

Myranor Meisterhilfe

Übersicht über die wichtigsten Eckdaten zu Myranor

Auch für den Meister gilt es mit Kampagnen nach und in Myranor einen neuen Kontinent zu entdecken. Für mich als langjährigen Aventurienspieler ist hier der Bezug zu Bekanntem ebenso wichtig, wie der Überblick über Neues und Anderes. Als Hilfe für den Einstieg sollen einige wichtige Dinge hier übersichtlich dargestellt werden.

Inhalt	Seite
<i>Weltgeschichte.....</i>	<i>2</i>
<i>Die Erben der Alten</i>	<i>3</i>
<i>Die Götterwelt.....</i>	<i>4</i>
Das Pantheon des Imperiums	4
Götter – Eine Auswahl.....	4
<i>Rassen und Kulturen.....</i>	<i>5</i>
Menschen.....	5
Katzenmenschen.....	5
Andere	6
<i>Sprachen und Schriften.....</i>	<i>6</i>
<i>Magie in Myranor.....</i>	<i>7</i>
Stellare	7
Dämonen.....	7

Weltgeschichte

10000 Jahre vor unserer Zeit

Erste Menschen in Myranor. Sumurrer kommen aus dem Ostkontinent (Aventurien). Sie kennen Trolle und verehren eine Riesin (Chalwen). Den auf beiden Kontinenten herrschenden Echsen sind sie tributpflichtig. Die dunkelhäutigen Sumurrer siedeln südlich des Tharpagiri und sind die Vorfahren der heutigen Bansumiter. Die Wiege der myranischen Menschheit (Imperiale) wird in Era'Sumu vermutet. Von dort kamen vor knapp 10.000 Jahren die ersten hellhäutigen Menschen aufs Festland.

6500 Jahre vor unserer Zeit

Pyrdacor herrscht noch immer Dereweit, doch es ist eine Zeit der Heroen und Propheten. Auslöser ist ein Prophet des Namenlosen, dessen Nachfolger heute als Draydal bekannt sind. Bei den Menschen treten diverse Verkünder auf und die Kulte der unterschiedlichsten Götter erblühen.

5000 Jahre vor unserer Zeit

Die Alten, die sich vor langer Zeit auf die einsamsten Berge zurückgezogen haben, werden von den Menschen um Hilfe in den Mholurenkriegen gebeten. Sie begründen das erste Imperium.

3000 Jahre vor unserer Zeit

Um 3200 v.u.Z. sterben die Alten. Sie sind in der Welt offenbar nicht mehr lebensfähig. In Aventurien wird Pyrdacor im letzten Drachenkrieg endgültig gestürzt. Die Städte der Hochelfen vergehen, Zze Tha wird entrückt...

2500 Jahre vor unserer Zeit

Das zweite Imperium konnte sich konsolidieren. Die Optimatenhäuser sind die Erben der Alten, der Thearch das Oberhaupt des Imperiums. Alte und Menschen hatten sich über die Jahrhunderte vermischt. Das Blut der Alten besteht in den Optimaten fort (=Magiekundig). Die Hjaldinger fliehen nach Aventurien (Thorwaler). In Aventurien erleben die Tulamiden ihre Blütezeit. Es ist die Zeit der Magiermoguln.

2000 Jahre vor unserer Zeit

In Aventurien sind die Hexateer gelandet, anscheinend von einem göttlichen Verkünder (Vision des flammenden Falken = Ucuri und damit Praios/Brajan?) geleitet. Sie verkünden sechs der myranischen Götter als wahre Götter. Viele Jahre später folgen Schiffe des Imperiums um die von den Hexateern besiedelten Gebiete zu einem Horasiat zu machen. Das mächtige Haus Charybalis errichtet in H'Rangor ein Heiligtum für Charypta und opfert hier wie dort der Herrin der nachtblauen Tiefen.

Die Götter greifen schließlich ein: Efferd verflucht das Thalassion (Meer der sieben Winde), so dass die Menschen Myranors es nicht mehr überqueren können. Die Horanthen in Aventurien verlieren die Unterstützung aus der Heimat. Was in Aventurien weiter passiert ist unklar. Aus heutiger Sicht des Horasreichs wurden die fünf myrnischen Horanthen durch den legendären Halbgott Horas ersetzt, der der Welt entrückt wurde (Zeitgleich mit dem Efferdfluch, der aber in Aventurien praktisch unbekannt ist).

In Myranor verliert das Haus Charybalis seine Macht. Der Chrypta-Kult wird geächtet. Ebenso der Effard-Kult, da der Meeressgott die Menschen an der Küste in seinem Zorn so leiden lässt. Das Imperium legt sich auf die acht Staatsgötter der Oktade fest und führt einen entsprechenden Kalender ein.

Bis heute

Das Imperium beginnt seither zu verfallen. Dekadenz und Korruption, Gleichgültigkeit und Lethargie sind verbreitet. Die Horanthen herrschen als Könige ihrer Gebiete, der Thearch kann nur die Kernprovinzen wirklich unter Kontrolle halten. An den Rändern bröckeln die Gebiete ab...

Die Erben der Alten

Die heutigen Optimatenhäuser gelten gemeinhin als die Erben der Alten. Jene, deren altes Blut nicht dick genug war, konnten die Zeit des Sterbens der Alten überleben, waren aber dennoch mit magischen Kräften begabt. So sagt es die Legende. Praktisch wird jeder Magiekundige des Imperiums von einem Optimatenhaus adoptiert, so dass de facto alle Magiekundigen auch Optimaten sind.

Zeichen des Optimatenstands ist die Triopta, eine Maske die das dritte Auge auf der Stirn (das Schwarze Auge, das die Alten hatten) stilisiert darstellt. Öffnet sich dieses dritte Auge, so ist die Macht der Alten in der betreffenden Person besonders stark (kommt praktisch nie vor)

Die Optimatenhäuser

Die wichtigsten Optimatenhäuser:

Aphirdanos	Thearch, Regierung, Richter	Hellsichtmagie
Partholon	Militär, Kavaliertum	
Eupherban	Diplomatie	Verständigung
Tharamnos	Magie-Theorie, Xarxaron	
Quoran	Arcano-Mechanik	
Phraisopos	Chimärologie	Heilung
Kouramnion	Tugend, Adel, Drachenorden, volksnah	
Icemna	Era'Sumus, Matriarchalisch, Seitenlinie und Erzfeinde der Phraisopos	
Illacrimon	Kunst	Illusion
Rhidaman	Handel	
Onados	Todessehnsucht	Nekromantie
Alantinos	Diebe, Hochstapler und Betrüger	

Abtrünnige oder besiegte Optimatenhäuser:

Ennandu	Republikaner, Serover
Aldangara	Wildnis
Charybalis	Charyptakult
Melarythor	Dämonenpakete
Nesséria	Chrattac, Mystiker
Chryostèos	Draydal
Celiu-Brajanos	Brajan-Priesterschaft

Titulatur

Würden und Titulaturen

Optimat	Ihr, Exzellenz (O Exzellenz)	(alle Adligen von Geburt)
Honorat	Ihr, Exzellenz,	(alle Titular-Adligen)
Trodinar, Hohepriester	Eminenz	(die 500 Höchsten des Imperiums)
Hohe Würdenträger	Magnifizenz	(ca 150, Kommandanten, Kirchenoberhäupter)
Horanthes	Majestät	(ca. 50, nur dem Thearchen untertan)
Thearch	Divinität	

Personennamen

Optimaten	tragen den Hausnamen als Nachnamen mit einem vorgestellten Kürzel, dass die Stellung im Haus widerspiegelt. Diese Kürzel sind sehr vielfältig. (z.B. Phyrion Clatomeneo te Aphirdanos)
Honoraten	dürfen ebenfalls den Namen des Optimatenhauses, dem sie dienen, tragen. Vorangestellt wird hier aber stets ein <i>Serr</i> . (z.B. Mesopylos Serr Aphirdanos). Kurzform ist: Serr Mesopylos
Hohepriester	verwenden ebenfalls das Serr. Hier folgt der Name des Gottes. (z.B. Pherolinus Serr Chrysir)
Mächtige	werden von ihren Untertanen mitunter durch ein vorgestelltes <i>Dom</i> oder <i>Domna</i> geehrt, auch wenn sie keine Honoraten sind (z.B. Cirkelführer)

Die Götterwelt

Allgemein ist der Glaube in Myranor eine Privatsache. Die offiziellen Götter werden in allen Städten des Imperiums zwar geehrt, doch ist dies mehr ein politisches Handeln, denn ein gläubiges. Ansehen und Status sind entscheidend für den Tempelbesuch, nicht die Suche nach einem Kontakt zu den Göttern, nach Hilfe oder Vergebung. Ansonsten hat wie auch in Aventurien jede Rasse seine besonderen Götter oder Götzen. Einige davon sind auch in Aventurien bekannt.

Das Pantheon des Imperiums

Die Oktade wird als verbindliches Pantheon des Imperiums geehrt. Volksgötter oder ähnliches wird aber als Ergänzung zusätzlich zugelassen.

Die ersten Götter

Nereton	Macht & Dunkelheit. Ist selbst tot. Richter über die Toten	Gatte von Sumu	(Los)
Sumu	<i>Keine Göttin der Oktade, aber die Urmutter</i>		

Die Kinder von Nereton und Sumu

Brajan	Sonne, Herrschaft, Ordnung	1. Sohn	(Praios)
Gyldara	Heim, Familie, Glück	1. Tochter	(Travia)
Chrysir	Luft, Wetter, Regen, Wind, Blitz	2. Sohn	(Chr'Ssr'ssr)
Zatura	Fruchtbarkeit	2. Tochter	(Tsa)

Kinder der Kinder

Shinxir	Krieg, Mut	Brajan und Gyldara, Sohn	(Rondra)
Siminia	Handwerk	Brajan und Gyldara, Tochter	(Simia)
Raia	Freude, Lust	<i>Weinkrug und Gyldara, Tochter</i>	(Rahja)

Götter – Eine Auswahl

Die Liste der Götter ist unüberschaubar lang. Hier einige, die auch für Aventurier von Interesse sein dürften.

Die Götter der Amaunir

RaDja			Rahja
Aurisha	Stammutter der Amauni/Aurikaner	Sonnenbotin des Brajan	
Feshavat			Phex
Kamaluq			Kamaluk
Pateshi			Peraine
Lohurama			Los
Phasmajira			

Andere

Charypta	Herrin der nachtblauen Tiefen	missratene Tochter des Chrysir	(Charyptoroth)
Ephar	Herr der Meere und Flüsse		(Efferd)
Pheronos	Diebe, List, Heimlichkeit	Gespiele der Raia	(Phex)
Avinas	Handel, Reise, Wind, Stammvater der Vinshina		(Aves)

Anmerkung zu Avinas

Der Glaube der Vinshina, nach dem Verständnis der Aventurier: Avinas (Aves) und Sirisia (Chr'Ssr'ssr) waren einst ein Paar und hatten zusammen viele Kinder. Die ersten waren Bairun (Tod und Ende) und Raischa (Geburt und Neubeginn). Die anderen warf Sirisia aus dem Nest. Kalwe (Chalwen) stürzte bis zur Erde, war jedoch stark genug. Die anderen verwandelte Avinas in Vögel (Trondaja, die Hüterin der Stürme und ihre sechs Geschwister). Sirisia hat er aus Aiwerä (Alveran) verstoßen. Sie verwandelte sich in einen Heuschreckenschwarm und wurde zur Vielleibigen Verschlingerin und Zerstücklerin der Welt.

Rassen und Kulturen

Eine Vielzahl von Rassen und Kulturen haben sich in Myranor einen Lebensraum gesucht. Die wichtigsten, bzw. diejenigen die um Cantera und Tharpura anzutreffen sind, sind hier aufgelistet.

Menschen

Imperiale Menschen

Die Wieger der imperialen Menschheit ist nach allem was man weiss die Insel Era'Sumu. Vor über 8000 Jahren begannen sie von dort aus, sich zu verbreiten. Ihre Götter sind die der Oktade

Meranier	südliche Horasiater des Imperiums (wie die alten Römer)
Canteraner	Tolerant/Dekadent, Verehren Chrysis und noch immer häufig auch Charypta, Mysterienkulte
Era'Sumiter	dunkelhäutig, Sumu verbunden, matriarchalisch (Kelten)
Nequaner	Mutanten im Meer der schw. Inseln, bleich, große Augen, Leben unter Wasser (U-Boote!)
Abishai	Seeräuber und Schmuggler im Meer d.s. Inseln, Anarchisten und Freibeuter, verhasst
Xarxaroni	Magokraten

Bansumiter

Nachfahren der Sumurrer, die vor 10000 Jahren aus Aventurien gekommen sind. Bevölkern heute ganz Süd-Myranor. Bronzefarbene Haut, Mandelaugen, Kerben an Stirn und Wangen, Abneigung gegen das Meer, Schicksalsergebenheit

Makshapurim	Abergläubisch, verehren Amauni und deren Götter, seit die echsischen Jharra einst ihre alten Götter getötet haben (Inder)
Tharpuresen	Verehren Amauni (O Exzellenz), Reisbauern
Shindrabarim	Verehren kobraköpfige Shindra, Rasur ist Standeszeichen (Glatze = Toll)
Eshbati	Leben in den Oasen der Narkramar

Dralquabar

Die „Feuergeborenen“ sind Nomaden in der lebensfeindlichen Wüste Narkramar. Einige können Rieseninsekten steuern.

Shabkrah	keine Haare, Parasiten werden in die Haut gepflanzt zum Schutz vor Hitze. Haut sieht immer jung aus. Sind Abergläubisch
Sholai	implantierter Federschmuck schützt vor Hitze

Katzenmenschen

Amaunir

Katzenmenschen, die nicht gerne so genannt werden (Menschen = Äffchenmenschen). Sehen Nachts gut, ertragen Schmerz, sind nachtaktiv und Fleischfresser; sinnlich, körperbetont, neugierig

Stadt-Amaunir	RaDja, Hochgelegene Wohnungen, Kratzen(=Akupunktur), tragen Westen mit Taschen
Wald-Amaunir	NaMar (Tod) & NaOr (Leben), Jäger & Heiler in den nördlichen Wäldern
Djamaunir	Zigeuner im Imperium, Optimisten am Straßenrand
Nyamaunir	NyAkh (Windsbraut) kämpft gg. Charypta; Seefahrer, Fischer und Piraten
Makshamauni	prachtvoll, sonnig, herrscherlich, verspielt, lustbetont; Werden von Bansumitern verehrt

Pardir

Jäger in den Dschungeln von Draydalan bis zum Thalassion, Mehr als 2m groß, schwarz oder gefleckt, tagaktiv, verschlagen, aggressiv, rücksichtslos

Wilde Jäger-Pardir sehr tödlich!

Halbwilde Söldner-Pardir eigennützig und brutal, kein Gefühl für Geld und Zukunftsplanung, Kampf & Fressen!

Leonir

Tagaktiv, Rudelvolk, Viehzucht, Kriegerethere & Wettkampf (Rrondr)

Rhacomos	Herrscher der Savanne
Tyarkhasch	Bürger des südlichen Imperiums
Mharanash	Hirten der Blutbüffelherden in der Savanne

Andere

Satyare	Mensch + Widderbeine, ca 1,50m groß
Neristu	vierarmig, nachtaktiv, schwach aber sehr geschickt, ca. 1,50m groß. Mond- und Todeskult
Shingwa	anpassungsfähige Chamäleon-Echsen, ca. 1,40m groß, Tscha (Farbe, Wandel, Zukunft)
Loualil	neckerartig (Schwimmhäute), mondbezogen, ca. 1,60m groß, Ma'ada und ihr Geliebter Effardh
Risso	Fischmenschen aus dem 9. Zeitalter, Leben in Korallenstöcken, Kampftaucher, Efiird vs. Karribal

Sprachen und Schriften

Allgemein gilt: TaW 3 genügt für grundlegende Konzepte („Ich Hunger“). Um einfache Sätze zu beherrschen reicht TaW 5. Ab TaW 7 ist fließender Umgang möglich. TaW 10 ist kaum mehr von einem „natural speaker“ zu unterscheiden (vom Akzent abgesehen)

Imperiale Sprachfamilie

Hiero-Imperial	altimperiale Glyphen	Hochsprache
Gemein-Imperial	45 imperiale Lautzeichen	Gemeinsprache
Hjaldingsch		
Kentorisch		
Draydalanisch	eigene Silbenzeichen	
Proto-Imperial	ausgestorben, schriftlos (Erasumisch)	Alte Sprache
Früh-Imperial	ausgestorben, Bilderschrift	Alte Sprache
Alt-Imperial	Alt-Güldenländisch, Urform des Hiero-Imperial	Alte Sprache

Bansumitische Sprachen

Narkramarisch	eigene Silbenschrift	
Mahapratisch	abgewandelte Narkramarische Schrift	
Kerrishitisch	eigene Silbenzeichen	
Tesumurrisch	fast ausgestorben, inzwischen schriftlos	
Vinshinish	aus dem alten Tesumurrisch, viele Lehnwörter	
Banbarguinisch	aus dem alten Vinshinish	
Bansumitisch	lange ausgestorben	
Alt-Narkram.	Basis der Sprachfamilie, Bilderschrift	Alte Sprache
Altes Tesum.	Aus Alt-Narkram., Bilderschrift	Alte Sprache
Fauchsprachen		
Khorrzhu	Symbolzeichen	Leonal
Baghrach	schriftlos	Pardiral, Tigral
AhMaGao	rituell, schriftlos	Hiero-Amaunal
AhMa	amaunische Silbenzeichen	Gemein-Amaunal
Fhi' Ai	imperiale Schriftzeichen	Lyncil

Vesayitische Sprachen

Gemein-Ves.	Vesayitische Wort- und Silbenzeichen	Umgangssprache
Vesayo	Vesayo- Silbenzeichen; aus Vesayitisch, Kerrishitisch und Imperial	Pidgin-Sprache
Ur-Vesayitisch	primitiv, ausgestorben	Alte Sprache
Alt-Vesayitisch	vesayitische Wort- und Silbenzeichen, angebliche Gelehrtensprache	Alte Sprache

Unabhängige Sprachen

Neristal	imperiale Schrift	
Asharielitisch	schriftlos	
Grolmurisch	eigene Schriftzeichen	
Shingwanisch	schriftlos	
Loualilisch	schriftlos	
Rissoal	schriftlos	
Alt-Neristal	ausgestorben, komplexe Linien- und Bilderschrift	Alte Sprache
Bashurisch	Sprache der Alten, nur mit Magie erlernbar	Alte Sprache

Verkehrssprachen

Myranisch	künstliche Verkehrssprache
Abishant	Gossen-Myranisch, geeignet für gedankliche Verständigung

Magie in Myranor

Das astrale Gefüge auf Dere ist nirgendwo so geordnet wie in Aventurien, über dass die zwölf Götter ihre schützenden Hände halten. In Myranor ist die Astralenergie schwer zu zähmen und zu Formen. Leichter ist es, Wesen oder Kräfte anderer Sphären zu einem Dienst zu zwingen.

Stellare

Die Kräfte der Sterne kennt man auch in Aventurien, doch sind sie dort nicht als selbständige magische Schule bekannt. Die Sternengeister werden nicht beschworen oder angerufen, doch ihre Kraft wird z.B. in den kleinen Mutandas oder in vielen Formen der Beherrschungsmagie genutzt.

In Myranor kennt man die Stellare als Wandelsterne und jedem ist eine Eigenschaft zugeordnet. Was genau Stellare aber sind ist umstritten.

Theorien: Stellare = Sternengeister; Stellare Kräfte sind nur die Auswirkungen astraler Wirbel in der 6. Sphäre, hervorgerufen durch den Wandel der Sterne; Stellare sind die Sterne selbst, die aus einem magischen Material wie Eternium bestehen; Eine Sternschnuppe ist das sichtbare Zeichen für die Zeugung eines Optimaten; Jeder Stellar ist letztlich eine eigene Welt, die aber nur von einem der Götter beherrscht oder beschützt wird...etc.

Balburri	Glück und Harmonie	Charisma
Ashabel	Geschick	Gewandtheit
Belcar	Neubeginn, schöpferische Fingerfertigkeit	Fingerfertigkeit
Bel-Shuga	Streit und Kampf	Körperkraft
Balathandis	Vorsicht, Überlegung	Klugheit
Xetobal	Freiheit, Spontanität	Mut
Baalian	Triebe, Gemüt	Intuition
Undhabal	Tod, Vollkommenheit	(Konstitution)
Baal-Ugol	Wahnsinn & Chaos	
Belyabel	Mond, Mada, Kraft, ...zugleich Elementar?	

Dämonen

In Myranor werden dämonische Kräfte mit nur geringen Bedenken genutzt, Dämonenpakete jedoch verachtet. Nicht spezielle, leibhaftige Dämonen sondern nur dämonische Kräfte und Wesenszüge werden beschworen. Das „Unfall-Risiko“ ist dadurch geringer.

Tyakaar	Rache	Blakharaz
Carafai	Grausamkeit	Belhalhar
Galkuzuul	Seeungeheuer	Charyptoroth
Thesephai	Rastlosigkeit	Lolgramoth
Avastada	Trägheit (Kontrapunkt zuThesephai)	Aphestadil
Dya'khol	Untote	Thargunitoth
Irjabaar	Wahnsinn, Wissen	Amazeroth
Naggarach	zerstörerische Wildnis, Tollwut	Belshirash
Khalyanar	Chimären	Asfaloth
Xolovar	Habsucht, Gier	Tasfarelel
Mishkarya	Krankheit	Belzorash
Aggari	verderbtes Erz, mechanische Monster	Agrimoth
Darcalya	Exzess, Dekadenz	Belkelel