



Neue Rassen fr das Hardcover-Regelwerk 'Myranor - Das Gldenland'

VON

Uli Lindner, Jrg Raddatz und Fabian Talkenberg

Inzwischen ist mit **Wege nach Myranor** der Nachfolger fr das nicht mehr im Druck befindliche alte Myranor-Regelwerk **Myranor – Das Gldenland** erschienen. In diesem neuen Band befinden sich neben den allgemeinen Regeln zur Erstellung von myranischen Helden auch einige weitere spielbare Rassen. Diese mchten wir mit diesem Dokument auch allen Besitzern des alten Regelwerks zugnglich machen, die sich **Wege nach Myranor** nicht zulegen mchten.

Dabei weichen die hier vorgestellten Rassen leicht von den Regeln in **Wege nach Myranor** ab, da wir einzig und alleine die Regeln des alten Hardcovers als Grundlage genommen haben. Da aber im neuen Regelwerk einige neue Vor- und Nachteile dazu gekommen sind und andere in den Kosten erratiert wurden, waren hier Anpassungen ntig. Daher sind diese Rassen einzig und alleine zur Nutzung mit **Myranor – Das Gldenland** gedacht und entsprechen nicht eins zu eins den Regelungen aus **Wege nach Myranor**.

Im Anschluss an die Kulturen finden sie noch zwei ntige Regelergnzungen, die fr das Verstndnis zweier Rassen ntig sind:

- ❖ der Vorteil *Wolfskind* fr die Wolfalben
- ❖ die *Reprsentation* (*G'Rolmur*) fr die G'Rolmur

Nutzung dieses Dokuments

In diesem Dokument finden Sie zunchst die einzelnen Rassen – zuerst die menschlichen Rassen der Hjaldinger und Ban Bargui, anschließend alphabetisch geordnet die nicht-menschlichen Rassen. Hieran schlieen sich die Kulturen an, wobei wir quivalent zu **Wege nach Myranor** nur archetypische Kulturen genutzt haben. Das heit, dass es etwa keine spezielle Kultur fr wolfbalische Tkschoden gibt, sondern ein entsprechender Held einfach die Rasse *Wolfalben* mit der Kultur *Nomadisch* kombinieren wrde. Die jeweils mglichen Kulturen sind bei den Rassen angegeben, wobei dies nur offizielle Richtlinien sind. Sollten Sie eine der anderen in diesem Dokument genannten Kulturen fr ihren Helden whlen wollen, so sollten Sie dies mit Ihrem Spielleiter absprechen.

Daneben knnen Sie fr manche Rassen auch Kulturen aus dem HC statt einer der hier vorgestellten Kulturen auswhlen. So ist es fr einen im Imperium aufgewachsenen Minotauren beispielsweise mglich, die Kultur *Meranier* oder *Canteraner* zu whlen. Ob eine bestimmte Kombination zulssig ist, entscheidet der Spielleiter.

Auch ber erlaubte Professionen fr die einzelnen Rassen und Kulturen entscheidet der Spielleiter.

Die Rassen

Hjaldinger

Unvermischte Hjaldinger sind in Myranor eher selten geworden, man trifft sie vor allem in abgelegenen Wildnisgebieten und Dörfern des Nordostens an. Muskulöse Hünen von über 2 Schritt Körpergröße sind dort nicht ungewöhnlich, helle Haarfarben und blaue Augen herrschen vor, aber auch Rotschöpfe mit grünen Augen sind weit verbreitet. Die Haut ist meist recht hell, dafür aber oft wettergegerbt. Kopf- und Körperbehaarung der Hjaldinger ist üppig; Bärte in verschiedensten wilden Formen bei den Männern und Zöpfe bei Männern und Frauen sind beliebter Schmuck.



Hjaldinger

Generierungskosten: 2 GP

Haarfarbe (1W20): blond (1–8), rotblond (9–13), weißblond (14–15), rot (16–17), dunkelblond (18), hellbraun (19), dunkelbraun (20)

Augenfarbe (1W20): dunkelbraun (1–2), braun (3–7), grün (8–11), blau (12–18), grau (19–20)

Körpergröße: 172+2W20 cm (1,74–2,12 Schritt)

Gewicht: Größe – 90 kg

Eigenschafts-Modifikationen: KO +1 oder KK +1

LE-Mod.: +11 LeP

AU-Mod.: +10 AuP

MR-Mod.: –5

Automatische Vor- und Nachteile: –

Empfohlene Vor- und Nachteile: Eisern, Hohe Lebenskraft, Innerer Kompass, Kälteresistenz, Kampfrausch, Richtungssinn, Zäher Hund / Bluttausch, Hitzeempfindlichkeit

Übliche Kulturen: Barbarisch, Bäuerlich, Maritim

Talente: Zehen +1

Ban Bargui

Mitglieder der nomadischen Ban Bargui erhalten dann ihr typisches Aussehen, wenn sie in den weiten Steppen des Nordwestens geboren sind und in einem Chitinhaus auf dem Rücken eines Riesentaufens aufgewachsen sind: Denn die Sekrete dieser Tiere färben ihre Haut unauslöschlich nachtschwarz und geben dem meist roten oder blonden Haar einen seltsamen metallischen Glanz. Die Kinder gefangener und umgesiedelter Ban Bargui haben dagegen eine gewöhnliche blasse bis helle Hautfarbe; die scharf geschnittenen Gesichtszüge, leicht schräg stehenden Augen und lang gezogenen, aber nicht spitzen Ohren sind jedoch noch für Generation erkennbar.

Ban Bargui

Generierungskosten: 0 GP

Haarfarbe (1W20): hellblau (1–2), rotblond (3–10), goldblond (11–18), weiß (19–20)

Augenfarbe (1W20): schwarz (1–5), dunkelbraun (6–13), mittelbraun (14–17), hellbraun (18–19), grau (20)

Körpergröße: 160 + 2W20 cm (1,62–2,00 Schritt)

Gewicht: Größe – 110 kg

Eigenschafts-Modifikationen: Keine Modifikationen

LE-Mod.: +10 LeP

AU-Mod.: +11 AuP

MR-Mod.: –5

Automatische

Vor- und Nachteile: –

Empfohlene Vorteile:

Tierempathie (Insekten), Zäher Hund

Übliche Kulturen:

Nomadisch

Talente: Körperbeherrschung +1, Orientierung +2



Die Baramunen

(ein Baramune, eine Baramunin, baramunisch)

Die Baramunen ähneln humanoiden Braunbären und sind bekannt für ihre massive Stärke und bedächtige Ruhe, die nur sehr selten von jähem Wutausbruch unterbrochen wird. Nur junge Baramunen reisen mitunter durch die Welt, die älteren leben als meditative Einzelgänger und Einsiedler.

Herkunft und Verbreitung: Sie sind eine alte Rasse natürlicher Herkunft, deren Ursprung sich jedoch im Dunkel der Vergangenheit verliert. Baramunen sind relativ selten und leben vor allem im Polareis und den nördlichen Wäldern und Gebirgen. Städte und sonstige Ansiedlungen anderer Völker meiden sie.

Körperliche Grundlagen: Das Gesicht ist deutlich flacher als das eines Bären und verfügt über nur eine eingeschränkte Mimik. Ihre Hände und Füße haben je fünf Krallen, die sie nicht einziehen können, wodurch sie nicht sonderlich kunstfertig sind. Ihr Körper ist von einem sehr dichten Pelz bedeckt, der mitunter einen kragenförmigen Fleck im Brustbereich zeigt. Baramunen neigen zur Trägheit und bewegen sich langsam. Die Nahrung der Baramunen ist größtenteils pflanzlich (Schößlinge, Obst, Nüsse), jedoch fischen sie auch nach Lachs, suchen Bienenhonig und verschmähen Wildbret keineswegs.

Männer und Frauen paaren sich nur in einer kurzen Zeit im Frühsommer, die Kinder (meist zwei) werden dann im späten Winter geboren und bleiben gut vierzehn Jahre bei der Mutter. Die großgewachsenen Wesen wachsen ihr ganzes Leben lang. Am Ende der Jugend sind sie etwa zweieinhalb Schritt hoch und können im Alter bis zu vier Schritt hoch werden. Das Höchstalter der Baramunen ist unbekannt, angeblich können sie mehrere hundert Jahre alt werden.

Mentalität: Im Leben eines Baramunen gibt es normalerweise keine Gefahren, die sofortigen Gehorsam gegenüber den Anweisungen eines Vorgesetzten erfordern. Daher sind sie fast außerstande, Befehlen zu folgen, deren Sinn sie nicht einsehen, ohne nachzufragen und Gegenvorschläge zu machen. Baramunen fühlen sich berufen, mit Ruhe und Kraft allem Wirken des Chaos in der Welt entgegenzutreten. Als starke Wesen, denen kaum jemand etwas anhaben kann, neigen sie schon als Heranwachsende zu Gelassenheit, zeigen

aber auch einige Neugierde auf die Welt jenseits der Wälder. Sie sind Fremden gegenüber meist wohlwollend gestimmt, sie können jedoch auch von einem Augenblick auf den anderen in aufbrausenden Zorn verfallen, wenn ihre scheinbar grenzenlose Geduld doch einmal aufgebraucht ist. Mit den Jahren neigen sie immer mehr zu starrsinniger Trägheit, abweisender Eigenbrötelei und meditativer Schwermut, solange man ihnen nicht zu nahe kommt und sie durch Aufdringlichkeit zur Raserei reizt.

Übliche Lebensweise: Der größte Teil der Baramunen lebt in den Wäldern des Nordens, einige haben sich auch die Gebirgshänge als Lebensraum auserkoren. Ihre weitgestreuten Ansiedlungen bestehen aus ein bis zwei Dutzend Höhlen oder Hütten, in denen jeweils ein einzelgängerischer Baramune lebt und deren Umgebung sie weiträumig für sich beanspruchen und niemand anderen dort dulden. Die einzelnen Wohnstätten liegen oft mehr als eine Meile auseinander, im Mittelpunkt der Ansiedlung findet sich meist ein kahler Hügel oder Gipfel als gemeinschaftlicher Versammlungsplatz. Allgemein gilt das Recht des Stärkeren und wenn ein erfahrener Baramune etwas beansprucht, geben jüngere und schwächere Artgenossen meist ohne Widerspruch nach und ziehen weiter. Ebenso vertreiben hungrige Baramunen mitunter auch andere Wesen von ihren Vorräten, der Jagdbeute oder dem Obsthaufen, denn wenn es um ihre Nahrung geht, können sie die Rechte und Interessen der "kleinen Völker" geflissentlich ignorieren.

Baramune

Generierungskosten: 9 GP

Fellfarbe (IW20): schwarz (1–4), dunkelbraun (5–14), hellbraun (15–17), weiß (18–20)

Augenfarbe (IW20): grau (1–3), grün (4–7), braun (8–14), gelb (15–19), bernsteinfarben (20)

Körpergröße: 210+2W20 cm (2,12–2,50 Schritt; jugendliche Baramunen)

Gewicht: Größe als kg

Eigenschaftsmodifikatoren: CH –2, FF –3, GE –2, KO +3, KK +4

LE-Mod.: LeP +15

AU-Mod.: AuP +13

MR-Mod.: –2

Automatische Vor- und Nachteile: Kälteresistenz, Natürliche Waffen (Krallen 1W6+3 TP, Biss 1W6+5 TP), Natürlicher Rüstungsschutz (RS 2), Schnelle Heilung / Behäbig, Farbenblind, Hitzeempfindlichkeit, Raubtiergeruch, Unfähigkeit (Gesellschaftliche Talente)

Empfohlene Nachteile: Jähzorn, Neugier

Übliche Kulturen: Barbarisch

Talente: Raufen +1, Selbstbeherrschung +1

Sonderfertigkeit: Waffenloses Manöver Biss

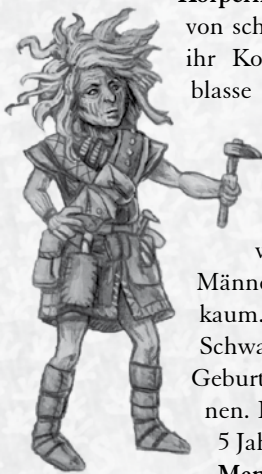


Die G'Rolmur

(ein G'Rolmur, eine G'Rolmurin, grolmurisch)

Die äußerlich an greise Menschenkinder erinnernden G'Rolmur sind ein Volk der Zauberer, Mechaniker und Feilscher. Sie leben in wohlhabenden unterirdischen Städten und Höhlen, in denen mächtige Maschinen und versklavte Zwerge alle schweren Arbeiten erledigen.

Herkunft und Verbreitung: Wer die G'Rolmur vor 10000 Jahren in der Frostfeste im Rückgrat der Welt schuf, ist unbekannt. Fest steht, dass sie von dort aus ins östliche Myranor zogen. Heute sind sie in kleiner Zahl in fast allen Metropolen des Imperiums und darüber hinaus, vor allem aber in den Türmen des Morgens in Corabenius zu finden.



Körperliche Grundlagen: G'Rolmur sind von schwächlichem, kindergleichem Wuchs, ihr Kopf gerät vergleichsweise groß. Die blasse Haut lässt sie puppenhaft und jung erscheinen, tatsächlich werden sie kaum älter als 30 Jahre. Das feine Haupthaar ist drahtig, bärtige Männer gibt es nur selten. Die stets weiße Iris prägt den stechenden Blick. Männer und Frauen unterscheiden sich kaum. G'Rolmur sind immer fruchtbar. Die Schwangerschaft währt 6 Monate, bei der Geburt ist mit ein bis zwei Kindern zu rechnen. Diese sind oft magiebegabt und nach 5 Jahren erwachsen.

Mentalität: Die G'Rolmur vertreten die Weltsicht, ihnen gehöre prinzipiell alles, was von anderen oft als Habgier ausgelegt wird. Begründet wird dies damit, es seien die Ahnen der G'Rolmur gewesen, die die Welt und alles auf ihr schufen. Selbst die Götter sollen ihr Werk sein. Entsprechend verehren die G'Rolmur sie nicht, nutzen aber ihre Macht, wenn es ihnen nützt. Öfter noch lassen sie Hilfsgeister in ihre Werke fahren. Das stete Sinnen darüber, wie die Welt (für sie) zu verbessern sei, bringt begabte Gruppen von Magotechnikern und Mechanopathen hervor. Erfindungen der G'Rolmur sind allerorten gefragt, seien es Waffen wie die Windbüchse oder komplexe Schlösser, und werden mit Rohstoffen, Produkten, Sklaven und Wissen bezahlt. Ihre Erkenntnisse aber halten die G'Rolmur in ihrem Kontrollzwang geheim, ebenso wie ihre Frauen, die nur dann eine Rolle spielen, wenn sie eine besondere Begabung zeigen. Als Intellektuelle übertragen die G'Rolmur langweilige und körperliche Arbeiten kräftigen Sklaven, bevorzugt Zwergen, die sie für besonders geeignet halten, die aber, sollten sie einmal fliehen, die Furcht vor Sklavenaufständen nähren. Dies und alle anderen Übel in der Welt gehen vom missratenen Herrschergeist N'Gremar aus, der es auf alle Wesen und Maschinen abgesehen hat und dessen böse Geister Fehler und Irrungen verursachen, so dass man gezwungen ist, mit ihnen zu feilschen. Gewalt und Krieg setzen die G'Rolmur nur selten ein, sie sind aber Meister der Verhandlung.

Übliche Lebensweise: Die G'Rolmur leben auf patriarcha-

lische Weise in Familienverbänden in gut bewachten unterirdischen Festungen und Hallen, in ausgehöhlten Bäumen und verborgenen Tälern. Sie betreiben Minen und Werkstätten, Äcker und Beerengewächse liefern ihre Nahrung, selten veranstalten sie Jagden, um an Fleisch zu gelangen. Tags wie nachts ist es ihr liebster Zeitvertreib, neue, perfekte, oft magische Apparaturen zu erschaffen, seien sie nun magisch oder gar natürlich beseelt. In Städten bewohnen die G'Rolmur ortsübliche Häuser und meiden selbst dort den Kontakt zu anderen – außer es lohnt sich.

G'Rolmur

Generierungskosten: 3 GP

Haut- und Haarfarbe (1W20): bleich (1–6), hellgrau (7–14), hellrötlich (15), braun (16–18), dunkelbraun (19–20)

Augenfarbe (1W20): milchig-grau (1–3), klar-grau (4–7), grün (8–14), blau (15–18), schwarz (19–20)

Körpergröße: 80+1W20 cm (0,81–1,00 Schritt)

Gewicht: Größe / 3 kg

Eigenschaftsmodifikatoren: KL +2, IN +1, CH –1, FF +2, KO –1, KK –3

LE-Mod.: +5

AU-Mod.: +10

AE-Mod.: +6 (aus Halbzauberer)

MR-Mod.: –1 (inklusive Halbzauberer)

Automatische Vor- und Nachteile: Halbzauberer, Nachtsicht / Geiz 6, Goldgier 7, Zwergenwuchs

Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung Überreden, Hohe Magieresistenz, Prospektorensinn / Jähzorn, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Neugier

Übliche Kulturen: Bäuerlich, Höfisch, Städtisch

Talente: Schleichen +1, Sich Verstecken +1, Überreden +3, Mechanik +1, Schätzen +2

Sonderfertigkeiten: Repräsentation (G'Rolmur)

Besonderheiten: Wenn Sie eine Profession mit dem Vorteil Halbzauberer oder Vollzauberer wählen, erhalten Sie 2 GP aufgrund doppelt vergebener Vorteile zurück. In diesem Fall gilt die Repräsentation der Profession, die Repräsentation (G'Rolmur) entfällt.

Die Lutraa

(ein Lutra, eine Lutra, lutraanisch)

Die otterähnlichen Lutraa sind flinke, verspielte Bewohner der nördlichen Flüsse und Seen. Von anderen Rassen werden die respektlosen Gesellen oft als diebische Nervensägen wahrgenommen.

Herkunft und Verbreitung: Die Lutraa sind ein Volk natürlichen Ursprungs, das bisher noch keine besonders große Rolle in der myranischen Geschichte gespielt hat und auch nicht allzu zahlreich ist. Aufgrund ihrer Lebensweise findet man sie vor allem in den Flussläufen und –auen und anderen Flachwasserzonen Nordmyranors, allem voran den Gebieten des oberen Orismani und der Ochobischen Seenplatte.

Körperbau: Die Lutraa ähneln humanoiden Fischottern. Ge-



nau wie ihren tierischen Verwandten verfügen sie über ein dickes, fast wasserdichtes Fell, einen langen Schwanz, und einen länglichen Kopf auf einem langen Hals. Nasen, Augen und Ohren liegen hierbei in etwa auf einer Linie, so dass sie beim Schwimmen nur diese Linie oberhalb des Wassers halten müssen. Ihre Hände und Füße besitzen Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen. Im Gegensatz zu Fischottern besitzt ein Lutra jedoch keine langen Schnurrhaare und hat keine Krallen an Händen und Füßen. Das meist braune Fell der Lutraa ist am Hals und Bauch etwas heller als auf der Rückenseite. Da sie sich vor allem schwimmend bewegen, haben sie im Vergleich zu ihrer Körpergröße recht kurze Arme und Beine, so dass sie sich am Land recht mühsam auf zwei Beinen fortbewegen können. Wenn sie über Land rennen, laufen sie meist auf allen vier Gliedmaßen. Der lutraanische Schwanz ist mit etwa einem halben Schritt recht kurz, dient den Lutraa im Wasser aber als sehr gutes Antriebs- und Steuerungsmittel. Weibliche Lutraa sind das ganze Jahr über fruchtbar und bekommen nach einer 200-tägigen Schwangerschaft ein bis drei Kinder. Lutraa-Kinder können bereits mit einem halben Jahr schwimmen, meist bevor sie sich zweibeinig an Land bewegen. Die Lebenserwartung eines Lutraa beträgt etwa 60 Jahre, wobei einzelne weibliche Lutra auch deutlich älter werden.

Mentalität: Ein großer Faktor für einen Lutra ist die tägliche Nahrungsaufnahme. In den Dämmerungen gehen Lutraa gemeinsam Fischen oder auf die Jagd. Sie scheuen dabei meist auch nicht vor fremdem Eigentum zurück (seien es Tiere oder Besitztümer, um sich Essen zu kaufen), so dass Lutraa meist einen schlechten Ruf bei anderen Kulturen haben. Mit ihrer Nahrungssuche verbinden Lutraa auch gerne ihren Spieltrieb, den sie am liebsten im und unter Wasser austoben. Bei jugendlichen Lutraa kommt es in diesem Rahmen auch durchaus zu handfesten Streitigkeiten. Ein Interesse an Politik oder ähnlichem, was über Essen und Spielen hinaus geht, haben die meisten Lutraa nicht.

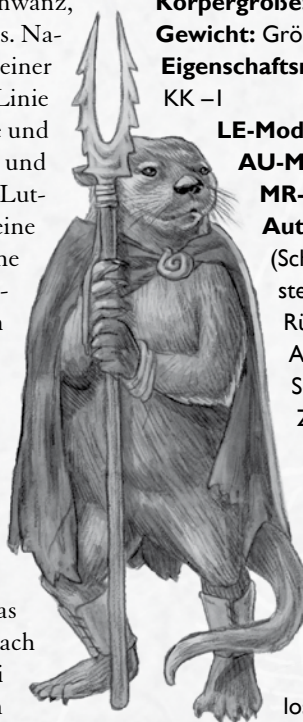
Übliche Lebensweise: Lutraa sind vor allem tagaktiv, bevorzugen für das Jagen und Fischen jedoch die Dämmerung. Lutraa benötigen tierische Nahrung, wobei sie Fisch dem Fleisch oder Insekten vorziehen. Bemerkenswert ist, dass Lutraa trotz ihrer geringen Körpergröße sehr viel Nahrung zu sich nehmen müssen. Die meisten lutraanischen Kulturen ziehen täglich mit ihren von Frauen geführten Familienverbänden an einem Fluss entlang, um hinreichend Nahrung zu finden. Ihre Habe tragen Lutraa daher stets wasserdicht verpackt auf dem Rücken mit sich.

Lutraa

Generierungskosten: 17 GP

Fellfarbe (1W20): dunkelbraun (1–7), braun (8–14), dunkelgrau (15–18), hellgrau (19–20)

Augenfarbe (1W20): dunkelbraun (1–8), braun (9–11), grau



(12), schwarz (13–20)

Körpergröße: 120 + 2W20 cm (1,22–1,60 Schritt)

Gewicht: Größe – 90 kg

Eigenschaftsmodifikatoren: IN +1, FF –2, GE +2, KO +1, KK –1

LE-Mod.: +7 LeP

AU-Mod.: +18 AuP

MR-Mod.: –5

Automatische Vor- und Nachteile: Begabung (Schwimmen), Dämmerungssicht, Flink, Kälteresistenz, Natürliche Waffen (Biss 1W6 TP), Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Richtungssinn (Seen, Flüsse, Auen), Zusätzliche Gliedmaße (Bemuskelter Schwanz) / Nahrungsrestriktion (Fleischfresser), Zwergenwuchs

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Gefahreninstinkt / Neugier

Übliche Kulturen: Barbarisch

Talente: Raufen +1, Körperbeherrschung +3, Schwimmen +5 (beinhaltet nicht den Bonus-Punkt aus der Begabung Schwimmen), Sinnenschärfe +3

Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Waffenlose Manöver Biss und Schwanzschlag

Die Lyncil

(ein Lyncil, eine Lyncila, lyncilisch)

Lyncil sind humanoide Luchse des kalten Nordens, gedrun-gen und robust. Sie sind vor allem bekannt als wehrhafte Händler, aber auch als Schmiede, Mechaniker und Forscher. Ihre unterirdischen Höhlenstädte sollen ebenso viel Geheimwissen wie Reichtümer verbergen.

Herkunft und Verbreitung: Die Lyncil (Selbstbezeichnung: Fhiarazh) sind eine alte Rasse natürlichen Ursprungs, die vor allem im kalten Norden Myranors anzustreffen ist. Ihre Urheimat liegt in den nördlichen Eisenhügeln, der heutige Bevölkerungsschwerpunkt in den Bergen von Stakala. Außerhalb sind sie eher selten.

Körperliche Grundlagen: Von allen feliden Rassen sind die Lyncil am stämmigsten: Sie werden zwischen 1,40 und 1,60 Schritt groß, aber 70 bis 90 Stein schwer. Zum Schutz gegen die Kälte ist ihr Fell dicht, ihr Schwänze sind kurz und ihr Gesicht (bei Männern wie Frauen) von einem starken Backenbart eingerahmt. Ihre Ohren fallen durch die langen Haarbüschel auf den Spitzen auf und verleihen ihnen ein hervorragendes Gehör. Die meist bernsteinfarbenen Augen erlauben es ihnen, sich auch bei Dunkelheit gut zu orientieren. Hände und Füße sind breit und kräftig und tragen einziehbar scharfe Krallen. Der Geschlechtstrieb der Lyncil ist schwächer als bei Menschen und ihre Frauen sind nur im Hochsommer fruchtbar, sie bringen das meist einzelne Kind im Frühling zur Welt. Nach ungefähr sechzehn Jahren sind Lyncil ausgewachsen. Sie leben im Durchschnitt etwa 60 Jahre lang, können individuell aber fast doppelt so alt werden.



Mentalität: Lyncil sind von einem ruhigen, bedächtigen und methodischen Wesen. Fremdem gegenüber sind sie erst einmal vorsichtig, aber zuverlässig, wenn man ihr Vertrauen gewonnen hat. Ein einmal gegebenes Wort zu brechen fällt ihnen sehr schwer und sie lügen angeblich niemals. Sie verabscheuen Verschlagenheit und Falschheit, kennen aber keine Skrupel, wenn sie jemandem unmissverständlich den Krieg erklärt haben. Lyncil sind unbeugsam und folgen unbeirrt den eigenen Regeln und Gesetzen. Eine besondere Neigung aller Lyncil ist das Nachzählen und Berechnen von Dingen: Selbst wenn er freigiebig ist, wird er davon reden, wie viel er wem geschenkt hat. Beide Geschlechter schreiben der Selbstbeherrschung und dem Wahren eines kühlen Kopfes sehr große Bedeutung zu und verabscheuen Völker und Individuen, die dazu nicht in der Lage sind. Traditionell wird jedoch Männern das Bedürfnis zugestanden, von Zeit zu Zeit in einem wilden halbjährlichen Fest über die Stränge zu schlagen, doch wird danach nie mehr über die Vorgänge während eines solchen Gelages gesprochen.

Vor allem Lyncilmänner ziehen auf Abenteuer aus, die häufigste Motivation ist dabei das Streben nach materiellem Gewinn: Indem sie ohne Lug und Trug zu Reichtum kommen, genießen sie später in der Heimatstadt großes Ansehen. Sie lieben Gold und sonnengelbe Juwelen, aber auch eine gute Rauferei, herzhaftes Fleischmahlzeiten und ihr berauschendes Bier, das sie aus den Lebern ihrer Jagdbeute brauen.

Übliche Lebensweise: Tierische Nahrung ist für Lyncil unverzichtbar, vor allem Fleisch und Fisch stellen die Grundlage ihrer Ernährung dar. Lyncil bevorzugen eine urbane Lebensweise, ihre Städte liegen geschützt vor der Winterkälte in großen Gebirgshöhlen voller dampfgetriebener Heiz- und Hammerwerke, wo viele Frauen allerlei Metallwaren und -waffen schmieden, während andere nach Erzen und Edelmetallen schürfen. Wieder andere jagen im Umland Pelztier, sammeln Kräuter und brennen die so wichtige Holzkohle. Mit all diesen Gütern treiben die Männer überall in den nördlichen Gebieten Handel, doch sie sind auch Söldnerdiensten und offener Räuberei nicht abgeneigt. Wenn Lyncilfrauen ihre heimatlichen Höhlen verlassen, folgen sie eher einer wissenschaftlichen Neugier, weil sie die (Natur-)Gesetze anderer Regionen kennen lernen wollen.

Lyncil

Generierungskosten: 12 GP

Fellfarbe (1W20): schneeweiß (1), grau mit schwarzen Flecken (2–4), hellbraun (5–9), dunkelbraun (10–15), gelblich (16–19), golden (20)

Augenfarbe (1W20): milchigweiß (1–3), grau (4–7), grün (8–15), gelb-braun (16–19), golden (20)

Körpergröße: 139+1W20 cm (1,40–1,59 Schritt)

Gewicht: Größe – 70 kg



Eigenschaftsmodifikatoren: GE –1, KO +2

LE-Mod.: +13 LeP

AU-Mod.: +12 AuP

MR-Mod.: –5

Automatische Vor- und Nachteile: Balance, Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz, Natürliche Waffen (Krallen 1W+1 TP/TP (A), Biss 1W+1 TP), Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Kleinwüchsig, Nahrungsrestriktion (Fleischfresser)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Richtungssinn / Hitzeempfindlichkeit

Übliche Kulturen: Höfisch, Nomadisch, Städtisch, Vagabundisch

Talente: Keine Modifikationen

Sonderfertigkeiten: Waffenloses Manöver Biss

Die Minotauren

(ein Minotaurus, eine Minotaurin, minotaurisch)

Minotauren erinnern mit dem gehörnten Kopf, den hufbewehrten Füßen und dem Schwanz an aufrechtgehende Rinder. Sie sind bekannt und auch berüchtigt für ihre ungestüme Leidenschaft und Zügellosigkeit, aber auch die Ausdauer, mit der sie all ihren Aktivitäten nachgehen.

Herkunft und Verbreitung: Ihren uralten Sagen zufolge wurden die Minotauren von der Erdmutter als Verteidiger der Nymphenwälder erschaffen; jedoch konnten sie sich nicht gegen den Ansturm der dorinthischen Menschenvölker durchsetzen. Dieses Versagen ließ sie sich den blutigeren Kriegsgöttern zuwenden, doch das Erste Imperium vernichtete die damaligen Reiche der Minotauren und versklavte die meisten Überlebenden. Dennoch ist die Rasse noch immer recht zahlreich.

Körperliche Grundlagen: Die stierköpfigen Hünen haben eine gedrungene, menschenähnliche Statur sowie Arme und Hände mit je drei Fingern und einem Daumen. Sie werden meist mehr als zwei Schritt hoch und bis zu 160 Stein schwer. Ihr Körperfell ist dicht, aber eher kurz und oft gescheckt, auf dem Kopf und dem starken Nacken tragen sie in der Regel zottiges Haupthaar. Ihr Gesicht ist kürzer als der Kopf eines Rindes, aber doch recht animalisch und von grobschlächtiger Mimik. Da ihre Augen weit auseinander liegen, ist ihre räumliche Sicht dürftig, dafür besitzen sie ein sehr weites Blickfeld und werden kaum einmal überrascht. Sie ernähren sich vorwiegend pflanzlich, vor allem von Getreide und Hülsenfrüchten, die sie anbauen, und Wildgemüse, das sie sammeln. Sie können jedoch auch kleinere Mengen Fleisch und Blut vertragen und verzehren sie mitunter aus rituellen Gründen. Minotaurinnen haben zwei (meist sehr üppige) Brüste wie Menschenfrauen, kein Euter. Sie bringen nach einer etwa 270 Tage dauernden Schwangerschaft üblicherweise zwei anfangs hornlose Kinder zu Welt. Minotauren sind mit etwa 16 Jahren erwachsen. Vor allem junge Männer schließen sich dann oft für einige Jahre in umherziehenden Kämpferbünden zusammen, während Frauen bei der Gemeinschaft bleiben. Das üb-



liche Höchstalter liegt bei 100 Jahren.

Mentalität: Die meisten Minotauren sind von eher beschränkter Intelligenz und damit geringem logischem und analytischem Denkvermögen. Entsprechend gering ist daher auch ihr Interesse an abstrakter Gelehrsamkeit und spitzfindigen Diskussionen. Minotauren sind eine Rasse der großen, geradlinigen Gefühle: Wenn sie zornig sind, verfallen sie schnell in Raserei, wenn sie sich freuen, sind sie voller Jubel und Überschwang. Trauer äußern sie mit heulendem Klagen. Bescheidenheit gilt als ein Zeichen der Schwäche, potenzielle Herausforderer werden durch Prahlerei eingeschüchtert. Andererseits sind die wenigsten Minotauren nachtragend oder rachsüchtig: Der Streit vom Vortag ist ebenso schnell vergessen wie aufgeflammt. Das erleichtert nicht nur das Zusammenleben in einer so auf Rankämpfen beruhenden Gesellschaft, es ermöglicht auch erst das Leben im Imperium trotz jahrtausendelanger Unterdrückung.

Übliche Lebensweise: Minotauren sind von Natur aus gesellig und leben in Sippengruppen von einigen Dutzend Mitgliedern. Die Führungsrolle kann sowohl ein Mann wie eine Frau einnehmen. Ihre eigenen Städte sind meist eher klein, sehr abgeschieden im Gebirge gelegen und in vieler Hinsicht eher Bergfestungen ähnlich, zu denen ummauerte Weidegründe und Anbauflächen gehören. Minotauren streben stets nach Autarkie für ihre Gemeinschaften, um von keinem fremden Händler anhängig zu werden. Im Imperium sind viele Minotauren heute Schwerstarbeiter auf ländlichen Domänen und in Städten. Ihre enorme Kraft macht sie zu gesuchten Tagelöhnern, ihr Jähzorn macht es allerdings nötig, sie mit einem Mindestmaß an Takt zu behandeln.

Minotauren

Generierungskosten: 10 GP

Fellfarbe (1W20): schwarz-weiß gescheckt (1–3), einfarbig schwarz (4–8), hellbraun (9–15), schneeweiß (16–20)

Augenfarbe: schwarz

Körpergröße: 208+2W20 cm (2,10–2,48 Schritt)

Gewicht: Größe – 90 kg

Eigenschaftsmodifikatoren: KL –1, FF –1, KO +2, KK +2

LE-Mod.: +12 LeP

AU-Mod.: +18 AuP

MR-Mod.: –4

Automatische Vor- und Nachteile: Natürlicher Rüstungs-



schutz (RS 1), Natürliche Waffen (Hufe: 1W6+4 TP(A), Hörner: 1W6+4 TP) / Jähzorn 6, Nahrungsrestriktion (Vegetarier)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Tierempathie (Huftiere) / Blutrausch

Übliche Kulturen: Barbarisch, Bäuerlich,

Städtisch

Talente: Keine Modifikationen

Sonderfertigkeiten: Waffenlose Manöver Tritt und Kopfstoß

Die Tighrir

(ein Tighror, eine Tighra, tighrisch)

Diese zweibeinigen Tigerwesen sind die größten aller katzenartigen Zweibeiner, stärker und höhergewachsen sogar als die Leonir. Anders als diese sind sie jedoch von Geburt und Natur aus eher Einzelgänger und für ihre räuberische Lebensweise allgemein gefürchtet.

Herkunft und Verbreitung: Einst bewohnten die Tighrir vor allem den Regenwaldgürtel südlich und östlich des Meeres der Schwimmenden Inseln bis über das Tharpagiri-Gebirge hinweg, wo sie heute noch verhältnismäßig zahlreich sind. Um 925 vor IZ zog eine größere Zahl von Makshapuram nordwärts und ließ sich schließlich in den Wäldern und Sümpfen des Nordens nieder, wo sie bis auf den heutigen Tag eine Bedrohung für alle anderen Völker sind – obgleich die Zahl dieser großen Fleischfresser eher klein ist.

Körperliche Grundlagen: Tighrir können eine Körpergröße von bis zu drei Schritt erreichen (Frauen sind etwas kleiner) und weisen einen kraftvollen Körperbau auf. Ihr Fell ist kurz und rau, von rotgoldener Farbe und mit schwarzen Streifen gemustert, am Bauch ist es oft heller bis weiß. Bei den Tighrir des Nordens ist der jährliche Wechsel zu einem längeren, dichterem Winterfell üblich. Sowohl Männer wie Frauen haben einen auffälligen Backenbart, der im Alter immer buschiger wird. Anders als bei den Lyncil sind ihre Ohren gerundet. Ihre mörderisch scharfen Krallen – neben den langen Reißzähnen die bevorzugten Waffen im Nahkampf – können sie einziehen. Sie gelten als listig, rachsüchtig und überaus gefährlich. Als Einzelgänger sind Männer und Frauen naturgemäß gleichberechtigt, auch wenn erstere größer und plumper, letztere kleiner und wendiger sind. Ihr Liebespiel stellt eine besondere Form von Jagd dar, da die beiden Werbenden oft viele Tage lang umeinander herum schleichen und einander manchmal sogar Fallen stellen, bis sie sich als würdig erachten. Nach etwa einem Jahr der Schwangerschaft werden die Kinder (meist Zwillinge) geboren. Sie folgen für etwa ein gutes Jahrzehnt der Mutter, die sie anfangs beschützen muss und daher auch meist danach strebt, eine gute Kämpferin zu werden. Tighrirfrauen gebären meist erst dann wieder, wenn vorhandene Kinder fünf oder sechs Jahre alt sind, so dass sie

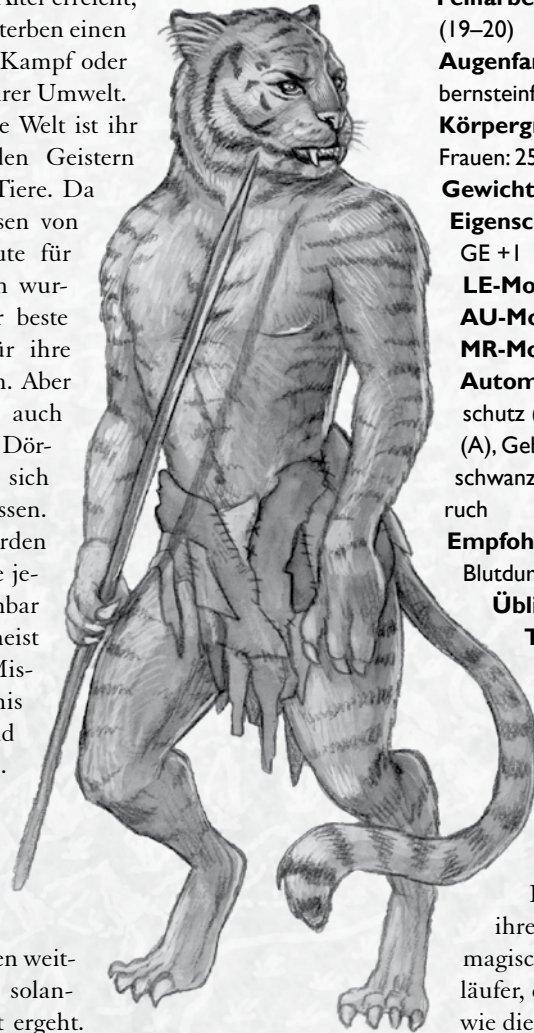


mitunter von Nachkommen unterschiedlichen Alters begleitet werden. Die durchschnittliche Lebenserwartung eines Tighrir liegt bei 50 Jahren. Seltene Individuen haben vereinzelt aber das fast doppelte Alter erreicht; die allermeisten aber sterben einen gewaltsamen Tod im Kampf oder durch die Gefahren ihrer Umwelt.

Mentalität: Die ganze Welt ist ihr Revier, erfüllt mit den Geistern des Waldes und der Tiere. Da alle anderen Lebewesen von den Göttern als Beute für die Tighrir geschaffen wurden, ist die Jagd der beste Weg den Göttern für ihre Geschenke zu danken. Aber diese Pflicht lässt sie auch immer wieder ganze Dörfer angreifen oder sich mit Expeditionen messen. Manche Tighrir werden auch zu Söldnern, die jedoch als unberechenbar gelten und daher meist für besonders heikle Missionen in der Wildnis oder tief im Feindesland eingesetzt werden. Insbesondere fehlt es vielen Tighrir an einem Zusammengehörigkeitsgefühl und die Not eines Waffenbruders ist ihnen weitgehend gleichgültig, solange es ihnen selbst gut ergeht. Zusammenarbeiten können sie nur solange, wie sie ein sehr starker und charismatischer Anführer zum Gehorsam zwingt.

Übliche Lebensweise: Tighrir leben vorrangig als Einzelgänger und sind stets auf der Jagd nach Fleisch oder wertvollen Trophäen. So sammeln sie an bestimmten Plätzen in ihrem Revier Jagdtrophäen, welche dann bei Treffen vorgezeigt werden: Ein paar Mal im Jahreslauf, jeweils zu Vollmond, sammeln sich Tighrir an besonderen Orten. Dabei handelt es sich meist um Plätze von imposanter Natur, wie große Wasserfälle, aus dem Wald emporragende Bergriesen und ähnliche Zeugnisse gigantischer Macht. Selten hört man davon, dass sie sich an solchen Kultplätzen zu veritablen Ansiedlungen zusammenrotten.

Tighrir tragen meist nur einen Lendenschurz, verschmähen aber auch erbeutete Pelze und Tuche nicht. Sie beherrschen in der Regel nicht die Schmiedekunst, sondern setzen als Waffen Speere, Schlaghölzer und Knochenmesser ein. Darüber hinaus benutzen sie Metallklingen, wenn sie diese von anderen Völkern erbeutet oder als Söldnerlohn erhalten haben.



Tighrir

Generierungskosten: 18 GP

Fellfarbe (IW20): goldgelb (1–5), rotgold (6–18), weiß (19–20)

Augenfarbe (IW20): grau (1–2), grau-blau (3–8), grün (9–18), bernsteinfarben (19–20)

Körpergröße: Männer: 260+2W20 cm (2,62–3,00 Schritt) / Frauen: 250+2W20 cm (2,52–2,90 Schritt)

Gewicht: Größe – 100 kg

Eigenschaftsmodifikatoren: FF –2, KO +2, KK +3, GE +1

LE-Mod.: +16 LeP

AU-Mod.: +11 AuP

MR-Mod.: –5

Automatische Vor- und Nachteile: Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Natürliche Waffen (Krallen IW6+2 TP/TP (A), Gebiss IW6+6 TP), Zusätzliche Gliedmaßen (Balanceschwanz) / Nahrungsrestriktion (rohes Fleisch), Raubtiergeruch

Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung (Schleichen) / Blutdurst, Bluttausch

Übliche Kulturen: Barbarisch

Talente: Schleichen +2, Sinnenschärfe +1

Sonderfertigkeit: Waffenloses Manöver Biss

Die Wolfalben

(ein Wolfalb, eine Wolfalbin, wolfalbisch)

Im Norden leben die Wolfalben, die sich selbst Ban'shi, "Kinder des Lichtes", nennen – denn in ihren Adern fließt lichtalbisches Blut, das sie allesamt magisch macht. Sie sind Wolfsverwandler und Wildnisläufer, deren magische Wolfslieder ebenso gefürchtet sind wie die Schüsse mit ihren Zauberbögen.

Herkunft und Verbreitung: Die Ahnen der Ban'shi waren ein Menschevolk, das sich schon immer als Geschwister der Wölfe fühlte. Doch erst als sie von den bössartigen Nachtalben aus ihrem Heimatland vertrieben worden waren, schenkten ihnen die mitleidigen Lichtalben dafür die Zauberkunst und die Gabe der Wolfsverwandlung. Heute leben die unterschiedlichen Völker der Ban'shi weit verbreitet im myranischen Norden abseits der großen Städte.

Körperliche Grundlagen: Die Wolfalben sind hochaufgeschossene und meist von drahtigem Körperbau. Ihr Haupthaar ist in der Regel schwarz, ansonsten sind sie nur wenig oder gar nicht behaart. Sie haben eine kupferbraune Hautfarbe, ihre Augen sind etwas größer als die gewöhnlicher Menschen und leicht schräg gestellt. Die Ohren laufen oben spitz zu. Die meisten Ban'shi haben prominente Adlernasen und hohe Wangenknochen. Ihre Sinne sind oftmals schärfer als die gewöhnlicher Menschen. Wolfalben können sich von tierischer wie pflanzlicher Nahrung ernähren, sie haben jedoch eine Vorliebe für Fleisch.

Als Nachfahren der Lichtalben besitzen sämtliche Wolfalben



angeborene magische Kräfte, deren Stärke jedoch individuell unterschiedlich ausgeprägt ist. Alle Ban'shi verfügen über die Gabe, sich nach Belieben in einen Wolf zu verwandeln, ein großes Tier von einem Schritt Schulterhöhe mit grauem oder schwarzem Pelz. In dieser Gestalt können sie sich mit natürlichen Wölfen, aber auch mit Hunden verständigen. Sie haben wie Menschen keine bestimmte Paarungszeit. Mischlinge mit Menschen sind entweder "richtige" Ban'shi oder aber Menschen, die allenfalls einige äußerliche Merkmale der Wolfalben aufweisen. Da sie nicht mit den Wölfen laufen können, müssen sie den Stamm verlassen, sobald sie allein überleben können. Ban'shi werden im Durchschnitt 80 Jahre alt, die magischsten unter ihnen angeblich um ein Vielfaches älter.

Mentalität: Die Wolfalben sind von mystischem und naturverbundenem Wesen; sie betrachten sich als Wolfsgeschwister und Teil der belebten Natur. Sie meiden die großen Städte nach Kräften, da sie ihnen unnatürlich und hässlich erscheinen. Auch fühlen sie sich als Verteidiger der Wildnis und verabscheuen gewöhnlich alle, die diese zu zerstören versuchen, insbesondere Holzfäller, Siedler und Stadtgründer müssen mit ihrem Hass rechnen. Sie haben oft einen gewissen Hang zur Melancholie, die sie in klagenden Wolfsgesängen ausdrücken.

Übliche Lebensweise: Die Ban'shi leben in der Wildnis oft in einem gemischten Rudel mit echten Wölfen zusammen. Als geborene Zauberer folgen sie einer animistischen Tradition und die meisten Ban'shi binden einen oder mehrere Wölfe als Vertraute an sich. Ihre angestammte Sprache ist weitläufig dem Bansumitischen zugehörig, doch haben sie für die Jagd ein ausführliches System von Gesten entwickelt, das auf der Körpersprache der Wölfe beruht.

Die komplexere Magie überlassen sie größtenteils ihren Medizinleuten und den Falschgesichtern. Die einfachen Wildnisläufer kennen vor allem die für Fremde unheimlichen Wolfslieder; doch auch das Verzaubern ihrer Albenbögen ist sehr verbreitet. Die Wolfalben sind nicht mit der Schmiedekunst vertraut und haben allgemein eher Abscheu vor verarbeitetem Metall, stattdessen gibt es bei ihnen viele erfahrene Feuersteinverarbeiter.

Bekannte Völkerschaften: Als eigenständige Kulturen der Wolfalben kennt man die

- ✿ die *Skiresen* als barbarische Jäger der nördlichen Wälder
- ✿ die *Seskira* als nomadische Pferdzüchter und Mammutjäger der nordwestlichen Steppen
- ✿ die *Sqiraalingi* als maritime Fischer und Seeräuber, die auf gewaltigen Kanus das kalte Meer befahren
- ✿ die *Tkshoden*, die auf großen Eissegeln die gefrorene Ödnis des hohen Nordens bereisen.



Wolfalben

Generierungskosten: 17 GP

Haarfarbe (1W20): glanzschwarz (1–10), blauschwarz (11–18), nachtblau (19), silbern (20)

Augenfarbe (1W20): obsidianschwarz (1–8), nachtblau (9–16), saphirblau (17–19), silbergrau (20)

Körpergröße: 184+1W20 cm (1,85–2,04 Schritt)

Gewicht: Größe – 105 kg

Eigenschaftsmodifikatoren: KO +1, KK –1

LE-Mod.: +10 LeP

AU-Mod.: +14 AuP

AE-Mod.: +12 AsP (inklusive Halbzauberer)

MR-Mod.: –3 (inklusive Halbzauberer)

Automatische Vorteile: Halbzauberer, Wolfskind (willentlich; siehe unten)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Dämmerungssicht, Eisern, Flink, Kälteresistenz, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn (Eis oder Meer oder Steppe oder Wald)

Übliche Kulturen: Barbarisch, Maritim, Nomadisch

Talente: Athletik +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +2

Anmerkung: Wenn Sie eine Profession mit einem der Vorteile Halbzauberer oder Vollzauberer wählen, erhalten Sie 3 GP aufgrund doppelt vergebener Vorteile zurück.

Die Zentauren

Zentauren sind als spielbare Rasse in Wege nach Myranor enthalten, allerdings lassen sie sich mit den Regeln aus dem alten Myranor Hardcover nicht ausreichend darstellen. Daher haben wir in diesem Dokument auf Werteangaben verzichtet.

Die Zwerge

(ein Zwerg, eine Zwergin, zwergisch)

Das kurzgewachsene Volk der Zwerge ist eher ein Neuankömmling in myranischen Städten, da es erst seit einigen Jahrhunderten das Sklavendasein in den grolmurischen Hallen und Bergwerken überwunden hat. Zwerge sind robust und stark und fast unerschütterlich und dabei besonders für ihre Disziplin und Härte im Kampf bekannt.

Herkunft und Verbreitung: Der Ursprung der Zwerge (Eigenbezeichnung: Rhogolanen) verliert sich im Dunkel der Geschichte, es steht jedoch fest, dass sie seit fast 6000 Jahren den G'Rolmur als starke und belastbare Bergwerkssklaven dienen. Die vorherrschende Vermutung besagt, dass sie aus menschlichen Sklaven gezielt für die Bedürfnisse unter Tage gezüchtet wurden, während ihre eigenen Märchen von einem Land aus Fels und Feuer jenseits des großen Meeres erzählen, aus dem ihre Ahnen verschleppt wurden. Heute kann man freie Rhogolanen in vielen Städten und manchen Gebirgen des gemäßigten Myranor finden.

Körperliche Grundlagen: Zwerge erreichen nur etwa 1,40 Schritt Körpergröße, sind jedoch überaus kompakt gebaut und mit festen Muskeln und starken Knochen gesegnet. Einen derartigen Körper über Wasser zu halten ist nahezu unmöglich, weshalb sie kaum einmal das Schwimmen erlernen. Auffallend ist ihre Zähigkeit und Widerstandsfähigkeit gegenüber Krankheiten und Giften. Auch können sie keine Alkoholiker werden, obwohl sie den Branntweingenuss lieben. Sie stammen aus harten Lebensbedingungen in kargen, gebirgigen Ländern und sind daher sehr genügsam. Ihre hohe Toleranz gegenüber Entbehrungen und Schmerzen lässt sie schädliche und gefährliche Lebensbedingungen klaglos hinnehmen, wo andere Rassen längst aufbegehrt hätten und geflohen wären.

Zwerginnen bringen nur selten Nachkommen zur Welt, dabei ist die Fortpflanzung mit anderen Menschen nicht möglich. Zwillings- und sogar Vierlingsgeburten sind üblich, Einzelkinder hingegen eine Seltenheit. Zwerge werden mit etwa 20 Jahren geschlechtsreif, gelten mit 35 als erwachsen und sind sehr langlebig: Sie werden meist 300 bis 400 Jahre alt, manche auch noch älter.

Mentalität: Die allermeisten Zwerge bewundern Härte und Disziplin. Sie haben schon als Kinder gelernt, dass sie alles schaffen können, wenn sie es nur genügend wollen und sich der Genügsamkeit, Unerschütterlichkeit und Selbstbeherrschung befleißigen. Zugleich strahlen sie oft große Selbstsicherheit, fast schon Arroganz aus und gelten vielen anderen Völkern als barsch und ruppig. Rhogolanen machen keine großen Worte, sondern sind für ihre knappe, treffende Ausdrucksweise und ihren sehr trockenen, oft schwarzen Humor bekannt.

Übliche Lebensweise: Zwerge leben in der Regel in einer eng verbundenen Gemeinschaft, die sie ihren Klan nennen. Klans ähneln weitgehend den Cirkeln anderer Völker, sind aber größer, da sie nahezu immer sämtliche Zwerge einer Provinz umfassen. Ehen werden meist innerhalb des Klans

arrangiert, wobei stürmische Verliebtheit nicht erwartet wird und sogar als Leidenschaft und damit charakterliche Schwäche gilt. Rhogolanen verdingen sich oft als Schwerstarbeiter oder leben als Handwerker und Krämer, manche reisen auch als Kesselflicker und Wanderhändler durch die Lande. Sie sind für schlichte und schmucklose, aber robuste und dauerhafte Waren bekannt und finden daher leicht Käufer. Ebenso scheuen sie aber auch nicht vor Gewalt zurück, um sich neben altverwurzelter Konkurrenz einen Platz zu verschaffen. Oft werden auch Krieger als Söldner oder Arenakämpfer vermittelt.

Zwerge

Generierungskosten: 17 GP

Haarfarbe (1W20): goldblond (1–2), silberweiß (3–4), kohlschwarz (5–9), felsgrau (10–12), stahlgrau (13–14), aschgrau (15–16), salzweiß (17–18), kupferrot (19), feuerrot (20)

Augenfarbe (1W20): dunkelbraun (1–2), braun (3–5), grün (6–9), blau (10), grau (11–14), schwarz (15–20)

Körpergröße: 128+2W6 (1,30–1,40 Schritt)

Gewicht: Größe – 80 kg

Eigenschafts-Modifikationen: GE –1, KO +2, KK +2

LE-Mod.: +12 LeP

AU-Mod.: +16 AuP

MR-Mod.: –4

Automatische Vor- und Nachteile:

Dämmerungssicht, Resistenz gegen Gifte (Mineralische Gifte), Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern / Unfähigkeit Schwimmen, Zwergenwuchs

Empfohlene Vor- und Nachteile: Arroganz, Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Hitzeresistenz, Hohe Magieresistenz, Innerer Kompass, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Nachtsicht, Prospektorensinn, Resistenz/Immunität gegen Gifte (andere), Richtungssinn, Zäher Hund / Blutausch, Jähzorn, Lichtscheu, Meeresangst, Platzangst, Unansehnlich

Übliche Kulturen: Städtisch, Vagabundisch

Talente: Akrobatik –3, Raufen +2, Schwimmen –3, Selbstbeherrschung +2, Zechen +1



Die Kulturen

Barbarische Kultur

Der Held stammt aus einer Gemeinschaft, die vor allem vom Jagen und Sammeln lebt, vielleicht auch vom Fischfang. Sowohl der Ackerbau wie die Viehzucht sind unbekannt oder unüblich, auch wenn manche Völker sich Haustiere wie etwa Hunde als Jagdhelfer halten. In den meisten Fällen leben Barbaren in kleinen Familiengruppen zusammen. Viele ziehen in einem festen Revier umher und nutzen improvisierte Behausungen wie Zelte, Hütten oder Höhlen. Andere besitzen ein dauerhaftes, vielleicht gar befestigtes Dorf, wenn sie sich auf besonders reichliche Nahrungsquellen verlassen können. Für alle ist die Wehrhaftigkeit eine unverzichtbare Eigenschaft, denn sie müssen sich nicht allein mit gefährlichen Raubtieren auseinandersetzen, sondern auch ihre Jagdgründe gegen andere Barbarenhorden und landhungrige sesshafte Siedler verteidigen.

Es ist für Barbaren typisch, dass sie kaum spezialisierte Berufe kennen. Die Jäger machen mit Schuss- und Wurfaffen oder Fallen Jagd auf die verschiedensten essbaren oder pelztragende Tiere, die Sammler suchen nach Früchten und Nüssen, Kräutern und Wurzeln, Pilzen und Honig, aber auch

nach Eiern, Nestküken und fetten Maden. Selbst fleischfressende Rassen besitzen meist gute Kenntnisse nützlicher Pflanzen, aus denen sich Medizin, Stärkungsmittel und auch Rauschtränke herstellen lassen. Viele Stammesmitglieder beherrschen grundlegende Handwerksdinge wie das Herstellen von Waffen, Lederbeuteln und Kleidung, während komplizierte Künste praktisch unbekannt sind. Da jeder zum Überleben der Gruppe beitragen muss, ist ein erblicher Adel eher unbekannt, die Führung liegt oft bei den erfahrensten Jägern und/oder Kämpfern. Insgesamt steht der Begriff des Barbaren bei anderen Kulturen für furchtlose und kampferfahrene, aber auch unwissende, unzivilisierte und gewalttätige Rohlinge. Die Wahrheit sieht oft deutlich anders aus: Natürlich ist für eine Jägerkultur das Töten und Blutvergießen ein fester Teil des Lebens, dennoch haben viele Völker eine lebhaft spirituelle Tradition und einen reichen Schatz an Sagen, Legenden und Liedern – selbst wenn sie oft keine Schrift verwenden. Alles in allem sind nur wenige Kulturen noch naturverbundener als Barbarenvölker, die bei ihrer Lebensweise absolut den Launen des Wetters ausgeliefert sind. Der Glaube an die Geister der Natur ist fast noch wichtiger als der an Götter und wenig überraschend spielen oft Tiergeister wichtiger Beute-



tiere eine besonders große Rolle: Ihnen wird gehuldigt und gedankt und mitunter auch ein Sühneopfer dargebracht. Um den richtigen Umgang mit den Geistern zu sichern, bilden meist etwa ein Dutzend Familiengruppen einen Kultverband mit einem gemeinsamen Ritualplatz, wo ein Animist mit ein, zwei Schülern und einem Ahnengeist die Verbindung zur Geisterwelt aufrecht erhält. Die Zahl der einzelnen Barbarenkulturen in Myranor ist schlicht unüberschaubar.

Startwerte Barbarische Kultur

Generierungskosten: 0 GP

SO-Maximum: 7

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Hitzeresistenz, Hohe Lebenskraft, Kälteresistenz, Resistenz gegen Krankheiten, Zäher Hund / Aberglaube, Barbarische Sitten, Verpflichtungen (Stamm oder Sippe), Vorurteile (Fremde)

Talente

Kampf: Raufen oder Ringen +2, ein Waffentalent der Kategorie D +1

Körper: zwei Talente aus der folgenden Liste +2, zwei weitere +1: Athletik, Freies Fliegen, Klettern, Körperbeherrschung, Reiten, Schleichen, Schwimmen, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Skifahren, Zechen

Gesellschaft: -

Natur: ein Naturtalent +3, ein weiteres +2, ein weiteres +1

Wissen: Götter/Kulte oder Sagen/Legenden +2

Sprachen/Schriften: passende Muttersprache (auf KL-2)

Handwerk: zwei Talente aus der folgenden Liste +2, zwei weitere +1: Abrichten, Bogenbau, Boote Fahren, Brauer, Feuersteinbearbeitung, Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Handel, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Kochen, Lederarbeiten, Musizieren, Schnaps Brennen, Schneider, Töpfern

Sonderfertigkeit: passende Kulturkunde

keiten.

Nicht nur das unmittelbare Bestellen der Felder und Versorgen der Tiere gehört zum bäuerlichen Leben, sondern auch viele andere Knochenarbeit wie das Anlegen von Be- oder Entwässerungsgräben, das Roden von Waldland, das Entfernen von Feldsteinen und Errichten von Hofgebäuden. Zugleich gibt es aber auch in ländlichen Siedlungen und Kleinstädten so manche Einwohner, die vor allem ein Handwerksgerber etwa als Müller, Brauer, Winzer oder Weber ausüben und eher nebenbei ein kleines Gärtchen bestellen und etwas Kleinvieh halten. Auch diejenigen Amaunir, die in Weihern Enten, Karpfen und Lotospflanzen züchten, können als Bauern gelten. Für sie alle ist das Leben durch den Rhythmus der Jahreszeiten bestimmt, der festlegt, wann gepflügt, gesät und geerntet wird, wann das Vieh seine Jungen bekommt, wann gedeckt, geschoren oder geschlachtet werden muss. Jedermann ist den Launen von Sonnenschein und Regen, Stürmen und Hagel ausgeliefert. Die Verehrung von Gottheiten des Bodens und des Wetters ist daher in bäuerlichen Kulturen sehr verbreitet, so dass ganz besonders der imperialen Zatura, aber auch dem Chrysir und Brajan gehuldigt wird.

Sehr oft gelten Bauern bei Städtern als unkultivierte und etwas trampelige Provinzler, die keinen gesellschaftlichen Schliff besitzen, während umgekehrt "urtümlichere" Kulturen sie schon als verweichlicht und unterwürfig betrachten. Angehörige bäuerlicher Kulturen hingegen sehen sich meist

Bäuerliche Kultur

Der Held kommt aus einer ländlichen Gemeinschaft, die vor allem von Ackerbau und Viehzucht lebt, eventuell aber auch von der Fischzucht in Teichen. Angebaut werden vor allem Getreide, Gemüse, Obst, Wein und verschiedene Öl-, Futter- und Faserpflanzen, aber auch allerlei andere speziell gezüchteten Gewächse bis hin zu chimärologischen Kreationen. Ähnlich vielfältig ist die Auswahl des Nutztviehs, das auf Wiesenland rund um die Höfe weidet. Die Sesshaftigkeit ist das wohl wichtigste Merkmal eines Bauern. Die Lebensumstände bäuerlicher Kulturen können ansonsten sehr unterschiedlich sein: Ein solcher Hintergrund kann sich auf die Herkunft aus einem kleinen isolierten Dorf, aber auch von einer Domäne mit mehreren Tausend Landarbeitern beziehen. Mancherorts gibt es wohlhabende Großbauern, die kaum weniger besitzen als manche Kouramnion-Optimaten, andere leben als mittellose Landarbeiter oder unfreie Feldsklaven. Dennoch haben sie eine vergleichbare Grundlage an Kenntnissen und Fähig-



als handfeste, bodenständige Schwerarbeiter, die weder ziellos durch die Lande wandern, noch sich irgendwelchen hochgeistigen Hirngespinnsten hingeben. Je weiter sich die ertragreichen Züchtungen und Methoden des Hauses Phraisopos (und manche Mechaniken des Hauses Quoran) ausbreiten, desto geringer ist der Bedarf an bäuerlicher Arbeit auf Domänen, so dass sich land- und mittellose Tagelöhner und Erntehelfer entweder Vagabunden anschließen oder in Städte abwandern – oder das Abenteuererleben ergreifen. Bäuerliche Kulturen herrschen in weiten Teilen Myranors vor und sind praktisch überall dort anzutreffen, wo der Boden eine entsprechende Bewirtschaftung erlaubt.

Startwerte Bäuerliche Kultur

Generierungskosten: 0 GP

SO-Maximum: 10

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Tierfreund / Aberglaube, Vorurteile

Talente

Kampf: Raufen oder Ringen +1

Körper: ein Talent aus der folgenden Liste +1: Athletik, Klettern, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Zechen

Gesellschaft: ein Talent aus der folgenden Liste +1: Etikette, Lehren, Menschenkenntnis, Überreden

Natur: ein Naturtalent +2, zwei weitere +1

Wissen: ein Talent aus der folgenden Liste +3, ein weiteres +2, ein weiteres +1: Götter/Kulte, Pflanzenkunde, Sagen/Legenden, Tierkunde

Sprachen/Schriften: passende Muttersprache (auf KL–2), eine Fremdsprache +4

Handwerk: ein Talent aus der folgenden Liste +3, zwei weitere +2, drei weitere +1: Abrichten, Ackerbau, Brauer, Fahrzeug Lenken, Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Handel, Hauswirtschaft, Heilkunde Krankheit, Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Kochen, Lederarbeiten, Musizieren, Schneidern, Seiler, Stoffe Färben, Töpfern, Viehzucht, Webkunst, Zimmermann

Sonderfertigkeit: passende Kulturkunde

Höfische Kultur

Der Held kommt aus einer hochherrschaftlichen Residenz der Großmächtigen. Diese Paläste der myranischen Obrigkeit liegen sehr oft inmitten der großen Städte, dennoch leben ihre Bewohner gewissermaßen in einer eigenen Welt. Produziert wird in Palästen wenig bis gar nichts – man verlässt sich auf städtische Handwerker oder ländliche Domäneninhaber, die als Hoflieferanten tätig sind. Architektonisch sind die meisten Paläste großräumig angelegt und mit überhohen Decken, breiten Prunktreppen und zahllosen Zimmerfluchten ausgestattet. Hohe Säulen, kunstvolle Reliefs und Statuen sind verbreitete Zierelemente; Marmor, Edelhölzer und durchsichtiger Optrilith häufige Baumaterialien. Im Imperium, in Makshapuram und vielen anderen Gebieten wurden die Herrscherpaläste oft auf Hügeln, Bergen oder an Hängen

errichtet und so überragen sie auch wortwörtlich die gesamten Siedlungen der niederen Untertanen. Der Adel verbringt seine Zeit mit künstlerischen Spielereien, wissenschaftlichen Forschungen, politischen Intrigen und dekadenten Festlichkeiten (mitunter aber auch kriegerischen Leibesübungen), während sich die Höflinge mit Aufgaben der Verwaltung und Haushaltung beschäftigen und die einfachen Domestiken die handfeste Arbeit erledigen müssen und dabei doch so manches absonderliche Wissen aufschnappen können: Kaum ein hoher Herr hat viele Geheimnisse vor den Leibdienern, die ihn baden, ankleiden und bewirten. Das höfische Umfeld ist geprägt durch raffinierte Kultiviertheit und die intensive Beschäftigung mit abseitigen Künsten aller Art, aber auch durch eine gewisse Weltfremdheit und Distanz zum praktischen Leben. Oft wird das tägliche Leben durch ein wahres Labyrinth an uralten Traditionen und sinnentleerten Formalitäten bestimmt, deren Bedeutung längst in Vergessenheit geraten ist, die aber dennoch penibel beachtet werden müssen. Die interne Organisation der Palastverwaltung, aber auch der diversen Regierungskanzleien ist sehr häufig keinerlei Logik und Systematik zugänglich und damit echtes Herrschaftswissen: Nur ein Eingeweihter weiß, ob der Zweite Haushofmeister oder der Vize-Camerarius mehr zu sagen hat und wer für ein konkretes Anliegen zuständig ist. Niederrangige Mitglieder (Dienstboten) höfischer Kulturen können beinahe allen Rassen entstammen, mittlerrangige Angehörige (Verwalter im Honoratenrang) hingegen gehören meist zu den Völkern, die auch als zivilisiert gelten. Die eigentliche Obrigkeit wird in Stakala von Lyncil gestellt und auch die G'rolmur kennen einen Adel. Adels-herrschaften anderer Rassen müssten vom Spielleiter und Spieler gemeinschaftlich konzipiert werden.

Startwerte Höfische Kultur

Generierungskosten: 0 GP

SO-Maximum: 13

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Gebildet, Honorat, Optimat, Resistenz gegen Gift, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Arroganz, Eitelkeit, Krankhafte Reinlichkeit, Ungeduld, Verpflichtungen

Talente

Kampf: Dolche oder Ringen +1

Körper: ein Talent aus der folgenden Liste +1: Gaukeleien, Reiten, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Singen, Sinnenschärfe, Tanzen, Zechen

Gesellschaft: ein gesellschaftliches Talent +3, ein weiteres +2, drei weitere +1

Natur: -

Wissen: zwei Talente aus der folgenden Liste +2, zwei weitere +1: Brettspiel, Geographie, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Heraldik, Kriegskunst, Kryptographie, Magiekunde, Philosophie, Rechnen, Rechtskunde, Sagen/Legenden, Schätzen, Staatskunst, Sternkunde

Sprachen/Schriften: passende Muttersprache (auf KL–2), Schrift oder alte Form der Muttersprache +4, eine Fremdsprache +4

Handwerk: ein Talent aus der folgenden Liste +2, zwei weitere +1: Abrichten, Alchimie, Drucker, Fahrzeug Lenken, Feinmechanik, Handel, Hauswirtschaft, Heilkunde Gift, Kartographie, Kochen, Malen/Zeichnen, Musizieren, Schlösser Knacken

Sonderfertigkeit: passende Kulturkunde

Maritime Kultur

Der Held entstammt einer Gesellschaft, die vom und auf dem Meer lebt, eventuell sogar überwiegend unter Wasser. Er ist auf den schwankenden Planken eines Bootes oder sogar in den Wogen schwimmend großgeworden und kennt das nasse Element in- und auswendig; das feste Land ist ihm hingegen weitgehend fremd. Fische und Meeresfrüchte sind meist eine, wenn nicht gar die Hauptnahrungsquelle, doch auch Seegras und andere Wasserpflanzen werden für vielerlei Zwecke genutzt. Die schier endlose Weite des Meeres lässt sie sich frei fühlen, und darum betrachten sie die Landbewohner auch eher mit Verachtung: Für deren Hierarchien haben sie nichts

übrig, denn in ihnen wohnt ein wilder, rebellischer Geist. Viele maritime Kulturen fühlen sich als die wahren Herren im oder auf dem Meer und empfinden dementsprechend alle anderen Seefahrer als Eindringlinge, die sich selbst zuzuschreiben haben, was ihnen Übles widerfährt: Auf diese Weise werden Piraterie und sogar Überfälle auf Küstensiedlungen gerechtfertigt.

Die meisten Maritimen sind schon von Kindesbeinen an mit dem Wissen um das Wetter, die Sterne und die Navigation vertraut – und selbstverständlich mit dem Schwimmen und meist auch dem Bootsfahren. Meist leben sie als Familiengruppen, kleine Sippen oder Schiffsbesatzungen zusammen und wer Glück hat, der hat einen Animisten in seinen Reihen. Dessen Zwiesprache mit den Geistern von Wind und Wellen ist eine unverzichtbare Gunst und sie gelten vielfach als wichtiger als die Götter – auch wenn der stürmische Chrysis, der launische Ephar und auch die düstere Charypta vielerorts ebenfalls verehrt oder zumindest durch Opfer beschwichtigt werden.

Da Angehörige maritimer Kulturen gewohnt sind, sich von den Windböen und Meeresströmungen in kurzer Zeit viele Meilen weit tragen zu lassen, fühlen sie sich oft regelrecht eingesperrt, wenn sie gezwungen sind, längere Zeit an Land zu verbringen; und damit sind die körperlichen Bedürfnisse der aquatischen Rassen noch gar nicht erwähnt. Bekannte maritime Kulturen sind manche Hjaldinger im kalten Utland, die nur für kurze Zeit im Jahr in ihrer fjordreichen Heimat an Land gehen. Und auch die wolfalbischen Sqiraalingi haben eine maritime Lebensweise. Daneben wäre diese Kultur natürlich vor allem für Helden der untermeerischen Völker gedacht.

Startwerte Maritime Kultur

Generierungskosten: 0 GP

SO-Maximum: 10

Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Entfernungssinn, Herausragende Sicht, Innerer Kompass, Kälteresistenz / Aberglaube, Landangst, Verpflichtungen (Mannschaft oder Sippe)

Talente

Kampf: Raufen +1

Körper: Schwimmen +3, ein Talent aus der folgenden Liste +2: Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Zehen

Gesellschaft: -

Natur: ein Talent aus der folgenden Liste +3, ein weiteres +2 Fesseln/Entfesseln, Fischen/Angeln, Orientierung, Wettervorhersage, Wildnisleben

Wissen: ein Talent aus der folgenden Liste +2, zwei weitere +1: Geographie, Götter/Kulte, Pflanzenkunde, Sagen/Legenden, Sternkunde, Tierkunde

Sprachen/Schriften: passende Muttersprache (auf KL–2), zwei Fremdsprachen +4

Handwerk: zwei Talente aus der folgenden Liste +2, zwei weitere +1: Abrichten, Ackerbau, Boote Fahren, Fleischer, Ger-



ber/ Kürschner, Handel, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheit, Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Kartographie, Kochen, Lederarbeiten, Malen/Zeichnen, Schneidern, Seefahrt, Tätowieren, Viehzucht, Zimmermann

Sonderfertigkeit: passende Kulturkunde

Nomadische Kultur

Der Held ist in einer viehzüchtenden Gemeinschaft aufgewachsen, die mit ihrem ganzen Besitz die Herden begleitet und dabei weite Strecken zurücklegt. Um den Tieren (z.B. Blutbüffeln, Wildpferden, Schafen oder Ziegen) stets genügend Nahrung zu bieten, führen sie sie von Weidegrund zu Weidegrund, entweder in der Fläche oder aber zwischen sommerlichen Bergweiden und Winterquartieren im Flachland. Damit ziehen sie überwiegend durch Wildnis oder halbwilde Gebiete, in denen es viele Feinde gibt. Schon die Kinder einer Nomadengruppe lernen daher das Kämpfen, um sich und die Herden gegen Raubtiere und Viehdiebe zu verteidigen, so wie sie auch andere Kenntnisse des Überlebens in der Wildnis erwerben. Die Anforderungen an Kondition und Gesundheit sind in aller Regel hoch und man kann sich wenig Mitgefühl mit körperlich Schwachen leisten.

Von außen betrachtet gelten viele Nomaden als stolze Herdenbesitzer und Reiterkrieger, die wahre Freiheit genießen

und gerade von Städtern schnell romantisch verklärt werden. Üblicherweise wandern Nomaden in Familien- oder Sippengruppen von einigen Dutzend Mitgliedern, die fast völlig auf sich allein gestellt sind. Als Reit- und Lasttiere verwenden sie entweder besonders geeignete Exemplare aus ihren Herden oder aber sie besitzen separat noch spezielle Reitpferde und ähnliches. Manchmal entwickeln Nomadenvölker für ihre kämpferischen Auseinandersetzungen sogar eine regelrechte Reiterei. Sehr häufig leben sie in Zelten, die manchmal so geräumig sind, dass sie ganze Großfamilien aufnehmen können. Wenn sie sich als Teil eines größeren Stammes fühlen, halten sie oft ein oder zwei jährliche Versammlungen an symbolisch wichtigen Stätten ab, wo mit Vieh gehandelt, Heiratsverbindungen vereinbart und Geschichten ausgetauscht werden, auf denen man aber auch den höheren Mächten huldigt. Sehr verbreitet glauben Nomadenvölker daran, dass ihre Götter oder Ahnen ihnen besondere Vorrechte zugesprochen haben, was den Besitz und die Nutzung ihres bevorzugten Viehs angeht. Mitunter halten sie es sogar für frevelhaft, wenn Außenstehende behaupten, ihnen würden solche Tiere gehören. Allgemein ist ein gewisses Misstrauen gegenüber Sippenfremden üblich und Nomaden, die sich als Abenteurer alleine in die Ferne begeben, sind in vielen Fällen entweder Ausgestoßene oder einzige Überlebende ihrer engeren Gemeinschaft.

Zu den größten und bekanntesten myranischen Nomaden-



kulturen gehören die Ban Bargui. Aber auch manche Lyncil und die wolfbaischen Seskira pflegen eine nomadische Lebensweise. Es gibt in Myranor auch Völker, bei denen einige Teile mit den Herden umherziehen und andere sesshaft dem Ackerbau nachgehen. In diesen Fällen stammt ein Held mit nomadischer Kultur aus einer der wandernden Familien.

Startwerte Nomadische Kultur

Generierungskosten: 0 GP

SO-Maximum: 8

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Herausragende Sicht, Innerer Kompass, Tierempathie, Tierfreund, Zäher Hund / Aberglaube, Neugier, Raumangst, Verpflichtungen (Sippe), Vorurteile

Talente

Kampf: Raufen oder Ringen +1, ein Waffentalent der Kategorie D +1

Körper: Reiten +3, ein Talent aus der folgenden Liste +3, ein weiteres +2: Athletik, Freies Fliegen, Klettern, Körperbeherrschung, Reiten, Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Skifahren, Stimmen Imitieren

Gesellschaft: -

Natur: ein Naturtalent +3, ein weiteres +2, ein weiteres +1

Wissen: ein Talent aus der folgenden Liste +2: Geographie, Götter/ Kulte, Heraldik, Pflanzenkunde, Sagen/Legenden, Schätzen, Sternkunde, Tierkunde

Sprachen/Schriften: passende Muttersprache (auf KL-2), eine Fremdsprache +5

Handwerk: ein Talent aus der folgenden Liste +3, ein weiteres +2: Abrichten, Bogenbau, Boote Fahren, Fahrzeug Lenken, Fleischer, Gerber/ Kürschner, Handel, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Kartographie, Kochen, Lederarbeiten, Malen/Zeichnen, Musizieren, Schneidern, Stellmacher, Stoffe Färben, Viehzucht

Sonderfertigkeit: passende Kulturkunde

Für Fremde ist der Besuch in einer myranischen Großstadt oft ein regelrechter Schock des übermäßig Neuen und Unbekannten, während die Städter selbst diese ganzen Wunder oft mit einer gewissen Blasiertheit betrachten. Die meisten sind stolz auf ihre Weltoffenheit und glauben, dass sie nichts mehr überraschen könne.

Zwar pflegt jede Stadt ihre eigenen Traditionen und folgt in vieler Hinsicht eigenen Gesetzen, dennoch gibt es eine Reihe von Gemeinsamkeiten: Zum gegenseitigen Schutz und Vorteil sind fast alle Städter in gildenähnlichen Gemeinschaften organisiert, die im Imperium und Nachbargebieten als Cirkel bekannt sind. Hier haben sich einige Dutzend bis



ein paar Hundert Leute zusammengefunden, die oft in ähnlichen Gewerben tätig sind und häufig auch in benachbarten Häuserblocks wohnen. Nichtmenschen lassen sich recht oft in beieinanderliegenden Gassen nieder, wo sie ihre eigenen Traditionen pflegen können, genauso gut gibt es aber auch durchweg gemischte Viertel.

Eine Truppe von wehrhaften Protectoren beschützt die Nachbarschaft und gemeinsame Interessen und das Cirkel- Oberhaupt, der Patron oder die Matrone, hat oft erheblichen Einfluss. Gerade die vornehmsten Gruppen, Collegien genannt, sind oft auch formal an der Stadtregierung beteiligt.

Allgemein ist es in imperialen Städten durchaus üblich, dass die Bürger in öffentlichen Versammlungen bei der Wahl der städtischen Würdenträger mitwirken. Ganz unten stehen hingegen die Cirkellosen, die ohne starke Fürsprecher zurechtkommen und häufig auf der Straße, in verlassenen Teilen alter Stadtmauern oder der Kanalisation hausen müssen und auch dort ständigen Gefahren und Angriffen ausgesetzt sind. Nicht einmal der Kriminalität können sie unbehelligt nachgehen, denn selbstverständlich ist auch die Unterwelt in scharf rivalisierenden Cirkeln organisiert.

In außerimperialen Kulturen verhält es sich im Detail vielfach anders, aber die grundsätzlichen Strukturen gibt es auch in den Ländern weiter südlich: Auch bei den Lyncil in Stakala, den G'Rolmur und den Zwergen sind Städte die Zentren des Handels und Handwerks, der Kunst und Kultur. Minotauren und all die anderen genannten Rassen leben häufig jedoch

Städtische Kultur

Der Held stammt aus einem der beinahe tausend urbanen Zentren des Kontinents. Die große Stadt ist für viele Myraner der Inbegriff der Zivilisation, bietet sie doch eine Fülle von Annehmlichkeiten, die andernorts nur schwer zu finden oder völlig unbekannt sind. Weil hier oft mehrere Zehntausend Einwohner verschiedener Rassen zusammenleben, können sich die unterschiedlichsten, teils hochspezialisierten Gewerbe halten: Edelhandwerker stellen besondere Gegenstände her, Markthallen offerieren exotische Waren im Überfluss, Wirtshäuser servieren die Küchen verschiedener Länder, Schaubühnen und Rennbahnen präsentieren abwechslungsreiche Unterhaltung, Badehäuser und Bordelle locken mit Vergnügungen des Körpers, Gelehrte fungieren etwa als Mediziner, Juristen oder Astrologen, wohlbewachte Niederlassungen bieten ihre Bank- und Botendienste an. Das alles gibt es nicht nur selten zum Jahrmarkt, sondern tagaus tagein.

auch in imperialen Städten.

Kleinere Landstädte von wenigen Tausend Einwohnern sind oft so sehr vom Ackerbau geprägt, dass ihre Bevölkerung eher als bäuerliche Kultur gelten kann.

Startwerte Städtische Kultur

Generierungskosten: 0 GP

SO-Maximum: 11

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Schulden

Talente

Kampf: -

Körper: ein Talent der folgenden Liste +1: Schleichen, Sich Verstecken, Singen, Tanzen, Zechen, Freies Fliegen, Klettern

Gesellschaft: ein Gesellschaftstalent +3, zwei weitere +2, zwei weiteres +1

Natur: -

Wissen: vier Talente der folgenden Liste +1: Brettspiel, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Magiekunde, Mechanik, Rechnen, Rechtskunde, Sagen/Legenden, Schätzen, Staatskunst

Sprachen/Schriften: passende Muttersprache (auf KL-2), zwei Fremdsprachen +4

Handwerk: zwei Talente der folgenden Liste +2, vier weitere +1: Alchimie, Brauer, Drucker, Fahrzeug Lenken, Falschspiel, Feinmechanik, Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Handel, Hauswirtschaft, Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Kochen, Lederarbeiten, Malen/Zeichnen, Maurer, Musizieren, Schlösser Knacken, Schnaps Brennen, Schneidern, Seiler, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Stellmacher, Stoffe Färben, Töpfern, Webkunst, Zimmermann

Sonderfertigkeit: passende Kulturkunde

Vagabundische Kultur

Der Held entstammt einer Gruppe von fahrendem Volk, das ohne feste Heimat über die Landstraßen und Pisten Myranors zieht und überall seine Dienste anbietet. Die Gründe dafür können sehr unterschiedlich sein: bei manchen Völkern ist es echte Wanderlust, bei anderen nackte Not, wieder andere können ihre Fähigkeiten am gewinnbringendsten einsetzen, wenn sie von Ort zu Ort ziehen. Farbenfrohe Wohnwagen sind dabei aufgrund der schlechten myranischen Wegverhältnisse sehr selten, stattdessen ist das Wandern mit Handkarren, Packmulis und kleinen Zelten eher üblich. Vagabunden-



gemeinschaften sind stets Familien von höchstens ein paar Dutzend Angehörigen, denn größere Verbände könnten sich nur sehr schwer an einem Ort ernähren; Es finden allerdings auch immer wieder Jahrmärkte statt, auf denen Vagabunden der gleichen Art oder auch unterschiedlicher Rassen zusammenkommen.

Anders als bei Nomaden spielt für sie die Viehzucht allenfalls eine Nebenrolle, daher wandern sie auch weniger über wildes Weideland, sondern eher zwischen größeren Ansiedlungen umher. Für diese Ortschaften ist der Besuch eines Vagabundentrupps immer eine Abwechslung, selbst wenn das fremde Volk oft mit einigem Argwohn beobachtet wird. Denn Vagabunden stehen bei den Sesshaften oft im Ruf, es mit den Gesetzen nicht genau zu nehmen – sie werden verdächtigt, sich vor “ehrbarer Arbeit” zu drücken, zu stehlen, Hehlerei zu betreiben und entlaufene Sklaven in ihre Reihen aufzunehmen. Zugleich aber sind vielerorts die fahrenden Besucher beinahe unverzichtbar.

Eine wichtige Rolle für Vagabunden ist die umherziehender Unterhalter und Schausteller, die als Gaukler, Musikanten und Geschichtenerzähler den Sesshaften besondere Vergnügungen nahebringen und dafür bewirtet und versorgt werden. Für Gemeinschaften außerhalb der Städte sind Vagabundengruppen häufig die wichtigste Quelle für Nachrichten, was in fremden Provinzen und fernen Ländern geschehen ist.

Ein weiterer zentraler Gewerbebereich ist das Handwerk, wobei es teils um hochspezialisierte Künste geht, teils um grundlegende Techniken, die jedoch in bäuerlichen Gemeinschaften kaum verbreitet sind. So leben Vagabunden davon, auf Domänen und in Dörfern für einige Tage ihre (Reparatur-) Dienste und Hausier-Waren anzubieten und dadurch die ländliche Bevölkerung zu versorgen, die von den städtischen Cirkeln und Collegien kaum erfasst wird. Doch auch sonst bieten sie verschiedenste Tätigkeiten an, von der Hellseherei und dem Amulettverkauf über die Zahnreißerei, dem Elixierhandel und anderen heilkundlichen Diensten bis zum Betteln und dem Einsammeln von Tierkadavern. In eher gesetzlosen Regionen sind die Grenzen zwischen einem Vagabundentrupp und einer umherziehenden Räuberbande oft fließend und

mitunter dienen die eher legalen Gaukel- und Hausiertätigkeiten auch dem Auskundschaften lohnender Ziele. Manche Lyncil ziehen als Vagabunden durch den Norden, vor allem als reisende Händler – ähnlich wie es auch immer wieder angehörige des Zwergenvolkes tun.

Startwerte Vagabundische Kultur

Generierungskosten: 0 GP

SO-Maximum: 9

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Breitgefächerte Bildung, Glück, Innerer Kompass, Soziale Anpassungsfähigkeit / Goldgier, Impulsiv, Jähzorn, Neugier, Unstet

Talente

Kampf: -

Körper: ein Talent aus der folgenden Liste +3, ein weiteres +2: Akrobatik, Athletik, Freies Fliegen, Gaukeleien, Klettern, Körperbeherrschung, Reiten, Schleichen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Singen, Sinnenschärfe, Stimmen Imitieren, Tanzen, Taschendiebstahl, Zechen

Gesellschaft: ein Talent aus der folgenden Liste +2, zwei weitere +1: Betören, Etikette, Gassenwissen, Menschenkenntnis, Schauspielerei, Sich Verkleiden, Überreden

Natur: ein Talent aus der folgenden Liste +2, zwei weitere +1: Fährtensuchen, Fesseln/Entfesseln, Orientierung, Wettervorhersage, Wildnisleben

Wissen: zwei Talente aus der folgenden Liste +1: Brettspiel, Geographie, Götter/Kulte, Heraldik, Mechanik, Rechnen, Rechtskunde, Sagen/Legenden, Schätzen, Sternkunde, Tierkunde

Sprachen/Schriften: passende Muttersprache (auf KL–2), zwei Fremdsprachen +4

Handwerk: Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken oder Fluggeräte Steuern oder Seefahrt +3, zwei Talente aus der folgenden Liste +1: Abrichten, Bogenbau, Fleischer, Handel, Heilkunde Krankheit, Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Kartographie, Kochen, Lederarbeiten, Malen/Zeichnen, Musizieren, Schlösser Knacken, Schneider, Seiler, Stellmacher, Viehzucht

Sonderfertigkeit: passende Kulturkunde



Sonstiges

Vorteil

Wolfskind*: Den Wolfalben ist es möglich, sich willentlich für 1W6 AsP bis zur übernächsten Dämmerung (Sonnenaufgang oder Sonnenuntergang, welches von beiden später kommt) in einen großen Wolf zu verwandeln. Die Verwandlung dauert etwa eine Minute und kann mit der gleichen Geschwindigkeit jederzeit wieder rückgängig gemacht werden. Wölfe sind Wolfskindern gegenüber im Allgemeinen freundlich eingestellt und verhandlungsbereit.

Alle Wolfskinder beherrschen – erlernt oder intuitiv – die Wolfssprache. Dies ist keine Sprache im eigentlichen Sinne, auch wenn dabei gejault, geknurr und gehechelt wird, sondern eher eine empathische Verständigung ‘von Wolf zu Wolf’, unterstützt durch intensive Körpersprache. Wenn das Wolfskind in menschlicher Gestalt mit Wölfen ‘spricht’, erleidet es pro Spielrunde 1 Punkt Erschöpfung, da ‘wölfische Körpersprache’ in diesem Zustand recht anstrengend ist. In diesem Fall kann der Meister auch eine Probe verlangen (bei einem Wolfskind in Wolfsgestalt erübrigt sich das), die auf die Eigenschaften KL/IN/GE mit dem TaW von *Tierkunde* abgelegt wird und bei ungewohntem ‘Dialekt’ des Gegenübers (Straßenköter, Schoßhund) oder im Streit auch erschwert sein kann.

Sonderfertigkeit

Die Repräsentation der G’Rolmur

- ✿ Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und eine passende Geste ausführen.
- ✿ Essenzbeschwörungen der Quellen *Kreativität* und *Xolovar* erzielen stets 3 ZfP* mehr.
- ✿ Bei auf ein unbelebtes Objekt gewirkten Beschwörungen ist die Dauer der Wirkung verdoppelt.