

### Wissen für die myranischen Beispielhelden

Mit diesen Seiten werden euch weitere Hintergrundinformationen in die Hand gegeben, die helfen können, euren jeweiligen Beispielhelden mit zusätzlichem Wissen über sein Herkunftsland, seine Heimatstadt, seine Kultur oder auch der Gruppierung, der er angehört, auszustatten. Kein Wissen ist dabei für ein erstes Spiel wirklich essentiell notwendig, kann das Spiel jedoch um ein paar Facetten bereichern. Sämtliches Wissen, das hier nun vermittelt wird, gilt spezifisch nur für den jeweiligen Beispielhelden, ist für diesen jedoch so fundamental, dass bei ihm auf dieses Wissen nicht geprobt werden muss. Diese Seiten sind für die myranischen Helden gedacht.

#### Alle Helden

- |        |  |
|--------|--|
| Wappen | • <u>Imperium Myranis</u> : Ein Schwarzes Auge in Lorbeerkranz, darüber eine „gekrönte Mitra“ (Tiara). |
|--------|--|

#### Myrmidone

- |        |  |
|--------|--|
| Heimat | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Horasiat ist bedeutend für seine Landwirtschaft, dessen Hauptstadt Sidor Harpax ist ein wichtiger Handelsknotenpunkt.</li> <li>• Bei der Metropole Sidor Harpax mündet der Fluss „Kalter Orismani“ in den „Weindunklen See“.</li> <li>• Der Horas Harpalis' wird traditionell vom Haus Partholon gestellt, der Myriokrat hingegen vom Haus Kouramnion. Dies ist in erster Linie der Bedrohung durch die Ban Bargui zu verschulden.</li> </ul> |
|--------|--|

- |               |  |
|---------------|--|
| Kirchen/Kulte | • Im Oktatenglaube der meisten Imperialen werden die Götter häufig mit Insekten assoziiert. Shinxir ist hier als Hornissengott Xirithos bekannt. Bienengöttin Mokossa erfährt hier eine ganz besonders große Verehrung. Raia gilt als Göttin der Schmetterlinge. |
|---------------|--|

- |        |  |
|--------|--|
| Wappen | • <u>Horasiat Harpalis</u> : Rot umrandete schwarze Scheibe auf Silber. Darin eine goldene Hornisse. |
|--------|--|

#### Optimat Eupherban

- |        |  |
|--------|--|
| Heimat | <ul style="list-style-type: none"> <li>• In ganz Valantia leben in etwa so viele Amaunir wie Menschen. Die am meisten verehrte Oktadengottheit ist dem entsprechend Raia. Die meisten Sklaven sind Vergnügungssklaven.</li> <li>• Die Metropole Sidor Valantis liegt im Süden des Horasiats, dort wo der Fluss Goldener Orismani in das Valantische Meer, einem Ausläufer des Meers der tausend Inseln, übergeht. Die Stadt ist auf vielen kleineren Inseln aufgebaut, die größtenteils mit diversen Brückenkonstruktionen miteinander verbunden sind.</li> <li>• Die Provinz nördlich der Stadt wird Orismark genannt. Im Herbst werden hier zum Sport von reichen amaunischen Familien regelmäßig – angeblich völlig unblutige – Jagds Spiele auf meist menschliche Sklaven abgehalten.</li> <li>• Der Horas von Valantia wird traditionell vom Haus Quoran gestellt.</li> </ul> |
|--------|--|

- |               |  |
|---------------|--|
| Kirchen/Kulte | • In so gut wie jedem Raia-Tempel des Horasiats Valantis steht irgendwo ein meist gelbes Bildnis von Tedion, dem gefürchteten Gott der Langeweile. Ihm werden zur Beschwichtigung immer wieder mal Tier- und gelegentlich auch Menschenopfer (z. B. Verbrecher) dargebracht. |
|---------------|--|

- |        |  |
|--------|--|
| Wappen | • <u>Valantia</u> : Goldene Magnolienblüte auf Hellgrün. – <u>Eupherban</u> : Goldene Hand auf Blau. |
|--------|--|

#### Optimat Onachos

- |        |   |
|--------|---|
| Heimat | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ochobenius' Hauptstadt Sidor Ochobis liegt fast an der südlichen Grenze des Horasiats.</li> <li>• Der Horas von Ochobenius wird traditionell vom Haus Onachos gestellt.</li> <li>• Nördlich von Sidor Ochobis liegt der Dunkle See, der seinen Namen nicht ganz zu unrecht hat.</li> <li>• Das Horasiat ist voller Mythen über die nördlichen Wälder und die Gefahren, die darin lauern, vor allem über Gefahren wie die Schneetighrir oder auch die Ban'shi und ihre Wolfsrudel.</li> </ul> |
|--------|---|

- |               |   |
|---------------|---|
| Kirchen/Kulte | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es heißt, der Gründer des Hauses, der legendäre Archäer Onachos, würde noch heute vom Totenreich aus die Geschicke des Hauses Onachos lenken. Im Nereton-Kult gilt Onachos zudem als Heiliger des Totengottes und so mit als.</li> <li>• Nicht unbedingt viele Onachos leben in für alle sichtbare Villen oder ähnliche Prunkbauten. So mancher Onachos haust bereits zu Lebzeiten in einer Krypta unter der Erde.</li> <li>• Die Onachos wissen von ihren Toten, dass sich dieses ihnen stets als ihre eigens persönliche Welt der Träume oder auch Albträume offenbart.</li> </ul> |
|---------------|---|

- |        |  |
|--------|--|
| Wappen | • <u>Ochobenius</u> : Schwarze Tanne auf blau. – <u>Onachos</u> : Weißes, meist mit einer unteren Totenkopfreihe verziertes Stundenglas auf Schwarz. |
|--------|--|

#### Optimat Partholon

- |        |  |
|--------|--|
| Heimat | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Das gesamte Horasiat Corabeni besitzt keinen nennenswert großen beschiffbaren Fluss, dafür mehrere kleinere Flüsse.</li> <li>• Sidor Corabis wurde auf acht großen Hügeln erbaut. Auf dem größten Hügel, dem so genannten Horasberg, steht der Horas-Palast.</li> <li>• Der Horas von Corabeni wird traditionell vom Haus Eupherban gestellt, der Metropolit hingegen vom Haus Kouramnion und der Myriokrat vom Haus Aphirdanos.</li> <li>• Die meisten Prachtbauten, darunter auch die Tempel, sind in Sidor Corabis turmartig in die Höhe gebaut. Der größte Tempel ist dabei die Große Himmelshalle des Gottes Chrysir.</li> </ul> |
|--------|--|

- |        |   |
|--------|---|
| Wappen | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Corabeni</u>: Roter Tempel auf grünem Hügel vor weißem Berg unter blauem Himmel.</li> <li>• <u>Partholon</u>: Roter Speer, um schlungen von zwei roten Rosen mit grünen Blättern auf Silber.</li> </ul> |
|--------|---|

Leonir-Krieger	
Heimat	<ul style="list-style-type: none"> <li>In Rhacornos leben nicht nur Leonir, sondern auch andere Rassen, allen voran Menschen. Diese sind oft Handwerker und Händler. Letzteren Beruf üben Leonir nicht aus.</li> <li>Zu den würdigen Berufen für eine Leonir-Frau gehört u. a. der Beruf der Jägerin und der Handwerkerin. Beide Berufe werden nicht von den leonischen Männern ausgeübt.</li> <li>Die wichtigste Metropole Rhacornos' ist Phalorea, die am Fluss Grüner Orismani liegt. Der Monarch der Leonir wohnt wiederum in der Residenzstadt Kyarba, irgendwo im Westen.</li> <li>Durch Rhacornos fließt der Fluss Dürrer Orismani, entlang seiner Grenze der Grüne Orismani.</li> <li>Jedes Leonir-Kind kennt die Legende von der verlorenen Stadt Khornashru, der einstigen Hauptstadt des Urvaters von Rhacornos mit ihren Schätzen. Lage der Stadt: unbekannt.</li> <li>Leonir bevorzugen klare Tatsachen. Sie vermeiden daher häufig das Worte wie „vielleicht“.</li> <li>Leonir messen den Wert einer Sache gerne in Blutbüffeln.</li> <li>Leonir tragen größere Streitfälle, darunter auch häufig rechtliche Streitfälle, im Zweikampf in der Arena aus. Diese Kämpfe folgen ganz bestimmten Regeln und gelten als Götterurteil.</li> </ul>
Wappen	• <u>Rhacornos</u> : Ein schwarzer Blutbüffelschädel auf Rot.
Amaun-Zauberin	
Heimat	<ul style="list-style-type: none"> <li>In Narinion leben verhältnismäßig viele Satyare. Es heißt dies wäre hier ihre Urheimat.</li> <li>Narinion ist voller Wälder, Flüsse und Auen. Manche davon sind verwunschen und Heimat diverser Nymphen und anderer Feenwesen.</li> <li>Dort wo der Fluss Parasia in den Goldenen Orismani mündet, liegt die Hauptstadt Sidor Narinia.</li> <li>Der Horas Narinions gehört traditionell dem Haus Phraisopos an.</li> </ul>
Wappen	• <u>Narinion</u> : Goldenes Füllhorn auf Grün.
Ashariel-Späher	
Heimat	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das gesamte Horasiat Corabeniü besitzt keinen nennenswert großen beschiffbaren Fluss, dafür mehrere kleinere Flüsse.</li> <li>Sidor Corabis wurde auf acht großen Hügeln erbaut. Auf dem größten Hügel, dem so genannten Horasberg, steht der Horas-Palast.</li> <li>Der Horas von Corabeniü wird traditionell vom Haus Eupherban gestellt, der Metropolit hingegen vom Haus Kouramnion und der Myriokrat vom Haus Aphirdanos.</li> <li>Die meisten Prachtbauten, darunter auch die Tempel, sind in Sidor Corabis turmartig in die Höhe gebaut. Der größte Tempel ist dabei die Große Himmelshalle des Gottes Chrysis.</li> </ul>
Kirchen/Kulte	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fast alle Ashariel kennen die Legende vom „Ersten Nest“, dem legendären Ursprungsort aller Ashariel. Das Nest eines Tages zu finden, hat sich so mancher Ashariel zur Aufgabe gemacht.</li> <li>Die meisten Ashariel beobachten den Flug der Vögel sehr deutlich, da sie meinen bestimmte Omen daraus ablesen zu können, was aber nur bei wenigen wirklich zutrifft.</li> </ul>
Wappen	• <u>Corabeniü</u> : Roter Tempel auf grünem Hügel vor weißem Berg unter blauem Himmel.
Yachjin-Führer	
Besonderer Besitz	• Der Yachjin würde sein Hurda niemals verkaufen oder weggeben.
Rasse	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die kerrishitische Gesellschaft besitzt gegenüber ihren eigenem Volk oft hohe Anstandsregeln, die für sie aber nicht im Umgang mit anderen Völkern oder Rassen gelten lassen. Gegenüber Fremden ist für sie also praktisch alles erlaubt.</li> <li>Die kerrishitische Gesellschaft besitzt im Großen und Ganzen keinen Sinn für die Schönheit der Natur. So erfreut sich ein Kerrishiter nur selten an Dingen wie dem nächtlichen Sternenhimmel, sondern fragt sich mehr, welchen astrologischen oder navigatorischen Nutzen er hat.</li> <li>Yachjin gelten wegen ihrer Haare für viele nicht-kerrishitische Bewohner Shindrabars nicht nur als unrein (Schlangen haben keine Haare), sondern stellenweise sogar als Angst- und Feindbild. Grund hierfür sind die gefürchteten Myroskani-Truppen der Kerrishiter, die ausschließlich aus Yachjin bestehen.</li> </ul>
Shingwa-Dieb	
Heimat	<ul style="list-style-type: none"> <li>In der Metropole Balan Cantara ist es häufig recht nebelig, was besonders für die tiefer gelegenen Stadtviertel zutrifft. Das wirtschaftliche Herz der Stadt ist dabei der Hafenbezirk Krysirenis, der wiederum in eine Vielzahl Unterviertel unterteilt ist.</li> <li>Der Horas Canteras, der üblicherweise auch der Metropolit der Stadt Balan Cantara ist, wird traditionell vom Haus Illacriön gestellt. Den größten Einfluss besitzt jedoch das wesentlich mehr als die Illacriön an Machtpolitik interessierte Haus Eupherban.</li> </ul>
Kirchen/Kulte	• Im Shingwa-Glauben werden alle Farben, inklusive Schwarz und Weiß, als Geschenk der Göttin Tscha angesehen. Nur die Farbe Grau wird Ojo'Shombri, dem Gott alles Verborgenen, des Wissens und der Mysterien, zugeordnet.
Wappen	• <u>Horasiat Cantera</u> : Schwarzer Dreizack auf Grün.

Brajan-Priester	
Heimat	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Centropole Dorinthapolis liegt am Kreuzungspunkt der Flüsse Goldener Orismani (nach Valantia) und Felsiger Orismani (nach Gyldraland). Im Norden liegt der Goldene See.</li> <li>Dorinthapolis ist von mehreren Satellitenstädten umgeben, die mit der eigentlichen Stadt bereits teilweise verschmolzen sind.</li> <li>Der Sternenpfeiler, auf dem der Palast des Thearchen thront, ist über und über mit Gängen durchzogen. Darauf weisen die vielen Paläste und Anbauten hin, die an der Steilwand des Tafelberges, noch unterhalb des Thearchenpalastes herausragenden Palastbauten hin.</li> <li>Die absolute Elite-Garde des Thearchen selbst wird Ektarchen-Garde genannt. Ihr Markenzeichen sind die als Lebenden Rüstungen bezeichneten Ganzkörperrüstungen.</li> <li>Doronthapolis ist mit über 1 Million Einwohnern die größte Stadt Myranors, vielleicht Deres.</li> <li>Der Horas Centralis' gehört traditionell dem Haus Aphirdanos an – es ist natürlich der Thearch.</li> </ul>
Kirchen/Kulte	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der Thearch gilt, zumindest nominell, als das geistige Oberhaupt des Oktade-Kultes. Ihm unterstehen die acht „Hierophanten“, die höchsten Priesteroberhäupter der jeweiligen Götter.</li> <li>Die Arcansin-Kulte ist sehr gefährlich, da sie oft von Tyakaar-Paktierern geführt werden, die im Dämon-Archon Bel'Arkhanz eine Inkarnation Arcansins, auch Bel'Arcansin genannt, sehen.</li> </ul>
Wappen	<ul style="list-style-type: none"> <li><u>Centralis</u>: Ein oft golden dargestelltes Schwarzes Auge in grünem Lorbeerkranz auf Blau.</li> <li><u>Dorinthapolis</u>: Silberne Säule auf Blau mit gold gekröntem Schwarzen Auge darauf. Darüber ein Bogen aus acht silbernen Sternen.</li> </ul>
Chrysir-Geweihter	
Heimat	<ul style="list-style-type: none"> <li>Viele Hjaldinger leben in so genannten Ottajaskos, Schiffsgemeinschaften und oftmals auch Ersatz für die Sippe. Das Wort Otta bedeutet Schiff.</li> <li>Der Myriokrat des Gyldralandes wird Oberster Heerführer genannt und ist ebenfalls Hjaldinger.</li> <li>Der Horas des Gyldralandes gehört traditionell dem Haus Alantinos an, auch wenn die wahre Macht eigentlich beim Obersten Heerführer liegt.</li> <li>Durch das Horasiat fließt der Fluss Felsiger Orismani Richtung Dorinthapolis.</li> </ul>
Kirchen/Kulte	<ul style="list-style-type: none"> <li>Im Gyldraland kennt man den Hohen Drachen Hjalsikkar als Herold und Ehemann der Gyldara alias Travina.</li> <li>Hjaldinger kennen anderen Namen für die Sphären, darunter Mittengard (Diesseits), Totengard (Totenwelt), Godengard bzw. Vangard (Götterwelt) und Jengard (Dämonenwelt).</li> <li>Im Glauben der Anhänger Chrysirs werden die acht Winde ebenfalls als Diener des Chrysir angesehen und damit als personifizierte Wesenheiten angesehen. Die prominentesten von ihnen sind Nyarias (Nordwind), Merias (Südwind), Larias (Westwind) und Godias (Ostwind).</li> </ul>
Wappen	<ul style="list-style-type: none"> <li><u>Gyldraland</u>: Goldene Taube, umgeben von drei goldenen Augen auf Blau.</li> </ul>
Satyara-Priester	
Heimat	<ul style="list-style-type: none"> <li>In Narinion leben verhältnismäßig viele Satyare. Es heißt dies wäre hier ihre Urheimat.</li> <li>Narinion ist voller Wälder, Flüsse und Auen. Manche davon sind verwunschen und Heimat diverser Nymphen und anderer Feenwesen.</li> <li>Dort wo der Fluss Parasia in den Goldenen Orismani mündet, liegt die Hauptstadt Sidor Narinia.</li> <li>Der Horas Narinions gehört traditionell dem Haus Phraisopos an.</li> </ul>
Kirchen/Kulte	<ul style="list-style-type: none"> <li>Satyara-Anhänger ziehen keine sonderlich strenge Grenze zwischen Magie und karmalen Kräften. Die Aufgabenbereiche beider Personengruppen sind ähnlich.</li> </ul>
Wappen	<ul style="list-style-type: none"> <li><u>Narinion</u>: Goldenes Füllhorn auf Grün.</li> </ul>
Neristu-Alchimist	
Heimat	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das Horasiat ist bedeutend für seine Landwirtschaft, dessen Hauptstadt Sidor Harpax ist ein wichtiger Handelsknotenpunkt.</li> <li>Bei der Metropole Sidor Harpax mündet der Fluss „Kalter Orismani“ in den „Weindunklen See“.</li> <li>Der Horas Harpalis' wird traditionell vom Haus Partholon gestellt, der Myriokrat hingegen vom Haus Kouramnion. Dies ist in erster Linie der Bedrohung durch die Ban Bargui zu verschulden.</li> <li>Die als Nerinithen bezeichneten Neristu-Viertel gelten unter den Menschen häufig als düstere und graue Orte. Dies ist allerdings ein Irrtum. Nerenithen sind oftmals recht bunt und von den Gerüchen vieler Schnellimbisse durchdrungen. Die verwinkelten Straßen und Häuser sind in der Tat aber oft etwas zwielichtig, was daran liegt, dass Neristu mit ihrer Nachtsicht zur vollen Helligkeit nur wenig Licht benötigen.</li> <li>Ein neristisches, meist unterirdischen Gasthaus wird als Overcha bezeichnet, während die zentralen Kunst- und Theaterhäuser Zusuka genannt werden. Der typisch neristische Wok wird Kwisso genannt.</li> </ul>
Kirchen/Kulte	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die oft an steile Pyramiden erinnernde Dir-An-Sun sind die neristischen Tempel von Ansumya und Annereton, in deren Katakomben die verstorbenen Neristu, zu Mumien einbalsamiert, bis zur ihrer (im Glauben der Neristu) kommenden Wiedergeburt zur Ruhe gebettet werden. In den Dir-An-Sun werden allerdings nicht sonderlich viele Gottesdienste abgehalten. Diese finden meist auf den Dächern privater Häuser statt.</li> <li>Im Oktatenglaube der meisten Imperialen werden die Götter häufig mit Insekten assoziiert. Shinxir ist hier als Hornissengott Xirithos bekannt. Bienengöttin Mokossa erfährt hier eine ganz besonders große Verehrung. Raia gilt als Göttin der Schmetterlinge.</li> </ul>
Wappen	<ul style="list-style-type: none"> <li><u>Horasiat Harpalis</u>: Rot umrandete schwarze Scheibe auf Silber. Darin eine goldene Hornisse.</li> </ul>

## Anhang: Quellen und Rechtliches

### **Rechtliches:**

Dieses Dokument ist geistiges Eigentum von Sean David Schöppler. Das Spielsystem „Das Schwarze Auge“ ist geistiges Eigentum von Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Die Marke ist Eigentum der Significant GbR. Dieses Werk ist von einem Fan des Schwarzen Auges für Fans geschrieben worden und darf daher nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.

### **Bezüglich der Inhalte:**

Der Autor dieses Werkes gibt keine Garantie auf vollständige Korrektheit der Inhalte. Vieles wurde in seiner Bedeutung stark gekürzt, weswegen dort weitere Missverständnisse auftreten können. Grundlegende Informationen findet ihr in der mitgelieferten Hauptbroschüre „Myranor für Anfänger“.

### **Quellen:**

- ▶ Myranor – Das Güldenland (ISBN: 978-3890642942)
- ▶ Unter dem Sternenpfeiler (ISBN 978-3-942012-03-4)
- ▶ Wege nach Myranor (ISBN: 978-3-942012-36-2)
- ▶ Myranische Magie (ISBN: 978-3940424242) ▶ Myranische Götter (ISBN 978-3-942012-05-8)
- ▶ Myranisches Arsenal (ISBN 978-3940424044)
- ▶ Wiki Aventurica: <http://www.wiki-aventurica.de>
- ▶ Memoria Myrana: <http://www.memoria.myrana.de>
- ▶ Eine Reihe offizieller Verlautbarungen in den Ulisses-Foren.
- ▶ Alle Spieler und Meister, die mich mit Rat und Informationen unterstützt haben. :]

### **Internet:**

- ▶ Ulisses Spiele – Offizielle Seite des Herstellers: <http://www.ulisses-spiele.de>
- ▶ Das Schwarze Auge – Offizielle Seite: <http://www.dasschwarzeauge.de>
- ▶ F-Shop – Der offizielle DSA-Online-Shop: <http://www.f-shop.de>
- ▶ Helden – Heldengenerator nach DSA 4.1 in Java: <http://helden-software.de>
- ▶ Windfeders Wolkenturm – Fanseite: <http://www.wolkenturm.de>
- ▶ Der Hexenkessel – Fanseite: <http://www.dsa-hexenkessel.de>

### **Kostenlose Abenteuer (Achtung! Nur für Meister!):**

Wenn ihr erstmal mit einem inoffiziellen Fan-Abenteuer beginnen wollt, dann besucht am besten „Windfeders Wolkenturm“ und sucht dort nach der Rubrik „Gänsekiel und Tastenschlag“ und geht dann dort ins Download-Archiv. Dort findet ihr eine Reihe kostenlose Abenteuer aus Abenteuer-Wettbewerben. Diese spielen zwar alle in Aventurien, sollten sich jedoch oft auf Myranor umschreiben lassen.

### **Die Erkenntnis kommt am Schluss:**

Wehe dir, du der diese Zeilen liest. So wisse, dass du, an dieser Stelle angelangt, auch das letzte der 13 Kapitel der – öh – es gibt keine Kapitel? Auch egal! Sei deine Seele dennoch nun endgültig und auf ewig DSA und Myranor verfallen. :]

Version vom 21. September 2013