

Myranor für Anfänger

1.) Einführung

„Wenn du wissen möchtest woher wir stammen, mein Sohn, so schaue gen Westen über das Meer. Denn dort, jenseits des Meeres der sieben Winde, liegt das Gùldenland, die alte Heimat unserer Vorfahren. Wie es dort ist, fragst du? Oh mein Sohn, das Gùldenland ist wahrlich ein Land der Wunder. Es heißt die Dächer seien dort aus purem Gold und in den Bächen und Flüssen würden Milch und Honig fließen. Doch kannte der Entdeckergeist unserer Vorfahren keine Grenzen, und so verließen einige von ihnen ihre alte Heimat und gelangten, geführt von Aves und geleitet von Praios, an den Ort, den wir nun unsere Heimat nennen dürfen – Aventurien.“

Dies sind die Art die Geschichten, die ein mittelländischer Bewohner des Kontinents Aventurien erzählt bekommt, wenn er nach der Herkunft seines Volkes fragt. Aber Eins nach dem Anderen. Gùldenland und Aventurien sind für einige unter den Lesern sicherlich unbekannte Begriffe. Aventurien und das Gùldenland – letzteres von den Bewohnern selbigen als **Myranor** bezeichnet – sind zwei Kontinente der mystischen Welt Dere, der Welt des Schwarzen Auges. Aber um das genauer zu erklären, sollte man vielleicht erstmal wissen, was das nun wieder ist. Nun, „**Das Schwarze Auge**“ (DSA) ist ein Rollenspielsystem, und zwar eines von der Sorte, wie man sie heutzutage auch gerne als Pen-'n-Paper-Rollenspiel bezeichnet. Es ist eine fantastische Spielwelt mit vielen geheimnisvollen Orten, Kreaturen, Schätzen, Magie, eine komplexen Götterwelt und natürlich auch vielen Widersachern und Dämonen, bei der man sich zusammensetzt und jeder einen eigenen Spielercharakter spielt, während eine weitere Person als so genannter „Meister“ durch die Spielwelt führt und die Handlung erzählt.

Einige von euch werden diese Welt vielleicht bereits kennen. Allerdings wird DSA von den meisten mit Aventurien gleichgesetzt. Diese Broschüre soll sich allerdings nicht mit Aventurien, sondern mit besagtem Herkunftsland, dem mysteriösen Kontinenten „**Myranor – Dem Gùldenland**“, beschäftigen, den die meisten Aventurier nur aus Legenden kennen. Für alle Interessierten mögen die folgenden Seiten ein kleiner Exkurs in weite Facetten einer Welt sein, die weitaus größer ist, als es sich ein reiner Aventurien-Spieler vielleicht vorstellen mag.

► Doch beachtet bitte folgendes:

Diese Seiten sind wirklich nur eine kleine Einführung, die verglichen mit den Büchern allenfalls nur ein wenig an der Oberfläche kratzt. Dies hier kann und soll die Regelwerke nicht ersetzen, sondern euch nur einen kleinen Überblick verschaffen, über das, was euch in „Myranor – Das Gùldenland“ erwarten kann. Die Regeln wurden verkürzt und eventuell reichen die hier gelieferten Informationen aus, um mit etwas Fantasie und ein wenig Improvisationstalent ein erstes eigenständiges Spiel zu spielen, vielleicht auch zwei. Doch das volle Ausmaß und der wahre Spaß kommen erst mit Erwerb der offiziellen Regelwerke zustande.

△ Hinweis für Aventurien-Spieler:

Für die Spieler, die mit dem Gedanken spielen, ihre aventurische Heldenparty in Myranor, sei es nun durch ein Weltentor oder über den Efferd-Wall (Erklärung später), stranden zu lassen, wurden einige der Informationen speziell angepasst bzw. entsprechend erweitert. Diese besonderen Hilfen sind meist mit einem (*) gekennzeichnet.

Myranor für Anfänger

2.) Spielregeln

Über die Spielweise:

Als Pen-'n-Paper-Rollenspiel wird „Das Schwarze Auge“ in einer Gruppe gespielt. Einer übernimmt dabei die Rolle des so genannten „Meisters“. Er kennt als einziges die komplette Handlung. Er ist es, der die Monster und Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs) steuert, die Geschehnisse und die Umgebung beschreibt und letztendlich der, der über das Wohlergehen der einzelnen Helden entscheidet. Die anderen Personen in der Gruppe nehmen jeweils eine Heldenrolle ein. Als Utensilien werden, neben den Notizen, die der Meister sich gemacht hat, und den Charakterbögen auch noch ein paar möglichst verschiedenfarbige, 20-seitige Würfel (W20) gebraucht, die man in diversen Spieläden erwerben kann. Ein paar normale Würfel (W6) solltet ihr auch immer mit dabei haben.

Über die Gruppengröße:

Die Erfahrung hat gezeigt, dass eine Spielergruppe aus 4 bis 5 Spielern und einem Meister die ideale Gruppengröße ist. Mit mehr Spielern riskiert ihr, dass die einzelnen Spieler zu selten dazu kommen, etwas tun zu können.

Größe 195 Gewicht 100 Haarfarbe blond
Gottheit Oktade Stand der Elter
Titel Doctorius

Mut	12	
Klugheit	12	
Intuition	9	

Aberglaube	6	
Höhenangst	4	
Raumangst	6	

Der Heldenbogen:

Der Heldenbogen ist unerlässlich für jeden Spieler. Hier sind alle Werte wie Stärke, die Lebensenergie, die einzelnen Fähigkeiten usw. aufgelistet. Außerdem wird hier das Inventar sowie das Equipment geführt. Eine Blankovorlage für einen Heldenbogen wird normalerweise mit dem offiziellen Grundregelwerk mitgeliefert, wobei die einzelnen Werte nach bestimmten Regeln von Hand eingetragen werden müssen. Inzwischen gibt es jedoch auch Programme wie „Helden“, die das für einen weitgehend übernehmen und auch gleich einen fertigen Heldenbogen generieren. Ein wenig Zeit muss man sich für die Heldengenerierung allerdings dennoch nehmen.

Die Erschaffung eines Helden:

Einen neuen Helden zu kreieren ist wohl das größte Problem eines jeden Neulings. Man wird mit etlichen Abkürzungen und Entscheidungen konfrontiert, von denen man nicht mal weiß, was sie eigentlich bedeuten oder bewirken. Und nicht immer sagt der Name eines Talents in verständlicher Form aus, was er eigentlich tut.

⚠ Hinweis:

Auf der nächsten Seite werden nun allgemeine Hinweise bezüglich der Erschaffung und Aufstufung eines neuen Helden gegeben. Es wird allerdings nicht drauf eingegangen, wie diese Erschaffung bzw. Aufstufung regeltechnisch im Detail erfolgt. Es wird dennoch empfohlen sich die weiteren Absätze dieses Kapitels durchzulesen. Zudem wurden dieser Broschüre Beispielhelden beigelegt, so dass ihr euch die erste Helden-Generierung erstmal ersparen könnt.

► **Generierungspunkte:**

Zu Beginn einer Heldenerschaffung erhält man eine bestimmte Menge an Punkten, mit denen man sich sozusagen seinen Helden erschaffen und mit diversen Fähigkeiten versehen kann. Da man nur eine begrenzte Anzahl an diesen so genannten Generierungspunkten (GP) besitzt, sind der Ausschmückung des Helden natürlich Grenzen gesetzt. Wer seinem Helden mehr Fähigkeiten geben möchte, kann seinem Helden freiwillig Nachteile geben und erhält so noch weitere GP hinzu. Die Standardhöhe der GP liegt bei 110 Punkten, kann aber je nach Vereinbarung in der Gruppe variieren. Beispielsweise würden 140 Punkte mehr epische Helden hervorbringen, die um so mehr ihre Umwelt überragen. Bis zu 100 GP können in die so genannten Eigenschaften, die grundlegendsten aller Heldenwerte, gesteckt werden. Die sollte man ausnutzen, da das Steigern dieser Werte im späteren Spiel sehr teuer werden kann.

► **Start-Abenteurpunkte:**

Hat man mit den GP einen Helden in den Grundzügen erstellt, bekommt man, je nach Held einen weiteren Vorrat an Punkten: die so genannten Start-Abenteurpunkte oder kurz Start-AP. Diese dienen vorrangig dazu, die bisherigen Fähigkeiten des Helden auszubauen.

Abstammung, Kultur, Profession:

Die Generierung eines Helden teilt sich in drei große Blöcke auf. Im ersten Schritt entscheidet man sich für die biologische Abstammung. Hiermit fällt die Wahl der Spezies oder des Menschentypus. Im zweiten Schritt entscheidet man sich für die Kultur, welcher der Held entspringt. Mit der Kultur erlernt der Held auch erste Talente, die für seinen Kulturkreis typisch sind. Außerdem entscheidet sie erst einmal über die Muttersprache und den gesellschaftlichen Hintergrund des Helden. Im dritten Schritt erhält der Held eine Profession. Hier entscheidet sich also, ob er nun beispielsweise ein Krieger ist, ein Magier, Händler, Dieb, Priester oder Seefahrer. Die Profession vermittelt den vielleicht größten Satz an vorgegebenen Fähigkeiten, kann den Helden an anderen Stellen aber auch einschränken. Ein Krieger ist halt nur selten ein Magier, geschweige denn ein guter. Und ein Magier läuft nur selten mit schwerer Rüstung rum, da ein Metallgewand seine magischen Fähigkeiten beeinträchtigen kann. Beschreibungen für Spezies und Kulturen finden sich in den Kapiteln 4 und 5.

► **Gängige Sprachen in Myranor:**

Die geläufigsten Sprachen in Myranor sind unter anderem das Gemein-Imperial (Imperium), das Hiero-Imperial (für die imperiale Adelsschicht), Kerrishitisch (Kerrishiter-Reiche) und als künstliche Verkehrssprache das Myranische. Speziesspezifische Sprachen sind unter anderem Khorzu (Leonir), AhMa (Amaunir), Neristal (Neristu)

Abenteurpunkte:

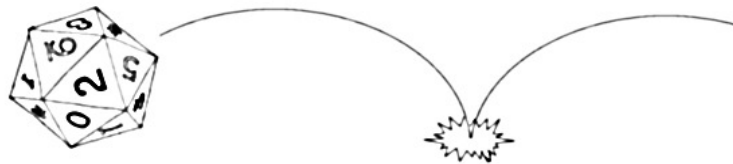
Im Laufe seines Abenteuers kann ein Held auch Erfahrungspunkte sammeln, die in DSA Abenteurpunkte, kurz AP, genannt werden. Sie dienen als eine Art „Währung“, das heißt man kann sie gegen die Steigerung von Werten oder den Erwerb oder die Verbesserung von Fähigkeiten eintauschen. Geschieht das innerhalb von Abenteuern benötigt man in manchen Fällen dafür allerdings noch diverse Lehrmeister, zumindest dann, wenn man komplexere Fähigkeiten erwerben will. In DSA gibt es klassischerweise erst nach Abschluss einer Queste oder einer Neben-Queste Abenteurpunkte. Der Meister kann zudem zusätzlich Rabatte, so genannten „Speziellen Erfahrungen“ oder kurz SE, auf Steigerungen bestimmter Werte eines Helden vergeben, was den AP-Verbrauch einmalig spürbar senkt.

⚠ **Hinweis:**

Wenn ein Abenteuer mit bereits etwas erfahreneren Helden begonnen werden soll, kann die Gruppe natürlich beschließen, den Helden gleich zu Beginn einige zusätzliche AP zu geben.

Über die Grundwerte:

Die Grundlage über die Fähigkeiten eines jeden Charakters sind die Grundwerte. Die elementarsten von ihnen werden auch Eigenschaften genannt und tragen die Namen: Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Gewandtheit, Fingerfertigkeit, Körperkraft und Konstitution. Wie man sich denken kann gilt hier: Je höher die Werte, desto besser. Andere Grundwerte sind von den Eigenschaften wiederum abhängig. Zu ihnen gehören unter anderem die Lebensenergie, bei Magiern die Astralenergie und als unabhängiger Grundwert die Karmaenergie der geweihten Priester. Als Gegenstück zu den Eigenschaften könnte man ggf. die so genannten „schlechten Eigenschaften“ ansehen, zu denen u. a. Dinge wie Jähzorn, Goldgier, Höhenangst oder Totenangst gehören können. Hier gilt: Je niedriger die Werte, desto besser. Im Laufe des Spiels kann der Meister immer wieder Proben auf die eine oder andere Eigenschaft verlangen. Geschieht dies, kommt es zur so genannten Würfelprobe.



Würfelproben - Grundlagen:

Verlangt der Meister eine Würfelprobe auf eine Eigenschaft für eine Handlung, dann muss auf diesen Wert nun mit einem zwanzigseitigen Würfel (W20) gewürfelt werden, wobei der geworfene Wert nicht höher als der der Eigenschaft sein darf: Soll heißen: Wurf kleiner als Eigenschaft – gut, Wurf gleich Eigenschaft – gerade noch gut, Wurf größer als Eigenschaft – verhasen. Je nachdem wie deutlich oder knapp die Probe bestanden oder misslungen ist, kann der Meister zudem die Wirkung der Probe etwas abändern. Des Weiteren kann der Meister jederzeit entscheiden, eine Würfelprobe um einen gewissen Wert zu erleichtern oder zu erschweren, je nachdem ob die Handlung unter erleichterten oder erschwerten Bedingungen stattfindet. In diesem Fall wird auf auf einen entsprechend größeren (Erleichterung) oder kleineren Wert (Erschweren) geprobt. Proben können auch durch mehrere Einflüsse gleichzeitig erschwert und erleichtert sein, die man dann einfach miteinander verrechnet. So würde also eine Probe, die um 5 erschwert und um 3 erleichtert ist, am Ende um 2 erschwert sein.

⚠ Hinweis:

Auch auf schlechte Eigenschaften kann der Meister Proben verlangen, nur ist es hier von Vorteil die Probe nicht zu bestehen. Besitzt jemand z. B. den Nachteil Totenangst mit einem Wert von 7 und er würfelt eine 4, dann gilt die Totenangst-Probe nämlich als „bestanden“, und das würde bedeuten – ja, er oder sie kriegt es jetzt mächtig mit der Angst zu tun.

Würfelproben - Über 1 und 20:

Eine Besonderheit kommt den Zahlen 1 und 20 zu. Würfelt man bei einer Würfelprobe eine 1, so gilt die Probe als automatisch, und oft auch als bravourös bestanden. Auf diese Weise wird ein Schloss besonders elegant und lautlos geknackt oder ein Gewicht besonders leicht gestemmt. Das Gegenteil tritt bei einer 20 auf. In so einem Fall wurde ein so genannte „Patzer“ gewürfelt, und die Probe gilt automatisch als verhasen bis schwer verhasen und zwar selbst dann, wenn der eigentliche Wert der Eigenschaft über 20 liegt. Wie schwer der Patzer dann aber letztendlich ausfällt, wird in der Regel erst durch einen zweiten Wurf bestimmt.

Talente und Zauber - Grundlagen:

Jeder Held besitzt eine Reihe Talente (im Fall von Magiern auch Zauber), die er einsetzen kann. Auch beim Einsatz eines Talents ist eine Würfelprobe notwendig, die hier allerdings etwas anders abläuft, als eben beschrieben. Ein Talent stützt sich nämlich auf gleich drei Eigenschaften, beispielsweise auf „MU/GE/KK“, was für Mut, Gewandtheit, Körperkraft steht. Auf all diese Eigenschaften muss nun nacheinander mit einem W20 eine Probe abgelegt werden. Als Maß für die Güte eines Talents dient wiederum der so genannte Talentwert, kurz TaW (bei Zaubern ist es der Zauberfertigkeitwert, kurz ZfW), der welcher wiederum aus Talentpunkten, kurz TaP (Zauberfertigkeitpunkte, kurz ZfP) besteht, und der im Idealfall möglichst hoch ist. Dieser Wert sagt zweierlei aus:

1.) Die TaP aus dem Talentwert können als Ausgleich für Überwürfelungen bei den drei Eigenschaftsproben herangezogen werden. Wird eine dieser drei Proben verhauen, so kann man den verhauenen Wurf um maximal so viele Punkte erniedrigen, wie man TaP hat. Bei mehrfach verhauenen Proben muss man den Pool aufteilen. Soll heißen: Hat man zum Beispiel einen TaW von 6, könnte man so einen verhauenen Wurf um 6 ausgleichen, zwei verhaucene Würfe ggf. um 4 und 2 usw. Natürlich sind für künftige Talentproben später alle Talentpunkte wieder verfügbar.

2.) Der Talentwert sagt etwas über das Resultat einer bestandenen Talentprobe aus. So können zwei Personen, einer mit „Schwimmen 1“ und einer mit „Schwimmen 12“, beide die Probe bestehen. Die Person mit „Schwimmen 1“ wird sich dennoch meistens mehr nur über Wasser halten können, während die Person mit „Schwimmen 12“ geradezu wie ein Delfin davonrauscht. Oft wird dies dabei nicht vom Talentwert selbst, sondern von den nach der Probe übrig behaltenen TaP, den TaP* (oder halt auch ZfP*) abhängig gemacht (Erläuterungen siehe unten)..

Es ist dem Meister übrigens jederzeit gestattet eine Talentprobe zu vereinfachen oder zu erschweren, falls es die Situation erfordert. In dem Fall stehen dem Spieler mehr oder auch weniger TaP für eine Talentprobe zur Verfügung als der TaW angibt. Zauber werden hingegen nur unter ganz bestimmten Bedingungen so modifiziert. Vorsicht! Fallen die TaP aufgrund eines negativen TaW oder aufgrund einer Erschwernis bereits zu Beginn der Probe in den negativen Bereich, so wird jede der drei Einzelproben, um diesen Betrag erschwert (z. B. Erschwernis aller drei Proben um 2 aufgrund TaW -2).

Talente und Zauber - Restpunkte:

Restpunkte sind der Anteil der Talentpunkte oder Zauberfertigkeitpunkte, der nach einer Probe übrig bleibt, nachdem man ggf. Punkte zum Ausgleich von Überwürfelungen abziehen musste. Sie werden mit einem Stern gekennzeichnet (TaP*, ZfP*) und geben dem Meister häufig Aufschluss darüber, wie gut die Probe letzten Endes ausgefallen ist. Gerade bei Zaubern werden diese Restpunkte oftmals zur Berechnung der Effektivität des Zaubers herangezogen, wobei 0 ZfP* immer wie 1 ZfP* wirken.

⚠ Hinweis:

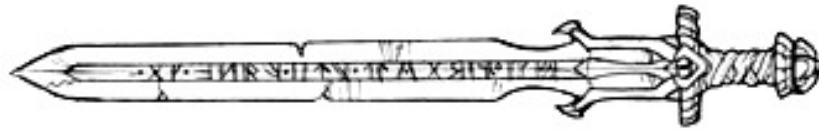
Restpunkte können auch bei erleichterten Proben den Talent- bzw. Zauberfertigkeitwert niemals übersteigen. Bei z. B. 10 TaP* und einem TaW von 7, besteht man also nur mit 7 TaP*.

Talente und Zauber - Zauberkosten:

Neben der Würfelprobe ist für jeden Zauber auch noch der Einsatz von Astralenergie, unterteilt in Astralpunkten (AsP), nötig. Dies ist jedoch bei jedem Zauber individuell und soll an dieser Stelle nicht weiter besprochen werden. Aber damit man ein paar Vergleichswerte hat: Ein normaler Angriffszauber kostet häufig in etwa so viel AsP wie der verursachte Schaden. Einfache, seherische Zauber gegen ein einzelnes Ziel meist nur einige AsP, mächtige Zauberrituale oftmals erheblich mehr. Wurde eine Zauberprobe verhauen, muss man in der Regel die Hälfte der angedachten AsP zahlen.

Talente und Zauber - Über 1 und 20:

Auch hier gilt, dass die 20 ein nicht mehr auszugleichender Auto-Patzer ist, der in diesem Fall allerdings zwei 20er bedarf. Ebenso bedarf es zwei 1er für einen Auto-Erfolg. In letztem Fall sind normalerweise besonders gute Ergebnisse durch die Probe üblich, sofern die Probe auch ohne den Auto-Erfolg bestanden gewesen wäre. Drei 1er oder drei 20er führen wiederum zu einem phänomenalen Erfolg oder Misserfolg. Es ist in diesem Fall nicht unüblich, im 1er-Fall den Talentwert sofort permanent um 1 zu erhöhen bzw. im 20er-Fall den Charakter in eine sehr bedrohliche Situation zu verfrachten (in der Regel allerdings KEIN Auto-Selbstmord).



Waffen und Rüstungen:

Bevor wir uns nun dem Kampfsystem widmen, hier einige Grundlagen bezüglich der Waffen und Rüstung eines Helden. Wie in den meisten Rollenspielen, bleiben auch hier Kämpfe nicht aus. Waffen helfen dem Helden dabei ordentlich auszuteilen, Rüstungen dabei besser einzustecken. Doch hochwertiges Equipment ist teuer. Zudem steigt mit dem Schutz einer Rüstung meist auch die Behinderung (BE) selbiger an, die nicht nur Kämpfe erschweren kann. Wählt eure Waffen und Rüstung daher mit Bedacht. Kein normaler Held wird mit einem extra massiven Plattenpanzer durch die Pampa laufen, ohne später Probleme mit der Ausdauer zu bekommen. Magier tragen, wenn überhaupt, nur sehr leichte Rüstungen und in der Regel einen oft längeren Magierstab.

Rüstungen - Trefferzonen:

Eine Sache, die in vielen Rollenspielen gerne gemacht wird, ist das simple Addieren des Schutzes aller Rüstungsteile eines Helden. DSA ist hier keine Ausnahme, doch ist dieses System letzten Endes nur eine Vereinfachung der Realität, die es dem Spieler möglichst bequem machen soll. Dies ist aber nicht immer sinnvoll, z. B. dann wenn der Held gelernt hat gezielte Treffer auf einzelne Körperteile zu erlangen oder wenn ein Angriff eine so tiefe Wunde schlägt, dass es ab da interessant ist, wo sie nun eigentlich geschlagen wurde, ob z. B. im Waffen führenden Arm oder nicht. Hierfür gibt es die Trefferzonen, bei der jeder Teil des Körpers einen individuellen Rüstungsschutz hat. Sofern der Held die Zone nicht über eine meist um 10 erschwerte Angriffsprobe (mehr zum Thema Angriff gleich) direkt anvisiert hat, wird selbige dann zufällig bestimmt. Dabei können Deckung, Stellung und der Größenunterschied der Gegner durchaus eine Rolle spielen. Hier nun die Trefferzonen im Einzelnen:

Linker (oberer) Arm (LoA)	Kopf (Ko)	Rechter (oberer) Arm (RoA)
Linker unterer Arm (LuA) oder linker Flügel	Brust (Br) und Rücken (Rü)	Rechter unterer Arm (RuA) oder rechter Flügel
Linkes Bein (LB)	Bauch (Ba) und Schwanz (Sc)	Rechtes Bein (RB)

Kampfsystem - Grundlagen:

Das Kampfsystem von DSA ist eine mitunter recht komplizierte Angelegenheit und verlangt auch vom Meister einiges an Rechenkunst ab, will er nicht zu schwere und nicht zu lasche Gegner einsetzen. Auf diesen Seiten sollen daher nur einige der Grundlagen erläutert werden. Nehmt hierfür nun am besten einen Heldenbogen zum besseren Verständnis. Fürs Erste ist erstmal wichtig, dass Kämpfe in Kampfrunden (KR) unterteilt werden, welche wiederum in zwei Aktionen unterteilt sind. Der Meister fragt mit Beginn jeder Kampfrunde die Teilnehmer, was sie im Kampf gerne tun möchten, wobei grobe Antworten („Ich möchte Angreifen.“) meist ausreichen.

Kampfsystem - Die Kampfreihenfolge:

Jeder Held besitzt für Kämpfe einen so genannten Initiative-Wert (INI), der in Kämpfen die Reihenfolge der einzelnen Teilnehmer festlegt. Je höher der Wert, desto eher ist man an der Reihe. Die INI ergibt sich dabei aus dem so genannten INI-Basiswert plus einem W6-Wurf zu Beginn eines Kampfes. Beeinflusst wird sie zudem von den INI-Werten von Waffe und Schild und der stets abzuziehenden BE der Rüstung. Ist die INI bei zwei Personen gleich hoch, entscheidet die INI-Basis, ansonsten der Meister. Die INI kann sich durch diverse Ereignisse im Laufe des Kampfes ändern. Vorsicht! Fällt sie in den negativen Bereich, landet man im INI-Koma: Hier hat man nur noch eine Aktion pro KR zur Verfügung, die man zudem nicht für Angriffe nutzen darf.

Kampfsystem - Aktionen im Kampf:

Im Normalfall besitzt ein Held genau 2 Aktionen: die Attacke (AT) und die Parade (PA), die er jeweils einmal pro Kampfrunde einsetzen kann. Auf beide werden im Kampf Proben mit einem W20 abgelegt. Will ein Held einen Gegner angreifen, muss er, wenn er dran ist, eine AT-Probe (FK-Probe im Fernkampf) ablegen. Der Gegner wiederum hat nun einmal pro Kampfrunde die Möglichkeit, so einen Angriff mit einer direkt darauf folgenden PA-Probe abzuwehren. Eine alternative Art der Abwehr ist das Ausweichen, wofür der Spieler auf einen eigenen Wert probt. Letzteres bedarf keiner Waffen oder Schilde, doch verspricht das Ausweichen bei Helden häufig nicht den gleichen Erfolg wie eine Parade. Anstelle von AT oder PA sind aber auch andere alternative Handlungen machbar, wie z. B. Zauber, der Einsatz von Gegenständen oder der Lauf zum mehrere Schritte entfernten Gegner. Eine Reihe dieser alternativen Handlungen benötigen allerdings mehr als eine Aktion, was den Einsatz entsprechend verzögert. Diese Art von Handlungen nennt man dann längerfristige Handlungen.

► Längerfristige Handlungen:

Handlungen mit 2 Aktionen Dauer werden in der gleichen KR 8 INI-Phasen verspätet (sprich als hätte man eine um 8 niedrigere INI) abgeschlossen. Bei 3 Aktionen erst, wenn man in der nächsten KR dran ist. Bei 4 Aktionen in der nächsten KR 8 INI-Phasen verspätet usw. Eine besondere Spielart ist es übrigens, in der 1. Aktion auf einen entfernten Gegner zuzulaufen und in der 2. Aktion zuzuschlagen. Hierzu wird die AT nach hinten verzögert und die PA aufgegeben. Die AT-Probe wird hierdurch allerdings um 4 erschwert.

Kampfsystem - Beiläufige Handlungen:

Zuzüglich zu den beiden normalen Aktionen gibt es in Kämpfen meistens auch Zeit für eine Reihe begleitender oder spontaner Handlungen, die „so nebenher“ ausgeführt werden können. Man sagt, die Handlungen werden „in freier Aktion“ ausgeführt. So kann man bei einem Angriff oder einer Parade beispielsweise einen einzelnen Schritt auf den Gegner zu oder von ihm abrücken. Auch Kampfgeraben, taktische Zurufe und das Fallenlassen eines Gegenstands aus der Hand gehören dazu. Der Meister kann hier dabei einschränkend eingreifen, falls diese Handlungen ausufern sollten. Ein Sonderfall ist der so genannte Passierschlag, ein vom Meister genehmigter Extra-Angriff, falls der Gegner unbeabsichtigt in Schlagreichweite kommt. Ein solcher Angriff ist nicht abwehrbar, obliegt aber, so es keine anderen Regelungen dazu gibt, einem Meistervorbehalt.

Kampfsystem - Kampfszenarien:

An dieser Stelle wird es vielleicht Zeit zu erklären, wie so ein Kampf im Detail abläuft. Haltet hierfür am besten einen Kampfbogen der Beispielhelden bereit. Der übliche Ablauf sieht dabei in den meisten Fällen wie folgt aus: 1.) Der Angreifer wartet bis er an der Reihe ist. 2.) Der *Angreifer* greift den *Verteidiger* an. 3.) Falls der *Angreifer* Erfolg hatte, versucht der *Verteidiger* den Angriff doch noch abzuwehren. 4.) Bei Misserfolg in der Abwehr erleidet der *Verteidiger* nun Schaden.

Nahkampfszenario (bewaffnet ↔ bewaffnet):

AT (Attacke):	Der Angreifer probt mit einem W20 auf diesen Wert um anzugreifen und darf ihn nicht überwürfeln. Bei Misserfolg gilt der Angriff automatisch als gescheitert; auf PA oder Ausweichen muss nicht mehr geprobt werden.
PA (Parade):	Der Verteidiger probt mit einem W20 auf diesen Wert um den obigen Angriff mit einer Waffe oder einem Schild zu parieren und darf ihn nicht überwürfeln. Bei Erfolg wird kein Schaden davon getragen.
Ausweichen:	Wer lieber ausweichen statt parieren will, probt mit einem W20 darauf.
TP (Trefferpunkte), RS (Rüstungsschutz), SP (Schadenspunkte):	Konnte der Angriff nicht abgewehrt werden, wird nun auf den TP-Wert der Waffe des Angreifers geschaut. Hier steht oft so etwas wie „1W+2“ (ein W6-Wurf plus 2) oder „2W+0“ (zwei W6-Würfe). Von den so ermittelten Trefferpunkten wird nun der Rüstungsschutz des Verteidigers abgezogen. Was bleibt sind die Schadenspunkte. Liegen diese über Null, so verliert der Verteidiger nun in genau dieser Höhe Lebenspunkte.

Nahkampfszenario (unbewaffnet ↔ unbewaffnet):

AT (Attacke):	Der Angreifer muss sich für eine Kampfarm (Raufen oder Ringen) entscheiden, mit der er in dieser Kampfrunde angreifen und parieren will, und probt dann auf den jeweiligen AT-Wert.
PA (Parade):	Der Verteidiger muss sich für eine Kampfarm (Raufen oder Ringen) entscheiden, mit der er in dieser Kampfrunde angreifen und parieren will, und probt dann auf den jeweiligen PA-Wert.
Ausweichen:	Es gelten die gleichen Regeln wie bei „bewaffnet ↔ bewaffnet“.
TP(A) (Trefferpunkte), RS (Rüstungsschutz), SP(A) (Schadenspkt.):	Die Schadensberechnung geschieht analog zu „bewaffnet ↔ bewaffnet“, allerdings mit dem Unterschied, dass der Schaden hier auf die Ausdauerpunkte (AuP) erfolgt und die Hälfte davon wiederum auf die Lebenspunkte (LeP). Nur beim Gebrauch von natürlichen Waffen, z. B. Klauen, werden echte TP angerichtet. Mehr zum Thema AuP später.

Nahkampfszenario (bewaffnet ↔ unbewaffnet):

AT (Attacke):	Die Attacke verläuft wie bereits beschrieben. Ist der Angreifer allerdings Unbewaffnete oder attackiert mit natürlichen Waffen wie z. B. Krallen, so erleidet er bei erfolgreicher Waffen-PA des Gegners dessen halbe TP.
PA (Parade):	Die Parade verläuft wie bereits beschrieben. Ist der Verteidiger aber der Unbewaffnete oder verteidigt mit natürlichen Waffen wie z. B. Krallen, so erleidet auch bei erfolgreicher PA die Hälfte der TP des Gegners.
Ausweichen:	Es gelten die gleichen Regeln wie bei „bewaffnet ↔ bewaffnet“. Die PA vieler Tiere ist dabei, trotz des Namens, eigentlich Ausweichen.
TP/TP(A) (Trefferpkt.), RS (Rüstungsschutz), SP/SP(A) (Schadenspkt.):	Die Schadensberechnung geschieht analog zu den beiden oberen Fällen. Bewaffnete verursachen entsprechend TP und Unbewaffnete üblicherweise TP(A), so sie keine natürlichen Waffen einsetzen.

Typisches Fernkampfsszenario:

FK (Fernkampf):	Der Fernkämpfer leitet seinen Angriff ein, wenn er dran ist, probt aber erst dann auf den FK-Wert, wenn die nötigen Aktionen verstrichen sind (siehe Laden und Zielen). Die Probe wird dabei durch diverse Faktoren erschwert (positive Werte) bzw. erleichtert (negative Werte). Besonders typische Werte sind dicke hervorgehoben.
Bewegung:	0 (leichte Bewegung) > ... > 6 (Ziel im Galopp)
Entfernung:	-2 (sehr nah) > 0 > 4 > 8 > 12 (maximale Reichweite)
Gegnerdeckung:	0 (keine) > 2 (leicht verdeckt oder trägt Schild)
Seitenwind:	0 (Windstille) > ... > 4 (starker Seitenwind)
Schießart:	-4 (8 Aktionen Zieldauer) > 0 (Standard) > 2 (kein Zielen)
Sichtverhältnisse:	0 (heller Tag) > 3 (Dämmerung) >> 16 (absolute Finsternis)
Trefferzone:	0 (keine Zone) > ... > 10 (Kopf, Arme; Scharfschützen nur 7)
Zielgröße:	-2 (Elefant) > 0 (Hirsch) > 2 (Mensch) > ... > 8 (Maus)
PA (nur mit Schild!), Ausweichen:	PA/Ausweichen sind nur möglich, wenn man den Angriff kommen sehen konnte und dann um 4 (Wurfaffen) bzw. 8 (Pfeile, Bolzen) erschwert. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie bei „bewaffnet ↔ bewaffnet“.
TP (Trefferpunkte), RS (Rüstungsschutz), SP (Schadenspunkte):	Die Schadensberechnung geschieht analog zur Berechnung beim Kampf zweier Bewaffneter, doch kann die Entfernung in Metern die TP erhöhen oder erniedrigen (siehe Bogenschützen bei den Beispielhelden).

► Laden und Zielen:

Der Angriff mit einer Fernwaffe dauert normalerweise 2 Aktionen, da zum eigentlichen Angriff noch 1 Aktion fürs Zielen benötigt wird. Diese Aktion kann eingespart werden (Schnellschuss), doch ist die FK-Probe dann um 2 erschwert. Das Nachladen inkl. Zielen dauert bei Bögen in der Regel 2 – 4 Aktionen und bei Bolzenaffen 8 – 30 Aktionen.

Typisches Magiekampfsszenario:

Zauberprobe:	Der Spieler beginnt das Zauberritual wenn er an der Reihe ist, der Zauber wird aber erst mit der letzten Aktion der Zauberdauer ausgelöst. Berührungszauber erfordern eine zusätzliche, schadenslose AT-Probe, (Rufen, Ringen oder Stab-AT), die bei einem Fehlschlag einmal nachgeprobt werden darf.
Magieresistenz (MR):	Einige Zauber, vor allem Veränderungs-, Einfluss- und Kontrollzauber sind, falls gegen Unfreiwillige gerichtet, um dessen MR erschwert. Bei mehreren Zielen gilt als Erschweris: „Höchste MR + Anzahl der Ziele“. Gegen reine Angriffszauber richtet die MR normalerweise nichts aus.
PA (Parade), Ausweichen:	Gegen Zauber sind keine Paraden möglich. Bei sichtbaren Zauberge-schossen und unter Vorwarnung kann das Opfer aber ggf. versuchen um 5 erschwert auszuweichen. Jeder Punkt Unterwürfelung mindert den Schaden um 3.
TP (Trefferpunkte), RS (Rüstungsschutz), SP (Schadenspunkte):	Theoretisch wie gehabt, allerdings umgehen einige Angriffszauber den Rüstungsschutz (direkter SP-Schaden), Nicht-Angriffszauber sowieso. Oft bestimmen die ZfP* nun die Wirkungsstärke (0 ZfP* wirken wie 1 ZfP*).
Astralpunkte:	Am Ende muss der Zauber in Astralpunkten bezahlt werden. Ist dies nicht möglich, gilt der Zauber als gescheitert. Üblicherweise spürt ein Magier aber vorher, ob er noch genug astrale Kraft besitzt. Gescheiterte Zauber kosten hier die Hälfte der eigentlichen AsP-Kosten.

⚠ Hinweis:

Wird ein Magier während eines Zauberrituals getroffen, so muss er eine Talentprobe auf seine Selbstbeherrschung erschwert um den LeP-Verlust bestehen, damit der noch unfertige Zauber nicht abbricht. Ein Magier sollte sich im Kampf oftmals etwas weiter hinten positionieren.

Kampfsystem - Über 1 und 20:

Auch bei Kämpfen kommt der 1 und der 20 eine besondere Rolle zu: Wird bei einem Angriff eine 1 gewürfelt, so gilt dies als „glückliche Attacke“, und der Gegner kann nur auf seinen halben Parade- bzw. Ausweichenwert proben. Verhaut dieser seine Probe, darf der Angreifer noch einmal eine AT-Probe mit den gleichen Modifikationen, wie beim ersten mal, als so genannten „Bestätigungswurf“ machen. Besteht er den Wurf ebenfalls, gilt der Treffer nun als kritischer Treffer, und der Gegner kassiert die 2-fachen TP. Wird bei einer Parade eine 1 gewürfelt und entsprechend „bestätigt“, so steht dem Parierenden in dieser KR noch eine weitere Parade zu. Das Selbe gilt für ein auf die gleiche Art und Weise getätigtes „glückliches Ausweichen“. Die Kehrseite der Medaille: Eine 20 im Angriff oder in der Parade, die ebenfalls erst durch eine zweite, misslungene Probe „bestätigt“ wird, kann ebenso nachteilige Auswirkungen haben, die hier Meisterentscheid sind. Dazu gehören der Verlust der Waffe, das Verletztwerden durch die eigene Waffe, der Sturz und im schlimmsten Fall die Zerstörung der eigenen Waffe, jedesmal begleitet von einem INI-Verlust zwischen 2 und 4.

Kampfsystem - Verwundbarkeiten:

Einige Gegner – insbesondere Geister und Dämonen – sind gegen profane Waffen und bestimmte Zauber resistent oder gar immum, auf der anderen Seite dann aber auch oftmals „verwundbar“ gegenüber anderen Angriffen, sei es nun Wasser gegen Feuer-Elementare oder magische/geweihte Waffen gegen so manche Dämonen. Dies wird in vier verschiedenen Schadensstufen ausgedrückt. Eine Verwundbarkeit führt zu einer höheren Schadensstufe – üblicherweise eine Stufe höher als sonst.

Kein Schaden → halber Schaden → normaler Schaden → doppelter Schaden
immun resistent normal verletztbar

► Beispiele für Verwundbarkeiten:

Ist ein Gegner gegen profane (also gewöhnliche) Waffen resistent, aber verwundbar gegenüber Holz, dann verursacht eine Waffe aus Holz dennoch normalen Schaden. Eine magische oder geweihte Waffe aus Holz sogar den doppelten Schaden, denn diese ist nicht profan.

Dämonen haben zudem immer noch eine so genannte Empfindlichkeit gegenüber geweihten Dingen, die, abhängig von ihrer Stufe (Geist, Genius, Archon) und vom Weihegrad (einfach bis heilig) noch weiteren Schaden verursacht, wenn die Berührung mindestens eine Kampfunde (KR) andauert. Handelt es sich gar um einen Widersacher der Gottheit, der die Weihe gilt (z. B. Sturmdämon vs. Windgott), fällt der Schaden um so größer aus, wie hier nun vergrößert vorgestellt.

Weihegrad	Widersacherdämon		Kein Widersacherdämon	
	Geist	Genius/Archon	Geist	Genius/Archon
Einfach geweiht:	1W6 je KR	1W6 je 5 Min.		1W6 je Std.
Zweifach geweiht:	2W20 KR	2W6 je KR		1W6 je KR
Heilig:	4W20 je KR	2W20 je KR		2W6 je KR

Diese Liste ist auch auf Untote (gleiche Schwächen wie ungehörnte Dämonen), dämonische Chimären, eine Reihe Dämonenpaktierer und andere Wesen anwendbar. Totenwesen sind gegen Totengötter oft verwundbar, bisweilen auch nur empfindlich. Körperlose werden bei Empfindlichkeit durch passend geweihten Boden ausgeperrt.

⚠ Hinweis:

Empfindlichkeiten werden durch den RS nicht abgemildert. Zudem führen Verwundbarkeiten automatisch zu entsprechenden Empfindlichkeiten. Riesige Mengen schädigender Substanz (z. B. „Feuergeist stürzt ins Meer“) können zudem zur sofortigen Vernichtung führen.

Kampfsystem - Wahl der Waffen:

In einigen Kampfsituationen ist es nicht immer möglich den Angriff eines Gegners zu parieren. So kann man mit Waffen, die in erster Linie als Dolche oder Fechtwaffen geführt werden, keine Angriffe richtig parieren, die von Ketten-, Infanterie- oder Zweihandwaffen (sprich wirklich schweren Waffen) ausgehen. Peitschen können sogar gar nicht parieren. Dafür können sie – wie im Übrigen auch Kettenwaffen – Schilde besser umgehen, so dass alle vom Schild mitgebrachten Boni auf die Schild-Parade wegfallen. Mit den meisten Fernwaffen kann man auch nicht parieren.

Kampfsystem - Aktionen umwandeln:

Manchmal kann es sinnvoll sein, in einem Kampf alles in den Angriff zu setzen, oder man will sich einfach nur verteidigen. Auch das ist möglich, muss aber direkt mit Beginn einer Kampfrunde angekündigt werden. AT und PA werden dann für diese KR in 2 ATs oder 2 PAs umgewandelt. Das Umwandeln in zwei ATs erfordert mindestens eine INI von 8, und die zweite AT, die 8 INI-Phasen hinter der ersten erfolgt, ist um 4 Punkte erschwert. Beim Umwandeln in zwei PAs ist die zweite PA – außer bei Schilden – auch um 4 Punkte erschwert. Aktionen können nicht mit Peitschen, Ketten- oder schweren Zweihandwaffen umgewandelt werden, da diese zu träge sind.

Wundschwelle und Wundpunkte:

Neben dem Verlust an Lebensenergie kann der Angriff eines Gegners manchmal eine so böse Wunde verursachen, dass sie die körperlichen Fähigkeiten des Kämpfers spürbar beeinträchtigt. Dies wird in so genannten Wundpunkten ausgedrückt und kann äußere wie innere Wunden symbolisieren. Typische Ursachen für Wundpunkte sind dabei oftmals schwere Treffer, deren Schadenspunkte „über“ der so genannten Wundschwelle (der gerundeten halbe Konstitution) des Opfers liegen. Bei Pfeilen und Bolzen ist diese Schwelle um 2 gesenkt, bei stumpfen und keinen Waffen um 2 erhöht. Ein mehrfaches Überschreiten der Schwelle kann mehrere Wundpunkte verursachen. Jeder „kritische Treffer“, der mindestens einen Wundpunkt verursacht, verursacht noch einen weiteren Bonus-Wundpunkt. Nach einem Wundtreffer darf das Opfer eine um 4 Punkte pro Wundpunkt erschwerte Talentprobe auf die Selbstbeherrschung ablegen, um die Folgen zeitweilig um die Wirkung eines Wundpunkts zu reduzieren.

Folgen von Wundpunkten:

Pro Wundpunkt:	AT, PA, Ausweichen, FK, INI, GE fallen um 2, Geschwindigkeit um 1. Zauber sind um 2 erschwert. Die AuP fallen zudem um 1W6 Punkte.
----------------	--

Arbeitet der Meister mit Trefferzonen, so gilt hier, dass der Held ab 3 Wundpunkten in einer Trefferzone automatisch ohnmächtig wird. Die einzige Ausnahme sind die Extreminäten, die dann lediglich nicht mehr einsetzbar sind. Gerade Zonenwunden bieten dabei dem Meister die Möglichkeit, soweit sinnvoll, die Folgen nach eigenem Ermessen individueller zu gestalten, besonders dann wenn eine Zone gezielt anvisiert wurde.

Beispiele für das Zonensystem (Meisterermessen):

Zusätzliche bzw. alternative Mali:	Benommenheit, Abzüge auf KL und IN (Kopf); Verlust der Waffe bei verhaue- ner Konstitutionsprobe (Waffenarm); AT- und PA-Malus (ungenutzter Arm); Sturz bei verhaue- ner Konstitutionsprobe (Beine).
------------------------------------	---

Übrigens, nicht alle Gegnertypen erleiden Wundpunkte. Zu den Ausnahmen gehören u. a. magische Elementarwesen, Dämonen, Geister, Golems und Untote.

Kampfstile und Kampfmanöver:

Einige Helden sind in der Lage besondere Angriffe auszuführen, die Manöver genannt werden. Beispiele dazu findet ihr bei den „Myranischen Beispielhelden“.

Die Ausdauer eines Helden:

Wird ein Held verletzt, verliert er Lebenspunkte, das ist klar. Alternativ gibt es aber auch Situationen, die schlichtweg die Ausdauer eines Helden, repräsentiert durch die Ausdauerpunkte (AuP), senken können. Oftmals gilt die Ausdauer als schwarzes Schaf der Werten in DSA und wird in der Spielerschaft in vielen Situationen einfach nicht verwendet. Der Meister kann zu Beginn eines Kampfes (z. B. direkt nach einer Klettertour) eine niedrigere Ausdauer anordnen. Einige Zauber können AuP rauben, ebenso waffenlose Angriffe. Auch Situationen wie Ersticken oder Ertrinken rauben vor den LeP erst einmal AuP. Fällt die Ausdauer auf null, so gilt der Held praktisch als k.o. und damit als kampfunfähig. Eine angemessene Verschnaufpause kann die AuP allerdings auch wieder regenerieren. Alle 100 Sekunden gewinnt man so in der Regel einen W6-Wurf an AuP zurück.

Regeneration des Helden:

Kämpfe und Abenteuer sind anstrengend und können Verletzungen mit sich ziehen. Natürlich ist es da wichtig, dass sich ein Held da auch mal erholt und seine Wunden leckt – und dass er mal schläft. Eine erholsame Mütze voll Schlaf regeneriert üblicherweise einen W6-Wurf an LeP und einen W6-Wurf an AsP. Wundpunkte werden nach Ermessen des Meisters gestrichen (meist nur dann, wenn sie zuvor passend versorgt wurden). Gestörte oder zu kurze Schlafphasen können die Regeneration negativ, besonders luxuriöse Nachtlager sie positiv beeinflussen. Die Regeneration an LeP und AsP kann so zwischen $1W6 - 5$ und $1W6 + 2$ schwanken. Nach dem Schlaf darf ein Held dann auch noch eine Konstitutions- und eine Intuitionsprobe ablegen. Ist Erstere bestanden, erhält er einen weiteren LeP zurück, bei Letzterer einen weiteren AsP.

⚠ Hinweis:

$1W6 \pm X$ bedeutet auch in diesem Fall den Wurf eines 6-seitigen Würfels plus/minus X. Und man kann natürlich nicht über sein Maximum hinaus oder gar negativ regenerieren.

Irreguläre und verdeckte Proben:

Manchmal gibt es Situationen, in denen eine Probe, die in keinem Regelwerk festgelegt ist, wünschenswert wäre. Auch dies ist erlaubt und wird meist vom Meister verordnet. In der Regel sollte er dann natürlich angeben, auf was geprobt wird und was welcher Zahlenwert bewirkt. Vieles dient nur als Entscheidungshilfe, von der meist auch ein Spieler ungefragt Gebrauch machen kann, wenn es wirklich nur darum geht, für seinen Helden eine freie Entscheidung zu treffen – sprich wenn es klar ist, dass der Meister an dieser Stelle selbst keine Probe verlangen wird. Es gibt auch so genannte verdeckte Proben, meist vom Meister eingesetzt, damit der Spieler über das Ergebnis einer Probe absichtlich noch etwas im Unklaren gelassen wird. Dem Meister obliegt es auch, hier und da anstelle des Spielers eine Probe verdeckt abzuliefern, um ihn über einen Umstand nicht vorzuwarnen und so die Spannung zu erhalten.

⚠ Hinweis:

Es ist einem Spieler nicht erlaubt eigenmächtig eine Probe abzulegen, die ihm einen Vorteil verschaffen soll. Solche Proben müssen vom Meister vorher immer abgesegnet werden.

Der Tod des Helden:

Sinkt die Lebensenergie eines Helden in einen kritischen Bereich von 5 LeP oder weniger, so wird er ohnmächtig (womit die AuP folgerichtig sofort auf 0 fallen). Sinkt die Lebensenergie gar auf 0 LeP oder darunter, so ist er dem Tode nahe. In diesem kritischen Zustand bedarf er dringend professioneller Pflege eines Heilers, Schamanen oder Zauberers. Bekommt er sie nicht rechtzeitig, stirbt er. Sinkt die Lebensenergie unter den negativen Konstitutionswert hinaus, dann gilt der Held als sofort tot. Ein gestorbener Held kann – mit Ausnahme eines göttlichen Wunders – nicht wieder ins Leben zurückgeholt werden. Solche Wunder sind in Myranor jedoch äußerst selten und sollten vom Meister nur im absoluten Ausnahmefall eingesetzt werden.

Regeln im Detail: Fragen und Antworten

Frage: Wofür stehen die Eigenschaften, wenn man auf sie probt?

Antwort: Auch wenn die Bedeutung der Eigenschaften in den meisten Fällen klar sein sollte, hier einige ganz kurzen Erläuterungen, wofür sie stehen: Mut: Mut, Willensstärke ■ Klugheit: logisches Denken, Erinnerungsvermögen ■ Intuition: Bauchgefühl, intuitive Wahrnehmung ■ Charisma: persönliche Ausstrahlungskraft ■ Fingerfertigkeit: handwerkliches Geschick, Hand-Auge-Koordination ■ Gewandtheit: Gelenkigkeit und Körperkontrolle ■ Körperkraft: selbsterklärend ■ Konstitution: größter Einfluss auf die Lebenskraft und Ausdauer; Schmerzen, Gifte und Krankheiten widerstehen können.

△ Hinweis:

Auf Eigenschaften wird üblicherweise nur dann geprobt, wenn es kein passendes Talent zum Proben gibt. Ein sehr bekanntes Beispiel sind Klugheitsproben, um sich an etwas zu erinnern.

Frage: Wenn ein Zauber Eigenschaften erhöht, erhöht dies auch andere Werte?

Antwort: Ja, das tut es. Weitere Angaben hierzu findet ihr bei den Beispielhelden.

Frage: Was sind Sonderfertigkeiten und wie probt man auf sie?

Antwort: Sonderfertigkeiten ist ein Sammelbegriff für eine Reihe von Fähigkeiten der Helden, bei denen es sich nicht um Eigenschaften, Talente oder Zauber handelt. Jede Sonderfertigkeit hat dabei ihre eigenen Proberegeln, viele von ihnen wirken sogar nur passiv und erleichtern andernorts Proben oder erhöhen bestimmte Kampfwerte. Daher können an dieser Stelle keine allgemeinen Regeln genannt werden.

Frage: Wie lange dauert es im Kampf einen Heiltrank/Elixier einzunehmen?

Antwort: Dies kann recht unterschiedlich sein. Ist der Trank leicht erreichbar, also beispielsweise in einer Gürteltasche verstaut, dann dauert der gesamte Vorgang, inklusive Waffe weglegen, Flasche nehmen, Trinken, Waffe wieder annehmen, alles in allem 10 Aktionen (sprich 5 Kampfunden). Ist der Trank in einem Rucksack verstaut, dauert es doppelt so lange. Besteht der Held eine Probe auf die Fingerfertigkeit, dann halbiert sich für ihn die benötigte Zeit.

Frage: Wie probt man auf Gifte oder Krankheiten?

Antwort: Alle Gifte/Krankheiten besitzen eine eigene Stufe der Stärke und verursachen nach einer gewissen Zeit schleichend oft – ganz grob – etwa 1W6 LeP Schaden pro Stufe, oft mit weiteren Nebenwirkungen wie Übelkeit, Schwindel oder gesenkten Eigenschaften plus fehlender Schlafregeneration. Eine um die Stufe erschwerte Probe auf die Konstitution des Opfers halbiert die Wirkung bzw. die Wirkzeit. Hat man den Probewert um 10 oder mehr unterwürfelt, bleibt der Effekt sogar ganz aus. Passende Resistenzen oder Immunitäten verringern allerdings die Wirkung nicht direkt sondern erleichtern lediglich die KO-Probe um 7 bzw. um 15 (dies gilt nicht für übernatürliche Wesen). Gift auf einer Waffe wird nach erfolgreicher Verletzung immer vollständig in das Opfer injiziert, während eine Ansteckung durch eine Krankheit am besten durch eine „glücklichen Attacke“ eines hierzu passenden Gegners (z. B. eine Ratte) erfolgt, die mindestens 5 SP verursacht.

Frage: Wieviel ist es einem Helden erlaubt zu tragen?

Antwort: Hier solltet ihr mit gutem Menschenverstand arbeiten. Doch wenn nichts weiterhilft, kann der Meister veranschlagen, dass der Held Inventar in Höhe seiner Körperkraft in Kilogramm tragen kann (Rüstung zählt halb), ohne dass er irgendwelche Einbußen hat. Trägt er mehr, kann dies zu mehr BE und ggf. Ausdauerverlust führen.

Frage: Wie lang ist eigentlich eine Aktion und eine Kampfrunde?

Antwort: Eine Kampfrunde entspricht ca. 3 Sekunden, eine Aktion ca. 1,5 Sekunden. 100 Kampfrunden entsprechen somit einem Zeitraum von 5 Minuten.

Frage: Was ist bei Kämpfen gegen besonders große/kleine Gegner zu beachten?

Antwort: Hier sind einige Besonderheiten zu beachten. Angriffe winziger Gegner am Boden wie z. B. Mäuse kann man nicht parieren, sondern ihnen nur ausweichen. Angriffe so genannter „großer Gegner“ (z. B. Bären, Trolle, Oger) kann man nur mit einem Schild parieren oder ihnen ausweichen. Dies gilt für alle Beispieldhellen.

Frage: Was passiert, wenn ein Kontrahent im Kampf stürzt?

Antwort: Es existieren einige Angriffsformen wie besondere Manöver oder auch Angriffe von so genannten „Großen Gegnern“ (z. B. Bären, Trolle oder Oger), die einen von den Beinen reißen können. Auch Patzer bei Würfelproben im Kampf können einen manchmal zu Fall bringen. Um die Folgen eines Sturzes zu vermitteln, seien euch folgende vereinfachte Regeln ans Herz gelegt. AT und PA von Am-Boden-Liegenden sind um 3 erschwert, AT und PA gegen selbige hingegen um 3 erleichtert. Sämtliche Manöver (mit Ausnahmen wie z. B. ein Fußfeger oder ein Schwitzkasten gegen andere Liegende) sind nicht mehr ausführbar. Das Gleiche gilt für das (gezielte) Ausweichen. Das Aufstehen benötigt zwei Aktionen und gilt als längerfristige Handlung. Wer das Talent Akrobatik besitzt, kann versuchen darauf zu proben. Wer es schafft, schwingt sich schon in 1 Aktion auf, ansonsten bleibt er liegen. Einen Sturz durch einen Angriff kann man nicht mit einer Probe auf das Talent Körperbeherrschung abwenden, er verursacht üblicherweise aber auch keinen Schaden (der Angriff selbst schon).

Frage: Was tun mit Umwelteinflüssen bei Kämpfen?

Antwort: Umwelteinflüsse und andere Umstände beeinflussen natürlich auch Kämpfe, was sich nicht selten in Probenerschwernissen niederschlägt. Nahkämpfe in der Finsternis können je nach Resthelligkeit um bis zu 8 erschwert sein (Proben auf FK oder das Talent Sinnenschärfe um bis zu 16). Kämpfe im Wasser wiederum können je nach Wasserhöhe um bis zu 6 erschwert sein. Dies kann allerdings mit entsprechenden Sonderfertigkeiten abgemildert (meist halbiert) oder ganz ausgeglichen werden. Bei allem sollte wie immer der gesunde Menschenverstand herangezogen werden. Kriegt der Geblendete also jemanden z. B. dennoch in den Schwitzkasten, dürfte die Erschwernis aufs Ringen ab nun wohl wegfallen. Schild-Paraden unter Wasser? Nein.

Frage: Was tun bei unpassenden Eigenschaften innerhalb von Talentproben?

Antwort: Manchmal kann es vorkommen, dass Talentproben unpassend erscheinen, da auf überflüssige Eigenschaften geprobt wird oder Eigenschaften fehlen. In diesem Fall sollte der Meister alternative Eigenschaftsproben anordnen. Hier einige typische Beispiele: Selbstbeherrschung (rein geistig ◦ teils geistig): MU/MU/KL ◦ MU/MU/KO. Sinnenschärfe (fühlen): KL/IN/FF. Heraldik (Wappen am Aussehen erkennen): KL/KL/IN. Bergbau (Ortszweck, Erbauer, Statik ◦ mit Fingerprüfung): KL/KL/IN ◦ KL/IN/FF.

Frage: Darf ein Zauberer ein Ziel mit Zaubern mehrfach belegen?

Antwort: Nicht, wenn sich die Effekte der beiden Zauber zu sehr ähneln und der alte Zauber noch wirkt (Ausnahme: Augenblicklich wirkende Zauber). In dem Fall wirkt in dem Zeitraum alleine der stärkere Zauber. Bei zwei einander entgegen wirkenden geist-manipulativen Effekten ist der zweite Zauber um die ZfP* des ersten erschwert. Andere Kombinationen, auch gegensätzliche, wirken hingegen ungestört gleichzeitig.

Frage: Kann man die Initiative im Kampf wieder regenerieren?

Antwort: Ja, das geht und nennt sich „Orientieren“. Dies erfordert im Normalfall 2 Aktionen lang Ungestörtheit und eine erfolgreiche Eigenschaftsprobe auf die Intuition. Danach ist die Initiative optimal (sprich der W6-Wurf zählt als 6) wiederhergestellt. Allerdings beeinflussen alle aktiven INI-Effekte (Zauber, Wunden, ...) diese weiterhin.

Frage: Kann man mit reinen Fernkampfwaffen Angriffe parieren?

Antwort: Manchmal ja, aber das wird nicht empfohlen. Bei Schusswaffen, müsste man auf den PA-Basiswert (siehe Heldenbogen) proben, und die Waffe geht vermutlich kaputt. 19 und 20 sind Patzer. Bei Wurfsternen entspricht dies einer waffenlosen Parade.

Frage: Ein Talent, auf das jetzt geprobt werden müsste, fehlt. Und nun?

Antwort: Sofern der Meister nicht ohnehin für ein Problem den Einsatz verschiedener Talente vorgibt, heißt es meist, dass wenn ein Talent nicht aufgeführt ist, man auch keine Probe ablegen kann. Mitunter kann man jedoch auf ein Ersatztalent ausweichen, was die Probe dann allerdings je nach Meisterentscheid um 5 bis 15 erschwert, es sei denn das Ersatztalent wird vom Meister als gleichwertig empfunden. Der Meister kann alternativ auch eine ebenso erschwerte Probe auf eine Eigenschaft erlauben. Mit Ersatztalenten geführte Waffen haben einen Malus von 5 (AT-2 und PA-3 bzw. FK-5). Einige Waffen können aber durchaus mit mehreren Waffentalenten geführt werden.

Frage: Was heißt bei offiziellen Abenteuern „Probe +5“ (oder eine andere Zahl)?

Antwort: Das bedeutet, auch wenn es etwas kurios anmutet, dass die Probe um 5 erschwert ist. Anders herum bedeutet eine „Probe -5“ eine Erleichterung um 5. Diese Angaben sollten nicht mit Werteänderungen verwechselt werden. Eine „AT-Probe +2“ steht daher zwar für eine um 2 erschwerte Attacke-Probe, aber „AT+2“ steht für einen um 2 erhöhten Attacke-Wert.

Frage: Wie lange halten Waffen und Rüstungen bevor sie zerbrechen?

Antwort: So ihr wirklich mit Verschleiß spielen wollt, seien euch folgende Regeln ans Herz gelegt: Wird eine Rüstung im Laufe der Zeit insgesamt dem 20-fachen ihres RS an TP ausgesetzt, fällt der RS um 1. Waffen und Schilde können hingegen zerbrechen, wenn sie extreme Formen von Kampfmanövern oder kritische Angriffe pariert haben (lasst hierzu auch bei parierten „glücklichen Attacken“ immer den Bestätigungswurf machen). Jede Waffe und jeder Schild erhält hierzu eine Art Integritätswert, Struktur genannt, der erst einmal immer 18 beträgt. Dazu kommt eine schlechte Eigenschaft, die Bruchfaktor (BF) genannt wird, und anfangs häufig bei 1 (Metallwaffen), 2 (Schilder) oder 4 (Holzwaffen) liegt. Um diesen Wert wird die Struktur gesenkt. Probt bei Bedarf nun mit einem W20 auf diese Struktur. Misslingt die Probe, ist das Objekt zerstört. Gelingt die Probe, steigt lediglich der BF um 1, und der Angreifer muss nun eine diese Probe ablegen. Und auch hier kann der BF von dessen Waffe um 1 ansteigen. Bei einer 1 im Wurf steigt der BF prinzipiell nicht an. Bei quasi-unzerstörbaren magische oder geweihten Objekten gilt die Probe ohne Anstieg des BF automatisch als bestanden.

⚠ Hinweis:

Vorsorgliche Reparaturen von Waffe und Schild, z. B. bei einem Schmied, können Bruchfaktor oder Rüstungsschutz wieder auf den Ausgangswert zurücksetzen.

Frage: Was tun mit gebrochenen Zahlen im Spiel?

Antwort: Solltet ihr an irgendeiner Stelle im Spiel regeltechnisch mit gebrochenen Zahlen konfrontiert werden (z. B. Konstitution 13 \Rightarrow Wundschwelle 6,5), dann wird kaufmännisch gerundet, sprich ab x,5 aufgerundet (Konstitution 13 \Rightarrow Wundschwelle 7), ansonsten ab. In der Regel tut man dies aber erst beim Abschluss einer Berechnung. Zwischenergebnisse werden normalerweise nicht gerundet (Konstitution 13 \Rightarrow Wundschwelle 7 \Rightarrow doppelte Wundschwelle 13 und nicht 14).

Frage: Dürfen sich Helden gegenseitig neue Fähigkeiten beibringen?

Antwort: Prinzipiell ja, doch kann das Erlernen diverser Fähigkeiten unterschiedlich viel Zeit in Anspruch nehmen und bedarf auf jedem Fall des Einsatzes von Abenteuerpunkten (AP) seitens des Lernenden, was hier nicht weiter vertieft werden soll. Wer bei einem geschulten Lehrmeister lernt, benötigt weniger Abenteuerpunkte als üblich, doch kostet dies natürlich meistens eine bestimmte Menge Geld.

Myranor für Anfänger

3.) Das Imperium

Das Imperium Myranis ist das wohl größte und eines der ältesten Reiche ganz Myranors. Streng genommen handelt es sich dabei allerdings dabei um kein zentralistisches Reich, sondern mehr um eine Art Staatenbund. Das Reich selbst ist im Laufe der Geschichte bereits einmal untergegangen, wurde allerdings einige Zeit darauf wieder neu errichtet, weswegen man gegenwärtig auch oftmals vom so genannten Zweiten Imperium spricht. Die herrschende Schicht dieses Zweiten Imperiums wird dabei durch die so genannten Optimaten gebildet, welche sich aus einer Reihe mächtiger Familien von Zauberern zusammensetzt, die auch Hohe Häuser genannt werden.

Herrscher des Imperiums

Archäer - Vom Volk der Alten:

Die Archäer, oftmals auch als „die Alten“ oder weniger ehrfürchtig als die Bashuriden bezeichnet, waren ein Volk von überaus mächtigen Zauberern, die das Erste Imperium beherrschten. Ein besonderes Markenzeichen der Archäer, welche sich selbst als die Kinder der „Magiebringerin Mada“ ansahen, war dabei ihr drittes Auge in der Stirn: das so genannte Ea'Myr, auch magisches Auge oder Sternenaugen genannt, das ihnen einst Mada vermacht haben soll, und welches ihnen eine unglaubliche Macht, sowie den Blick in die magischen Gefilde verlieh. Das Volk gilt inzwischen als ausgestorben.

Optimaten - Herrscher des Imperiums:

Die Optimaten sind die Herrscher des Zweiten Imperiums. Sie sind Nachkommen von Mischwesen, die einst zwischen Archäern und Menschen gezeugt wurden. Doch das Blut der Alten, das immer noch in ihren Adern fließt, ist im Laufe der Zeit sehr dünn geworden. Nur noch wenige Optimaten besitzen das Ea'Myr. Einige Optimatensprösslinge haben nicht mal mehr Zauberkräfte. Ein Umstand der gerade bei Letzterem gerne vertuscht bzw. heruntergespielt wird. So ist landläufig deswegen eher von ruhenden magischen Kräften und einem lediglich nicht sichtbarem drittem Auge die Rede.

Die Masken der Optimaten:

Das Zeichen der Optimaten ist ihre Maske, die sie tragen: die Triopta. Auf ihr ist ein meist stilisiertes drittes Auge auf der Stirn abgebildet, und angeblich diente sie ursprünglich dazu die Untertanen vor den Auswirkungen eines Blicks in das reale dritte Auge zu bewahren, der angeblich jemanden in den Wahnsinn treiben oder gar umbringen konnte. Heutzutage verbirgt sie allerdings eher den Umstand, dass fast kein Optimat mehr solch ein Auge besitzt und ist inzwischen zu einem reinen Statussymbol geworden. Bürgerlichen ist es streng verboten eine Triopta zu tragen oder selbige gar einem Optimaten vom Kopf zu reißen. Das kann die Todesstrafe zur Folge haben.

Strukturierung des Imperiums

An dieser Stelle soll ein klein wenig der innere Aufbau des Imperiums, sowie die einzelnen Machtverhältnisse im Groben erläutert werden. Details zu den diversen Optimaten-Familien im Einzelnen, werden hingegen im Abschnitt „Hohe Häuser“ dieses Kapitels erläutert. Bitte beachtet, dass die folgenden Informationen wirklich nur für das Imperium in Myranor gelten. Andere Reiche sind oftmals anders strukturiert. Des Weiteren werden an dieser Stelle keine weiteren Angaben über Unterschiede einzelner Regionen des Imperiums gemacht.

Landesstruktur des Imperiums:

Imperium:	Kurze Bezeichnung des Zweiten Imperiums als solches, des größten Reiches in ganz Myranor. Der Herrscher des Imperiums ist der so genannte <u>Thearch</u> , auch Gottkaiser genannt, da er auch als oberster Vermittler zwischen der Menschheit und den Göttern angesehen wird. Hauptstadt des Imperiums ist die Millionenstadt <u>Dorinthapolis</u> .
Horasiat:	Ein einzelnes Königreich innerhalb des Imperiums. Der Herrscher über ein solches Reich wird als <u>Horas</u> (Mehrzahl: Horanthes) bezeichnet. Die Macht eines solchen Horas ist je nach Horasiat unterschiedlich und kann von gering bis zu fast absolutistisch reichen.
Metropole:	Als Metropolen bezeichnet man die jeweils größte und einflussreichste Stadt eines Horasiats, die auch meist Sitz des Horaspalastes ist. Der Verwalter (und Kirchenoberhaupt) so einer Stadt wird <u>Metropolit</u> genannt, dessen Einfluss bisweilen an die des jeweiligen Horas reichen kann, sofern nicht die gleiche Person. Eine Metropole hat in der Regel mindestens 100.000 Einwohner.
Provinz:	Eine Region eines Horasiats, in die selbiges unterteilt ist. Der Verwalter eines solchen Provinz, der so genannte <u>Trodinar</u> , gehört dabei mitnichten immer dem gleichen Haus wie der jeweilige Horas an. Vertreten wird er oft durch den nicht-optimatischen <u>Magnaten</u> , der in der Regel vom Trodinar mit fast den gleichen Befugnissen ausgestattet wird. Die einflussreichsten, weil ertragreichsten Provinzen werden Domänen genannt.

Gesellschaftsstruktur des Imperiums:

Optimat:	Bezeichnung eines Angehörigen der Adels- und nicht abwählbaren obersten Herrscherschicht des Imperiums. Praktisch alle Optimaten sind magisch begabt und das Optimatentum selbst in verschiedene Häuser unterteilt.
Honorat:	Die bürgerliche Oberschicht. Honoraten arbeiten oft in der Verwaltung, als Steuereintreiber, Offiziere, Richter für bürgerliche Belange oder als rechte Hand eines Optimaten bzw. dessen Exekutive. Das höchste Amt, das ein Honorat erlangen kann, ist das Amt des Magnaten. Optimaten-Sprößlinge ohne Zauberfähigkeiten werden in den meisten Horasiaten automatisch Honoraten.
Bürger:	Ein Mitglied der Mittelschicht, der sowohl Mensch als auch Nicht-Mensch sein kann. Viele Bürger formieren sich vor Ort zu sog. Cirkeln, einer Art Zwischending aus Großfamilie und Interessengemeinschaft, teilweise mit informellem Rechtssystem. Sie dürfen auch an Prätores-Wahlen teilnehmen (s. Kapitel 4).
Untertanen:	Die unterste Schicht der Bevölkerung, abgesehen von den Sklaven, die zu großen Teilen aus Tagelöhnern und einfachen Bauern besteht. Untertanen dürfen ohne Vertreter eines der höheren Schichten keine Verträge abschließen und werden bei Vergehen meist nur schnellgerichtlich abgeurteilt.

Militärstruktur des Imperiums:

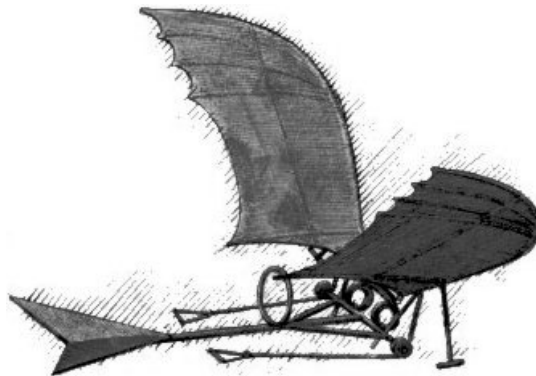
Myrmidonen:	Myrmidonen stellen gewissermaßen die Armee des Imperiums an sich dar. In fast jedem Horasiat ist dabei mindestens eine Großeinheit der Myrmidonen, eine so genannte <u>Myriade</u> , stationiert. Sie sollen dabei nicht nur das Horasiat vor eventuellen Feinden schützen, sondern auch die Interessen des Thearchen vor dem jeweiligen Horas schützen. Als oberster Befehlshaber aller Myriaden gilt der Thearch selbst. Mehr zum Thema Myrmidonen weiter unten.
Horasarmee:	Dies ist die Landesarmee, die einzig und allein dem Horas des jeweiligen Horasiats unterstellt ist. Ihre größten Einheiten werden <u>Legionen</u> genannt.
Hausarmee:	Hiermit sind die Sicherheitskräfte eines Optimaten-Hauses gemeint. Sie beschützen in der Regel hochrangige Optimaten oder deren Domizile.
Provinzgarde:	Die allgemeinen Sicherheitskräfte sind meist nach den Staatsgöttern benannt: Brajangarde (Polizei), Shinxirgarde (Stadtmiliz), Chrysirgarde (Wasser-/Luftsicherheit), Gyldaragarde (Feuerwehr, Müllabfuhr), Siminiagarde (Steuern, Gewerbeaufsicht), Neretongarde (Friedhöfe, Mordkommission), Zaturagarde (Armenspeisung, Kranke, Seuchen) und Raiagarde (Schutz von Theatern/Arenen).

Die Streitkräfte des Imperiums

An dieser Stelle soll etwas näher auf die Streitkräfte der imperialen Armee, die so genannten Myrmidonen, eingegangen werden. Hier die vielleicht wichtigsten Fakten.

Innere Struktur der Myrmidonen:

Aufgaben:	Die Aufgaben der Myrmidonen ist offiziell in erster Linie der Schutz der Grenzen des Imperiums vor äußeren und inneren Feinden, wobei letztere Aufgabe üblicherweise nur dann wahrgenommen wird, wenn die übrigen Sicherheitskräfte entweder nicht vor Ort oder überfordert sind. In den meisten Horasiaten ist dafür eine Großeinheit, eine so genannte Myriade, stationiert; manchmal auch mehrere. Inoffiziell dienen die Myriaden aber auch als Machtpräsenz des Thearchen vor dem Horas.
Rassen/Spezies:	Die Myrmidonen sind eine weitgehend menschliche Armee. Gerade in den regulären Truppen sind nicht-menschliche Soldaten eher selten. Allerdings gibt es auch einige Spezialtruppen, die stellenweise nur aus bestimmten nicht-menschlichen Spezies bestehen.
Kontingente:	Die größte reguläre Einheit ist die etwa 10000 Mann starke <u>Myriade</u> , welche vom sog. <u>Strategus</u> , angeführt wird. Die kleinste reguläre Einheit ist hingegen die etwa 100 Mann starke <u>Zenturie</u> , angeführt vom sog. <u>Zenturio</u> . Es gibt u. a. noch kleine Achtertrups, die als Tentorium bezeichnet werden.
Oberbefehl:	Den Oberbefehl über alle Myrmidonen hat der <u>Dorokrat</u> ist Dorinthapolis, über dem vom Rang her nur noch der Thearch selbst steht. Den Oberbefehl im jeweiligen Horasiat hat wiederum der so genannte <u>Myriokrat</u> , wobei allerdings auch der oder die Strategus ein Wörtchen mitzureden haben. Der Horas hat übrigens keine direkte Befehlsgewalt über die Truppen und muss sich bei Bedarf erst an den Myriokraten wenden.
Uniform:	Das Aussehen der Uniform unterscheidet sich meist von Myriade zu Myriade und Horasiat zu Horasiat, sieht im irdischen Vergleich üblicherweise aber aus wie eine römische Legionärsuniform, der man versucht hat ein Aussehen zu verleihen, dass sie ein Stück weit an Insekten erinnert.
Bewaffnung:	Waffen gibt es bei den Myrmidonen die Unterschiedlichsten, doch sind gerade drei besondere Waffen zum regelrechten Symbol der Myrmidonen geworden: Erstens die <u>Kentema</u> (ein so genannter Bastardstab, eine Klingenwaffe ähnlich einer Schwertlanze), zweitens die <u>Machira</u> (ein kurzes Stoßschwert) und drittens die <u>Bela</u> (eine Art Bolzenschussgewehr).
Sondertruppen:	Neben den regulären Boden- und Reitertruppen gibt es auch noch eine Reihe Sondertruppen der Myrmidonen. So gibt es Luftkampfeinheiten, die im Umgang mit Luftschiffen und Insektokoptern geübt sind, Unterwassereinheiten für den Kampf mit U-Booten und spezielle nicht-menschliche Truppen wie Leonir-, Pardir-, oder Ashariel-Einheiten.



Hohe Häuser des Imperiums

Alantinos - Haus der Intriganten



Das Haus und seine Anhänger:

Im Ersten Imperium war Alantinos eines der einflussreichsten Häuser überhaupt. Diese Zeiten sind längst vorbei, und so lebt das Haus weitgehend von seiner ruhmreichen Vergangenheit. Neben ihrer Tätigkeit als Diplomaten, findet man die Mitglieder dieses Hauses oftmals auf Bällen und Festen, wo sie sich nicht selten als Partygänger gerne in den Mittelpunkt stellen. Alantiner gelten oft als große Charismatiker, gewandte Redner, Blender, bis hin zu Intrigenspinner. Mit der Zeit hat das Haus auch Kontakte zu eher zwielichtigen führenden Personen der Unterwelt hergestellt.

Zauberei und Tracht:

Als Kämpfer der Worte und Schmeicheleien haben sich die meisten Alantiner auf die magische Beherrschung des Geistes spezialisiert. Modebewusst wie sie sind, treten sie dabei häufig in aufwändigen Gewändern auf. Ihre Triopten sind zudem meist mit Edelmetallen und diversen Edelsteinen verzierte Stirnreifen anstelle von Masken.

Aldangara - Haus der Anarchisten



Das Haus und seine Anhänger:

Die Mitglieder dieses fast schon nicht mehr existierenden Hauses haben sich weitgehend in die Wildnis zurückgezogen, wo man sie bisweilen als Einzelkämpfer, Banditen oder Großwildjäger vorfindet. Sie hängen einer meist anarchistischen Lebensweise nach, die sich jeglicher Einschränkungen der persönlichen Freiheit durch Autorität, Gesetze oder Normen widersetzt. Da dies aber meist die Freiheiten des jeweils Anderen einschränkt, wurde „das Recht des Stärkeren“ oft zu einer Art Lebensphilosophie. Als klassische Herrscher findet man sie nur noch in einigen wilden Randgebieten des Imperiums vor.

Zauberei und Tracht:

Als Herren der Wildnis haben Aldangaraner sich oft auf die Beherrschung von Eis, Humus und allen magischen Prinzipien der Jagd spezialisiert. Ihre Mitglieder haben keine feste Kleiderordnung. Ihre Triopta besteht, sofern sie sie überhaupt tragen, aus Holz oder der Schädelfront eines Wildtieres.

Aphirdanos - Haus des Thearchen



Das Haus und seine Anhänger:

Aphirdanos ist das Haus der Häuser überhaupt, jedenfalls nach ihrem Selbstverständnis, stellt es doch schon seit sehr langer Zeit den Thearchen des Imperiums. Eine Tatsache, die viele seiner Anhänger hat arrogant werden lassen. Die Aufgaben der Mitglieder haben meist etwas mit dem Schutz oder der Interessenvertretung des Thearchen, auch vor den anderen Häusern, zu tun. So ist mitunter von so genannten Inquisitores in geheimem Auftrag die Rede, aber auch von Exorzisten wider den dunklen Mächten. Viele von ihnen gelten diesbezüglich fast schon als paranoid.

Zauberei und Tracht:

Aphirdaner gelten oftmals als Meister der Erkenntnis- und Beherrschungsmagie. Die Exorzisten unter ihnen üben sich zudem auch im Umgang mit Dämonenbannung und Antimagie. Dämonologie an sich wird kaum betrieben, widerstrebt doch das Chaos der dämonischen Kräfte dem Ordnungssinn des Hauses. Die Mitglieder tragen, sofern nicht in geheimer Mission als Inquisitores unterwegs, fast immer demonstrativ einen standesgemäßen Calar und eine Triopta in Form eines streng drein blickenden Gesichts.

Ennandu - Haus der Freidenker



Das Haus und seine Anhänger:

Das Haus Ennandu steht schon seit längerem unter imperialer Beobachtung, steht es doch im Verdacht aufwieglerisches Gedankengut zu verbreiten und eine neue Staatsform gründen zu wollen. Die häufigsten nachgesagten Unworte: Volksbildung und Demokratie. Auch munkelt man, dass sie heimlich am erfolgreichen Aufstand der Serover beteiligt gewesen sein sollen, bei denen sie ja nun auch weitgehend leben. Ennandu gelten nicht nur als Philosophen, sondern auch als gewiefte Händler und Spione. Als Optimatenhaus sind sie im Imperium zwar offiziell noch anerkannt, ihre Mitglieder dürfen aber keine höheren offiziellen Ämter mehr bekleiden.

Zauberei und Tracht:

Als die Philosophen und Spione, die viele von ihnen sind, haben sich die Ennandu oftmals auf den Umgang mit den magischen Quellen der Erkenntnis und Zauberei spezialisiert. Hinzu kommt ein Umgang mit den Elementen Wasser und Luft durch das Leben mit den Serovern. Calar und Triopta, die als Vollmaske meist das Antlitz eines nachdenklichen Philosophen zeigt, werden meist nur zu offiziellen Anlässen getragen. Oft trägt ein Ennandu lediglich gewöhnliche Straßenkleidung und ein Diadem.

Eupherban - Haus der Kuriere



Das Haus und seine Anhänger:

Das Haus Eupherban gilt als eines der einflussreichsten Häuser, besitzt es doch ein Quasi-Monopol auf alle Post- und Nachrichtenübermittlungen innerhalb des Imperiums. Die oft nicht-adligen Kuriere wie auch die oft adligen Diplomaten gelten als schnell, vertraulich und zuverlässig. Doch sagt man diesem verschwiegenem Haus auch oft nach, dass es seine Vormachtstellung in diesem Gebiet nur deshalb hält, weil es potentielle Konkurrenz rigoros aus dem Weg räumt und den allgemeinen Nachrichtenfluss so künstlich eindämmt.

Zauberei und Tracht:

Vieler Mitglieder dieses Hauses legen ihren Schwerpunkt in die Art Zauber, die ihnen sowohl einen schnellen Transport, als auch ein möglichst unauffälliges Aneignen von Informationen beschert. Dabei wird öfters auch auf dämonische Kräfte gesetzt. Nach außen hin zeigen sich Eupherbaner in einer deutlichen aber dennoch schlichten Eleganz. Ihre Kleidung ist meist gediegen in Schwarz und Gold. Ebenso schlicht und elegant ist ihre als Vollmaske getragene schwarze Triopta.

Icemna - Haus der Matriarchen



Das Haus und seine Anhänger:

Der Einfluss des Hauses Icemna beschränkt sich weitgehend auf die Insel Era'Sumu, ist dort jedoch fast absolut. Das weitgehend von Frauen angeführte Haus hat sich dem Glauben an Göttin Satu, der Tochter der im Sterben liegenden Erdmutter Sumu, sowie Gott Lev'tha verschrieben; und damit auch dem maßvollen, aber durchaus gelenkten Umgang mit der Natur, denn ungezügelter Natur vermag nach Ansicht Icemnas ebenso Sumu zu schwächen. Insofern gilt das Haus als das vielleicht götterfürchtigste überhaupt. Die Frauen Icemnas sind oft Priesterinnen der Satu und halten sich nicht selten ein so genanntes Vertrautentier. Die Männer findet man hingegen in den Reihen der Priesterkrieger des Lev'tha, die ihre Ausbildung in einer Reihe Kriegerklöster absolviert haben. Zwischen Icemna und dem Haus Phraisophos, von dem sich Icemna einst abgespalten hatte, existiert seit langem ein schwelender Konflikt.

Zauberei und Tracht:

Die magischen Vorlieben Incemna sind je nach Geschlecht unterschiedlich. So gelten die Männer des Hauses als hervorragende Elementaristen und begnadet im Umgang mit den Quellen der Begierde und der Tiergeister. Die Frauen hingegen sind oft Meisterinnen im Umgang mit Humus und Heilmagien. Aufwändige Kleidung wird bei beiden Geschlechtern nur zu besonderen Anlässen getragen, meist begnügt man sich mit schlichter, oftmals erdfarbener Kleidung. Hinzu kommt ihr Ritualdolch Su'Run. Ebenso nur zu besonderen Anlässen bzw. außerhalb der Insel trägt man bei den Frauen ein einfaches Stirnband oder eine weiße Ledermaske. Eine Triopta in dem Sinne existiert nicht. Männer hingegen tragen oft einen Stirnreif mit dem Emblem ihres bevorzugten Elements und nicht selten dazu ein Musikinstrument.

△ Hinweis (*):

Wie für Aventurien-Spieler unschwer zu erkennen, entspringt den Traditionen dieses Hauses ein Großteil des späteren aventurischen Hexenkultes.

Illacrion - Haus der Künstler



Das Haus und seine Anhänger:

Illacrion gilt als ein Haus der der Künstler, der Bildhauer, Musiker, Maler, Dichter und Denker. Es gilt jedoch auch als ein Hort radikaler Freigeister und Individualisten. Strafen und gesellschaftliche Normen gelten ebenso als Einschränkungen der Freiheit des Geistes, wie unnötige Hilfsbereitschaft oder gegenseitige Fürsorge. Ihr Streben: Ein Leben, bei dem man sich in jeder Notlage selbst helfen kann – oder halt untergeht. Daher wirken Illacrianer nicht selten als äußerst egozentrisch und wenig hilfsbereit.

Zauberei und Tracht:

Illacrianer sind meist fast allen magischen Traditionen, bis hin zum Animismus der Nicht-Menschlichen gegenüber neugierig und aufgeschlossen. Doch hegen sie meist eine Vorliebe für Quellen der Kreativität, Begierde, Freiheit, aber auch des Wahnsinns und der Illusionen. Erschaffung letzterer ist für viele Illacrianer eine regelrechte Kunst. Eine allgemeine Tracht gibt es nicht, doch ist die Kleidung meist extravagant und die Triopta oft aus bunt-schillernden Materialien gefertigt.

Kouramnion - Haus der Soldaten



Das Haus und seine Anhänger:

Diesem großen und einflussreichen Haus sagt man nach, dass in ihm noch der Geist der Gründerväter weht. Und so ist das Haus nicht gerade für seine Intrigen und Machtspiele bekannt, eher für seine Ehrlichkeit und Bodenständigkeit; und für seine Paradelösung für alle Probleme – der Waffe. Kouramnion entspringen viele Offiziere, wobei das Haus jedoch den Schwerpunkt auf den Umgang mit den unteren Rängen gelegt hat. Und so ist das Haus gerade bei der niederrangigen und oftmals bürgerlichen Mehrheit der Myrmidonen sehr beliebt. Die Anhänger dieses Hauses gelten jedoch nicht selten als recht spezieisistisch.

Zauberei und Tracht:

Als optimatische Soldaten sind die Mitglieder dieses Hauses meist auf Zauber mit deutlicher Wirkung wie Angriffs- und Unterstützungszauber spezialisiert, wobei ihre Bodenständigkeit sich in einer Vorliebe für das Element Erz bemerkbar macht. Ihre Tracht ist die Uniform und ihre Triopta ähnelt meist eher einer einfachen Helmmaske.

Onachos - Haus der Nekromanten



Das Haus und seine Anhänger:

Viele Anhänger des Hauses Onachos wirken auf Aussenstehende so unheimlich wie die Neristu. Und in der Tat hegen die Mitglieder dieses Hauses, wie die Neristu, ein besonderes Interesse an der Totenwelt. Dabei geht es den Mitgliedern dieses Hauses weniger darum, einfach nur auf irgendwelchen Friedhöfen rumzustöbern, sondern vielmehr um den Kontakt mit den Geistern der Verstorbenen, um so an längst untergegangenes Wissen zu gelangen. Ein oft nachgesagtes Ziel: Der Kontakt mit den ausgestorbenen Archäern. Die gläubigeren Vertreter des Hauses sehen sich derweil dem Totengott Nereton nahe stehend, gilt doch Gründer Onachos als dessen Heiliger.

Zauberei und Tracht:

Als Magier im Umgang mit Toten sind die meisten Onachos Spezialisten im Umgang mit den Quellen Humus, Endgültigkeit, der Sphäre der Toten, bis hin zur Quelle des Un-Todes. Doch soll es auch viele Heiler und Seelenheiler unter ihnen geben. Onachos tragen oft düstere, meist schwarze Kleidung und eine bleiche Triopta aus Knochen oder Elfenbein in Form eines Totenschädels.

Partholon - Haus der Offiziere



Das Haus und seine Anhänger:

Ähnlich wie das Haus Kouramnion hat sich auch dieses Haus dem Militär verschrieben. Doch im Gegensatz zu Ersterem geht es Partholon weniger um den Erhalt der alten Werte, sondern vielmehr darum seinen Anhängern eine möglichst große Karriere als Heerführer zu ermöglichen. Folglich bildet das Haus seine Schüler nicht nur in besonderen Kampfstrategien, sondern auch bezüglich Führungsqualitäten aus. Besondere Tugenden sind eine strenge Selbstdisziplin, sowie das Beherrschen spezieller, oftmals besonders stilvoller, aber ebenso tödlicher Kampftechniken.

Zauberei und Tracht:

Die meisten Partholoner gelten als hervorragende Kampfmagier, besonders im Umgang mit Feuer und Erz. Doch auch der Umgang mit Quellen wie Agression zur Truppenstärkung ist beliebt. Dämonische Kräfte sind hingegen vielen suspekt, wenn auch keineswegs tabu. Tragen tun Partholoner meist eine Kombination aus Calar und Offiziersuniform mit sichtbaren Rangabzeichen. Ihre üblicherweise schneesilbrige Triopta wird meist aus der Totenmaske eines (oft leonischen) Feindes gegossen.

Phraisophos - Haus der Chimärologen



Das Haus und seine Anhänger:

Der Ursprung dieses Hauses liegt im Haus Icemna, von dem es sich einst abspaltete. Seitdem liegt ein schwelender Konflikt zwischen den beiden Häusern. Das Motto dieses Hauses ist; Die Möglichkeit der Erforschung des Erforschbaren, möglichst ohne moralische Hürden. Und so wird in keinem anderen Haus wie hier der experimentelle Umgang mit den dämonischen Kräften betrieben. Phraisophianer gelten als Meister der Chimärologie, als Alchemisten, Erforscher von Krankheiten und als Heiler. Einige ihrer Errungenschaften haben traurigen Ruhm als Waffe gegen Aufständische erlangt.

Zauberei und Tracht:

Als Erforscher des Körperlichen sind die meisten Anhänger des Hauses im Umgang mit den sieben Elementen und einer Reihe dämonischer Quellen geübt. Phraisophianer tragen meist bodenlange Gewänder mit Elementsymbolen und einem oftmals tiefgrünen Calar mit Kapuze. Ihre Triopta ist eine Vollmaske in gold-roten Tönen und meist der wagen Gesichtsform des Trägers.

Quoran - Haus der Technomanten



Das Haus und seine Anhänger:

Der Begriff Fortschritt und der Name Quoran sind seit jeher eng miteinander verbunden. Ihrem Geist entspringen einige der eindrucksvollsten technomantischen Errungenschaften überhaupt. Ihr Motto: „Für jedes Problem gibt es eine passende Erfindung.“ Die Mitglieder selbst gelten dabei oftmals als Theoretiker, die sich gerne lange Zeit in ihren Labors einschließen und an neuen Konzepten tüfteln. Die eigentliche Arbeit überlassen sie, wenn es geht, dann meist ihren Honoraten.

Zauberei und Tracht:

Die Magie der meisten Quoraner ist auf den Umgang mit Quellen wie Feuer, Luft, Erz und allem anderen spezialisiert, was für den Betrieb oder Antrieb technomantischer Erfindungen hilfreich sein könnte. Die Mitglieder tragen meist einen eher praktischen Talar mit einer taschenbewährten Weste. Ihre Triopta gleicht fast einer Schutzbrille und ist manchmal mit einigen technischen Spielereien bestückt.

Rhidaman - Haus der Händler



Das Haus und seine Anhänger:

Das Haus Rhidaman gehörte einst zu den reichsten und mächtigsten Häusern des Imperiums, aufgrund ihres damaligen Handelsmonopols an vielerlei Orten. Doch diese Zeiten sind längst vorbei. Und obwohl auch heute noch die meisten Handelsschiffe sowie so gut wie jede Bank des Imperiums zu Rhidaman gehören, ist das Haus im Laufe der Zeit immer mehr geschrumpft – haben immer mehr neue Handelsmächte wie die nicht-imperialen Kerrishiter die Hoheit. Nichtsdestotrotz hat das Haus immer noch immense Geldreserven und nutzt sie auch, um sich politische Verbündete notfalls schlichtweg zu kaufen.

Zauberei und Tracht:

Als Händler sind viele Rhidamaner besonders im Umgang mit stellarer Beherrschungsmagie ausgebildet. Und auch vor dämonischen Quellen kennt man keine Hemmungen, auch wenn so manch Angehöriger des Hauses dadurch diesen Mächten schon selbst erlegen sein soll, insbesondere der Macht Xolovars, worauf dann meist das Ableben durch das eigene Haus vorprogrammiert ist. Auf Handelsreisen tragen Rhidamaner meist rein praktische Kleidung, auf offiziellen Anlässen hingegen das Edelste. Ihre Triopta ist in der Regel eine mit Edelsteinsplittern verzierte Vollmaske.

Tharamnos - Haus der Magokraten



Das Haus und seine Anhänger:

Tharamnos gehört zu einem der einflussreichsten Häuser, und kein Haus hat sich wie dieses auf die Erforschung der Magie an sich verschrieben. Die Mitglieder dieses Hauses gelten oftmals als sehr elitär, besonders gegenüber Nicht-Zauberern, die sie häufig als Menschen zweiter Klasse betrachten. Ihr ideales Staatsbild: die Magokratie. Ihre Unersetzlichkeit als Beschützer des Imperiums gegen die Angriffe der Draydal hat das Haus auf eine hohe Machtstellung postiert und manch einer fordert sogar schon hinter vorgehaltener Hand den Thron des Thearchen.

Zauberei und Tracht:

Tharamnier sind dafür bekannt weitgehend alle Formen der Magie zu beherrschen, doch ihr Steckpferd ist der Umgang mit den besonders schwer zu beherrschenden Quellen Zauberei und Kraft. Die Mitglieder tragen meist einen schlichten weißen Calar mit purpurnen Verzierungen und eine ebenso schlichte weiße Triopta in Form einer Halbmaske mit optrilith-verglasten Augenöffnungen.

Entmachtete Häuser des Imperiums

Celiu-Brajanos - Haus der Praioten:

Das Haus, das bereits zu Lebzeiten unter dem Namen Hohes Haus Caelius für seine Frömmigkeit gegenüber den Göttern, insbesondere gegenüber Brajan, bekannt war, hatte einst viel Einfluss, wurde dann jedoch wegen seiner extrem religiösen Ansichten in einem langwierigen Häuserkampf (vor allem gegen Melarythor und Charybalis) geschwächt und ging letztendlich daran zugrunde. In seiner Endphase sorgte das Haus noch ein letztes mal für etwas Aufsehen, als ein führendes Mitglied sich zusammen mit der „Sekte der Hexatéer“ aufmachte und Myranor Richtung Aventurien verließ. Die restlichen Vertreter des Hauses werden heutzutage meist vom Optimatentum geschmäht, aber ansonsten in Ruhe gelassen. In den nicht-imperialen und Grenzgebieten finden die Lehren des Hauses mitunter wieder fruchtbaren Boden.

► Das Vermächtnis Celiu-Brajanos': (*)

Was in Myranor allenfalls spekuliert werden kann, ist die Tatsache, dass sich die Lehre dieses Hauses tatsächlich bis heute auf Aventurien hat halten können. Gleiches gilt für das alte Symbol des Hauses: Eine goldenen Sonne auf rotem Grund – das Zeichen der Praios-Kirche.

Charybalis - Haus der Charypta-Paktierer:

Das Haus Charybalis hatte zur Zeit der Besiedlung Aventuriens eine schier grenzenlose Macht, doch sind ihr die düstere Praktiken des Charypta-Kultes und die darauf folgende Intervention der Götter mit der Errichtung des Efferd-Walls dem Haus zum Verhängnis geworden. Heutzutage gibt es nur noch vereinzelt Verfechter des Hauses, die inzwischen größtenteils Dämonenpaktierer sind.

Nesséria - Haus der Insekten-Verehrer:

Die Mitglieder dieses Hauses sollen sich der Verständigung mit den Insektioden verschrieben haben und darauf hin wahnsinnig geworden sein. Als angeblicher Anstifter der Senatskriege vor etwa 350 Jahren wurde das Haus dann gestürzt. Heute leben einzelne Mitglieder des Hauses oftmals in den kargeren Randgebieten Myranors, dort wo auch die Rieseninsekten leben. Selten sind es mehr, doch wo es mehrere sind, treten sie meist wie Insekten in auffällender Geschlossenheit auf.

Chrysotheos - Haus des Widersacher-Kultes:

Chrysotheos gilt nicht nur einfach als gestürztes Haus. Es wurde in einem bis dahin noch nie gekanntem gemeinsamen Akt aller anderen Häuser regelrecht vernichtet, nachdem sich seine Mitglieder der Anbetung des Vielgesichtigen Gottes verschrieben, und sich mit den Draydal verbündet hatten. Einige meinen das Haus existiere schlicht nicht mehr, andere, die Mitglieder seien zu den Vesai nach Meralis geflohen.

Melarythor - Haus der Dämonen-Paktierer:

Durch die ständigen Dämonenpakte seiner Mitglieder hatte sich Melarythor bereits zu Lebzeiten als „unwürdiges Haus“ an den Rand des Optimatentums gedrängt und sich in Folge andere Häuser – allen voran Celiu-Brajanos – zu Erzfeinden gemacht. Später erkannte man das Melarythor als einen der Anstifter hinter den Senatskriegen vor etwa 350 Jahren, und das Haus wurde in Folge unter der Schirmherrschaft des Hauses Ennandu endgültig gestützt. Noch heute werden eine Reihe der letzten Mitglieder vom Haus Ennandu gejagt, sofern sie keinen Schutzpatron haben.

► Vom letzten Patriarchen Melarythors: (*)

Eine Legende über dieses Haus und beschreibt den finalen Kampf von dessen letztem Patriarchen „Chyriakal yl Melarythor“ gegen Ennandus Patriarchen „Anthadian arc Ennandudes“. Ersterer soll dabei stets eine Krone mit 13 Strahlen auf dem Haupt getragen haben. Ein aventurischer Gelehrter könnte hier verdächtige Parallelen bezüglich des Konfliktes Rohal vs. Borbarad und bezüglich der Dämonenkrone erkennen.

Myranor für Anfänger

4.) Rassen & Völker

Vorwort:

Myranor ist ein riesiger Kontinent, auf dem sich im Laufe der Äonen gleich eine Vielzahl verschiedenster Kulturen herausgebildet hat. Doch handelt es sich hierbei mitnichten immer nur um menschliche Kulturen. Nirgendwo anders, nicht mal in Aventurien, gibt es eine so große Anzahl verschiedenster Kulturschaffender Spezies, welche sich nicht nur äußerlich, sondern oft auch von der Mentalität her oft erheblich vom gewöhnlichen Menschen unterscheiden. Dennoch hat man es insbesondere im Imperium geschafft, dass viele dieser Spezies weitgehend friedlich miteinander koexistieren – weitgehend.

△ Hinweis:

An dieser Stelle sollen nun einige der so genannten myranischen Rassen (oftmals eigentlich Spezies) vorgestellt werden, sowie in einigen Fällen auch einige ihrer Kulturgruppen. Diese Liste ist mitnichten vollständig und soll es auch nicht sein, liefert aber dennoch einen guten ersten Überblick auf das, was man auf Myranor alles vorfinden kann.

Menschliche Typen und Kulturen

Dorinther – Imperiale Menschen:

Die auf Myranor mit ca. 80 % Bevölkerungsteil mit Abstand verbreitetste Spezies ist der Mensch; allen voran die einst vor etwa 10.000 Jahren von der Landmasse Era'Sumu stammenden Dorinther. Dabei machen die „echten Dorinther“ mit ihrem eher stämmigen Aussehen nur noch eine Minderheit innerhalb der „gewöhnlichen Menschen“ aus. Zudem gibt es auch noch eine Reihe weiterer Randgruppen, wie die Nequaner, die sich mit ihren U-Boot-Flotten und Kuppelstädten an ein Leben unter Wasser, sei es nun das Thalassion oder auch das so genannte „Meer der Schwimmenden Inseln“, angepasst haben und inzwischen ihre ganz eigene Kultur haben. Die meisten Dorinther verehren die Götter der Oktade, wobei die meisten Nequaner eher Lajata, die allweise Schildkröte verehren. Fast alle Optimaten sind Menschen, die meisten davon Dorinther. Ein nicht-menschlicher Optimat ist hingegen äußerst selten.

Bansumiter – Die Kupferhäutigen:

Der zweitgrößte Menschentyp nach den Dorinthern sind sicher die Bansumiter. Das recht indogene Volk mit seiner goldgetönten bis kupferfarbenen Haut, den dunklen Haaren und mandelförmigen Augen ist dabei weitestgehend an den südöstlichen Rändern und jenseits des Imperiums anzutreffen. Ihrer Mythologie zufolge stammen sie einst von einem Volk ab, das von „einem Kontinent im Osten“ stammte und sich Sumurrer nannte. Der Glaube der Bansumiter ist vielschichtig und stark vom Ort abhängig, allerdings neigen sie zumindest im Imperium verstärkt zu einer Form von Schicksalsergebenheit. Südlich des Imperiums gibt es ganze Bansumiter-Imperien.

► Über die Kerrishiter:

Das Volk Kerrishiter gilt als eine der größten See- und Handelsmächte südlich und an der Ostküste Myranors. Höflich, kultiviert, die Männer oft mit geflochtenen Zöpfen und gerne in wallende Roben gehüllt, gelten die Kerrishiter auch als sehr steif und distanziert. Schon seit geraumer Zeit expandiert dieses Volk an der Ostküste Myranors, betreibt Handel, setzt Embargos durch und führt Kriege gegen die dortige rebellierende Bevölkerung. Die eigentliche Heimat der Kerrishiter ist das so genannte „Archipel von Talaminas“ südlich des Imperiums. Als einer der Hauptgötter der Kerrishiter gilt der Vulkangott Bal'Ingra und als eher gefürchtete denn geliebte Göttin des Meeres die launische Dagath (Charypta).

► Über die Vinshina:

Die Vinshina sind ein fliegendes Händlervolk, dem man nachsagt, dass es sein ganzes Leben in riesigen, zu gewaltigen Städten zusammengebundenen Luftschiffflotten verbringen soll. Da die Vinshina überall herumkommen, stammen ihre Waren oftmals aus allen Teilen des Kontinenten – nicht selten sind sie sogar die einzige Bezugsquelle. Die Handelsschiffe der Vinshina kommen oft unerwartet, und wo sie auftauchen, führt das nicht selten zu einem richtigen Fest. Von ihnen verehrt wird der Vogelgott Avinas, weswegen sie sich auch gerne selbst in Federkleid und mit Vogelhauben zeigen. Weitere Götter/-innen sind Khalvena/Kalwe (Weissagung), Trondaja (Krieg), Raisha (Liebe) und der Totengott Bairun.

Hjaldinger - Volk der Seefahrer

Schon seit sie sich erinnern können, sind die Hjaldinger ein Volk der Seefahrer gewesen. Vermutlich als eine Art früher Abspaltung von den Dorinthern, haben die Hjaldinger im Laufe der Zeit ein ganz eigenes Aussehen erhalten. Groß, stark, bärtig, mit blondem oder rotem Haar, blauen Augen und äußerst trinkfest, das ist es, was einen Hjaldinger ausmacht. Und so gelten sie in den Augen so manche anderer als grobschlächtig und emotional, aber auch als mutig und standhaft. Auch als grausame Piraten sind sie bisweilen gefürchtet. Hjaldinger beten, sowohl im Imperium als auch außerhalb, eine oftmals abgewandelte Zusammensetzung der imperialen Götter an. Das Feindbild aller Hjaldinger ist dabei die Titanenseeschlange Ru'Huranga.

Ravesaran - Sinnliche Verführer:

Ravesaran sind Chimärenwesen von überragender Schönheit und einem betörendem Geruch. Dabei sind die tendentiell androgyn wirkenden Ravesaran aber eigentlich alle Zwitter, die lediglich den Anschein männlicher oder weiblicher Gestalt erwecken, wobei sie eine angeborene Metamorphose-Fähigkeit dabei unterstützt. Die meisten Ravesaran leben als Gesellschafter oder wertvolle Sklaven in goldenen Käfigen der Reichen und Mächtigen. Doch häufig wissen sie auch, wie sie sich dieses Leben so angenehm wie möglich gestalten können. Als „Kinder der Raia“ haben sie dazu auch alle Mittel, die sie brauchen. Ravesaran sagt man nach, dass sie nicht nur mit Menschen, sondern gelegentlich auch mit anderen Spezies Nachkommen zeugen können. Die Selbstbefruchtung hingegen gilt als größte Schandtat.

Ban Bargui - Kinder des Windes:

Die Ban Bargui sind ein Reitervolk, das im westlichen Myranor, jenseits der imperialen Grenzen lebt und einigen Auslegungen nach aus einem ehemaligen Dienervolk der termitenartigen Crattac stammt. Ban Bargui sind oft sehr schlank, mit auffallend vollem, hellem Haar gesegnet und besitzen eine meist pechschwarze Haut. Die Ban Bargui haben einen starken Bezug zu Insekten. So bestehen nicht nur Kleidung und Waffen oft aus Insektenmaterial, sondern existieren in ihrem Reichen teilweise ganze Ban-Bargui-Siedlungen auf den Rücken gigantischer Riesentausendfüßler, die sie so mobil machen. Ban-Bargui haben meist kein ausgeprägtes Ich-Gefühl sondern verstehen sich, ähnlich Insekten, oftmals mehr als Kollektiv. Hin und wieder führen einzelne Sippen Angriffen auf imperiale Grenzgebiete und andere Länder.

Vesai - Das bleichhäutige Volk:

Offenbar ein Menschenschlag für sich sind die ägyptoiden Vesai, die man immer wieder mal im südlichen Imperium und anderen südlichen nicht-imperialen Gebieten vorfindet. Vesai haben eine fast porzellanweiße Haut und oftmals auffallend rote Haare, die sie oft und gerne zu auffälligen bis hin zu aberwitzigen Frisuren auftürmen. Vesai gelten als tüchtig, sauber, höflich, vornehm bis hin zu dekadent, bleiben aber gerne mit ihren Traditionen und ihrem Glauben unter sich, weswegen man diese Dinge meist nur dann miterleben kann, wenn man eines der Vesai-Viertel in einer der Metropolen des Kontinents besucht. Angebetet werden dabei neben den kosmischen Urmächten vor allem die Hohen Drachen: Darado-Ryo, Ranibo-Ryo, Nakado-Ryo, Falamo-Ryo, Yasiko-Ryo, Menako-Ryo und Ubako-Ryo. Die eigentliche Heimat der Vesai liegt auf den beiden Sub-Kontinenten West- und Ost-Meralis, südlich des Kernfestlandes.

Draydal - Diener des Namenlosen:

Wenn es ein Volk gibt, dass den ganzen Hass eines jeden Myraners in sich vereint, dann sind es wohl die Draydal. Einst gehörten sie dem Imperium an, bis ihre Führer den Einflüsterungen ihres so genannten Schädelgottes folgten und das Land umzuformen begannen. Sie beuteten das ohnehin schon karge Land daraufhin so lange aus, bis dort kein normales Leben mehr möglich war. Es heißt, die Draydal besitzen die schlimmsten magische Fähigkeiten, die sie von ihrem Gott persönlich bekommen haben sollen. Hierfür opfern sie ihm oft Teile ihrer selbst, so dass die niederen Draydal nur wie Leichen aussehen mögen, die mächtigeren gar keine Haut mehr besitzen, und die mächtigsten unter ihnen – die Schädelpriester – gar nur noch Knochen sind. Die eigentlichen Draydal sieht man nur selten, selbst in ihrem Reich Draydalân, dafür um so öfter ihre vielen Sklaven, Söldner und Blut-Ghule – ein millionenschweres Heer.

Felide Spezies und Kulturen

► Über die Gattung der Feliden:

Die mit Abstand größte Population unter den Nicht-Menschlichen weist wohl die Gattung der Feliden auf. Bei den feliden Spezies handelt es sich um eine Reihe aufrecht gehender humanoider Katzenwesen. Allen Feliden gemein ist ihr Fell, ihr Schwanz, das katzenartige Gesicht, das Gebiss sowie ihre vierfingrigen Hände mit meist einfahrbaren Katzenkrallen. Felide sind grundsätzlich Fleischfresser. Nur einige von ihnen essen auch Gemüse als dezente Beilage.

Amaunir - Launenhafte Katzen:

Aussehen und Verbreitung: Menschengroße, grazile Hauskatzenwesen. Die weiblichen Amaunas haben zwei eher flache Brüste und ein Fell, dass alle möglichen Farben und Muster aufweisen kann. Die Sinne und insbesondere das Gleichgewicht ist denen der Menschen überlegen. Sie leben überall, im Imperium dabei oftmals in besonderen Wohntürmen hoch über den eigentlichen Stadtdächern. Etwa jeder zehnte Bewohner des Imperiums entstammt der Spezies der Amaunir.

Mentalität und Weltsicht: Amaunir weisen eine bisweilen launenhafte und typisch kätzische Natur auf. Auch eine latente Faulheit sowie gelegentlich auch Verspieltheit wird ihnen immer wieder nachgesagt. Viele Amaunir tragen eher sparsame Kleidung und haben ein offenes Verhältnis zur Sexualität, während die Ehe aufgrund der meist ohnehin fehlenden Treue der männlichen Amaunir so gut wie nie vollzogen wird. Die oberste Göttin der Amaunir ist RaDja, Hüterin des Rausches, der Feste und der körperlichen Liebe. Das Wort „Katze“ gilt bei Amaunir oftmals als Schimpfwort.

Einige Amaunische Kulturgruppen:

Stadt-Amaunir:	Bewohnen die imperialen und nicht-imperialen Städte und leben dort oft in eigenen Wohntürmen.
Djamaunir:	Leben oft als fahrendes Volk auf den Straßen und verdienen sich ihr Zubrot als Gaukler und Artisten. Gelten als lebenslustiges Volk.
Nyamaunir:	Leben auf hoher See und sind nicht selten Piraten. Ihre oberste Gottheit ist <u>NyAkh</u> , die Windbraut in der Gestalt eines katzenköpfigen Drachen.
Makshamauni:	Herrscher Makshapurams, deren Verhalten nicht selten entsprechend herrscherliche bis hin zu dekadente Züge aufweisen können.
Wald-Amaunir:	Leben den alten Bräuchen nach als Jäger in den Wäldern und im tiefen Glauben an die Prinzipien des NaOr <u>NaOr</u> (Leben, Harmonie, Erinnerung) und der Furcht vor dem <u>NaMar</u> (Chaos, Dämonen, Tod, Vergessen).

Leonir - Wilde Kriegslöwen:

Aussehen und Verbreitung: Als humanoide Löwen sind die meisten Leonir von muskulöser Statur, aber dennoch überraschend agil. Männliche Leonir werden oft deutlich über 2 Meter groß und besitzen eine Mähne. Die Frauen sind etwas kleiner, haben keine Mähne, aber dafür eine unscheinbare Brustleiste mit sechs Zitzen. Leonir sind kategorische Fleischfresser, ernähren sich aber auch vom Blut ihrer Beute. Sie leben zu großen Teilen in den Savannen Myranors und dort in Sippen, von ihnen Rudel genannt. Viele von ihnen widmen sich neben dem Kampf dem Hüten von Blutbüffeln, dessen Blut sie regelmäßig anzapfen, um es zu trinken.

Mentalität und Weltsicht: Leonir sind geborene Krieger und wirken daher oft recht mürrisch. Oftmals herrscht eine strikte Geschlechtertrennung bei den Tätigkeiten der Leonir. So werden Männer oft Krieger, Frauen hingegen Jäger oder Schamanen usw. Leonir verehren meist den Blut- und Kriegsgott Khorr, seine Tochter-Gemahlin und Hüterin der Ehre Rrondr und ihren gemeinsamen Sohn, den ungestümen Blutbüffeltott Brassach. Als Todesbote gilt der flammende Shirr und als großer Widersacher der blutrünstige Schlächter Xarfyash (Carafai, Widersacher).

Pardir - Verschlagene Jaguare:

Aussehen und Verbreitung: Pardir sind in etwa so groß wie die Leonir, aber deutlich schlanker. Sie besitzen ein meist gelbliches Fell mit schwarzen Ringflecken, bisweilen aber auch ein vollkommen schwarzes Fell. Pardir sind weitgehend in den Pardir-Wäldern beheimatet, die sich über weite Teile Myranors ausstrecken, sind im Prinzip aber fast überall anzutreffen, auch in den Dörfern und Städten des Imperiums, sowie im hohen Norden in Form der weißfelligen Schneepardir.

Mentalität und Weltsicht: Pardir sind vielerorts berüchtigt und gefürchtet. Für einen Pardir selbst ist das Leben recht einfach: Nimm dir, was du kriegen kannst! Pardir sind oft brutal aber auch schlau und verschlagen. Zudem fehlt ihnen oftmals sowohl der Sinn für Geld, als nicht selten der Sinn für Zeit („gestern“ oder „vor einer Woche“ ist für so manchen Pardir oft unerheblich). Ihre Schamanen, die Shurrokach, sind gar für ihre grausamen Blutrituale gefürchtet. Im Imperium haben es Pardir oft schwer. Viele von ihnen bestreiten dort ein Leben als Söldner, und nur selten ist ein Pardir „weich“ genug für eine Heldengruppe. Pardir verehren meist Ferrorach (Phex), Gott der List und Heimlichkeit, sowie den blutigen Magie- und Rachegott Thayarrach.

Lyncil - Luchse des Nordens:

Aussehen und Verbreitung: Die Lyncil gehören wohl mit zu den eher kleineren Vertretern ihrer Gattung. Ihr Körperbau ist gedrungener als der anderer Felide, sie besitzen lediglich einen kurzen buschigen Schwanz, buschige Ohren, und ihr Fell ist dicht und schützt gut vor der Kälte. Folglich wird man im warmen Süden Myranors kaum einen Lyncil antreffen. Lyncil leben meist relativ abgeschottet von Fremden, sind jedoch häufig fernab ihrer Heimat als umherstreifende Händler anzutreffen.

Mentalität und Weltsicht: In gewisser Weise sind die Lyncil das Gegenteil der Amaunir. Sie sind ruhig und besonnen, sowie oftmals von einer starken Gesetzestreue geprägt. Viele Lyncil verdingen sich dabei ihr Geld als reisende Händler, besonders im Norden Myranors. Die oberste Gottheit der meisten Lyncil ist die Göttin der Sonne und des Gesetzes Zhelezhar, ihre Schwester und Göttin des Todes, der Jagd und des Kampfes Zherezhal, als Urmutter allen Lebens die wesenslose Zhazhurda, und als einzig männlicher Gott der listenreiche Fhizhavazh.

Säugende Spezies und Kulturen

Ashariel - Krieger der Lüfte:

Aussehen und Verbreitung: Die bis zu 2,5 Meter hohen Ashariel gleichen äußerlich am ehesten Engeln. Sie besitzen einen äußerst leichten Körperbau mit Röhrenknochen und Füße mit überlangen Greifzehen. Vor Jahrtausenden als Kriegschimären gezüchtet, leben sie heute hauptsächlich in ihren Horstgebieten in Alamar, sind aber auch im Imperium anzutreffen. Ashariel tragen meist kaum bis keine Kleidung und können ihren Intimbereich in einer Hauptfalte verbergen.

Mentalität und Weltsicht: Ashariel gelten als äußerst leicht reizbar und ungeduldig, wobei ihr Jähzorn oft ebenso schnell vergeht, wie er entstanden ist. Meditation nach einem Wutanfall ist also nicht unbedingt ungewöhnlich. Junge Ashariel ziehen gerne auf Suche nach Abenteuern in die Welt hinaus und werden mit zunehmendem Alter zusehens philosophisch. Als Quell allen Seins sehen die meisten Ashariel den großen Weltengeist Nairak. Götter sind hingegen nur dessen Verwalter. Der große Widersacher Nairaks ist das Chaos, vor allem repräsentiert durch den rast-osen Verderber der Winde Lolgramos.

Ban'shi - Wölfisches Albenvolk

Aussehen und Verbreitung: Die Ban'shi ähneln auf dem ersten Blick Menschen, mit leicht rötlicher Haut, doch besitzen sie auffallend spitze Ohren und sind von Natur aus Magiebegabt. Gerade wegen dieser Merkmale werden sie häufiger fälschlicherweise mit den Shakagra, bössartigen und zauberkundigen Nachtalben, in Verbindung gebracht, die den eisigen Norden Myranors unsicher machen. Eine weitere Besonderheit der Ban'shi ist es, dass sie sich willentlich in Wölfe verwandeln können. Die Ban'shi findet man als Skiresen und Seskira in den nördlichen Regionen, und als Squiraalingit am nördlichen Thalassion vor, wo sie oftmals ein nomadisches Leben mit und unter normalen Wölfen in einzelnen Sippen bzw. Rudeln führen und fremden Siedlern und Reisenden hin und wieder Hinterhalte stellen.

Mentalität und Weltsicht: Die Ban'shi sehen sich als freies Volk, das im Einklang mit der Natur lebt und keinem Thearchen oder sonstigen Herrschern folgt. Götter sind ihrem Glauben nach die höchsten Naturgeister in der Gestalt von Drachen. Die wohl am meisten verehrte Göttin ist dabei Ifirnurtha, die Bringerin des Frühlings, welche einst das Volk vor dem Untergang bewahrt haben soll. Daneben gibt es auch noch die Wolfgeister, die ebenfalls wie Götter verehrt werden. Ban'shi kennen zwei Urahnen, die sich einst vermischt hatten: Ein altes Menschengen und das Volk der Lichtalben, das einst von der Lichtalbe Maadalaq aus ihrer Welt, dem Licht, in die Wirklichkeit geführt wurde. Doch der Feind aller Ban'shi, das Daatsa, verdarb dabei Maadalaq, die daraufhin den „Drachen der Zauberei“ erschlug, um ihrem Volk die Magie zu geben. Zur Strafe wurde sie dann an den Mond gefesselt, wo sie noch heute ruht.

⚠ Hinweis: (*)

Die Nähe zu den aventurischen Elfen, Nivesen und zum Madaya-Mythos ist hier unverkennbar.

G'Rolmur - Meister der Technik:

Die in Aventurien als Grolme verachteten G'Rolmur werden meist nur einen Meter groß, haben einen übergroßen Kopf, häufig mit Strubbelhaaren, und bewohnen in Myranor häufiger alte Bergstädte und unterirdische Höhlensysteme. G'Rolmur gelten als wahre Meister der Technomantie und Archanomechanik. Ihr technisches Verständnis sucht ihresgleichen, und in ihren oftmals riesigen unterirdischen Laboratorien wimmelt es von Sklaven, die am Bau der modernsten Artefakte, Waffen und Kriegsgeräte arbeiten. Ihre Ware ist fast immer teuer und nur selten auf dem offenen Markt angeboten, doch es heißt auch ebenso, sie sei den Preis und die Wegstrapazen zu den G'Rolmur wert. Angeblich sollen sie sogar mit ihren Maschinen reden.

Kentori - Zentaurenreiter der Prärie:

Das Reitervolk der Kentori ist hauptsächlich in den Weiten der gleichnamigen Steppe im Nordwesten Myranors zu Hause, wo sie oftmals als Nomaden dem Lauf der Pferdeherden folgen, von denen sie leben. Dabei sind die oft blauäugigen und blondhaarigen Kentori in dem Sinne keine eigene Spezies. Während die eine Hälfte der Kentori das Aussehen von normalen Menschen hat, handelt es sich bei der anderen Hälfte um Zentauren. Einem menschlichen Kentori wird in seinem Leben meist ein Zentaur als Reitpartner zur Seite gestellt, zu dem sie im Laufe der Zeit eine innige Beziehung aufbauen. Allgemein fühlen sich gerade die Zentauren unter ihnen außerhalb der Gemeinschaft äußerst unwohl und werden in Unterzahl verstärkt ängstlich. Kentori gelten als hervorragende Bogenschützen und dem Imperium eher zugewandt, da beide mit den Ban Bargui häufig einen gemeinsamen Feind haben. Ihre wichtigsten Götter sind: Die Göttin der unendlichen Weite Namanora (Numinorus), der mal als ihr Widersacher, mal als ihr Vollstrecker betrachtete Gott des Donners und der Stürme Kresar (Chrysir), und die zahllosen Kleingötter der so genannten „Göttlichen Herde“.

Neristu - Vierarmige Totenkultler:

Aussehen und Verbreitung: Neristu sind eine oftmals düstere Erscheinung. Sie wirken menschlich, sind jedoch oft etwas kleiner, haben eine graue Haut, Augen mit Schlitzpupillen, spitze Ohren und vier Arme mit vier Fingern an jeder Hand. Neristufrauen haben zudem vier Brüste. Neristu werden fast ausschließlich als Zwillinge geboren und gelten als weitgehend nachtaktives Volk, das meist in den Städten des Imperiums, den so genannten „Neriniten“ (Neristu-Vierteln), und dort teilweise in Katakomben unter der Erde haust. Neristu weisen zudem eine Immunität gegen viele Gifte auf.

Mentalität und Weltsicht: Über 2000 Jahre lang, waren die Neristu eine Sklavenrasse im Imperium. Diese Zeiten sind zwar vorbei, doch hegen sie immer noch ein tiefes Misstrauen gegen den imperialen Adel. Auch sonst sind Neristu oftmals sehr schweigsam und verschlossen, weswegen sie, gerade als Nachtwesen, anderen Rassen oftmals unheimlich vorkommen – ein Bild, dass viele von ihnen gerne hegen und pflegen. Neristu sind handwerklich oft sehr geschickt. Und so findet man viele von ihnen als Feinmechaniker und Köche, bisweilen auch als Hehler und Fälscher. Neristu hegen einen ausgeprägten Totenkult, der eine Einbalsamierung ihrer Toten und eine spätere Wiedergeburt in ferner Zukunft propagiert. Ihre wichtigsten Götter: Annereton, der Totenrichter und ihre Interpretation des Nereon, sowie Ansumya, die Totengebärerin und ihre Interpretation von Sumu.

Rhogolanen - Zwergenvolk Myranors:

Die rauen, stämmigen und auch als Zwerge bekannten Rhogolanen waren tausende Jahre lang ein Sklavenvolk der G'Rolmur, das aufgrund seiner Fähigkeiten in Bergwerken und am Schmiedefeuer schuften musste. Und auch noch heute sind viele der inzwischen weitgehend freien Rhogolanen Minenarbeiter, Schmiede, aber auch Handwerker und Händler und natürlich auch Krieger. Inzwischen gibt es sogar einige Rhogolanen-reiche, weitgehend in den Gebirgen westlich des myranischen Imperiums. Von den Rhogolanen verehrt werden insbesondere Vater Shinxirithos und Mutter Shiminia, ihre Interpretationen der entsprechenden Oktadengötter, als deren Boten die flammenden „Shinxasa“, pure Inkarnationen von Stahl und Kampf angesehen werden. Und manchmal ist auch von einem Shinxasa namens Angros als Stammvater aller Rhogolanen die Rede. Viele Rhogolanen vereint bis heute ein schwelender Hass auf alle G'Rolmur.

Satyare - Ziegenbeinige Tiermenschen:

Aussehen und Verbreitung: Nach den Amaunir sind die im Imperium häufig auch als Bestiare bezeichneten Satyare die zweithäufigst anzutreffende Spezies. Satyare sehen weitgehend aus wie Menschen, sind jedoch meist etwas kleiner, oftmals stark behaart und besitzen Ziegenbeine, sowie am Kopf meist gewundene Ziegenhörner. Ursprünglich in der Wildnis beheimatet, sind sie schon seit langem auch in den zivilisierten Gegenden Myranors anzutreffen, wobei sie je nach Region mal eher herzlich, lüstern oder auch gewalttätig in Erscheinung treten. In den imperialen Städten Myranors gibt es nur selten richtige Satyar-Viertel. Meist leben sie in den Vierteln anderer Rassen.

Mentalität und Weltsicht: Satyare sind im Allgemeinen vor allem für ihre Lüsternheit bekannt. Sie paaren sich gerne, auch mit Menschen, Amaunir oder Vertreter anderer Spezies und kennen diesbezüglich in vielen Dingen keine Scham. Zudem besitzen sie eine Vorliebe für Musik und alkoholische Getränke, die sie oft selbst herstellen – ihre Trinkfestigkeit sowie ihre Getränke sind in diesem Zusammenhang oft legendär. So mancher Satyar sieht sich selbst als „intelligentes Tier“, weswegen viele von ihnen ein besonderes Verhältnis zu Tieren pflegen und ihnen Etikette oftmals fremd ist. Die wichtigsten Götter der Satyare sind in der Regel die Tiergöttin Satyara (Zatura), der lüsterne Levyar (Leuthanios), sowie der kriegerrische Gott Brazoracus.

Yachjin - Hunde des Krieges

Aussehen und Verbreitung: Mit ihren kräftigen Kiefern, ihrem oft grau-braunem Fell mit seinen Flecken und ihrem lachenden Schlachtrufen, ähneln die Yachjin, die im weiten Teilen des Imperiums als Kynokephale bekannt sind, stark an humanoide, schwanzlose Hyänen. Yachjin gelten gegenüber Außenstehenden öfters als grausam, dann wieder jedoch auch als sehr sozial. Abgesehen vom Imperium leben besonders viele Yachjin bei den Kerrishitern, sei es nun als Sklaven oder frei, am unteren Rande der dortigen Gesellschaft. Yachjin können kurioserweise sowohl mit Menschen wie Feliden Nachkommen zeugen, was sie ihrem chimärischem Ursprung zu verdanken haben, etwas von dem nur noch wenige Gelehrte wissen. Ein wildes Urvolk, das Volk der Yachyach, ist auf den einigen Inseln des Archipels von Talaminas vorzufinden.

Mentalität und Weltsicht: Das wichtigste für einen Yachjin ist die Gemeinschaft. Innerhalb dieser erweisen sich die meisten von ihnen als begabte Schlichter, sowie Eltern und Ehepartner. Ihr Verhalten ändert sich jedoch sehr schnell, wenn es um den Umgang mit vermeintlichen Feinde der eigenen Sippe geht. Hier sind Yachjin bisweilen recht brutal – ein Verhalten, dass die Kerrishiter für ihre berüchtigten Myroskani-Truppen ausnutzen. Gar barbarische Sitten sagt man den Yachyach nach, die nicht nur ihre Toten, sondern auch ihre Feinde verspeisen sollen. Die wichtigste Gottheit der Yachjach ist ihr angeblicher dreiäugiger Schöpfer Myror, der einst selbst sein Fleisch gegeben haben soll, damit seine Kinder überleben.

Maritime Spezies und Kulturen

Loualil - Nixen und Necker:

Aussehen und Verbreitung: Ein Loualil wirkt auf dem ersten Blick menschlich, doch ist ihre Haut bläulich und mit einem Wasserfilm bedeckt, ihre Augen liedlos, ihre Finger und Zehen mit feinen Schwimmhäuten versehen, und entpuppen sich ihre langen Haarbündel bei genauerem Hinsehen als eine Art Tentakel, die sie willentlich steuern können. Loualil wirken, bis auf leichte Brusterhebungen bei den Frauen, geschlechtslos, und ihr Körper verströmt einen angenehmen Duft. Sie besitzen als Jugendliche einen Fisch-Unterleib, als Erwachsene hingegen Beine. Loualil leben an und in Meeren, Seen und Flüssen. Ihre oftmals in Kalkstein gebauten Dörfer liegen nicht selten zur Hälfte unter Wasser. Damit ähneln sie den aventurischen Nixen und Neckern, ohne allerdings unter dem dort berüchtigten Neckerrausch verfallen zu können.

Mentalität und Weltsicht: Loualil gelten als geheimnisvoll, bisweilen melancholisch, aber auch als launisch wie das Meer; Eigenschaften, die auf so manchen Menschen anziehend wirken. Loualil verehren den Meeresgott Efhardh (Ephar) sowie Ma'ada, Göttin des Wandels und Hüterin der Zeit. Loualil sind häufig als Fischer anzutreffen, gehen aber ansonsten nur selten einem wirklich regeltem Tagewerk nach.

► Über die Meereskinder:

Als Meereskinder werden die Loualil bezeichnet, die von einer meist menschlichen Ammen-Familie großgezogen wurden. Meereskinder sind oft Außenseiter, die, obwohl sie ihre Familie meist lieben, eine große Sehnsucht nach dem Meer verspüren.

Mholuren - Gefahr der Tiefe:

Als die größte Gefahr aus der alten Zeit und (ungewollt) hauptverantwortlich für das einstige Zusammentreffen der Menschen mit den Alten gelten diese Molchmenschen. Dabei ist die Bezeichnung Molch nicht ganz korrekt, denn ihre Haut ist nicht schleimig, sondern schuppig und äußerst robust. Mholuren sind berüchtigt dafür, dass sie immer wieder mal Dörfer und Schiffe angreifen sollen, um sie dann letztendlich in die Tiefe zu ziehen, dort wo sie ihren Krakengötzen fröhnen. Mholuren bewohnen hauptsächlich das „Meer der Schwimmenden“ Inseln, wobei ihre Siedlungen meist unter Wasser liegen. Als nahe Verwandte der Mholuren gelten im Übrigen die Zilithen. Doch könnten diese gar nicht unterschiedlicher zu ihren Vettern sein. Traditionell den Umgang mit Metall ablebend, führen die Zilithen ein oftmals bescheidenes Leben in friedvoller Nachbarschaft. Da sie sich optisch den Mholuren allerdings stark ähneln kommt es in beide Richtungen immer wieder zu tödlichen Missverständnissen. Hin und wieder gilt Ähnliches auch für die nicht näher verwandten Risso, die ebenfalls immer wieder mal mit den Mholuren verwechselt werden.

Echsische Spezies und Kulturen

Shingwa - Wandelbare Echsen:

Aussehen und Verbreitung: Als eines der letzten Echsenvölker kann man die kleinwüchsigen Shingwa am ehesten als aufrecht gehende Chamäleonwesen beschreiben. Sie besitzen eine lange herauschnellbare Zunge, einen Schwanz, der in etwa die Hälfte der Körperlänge ausmacht, Finger und Zehen, die es ihnen ermöglichen an glatten Oberflächen hoch zu klettern, und sind in der Lage Farbe und Muster ihrer Haut anzupassen, wodurch sie sich tarnen können. Einen 360°-Rundumblick besitzen sie hingegen nicht. Shingwa findet man häufig in Wäldern aber auch in Dörfern oder am Rande von Städten – überall dort, wo nicht allzu viel Trubel ist. Sie ernähren sich mit Vorliebe von Insekten, verschmähen aber auch nicht andere Kost.

Mentalität und Weltsicht: Shingwa gelten in weiten Teilen als eine recht frohmütige Spezies, der langes und tiefgründiges Sinnieren weitgehend fremd ist, die allerdings auch einen gewissen Hang zu Anarchie haben. Die meisten Shingwa haben den Hang viele Worte mit „Sch“-Lauten auszusprechen. Zudem besitzen sie einen ganz besonderen Bezug zu Farben, und weisen allen möglichen Situationen des Lebens immer wieder eine Farbe zu, während sie zu Musik ein eher distanziertes Verhältnis haben. Zu ihrem Leidwesen leben überdurchschnittlich viele Shingwa am Rande der Gesellschaft, bisweilen sogar als Einbrecher und Diebe. Ein Leben, zu dem sie sich wohlmöglich aufgrund ihrer fehlenden Stärke und ihrer Fähigkeit zum Farbwandel hinreißen lassen. In Folge betrachten viele Menschen die Shingwa, wenn auch nicht mit Verachtung, zumindest mit Argwohn. Die Shingwa verehren in der Regel neben Tscha, der Göttin des Wandels, des Lebens und der Farben, vor allem Ojo'Shombri, den Gott des Verborgenen, der Mysterien und Magie.

Insektiode Spezies und Kulturen

Chrattac - Termiten der Wüste:

Die insektioden Chrattac gelten als eine der schlimmsten Bedrohungen der Chrattac-Wüste und anderen Regionen. Gelegentlich greifen sie fremde Siedlungen an und gelten dann häufig als unaufhaltsam. Chrattac sehen aus wie über 2 Meter große Termiten, sind bewehrt mit fürchterlichen Kieferwerkzeugen und führen auch eine termitenartige Lebensweise. Chrattac besitzen kein Ich-Gefühl und kennen keinen Schmerz. Selbst ein halbiertes Chrattac wird noch weiterkämpfen, so lange er noch kann. Völlig im Widerspruch zu ihrer Grausamkeit betreiben Chrattac gelegentlich aber auch Handel mit Fremden. Ihre Chratt-Ware ist dabei bei vielen hoch begehrt und oftmals entsprechend teuer. Es gibt sogar Fälle, in denen man sich von den Chrattac einen Termiten-Palast errichten hat lassen, der entsprechend aussieht aber eine perfekte Klimatisierung aufweist.

► Über die Jonte:

Die bleichen Jonte sind das menschliche Dienervolk der Chrattac, das mit ihnen in ihren Bauten lebt. Sie sind emotionslos und erscheinen gelegentlich als Unterhändler der Chrattac, da nur sie sie verstehen. Wer es wagt einen Jonte zu töten, muss mit dem Zorn der Chrattac rechnen, der meist zwar nur kurz aber heftig ist.

Weitere Völker und Kulturen

Trolle - Riesen des Südens:

Zugegeben, eigentlich müsste man die Trolle zu den Säugenden zählen, doch kennen sie viele, wenn überhaupt, nur aus Erzählungen, besonders jenseits des Reichs der Kerrishiter. Trolle sind bis zu 4 Meter große humanoide Wesen, die mehrheitlich weit im Süden auf Yil'Shikaar, der „Insel der Riesen“, leben, aber auch gelegentlich als Baumschrate im Norden Myranors anzutreffen sind. Trolle sind aufgrund ihrer Größe und ihrer bisweilen merkwürdigen Mentalität gefürchtet. Hin und wieder hört man auch von alten Legenden, laut denen sie einst Anhänger des „Ersten Bruders“ (des Gottes ohne Namen) gewesen sein sollten, was allerdings bereits schon so lange her ist, dass nur noch die ältesten Überlieferungen davon berichten. Trolle gelten oft als störrisch und jähzornig, und mit den von ihren Vettern, den als Zyklopen bezeichneten Monaden, geschmiedeten Waffen geben sie bisweilen ein Furcht erregendes Bild ab. Dennoch sind sie aber weitgehend friedlich. Ebenso legendär soll auch die Heilkunst der Trollfrauen sein, die gerade die durch die Draydal hervorgerufenen Krankheiten zu heilen vermögen. Viele Trolle im Süden sehen sich als Kinder Raschtuls, der irgendwo auf einem Kontinenten, weit im Osten (in Aventurien) im Schlaf liegen soll.

Myranor für Anfänger

5.) Länder & Gebiete

Vorwort:

Myranor – oder das Güldenland, wie es die Aventurier nennen – das ist der Name der größten Landmasse der mystischen Welt Dere, in der die Abenteuer der Helden aus „Myranor – Das Güldenland“ stattfinden. Myranor erstreckt sich schätzungsweise über den halben Globus und reicht von Pol zu Pol oder genauer gesagt vom ewigen Nordeis zum ewigen Südeis. Östlich des Thalassions – des Meeres östlich Myranors – liegt, so sagt man, der verlorene Ostkontinent, der sagenumwobene Ort des ehemaligen Horasiats Yaquiro. Doch seit der Meeresgott Ephar einen Fluch auf das Meer ausgesprochen hat, ist jeglicher Kontakt mit dem Ostkontinenten durch einen mystischen Wall mehr oder weniger unterbunden. Der Name des Kontinenten in der Bezeichnung seiner Bewohner: Aventurien. Der Westen Myranors ist noch weitgehend unerforscht. Doch reicht es letztendlich bis in mittelbarer Nähe des Rieslands, einem Kontinenten, der kaum einem Myraner bekannt sein dürfte.

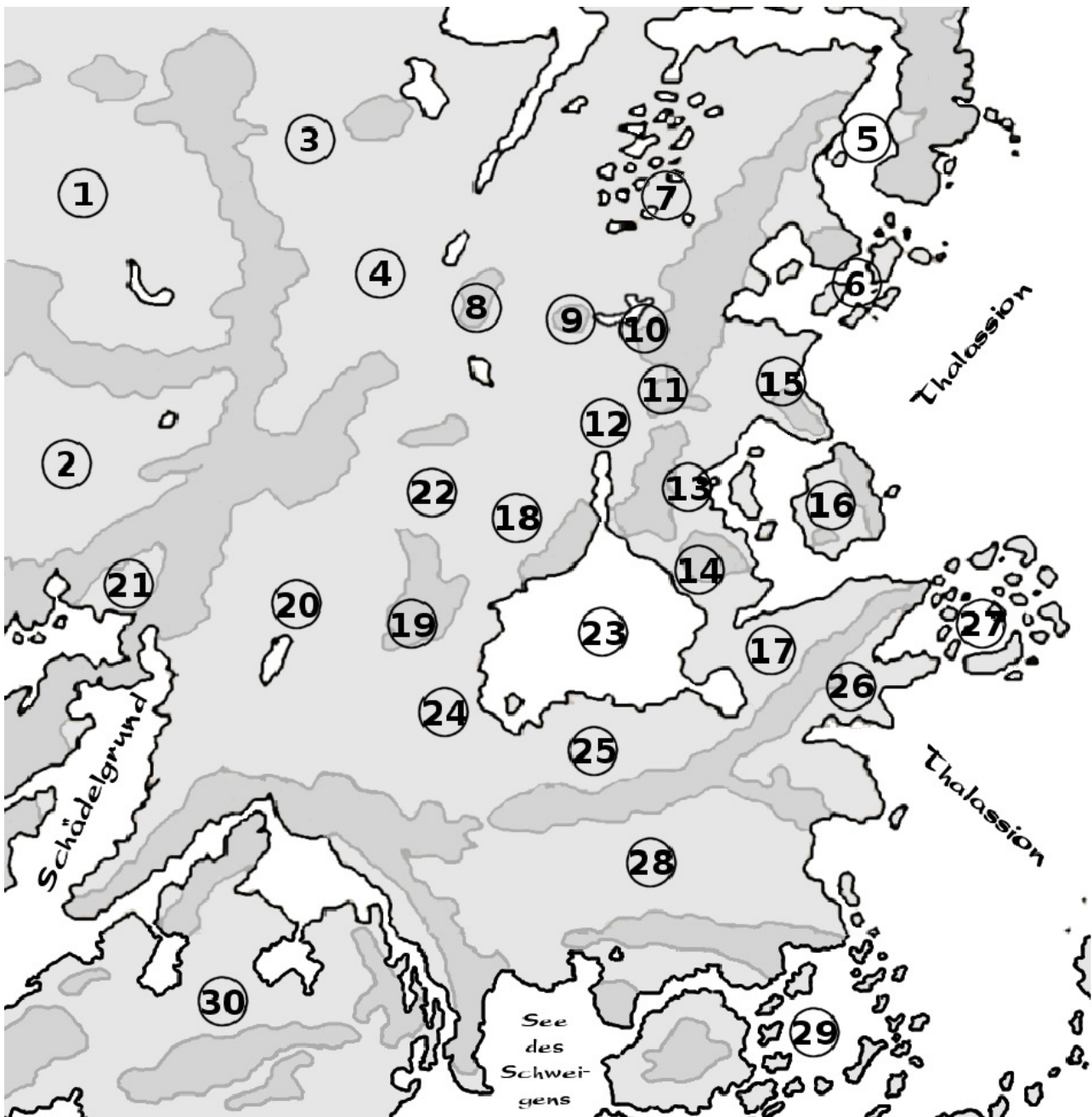
Eine geografische Übersicht:

Die folgende Karte und die darunter liegenden Beschreibungen sollen euch eine kleine Übersicht in die Länder und Regionen Myranors und seines größten Reiches, dem großen Imperium geben. Mit einem Stern (*) in der Beschreibung markierte Gebiete gehören dabei nominell dem Imperium an, unabhängig von den tatsächlichen Machtverhältnissen vor Ort. Dies muss allerdings nicht für alle in der Beschreibung ggf. erwähnten Nachbarreiche gelten. Die Auflistung der Regionen ist dabei alles andere als vollständig, gibt jedoch einen guten Überblick. Der Rest bleibt eurer Fantasie überlassen.

⚠ Hinweis:

Die Karte auf der folgenden Seite zeigt euch nicht das gesamte Myranor, sondern nur das Gebiet im und in mittelbarer Nähe des Imperiums. Folgende Gebiete fehlen und können ggf. im offiziellen Regelwerk auf einer Karte eingesehen werden:

- ▶ Ferner Westen: Ein weitgehend unerforschtes Gebiet westlich der Ban-Bargui-Steppen.
- ▶ Ewiger Dschungel (Ras Tabor): Ein riesiger Subkontinent südlich der Tränenwüste.
- ▶ Der südliche Teil des Archipels von Talaminas, hauptsächlich die Landmasse Yil'Shikaar.
- ▶ Ost-Meralis: Ein Subkontinent, liegt südlich des Archipels von Talaminas.
- ▶ Eine Reihe weiterer Landmassen im Westen und Südwesten.



Gebiete im Nordwesten

(1) Ban-Bargui-Steppen

Die weiten Ebenen dieser Region sind – so heißt es – unter anderem Heimat vieler Rieseninsekten, sowie der Ban Bargui und ihren auf Riesentausendfüßlern errichteten, mobilen Siedlungen. In den östlichen Grenzgebirgen (der Frostfeste und den Eisenhügeln) erstreckt sich eine große, zerklüftete Ebene, die als Agrannor benannt ist und unter anderem von wilden Minotauren-Stämmen bewohnt wird. Südlich der Steppen liegen die wilden Reiche Gathiadda und das rhogolanisch beherrschte Lakiadda.

(2) Tränenwüste - Ursprung der Chrattac

In diese Region traut sich kaum jemand, ist sie doch angeblich die Ursprungsheimat der Chrattac. Nach Meinung einiger ist die Wüste ein Beispiel für das, was zurück bleibt, wenn die Chrattac zu lange an einem Ort verweilen, während andere in diesem Ort das einstige Zentrum des Kultes des „namenlosen Widersachers“ aus dem Zeitalter der Riesen sehen, das einst von den Göttern vom Antglitz Deres getilgt wurde.

(3) Kentorikan - Wiesen der Prärie

Die weiten und ausladenden Gebiete Kentorikans sind unter anderem Heimat vieler Wildpferde aber auch Heimat der Kentori, eines Nomadenvolks von Zentauren und ihren menschlichen Reitern, die, von den Pferden lebend, ihren Herden folgen. An manchen Orten findet man gewaltige Metallpfeiler gegen Gott Kresars Zornesblitze. Noch weiter im Norden liegt waldreiche Lyncil-Reich Nyralios.

(4) Nordwestliches Zentralgebiet

Große Teile dieser Region sind von den Kriegen gegen die Ban-Bargui geprägt, die es einst schafften, sich einige imperiale Territorien einzuverleiben, so auch das Horasiat Nepreton, das hier nur als Beispiel genannt werden soll. Andere Gebiete zerbrachen mehr von innen heraus, wie z. B. das in Nordosten, nördlich von Harpalis (8) liegende Karonius, dessen optimatische Führungsschicht einst durch einen Volksaufstand vertrieben wurde, auch wenn das Land aufgrund der Bedrohung durch die Ban Bargui inzwischen wieder ein Bündnis mit dem Imperium hat. Andere ehemalige Horasiate im fernen Westen namentlich Demelion, Gathiadda und das inzwischen rhogolanisch beherrschte Lakiadda wurden zwar nie erobert, mussten aber letzten Endes ebenfalls aufgegeben werden, da sie niemand mehr halten konnte. Gegenwärtig leben viele Gebiete in diesen Regionen immer noch am Rande zur Anarchie.

Gebiete im Nordosten

(5) Hældingard - Land der Piraten*

Diese kalte, raue, gebirgige Region gilt nicht nur als das nordöstliches Horasiat des Imperiums, sondern auch als die nordöstlichste Region des gesamten Kontinenten, und ist die Urheimat der Hjaldinger – jenem seefahrendem Volk, dem später die Thorwaler Aventuriens entsprungen sind. Das Leben hier ist oftmals hart, und so sind es hier die Hjaldinger. Die wichtigste Stadt Hældingards ist Hældingaford. Der Horas Hældingards wird hier Hochkönig genannt.

(6) Serovia - Land der Unabhängigen

Eine große Inselgruppe und Heimat der Serover, eines seefahrenden Händlervolkes hjaldingscher Abstammung, das einst unter der Herrschaft des Imperiums stand, inzwischen jedoch, nach einem hundertjährigen Seekrieg gegen das Imperium, de facto unabhängig ist. In Folge dessen dürfen die Serover bis heute an imperialen Häfen nicht mehr anlanden, wodurch diese viele Geschäfte nun auf offener See abwickeln. In Serovia gibt es, zumindest offiziell, keine Herrschaft des Adels. Dennoch ist Serovia inzwischen die Heimat des Hohen Hauses Ennandus, die es neben einer Reihe bürgerlicher Handelsgilden dominieren. Hauptstadt Serovias ist Serovogor.

(7) Ochobenius - Wälder des Nordens*

Dieses gemäßigte bis hin zu kalte, raue Horasiat mit seinen Wäldern, Flüssen, sowie der „Ochobischen Seenplatte“ mit ihren unzähligen Seen im Norden, ist Heimat unterschiedlichster Rassen und Völker, die in dieser Form bisweilen nur hier vorkommen, wie beispielsweise die Andramaunir mit ihrem weißen Fell. Auf dem Lande, am Rande der Flüsse findet man wiederum die Lutraa, ein Volk das humanoiden Fischottern ähnelt und als recht verspielt gelten. Weitaus weniger freundlich hingegen sind da wohl die Schneepardir, von denen aber zumindest die Baramunen, ein barbarisch lebendes Volk von hühnenhaften Bärenmenschen, keine Angst haben dürfte. Die größte Gefahr schlummert allerdings vielleicht in den nördlichsten, eisigen Randgebieten. Hier sollen die Shakagra leben, ein düsteres und zauberkundiges Volk von Nachtalben, die ihrer Schöpfergöttin Bhardona, einer Legatin des Widersachers, huldigen. Bisweilen werden die Ban'shi dieser Gegend (fälschlicherweise) als deren Vorboten betrachtet. Flankiert wird das Horasiat vom Horasiat Cranarenius im Südosten und den unabhängigen Regionen Lorthalion im Nordosten und Sevantinius im Nordwesten.

Zentrale und östliche Gebiete

(8) Harpalis - Land der Insektenkulte*

Eine weitere bedeutende Region für das Imperium ist wohl das Horasiat Harpalis mit seiner großen Metropole Sidor Harpax (ca. 130.000 Einwohner). Ein bedeutsames Merkmal dieser Region ist dabei sein Insektenkult, der – ob es nun an der Nähe zu den Ban-Bargui liegt oder nicht – eine Reihe insektoider Gottheiten wie beispielsweise die Bienengöttin Mokossa kennt und andere, bekannte Gottheiten der Oktade in Zusammenhang mit Insekten sieht (Schmetterlinge bei Raia, Hornissen bei Shinxir usw.). Harpalis ist aufgrund seiner Lage ständig der potentiellen Bedrohung durch die Ban-Bargui und der Chrattac ausgesetzt, weswegen einige Orte bereits durch eine Reihe Bollwerke zu regelrechten Festungen ausgebaut sein sollen, während im Südwesten des Landes der Weindunkle See, der wohl größte See Myranors, liegt.

(9) Bashura und (10) Centralis*

Centralis (10) gilt für das Imperium als das größte wirtschaftliche, als auch politische und kulturelle Zentrum. Hier kreuzen sich die wichtigsten Handelswege und hier befindet sich am Nordverlauf des Flusses Goldener Orismani, umsäumt von diversen Satellitenstädten, die Millionenmetropole Dorinthapolis, Hauptstadt des gesamten Imperiums. Sie ist geprägt durch die größten Prachtbauten, die größten Tempel, aber auch durch die unterirdischen Laboratorien der G'Rolmur und allen Schattenseiten so einer Stadt. Im Zentrum der Stadt, am goldenen See, erhebt sich der Sternenpfeiler, ein mit vielen Gängen durchzogener, steiler Tafelberg, in dessen Innerem noch so manches Geheimnis lauern soll. Auf dem Gipfel des Berges jedoch befindet sich ein riesiger Palast, bewohnt von keinem Geringerem als dem Gottkaiser des Imperiums höchstselbst – dem Thearchen.

► (9) Bashura - Heiliges Land:

Diesen Teil von Centralis könnte man als die älteste des gesamten Imperiums bezeichnen. Hier befindet sich der heilige Berg Baan-Bashur, die ursprüngliche Heimat der Alten. Die sagenumwobene Stadt der Archäer, mit ihren Geheimnissen und Schätzen, soll es heute noch auf dem Gipfel des Berges geben, auch wenn eine Reihe der Schätze vor uralter Zeit während eines Ansturms der Shakagra, einem Volk bössartiger Nachtalben aus dem hohen Norden, geraubt wurde. Den Berg selbst wiederum umgibt ein mysteriöser und dem Sagen nach auch äußerst gefährlicher Wald. Optimaten meiden diese Region in der Regel voller Ehrfurcht, und für Nicht-Optimaten ist die Region ohnehin ein Sperrgebiet.

(11) Corabeni - Land der Berge*

Umgeben von hohen Gebirgen und durchsetzt von Hochplateaus und endlosen Nadelwäldern ist dieses Horasiat mit seinem milden Klima. Geprägt ist dieses Land unter anderem vom Bergbau und vom Steinbruch, dem etliche wertvolle Baustoffe zu verdanken sind. Und auch einige Laboratorien der G'Rolmur sollen dort vorzufinden sein. Die Hauptstadt ist Sidor Corabis. Selbige ist auf mehreren, teils steilen Hügeln gebaut, zwischen denen sich allerlei Brücken und Aquädukte spannen, und gilt mit ihren prächtigen Tempeln, Palästen, Treppen und ausladenden Terrassen als architektonisches Meisterwerk. Die Schattenseite offenbart sich jedoch in den engen Gassen der Straßen zwischen den Hügeln auf der untersten Ebene. Hier im ewigen Zwielicht des Schattens der Felsen blühen nicht nur die Kriminalität, sondern auch eine Reihe Mysterienkulte.

(12) Valantia - Blühende Felder*

Als eine der Kornkammern des Imperiums gilt dieses Land. Die Obsthaine, Weinberge, farbenprächtigen Blumenfelder, die Bewässerungsmühlen, sowie die farbenprächtige Tierwelt – allen voran Vögel und Schmetterlinge – lassen das Horasiat nach irdischen Maßstäben wie ein Urlaubsparadies aussehen. Ebenso eigentümlich ist die Hauptstadt Sidor Valantis, die auf einer Reihe Inseln im Valantischen Meer, einem Nordausläufer des Meeres der schwimmenden Inseln, gebaut, und von zahlreichen Brücken zwischen den Inseln geprägt ist. Doch lauern hinter der Fassade von Schönheit und Festen auch Schattenseiten in Form von allerlei Intrigen. Eher mysteriös hingegen sind eine Reihe von angeblich verwunschenen Wäldern, allen voran der eigentlich bereits im nord-östlichen Horasiat Tholdaron liegende „Wald von Amaunath“, Ursprungsheimat der Amaunir, der im Glauben der Wald-Amaunir als verflucht gilt und damit als verbotene Zone. Nördlich von Valantia liegt das Horasiat Narinion, das mit seinen Wiesen und Wäldern ebenso fruchtbar wie Valantia ist und einen vergleichsweise hohen Anteil an Satyren aufweist. Durch Valantia und Narinion fließt der Fluss „Goldener Orismani“.

(13) Mayenios - Gefallene Seemacht*

Einst war Mayenos, Horasiat an der so genannten Galeerenbucht am Thalassion, eines der bedeutendsten Reiche des gesamten Imperiums. Insbesondere zu Zeiten der Besiedlung Aventuriens waren hier die meisten Schiffsflotten stationiert und blühte der Seehandel wie sonst nirgends. Doch mit dem Sturz des Hauses Charybalis und des dazugehörigen Charypta-Kultes sind diese Zeiten schon lange, lange vorbei. Heute verrotten die Schiffe der alten Zeit in den Buchten und viele der neueren Zeit in den Häfen der Städte. Hauptwirtschaftszweig des Horasiats sind nunmehr die Strafkolonien der Gefängnisinseln abseits des Festlandes. Hauptstadt des Horasiats ist Balan Mayek, das einst Platz für 300.000 Einwohner bot, inzwischen jedoch schon halb zu einer Geisterstadt verkommen ist.

(14) Cantera - Sümpfe und Nebel*

Von Lagunen und Kanälen geprägt ist dieses Horasiat, das sich östlich des Meeres der schwimmenden Inseln erstreckt. Von der Mholuren-Wehr im Norden über die Sümpfe der Senke von Ucara bis hin zu den Dschungeln im Süden findet man an der Grenze zu diesem Meer immer wieder die halb im Wasser gebauten Siedlungen der Loualil. Im Süden des Landes, an der Landenge, die das Meer der schwimmenden Inseln vom Thalassion trennt, liegt die Haupt- und Hafenstadt Balan Cantara mit ihren ca. 450.000 Einwohnern, die damit die zweitgrößte Stadt des Imperiums ist. Das wirtschaftliche Zentrum der Stadt, in der sich Nebel und Regen ständig abzuwechseln zu scheinen, und auch einer der Hauptmarktplätze, ist natürlich der Hafen. Gewissermaßen einen Gegenpol dazu liefert wiederum die Verbotene Stadt, der ehemalige und nun verlassene Herrschaftsbezirk Balan Cantaras, der nicht mehr betreten werden darf. Offiziell ist dort nichts mehr vorzufinden, offiziell ...

(15) Gyldraland - Das Güldenland*

Das an Corabeni, Cranarenis, Mayenios, Serovia und das Thalassion angrenzende Gyldraland, mit seinem gemäßigten Klima und milden Windern, existiert in der aktuellen Form erst seit ein paar Jahrzehnten. Davor war es als das Horasiat Trivina bekannt, bis es im hundertjährigen Krieg gegen die Serover ins Chaos gestürzt wurde. Spuren des mit viel Magie geführten Kriegs sollen sich noch heute in vermehrten Stürmen und einer gewissen Streitlust seiner Bewohner offenbaren. Heute regiert nominell zwar wieder ein Horas über das Reich, die praktische Macht liegt jedoch weitgehend beim „Obersten Heerführer“ des von Hjaldingern dominierten „Orden des Gehörnten Drachen Yalsicor“, der für Ordnung und Sicherheit sorgt. Im Zentrum des Horasiats liegt der geheimnisvolle Moreana-Wald, im Nordwesten die Hafenstadt und Metropole Triniva mit ihren 350.000 Einwohnern, an der Ostküste weitere Hafenstädte wie z. B. Iolona. Gyldraland gehört trotz des letzten Kriegs auch heute noch zu den eher dicht besiedelten Horasiaten und steht für imperiales Leben schlechthin.

(16) Era'Sumu - Insel der Matriarchen*

Die von Landwirtschaft und fruchtbaren Böden geprägte Insel Era'Sumu gilt als Wiege der Menschheit und ist eines der ältesten Horasiats des Imperiums. Dennoch unterscheidet sich die Gesellschaft teilweise stark vom restlichen Imperium. So herrscht das von Frauen dominierte Hohe Haus Icemna mit seinem von den Staatsgöttern abweichendem Satu- und Lev'tha-Kult und den stellenweise an Eugenik heranreichenden Gesetzen („Wer darf mit wem Kinder zeugen?“) de facto alleine über dieses Land. Mit 50.000 Einwohnern ist Haupt- und Hafenstadt Eratu die größte Stadt des Horasiats.

(17) Tharpura - Tiefer Dschungel*

Eines der entlegensten und am wenigst besiedelten Horasiats ist sicherlich dieses von Dschungeln geprägte Land. Horas dieses Landes ist der Thearch selbst, der die Macht jedoch an die Metropolitin der Hauptstadt Tokum Isoru (der „Stadt der goldenen Dächer“), sowie an die übrige dort ansässige amaunische Oberschicht weiterdelegiert hat. Das Horasiat lebt von seinen Bodenschätzen, und die wenigen Städte sind von eigentümlichen Bauten und Tempeln mit seltsamen Glockendächern geprägt, während bereits kurz vor der Stadt die Zivilisation endet. Vor langer Zeit, soll dieses Reich einst von den hünenhaften Jharra, einer uralten Echtenrasse beherrscht worden sein. Einige verfallene Tempel in den Tiefen des Dschungels zeugen noch heute davon.

(18) Koromanthia - Land der Chrattac

Im ehemaligen Horasiat Koromanthia herrscht bereits seit längerem de facto Anarchie, und nur einige Kriegsherren und das Ban-Bargui-Haus „Aylesh“ stellen lokal so etwas wie eine Ordnung her. Die am Grünen Orismani, einem Fluss im Westen, liegende Metropole Sidor Coroman und auch andere Orte wie die am „Meer der schwimmenden Inseln“ gelegene Hafenstadt Daranel, gelten längst als verloren, während die Provinz Lacusa im Nordosten mit ihrer Hauptstadt Sidor Lacusa zumindest noch versucht den einstigen Geist des Imperiums noch hochzuhalten. Der Rest ist weitgehend Steppe. Als besonders gefährlich gilt das Zentrum des Landes. Hier erstreckt sich die Wüste Zhirric, die bei vielen schlicht nur als „Chrattac-Wüste“ bekannt ist.

(19) Xarxaron - Land der Magokraten*

Die Magokratie Xarxaron, mit ihrer Metropole Xarxaras, wird über alle Provinzen hinweg von nur einem einzigen Optimatenhaus, nämlich dem Hohen Haus Tharamnos, beherrscht und besitzt im ganzen Imperium eines der umstrittensten Gesellschaftssysteme: Als Optimat gilt dort exakt der Mensch, der zaubern kann – unabhängig der Herkunft. Deswegen werden den Familien die Kinder schon in frühem Alter entrissen und einer Reihe Tests unterzogen. Die meisten Xarxarianer kennen ihre wahren Eltern daher nicht, und während magisch Begabte die herrschende Schicht darstellen, führt der Rest oft ein Leben, kaum besser als dem von Sklaven. Xarxaron ist, vom Rest des Imperiums abgeschnitten, das letzte imperiale Gebiet vor Draydalân, dem Land der Draydal, und betrachtet sich deshalb oft auch als die letzte Bastion vor dem Feind.

Gebiete im Südwesten

(20) Anthalia - Vorhof zur Hölle

Als eine Art riesige Pufferzone zwischen Xarxaron und dem Land Draydalân gilt dieses ehemalige Horasiat, das von heißen Savannen, Steppen und Wüsten geprägt ist, und in dem neben Chrattac noch so manch andere gefährlichen Kreaturen hausen. Die spärliche Zivilisation konzentriert sich in einer Reihe Stadtstaaten, die formal dem so genannten „Anthalischen Städtebund“ angehören und fast alle am Blauen, Gelben oder Grünen Orismani, den drei Flüssen des Landes, liegen. Im Westen des Landes liegt die Ghulen-Steppe und dahinter, nördlich des Schädelgrundes, die umkämpften Grenzgebirge zum Land Draydalân. Im Osten leben die Shinogi, ein Volk humanioider Echtenmenschen mit flachem Gesicht, Schwanz und Panzerhaut.

(21) Draydalân - Eine tote Welt

Geprägt von sengender Sonne und umschlossen von Gebirgen ist Draydalân, das Land der Draydal, in erster Linie eines – eine tote Welt. Nachdem die Draydal über lange Zeit auch den kleinsten Tropfen Lebenskraft aus dem Boden gesaugt und ihrem einen namenlosen Gott, den sie Schädelgott nennen, geopfert haben, regt sich dort an normalem Leben so gut wie nichts mehr. Stattdessen soll das Land von Ghulen, ehemaligen Opfern der Draydal, heimgesucht werden. Nördlich der südöstlichen Grenzgebirge Blutgischtmauer und Ghulenwall liegt das Plateau von Xhuulgatan, ein Ort, so tot, dass er allen Lebenden, die sich dorthin wagen, langsam ihre Lebenskraft entzieht. Nicht weniger grausig soll das Kernland sein, in dem sich neben den Knochenpalästen aus den Gebeinen der Feinde auch allerlei unheilige Orten befinden sollen, in denen die verfluchten Lobpreisungen an den Schädelgott die Leser in den schieren Wahnsinn treiben. Ebenso düster: Die Minen, in denen die Draydal ihre Sklaven unter bestialischen Bedingungen die letzten Schätze der toten Erde fördern lassen.

(22) Rhacornos - Land der Leonir

Das von Steppen und Savannen geprägte einstige Horasiat mit seinen extremen Wetterbedingungen wird von den Leonir dominiert, die hier schon seit langer Zeit eine feudal-militärische Herrschaft errichtet haben. Dementsprechend geprägt ist auch das normale Leben und das Rechtswesen, das Rechtsfragen oftmals mit Kämpfen in der Arena löst. Stellen die Leonir auch die politische und militärische Macht dar, besteht die Bevölkerung jedoch weitgehend aus Menschen und Amaunir. Auf dem Lande kann man oft Blutbüffelherden vorfinden, die von den Leonir gehalten werden, um von ihnen regelmäßig das Blut abzapfen – eine der Nahrungsgrundlagen der Leonir.

Gebiete im Süden und Südosten

(23) Meer der schwimmenden Inseln

Fast schon eine Welt für sich ist das Meer der schwimmenden Inseln; eigentlich ein gigantischer See, der so groß ist, dass so mancher Eingeborene dieser Region sein Leben lang nie etwas anderes sehen wird. Der See ist, wie der Name schon sagt, Hort unzähliger Inseln, die meist auf keiner Karte verzeichnet sind. Grund dafür ist unter anderem der ständige Dunstschleier, der in dieser Region herrscht und die Sicht auf größere Entfernungen erschwert. Neben den Landbewohnern auf den Inseln sind vor allem die Gewässer und auch der Grund des Sees Heimat vieler Kulturen. Dazu gehören auch die gefürchteten Mholuren mit ihren unterseeischen Götzentempeln. Ein weiteres Volk, das hier haust, sind die Abishai – berühmte Schmuggler, Händler und Räuber, aber auch von vielen bewundert – von denen es heißt, dass sie jeden, der sich ihren Gesetzen unterordnet, in ihren Reihen aufnehmen; ganz gleich welcher Spezies oder Kultur er angehört, ganz gleich ob entfloherer Sklave, Häftling oder politisch Verfolgter. Es heißt außerdem, dass bei ihnen alle gleich seien und sie die herrschende Schicht bei offiziellen Anlässen oder Urteilen gerne persiflieren.

(24) Nebelwald und (25) Pardirdschungel

Als grüne Hölle könnte man mitunter diese Regionen bezeichnen. Gemeint ist der schier endlose Dschungel der Pardir und der weiter östlich liegende Nebelwald. Wer die Herrscher des ersten Waldes sind, sagt schon der Name. Wer einmal von einem Stamm wilder Pardir überfallen wird, kann sich oft glücklich schätzen, wenn er sofort sein Leben lässt. Andernfalls könnte es passieren, dass er zum Wohle ihrer Götzen auf grausigste Weise zu Tode gefoltert und anschließend aufgefressen wird. – Nicht weniger ungefährlich ist der Nebelwald. Hier gibt es zwar keine Pardir, dafür ist der Wald aber mit einem ständigen erdrückendem Dunstschleier behangen. Und die, so sagt man, heimlichen Herrscher dieses Waldes, die hammerhaiköpfigen Pristiden, sollen nicht unbedingt freundlicher sein. Südlich des Nebelwaldes erstreckt sich die Hochebene Alamar, die Heimat der letzten wilden Ashariel mit ihren Horsten.

(26) Makshapuram - Land der Amaunir

Als Nachbarregion Tharpuras ist auch dieses Land von Dschungeln geprägt. Und obwohl weitgehend Bansumiter den Großteil der Bevölkerung ausmachen, wird dieses Land von den Amaunir, den so genannten Makshamauni, regiert, welche von den menschlichen Untertanen bisweilen sehr stark verehrt werden. Das Land ist in mehrere kleinere Königreiche – die so genannten Radjarate – unterteilt, die bisweilen heftig miteinander konkurrieren (einen obersten Herrscher gibt es nicht) und ihre militärische Macht u. a. auf diverse Pardir-Einheiten stützen. Die Macht der Radjarate endet jedoch dort, wo der Dschungel beginnt, denn hier gibt es einen anderen Herrscher: die Tighrir, ein Volk von bis zu 3 Meter hohen und einzelgängerisch lebenden Tigermenschen, vor deren Stärke sogar die Pardir großen Respekt haben. Und die Tighrir dulden fast nie Eindringlinge in ihrem Land, und wer nicht aufpasst endet sehr schnell als ihre Beute.

(27) Shindrabar - Das Schlangenchipiel

Das Archipel von Shindrabar, auch als „Inseln im Winde“ bekannt, ist eine Ansammlung verschiedener Inseln im Thalassion östlich des myranischen Festlands und ebenfalls geprägt von Dschungeln, in denen sich so manch verlassener, im Ankor-Wat-Stil erbaute, Tempel finden mag, sowie einer Reihe Gebirge. Mehrere Volksgruppen heben Anspruch auf diese Region. So gelten zwei große Inseln im Norden des Archipels noch als Bestandteil des imperialen Horasiats Cantera, während ein Großteil der restlichen Inseln, insbesondere die große Südinsel Djanar von den Kerrishitern (genauer gesagt von Kerrish-Thalam) beansprucht wird. Wiederum einige Inseln sind Refugium von Nyamaunir-Piraten. Ebenso einflussreich ist auch der mysteriöse Schlangenkult, dessen Ursprünge in tiefer Vergangenheit liegen, als noch die kopraköpfigen Shindra diese Region beherrschten. Noch heute empfinden daher viele Einwohner Shindrabars Fellträger (und im Extremfall auch Haare) als unrein, haben Schlangen doch kein Fell.

(28) Wüste Nakramar - Glühende Hitze

Als eine der lebensfeindlichsten Regionen gilt dieses Gebiet. Einer alten Legende nach war die Wüste eigentlich mal ein Meer mit vielen Inseln. Doch die Bewohner der Inseln frevelten wider die Götter, die ihnen daraufhin das Wasser nahmen und das Meer in ein dürstendes Land mit seltsamen spitzen Tafelbergen verwandelten. Auf einigen dieser Berge sind heute die Eshbati – große Oasen-Städte – errichtet, während andere Berge diverse Geheimnisse hüten. Dazwischen liegt meist schier endloses, glühendes Land, so heiß, dass an einigen Stellen angeblich sogar Zinn und Blei schmelzen soll. Diese Weiten sind Heimat der Draqualbar, genauer gesagt der Federschmuck in der Haut tragenden, kriegerischen Sholai, und der Schabkrah, zweier Menschenstämme. Letztere bieten mit ihrer verkrusteten und mit Adern durchzogenen Haut, die durch das Einpflanzen eines Parasiten entstehen soll, der sie so hitzeunempfindlich macht, und ihren riesigen Reitinsekten ein gar grausiges Bild, sind jedoch in Form von Wüstenführern oftmals der einzige Unterschied zwischen Leben und Tod. Die vielleicht größte Stadt der Nakramar und kurioserweise die einzige große Stadt, die nicht auf einem Tafelberg errichtet wurde, ist die Hafenstadt Eshbathmar am Thalassion.

► Die Stadt Nesaquatul:

Nicht unweit Eshbathmars, am Grund des Thalassions, befindet sich die unterseeische. Nequanerstadt Nesaquatul. Als vielleicht einzige Stadt dieser Art ohne große Schutzkuppel, ist sie die wohl größte Heimat der Nequaner jenseits des „Meeres der schwimmenden Inseln“.

(29) Das Archipel von Thalaminas

Südlich des myranischen Kernlandes befindet sich das Reich der Kerrishiter mit seinen vielen Inseln, das auch Heimat vieler anderer Völker, wie z. B. der Yachjin, ist. Die beiden größten Landmassen sind sicherlich Yil'Araphaar im Norden – wegen der dort lebenden und als Meisterschmiede geltenden Monaden (in Aventurien: Zyklopen) und der Trolle auch als „Insel der Riesen“ bekannt – und Yil'Shikaar im Süden, auch als Insel des Weines bekannt. Die älteste, größte und bedeutenste Stadt der Kerrishiter ist die Metropole Kerrish-Yih, die sich streng genommen eigentlich noch auf dem Festland der myranischen Hauptlandmasse befindet, die größten Teile des Handels kontrolliert und als eher imperiumsfreundlich gilt. In direkter Konkurrenz zu ihr steht die auf einer der Archipel-Inseln liegende nominelle Hauptstadt Kerrish-Thalam, die als eher imperiumsfeindlich gilt und sich – zwar inoffiziell, aber jedem bekannt – hin und wieder einen regelrechten Handelskrieg mit Kerrish-Yih liefert.

(30) West- und Ost-Meralis (Vesayama)

Über diese beiden Subkontinente ist im Imperium nur wenig bekannt. Doch gilt diese Region zu großen Teilen als noch unberührtes Land, das sich über alle möglichen Klimazonen erstreckt. Auf dem westlichen der beiden Subkontinente, liegt angeblich Vesayama, die Urheimat der Vesai und möglicherweise drittstärkste Kraft in Myranor. Auch soll das gestürzte Optimatenhaus Chrysotheos auf dem Fundament der ehemaligen Kolonie Meralis hier ein Imperium des Terrors errichtet haben, das mit seinem Kult des Goldenen Gottes wohlmöglich im Bunde mit den Draydal steht. Wissen tut man freilich wenig, und so mischen sich Fakten mit Mythen und schlichten Vorurteilen. Im Inneren des Landes soll auch eine Wüste existieren, die wiederum von unheimlichen Skorpionmenschen bevölkert wird, während in den Wäldern seltsame Mensch-Hirsch-Hybride umherlaufen sollen. Weiter im Osten, vor allem an den nördlichen Küsten von Ost-Meralis, haben die Kerrishiter einige Siedlungen errichtet. Am Ostausläufer, am Ende der Spitze einer großen Landzunge, wiederum liegt die Stadt Usuzura, Heimat eines Kultes des Drachen Umbracor. Von hier aus liegt am Ende einer in das Thalassion reichenden Inselkette die Sagen umwobene Dracheninsel.

Myranor für Anfänger

6.) Götter & Geweihte

„... Göttin? Bitte nenne sie nicht so. Haben die himmlischen Mächte nicht genug bewiesen, dass sie genauso viel Leid wie Freude über die Welt der Sterblichen gebracht haben? Waren es nicht ihre Eltern, die uns vor dem Zorn der anderen Himmlichen beschützten? War es nicht sie, die unseren glorreichen Vorfahren, den Archäern, das dritte Auge vermacht hat? Und war es nicht letztendlich sie, Mada-die-Erleuchterin, die sich selbst geopfert und ihre Essenz über den gesamten Kosmos verteilt hat, um uns die Magie zu bringen? Noch heute, so heißt es, befindet sich ein Großteil dieser Essenz in der Nähe des Mondes. Also höre auf Mada als Göttin zu bezeichnen.“

Das Vermächtnis der Alten:

Der Glaube im Imperium Myranors ist stark von den Lehren der Archäer geprägt, das als uraltes Volk noch den so genannten „Krieg der Götter“ und die damit, in deren Verständnis, von den Göttern begangenen Gräueltaten miterleben musste, als selbige einst über 90 % allen Lebens auf Dere auslöschten. Gerade in Optimatenkreisen begegnet man der Frömmigkeit deswegen mit einem gewissen Misstrauen, was in den unteren Bevölkerungsschichten allerdings weitaus weniger stark ausgeprägt ist.

Den Glaube in Myranor:

Für einen Myraner ist die Existenz der Götter keine Frage des Glaubens. Sie ist für ihn Fakt. Und doch bedeutet, die Existenz der Götter nicht anzuzweifeln, nicht automatisch ihnen allzu sehr nachzueifern. Gerade in den höheren Gesellschaftsschichten ist das Verhältnis zu den Göttern von Pragmatismus geprägt. Man hält ihnen zu Ehren Zeremonien ab und opfert ihnen, doch erwartet man auch stets eine Gegenleistung in Form diversen göttlichen Segens dafür. Aus dem gleichen Grund wird auch, insbesondere in den imperialen Randgebieten, den weniger beliebten Göttern gehuldigt – und sei es nur, um nicht ihren Zorn zu erwecken. Etwas anders sieht es in den Regionen außerhalb des Imperiums aus. Hier wird häufiger mit äußerster Inbrunst den Göttern gefrönt. Das offizielle Pantheon des Imperiums besteht aus insgesamt acht Göttern – der so genannten Oktade. Aber auch die Existenz anderer Götter wird nicht geleugnet und ihre Anbetung nicht verboten, so lange der imperiale Frieden gewahrt bleibt.

Die Priester der Oktade:

Die imperiale Priesterschaft dient – ganz im Gegensatz zu Aventurien – immer zum Wohle der gesamten Oktade, wobei sich ein Priester allerdings innerhalb des Kultes in der Regel einer besonderen Gottheit widmet. Die Aufgabe eines Priesters ist es dabei mit oftmals aufwändig inszenierten Gottesdiensten sowohl die Götter als auch das niedere Volk bei Laune zu halten, aber auch möglichst viele Spendengelder für die Tempelkasse einzusammeln. Ähnliche Aufgaben werden auch auf dem Land von diversen Wanderpredigern getätigt. Gerade für Personen aus der bürgerlichen Schicht ist der Dienst im Namen der Götter dabei eine gute Möglichkeit gesellschaftlich aufzusteigen. Die örtlichen Tempelvorsteher, die Prätores, sind meist Optimaten und erfüllen in ihrem Amt oft ebenso weltliche Aufgaben, wie beispielsweise die Leitung einer Garnison oder ein Richteramt. Eine Besonderheit dabei ist, dass diese in den meisten Horasiat nicht nur von der Adelsschicht, sondern auch vom Bürgertum in ihr Amt gewählt werden können.

Imperiale Tempelbauten:

Will man einen der oftmals recht prunkvoll inszenierten Gottesdienste besuchen, so geht man in der Regel in die nächstgelegene Oktrale, den achtgöttlichen Tempelbau der Oktade, der jeweils allen acht Göttern gleichzeitig geweiht ist und oftmals aus kleineren Einzeltempeln oder Tempelbereichen besteht. Neben dem Tempelvorsteher gibt es gerade bei größeren Oktralen oft acht weitere Priester, für jede Gottheit einen. Wesentlich seltener vorzufinden sind die nur einer Gottheit gewidmeten Tempel. Diese sind teilweise über 2000 Jahre alt und nicht selten von monumentaler Bauweise. Natürlich gibt es, gerade auf dem Lande auch noch eine Reihe kleinerer Tempel und Schreine, die meist lokalen Gottheiten gewidmet sind. Auch geheime Tempel diverser Mysterienkulte existieren.

⚠ Hinweis:

Als Beispiel für die alte Tempelbaukunst sei der fast nur aus Säulen und Ringanordnungen bestehende Chrysis-Tempel Balan Cantaras genannt, dessen Spitze oft im Nebel verschwindet.

Über Karma und Geweihte:

Wer sich über den Status eines Akoluten hinaus einer Gottheit voll und ganz widmen will, kann sich in einigen Fällen ab einem bestimmten Zeitpunkt seines Lebens einer Weihe unterziehen und somit fester Teil der jeweiligen Kirche werden. Im Rahmen der Weihe wird die betroffene Person von ihrer Gottheit ab sofort mit der so genannten Karma-Energie (KE, Einheiten: KaP) ausgestattet, mit der sie nun in der Lage ist, über ein Gebet zur ihrer Gottheit kleine Wunder, Liturgien genannt, zu bewirken. Aber auch in weniger organisierten Kreisen gibt es Personen mit karmalen Kräften, die dann jedoch meistens über keine Liturgien verfügen, sondern ihre Kräfte über so genannte Anrufungen, einer eher ungenauen Art der göttlicher Anflehung, wirken lassen.

⚠ Hinweis:

Die meist optimistischen Tempelvorsteher des offiziellen Oktadekults sind nur selten in diesem Sinne geweiht. Stattdessen erhalten sie eine Art profane Weihe ohne göttliches Zutun.

Liturgien - Grade:

Die Stärke und Tragweite einer Liturgie hängt von ihrem Grad ab. Es gibt insgesamt acht Grade für Liturgien. Grad I beinhaltet die einfachsten Liturgien, sowie Liturgien, die von allen Kirchen gelehrt werden. Liturgien vom Grad III sind mitunter schon recht mächtig und Liturgien vom Grad V haben bereits so große Auswirkungen, dass sie für viele Helden das höchste der Gefühle darstellen und längst nicht jedem gelehrt werden. Liturgien vom Grad VI bis VIII stehen meist nur den Höchstgeweihten zur Verfügung und beinhalten zu großen Teilen verstärkte Varianten niedrigerer Liturgien.

Liturgien - Voraussetzungen:

Liturgien vom Grad I und II werden einem in der Grundausbildung beigebracht und können von einem Geweihten immer gewirkt werden, während Liturgien von Grad III oder höher nur dann gelernt werden können, wenn die so genannte Liturgiekenntnis mindestens dem „Grad mal 3“ entspricht. Um also eine Liturgie vom Grad III zu beherrschen, braucht man mindestens eine Liturgiekenntnis von 9, beim Grad IV von 12 usw. – Die Liturgiekenntnis ist ein Talentwert und kann ähnlich aufgestuft werden.

Liturgien - Proben:

Soll eine Liturgie gewirkt werden muss auf MU/IN/CH geprobt werden. Die Liturgiekenntnis stellt dabei das Äquivalent zum Talentwert dar. Bei einer Liturgiekenntnis von beispielsweise 9 hat man also 9 Punkte für den Ausgleich von Überwürfelungen. Allerdings gilt das nur für Liturgien vom Grad I. Mit jedem Grad über Grad I hinaus wird die Liturgieprobe um jeweils 2 Punkte erschwert. Eine verhaufene Probe kann nicht sofort wiederholt werden bzw. nur unter noch weiter erschwerten Bedingungen.

⚠ Hinweis:

Liturgien, wie auch ihre kleineren Vettern, die Mirakel, werden praktisch mit den Talentregeln geprobt. Der Fertigkeitswert für alle Liturgien ist die so genannte Liturgiekenntnis. Die dazugehörigen Abkürzungen lauten LkW, LkP und LkP*. Es gibt weitere Details, die man beim Einsatz dieser göttlichen Kräfte beachten sollte.

- ▶ 1. Jede Liturgie und jedes Mirakel verbraucht eine bestimmte Menge an Karmapunkten (meist 5 KaP je Grad), bei einer verhauchten Probe 1/5 davon.
- ▶ 2. Jede Liturgie braucht ihre Zeit, entweder für ein Gebet oder ein längeres Ritual. Dies reicht (gerade bei Kampfliturgien) von einigen Aktionen, über Minuten bis zu Stunden.
- ▶ 3. Verbrauchtes KaP erhält man größtenteils nur durch tiefe Meditation und gottgefälliges Handeln zurück. Von sich aus regeneriert ein Geweihter nur 1 KaP pro Tag.
- ▶ 4. Sphärisch verzerrter oder dämonisch verseuchter Boden kann Proben erschweren. Geweihter Boden der eigenen Gottheit oder einer verwandten Gottheit sie erleichtern.
- ▶ 5. Die Hilfe von Kirchenhelfern kann eine Liturgie erleichtern, eigennütziger Einsatz sie erschweren. Schweren Missbrauch kann die Gottheit ggf. sogar strafen.
- ▶ 6. Liturgien entspringen göttlicher Ordnung. Sie vermeiden häufig Kollateralschäden.
- ▶ 7. Liturgien sind keine Zauber und daher niemals um die Magieresistenz erschwert.
- ▶ 8. Eine Liturgie ist in ihrer Wirkung begrenzt. Große Wunder machen nur die Götter.

Liturgien light - Mirakel:

Als kleinen Bruder der Liturgien und Anrufungen könnte man die Mirakel ansehen. Sie erlauben es einen den Talentwert eines Talents (keines speziellen Talents wie z. B. Liturgiekenntnis oder Ritualkenntnis) oder eine Eigenschaft wie Mut oder Klugheit für die nächste Probe zu steigern. Geprobt wird wie bei einer Liturgie vom Grad I, oftmals unter Einsatz diverser ritueller Hilfsmittel. Der Einsatz solch eines Mirakels kostet ebenso Karmapunkte und steigert normalerweise den jeweiligen Wert oder Talentwert um die Hälfte der Restpunkte der Probe (LkP*) plus 5 bzw. plus 2 bei Eigenschaften. Ein zu steigerndes Talent sollte der Gottheit gewogen sein. Bei ungewogenen Talenten kann die Mirakelprobe im Extremfall um bis zu 18 Punkte erschwert werden.

Das Phänomen der Entrückung:

Setzt ein Geweihter eine besonders große oder mehrere kleinere Liturgien hintereinander ein, kann es zur so genannten „Entrückung“ kommen, einem rauschähnlichem Glückszustand, bei dem man sich seiner Gottheit besonders nahe fühlt. Je nach Wunsch des Meisters und Stärke der Entrückung können besonders, der Natur des jeweiligen Gottes entsprechende, auffällige Verhaltensweisen des Entrückten entstehen, bis hin zu zeitweiligen Veränderungen seiner Charakterwerte und seltsamen, ebenso zeitweilig auftretenden, Fähigkeiten. Dabei kann der Spieler für die Zeit stark aufgewertet werden – oder aber auch nahezu unbrauchbar sein.

Geweihte Artefakte:

Zu den besonders wertvollen Reliquien der jeweiligen Kirchen gehören sicher auch die geweihten Artefakte der jeweiligen Götter, in denen ein kleiner Teil der Karma-Energie dieser Götter ruht. Geweihte Artefakte sind selbst oft unzerstörbar und dafür bekannt ihrem Träger besondere Fähigkeiten zu verleihen oder bereits vorhandene Fähigkeiten zu erhöhen. Doch muss sich der Träger, solange er den geweihten Gegenstand trägt, auch den Geboten der Gottheit entsprechend verhalten. Größere Verstöße gegen die Werte der Gottheit können das Artefakt temporär unbrauchbar machen oder gar entweihen. Schlimmstenfalls führt dies dazu, dass das Artefakt dabei zerstört wird.

Götter des Imperiums: Die Oktade

Brajan - Der Götterfürst



Die Gottheit und ihre Anhänger:

Brajan, Sohn Neretons und Anführer der Oktade gilt als Gott der Sonne, des Lichts, des Gesetzes, der Gerechtigkeit und der Herrschaft. In seinem Namen werden Staatsakte vollzogen und richterliche Urteile gefällt. Er wacht im imperialen Glauben auch über den Umgang mit Magie. Er wird in der Regel als ehrwürdiger Optimat mit drei goldenen Augen dargestellt. Als ihm untergeordnete Götter gelten u. a. der als Feuervogel beschriebene Ucure, Sindarius der Gleißende (als Richter wider dem Magiemissbrauch), während Arcansin, dunkler Schatten Brajans und Bote der Rache, als gefallener Gott angesehen wird, so dass dessen Anbetung meist verboten ist. Adler sowie andere Greifvögel, insbesondere aber die Greifen, gelten als Brajans Symbol- und Botentiere.

Nereton - Gott der Toten



Die Gottheit und ihre Anhänger:

Als ältester Gott der Oktade war er im imperialen Glauben der einstige Götterfürst, bis seine Ehefrau Sumu (die Verkörperung Deres selbst), starb, worauf er Thron und Amt an seinen Sohn Brajan übergab und Sumu ins Totenreich folgte. Seitdem ist er der Herrscher über die Nacht, den Mond, der als Tor ins Totenreich gilt, die Dunkelheit und natürlich über die Toten selbst, über deren Seelen er gerechter aber unerbittlicher Richter ist. Er wird häufig als alter Mann in schwarzem oder weißen Gewand dargestellt. Als seine Herolde gelten Gott Golgarion der Seelenrabe (geleitet die Seelen ins Totenreich), sowie Gott Utharios der Totenwächter. Neterons irdischen Boten sind Aasvögel wie Geier, Krähen und Raben. In einigen Mysterienkulten ist Nereton auch noch unter diversen anderen Namen, wie beispielsweise Los oder Boronos, bekannt.

Chrysir - Gott des Windes



Die Gottheit und ihre Anhänger:

Chrysir, bisweilen auch als der „donnernde Zerschmetterer“ (bei den Nyamaunir als KhaRySi bekannt, bei den Kentori als Kresar gefürchtet) gilt als Herrscher über den endlosen Himmel, die Wolken, den Wind, den Nebel und den Regen. Als solcher wird er von Bauern und Seefahrern gleichermaßen verehrt. Chrysir gilt als recht launischer Gott, der die Menschen öfters, aus oft unerfindlichen Gründen, mit Stürmen oder Dürrezeiten hart bestraft, während er an anderen Tagen den Regen bringt. Chrysir wird oft als bärtiger Mann mit Sturmwolken über dem Haupt dargestellt. Als sein lebenslustiger und amoröser Sohn sowie Herold gilt Avas, Patron der Reisenden. Als Chrysirs irdischen Boten Möwen und andere Sturm- und Seevögel.

Gyldara - Göttin des Heimes



Die Gottheit und ihre Anhänger:

Gyldara ist die Göttin der Häuslichkeit, der Gastfreundschaft, der Sitte, der Familie, der Erziehung und des Heimes, die bei den Hjaldingern auch als Dravina bekannt ist. Man sagt ihr nach, ihre Gaben seien das familiäre und manchmal auch finanzielle Glück, das allerdings ein gesittetes Leben voraussetzt. Sie selbst wird in der Regel als züchtige Matrone dargestellt. Als ihre Herolde gelten der bocksköpfige Hohe Drache Yalsicor, die oft als weiße Taube dargestellte Göttin Marvonja, welche einem hilft das eigene Schicksal zu ertragen, die Traditionen hütet und über den Schlaf wacht (und in einigen Kulten sogar als eine Totengöttin angesehen wird), und als Patron der so genannte Gott der Heimkehrer, Pandokeos. Als Gyldaras irdischen Boten gelten die Goldtauben und in ihrem Namen sind viele Prediger als Heiratsvermittler unterwegs.

Raia - Göttin der Sinnlichkeit



Die Gottheit und ihre Anhänger:

Als Göttin der Feste, der Sinnlichkeit, der Düfte, des Weines, der Musik, des Tanzes und der (körperlichen) Liebe, ist Raia nicht nur bei den Menschen, sondern insbesondere auch bei den Amaunir sehr beliebt, die sie als RaDja verehren und in ihr sogar oftmals die älteste und oberste Göttin sehen. Sie wird bisweilen auch als Göttin des glücklichen Zufalls und des Glücksspiels angesehen, in einigen Fällen auch als eine Hüterin über die Träume, und häufig als wunderschöne Frau mit einer Katze bzw. gleich als Amauna dargestellt. Als Raias Herolde gelten die feenhaften Grazien, als ihre Boten oftmals Pfauen und Schmetterlinge.

Shinxir - Gott des Krieges



Die Gottheit und ihre Anhänger:

Shinxir ist der Hüter der imperialen Ordnung und der Schutzpatron der imperialen Myrmidonen. Disziplin und Unterordnung in der Gruppe sind seine Ideale, die richtigen Kriegstaktiken seine Gaben. Er wird oft als idealisierter Myrmidone dargestellt, dem zu Ehren oft Schaukämpfe veranstaltet werden. Zu seinen Herolden gehört die Hornissenmutter Anthrene, sowie die ebenso göttliche, bienenfleißige Göttin Mokossa, während in einigen Kreisen auch über die mächtigen „Shinxasa“ gesprochen wird, hühnenhafte Krieger in vielerlei Gestalt. Shinxirs irdischer Bote ist die Hornisse. Die größte Erfüllung eines jeden Myrmidonen ist es, nach dem Ableben im himmlischen Schwarm Shinxirs aufgenommen zu werden.

Siminia - Göttin des Handwerks



Die Gottheit und ihre Anhänger:

Siminia gilt als Göttin des Handwerks, des Haushalts, des Herd- und des Schmiedefeuers. Ihre Gebote seien ehrlicher Hände Arbeit und ebenso ehrlicher Handel. Ihre Gaben: die Schaffenskraft und der Erfindergeist. Außerdem ist sie die Schutzpatronin der Handelsmärkte und -messen. Sie wird in der Regel als eine an etwas werkelnde Arbeiterin dargestellt. Als ihre Herolde gelten die gestaltlosen Technen, auch Mußen genannt. Als ihre irdischen Boten gelten die Korbschwalben. Es heißt, der Glaube an Siminia soll einst von der Heiligen „Saril Sternschwalbe“ vom Kontinenten östlich des Thalassions nach Myranor gebracht worden sein.

Zatura - Göttin des Feldes



Die Gottheit und ihre Anhänger:

Zatura gilt als Göttin der Fruchtbarkeit, der Pflanzen, des Feldes und der Heilung, in deren Namen oft Armenspeisungen durchgeführt werden. Daher ist sie insbesondere bei Heilern und Bauern beliebt. Zatura wird oft als Bäuerin mittleren Alters mit einem grünen Kleid und einem Kornkranz auf dem Kopf dargestellt. Eine besondere Form der Zatura-Verehrung findet man auf der Insel Era'Sumu bzw. im Optimatenhaus Icemna, wo sie unter dem Namen Satu, Tochter Sumus und Herrin über die Natur und die Tierwelt, als oberste Göttin verehrt wird. Es heißt Satu verurteile die Dämonologie auf das schärfste, da sie der sterbenden Erdmutter Sumu zusätzliches Leiden zufügt. Die Amaunir kennen Zatura wiederum als SaToRi. Als Herold und oft auch als Ehemann Zaturas gilt der widderköpfige und düster-lüsterne Gott Leuthanios, der auf Era'Sumu als Lev'tha bekannt ist und dort entsprechend ebenso einen viel höheren Stellenwert besitzt. Als weiterer Herold gilt Parania, Göttin der Heilung und Trösterin der Kranken, andernorts der himmlische Medicus Pathessios.

Götter außerhalb der Oktade

Die Jüngste - Göttin des Wandels

Die Gottheit und ihre Anhänger:

Als Göttin des Wandels, des Lebens, des Werdens, der Natur, der Wiedergeburt und der Freiheit, wird sie insbesondere von denen verehrt, die sich nicht länger mit der bisherigen Machtorde und den alten Werten zufrieden geben wollen. Ihre Anhänger, die dazu neigen häufig ihr Erscheinen und ihre Versammlungsorte zu ändern, sind oftmals Gegner der Sklaverei und kämpfen bisweilen auch notfalls mit der Waffe dagegen an. Die Shingwa kennen diese Göttin in wesentlich friedvollerer Vorstellung, als ihre oberste Göttin Tscha, die Allfarbige. Diesem Glauben entsprechend, liegt den Shingwa der Glaube an ein Totenreich eher fern. Wieso seinen Frieden im Jenseits suchen, wenn man als Anhänger Tschas ohnehin immer wiedergeboren wird?

Pheronos - Gott der Jagd

Die Gottheit und ihre Anhänger:

Pheronos, Gott der Jagd und des Eises, und bei den Amaunir als FelrNu bekannt, gilt oftmals als Gespieler, Bruder oder Ehemann der Raia. Dabei könnte er ihr nicht ungleich sein. Disziplin, eiserner Wille und Selbstbeherrschung sind seine Tugenden, die er bisweilen mit harter Grimmigkeit verfolgt. Aber auch Respekt vor allem Leben gehört dazu, weswegen er auch das unnötige Quälen der Jagdbeute nicht gutheißen kann. Als Gott des Eises wird Pheronos weitgehend im Norden verehrt. Bekannt ist er aber auch, wenn auch oftmals ohne die Aspekte Eis und Kälte, im Süden.

Phex - Gott der Heimlichkeit

Die Gottheit und ihre Anhänger:

Phex, bei den Amaunir als FeQesh, den Hjaldingern als Phaegis und in Makshapuram als Feshavat bekannt, gilt ein gar heimlicher Gott. Mal ein Gott des Handels, mal Gott der Diebe und der Verborgenheit, ist er angeblich auch der Wächter über den Nachthimmel, der von seinen Anhängern stets Eigenverantwortung erwartet. Bei den Amaunir tritt er meist an zweiter Stelle gleich nach RaDja. Eine amaunische Legende sieht ihn gar als heimlichen Ehemann der Magiegöttin MaDa, der sie seit langem in seinem Palast, dem Mond vor dem Zorn anderer Götter versteckt. Als verschmitzter Gauner mag Phex tollkühne Einbrüche, duldet aber keinen Mord, Entführung oder dergleichen. Damit unterscheidet er sich von seinem Konkurrenten Ojo'Sombri, ebenfalls einem Gott der Verborgenheit, aber auch der Magie und der Mysterien, den die Shingwa als Ojo'Shombri kennen, und der mitunter auch bei diversen Meuchlergilden seine Anhänger hat. Phex' Symboltiere sind unter anderem die Fledermaus und der Flugfuchs. Auch der Mond im Sternenhimmel gilt als sein Symbol.

Rhondarra und Cor - Das Kriegerpaar

Die Gottheiten und ihre Anhänger:

Der Glaube an das göttliche Kriegerhepaar Rhondarra und Cor hat ihren Ursprung im leonischen Götterbild über Rrondr und Khorr und spiegelt äußerst ähnliche, wenn auch nicht identische Werte wieder. Im Mittelpunkt des Glaubens stehen Härte und Unbeugsamkeit (Cor), sowie Ehre und Tapferkeit (Rhondarra). Der Glaube wird hauptsächlich von den weiblichen Kriegerorden der Amazonen (Rhondarra), sowie den männlichen Kriegerorden der Corybanten (Cor) gelebt, die zwar klein in ihrer Anzahl, aber quasi überall im Imperium anzutreffen sind. Als Symbole der beiden Gottheiten gelten der rote Löwe (Rhondarra) sowie der schwarze Löwe (Cor).

Ængrom - Gott des Schmiedefeuers

Die Gottheit und ihre Anhänger:

Als Gottheit des Schmiedefeuers spielt „Feuergeist Ængrom“ im Imperium eine eher untergeordnete Rolle. Er gilt als rau und grimmig, doch auch als ehrhaft und wird deswegen von den Hjaldingern bisweilen als Ehemann Gyldaras angesehen und von ihnen verehrt. Eine wesentlich bedeutendere Rolle spielt er hingegen beim Volk der Kerrishiter, wo man in Bal'Ingra, Gott des Feuers, des Schmiedehandwerks und des Goldes, die wichtigste und oberste Gottheit sieht. Und auch die zwergenwüchsigen Rhogolanen flüstern über einen Stammesvater namens Angros.

Gefallene Gottheiten

Aphamara - Düstere Katzengöttin

Die Gottheit und ihre Anhänger:

Die auch als FashMarRa, Phasmachira oder Aphasmayra bekannte, düstere „Göttin“ wird hauptsächlich von den Amaunir in Makshapuram und Tharpura verehrt, und gilt als Herrin von Rache, Krankheit, Tod aber ebenso auch als Herrin der Jagd und Bringerin des Fleisches. Einer Legende nach, soll sie einst die „Wälder von Amaunath“, die Urheimat der Amaunir, verflucht haben. Und Magierkreise reden sogar von der Katzendämonin A'Phemarra, was wohl auch der Grund ist, wieso die Verehrung dieser Göttin in vielen imperialen Horasiaten außer Tharpura verpönt ist. In Makshapuram gilt der Gott der Heilung Pateshi (Pathessios) als ihr ungleicher Zwillingbruder.

Charypta und Ephar - Gefallene Meeresgötter

Die Gottheiten und ihre Anhänger:

Charypta, missratene Tochter Chrysirs und Herrin über tausende Meeresungeheuer, soll einst als Meeresgöttin unter den anderen Göttern gelebt haben. Ihr rechnet man heutzutage die groß angelegten Vernichtungszüge der Mholuren gegen die Landbewohner im „Jahr der kochenden Flüsse“ vor über 5000 Jahren an, und sie war es, die das Imperium zu Zeiten der Besiedlung des „Ostkontinents“ fast völlig dominierte. Doch dann erklärte angeblich ihr jähzorniger Sohn Ephar den Krieg, um ihren Thron zu besteigen. Was folgte war eine große Zeit des Leidens an deren Ende Charypta einigen Auslegungen nach aus dem Kosmos gestürzt wurde. Sowohl Charypta wie auch Ephar werden gegenwärtig kaum noch verehrt, auch wenn zumindest Ephar in den letzten Jahrhunderten eine Reihe neuer Anhänger finden konnte, scheint er doch offenbar wesentlich weniger grausam als allgemein angenommen.

Der Widersacher - Gott ohne Namen



Die Gottheit und ihre Anhänger:

Immer wieder und überall auf Myranor hört man Gerüchte von dunklen Gottheiten, die Namen wie Vielgesichtiger, Erster Gott, Nachtlicht, Rattenkind, der Goldene oder Herr des Blutes tragen. Und all diese Gottheiten erinnern an einen einstigen Gott der Macht und absoluten Herrschaft, der vor Urzeiten das Zeitalter der Riesen regiert haben soll. Dann jedoch stürzten ihn die anderen Götter, vertrieben ihn aus dem Kosmos und vernichteten seine Anhänger. Voller Rache sinnend kehrte er zurück, um selbigen Kosmos nun endgültig zu vernichten, doch wurde er auch diesmal besiegt. Man beraubte ihn seines Namens und kettete ihn an den Rand der Welt. Doch auch wenn er besiegt scheint, gilt dies offenbar nicht für sein Erbe. Immer wieder mal ist von düsteren Kulturen zu hören, die den oben genannten Gottheiten fröhnen. Von Verrat, Intrigen und Geheimbünden, die teilweise miteinander konkurrieren. Und vor allem gerade hinter dem gefürchteten Schädelgott der Draydal scheint dieses Erbe zu stecken.

Götter Myranors - Ein aventurischer Vergleich (*)

Im seltenen Fall, dass ein aventurischer Reisende auf Myranor stranden sollte, wird er natürlich früher oder später mit dem fremden Glauben der Myraner konfrontiert werden. Doch verbergen sich hinter den ach so neuen Göttern oft alte Bekannte. Die folgende Liste soll helfen einen Vergleich zu ziehen. Es sind auch einige Götter aus dem Kapitel „Rassen und Völker“ aufgelistet. († = Götter ausgestorbener Völker)

Myranische Götter:

Aventurische Entsprechungen:

Ængrom, Angros, Bal'Ingra	Ingerimm, Angrosch (Zwerge)
Arcansin	unbekannt, ggf. Blakharaz (Erzdämon)
Aphamara, Phasmajira	Aphasmayra (freier Dämon)
Avas, Avinas	Aves
Brajan, Schelacha, Zhelezhar	Praios, Praios' Herold Schelachar
Brassach, Brazoracus	Brazoragh (Orks)
Charypta, Ru'Huranga	Charyptoroth (Erzdämon), Charyb'Yzz (Achaz), Hranngar (Thorwaler)
Chysir, KhaRySi, Kresar	Chr'Ssir'Ssr (Achaz)
Cor, Khorr	Kor, Kr'Thon'Chh (Achaz)
Die Jüngste, Tscha	Tsa
Der Widersacher, Daatsa	Der Namenlose, das Dhaza (Elfen)
Ephar, Efhardh	Efferd
Gyldara, Dravina	Travia
Ifirnurtah	Ifirn (zzgl. dem elfischen Begriff für Leben: Nurdra)
Leuthanios, Lev'tha, Levyar	Levthan
Lohurama, Nairak	Los, Nayrakis, Ls'Kha (Achaz)
Mada, Ma'da, Maadalaq	Mada, ggf. Madaya Traumweberin (Elfen)
Marvonja	Marbo
Mokossa	Mokosha (Norbarden)
Nereton, Annereton, Bairun	Boron (Seelenwaage Rethon), ggf. Los
Numinorus, Namanora	unbekannt
Ojo'Sombri, Ojo'Shombri	unbekannt
Parania	Peraine
Pheronos	Firun
Phex, FeQesh, Fhizhavazh	Phex,
Raia, RaDja, Raisha	Rahja
Rhondarra, Rrondr, Trondaja	Rondra
Shinxir	unbekannt (Bosparan, †)
Siminia	Simia, ggf. Simia-der-aus-dem-Licht-trat (Hochelfen, †)
Sumu, Sumgari, Ansumya	Sumu, H'Ssum (Achaz)
Thayarrach	de facto Tairach (Orks)
Xarfyash	Belhalhar/Xarfai (Erzdämon) + der Namenlose
Zatura, Satu, Satyara, SaToRi	Satuaria (Hexen)
Zhazhurda	Nanurdra (Hochelfen, †), ggf. Nurdra (elfisches Prinzip des Lebens),
Zherezhal	Zerzal (Hochelfen, †), ggf. Zerza (elfisches Prinzip des Todes),

Myranor für Anfänger

7.) Kosmologie

Seit jeher haben sich die Menschen und anderen Rassen Myranors gefragt, wie der Kosmos im Großen und Ganzen eigentlich aussieht und was es ist, was die Welt in ihrem Innersten zusammenhält. Herausgekommen sind dabei mehrere Modelle, wobei das bei weitem bekannteste und anerkannteste hier beschrieben werden soll – das optimistische Oktaeder-Modell.

△ Hinweis:

Das hier nun gezeigte ist nichts, was der durchschnittlich ungebildete Normalmyraner bzw. Normalimperiale kennt. Er wird zwar seine Welt kennen und sicher schon mal was von Neretons Reich und der Götterwelt gehört haben, doch wird ihm der hier nun besprochene Zusammenhang völlig fremd sein.

Die sieben Sphären:

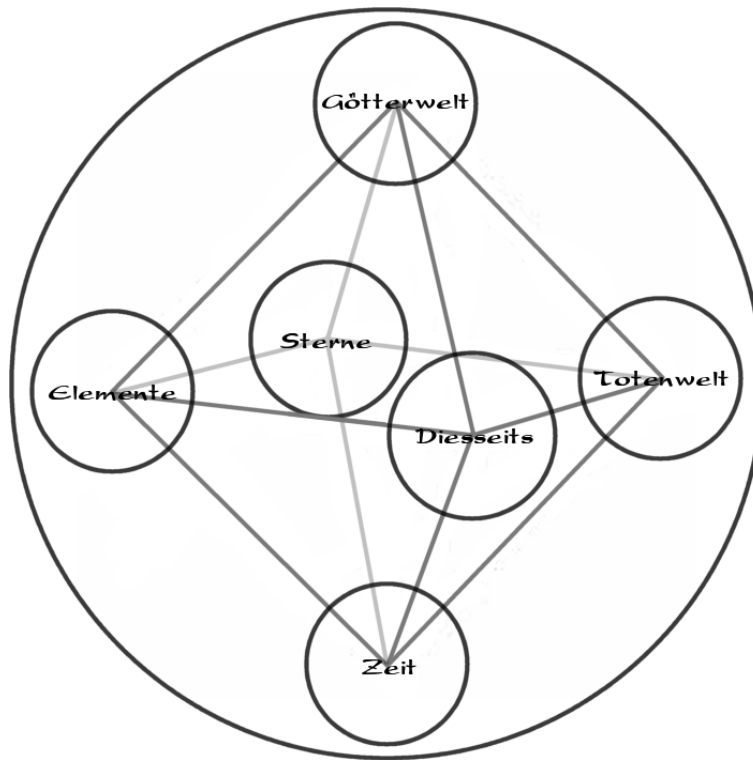
Nach Überlieferung der Alten soll das Universum aus sieben Ebenen der Existenz, den so genannten sieben Sphären bestehen. Sechs dieser Sphären seien dabei wie an den Enden eines Oktaeders angeordnet, und nur die Sphäre, die der jeweilig anderen Sphäre diagonal gegenübersteht, könne man von dieser aus wahrnehmen. Dennoch würden Tunnel an den Kanten des Oktaeders Reisen in die jeweils beiden benachbarten Sphären ermöglichen. Jenseits der sechs Sphären erstreckt sich ein weitgehend raum- und zeitloser Bereich, der als Limbus bekannt ist. Durchdrungen werden diese sechs Sphären, sowie der Limbus, dabei von den zwei Urmächten, die diesen Kosmos erst gebildet haben: dem Nairaces (Odem der Ordnung und Seelen) und dem Secarian (Sumus Odem des Lebens und der Stofflichkeit). Die siebte Sphäre wiederum würde dieses ganze Konstrukt umschließen und ihre Wesen sich somit außerhalb von diesem oder an dessen Rand aufhalten.

► Mythen über die Entstehung des Kosmos:

Im imperialen Glauben der Menschen soll der Kosmos einst aus dem Zusammenprall der beiden Urmächte, dem Nairaces und dem Secarian entstanden sein. Aus diesem Zusammenprall gingen auch die ersten der Götter, Neteron und seine Gattin Sumu (die Verkörperung der Welt an sich), hervor. Dann jedoch starb Sumu, und Nereton folgte ihr ins Totenreich. Seitdem stirbt die Welt mit jedem Tag ein Stück mehr. Ähnliche Mythen finden sich in vielen Kulturen Myranors, auch wenn sie die Geschichte meist auf andere Art und Weise erzählen. So glauben beispielsweise viele Amaunir daran, dass einst sich die beiden Ur-Götter Lohurama (der Tag) und Sumgari (die Nacht) ineinander verliebten, sich jedoch aufgrund ihrer Unterschiedlichkeit aber nicht nicht berühren konnten. Dennoch tanzten sie ihren Liebestanz, so dass Sumgari am Ende ermattet zu Boden ging. Ihr gemeinsames Kind – die Liebesgöttin RaDja.

Über Limbusreisen:

Seitdem die Existenz von anderen Sphären außer der irdischen Welt Dere bekannt ist, haben immer wieder Personen versucht durch den Limbus in diese anderen Welten zu gelangen. Nur wenigen ist es gelungen, und noch weniger sind davon zurückgekehrt. Eine Limbusreise ist für einen Helden ein gefährliches Spiel. Die Farben verschwinden, es wird totenstill, und man droht, je weiter man dort vordringt, sich im schwer zu orientierenden Limbus auf ewig zu verlieren. Zudem nagt der Limbus beständig, langsam aber sicher, an der Lebensenergie. Zuguterletzt erhöht sich mit der Dauer des Aufenthalts auch noch immer mehr das Risiko einem der freien Dämonen des Limbus zu begegnen, was meist fatal endet. Kein myranischer Zauberer sollte daher eine Limbusreise auf die leichte Schulter nehmen und sie im Zweifelsfall am besten unterlassen.



Die erste Sphäre: Zeit

Die vielleicht geheimnisvollste Sphäre des Kosmos, denn noch nie konnte jemand von einer Reise in diese Sphäre berichten oder Wesenheiten aus ihr beschwören. Und doch scheint hier der Lauf der Zeit im Kosmos ihren Ursprung zu haben. Legenden berichten vom Echsenvolk der Jharra, die sich in diese Sphäre geflüchtet haben sollen. Andere Legenden berichten von einem 13-gehörnten Gott der Zeit in Gestalt eines Jharra.

Die zweite Sphäre: Elemente

Diese Sphäre soll der Ursprung der Elemente und Elementarwesen sein, aus denen jegliche Materie im Diesseits entsteht. Dabei sei jedes Element an ein ihm entsprechendes Gegenelement gebunden, so Feuer mit Wasser, Erz mit Luft und Humus (Element des Lebens) mit Eis (Element des Todes). Nur das Element der Kraft soll in dieser Sphäre frei fließen können, denn es hat kein Gegenelement.

Die dritte Sphäre: Diesseits

Dies ist die Sphäre, in der sich die Sterblichen befinden. Erfüllt wird diese Sphäre von der Welt Dere, auf der letztendlich der Kontinent Myranor existiert.

► Über die Feenwelten:

Obwohl den Blicken der meisten Sterblichen verborgen, soll es neben Dere noch andere Welten geben, die dennoch formal der dritten Sphäre zugerechnet werden. So die Feenwelten, wunderliche Orte, nicht selten mehr Traum als Wirklichkeit, in denen oftmals eine schwer zu verstehende Logik vorherrscht. Diese Welten sind Heimat zahlreicher Feen, die je nach Feenwelt ganz unterschiedlich aussehen und sich verhalten können.

Die vierte Sphäre: Totenwelt

Der Ort in dem, nach allgemein vorherrschender Ansicht, die Seelen der Verstorbenen ihre letzte Ruhestätte vorfinden sollen, ist Neretons Reich, auch Neretonion genannt. Dem Volksglauben nach wird dieser Ort vom Totengott Nereton bewacht, dessen Pforte dorthin der Mond sei, welche bei Vollmond komplett geöffnet und bei Neumond komplett geschlossen ist. Gelegentlich ist sogar die Rede von mehreren Totenreichen, doch dies ist und bleibt wüste Spekulation.

Die fünfte Sphäre: Götterwelt

Das angebliche Aussehen dieser Sphäre variiert von Kultur zu Kultur und von Glaube zu Glaube, doch ist man sich weitgehend drin einig, dass hier die Götter leben sollen. Im imperialen Glauben befindet sich im Zentrum dieser Sphäre die Götterzitadelle Nebos, in dem die göttliche Familie – die Oktade – und eventuell einige weitere Götter residieren. Der Eingang in diese Sphäre, so heißt es, sei stark bewacht und daher absolut nicht betretbar. Nur den göttergefälligsten Verstorbenen würde man die Ehre erweisen hier heimkehren zu dürfen.

Die sechste Sphäre: Sternenwall

Dies ist die einzige Sphäre, die man von der Erde aus sehen kann – nämlich in jeder Nacht bei freiem Himmel. Denn dieser Ort soll die Heimat der Sterne und der Stellare sein. Aber auch verbannte und verstorbene Gottheiten sollen hier hausen. Der gängigen Lehrmeinung nach, hatten die Alten ein besonderes Verhältnis zu dieser Sphäre, belieferte diese sie doch mit einem großen Teil ihrer Macht. Auch soll diese Sphäre als eine Art Wall dienen, der den Kosmos vor den Angriffen der Dämonen schützt. Wie dieser Wall funktioniert, vermag allerdings niemand zu sagen.

Die siebte Sphäre: Dämonenhölle

Streng genommen handelt es sich bei dieser Sphäre nicht mehr um einen Teil des Kosmos. Man sagt, dass das Universum von dieser Sphäre eingeschlossen wäre und sie gewissermaßen den raum- und zeitlosen, vor allem aber den chaotischen Urzustand aus der Zeit vor der Schöpfung repräsentiert, weswegen sie auch oft nur als „Äußere Sphäre“ bezeichnet wird. Andere wiederum halten sie für eine Art Anti-Welt, eine Art pervertiertes Gegenstück zum bekannten Kosmos. Die Dämonenhölle ist Heimat unzähliger Dämonen und ihrer Herrscher.

Parallele Welten: Die Globulen

Es soll hier nur am Rande erwähnt werden, dass die hier genannten Welten, nicht die einzigen Welten im Kosmos sind. Es existieren dazu parallel auch andere Welten, Globulen genannt, nicht wenige von ihnen genauso irdisch wirkend wie Dere. Auch scheinen sie gewisse Eigenarten aufzuweisen, die vermuten lassen, dass sie ihre ganz eigenen Sphärensysteme darstellen, weisen sie mitunter z. B. eine eigene Götterwelt, eine andere Anzahl von Elementen oder auch ihre eigenen Naturgesetze auf. Ob dem aber nun so ist, oder ob sie doch ein jeweiliger Teil einer der Sphären sind, wie z. B. die Feenwelten ein Teil der diesseitigen Sphäre sein sollen, ist nicht bekannt. Globulen können bisweilen über verborgene Weltentore oder über den Limbus erreicht werden.

Myranor für Anfänger

8.) Zauberkunde

„... Kräfte des Bösen? Mitnichten! Sicher, die Kräfte der Äußeren Sphäre sind zerstörerisch, chaotisch und verführerisch, doch sie als böse zu bezeichnen, ist schlichtweg Unsinn. Genauso unsinnig wäre es von den göttlichen Kräften als Kräfte des Guten zu sprechen. Es hängt letzten Endes immer davon ab, wie vorsichtig man mit diesen Kräften umgeht und wozu man sie einsetzt. Wo wären wir denn bitteschön, wenn man keine Dämonen mehr zur Verteidigung der Grenzen gegen die Draydal einsetzen dürfte? Möglicherweise wäre unser glorreiches Imperium längst untergegangen. Wir wären verloren. ...“

Zauberei in Myranor

Herkunft der Magie:

Die Magie stammt von den Alten, und diese haben sie von Mada-der-Erleuchterin erhalten – ist doch klar! Das jedenfalls würde man im Imperium sagen. Und in der Tat scheint es das Blut der Alten zu sein, das bestimmt, ob ein Mensch zaubern kann oder nicht. Doch so einfach ist die Sache dann doch nicht, denn neben den Menschen wohnt offenbar auch in einer Reihe Nicht-Menschen Madas Gabe inne. Eine Tatsache, die obwohl offensichtlich, von so manchem Optimaten gerne nicht wahrgenommen oder heruntergespielt wird.

Myranische Beschwörungsmagie:

Magie in Myranor ist in erster Linie Beschwörungsmagie. Anstatt also wie beispielsweise in Aventurien, magische Effekte über Zaubersprüche lediglich mittels Körper und Geistes zu bewirken, wird stattdessen – so jedenfalls die gängige Vorstellung – eine bestimmte Macht aus einer der verschiedenen kosmischen Sphären in die Welt beschworen und ihr dann ein Befehl zugeteilt. Diese Mächte stellen sich dabei mitnichten immer als körperliche Wesen dar. Spruchmagie, wie man sie in Aventurien verwendet, ist zwar – besonders im Norden Myranors – prinzipiell bekannt, gilt jedoch besonders bei den Optimaten als verpönt und wird nicht gelehrt.

⚠ Hinweis:

Es ist nicht möglich mittels Magie Mächte aus der Götterwelt zu beschwören. Auch die Mächte der Sphäre der Zeit stellen zumindest absolutes Geheimwissen dar.

Grundlagen der Zauberei

Essenzbeschwörung:

Wenn die Optimaten von den Alten eines gelernt haben, dann ist es mit der Zauberei vorsichtig umzugehen. Daher ist man schon vor langer Zeit dazu übergegangen, jenseitige Mächte häufig nicht komplett, sondern nur in Form gestalt- und willenloser Mächte in die Wirklichkeit zu rufen: den Essenzen. Dies sorgt zwar für einen schwächeren Effekt, verhindert aber meist, dass sich die beschworenen Wesen der Kontrolle ihres Meisters widersetzen. Eine Essenzbeschwörung folgt in der Regel in zwei Schritten. Erstens die Wahl der Macht und zweitens der Befehl an die Macht: die so genannte Instruktion. Das Ergebnis ist ein Effekt, der einem Zauberspruch ähnelt.

Wesensbeschwörung:

Ein voll manifestiertes und mit einem Willen behaftetes Wesen auf die Welt zu bringen gilt unter Optimaten je nach gewähltem Wesen nicht selten als gewagt bis hin zu gefährlich, dumm oder gar wahnsinnig. Dennoch kann es manchmal notwendig sein genau das zu tun, um so z. B. mehr Macht und Möglichkeiten zu erhalten. Eine Wesensbeschwörung folgt in der Regel in drei Schritten. Erstens die Wahl der Wesenheit, zweitens die eigentliche Anrufung und drittens die Wahl des Dienstes, den man an die Wesenheit herantragen möchte. Es existieren dabei zwei Varianten der Wesensbeschwörung. Einmal die externe Beschwörung, die Invokation, bei der ein Wesen vor dem Beschwörer erscheint, und einmal die interne Beschwörung, die Inspiration, bei der ein Wesen gewollt in den Körper des Beschwörers einfährt.

⚠ Tipp:

Eine Wesensbeschwörung ist nicht alltäglich, also lasst die Spieler das Ritual ruhig ausspielen, sprich z. B. ein Bannkreise zeichnen, Kerzen aufstellen, kleine Opfergaben bringen usw.

Über magische Quellen:

Als magische Quellen bezeichnet man verschiedene Bereiche der jeweiligen Sphäre, aus denen der Zauberer seine Macht oder sein Wesen ruft. Als magische Quellen der Sphäre der Elemente gelten die jeweiligen Elemente wie z. B. Feuer oder Wasser, als Quellen der Sphäre der Sterne eine Reihe Wandelsterne, und als Quellen der Sphäre der Dämonen die einzelnen Reiche dieser Sphäre (auch Domänen genannt), denen jeweils andere Klassen von Dämonen entspringen usw.

Grundlagen der Essenzbeschwörung

Das Zauber-Baukastensystem:

In Myranor werden einzelne Zauberformeln nach einem ganz bestimmten Schema erschaffen, das einer Art Baukastensystem gleicht. Nach diesem System kann ein Spieler seinem Magier seine ganz eigenen Zauberformeln, auch Matrizen genannt, entwerfen lassen, was meist bei der Erschaffung des Charakters geschieht. Allerdings muss man hierfür mitunter erst mal genug Kenntnisse im Umgang mit den einzelnen Bausteinen erlangen. Das betrifft insbesondere die Bausteine des Typs „Zauber“ im Allgemeinen und „Dienst“ bei den Essenzbeschwörungen, die man gewissermaßen erst mal als eine Art Sonderfertigkeit lernen muss. Bessere Bausteine, führen zu besseren Zauberformeln, erhöhen jedoch auch die so genannte Komplexität, wodurch die Formeln nicht nur teurer zu lernen sind, sondern auch schwieriger zu zaubern:

Die Bausteine einer Zauberformel:

Zauber:	Beschwört die Essenz einer Quelle, gibt ihr aber noch keine Anweisungen.
Dienst bzw. Instruktion:	Gibt der Quelle eine grobe Anweisung, was zu tun ist. Nicht alle Essenzen können alle Dienste erfüllen (z. B. stellare Essenzen keine Angriffe).
Reichweite:	Bestimmt die mögliche Reichweite zwischen Zauberer und Zielobjekt.
Zielobjekt:	Bestimmt Anzahl und Art der Zielobjekte (z. B. Wesen, Objekt, Zone)
Zauberdauer:	Bestimmt wie schnell ein Zauber ausgeführt werden kann.
Wirkungsdauer:	Bestimmt die lange der Zauber anhalten soll.
Struktur:	Bestimmt die innere Komplexität bzw. den Wirkungsumfang des Effekts.
Kosten:	Bestimmt die AsP-Kosten des Zaubers. Weitgehend ein Pseudo-Baustein, der über die anderen Bausteine bestimmt wird.

► Der Baustein „Zauber“:

Dieser Baustein steht für das allgemeine Umgangsvermögen mit Mächten einer bestimmten Quelle. Diese Fähigkeit kann der Zauberer im Laufe seines Lebens steigern, was heißen soll, dass es für diesen Baustein Zauberfertigkeitwerte (ZfW) gibt. Man unterscheidet hierbei zwischen dem „Zauber“ für Essenzbeschwörungen und dem „Zauber“ für Wesensbeschwörungen. Beide Bausteine müssen getrennt gelernt werden und werden auch getrennt gesteigert.

► Der Baustein „Dienst“:

Der Dienst gibt den groben Rahmen der Dinge vor, die man mit einer bestimmten Quelle anstellen kann. Dabei kann man durchaus mit der gleichen Zauber-Dienst-Kombination ganz verschiedene Wirkungen erzielen, sowie mit unterschiedlichen Kombinationen vergleichbare Wirkungen erzielen. Die genauen Details des Dienstes werden über die Formel bestimmt.

► Der Baustein „Struktur“:

Während die meisten der oben genannten Bausteine gewissermaßen die äußere Komplexität einer Beschwörung festlegen, sagt die Struktur etwas über die innere Komplexität aus. Will z. B. jemand Abwasser in Mineralwasser veredeln, so besitzt die Formel eine höhere Struktur als wenn man es lediglich zu Trinkwasser machen will. Soll ein Stück Stein in eine Statue verwandelt werden, dann steigt mit der Struktur die potentielle Meisterlichkeit des Kunstwerkes. Bei Illusionen steigt die Anzahl der betroffenen Sinne usw.

Grundlagen der Wesensbeschwörung

Geist, Genius und Archon:

Beschworene Wesen mit eigenem Willen werden oftmals in drei Klassen unterteilt: Geister, Genien und Archonten. Geister sind dabei die schwächste Klasse von Wesen. Sie sind oftmals eher unscheinbar und besitzen häufig nur eine geringe Intelligenz. Genien sind da wesentlich stärker. Sie erscheinen oft in deutlicher Manifestation, besitzen einen ausgeprägten eigenen Willen, sowie nicht selten eine Intelligenz, die der des Beschwörers ebenbürtig ist. Die mächtigsten Wesen sind jedoch die Archonten. Meist übergroß und mit überragender Intelligenz ausgestattet, gelten Archonten als am schwierigsten zu beherrschen, und nicht selten wird von der Beschwörung eines Archons schlichtweg abgeraten.

Das Ritual der Beschwörung:

Wie bereits erwähnt gibt es zwei verschiedene Beschwörungsarten: die externe Beschwörung (Invokation) und die interne Beschwörung (Inspiration). Die einzelnen Rituale auch nur einer der Beschwörungsarten sind dabei so vielfältig wie die Kulturen Myranors selbst und lassen daher sehr viel Spielraum für individuelle Gestaltung. Das Grundmuster ist jedoch fast immer das gleiche. Will jemand ein übernatürliches Wesen rufen, so wird ein passender Ort benötigt, an dem meist irgendeine Art von Beschwörungskreis mit allerlei Runen, Symbolen, Linien und Mustern gezeichnet wird (das Pentagramm und das Heptagramm sind hier nur zwei von vielen möglichen Ausdrucksformen). Die Wahl des Ortes, die Wahl der Zeit, ja selbst die Wahl der Kleidung können bei der Beschwörung eine Rolle spielen. Auch sollte immer an eine passende Opfergabe für das Wesen gedacht werden. Dann muss das Wesen mit einem besonderen Beschwörungsritual gerufen werden, wobei möglichst viel vom „Wahren Namen“ des Wesens (mehr dazu später) in dieses Ritual mit eingebaut wird.

► 1. Die richtige Vorbereitung:

Das Beschwören von Wesen wird teilweise mit heftigen Erschwernissen belegt, die eine spontane Beschwörung sehr schwierig bis hin zu unmöglich machen. Um dieses Problem aus dem Weg zu räumen, bedarf es der richtigen Vorbereitung und Utensilien: Ort, Kleidung, Opfergabe, Kerzen, Sternkonstellation. Alles kann eine Rolle spielen. Außerdem oft wichtig: Kenntnisse über den so genannten „Wahren Namen“ des Wesens.

► 2. Beschwörungskreise:

Vor der eigentlichen Beschwörung muss meist ein Beschwörungssymbol gezeichnet werden, dessen Erstellung im Normalfall aber keiner Probe bedarf. Wer auf Nummer sicher gehen will, kann (so dazu fähig) auch noch einen Bannkreis um den Beschwörungskreis zeichnen, der das Wesen dann dort gefangen hält. Doch Vorsicht: Auf diesen wird geprobt, und kommt es hier zu Fehlern und bemerkt der Magier sie nicht, kann das unvorhersehbare Konsequenzen haben. Natürlich muss der Kreis zerstört werden, soll das Wesen selbigen verlassen können.

► 3. Die Anrufungsprobe:

Für eine Beschwörung braucht man natürlich auch noch ein passendes Zauberritual, sprich eine dazugehörige Zauberformel, auf die geprobt wird, und deren Probe durch viele der aus Punkt 1 genannten Faktoren beeinflusst wird. Dabei sollte man – gerade bei Dämonen – auch die Gefahren einer Beschwörung nie vergessen. Bei einer verhauchten Beschwörung passiert im besten Fall nichts. Im schlimmsten Fall kann jedoch ein falsches und noch wesentlich mächtigeres Wesen erscheinen, als eigentlich geplant. Maß hierfür ist üblicherweise ein weiterer Prüfwurf. Letzten Endes ist dies Meisterentscheid.

► 4a. Die Kontrollprobe (Invokation):

Ist die Beschwörung gelungen, folgt nun der Auftrag an das Wesen und mit ihm die Kontrollprobe, die je nach Wesen und weiteren Faktoren mal leichter, mal schwerer ausfällt. Geprobt wird dabei mit einem W20 auf einen Wert, der Kontrollwert genannt wird. Hier entscheidet sich dann, ob das Wesen kontrolliert werden kann, ob es unwillig ist, sich aber noch überreden lässt, ob es Befehle fehlinterpretiert, einfach wieder in seine Heimatsphäre zurückkehrt oder schlimmstenfalls Amok läuft. Gelegentlich kann es bei Dämonen bei einer wirklich schwer verpatzten Probe sogar zu einem „minderen Pakt“ mit dem Dämonen kommen. Der Paktierer erhält dann oft ungewollt und ohne Paktmal eine meist mindere dunkle Gabe, und seine Seele gilt von nun an als verdammt. Details entscheidet der Meister je nach Schwere des Probeversagens. Wurde die Kontrollprobe bestanden, erfüllt ein Dämon oft nur einen Gefallen (es sei denn man bezahlt für jeden Extra-Gefallen 4 ZfP* aus der Anrufung), andere Wesen hingegen in der Theorie beliebig viele Gefallen.

► 4b. Die Kontrollprobe (Inspiration):

Im Gegensatz zur Invokation erfolgt bei der Inspiration sofort nach erfolgreicher Beschwörung die oben genannte Kontrollprobe. Diese muss bestanden werden, soll das Wesen nicht die Kontrolle über eigenen Körper übernehmen, was je nach Wesen mal eher belustigende Folgen (befreundete Totenwesen, Tiergeister), mal fatale Folgen (Dämonen) haben kann. Ist die Kontrollprobe erfolgreich, erfüllt das Wesen besondere Dienste nach den gleichen Bedingungen wie schon bei der Invokation beschrieben. Jedes mal ist dabei eine Kontrollprobe fällig.

► 5. Die Dienstkosten:

Zu guter Letzt muss jeder Dienst, der ein Wesen einem erweist, noch mit AsP bezahlt werden, die je nach Umstand mal vom Magier (meist Dämonen), mal vom Wesen selbst (Elementare, Tiergeister, Totenwesen, ...) dargebracht zu werden haben. Wieviel ein Dienst kostet, hängt dabei vom jeweiligen Dienst und dessen Aufwand ab. Gehen dem Magier/Wesen die AsP aus oder wurde die maximale Anzahl der Dienste erreicht, kann das Wesen nur noch zurückgeschickt werden so es nicht eh von selbst verschwindet. Verweigert das Wesen den Dienst und hätte der Magier die Dienstkosten bezahlt, kostet dies nun keine AsP. Hätte das Wesen die Dienstkosten bezahlt, kostet es dem Wesen nun ebenfalls die vollen Dienstkosten.

Hinweis: Die AsP, die ein Wesen für Dienste bereitstellt, haben nichts mit deren AsP für Zauber zu tun.

Sphäre der Zeit

Die Quelle der Zeit:

Die Sphäre der Zeit gilt als absolutes Mysterium, und so wird von Zauberern, welche die Quelle der Zeit anrufen könnten mehr gemunkelt, denn gewusst. Die Zeit zu beherrschen verspricht viel Macht, doch wer den Lauf der Dinge unrechtmäßig verändert, muss mit einem Eingriff der Götter oder noch Schlimmerem rechnen.

Sphäre der Elemente

Die sieben Elemente:

Der optimistischen Lehre nach setzt sich alles, was Substanz hat, aus einem oder mehreren von sechs Elementen zusammen: Feuer, Wasser, Erz, Luft, Humus und Eis. Dabei steht das Feuer als brodelndes Element dem Wasser gegenüber. Das feste Element Erz, zu dem auch alles Gestein gehört, steht dem flüchtigen Element Luft gegenüber. Und das Element Humus, das Element des Lebens, dem nicht selten mit dem Tod assoziiertem Element Eis gegenüber (auch wenn Eis mit Dunkelheit vs. Licht und Kälte vs. Hitze Eigenschaften aufweist, die es als Gegenstück zu Feuer erscheinen lassen). Hinzu kommt noch ein siebtes Element, das Element der Kraft, was gleich mehrfach einen Sonderfall darstellt. Denn erstens scheint es kein Gegenelement zu besitzen und zweitens scheint es keine materielle Erscheinungsform zu geben. Doch gibt es offenbar einen engen Zusammenhang zur Astralmacht, denn Kraft hat die besondere Gabe andere Zauber zu beeinflussen. Nach Meinung einiger sind Kraft und Astralkraft daher lediglich zwei Ausdrucksformen für ein und die selbe Sache.

► Paläste der Elemente:

Einigen Legenden nach, sollen an sechs geheimen Stellen auf Dere insgesamt sechs Paläste stehen, die jeweils aus einem der sechs Elemente bestehen. Diese Paläste seien gewissermaßen der Materialisationspunkt des jeweiligen Elements im Diesseits. Bewacht würden sie von jeweils einem Elementarherren; einem Wesen, so mächtig, dass seine Macht an die der Götter reicht. Viel wird über die Standpunkte der Paläste spekuliert. Der Palast des Wasser liege auf dem Grund des Thalassions, der des Humus im Ewigen Dschungel, der der Luft im Himmel und der des Erzes unter dem höchsten Gebirge Myranors. Nur der Palast der Kraft, des einzigen Elements ohne Kristallisationspunkt, könne sich genau deswegen nicht in Myranor befinden. Manche meinen daher er sei vor Urzeiten vernichtet, liege auf dem Mond oder gar auf einem Tafelberg auf dem verloren gegangenen Kontinenten jenseits des Thalassions.



Elementare Quellen:

Elementare, so der Sammelbegriff für Wesen aus der Sphäre der Elemente, werden in erster Linie eingesetzt, wenn es um die Manipulation von stofflichen Dingen geht. Dennoch ist der Einsatz elementarer Quellen nicht nur hierauf beschränkt. Hier nun alle elementaren Quellen im Überblick.

Quellen der Sphäre der Elemente:

Feuer:	Repräsentiert Wärme, Licht und bisweilen auch Zerstörung.
Wasser:	Repräsentiert Flüssigkeiten, Biegsamkeit und Wandelbarkeit.
Erz:	Repräsentiert Form, Schutz, Schwere und Festigkeit.
Luft:	Repräsentiert Winde, Gerüche, Sicht, Schnelligkeit und Leichtheit.
Humus:	Repräsentiert Natur, Wachstum, Lebewesen und Lebenskraft.
Eis:	Repräsentiert Kälte, Dunkelheit, Starre und die Abkehr vom Leben.
Kraft:	Repräsentiert Astralgespür, Astralmacht, Zauberschutz und den Limbus.

⚠ Hinweis:

Kraft kann zwar vor anderen Zaubern schützen, sie aber nicht gelenkt manipulieren.

Manifestierte Elementare:

Ein manifestierter Elementar besteht grundsätzlich nur aus dem Element, dem er angehört. Dabei kann man die einzelnen Klassen der Wesen durchaus am Aussehen erkennen. Während Geister sich z. B. meist nur als kleine Flamme oder einen Lufthauch offenbaren, erscheinen Genien oftmals bereits in annähernd humanoider Gestalt, wie z. B. ein flammender Dschinn oder eine humanoide Wolkenformation im Wind. Die Archonten wiederum erscheinen meist riesenhaft, z. B. in Form einer großen Feuersäule oder eines haushohen Wirbelsturms. Vom Element abhängig ist auch das Verhalten der Elementare, insbesondere der Genien und der Archonten. Dabei weisen Feuer-Wesen oftmals einen heißblütigen bis aggressiven Charakter auf, gelten Wasser-Wesen als launisch, Erz-Wesen als störrisch und geistig träge, Wind-Wesen als ungeduldig, Humus-Wesen als mitfühlend und Eis-Wesen häufig als gefühllos.

⚠ Hinweis:

Es ist nicht möglich Geister, Genien oder Archonten des Elements Kraft zu beschwören, da Kraft in materieller Form nicht existiert.

Stärken und Schwächen der Elementare:

Elementare sind in der Regel immun gegen profane und geweihte Angriffe, immun gegenüber Beherrschungen und Verwandlungen, immun gegen das eigene Element, der Schaden durch magische Element-Angriffe (außer Kraft) ist halbiert; sie sind aber auch verwundbar gegen das (ggf. dämonische) Gegenelement. So ist also Feuer gegen Wasser effektiv, Eis gegen Humus usw. Andere stark vom Element abhängige Wesen wie Nymphen oder einige Daimonide reagieren bisweilen recht ähnlich. Gelegentlich sind einige dieser Wesen auch gegen andere Elemente verwundbar (z. B. Feuer gegen Eis oder Feuer gegen Holz). Heilmagie ist bei Elementaren übrigens nutzlos.

Sphären der Natur

Unter diesen Sammelbegriff fallen alle Quellen, die in irgendeinem Zusammenhang mit der 3. oder 4. Sphäre stehen, sprich die Feenwelten, das Totenreich und die Welt der Sterblichen selbst. All diese Quellen einer Gruppe zuzuordnen ist seit jeher umstritten, doch sind einige magischen Rituale, insbesondere die Beschwörungen von Geistern, nicht immer eindeutig einer Sphäre zuzuordnen. Drei Quellen sind bekannt.

Tiergeister:

Es ist nicht ganz klar, um was für Wesenheiten es sich bei den Tiergeistern handelt, doch sind sie offenbar nicht einfach nur Totengeister von einst lebenden Tieren. Denn erstens scheint ihre Existenz die Totengötter nicht groß zu kümmern und zweitens scheint es neben ihnen auch noch richtige Totenwesen von Tieren zu geben, jedenfalls wenn es nach den einzelnen Beschwörungsformen geht. Tiergeister erscheinen meist als transparente Versionen ihrer lebenden Vettern, wobei die drei Klassen (Geister, Genien, Archonten) nur grob die Mächtigkeit der jeweiligen Tierarten widerspiegeln.

Feenwesen:

Nicht viele Menschen wissen von den myriaden von Feenwelten, die innerhalb der dritten Sphäre parallel zur Welt der Sterblichen existieren. Feen sind mächtige Zauberwesen, die in vielen unterschiedlichen Formen und Größen, meist als Frau, bisweilen mit filigranen Flügeln, manchmal auch als Lichter, erscheinen. Feen sind vom Verhalten her meist sehr freundlich und hilfsbereit, aus irdischer Sicht aber fast immer mehr oder weniger unverständlich, was in seltenen Fällen als böse erscheinen mag. Feengeister erscheinen häufig als kleine Blumenfeen oder Lichter, während Feengenien häufig die Größe von Menschen haben. Über die wohl übermächtigen Feenarchonten ist wiederum kaum etwas bekannt. Alle Feen sind recht intelligent und können sich ihrer Beschwörung widersetzen. Zudem können sie nicht intern beschworen werden.

⚠ Hinweis:

Zu den seltsamen Verhaltensweisen, die Feenwesen bisweilen aufweisen können, gehören u. a. das Sprechen in Reimen, das Singen anstelle des Sprechens, die Liebe zu Farbe X, der Hass auf Farbe Y, die Angst vor Personen mit Haarfarbe Z, die Lust auf Naschwerk und viele andere mögliche und unmögliche Dinge.

Totenwesen:

Die düstersten Wesenheiten der Sphären der Natur sind sicher die Totenwesen. Hier muss man strikt zwischen den Totengeistern auf der einen, und Totengenien bzw. Totenarchonten (auch Totenmeister genannt) auf der anderen Seite unterscheiden. Denn während sich Erstere noch im Diesseits oder zumindest im näheren Limbus aufhalten, haben Letztere ihre Reise in Neretons Totenreich bereits abgeschlossen. Daher ist eine Beschwörung letzterer nur mit den richtigen Vorkehrungen – möglichst noch zu Lebzeiten – möglich. Geister, die wie gesagt noch im Diesseits verweilen, tun dies meist, weil sie irgendetwas an ihrer Weiterreise hindert, sei es ein drastisches Todeserlebnis, ein Unwille mit dem Leben abzuschließen oder ein Fluch. Geister sind daher oft nur ein Schatten ihrer selbst, während Genien und Archonten (letztere meist Seelen einst mächtiger Zauberer) im Vollbesitz ihrer geistigen Kräfte sind und alle Erinnerungen aus ihren Lebzeiten haben. Wie bereits die Feenwesen können sich auch Totengenien und -archonten – aber nicht Totengeister – ihrem Ruf widersetzen. Im Laufe der Jahrhunderte wird ihre Beschwörung zudem immer schwieriger.

⚠ Hinweis:

Interessanterweise scheinen aus den Sphären der Natur fast nur Wesenschbeschwörungen verbreitet zu sein. Essenzbeschwörungen sind zwar theoretisch möglich aber eher unbekannt.

Sphäre der Sterne

Schon seit jeher sagt der Volksmund den Sternen und Planeten bzw. Wandelsternen nach, dass sie das Leben im Diesseits zu einem gewissen Teil mitbestimmen. Daher gilt es als eine der größten Errungenschaften der Archäer und anderer Schulen sich gerade diese Mächte zu Nutze machen zu können. Und so dienen auch Wandelsterne als Quellen der Magie. Die dazu beschworenen Geistwesen, die so genannten Stellare, sind dabei in erster Linie Verkörperungen von Gefühlen und daher besonders gut geeignet, um selbige zu vermitteln bzw. Einfluss- oder Beherrschungszauber auszuüben.

Bekannte Quellen der Sphäre der Sterne:

Aggression:	Bel-Shuga (großer blutroter Planet) ► Offenbart Streit, Kampf und Gewalt.
Begierde:	Baalian (düsterer Planet) ► Offenbart Urtriebe, Gier, Leidenschaft, Pessimismus, Selbstzerstörung, Intuition.
Endgültigkeit:	Undhabal (großer bleich leuchtender Planet) ► Offenbart Gefasstheit, Beharren, Beständigkeit, Erinnerung, Schlaf, Träume, Vergangenes, Abschluss, Tod.
Erfolg:	Ashabel (gelb-weißer Planet) ► Offenbart Mut, Übermut, Herrschaft, Stärke.
Erkenntnis:	Balathandis (kleiner blauer Planet) ► Offenbart Intellekt, Erinnerung, Klugheit, Wissen, Sinn für Sprachen, überlegtes Handeln.
Freiheit:	Xetobal (schneller schwach-weißer Planet) ► Offenbart Freiheit, Mut, Spontaneität, Neuanfang, Unbesonnenheit.
Harmonie:	Balburri (hellster Planet) ► Offenbart Sympathie, Zufriedenheit, Glückseeligkeit.
Kreativität:	Belcar (heller roter Planet) ► Offenbart Umwälzung, Neuanfang, Schöpfergeist.
Wahnsinn:	Baal-Urgol (schwarzer Planet) ► Offenbart Albträume, Wahnsinn, Zufall, Chaos.
Zauberei:	Belyabel (der Mond) ► Offenbart Magiegespür, gelenkte Beeinflussung anderer Zauber (Metamagie), Zauberschutz, Träume.

⚠ Hinweis:

Die Quelle Zauberei steht für Macht und Kontrolle über bereits gewebte Zauber, nicht für die Macht oder Kontrolle über rohe Astralkraft. Letzteres vermag nur die elementare Quelle Kraft.

Manifestierte Stellare:

Ähnlich wie bei den Totenwesen oder den Tiergeistern, handelt es sich bei den Stellar-
en um reine Geistwesen ohne richtigen Körper. Dennoch ist es auch hier möglich,
einen Stellar in Gestalt zu rufen. Ein Stellar erscheint je nach Stufe (Geist, Genius,
Archon) mehr oder minder als leichter Schemen bis hin zu einem realistischen Bild,
meist ein etwas verändertes Abbild des Zaubersers, das oft in einen Lichtschein gehüllt
ist, das dem Licht seines Sterns entspricht. Ein Stellar besitzt dabei sämtliches Wissen
seines Beschwörers, was vermuten lässt, dass er eventuell doch nur eine Projektion der
Gefühle des Zaubersers ist. Stellare können niemanden direkt verletzen, sind aber
ebenso unangreifbar, so dass sie nur exorziert werden können. Zudem sagt man den
stärksten Stellar-Archonten nach, dass sie die Kontrolle über die Gefühle ganzer Men-
schenmassen ermöglichen.

Sphäre der Dämonen

Über die Äußere Sphäre:

Bei der Äußeren Sphäre, auch als Dämonenhölle bekannt, handelt es sich um den
endlos großen und endlos kalten Bereich jenseits der Schöpfung, in denen das pure
Chaos regiert, und der gewissermaßen den Urzustand aller Dinge darstellt. Dieser Ort
des ständigen Entstehens und Vergehens ist im Glauben der meisten Gelehrten
Heimat unendlich vieler Dämonen, die von einem Beschwörer in die Wirklichkeit geholt
werden können. Andere Gelehrte sehen die Äußere Sphäre als leer an, eine Beschwö-
rung vielmehr als Erschaffung eines Dämons mit Hilfe siebtsphärischer Energie. Für die
Äußere Sphäre selbst sind diese Sichtweisen natürlich irrelevant, da es hier keine klare
Grenze zwischen „existiert“ und „existiert nicht“ gibt.

Das Wesen von Dämonen:

Als Kreaturen des Chaos und der Nichtexistenz liegt es in der Natur eigentlich eines
jeden Dämons möglichst viel Leid und Zerstörung hervorzurufen. Einmal beschworen
erhebt sich ein Dämon oftmals in einem stinkendem Dampf als düstere Gestalt, die
stellenweise von den Vorstellungen des Beschwörers mitbestimmt wird. Doch nicht
alle Dämonen sind so direkt. Es gibt auch Dämonen, die es verstehen ihre Natur
zumindest augenscheinlich vor den Menschen zu verbergen, um dann später noch
zuzuschlagen. Kein Dämon liebt es dabei in eine irdische Form der Schöpfung gepresst
zu werden, weswegen er auch ständig bestrebt ist, sich seinem Beschwörer zu wider-
setzen, sofern er dazu in der Lage ist – sprich sobald der Beschwörer irgendeine Form
von Schwäche im Geiste oder Nachlässigkeit in der Formulierung seiner Befehle zeigt.

⚠ Hinweis:

Dämonen haben meist eine natürliche Resistenz gegen profane Angriffe, verstehen alle Spra-
chen und ihre MR erschwert sogar gezielte Angriffszauber. Eine ausführlichere Auflistung der
dämonischen Stärken findet ihr beim „Eupherban-Optimaten“ bei den Beispielhelden.

► Zhayad, Sprache der Dämonen: (*)

Zhayad gilt in Aventurien als die Schrift und Sprache für Dämonenrituale, ja gelegentlich gar
als die Sprache der Dämonen. Die so genannten „Wahren Namen“ der Dämonen können nur
in Zhayad wirklich korrekt wiedergegeben werden. In Myranor ist die Sache hingegen etwas
komplizierter, da hier aufgrund der schier Größe des Kontinents viele Schrift und Sprach-
formen existieren. Dennoch, viele Begriffe scheinen auch hier dem Zhayad zu gleichen.

Die Stärke von Dämonen:

Dämonen, selbst die schwächsten unter ihnen, die ungehörnten Dämonengeister, gelten meist als fürchterliche Gegner. Bei den gehörnten Dämonengenien kann man die Stärke oft, aber eben nicht immer, an ihrer Hornzahl ablesen. Den stärksten von ihnen, den Dämonenarchonten sagt man sogar nach, dass ihre Macht bisweilen an die der Götter reicht, so das eigentlich niemand mit Verstand es wagen würde, sie zu rufen. Dämonen sind i. d. R. resistent gegen profane Angriffe, diverse Verzauberungen; immun gegen profanes Feuer und Eis (außer Gegenelemente), Gifte, Krankheiten. Andere Dämonen sind körperlos und damit immun gegen alle Arten von Angriffen außer Bannungen und Exorzierungen. Weitere Details: siehe Beispielhelden.

Dämonische Quellen:

Die Äußere Sphäre gilt im Allgemeinen als Urgrund des Chaos, und so ist es schon fast etwas verwunderlich, dass sie offenbar so etwas wie eine Struktur, einzelnen Reichen gleich, aufweist, denen jeweils andere Typen von Dämonen entspringen. Ob es aber nun wirklich einzelne Reiche (Domänen) da draußen gibt oder ob diese Begriffe nicht eher ein Ergebnis der Denkstruktur der Menschen sind, ist nicht ganz geklärt.

Bekannte Quellen der Äußeren Sphäre:

Tyakaar:	Reich des verderbten Feuers und der Rache – dessen Mächte gerne bestrafen, Gesetze gnadenlos (und oft verdreht) auslegen, brutal die Wahrheit freilegen, foltern, verbrennen und meuchelmorden.
Carafai:	Reich der Kampfes und der Gewalt – dessen Mächte gerne blutig, grausam und endgültig töten.
Galkuzul:	Reich der verderbten Wasser – dessen meist maritimen Mächte oftmals Gewässer und Meere heimsuchen, und die gerne das Wasser vergiften.
Thesephai:	Reich der verderbten Luft und der Zwietracht– dessen Mächte gerne die Luft vergiften und für Rastlosigkeit, schnelle Bewegungen und Zwietracht sorgen.
Avastada:	Reich der Trägheit und Spinnen – dessen Mächte gerne Körper und Gedanken lähmen, aber auch Spinnen kontrollieren können.
Dya'Khol:	Reich des Un-Todes – dessen Mächte gerne in Leichen fahren und sie so zu Untoten erheben, Albträume und Todesängste hervorrufen, und die Geister beherrschen können. Es heißt zudem, sie könnten das Altern aufschieben.
Iryabaar:	Reich des verbotenen Wissens – dessen Mächte gerne Illusionen oder falsches Wissen schaffen, Zauber verderben und in den Wahnsinn treiben, aber neben vielerlei Lügen auch verbotenes Wissen und Wahrheiten offenbaren.
Naggarach:	Reich des verderbten Eises und der Jagd – dessen oft frostige Mächte ihre Opfer gerne hetzen, grausam zu Tode jagen und Tiere sowie Eis kontrollieren.
Ghorgumor:	Reich der Katzen – dessen Mächte oft katzenartige Launen, Spieltrieb und Jagdtrieb in jeweils perverser Form aufweisen und gerne in Felide fahren. Hinweis: Einige Gläubige sehen in dieser Quelle die dunkle Seite der Göttin Aphemara.
Khalyanar:	Reich des verderbten Humus – dessen Mächte ihre Opfer gerne sinnlos mutieren lassen, mit deren Hilfe man aggressive Chimärenwesen erzeugen kann, die manchmal aber auch das Ziel verjüngen, stärken oder heilen sollen.
Xolovar:	Reich der Habgier – dessen Mächte in ihren Opfern die Habgier wecken, einem Schätze besorgen, schützen, finden lassen oder selbige vernichten. Auch sollen sie Dingen einen falschen Glanz verleihen können.
Mishkarya:	Reich der Fäulnis – dessen Mächte gerne Fäulnis, Verwesung, Verfall, Krankheiten, Insektenplagen und Seuchen verursachen – aber auch heilen können.
Aggari:	Reich des verderbten Erzes und Handwerks– dessen Mächte oft herangezogen werden, um Gegenstände zu schaffen oder Gerätschaften zu „verbessern“.
Darcalya:	Reich der Lust und Dekadenz – dessen Mächte gerne düstere Rauschzustände, Genusssucht, finstere Wollust und Vergewaltigungszwänge hervorrufen.

Geheime Quellen der Äußeren Sphäre:

Eskates:	Reich der verderbten Zeit – Eine extrem gefährliche Quelle über die kaum was bekannt ist. Sie soll angeblich Alterslosigkeit, Zeitmanipulationen, Zeitreisen und Limbus- wie Sphärenreisen ermöglichen. Viele, die mit dieser Quelle hantierten, wurden danach nie wieder gesehen.
Der Abgrund:	Reich der totalen Herrschaft – Die Quelle ist ein Mysterium. Je nachdem, wen man fragt, sollen sich mal die Draydal, mal das Hohe Haus Chrysotheos und mal diverse Pardirstämme mit ihr beschäftigen. Der Abgrund verspricht grenzenlose Macht, unendliche Erkenntnis, das ewige Leben oder gar Göttlichkeit. Einigen Spekulationen nach soll die Quelle im Zusammenhang mit einem mysteriösen Gott ohne Namen oder auch dem Schädelgott der Draydal stehen.

► Unbekannte Quellen und Dämonen:

Selbst die Optimaten schließen das mögliche Vorhandensein weiterer Quelle nicht aus. Schon seit geraumer Zeit wird über eine Quelle des „Schwarmdenkens“ und anderen spekuliert.

Dämonen-Herrscher – Ein aventurischer Vergleich: (*)

Auch wenn in Myranor das Konzept von Hierarchie oder gar Herrschern innerhalb der äußeren Sphäre unbekannt ist – immerhin ist dies ein Reich des Chaos – scheinen einige Dämonen von so unbegreiflicher Macht zu sein, dass sie in der Lage sind, sich eine eigene Gefolgschaft an Dämonen zu halten, die sie in seltenen Fällen sogar direkt in die Welt der Sterblichen schicken können (z. B. durch einen Sphärenriss). Diese Art Dämonen sind im myranischen Verständnis natürlich die Archonten, und sie direkt zu beschwören, kann nur als ein Akt des Wahnsinns gelten. Im benachbarten Aventurien gibt es für einige dieser Archonten sogar einen eigenen Begriff – Erzdämon.

Quelle:	Bekannte Archonten:	Erzdämon (allg.):	Erzdämon (Zhayad):
Tyakaar	Bel'Arkhanz	Blakharaz	Tyakra'Man
Carafai	Baal-Arar	Belhalhar	Xarfai
Galkuzul	Ru'Huranga, evtl. Charypta	Charyptoroth	Gal'k'zuul
Thesephai	Lolgramos	Lolgramoth	Thezzphai
Avastada	(unbekannt)	Freie Dämonin Apestadil	
Dya'Khol	Sargonisos	Thargunitoth	Tijakool
Iryabaar	Omasiros, Uridabas, Balymas, Nishkath, Quitslinga	Amazeroth	Iribaar
Naggarach	Baal-Syras	Belshirash	Nagrach
Ghorgumor	A'Phemarra	Freie Dämonin Aphasmayra	
Khalyanar	Siphalos	Asfaloth	Calijnaar
Xolovar	Taspharil	Tasfarelel	Zholvar
Mishkarya	Bylhara, Sordhul	Belzhorash	Mishkhara
Aggari	(unbekannt)	Agrimoth	Widharcad
Darcalya	Balat-Khel	Belkelel	Daar-Klajid
Eskates	Abys-Beral, Abys-Undar, Abys-Maneth, Sheyazed	Freie Dämonen Heskated, Abyssabel, Abyssandur, Abysmaroth, Shihayazad	
Der Abgrund	Maruk-Methai	Dämonen des namenlosen Gottes (darunter auch Maruk-Methai)	

Über Dämonenpakte:

Wenn etwas unter Optimaten im Umgang mit Dämonen als Gipfel der Dummheit angesehen wird, dann ist es sicher der Pakt mit einem Dämon. Ein Paktierer verpfändet dabei meist seine Seele im Austausch gegen dunkle Gaben, die er oftmals dann auch dauerhaft behält. Als Zeichen für den Pakt entsteht dabei irgendwo am Körper des Paktierers ein Mal, das er auch nicht mehr los wird. Es heißt, dass es sieben Kreise der Verdammnis gibt. Je größer oder häufiger die Pakte, desto tiefer gerät ein Paktierer in diese Kreise und desto daimonischer wird sein eigenes Wesen. Voll daimonisiert, braucht es am Ende meist nur noch eines nichtigen Grunds, damit die Seele des Paktierers direkt und für immer in die Äußere Sphäre mitgerissen wird.

Im Fall des Versagens:

Die Gefahr, die vom Umgang mit Dämonen ausgeht, drückt sich insbesondere in den Folgen aus, die entstehen, wenn ein Zauber schief geht. Versagt ein Essenzzauber via Formel, so verliert der Magier neben der Hälfte der angedachten Kosten an AsP auch noch 1W6 LeP, bei Spontanzaubern sogar 2W6 LeP. Bei Wesensbeschwörungen wurden mögliche Folgen schon weiter oben genannt, wobei ein falscher oder zu starken Dämon hier natürlich besonders gefährlich werden kann. Auch das spontane Freisetzen dämonischer Energien mit entsprechendem Schaden ist möglich, von der schon erwähnten Gefahr eines minderen Paktes ganz zu schweigen.

Dämonische Empfindlichkeiten:

Sollte es zu einem Kampf mit einem Dämon kommen, ist es immer die beste Wahl einen Geweihten in der Party zu haben, da dieser die Waffen der Partymitglieder notfalls segnen kann und meist selbst eine geweihte Waffe führt. Diese Weißen und Segnungen hebeln nicht nur die Resistenz der meisten Dämonen gegen profane Waffen aus, sondern verursachen ggf. auch noch Extra-Schaden, der gerade bei den Mächten einer Gegengottheit besonders groß ausfällt. Was eine Gegengottheit ist, hängt in der Regel davon ab welche göttlichen Prinzipien ein Dämon pervertiert oder ins Gegenteil kehrt. Die Entscheidung liegt beim Meister.

Quelle: *Besonders pervertierte Prinzipien / typische Gegengottheiten:*

Tyakaar	Herrschaft, Recht (Brajan, Der Widersacher) ■ Feuer (Siminia, Ængrom) ■ Heimlichkeit (Phex, Ojo'Shombri)
Carafai	Kampf (Shinxir, Rrondr, Khor, Brazoracus)
Galkuzul	Wasser, Meer (Ephar, <u>nicht</u> Charypta)
Thesephai	Luft, Sturm (Chrysir) ■ Reisen (Avas) ■ Gemeinschaft (Gyldara, Mokossa) ■ Rast, Heimkehr (Gyldara)
Avastada	Arbeit (Siminia, Mokossa)
Dya'Khol	Totenruhe (Nereton) ■ Schlaf, Traum, Geister (Nereton, Marvonja)
Iryabaar	Magie (Brajan, Ojo'Shombri) ■ Geheimnisse (Marvonja, Ojo'Shombri, Phex)
Naggarach	Wildnis, Tiere, Jagd (Pheronos, Ifirnurtha, Zatura, Brazoracus) ■ Eis (Pheronos)
Ghorgumor	Recht (Brajan) ■ Jagd (siehe Naggarach) ■ Gesundheit (siehe Mishkarya)
Khalyanar	Humus, Natur (Zatura) ■ Wandel (Die Jüngste, Tscha)
Xolovar	Diebe, Reichtum, List (Phex)
Mishkarya	Gesundheit (Zatura, Parania, Pateshi)
Aggari	Erz, Handwerk (Siminia, Ængrom)
Darcalya	Rausch, Feste, sexuelle Begierden (Raia, RaDja)
Eskates	Raum, Zeit (Thayarrach, der verschollene Jharra-Gott Ssad'Navv)
Der Abgrund	Macht, Herrschaft (Brajan) ■ List, Heimlichkeit (Phex, Ojo'Shombri)

Zauberwirken im Detail:

Qualität einer Formel:

Zauberformel ist nicht gleich Zauberformel, und selbst zwei augenscheinlich identische Zauberformeln können unterschiedlich gut gestaltet sein. Dieser Unterschied wird in der so genannten Qualität der Formel ausgedrückt. Jeder Zauber, der gewirkt wird, wird dabei bei der späteren Zauberprobe um die Qualität der Formel erleichtert. Formeln mit hoher Qualität sind dementsprechend auch schwieriger zu lernen und benötigen mehr AP bei der Herstellung. Oftmals muss man sich dann entscheiden weniger hochqualitative Formeln zu haben oder mehr niederqualitative. Jede Formel weist dabei mindestens eine Qualität von 1 auf. Der Wert lässt sich steigern, doch wird hierzu meist die Hilfe des Mentors benötigt, bei dem man die Formel gelernt hat.

► Über den „Wahren Namen“:

Wie weiter oben bereits angedeutet, besitzen alle beschwörbare Wesen einen so genannten „Wahren Namen“, dessen Kenntnis einem Macht über das Wesen einräumt. Der Kenntnisgrad über den Wahren Namen ist in Beschwörungsformeln gleichbedeutend mit der Qualität der Formel und kann je nach Wesenstyp entweder stellvertretend für eine bestimmte Art Wesen stehen (z. B. Elementare, Dämonen) oder für ein ganz bestimmtes Individuum (z. B. Feen, Totenwesen). Auch Sterbliche besitzen einen Wahren Namen, den sie in der Regel aber meist selbst nicht mal kennen, und der i. d. R. auch extrem schwer herauszufinden ist.

Dienste / Instruktionen (kleine Auswahl):

Kommen wir zum zweiten Baustein einer Essenzbeschwörung, dem Dienst. Dienste werden bei Essenzbeschwörungen benötigt, um der Essenz überhaupt mitzuteilen, was sie tun soll. Jeder Dienst muss hierzu als Sonderfertigkeit extra erlernt werden.

Einige der möglichen Dienste:

Analyse:	Ein Objekt wird nach Beschaffenheit einer bestimmten Quelle untersucht.
Beseelung:	Erhöht den Anteil der Quelle im Ziel. Feuer macht so wärmer oder heller, Aggression aggressiver/stärker, Humus robuster, Harmonie freundlicher usw.
Explosion:	Die Quelle wird explosionsartig freigesetzt, wodurch ein Schaden entsteht, der im Zentrum am größten ist und nach außen hin abnimmt.
Heilung/Wdh.:	Die Quelle heilt Lebewesen (Humus) oder stellt Dinge wieder her (u. a. Erz).
Hellsicht:	Ermöglicht es durch das Element zu blicken. Bei Astralkraft beherrschenden Quellen sogar durch alle Elemente wenn auch über kürzere Strecken.
Illusion & Geistillusion:	Zwei verschiedene Dienste. Der erste erzeugt eine reale Sinnestäuschung, der zweite eine rein geistige Täuschung der Wahrnehmer.
Kommunikation:	Ermöglicht eine telepathische Kommunikation mit Individuen einer Quelle. Meist wird hier die Quelle Humus (Telepathie mit Lebewesen) verwendet.
Kontrolle über Gefühle:	Kann einen Gefühls- oder auch Geisteszustand steigern und im Gegensatz zur „Beseelung“ auch senken.
Elementare Manifestation:	Das gewünschte Element wird quasi aus dem Nichts erzeugt. Es sind sogar einfache geometrische Formen möglich.
Elementare Reinheit:	Eine elementare Ausprägung wird in eine andere, mehr oder minder wertvolle Variante des gleichen Elements verwandelt (z. B. Blei in Gold, Holz in Moder).
Schadenszauber:	Das Ziel wird mit einem Element oder einer dämonischen Macht angegriffen und erleidet Schaden, meist begleitet von weiteren sekundären Auswirkungen.
Schutz vor Quelle:	Schützt vor Angriffszaubern der gewählten Quelle. Üblicherweise wird hiermit ein Schutzschild erzeugt, das eine gewisse Menge an Schaden abfängt.
Verwandlung:	Ein Objekt aus einem bestimmten Element wird in ein anderes Objekt aus dem gleichen Element verwandelt. Funktioniert bei Humus auch mit Lebewesen.

Formelzauberei vs. Spontanzauberei:

Wer sich bei der Zauberei nicht auf die Anzahl der Zauberformeln in seinem Besitz beschränken lassen will, kann sich einer alternativen Zauberform, der so genannten Spontanzauberei verschreiben. Spontanzauberer sind in der Lage zu jeder Zeit und basierend auf ihren Kenntnissen in Sachen Quellen und Dienste eine Formel aus dem Kopf heraus zusammenzubasteln. Allerdings sind Spontanzauber längst nicht so leicht hervorzurufen wie Zauber, zu denen man die Formeln kennt. Meist mit höheren Aufschlägen versehen, sind auch der Mächtigkeit der Zauber, der Zauberdauer, der Wirkungsdauer sowie der Reichweite erstmal starke Grenzen gesetzt. Als dies kann man im Laufe der Zeit nachträglich erlernen, doch das braucht Zeit und Erfahrung.

△ Hinweis:

Da die genaue Wirkungsweise der einzelnen Bausteine, sowie die daraus resultierenden Probenerschwernisse an dieser Stelle nicht genannt werden sollen, wurden den mit dieser Broschüre ebenfalls mitgelieferten Beispielhelden eine Reihe Spontanzauber mitgegeben.

Zauberprobe im Detail:

Anders als man vielleicht meinen könnte sind Zauberproben nicht einfach nur an die Zauberformel gebunden. Vielmehr kommt zum ZfW des Bausteins „Zauber“ noch die Komplexität der Formel, welche die Probe erschwert, sowie die Qualität der Formel, welche die Probe vereinfacht, hinzu. Diese Qualität der Formel kann man bei Zaubern zur Beschwörung von Wesen praktisch mit der Qualität der „Wahren Namen“ dieser Wesen gleichsetzen. Komplexität und Qualität führen üblicherweise dazu, dass man bei myranischen Zaubern fast nie direkt auf den ZfW probt, sondern immer auf einen abweichenden Probewert. Aber dennoch gilt auch hier nach wie vor, dass man eine Probe nie mit mehr ZfP* bestehen kann als der eigentliche ZfW hoch ist (siehe Regeln in Kapitel 2). Allgemein kann man sagen, dass Formeln mit einer hohen Qualität natürlich seltener und schwieriger zu beschaffen sind als Formeln mit niedriger Qualität. Spontanzauber haben hingegen immer eine Qualität von null, da ihnen keine Formel zugrundeliegt.

Beispiel: „Die Weinprobe“

Da das Zaubern mit myranischen Formeln mit ihren ganzen Erklärungen für Einige sicherlich etwas kompliziert erscheint, soll die ganze Sache nun an einem Beispiel, in diesem Fall anhand eines Spontanzaubers, gezeigt werden.

Problem: Die Gruppe ist in den Wäldern Tharpuras in einer Höhle nahe eines Baches auf einen Schatz gestoßen. Ein freudiger Anlass, auf den man recht bald gerne anstoßen würde. Goldene Becher als Bestandteil des Schatzes hätte man ja, aber es fehlt jetzt noch der dazugehörige Wein.

Lösung: Der Magier in der Gruppe, der den „Zauber“ zur Anrufung von Essenzen der Quelle Wasser besitzt, hat nun die zündende Idee: Er verzaubert einfach Wasser zu Wein. Also nimmt er seine Feldflasche, geht zum Bach und füllt diese komplett mit frischem kalten Wasser ab. Dann folgt das Zauberritual:

Beispiel-Spontanzauber für die Weinprobe:

Zauber:	Als Quelle wird das Element Wasser gewählt, denn sowohl das kühle Nass des Baches, als auch der Wein gehören dazu.
Instruktion:	Er wählt den Dienst „Elementare Reinheit“, da er das kühle Nass lediglich in ein wohlschmeckenderes kühles Nass verwandeln will.
Reichweite:	Der Optimat kann sehr leicht direkt mit dem Wasser in der Feldflasche in Berührung kommen. Für so etwas gibt es hier keine Erschwernis.
Zielobjekt:	Das Ziel des Zaubers ist ein einziges Objekt, nämlich besagte Flasche oder besser gesagt deren Inhalt. Auf hierfür gibt es keine Erschwernis.

Zauberdauer:	Sein vielleicht einziges Problem ist es, die Leute nicht allzulange warten zu lassen. Daher will er das Ritual mit 5 Minuten recht zügig angehen. Dafür gibt es eine Erschwernis von 1.
Wirkungsdauer:	Der Zauberer weiß nicht, ob man nicht doch am Ende noch etwas für die nächsten Stunden aufheben will. Er entscheidet sich daher für eine stundenlange Verwandlung. Dies bringt eine Erschwernis von 2.
Struktur:	Wein weist als Flüssigkeit in etwa eine mittlere Reinheit auf. Daher wird die Probe um weitere 2 erschwert.
Resultierende Kosten:	Es ist lediglich eine Feldflasche voll Wasser, das insgesamt für ein paar Stunden in Wein verwandelt werden soll. Die Instruktion „Elementare Reinheit“ erweist sich in solchen Fällen als recht sparsam. Der Meister errechnet hieraus AsP-Kosten in Höhe von 2 AsP.

Der Optimat hat auf Zauber „Beschwörung von Essenzen der Quelle Wasser“ einen ZfW von 10 und kennt die Instruktion „Elementare Reinheit“. Er besitzt zudem alle Sonderfertigkeiten, sprich Kenntnisse, um einen Spontanzauber in dieser Effektivität und Wirkungsdauer zu wirken. Es wird nun Zeit für die Zauberprobe: Anrufung einer Wasser-Essenz auf MU/KL/CH.

Mögliches Ergebnis: Der Zauber ist um $0 + 0 + 1 + 2 + 1 = 5$ erschwert, gelingt dank dem ZfW von 10 und einem guten Wurf aber trotzdem. Na dann – wohl bekomm's!

AsP-Kosten und Kostensenkungen:

Ihr könnt die ZfP* aus einer Zauberprobe auch einsetzen, um die AsP-Kosten für den Zauber zu senken. Je 3 Punkte, die aus den ZfP* abgezweigt werden, erniedrigen die Kosten um 10 %, wobei das Oberlimit bei 50 % liegt. Diese ZfP* stehen allerdings danach nicht mehr zur Bestimmung der Effektivität des Zaubers zur Verfügung, so diese überhaupt davon abhängt. Derartiges Abzweigen von ZfP* ist nur bei Essensbeschwörungen und zur Senkung der Dienstkosten beschworener Wesen möglich.

Über Sprüche und Gesten:

Das Zaubern ist bei allen Magiern an gewisse Regeln gebunden. Abgesehen von wenigen Ausnahmefällen bei sehr mächtigen Zauberern kann kein Effekt hervorgerufen werden, nur weil man es einfach will. So es das Ritual es nicht anders vorsieht, muss ein Magier sein Opfer genügend Wahrnehmen können, was meistens heißt, dass er es sehen können muss. Fast immer ist zudem eine Zaubergeste sowie das Aufsagen der Zauberformel notwendig, was je nach Länge der Ritualdauer eine zu bezaubernde Person eventuell vorwarnen kann, so sie nicht abgelenkt wird. Ausnahmen gibt es bei einigen animistischen Traditionen. So reicht beispielsweise bei den BaLoa der Amaunir und den Satuduren der Satyare notfalls lediglich eine Geste (z. B. Handbewegung oder Flötenspiel). Mehr zum Thema Animismus gibt es auf den kommenden Seiten.

Optimatische Statussymbole

Der Magierstab:

Der Magierstab ist neben der Triopta für einen Optimaten das wichtigste Utensil, weswegen auch fast alle Optimaten einen besitzen. Magierstäbe können unterschiedlich lang sein, doch besitzen sie in der Regel die Länge eines Wanderstabes, da sie nur dann ihre volle Macht entfalten können. Sie können aus Holz, Stein oder Metall sein, sind quasi unzerbrechlich, und nur äußerst mächtige Zauber oder extremste Hitze vermögen sie zu zerstören. An sie können so genannte Stabzauber gekoppelt werden. Viele Stabzauber wirken oft sofort und beliebig lang, kosten aber ebenfalls AsP.

Triopta und Weihegrade:

Auch wenn nur noch die wenigsten Optimaten ein drittes Auge besitzen, so ist die Triopta – die Maske der Optimaten – immer noch ein wichtiges Hilfsmittel der Magie. Ähnlich den Stäben, werden auch Triopten einem Ritual unterworfen, das sie so gut wie unzerstörbar macht und die Kräfte des jeweiligen Trägers stärkt, sofern der Träger der Maske auch ihr Eigentümer ist. Dabei steigt mit dem Weihegrad des Optimaten auch die Macht seiner Maske. Junge Optimaten in den Lehrjahren tragen hingegen überhaupt keine Maske, dafür ein Stirnband.

Die Weihegrade der Optimaten:

Adeptus minor:	Hiermit startet ein vollwertiger Optimat.
Adeptus maior:	Rang mit politischen Befugnissen, der vom Mentor nach einer „besonderen Aufgabe“ verliehen wird. Mit diesem Rang erhält man einen Siegelring.
Adeptus exemptus:	Man darf eigene Schüler ausbilden, die dann auch berechtigt sind Optimaten zu werden.

Macht der Triopten nach Weihegrad:

Adeptus minor:	Erleichtert Zauber-/Anrufungsproben einer ausgewählten Quelle um 1.
Adeptus maior:	Erleichtert obige Proben und nun auch die Kontrollproben um 2. Zudem kann die Triopta eine gewisse AsP-Menge als Notfallreserve speichern.
Adeptus exemptus:	Erleichtert zusätzlich alle Proben auf einen bestimmten Dienst um 2. Zudem wird die Notfallreserve verdoppelt, und die Maske kann nun einen ausgelösten Zaubervorgang speichern, um ihn später auslösen zu können.

Hinweis:

Es gibt noch weitere Weihegrade: den Magus und den Archomagus. Diese sind jedoch nur einigen wenigen vorbehalten – letzterer gar nur vom Thearchen höchstselbst ernannt.

Andere Formen der Magie

Unabhängige Optimatiker:

Neben den adligen Optimaten gibt es unter den Menschen auch bürgerliche Zauberer, die ihre Kunst auf die gleiche Weise und mit vergleichbaren Vorstellungen über die Magie beherrschen. Diese so genannten unabhängigen Optimatiker haben ihr Wissen oftmals durch einen rang-niederen optimatischen Mentor erworben, gehören jedoch offiziell keinem der hohen Häuser an, weswegen ihnen die Optimatenwürde verwehrt bleibt. Allerdings fühlen sie sich häufig dem Haus ihres Mentors verbunden, und so ist es nicht verwunderlich, dass viele von ihnen früher oder später zumindest Honoraten des Hauses werden. Auch jenseits des Imperiums gibt es unabhängige Optimatiker, die in einigen nicht-imperialen Ländern ebenso hohe Ämter bekleiden und ihr Wissen dann meist direkt an einen oder mehrere Nachfolger weitergeben.

Animismus - Grundlagen:

Hauptsächlich unter den Nicht-Menschlichen aber auch bei einigen menschlichen Kulturen ist diese Form der Magie anzutreffen. Sie ist oftmals von der Erschaffung von Ritualplätzen, Fetischen und größeren Zeremonien geprägt, können der optimatischen Zaubertradition – zumindest regeltechnisch – jedoch auch gleichen. Im Gegensatz zur Optimatik ist einem Animisten ein analytisches Formelverständnis meist fremd. Neben Instruktionen, Invokationen und Inspirationen besitzt das Repertoire der Animisten auch eine Reihe von Zauberliedern, Strafzaubern (ähnlich aventurischer Hexenflüche) und weitere Objektrituale wie Vertrautentierzauber auf. Dabei wird nur selten mit Dämonen hantiert. Die, die es tun, sind u. a. die Shurrhokach der Pardir. Innerhalb von Optimatenkreisen wird Animismus oftmals belächelt und eigentlich nur vom Hohen Haus Icemna in Teilen selbst betrieben.

Animismus - Traditionen:

Die animistischen Traditionen sind vielfältig und unterscheiden sich stark von Kultur zu Kultur sowie von Spezies zu Spezies. Hier sollen nun einige der Traditionen genannt, die auf Myranor existieren. Viele dieser Traditionen verschreiben sich dabei dem Umgang mit den verschiedenen Geistern, welche die umgebene Natur und das Land bevölkern, wobei auch einfache Zauber nicht selten als Formen von Geistern angesehen werden. Auf die Frage, was man nach erfolgreichem Ritual von so einem Geist alles erwarten kann, wird hier jedoch nicht näher eingegangen.

Beispiele für animistische Traditionen:

BaLoa der Amaunir:	Tanzen sich häufig unter Musik in einer rauschartigen Trance. Der Tanz wirkt dabei oft recht erotisch. Oftmals wird ein kleines Tier dabei geopfert.
Xarchash der Leonir:	Fordern die Geister mit Keulen und Knochenketten bewappnet unter starkem Gebrüll oft regelrecht heraus.
Bashiden der Abishai:	Versetzen sich unter Einfluss bewusstseinserweiterter Substanzen, sprich Drogen, in einen entsprechenden Rausch.
Satudure der Satyare:	Verweben ihr Zauberwirken meist in Musik (Tanz, Gesang, Instrumentenspiel), welches sie gerne auf allerlei Festen einsetzen.
Shanwada der Shingwa:	Arbeiten meist mit bunten Steinen, die sie zu mystischen Mosaiken ähnlichen Mustern, so genannten Shandala (vergleichbar mit den irdischen Mandala) zusammensetzen. Begleitet wird das oft mit Tanz und bestimmten Pfeiftönen.
Shurrhokach der Pardir:	Vollziehen oftmals grausame Blutrituale, da das Blut, als Träger der Lebenskraft, im Glauben der Shurrhokach den Beschwörer stärkt und ihn so für den Empfang auch stärkerer Geister wappnet. Denn gerade Dämonen neigen dazu den Geist ihres Wirtes mit der Zeit zu pervertieren.

Alchimie - Das Tränkebrauen:

Ein naher Verwandter der Technomantie ist die Alchimie – die Kunst des Brauens von Tränken und Herstellens magischer Substanzen. Ihre Art der Influxions-Magie ist auch als Sublimation bekannt, wobei es allerdings auch Formen der Alchimie gibt, die ohne Sublimation arbeiten, ja bisweilen sogar ohne richtige Magie. In dieser Form der Erstellung von „Zaubern zum Abfüllen“ haben sich insbesondere zwei Kulturgruppen hervorgetan, die ihre jeweils ganz eigenen Traditionen entwickelt haben.

Bekannte Traditionen der Alchimie:

Neristu:	Sind insbesondere für ihre Giftmischungen berühmt und berüchtigt. Ihre Tränke sollen oft mit blutmagischen Ritualen verwoben sein und teilweise aus Organen von Tieren gebraut werden bestehen.
Nequaner:	Das Volk der Nequaner hat mit den Kräften der Sterne oder der Dämonen nicht viel am Hut. Wenn es jedoch um Tränke mit elementarer Wirkung geht, gelten sie oftmals als die absoluten Meister ihrer Kunst.

Technomantie - Magische Technik:

Die Technomantie, eine auch unter Optimaten oft hoch angesehen Kunst, ist bereits seit dem Ersten Imperium bekannt. Mit ihr ist es möglich eine Reihe Apparate, Waffen und Zubehör bis hin zu diversen Kriegsmaschinen zu bauen und diese mit diversen Zauberwirkungen zu beleben. Die dazugehörige Zauberkunst wird Influxion genannt und ist im Grunde genommen nur eine weitere Form der Essenzbeschwörungen, die es jedoch ermöglicht auch komplexere Zauberwirkungen in einen Gegenstand zu bannen als es beispielsweise eine schlichte Instruktion zur Beseelung vermag. Als die Experten der Technomantie gelten neben den Optimaten des Hauses Quoran vor allem die G'Rolmur. Das Gebiet der Technomantie wird meist in verschiedene Fachbereiche unterteilt.

Technomantische Fachgebiete:

Artefakte:	Die Kunst magische und semi-magische Artefakte zu erschaffen.
Arcanomantik:	Die Kunst Maschinen zu erstellen, die – oft magisch betrieben – selbst eine magische Wirkung simulieren können, zum Beispiel zur Artefaktherstellung.
Chalketonik:	Die Kunst Humus und Erz zu verbinden oder anders ausgedrückt Gewebe und Metall. Eine Art Bio-Kybernetik, z. B. bei der Herstellung von Insektokoptern.
Arcanomechanik:	Die Kunst alle der oben genannten Techniken miteinander zu verbinden, um so größere und kompliziertere Maschinen zu bauen.

► Über Astrilithe:

Diese Kristalle sind der magische Energielieferant für arcanomechanische Gerätschaften schlechthin. Astrilithe sind in der Lage Energien aus der Natur aufzunehmen und später langsam wieder abzugeben. Man kann sie damit grob als magische Akkus bezeichnen. Es gibt sie dabei in verschiedenen Größen und Kristallarten, die jeweils andere Kräfte der Natur (Sonnenlicht, Wärme, Wind ...) speichern.

Blutmagie - Macht der Lebenskraft:

Eine neben der Dämonologie ebenfalls als gefährlich angesehene und mancherorts sogar verbotene Form der Magie ist diese Form – die Blutmagie. Blutmagie wird von denen, die sich darin verstehen, in Zusammenhang mit anderen Ritualen eingesetzt, um durch die innere Lebensenergie (das so genannte Sikaryan) des Blutes die Wirkung noch zu steigern. Dabei hängt die Effizienz vom Blutopfer ab. Das kann ein Opfertier sein, ein Mensch oder etwas Blut des Zauberer selbst. Diese Form der Magie gilt gerade bei großen Opfermengen als gefährlich, da sie große Energien freisetzen kann. Und sie ist gerade in Optimatenkreisen verpönt, da immer wieder von grausigen Schlachtszenen die Rede ist. Die Shurrhokach der Pardir zeigen sich hier oftmals als besonders grausam, während die Blutmagie der Amaunir mit ihren kleinen Mengen an Blut und ihren kleinen Opfertieren sich meist eher harmlos gibt.

Nachteile von Magiern

Über das Tragen von Metall:

Einige Naturzauberer, wie beispielsweise die Druiden, mögen mögen es besonders nicht, doch auch jeder andere Zauberer hat seine Probleme damit. Die Rede ist von Metall wie z. B. Eisen, Bronze, Messing oder Blei. Eine Kette oder ein Ring, gar ein Schwert sind nicht das Problem. Ein metallener Zauberstab schon gar nicht. Doch eine Plattenrüstung vermag durchaus die Magie erheblich zu stören, weswegen Zauberer davon absehen so etwas zu tragen und inhaftierte Magier entsprechend dazu gezwungen werden. Silber hingegen ist offenbar unproblematisch, doch auch ebenso absurd teuer und für Rüstungen ohnehin eigentlich untauglich. Jeder Punkt BE eines derart vorwiegend metallenen Rüstungsstücks erschwert Zauberproben um 2. Es gibt sogar spezielle Fesseln gegen Magier, welche Zauberei praktisch unmöglich machen.

Myranor für Anfänger

9.) Kreaturen

Seltsame Kreaturen, manche bildschön und erhaben, manche schrecklich und manche einfach nur fürchterlich skurril, gibt es viele. Natürlich gibt es auch einfache Tiere, doch soll dieses Kapitel den meist zwar seltenen, aber umso bedeutsameren mystischen Wesen und Un-Wesen Myranors gewidmet sein. Bedenkt bitte, das vieles vom nun Genannten kein Allgemeinwissen ist und daher oft einer Probe unterliegt.

Mystische Wesen

Drachen:

Zu den mit Abstand ältesten und in vielen Fällen auch gefährlichsten Wesen Deres gehören sicher die Drachen, von denen es heißt, dass sie die vielleicht älteste Spezies Myranors sind. Drachen gibt es es in fast allen Formen, Farben und Größen. Einige von ihnen sind der menschlichen Sprache mächtig, auch wenn sie es bevorzugen in drachisch, in einer telepathischen Sprache zu kommunizieren, die zu weiten Teilen den Geist des Menschen übersteigt. Viele, aber nicht alle Drachenarten sind des Zauberns mächtig, wobei sie oftmals eine uralte und sehr mächtige Form der Drachenzauberei einsetzen. Dazu besitzen viele Drachen einen Feuerodem.

► Der Karfunkelstein:

Alle echten Drachen haben gemein, dass sich, meist im Inneren ihres Schädels, ein Stein befindet, der Karfunkelstein genannt wird. Dieser Stein, so heißt es, sei der Sitz der Macht und der Seele eines jeden Drachen.

Einige bekannte Drachenarten:

Riesendrachen (Moloches):	Die größte Drachenart Myranors (mit Flügeln, keine Arme, ca. 40 Meter lang, doppelt so groß wie der aventurische Kaiserdrache). Moloches sind meist faul und gefräßig, aber auch intelligent und pragmatisch. Sich mit den Menschen zu arrangieren, ist bei ihnen nicht ungewöhnlich.
Gischtwürmer:	Schwimm- und tauchfähige Drachen, deren liebste Beute Wale und Delfine sind. Ihre Flügel erlauben es ihnen nur kurze Flugstrecken zurückzulegen.
Kristallwürmer:	Kristallwürmer haben sechs Beine aber keine Flügel, einen säuerlichen Geruch und Schuppen, die ein hypnotisches Glitzern aufweisen. Sie lieben schimmernde Schätze – als Süßigkeiten.
Ostwinddrachen:	Diese ca. 10 Meter langen (in Aventurien als Westwinddrachen bekannten) Drachen gelten als die Sendboten Umbracors des Zerstörers (siehe „Mythenwelt“). Der Orden der Draconare verwendet sie als Reitpartner.
Himmelsdrachen:	Diese etwa 15 Meter langen, pastelfarbenen bis weißen, schlangenartigen Drachen mit Armen und Beinen, haben keine Flügel, können aber fliegen. Sie leben in den oberen Luftschichten und neigen dazu Besucher (z. B. Luftschiffe) zu Wettflügen herauszufordern, deren Besatzung auszufragen oder Rätsel zu stellen. Zur Verteidigung besitzen sie eine Art Blitzatem.

Drachenschildkröten:

Drachenschildkröten bewohnen hauptsächlich bewässerte Gebiete und können gigantische Ausmaße annehmen, was ihnen den Namen eingebracht hat. Sie gelten als sehr wehrhaft und sollen gelegentlich sogar von den Mohluren als Kampftiere eingesetzt werden. Im hohen Alter beginnt die Drachenschildkröte zu „erwachen“ und eine Intelligenz zu bekommen, die die eines Menschen übersteigen kann. Einige Drachenschildkröten sollen so sogar als weise Berater verehrt werden.

Monocorne:

Eine Gattung von verschiedenen großen, vierbeinigen Tierarten, denen allen gemeinsam ein einzelnes Horn auf der Stirn ist. Dazu gehören u. a. die hirschgroßen Khardane, zu denen auch die Einhörner gehören – Wesen in der Gestalt meist rein weißer oder schwarzer Pferde. Das Horn eines Einhorns gilt als magisch und sie selbst als sehr wehrhaft. Einhörnern macht der Raubtiergeruch der Amaunir nichts aus, weswegen das Bändigen eines Einhorns unter selbigen ein seltener aber beliebter Sport ist. Mit ihren mystischen Namensvettern aus den Feenwelten sollten diese Einhörner übrigens nicht verwechselt werden – trotz des äußerst ähnlichen Aussehens.

Sadure (Thearchentiger):

Diese magischen Kreaturen in der Gestalt eines orangefarbenen Tigers besitzen ein drittes Auge auf der Stirn und sind in der Lage kurze Limbussprünge (sowohl partiell als auch vollständig) zu machen. Auf diese Weise können sie sich in einem gewissen Umkreis an jeden beliebigen Ort teleportieren oder durch teilweises Entrücken in den Limbus auch Hiebe und Bisse aus der Entfernung anwenden. Damit sind Sadure äußerst gefährlicher Gegner. Der Sadur ist wegen seiner drei Augen das Symboltier der Archäer und des Thearchen, und nur letzterem ist es erlaubt sich Sadure zu halten. Man schreibt dem dritten Auge eines Sadur zudem magische Kräfte zu.

Nicht-daimonide Chimären**Albschmeichler:**

Diese kindsgroße, wage an einen Teddy-Bären erinnernde Kreatur, ist manchmal in den Gassen der Armenviertel der Großstädte anzutreffen. Mit großen Augen und den Lauten, die an ein Tierjunges erinnern, verführt er Ahnungslose dazu, ihn zu berühren. Geschieht dies, sondert der Albschmeichler ein äußerst starkes Lähm- und Angstgift ab, welches das Opfer dann auch meist sehr bald umbringt. Der Albschmeichler ernährt sich dann von den auf dem Kadaver alsbald wachsenden Leichengiftpilzen.

Kjabaal:

Einst hatten die Archäer eine Reihe chimärer Wesen als Diener geschaffen, so auch die Kjabaal. Ein Kjabaal ist in etwa 20 cm groß, besitzt eine blaue-geschuppte Haut, eine lange Nase, Glotzaugen, zwei Hörner und neben Armen und Beinen auch zwei lederne Flügel sowie einen Schwanz, und könnte so fast schon für einen kleinen Dämon oder Daimoniden gehalten werden – was er allerdings nicht ist. Die intelligenten und sprachbegabten Kjabaal werden von einigen Optimaten und Honoraten als fliegende Boten und Spione eingesetzt, wofür sie ein eidetisches Gedächtnis besitzen. Nicht selten verpuppen sie sich nach einem Auftrag, um sich zu erholen und eventuelle Wunden zu heilen. Und in der Regel vergessen sie damit auch alle Informationen bezüglich des letzten Auftrages, so es ihnen ihr Herr vorher befohlen hat.

Kreaturen der Feenwelten**Feen:**

Diese wundersamen und meist freundlichen Wesen, oftmals in der Gestalt winziger Frauen mit Insektenflügeln, aber auch in verschiedenen anderen Gestalten, gehören eigentlich nicht Dere an, sondern entstammen den zahllosen Feenwelten. Feen sind magisch hoch begabt, haben allerdings oftmals eine Mentalität, die den Menschen so fremd ist, dass sie auf einen Myraner bisweilen dämonisch wirken kann. Ebenso fällt es ihnen oft schwer, die für sie verwirrenden Gut-Böse-Konzepte der Menschen zu verstehen. Feen verirren sich gelegentlich – auch ohne beschworen worden zu sein – nach Myranor, doch können sie sich dort nicht allzu lange aufhalten, da sie auf Dere zusehends an Lebenskraft verlieren.

Weitere Feenarten:

Biestinger:	Spezielle Feen in der Gestalt von Tieren oder Tiermenschen.
Nymphen:	Diese Feen erscheinen oftmals in der Gestalt menschengroßer Frauen und sind in der Regel mit einem Element assoziiert, dem sie ihr Leben widmen, und das sie beherrschen. Wald-Nymphen nennt man auch Dryaden, Wind-Nymphen oft Sylphen, Blumen-Nymphen Floreaden und Wasser-Nymphen oftmals Undinen.
Perytons:	Diese erhabenen Kreaturen haben Kopf und Vorderleib eines Hirsches und Flügel und Hinterleib eines Vogels. Ob Perytons wirklich Feenwesen sind, ist nicht klar, doch heißt es, sie seien in der Lage zwischen der irdischen Welt und den Feenwelten hin und her zu wechseln.

Untote Kreaturen

Ghule und Blutghule:

Ghule sind Leichen fressende, wandelnde Untote und werden von Laien oftmals mit Zombies verwechselt. Ghule haben eine meist fahle, graue Haut, sind in der Regel aber nicht so weit verwest wie Zombies, was mit ihrer Entstehung zusammenhängt. Denn in Gegensatz zu Zombies sind Ghule nie wirklich gestorben, jedenfalls nicht so wie man es sich vorstellt. Die bekannteste und berüchtigste Form der Ghule sind die so genannten Blutghule Draydalâns. Blutghule waren einst Feinde oder Opfer der Draydal, die ihnen daraufhin ihre ganze innere Lebenskraft – von den Gelehrten als Sikaryan bezeichnet – beraubt haben. Seit dieser Zeit wandeln sie als Blutghule auf Erden, auf der ständigen Suche nach dem Blut neuer Opfer, enthält dieses doch genau die Lebenskraft, die ihnen fehlt. Ghule im Allgemeinen sind dafür berüchtigt, dass sie die verschiedensten Krankheiten übertragen können. Das kann so weit gehen, dass ein von einem Ghul Gebissener nach und nach selbst zu einem Ghul mutiert.

Hämatophagen (Vampire):

Diese Wesen gehören wohl zu dem Schlimmsten aller Untoten. Es heißt, sie seien das Ergebnis eines Fluchs des „Herrn des Blutes“, den die Vesai auch unter dem Namen „Blutsauger“ kennen und fürchten, dessen Opfer im Gegensatz zu gewöhnlichen Untoten aber noch eine Seele besitzen. Die Folgen sind drastisch: Hämatophagen sind intelligent, sprachbegabt, nicht selten Meister der Tarnung und der Magie. Einige von ihnen sollen sich sogar in Tiere wie Fledermäuse oder Wölfe, verwandeln können. Und nur ihr fehlender Schatten und Spiegelbild könnte sie verraten. Sie seien sowohl gegenüber Waffen als auch Zauber kaum Verwundbar und solcher Schaden würde sich schnell wieder heilen, doch seien sie auch von einer oder mehrerer Gottheiten verflucht und damit angreifbar gegenüber deren Macht. Da ein Vampir keine innere Lebenskraft (Sekarian) mehr besitzt, muss er sie sich regelmäßig über das Blut anderer zurückholen. So vollständig seiner Lebenskraft beraubt, wird der Gebissene selbst zum Vampir. Dies ist ein mitunter länger andauernder Prozess, dem sich der neue Hämatophage nicht selten lange und mit aller Willenskraft versucht entgegenzustellen. Das Ende ist – zumindest ohne ein göttliches Wunder – jedoch in der Regel immer das gleiche.

Nerolui (Neristu-Mumien):

Wenn Neristu sterben, werden sie meist von ihresgleichen einbalsamiert und einmumifiziert, um so den Körper einst auf eine Wiederbeseelung durch den einstigen Besitzer in ferner Zukunft zu konservieren. Doch manchmal geschieht es, dass eine (mitunter fremde) Seele von der Leiche eines Neritus Besitz ergreift. Der daraus entstandene so genannte Nerolu ernährt sich dann ebenfalls von Secarian seiner Opfer und saugt mit ihm teilweise sogar fragmentares Wissen auf, das sich langsam anhäuft. Einige Nerolui sollen in der städtischen Unterwelt leben, sie teilweise sogar beherrschen.

Zombies und Skelette:

Als Zombies und Skelette gelten wieder zu untotem Leben erweckte Leichen – in der Regel mit Hilfe der Mächte Dya'Khols, selten mit Hilfe der göttlichen Mächte Neretons. Der Verwesungsgrad dieser Kreaturen kann dabei ganz unterschiedlich sein. Sind noch genügend Reste von Fleisch zu sehen, spricht man in der Regel von Zombies, ansonsten von Skeletten. Zombies und Skeletten gelten – mit Ausnahme der so genannten Verlorenen – in fast allen Fällen als seelenlose Wesen, die lediglich ihrem Zerstörungsdrang oder den Befehlen eines Meisters folgen. Die Angst vor der Wiederauferstehung als Untoter hat zur Bildung einer Reihe Grabrituale geführt.

Daimonide Kreaturen

Daimonide Chimären:

Daimonide Chimären sind mit Hilfe von dämonischen Kräften künstliche geschaffene Kreaturen, die nicht selten durch die Mächte Khalyanars aus verschiedenen Wesen zusammengesetzt wurden. Es sind theoretisch beliebig viele Kombinationen möglich, wobei die resultierende Chimäre meist auch dämonische und bösartige Wesenszüge aufweist, je nach Menge der hierfür eingesetzten dämonischer Energie. Einige in tiefer Vergangenheit geschaffene Chimären entpuppten sich als Fruchtbar und haben inzwischen einige Populationen in freier Wildbahn gezeugt.

Bekannte Chimärenarten:

Maulbäume:	Diese schwarzen Bäume mit der roten Maserung leben tief im Herzen des verfluchten Waldes von Amaunath im Horasiat Valantia. Erst wie ein normaler Baum aussehend, greifen sie zu nahe kommenden Reisende an und zeigen dann ihre vielen Mäuler und tentakelartigen Äste mit Greifklauen. Es heißt, das Holz eines Maulbaumes könne jedes Feuer überstehen.
Uralore (Riesen-Garste):	Diese vielarmigen Kreaturen aus der Zeit der Chimären-Kriege sind nur noch selten anzutreffen. Als eine Mischung reisigem aus Gorilla, Krabbe und Insekt und gelten als Einzelgänger und sehr aggressiv. Sie bevölkern als hauptsächlich tiefe Höhlen und versunkene Ruinen, wo sie ihre zahlreichen Eier hüten. Tageslicht können sie nicht zum Glück nicht vertragen.
Wendigos:	Diese etwa 2,5 Meter große, aufrecht gehende Kreaturen mit schwarzem Bauch und Brust, 5-gehörntem Fledermauskopf, Klauen und weißem Fell, gelten als eine der großen Bedrohungen der kalten Nordregionen. Offenbar von Naggarach beseelt, lieben sie es ihre Opfer zu jagen und können mittels Magie Schneestürme und Finsternis erzeugen. Immun gegenüber Eis, sind sie gegen Humus und Feuer verwundbar.

Rabiare:

Rabiare sind ursprünglich Angehörige der Menschen, Amaunir oder anderer kulturschaffender Wesen, deren innere Bestie, die jedem zivilisiertem Wesen nach wie vor inne wohnen soll, nach außen gekehrt wurde. Dies geschieht häufig unter dämonischem Einfluss (meist Naggarach) und nicht selten gar freiwillig, aber auch dadurch, dass der Kampf gegen diese innere Bestie endgültig verloren wurde. Einmal seiner inneren Bestie verfallen, geraten Rabiare immer wieder in fürchterliche Blutrausche und beginnen sich mit der Zeit auch langsam zu verändern. So nehmen Menschen oftmals die Form raubtierartiger Affen an, während Amaunir sich langsam in fürchterliche Raubkatzen verwandeln. Es soll auch gelegentlich vorkommen, dass die innere Bestie sich hin und wieder zurückzieht und es dem Rabiaren so gestattet weitgehend unerkannt unter Menschen zu leben. Eine seltene Sonderform der Rabiare sollen dabei sie so genannten Werwesen darstellen, bei denen sich die Betroffenen meist bei Vollmond komplett in Tierkreaturen verwandeln. Allerdings soll es auch Werwesen geben, die keine Rabiare sind.

Myranor für Anfänger

10.) Mythenwelt

Dieses Kapitel soll sich den Märchen, Mythen und Legenden über geheimnisvolle Orte und mächtige Artefakte und Wesen widmen – die aber nicht jeder Held alle kennt.

Von den Zeitaltern:

Weniger in den Bereich der Märchen und Mythen, sondern mehr in den Bereich der spekulativen Hypothesen der unterschiedlichen Lehrschulen, gehören die Zeitalter, in welche Forscher gerne die ferne Geschichte Myranors unterteilen. In der Schöpfungszeit entstand der Kosmos, in der Urzeit sollen Giganten und andere Göttliche noch auf Deren gewandelt haben. Die Drachenzeit soll von Drachen und anderen Mächtigen dominiert worden sein, die Riesenzeit von Riesen und Trollen, in der auch der große „Widersacher“ herrschte, bis er gestürzt wurde. Im Zeitalter der Wirren wurde die in Trümmern liegende Welt wieder aufgebaut und opferte sich Mada-die-Erleuchterin, um die Magie freizusetzen, damit die Sterblichen ihr Schicksal selbst in die Hand nehmen konnten. Der Widersacher erschien erneut und wurde endgültig besiegt. Die Katzenzeit wurde von den Vorfahren der heutigen Feliden dominiert, bis an deren Ende das Volk der Aurishaner von Brajan entrückt und die Katzengöttin Aphemarra aus dem Kosmos gestürzt wurde. In der Spinnenzeit herrschten nicht nur Spinnen, sondern auch Hummerartige, in der Mahrenzeit die Bewohner der Meere, bis der Kontinent Lamahria versank. Die Echsenzeit wurde, wie der Name schon sagt, von den Echsenartigen regiert. Das aktuelle Zeitalter ist das des 1. und 2. Imperiums und damit der Menschen, während andere meinen, dass diese Zeitalter erst noch bevorsteht.

► Die Zeit der Heroen:

Zwischen den Zeitaltern liegt angeblich immer diese Zeit der Kriege und Veränderungen, in der sich die unterschiedlichen Rassen, um die neue Herrschaft streiten. Manche meinen, dass inzwischen längst eine neue Zeit der Heroen angebrochen ist.

Wesenheiten der Legenden

Legenden über Mada:

Neben den offiziellen imperialen Mythen über Mada, der Urmutter der Achäer, kursieren auch noch einige inoffizielle Legenden und Märchen über sie – einige davon sind streng verboten und ihre Verbreitung streng geahndet. So sieht der verbotene Kult über die Mysterien der Ahmadena in Mada die erste und mächtigste Göttin, die den Menschen Magie und Göttlichkeit bringen wollte, bis die anderen Götter sie voller Neid als Mond an den Himmel ketteten. Doch soll die wunderschöne und albengestaltige Ahmadena, ein Splitter der Mada selbst, und ihr erschaffenes Volk der Shakagra längst auf Erden wandeln, um ihre Göttin zu befreien – ein Mysterienkult, dessen Praktiken bisweilen stark an den Widersacher erinnern. Eine andere, ebenfalls verbotene Legende ist hingegen das Märchen über die Jungfrau Omada, die sich einst, besorgt über ihr Land, vom Jüngling Omasiros dazu verleiten lies, mit ihm in den „Palast der Kraft“ einzudringen und den dortigen Wächter der Zauberei zu erschlagen. Zu spät erkannte Omada, dass es sich bei diesem Jüngling in Wahrheit um einen mächtigen Dämonenarchon Iryabaars handelte. Seit dieser Zeit können die Sterblichen zwar zaubern, doch auch Dämonen ins Diesseits rufen, denen es so möglich ist, den Kosmos nun auch von innen heraus zu schädigen. Auch viele andere, oft ebenso ungern gesehene, wenn auch nicht immer verbotene Mythen sind im Umlauf: von Mada als Mörderin des einstigen Magiegottes Nereton, über Ma'ada der Patronin des Mahrenzeitalters, bis hin zu Mada der Lichtalbe.

Von den Spinnengötzen:

Bis zu einer Zeit, in der die Insektenartigen auf Myranor herrschten – möglicherweise sogar darüber hinaus – reichen die Geschichten über die großen Spinnengöttinnen. Heutzutage, ist kaum noch etwas über sie bekannt, doch gibt es an einigen Orten immer noch Legenden über die möglicherweise Letzten ihrer Art. So soll die riesige Spinne Kutilakitaka einst Haustier des Giganten Tharaman gewesen sein, der vor langer Zeit durch die Klauen des Dämonen Hrangschuva fiel, selbigen aber im Sterben unter sich begrub. Noch heute soll diese Spinne irgendwo in den Tiefen genau des Gebirges in Tharpura hausen, das den Leichnahmen des Giganten darstellt, und mit ihrem Netz dafür sorgen, dass der Dämon nicht entkommt. Andere Legenden berichten von Kutilakitakas böser Schwester Srisrikritake, die irgendwo im Silberwald auf der Insel Yil'Araphaar leben soll, und deren Netz aus Intrigen über diverse Kulte angeblich bis in die Herrschaftshäuser der Kerrishiter reichen soll.

Von den Jharra:

Einst soll Myranor zu großen Teilen von den Echsenartigen beherrscht worden sein, allen voran den hünenhaften Jharra, riesigen aufrecht gehenden Hornechsen mit 13 Hörnern, 10 als Halskragen, 3 auf dem Kopf. Die Jharra galten lange Zeit als großer Machtfaktor, ja sogar die Tighrir hatten vor ihnen Angst. Man sagte ihnen große magische Fähigkeiten nach. Selbst über die Zeit sollen sie geboten haben. Doch eines Tages verschwanden die Jharra spurlos. Einige meinen sie hätten die Zeichen der Zeit erkannt und sich ihrem obersten Zeitengott Ssad'Navv folgend in selbige geflüchtet, während wenige Andere meinen, angeblich letzte Überlebende dieser Rasse in den ewigen Dschungeln von Ras Tabor gesichtet zu haben.

Umbracor der Zerstörer:

Vor langer Zeit, als sich unter den ersten Drachen entscheiden sollte, wer als „Hoher Drache“ mit in die Welt der Götter einziehen durfte, verlor der Drache Umbracor seinen Kampf und musste als „Alter Drache“ auf Dere zurückbleiben. Hier bekam er die Aufgabe zugeteilt über den Geschichtslauf der Völker zu wachen und darauf Acht zu geben, ab wann sich eines der Völker zu hoch hinaus wagt und zu viel Macht anhäuft und somit für die Ordnung der Dinge gefährlich werden könnte. Umbracors Aufgabe ist es dann als „Zerstörer“ diese Bedrohung auszumerzen, eine Aufgabe, der er bislang aber nur selten nachgekommen sein soll. Als Umbracors Gefolge gehören die Ostwinddrachen Myranors, und auch der Orden der Draconare, der sein Hauptquartier auf der so genannten Dracheninsel (eine Landmasse tief im Thalassion, östlich des Archipels von Thalaminas und von Ost-Meralis) hat, hat sich den Lehren Umbracors verschrieben. Den Vesai ist Umbracor als Ubako-Ryo bekannt, gilt dort jedoch als Hoher Drache.

△ Hinweis (*):

Mehr zum Thema (echter und falscher) Umbracor erfährt ihr im PC-Spiel Drakensang.

Artefakte der Legenden

Von den Sternenprinzen:

Vor vielen Jahrhunderten soll es einst einen mächtigen Magier gegeben haben, der vielerorts nur unter dem Namen Stellarer Tribun bekannt ist und sein Leben den stellaren Kräften der Sphäre der Sterne gewidmet hat. Jedem Stern und seinen Aspekten soll er eine legendäre Waffe angefertigt und gewidmet haben, die er dann an ausgesuchte Helden, die so genannten Sternenprinzen, weitergegeben hat, damit diese, ganz den Idealen der einzelnen Sterne entsprechend, große Heldentaten vollbringen mögen. Heute existieren die Sternenprinzen nicht mehr, und die legendären Waffen des Stellaren Tribuns gelten als verschollen.

Die Waffen der Alten:

Dem Ersten Imperium, zur Zeit der Alten, sagt man nach, dass es einen bis dahin noch nie gekannten technologischen Fortschritt hatte, der selbst heute, zu Zeiten des Zweiten Imperiums, nicht mehr erreicht wird. Dazu gehören natürlich auch diverse Wunderwaffen, die es damals gegeben haben soll. Waffen wie beispielsweise die Titanen, riesige halb-organische Kampfmaschinen, die jede Baumkrone überragen konnten. Als die mächtigste aller Waffen gelten jedoch die so genannten fliegenden Zitadellen, die so mächtig seien, dass sie angeblich ganze Städte mit einem Schlag auslöschen konnten. Gegenwärtig soll es nur noch eine fliegende Zitadelle geben, die im Besitz des Thearchen ist und als Demonstration seiner Macht auf der Spitze des Sternepfeilers in Dorinthapolis ruht. Es gibt aber auch Gerüchte von den Ruinen einer weiteren Zitadelle, irgendwo im Süden der Wüste Zhirric.

Die Krone Melarythors:

Will man einigen Legenden glauben, so soll das untergegangene Hohe Haus Melarythor einst in Besitz eines der mächtigsten Artefakte aller Zeiten gewesen sein, einer 13-strahligen Krone, die die Kontrolle über die gesamte Äußere Sphäre ermöglichen sollte. Der damalige Patriarch des Hauses, Chyriakal yl Melaythor, soll sich selbst gerne mit dieser Krone abgebildet haben. Aber es heißt ebenso, dass dieser dafür am Ende, zusammen mit seiner Krone, auch vernichtet wurde. Unter Optimaten kursieren hin und wieder Gerüchte, dass einige der Hohen Häuser möglicherweise noch heute im Besitz eines Zackens (oder auch Horns) dieser Krone sind. Was wohl keiner hingegen wissen dürfte, ist dass die restliche Krone – nun 7-strahlig – in jüngster Vergangenheit auf dem Ostkontinenten, den seine Einwohner Aventurien nennen, gefunden wurde, bevor man sie dort ebenfalls zerschlagen hat: die Dämonenkrone.

Das Panlinguanum: (*)

Wenig ist über das „Jahr des großen Sterbens“ bekannt, in denen die Alten von einst ihr unrühmliches Ende fanden. In diesem Zusammenhang hört man gelegentlich auch von einem, eventuell auch mehreren, kristallinen Schädeln, die gefunden worden sein sollen. Diese Schädel besitzen drei Augenhöhlen und sollen den Geist eines Archäers beherbergen, dem dieser Schädel einst gehörte. Auch heißt es, dass dieser Schädel jedem, so lange er ihn in Händen hält, die Macht verleiht jede Sprache sprechen und verstehen zu können. Dokumentiert ist nur die Existenz eines solchen Schädels. Er wurde damals auf eine Expedition nach Yaquiro, dem Ostkontinenten, mitgenommen, um sich besser mit der dortigen einheimischen Bevölkerung verständigen zu können – und ward seitdem nie wieder gesehen.

Orte der Legenden

Der Thalassische Wall / Efferd-Wall: (*)

Wer es wagt zu weit Richtung Osten ins Thalassion hinauszufahren, macht früher oder später Bekanntschaft mit seinem Fluch, dem man immer den gleichen Effekt nachsagt: Das Meer hat versucht die Schiffe an der Weiterfahrt zu hindern. So ist von mächtigen Gegenströmungen die Rede, von riesigen Sturmfronten, von einer dichten Nebelwand, bis hin zu Szenarien an denen sich der Himmel verdunkelt haben sollte und sich dann am Ende vor einem der Fuß eines schier endlos hohen und endlos weiten Wasserfalls auftat. Soweit man weiß, reicht dieser Wall bis in den Limbus. Was die meisten jedoch nicht wissen ist, dass dieser Fluch üblicherweise nur imperiale Schiffe heimsucht. So ist immer wieder mal von einigen wenigen mysteriösen Schiffen die Rede, die angeblich aus dem Osten kommen sollen, von einem Kontinent namens – Aventurien.

Der Palast des Humus:

Im fernen Südwesten Myranors, jenseits der Blutgischtmauer Draydalâns, entlang des Schädelgrundes liegt eine riesige Landmasse, auch bekannt als Ras Tabor. Hier soll sich ein endloses Meer aus Dschungel erstrecken, mit Bäumen, so groß, dass sie sich an einigen Orten bis zu einem halben Kilometer in den Himmel erstrecken sollen. Allerlei fremdartige Pflanzen und Tiere gäbe es hier, wie sonst nirgends auf der Welt. In der Mitte des Kontinents, so heißt es, läge aber der Ursprung all diesen Lebens, der Palast des Humus, Sitz und Domizil des Elementarherrs des Humus.

Das Reich Te'Sumurru:

Vor langer Zeit, noch vor dem Ersten Imperium, soll das Volk der heutigen Bansumiter, Vinshina und Kerrishiter über ein mächtiges Reich geherrscht haben, das unter dem Namen Te'Sumurru oder „Reich der fünf Flüsse“ in die Legenden einging. Dann jedoch kamen die Archäer und mit ihnen die Vereinigungskriege, welche am Ende das Erste Imperium hervorbrachten. Als die Te'Sumurrer sich weigerten, sich den Archäern zu unterwerfen, wurde ihr Reich am Ende in einem großen Vernichtungsfeldzug zerstört. Die einstige Hauptstadt dieses Reiches, Darshuria, soll sich laut Legenden an einem angeblich 600 m hohem Wasserfall des Gelben Orismani befunden haben, der sich irgendwo am Rande des Pardir-Dschungels in selbigen ergießt. Heute sind von der Stadt vermutlich nur noch ein paar Ruinen übrig, aber wer weiß schon, welche Schätze dort noch lagern. Vielleicht wissen die Vinshina, von denen es manchmal heißt, sie seien Nachfahren der einstigen Flüchtlingen aus Te'Sumurru, ja mehr.

Das Horasiat Yaquiro:

Der mysteriöse Kontinent im Osten des Thalassions bleibt seit der Errichtung des Efferd-Walls für viele ein Rätsel. Hin und wieder hört man Geschichten über seltsame Schiffe, über das Haus Celiu-Brajanos und über die Hexatéer, von denen es manchmal heißt, sie hätten sich einst ihr Land wieder zurückgeholt. Und so reichen die Sagen und Mythen von Szenarien wie, dass der Kontinent bereits vollkommen im Besitz der Dämonen und ihrer Paktierer sein, bis hin zu einem Kontinent, dessen Bevölkerung nun bereits vollends in der Knechtschaft der Götter lebt. Hin und wieder kommen Gerüchte über angebliche Besucher aus dem verlorenen „Horasiat Cuslicon“ auf, wie Yaquiro öfters auch genannt wird, welche selbst diesem Ort aber offenbar einen anderen Namen zu geben scheinen: Aventurien.

Myranor für Anfänger

11.) Ereignisse

Die Geschichte Myranors ist auch die Geschichte des Imperiums. Doch um Selbiges und dessen Bewohner zu verstehen, muss man einen Blick in die konfliktreiche Geschichte, des Kontinenten werfen. Hier eine stark verkürzte Zusammenfassung:

Zeitalter der Riesen

Krieg der Götter:	Ein Krieg zwischen dem damals herrschenden und heute namenlosen „Widersacher“ und den restlichen Göttern entbrennt, an dessen Ende der Widersacher vertrieben wird. Dabei rotten die Götter ein Großteil allen Lebens auf Dere aus. Das Volk der Archäer wendet sich enttäuscht von den Göttern ab und zieht sich ins Exil zurück.
-------------------	--

Entstehung des Imperiums

Entstehung der Menschheit:	Vor etwa 11000 Jahren baut das von Aventurien übergesetzte Volk der Sumurrer (Vorfahren der Bansumiter) erste Stadtstaaten an der Ostküste Myranors. 1000 Jahre später entstehen auf der noch damaligen Halbinsel Era'Sumu erste Siedlungen der späteren Dorinther.
Besiedlung Myranors:	Weitere 1000 Jahren später beginnen sich beiden Menschenstämme für die nächsten 4000 Jahre auf dem Kontinenten auszubreiten. Konflikte mit anderen Spezies werden ausgetragen, erste Reiche entstehen.
Mholurenkriege:	Es werden heftige Glaubenskonflikte ausgetragen, an deren Höhepunkt wie auf Kommando Mholuren und andere Kreaturen der Wasser emporsteigen und anfangen die Landbevölkerung zu massakrieren. Einige Menschen pilgern zum heiligen Berg Baan-Bashur, um dort die Hilfe der Götter zu erbeten, finden dort aber das Volk der Archäer vor.
Jahr der kochenden Flüsse:	Unter der Führung der Archäer – der Alten – werden alle verfügbaren menschlichen und nicht-menschlichen Völker vereint und die Mholuren zurückgeschlagen. Am Ende sollen die Flüsse und Seen gekocht haben, Leichen zu Tausenden in ihnen getrieben sein.
Geburt des Ersten Imperiums:	Unter der Führung der Alten wird das Erste Imperium gegründet. Nach und nach werden immer mehr Völker unterworfen, und das Imperium wird zur Weltmacht. Die Verehrung der Götter wird gewaltsam auf ein Minimum reduziert. Rückblickend gilt diese Zeit als eine Art Goldenes Zeitalter, in denen Magie und Technik ihren Höhepunkt hatten und die Alten ihre zahllosen Wunder demonstrierten.
Das große Sterben:	Aus unerklärlichen Gründen beginnen die Alten innerhalb kürzester Zeit auf unterschiedliche, aber meist grausame Art von selbst zu sterben. Die restlichen Alten fliehen und waren seitdem nie wieder gesehen. Seiner Führung beraubt, bricht das große Imperium in sich zusammen.
Chimärenkriege:	In einer Zeit der Anarchie tritt eine neue Gruppe ins Rampenlicht: Die Optimaten – Menschen, in denen das Blut der Alten fließt. Sie erheben Herrschaftsanspruch auf Myranor und beginnen sich gegenseitig, sowie andere Widerständler mit Kriegschimären zu bekämpfen.
Geburt des Zweiten Imperiums:	Nachdem, nach einem blutigen Krieg, die Machtverhältnisse zwischen den Optimatenhäusern geklärt sind, beginnen sie nun das zerfallene Land wieder zu eien. Das Zweite Imperium entsteht, das sich im Laufe der Jahrhunderte fast über den gesamten Kontinent erstrecken wird.

Entdeckung Aventuriens

Flucht aus Myranor:	Durch das Imperium vertrieben, wandert ein Teil der Hjaldinger mit Schiffen über das Meer nach Osten aus. Etwa 100 Jahre später erhält ein Priester aus der Linie der Celiu-Brajanos eine Vision vom einem flammenden Falken, der gen Osten weist. Zusammen mit der Sekte der Hexatéer und anderen Göttergefälligen verlässt auch er mit Schiffen Myranor. Beide Völker finden einen neuen Kontinenten: Aventurien.
Besiedlung Aventuriens:	Kundschafter des Imperiums entdecken auf einem „fremden Kontinenten“ im Osten imperiale Kolonien. Dadurch angestachelt startet das Imperium eine Kolonialisierung der neuen Welt. Die Hexatéer werden unterworfen und das neue Horasiat Yaquiro (Cuslicon) errichtet – das spätere „Alte Reich“ Bosparan.
Die nachtblaue Ära:	Durch den ständigen Bedarf von Schiffen gelangt das Haus Charybalis zu immer mehr Einfluss und Macht. Gefangene werden nach Aventurien verschleppt, immer mehr Strafkolonien entstehen. Unzählige Menschen werden in den Tempeln Charyptas geopfert. Als die Siedlungen der Hjaldinger (nun Thorwaler) entdeckt werden, sieht das Haus Charybalis seine Chance gekommen Ansprüche auf den Thron des Thearchen zu stellen und den düsteren Charypta-Kult zur Weltreligion zu erheben.
Zorn der Götter:	Aufgrund der vielen Frevel errichtet Ephar einen mystischen Wall im Meer zwischen Aventurien und Myranor, der beide Kontinente voneinander trennt. Zeitgleich machen Heere an Meereskreaturen die Ostküste Myranors unsicher. Die Optimaten sehen in den Ereignissen allerdings nur die Auswirkungen eines Krieges zwischen Ephar und seiner Mutter Charypta, der – wieder einmal – auf dem Rücken der Sterblichen ausgetragen wird. Das Haus Charybalis wird in Folge entmachtet.

Die letzten 2000 Jahre

Einführung der Oktade:	Das göttliche „Pantheon der Acht“ wird als offizielle imperiale Religion festgelegt. Meeresgötter werden aus diesem Pantheon demonstrativ ausgeschlossen und deren Verehrung eine lange Zeit sogar (und je nach Ort bisweilen sogar bis heute) verboten. Die Verantwortung über das Meer wird dem Windgott Chrysir zugesprochen.
Langsamer Verfall bis heute:	Durch die Machtspiele der einzelnen Optimatenhäuser beginnt das Imperium von innen heraus immer mehr zu zerfallen. Gleichzeitig erklären sich an den Rändern des Imperiums immer mehr Völker für unabhängig. Eine Zeit der Konflikte bricht an – und der Helden.

Myranor für Anfänger

12.) Alltagswissen

Magiekunde, Kosmologie, Völkerkunde – dies alles ist sicher wichtig, doch letzten Endes nicht wert, wenn man nicht weiß, wie es sich in Myranor überhaupt lebt, womit man zahlt und was man im alltäglichen Leben zu erwarten hat. Diesen Fragen soll dieser Abschnitt gewidmet sein.

Anreden in Myranor:

Die korrekte Anrede ist insbesondere im Imperium wichtig und kann so Manchen vor einem Konflikt mit der Obrigkeit bewahren. Eine Anrede höherrangiger Personen in der zweiten Person plural ist dabei eigentlich immer Pflicht.

Dom, Serr(a)	Anrede für angesehene Bürger (z. B. viele Oktade-Priester, Honoraten).
Magister/-stra:	Anrede für gewöhnliche Honoraten.
Exzellenz:	Anrede für höchstrangige Honoraten und gewöhnliche Optimaten.
Eminenz:	Anrede für hochrangige Optimaten (z. B. Trodinare) und Oktade-Hohepriester.
Magnifizent:	Anrede für höchstrangige Optimaten und Oktade-Priester (z. B. Metropoliten, Mitglieder des Hohen Konzils des Oktade-Kultes) sowie Strategus.
Majestät:	Anrede für Horanthes und die Patriarchen der Hohen Häuser.
Divinität:	Anrede einzig und allein für den Thearchen als Vermittler der Götter.

Geld in Myranor:

Myranor ist groß und Währungen gibt es so einige. Allerdings hat sich das Währungssystem aus dem Imperium, das so genannte Areal-System am meisten durchsetzen können. Zudem lässt sich oftmals auch außerhalb des Währungsraums mit diesem Geld bezahlen, indem man den reinen Materialwert der Münze als Wert annimmt. Das Aurealsystem kennt vier Münzarten: den ewig golden glänzenden, achteckigen Areal, den sechseckigen rotsilbernen Argental, den sechseckigen dunkelbronzenen Pekunos und den viereckigen schwarzeisernen Obulos. Hierbei gilt:

$$1 \text{ Areal} = 10 \text{ Argental} = 100 \text{ Pekunos} = 1000 \text{ Obulos}$$

Alle Münzen sind mit einem Loch in der Mitte ausgestattet, so dass man sie bequem an Schnüren aufhängen kann. Den Areal mit irdischem Geld zu vergleichen ist sehr schwierig, da es in Myranor teilweise fundamental andere Wertvorstellungen gibt.

Areal:	Diese Münze aus Illuminium (Leuchtgold) wird so mancher myranische Bauer in seinem Leben wohl nicht allzu häufig sehen. In Areal werden in der Regel Waffen, Rüstungen, Zaubertränke, hochwertiger Schmuck, sowie eine Reihe magischer Dienstleistungen bezahlt. Das gleiche gilt für Land und Sklaven.
Argental:	Einfache Waffen (z. B. Dolche), Schilde sowie einige nicht ganz so wertvoller Schmuck fallen (ggf. zweistellig) in diese Kategorie. Auch der „beste Wein“, das „beste Essen“ oder die Nacht in einer besseren Herberge gehören hierzu.
Pekunos:	In die Preiskategorie dieser Bronzemünze fallen unter anderem einfaches Werkzeug, einfache Haushaltswaren, sowie fertig zubereitetes Essen im Gasthaus. Auch besonders preiswerte Herbergen rechnen in Pekunos ab.
Obulos:	Es gibt, abgesehen von einigen Nahrungsmitteln (Brot, Äpfel usw.) eigentlich nur wenig, was so billig ist, dass man es in diesen Eisenmünzen abrechnet. Oft dient der Kreuzer nur als Wechselgeld bei krummen Preisen.

(*) Ein Areal hat ungefähr so viel Kaufkraft wie ein aventurischer Dukat.

Gesellschaft und Staatssystem:

Die meisten Reiche Myranors, insbesondere die Horasiate des Imperiums, sind Monarchien, die meist in verschiedene Provinzen unterteilt sind. An der obersten Spitze eines Reiches steht in der Regel ein König, im Imperium Horas genannt. Ansonsten erinnert das Gesellschaftssystem und die Kultur der meisten Regionen Myranors sehr stark an eine Mischung aus dem alten Römischen Imperium, Persien und Indien. So findet man z. B. in fast allen halbwegs bedeutenden Städten eine Arena, die der sportlichen Ertüchtigung dient, und andere typisch römischen Dinge.

Freiheit und Sklaverei:

Sklaverei ist in Myranor eigentlich ein ganz normales Bild. Ursprünglich als Statussymbol allein den Optimaten vorbehalten, dürfen seit den letzten Jahrhunderten auch Honoraten Sklaven halten. Irrwitzigerweise geht es vielen Sklaven nicht immer nur schlechter als den Freien. Gerade im Imperium gibt es nicht nur Sklaven, die auf den Feldern schuften müssen, sondern auch welche, die als Künstler, Tänzer oder gar Verwalter und Bürokraten arbeiten und damit gelegentlich insgeheim eine Macht ausüben dürfen, die so manch Untertan nicht hat. Gelegentlich werden Sklaven auch bezahlt oder bekommen einen regelmäßigen freien Tag. Zudem stehen Sklaven oftmals unter einem gewissen Schutz ihrer meist hochrangigen Besitzer. Ein Schutz, den ein Held im Zweifelsfall meist nicht hat.

Imperiales Rechtssystem:

Gerade das große Imperium rühmt sich seines ausgeklügelten Rechtssystems. Doch sehen natürlich auch hier Theorie und Praxis unterschiedlich aus. So ist das alltägliche Aburteilen für die meisten Optimaten eine gar müßige Arbeit, die gerne auf auf Honoraten abgeladen wird, so dass sich vielerorts ein System von Schnellurteilen, gerade im Umgang mit normalen Untertanen, herausgebildet hat. Das Prinzip „im Zweifel für den Angeklagten“ dabei bei Untertanen so gut wie unbekannt und obliegt meist den Vorlieben des amtierenden Richters. In der Praxis sind Rechtsurteile allerdings meistens eher darauf ausgelegt für Ruhe unter der Bevölkerung zu sorgen als wirklich den Schuldigen zu finden. Bürger bekommen meist ein ordentliches Gericht, während die ohnehin mit anderen Maßstäben beurteilten Optimaten Anspruch auf einen optimatischen Richter, sowie i. d. R. ein Recht auf Verschonung von Todesurteilen haben.

Reisen in Myranor:

Gerade das Erste Imperium war berühmt für sein groß angelegtes Straßensystem, das die wichtigsten Städte und Handelsknoten miteinander verband. Doch nur noch wenige dieser Straßen sind intakt geblieben. Gerade die Wege zwischen nicht ganz so bedeutenden Ortschaften und viele Wege, die durch unwirtliche Gelände führen, sind inzwischen verwittert, so dass eine Reise schwer fällt. Das ist insbesondere deshalb so von Bedeutung, da viele der wichtigen Orte in Myranor sehr weit auseinander liegen. Eine schlichte Reise mit einem Reittier oder gar zu Fuß reicht da mitunter nicht immer aus. Die einzige Alternative zur Fortbewegung über Land, sind daher die Luftschiffe, die allerdings meist nur zwischen wichtigen Orten verkehren.

Ernährung in Myranor:

Die myranische Küche ist sehr vielfältig, erlaubt der Transport via Luftschiff mitunter auch bestimmte Speisen in die entfernteren Winkel Myranors zu bringen – jedenfalls für die Käuferschicht, die sich diesen exquisiten Import dann auch leisten kann. Eine typisch myranische gut bürgerliche Kost gibt es dabei kaum, was u. a. auch mit den verschiedenen Speisevorlieben der einzelnen „Rassen“ zusammenhängt. So besteht die Nahrung der Leonir und Pardir meist nur aus rohem Fleisch und Blut. Ähnliches gilt auch für die Amaunir, die allerdings mehr Wert auf Esskultur legen und ihre oftmals rohen aber marinierten Speisen mit geringen Gemüsebeilage auch so manchem Menschen munden lassen. Als wahre Zubereitungsnarren gelten aber ironischerweise die sonst so unterkühlten Neristu, die eine äußerst umfangreiche Küche pflegen.

Technik in Myranor:

Technologisch betrachtet gehört gerade das Imperium sicherlich zu den fortschrittlichsten Kulturen ganz Deres – je nach Blickwinkel. Der Umgang mit Feinmechanik ist sicher ein beliebtes Fachgebiet, wenn auch ein exquisites. Wasser und Wind als Energiequelle sind natürlich ebenso bekannt, allerdings wird gerne auf Astrilith-Kristalle gesetzt, die dann mitunter ganze Fabrikhallen, Luftschiffe, Insektokopter und U-Boote antreiben. Der Umgang mit Schießpulver wiederum steckt eher in einem Dauerexperimentalstadium, was allerdings damit zusammenhängt, dass es aufgrund der vielen magischen Störungen schlicht und ergreifend nicht richtig funktioniert. Dennoch weist gerade das Imperium, trotz allem eine gewisse Rückständigkeit auf. Der Umgang mit Optrilith (Glas) ist zwar bekannt, steckt aber gerade im Bereich Optik und Linsen in den Kinderschuhen. Schon eine einzelne Lupe ist ein regelrechtes Kuriosum, was wohl der technomantischen Konkurrenz zu verdanken ist. Und auch im Bereich Informationsübermittlung ist das der Fall, so z. B. beim Nachrichtenversand oder beim Buchdruck, den es, obwohl technisch jederzeit möglich, de facto nicht wirklich gibt. Diese Rückständigkeit ist beabsichtigt und liegt im Kalkül der Optimaten, die in einem zu hohen Wissensgrad der Bevölkerung eine Bedrohung ihres Machtapparates sehen. So werden auch heute noch Bücher eher von Hand kopiert und nur der optimatischen und honoratischen Schicht zugänglich bzw. preislich erwerbbar gemacht.

Medizin in Myranor:

Wer einen Arztbesuch anstrebt, sollte mit allem rechnen – auch in Myranor. Dort darf nämlich so ziemlich jeder den Medicus spielen – und bei weitem nicht allen selbsternannten Ärzten ist das Wort „Hygiene“ ein Begriff. Und trifft man dann doch mal auf einen wirklich richtigen „Doctorius“, der einem nicht gleich ungesehen den Arm amputieren will, muss dieser sich auf sein Erfahrungswissen bezüglich Behandlungsmethoden und den Einsatz der richtigen Heilpflanzen verlassen, denn das Fach der Biologie und der Zellkunde steckt in Myranor, zumindest offiziell, so sehr in den Kinderschuhen, dass man es bislang als nichtig betrachten kann. Lediglich das Hohe Haus Phraisophos stellt intensivere Forschungen hierzu an, deren Ergebnisse jedoch nur der zahlungskräftigsten Kundschaft nützen dürfte. Im Zweifelsfall geht man dann halt doch zu einem Heilmagier oder Alchimisten, wenn man es sich leisten kann.

Spezies und Geschlecht:

Arten der Diskriminierung und Vorurteile gibt es sicher viele, insbesondere einiger Hoher Häuser gegenüber Nicht-Magiern. Doch gerade bei der Geschlechterfrage existiert, zumindest im Imperium, traditionell eine Form der Gleichberechtigung. Bezüglich anderer Spezies verhalten sich die dominierenden Menschen Myranors ebenfalls tolerant, oder eher gleichgültig. So lange sie friedlich bleiben haben die meisten Menschen keine Probleme mit Geschuppten oder Gefiederten. Und auch wer mit wem eine (eventuell sexuelle) Beziehung eingeht, interessiert die meisten nicht. Selbst offizielle Hochzeiten zwischen zwei Spezies hat es schon gegeben.

Nutztiere in Myranor:

Der Kontinent Myranor weist eine ganze Reihe der ungewöhnlichsten Tierarten auf, so auch domestizierter Tierarten. Dies zeigt sich nicht nur in der Bandbreite ungewöhnlicher Fleischlieferanten, sondern auch in der der Zug- und Reittiere. So sind in Tharpura die triceratops-gestaltigen Jharranorthen, als Zugtiere keine Seltenheit. Sowohl die Ban Bargui als auch die Draqualbar bevorzugen hingegen diverse Insekten, die von pferdegroßen Renntieren, die wie Gottesanbeterinnen aussehen, über riesige Skarabäen und Hornkäfer, bis hin zu, speziell bei den Ban Bargui, bis zu 100 Meter lange Tausendfüßler, den so genannten Kyalach. Auch kennt man nicht nur bei den Ban Bargui Riesenlibellen als Ersatz für Jagdfalken. Im Wasser wiederum ist der Gobo, ein großer aber friedlicher Fisch bei Nequanern und Loualil als Reitfisch gleichermaßen beliebt. Und in den Sumpfreionen Canteras schwört, wer es sich leisten kann, auf die Ne'war, auch Sumpfschreiter genannt, Reit-Chimären, die Weberknechten ähneln.

Gewichte und Maße:

Gewichte und Maße gibt es in Myranor viele. Hier sollen nur ein paar der Gebräuchlichsten genannt werden.

Finger (Dactyl):	2 Zentimeter	Scrupel (Scrupul):	1 Gramm.
Spann (Spetem):	20 Zentimeter.	Unze (Uncia):	25 Gramm.
Schritt (Gradus):	1 Meter.	Stein (Okul):	1 Kilogramm.
Meile (Milia):	1 Kilometer.	Quader:	1 Tonne.
Raumhand (Cukiron):	1 Liter.		

Imperiale Himmelsrichtungen:

Die Bezeichnung der imperialen Menschen als Meranier und Nyranier kommt nicht von ungefähr. Selbige stammen von den Himmelsrichtungen ab: Nyran (Norden), Meran (Süden), Loran (Osten) und Naran (Westen).

Der imperiale Kalender:

Ähnlich wie unser Jahr, hat auch das derische Jahr 365 Tage. Die Myraner teilen es dabei in acht so genannte Oktale auf, die jeweils 45 Tage lang sind und damit einer halben Jahreszeit entsprechen. Die Oktale sind dabei den acht Göttern der imperialen Oktade gewidmet. Beginnen tut das Jahr im Frühwinter mit Nere-ton. Ihm folgen die Oktale Siminia, Zatura, Shinxir, Brajan, Raia und Chry-sir. Enden tut das Jahr im Spätherbst mit Gyldara. Jedes Oktal wird dabei in fünf so genannte Nonen zu je 9 Tagen aufgeteilt: Schaffenstag, Ahnentag, Ackertag, Markttag, Opfertag, Rechtstag, Fuhrtag, Streittag und Ruhetag. Damit sind 360 Tage abgedeckt. Die restlichen fünf Tage sind die Feiertage zu Zeiten der Sommer- und Winter-Tag-und-Nachtgleiche, der Sommer- und Wintersonnenwende und zu Neujahr, dem so genannten Thearchentag.

► Der zwölfgöttliche Kalender: (*)

Die vor besonderen dämonischen Quellen schützende Wirkung der zwölfgöttlichen Monate Aventuriens, ist auch in Myranor zu spüren, doch begründet man diesen Umstand hier in der Regel mit den zwölf nächtlichen Schutzkreis-Sternzeichen. Das Unheil der letzten 5 Tage des Shinxir (Namenlosen Tage in Aventurien) wird dem Fehlen eines Sternbilds zugeschrieben.

Imperiale Zeitrechnung: (*)

Auch Zeitrechnungen gibt es in Myranor viele, doch hat sich vielerorts die so genannte Imperiale Zeitrechnung (IZ) durchgesetzt, die ihren Beginn auf den Entstehungszeitpunkt des Ersten Imperiums datiert. Hier ein paar Beispieljahre und die dazugehörige aventurische Entsprechung nach BF:

Geburt 1. Imperiums:	Imperium: 1 IZ — Aventurien: 3746 vor BF
Geburt 2. Imperiums:	Imperium: 1798 IZ — Aventurien: 1949 vor BF
Hexatéer in Aventurien:	Imperium: 2265 IZ — Aventurien: 1482 vor BF
Gründung Bosparan:	Imperium: 2747 IZ — Aventurien: 1000 vor BF
Efferd-Wall:	Imperium: 2797 IZ — Aventurien: 950 vor BF
Bosparans Fall:	Imperium: 3747 IZ — Aventurien: 0 BF
Gegenwart:	Imperium: ca. 4782 IZ — Aventurien: ca. 1035 BF

Myranor für Anfänger

13.) Einsteigertipps

Dieses letzte Kapitel soll sich jetzt an Einsteiger richten, die sich nun tatsächlich an einer Spielkampagne versuchen wollen. Hier eine Liste an Tipps und Tricks, die euch helfen, die größten Anfängerfehler zu vermeiden.

Aller Anfang ist schwer

Informiert euch im Voraus über das Spiel:

Denn nur so erfahrt ihr welche Art Spiel (kurz/lang, lustig/ernst usw.) gespielt werden soll. Außerdem ist es bei einer Heldenerschaffung von Vorteil, wenn man vorher weiß, in welcher Region das Spiel stattfindet. Einen Achaz z. B. später im Eisgebiet spielen zu müssen, ist eben schlecht. Außerdem wichtig: Infos über den Einsatz der Regeln. Gerade die offiziellen DSA-Regeln sind komplex und mit vielen optionalen Regeln und Expertenregeln gespickt, die meist nicht alle vom Meister eingesetzt werden. Es ist hier vom Vorteil, das Wichtigste schon vor dem Spiel zu wissen und nicht erst im Spiel.

Wenn man nicht weiter weiß:

Neulinge haben am Anfang oft das Problem, dass sie aufgrund ihrer vielen Freiheiten nicht genau wissen, wie sie bei der Lösung eines Problems vorgehen sollen, welcher Weg der richtige ist. Genau hier liegt ein Unterschied zum Computer-Rollenspiel. Es gibt eben meist nicht nur den einen richtigen Weg. Und wenn man einen falschen, aber nachvollziehbaren und eigentlich interessanten Weg geht, kann der Meister immer noch neue Personen oder gar einen neuen Handlungsstrang improvisieren.

Der Meister ist nicht euer Feind:

Ein Meister soll durchs Spiel führen, nicht euren Charakter bei der nächstbesten Gelegenheit in Grund und Boden stampfen. Gefährlich wird es für jeden Helden sicher irgendwann, doch soll das euch nicht davon abhalten auch mal etwas zu riskieren. Proben kann man verhauen, ja, aber nicht jede 20 bringt euren Charakter automatisch auch um. Und wenn man dann halt unverschuldet in die Schlucht stürzt, kann man mit etwas Glück immer noch hoffen im rettenden Fluss zu landen. Doch seid gewarnt: Dies gibt euch keinen Freibrief für maßlose Dummheiten. Diese werden vom Meister nicht selten dann irgendwann doch bestraft, und ja, das kann dann ggf. tödlich sein.

Tipps für Spieler-Neulinge

Beachtet den Charakterbogen:

Der Charakterbogen gibt vor, was eure Helden können und was nicht. Achtet gut darauf, mit welchen Fähigkeiten ihr euren Charakter ausstattet und mit welchen nicht. Bei sofort ersichtlichen Fehlern kann der Meister euch eine Korrektur gewähren, muss es aber nicht. Der Charakterbogen ist ansonsten bindend: Ein Kämpfer ohne AsP kann nun mal kein Flammenschwert zaubern – basta!

⚠ Hinweis:

Damit ihr eure Stärken in Talenten und Zaubern vielleicht etwas besser einschätzen könnt, hier eine kleine Hilfestellung. Ab TaW 7 hat man im Talent Erfahrung. TaW 10 bis 12 ist die typische Höhe eines Haupttalents der Profession. TaW 16 entspricht schon der Qualität eines Meisters seines Fachs. Mit TaW 21 sollte man sich länderweit bekannt machen können.

Spielt euren Helden glaubwürdig:

Versucht euren Charakter authentisch zu spielen. Ein Zwerg oder Hjäldinger kann einer Aufforderung zum Kampftrinken oft kaum widerstehen. Einen Alchimist zu spielen, nur um dann doch ständig nur mit Waffen zu hantieren, wird der Figur ebenso wenig gerecht, wie ein Leonir mit Akademieabschluss mit summa cum laude, der jeden Kampf scheut. Und ein feiger Rondarra-Anhänger im Tarnkostüm mit versteckten Giftklingen und einer Armbrust ist halt kein Rondarra-Anhänger mehr.

Das Ausspielen von Macken:

Wer seinem Helden bei der Erstellung nun doch viele Vorteile verpasst, muss auch mit den Nachteilen leben. Und das heißt, dass sie auch bereitwillig ausgespielt werden sollten, ohne dass der Meister es jedes mal über Proben erzwingen muss. Scheut euch nicht drum es zu tun, denn seien wir doch mal ehrlich: Erst seine kleinen Macken machen einen Helden erst wirklich – liebenswert. Doch übertreibt es auch nicht. Über die Maßen ausgespielte können ein Spiel auch zerstören.

Vermeidet falsches Power-Heldentum:

Ja, es gibt Gruppen, die mit dieser Art Helden spielen, aber das ist nicht der Sinn des Spiels. Ein vor Waffen strotzender, in einem Plattenpanzer steckender Held, mit einer Körperkraft von lediglich 8, wird kaum noch gehen können. Ein Zauberer wird mit einem auch noch so schön aussehendem Feuerball den Tempelbezirk nicht in die Luft jagen können (vielleicht aber ein Gebäude in Brand stecken), und Götter schenken Geweihten auch nicht ständig ihre Kräfte. Ähnliches gilt für das Sammeln von Waffen und Schätzen. Ihr könnt vom Meister halt nicht erwarten, dass er wirklich jedes mal die Erforschung eines am Wegesrand liegenden potentiellen „Dungeons“ mit Schätzen belohnt. Besonders dann, wenn selbiges eigentlich gar nicht zum Plot gehört. Und mal eben Myranor im Vorbeigehen von den Draydal zu befreien, ist wohl auch nicht drin.

Sagt vorher immer was ihr vorhabt:

Stellt euch vor, ihr plant eine etwas kompliziertere Aktion, vielleicht das Auslösen einer Kettenreaktion. Dann sagt das vorher. Die anderen zu überraschen ist schön, doch kann das dazu führen, dass der Meister einem alles kaputt macht, da er ja nicht wissen konnte, was ihr vorhabt. Sagt es im Zweifelsfall also wenigstens ihm.

Spielerwissen ist nicht Heldenwissen:

Denkt daran, was euer Held wissen kann und was nicht. Spielerwissen über den derischen Kosmos ist noch lange kein Wissen eines Kriegerhelden. Und bei einer gespaltenen Gruppe darf der nicht beteiligte Held auch nicht wissen, was passiert ist, auch wenn es der Spieler weiß.

Der Meister hat immer Recht:

Berüchtigte „Zankregel Nr. 1“, die man aber immer im Auge behalten sollte. Meister und Spieler können bisweilen unterschiedlicher Ansichten sein, was sowohl die Beschreibung der Spielwelt, das Verhalten der Gegner, als auch die Auslegung der Regeln beinhalten kann. Natürlich kann sich auch ein Meister mal irren oder den Überblick verlieren. Doch darum geht es hier nicht. Wenn der Meister sagt, dass eine Talentprobe, diese und jene Folge hat, dann passiert das auch. Wenn ein Meister geringfügig vom offiziellen Regelwerk abweicht, dann passiert halt auch das.

Gesagt, getan – nicht gesagt, nicht getan:

Berüchtigte „Zankregel Nr. 2“, die mitnichten immer zum Einsatz kommt, im Zweifelsfall aber immer gilt. Wer etwas out-of-game sagt, sollte das vorher kennzeichnen, denn ansonsten hat es schlimmstenfalls der Held gesagt. Wer nicht sagt, dass er das vor vier Meilen in den Boden gerammte Schwert wieder eingesteckt hat, besitzt es, wenn er Pech hat, halt nicht mehr.

Tipps für Meister-Neulinge

Verhalte dich den Spielern gegenüber fair:

Du bist nicht der Gegenspieler der Helden. Verpatzte Talentproben sollten auch in riskanteren Situationen nicht gleich zum Tod führen. Und wenn der Held wirklich dabei ist, sich in tödliche Gefahr zu begeben, sollte man ihm eine versteckte Warnung zukommen lassen, notfalls auch zwei. Allerdings, wenn du deinen Spielern hilfst, lasse es dir nie zu sehr anmerken. Ein Spiel soll ja auch Spannung haben. Ein anderer Fall ist die weiter oben beschriebene Zankregel Nr. 2. Auch hier solltest du diese Regel mit Maß einsetzen, kleinere Versäumnisse ggf. ignorieren oder dem Spieler eine KL-Probe im Sinne von „Hast du nicht etwas vergessen?“ erlauben. Und: Halt Maß beim Proben auf Spielernachteile. Auch dies kann das Spiel zerstören.

Schaue dir vor dem Spiel die Heldenbögen gut an:

Wenn ein Spieler erst im Spiel bemerkt, dass sein Charakter noch völlig nackt ist oder als Krieger keine Waffe hat, ist das halt schlecht. Mach dir auch einige Notizen von den wichtigsten Werten, wie beispielsweise den für Kämpfe wichtigen Werten wie INI, AT, PA, FK, RS usw. Notier dir im Zweifelsfall auch einige Talente, Gaben und Zauber der Spieler. Die Truppe ungeprobt in den Hinterhalt zu schicken, obwohl jemand das Talent „Gefahreninstinkt“ besitzt, ist halt auch schlecht.

Halte dich an die Spielwelt:

Es steht natürlich jedem Meister frei, hier und da einige Details Aventuriens für sein Spiel anzupassen oder bestimmte Dinge nicht weiter zu beachten. Das sollte aber nicht so weit gehen, dass grundlegende Regeln missachtet werden. Den Widersacher beispielsweise als eine eigentlich gütige Gottheit einzubauen, macht keinen Sinn (Ephar hingegen schon eher). Und einen nicht-chaotischen scheinenden Dämon ins Spiel zu bringen bedarf zumindest einer wirklich guten (Nicht-)Begründung.

Vermeide unrealistische Gegner:

Ein mittelgroßer Drache, ein Vampir, ein Basilisk oder ein niedergehörnter Dämon geben für die meisten Helden hervorragende Spielabschnitts- oder Spielendgegner ab, die man nicht immer im offenen Kampf, sondern manchmal nur mit einer List besiegen kann. Aber ihnen einen Erzdämon oder den Widersacher höchstselbst an den Hals zu hetzen, ist schlichtweg unglaublich – jedenfalls dann, wenn diese Art Gegner direkt und im vollen Ausmaß ihrer Kräfte der Heldentruppe entgegen geschleudert werden.

Vermeide unrealistische Szenarien:

Dass im Laufe eines Rollenspiels ein – mitunter selbst erfundenes – Dorf auch mal dran glauben muss, das kennt man ja. Aber gleich Sidor Valantis abzufackeln, sollte jenseits der offiziellen Kampagnen vermieden werden. Die Metropole wird noch für andere Spiele gebraucht. Genauso wenig kann man Brajan verführen, da kann man noch so viele Einsen würfeln. Er wird sich als Gott wohl ohnehin eher nicht direkt zeigen.

⚠ Hinweis:

Zu unrealistischen Szenarien können natürlich auch Kleinigkeiten gehören, wie zum Beispiel die aus vielen Konsolen-Rollenspielen bekannte Komplettheilung durch lediglich eine Übernachtung in einer Gaststätte.

Schummeln im Spiel – ja oder nein:

In diese Situation ist sicher schon so mancher Meister gekommen. Noch bevor die Spieler es merken, zeichnet sich für den Meister ab, dass sie verlieren werden. Zu hoch sind z. B. die Gegnerwerte – dem Spiel droht für alle Beteiligten ein vorzeitiges Aus. Da reizt es also mitunter schonmal zu schummeln, frei nach dem Motto: „Was der Spieler nicht weiß, macht ihn nicht heiß.“ Nun, an dieser Stelle soll dies nicht explizit empfohlen werden. Doch wenn ihr es tut – lasst es euch auch hier nicht anmerken!

Halte Stift und Papier bereit:

Manchmal ist ein Areal einfach zu kompliziert, als dass es sich der Spieler alleine aufgrund der Beschreibung merken könnte. Oder es könnte auch die genaue Position der Helden urplötzlich wichtig sein, was aber der Spieler nicht überblicken kann. Dann wird es Zeit für die Anfertigung einer kleinen Karte, die man den Spielern präsentiert.

Problemthema Massenschlachten:

Das Kampfsystem von DSA ist auf wenige, dafür aber oft gefährvolle Kämpfe ausgelegt. Deswegen kann bereits ein einfacher Bandit gefährlich sein. Gerade bei großen Kriegsszenarien mit vielen Gegnern ist es deshalb manchmal ratsam, die Werte der Gegner niedrig zu halten (z. B. niedrige PA, nur wenig LeP, kaum Manöver).

Vorteile von Fernkämpfern:

Fernkämpfer (Magier, Bogenschützen usw.) sollten die Vorteile ihrer hohen Reichweite auch zu Spüren bekommen. Je weiter weg der Held ist, desto mehr Kampfrunden sollte es dauern, bis ein nahkämpfender Gegner den Helden erreichen kann.

Tipps bezüglich der Darstellung:

Gerade erste Meister könnten sich bei der Frage, wie ein Volk oder eine Region überhaupt dargestellt werden soll, eventuell einige offenen Fragen haben, die hier im groben erläutert werden sollen. Alle Angaben ohne Gewähr.

Ban-Bargui-Steppen und Kentorikan:	Weite Wiesen, Felder und Prärielandschaften. Amerikanisch-indianisch bis hin zu mongolisch. Ban-Bargui-Territorien: Viele große Insekten.
Cantera:	Nur bedingt römisch. Viele Kanäle, Lagunen, Sümpfe und Nebel.
Corabeni:	Wälder und große Gebirge. Dazwischen römische (imperiale) Bauten.
Draydalân:	Tote Steppen, Gebirge, Wüsten bis hin zu einer fast surrealen Aschewelt.
Era'Sumu:	Viel Ackerbau und sehr viele Wälder. Starke Geschlechtertrennung.
Hjældinggard:	Raue, zerklüftete und kalte Klippenlandschaft. Skandinavisch-römisch.
Kerrishiter-imperium:	Landschaften von gemäßigt bis karibisch. Babylonisch-mesopotamische Kultur der Kerrishiter mit leicht orientalischen Touch.
Koromanthia und Anthalia:	Karge Landschaften, Steppe, Wüste. Nur vereinzelt kleinere Wälder und Dschungelflecken. Zerteilt in Stammesgebiete. Diverse Warlords.
Meer der Schwimmenden Inseln:	Nebelverhangener Mikrokosmos in Form eines Binnenmeeres. Ständig feucht. Viele geheimnisvolle – oft maritime – Kulturen. Viele Schmuggler.
Nördliches Imperium:	Wilde Landschaft mit Wäldern und Seen. Vergleichbar mit dem alten Germanien, wie es die Römer kannten (ohne den Limes). Gemäßigt bis kalt. Weiter im Norden: Eislandschaften.
Rhacornos:	Steppe, Wüsten, aber auch weite Prärie mit vielen Blutbüffeln. Leonisch-marzialische Welt mit leicht indianischem Touch.
Shindrabar:	Indisches bis stark karibisches Flair. Schlangenkulte.
Tharpura und Makshapuram:	Von den Amaunir geprägt. Viele Dschungellandschaften. Stark indisch geprägt. Keine Elefanten, dafür Jharranothen (ähnlich Triceratops).
Wüste Nakramar:	Eine glühende bis fast außerirdisch-surreal wirkende Wüste. Eshbati: Eine Mischung aus Orient, Babylon und Ägypten.
Zentrales und östliches Imperium:	Gemäßigt bis mediterran. Vergleichbar mit dem römischen Reich. Am Thalassion stark von Fischfang und Seehandel geprägt.

Tipps zum Generieren von Gegnern:

Das Erzeugen von Gegnern und ihren Werten ist eine mitunter aufwändige Sache, die oftmals etwas Planung bedarf und vom Schwierigkeitsgrad des Spiels und – so es der Meister will – von den Spielwerten der Helden abhängt. Diese Liste soll euch helfen, notfalls auch auf die Schnelle einen Gegner zu generieren:

Lebenspunkte:	1 (Insekten), 5 (Kleintiere), 20 (schwache Personen), 25 – 40 (einfache Bürger bis erfahrene Krieger), 50 (Elite-Krieger), 60 – 80 (Bären, Trolle), 20 – 50 (Untote). 5 – 60 (die meisten beschwörbaren Wesen), 15 – 250 (Dämonen), ∞ (hohe Dämon-Archonten).
Astralpunkte:	0 (kein Zauberer), 10 – 20 (Viertelzauberer), 20 – 30 (Halbzauberer), 30 – 45 (Vollzauberer), 50 – 80 (Magus), 0 – 120 (die meisten beschwörbaren Wesen), ≤ 200 (Feen in der Menschenwelt), 15 – 200 (magisch begabte Drachen – bei fast kostenlosem Feueratem), 0 – ∞ (Dämonen).
Ausdauerpunkte:	In ungefährrer Höhe der Lebenspunkte (Menschen), ≤ 500 (einige Tiere), ∞ (Untote und fast alle übernatürlichen Wesen).
Magieresistenz:	1 – 6 (Bürger, Kämpfer), 5 (Untote, einfache Geister), 7 – 10 (viele Magier), 5 – 21 (übernatürliche Wesen, Drachen), 0 – ∞ (Dämonen).
Geschwindigkeit:	1 (kleine Spinnen), 7 – 9 (die meisten Menschen), 11 – 14 (Raubkatzen), 12 – 18 (fliegende Tiere), ≤ 45 (einige Luft-Elementare), ≤ 100 (einige Thesephai-Dämonen), ≤ 1000 (magisch Begabte im Limbus).
Körperkraft:	7 – 10 (einfache Bürger), 10 – 12 (erfahrene Bürger), 13 – 16 (durchtrainierte Krieger), 17+ (Kampfkolosse), 7 – 65 (Drachen, je nach Art), 1000 (einige wenige – auch niedergehörnte – Dämonen).
Konstitution:	8 – 9 (eher verletzliche Personen), 10 – 12 (normale Bürger), 13 – 16 (durchtrainierter Krieger), 17+ (Kampfkolosse), ∞ (viele übernatürliche Wesen, diese Wesen erleiden damit auch keine Wundpunkte).
Mut, Klugheit, Intuition:	7 – 14 (schwach bis talentiert), 15–17 (hochbegabt, unerschrocken), 18+ (selten).
Talentwerte:	0 (einmal mitgemacht), 4 (Amateur), 7 (Lehrling), 10 (Alt-Geselle/Beruf), 12 (Berufsroutine), 15 (Meister), 18 Großmeister, 21+ (Legende).
Zauberwerte von mystischen Wesen	Geist: 7/7/7 bei ZfW 12; Genius 12/12/12 bei ZfW 24, Archon: 20/20/20 bei ZfW 36 – im eigenen Fachgebiet.
Initiative:	1W (mehr oder minder statische Gegner), 1W+6 bis 1W+11 (Menschen), ≤ 3W+21 (einige Thesephai-Dämonen).
AT, PA, FK:	Nahkampf: 7 – 9 (ungeübt), 10 – 12 (kann mit Waffe/Faust umgehen), 13 – 15 (talentiert), 16 – 18 (böse gefährlich), 19+ (tödlich/unantastbar). Fernkampf: Von 7 (ungeübt) bis 25+ (verfehlt fast nie sein Ziel).
TP der Waffen:	Von 1W–1 (Blasrohr) bis 3W+4 (Richtschild). Großes Kriegsgerät und mystische Waffen können noch mehr Schaden verursachen. Nie vergessen: Pfeile und Bolzen verursachen bereits bei mehr als KO/2–2 SP einen Wundpunkt.
TP(A) beim Raufen und Ringen:	1W–1 (Schwächling), 1W (ungeübter Standard), 1W+2 (sehr geübt), 1W+4 (hat ganz schön Wumms!), 1W+6 und mehr (Kampfkoloss).
TP/SP der Zauber:	1W auf AuP (leichte Schockzauber), 2W+X (einfache Schadenszauber), 5W+ZfP*/2 (Explosionen) bis hin zu über 8W+ZfP*/2 (dämonische Explosionen), 4W+30 (der Feuertattem eines 3000 Jahre alten Kaiserdrachen). Hier sind in Sachen Instant-Kill fast keine Grenzen gesetzt.
Rüstungsschutz:	0 (keine Rüstung), 2 – 3 (Lederrüstung), 4 – 7 (Metall-/Kettenrüstung), 10 (Lebende Rüstung der Ektarchen, unverkäuflich), 0 – ∞ (Dämonen).

Wann proben lassen und wann nicht:

Für viele erste Meister ist es schwierig abzuschätzen, wann für eine Handlung eine Probe verlangt werden sollte und wann nicht. Allgemein ist zu sagen, dass eine Handlung erst dann geprobt werden sollte, wenn deren Ausgang über ein signifikantes Maß hinaus nicht sicher ist. Das geschieht beispielsweise dann, wenn das detaillierte Ergebnis der Handlung wichtig ist oder wenn sie unter Zeitdruck ausgeführt wird. Außerdem gilt es für alle magische und karmale Handlungen. Für alle anderen Handlungen kann man von folgender Faustregel ausgehen: Findet die Handlung nicht unter Zeitdruck statt, ist das genaue Probeergebnis nicht wichtig und hat der Probende voraussichtlich 10 oder mehr Talentpunkte zum Probenausgleich zur Verfügung, ist es oftmals angebracht zugunsten des Spielflusses auf selbige zu verzichten. Die Handlung gilt dann automatisch als erfolgreich durchgeführt. Wirklich banale Handlungen (Treppen steigen, Buch aus dem Regal nehmen, Glas heben) braucht man grundsätzlich nicht proben.

Kleine Tipps am Rande**Spielt besondere Szenarien richtig aus:**

So ein Szenario könnte zum Beispiel ein Trinkwettbewerb sein. Holt kleine Gläser und eine Flasche mit Wasser oder Saft, die den Schnaps symbolisieren soll – und dann kann's auch schon losgehen. Und ein paar Teelichte und etwas, um ein Heptagramm zu improvisieren, versüßen jede Dämonenbeschwörung.

Bezüglich Hausregeln:

Hausregeln sind kleine Ergänzungen zur Spielwelt Aventuriens, auf die sich manche Spielergruppen geeinigt haben. So was ist grundsätzlich kein Problem, solange es nicht mit dem Bisherigen kollidiert. Das kann bis hin zur Erschaffung einer neuen Gottheit gehen, deren Kult – um das Bild Aventuriens nicht zu stören – halt klein und so gut wie unbekannt ist.

Myranor für Anfänger

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. Ein paar weitere Informationen findet ihr übrigens noch bei den mitgelieferten Heldenbeispielen.

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 Mysterien (ISBN: 978-3890642837)
- ▶ Wege der Helden (ISBN 978-3-94042-400-6) ▶ Wege des Schwerts (ISBN 978-3-940424-12-9)
- ▶ Myranische Götter (ISBN 978-3-942012-05-8) ▶ Codex Monstrum (ISBN 978-3-940424-46-4)
- ▶ Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen (ISBN 978-3-89064-282-6)
- ▶ Tractatus contra Daemones (ISBN 978-3940424594)
- ▶ Von Toten und Untoten (ISBN 978-3-86889-158-4)
- ▷ 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 „Dreizehn Lobpreisungen des Regelwerks“ gelesen hast. Somit sei deine Seele nun endgültig und auf ewig Myranor und DSA verfallen. :]