

# 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 sogenannter „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. 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 „Myranor – Das Güldenland“ in einer Gruppe gespielt. Einer übernimmt dabei die Rolle des sogenannten „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 20-seitiger Würfel (W20) gebraucht, den man in diversen Spielereien erwerben kann. Als Alternative geht aber auch alles andere, was gleichmäßig Zufallszahlen zwischen 1 und 20 generiert. Einen oder besser noch zwei normale Würfel (W6) solltet ihr für 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 Charakterbogen:

Der Charakterbogen 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 Charakterbogen 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 Charakterbogen generieren. Ein wenig Zeit muss man sich für die Charaktergenerierung 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 Charakter-Generierung erstmal ersparen könnt.

► Generierungspunkte:

Zu Beginn einer Heldenerschaffung erhält man eine bestimmte Menge sogenannter Generierungspunkte (GP) – normalerweise 110 GP. Mit ihnen können nun Fähigkeiten eines Helden sozusagen „eingekauft“ werden. Aber nicht nur Fähigkeiten, auch Herkunft, Profession und der Gesellschaftsstand können GP kosten. Selbstredend, dass die Statuswerte eines Helden ebenfalls GP kosten. Umgekehrt kann man seinem Helden jedoch auch die eine oder andere schlechte Eigenschaft verpassen. Tut man dies, erhält man GP als Gegenleistung.

△ Tipp: Es ist immer von Vorteil bei der Ersterstellung eines Helden möglichst viele GP für die Grundwerte (Erläuterung auf der nächsten Seite) – auch Eigenschaften genannt – zu verwenden, da man sie später nie wieder so billig bekommen wird. Bis zu 100 GP können dafür eingesetzt werden. Ob ihr aber auch wirklich alle 100 GP einsetzt, ist natürlich eure Entscheidung.

► Talent-Generierungspunkte:

Hat man mit den Generierungspunkten seinen Helden in den Grundzügen erstellt, bekommt man, abhängig von den gewählten Grundwerten, einen weiteren Vorrat an Punkten, nämlich an sogenannten Start-AP (Start-Abenteurpunkten). Diese kann man nun nutzen, um die erlernten Fähigkeiten zu verbessern oder noch weitere Talente zu lernen.

## **Rasse und Profession:**

Die Wahl eines Helden ist anfangs sicher nicht ganz einfach. Wählt für euer erstes Spiel am besten erstmal einen Menschen oder wenigsten einen leicht spielbaren Nicht-Menschen als Helden. Wählt im zweiten Fall fürs Erste eine Rasse, die man auch wirklich im Überall im Imperium vorfinden kann, wie z. B. einen Amaunir, einen Leonir oder einen Yachjin. Pardir, Loalil und Co. sind meist entweder wegen ihrer Mentalität oder wegen ihrer eingeschränkten Bewegungsfreiheit für Anfänger nicht so geeignet. Außerdem müsst ihr euch für eine Profession (Optimat, Myrmidone, Wundarzt, Söldner usw.) entscheiden, die ihr auch einhalten solltet. Ein Ich-kann-alles-Held wird meistens nicht gerne gesehen und ist letzten Endes auf Dauer auch langweilig. Als Glaube wählt innerhalb des Imperiums am besten die Oktade. Hütet euch davor einen Atheisten zu spielen, denn die kriegen auch im nicht ganz so göttergefälligen Imperium schnell Probleme.

## **Sprache und Herkunft:**

Der Geburtsort sollte für den ersten Helden erstmal nicht zu exotisch sein. Nehmt am besten eines der Horasiates des Imperiums oder ein anderes nicht allzu lebensfeindliches Gebiet wie das Reich Rhacornos oder Makshapuram. Macht euch außerdem ein wenig Gedanken über eine Biografie für euren Helden, über seine Kinderstube, über seine Vorlieben und Macken, die er durch die Erfahrungen seiner Vergangenheit gesammelt hat. Die im Imperium meist gesprochene Sprache ist Gemein-Imperial, die vor allem von der bürgerlichen Schicht gesprochen wird. Die Optimaten haben zudem noch eine eigene Sprache, das Hiero-Imperial, in dem auch viele Bücher verfasst sind. Myranisch wiederum ist eine künstliche Mischsprache aus dem Gemein-Imperial, dem Amaunischen und einigen anderen Sprachen und dient insbesondere bei Händlern als eine alternative Verkehrssprache innerhalb und außerhalb imperialer Gebiete.

► Weitere Sprachen und Schriften:

Im Prinzip hat fast jede Spezies oder Kultur ihre eigene Sprache, während eigene Schriftzeichen etwas seltener sind, da hier stark die imperiale Lautschrift dominiert. Dabei ist AhMa die Sprache der Amaunir, Leonal die der Leonir und Hjaldingsch die der Hjaldinger.

► Besondere Sprachen:

Bashurisch ist die ausgestorbene Sprache der Archäer. Alt-Imperial ist die Sprache aus der Besiedlungszeit Aventuriens (dort heutzutage als Aureliani oder Alt-Güldenländisch bekannt). Proto-Imperial ist die Sprache aus der Zeit des Ersten Imperiums. Drachisch wiederum ist eine telepathische Sprache, die selbst bei voller Sprachkenntnis von einem Menschen nur recht unvollständig verstanden werden kann.

## Abenteuerpunkte:

Im Laufe seines Abenteuers kann ein Held auch Erfahrungspunkte sammeln, die in DSA Abenteuerpunkte (AP) genannt werden. Sie haben einen ähnlichen Effekt wie die Talent-GP, das heißt, man kann sie gegen Talentsteigerungen, aber auch gegen Steigerungen der Grundwerte eines Charakters austauschen. Mit Anzahl der eingesetzten AP steigt auch die Stufe des Helden, was allerdings lediglich ein Indikator für die Erfahrung des Helden ist und keine weitere Bedeutung hat. Neue AP gibt es in DSA übrigens üblicherweise erst nach Abschluss einer Quest oder nach Abschluss des Abenteuers, nicht nach jedem Kampf. Meistens sind es dann zwischen 100 bis 1000 AP pro Abenteuer. Der Meister kann zudem zusätzlich Rabatte (sogenannte SE) auf den AP-Verbrauch für Steigerungen bestimmter Werte eines Helden vergeben.

### ⚠ Hinweis:

Es steht euch natürlich jederzeit frei eure Helden von Anfang an mit ein paar zusätzlichen Abenteuerpunkten auszustatten. Doch spricht das vorher unbedingt mit eurem Meister ab. Er ist es, der dafür Sorge tragen muss, dass das Abenteuer zu den Heldenstufen passt.

## Über die Grundwerte:

Die Grundlage über die Fähigkeiten eines jeden Charakters sind die Grundwerte, auch Eigenschaften genannt, wie zum Beispiel Körperkraft, Intuition, Fingerfertigkeit und Klugheit. Wie man sich denken kann gilt hier: Je höher die Werte, desto besser. Daneben gibt es nicht selten aber auch so etwas wie schlechte Grundwerte, zu denen unter anderem Jähzorn, Goldgier und Totenangst gehören. Hier gilt: Je niedriger die Werte, desto besser. Im Laufe des Spiels kann der Meister immer wieder Proben auf den einen oder anderen Grundwert verlangen. Geschieht das, kommt es zur sogenannten Würfelprobe.



## Würfelproben - Grundlagen:

Verlangt der Meister eine Würfelprobe auf einen Grundwert für eine Aktion, so darf dieser Wert mit dem Würfelwurf nicht überboten werden. Soll heißen: Wurf kleiner als Grundwert – gut, Wurf gleich Grundwert – gerade noch gut, Wurf über Grundwert – verpatzt. 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 Aktion unter erleichterten oder erschwerten Bedingungen stattfindet.

### ⚠ Hinweis:

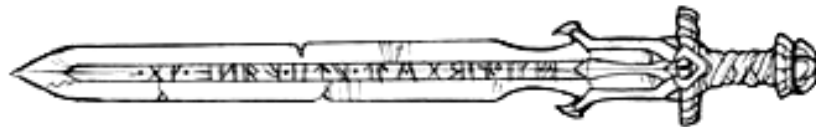
Auch auf schlechte Eigenschaften in Form der sogenannten Nachteile können Würfelproben abgelegt werden. Besitzt zum Beispiel jemand den Nachteil Totenangst mit einem Wert von 7 und er würfelt eine 6, dann gilt die Totenangst-Probe als bestanden, sprich – ja, er oder sie gerät jetzt in Panik.

## Würfelproben - Über 1 und 20:

Eine Besonderheit kommt den Zahlen 1 und 20 zu. Würfelt man während einer Probe eine 1, so gilt die Probe als bravourös bestanden. Auf diese Weise wird ein Schloss besonders elegant und lautlos geknackt oder einem Gegner besonders schwerer Schaden zugefügt. – Das Gegenteil tritt bei einer 20 auf. Würfelt man hier eine 20, so ist diese Probe automatisch ein Patzer, nicht selten ein besonders schwerer, und das selbst dann, wenn der eigentliche Grundwert größer als 20 ist. Wie schwer der Patzer dann aber letztendlich ausfällt, wird in der Regel erst durch einen zweiten Wurf bestimmt.

## Waffen und Rüstungen:

Die richtige Ausstattung mit Waffe und Rüstung ist von wichtiger Bedeutung, sollte aber dennoch realistisch getroffen werden. Kein normaler Held wird mit einer extra schweren Gesteckrüstung durch die Pampa laufen, und wenn doch, dann wird er nach kurzer Zeit wohl arge Probleme bekommen, da jede Rüstung ihr Gewicht hat und mit diesem die Behinderung (BE) steigt. Magier tragen normalerweise überhaupt keine schwerere Kleidung. Ein leichter Calar und ein eventuell eine Tuchrüstung sind hier üblicherweise das Maß der Dinge. Wichtig ist auch, dass ein Optimat immer seine Triopta und einen [oft langen] Zauberstab dabei hat, den man nicht vergessen sollte.



## Rüstungen - Trefferzonen:

Eine Sache, die in vielen Rollenspielen gerne gemacht wird, ist das simple Addieren der Stärke aller Rüstungsteile eines Charakters. DSA ist hier keine Ausnahme, doch ist dieses System letzten Endes nur eine Vereinfachung, die es dem Spieler möglichst bequem machen soll. Allerdings ist dies nicht immer sinnvoll, z. B. dann wenn der Held gelernt hat gezielte Treffer auf 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 führen-den Arm oder nicht. Für diese Fälle gibt es die Trefferzonen, bei der jeder Teil des Körpers einen individuellen Rüstungsschutz hat. Sofern der Held nicht in der Lage ist eine Zone gezielt anzuvisieren (das ist meistens der Fall), wird die entsprechende Zone dann zufällig bestimmt. Dabei können Deckung und der Größenunterschied der Kontrahenten (Shingwa versucht Leonir mit Dolch an Kopf zu treffen) evtl. einige Trefferzonen ausschließen. Hier nun die einzelnen Trefferzonen:

|                                                |              |                                                  |
|------------------------------------------------|--------------|--------------------------------------------------|
| Linker [oberer] Arm (LoA)                      | Kopf (Ko)    | Rechter [oberer] Arm (RoA)                       |
| Linker unterer Arm (LuA)<br>oder linker Flügel | -            | Rechter unterer Arm (RuA)<br>oder rechter Flügel |
| Brust (Br)                                     | Bauch (Ba)   | Rücken (Rü)                                      |
| Linkes Bein (LB)                               | Schwanz (Sc) | Rechtes Bein (RB)                                |

## Kampfsystem - Grundlagen:

Das Kampfsystem von „Myranor“ 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 und eine mögliche Berechnungsart der Kampfaktionen vorgeschlagen werden, ohne allzu sehr ins Detail zu gehen. Es wird empfohlen hierfür einen der mitgelieferten Charakterbögen eines der Beispielcharaktere bereitzuhalten, um die Übersicht zu bewahren:

### Typisches Nahkampfszenario:

|                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| AT (Attacke):                        | Das ist der Wert auf den beim Angriff alles ankommt. Ihr werdet ihn rechts neben eurer Waffe stehend vorfinden. Würfelt mit einem W20 auf den Wert, um zu erfahren wie geschickt ihr den Angriff ausgeführt habt. Überwürfelt ihr, habt ihr den Angriff verpatzt, soll heißen, der Gegner konnte ohne Probe ausweichen oder ihn automatisch parieren. |
| PA (Parade):                         | Sollte die AT-Probe erfolgreich gewesen sein, kann der Gegner nun noch versuchen über eine eigene Probe, der PA-Probe, mit der Waffe oder dem Schild zu parieren. Erst wenn auch diese Probe fehlschlägt, wurde auch wirklich ein Treffer erzielt.                                                                                                    |
| Ausweichen:                          | Der Gegner kann alternativ auch versuchen auszuweichen. Meist ist das der Fall, wenn dem Gegner die benötigte Waffe oder der Schild fehlt.                                                                                                                                                                                                            |
| TP (Trefferpunkte) und RS (Rüstung): | Wurde ein Treffer erzielt, wird jetzt der Schaden ermittelt, den der Gegner erhält. Meist steht bei den TP so etwas Ähnliches wie „1W+2“, was in diesem Fall bedeutet, dass der Schaden auf die Lebensenergie den Wurf eines W6 + 2 beträgt. Allerdings muss hiervon noch der Rüstungsschutz (RS) des Gegners abgezogen werden.                       |

### Typisches Fernkampfszenario:

|                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| FK (Fernkampf):                      | Was dem Nahkampf sein AT, ist dem Fernkampf sein FK. Hier gibt es allerdings kein Parieren oder Ausweichen. Stattdessen werden solche Dinge als Erschwernis auf die FK-Probe draugeschlagen. Hier eine Liste mit Beispielen, wobei positive Werte Probenerschwernisse sind und negative Werte Probenerleichterungen. |
| Größe des Ziels:                     | Erschwernis von -2 (elefantengroß) bis +8 (münzengroß).                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Entfernung:                          | Erschwernis von -2 (sehr nah) bis +12 (sehr weit).                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Sichtverhältnisse:                   | Erschwernis von 0 (Sonnentag) bis +8 (Neumondnacht).                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Zielbewegung:                        | Erschwernis von -4 (unbeweglich) bis +4 (schnelle Bewegungen).                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Eigenbewegung:                       | Erschwernis von 0 (Stillstand, genug Zeit) bis +8 (galoppierendes Pferd).                                                                                                                                                                                                                                            |
| Seitenwind:                          | Erschwernis von 0 (Windstille) bis +4 (starke Böen).                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Sonderfertigkeiten:                  | Ausweichen I, II und III des Ziels erschweren die FK-Probe um 3, 6 und 9.                                                                                                                                                                                                                                            |
| TP (Trefferpunkte) und RS (Rüstung): | Es gelten die gleichen Regeln wie beim Nahkampf, doch kann die Entfernung die TP erhöhen oder erniedrigen. Um wie viel, hängt von der Waffe ab (Beispiele gibt es bei den Beispielhelden).                                                                                                                           |

### Typisches Magiekampfszenario (Schadensangriffe):

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Zauberprobe:         | Der Spieler sagt seinen Zauber an und muss dann eine Ritualdauer abwarten. Dann wird auf den Zauber geprobt. Wichtig ist nun, was von dem sogenannten Zauberfertigkeitwert nach einem eventuellen Patzerausgleich übrig geblieben ist. Diesen Wert nennt man ZfP*. Was dies alles bedeutet, steht im Absatz „Talente und Magien“ weiter unten. |
| Magieresistenz (MR): | Die MR des Ziels wird üblicherweise bei Kontroll-, Hellsicht- oder Beherrschungszaubern verwendet und erschwert die vorherige Zauberprobe um eben diesen Wert. Bei freiwilligen Verzauberungen fällt die Probe hierauf aber weg. Reine Schadenszauber bleiben davon in der Regel unberührt.                                                    |
| Schaden:             | War der Zauber erfolgreich, folgt nun ein direkter Schaden auf die Lebenspunkte des Gegners. Der Schaden kann in den meisten Fällen <u>nicht</u> vom RS Gegners abgemildert werden und ist je nach Zauber anders und von den ZfP* abhängig (0 ZfP* wirken wie 1 ZfP*). Beispiele könnt ihr der Zauberliste im Kapitel „Magiekunde“ entnehmen.  |
| Astralpunkte:        | Am Ende muss der Zauber in Astralpunkten bezahlt werden. Hat man nicht genügend dieser AsP, gilt der Zauber als misslungen.                                                                                                                                                                                                                    |

⚠ Hinweis für Nahkampfszenarien:

Waffen wie Messer, Dolche, Degen und Florett können besonders wuchtige Waffen nicht parieren. Hier hilft nur ausweichen. Und noch ein Tipp: Lasst bei extremen Kampfszenarien à la „Lanze vs. Dolch“ ruhig auch mal den Waffenlängenunterschied eine kleine Rolle spielen.

⚠ Tipp für Magiekampfszenarien:

Überlegenswert wäre es, Zaubernern die Möglichkeit einzuräumen, (einige ihrer) Zauber zu deckeln, also vorher anzugeben wie viel ZfP\* maximal für den Schaden herangezogen werden sollen. So können Wirkung und Astralpunkteverbrauch besser kontrolliert werden.

► 1 und 20 im Kampf:

Was genau beim Wurf einer 1 oder einer 20 innerhalb eines Kampfes geschieht, ist weitgehend Meisterentscheid und wird gelegentlich auch situationsbedingt jeweils anders entschieden. Der Wurf einer 1 beim Angriff könnte z. B. dazu führen, dass der Gegner den Schlag nicht parieren kann, eine schwere Wunde geschlagen kriegt oder der Angreifer gleich nochmal angreifen darf. Der Wurf einer 20 bei der Parade wiederum kann schlimmstenfalls dazu führen, dass der Parierende seine Waffe verliert oder hinfällt und kurz handlungsunfähig ist.

## **Talente und Magien:**

Jeder Held besitzt eine Reihe Talente und im Falle von Zaubernern auch Zaubersprüche, die er einsetzen kann. Auch beim Einsatz eines dieser Talente ist eine Würfelprobe notwendig, allerdings wird die Würfelprobe hier etwas anders gehandhabt als bei den Proben auf reine Grundwerte. Ein Talent stützt sich in der Regel auf gleich drei Grundwerte – beispielsweise „(MU/GE/KK)“ abgekürzt für Mut, Gewandtheit, Körperkraft. Auf all diese Werte muss nun nacheinander eine Probe abgelegt werden. Daneben gibt es aber auch noch einen Talentwert (TaW oder TaP), der bei Zaubern Zauberkraftwert (ZfW oder ZfP) genannt wird, und im Idealfall möglichst hoch ist. Dieser Talentwert sagt zweierlei aus:

1.) Der Talentwert kann als Reservepool eingesetzt werden. Wird eine der drei Würfelproben verpatzt, so kann man den verpatzten Wurf um maximal so viele Punkte erniedrigen, wie man Talentpunkte hat. Bei mehrfach verpatzten Proben muss man den Pool aufteilen. Soll heißen: Hat man z. B. einen Talentwert von 6, kann man einen verpatzten Wurf um 6 ausgleichen, oder zwei verpatzte Würfe um 4 und 2 usw.

2.) Der Talentwert sagt etwas über die Güte des Talents aus. Es können z. B. zwei Personen, einer mit Schwimmen „1“ und einer mit Schwimmen „12“, beide die Probe bestehen. Die Person mit Schwimmen „1“ wird sich dennoch nur gerade über Wasser halten können, während die Person mit Schwimmen „12“ geradezu wie ein Delfin davonrauscht.

Es ist dem Meister übrigens jederzeit gestattet auch eine Talentprobe zu vereinfachen oder zu erschweren, falls es die Situation erfordert. Dies wirkt sich in einem herauf- oder herabgesetztem Talentwert für diese eine Probe aus.

⚠ Hinweis:

Vorsicht vor Proben auf Talente mit negativen Talentwerten. In diesem Fall wird jede der drei Proben um den Talentwert erschwert.

► Zauberkosten:

Neben der Würfelprobe ist für jeden Zauber auch noch der Einsatz von Astralenergie (AsP) nötig. Diese 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 AsP in Abhängigkeit vom verursachten Schaden. Einfache, seherische Zauber meist nur einige AsP, mächtige Zauberrituale oftmals erheblich mehr. Wurde eine Zauberprobe verpatzt, muss man die Hälfte der angedachten AsP zahlen.

► Über Restpunkte:

Restpunkte sind der Anteil der Talentpunkte, Zauberfertigkeitpunkte usw., der nach einer Probe übrig bleibt, nachdem man evtl. Punkte zum Ausgleich von Patzern abziehen musste. Sie werden häufig mit einem Stern gekennzeichnet (TaP\*, ZfP\* usw.) und geben dem Meister 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\* in der Regel wie 1 ZfP\* wirken.

► 1 und 20 bei Talenten:

Auch hier gilt, dass die 20 ein automatischer Patzer ist, der in diesem Fall auch durch keinen Talentwert mehr ausgeglichen werden kann. Allerdings bedarf es diesmal zwei 20er dafür. Ebenso bedarf es zwei 1er für einen automatischen Erfolg. Drei 1er oder drei 20er führen wiederum zu einem phänomenalen Erfolg oder Misserfolg. Es ist in diesem Fall nicht unüblich, im Einser-Fall den Talentwert sofort permanent um 1 zu erhöhen bzw. im 20er-Fall den Charakter in eine sehr bedrohliche Situation zu verfrachten (allerdings KEIN Auto-Selbstmord).

### **Meisterproben:**

Meisterproben sind spezielle Proben, die der Meister einem Spieler abverlangen kann, wenn es einer Probe auf eine bestimmte Situation bedarf, aber keine der bekannten Probenarten wirklich passt. In der Regel ist es dann Aufgabe des Meisters vorher zu erklären was ein Probewurf bewirkt, welchen Wert man nicht überwürfeln darf oder ob vielleicht bestimmte Zahlenergebnisse ganz spezifische Auswirkungen haben. Der Meister kann in bestimmten Situationen auch selbst eine Probe ablegen – eventuell sogar spontan, ohne Ansage und verdeckt, um die Spieler über die Auswirkungen seiner kleinen „Entscheidungshilfe“ noch ein wenig im Unklaren zu lassen.

### **Die Ausdauer eines Helden:**

Wird ein Held verletzt, verliert er Lebenspunkte, das ist klar. Alternativ gibt es aber auch Angriffe und Situationen, die schlichtweg die Ausdauer eines Helden, repräsentiert durch die Ausdauerpunkte, senken können. Das ist z. B. beim Raufen und Ringen, oder bei anstrengenden Klettertouren der Fall. Je geringer die Ausdauer, desto erschöpfter wird der Held. Sinkt die Ausdauer auf 0, wird der Held ohnmächtig oder ist zumindest extrem erschöpft. Ein erholsamer Schlaf, z. B. in einem Gasthaus, sollte allerdings ausreichen, um die Ausdauer komplett zu regenerieren.

### **Schwer verwundete Helden:**

Neben dem Verlust an Lebensenergie kann der Angriff eines Gegners eine solch schwere Wunde verursachen, dass sie die körperlichen Fähigkeiten des Helden spürbar beeinträchtigt. Dies wird in sogenannten Wundpunkten ausgedrückt und muss längst nicht jede Wunde betreffen. Typische Ursachen für Wundpunkte sind in dabei oftmals schwere Treffer, die über die eigene Konstitution bzw. bei Pfeilen und Bolzen über die halbe Konstitution hinausgehen, sowie besondere Manöver oder Glückstreffer (1er-Angriff). Wenn der Meister es will, kann er jedoch (erschwerte) Talent-Proben auf die Selbstbeherrschung erlauben, um den Effekt zumindest zeitweilig zu stoppen.

### **Der Tod des Helden:**

Sinkt während eines Kampfes die Lebensenergie eines Helden in einen kritischen Bereich von 5 LeP oder weniger, so wird er ohnmächtig. Sinkt sie gar auf 0 LeP oder darunter, so ist er dem Tode nahe. In diesem kritischen Zustand bedarf er dringend professioneller Pflege durch einen Heiler oder einen Schamanen. Bekommt er sie nicht, stirbt er in den nächsten Stunden. Sinkt die Lebensenergie unter den negativen Konstitutionswert hinaus, dann gilt der Held als endgültig tot. Ein gestorbener Held kann mit einigen Ausnahmen (siehe Regelwerk: „Myranische Magie“) nicht wieder ins Reich der Lebenden zurückgeholt werden. So etwas ist aber auch in Myranor sehr selten und sollten vom Meister nur im absoluten Ausnahmefall eingesetzt werden.

# Myranor für Anfänger

## 3.) Das Imperium

Das Imperium ist wohl das größte und eines der ältesten Reiche auf ganz Myranor und in vielen Fällen der Hauptschauplatz von Spielekampagnen. Es handelt sich 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 kurz darauf neu errichtet, weswegen man gegenwärtig auch vom sogenannten Zweiten Imperium spricht. Die herrschende Schicht dieses Zweiten Imperiums wird dabei durch die sogenannten 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 nur als die Alten [oder weniger ehrfürchtig die Bashuriden] bezeichnet waren ein Volk von überaus mächtigen Zauberern, die das Erste Imperium beherrschten. Ein besonderes Markenzeichen der Archäer war dabei ihr drittes Auge in der Stirn, das sogenannte Ea'Myr, auch magisches oder Sternenaugenauge genannt, das ihnen eine unglaubliche Macht verliehen haben sollte. 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 von ihnen 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 die Rede.

#### **Die Masken der Optimaten:**

Das Zeichen der Optimaten ist ihre Maske, die sie tragen: die Triopta. Angeblich diente sie ursprünglich dazu die Untertanen vor den Auswirkungen eines Blicks in das 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 bei Strafe verboten eine Triopta zu tragen oder selbige einem Optimaten gar 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 Kapitel „Hohe Häuser“ erläutert.

### *Landesstruktur des Imperiums:*

|            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Imperium:  | Kurze Bezeichnung des Zweiten Imperiums als solches, des größten Reiches in ganz Myranor. Der Herrscher des Imperiums ist der sogenannte <u>Thearch</u> , auch Gottkaiser genannt, da er auch als oberster Vermittler zwischen der Menschheit und den Göttern angesehen wird. Hauptstadt des Imperiums ist Dorinthapoles.                                                                                                                             |
| 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 so einer Stadt wird <u>Metropolit</u> genannt, dessen Einfluss bisweilen an die des jeweiligen Horas reichen kann, sofern nicht die gleiche Person.                                                                                                                                             |
| Provinz:   | Eine Region eines Horasiats, in die selbiges unterteilt ist. Der Verwalter eines solchen Provinz, der sogenannte <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 obersten Herrscherschicht des Imperiums. Die meisten Optimaten sind magisch begabt und das Optimatentum selbst in verschiedene Häuser unterteilt.                                                                                                                                                                     |
| Honorat: | Ein von dem Optimaten begünstigter Nicht-Optimat. Honoraten arbeiten meist in der Verwaltung, als Steuereintreiber, Richter für bürgerliche Belange oder als Stellvertreter eines Optimaten bzw. als derjenige, der am Ende die eigentliche Arbeit macht. Die höchste weltliche Würde, die ein Honorat erlangen kann, ist zum Magnaten einer Provinz aufzusteigen. |
| Freier:  | Ein Untertan des imperialen Volkes aus der bürgerlichen Bevölkerungsschicht. Ein Freier kann sowohl Mensch als auch Nicht-Mensch sein. Die meisten Freien formieren sich zu sogenannten Cirkeln, einer Art Zwischending aus Großfamilie und lokaler Interessengemeinschaft.                                                                                        |
| Sklave:  | Ein Unfreier des Imperiums, der meist [aber nicht immer] im Besitz eines Optimaten ist. Sklaven tragen das Symbol des Optimatenhauses als Brandzeichen auf der Haut. Wird ein Sklave freigelassen, z. B. durch einen Freikauf, bekommt er als Beweis seiner Freiheit eine Medaille überreicht.                                                                     |

### *Militärstruktur des Imperiums:*

|               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Myrmidonen:   | Myrmidonen stellen gewissermaßen die Armee des Imperiums an sich dar. In jedem Horasiat ist dabei mindestens eine Großeinheit der Myrmidonen, eine sogenannte <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.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Hausarmee:    | Hiermit sind die Sicherheitskräfte eines Optimaten-Hauses gemeint. Sie beschützen in der Regel hochrangige Optimaten oder deren Domizile.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Provinzmiliz: | In der Regel keine reguläre Armee, sondern eine Ansammlung von Soldaten und Söldnern, die in der im Dienst des jeweiligen Trodinars einer Provinz stehen. Provinzmilizen sollten nicht mit Stadtwachen verwechselt werden, auch wenn es in Städten sicherlich so manche Überschneidungen gibt.                                                                                                                                                               |

## **Die Streitkräfte des Imperiums**

An dieser Stelle soll etwas näher auf die imperialen Armee, die sogenannten 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 jedem Horasiat ist dafür mindestens eine Großeinheit, eine sog. Myriade stationiert. 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 äußerst selten. Allerdings gibt es auch einige Spezialtruppen, die stellenweise nur aus bestimmten nicht-menschlichen Spezies bestehen.                                                                                                                                                                                                    |
| Kontingente:    | Die größte reguläre Einheit ist die etwa 8500 Mann starke <u>Myriade</u> , welche vom sog. <u>Strategu</u> , angeführt wird. Die kleinste reguläre Einheit ist hingegen die etwa 120 Mann starke <u>Hektade</u> , angeführt vom sog. <u>Kirenu</u> . Es gibt u. a. noch kleine Fünfertrupps, die als Hand bezeichnet werden.                                                                                                                                      |
| Oberbefehl:     | Den Oberbefehl über alle Myrmidonen hat nominell der Thearch. Den Oberbefehl im jeweiligen Horasiat hat wiederum der sog. <u>Myriokrat</u> , wobei allerdings auch der Strategu ein Wörtchen mitzureden hat. 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 in der Regel aber aus wie eine Mischung aus alter römischer Legionärs- und japanischer Samurai-Uniform. Diese Art Uniform soll größtmögliche Flexibilität bei gleichzeitig hohem Schutz bieten.                                                                                                                                   |
| Bewaffnung:     | Waffen gibt es bei den Myrmidonen die Unterschiedlichsten, doch sind gerade zwei besondere Waffen zum regelrechten Symbol der Myrmidonen geworden: Die <u>Kentema</u> , eine Klingenwaffe, die ein wenig wie eine Speerspitze mit ebenso langem Griff aussieht. Und zweitens die <u>Bela</u> , eine Art technomantisches 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 fremdrassige Sondertrupps wie Leonir-, Paddir-, oder Ashariel-Einheiten.                                                                                                                      |

## **Hohe Häuser des Imperiums**

### **Alantinos - Haus der Diplomaten**



#### *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 verziert.

## **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.

### *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 sogenannten 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 dabei gefallenen Unworte: Republik und Demokratie. Auch heißt es, 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 große Philosophen, sondern auch als gewiefte Händler und Spione.

### *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 Nachrichtenübermittlungsdienste innerhalb des Imperiums. Die nicht-adligen Kuriere 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 Satu und Lev'tha und dem maßvollen Umgang mit der Natur verschrieben. Insofern gilt das Haus als das vielleicht götterfürchtigste überhaupt. Frauen Incemnas sind oft Priesterinnen der Satu und halten nicht selten ein sogenanntes Vertrautentier. Männer findet man hingegen oftmals in den Reihen der Lev'tha-Priesterkrieger. Zum Haus Phraisophos, das sich einst von Incemna 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.

## 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 – dem Schwert. 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 der 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 weniger darum, auf irgendwelchen Friedhöfen rumzustöbern, sondern vielmehr darum Kontakt mit den Geistern der Verstorbenen aufzunehmen, um so an längst untergegangenes Wissen zu gelangen. Ein oft nachgesagtes Ziel: Der Kontakt mit den ausgestorbenen Archäern.

### *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 meist recht unbeliebt, wenn auch nicht tabu. Tragen tun Partholoner meist eine Kombination von Calar und Offiziersuniform mit sichtbaren Rangabzeichen. Ihre üblicherweise schneesilbrige Triopta wird meist aus der Totenmaske eines [oft leonirischen] Feindes gegossen.

## Phraisophos - Haus der Chimärologen



### *Das Haus und seine Anhänger:*

Der Ursprung dieses Hauses liegt im Haus Incemna, von dem es sich 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 gleich 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 fast jedes Handelsschiff des Imperiums unter der Flagge Rhidamans fährt, 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 stallarer 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 Steckenpferd 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 für seine Götterfrömmigkeit gegenüber Brajan berüchtigt war und letztendlich im Häuserkampf gegen Melarythor unterging, sorgte noch einmal für Aufsehen, als ein Nachfahre Celiu-Brajanos' zusammen mit der Sekte der Hexatéer sich aufmachte und Myranor Richtung Aventurien verließ.

#### ► Das Vermächtnis Celiu-Brajanos': (\*)

Was fast allen Myranern unbekannt ist, ist die Tatsache, dass sich die Lehre des Hauses Celiu-Brajanos bis heute auf Aventurien hat halten können; genauso wie ihre Symbolik, einer goldenen Sonne auf rotem Grund: die Praios-Kirche.

**Charybalis - Haus des Charypta-Anhänger:**

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.

**Chrysotheos - Haus der Draydal-Paktierer:**

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

**Melarythor - Haus der Dämonen-Paktierer:**

Durch die ständigen Dämonenpakte seiner Mitglieder, hatte sich das Haus bereits zu Lebzeiten an den Rand des Optimatentums gedrängt und sich andere Häuser, allen voran Celiu-Brajanos, zu Erzfeinden gemacht. Gerade der Häuserkampf gegen Letzteres soll am Ende zum Untergang Melarythors geführt haben. Heute werden die letzten Mitglieder des Hauses oftmals und besonders vom Haus Ennandu gejagt, sofern sie keinen Schutzpatron haben.

**► Vom letzten Patriarchen Melarythors: (\*)**

Legenden umgeben den letzten Anführer des Hauses Melarythor. Dieser hatte sich gerne mit dem größten Artefakt des Hauses, einer 13-strahligen Krone der Dämonenbeherrschung, abbilden lassen. Mit dem „großen Sterben“ der Alten soll er verschwunden sein, und von der 13-strahligen Krone blieb nur noch eine 7-strahlige übrig, bevor die Krone dann in den Wirren der darauf folgenden Zeit völlig verschwand. In Aventurien würde man die Krone eventuell als Dämonenkrone wiedererkennen und den dreiäugigen Patriarchen als - Borbarad.

**Nesseria - Haus der Insekten-Anhänger:**

Die Mitglieder dieses Hauses sollen sich der Verständigung mit den Insektioden verschrieben haben und darauf hin wahnsinnig geworfen sein. Man munkelt, dass so gut wie alle Mitglieder des Hauses nun in der Knechtschaft verschiedener Insektenvölker stehen bzw. in die Steppen und Wüsten Myranors ausgezogen sind.

# 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 sogenannten 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 Rassen und Kulturen**

#### **Imperiale Menschen – Mittelländer Myranors:**

Die mit Abstand am meisten vertretene Spezies auf Myranor ist der Mensch, und die größte Gruppe unter den Menschen sind sicher die Imperialen, die am ehesten sicher mit den Mittelländern Aventuriens verglichen werden können, die von ihnen letzten Endes ja auch abstammen. Glaubt man den alten Überlieferungen, so beginnt die Geschichte der Imperialen vor 10.000 Jahren auf der Insel Era'Sumu, die auch heute noch als Wiege der Menschheit gilt. In vielen Imperialen fließt noch das Blut der Alten, weswegen auch die meisten Optimaten imperiale Menschen sind. Imperiale werden gelegentlich unterteilt – so in die süd-imperialen Meranier und die nord-imperialen Nyanier. Die meisten Imperialen verehren die Götter der Oktade.

#### **► Über die Nequaner:**

Für eine ganz spezielle Lebensweise hat sich dieser imperiale Menschenschlag entschieden. So haben sich die bleichhäutigen Nequaner auf den Grund der tiefsten Seen und des Meeres zurückgezogen und leben dort in unterseeischen Kuppelstädten. Auch gelten sie als Erbauer technomantischer Unterwasserfahrzeuge. Nequaner verehren Lajata, die allweise Schildkröte.

#### **Bansumiter – Die Kupferhäutigen:**

Der zweitgrößte Menschenschlag nach den Imperialen sind sicher die Bansumiter. Sie sind meist etwas größer als ihre Verwandten und weisen oftmals eine kupfer- bis goldtönende Hautfarbe, dunkle Haare und mandelförmige Augen auf. Ihrer eigenen Entstehungsgeschichte zufolge stammen sie einst von einem Volk ab, das sich die Sumurrer nannte und nach einer langen und harten Seereise „aus dem Osten des Thalassions“ in Myranor eine neue Heimat fanden. Bansumiter gelten oftmals als recht schicksalsergeben und lehnen sich daher nur selten gegen ihre gerade amtierenden Herren auf.

#### **► Über die Kerrishiter:**

Die Kerrishiter gelten als eine der größten See- und Handelsmächte an der Ostküste Myranors, von denen man alles bekommen kann, wenn nur der Preis stimmt. Dabei scheuen sich die Kerrishiter auch nicht vor unlauteren Methoden (Schiffsüberfälle, Embargos), wenn es um den Ausbau ihrer wirtschaftlichen Vormachtstellung geht. Die Kerrishiter-Handelsschiffe können praktisch überall angetroffen werden, ihre Lage der Stützpunkte sind jedoch oft Geheimsache.

► 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 – oftmals sind sie sogar die einzige Bezugsquelle. Die Handelsschiffe der Vinshina kommen oft unerwartet, doch wo sie erscheinen, wird der eilends aufgebaute Markt oftmals zu einem regelrechten Großereignis und Fest. Vinshina schmücken sich gerne mit Federkleidung und Vogelmasken und tragen nicht selten ihren Reichtum in Form von dekadentem Schmuck zur Schau. Verehrt wird insbesondere der ewig reisende Vogelgott Avinas, sowie die Göttinnen Khalvena/Kalwe (Weissagung), Trondaja (Krieg), Raisha (Liebe) und der Totengott Bairun.

**Ravesaran - Sinnliche Verführer:**

Ravesaran sind Chimärenwesen von überragender Schönheit und einem betörendem Geruch. Dabei sind die androgynen und flachbrüstigen Ravesaran aber eigentlich alle Zwitter, die lediglich den Anschein männlicher oder weiblicher Gestalt erwecken, indem sie das jeweils andere Geschlecht in einer Hautfalte verbergen. Die meisten Ravesaran leben als Gesellschafter oder wertvolle Sklaven in goldenen Käfigen der Reichen und Mächtigen. Doch die meisten Ravesaran wissen, 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 Barguri - Kinder des Windes:**

Die Ban Barguri sind ein Reitervolk, das im westlichen Myranor, jenseits der imperialen Grenzen lebt. Ban Barguri sind meist sehr schlank, sind mit auffallend vollem Haar gesegnet und besitzen eine meist pechschwarze Haut. Die Ban Barguri haben einen starken Bezug zu Insekten. So bestehen nicht nur ihre Kleidung und Waffen bisweilen aus Insektenmaterial, sondern auch ihr ganzes Wesen scheint etwas Insektoides zu haben. So besitzen sie kaum ein Ich-Gefühl, meist nur ein Wir-Gefühl. Auch scheinen sie keine Anführer zu haben. Und als einzige Strafen, scheinen sie die Verbannung oder den Tod zu kennen. Ban Barguri sind dafür berüchtigt immer wieder Angriffe gegen die imperialen Grenzgebiete zu starten.

**Draydal - Diener des Namenlosen:**

Wenn es ein Volk gibt, das 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 sogenannten „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. Feinde werden auf grausamste Weise zu Tode gefoltert oder in die Minen verschleppt, aus denen sie dann nie zurückkehren. Ihre Paläste wiederum sollen aus den Gebeinen ihrer Opfer bestehen. Draydal fallen meist durch ihre auffallend bleiche Hautfarbe auf. Dabei opfern sie im Laufe der Zeit im Austausch für dunkle Gaben immer mehr ihrer eigenen inneren Lebenskraft – ihres Sikaryans. Somit wirken mächtigere Draydal auch immer verfallener. Hohe Offiziere oder Generäle erkennt man daher meist an der Tatsache, dass sie bereits gänzlich ohne Haut sind. Und die mächtigsten unter ihnen – die Schädelpriester, die kaum ein Mensch je zu Gesicht bekommen hat – sollen bereits gänzlich skelettiert sein bis sie sich eines Tages vollends auflösen. Die eigentlichen Draydal, so heißt es, seien klein in ihrer Zahl. Doch zusammen mit allen übrigen Sklaven, Söldnern und Verbündeten bilden sie ein millionen schweres Volk.

⚠ Hinweis:

Die Draydal gelten als eine der größten Bedrohungen des Imperiums überhaupt. Oftmals ist ihr Einfluss nicht direkt ersichtlich. Als Meister der Intrigen sind ihre Spione fast überall.

## **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 katzenartiger Wesen mit mehr oder minder menschenähnlichen Merkmalen. Allen Feliden gemein ist ihr Fell, ihr der jeweiligen Katzenart entsprechende Schwanz, ihre katzenartigen Fußtaten, ihre Hände mit lediglich vier Fingern, ihr katzenartiges Gesicht und ihre Bevorzugung von rohem Fleisch als Hauptnahrungsquelle, für das alle Feliden ein entsprechendes Raubtiergebiss besitzen. Desweiteren besitzen die meisten Feliden einen typischen Raubtiergeruch, der ihnen den u. a. den Umgang mit typischen Fluchttieren wie z. B. Pferden erschweren kann.

### **Amaunir - Launenhafte Katzen:**

Die Amaunir könnte man als die Hauskatzen unter den Feliden bezeichnen. Ursprünglich aus dem Wald von Amaunath stammend, haben sie sich im Laufe der Jahrtausende auf weiten Teilen Myranors ausgebreitet. Amaunir sind in etwa menschengroß und besitzen einen eher grazilen Körperbau. Ihr Fell kann von kurz bis lang reichen und alle möglichen Farben und Muster aufweisen. Eher menschenähnlich ist das etwas ausgeprägtere Haupthaar und bei den Frauen die Brustpartie. Die Sinne der Amaunir sind denen der Menschen meist überlegen. Sie hören besser, können gut in der Dunkelheit sehen und besitzen eine meist überlegene Körperbeherrschung, sowie ausfahrbare Krallen, was sie zu guten Kletterern und Schleichjägern macht.

### Mentalität und Weltsicht:

Amaunir neigen zu katzenartigen Verhaltensweisen. Sie sind oft recht neugierig, launisch, verspielt, reinlich, sinnlich sowie latent faul. Ein besonders offenes Verhältnis pflegen Amaunir zur Sexualität. Hin und wieder mit einer anderen Spezies fremdgehen ist für sie daher ebenso wenig ein Problem, wie die fehlende Treue der männlichen Vertreter ihrer Art. Eheschließungen sind ihnen fremd. Dies hängt unter anderem auch mit ihrem Glauben zusammen, denn für die meisten Amaunir ist RaDja, den Menschen als Raia bekannt, Hüterin des Rausches und der körperlichen Liebe die oberste aller Göttinnen. Erst danach folgt ihr meist Pherenos, RaDjas Bruder, Gespiele, und Gott der Jagd und Heimlichkeit. Übrigens: Die Bezeichnung „Katzenmensch“ fassen sie nicht selten als Beleidigung auf.

### *Einige Amaunische Kulturgruppen:*

|                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Stadt-Amaunir: | Leben mit Menschen zusammen – nicht selten in den höheren Gebäuden der Stadt – und haben sich deren Lebensgewohnheiten angepasst.                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 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 als Piraten. Ihre oberste Gottheit ist NyAkh, die Windbraut, Tochter des Chrysir.                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Makshamauni:   | Die Herrscherrasse Makshapurams und daher recht herrschaftlich, elitär und ungern arbeitend. Sie besitzen ein eigenes Götterpantheon. So erzählt ihr Schöpfungsmythos u. a. vom urgöttlichen Liebespaar Lohurama (dem Tag) und Sumgari (der Nacht), das sich im Liebesrausch so lange Schmerzen zufügte, bis Sumu ermattet zu Boden ging und so die Welt entstand. Deren einzige direkte Tochter: RaDja.    |
| Wald-Amaunir:  | Leben den alten Bräuchen nach als Jäger in den Wäldern und im tiefen Glauben an die beiden Grundkräfte NaOr (Leben) und NaMar (Tod). Haben oft ein gestörtes Verhältnis zu den Djamaunir, da diese immer wieder den Wald von Amaunath betreten, obwohl dieser ihrem Glauben nach tabu ist, seitdem sich dort die Mächte des NaMar ausgebreitet haben und die Amaunir gezwungen waren selbigen zu verlassen. |

### **Leonir - Wilde Kriegslöwen:**

Wegen ihres Mutes und Kampfgeistes wird diese Spezies oft bewundert und gefürchtet zugleich. Leonir werden oft über 2 Meter groß, sind muskulös gebaut und dennoch überraschend agil. Ihre Krallen sind einziehbar, und ihr Fell ist meist kurz, ruppig und von bräunlicher Farbe, wobei die männlichen Leonir oftmals mit einer stattlichen Mähne aufwarten können. Die Frauen hingegen besitzen keine Mähne, dafür aber eine unscheinbare Brustleiste mit sechs Zitzen. Leonir sind wie alle feliden Fleischfresser, ernähren sich aber auch direkt vom Blut ihrer Beute. Viele nicht-imperiale Leonir leben in den Savannen Myranors und dort in Sippen, von ihnen Rudel genannt.

#### Mentalität und Weltsicht:

Leonir sind gewissermaßen die Gladiatoren Myranors. Sie sind oft mürrisch, und gelten als ungemein kriegerisch. So werden dort, wo sie herrschen, Zwistigkeiten schon mal in einem Kampf auf Leben und Tod in der Arena ausgetragen. Leonir sind recht patriarchisch – Kämpfen ist Männersache! Doch verehren sie ihre Frauen, die sie als die weiblichen Vertreter der ehrwürdigsten aller Rassen betrachten, auch wiederum. Daher dürfen Frauen zwar Arbeiten, dann aber bitteschön „würdige“ Arbeiten und keine dienenden. Leonir verehren üblicherweise den Blut- und Kriegsgott Khorr, sowie seine Tochter-Gemahlin Rrondr. Entsprechend den Geboten dieser beiden widmen die Leonir ihr Leben dem ruhmreichen Kampf.

### **Pardir - Verschlagene Jaguare:**

Ähnlich groß wie die Leonir aber deutliche schlanker im Körperbau sind die Pardir. Pardir besitzen ein meist gelblich Fell mit schwarzen Ringflecken, allerdings gibt es auch vereinzelt Pardir mit komplett schwarzem Fell. Dabei sind Pardir-Frauen mit ihren vier unscheinbaren Brustzitzen äußerlich kaum von den Männern zu unterscheiden. Mit ihrem Körperbau, ihren Ernährungsgewohnheiten und ihren meist überlegenen Sinnen, vereinen sie viele Eigenschaften der Amaunir und Leonir. 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.

#### 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 recht schlau, und gerissen, allerdings haben sie in der Regel keinen Sinn für's Geld. In der imperialen Gesellschaft haben es Pardir meist schwer. Viele von ihnen bestreiten dort ein Leben als Söldner. Schließt sich ein Pardir hingegen einer Heldengruppe an, bedeutet das nicht selten, dass er unter seinesgleichen Probleme hat – vielleicht weil er für Pardirverhältnisse zu sanftmütig ist. Dabei ist er für ein Abenteuer prinzipiell schnell zu begeistern, verliert aber ebenso schnell die Geduld, wenn es ihm nicht schnell genug voran geht. Die meisten Söldner-Pardir verehren Ferrorach, ihre Interpretation des amaunischen Pherenos.

### **Lyncil - Luchse des Nordens:**

Lyncil gehören wohl mit zu den eher kleineren Vertreter ihrer Gattung. Ihr Körperbau ist gedrungener als der der meisten anderen Feliden, sie besitzen lediglich einen kurzen buschigen Schwanz, 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 Andersartigen, sind jedoch häufig fernab ihrer Heimat als umherstreifende Händler anzutreffen.

### Mentalität und Weltsicht:

Ein altes Sprichwort sagt: „Woran kann man einen lyncilischen Händler von einem Räuber unterscheiden? Nun, wenn du bewaffnet bist, ist es ein Händler.“ Auch wenn Lyncil oftmals alleine umherstreifen, sollte man sie nicht unterschätzen. Lyncil sind meist wesentlich weniger harmlos als sie aussehen, doch wer bei einem Lyncil einkauft, dem werden teilweise die exotischsten Waren der regionalen Wildnis angeboten, seien es nun Felle seltener Tiere oder seltene Kräuter oder Schnitzereien. Lyncil sehen sich in der Regel selbst als ehrliche Händler, die halt hin und wieder mal ein andere Verständnis vom Warenwert haben. Ihre oberste Gottheit ist der luchsische Gott des Rechts Zherzhal.

## **Säugende Spezies und Kulturen**

### **Ashariel - Krieger der Lüfte:**

Die bis zu 2,5 Meter großen Ashariel gleichen äußerlich am ehesten Engeln. Sie besitzen einen äußerst leichten Körperbau mit Röhrenknochen, ähnlich denen der Vögel und Füße mit überlangen Zehen, mit denen sie greifen können. Ursprünglich im ersten Imperium als chimäres Kriegervolk gezüchtet, leben sie heute hauptsächlich in ihren Horstgebieten in Alamar. Sie tragen selten Kleidung – gelegentlich Rüstzeug – und können ihren Intimbereich in einer Hauptfalte verbergen. Ashariel waren einst gezüchtete Sklaven-Chimären des Imperiums und gelten daher als noch relativ junge Rasse.

### Mentalität und Weltsicht:

Ashariel gelten als äußerst leicht reizbar, wobei ihr Jähzorn oft ebenso schnell abnimmt, wie er entstanden ist – Meditation nach einem Wutanfall ist also nicht unbedingt ungewöhnlich. Wen sich ein Ashariel allerdings zum Erzfeind auserkoren hat, der wird nicht selten noch sein restliches Leben lang gejagt. Junge Ashariel ziehen gerne auf Suche nach Erleuchtung in die Welt hinaus und werden mit zunehmendem Alter zusehens philosophisch.

### **G'Rolmur - Meister der Technik:**

Würde ein Aventurier einen Angehörigen der G'Rolmur sehen, würde er wohl denken einen Grolm vor sich zu haben. Und in der Tat stellen die G'Rolmur, die aussehen wie kleinwüchsige Menschen, das Urvolk der Grolme dar. Doch wenn man im Imperium an die G'Rolmur denkt, denkt man in erster Linie an eines – Fortschritt. 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 Kriegsgeschütze arbeiten. Ihre Ware ist fast immer teuer und wird eigentlich nie offen auf dem Markt angeboten, doch es heißt auch ebenso, sie sei den Preis und die Wegstrapazen zu den G'Rolmur wert. Angeblich sollen sie sogar zu ihren Maschinen sprechen.

### **Neristu - Vierarmige Totenkultler:**

Neristu sind eine oftmals düstere Erscheinung. Menschenähnlich ihr Gesicht und ihr Körperbau, besitzen sie jedoch eine graue Haut, Augen mit Schlitzpupillen, etwas längere, anliegende, spitze Ohren, ein Haupthaar, das sich den gesamten Rücken entlangzieht und – am auffälligsten – vier Arme, die in Händen mit jeweils vier Fingern enden, die eine hohe Beweglichkeit aufweisen. Neristu-Frauen weisen zudem gleich vier Brüste auf. Neristu sind meist dämmerungs- oder nachtaktiv, weswegen ihre Augen recht lichtempfindlich sind. Die pralle Sonne empfinden sie in der Regel als unangenehm. Auch sollen sie resistent gegen allerlei Gifte und Krankheiten sein. Anzutreffen sind Neristu meist überall im Imperium, in den Städten jedoch vermehrt in Kellergeschossen oder gar in Räumen unter der Erde.

### 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 imperialen Adel. Auch sonst sind Neristu oftmals sehr schweigsam und verschlossen, weswegen sie von anderen Rassen oftmals mit Argwohn betrachtet werden. Und in der Tat arbeiten die fingerfertigen Neristu nicht immer nur als Feinmechaniker oder Vergleichbarem. So mancher Neristu besitzt noch eine zweite, geheime Nebentätigkeit, nicht selten in einem geheimen Hinterzimmer als Hehler oder 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 von Nereeton, sowie Ansumya, die Totengebärende und ihre Interpretation von Sumu.

### **Satyare - Intelligente Tiermenschen:**

Nach den Amaunir sind die Satyare, die im Imperium oft auch als Bestiare bezeichnet werden, die zweithäufigst anzutreffende kulturschaffende Spezies. Satyare sehen weitgehend aus wie Menschen, sind jedoch kleiner, oftmals stark behaart – die Frauen etwas weniger als die Männer – und besitzen Ziegenbeine, sowie am Kopf gewundene Ziegenhörner. Ursprünglich in der Wildnis beheimatet, sind sie inzwischen im gesamten Imperium und darüber hinaus anzutreffen.

### Mentalität und Weltsicht:

Satyare sind vor allem für ihre Lüsternheit berüchtigt. Sie paaren sich gerne und jederzeit, ob mit ihrer eigenen Art, Menschen, Amaunir oder sonst was spielt dabei meist keine Rolle. Auch besitzen sie eine Vorliebe für Musik und allerlei alkoholischen Getränke, die sie oft selbst herstellen. Ihre Trinkfestigkeit ist legendär und satyrische Getränke sind mitunter ob ihrer Stärke berüchtigt. Nicht wenige Satyare sehen sich selbst als „intelligente Tiere“, weswegen sie ein besonderes Verhältnis zu Tieren pflegen. Auch gilt ihre Göttin, Satyaria, als Göttin der Tiere. Aus diesem Grund ist den meisten Satyaren auch jegliche Etikette fremd. Sie tragen ihre Laune offen zur Schau, scheuen sich weder zu lachen noch zu weinen, und haben meist kein Verständnis für Beleidigungen jeglicher Art – sie gelten als ehrlich wie ungehobelt.

### **Yachjin - Hunde des Krieges**

Die eigentlich hyänenartigen Yachjin sind vielerorts – gerade in höheren Kreisen – nicht sehr beliebt. Ihr kräftiges Gebiss ist angsteinflößend. Gleiches gilt für ihren Kriegsruf, der einem typischen Hyänenlachen ähnelt. Zudem sollen Yachjin eine besondere Grausamkeit gegenüber ihren Feinden entgegenbringen. Doch gibt es auch eine andere Seite der Yachjin. So beweisen sie eine große Treue zu ihrer Gruppe oder ihrer Sippe, gelten innerhalb dieser als sehr sozial, kinderlieb und vorbildliche Familienväter. Dieses zwiespältige Verhalten hat sie vielerorts bereits seit langem zu einem Sklavenvolk, insbesondere bei den Kerrishitern, werden lassen, die sie nicht selten als persönliche Privatarmee einsetzen. Kurioserweise können Yachjin auch mit Menschen Kinder zeugen, was Vermutungen aufkommen lässt, sie seien eine Chimärenrasse. Als eine der schlimmsten Strafen für die Yachjin gilt die Verbannung aus der Sippe.

#### ► Über die Yachyach:

Auf den Inseln des Archipels von Talaminas (südlich der Wüste Narkramar) beheimatet, sind die als wild und gefährlich geltenden Yachyach das einzige noch frei lebende größere Yachjin-Volk. In ihrem Glauben spielt der dreiäugige Schöpfergott Myror eine wichtige Rolle, der den Yachyach am Ende einst sein eigenes Fleisch geopfert haben soll. Daher neigen die Yachyach auch heute noch dazu die Kadaver ihrer Toten zu essen und selbiges von ihren Kameraden im Fall ihres Ablebens zu verlangen. Dieser Glaube wird gerade von den Kerrishitern und einigen Optimatenhäusern ausgenutzt, um sich selbst als Nachfahren Myrors auszugeben und einzelne Yachyach-Stämme am Ende zu versklaven.

## **Echsische Spezies und Kulturen**

### **Shingwa - Wandelbare Echsen:**

Als eines der letzten Echsenvölker kann man Shingwa am ehesten als aufrecht gehende Chamäleonwesen beschreiben. Sie besitzen eine lange herausschnellbare Zunge, einen Schwanz, der in etwa die Hälfte der Körperlänge ausmacht, Saugnäpfe an Fingern und Zehen, die es ihnen ermöglichen an glatten Oberflächen hochzuklettern, und sind in der Lage Farbe und Muster ihrer Haut anzupassen, wodurch sie sich tarnen können. Wilde Shingwa findet man häufig in Wäldern aber auch auf Dörfern oder am Rande von Städten – überall dort, wo nicht allzu viel Trubel ist. Sie ernähren sich mit Vorliebe von Insekten, verschmähen aber nicht andere Kost.

#### **Mentalität und Weltsicht:**

Aufgrund schlechter Erfahrungen mit dem Imperium besitzen die meisten Shingwa ein natürliches Misstrauen gegenüber den Menschen. Noch heute leben viele Shingwa als Sklaven in den imperialen Städten, doch gibt es inzwischen auch viele Freie. Shingwa haben eine Vorliebe für Farben und alles Farbige und neigen dazu viele Worte mit „Sch“-Lauten auszusprechen. Imperiale betrachten Shingwa häufig mit latentem Argwohn. Sie sind nicht selten aufgrund ihrer Fähigkeiten als potentielle Diebe verschrien. – Die Shingwa verehren in der Regel neben Tscha, der Göttin des Wandels und der Farben, vor allem Ojo'Shombri, den Gott der Verborgenheit.

## **Maritime Spezies und Kulturen**

### **Loualil - Kinder der Meere:**

Loualil gelten als mysteriöses Volk. Ihre Gestalt und ihr Gesicht wirken menschlich, doch weisen ihre großen Augen keine Lieder auf und ihre langen Haarbündel entpuppen sich bei genauerem Hinsehen als eine Art Tentakel, die sie willentlich steuern können. Ihre bläuliche Haut ist ständig mit einem Wasserfilm bedeckt, den sie auch nicht verlieren dürfen, weswegen sie darauf achten müssen wenigstens einmal am Tag ins Wasser zu gehen. Zudem weisen sie zwischen den Fingern Schwimmhäute und an der Außenseite der Waden filigrane Hautlappen auf. Ihr meist zierlicher und für viele angenehm riechender Körper wirkt, bis auf eine leichte Brusterhebung der Frauen, geschlechtslos. Loualil leben an den Meeresküsten, als auch an Flüssen. Ihre oftmals in Kalkstein gebauten Dörfer liegen nicht selten zur Hälfte unter Wasser.

#### **Mentalität und Weltsicht:**

Loualil gelten als Wesen so launisch wie das Meer. Dabei strahlt ihre oftmals verschlossene Art eine gewisse Geheimnisvolligkeit aus, die auf subtile Art und Weise anziehend wirkt. Aus Sicht der Loalil, wirken Landbewohner und mit ihre Sitten und Bräuche aber oft ebenso fremd, die Hitzigkeit der Feliden oftmals sogar beängstigend. Loalil verehren den Meeresgott Efhadh, ihre Interpretation Ephards, sowie Ma'ada, Göttin des Wandels und Hüterin der Zeit. Es heißt bisweilen, in Loualil schlummere eine wilde Bestie, die allerdings nur dann geweckt wird, wenn man sie über alle Maßen reizt oder ihnen zu viel Alkohol zuführt. Dann jedoch stellen sie eine Gefahr für sich und andere dar. Es ist von Fällen die Rede, in denen Loualil in diesem Zustand ihren Opfern das gesamte Körperwasser entzogen haben sollen.

#### **► Über die Meereskinder:**

Als Meereskinder werden die Loalil bezeichnet, die von einer meist menschlichen Ammen-Familie großgezogen wurden. Meereskinder sind oft Außenseiter, die, obwohl sie ihre Familie meist lieben, sich weder den Menschen, noch ihrer eigenen Art sich richtig zugehörig fühlen können. Oftmals verspüren sie dann eine Sehnsucht, die sie selbst nicht verstehen.

### **Mholuren:**

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 eigentlich nicht ganz korrekt, denn ihre Haut ist nicht schleimig, sondern schuppig und äußerst resistent gegen Waffen. Mholuren sind berüchtigt dafür, dass sie immer wieder mal Dörfer und Schiffe angreifen sollen, um sie dann letztendlich in die Tiefe zu ziehen. Über ihre Religion ist kaum etwas bekannt, doch sollen sie unheiligen Krakengöttern frönen. Und die Sprache der Mholuren ist selbst für viele maritime Völker unverständlich. Mholuren bewohnen gegenwärtig hauptsächlich die Region in und um das „Meer der schwimmenden Inseln“. Ihre Siedlungen sollen sich dabei sowohl unter Wasser, als auch in Nähe des Wassers an Land befinden.

### **Insektide Spezies und Kulturen**

#### **Chrattac - Termiten der Wüste:**

Die insektiden 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 etwa 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 halbierter Chrattac wird noch weiterkämpfen, so lange er noch kann. Völlig im Widerspruch zu ihrer Grausamkeit betreiben Chrattac gelegentlich aber auch Handel mit Fremden. Ihre Chrat-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:**

Jonte sind ein bleichhäutiges Menschengeschlecht, das als Teil der Chrattac in ihren Bauten lebt und von ihnen bekleidet und gefüttert wird. Da Chrattac-Drohnen in einer Sprache sprechen, die sonst niemand begreift, dienen Jonte häufig als Unterhändler und Sprachrohr der Chrattac. Ihr Wesen ist häufig fremd. Sie beschweren sich nie, honorieren aber ebensowenig eine gute Behandlung. Sie sind zudem nicht auf Dauer in der Lage fremdes Essen zu verkraften. Auch wenn sich ein Jonte selbst bei schlimmer Behandlung emotionslos zeigt, sollte er dadurch um's Leben kommen, spüren die Chrattac das auch aus der Entfernung meist sofort - und können mitunter heftig reagieren.

### **Gemischte Völker und Kulturen**

#### **Kentori - Zentaurenreiter der Savanne:**

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 blauäugigen und blondhaarigen Kentori in dem Sinne keine eigene Rasse. Während die eine Hälfte der Kentori das Aussehen von normalen Menschen hat, handelt es sich bei der anderen Hälfte um Zentauren. Jedem menschlichen Kentori wird in seinem Leben ein gegengeschlechtlicher Zentaurer als Reitpartner zur Seite gestellt, zu denen sie im Laufe der Zeit eine innige Beziehung aufbauen. Das Band ist so stark, dass bei Ableben des einen Partners der andere oftmals Tage später aus Kummer folgt. Kentori dulden Fremde nur ungern in ihrem Reich und gelten als hervorragende Bogenschützen.

# 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 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.

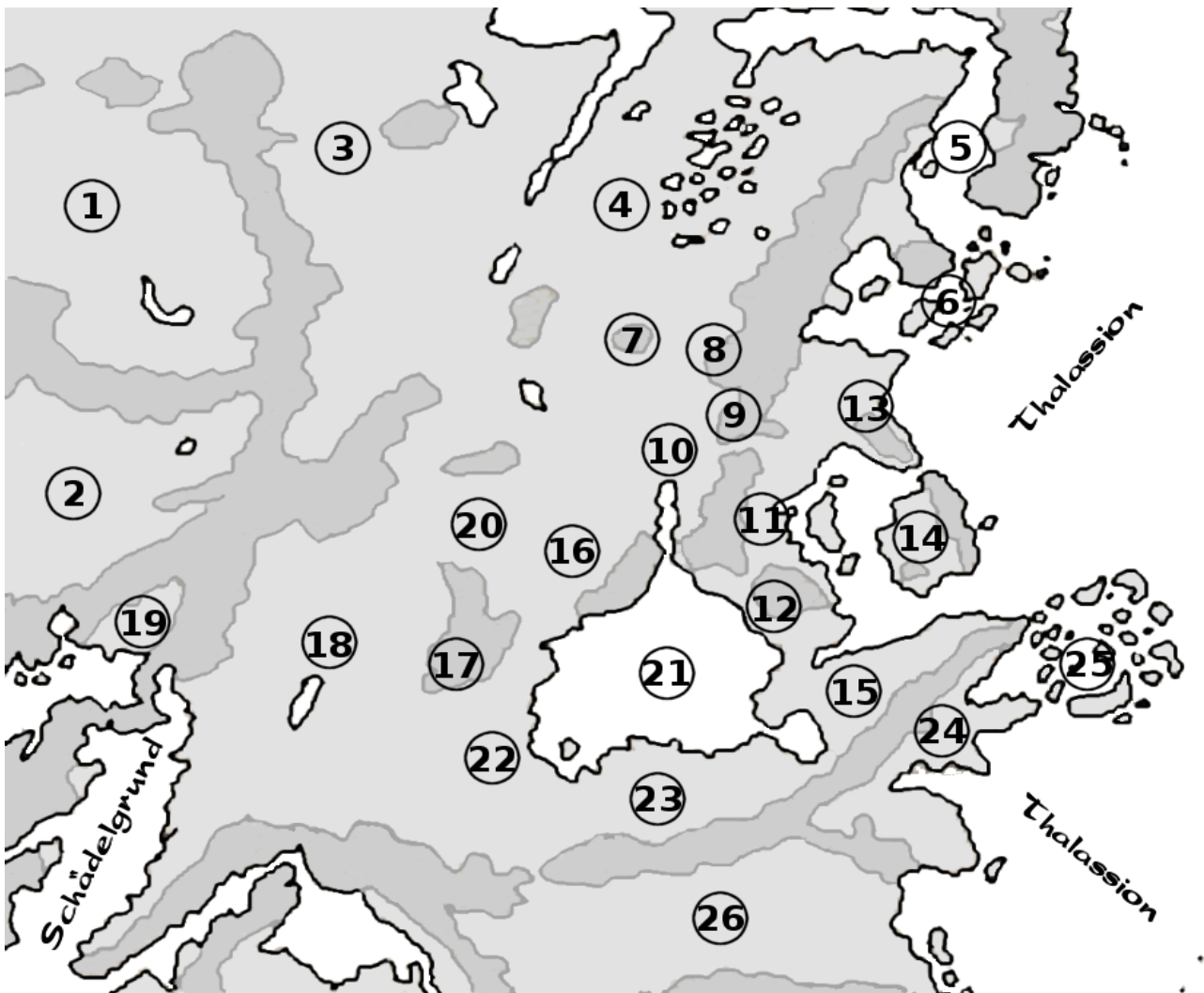
### **Eine geografische Übersicht:**

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. 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 im offiziellen Regelwerk auf einer Karte eingesehen werden:

- ▶ Ferner Westen: Ein weitgehend unerforschtes Gebiet westlich der Baan-Bargui-Steppen.
- ▶ Ewiger Dschungel (Ras Tabor): Ein riesiger Subkontinent südlich der Tränenwüste.
- ▶ Archipel von Talaminas: Ein von den Kerrishitern beherrschtes Gebiet südlich der Nakramar.
- ▶ West-/Ost-Meralis: Zwei Subkontinente ganz im Süden. Heimat der sogenannten Vesai.
- ▶ See des Schweigens: Das Meer zwischen Meralis und dem Kern-Myranor.



## **Gebiete nordwestlich des Imperiums**

### **(1) Ban-Bargui-Steppen**

Die weiten Ebenen dieser Region sind unter anderem Heimat unzähliger Rieseninsekten, sowie der Ban Bargui, eines großen Reitervolkes, das sich dem Leben mit den Insekten angepasst hat – so auch über das Reiten einiger Insekten, wie das Nutzen riesiger Tausendfüßler als Lasttiere – und fast schon selbst zu einer Art Kollektiv geworden sind.

### **(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 weilen.

### **(3) Kentorikan - Wiesen der Prärie**

Die weiten und ausladenden Gebiete Kentorikans sind unter anderem Heimat vieler Wildpferde aber auch Heimat der Kentori, eines Nomadenvolkes von Zentauren und ihren menschlichen Reitern, die, von den Pferden lebend, ihren Herden folgen.

## **Gebiete nordöstlich des Imperiums**

### **(4) Nördliches Zentralgebiet**

Diese gemäßigte bis hin zu kalte raue Region mit ihren Wäldern, Flüssen und der Ochobischen Seenplatte mit ihren unzähligen Seen im Norden, ist Heimat unterschiedlichster Rassen und Völker, die in dieser Form mitunter nur hier vorkommen. So auch der Lyncil, die man anderswo nur vereinzelt vorfindet oder den Andramaunir mit ihrem weißen Fell. Nicht in Städten aber gelegentlich in kleinen Siedlungen am Rande der Flüsse findet man wiederum die Lutraa, ein Volk von Jägern, die äußerlich Fischottern ähneln und als sehr verspielt und gesellig, bis hin zu frech gelten. Weitaus weniger freundlich hingegen sind neben den Schneepardir sicher die Nyr-Tighrir, einer Unterart der bis zu 3 Meter großen Tighrir (Tigermenschen) mit Säbelzähnen. Vor ihnen haben wohl nur die Baramunen keine Angst, martialische und hünenhafte, wilden Bärenmenschen, die vielleicht nicht ganz so aggressiv sind, aber nicht minder groß und unglaublich kräftig. Die größte Gefahr schlummert allerdings vielleicht in den nördlichen, eisigen Randgebieten. Hier sollen die Shakagra leben, ein Volk spitzohriger, zauberkundiger, daimoider Nachtalben, die neben einem namenlosen Gott noch ihre Schöpfergöttin Bhardona (aventurisch: Pardona) verehren.

### **(5) Hjaldingard - Land der Piraten**

Diese kalte, raue und vor allem im Inland von Gebirgsketten geprägte Küstenregion im Nordwesten Myranors ist die Heimat der Hjaldinger - jenem seefahrendem Volk, dem später die Thorwaler Aventuriens entsprungen sind. Doch sind die groß gewachsenen, blonden und blauäugigen Hjaldinger weitaus weniger lebenslustig als ihre Vettern. Lange Zeiten der Okkupation durch das Imperium haben die Herzen vieler Hjaldinger hart werden lassen. Nicht wenige von ihnen gelten als grausame Piraten.

### **(6) Serovia - Land der Unabhängigen**

Eine große Inselgruppe und Heimat der Serover, eines seefahrenden Händlervolkes, das einst unter der Herrschaft des Imperiums stand, inzwischen jedoch - u. a. Dank der heimlichen Hilfe des Optimatenhauses Ennandu - inzwischen de facto unabhängig ist. Da das Imperium dieses Territorium immer noch beansprucht, gelten die Serover als Aufwiegler und dürfen 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 Ennandus.

## **Horasiat des Zweiten Imperiums**

### **(7) Bashur - Heiliges Land**

Diese Region könnte man als die älteste des gesamten Imperiums bezeichnen. Hier befindet sich nämlich der heilige Berg Baan-Bashur, die ursprüngliche Heimat der Alten. Für jeden Nicht-Optimaten gilt der Berg daher als Sperrgebiet.

### **(8) Centralis - Imperiales Zentrum**

Der Name täuscht ein wenig, liegt die dieses Horasiat mit seinem gemäßigten Klima doch eigentlich eher im Norden des [heutigen] Imperiums. Dennoch stellt es sowohl das größte wirtschaftliche, als auch politische und kulturelle Zentrum dar. Hier kreuzen sich die wichtigsten Handelswege und hier befindet sich die Millionenmetropole Dorinthapoles, die 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 erhebt sich der Sternenpfeiler, ein mit vielen Gängen durchzogener, steiler Berg, in dessen Innerem noch so manches Geheimnis lauern soll. Auf dem Gipfel des Berges jedoch befindet sich ein riesiger Palast, von keinem geringeren bewohnt als dem Gottkaiser des Imperiums, dem Thearchen höchstselbst.

### **(9) Corabeniu - 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.

### **(10) Valantia - Blühende Felder**

Gewissermaßen die Kornkammer des Imperiums stellt dieses Land dar. 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 ist und von zahlreichen Brücken zwischen den Inseln geprägt. – 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 „Wald von Amaunath“, der Ursprungsheimat der Amaunir, der im Glauben der Wald-Amaunir als verflucht gilt und damit als verbotene Zone.

### **(11) Mayenos - Gefallene Seemacht**

Einst war Mayenos, Horasiat an der sogenannten 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.

### **(12) 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 ...

### **(13) Gyldraland - Das Gldenland**

Das Gyldraland im Nordosten des Imperiums ist ein Lnderdreieck, das aus den Horasiaten Trivina im Nordwesten, Telaniu im Sdwesten und Iolon im Osten besteht, und an Corabeniu, Mayenos, Serovia, sowie an das Thalassion grenzt. Das Gyldraland gilt als Zentrum des Brajankultes und wird zu groen Teilen von einer hjaldingschen Oberschicht regiert, die nach ihrem Selbstverstndnis noch nach den guten alten Werten der Hjaldinger lebt, wie man sie in Hjaldingard nicht mehr vorfindet. Der Name Gyldraland ist vermutlich der Ursprung des aventurischen Wortes Gldenland.

### **(14) Era'Sumu - Insel der Matriarchen**

Die Insel Era'Sumu gilt als Wiege der Menschheit und ist bis heute ein fester Bestandteil des Imperiums. Dennoch unterscheidet sich dieses von Landwirtschaft geprgte Horasiat mit seinem fruchtbaren Bden in vielen Bereichen stark vom restlichen Imperium. So ist das vom Haus Icemna dominierte Era'Sumu im Grunde genommen ein Matriachat, dessen fhrende Priesterinnen mit Satu, der Tochter Sumus, eine ganz eigene Gttin anbeten, und die sich dem Erhalt der Erde verschrieben haben. Mnnern ist die Satu-Weihe verwehrt, doch existieren diverse Kriegerklster in denen sie - und nur sie - die Weihe Lev'thas, dem sich mit ihr in Hassliebe befindenden Ehegatten Satus, empfangen drfen.

### **(15) Tharpura - Tiefer Dschungel**

Eines der entlegensten und am wenigst besiedelten Horasiats ist sicherlich dieses von Dschungeln geprgte Land. Horas dieses Landes ist kein geringerer als der Thearch selbst, der die Macht jedoch an die dort ansssige amaunische Oberschicht weiterdelegiert hat, was so manch Optimaten verstren mag. Die wenigen Stdte sind von eigentmlichen Bauten und Tempeln mit seltsamen Glockendchern geprgt, whrend bereits kurz vor der jeweiligen Stadt die Zivilisation endet. Vor langer Zeit, soll dieses Reich einst von den hnenhaften Jharra, einer uralten Echsenrasse beherrscht worden sein. Einige verfallene Tempel in den Tiefen des Dschungels zeugen noch heute von dieser Zeit.

### **(16) Koromanthia - Land der Chrattac**

Eher nur ein Horasiat auf dem Papier ist dieses Land. In Koromanthia herrscht de facto Anarchie, und nur einige Warlords, sowie einige Abkmmlinge der Ban Bargui stellen lokal so etwas wie eine Ordnung her, whrend der zumindest formell zustndige Horas vielerorts recht ohnmchtig da steht. Die meisten Siedlungen befinden sich im Westen des Landes (am sogenannten Grnen Orismani - einem Fluss), welche fr ihre fast schon offen gefhrten Schwarzmarkte bekannt sind. Der Rest ist weitgehend Steppe. Als besonders gefhrlich gilt das Zentrum des Landes. Hier erstreckt sich die Wste Zhirric, einer Heimat der Chrattac - daher oft auch nur Chrattac-Wste genannt.

### **(17) Xarxaron - Land der Magokraten**

Dieses Horasiat wird ber alle Provinzen hinweg von nur einem einzigen Optimatenhaus, nmlich dem Haus Tharamnos beherrscht und gilt als Magokratie. Whrend magisch begabte Personen die herrschende Schicht darstellen, fhren mundane Personen oft ein Leben, kaum besser als das von Sklaven. Als Optimat gilt dort exakt der Mensch, der zaubern kann - unabhngig der Herkunft. Deswegen werden den Familien die Kinder schon in frhem Alter entrissen und einer Reihe Tests unterzogen. Die meisten Xarxarianer kennen ihre wahren Eltern daher nicht. Xarxaron ist das letzte imperiale Gebiet vor Draydaln, dem Land der Draydal, und betrachtet sich deshalb oftmals auch als die letzte Bastion vor dem Feind. Magische Tore alter Zeit helfen dabei die grten Flsse des Landes von Giften und Flchen der Draydal zu bereinigen.

## **Gebiete südwestlich des Imperiums**

### **(18) Anthalia - Vorhof zur Hölle**

Als eine Art riesige Pufferzone zwischen dem imperialen Horasiat Xarxaron und dem Land Draydalân gilt dieses Gebiet, 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 sogenannten „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.

### **(19) 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 südwestlichen Grenzgebirge Blutgischtmauer und Ghulenwall liegt das Plateau von Xhuulgatan, einem 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.

### **(20) Rhacornos - Land der Leonir**

Das von Steppen und Savannen geprägte Land mit seinen extremen Wetterbedingungen wird von den Leonir dominiert, die hier schon seit langer Zeit eine feudalmilitärische 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, überlassen sie häufig die Handelssparte der menschlichen Minderheit. 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 südlich und südöstlich des Imperiums**

### **(21) 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 – berüchtigte 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 entflohener 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.

## **(22) Nebelwald und (23) Pardirdschungel**

Als grüne Hölle, in die sich kaum jemand mit gesundem Menschenverstand wagt, 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 Horst-Siedlungen.

## **(24) Makshapuram - Land der Amaunir**

Als Nachbarregion Tharpuras ist auch dieses Land von Dschungeln geprägt. Und obwohl [größtenteils bansumitische] Menschen den Großteil der Bevölkerung ausmachen, wird dieses Land von den Amaunir, den sogenannten Makshamauni, regiert, welche von den menschlichen Untertanen bisweilen sehr stark verehrt werden. Das Land ist in mehrere kleinere Königreiche, die sogenannten 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.

## **(25) Shindrabar - Das Schlangenchipiel**

Das Archipel von Shindrabar ist eine Ansammlung verschiedener Inseln im Thalassion östlich des myranischen Festlands und ebenfalls geprägt von Dschungeln, in denen sich so manch verlassener [nach irdischen Maßstab im Ankor-Wat-Stil erbaute] Tempel finden mag. Gleich 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 von den Kerrishitern beansprucht wird. Wiederum einige Inseln sind Refugium der Nyamaunir, den meist als Piraten lebenden See-Amaunir. Doch besonders geheimnisvoll und gefürchtet ist der Schlangenkult, der seinen Ursprung in tiefster Vergangenheit haben soll – aus einer Zeit als noch das [inzwischen verschollenen] kobraköpfige Volk der Shindra die Inseln beherrschte.

## **(26) 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 vielen dieser Berge sind heute die riesigen Oasen-Städte der Eshbati errichtet, einem letzten Zufluchtsort der Zivilisation. 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 [in die Haut eingepflanzten] Federschmuck 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 Tausendfüßlern und anderen Reitinsekten ein gar grausiges Bild, sind jedoch in Form von Wüstenführern oftmals der einzige Unterschied zwischen Leben und Tod.

# Myranor für Anfänger

## 6.) Götter & Götzen

*„... 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 Himmlischen beschützten? War es nicht sie, die unseren glorreichen Vorfahren, den Archäern, das dritte Auge vermacht hat? Und war es nicht letztendlich sie, Mada-die-Erleuchtete, 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 sogenannten „Krieg der Götter“ und die damit, in derem Verständnis, von den Göttern begangenen Gräueltaten miterleben müssen, als selbige einst über 90 % allen Lebens auf Dere auslöschten. Folglich ist gerade in optimistischen Kreisen der Glaube auch heute noch von einem gewissen Misstrauen gegenüber den sogenannten himmlischen Mächten geprägt.

### **Den Glaube in Myranor:**

Für einen Myraner ist die Frage nach den Göttern 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 – die sogenannte Oktade.

### **Die Priester der Oktade:**

Die imperiale Priesterschaft dient – ganz im Gegensatz zu Aventurien – immer der gesamten Oktade, wobei es natürlich hier und da bestimmte göttliche Vorlieben geben mag. Die Aufgabe eines Tempelpriesters 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. Sollte sich jedoch herausstellen, dass man dabei einer spezifischen Gottheit allzu sehr frönt, kann man aber auch genauso schnell wieder fallen. Nichtsdestotrotz gibt es gerade an den Randgebieten einige Prediger, die ihren Göttern äußerst nahe stehen.

### **Imperiale Tempelbauten:**

Will man einen der oftmals recht prunkvoll inszenierten Gottesdienste besuchen, so geht man in der Regel in die nächstgelegene Oktale, den achtgöttlichen Tempelbauten der Oktade, die jeweils allen acht Göttern gleichzeitig geweiht sind. Nur gelegentlich findet man noch einige der teilweise über 2000 Jahre alten Tempeln, die noch zu Ehren einer spezifischen Gottheit errichtet wurden. Einige der eindrucksvollsten Beispiele dieser Art Tempel stehen z. B. heute noch in Sidor Corabis.

### **Über göttliche Liturgien:**

Verfällt ein Geweihter allzu sehr einer Gottheit, kann es passieren, dass diese ihn im Gegenzug mit besonderen Kräften, der sogenannten Karma-Energie, ausstattet. Diese Art der Magie ist gerade den Optimaten äußerst suspekt bis hin zu gefürchtet, ist sie doch das Zeichen desjenigen, der sich freiwillig „in die Knechtschaft der Götter“ begeben hat. Der Umgang mit solchen Leuten fällt freiwillig schwer, sind sie doch einerseits nicht gern gesehen, will man aber andererseits die Götter nicht zornig stimmen, indem man gegen solche Personen allzu sehr vorgeht. Daher wird zumindest das Wissen über den Umgang mit Karma-Energie auch in Kirchenkreisen möglichst geheim zu halten.

### **Über geweihte Artefakte:**

Zu den besonders wertvollen Reliquien bezüglich diverser Gottheiten, zählen sicher die geweihten Artefakte. Echte geweihte Artefakte sind dabei Träger eines Teil der Karma-Energie der Götter und vermögen es ihren Trägern 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. Verstöße gegen die Werte der Gottheit können dazu führen, dass das Artefakt urplötzlich zerbricht oder zu Staub zerfällt. Es ist daher wohl nicht allzu sehr verwunderlich, dass die wenigen echten Artefakte, zumindest im Imperium, meist geheim aufbewahrt werden bzw. nur zu besonderen Gottesdiensten vorgezeigt werden.

## **Götter des Imperiums: Die Oktade**

### **Nereton - Gott der Toten:**

Als ältester Gott der Oktade war er der einstige Götterfürst, bis seine Ehefrau, Erdmutter **Sumu**, starb, worauf er Thron und Amt an seinen Sohn Brajan übergab und Sumu ins Totenreich folgte. Seither 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 unerbittlicher Richter ist. Als seine Boten gelten Aasvögel, wie z. B. Krähen und Raben, und als seine Vollstrecker die Leichnamen aller Verstorbenen, die er notfalls zu Untoten erheben kann.

### **Brajan - Der Götterfürst:**

Brajan, Sohn Neretons und Anführer der Oktade gilt als Gott des Lichts, des Gesetzes, der Gerechtigkeit und der Herrschaft. In seinem Namen werden Staatsakte vollzogen und richterliche Urteile gefällt. Er wird in der Regel als ehrwürdiger Optimat mit drei strahlend goldenen Augen dargestellt. Es heißt seine Boten seien die Greifvögel.

### **Chrysir - Gott des Windes:**

Chyir ist der 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 und Dürrezeiten hart bestraft, während er an anderen Tagen genau das Gegenteil tut. Chrysir wird oft als bärtiger Mann mit Sturmwolken über dem Haupt dargestellt. Seine Boten seien Möwen und andere Sturm- und Seevögel.

**Gyldara - Göttin des Heimes:**

Göttin der Häuslichkeit, der Gastfreundschaft, der Sitte, der Familie und des Heimes. Man sagt ihr nach, ihre Gaben seien das familiäre und manchmal auch finanzielle Glück, und sie wird in der Regel als züchtige Matrone dargestellt. Als ihre Boten gelten die Goldtauben. In ihrem Namen sind viele Prediger als Heiratsvermittler unterwegs.

**Raia - Göttin der Sinnlichkeit:**

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 ihre oberste Göttin sehen. Sie wird bisweilen auch als Göttin des glücklichen Zufalls und des Glücksspiels angesehen. Sie wird häufig als wunderschöne Frau mit einer Katze bzw. bei den Amaunir gleich als Amauna dargestellt. Als ihre Boten gelten die Pfauen und die Schmetterlinge.

**Shinxir - Gott des Krieges:**

Shinxir ist der Hüter der imperialen Ordnung und der Schutzpatron der imperialen Myrmidonen. Er gilt als großer Kriegstaktiker, der es schafft seine Armeen mit großem Kalkül unter minimalen Verlusten stets zum Sieg zu führen. Disziplin und Unterordnung in der Gruppe sind seine Ideale. Dargestellt wird er oftmals als idealisierter Myrmidone, und ihm zu Ehren werden oft Schaukämpfe veranstaltet. Seine Boten sind die Hornissenschwärme, und die größte Hoffnung eines jeden Myrmidonen ist es nach seinem Ableben sich als würdig genug erwiesen zu haben, um Teil des großen himmlischen Schwarms Shinxirs werden zu dürfen.

**Siminia - Göttin des Handwerks:**

Siminia gilt als Göttin des Handwerks, Haushalts der Herd- und des Schmiedefeuers. Ihre Gebote seien ehrlicher Hände Arbeit und Handel, und ihre Gaben die Schaffenskraft und der schöpferische Geistesblitz, also die Gabe Neues zu erschaffen bzw. zu erfinden. Außerdem ist sie die Schutzpatronin der Handelsmärkte und -messen. Sie wird in der Regel als eine an etwas werkelnde Arbeiterin dargestellt. Ihre Boten seien die Korbschwalben.

**Zatura - Göttin des Feldes:**

Zatura gilt als Göttin der Fruchtbarkeit, der Pflanzen, des Feldes und der Heilung. Daher ist sie insbesondere bei Heilern und Bauen beliebt, wobei letztere sie insbesondere zur Saat- und Erntezeit ehren. In ihrem Namen werden auch Armenspeisungen durchgeführt. Zatura wird oft als Bäuerin mittleren Alters mit einem grünen Kleid und einem Kornkranz auf dem Kopf dargestellt.

**Götter außerhalb der Oktade****Die Jüngste - Göttin des Wandels:**

Als Göttin des Wandels, des Lebens, des Werdens und der Freiheit, wird sie insbesondere von denen verehrt, die sich nicht länger mit der bisherigen Machtordnung 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.

**Bal'Ingra - Gott des Goldes:**

Diese Gottheit wird hauptsächlich von den Kerrishitern angebetet und gilt dort als Vulkangott, Gott des Feuers, des Schmiedehandwerks und des Goldes. Damit ist er für die vom Handel lebenden Kerrishiter trotz ihres Seefahrertums eine der wichtigsten Gottheiten überhaupt.

### **Satu - Tochter der Sumu:**

Satu gilt als Tochter von Sumu, der ständig sterbenden Erde, und wird fast ausschließlich auf der Insel Era'Sumu bzw. vom Optimatenhaus Ennandu verehrt. Diener Sumus sind dabei ausschließlich weibliche Priesterinnen. Satu selbst wird als Göttin der Erde, des Lebens und der Tiere verehrt, deren oberstes Gebot es ist nichts zu tun, was ihrer Mutter schadet. Deswegen versuchen die Anhänger Satus auch möglichst im Einklang mit der Natur, sprich Mutter Erde, zu leben.

### **Lev'tha - Gefährte der Satu:**

Als Gefährte und ewiger Vergewaltiger von Satu soll Lev'tha sich mit ihr in einer ständigen Hassliebe befinden und wird als Gottheit wie Satu ebenfalls fast ausschließlich auf Era'Sumu bzw. vom Optimatenhaus Ennandu verehrt. Diener Sumus sind dabei ausschließlich männliche Priesterkrieger, die ganz nach Lev'thas Geboten dazu angehalten sind all das zu bekämpfen was über die Maßen Sumu / der Erde schadet.

### **Pheronos - Gott der Jagd:**

Pheronos wird insbesondere aber nicht nur von den Amaunir verehrt und gilt dort als Gott der Jagd und Bruder bzw. Gespiele RaDjas. Sein verborgenes Wesen macht ihn dabei aber auch in einigen Diebeskreisen zu einer wichtigen Gottheit – auch wenn das offiziell natürlich niemand zugibt. Pheronos wird in der Regel als Amaun dargestellt. Damit hat er starke Ähnlichkeit zu **Feshavat**, einem Gott der Makshamauni, der dort für Heimlichkeit, List und Spiel steht, allerdings nicht den Jagdaspekt verkörpert.

### **Pateshi - Gott der Heilung:**

Der amaunische Gott Patheshi wird weitestgehend nur in Makshapuram bzw. von den Makshamauni verehrt und gilt dort als Gott der Heilkunst. Es heißt seine ungleiche Zwillingschwester sei **Aphasmara**, bei den Amaunir Tharpuras auch unter dem Namen **Phasmajira** bekannt, Göttin der Rache, des Todes und der Jagd, die schon äußerst daimoide Züge aufweisen soll, bisweilen aber auch als Göttin des Lebens spendenden Fleisches gilt.

## **Gefallene Gottheiten**

### **Der Vielgesichtige - Gott des Verrats:**

Als ein Gott der Heimlichkeit, der Lügen, der Intrigen, der Herrschaft und des Verrats gilt der Vielgesichtige. Anhänger des Vielgesichtigen arbeiten oft im Verborgenen als Anhänger seltsamer Mysterienkulte oder als Spione, heimliche Einflüsterer oder Lobbyisten in optimatischen oder honoratischen Kreisen. Von grausamen Ritualen ist bisweilen die Rede, doch niemand weiß was genaueres. Man munkelt, dass es sich beim Vielgesichtigen in Wahrheit um den **Schädelgott** der Draydal handelt. Einige behaupten gar, er wäre so grausam, dass er dafür einst von den anderen Göttern seines Namens beraubt und ans Sternenzelt gekettet wurde, auf dass ihn niemals wieder jemand je nochmal anrufen könne. Seit dieser Zeit versuche er sich zu befreien.

### **Charypta - Gefallene Meeresgöttin:**

Charypta gilt als missratene Tochter Chrysirs und soll einst als Luftgöttin unter den anderen Göttern gelebt haben. Doch dann rebellierte sie und wurde ob ihres Verrats ins Meer gestürzt, das sie seitdem beherrscht. Der Charypta-Kult ist offiziell verboten, doch wird ihr nach wie vor unter dem wegsehenden Auge des Imperiums an manchen Stellen weiterhin geopfert, und sei es nur aus Furcht – um sie milde zu stimmen. Ihr Sohn sei der jähzornige **Ephar**, der ihr einst den Thron geraubt haben soll.

#### ► Dämonen-Archontin Charypta:

Einigen Auslegungen nach – gerade in Optimatenkreisen – heißt es öfters, Charypta sei längst in die Äußere Sphäre, die Sphäre der Dämonen gestürzt und zu einer Dämonin geworden.

## Götter Myranors - Ein aventurischer Vergleich (\*)

Es ist zwar selten, doch natürlich kann es immer mal wieder passieren, dass ein Abenteurer aus Aventurien im fernen Myranor strandet. Eines seiner größten Probleme wird dabei natürlich der gänzlich andere Glaube der Myraner sein. Doch gibt es möglicherweise Fälle, wo er die ein oder andere Gottheit seiner Heimat wiedererkennen mag, und sei es auch nur in einem recht frevelhaftem Zerrbild. Die folgende Liste soll helfen die Götter Myranors und ihre aventurischen Entsprechungen gegenüberzustellen (es sind auch alle Götter aus dem Kapitel „Rassen und Völker“ aufgelistet).

### *Myranische Götter:*

### *Aventurische Entsprechungen:*

|                               |                                                                                                            |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aphasmara, Phasmajira:        | Freie Dämonin Aphasmayra                                                                                   |
| Avinas:                       | Aves                                                                                                       |
| Bal'Ingra                     | Ingerimm                                                                                                   |
| Bairun:                       | Boron                                                                                                      |
| Brajan:                       | Praios                                                                                                     |
| Charypta:                     | Erzdämonin Charyptoroth                                                                                    |
| Chrysir:                      | Chr'Ssir'Ssr (nur Achaz)                                                                                   |
| Die Jüngste, Tscha:           | Tsa                                                                                                        |
| Ephar, Efhardh:               | Efferd                                                                                                     |
| Feshavat:                     | Phex                                                                                                       |
| Gyldara:                      | Travia                                                                                                     |
| Khalvena, Kalwen              | Chalwen (nur Sumurrer)                                                                                     |
| Khorr                         | Kor                                                                                                        |
| Lajata:                       | Lata (Schutzpatron Havenas, nur Horasreich)                                                                |
| Lev'tha:                      | Levthan                                                                                                    |
| Lohurama:                     | Los                                                                                                        |
| Mada, Ma'da:                  | Mada                                                                                                       |
| Myror:                        | -                                                                                                          |
| Nereton, Annereton:           | Borons Seelenwaage Rethon + Los                                                                            |
| Ojo'Shombri:                  | -                                                                                                          |
| Pateshi:                      | -                                                                                                          |
| Pheronos, Ferrorach:          | Phex + Firun (Jagdaskpekt)                                                                                 |
| Raia, RaDja, Raisha:          | Rahja                                                                                                      |
| Rrondr, Trondaja:             | Rondra                                                                                                     |
| Satu, Satyara:                | Satuaria (Hexen)                                                                                           |
| Shinxir:                      | -                                                                                                          |
| Siminia:                      | Simia                                                                                                      |
| Sumu, Sumgari, Ansumya:       | Sumu                                                                                                       |
| Vielgesichtiger, Schädelgott: | Der Namenlose                                                                                              |
| Zatura:                       | Peraine (Werte) + Satuaria (Name)                                                                          |
| Zherzhal                      | Schelachar (Herold Praios') + Zerzal (luchsgestaltiger Kriegsgott des untergegangenen Volks der Hochelfen) |

# 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:

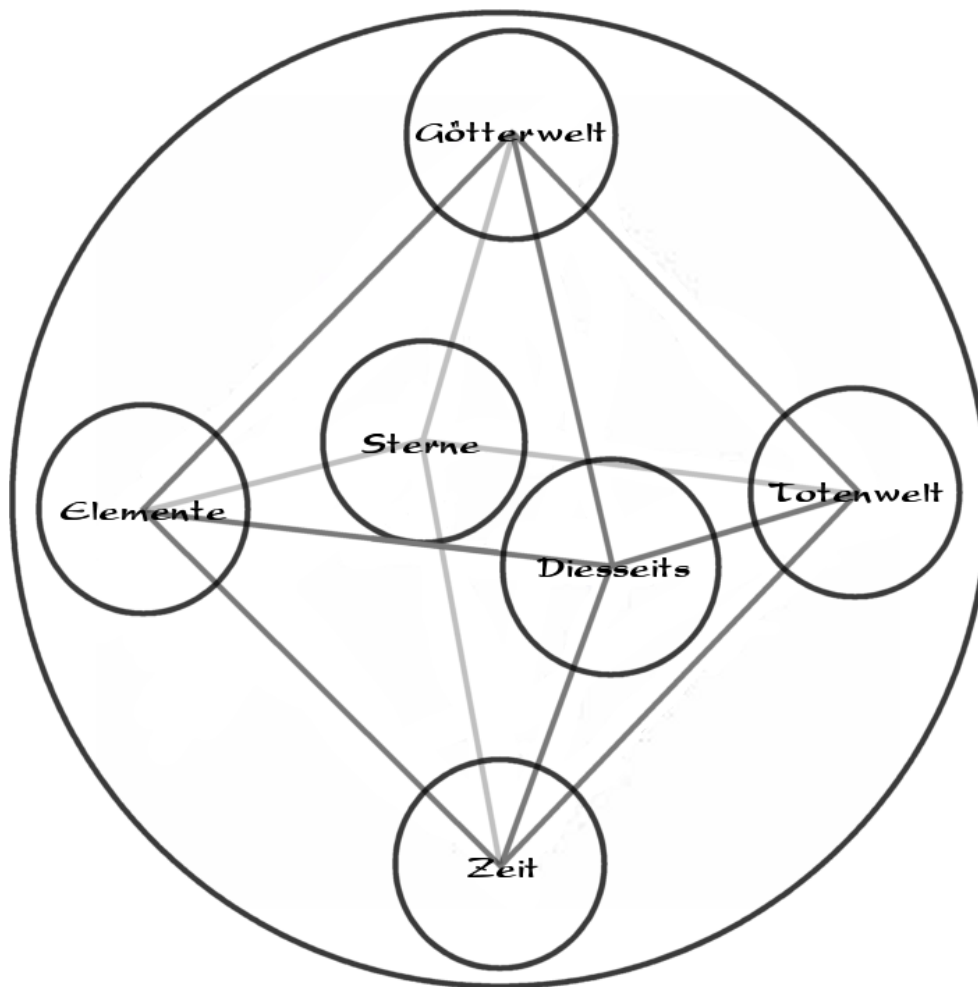
Das hier nun gezeigte ist nichts, was der durchschnittlich ungebildete Normalmyraner bzw. Normalimperiale kennt. Er wird zwar seine Welt kennen, und sicher schon mal was von Neretons Reich und der Götterwelt gehört haben, doch wird ihm der hier nun besprochene Zusammenhang völlig fremd sein.

### **Die sieben Sphären:**

Nach Überlieferung der Alten soll das Universum aus sieben Ebenen der Existenz, den sogenannten 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. Die siebte Sphäre wiederum würde dieses ganze Konstrukt umschließen und ihre Wesen sich lediglich außerhalb dieser Sphäre oder an ihrem Rand aufhalten.

### **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 ständig an der Lebensenergie, während gleichzeitig die Zauberkraft steigt. 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 Zeitenwächter 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 – auch Limbo 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 also die Oktade und eventuell einige weitere Götter. 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: Sterne**

Dies ist die einzige Sphäre, die man von der Erde aus sehen kann – nämlich am zu jeder Nacht bei freiem Himmel. Dies 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, beliefterte die sie doch mit einem großen Teil ihrer Macht.

### **Die siebte Sphäre: Dämonenwelt**

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 Dämonenwelt 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 – ist doch klar! Das jedenfalls würde ein Bürger des Imperiums 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 menschlichen Völkern gibt es auch eine Reihe nicht-menschlicher Völker, die zum Beispiel mit ihrem „Animismus“ ebenfalls eine Form der Magie besitzen. Eine nackte Tatsache, die obwohl offensichtlich, von den Optimaten oft gerne verschwiegen, heruntergeredet oder gar verteufelt wird.

#### **Myranische Beschwörungsmagie:**

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

#### **⚠ Hinweis:**

Es ist normalerweise nicht möglich Wesenheiten der Zeit-Sphäre oder der Götterwelt zu beschwören. Das gilt besonders für die Götterwelt.

### **Grundladen 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 Wesenheiten nicht komplett, sondern nur in form- und willenloser Gestalt in die Wirklichkeit zu rufen: die 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 Wesenheit und zweitens der eigentliche Zauber, die sogenannte Instruktion.

## Wesensbeschwörung:

Ein voll manifestiertes und mit einem Willen behafteten Wesen auf die Welt zu bringen gilt unter Optimaten je nach gewähltem Wesen nicht selten als gefährlich bis hin zu fahrlässig, dumm oder gar wahnsinnig. Dennoch kann es manchmal notwendig sein genau das zu tun, um so z. B. Wesen mit mehr Macht oder Intelligenz 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 lässt die Spieler das Ritual ruhig ausspielen, sprich z. B. Bannkreise zeichnen, Kerzen aufstellen und kleine Opfergaben bringen.

## Über magische Quellen:

Als magische Quellen bezeichnet man verschiedene Bereiche der jeweiligen Sphäre, aus denen der Zauberer sein Wesenheit ruft. Als magische Quellen der Sphäre der Elemente gelten die jeweiligen Elemente wie z. B. Feuer oder Wasser, als Quellen der Sphäre der Sterne trivialerweise die einzelnen Sterne, und als Quellen der Sphäre der Dämonen die einzelnen Reiche dieser Sphäre, denen jeweils andere Klassen von Dämonen entspringen usw.

## 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, zusammensetzen, was meist bei der Erschaffung oder bei Aufstieg 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 Typus „Dienst“ bei den Essenzbeschwörungen, die man gewissermaßen erst mal als eine Art Sonderfertigkeit lernen muss.

### Die Bausteine eines Zaubers:

|                          |                                                                                                                                                |
|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Zauber, Quelle:          | Was soll beschworen werden, von welcher Quelle (Element, Stern usw.)?                                                                          |
| Dienst bzw. Instruktion: | Was soll der beschworenen Macht befohlen werden? Soll sie etwas zerstören, etwas erschaffen, etwas verändern, jemanden beherrschen.            |
| Reichweite:              | Reicht vielleicht eine Berührung oder muss es ein Fernzauber sein? Wenn ja, wie groß soll der Abstand zum Ziel sein, wenn der Zauber los geht? |
| Zielobjekt:              | Ist man selbst das Ziel, eine andere Person/Objekt, eine Gruppe, eine Zone?                                                                    |
| Ritualdauer:             | Soll der Zauber schnell Wirkung zeigen oder hat man Zeit für das Ritual?                                                                       |
| Wirkungsdauer:           | Wie lange soll der Zauber max. anhalten? Reicht eine Wirkung für kurze Zeit oder soll (z. B. eine Verwandlung) den ganzen Tag andauern?        |
| Struktur:                | Wie realitätsnah soll die Illusion oder wie komplex und differenziert der Zauber sein?                                                         |
| Essenz-Menge:            | Wieviel AsP soll der Zauber kosten? Dieser Baustein wird weitestgehend durch die Kombination der anderen bestimmt.                             |

► Der Baustein „Zauber“:

Dieser Baustein gibt üblicherweise die Fähigkeit im Umgang mit einer ganz bestimmten Quelle an. Diese Fähigkeit kann der Zauberer im Laufe seines Lebens steigern, was heißen soll, dass es für diesen Baustein Zauberfertigkeitwerte (ZfW) gibt. Üblicherweise sind es zwei verschiedene ZfW: der ZfW für die Essensbeschwörung und der ZfW für beide Formen der Wesensbeschwörung (bei den mitgelieferten Beispielhelden als eZfW und wZfW bezeichnet). Bei Wesensbeschwörungen gibt es allerdings auch die Möglichkeit auch Bausteine dieses Typs dazu zu benutzen, um den Umgang mit ganzen Sphären zu erlernen oder sich z. B. nur auf externe Wesensbeschwörungen zu konzentrieren, was entsprechend dazu führt, dass es schwieriger (oder halt auch leichter) ist den ZfW dieses Bausteins zu steigern.

► 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 Quellen-Dienst-Kombination ganz verschiedene Zauber bewirken. Auch ist es möglich, dass man mit verschiedenen Diensten die gleiche Wirkung auslösen kann, wobei ein Dienst oftmals geeigneter ist als ein anderer. Dabei ist allerdings immer zu beachten, ob die Wahl eines Dienstes mit der Quelle überhaupt vereinbar ist. Eine dämonische Metzel-Macht zu einer Heilung zu bewegen, dürfte sich als äußerst schwierig erweisen. Dazu später mehr bei den einzelnen Diensten.

► Der Baustein „Struktur“:

Während die meisten der oben genannten Bausteine etwas über die quantitative Komplexität eines Zaubers aussagen, sagt die Struktur gewissermaßen etwas über die qualitative Komplexität eines Zaubers aus. Will jemand z. B. Brackwasser in Mineralwasser veredeln, so besitzt der Zauber 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 Meisterlichkeit des Kunstwerkes. Soll hingegen eine Illusion erzeugt werden, wird die Illusion mit der Struktur immer perfekter und erfasst immer mehr Sinne. Bei sehr hohen Strukturen können sie sogar angreifen und [teilweise] realen Schaden verursachen.

## 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 nur schemenhaft zu erkennen und besitzen meist 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.

## Die magischen Quellen

⚠ Hinweis:

In den nächsten Kapiteln sollen nun die einzelnen Sphären und ihre Quellen im Bezug auf die Magie, sowie einige Zaubermythen und Wesensbeschreibungen näher erleutert werden.



## **Sphäre der Elemente**

### **Die sechs 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. Von diesen sechs Elementen sind die Elemente Feuer und Wasser, Erz und Luft, sowie Humus und Eis jeweils entgegengerichtet. Hinzu kommt allerdings 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 auf Dere befinden. Viele meinen daher er liege auf dem Mond – einige wenige wiederum, auf einem Tafelberg irgendwo 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:  | Besonders geeignet, wenn es um Wärme, Licht oder Zerstörung geht.                                                                     |
| Wasser: | Besonders geeignet, wenn es um Flüssigkeiten oder Wandelbarkeit geht.                                                                 |
| Erz:    | Besonders geeignet, wenn es um Form, Schutz oder Festigkeit geht.                                                                     |
| Luft:   | Besonders geeignet, wenn es um Strömungen oder Beweglichkeit geht.                                                                    |
| Humus:  | Besonders geeignet, wenn es um Natur, Lebewesen oder Lebenskraft geht.                                                                |
| Eis:    | Besonders geeignet, wenn es um Kälte, Dunkelheit, Starre oder den Tod geht.                                                           |
| Kraft:  | Besonders geeignet, wenn es um Telepathie, Telekinese, Teleportation, allgemeine Hellsicht oder die Manipulation anderer Zauber geht. |

### **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 meist nur als z. B. 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 Feuer-säule 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 substantieller Form nicht existiert.

## **Sphäre des Diesseits**

Vom Diesseits zu reden, ist eigentlich nicht ganz korrekt, da die Sphäre des Diesseits im optimatischen Glauben auch die augenscheinlich jenseitigen Feenwelten mit einschließt. Deshalb spricht man bei den Quellen aus der Sphäre des Diesseits vielerorts auch von den Quellen der Natur. Im Grunde genommen sind dabei nur zwei Quellen bekannt: Feenwesen und Tiergeister. Die Wesenheiten aus beiden Quellen können nur vollständig als Wesen mit eigenem Willen beschworen werden, wobei im Falle der Tiergeister die Tierart noch genannt werden muss. Feen wiederum erscheinen nur wenn sie auch wollen und lassen sich, obwohl oft recht hilfsbereit, nur selten von jemandem kontrollieren oder gar herumschubsen.

► Der Umgang mit Feen:

Feen können sich in Gestalt und Größe bisweilen fundamental voneinander unterscheiden. So gibt es z. B. welche, in der Gestalt formloser Lichter, andere in der Gestalt schöner Frauen, mal mit mal ohne Flügel. Feen weisen, obwohl meist recht hilfsbereit, einen ausgeprägten eigenen Willen auf uns lassen sich, selbst bei bestandener Kontrollprobe (weiter unten erläutert) mit- nichten alles diktieren. Gerade wenn es um nackte Gewalt geht, kann es sein, dass sie dann schlichtweg den Dienst verweigert. Feen weisen darüber hinaus bisweilen arg seltsame Verhaltensweisen auf, die stellenweise jeglicher Logik zu widersprechen scheinen. So neigen einige Feen dazu besonders gesprächsfreudig zu sein, während andere Angst vor ihrem Beschwörer haben. Wiederum andere Feen lieben Süßigkeiten, sprechen nur in Reimen oder Gesängen oder mögen ganz bestimmte Arten von Personen nicht.

## **Sphäre der Toten**

Aus der Totenwelt ist nur eine Quelle bekannt, und auch wenn prinzipiell Essenzbeschwörungen möglich sind, liegt der eigentliche Reiz im Umgang mit der Totenwelt in der Beschwörung der Seelen bereits Verstorbener, was einer Wesensbeschwörung gleich kommt. Doch ist die Beschwörung für einen Toten oft lediglich eine Einladung, kein Zwang. Und der Ort, eventuelle Angehörige und die Mondphase können eine Rolle spielen. Tote können von gestaltlos bis hin zu lebensecht wirkenden Wesen in Erscheinung treten, was vom Totenwesen abhängt. Auch Totenwesen lassen sich in die drei bekannten Klassen einordnen. Während ein Geist in der Regel nie ins Totenreich einkehren konnte und meist nur noch ein Schatten seiner selbst ist, kehrt ein Genius, meist aus persönlichen Gründen zurück. Ein Archon wiederum ist in der Regel der Totengeist eines mächtigen Zauberers, die den Ruf nicht selten als Einladung betrachtet mal wieder ins Diesseits zurückzukehren, um dort wieder Einfluss zu nehmen. Sowohl Genien und Archonten besitzen dabei all ihre Erinnerungen, die sie zu Lebzeiten erlangt haben.

## **Sphäre der Sterne**

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

### *Bekannte Quellen der Sphäre der Sterne:*

|                |                                                                                                                              |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Harmonie:      | Balburri: Hellster Stern – Offenbart Harmonie, Zufriedenheit, Glückseeligkeit.                                               |
| Erfolg:        | Ashabel: Gelb-weißer Wandelstern – Offenbart Kraft, Erfolg, [phys.] Stärke                                                   |
| Kreativität:   | Belcar: Heller roter Stern – Offenbart Umwälzung, Neuanfang, Schöpfergeist.                                                  |
| Agression:     | Bel-Shuga: Großer blutroter Wandelstern – Offenbart Streit, Kampf und Gewalt.                                                |
| Erkenntnis:    | Balathandis: Kleiner blauer Wandelstern – Offenbart Vorsicht, Gedächtnis, Klugheit, überlegtes Handeln.                      |
| Freiheit:      | Xetobal: Schneller schwach-weißer Wandelstern – Offenbart Freiheit, Mut, Spontanität, Unbesonnenheit.                        |
| Endgültigkeit: | Undhabal: Großer bleich leuchtender Stern – Offenbart Beharren, Träume, Beständigkeit, Sinn für Vergangenes, Abschluss, Tod. |
| Begierde:      | Baalian: Düsterer Stern – Offenbart Urtriebe, Gier, Gemütsschwankungen, Pessimismus, Selbstzerstörung, Intuition.            |
| Wahnsinn:      | Baal-Urgol: Schwarzer Planet – Offenbart Albträume, Wahnsinn, Zufall, Chaos.                                                 |
| Zauberei:      | Belyabel: Der Mond selbst – Offenbart Magie, Inspiration, Seltsamkeit, Träume, Astralsinn, Verwirrung, Mondsucht.            |

#### ⚠ Hinweis:

Mit der Quelle der Zauberei ist es möglich Zauber in Allgemeinen zu erkennen und bedingt auch zu manipulieren, aber (im Gegensatz zur Quelle Kraft) nicht rohe Astralmacht.

### **Manifestierte Stellare:**

Eine Besonderheit der Stellare ist es, dass es sich hierbei um keine körperlichen Wesen handelt, sondern um reine Geistwesen. Dennoch ist es möglich einen Stellar manifestiert zu rufen. Und auch ähnlich wie bei den Wesen der anderen Sphären steigt mit der Klasse des Stellars sein eigener Wille. Manifestiert kann ein Stellar seinem Beschwörer oder seiner Umwelt sogar augenscheinlich körperlich erscheinen, doch ist diese Gestalt, im Aussehen meist von den Vorstellungen der beteiligten geformt, nur eine Illusion, wenn auch eine mitunter äußerst real erscheinende. Stellare gelten als mit normalen Methoden kaum verletzbar, was sogar die meisten Zauber und geweihte Waffen mit einschließt. Die stärksten Stellare, also die Archonten, gelten als kaum beschwörbar, doch sollen angeblich sogar die Macht über die Gefühle ganzer Massen ermöglichen.

### **Sphäre der Dämonen**

#### **Ein gefährliches Spiel:**

Der Umgang mit den Kräften der Äußeren Sphäre gilt als die vielleicht gefährlichste Disziplin in der optimatischen Magie – allerdings auch als die Disziplin mit mitunter den besten Ergebnissen. Dennoch weiß jeder Optimat, dass er bei keiner anderen Sphäre so viel Vorsicht walten lassen sollte wie hier. Nirgendwo sonst wird so sehr auf die Möglichkeiten der Essenzmagie verwiesen.

#### **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 kurz darauf zuzuschlagen. Dies sind auch die Gründe wieso Optimaten üblicherweise davon absehen voll manifestierte Dämonen zu rufen, auch wenn sie es sicherlich könnten.

### **Die Stärke von Dämonen:**

Voll manifestierte Dämonen gelten im Allgemeinen als fürchterliche Gegner. Selbst schwache, mindere Dämonen sind etwas, bei dem ein Normalmyraner schon nach der Hilfe von Helden schreit. Bei höheren Dämonen, den Genien, kann man in der Regel ihre Stärke an der Anzahl ihrer Hörner ablesen. Doch ist auch hier Vorsicht geboten! Nicht jeder 2-gehörnte Dämon ist auch wirklich schwächer als jeder 3-gehörnte. Und nicht jeder Dämon trägt die Anzahl seiner Hörner auch wirklich zur Schau. Und schon bei 5 Hörnern kann selbst eine erfahrene Truppe von Exorzisten in wirkliche Schwierigkeiten geraten.

### **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 Reiche bzw. Domänen da draußen gibt oder ob die Charakteristika nicht eher ein Ergebnis des der Denkstruktur der Menschen sind, ist nicht ganz geklärt.

#### *Bekannte Quellen der Äußeren Sphäre:*

|            |                                                                                                                                                                                                         |
|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tyakaar:   | Reich der flammenden Rache – dessen Dämonen gerne bestrafen, foltern, verbrennen und meuchelmorden.                                                                                                     |
| Carafai:   | Reich der Kampfes und der Gewalt – dessen Dämonen gerne blutig, grausam und endgültig töten.                                                                                                            |
| Galkuzul:  | Reich der verderbten Wasser – dessen meist maritime Dämonen oftmals Gewässer und Meere heimsuchen.                                                                                                      |
| Thesephai: | Reich der Rastlosigkeit – dessen Dämonen gerne für chaotische Bewegungen sorgen, die Luft vergiften und Zwietracht säen.                                                                                |
| Avastada:  | Reich der Trägheit – dessen Dämonen gerne Körper und Gedanken lähmen.                                                                                                                                   |
| Dya'Khol:  | Reich des Un-Todes – dessen Dämonen gerne in Leichen fahren und sie so zu Untoten erheben oder auch gerne Todesängste hervorrufen.                                                                      |
| Iryabaar:  | Reich des verbotenen Wissens – dessen Dämonen gerne Illusionen oder falsches Wissen schaffen, [Astral-]Kraft verderben und in den Wahnsinn treiben, manchmal aber auch verbotenes Wissen offenbaren.    |
| Naggarach: | Reich der Jagd – dessen Dämonen ihre Opfer gerne hetzen und grausam zu Tode jagen, Tiere kontrollieren, und die auch das Eis beherrschen.                                                               |
| Ghorgumor: | Reich der Katzen – dessen Dämonen oft katzenartige Launen, Spieltrieb und Jagdtrieb in jeweils perverser Form aufweisen und gerne in Felide fahren.                                                     |
| Khalyanar: | Reich des Un-Humus – dessen Dämonen ihre Opfer gerne sinnlos mutieren lassen, mit deren Hilfe man aggressive Chimärenwesen erzeugen kann, die manchmal aber auch das Ziel verjüngen oder heilen sollen. |
| Xolovar:   | Reich der Habgier – dessen Dämonen in ihren Opfern die Habgier wecken, einem Schätze besorgen, finden lassen oder selbige vernichten.                                                                   |
| Mishkarya: | Reich der Fäulnis – dessen Dämonen gerne Fäulnis, Verwesung, Zersetzung, Krankheiten, Insektenplagen und Seuchen verursachen.                                                                           |
| Aggari:    | Reich des verderbten Erzes – dessen Dämonen oft herangezogen werden, um unheilige Gegenstände zu schaffen oder arcanomechanische Gerätschaften zu „verbessern“.                                         |
| Darcalya:  | Reich der Dekadenz – dessen Dämonen gerne düstere Rauschzustände, Genusssucht, unkontrollierte Wollust und Vergewaltigungszwänge hervorrufen.                                                           |

### Geheime Quellen der Äußeren Sphäre:

|              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Eskates:     | Reich der Zeit – ein Reich, über das kaum etwas bekannt ist, und mit dem sich oftmals nur die Verzweifeltsten oder Wahnsinnige auseinandersetzen. Es soll angeblich die Herrschaft über die Zeit und Sphärenreisen ermöglichen. Gerade die Liste der [oft unbeschwörbaren] Dämonen, die ihr angehören sollen, liest sich gerade für aventurische Dämonologen wie ein Who-is-who des Grauens. Darunter: die drei Wächter des Limbus und Sheyazed, der Sphärenspalter. |
| Der Abgrund: | Reich der Herrschaft – ein Reich von dem nur wenige wissen, doch werden diesem oftmals die wunderlichsten Dinge zugesprochen, wie z. B. grenzenlose Macht, unendliche Erkenntnis, das ewige Leben oder gar Göttlichkeit. Nur seltsam mutet es an, dass sämtliche Dämonen dieses Reiches die gleichen zu sein scheinen, die auch die Draydal kennen; Dämonen die man in Aventurien dem Gott ohne Namen zuschreiben würde.                                             |

#### ► Unbekannte Quellen und Dämonen:

Unter Optimaten wird ganz offen darüber spekuliert, ob es nicht vielleicht noch mehr Reiche in der Äußeren Sphäre gibt. So wird gelegentlich ein Reich des insektoiden „Schwarm-Denkens“ als mögliche Quelle erwähnt und auch über weitere Reiche spekuliert.

### Dämonen-Herrscher - Ein aventurischer Vergleich: (\*)

Da es in der Äußeren Sphäre keine Ordnung gibt, sieht man unter Optimaten davon ab von Herrschern der Äußeren Sphäre zu sprechen. Doch wird immer wieder darauf verwiesen, dass es besonders übermächtige und einmalige Dämonen geben soll, die auch hier als Archonten bezeichnet werden. Die meisten Archonten gelten als nicht beschwörbar bzw. wenn sie beschworen werden können, als so gefährlich, dass es höchstwahrscheinlich nicht nur den Untergang des Beschwörers, sondern auch der gesamten Region bedeuten kann. In Aventurien gibt es einen ganz bestimmten Begriff für diese besonders gefährliche Form der Archonten: die Erzdämonen. Die folgende Liste soll ein Vergleich zwischen myranischen und aventurischen Namen bieten.

| Quelle:     | Bekannte Archonten:                                  | Erzdämon (allg.):                                                     | Erzdämon (Zhayad): |
|-------------|------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|--------------------|
| Tyakaar     | Bel'Arkhanz                                          | Blakharaz                                                             | Tyakra'Man         |
| Carafai     | Baal-Arar                                            | Belhalhar                                                             | Xarfai             |
| Galkuzul    | Ru'Huranga; einigen Spekulationen nach auch 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   | Sordhul, Bylhara                                     | Belzhorash                                                            | Mishkhara          |
| Aggari      | (unbekannt)                                          | Agrimoth                                                              | Windharcad         |
| Darcalya    | Balat-Khel                                           | Belkelel                                                              | Daar-Klajid        |
| Eskates     | Abys-Beral, Abys-Undar, Abys-Maneth, Sheyazed        | Freie Dämonen Heskaket, Abyssabel, Abyssandur, Abysmaroth, Shihayazad |                    |
| Der Abgrund | Maruk-Methai                                         | Dämonen des Namenlosen                                                |                    |

## 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 die Anrufung bei einem Essenzzauber, sind üblicherweise schon mal ein W6 der LeP des Beschwörers dahin. Wird der Dämon zwar aufgerufen, kann aber nicht kontrolliert werden, kann es zu nicht absehbaren Folgen kommen: Der Dämon kann im einfachsten Fall wieder verschwinden, oder er missinterpretiert absichtlich den Befehl – der Dämon kann dem Beschwörer auch einen sogenannten „minderen Pakt“ (Paktmal ohne Gegenleistung) aufhalsen oder ihn gar angreifen.

## Zauberei im Detail:

### Dienste und Instruktionen:

Kommen wir zum zweiten Baustein eines Zaubers, dem Dienst. Dienste werden sowohl für Essenz- als auch Wesensbeschwörungen benötigt, und geben an was man mit der Macht der Quelle anstellen will bzw. was das Wesen am Ende tun soll. Dienste können einem Willen behaftetem Wesen immer direkt vorgetragen werden. Die einzige Grenze sind hier die eigene Vorstellungskraft und die Natur des Wesens. Sie sind in diesem Fall auch nicht Teil der Zauberformel. Dienste von Essenzzaubern (sog. Instruktionen) sind Bestandteil der Formel und müssen immer als Sonderfertigkeiten erlernt werden.

### Einige der möglichen Dienste:

|                |                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Analyse:       | Ein Objekt wird nach Beschaffenheit einer bestimmten Quelle untersucht.                                                                                                                                                            |
| Antimagie:     | Hebt einen fremden Essenzzauber auf. Der Anti-Zauber dabei muss spürbar gelungener bzw. mächtiger als der aufzuhebende Zauber sein.                                                                                                |
| Beseelung:     | Der Anteil der Quelle wird im Ziel erhöht. So wird z. B. mittels Feuer ein Objekt wärmer, eine Person mittels Stellarer Quellen aggressiv[er] oder freundlich[er]. Man kann auf diese Weise auch Dämonen in Maschinen zaubern usw. |
| Explosion:     | Energie der Quelle wird explosionsartig freigesetzt, wodurch ein Schaden entsteht, der im Zentrum am größten ist und nach außen hin abnimmt.                                                                                       |
| Heilung:       | Die Quelle heilt ein Lebewesen. Nur wenige Quellen sind dazu tauglich.                                                                                                                                                             |
| Hellsicht:     | Ermöglicht es durch das Element zu blicken. Bei Astralkraft beherrschenden Quellen sogar durch alle Elemente aber nur über kürzere Strecken.                                                                                       |
| Illusion:      | Erzeugt Illusionen. Im Fall von materiellen Elementen sind dies für alle sichtbare Illusionen in der Natur. Im Fall von nicht-materiellen Elementen sind dies Illusionen im Geist des Betrachters.                                 |
| Kommunikation: | Ermöglicht eine rein geistige, sprich telepathische, Kommunikation mit der Zielperson. Die Quelle bestimmt mit welcher Art Wesen man kommunizieren kann (z. B. Humus bei Menschen, Kraft bei Geistern).                            |
| Manifestation: | Das gewünschte Element oder die gewünschte dämonische Kraft wird quasi aus dem nichts erzeugt. Es sind sogar im Fall von Elementen sogar einfache geometrische Formen möglich. Es können keine Lebewesen erzeugt werden.           |

|                 |                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Reinheit:       | Gibt einer elementaren Substanz einen neuen glanzvollen Schein ohne das Element zu ändern (z. B. bei Erz: Blei zu Gold) oder mindert es.                                                                                  |
| Schadenszauber: | Das Ziel wird mit dem Element oder der dämonischen Präsenz angegriffen und erleidet Schaden. Man kann sich aussuchen ob auf die LeP oder die Ausdauer.                                                                    |
| Schutz:         | Erzeugt einen Schutzschild, der vor den Auswirkungen einer ganz bestimmten Quelle schützt, bei Astralkraft kontrollierenden Quellen vor aller Art Zauber. Passende dämonische Quellen können auch vor Elementen schützen. |
| Transport:      | Der Zauberer kann schadlos durch das Element wandern, im Fall von Kraft führt das zu einer Reise durch den Limbus.                                                                                                        |
| Traumbesuch:    | Ermöglicht es in die Träume andere einzusteigen und auch sie geringfügig zu manipulieren.                                                                                                                                 |
| Verhüllung:     | Verbirgt ein Objekt aus dem Element vor fremden Betrachtern. Im Fall von Stellaren verbirgt es die jeweiligen Gefühlszustände des Zauberers.                                                                              |
| Verwandlung:    | Ein Objekt aus einem bestimmten Element wird in ein anderes [in der Regel ähnlich großes] Objekt aus dem gleichen Element verwandelt.                                                                                     |
| Wahrnehmung:    | Ermöglicht es Elemente (z. B. Wasser in der Wüste), Personen mit bestimmten Gefühlszuständen oder dämonische Kräfte aufzuspüren.                                                                                          |
| Zurückschicken: | Kein Essenz-Dienst, sondern nur bei Wesensbeschwörungen von Bedeutung: Das manifestierte Wesen wird nach getaner Arbeit zurückgeschickt. Der Dienst ist kostenlos.                                                        |

⚠ Hinweis:

Einige Dienste setzen die Kenntnis anderer Dienste voraus (Analyse z. B. Wahrnehmung).

### Bausteine der Komplexität:

Abgesehen von der Quelle und dem Dienst, gibt es noch weitere Bausteine, die sozusagen die Feinjustierung des Zaubers vornehmen. Abhängig von der Wahl dieser Bausteine sind die späteren Zauberformeln schwächer oder mächtiger, plumper oder eleganter, weitreichender oder auch nicht; allerdings auch gleichzeitig mit Erleichterungen oder Erschwernissen auf die Anrufungsprobe (weiter unten erläutert) bzw. niedrigerem oder höheren AsP-Verbrauch belegt – oder auch beidem. Hier nun einige Beispiele für die bereits oben genannten Bausteine der Komplexität und die daraus folgenden Erschwernisse (bei positiven Werten) auf die Probe.

#### Beispiele für Bausteine der Komplexität:

|                |                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Reichweite:    | Man selbst (-1); Berührung (0); bis 1 m Entfernung (+1); bis 7 m Entfernung (+3); bis 50 m Entfernung (+5); bis zum Horizont (+7)                                                                                                                                            |
| Zielobjekt:    | Ein Lebewesen (-1); ein lebloses Objekt oder ZfW Lebewesen (0); Zone mit ZfW Radius oder 3xZfW Objekte (+3); ein ganzer Landstrich (+7)                                                                                                                                      |
| Ritualdauer:   | Eine Stunde (-1); 30 Minuten (0); 5 Minuten (+1); 10 Aktionen (+3); 5 Aktionen (+4); eine Aktion (+7)                                                                                                                                                                        |
| Wirkungsdauer: | So viele Aktionen wie ZfP übrig blieben (-1); 50 Kampfrunden (0); permanent aber dem natürlichen Bestreben des Ziels unterworfen (+1); so viele Stunden wie ZfP übrig blieben (+2); ein Oktal (+5); permanent und sich dem natürlichen Bestreben des Ziels widersetzend (+7) |
| Struktur:      | Reichen von extrem einfach (-1), extrem schwer (+4), bis hin zu extrem komplex (+7). Als extrem einfach gelten z. B. einfachste Beseelungen, als extrem komplex u. a. viele komplette Verwandlungen von Lebewesen.                                                           |
| Essenzmenge:   | Bestimmt den benötigten AsP-Verbrauch für den Zauber. In der Regel steigt der AsP-Verbrauch mit der Wirkungsdauer, der Höhe des zu verursachenden Schadens, der Menge einer zu verzaubernden Substanz oder auch der Struktur. Genauer ist im Zweifelsfall Meisterentscheid.  |

► Über permanente Zauber:

Der Umgang mit permanenten Zaubern ist oft eine recht schwierige und auch kostspielige Angelegenheit. Permanente Zauber, die sich den späteren natürlichen Prozessen unterwerfen, sind oft noch recht einfach zu beherrschen. Zu ihnen gehören unter anderem Heil-, Entgiftungs-, und auch viele Angriffszauber, während andere Zauber wie z. B. Hellsichtzauber sich sofort wieder auflösen würden, da es normalerweise nicht zur Natur des Menschen gehört hellsichtig zu sein. Permanente Zauber, die sich um das natürliche Bestreben der Zielobjekte nicht scheren, sind hingegen ein ganz anderes Kaliber. Ein Steinblock, der dauerhaft in eine Statue verwandelt werden soll, ohne jemals behauen worden zu sein, wird mehr AsP kosten; und Talentboni, Steigerungen der Grundwerte oder volle Lebensenergie mit permanenter Wirkung darf der Spielmeister gleich von vornherein verbieten.

### Qualität einer Formel:

Zauberformel ist nicht gleich Zauberformel, und selbst zwei augenscheinlich identische Zauberformeln können unterschiedlich gut gestaltet sein. Dieser Unterschied wird in der sogenannten 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 eins auf. Der Wert lässt sich steigern.

### Formelzauber vs. Spontanzauber:

Wer sich bei der Zauberei nicht auf die Anzahl der Zauberformeln in seinem Besitz beschränken lassen will, kann sich einer alternativen Zauberform, der sogenannten Spontanzauberei verschreiben. Spontanzauberer sind in der Lage zu jeder Zeit und basierend auf ihren Kenntnissen in Sachen Quelle und Dienste einen Zauber aus dem Kopf heraus zusammenzubasteln. Allerdings ist hierfür das Lernen einer entsprechenden Sonderfähigkeit notwendig. Weitere Einschränkungen gibt es bei der Komplexität eines Zaubers. Selbige werden bei Spontanzaubern in 5 Grade unterteilt: Grad 0 bis Grad IV. Zu Grad 0 gehören alle Komplexitäten bis zu einer Erschwernis von 0, zu Grad I alles bis +2, zu Grad II alles bis +4, zu Grad III alles bis +6 und zu Grad IV alles mit +7. Für Grade über 0 sind jeweils weitere Sonderfertigkeiten zu erlernen. Beispiel: Sonderfertigkeit „Spontanzauberei III (Struktur)“ für Strukturen bis +6.

⚠ Hinweis:

Spontanzauber besitzen keine Qualität, können auf diese Weise also nicht erleichtert werden.

### Zauberei im Einsatz

#### Zauberproben - Anrufungsprobe:

Anders als man vielleicht meinen könnte sind Zauberproben nicht einfach nur an die Zauberformel gebunden. Vielmehr hängt der Talentwert vom Quellen-ZfW, von der Komplexität der Formel und von der Qualität der Formel ab. Auf welche Grundwerte am Ende allerdings geprobt wird, ist nicht Sache der Quelle oder der Zauberformel, sondern Sache der Sphäre. Vom Erfolg dieser sogenannten Anrufungsprobe hängt am Ende ab, ob ein Zauber überhaupt klappt oder nicht.

#### Anrufungsprobe je nach Sphäre:

| Elemente: | Diesseits: | Totenwelt: | Sterne:  | Dämonen: |
|-----------|------------|------------|----------|----------|
| MU/KL/CH  | MU/KL/IN   | MU/MU/CH   | KL/IN/CH | MU/MU/CH |

## **Zauberproben - Kontrollprobe:**

Ist man gewillt ein Wesen zu beschwören, das einen eigenen Willen besitzt, so wird neben der Anrufungsprobe auch noch eine zweite Probe, die sogenannte Kontrollprobe notwendig, die bestimmt, ob sich das Wesen dem Willen seines Beschwörers überhaupt unterwirft. Diese Probe besteht aus einem einzelnen W20-Wurf auf einen Talentwert, der wie folgt berechnet wird (Abkürzungen siehe Heldenbeispiele):

$$(MU+KL+IN+CH+wZfW)/5$$

Kontrollproben werden bei mächtigen Wesen in der Regel erschwert. Die richtige Gesinnung, richtiger Ort und Zeit und passende Opfergeschenke können sie allerdings erleichtern. Wird die Kontrollprobe verhasen, bestimmt in der Regel die Höhe der Überwürfelung was passiert. Manch Wesen ist so eventuell nur misstrauisch und will überredet werden. Andere Wesen verschwinden einfach wieder oder tun wie im oben beschriebenen Fall mit den Dämonen besonders bei hohen Überwürfelungen noch wesentlich Schlimmeres. Es gibt sogar Wesen wie die Feen oder die Totengeister, die sich der Aufforderung zu erscheinen widersetzen können, wenn sie wollen. Da hilft auch keine noch so hohe bestandene Kontrollprobe (oder Aufrufprobe).

## **Beispiel: „Die Weinprobe“**

Da das Zaubern mit optimatischen Zaubern, mit seinen ganzen Erklärungen, nun sicherlich für einige 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 Optimat in der Gruppe (Spezialität Wasser- und Humus-Magie) hat nun die zündende Idee: Er verzaubert einfach Wasser zu Wein. Also nimmt er nun seine Feldflasche, geht zum Bach und füllt diese komplett mit frischem kalten Wasser ab. Dann folgt der Zauber.

### *Beispiel-Spontanzauber für die Weinprobe:*

|                |                                                                                                                                                                                                                                               |
|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Quelle:        | 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 „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. Daher gibt es hier keinen Aufschlag.                                                                                                               |
| Zielobjekt:    | Das Ziel des Zaubers ist ein einziges Objekt, nämlich besagte Flasche oder besser gesagt deren Inhalt. Auf hierfür gibt es keinen Aufschlag.                                                                                                  |
| Ritualdauer:   | 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 einen Aufschlag 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. Aufschlag: +2                                                              |
| Struktur:      | Wein weist als Flüssigkeit in etwa eine mittlere Reinheit auf. Daher wird die Probe um +2 erschwert.                                                                                                                                          |
| Essenz-Menge:  | Es ist lediglich eine Feldflasche voll Wasser, das insgesamt für ein paar Stunden in Wein verwandelt sein soll. Das ist eine Verwandlung, aber keine in ein anderes Element. Der Meister entscheidet für den kleinen Spaß 4 AsP zu verlangen. |

Der Optimat hat auf „Essenzbeschwörung von Wasser“ einen ZfW von 10 und kennt den Dienst „Reinheit“. Er besitzt zudem alle Parameter-Sonderfertigkeiten auf Stufe I, also „Spontanzauberei I (Reichweite)“, „Spontanzauberei I (Zielobjekt)“ usw. 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 aber trotzdem. Na dann – wohl bekomm's!

## **Hilfsmittel der Optimaten**

### **Der Zauberstab:**

Der Zauberstab ist nach der Triopta für einen Optimaten das zweitwichtigste Utensil, weswegen auch fast alle Optimaten einen besitzen. Zauberstäbe 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 und Metall sein. Im Gegensatz zu aventurischen Zauberstäben sind optimatische Zauberstäbe aber nicht gleich automatisch quasi-unzerstörbar. Allerdings können, wie in Aventurien an einen Zauberstab sogenannte Stabzauber gekoppelt werden.

### *Einige Stabzauber-Beispiele:*

|                   |                                                                                                                                                                                                     |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Blendung:         | Ein greller Lichtblitz blendet den Gegner. Der Stabzauber „Lichtzauber“ wird vorausgesetzt.                                                                                                         |
| Elementarklinge:  | Der Stab verwandelt sich in eine mächtige Waffe aus einem verletzenden Element (z. B. Feuer, Erz oder Eis). Jeder Treffer mit der Waffe kostet AsP. Der Stabzauber „Kraftfokus“ wird vorausgesetzt. |
| Funkenregen:      | Ein Funkenregen wird erzeugt, der bedingt gelenkt werden kann. Wird meist eingesetzt, um Gegner zu irritieren.                                                                                      |
| Hammer des Magus: | Der Zauberer ist in der Lage mit dem Stab Schläge von großer Wucht gegen unbelebte Materie zu verteilen. Der Hammer wirkt nicht gegen Lebende.                                                      |
| Kraftfokus:       | Ein passiver Stabzauber, der dafür sorgt, dass ab sofort alle Zauber automatisch einen AsP weniger kosten.                                                                                          |
| Lichtzauber:      | Die Spitze des Zauberstabes leuchtet in Form einer Fackel auf.                                                                                                                                      |
| Stabexplosion:    | Der Stab explodiert in lauter Fragmente und richtet Flächenschaden (3W6 + ZfP* im Zentrum) an. Der Zauber kann auch über Entfernung ausgelöst werden. Der Dienst „Schaden“ wird vorausgesetzt.      |
| Zauberparade:     | Der Zauberer kann mit dem Stab Zauber über eine PA-Probe abwehren, so als wären es physische Angriffe.                                                                                              |

### **⚠ Hinweis:**

Der Talentwert für Stabzauber ist immer der Ritualkundewert. Auf welche Grundwerte geprobt wird und wieviel Astralpunkte ein Stabzauber kostet, ist von Stabzauber zu Stabzauber unterschiedlich.

### **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. So lange sie getragen wird, steigert sie die Kräfte des jeweiligen Trägers. Doch gilt das nur für den Träger, für den die Maske auch gemacht ist. Dabei steigt mit dem Weihegrad eines Optimaten auch die Macht seiner Maske. Junge Optimaten in den Lehrjahren tragen hingegen überhaupt keine Maske, dafür ein Stirnband.

### *Macht der Triopten nach Weihegrad:*

|                   |                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Adeptus minor:    | Eine Quelle wird gewählt. Alle Anrufungsproben mit dieser Quelle sind um 1 erleichtert.                                                                                                                                                                            |
| Adeptus maior:    | Alle Anrufungs- und Kontrollproben der obigen Quelle sind um [weitere] 2 Punkte erleichtert. Die Triopta ist in der Lage bis zu 11 AsP als Reserve zu speichern. [...]                                                                                             |
| Adeptus exemptus: | Ein Dienst wird gewählt. Alle Zauber mit diesem Dienst sind um 2 erleichtert. Die AsP-Reserve erhöht sich auf 23 AsP. Es ist möglich zu Lasten der AsP-Reserve einen Zauber zu speichern (max. Essenz-Dichte: 23 AsP) und später bei Bedarf ohne Probe auszulösen. |

#### ⚠ Hinweis:

Um die Fähigkeiten der Triopten komplett freizusetzen, bedarf es diverser Sonderfertigkeiten. In diesen Fällen wurde davon ausgegangen, dass man alle benötigten Sonderfertigkeiten hat.

#### ► Weitere Weihegrade:

Bereits als Adeptus exemptus ist es einem gestattet eigene Schüler auszubilden, die dann notfalls auch in den Optimatenrang erhoben werden. 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**

### **Animismus - Grundlagen:**

Hauptsächlich unter den Nicht-Menschlichen aber auch bei einigen menschlichen Völkern ist diese Form der Magie anzutreffen. Sie ist oftmals von der Erschaffung von Ritualplätzen, Fetischen und größeren Zeremonien geprägt. Im Gegensatz zur Optimatik ist einem Animisten ein analytisches Formelverständnis meist fremd. Er wirkt seine Kraft meist intuitiv. Dabei gleichen animistische Zauber rein Regeltechnisch oft Instruktionen, Inspirationen und einer Reihe Hexenflüche. Dabei wird nur selten mit Dämonen hantiert. Die, die es tun, sind z.B. Shurrhokach der Pardir.

### **Animismus - Rituale:**

Die animistischen Rituale sind vielfältig und unterscheiden sich stark von Kultur zu Kultur bzw. von Spezies zu Spezies. Hier sollen nun einige Ritualformen genannt werden. Auf die Frage, was man nach erfolgreichem Ritual von so einem Geist alles erwarten kann, wird hier jedoch nicht näher eingegangen. Vieles ist jedoch vergleichbar mit dem Wirken optimatischer Magie.

### *Beispiele für Ritualformen:*

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| BaLoa der Amaunir:      | Tanzen sich meist 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.                                                                                                                                                                   |
| Shanwada der Shingwa:   | Arbeiten meist mit bunten Steinen, die sie zu mystischen Mustern, so genannten Shandala (vergleichbar mit den irdischen Mandala) zusammenlegen. Begleitet wird das oft mit Tanz und rhythmischer Musik.                                                                            |
| 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. |

### **Magie der Priesterinnen Era'Sumus:**

Obwohl ebenfalls dem Optimatentum angehörend, unterscheidet sich die Macht der Zauberpriesterinnen Era'Sumus doch teilweise erheblich von der ihrer Kollegen auf dem Festland. So ist ihre Macht sehr stark vom Glauben an Sumu und Lev'tha geprägt und ähnelt dabei teilweise gar der karmatischen Kraft der Geweihten Aventuriens. Doch will man den Hauptteil ihrer Macht einem aventurischen Vergleich unterziehen, so gleicht sie wohl am ehesten den dortigen Hexenflüchen. Kein Wunder, hat der größte Teil des dortigen Hexenkultes ja auch seinen Ursprung im Satu-Kult.

### **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 sog. Sikaryan) des Blutes die Wirkung noch zu steigern. Dabei hängt die Effizienz vom Blutopfer ab. Das kann ein Opfertier sein, ein Mensch oder der Zauberer selbst. Man kann ein wenig oder alles Blut einsetzen. Doch 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.

### **Technomantie - Magische Technik:**

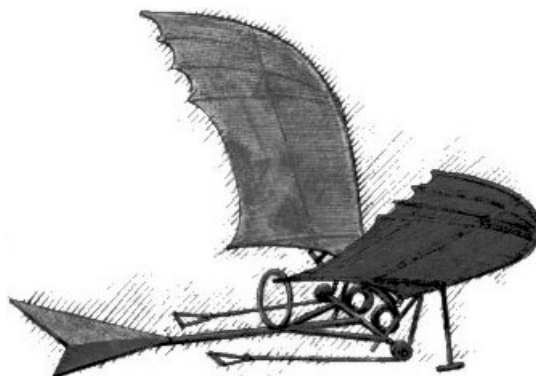
Die Technomantie ist auch unter Optimaten eine oftmals hoch angesehene Kunst, wurde sie doch schon von den Alten im Ersten Imperium eingesetzt. Mit ihr war und ist es möglich eine Reihe Apparate zu bauen, bis hin zu diversen Kriegsmaschinen. Die dazugehörige Zauberkunst wird Influxion genannt. Als die 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.                                                                                          |
| Arcano-mantik:   | 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. |
| Arcano-mechanik: | 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 archanomechanische 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.



## Alchimie - Das Tränkebrauen:

Wie man sich vielleicht denken kann, ist die Alchimie die Kunst Tränke oder einfache Substanzen mit magischer Wirkung zu erstellen. Soweit unterscheidet sie sich nicht weit von der Alchemie in Aventurien. Doch haben sich an dieser Stelle einige Völker besonders hervorgetan.

### Sonderfälle bei Alchimisten:

|           |                                                                                                                                                                                               |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Neristu:  | Sind insbesondere für ihre Giftmischungen berühmt und berüchtigt. Ihre Tränke sollen oft mit blutmagischen Ritualen verwoben sein und teilweise selbst aus Organen von Tieren 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 Elementar-Wirkung geht, gelten sie oftmals als die Meister ihrer Kunst. |

#### ⚠ Hinweis:

Das Herstellen eines Zaubertranks ist mit optimatischer Magie und die Rezepte mit Matrizen vergleichbar (auch wenn der Alchimist sein Rezept nicht immer im Kopf hat). Allerdings benötigt man für einen Trank oftmals eine Reihe Inkredenzien. Dafür hält der Trank dann auch in der Regel eine sehr lange Zeit, bis er verdirbt.

## Nachteile von Magiern

### ► Über das Tragen von Metall:

Ein altes Problem, dass seit jeher bekannt ist, ist die Eigenschaft des Elements Erz magische Energien bis zu einem gewissen Grad zu blockieren. Die Rede ist vom Tragen von – Metall. Eine Kette, ein Ring oder auch ein Metallzauberstab (in Aventurien unbekannt) sind nicht das Problem, doch eine Kettenrüstung oder ein großer Schild, vermögen die Magie erheblich zu stören, weswegen Zauberer davon absehen so etwas zu tragen.

### ► Aventurische Zauberer in Myranor: (\*)

In Myranor herrscht ein anderer Astralfluss vor als in Aventurien. Daher würde es einem aventurischen Gildenzauberer anfangs auch recht schwer fallen akkurat einen Zauber zu wirken. Dies könnte sich in erschwerten Proben äußern oder auch in sekundären Nebenwirkungen, die der Meister mittels einer speziellen Zusatzprobe festlegt. Erst mit der Zeit würde sich der Zauberer an die neuen Gegebenheiten gewöhnen.

## Zauberliste für Einsteiger

Keine Zauberer ohne Zauberformeln, die je nach Tradition auch mal als Matrizen oder als „Wahre Namen“ (jedenfalls bei den Animisten) bezeichnet werden. An dieser Stelle sollen genau die Formelzauber genannt werden, zu denen die mitgelieferten Beispielhelden in der Lage sind. Es wird in der Regel allerdings nicht weiter auf den genauen AsP-Verbrauch oder die genaue Instruktion eingegangen. Und sofern nicht anders genannt, richten sich Beherrschungszauber gegen Wesen mit maximalem Gewicht in etwa dem eines Leonir (ca. 125 kg).

### Zauberformeln der Beispielhelden:

|                         |                                                                                                                                                                                                       |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Adlerverwandlung:       | Der Zauberer verwandelt sich eine Zeit lang in einen Adler. Er kann nach wie vor rational denken aber nicht sprechen. Kleidung wird nicht mitverwandelt. Kostenbeispiel: Dieser Zauber kostet 13 AsP. |
| Blick durch Illusionen: | Erhöht Klugheit und Magieresistenz des Magiers um ein Viertel der ZfP* sowie seine Sinnesschärfe und Selbstbeherrschung um die halben ZfP*. Dieser kann nun Illusionen besser als solche erkennen.    |

|                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dreifaches Gewicht:   | Ein Opfer in maximal 7 m Entfernung wird dreimal so schwer und damit träge und langsam. Das Opfer muss zudem bei jeder Handlung eine KO- oder KK-Probe bestehen, oder es erleidet einen hohen Ausdauerverlust.<br>Hinweis: Dieser Zauber ist um die gegnerische Magieresistenz erschwert.                                                                                                                                                                                                      |
| Ertränken:            | Füllt die Lungen eines Gegners mit Wasser, so dass er pro Kampfrunde 2 LeP verliert. Wirkt auf 1 m Entfernung und nur gegen Lungenatmer.<br>Hinweis: Dieser Zauber ist um die gegnerische Magieresistenz erschwert.<br>Kostenbeispiel: Dieser Zauber kostet nur 2 AsP, ein gutes Beispiel, wie ein einfacher elementarer Manifestationszauber geschickt eingesetzt eine große Wirkung haben kann.                                                                                              |
| Federfall:            | Verringert das Gewicht des Zauberers, so dass er, ohne Schaden zu nehmen, von von doppelt so hohen Punkten sich runterfallen lassen und auch doppelt so weit springen kann, wie sonst üblich.                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Fesselranken:         | Ranken beginnen aus dem Boden zu wachsen und sich um die Beine eines Feindes zu schlingen. Wirkt auf 3 m Entfernung und braucht Humus-Boden. Alle körperlichen Proben des Feindes sind um die halben ZfP* erschwert, und sie Ranken wachsen notfalls auch (an anderer Stelle) nach.                                                                                                                                                                                                            |
| Feuerball:            | Ein Feuerball wird auf einer bis zu 21 m langen Strecke verschossen. Die folgende Explosion verursacht im Zentrum (dann abfallend) einen Schaden in Höhe von 5W6 + die halben ZfP* gegen alle Gegner in der Zone.<br>Kostenbeispiel: Dieser Zauber kostet 21 AsP.                                                                                                                                                                                                                              |
| Feuerhand:            | Eine bis zu 3 m lange Stichflamme fährt aus der Hand des Zauberers und verursacht bei einem Gegner Brandschaden in Höhe von 2W6 LeP.<br>Kostenbeispiel: Dieser Zauber kostet 7 AsP.                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Fremdes Schriftentum: | Der Zauberer kann fremde Texte und Glyphen mit einem Talentwert in Höhe der ZfP* lesen/deuten (bei bereits bekannten Schriften erhöht sich der Wert entsprechend um die ZfP*). Der Zauber versagt bei verschlüsselten Texten und einigen arkanen Sprachen.                                                                                                                                                                                                                                     |
| Geschwindigkeitschub: | Erhöht die Geschwindigkeit, Ausweichen und die Gewandtheit um die halben ZfP*. Erhöht den INI-Basiswert und alle Paraden um ein Viertel der ZfP*.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Großer Lausangriff:   | Der Zauberer kann Geräusche besser wahrnehmen und bedingt auch gezielt aus Störgeräuschen heraushören. Der Talentwert auf Sinnesschärfe steigt beim Hören um die ZfP*, der Malus durch Störgeräusche sinkt um ZfP*/2.                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Gute Freunde:         | Das Ziel glaubt in dem Zauberer einen guten Freund oder Bekannten vor sich zu haben und ist dementsprechend hilfsbereiter (aber nicht dämlich).<br>Hinweis: Dieser Zauber ist um die gegnerische Magieresistenz erschwert.                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Kampfinspiration:     | Auf einer Entfernung von höchstens 3 m wird der Kampfgeist von eZfW Personen erhöht. Ihre AT und PA steigen zeitweilig um die halben ZfP*.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Kleiner Heilzauber:   | Vermag einem Ziel 7 LeP zu heilen und eine Wunde zu schließen (ein Wundpunkt wird gestrichen). Das Ziel muss dabei berührt werden.<br>Kostenbeispiel: Dieser Zauber kostet 7 AsP (für 7 LeP).                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Kühles Wasser:        | Der Zauberer kann kühles Trinkwasser in etwa der Menge generieren, die in einen Trinkschlauch passt. Getrunkenes Wasser verschwindet nicht mehr.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Luftreserve:          | Eine Frischluftblase mit etwa 1 m Radius wird um den Kopf des Magiers erzeugt und aufrecht erhalten.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Massenmord:           | Erzeugt auf einer Entfernung von maximal 21 Metern eine Schockwelle des Massakers, die bei bis zu 3 × eZfW Lebewesen im Zentrum (dann abfallend) einen Schaden in Höhe von 8W6 + ZfP* anrichtet. Alle W6 mit der maximalen Augenzahl werden nochmal gewürfelt und der Schaden hinzu-addiert. Die Wundschwelle ist auf KO minus 2 herabgesetzt. Ein sehr gefährlicher Zauber, der bei zu großer Nähe auch nicht vor dem Verursacher Halt macht.<br>Kostenbeispiel: Dieser Zauber kostet 40 AsP. |

|                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Respekts-<br>person:                   | Der Zauberer wirkt auf andere wie eine Respektperson, so dass dessen Meinung und Wünsche absoluten Vorrang haben. Eventuelle Gegenproben sind um die halben ZfP* erschwert.<br>Hinweis: Dieser Zauber ist um die gegnerische Magieresistenz erschwert.                                                                                                                                                                      |
| Rheias Gabe<br>(Zufallszwang):         | Ein bis zu 3 m entferntes Opfer wird gezwungen eine anfallende Entscheidung, vor die es gestellt werden muss, rein zufällig zu treffen. Die wählbaren Möglichkeiten müssen auf dem ersten Blick plausibel wirken (allerdings nicht unbedingt auf dem zweiten). Der AsP-Verbrauch steigt mit der Anzahl der wählbaren Entscheidungsmöglichkeiten.<br>Hinweis: Dieser Zauber ist um die gegnerische Magieresistenz erschwert. |
| Ruf der<br>Betörenden:                 | Ein Stellar-Genius des Sterns Baalian wird beschworen. Dieser erscheint meist in der Gestalt eine wunderschönen und betörenden Person und kann u. a. auch genau in dieser Richtung eingesetzt werden.                                                                                                                                                                                                                       |
| Ruf des Licht-<br>wichtels:            | Eine kleine Lichterfee wird beschworen. Lichtwichtel sehen weitgehend aus wie kleine Lichtkugeln, können sprechen und sind meist recht neugierig.                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Ruf der<br>Nympe:                      | Eine Nympe, meist in der Gestalt einer wunderschönen Frau, wird beschworen. Das Element der Nympe wird meist durch die Umgebung bestimmt. Je nach Element bringt die Nympe andere Fähigkeiten mit. Es gilt die gleiche Regel wie bei Elementaren: Es gibt keine Kraft-Nymphen.                                                                                                                                              |
| Ruf des Nekro-<br>mentors:             | Eine Seele aus dem Totenreich wird beschworen. Wer erscheint, hängt oft vom Ort ab. Nekromentoren erweisen sich oft als hilfsbereite Berater.                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Ruf der verlore-<br>nen Seele:         | Ein Totengeist, der nicht in die Totenwelt einkehren konnte, wird beschworen. Er kann u. a. bedingt als Zeuge gehört werden.                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Ruf der<br>Walküre:                    | Die Seele eines erfahrenen Kriegers oder lokalen Helden mit überdurchschnittlicher Kampferfahrung wird beschworen. Wer erscheint hängt oft vom Ort ab. Diese kann u. a. als zusätzlicher Mitkämpfer dienen.                                                                                                                                                                                                                 |
| Ruf des Kund-<br>schafers:             | Ein Stellar-Geist des Sterns Balathandis wird beschworen. Er kann stellenweise als Berater dienen oder aber auch zur Spionage eingesetzt werden.                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Schutz vor<br>Hitze:                   | Der Zauberer wird durch die Auswirkungen einer zu heißen Umgebungstemperatur geschützt. Bei bis zu 50 °C komplett, danach nur noch partiell.                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Seele des<br>Bären:                    | Der Tier-Genius eines Bären fährt in den Zauberer. Dies erhöht u. a. die Kraft, Ausdauer und Konstitution, macht jedoch auch etwas behäbiger.                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Seele des<br>Tigers:                   | Der Tier-Genius eines Tigers fährt in den Zauberer. Dies erhöht u. a. Gewandtheit, Geschwindigkeit und Schleichfähigkeit, sorgt aber für einen starken Raubtiergeruch – stärker als der eines Amaunir.                                                                                                                                                                                                                      |
| Silberner<br>Schutz:                   | Ein silbrige Panzer-Aura umgibt den Zauberer und erhöht seinen natürlichen Rüstungsschutz um 2 Punkte.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Starker<br>Windstoß:                   | Dieser Zauber erzeugt auf einer Entfernung von bis zu 21 m einen kurzen aber heftigen Windstoß, der einen Gegner von den Beinen fegen kann.<br>Kostenbeispiel: Dieser Zauber kostet 5 AsP.                                                                                                                                                                                                                                  |
| Stille Schritte:                       | Die Geräusche, die der Zauberer verursacht werden sichtlich gedämpft bis kaum hörbar. In Verbindung mit Schleichen wird er geradezu lautlos. Eventuelle Sinnesschärfeproben (Hören) sind erschwert um die halben ZfP*. In Verbindung mit Schleichen ist der Malus entsprechend noch höher.                                                                                                                                  |
| Traumbot-<br>schaft:                   | Der Zauberer kann in den Traum eines Schlafenden einsteigen und bedingt auch Nachrichten hinterlassen bzw. Botschaften mitteilen. Manipulationen des Traums sind allerdings nur bedingt und im Rahmen der im Traum geltenden Naturgesetze möglich. Der Schlafende darf dabei außer Sichtweite sein, allerdings wird etwas vom Schlafenden (z. B. Haarsträhne) oder die Anwesenheit eines Angehörigen benötigt.              |
| Überzeugung<br>durch<br>Zufriedenheit: | Der Zauberer wirkt auf andere äußerst überzeugend, in dem Sinne, dass er dabei eine ersichtliche Zufriedenheit ausstrahlt. Der Talentwert eines ausgesuchten Gesellschaftstalents steigt so um ZfP*/2.<br>Hinweis: Dieser Zauber ist um die gegnerische Magieresistenz erschwert.                                                                                                                                           |

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Respekts-person:        | Der Zauberer wirkt auf andere wie eine Respektsperson, so dass dessen Meinung und Wünsche absoluten Vorrang haben. Eventuelle Gegenproben sind um die halben ZfP* erschwert.<br>Hinweis: Dieser Zauber ist um die gegnerische Magieresistenz erschwert.                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Verwirrung des Geistes: | Das Opfer wird bei Berührung verwirrt und sein MU, KL und IN um die halben ZfP* gesenkt. Er kann nur noch bestandenen MU-Proben vernünftige Entscheidungen treffen, will er nicht direkt vor Ort in Letargie verfallen.<br>Hinweis: Dieser Zauber ist um die gegnerische Magieresistenz erschwert.                                                                                                                                                                                                                                               |
| Versinke in Schlaf:     | Ein Opfer in maximal 3 m Entfernung beginnt direkt vor Ort einzuschlafen und in sich zusammenzusacken. Der Zauber wirkt etwa 2 Minuten und ist so stark, dass er selbst in Kampfsituationen wirkt. Das Opfer kann in diesem Zeitraum nur mit äußerst roher Gewalt aufgeweckt werden. Wirkt nur bei Wesen, die das Prinzip des Schlafs kennen und nur selten bei Besessenen.<br>Hinweis: Dieser Zauber ist um die gegnerische Magieresistenz erschwert.<br>Kostenbeispiel: Dieser Zauber kostet 10 AsP, ist dafür aber auch entsprechend mächtig. |

### Rezepte des Beispielalchimisten:

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Erstickungselixier:     | Wird diese weitgehend geruchs-/geschmacklose Substanz eingenommen, verbindet sie sich mit der Magensäure und beginnt die Luft innerhalb eines Radius von 1 Meter so zu verderben, dass sie nicht mehr atembar ist.<br>Kostenbeispiel: Die Herstellung einer Phiole benötigt 4 AsP.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Erzfressersäure:        | Ist in der Lage bei Kontakt Erz-Stoffe (Stein, Metall) bis hin zu Edelstahl so porös zu machen, dass sie buchstäblich durchrosten/zerfallen. Wirkt nicht bei Edelmetallen, kristallinen Erzen, Glas, magischen oder geweihten Materialien und als besonders edel geltenden Substanzen wie Marmor. Ist harmlos für Nicht-Erze und Lebewesen.<br>Kostenbeispiel: Ein Trank kostet 4 AsP pro Phiole.                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Goldenwasser:           | Wird ein gewöhnlicher Gegenstand aus Erz (Stein, Metall, aber kein wertloses Geröll/Kies) mit maximal 1 kg Gewicht die benötigte Zeit lang damit bestrichen oder in eine leicht verdünnte Lösung eingetaucht, verwandelt er sich komplett in reines Gold. Nach Ablauf der Wirkungsdauer, verwandelt er sich zurück und ist unansehnlicher als je zuvor.<br>Kostenbeispiel: 8 AsP pro Phiole. Dies reicht für die Zu-Gold-Werdung eines Gegenstands.                                                                                                                                                                                                    |
| Trank der Liebenden:    | Ein Trank, der dunkle wollüsternde Begierden auslöst, sofern ein gewisses Mindestmaß an Grundbereitschaft der Zielperson(en) existiert. Darauf ausgelegt bei möglichst vielen Personen gleichzeitig zu wirken, kann er so beispielsweise in Getränke gemischt die ein oder andere Massenorgie auslösen. Eine Überdosis kann bleibende Schäden verursachen.<br>Kostenbeispiel: 4 AsP pro Person, Bei 12 AsP reicht eine Phiole also für 3 Personen, bei 32 AsP für 8 Personen. Bei bereits eingestimmten Personen (z. B. alkoholisiert, aufgeheizt), kann die Personenzahl mitunter steigen, Bei absolut lustlosen Personen und Rassen mitunter sinken. |
| Tyakaars Bluttausch     | Eine orange Paste, die u. a. auf einer Waffe aufgetragen werden kann, und, sobald sie in Kontakt mit dem Blut eines (üblich schweren) Lebewesens kommt, dieses so sehr aufheizt, dass das Wesen pro Kampfrunde 1W6 AuP-Schaden erleidet. Manch-mal reicht die Paste auch für 2 Gegner.<br>Kostenbeispiel: Ein Trank kostet 7 AsP pro Salbendöschchen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Tyakaars Feuercocktail: | Wird diese Substanz unter Einfluss von Frischluft einer größeren Erschütterung ausgesetzt (z. B. verspritzt) verwandelt sie sich erst in trübes Gelee und explodiert dann unter freisetzung von dämonischem Feuer. Maximal ZfW × 3 Personen erleiden so Schaden in Höhe von 2W6 + ZfP*/2 LeP. Leicht brennbare Stoffe können im Explosionsradius Feuer fangen. Das Gelee kann durch Wasser neutralisiert werden, sofern noch nicht hochgegangen.<br>Kostenbeispiel: Die Trankerstellung kostet 10 AsP pro Phiole.                                                                                                                                      |
| Zaubertrunk:            | Trank zum Einnehmen. Füllt den AsP-Vorrat wieder auf. Die Stärke des Trankes hängt von der hineingepumpten AsP-Menge ab, beträgt doch maximal einen Wert in Höhe der ZfP* der Sublimationsprobe.<br>Kostenbeispiel: 5 AsP plus je 1 AsP für jeden mit diesem Trank zu regenerierendem Astralpunkt.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

# 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 mystischen Wesen und Un-Wesen Myranors gewidmet sein.

### **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 Aventuriens sind. Drachen gibt 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:*

|                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Gischtwürmer:   | Schwimm- und tauchfähige Drachen, deren liebste Beute Wale und Delfine sind. Ihre Flügel erlauben es ihnen nur kurze Flugstrecken zurückzulegen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Kristallwürmer: | Kristallwürmer erkennt man meistens schon bevor man sie sieht an ihrem säuerlichen Geruch, der von ihrer starken Magensäure kommt. Kristallwürmer haben sechs Beine, keine Flügel und Schuppen, die ein hypnotisches Glitzern aufweisen. Sie lieben schimmernde Schätze – als Süßigkeiten.                                                                                                                                                                |
| Ostwinddrachen: | Diese etwa 10 Meter langen Drachen gehören zu den besten Flugdrachen Myranors und gelten als die Sendboten Umbracors des Zerstörers. Sie sind identisch mit den Westwinddrachen Aventuriens. Der Drachenorden der Draconare verwendet sie als Reitpartner. Mehr zu Umbracor im Kapitel „Mythenwelt“.                                                                                                                                                      |
| Himmelsdrachen: | Diese silbrig weißen bis pastelfarbenen Drachen sehen ein wenig aus wie Schlangen, haben keine Flügel und können dennoch [magisch] fliegen. Sie leben in den oberen Luftschichten und neigen dazu Luftschiffe und Ähnliches, die sich zu hoch hinauswagen herauszufordern, was in Form von Rätseln, Scheinangriffen oder wilden Verfolgungsjagten geschehen kann. Sollten sie einmal richtig angreifen, besitzen sie zur Verteidigung 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.

**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 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.

**Elementare Kreaturen****Cherubim:**

Wer einem Cherub begegnet, der ist meist einem kerrishitischem Schatzhort zu nahe gekommen. Cherubim sehen nach irdischen Maßstäben aus wie viergeflügelte Engel und tragen nicht selten bis zu zwei Schwerter. Dabei repräsentiert jeder Cherub eines der sechs substantiellen Elemente und erscheint auch dementsprechend, z. B. mit flammenden Flügeln und Feuerschwertern im Fall von Feuer. Cherubim können von den Kerrishitern beschworen werden und gelten als recht kämpferisch. Gelegentlich bilden sich zwischen Cherubim und Beschwörern regelrechte Freundschaften heraus.

**Untote Kreaturen****Nerolui (Neristu-Mumie):**

Wenn Neristu sterben, werden sie meist von ihresgleichen einbalsamiert und einmumifiziert, um so den Körper einst auf eine Wiederbeseelung durch den einstigen Besitzerin ferner Zukunft zu konservieren. Doch manchmal geschieht es, dass eine [mitunter fremde] Seele von der Leiche eines Neritus Besitz ergreift. Der daraus entstandene sogenannte Nerolu ernährt sich dann ebenfalls von Sikaryan 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. 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 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.

## **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 verwesend 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 berüchtigtste Form der Ghule sind die sogenannten 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.

## **Daimoide Kreaturen**

### **Daimoide Chimären:**

Daimoide Chimären sind – meist mit Hilfe der Macht Khalyanars – künstlich geschaffene Kreaturen, die aus verschiedenen Tieren (und manchmal auch Menschen) zusammengesetzt wurden. Es sind theoretisch beliebig viele Kombinationen möglich, wobei die entsprechende Chimäre nicht selten dämonische Züge aufweist, je nach Menge der hierfür eingesetzten daimoider Energie. Einige in tiefer Vergangenheit geschaffene Chimären entpuppten sich als fruchtbar und haben inzwischen einige Populationen in freier Wildbahn gezeugt.

#### ► Riesen-Garste oder auch Uralore:

Diese vielarmigen Kreaturen stammen noch aus der Zeit der Chimären-Kriege und sind nur noch selten anzutreffen. Sie sehen aus wie eine Mischung aus riesigem Gorilla, Krabbe und Insekt und gelten als hochaggressiv. Sie bevölkern als Einzelgänger hauptsächlich tiefe Höhlen, und versunkene Ruinen, wo sie ihre zahlreichen Eier hüten. Tageslicht können sie nicht zum Glück nicht vertragen.

### **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 meist unter dämonischem Einfluss 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 immer mehr 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 die sogenannten Werwesen darstellen, bei denen sich die Betroffenen meist bei Vollmond komplett in Tierkreaturen verwandeln.

# 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.

### Personen der Legenden

#### **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. Als Umbracors Gefolge gehören die Ostwinddrachen Myranors, und auch der Orden, der Draconare, der diese Drachen reitet, hat sich den Lehren Umbracors verschrieben. Umbracor selbst soll nur selten direkt eingegriffen haben, dann aber meist mit all seiner Macht. Darüber hinaus sind Berichte über Umbracor widersprüchlich. Einigen Quellen zu Folge sei er ein ehrwürdiger Wächter, anderen Quellen zu Folge ein Tyrann. Einige meinen er wäre gar vor langer Zeit gestorben, wieder andere er wäre jüngst wiedergeboren.

### Artefakte der Legenden

#### **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 technomantische Mech-Einheiten, die jede Baumkrone überragen konnten. Als die mächtigste aller Waffen gelten jedoch die sogenannten fliegenden Zitadellen, die so mächtig seien, dass sie angeblich ganze Städte mit einem Schlag auslöschen könnten. Gegenwärtig soll es nur noch eine fliegende Zitadelle geben, die im Besitz des Thearchen ist. Der Aufenthaltsort der Zitadelle ist unbekannt. Man hat sie auch schon seit Ewigkeiten nicht mehr im Einsatz gesehen. Es gibt 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-straligen Krone, die die Kontrolle über die gesamte Äußere Sphäre ermöglichen sollte. Der letzte Patriarch des Hauses, Chyriakal yl Melaythor, soll sich selbst gerne mit dieser Krone abgebildet haben. In den Wirren des „Jahrs des großen Sterbens“ in dem das Volk der Archäer unterging, soll die Krone beschädigt worden sein, so dass man sie am Ende nur noch 7-strahlig vorfand. Diese verschwand dann kurze Zeit darauf spurlos. Viele Jahrhunderte später kamen dann Gerüchte auf, sie sei auf dem damals neu entdeckten Ostkontinenten (Aventurien) wiederentdeckt worden aber dort nun verschollen. Wenn das stimmt, bleibt allerdings die Frage, was aus den sechs restlichen Splintern der Krone geworden ist, die man nach wie vor immer noch auf Myranor vermutet.

### **Das Panlinguanum: (\*)**

Wenig ist über den Verbleib der Alten aus der Zeit des großen Sterbens bekannt, deren Leichen man nicht fand. Geflohen seien sie, so heißt es. Andere haben sich angeblich versucht unsterblich zu machen, und sei es mit dämonischer Kraft. 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 des Alten 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**

#### **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.

#### **Der Efferd-Wall (\*):**

Wer es wagt zu weit Richtung Osten ins Thalassion hinauszufahren, macht früher oder später Bekanntschaft mit seinem Fluch. Viele kehren nicht zurück, und die wenigen, die zurückkehren, berichten von äußerst widersprüchlichen Ereignissen, die allerdings alle eine Gemeinsamkeit hatten: Das Meer hat versucht sie 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 es die Gelehrten wissen, reicht dieser Wall bis in den Limbus. Was sie jedoch kaum wissen können ist, dass er weitgehend nur Schiffe heimsucht, die von Westen nach Osten fahren, aber nur selten umgekehrt. Ein Aventurier könnte also durchaus nach Myranor gelangen. Die Rückfahrt wäre dann allerdings, sobald einmal myranischer Boden betreten wurde, ein Problem.

### **Geschöpfe der Legenden**

#### **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 große Bedrohung, 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 in selbige – in die Zeit – geflüchtet.

# Myranor für Anfänger

## 11.) Ereignisse

Die Geschichte Myranors ist auch die Geschichte des Imperiums, der größten Macht auf dem Kontinenten. Doch um das Imperium, seine Bewohner und deren Mentalität zu verstehen, muss man einen Blick in die Geschichte, der Kontinenten, der Menschen und der Gründer des Imperiums verstehen, eines Volkes von hochmagischen, menschenartigen Wesen mit einem dritten Auge auf der Stirn – den Archäern.

### **Vergessene Epoche**

|                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Krieg der Götter: | Am Ende des Troll-Zeitalters: Der namenlose Gott wird entmachtet, alle Zeugnisse seiner Macht zerstört. Dabei rotten die anderen Götter einen 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 10.000 Jahren entstehen die ersten menschlichen Siedlungen auf der noch damaligen Halbinsel Era'Sumu. Gleichzeitig landet das Volk der Sumurrer (später Bansumiter) an den Ostküsten Myranors an.                                                                                                                 |
| Besiedlung Myranors:          | Etwa 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:               | Wie auf Kommando steigen Mholuren und andere Wasserkreaturen aus den Gewässern und richten unter den Menschen und anderen Landbewohnern ein Massaker an. Einige Menschen pilgern zum heiligen Berg Baan-Bashur, um dort die Hilfe der Götter zu erbeten, finden dort aber das Volk der Archäer (der Alten) vor.            |
| Jahr der kochenden Flüsse:    | Unter der Führung 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. 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 erste große Imperium in sich zusammen.                                   |
| Chimärenkriege:               | In einer Zeit der Anarchie beginnen eine Reihe Chimärenwesen, einst von den Alten als Diener- und Sklavenvölker erschaffen, zu rebellieren. Die Rebellion findet ein jähes Ende mit dem Erscheinen einer neuen Gruppe: Der Optimaten – Menschen, in denen das Blut der Alten fließt.                                       |
| Geburt des Zweiten Imperiums: | Die Optimaten erheben aufgrund ihrer teilweisen Abstammung von den Alten Herrschaftsansprüche und beginnen die Stämme neu zu einen. 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 getrieben, 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 von einem flammenden Falken. Zusammen mit den Hexatéer und einigen anderen Göttergefälligen verlassen auch sie mit Schiffen Myranor. Beide Völker finden einen neuen Kontinenten: Aventurien.                                                                                                      |
| Besiedlung Aventuriens:       | Kundschafter des Imperiums entdecken auf einem „fremden Kontinenten“ im Osten imperiale Kolonien. Angestachelt dadurch startet das Imperium eine Kolonialisierung der neuen Welt. Die Hexatéer werden unterworfen und das neue Horasiat Yaquiro errichtet, das spätere sogenannte Alte Reich oder auch Bosparan.                                                                                                                                                                                   |
| Aufstieg des Charypta-Kultes: | 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 aventurischen 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:              | Auf Befehl Praios' errichtet Efferd (Ephar) einen mystischen Wall im Meer zwischen Aventurien und Myranor, der beide Kontinente voneinander trennt. Gleichzeitig werden abermals Heere an Meereskreaturen, diesmal gegen die Landbevölkerung der myranischen Ostküste, geschickt. Im Imperium wird dem Haus Charybalis und den Meeresgöttern die Schuld zugeschoben. Charybalis wird entmachtet.                                                                                                   |
| Einführung der Oktade:        | Das Götter-Pantheon der Acht wird als offizielle imperiale Religion festgelegt. Meeresgötter werden aus diesem Pantheon demonstrativ ausgeschlossen. 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.

|                 |                                                                                                                                        |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Magister/-stra: | Anrede für gewöhnliche Honoraten.                                                                                                      |
| Exzellenz:      | Anrede für höchstrangige Honoraten (z. B. Magnate) und gewöhnliche Optimaten.                                                          |
| Eminenz:        | Anrede für hochrangige Optimaten (z. B. Trodinare) und hochrangige Priester.                                                           |
| Magnifizent:    | Anrede für höchstrangige Optimaten (z. B. Metropoliten), Strategus und höchstrangige Geweihte (z. B. Hohepriester bedeutender Tempel). |
| Majestät:       | Anrede für Horanthes, Patriarchen der Hohen Häuser und die obersten Geweihten der Priesterschaft.                                      |
| Divinität:      | Anrede einzig und allein für den Thearchen.                                                                                            |

### Geld in Myranor:

Myranor ist groß und Währungen gibt es so einige. Allerdings hat sich das Währungssystem aus dem Imperium, das sogenannte Aureal-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 achteckigen gold-silbernen Aureal, den sechseckigen rotsilbernen Argental, den sechseckigen dunkelbronzenen Pekunos und den viereckigen schwarzeisernen Obulos. Hierbei gilt:

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

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

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aureal:   | Diese Münze sehen viele myranischen Bauern oftmals ein Leben lang nicht. In Aureal werden in der Regel hochqualitative Ausrüstungen, Zaubersprüche, hochwertiger Schmuck, sowie eine Reihe magischer und technomantischer Hilfsmittel bezahlt. Das gleiche gilt für Land und Sklaven. |
| Argental: | Bessere Schwerte und Schilde, sowie einige nicht ganz so wertvolle Schmuckwaren fallen in diese Kategorie. Auch der „beste Wein“ oder die Nacht in einer etwas besseren Herberge gehören hierzu.                                                                                      |
| Pekunos:  | In die Preiskategorie dieser Münze fallen unter anderem einfaches Werkzeug oder Waffen (z. B. Messer oder Dolche), sowie Nahrungsmittel. Auch besonders preiswerte Herbergen rechnen in Heller ab.                                                                                    |
| Obulos:   | Es gibt eigentlich kaum was, was so billig ist, dass man es in diesen Münzen abrechnet. Oft dient der Obulos nur als Wechselgeld bei krummen Preisen.                                                                                                                                 |

(\*) Ein Aureal hat ungefähr so viel Kaufkraft wie zwei aventurische Dukaten.

### **Gesellschaft und Staatssystem:**

Die meisten Reiche Myranors, insbesondere die Horasiata 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, Indien und dem alten Japan. 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 Freier 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, so dass sich vielerorts ein System von Schnellurteilen, gerade bei Belangen der bürgerlichen Schicht, herausgebildet hat. Vielerorts werden Urteile über Bürgerliche auch von Honoraten gefällt. Optimaten haben hingegen einen Anspruch darauf vor einem optimatischen Richter stehen zu dürfen. Das Prinzip „im Zweifel für den Angeklagten“ ist dabei 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.

### **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 zu Pferd oder gar zu Fuß reicht da mitunter nicht immer aus. Die einzige Alternative zur Fortbewegung über Land, sind daher die Luftschiffe, die allerdings auch 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 bzw. Spezies zusammenhängt. So besteht die Nahrung der Leonir und Pardir meist nur aus rohem Fleisch und Blut. Ähnliches gilt auch für die Amaunir, die allerdings noch am ehesten etwas wie eine Esskultur errichtet haben. So werden deren zwar ebenfalls rohen, aber oftmals auch stark gewürzten und marinierten Fleischgerichte mit lediglich einer zu Dekorationszwecken dienender Gemüsebeilage auch schon mal von Menschen gerne gegessen, auch wenn sie auf Dauer für sie nicht verträglich sind.

### Technik in Myranor:

Technologisch betrachtet gehört gerade das Imperium sicherlich zu den fortschrittlichsten Kulturen ganz Deres. Der Umgang mit Optrilith-Linsen (Glas), ist ebenso ein beliebtes Forschungsgebiet, wie der Umgang mit Feinmechanik. Wasser und Wind als Energiequelle sind natürlich ebenso bekannt, allerdings wird gerne auf Astrilithe 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. Dies ist gerade im Bereich der Informationsübermittlung der Fall, wie 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 es jedoch nur ungern mit anderen teilt. – Im Zweifelsfall geht man dann halt doch zu einem Heilmagier oder Alchimisten, wenn man es sich leisten kann.

### Rasse 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 bei den Menschen, traditionell eine Form der Gleichberechtigung. Bezüglich anderer Rassen 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; egal um welches Geschlecht oder welche [kulturschaffende] Spezies es sich handelt.

### Gewichte und Maße:

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

|          |                                           |
|----------|-------------------------------------------|
| Finger:  | Längenmaß, entspricht etwa 2 Zentimeter   |
| Spann:   | Längenmaß, entspricht etwa 20 Zentimeter. |
| Schritt: | Längenmaß, entspricht einem Meter.        |
| Meile:   | Längenmaß, entspricht einem Kilometer.    |
| Cukiron: | Volumeneinheit, entspricht einem Liter.   |
| Scrupul: | Gewichtsmaß, entspricht einem Gramm.      |
| Okul:    | Gewichtsmaß, entspricht einem Kilogramm.  |
| Quader:  | Gewichtsmaß, entspricht einer Tonne.      |

### Imperiale Himmelsrichtungen:

Die Bezeichnungen der imperialen Menschen als Meranier und Nyranier kommen nicht von ungefähr. Sie 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 sogenannte 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. Jede Oktale wird dabei in fünf sog. Nonen zu je neun Tagen aufgeteilt: Schaffenstag, Ahn-entag, Ackertag, Markttag, Opfertag, Rechtstag, Fuhrtag, Streittag und Ruhetag. Damit sind 360 Tage abgedeckt. Die restlichen fünf Tage sind Feiertage zu Zeiten der Sommer-/Winter-Tag-und-Nachtgleiche, der Sommer-/Winter-sonnenwende und zu Neujahr, dem sogenannten Thearchentag.

### Imperiale Zeitrechnung: (\*)

Auch Zeitrechnungen gibt es in Myranor viele, doch hat sich vielerorts die sogenannte 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: 0 IZ — Aventurien: 3747 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. 4780 IZ — Aventurien: ca. 1030 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 (High-Fantasy, Low-Fantasy, kurzes Spiel, längeres Spiel, eher lustig, eher ernst) der Meister gerne spielen will. Außerdem ist es bei einer Heldenerschaffung von Vorteil, wenn man vorher weiß, in welcher Region das Spiel stattfindet. Einen Loualil später in der Wüste spielen zu müssen, ist eben schlecht.

#### **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 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 immer noch hoffen im rettenden Fluss zu landen.

### **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 einsichtigen 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!

#### **Spielt euren Helden glaubwürdig:**

Versucht euren Charakter authentisch zu spielen. Ein Shingwa wird von großer Farbenpracht halt angezogen, wie die Motte vom Licht und ein Neristu ist halt keine Quasselstrippe, ebenso wie ein Djamaunir nicht verschlossen ist. Sicher müsst ihr nicht jede Facette der Rasse oder Kultur auf Gedeih und Verderb ausspielen, doch versucht euch daran zumindest weitestgehend zu halten.

### **Vermeidet 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 einer Gesteckrüstung steckender Held, mit einer Körperkraft von lediglich 10, wird kaum noch gehen können. Ein Zauberer wird mit einem auch noch so schön aussehendem Feuerball den Sternepfeiler in Dorinthapoles nicht in die Luft jagen können – eher für den Versuch ziemlichen Ärger kriegen. Und mal eben so einen Stellar-Archonten zu beschwören ist 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.

### **Spielerwissen ist nicht Heldenwissen:**

Denkt daran, was euer Held wissen kann und was nicht. Spielerwissen über den derischen Kosmos ist lange noch 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.

### **Gesagt, getan - nicht gesagt, nicht getan:**

Dies ist eine Regel, 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 4 Meilen in den Boden gerammte Schwert wieder eingesteckt hat, besitzt es, wenn er Pech hat, halt nicht mehr.

### **Der Meister hat immer Recht:**

Auch eine einfache Regel, die man sich beherzigen sollte. 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.

### **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.

#### **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 Schädelgott beispielsweise als eine eigentlich gütige Gottheit einzubauen, macht keinen Sinn. Und einen nicht-chaotischen Dämon ins Spiel zu bringen bedarf zumindest einer wirklich guten Begründung.

### **Vermeide unrealistische Gegner:**

Ein mittelgroßer Drache, ein Rabiard 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 Dämonen-Archonten oder den Schädelgott höchst selbst 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 Corabis oder Dorinthapoles abzufackeln, sollte – zumindest jenseits der offiziellen Kampagnen – vermieden werden. Diese Städte werden noch für andere Spiele gebraucht. Genauso wenig kann man auch Brajan verführen, da kann man noch so viele Einsen würfeln.

#### **⚠ 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. Üblich ist hier normalerweise eine Regeneration von 1W6 (eventuell 1W6+1), sowohl an LeP als auch an AsP für eine gewöhnliche Ruhephase.

### **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.

### **Kleine Tipps am Rande**

#### **Gebt euren Helden kleine Macken:**

Der Rat ist kein Scherz. Seien wir doch mal ehrlich: Ein Held ohne Ecken und Kanten ist sturzlangweilig. Erst wenn ein Held ein paar schlechte Eigenschaften oder Ticks hat, wird er wirklich – menschlich. Das ist wie das Salz in der Suppe und macht den Helden viel interessanter. Man muss es ja nicht gleich übertreiben.

#### **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 Myranors, 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:**

- Das Schwarze Auge – Myranor – Das Güldenland – (ISBN: 978-3890642942)
- Das Schwarze Auge – Myranische Magie – (ISBN: 978-3940424242)
- Das Schwarze Auge – Myranische Mysterien – (ISBN: 978-3890642837)
- Das Schwarze Auge – Wege der Helden – (ISBN 978-3940424006)
- Das Schwarze Auge – Wege des Schwerts – (ISBN 978-3940424129)
- Das Schwarze Auge – Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen – (ISBN 978-3890642826)
- Wiki Aventurica: <http://www.wiki-aventurica.de>
- Wiki Aventurica: <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>  
QVAT – Alternatives Kampfsystem: <http://www.kampfregel-projekt.de/qvat/qvat.html>  
Helden – Heldengenerator nach DSA 4.1 in Java: <http://helden-software.de>  
Windfeders Wolkenturm: <http://www.wolkenturm.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. :]

Version vom 25. Juli 2009