



SCHNELLSTARTER



INHALT

Vorwort	3
Myranor - Kontinent der Abenteuer	4
Die Regeln	17
Abenteuer: Naggarachs Fluch	27
Spielfertige Charaktere	33
Dokumente	38
Myranorkarte	48

Version 1.2

Du findest diesen Schnellstarter mit den vorgefertigten Charaktere und der Abenteuerkarte zum Ausdrucken auch zum Herunterladen auf www.uhrwerk-verlag.de/myranor.

Band-Redaktion: Stefan Urabl • **Gesamtredaktion:** Stefan Urabl
Regeln: Stefan Urabl • **Hintergrund:** Thomas Römer
Abenteuer: Stefan Urabl • **Satz und Layout:** Ralf Berszuck

Coverillustration:
Alan Lathwell

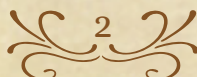
Karten:
Fanalanthir (Abenteuerkarte), Hannah Möllmann (Myranor-Karte)

Illustrationen:
Iris Aleit, Caryad, Theresa Königseder-Haller, Stephanie Mithoff,
Janine Modler, Vincent Modler, Schiraki, Sebastian Watzlawek, Karin Wittig

Lizenzen:
This work includes material taken from the System Reference Document 5.2 ("SRD 5.2") by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. The SRD 5.2 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

Erstellt für die Spielwelt „Das Schwarze Auge“ unter der Extended License for Friends (ELF) der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH auf Grundlage des vorgenannten Werks „Das Schwarze Auge“. Das Werk „Das Schwarze Auge“ steht im geistigen Eigentum der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH, zudem sind „Das Schwarze Auge“ und „Myranor“ eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH.

ISBN 978-3-95867-314-4



VORWORT



Willkommen bei Myranor!

Myranor ist ein Fantasy-Rollenspiel auf dem gleichnamigen Kontinent auf der Welt Dere, die auch das bekannte Aventurien-Setting des Rollenspiels *Das Schwarze Auge* beherbergt.

Myranor vereint eine antik wirkende Welt mit Sword & Sorcery - Gefühl mit High Fantasy um mächtige Magie und arkane Technik.

Myranor ist

- riesig. Ein gewaltiger Kontinent, der sich von Pol zu Pol erstreckt.
- vielfältig. Ein einst alles beherrschendes Imperium im Niedergang, die Radjarate im Dschungel von Makshapuram, die schlangenanbetenden Tempelpriester des Archipels von Shindrabar, Barbaren in den wilden nördlichen Wäldern von Lorthalion, die Steppenstämme der Zentauren und der Ban Bargui in ihren Siedlungen auf dem Rücken von Riesentausendfüßlern, Wüstennomaden, die ihre Körper modifizieren, um zu überleben, Unterwasserstädte mit arkanomechanischen U-Booten und unzählige weitere fantastische Elemente finden sich in diesem Setting.
- Heimat vieler besonderer Spezies. Selbst wenn Menschen auch hier mit Abstand das verbreitetste Volk sind, ist Myranor ebenso Heimat der katzenartigen Amaunir, Leonir und Pardir, der vierarmigen, nachtaktiven Neristu, der geschlechtswandelnden Raveseran, aquatischen Risso und Loualil, gepanzerten Shinoqi, farbverändernden Shingwa und vieler anderer Spezies.
- abenteuerlich. Die meisten Zivilisationen konzentrieren sich auf Stadtstaaten, häufig geplagt von Intrigen und Verbrechen, umgeben von gefährlicher Wildnis voller exotischer, tödlicher Kreaturen und den Überresten uralter Zivilisationen.
- magisch. Die magiebegabten Optimaten beherrschen das myranische Imperium, die schamanistischen Animisten nehmen Elementargeister und Dämonen in ihren Körper auf, und Magotechniker erschaffen Wunderwerke der Arkanomechanik. Myranor ist ein Kontinent der Magie.

- etabliert. Myranor feiert im Jahr 2025 seinen 25. Geburtstag und ist zu einem durchdachten und mit viel Material unterstützten Setting geworden.
- offen. Myranor bietet viel Spielmaterial, lässt aber dabei genug Freiraum für eigene Ideen.

Neue Regeln

Dieser Schnellstarter ist ein Vorgeschmack auf die im Laufe des Jahres 2025 erscheinenden neuen Myranor-Regeln. Diese neue Version von Myranor basiert auf 5e, der 5. Edition des bekanntesten Fantasy-Rollenspiels der Welt.



Mekiodene,
Optimatikerin

MYRANOR – KONTINENT DER ABENTEUER

Mit einer Ausdehnung vom nördlichen Poleis zu einer tief auf der Südhalbkugel Deres gelegenen Meeresstraße, mit all den dazugehörigen Klima- und Vegetationszonen, brodelnden Millionenstädten und verfluchten Öden, mit mehreren Dutzend kulturschaffender Völker und ihren Reichen sowie einer Geschichte, die sich über mindestens 5.000 Jahre erstreckt, ist Myranor wie geschaffen für abenteuerliche Questen.

Erforscht die ausgedehnten Ruinen der lange verlassenen Metropole Darshuria, bezwingt widernatürliche Monstren in den Wäldern Lorthalions und enträtselt untermeerische Geheimnisse im Bleichwasser. Begleitet Handelskarawanen durch die glühende Wüste Narkramar, nehmt Beziehungen zu den insektoiden Chrattac auf oder führt euer Gladiatorenteam zum Sieg in der Arena. All dies und noch viel mehr bietet euch Rollenspiel in Myranor!

Myranische Maßeinheiten

Zur Angabe von Regeln und Gegnerwerten benutzen wir der Einfachheit halber irdische Maßeinheiten. In Myranor sind aber zum Teil andere Begriffe gebräuchlich. Du kannst diese, wenn du willst, im Spiel verwenden und stößt vielleicht manchmal in Innerwelt-Texten oder älteren Myranor-Publikationen auf sie.

Irdisch	Myranor
Meter	Schritt oder Grad
Kilometer	Milia
Zentimeter	Halbfinger
2 Zentimeter	Finger
Kilogramm	Stein

Ein großer Kontinent

Wenn wir von Myranor reden, meinen wir meist den nordöstlichen Teil der riesigen Landmasse, die den größten Kontinent auf der Welt Dere bildet. Der Heimatkontinent des *Schwarzen Auges*, Aventurien, findet sich weit im Osten Myranors, jenseits des **Thalassion**, des „Großen Ostmeers“ oder „Verfluchten Ozeans“, das allgemein als nicht befahrbar gilt. Im Osten ist das Thalassion die Grenze Myranors, im Norden die nördliche Polkappe, eine gewaltige Eismauer nördlich der Gletschermeere, hinter der die dämonischen Nachtalben hausen. Im Westen erstreckt sich das **Rückgrat der Welt**, eine Kette von Gebirgen, die mit **Chrysirs Pfeiler** den höchsten Berg des Kontinents beherbergt. Hinter dem Gebirge liegen nur verfluchte Lande: die Steppen der nomadischen Ban Bargui auf ihren titanischen Hundertfüßern, die **Tränenwüste** der insektoiden Chrattac und das fast aller Lebensessenz beraubte **Draydalân**. Im Süden endet Myranor an der **See des Schweigens**, einem Seegebiet voller Vulkaninseln, und der **Nacennia-Straße**, einem langen, gewundenen Meeresarm gen Westen. Von den Landen jenseits dieser Berge und Meere haben selbst Gelehrte des Imperiums oder der Kerrishiter kaum Kenntnis.

In diesen weiten Grenzen liegt eine bunte Vielfalt verschiedenster Geländearten, Vegetations- und Klimazonen, angefangen mit den borealen Urwäldern, Mooren und Seenplatten in der eher flachen Landschaft des Nordens. Hier entspringt auch der **Große Orismani** in einem gigantischen Wasserfall, der sich aus dem Gletschermeer speist.

Westlich des Großen Orismani liegen ausgedehnte Steppenlande, in denen neben Mammuts und anderen gewaltigen Tieren auch Wolfalben und Zentauren umherziehen. Den Großteil der nomadischen Bevölkerung stellen inzwischen die Stämme der Ban Bargui, die vor längerer Zeit auf ihren riesigen Hundertfüßern in dieses Gebiet vorgestoßen sind.

Der Orismani

Das Herz der nördlichen Hälfte des Kontinents sind die **Lande des Orismani**, ein weitverzweigtes Flusssystem, das Wasser von den Gletschermee ren und der **Ochobischen Seenplatte** im Norden, den **Türmen des Morgens** im Osten und den **Chrattac-Zähnen** im Westen bis südlich ins **Meer der Schwimmenden Inseln** verteilt. Die Orismanis sind nicht nur Lebensader für die Bewohner und Tiere an ihren Ufern, sondern auch der wichtigste Transportweg für Handelsgüter und Truppen – mal reißend, mal träge dahinströmend, stückweise durch Kanäle verbunden und von kunstvollen Brücken überspannt.

Östlich des Großen Orismani und südlich der Ochobischen Seenplatte liegen nicht nur die reichen, zentralen Horasiats, die Großprovinzen des Imperiums, und die Hauptstadt **Dorinthapolis**, sondern auch die Heimat der feliden Amaunir und der mysteriöse Berg **Baan-Bashur**.

Der Baan-Bashur

Von Mythen umrankt und heutzutage mit allerlei Tabus belegt ist der **Baan-Bashur**, ein zehn Meilen hohes Gebirgsmassiv inmitten der Orismani-Lande. Von hier brachten vor mehr als 5.000 Jahren die Bashuriden oder auch Archäer, die Ältesten, den jungen Völkern die Zivilisation und die Magie, und zur Zeit des Ersten Imperiums beherbergte es den Sitz des Thearchen. Seit dem Untergang der Archäer gilt der Berg jedoch als verflucht, und nur hartgesottene Schatzsucher wagen sich hierher.

Die myranische Ostküste ist im Norden zunächst gebirgig und fjordreich, geht aber in den gemäßigten Zonen bald in ein fruchtbares Hügelland über, das schon seit alter Zeit einige der reichsten Horasiats des Imperiums, wie **Mayenios**, das Herz der imperialen Flotte, beherbergt. Von hier aus übt das Reich die Herrschaft über die große Insel **Era'Sumu**, den vorgelagerten **Serovischen Archipel** und die Halbinsel **Hjaldingard** aus. Abgegrenzt zum Binnenland werden die Küstenprovinzen von den Türmen des Morgens, der langen östlichen Gebirgskette.

Dorinthapolis

Herz des Imperiums und Sitz des Thearchen ist heutzutage die Millionenstadt **Dorinthapolis**, die „Centropole“ des Reiches und Metropole des **Horasiats Centralis**, die „Stadt, die niemals schläft“. Am Zusammenfluss mehrerer Orismanis und dem daraus entstandenen **Goldenen See** gelegen, beherbergt sie Bewohner aus allen Ecken des Imperiums und aus allen im Reich vertretenen Spezies und Kulturen. Der **Sternenpfeiler**, ein steiler Berg am Ostrand der Stadt, trägt an seiner Spitze den Palast des Thearchen und die fliegende Zitadelle Selech-Myralaar, darunter die palastähnlichen Residenzen der höchsten Vertreter der Hohen Häuser. Ebenso findet sich dort das Gebäude des imperialen Senats.

Südlich dieser Berge schließt sich das **Meer der Schwimmenden Inseln** an. Auf diesem Binnenmeer haben sich Abishai-Piraten dem dauerhaften Leben auf Booten, Tanginseln und schwimmenden Siedlungen angepasst, während die submarine Menschenkultur der Nequaner in ihren Unterseeschiffen die Tiefen durchkreuzt. Dort finden sich auch vereinzelte Siedlungen der aquatischen, fischartigen Risso und, so heißt es, Ruinen der gefürchteten, molchartigen Mholuren.



Mholur von Stephanie Mithoff

Hochstraßen

Zu seinen besten Zeiten war das Imperium von einer großen Zahl fortschrittlicher Verkehrswege durchzogen: Mehrspurige Hochstraßen verbanden die wichtigsten Metropolen und Kanäle. Auf mächtigen Stelzen führten sie vom **Goldenen Orismani** zur Ochobischen Seenplatte oder sogar von **Sidor Corabis** zum Meer. Heute sind nur noch wenige dieser Viadukte über ihre gesamte Strecke nutzbar, aber wo sie noch existieren, ermöglichen sie schnelles und ungestörtes Reisen. In ehemals imperialen Gebieten bilden die Reste der stabilen Konstruktionen den Kern von Fluchtburgen, in die sich die Anwohner vor durchziehenden Barbarenhorden zurückziehen können.

An den Ufern des Meeres der Schwimmenden Inseln haben sich im Norden die amphibischen, menschenähnlichen Loualil in kleinen Siedlungen niedergelassen. An der Südküste erstrecken sich mit dem **Nebelwald** und dem **Pardir-Dschungel** ausgedehnte dampfende Regenwälder, in denen Humanoide mit den Köpfen von Tintenfischen oder Hammerhaien hausen sollen. Auch das Imperium besitzt mit dem **Horasiat Cantera** noch einen Teil der Küste des Binnenmeers. Die gewaltige Metropole **Balan Cantara** kontrolliert die Brackwasserzone und die ausgedehnten Sumpfgebiete, die den Übergang zum Thalassion bilden. Der südlichste Punkt imperialer Macht ist das von Menschen und einer Oberschicht der katzenartigen Amaunir bewohnte **Horasiat Tharpura**, Dschungellande am Fuß des Gebirgsmassivs von **Tharamans Rippen**.

Im Westen des Binnenmeers liegt das verlorene **Horasiat Koromanthia**, eine abenteuerträchtige, von verfeindeten Kriegsfürsten kontrollierte Region voller alter Ruinen. Hier liegt die **Wüste Zhirric**, die eine große Kolonie der Chrattac, intelligenter übermenschengroßer Insekten, beherbergt, und der Freihafen **Daranel**, eine Heimat für Schmuggler und Abenteurer. Jenseits des **Grünen Orismani**, der Westgrenze Koromanthias, erstrecken sich die südöstlichen Savannenlande. Auch sie waren einst imperiale Provinzen, sind nun aber entweder unabhängige Territorien, wie das Leonir-Königreich **Rhacornos**, oder wildes Land mit vereinzelt Sprenkeln von Zivilisation, wie die **Anthalischen Steppen**. Letztes imperiales Bollwerk ist das **Horasiat Xarxaron**, in dem die strikte Magi-

erherrschaft des Reiches erbittert gegen den Wandel der Zeiten verteidigt wird.

Südlich von Nebelwald und Pardir-Dschungel erhebt sich meilenhoch die **Große Klippe**. Diese Bruchkante zieht sich quer durch den gesamten Kontinent, wobei sie ihre größte Höhe zwischen den genannten Dschungelgebieten erreicht, während sie sich im Osten und Westen in den angrenzenden Gebirgen verliert. Während die Klippe selbst mit ihren Wasserfällen und vorgelagerten, ruinengekrönten Felsnadeln schon spektakulär ist, sind das wahre Wunder die mächtigen fliegenden Bäume, die vor der Klippe im warmen Aufwind aus den darunterliegenden Dschungeln treiben.

Im **Tharpagiri-Gebirge** und südöstlich davon finden sich die teils unerträglich feuchten Regenwälder und die trockenen Savannen **Makshapurams**, eines unabhängigen Amaunir-Reichs. Im Thalassion erstreckt sich das äquatoriale Archipel von **Shindrabar**, auf dessen dicht bewaldeten Vulkaninseln mysteriöse Schlangenanbeter, amaunische Piraten und kerrishitische Handelskapitäne ein und aus gehen.

Die Narkramar

Eingeschlossen von hohen Gebirgszügen im Norden, Westen und Süden und der Bucht von **Nash Mar** am Thalassion im Osten, liegt die riesige Wüste **Narkramar**. Sie gilt als einer der lebensfeindlichsten Orte ganz Deres. Es heißt, die Temperaturen in einigen Senken wären in der Lage, selbst Zinn zu schmelzen, grellrosa Seen voller Natronlauge würden organisches Material binnen Augenblicken auflösen und heiße Fallwinde könnten Lebewesen auf einen Schlag verdorren lassen. Und doch gibt es Pflanzen, Tiere und selbst kulturschaffende Wesen, die hier ihre Nischen gefunden haben: unter dem Sand, mit ausgeklügelten Methoden, minimalste Wassermengen aus der Luft zu ziehen, oder als Bewohner der Eshbati, der „Neuen Städte“, die sich auf etwas kühleren Tafelbergen und um unterirdische Wasserreservoirs herum gebildet haben.

Südlich der Narkramar läuft der Kontinent in einem schmaleren, eher flachen Küstenstreifen aus, der sich zur See des Schweigens öffnet, einem Meer, das neben den größten Inseln **Yil' Araphaar** und **Yil' Shikaar** noch unzählige Archipele und Einzelinseln beherbergt,

darunter **Yil' Thalamë** mit der Stadt **Kerrish-Thalam**, der Hauptstadt des Talamenischen Seebundes. Dies sind die **Lande der Kerrishiter**, der größten Seefahrtsnation Myranors. Oder besser: der zwei rivalisierenden Fraktionen der Kerrishiter – dem Talamenischen Seebund um Kerrish-Thalam und die Festlandsallianz um die Stadt **Kerrish-Yih**, der größten Stadt der Kerrishiter.

Ein Kontinent vieler Spezies

Myranor beherbergt eine große Zahl kulturschaffender Spezies, die sich in vielerlei Kulturen und kleineren Gemeinschaften organisiert haben, die häufig miteinander im Austausch stehen.

In Myranor sind **Menschen** die vorherrschende Spezies, die sich wiederum grob in die großen Gruppen der Dorinther, der Bansumiter, der Vesai und der Ban Bargui unterteilen lässt.

Die **Dorinther** haben ihren Ursprung auf der Insel Era'Sumu, von wo aus sie sich schon vor langer Zeit über den zentralen und nördlichen Kontinent ausgebreitet haben. Von ihnen stammen die **Hjaldinger** und der Großteil der imperialen Bevölkerung ab.

Die **Bansumiter** bewohnten einst die Inseln und Küsten des Meeres, das heute zur Wüste Narkramar ausgetrocknet ist. Legenden zufolge kamen ihre Vorfahren von jenseits des Thalassion. Aus den verschiedenen Ausbreitungswellen der Bansumiter stammen nicht nur die an das Leben in der Narkramar angepassten **Dralquabar**, sondern auch die **Makshapuresen**, **Tharpuresen** und **Shindrabaresen**, die die äquatorialen Dschungel und Inseln bewohnen, sowie die seefahrenden **Kerrishiter**.

Die sehr hellhäutigen, rothaarigen **Vesai** wiederum stammen vom unerforschten Südkontinent Meralis und sind daher vor allem in Hafenstädten entlang der Ostküste in geschlossenen Gemeinschaften zu finden.

Die **Ban Bargui** haben dunkle Haut und metallisch schimmernde Haare. Sie bewohnen die Steppen im fernen Westen, in denen sie auf riesigen Hundertfüßern umherziehen. Von hier aus haben sie im Laufe der letzten Jahrhunderte immer wieder Raubzüge in die westlichen Provinzen des zerfallenden Imperiums unternommen.

Die zweitgrößte Gruppe der kulturschaffenden Spezies sind die verschiedenen Arten von **Feliden** oder Katzenartigen. Die verbreitetsten sind die **Amaunir**, die sich sowohl in den großen Städten des Imperiums als auch in abgelegenen Wäldern oder auf den tropischen Meeren heimisch fühlen. In Makshapuram stellen sie sogar die herrschende Schicht.

In den Dschungeln zwischen dem Meer der Schwimmenden Inseln und der Großen Klippe liegt die Heimat der gefleckten oder schwarzfelligen, kämpferischen **Pardir**, die oft von denen, die es sich leisten können, als Kämpfende angeworben werden.

Die mächtigen **Leonir** dagegen haben ihr eigenes Reich in der Steppe von Rhacornos, werden aber auch im Imperium gern in der Arena oder als Leibwache gesehen.

Andere Spezies der Katzenartigen sind die mächtigen und wilden **Tighrir**, die in den äquatorialen Dschungeln leben, und die im hohen Norden beheimateten luchsartigen **Lyncil**, die es als Händler und Handwerker zu Bekanntheit gebracht haben.

Die bocksbeinigen und gehörnten **Satyare** leben schon seit Urzeiten vor allem in den Wäldern des nördlichen Myranor. Sie versuchen, sich aus den Fehden der Menschen und Feliden herauszuhalten, aber hin und wieder sind sie auch in den Städten des Imperiums oder der verlorenen Horasiata anzutreffen.

Die großen und kräftigen **Minotauren** gelten ebenfalls als eines der ursprünglichen Völker des Kontinents, und aus der Heroenzeit sind viele Sagen überliefert, die von Kämpfen zwischen den Stierköpfigen und den Menschen berichten. Heutzutage nicht mehr wirklich zahlreich, finden sich aber immer noch Minotauren in den Wäldern und Gebirgen des nördlichen Myranor.

Die bleich-blauen, vierarmigen **Neristu** sind vermutlich ebenfalls eines der alten Völker des Kontinents, jedoch ist aus ihrer eigenständigen Geschichte nur wenig überliefert, da sie vor fast 3.000 Jahren vom Imperium unterworfen wurden und lange versklavt waren. Heute findet man sie vor allem als Handwerker, Alchimisten und Verwalter in imperialen Siedlungen.

Die an aufrecht gehende Chamäleons erinnernden **Shingwa** gehören zu den wenigen Echsenwesen, die in Myranor ihre Kultur aus dem Zeitalter der Geschuppten in die Jetztzeit hinüberretten konnten – wohl, weil sie schon immer überaus anpassungsfähig und neugierig waren. Eigentlich in den Dschungeln um das Meer der Schwimmenden Inseln heimisch, finden sie sich heute zahlreich in vielen feuchtwarmen Regionen, dort aber durchaus auch in den Städten der Menschen oder Amaunir.

Die **Loualil** schließlich sind amphibische, blau- oder grünhäutige Menschenähnliche, die an den Meeresküsten und den Flussufern ganz Myranors beheimatet sind, vor allem in den imperialen Horasiaten Cantera und Valantia. Laut ihren Mythen stammen sie von einem verlorenen Land in den Tiefen des Meeres.

Weitere Spezies sind die **Wolfalben** der nördlichen Wälder, die **Zentauren** der nördlichen Steppen, die geflügelten **Ashariel** aus den Hochlanden oberhalb der Großen Klippe, bärenartige **Baramunen**, hundsköpfige **Yachjin**, otterartige **Lutraa**, in den Tiefen der Meere lebende **Risso** und die geschuppten **Shinoqi** der Steppen.

Als Erschaffende meisterlicher, aber auch verfluchter Arkanomechanik gelten die kleinwüchsigen, zauberkundigen **G'Rolmur** mit ihren greisenhaften Gesichtern. Die **Zwerge**, oder **Rhogolanen**, wurden einst von ihnen versklavt, leben nun aber ebenfalls in freien, unterirdischen Siedlungen.

Zu guter Letzt seien auf jeden Fall auch die mysteriösen **Chrattac** genannt: mehr als menschengroße, ameisenähnliche Insekten, die aus der Tränenwüste im Westen stammen und die verschiedenen kleineren Wüsten im südlichen Imperium kolonisiert, wenn nicht gar durch ihre Präsenz geschaffen haben. Mittlerweile herrscht ein unruhiger Friede zwischen den Vielbeinern und den Menschen und Feliden ihrer Umgebung. Dadurch sind inzwischen nicht nur die Handels- und Handwerksgüter der Chrattac sehr begehrt, sondern bisweilen auch ihre Dienste im Kampf.

Der Feind am Ghulenwall

Weit westlich des zentralen Imperiums, jenseits der anthalischen Städte, liegt der verfluchte Ghulenwall und dahinter das Land der **Draydal**. Die Draydal sehen sich als Auserwählte des Gülden Gottes und haben ihm die Lebenskraft ihres heute völlig toten und verwüsteten Landes geopfert. Nun schicken sie ihre Armeen aus Untoten und Monstrositäten aus, um dessen Verehrung über den gesamten Kontinent zu verbreiten. Ihre hautlos oder als Skelette erscheinenden Priester haben ein Netz von Agenten und Kulturn quer über Myranor gespannt.



Ein Chrattac

Myranor ist nicht nur ein Kontinent der Imperien und Stadtstaaten mit ihren Intrigen und ihrem Schmelztiegel der Völker. Es ist auch – ja sogar überwiegend – ein wilder Kontinent, auf dem in den Steppen und Sümpfen, Dschungeln und Wüsten zwischen den Stadtstaaten und Metropolen gefährliche Tiere und widernatürliche Monstrositäten hausen. Die myranische Fauna weist dabei einige Besonderheiten auf:

Es gibt recht viele **sechseinige Lebewesen**, und zwar nicht nur Drachenartige oder Rieseninsekten.

Die riesigen, haarigen **Danthreki** der nördlichen Steppen oder ihre kleineren Verwandten, die **Hurda**, zeugen ebenso davon wie das **Mahali-Krokodil**, das Flussläufe im Nebel-

wald und in Makshapuram unsicher macht, oder die eigentlich als Ungezieferjäger von Chimärologen geschaffenen **Lamucken**, die mittlerweile in der Unterwelt der Städte das Ungeziefer ersetzt haben, das sie vertilgen sollten.

Ebenfalls recht verbreitet in allen Steppen- und Savannenregionen sind große **Laufvögel** wie die riesigen **Moranth** und die kleineren, aber hochaggressiven **Strigas**. Diese Gebiete sind auch die Heimat verschiedener Arten von **Einhörnern**, von denen einige auch als Reittiere abgerichtet werden. In Steppen und in Wäldern der gemäßigten und subtropischen Zonen finden sich ebenfalls etliche Arten gefährlicher – da überaus schlauer – **Raubaffen**, die häufig in Rudeln unterwegs sind. Eine weitere myranische Besonderheit sind **Riesenformen von Insekten**, wie die bis zu 8 Meter lange **Amethyst-Raubwespe** und der narkramarische **Riesenhornkäfer**.

Wie viele dieser tierischen Besonderheiten auf eifrige Chimärenkreationen der Vergangenheit zurückzuführen sind, ob es die starken Strömungen der Magie sind, die den Kontinent durchdringen, oder die Paarung natürlicher und außerweltlicher Wesen, lässt sich heute nicht mehr sagen. Aber neben den recht häufigen Drachen sind Wesen wie der

Sadur, eine teleportierende Großkatze aus dem Nebelwald und Tharpura, die in Gebirgen beheimateten elementaren **Vulkaniden** oder der als chimärologische Waffe geschaffene und mit Magiegespür ausgestattete **Uralor** ganz eindeutig **magische Wesen**.

Und ehe man sich zu sicher fühlt, weil gerade keine Tiere in der Nähe sind: Die myranische Flora kann mit Ranken, Dornen und Giften ebenfalls recht rabiat sein...



Kristallwurm

Janine Modler

Das Imperium

Das größte Staatsgebilde in Myranor ist immer noch das Zweite Imperium. Auch wenn es in den letzten Jahrhunderten einen Großteil seiner Besitzungen eingebüßt hat, prägt die imperiale Kultur immer noch Millionen von Menschen, Amaunir, Leonir, Shingwa und anderen in den Landen zwischen Gletschermeer und Meer der Schwimmenden Inseln, zwischen dem Rückgrat der Welt und dem Thalassion.

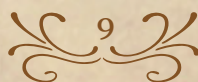
Zentrum des Imperiums ist der **Sternenpfeiler**, der Sitz des Thearchen, in der Millionenstadt **Dorinthapolis** am Goldenen See. Aktuell gehören zum Imperium noch 16 **Horasiate**, historisch und kulturell zusammengehörige Gebiete, nominell beherrscht von einem oder einer Horas. Die eigentliche Einheit des Imperiums ist aber die Provinz, von denen jedes Horasiat etwa 20 aufweist. Jedes Horasiat hat eine Metropole, und die Provinz dieser Hauptstadt ist meist auch die kulturell tonangebende.



Das Imperium ist eine **Magokratie**: Zum höchsten, zur Ausübung der Herrschaft berechtigten Stand, den **Optimaten**, gehören nur die durch Geburt prädestinierten Angehörigen der **Hohen Häuser**, die sich – und damit ihre Magiebegabung – auf die dreiäugigen Archäer zurückführen. Deswegen sind ihre Erkennungszeichen die dreiäugige Maske, die **Triopta**, und ein Zauberstab. Die Hohen Häuser haben sich auf unterschiedliche Bereiche der Zauberei spezialisiert.

Die zweite Säule der Herrschaft im Imperium sind die 22 **Myriaden** zu jeweils etwa 10.000 gepanzerten Kämpfenden. Sie stellen das organisierte stehende Heer unter imperialem Kommando, das nicht nur äußere Gefahren abwehren, sondern auch den inneren Frieden wahren soll. Ihnen zur Seite, bisweilen aber auch ihnen gegenüber, stehen die Legionen der Horasiate und die Garden der Provinzen. Den Myriaden sind neben magischen Spezialisten meist auch arkanomechanische Fahr- und Fluggeräte zugeordnet.

Schiraki



Die Hohen Häuser des Imperiums

Aphirdanos: Das aktuelle Thearchen-Haus ist vornehmlich in den Metropolen anzutreffen und innerlich eher zerstritten. Auf magischem Gebiet sind sie der Erkenntnis- und Bannzauberei kundig.

Eupherban: Dieses pragmatisch gesonnene Haus hat die Übermittlung von Nachrichten und das Gewinnen von Informationen zum Schwerpunkt und ist daher imperiumweit (und darüber hinaus) präsent.

Kouramnion: Ein traditionelles, eher auf dem Land vertretenes Haus, das auch in der einfachen Bevölkerung wegen seiner Volksnähe und praktischen Themensetzung – Urbarmachung und Verteidigung – angesehen ist.

Partholon: Ein heißblütiges und kämpferisches Haus, bewaffnet mit Klinge und Magie, und immer eine Stimme für militärische Formen der Problemlösung.

Phraisopos: Weltliche wie magische Heilkunst bilden das Fundament der Macht dieses Hauses – aber auch die Erschaffung neuer Pflanzen, Tiere (und einst auch intelligenter Spezies) durch gezielte Zuchtwahl und Chimmärologie.

Quoran: Was den Phraisopos alle Lebewesen sind, ist den Quoran die unbelebte Materie:

Sie sind Meister der Magotechnik, egal ob beim Bau von Fluggeräten oder bei der Erschaffung „unmöglicher“ Materialien, und sie verdienen auch nicht schlecht daran.

Rhidaman: In Sachen des Wohlstandes schlägt kein Haus die Rhidaman, die den Handel und das Münzwesen kontrollieren und in magischen Belangen alle Forschungen unterstützen, die ihr Monopol verstärken: von der Beeinflussung von Handelspartnern bis zum Bau transdimensionaler Tresore.

Tharamnos: Die Mitglieder dieses im Horasiat Xarxaron ansässigen Hauses sehen sich als die wahren Hüter des magischen Erbes. Sie beschäftigen sich mit magischer Analyse und teilweise abstrakter Grundlagenforschung und sind diejenigen, die die magische Wissenschaft heute noch voranbringen.

Kleinere Häuser sind die **Alantinos** (Diplomatie, Gesellschaft), **Aldangara** (Überleben, Individualismus), **Icemna** (Naturmystik, Heilmagie, Era'Sumu), **Illacrión** (Künste, Illusionszauberei), **Onachos** (Nekromantie, Seelenkunde, Historie) und das aufgrund seiner früheren Allianz mit den Serovern heute geschwächte Haus **Ennandu** (Volksbildung).

Ein Kontinent mit langer Geschichte

Die in Legenden und Mythen überlieferte Geschichte Myranors reicht mehr als 10.000 Jahre zurück. Nach Meeresbewohnern, Geschuppten und Katzenartigen treten dabei erst recht spät die Menschen auf den Plan, deren Völker zum Teil über das östliche Meer einreisen, zum Teil dort das Licht der Geschichte erblicken, wo heute die Insel Era'Sumu liegt.

Die ersten schriftlich niedergelegten Ereignisse betreffen die sogenannten **Mholuren-Kriege**: Unter der Führung der mythischen, dreiäugigen und überaus magiebegabten Archäer vom Baan-Bashur sammelt sich eine Koalition von Landbewohnern, um die dämonischen Bestrebungen der im Meer der Schwimmenden Inseln beheimateten Mholuren zu beenden. Das gelingt

schließlich im **Jahr der Kochenden Flüsse**. Das **Erste Imperium** wird begründet und die Basis der noch heute gültigen Zeitrechnung gelegt. Aktuell schreiben wir das Jahr 4782 Imperialer Zeitrechnung (IZ).

Die Geschichte zwischen diesem Gründungsdatum und der Neuzeit ist letztlich die Geschichte der Expansion und Schrumpfung des Imperiums, der Überwindung und Assimilation unabhängiger menschlicher und nichtmenschlicher Kulturen, der Invasionen von jenseits des Rückgrats der Welt und der Fehden und Bürgerkriege der Hohen Häuser.

Im Jahr 1460 IZ sterben die „reinblütigen“ Archäer durch eine unbekannte magische Katastrophe aus. Das führt zum Chaos der **Chimärenkriege**, dessen gezielt

dafür gezüchteten Kriegsbestien bis heute den Kontinent heimsuchen. Die Kriege enden schließlich 1798 mit der Etablierung des **Zweiten Imperiums**. Mehrere imperiale Häuser steigen zu Macht auf und versinken wieder in der Bedeutungslosigkeit oder werden sogar verbannt. Das lange Zeit einflussreichste davon ist das Haus Charybalis, das die imperiale Marine beherrscht. Ein Krieg der Meeresgötter im Thalassion führt jedoch schließlich zu seinem Untergang und beendet die imperiale Seemacht dauerhaft.

Heftige politische Unruhen führen schließlich dazu, dass die Macht des Thearchen-Throns auf eine großteils zeremonielle und repräsentative Rolle zurückgedrängt wird. Die wahre, wenn auch inoffizielle Macht, übernimmt das neu geschaffene Dorokraten-Amt, mit dem Oberkommando über Heer und Flotte.

Die Hauptgegner des Imperiums bleiben die Ban Bargui im Nordwesten und die Draydal im Südwesten. Während es den insektenreitenden Ban Bargui gelingt, mehrere Horasiata aus dem Imperium zu lösen, verwüsten die Draydal die Grenzlande. Die letzte große Auseinandersetzung, die das Imperium ausficht, ist der **Hundertjährige Seekrieg** (4669-4766 IZ), der mit der Unabhängigkeit Serovias endet. Ob der neue, sehr junge Thearch das Imperium zu neuer Größe führen kann, bleibt fürs Erste offen.

Städte

Myranor ist von alters her eher eine Kultur der Stadtstaaten. Besonders deutlich wird dies bei den Eshbathi der Narkramar oder den Städtebünden der Kerrishiter, aber auch im Imperium kann man diese Konzentration auf Metropolen immer noch sehen. Die bedeutendsten Städte des Imperiums neben der Hauptstadt Dorintapolis sind die beiden Gründungsstädte des Zweiten Imperiums: das in den Türmen des Morgens gelegene architektonische Wunder Sidor Corabis und Balan Cantara, die düstere Metropole im Sumpf, die den Übergang vom Thalassion zum Meer der Schwimmenden Inseln bewacht. Beide Städte haben mehrere 100.000 Einwohner, während die Metropolen anderer Horasiata – von wenigen Ausnahmen abgesehen – zwischen 20.000 und 100.000 Einwohner haben. Auch die größten Eshbathi und die wichtigsten Städte der Kerrishiter haben Einwohnerzahlen in diesem Rahmen.

Ein Kontinent der Magie

Von den Erzadern wundersamer Metalle bis zu den elementaren Strömungen der Luft, von der Vielfalt der magischen Wesen bis hin zu den breit gefächerten arkanen Künsten: Myranor ist ein Kontinent der Magie, weit stärker als der Nachbarkontinent im fernen Osten.

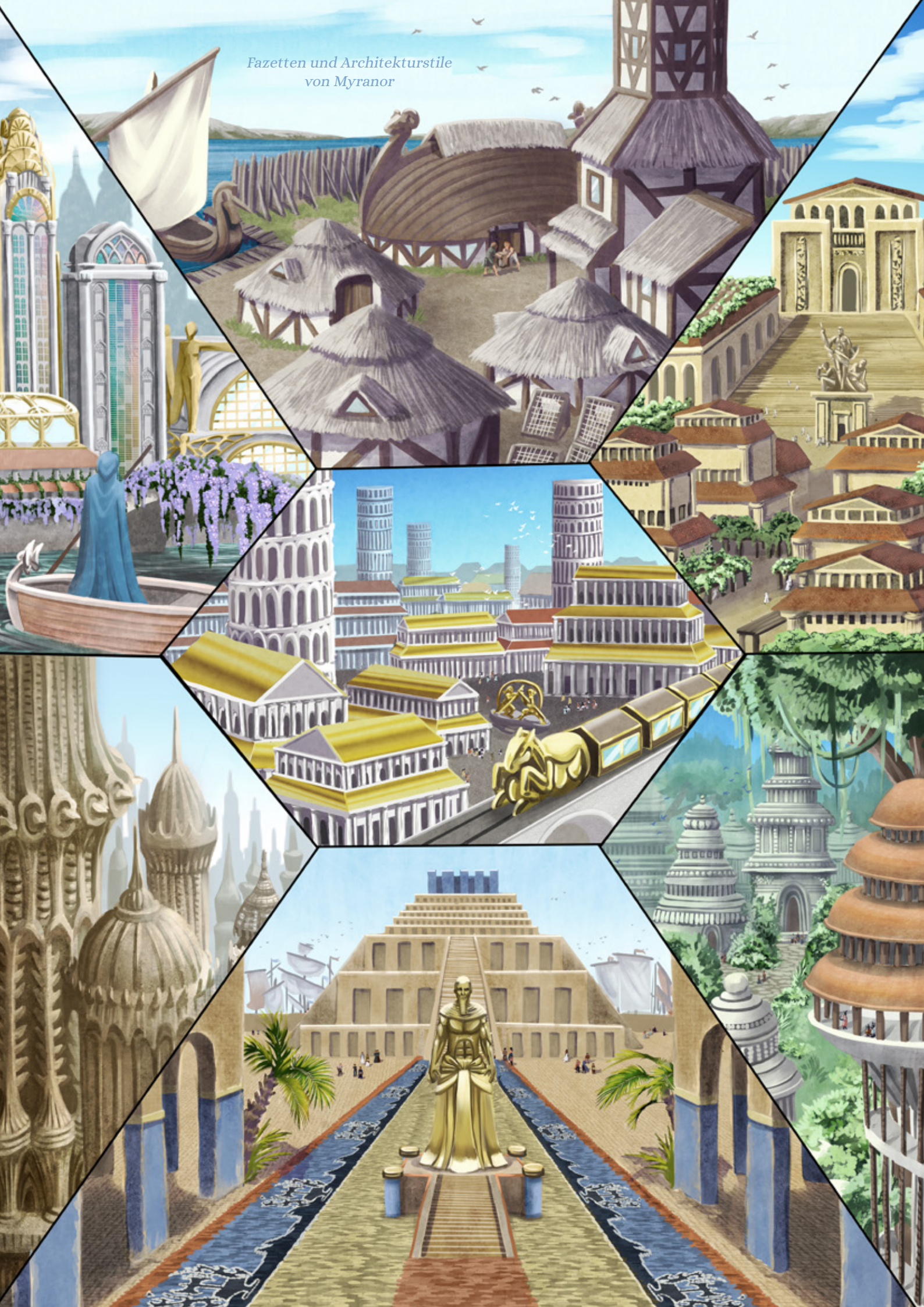
Die myranische Zauberkunst unterscheidet zwischen verschiedenen Quellen der Magie: den **elementaren Quellen** Feuer, Wasser, Luft, Eis, Erz und Humus, den zehn sogenannten **stellaren Quellen**, die für Aspekte des Strebens aller Kulturvölker stehen (Aggression, Begierde, Harmonie, Endgültigkeit, Erfolg, Erkenntnis, Freiheit, Kreativität, Wahnsinn und Zauberei), sowie den **äußeren** oder **dämonischen Quellen**, die für von Grund auf chaotische, lebensfeindliche Prinzipien und Kräfte stehen. Mehr zu den Quellen der Magie findet sich im gleichnamigen Abschnitt im Kapitel „Zauberei und göttliche Macht“.

Die **Magie der optimatischen Tradition** bindet die Kraft aus diesen Quellen – üblicherweise in festgefügte

Formeln und Rituale, seltener einmal in die direkte Beschwörung der entsprechenden Wesenheiten. Das Prinzip der **animistischen Magie** ist dagegen das der Inspiration, der Beseelung durch die gewünschte Quelle – entweder die Beseelung des Zaubersenden selbst oder die eines lebenden oder unbelebten Ziels.

Über eine solche Inspiration oder durch komplexe magisch-handwerkliche Rituale, dabei meist unterstützt durch die Eigenschaften von Haus aus magischer Materialien, werden in Myranor auch **Artefakte**, **Alchimika** und **arkanomechanisches Zaubernetz** geschaffen. Diese erstrecken sich vom einfachen Schutzamulett und Heiltrank bis hin zu komplexen Flugmaschinen, Automaten, Maschinen für die Manufaktur profaner Gegenstände und natürlich Waffen und Rüstungen. Zwar sind die meisten Artefakte eher den wohlhabenden Schichten vorbehalten, aber selbst einfache Personen des Bürgerstands nennen häufig einen Satz verbessertes Werkzeug ihr Eigen.

*Fazetten und Architekturstile
von Myranor*



Götter und Religionen in Myranor

Die Völkerschaften Myranors verehren eine Vielzahl von übernatürlichen Wesen – nicht umsonst wird der Kontinent von den Bewohnern östlich des Thalassions auch „Land der zehntausend Götter“ genannt. Ob damit auch die verschiedenenorts angebeteten Natur- und Elementargeister und stellaren Prinzipien des Himmelszelts gemeint sind, ist unklar, aber schon allein die als solche verehrten Götter gehen in die Dutzende.

Bei einigen dieser Götter ist es einsichtig, dass sie dieselbe Wesenheit unter einem anderen (oft ähnlich klingenden) Namen darstellen, bei anderen legen es die verkörperten Prinzipien und unterstützten Domänen nahe. Im folgenden stellen wir die wichtigsten Götter und Göttinnen Myranors vor.

Die Staatsreligion des Imperiums

Die aktuelle Religion im Imperium ist schon seit langer Zeit kodifiziert und somit sind die meisten der imperialen Gottheiten kontinentweit zumindest bekannt.

Die Oktade

Die wichtigsten Götter des Imperium bilden die sogenannte Oktade von Nebos (dem Wolken- oder Himmelsreich), die im Volksglauben als eine Familie von acht Göttern mit über die Jahrhunderte durchaus wechselnden Verwandtschaftsbeziehungen gedacht werden. In allgemeinverständlicher Sprache finden sich die Beschreibungen der Götter und ihrer Kulte, der Halbgötter, Heiligen und Symboltiere im *Lectionarium Octadis*, einem der wenigen verbreiteten Bücher im Imperium.

Aufgabe der Priesterschaft ist es in erster Linie, anstelle der einfachen Sterblichen den Göttern Opfer darzubringen (und sie so gnädig oder gewogen zu stimmen) und mit allerlei Orakel-Methoden den Willen der Götter zu deuten. Reisende Kleriker verbreiten das Wort der Gottheit und schützen die Gläubigen; in einigen Kulturen sind sie in regelrechten Orden organisiert.

Der älteste und geheimnisvollste der Acht ist **Nereton**, der Herrscher über Nacht und Dunkelheit, vor allem aber über das Totenreich Neretion – denn Nereton ist seiner Gemahlin Sumu, mit der er Brajan, Gyldara, Chrysir und Zatura zeugte, nach deren Tod ins Jenseits gefolgt, wo er jetzt da-

rüber urteilt, ob die Seelen der Sterblichen ewige Ruhe genießen dürfen oder auf ewig Alpträume erleiden müssen. Als seine Boten und Diener gelten Aasvögel und Gespenster, aber auch mit Neretons Macht erhobene Untote, während Untote anderen Ursprungs erbittert verfolgt werden.

Als Neretons ältester Sohn und Erbe seiner Herrschaftspflichten gilt **Brajan**, der Bewahrer von Ordnung und Gerechtigkeit, der Sonnengott und Herr der Magie – und damit auch Schutzpatron der magokratischen Gesellschaft des Imperiums. Seine Priester bezeugen Eide, präsidieren über Staatsakte und lesen als Auguren den Vogelflug, um den Willen der Himmlischen zu deuten. Seine liebsten Tiere sind die sonnennah fliegenden Greifvögel.

Gyldara regiert als Gemahlin an Brajans Seite über die himmlische Familie und steht für die Prinzipien von Glück, Zufriedenheit, Freundschaft und Frieden, den Schutz von Heim und Familie und allgemeines Gedeihen und Prosperität. Ihre Priesterschaft segnet Heim und Herd und vollzieht Hochzeiten, Reife- feste und Adoptionen. Zu ihrem Gefolge zählt der ziegenköpfige Drache Yalsicor, und als ihre Boten gelten Goldtauben.

Der Gott des Krieges, der Myrmidonen und Gardisten ist **Shinxir**, der Sohn Brajans und Gyldaras – und schon ob der Eigenschaften seiner Eltern ein streitbarer Vertreter der Ordnung und auch des Krieges als Ordnungsprinzip, weswegen ihm Strategie und Taktik, Disziplin und Gehorsam mehr am Herzen liegen als die schiere Kampfeswut. Er ist auch Schutzpatron athletischer Vollkommenheit und sportlicher Wettkämpfe. Als seine heiligen Tiere gelten Hornissen.

Siminia gilt als Tochter von Brajan und Gyldara. Ihre Tempel sind speziell in den Städten und Metropolen präsent, steht die Göttin doch für Handel und Handwerk in allen Formen, egal ob als Schutzpatronin von Märkten und Handelsmessen, als Inspiration für Bildhauerinnen, Maler und auch Arkanomechaniker. Die Siminia-Priesterschaft wacht nicht nur über die Freisprechung von Gesellen oder den Bau monumentaler Basiliken, sondern agiert auch als Patentrichter und Gewerbeaufsicht. Zu ihrem Gefolge zählen die Inspiration gebenden *Technen* für alle Wissensgebiete und Künste, ihr Symboltier ist die fleißige Korbschwalbe.



Myranische Götter
von Carvad

Chrysir, der den segensreichen Regen bringt, wird als Wettergott von den Bauern und Domänenbesitzern verehrt, die ihm ihren Lebensunterhalt verdanken. Andererseits ist er als Herr der Winde und von Blitz und Donner auch ein launenhafter und unsteter Geselle, der auch Reisenden und Abenteurern nahesteht. Für Letztere ist auch Chrysirs wichtigster Diener Avas zuständig, während die Acht Winde für alle wehen. Seine heiligen Tiere sind sowohl die Möwen als auch die windtanzenden Falken.

Die bisweilen unter ihrem unsteten Gemahl Chrysir leidende **Zatura** ist die eigentliche Göttin der Landwirtschaft, vor allem aber der Heilkunst, denn sie weiß um alle Pflanzen – nährnde, heilende und giftige. Demzufolge unterhält die Priesterschaft nicht nur Schulen der Heilung (und Wanderpriesterinnen sind auch als wandernde Heiler unterwegs), sondern auch städtische Garküchen, wo die Armen gespeist werden. Zu ihrem Gefolge zählen unter anderem auch der Satyar-gestaltige Leuthanios und eine Viel-

zahl von Schreitvögeln, die mit ihren langen Schnäbeln Ungeziefer dezimieren.

Raia ist die lebensfrohe, kleine Schwester Shinxirs und Siminias und Schutzherrin von Unterhaltung, Genuss und Lebensfreude, von glücklichem Zufall (und deswegen von Glücksspiel), von Tanz, Musik, Schönheit und Liebesspiel. So wie Siminia die Techné folgen, so zählen zu Raias Gefolge die *Grazien*, die für verschiedene Genüsse und Kunstformen stehen. Zu ihren heiligen Tieren zählen die flatterhaften Schmetterlinge und die prächtigen Pfauen.

Weitere Gottheiten im Imperium

Wenn auch die einzelnen Thearchen zu Lebzeiten keine Götter sind und auch nach ihrem Tod nur wenige zur Ehre der Altäre erhoben werden, wird doch das Amt des Thearchen als heilig angesehen und durch eine göttliche Entität, den **Thearchengott**, verkörpert, die meist in vollem Ornat und mit Triopta dargestellt wird. Opfer an diesen Staatsgott werden meist dargebracht, um Loyalität gegenüber Thearch und Reich zu demonstrieren.

An den Küsten des Thalassions, sowohl an Land als auch im Wasser, werden **Ephar** und **Charypta** angebetet: der eine als Herr der Tiden und Beschützer aller Wasserwesen im Lichten Teil des Meeres, die andere – angeblich seine Mutter – als krakengestaltige Herrin der Nachtblauen Tiefen und Verursacherin von Mahlströmen. Beide Kulte sind aber mittlerweile offiziell geächtet, und auch die Kerrishiter, die größte Seemacht des Kontinents, sehen Charypta als Feindin.

Pheronos ist ein vor allem in nördlichen Gefilden und bei den Amaunir (die ihn FeIrNu nennen) angesehener Gott des Winters und der Wildnis, vor allem aber der einsamen und individuellen Jagd und der damit häufig verbundenen Gefühlskälte, weswegen er auch bei Kopfgeldjägern und Meuchlern großes Ansehen genießt.

Der bei den Amaunir als **FeQesh** ausgesprochen beliebte Gott der Unbekümmertheit, des Spottes und der Gerissenheit – ein echter Lebenskünstler – ist bei den Menschen (und auch anderen Völkern) als **Phex** ein Gott des Glücksspiels und Patron der Diebe und Einbrecher.

Leuthanios ist ein von den Satyaren übernommener Gott der Hirten und Herden, der auch für männliche Zeugungskraft, für Wildheit und Handeln ohne Verstand steht. In seiner „gezähmten“ Verehrungsform als Gefolge der Zatura oder als Gemahl Satus ist er für Menschen deutlich zugänglicher.

Wo Shinxir für den disziplinierten Kampf steht, sind die Götter-Gefährten **Cor** und **Rhondarra** Vertreter der individuellen Auseinandersetzung – Cor als Schutzpatron von Kampfeslust und Blutrausch und Rhondarra als Herrin der persönlichen Ehre und Gerechtigkeit. Mit den Amazonen und Corybanten haben beide eine menschliche Anhängerschaft, aber vor allem die imperialen Leonir halten sie als Inkarnationen ihrer alten Stammesgottheiten in Ehren.

Die Jüngste steht für Aufbruch und Neues, für den Wandel der Dinge, für Leben und Freiheit. Da dies auch der rigiden Ordnung, insbesondere der Sklaverei, entgegensteht, werden Aufstände bisweilen in ihrem Namen angezettelt, weswegen ihr Kult im Imperium offiziell verboten ist.

Auf Era'Sumu, der mythischen Wiege der (imperialen) Menschheit, werden **Sumu**, **Satu** und **Lev'tha** verehrt, die Mutter allen Lebens und die lebendige Erde selbst, die Heilende und Nährende und der Beschützende, Kämpfende und Zeugende. Sumu ist für diesen Glauben nicht im Totenreich, sondern nur sterbend, und es ist Aufgabe der Gläubigen, sie am Leben zu erhalten. Herz des matriarchalischen Kultes ist Satu, die auch Schutzpatronin des Hohen Hauses Icemna ist. Überall präsent, aber meist ambivalent gesehen, sind die verschiedenen Kulte der **M(h)ada**, der Mondgottheit, die schon von den Archäern verehrt wurde und die als Bringerin der Magie, Wächterin des Totenreichs oder Hüter von Sumus Schlaf gilt, wenn sie nicht gar, wie die koromanthische Ma'ascha, als übergreifende Schicksalsgöttin gesehen wird.

Bansumitische Götter

So vielgestaltig wie die Kulturen der bansumitischen Völker sind, so unterschiedlich sind auch ihre Gottheiten. In Makshapuram werden Götter des amaunischen Pantheons verehrt, allen voran **RaDja**; bei den Shindrabaresen sind es schlangenleibige Entitäten wie die „lichte“ **Oraprandya**, die „nächtliche“ **Trikamadha** und die „zweiseitige“ **Hashindramatah**, deren Gift angeblich sogar Götter töten kann.

In den Eshbati gilt die Verehrung oft noch uralten sumurrischen Göttern wie dem ersten Paar **Bel-Baljah** und **Xedhubal**, die häufig Ähnlichkeiten zu den in der Zauberei bekannten Stellaren aufweisen. Die Kerrishiter wiederum kennen viele Götter und Geister – üblicherweise mindestens den Schutzgott ihrer Stadt –, von denen jedoch der fast überall verehrte, Segen und Gold bringende Vulkangott **Bal' Ingra** der wichtigste ist.

Götter der Amaunir

Die Götterfamilien der Menschen und Amaunir haben sich viele Jahrtausende lang neben- und miteinander entwickelt, so dass es nicht wunder nimmt, dass etliche Götter und Göttinnen Bedeutung in beiden Kulturen haben. **FeQesh** und **FeIrNu** wurden schon erwähnt, aber auch **RaDja** (Raia), die durch ihren Tanz die Welt formt und erhält, oder die Pflanzen-, Heil- und Geburtsgottheit **SaToRi** (Zatura) haben ihre entsprechenden Gegenstücke. Ein anderer Heilgott ist **PaTeShi**, der für das heilsame Schnurren der Amaunir verantwortlich ist. Das genaue Gegenteil stellt die Blut und Tod bringende Kriegsgottheit **FashMarRa** dar, die aber – wegen ihrer Nähe zu Dämonen – bei den Waldamaunir geächtet ist.

Götter anderer Völkerschaften

Auch alle anderen kulturschaffenden Wesen Myranors verfügen über Bilder der Göttlichkeit – es ist quasi eines der Merkmale von „kulturschaffend“. Teilweise wurden diese Götter in die Verehrung der Menschen übernommen, teilweise aus derselben; häufig aber sind es unterschiedliche Namen und Kulte für dieselben Wesenheiten.

Bei den *Leonir* ist das göttliche Paar aus **Khorrr**, dem Kämpfer, und **Rrondr**, der Mutter der Leonir und Wächterin über die (Stammes-)Ehre dominant unter den Gottheiten. Die *Satyare* verehren die Lebensgottheit **Satyara**, den triebhaften **Levyar** und die Tierkönige, die Ältesten jeglicher Tierart. Ebenso ist bei ihnen **Brazoracus** bekannt, der Herr aller gehörnten Wesen, der wiederum bei den *Minotauren* **Brazcoros** genannt und als riesiger Stier gesehen wird. Die *Neristu* kennen

ebenfalls ein göttliches Paar: den Nacht-, Mond- und Totengott **Annereton** und die Fruchtbarkeits- und Lebensgöttin **Ansumya**, die interessanterweise auch für den Leib der Neristu nach dem Tod (und damit die komplexen Mumifizierungsriten) zuständig ist. Die *Shingwa* schließlich beten zu **Tscha**, der Herrin der Farben, der Veränderung und der Zukunft sowie zu **Ojo'Shombri**, dem grauen Vermittler von Heimlichkeit und Magie, dem auch die Tighrir folgen.

Der Widersacher

Sowohl der Staatskult der Oktade als auch die Göttergemeinschaften anderer Völker – so zerstritten, wie sie oftmals sind – kennen jeweils einen gemeinsamen Feind in den himmlischen Sphären. Häufig handelt es sich um einen (ehemaligen) Herrschergott, der schließlich wegen seines Strebens nach absoluter Macht niedergeworfen wurde und der selbst nicht mehr ins weltliche Geschehen eingreifen kann – dafür sind seine überweltlichen Diener, vor allem aber seine sterblichen Kultisten umso umtriebiger.

Am bekanntesten von diesen Gegengöttern sind sicherlich der finstere **Schädelgott** der Draydal, der von den Vesai gefürchtete und bei den Kerrishitern als **Naaghot-Shaar** berüchtigte **Vielgesichtige**, dann der vampirische **Herr des Blutes**, das **Rattenkind** (bei den Amaunir eigentlich die erste Brut des Widersachers), der einst im Imperium verehrte **Güldene Gott** oder der bei einigen Hjaldingern und Lorthaliern verehrte **Stärkste**. Auch **Ahmadena**, die Tochter der im Mond gefesselten Mada, wird zum Gefolge des Widersachers gezählt, zumal sie mit den Nachtalben des eisigen Nordens im Bunde scheint.



DIE REGELN



Myranor basiert auf dem 5e-Regelsystem, das viele Rollenspieler vom verbreitetsten Fantasy-Rollenspiel der Welt kennen.

Daher verwendet es das komplette Set der vier- bis zwanzigseitigen Würfel (im Folgenden W4, W6, W8, W10, W12, W20).

Basis-Regeln

Der wichtigste Würfel ist der W20. Wann immer eine kritische Situation im Spiel zu lösen ist, werden ein einzelner W20 gewürfelt, Modifikationen addiert und das Ergebnis mit einem Schwierigkeitsgrad (SG) verglichen. Wenn das Würfelergebnis den Schwierigkeitsgrad erreicht oder überschreitet, ist der Wurf gelungen.

Dabei kennt Myranor drei Arten von Würfeln:

- ❖ *Attributswürfe* umfassen das aktive Handeln von Charakteren abseits von Angriffen, zum Beispiel Klettern, Schleichen, Spurenlesen oder das Überzeugen anderer. Die Schwierigkeit wird von der Spielleitung je nach Situation vorgegeben.
- ❖ *Rettungswürfe* werden gewürfelt, um (meist überraschende) externe Effekte zu vermeiden, wie das Ausweichen vor einem Feuerball, dem Entgehen

einer Falle oder dem Widerstand gegen Gift, Angst oder Beherrschungszauberei. Die Schwierigkeit ergibt sich aus der Quelle der Bedrohung.

- ❖ *Angriffe* werden im Nah- und Fernkampf ausgeführt, um einen Gegner zu treffen und zu verletzen. Die Schwierigkeit entspricht der Rüstungsklasse des Ziels.

Typische Schwierigkeiten von Attributswürfeln

Sehr einfach	5
Einfach	10
Mittel	15
Schwer	20
Sehr schwer	25
Fast unmöglich	30

Attributsboni und Übung

Modifikatoren auf Würfe stammen bei Myranor in erster Linie aus zwei Quellen, dem Modifikator deines Attributs und dem Übungsbonus.

Attribute

Jeder Spielcharakter und jede Spielleitungs-Figur wie Monster besitzen bei Myranor die folgenden sechs Attribute:

- ❖ *Stärke* (STÄ; Muskelkraft)
- ❖ *Konstitution* (KON; Zähigkeit und Ausdauer)
- ❖ *Geschicklichkeit* (GES; Beweglichkeit, Fingerfertigkeit und Reaktion)

- ❖ *Intelligenz* (INT; Bildung und logisches Denken)
- ❖ *Weisheit* (WEI; Intuition, Empathie und Sinneschärfe)
- ❖ *Charisma* (CHA; Ausstrahlung und Überzeugungskraft)

Die Attribute von Spielcharakteren haben einen Wert zwischen 8 und 20. Wird der Attributsname ausgeschrieben, bezeichnet das den vollen Attributwert, wird nur die Abkürzung genannt, so ist der folgend erklärte Attributs-Modifikator gemeint.

Attributs-Modifikatoren

Aus jedem Attribut wird ein Modifikator ermittelt. Im laufenden Spiel wird üblicherweise nur der Modifikator verwendet (bezeichnet im Text mit STÄ, KON, GES, INT, WEI, CHA). Bei allen Charakteren im Schnellstarter wurden die Modifikatoren schon ermittelt und werden direkt angegeben. Bei Spielleitungsfiguren werden nur die Modifikatoren angegeben.

Attribut	Modifikator	Attribut	Modifikator
4, 5	-3	12, 13	+1
6, 7	-2	14, 15	+2
8, 9	-1	16, 17	+3
10, 11	+0	18, 19	+4

Wann immer ein Attributs- oder Rettungswurf gewürfelt wird, wird der passende Attributs-Modifikator addiert. So würde zum Widerstehen einer Vergiftung ein KON-Rettungswurf und zum Vorbeischleichen an einer Wache ein GES-Attributswurf verwendet werden.

Auf Nahkampf-Angriffswürfe wird STÄ addiert, auf Fernkampf-Angriffswürfe GES. Ausnahmen sind Nahkampfwaffen mit der Eigenschaft *Finesse* (zum Beispiel Dolche oder Fechtwaffen), die wahlweise auch mit GES geführt werden können und *Wurfwaffen*, die STÄ verwenden, wenn sie nicht auch als Finesse-Waffen gelten.

Übung

Ein Charakter kann aus verschiedenen Quellen **Übung** im Umgang mit Fertigkeiten, Rettungswürfen oder bestimmten Waffen oder Ausrüstung erhalten.

Wenn das der Fall ist, kann der *Übungsbonus* auf einen passenden Wurf addiert werden. Bei Start-Charakteren beträgt dieser +2, er steigt mit höherer Stufe. Auch Nichtspielcharaktere oder Monster können höhere Übungsboni besitzen.

❖ Wenn eine *Fertigkeit* wie Athletik, Heimlichkeit oder Überzeugen (und damit der Übungsbonus) bei einem Attributswurf angewendet werden kann, ist dies üblicherweise in der Form „GES (Heimlichkeit)-Wurf“ angegeben oder wird von der Spielleitung entschieden. Auf dem Charakterbogen wird eine Fertigungsübung mit einem X bei der Fertigkeit markiert und der aufsummierte Wert aus dem Bonus des üblichsten Attributs und dem Übungsbonus (wenn vorhanden) angegeben.

❖ Übungen bei *Rettungswürfen* werden auf dem Charakterbogen ebenfalls mit einem X markiert und der aufsummierte Wert aus dem Attributbonus und dem Übungsbonus (wenn vorhanden) angegeben.

❖ Übungen mit *Waffen* erlauben es, den Übungsbonus auf den Angriffswurf zu addieren. Das ist bei den Startcharakteren und Profilen im Abenteuer bereits eingerechnet.

❖ Übung mit *Ausrüstung* erlaubt es, den Übungsbonus auf Attributswürfe zu addieren, bei denen das Werkzeug hilfreich sein kann. Wenn sowohl eine Fertigkeit als auch ein Werkzeug verwendet werden kann, wird der Übungsbonus nur einmal addiert, aber du erhältst einen Vorteil auf den Wurf.



Hainuyanai,
Kundschafterin

Fertigkeiten und beispielhafte Anwendungen

<i>Stärke</i>	
Athletik	Kraftakte, Laufen, Klettern, Schwimmen
<i>Geschicklichkeit</i>	
Akrobatik	Balancieren, Kunststücke, Gleichgewicht halten
Fingerfertigkeit	Taschendiebstahl, Schlösser knacken, Fallen entschärfen
Heimlichkeit	Schleichen, Verstecken
<i>Intelligenz</i>	
Arkane Kunde	Wissen über magische Phänomene
Geschichte	Wissen über historische Ereignisse, Reiche und Personen
Nachforschungen	Suche nach und Interpretation von Hinweisen
Naturkunde	Wissen über Tiere, Pflanzen und Wetter
Religion	Wissen über Götter und Kulte
<i>Weisheit</i>	
Heilkunde	Verletzungen und Krankheiten behandeln
Mit Tieren umgehen	Tiere beruhigen oder ihre Absicht erkennen
Motiv erkennen	Wahre Absichten und Lügen durchschauen
Überlebenskunst	Jagen, Unterschlupf finden, Fährten suchen
Wahrnehmung	Sinnesschärfe, Bemerken von Verborgenem
<i>Charisma</i>	
Auftreten	Ein Publikum begeistern
Einschüchtern	Jemanden durch Drohungen beeinflussen
Täuschen	Lügen und Betrügen
Überzeugen	Argumentieren und soziale Verbindungen

Vergleichende Würfe und passive Werte

Wenn zwei Figuren gegeneinander arbeiten, würfeln beide Seiten einen passenden Wurf und die Figur mit dem höheren Würfelergebnis gewinnt diesen Wettstreit. Bei einem Unentschieden bleibt der Zustand, der vor dem vergleichenden Wurf galt, erhalten.

Optional kann für eine Seite (meist für SL-Figuren) ein fester *passiver Wert* von 10 + Modifikatoren verwendet werden, um den Wurf zu beschleunigen. Besonders häufig gilt das für Wahrnehmung (ein Spielcharakter würfelt GES (Heimlichkeit) gegen die passive Wahrnehmung der SL-Figur, um an ihr vorbei zu schleichen) und Heimlichkeit (ein Spielcharakter versucht einen anschleichenden Gegner mit einem WEI (Wahrnehmung) – Wurf gegen die passive Heimlichkeit zu bemerken), deshalb werden diese passiven Werte bei SL-Figuren direkt angegeben.

Vor- und Nachteile

Wenn die Umstände für einen Wurf günstig sind (jemand reicht dir zum Beispiel beim Klettern eine helfende Hand, dein Gegner hat dich vor einem Angriff nicht bemerkt) kannst du bei einem Attributs-, Rettungs- oder Angriffswurf im *Vorteil* sein. Bei ungünstigen Umständen (ein heftiger Sturm während einer Kletterpartie, ein Angriff während du am Boden liegst) kannst du im *Nachteil* sein. Im Vorteil würfelst du einen zweiten W20 und ver-

wendest das höhere Ergebnis. Im Nachteil würfelst du ebenfalls einen zweiten 20, verwendest aber das niedrigere Ergebnis der beiden Würfe.

Mehrere Vorteile oder Nachteile addieren sich nicht, der Wurf wird entweder im Vorteil oder im Nachteil ausgeführt. Wenn sowohl vorteilhafte als auch nachteilige Effekte wirken, heben sich diese auf und der Wurf wird regulär mit einem W20 gewürfelt.

Aktionen

Wann immer du aktiv etwas anderes tun möchtest, als dich zu bewegen oder kommunizieren, führst du üblicherweise eine Aktion aus. Du kannst immer nur

eine Aktion gleichzeitig ausführen. Einige Aktionen sind vor allem für den Kampf relevant und werden deshalb dort beschrieben.

Aktion	Erklärung
Beeinflussen	Du führst einen CHA (Auftreten, Einschüchtern, Täuschen oder Überzeugen) – oder WEI (Mit Tieren umgehen)-Wurf aus, um die Einstellung eines Zieles zu verändern.
Benutzen	Du verwendest ein nichtmagisches Objekt.
Helfen	Eine andere Kreatur ist dank Unterstützung bei einem Attributswurf im Vorteil. Mehr zum Helfen in Kampfsituationen findest du im Abschnitt Kampf .
Magie	Du wirkst einen Zauberspruch oder nutzt eine magische Fähigkeit oder einen magischen Gegenstand deines Charakters.
Suchen	Du führst einen WEI (Heilkunde, Motiv erkennen, Überlebenskunst oder Wahrnehmung)-Wurf aus.
Untersuchen	Du führst eine INT (Arkane Kunde, Geschichte, Nachforschen, Natur oder Religion)-Wurf aus.
Verstecken	Du führst einen GES (Heimlichkeit)-Wurf aus.
Vorbereiten	Du definierst eine Handlung und einen Auslöser, bei dem dein Charakter die entsprechende Handlung durchführt.

Reaktionen

Reaktionen können als Folge einer Handlung oder eines Effekts ausgeführt werden, der jeweils bei der Reaktion beschrieben ist. Du kannst einen Gelegenheitsangriff durchführen, wie im Kampf-Abschnitt beschrieben und weitere Reaktionen als Zauber oder Fähigkeiten erhalten.



Fyark, Kämpfer,
bereit für die
Arena

Theresa
Königseder-Haller

Heldische Inspiration

Die Spielleitung oder eine situationsabhängige Regel kann an Spielende *Heldische Inspiration* verleihen. Die Spielleitung vergibt sie üblicherweise für heldenhafte Taten, gutes Charakterspiel oder dafür, das Spiel für alle unterhaltsamer zu machen. *Heldische Inspiration* kann verbraucht werden, um einen Würfel sofort nach

dem Würfeln erneut zu würfeln. In diesem Fall musst du das zweite Ergebnis verwenden.

Wenn du *Heldische Inspiration* besitzt und noch einmal erhalten würdest, verfällt diese, aber du kannst sie an andere Spielende weitergeben, die sie noch nicht besitzen.

Sichtbarkeit und Licht

Ein Gebiet kann hell und gut sichtbar oder *leicht* oder *stark verschleiert* sein. Bei leicht verschleierter Sicht – beispielsweise bei schwachem Licht oder dunstigem Nebel – sind WEI (Wahrnehmung)-Würfe, die die Sicht betreffen, im Nachteil. Bei stark verschleierter Sicht – bei Dunkelheit oder dichtem Nebel – gelten alle Kreaturen als *blind*, wenn sie keine Fähigkeiten

haben, um diese Einschränkung zu überwinden. Blinden Kreaturen misslingen automatisch alle Attributswürfe, die Sicht erfordern, sie sind bei ihren Angriffswürfen im Nachteil und alle Angriffswürfe gegen sie sind im Vorteil – wodurch sich Vorteil und Nachteil aufheben, wenn alle beteiligten Kreaturen von Dunkelheit betroffen sind.

Eine Fackel oder ähnliche Lichtquelle sorgt innerhalb von 6 Metern für helles und innerhalb von weiteren 6 Metern für schwaches Licht. Charaktere und

Monster mit Dunkelsicht behandeln innerhalb ihrer angegebenen Reichweite schwaches Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie schwaches Licht.

Traglast und Überlastung

Du kannst bis zu Stärke x 7,5 kg tragen und bis zu Stärke x 15 kg kurzfristig stemmen oder ziehen. Wenn du ein höheres Gewicht tragen, stemmen oder ziehen musst, kann deine Bewegungsrate nicht höher als 1,5 m sein.

Die maximale Traglast ist im 5e-Regelsystem bewusst höher angesetzt, als es realistisch wäre. Sie soll nur einen ungefähren Rahmen bieten und nicht dem heroischen Spiel im Weg stehen. Das vollständige Myranor-Regelwerk enthält auch Optionalregeln für realistischere Traglast.

Kampf

Wenn es zum Kampf kommt, wechselt das Spiel von der freien Erzählung zu einer festen Abfolge von *Runden*, die jeweils 6 Sekunden in der Spielwelt andauern. Jede am Kampf beteiligte Figur (Spielcharaktere und SL-Figuren) hat in jeder Runde einen *Zug*. Die Reihenfolge der Züge ergibt sich aus der **Initiative**, die zu Beginn des Kampfes für jede beteiligte Figur mit 1W20+GES ausgewürfelt wird. Beteiligte, die von ihren Gegnern noch nicht bemerkt wurden, erhalten einen Vorteil. Bei einem Gleichstand zwischen Spielcharakteren entscheiden die Spielenden, bei einem Gleichstand zwischen SL-Figuren oder zwischen SL-Figuren und Spielcharakteren entscheidet die Spielleitung, üblicherweise durch einen vergleichenden Wurf mit 1W20.

In jedem deiner Züge kannst du:

- ❖ dich entsprechend deiner Bewegungsrate weit **bewegen**. Die Bewegung kann auch unterbrochen werden. Das heißt, du kannst dich bewegen, einen Angriff durchführen und wieder bewegen, so lange du insgesamt nicht mehr Distanz zurücklegst, als es deiner Bewegungsrate entspricht.

- ❖ eine einzelne **Aktion** ausführen. Eine Aktion kann eine der unten beschriebenen besonderen Kampfactionen sein, eine Handlung, die einen Attributswurf erfordert, oder ein Zauber, der eine Aktion als Zauberdauer benötigt.
- ❖ eine einzelne **Bonusaktion** ausführen. Du kannst die Bonusaktion zu jeder Zeit im Zug ausführen, beliebig vor oder nach deiner Aktion, es sei denn, es ist bei der Bonusaktion anders angegeben.
- ❖ eine einzelne **Reaktion** ausführen. Reaktionen werden üblicherweise nicht im eigenen Zug ausgeführt, sondern als Folge einer gegnerischen Handlung. Jeder Spielcharakter, Nichtspielcharakter und jedes Monster hat die Möglichkeit eines *Gelegenheitsangriffs* als Reaktion. Weitere Reaktionen können besondere Zauber oder Fähigkeiten sein.
- ❖ mit anderen Figuren, die dich hören und verstehen können, **kommunizieren**. Beachte dabei, dass jede Runde nur 6 Sekunden Zeit in der Spielwelt umfasst.



Bela und Klingenstab

Schwerter sind in Myranor im Vergleich zu anderen Fantasy-Settings eher selten und vor allem im Süden, in der Kultur der Kerrishiter, in Gebrauch. Stattdessen sind in Myranor Klingenstäbe, auch Schwertlanzen genannt, weit verbreitet und in vielen Varianten (wie der imperialen Kentema oder der riesigen und brachialen Barbaren-Schwertlanze) verfügbar. Diese Waffen sind eine Zwischenstufe zwischen Speer und Schwert und weisen einen gleich langen Griff wie die Klinge auf.

Eine weitere besondere, in Myranor weit verbreitete Waffe sind Belas oder auch Torsionswaffen. Diese gewehrähnlichen Waffen sind in ihrer Wirkung mit Armbrüsten vergleichbar, arbeiten aber mit um den Lauf angebrachten Spiralfedern aus dem flexiblen Material Karetan. Im Allgemeinen gelten Belas als fortschrittlicher und zivilisierter als Armbrüste, tatsächlich ist es aber vor allem eine Frage des persönlichen Geschmacks.

Siehe auch das Bild der Myrmidonin auf S. 9.



Kentema

Karin Wittig

Kampfaktionen

Du kannst auch im Kampf jede übliche Handlung durchführen, wenn sie in einer Aktion umsetzbar ist. Die folgenden Aktionen sind vor allem für den Kampf relevant.

Aktion	Erklärung
Angriff	Du attackierst waffenlos oder mit einer Waffe (siehe Angriffe weiter unten).
Ausweichen	Bis zu deinem nächsten Zug haben Angriffe gegen dich einen Nachteil und alle GES-Rettungswürfe, die du ablegen musst, erhalten einen Vorteil. Du verlierst diese Boni, wenn du festgesetzt wirst oder deine Bewegungsrate auf 0 sinkt.
Helfen	Wähle eine gegnerische Kreatur, die sich nicht weiter als 1,5 m von dir entfernt befindet. Der nächste Angriff, den eine verbündete Kreatur vor deinem nächsten Zug gegen das Ziel ausführt, erhält einen Vorteil. Du kannst alternativ auch eine sterbende Kreatur stabilisieren (siehe <i>Schaden und Heilung, Sterbend</i> , S. 21).
Rückzug	Deine Bewegung in diesem Zug provoziert keine Gelegenheitsangriffe.
Spurt	Für den Rest deines Zuges erhältst du zusätzliche Bewegung in Höhe deiner Bewegungsrate.

Kreaturengröße

Jede Kreatur besitzt eine bestimmte Größe, die den Bereich beschreibt, den sie kontrolliert. Die Tabelle zeigt diesen Bereich in Metern und in Kästchen für den Einsatz von Battlemaps an, wobei vom verbreiteten Maß von 1,5 m pro Kästchen ausgegangen wird.

Größe	Bereich (m)	Bereich (Kästchen)
Winzig	0,75x0,75	4/Kästchen
Klein	1,5 x 1,5	1
Mittel	1,5 x 1,5	1
Groß	3 x 3	4 (2 x 2)
Riesig	4,5 x 4,5	9 (3 x 3)
Gigantisch	6 x 6	16 (4 x 4)

Bewegung

Während der Bewegung kannst du dich durch den Bereich einer verbündeten oder *kampfunfähigen* Kreatur bewegen oder einer Kreatur die zwei oder mehr Größenkategorien kleiner oder größer ist als du. Du kannst deine Bewegung nicht willentlich im Bereich einer anderen Kreatur beenden. Wenn du deinen Zug aus irgendeinem Grund doch im Bereich einer anderen Kreatur beendest, erhältst du den Zustand *liegend*, außer du bist winzig oder größer als die andere Kreatur.

Manche Umgebungen, wie lockeres Geröll oder dichtes Unterholz, können *schwieriges Gelände* sein. Wenn du keine Möglichkeit hast, dem Gelände auszuweichen (wie eine *fliegen*-Bewegung), kostet jeder Meter Bewegung in diesem Gelände einen zusätzlichen Meter der Bewegungsrate. Der Bereich einer anderen Kreatur ist immer schwieriges Gelände, außer sie ist winzig oder mit dir verbündet.

Das *Erklettern* einer vertikalen Wand kostet für jeden Meter Bewegung in diesem Gelände einen zusätzlichen Meter der Bewegungsrate (zwei, wenn die

Wand außerdem schwieriges Gelände ist), außer du hast eine Kletterbewegung.

Schwimmend kostet jeder Meter Bewegung einen zusätzlichen Meter der Bewegungsrate (zwei bei schwierigem Gelände, wie einer starken Strömung), außer du hast eine Schwimmbewegung.

Du kannst während deiner Bewegung verschiedene Bewegungsarten kombinieren, musst aber die bisher zurückgelegte Distanz von der neuen Bewegungsart abziehen.

Rüstungsklasse

Alle Kreaturen und Objekte haben eine Rüstungsklasse, die angibt, wie schwierig es ist, diesem Ziel Schaden zuzufügen. Die Rüstungsklasse ergibt sich aus einer Kombination aus Rüstungswert und GES-Modifikator, wie bei der jeweiligen Rüstung angegeben.

Orcatos,
Barbar



Theresa Königseder-Haller

Angriffe

Du kannst ein Ziel mit einer Waffe angreifen, die du in der Hand hältst.

Würfle dazu einen Wurf mit der *Rüstungsklasse* des Ziels als Schwierigkeitsgrad. Üblicherweise verwenden Nahkampfwaffen STÄ, Fernkampfwaffen GES. Bei Waffen mit der Eigenschaft *Finesse* verwendest du den höheren der beiden Werte. Bei Wurfswaffen verwendest du dasselbe Attribut, das du im Nahkampf verwenden würdest.

Wenn du mit einer Waffe geübt bist oder waffenlos angreifst, kannst du deinen Übungsbonus addieren.

Wenn nicht anders angegeben, hat eine Nahkampfwaffe eine Reichweite von 1,5 m. Eine Fernkampfwaffe hat zwei Reichweiten. Bis zum ersten Wert wird der Angriff normal durchgeführt, zwischen dem ersten und zweiten mit einem Nachteil.

Wenn der Wurf gelingt, erleidet das Ziel Schaden in Höhe des angegebenen Waffenschadens plus dem Modifikator des Attributs, das du auch für den Angriff verwendet hast.

Wenn du waffenlos angreifen willst, ist deine Reichweite 1,5 m und der Schaden STÄ+1.

Kritische Treffer

Eine sogenannte natürliche 20 (das Resultat des Würfelwurfs vor Anrechnung der Modifikatoren ist 20) bei einem Angriffswurf verursacht einen *Kritischen Treffer*. Alle Schadenswürfel des Angriffs, sowohl durch die Waffe als auch durch andere Effekte, werden ein weiteres Mal gewürfelt und zum Schaden addiert.

Gelegenheitsangriffe

Wenn eine Kreatur, die du sehen kannst, die Reichweite deiner Nahkampfangriffe verlässt, indem sie eine eigene Bewegung oder eine Aktion oder Bonusaktion benutzt, kannst du deine Reaktion verwenden, um einen einzelnen Nahkampf-Angriff gegen sie durchzuführen, außer sie hat in diesem Zug die Aktion Rückzug ausgeführt. Dieser Angriff findet statt, bevor die Kreatur deine Reichweite verlässt.

Deckung

Wird ein Ziel mindestens zur Hälfte von einem Hindernis verdeckt, erhält es +2 auf seine Rüstungsklasse und GES-Rettungswürfe. Ist es zumindest zu 2/3 verdeckt, steigt der Bonus auf +5. Völlig verdeckte Ziele können nicht als Ziel ausgewählt werden. Es zählt nur der jeweils höchste Bonus.

Liegend

Du kannst jederzeit freiwillig oder durch bestimmte Effekte liegend werden. Wenn du liegst, kannst du dich nur krabbelnd fortbewegen, wobei du für jeden Meter Bewegung einen zusätzlichen Meter deiner Bewegungsrate verbrauchst. Du kannst deine halbe Bewegungsrate (abgerundet) nutzen, um aufzustehen und den Zustand zu beenden, sofern deine Bewegungsrate nicht 0 ist. Du würfelst deine Angriffe mit Nachteil. Angriffe auf dich erhalten einen Vorteil, wenn der Angriff von innerhalb von 1,5 m erfolgt, ansonsten einen Nachteil.

Waffeneigenschaften

Einige Waffen weisen spezielle Eigenschaften auf:

Finesse. Du kannst wählen, ob du den STÄ- oder GES-Modifikator für den Angriffs- und Schadenswurf benutzt, du musst aber für beides denselben verwenden.

Leicht. Wenn du eine Angriffsaktion in deinem Zug mit einer leichten Waffe durchgeführt hast, kannst du als Bonusaktion später im selben Zug einen weiteren Angriff mit einer anderen leichten Waffe durchführen. Du kannst deinen Attributsmodifikator für diesen Zusatzangriff nicht auf den Schaden addieren, außer er ist negativ.

Schwer. Du erhältst Nachteil bei Angriffen mit dieser Waffe, wenn es eine Nahkampfwaffe ist und deine Stärke nicht mindestens 13 beträgt oder wenn es eine Fernkampfwaffe ist und deine Geschicklichkeit nicht mindestens 13 beträgt.

Vielseitig (Wx). Diese Waffen können mit einer oder zwei Händen geführt werden. Der zweite Schadenswert in Klammer gilt, wenn die Waffe mit zwei Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.

Schaden und Heilung

Schaden kann man aus verschiedenen Quellen erhalten, meist durch einen Angriff oder infolge eines misslungenen Rettungswurfs. Jeder Angriff hat eine bestimmte Schadenart wie Stich- oder Feuerschaden. Einige Ziele sind gegen bestimmte Schadensarten *resistent* (erleiden nur halben Schaden, abgerundet), *immun* (erleiden keinen Schaden) oder *anfällig* (erleiden doppelten Schaden).

Trefferpunkte

Kreaturen und Objekte besitzen eine Anzahl Trefferpunkte, die bei Objekten die Haltbarkeit und den allgemeinen Zustand anzeigen und bei Kreaturen Gesundheit, Ausdauer, Kampfgeist und Überlebenswillen darstellen. Schaden reduziert die Trefferpunkte des Ziels. Sinken die Trefferpunkte auf 0, wird ein Objekt zerstört, eine Kreatur wird *bewusstlos* und *sterbend*. Die Trefferpunkte können nicht unter 0 sinken.

Temporäre Trefferpunkte

Verschiedene Effekte können dir temporäre Trefferpunkte verleihen. Temporäre Trefferpunkte wirken als Schutzschild, der dich vor Schaden bewahrt.

Temporäre Trefferpunkte

- ❖ werden immer zuerst verbraucht, wenn du Schaden erleidest.
- ❖ bleiben erhalten, bis sie verbraucht sind oder bis du eine lange Rast beendest.
- ❖ addieren sich nicht. Wenn du temporäre Trefferpunkte erhältst und schon welche besitzt, gilt der höhere Wert.
- ❖ können nicht durch Heilung wiederhergestellt werden.

Bewusstlos

Wenn du bewusstlos bist, gelten die folgenden Regelungen:

- ❖ Du wirst *liegend*.
- ❖ Du kannst keine Aktionen, Bonusaktionen oder Reaktionen durchführen.
- ❖ Du kannst keine Konzentration halten.
- ❖ Du kannst nicht sprechen und nimmst deine Umgebung nicht wahr.
- ❖ Deine Bewegungsrate sinkt auf 0.
- ❖ Alle Angriffe gegen dich erhalten Vorteil.
- ❖ Alle deine GES- oder STÄ-Rettungswürfe misslingen automatisch.
- ❖ Alle Angriffe von Angreifenden innerhalb von 1,5 m auf dich gelten automatisch als kritische Treffer.

Sterbend

Wenn du zu Beginn deines Zuges sterbend bist, musst du 1W20 würfeln. Bei einem Ergebnis von 10 oder mehr erzielst du einen Erfolg, ansonsten einen Misserfolg. Bei deinem dritten Erfolg wirst du stabil und bist nicht mehr sterbend. Bei deinem dritten Misserfolg stirbst du. Beide Zähler werden zurückgesetzt, wenn du Trefferpunkte zurück erhältst und nicht mehr sterbend bist.

Ein Würfelwurf von 20 zählt als 2 Erfolge, einer von 1 als 2 Misserfolge. Wenn du Schaden erleidest, während deine Trefferpunkte auf 0 sind, gilt das als 1 Misserfolg, ein kritischer Treffer als 2 Misserfolge.

Verbündete, die sich nicht weiter als 1,5 m von dir entfernt aufhalten, können eine Helfen-Aktion einsetzen, um dich mit einem WEI (Heilkunde)-Wurf zu stabilisieren. Wenn du stabilisiert bist, bist du nicht mehr sterbend, aber hast immer noch 0 Trefferpunkte und bist bewusstlos, bis du Trefferpunkte zurück erhältst. Nach 1W4 Stunden erhältst du automatisch 1 Trefferpunkt zurück.

Kurze Rast

Wenn du eine Stunde lang ungestört rasten kannst und zu Beginn mindestens 1 Trefferpunkt besitzt, darfst du deinen Trefferwürfel einsetzen (die Probecharaktere besitzen auf Stufe 1 nur einen Trefferwürfel, mächtigere Charaktere auch mehr). Würfle den Würfel und addiere deinen KON-Modifikator. Du kannst verlorene Trefferpunkte bis zur Höhe des Ergebnisses zurückerhalten. Eingesetzte Trefferwürfel sind verbraucht. Manche Fähigkeiten erhalten bei einer kurzen Rast Anwendungen zurück.

Lange Rast

Wenn du mindestens 8 Stunden ungestört ruhen kannst und zu Beginn mindestens 1 Trefferpunkt besitzt, kannst du eine lange Rast einlegen. Während dieser Zeit musst du mindestens 6 Stunden schlafen und die verbleibende Zeit mit leichten Tätigkeiten, wie Lesen oder Wache halten, verbringen.

Wenn du Initiative würfeln musst, Schaden erleidest, einen Zauber wirkst, der kein Zaubertrick ist oder 1 Stunde oder mehr anstrengende Tätigkeiten durchführst, unterbrichst du die lange Rast. Du kannst sie anschließend wieder beginnen, die notwendige Dauer steigt aber für jede Unterbrechung um 1 Stunde. Während du schläfst, bist du *bewusstlos*.

Am Ende der langen Rast erhältst du alle verlorenen Trefferpunkte und verbrauchten Zauberplätze und Trefferwürfel zurück. Einige Fähigkeiten erhalten ihre Anwendung nach einer langen Rast zurück.

Du kannst erst nach 16 Stunden erneut eine lange Rast einlegen.

Heiltränke

Ein Heiltrank kann als Bonusaktion eingeflößt werden und stellt sofort verlorene Trefferpunkte bis zur angegebenen Anzahl (meist 2W4+2) wieder her.

Nobshiwall,
Animist



Theresa Königseder-Haller

Zauberei

Zauberei umfasst das Wirken übernatürlicher Effekte, die gemeinhin Zauber genannt werden. Diese unterteilen sich in simple und häufig einsetzbare Zaubertricks und mächtigere Zaubersprüche.

Zaubergrade

Zaubersprüche weisen einen Zaubergrad auf. Um einen Zauberspruch zu wirken, musst du einen Zauberplatz entsprechend dem Zaubergrad oder höher verbrauchen (die vollständigen Myranor-Regeln enthalten noch ein alternatives Zauberpunkte-System). Alle Zaubersprüche in diesem Schnellstarter besitzen den Zaubergrad 1, aber es existieren noch weit mächtigere Sprüche. Du erhältst deine Zauberplätze nach einer langen Rast zurück.

Zaubertricks

Zaubertricks besitzen den Zaubergrad 0 und benötigen keinen Zauberplatz, um gewirkt zu werden. Sie können daher beliebig oft verwendet werden.

Einen Zauber wirken

Um einen Zauber zu wirken musst du das Ziel innerhalb der Reichweite (diese sind: Selbst, Berührung oder eine Angabe in Metern) sehen und je nach Angabe beim Zauber

- ✦ eine Aktion, Bonusaktion oder Reaktion verwenden.
- ✦ eine Zaubergeste (G) und/oder eine verbale Spruchformel (V) ausführen.

Die genaue Geste oder verbale Spruchformel variiert in Myranor je nach Kultur und Tradition, zum Teil sogar zwischen einzelnen Zauberwirkern. Du musst nur prinzipiell in der Lage sein, sie auszuführen, also nicht bewegungsunfähig oder stumm sein.

Du kannst in jeder Runde nur einen Zauber wirken, der einen Zauberplatz verbraucht.

Wenn ein Zauber dir erlaubt ein beliebiges Ziel auszuwählen, kannst das auch du selbst sein, auch wenn die Reichweite nicht Selbst ist, sofern das Ziel nicht feindlich oder explizit ein anderes als du sein muss.

Wirkungsdauer

Die Wirkungsdauer von Zaubern kann eine *feste Dauer*, *unmittelbar* oder eine maximale Dauer mit *Konzentration* sein.

Der Effekt eines Zaubers mit *fester Dauer* wirkt genau so lange wie angegeben und endet dann. Du kannst den Zauber jederzeit vorzeitig enden lassen, sofern du nicht kampfunfähig (zum Beispiel bewusstlos) bist.

Ein Zauber mit der Wirkungsdauer *unmittelbar* bewirkt im Moment seines Wirkens einen Effekt, zum Beispiel Schaden am Ziel.

Zauber mit *Konzentration* müssen aktiv aufrecht erhalten werden. Dafür benötigst du keine weiteren Aktionen, aber du kannst dich nur auf einen Zauber auf einmal konzentrieren. Wirkst du einen zweiten Zauber mit *Konzentration*, endet ein laufender Konzentrationszauber automatisch. Wenn du Schaden erleidest, während du dich auf den Zauber konzentrierst, musst du einen KON-Rettungswurf ablegen. Der SG ist 10 oder die Hälfte des erlittenen Schadens, je nachdem was höher ist, bis zu einem Maximum von 30. Bei einem Misserfolg endet der Zauber.

Der Zauber endet automatisch, wenn du kampfunfähig wirst oder stirbst.

Zauber-Angriffswürfe und Zauber-Rettungswürfe

Manche Zauber erfordern einen Zauber-Angriffswurf gegen das Ziel oder das Ziel muss einen bestimmten Rettungswurf ablegen.

Ein *Zauberangriffswurf* wird genauso wie ein normaler Fern- oder Nahkampfangriff (je nach Zauber) mit folgendem Bonus durchgeführt:

Zauber-Angriffsbonus = dein *Zauberattribut-Modifikator* (je nach Klasse) + dein *Übungsbonus*.

Wenn ein Ziel einen *Rettungswurf* gegen einen deiner Zauber ablegen muss, gilt:

Zauber-Rettungswurf-SG = 8 + deinem *Zauberattribut-Modifikator* (je nach Klasse) + dein *Übungsbonus*.

NAGGARACHS FLUCH

Das folgende Einstiegsabenteuer ist für 4-5 Charaktere der Stufe 1 ausgelegt und hat eine Spielzeit von etwa 3-4 Stunden. Es kann überall in Myranor platziert werden, wo Eis und Schnee nicht ganzjährig vorhanden sind und die nächste Metropole zumindest einige Tagesrei-

sen entfernt liegt. Es geht grundsätzlich von einem friedlichen Waldstück am Rande eines Gebirgszugs aus, kann aber problemlos auch in einer Steppe mit Hügeln oder am erschlossenen Rand eines größeren Dschungels stattfinden. Es ist ein warmer Sommertag.

Familienidyll

Stratos (menschlicher Mann, 45, kurze braune Haare mit grauen Strähnen, vernarbt, freundlich und ausgeglichen) hat lange Jahre bei den Myrmidonen, der Armee des myranischen Imperiums, gedient. Er ist immer noch kräftig, hat aber im Einsatz sein rechtes Bein verloren, das durch eine magotechnische Prothese ersetzt wurde. Diese ermöglicht ihm zwar ein einigermaßen normales Leben im Ruhestand, ist aber nicht hochwertig genug, um noch an Kämpfe zu denken. Stratos ist aber glücklich damit, mit seiner Frau **Aristiane** (groß, lange braune Haare, nachdenklich) und seiner 14-jährigen **Tochter Tychia** auf dem kleinen Stück Land, das er zum Abschluss seiner Dienstzeit erhalten hat, als freier Bauer zu leben.

Das kleine Haus und ein Acker liegen am Rande eines Waldgebiets, das etwas tiefer im Inneren in ein Vorgebirge übergeht. In den 10 Jahren, die Stratos mit seiner Familie hier lebt, hat es keine Probleme mit Wildtieren oder Räubern gegeben, aber Stratos hat seine treue Bela (eine armbrustartige Schusswaffe mit innenliegendem Spannmechanismus, siehe das Bild der Myrmidonin auf S. 9) an der Wand aufgehängt und schnell zur Hand.

Für zumindest einen der Spielcharaktere ist Stratos ein guter Freund und war lange ein väterlicher Lehrmeister, vielleicht sogar für alle. Er hatte daher schon vor längerer Zeit eine Einladung ausgesprochen, ihn auf seinem Hof zu besuchen. Die Gruppe hat diese Gelegenheit genutzt, als sie in der Gegend war und entspannt jetzt in der angenehmen Nachmittagssonne. Es ist noch einige Stunden vor Sonnenuntergang, Stratos bereitet gerade gemeinsam mit Aristiane das Abendessen zu. Tychia haben die Spielcharaktere noch nicht kennen gelernt, sie ist den ganzen Tag schon im Wald unterwegs, um Kräuter, Beeren und Pilze zu sammeln, was sie häufiger macht. Die Spielcharaktere könnten Feuerholz hacken, im Wald jagen oder ebenfalls Kräuter und Beeren suchen oder auch einfach die Ruhe genießen. Eine gute Gelegenheit, die Charaktere vorzustellen und etwas Rollenspiel untereinander und mit Stratos und Aristiane zu betreiben. Ein Gesprächsthema ist ein Erdbeben, das vor einigen Tagen die Umgebung erschüttert hat, aber zum Glück keine größeren Schäden am Hof angerichtet hat, es wurde auch niemand verletzt.

Wetterumschwung

Das Abenteuer beginnt mit einem plötzlichen und radikalen Temperaturabfall. Ein eiskalter Wind zieht auf, am Himmel sammeln sich weiße Wolken. Mit einem WEI (Überlebenskunst)-Wurf gegen SG 10 erkennt man, dass hier tatsächlich Schneewolken vom Gebirge her heranziehen. Kurz darauf beginnt es tatsächlich zu schneien. Tychia ist noch nicht zurück. Aristiane und Stratos vertrauen zwar darauf, dass sie das Gebiet gut kennen, aber das sehr ungewöhnliche Wetter macht ihnen doch Sorgen. Wenn die Spielcharaktere nicht

von sich aus ihre Hilfe anbieten, wird Stratos sie bitten, nach Tychia zu sehen. Aristiane kann ihnen Überwürfe anbieten, um dem Wetter besser zu trotzen und gibt ihnen auch einen für Tychia mit.

Tychias Spuren sind anfangs nicht schwer zu verfolgen, sie hat ja keine Anstalten gemacht, sie zu verwischen. Aber es ist klar, dass der fortschreitende Schneefall, der langsam auch beginnt, liegen zu bleiben, es bald deutlich schwieriger machen wird. Außerdem bricht in einigen Stunden die Nacht herein. Eile ist also geboten.

Naggarachs Wut

Tatsächlich ist der Schneefall keineswegs natürlichen Ursprungs, sondern stammt direkt aus der dämonischen Domäne Naggarach, die für dämonisches Eis, gnadenlose Jagd und Tollwut steht. Wenn eine Kreatur dem dämonischen Schnee ungeschützt ausgesetzt ist, führt das zu Aggression und Jagdlust.

Wenn Spielcharaktere ihre Haut nicht vor dem Schnee schützen (Die Umhänge von Aristiane helfen, wenn man sich eng einwickelt, aber in einem Kampf können sie verrutschen), spüren sie bald die aufkommende Gereiztheit und müssen sie nach jeder halben Stunde einen WEI-Rettungswurf

ablegen. Er beginnt mit SG10 und die Schwierigkeit steigt für jede halbe Stunde um 2. Bei einem Misserfolg wird der Spielcharakter aggressiv und greift einen nahestehenden Kameraden mit Nachteil an. Der Spielcharakter kann mit einem CHA (Überzeugen)-Wurf gegen den SG des Rettungswurfs beruhigt werden oder beruhigt sich nach spätestens drei Kampfrunden automatisch.

Der Weg von der Hütte zur Höhle dauert zumindest eine Stunde, wenn die Spielcharaktere zügig vorankommen und kann sich weiter verlängern, wenn sie zögern, rasten oder aufgehalten werden.

Jäger und Beute

Naggarachs Wut hat ein Rudel von Wildtieren befallen. Im Norden wahrscheinlich Wölfe, im Süden eher räuberische Affen. In beiden Regionen sind auch Raubkatzen denkbar. Die Tiere (zwei bei vier Charakteren, drei bei fünf) kommen mit lautem Jaulen schnell näher. Ein INT (Naturkunde)-Wurf gegen SG 10 offenbart, dass selbst Raubtiere zu dieser sommerlichen Zeit, wo sie ausreichend Beute finden, eher nicht gegen Humanoide vorgehen.

Bei näherem Blick erkennt man das eisverkrustete Fell, das eigentlich zum Erfrierungstod führen sollte und bläulich glühende Augen. Wenn die Gruppe sie umgehen will, muss jedem Spielcharakter ein GES (Heimlichkeit)-Wurf gegen die Wahrnehmung der Tiere gelingen, sonst kommt es zum Kampf. Wenn ein Kampf beginnt, erhalten alle Spielcharaktere, deren Probe gelungen ist, einen Vorteil auf ihren Initiativewurf.

Besessenes Wildtier

Mittelgroßes Tier

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 12 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+2	+2	+1	-4	+0	-2

Übungsbonus +2

Wahrnehmung 15

Heimlichkeit 12

Sinne –

Sprachen –

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Das besessene Wildtier hat einen Vorteil bei Würfeln auf WEI (Wahrnehmung) die mit dem Gehör oder dem Geruchssinn zusammenhängen. Dies ist in seine passive Wahrnehmung schon eingerechnet.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss ihr ein STÄ-Rettungswurf gegen SG12 gelingen, um nicht den Zustand *liegend* zu erleiden.

AroShia

AroShia ist eine amaunische Jägerin (orange-braunes Fell, resolut und anpackend). Ihre Waldamaunir-Siedlung ist einige Stunden entfernt, aber sie führt öfter weitläufige Streifzüge durch. Sie kennt Stratos und seine Familie und versteht sich gut mit ihnen.

AroShia ist ein Joker. Sie kann als rettende Unterstützung gegen Wildtiere auftreten oder auch verletzte Gruppenmitglieder mit Kräutermixturen behandeln. Die Kräutermixturen stellen innerhalb von 10 Minuten 2W4+2 Trefferpunkte wieder her, sie besitzt

3 davon. Sie kann die Gruppe auch auf die Gefahr durch den Schnee hinweisen oder berichten, dass sie Tychia vor einigen Stunden getroffen hatte und sie in Richtung der Berge unterwegs war. Sie wird sich der Gruppe aber nicht anschließen, sie muss ihre eigenen Leute vor dem seltsamen Phänomen warnen.

Wenn die Gruppe alleine gut gegen die Wildtiere zurechtgekommen ist, kann AroShia auch von Naggarachs Wut befallen sein und die Gruppe muss sie beruhigen oder ausschalten.

AroShia

Mittelgroßer Humanoider

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 16 (3W8+3)

Bewegungsrate 9 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+1	+2	+1	+1	+3	+1

Übungsbonus +2

Wahrnehmung 15 **Heimlichkeit** 14

Sinne Dunkelsicht 18 m

Sprachen Myranisch, Amaunal, Gemein-Imperial

Aktionen

Krallen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4+1) Hiebsschaden.

Stoßdolch. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4+2) Stichschaden.

Kurzbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden.

Die Höhle

Tychias Spuren führen schließlich zu einer Höhle, eigentlich mehr einem Riss in einer Felswand, der tiefer hinein führt. Schnell bemerkt man auch, dass nicht nur Schnee im Riss liegt, sondern der eisige Wind, der den Schnee mit sich führt, *aus* dem Riss *heraus* weht. Der Riss verbreitet sich nach einigen Metern zu einer Höhle von gut 5 m Durchmesser und 3 m Höhe. Auffällig ist eine metallene, mit Schriftzeichen gravierte und leicht offen stehende Türe an einer Seite der Höhle sowie eine umgestürzte Statue an der gegenüberliegenden Seite.

Die Statue

Die mehr als menschengroße Statue wurde aus einem Gestein gefertigt, das in der Höhle nicht vorkommt und das mit silbrigen Kristallsplintern durchzogen ist.

Sie zeigt, äußerst kunstfertig gearbeitet, einen männlichen Optimaten mit Maske, einen Stab in der Linken und die rechte Hand bannend nach vorne ausgestreckt.

Passende Würfe können die folgenden Informationen zutage fördern:

- ❖ Die Statue stammt wahrscheinlich noch aus der Anfangszeit des zweiten Imperiums, ist also mindestens 2.000 Jahre alt (INT (Geschichte) SG 15).
- ❖ Das Material deutet auf einen magischen Gegenstand oder zumindest einen Kraftspeicher zur Speicherung oder Leitung magischer Energien hin (INT (Arkane Kunde) SG 10).
- ❖ Die Statue stellt einen Optimaten des Hauses Aphir-danos dar, ein Haus von Inquisitoren und Bannmagiern (INT (Geschichte oder Arkane Kunde) SG 15).

- ❖ Sie ist vermutlich für die richtigen Käufer einige hundert Areal wert, wiegt aber wohl auch mehrere hundert Stein und ist entsprechend schwer zu transportieren (INT (Arkane Kunde, Geschichte oder Nachforschen) SG 10).
- ❖ Die Statue war mit ihrem Sockel im Boden verankert und wohl kaum zu entfernen, wurde aber wahrscheinlich durch das Erdbeben herausgebrochen (INT (Nachforschen) SG 10).

Die Türe

Die Türe ist aus Metall und Stein gefertigt und mit Schriftzeichen in Hiero-Imperial beschrieben. Wenn niemand in der Gruppe diese Sprache beherrscht, kann ein INT (Geschichte)-Wurf dazu dienen, grobe Konzepte zu verstehen, da das Hiero-Imperial der Vorläufer des heutigen Gemein-Imperial ist. Je besser der Wurf gelingt, umso klarer das Verständnis, aber es sollte in diesem Fall immer nur bruchstückhaft sein. Die Beschriftung warnt vor einem Übel aus der Sphäre der Dämonen, das hier eingesperrt wurde. Spuren führen durch die leicht offen stehende Türe. Ein erfolgreicher WEI (Überlebenskunst)-Wurf gegen SG 10 offenbart sowohl krallenbewehrte Fußspuren, wohl von einem Tier, als auch Schleifspuren. Ein besser gelungener Wurf (15+) zeigt außerdem, dass die Kreatur wohl aufrecht gegangen ist. Hinter der Türe führt ein Höhlengang in die Dunkelheit und verzweigt sich nach wenigen Metern.

Die Hintergründe

Vor langer Zeit wurden in dieser Höhle mehrere Dämonen aus der Domäne Naggarach, der Quelle von verdorbener Kälte, Jagdlust und tierischer Raserei, eingesperrt. Jeder Dämon wurde in einem Gefäß festgesetzt und die ganze Höhle versiegelt. Die Statue und die Türe sind Teil des Bannzaubers. Durch das Erdbeben wurde die durch den Zahn der Zeit schon angegriffene Statue umgestürzt, der Fluss der magischen Energie durchbrochen und auch mehrere der Gefäße beschädigt. Jetzt dringt der eisige Wind nach draußen, der den Schnee mit Naggarachs Wut mit sich trägt. Außerdem ist bereits ein niederer Dämon, ein Dorassat, nach draußen gelangt, der in der näheren Umgebung jagte und dabei Tychia erwischt hat. Er hat sie zu den anderen Gefäßen geschleift, um durch ihr Blut und letztendlich das Opfer ihrer Seele deren Öffnung zu beschleunigen. Schon bald werden mächtigere Dämonen befreit werden und die Umgebung verderben.

Wenn Dorassat besiegt, die Türe geschlossen und die Statue wieder an die exakt gleiche Stelle gestellt wird, wird der Bann wieder in Kraft gesetzt. Die Gefäße werden wieder versiegelt und die Türe ist mit gewöhnlichen Mitteln nicht mehr zu öffnen.

Das eisige Gefängnis

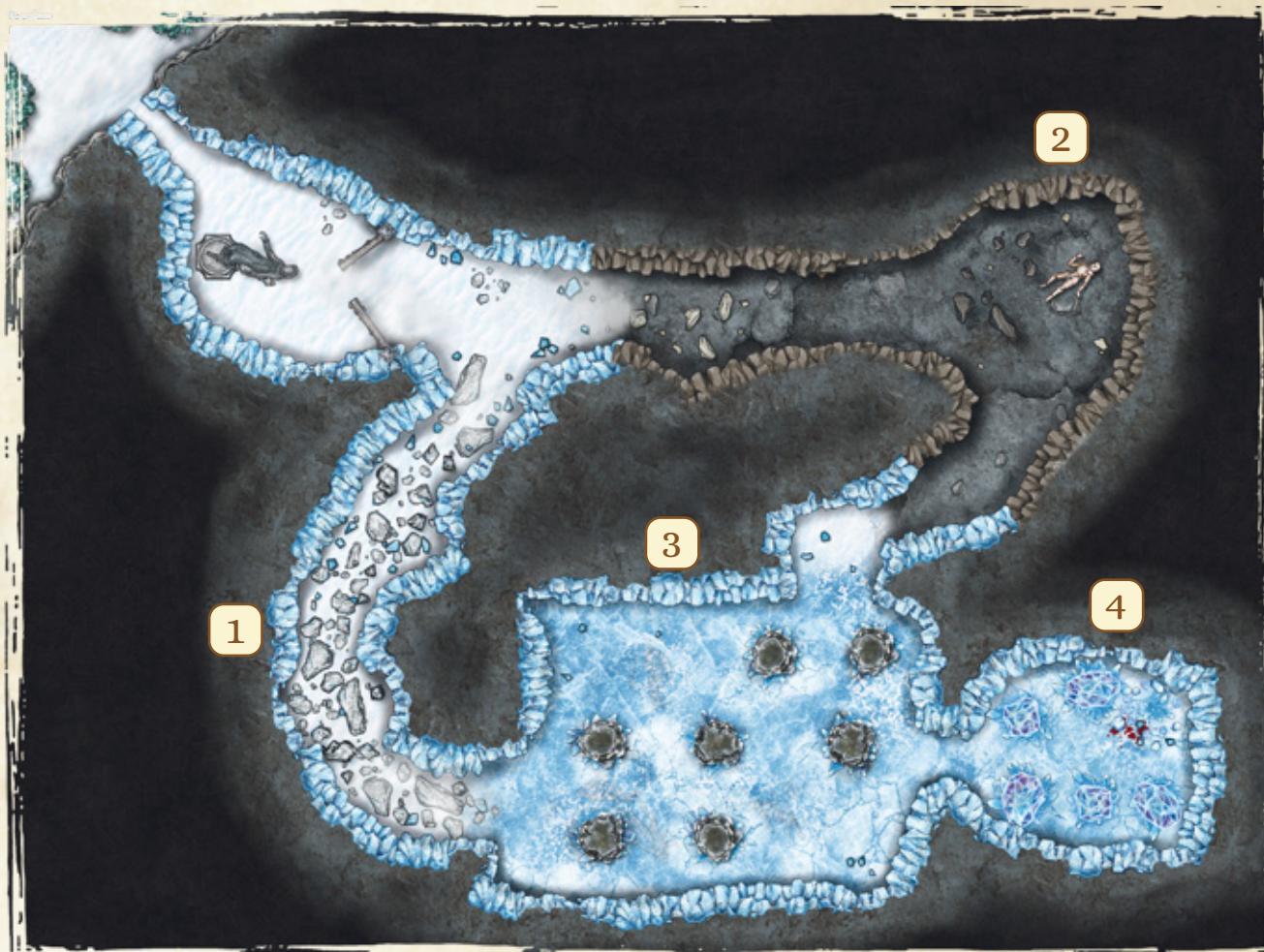
Hinter der Tür setzt sich der Komplex natürlicher, miteinander verbundener Höhlen fort. Die Decke ist an den meisten Stellen etwa 3 m hoch und gut passierbar. Es herrscht Dunkelheit und die Spielcharaktere müssen selbst mit Fackeln für Licht sorgen. Der kalte Wind weht beständig von Raum 4 über 3 und 1 nach draußen. Er ist unangenehm und lässt Fackeln flackern, aber ist nicht stark genug, um die Bewegung zu beeinträchtigen oder die Flammen zu löschen.

Der Dämon, Dorassat der Beutegreifer, wartet momentan in Raum 4, aber das Areal ist klein genug, dass er auch Bewegung in den anderen Räumen bemerken wird, wenn die Gruppe nicht mit GES (Heimlichkeit) gegen seine passive Wahrnehmung

(14) erfolgreich ist. Er wird dann versuchen, einen Hinterhalt in Raum 3 zu legen.

1. Trümmer

Dieser Raum, eigentlich ein breiterer Gang von 3 mal 20 Metern, wurde vom Erdbeben stark in Mitleidenschaft gezogen. Überall liegen Felstrümmer, die inzwischen schon vom Schnee bedeckt sind. Um den Raum zu durchqueren, ist ein STÄ (Athletik)-Wurf oder GES (Akrobatik)-Wurf gegen SG15 notwendig. Bei einem Misserfolg muss der Spielcharakter entweder umkehren und den Weg durch Raum 2 wählen, oder kann ein Risiko eingehen, um doch noch durchzukommen. In letzterem Fall muss der Spielcharakter einen GES-Rettungswurf gegen SG12 ablegen.



Bei einem Misserfolg erleidet er 1W8 Wuchtschaden durch rutschende Felsen, halb soviel bei einem gelungenen Rettungswurf. Diese Gefahr sollten den Spielenden mitgeteilt werden, bevor sie sich entscheiden, ob sie das Risiko eingehen wollen.

2. Der Geist des Myrmidonen

In diesem 4 mal 4 Meter großen Raum und dem Gang, der hinein und hinaus führt, liegt kaum Schnee, was den Spielcharakteren seltsam vorkommen kann. Am felsigen Boden liegt ein skelettierter Körper in einer altertümlichen Myrmidonen-Rüstung. Als die Dämonen hier eingesperrt wurden, tobten in diesen Höhlen heftige Kämpfe mit einigen Wesen, die versuchten, sich zu befreien. Der Großteil des Kampfes fand in den Räumen 3 und 4 statt und die Überreste sind unter Eis und Schnee begraben. Aber in diesem Raum wurde ein Myrmidone, der in Panik geraten war und versuchte zu fliehen, von einem Dämon zur Strecke gebracht. Bis heute ist sein Geist an diesen Ort gebunden, kann diesen Raum aber nicht verlassen. Wenn er bemerkt, dass die Spiel-

charaktere keine Dämonen sind, wird er verschwommen durchscheinend erscheinen und versuchen, in Hiero-Imperial mit ihnen zu kommunizieren. Wie bei der Eingangstüre kann ein INT (Geschichte)-Wurf eine grobe Kommunikation erlauben, wenn diese Sprache nicht bekannt ist. Je besser das Ergebnis, umso besser die Verständlichkeit.

Der Myrmidone, Pherobarius, kann über die damaligen Ereignisse berichten, als er im Gefolge des Optimaten Bragamias sil Aphirdanos auszog, um die Dämonen hier einzusperren.

Wenn die Gruppe den Dämon Dorassat in diesen Raum lockt, kann Pherobarius in jeder Runde den Dämon ablenken, um einem Spielcharakter einen Vorteil auf einen Angriff zu geben oder Dorassat einen Nachteil auf einen von seinen.

3. Der Eistempel

Diese Höhle von 10 mal 13 Metern enthält mehrere raumhohe, natürliche Felssäulen, so dass sie auf den ersten Blick wie der Eingangsbereich eines imperialen Tempels oder einer Villa wirkt.

Säulen, Wände, Boden und Decke sind mit glitzerndem, scharfkantigen Eis überzogen. Was eigentlich wunderschön wirken sollte, verursacht aber ein ständiges Gefühl der Falschheit. Schon kleinster ungeschützter Kontakt mit dem Eis verursacht schmerzhafte Schnitte. Die ganze Höhle gilt für alle außer Dorassat als schwieriges Gelände.

Dorassat, der Beutegreifer

Mittelgroßer Unhold

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Dorassat ist ein niederer Dämon aus der Domäne Naggarach. Er wirkt wie ein dürrer und sehneriger Menschenaffe, mit ausgesprochen langen schwarzen Krallen und Zähnen und verfilztem weißen Fell. Seine hauptsächliche Aufgabe ist die Beschaffung von Jagdbeute und er ist in etwa so intelligent wie ein einfältiger Mensch.

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 65 (10W8+20)

Bewegungsrate 12 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+2	+2	-2	+2	-3

Übungsbonus +2

Wahrnehmung 14 **Heimlichkeit** 14

Schadensimmunitäten Gift (Erleidet keinen Schaden durch Gift)

Schadensempfindlichkeiten Feuer (Verursacht doppelten Schaden)

Sinne Dunkelsicht 36 m

Sprachen Versteht die Sprache, mit der er beschworen wurde (Hiero-Imperial), kann aber nicht sprechen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Dorassat führt zwei Krallen-Angriffe aus.

Krallen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8+3) Hiebsschaden.

Wenn Dorassat sich hier auf die Lauer legt, können die Spielcharaktere ihn mit WEI (Wahrnehmung) gegen SG14 bemerken. Wenn niemand in der Gruppe ihn bemerkt, erhält er einen Vorteil auf seinen Initiativewurf.

4. Die Gefäße

In dieser 6 mal 7 m großen Höhle lagern mehrere große Kristalle, in denen schemenhaft verzerrte Gestalten erkennbar sind. Einige zeigen Risse, aus denen der kalte Wind weht. Ein Kristall ist gänzlich geborsten, in diesem war Dorassat eingesperrt. Tychia liegt verletzt und von Schnee bedeckt (und entsprechend unterkühlt) direkt davor. Sie ist bewusstlos und benötigt dringend Heilung und Wärme. Selbst dann ist sie frühestens nach einer Stunde wieder in der Lage, selbst zu gehen. Wenn sie auf irgendeine Weise geweckt wird, bevor der Bann wieder aktiviert wird, unterliegt sie Naggarachs Wut. Sie ist aber zu schwach, um wirklich eine Gefahr zu sein.

Abschluss

Wenn Tychia wieder zu ihren Eltern gebracht wird, sind diese natürlich überglücklich. Sie wird sich erholen. Wenn Stratos die Hintergründe erzählt werden, wird er empfehlen, in die nächste Metropole zu reisen und eine optimatische Cammer (eine Vereinigung von Optimaten) zu informieren. Wenn die Türe geschlossen und die Statue wieder aufgerichtet wurden, wird der eisige Wind und Naggarachs Wut rasch nachlassen. Pherobarius könnte erlöst werden und der Gruppe, falls sie mit ihm gesprochen hat, noch einmal erscheinen, um sich zu verabschieden oder seine Wache fortzusetzen. Wenn die Versiegelung nicht wieder instand gesetzt wurde, werden sich bald weitere Dämonen befreien und beginnen, in der Umgebung zu jagen. Stratos wird mit seiner Familie fliehen müssen, wozu er aber dank der Vorwarnung genug Zeit hat. Er wird entweder selbst versuchen, AroShias Sippe zu warnen oder die Spielcharaktere darum bitten.

Das nächste Abenteuer wartet!

SPIELFERTIGE CHARAKTERE

Mekiodene te Alantinos

Mekiodene heißt eigentlich Huldra-ni Asgirsdater und ist das Kind eines hjaldingschen Runenmeisters aus der Tradition der Herolde. Schon während ihrer Ausbildung geriet sie mit einem jungen Runenkundigen namens Rasgar Halgarson aus einer einflussreichen Sippe aneinander, der daraufhin begann, systematisch ihren Ruf zu ruinieren. Kurz davor, ihn zum magischen Duell zu fordern, zeigte ihr Vater und Lehrmeister ihr die politischen Konsequenzen auf, die eine solche Tat für ihre Heimat haben würde. Sie entschied sich, nach Süden zu ziehen und fand im Imperium Aufnahme im Optimatenhaus Alantinos, das eine Verbindung zu den Runenmeister-Herolden besitzt. Sie änderte ihren Namen zu Mekiodene te Alantinos und brach völlig mit ihrer Vergangenheit.

Selbst für hjaldingsche Verhältnisse groß, aber schlank und sehnig, überragt Mekiodene die meisten imperialen Bürger und Optimaten um Haupteslänge. Dies und ihre hjaldingsche Herkunft machten es ihr nicht leicht, sich in der optimatischen Gesellschaft einzufügen. Die Mitglieder des Hauses Alantinos widmen sich zwar auch der Diplomatie und der magischen Spionage, gerade in den heutigen dekadenten Zeiten aber mehr noch Prunk, Intrigen und gesellschaftlichen Auftritten. Angewidert und enttäuscht zog Mekiodene in die Welt hinaus, um vielleicht endlich einen Platz zu finden, an den sie gehört und eine Bestimmung, die sie annehmen kann.



Orcatos

Orcatos musste seine natürliche Kraft und Wut von klein auf nutzen, um in der Gosse zu überleben und sich in den Straßenbanden von Sidor Koralan hochzuarbeiten. Schließlich wurde er der bevorzugte Knochenbrecher des Verbrecherbosses Pheronius,



aber im Gegensatz zu vielen seiner „Kollegen“ genoss Orcatos es nie, anderen Schmerzen zuzufügen. Er war schlicht und ergreifend gut darin und seine Tätigkeit sorgte für einen vollen Bauch, ein Dach über dem Kopf – und Respekt. Die Wende in Orcatos' Leben kam schließlich, als er zusammen mit zwei anderen Schlägern Schutzgeld von einer örtlichen Shingwa-Sippe eintreiben sollte. Er wurde Zeuge, wie die Geister ein Shingwa-Kind erwählten, das sich mutig seiner Gruppe entgegen stellte. Angesichts der übernatürlichen Macht flohen seine beiden Begleiter vor einem Kind! Orcatos konnte nicht mehr aufhören zu lachen und Nobshiwall lachte mit ihm. Nobshiwall erfuhr nie, was Orcatos dann tat. Er kehrte zu Pheronius zurück und brach ihm persönlich das Genick. Er musste drei Wachen töten und wurde dabei selbst schwer verletzt, aber er konnte entkommen und Pheronius' Bande zerfleischte sich in inneren Machtkämpfen. Orcatos wurde zum Beschützer der Shingwa-Sippe und diese seine Familie, die erste, die er je wirklich hatte.

Als Nobshiwall sich entschloss, die Stadt zu verlassen, musste Orcatos nicht lange überlegen. Im Gegensatz zu allen Anführern, denen er gedient hatte, wirkte Mekiodene te Alantinos wie jemand, der seinen Respekt verdienen konnte.

Nobshiwall Geisterfarbenkind

Nobshiwall stammt aus einer verarmten Shingwa-Sippe in der imperialen Provinzhauptstadt Sidor Koralan. Die Sippe lebte in einem heruntergekommenen Viertel und musste das wenige, dass sie erwirtschaften konnte, zu großen Teilen an örtliche Banden abgeben. Schon früh sprachen die Geister zu dem Shingwakind, wurden bald Spielgefährten und Beschützer. Nobshiwalls Optimismus und Lebensfreude und der in dem Kind sichtliche Segen der ewigjungen Göttin Tscha gaben der Sippe Kraft. Dieser offensichtliche Segen der Geister brachte auch den dringend nötigen Frieden für Nobshiwalls



Verwandtschaft, indem sie viele der abergläubischen Schläger der koralanischen Banden abschreckten - und auch die Freundschaft des Minotaurus Orcatos bewirkten, der die Sippe fortan beschützte.

Nobshiwall wurde vom alten Shanwada (wie die Shingwa ihre Animisten nennen) der Sippe ausgebildet und lernte schnell. Nobshiwalls Schicksal nahm eine weitere unerwartete Wendung, als Mekiodene te Alantinos zusammen mit einem örtlichen Honoraten auf der Jagd nach einem aus einem Gehege entlaufenen Raubtier in das Viertel kam. Im darauf folgenden Gefecht gegen die Bestie wurde der Honorat schwer verletzt und nur Nobshiwalls Fähigkeiten konnten ihn von der Schwelle des Todes zurückholen. Zum Dank stellte der Honorat die Sippe unter seinen Schutz und förderte sie, so dass sie bald zu einer in der ganzen Stadt angesehenen Handwerkerfamilie wurde. Nobshiwall aber nahm bald darauf Mekiodenes Angebot an, sie in die Ferne zu begleiten und Tschas Ruf „zu neuen Farben“ zu folgen.

Hainuyanei

Hainuyanei (gesprochen HainuJanei, kurz: Hainu) wuchs in der großen Handelsstadt Eshbathmar weit im Süden auf, an der Grenze zwischen dem Thalassion, dem östlichen Ozean, und der gewaltigen Wüste Narkramar. Von klein auf begleitete sie die Handelskarawanen und wurde eine begabte Sandläuferin. Zwar gehörte sie nicht zu den Dralquabar-Stämmen der tiefen Wüste, verstand sich aber hervorragend darauf, Karawanen durch das unwirtliche Land zu führen und Wasserquellen zu finden. Dabei schien ihr stets das Glück hold zu sein, als würde eine höhere Macht über sie wachen. Dann begannen die Träume. Visionen, die Hainuyanei nicht zu deuten vermochte. Die Priesterbeamten von Eshbathmar sahen sie als erwählt an. Von welcher Gottheit, und derer gab es in den Stadtstaaten der Narkramar viele, vermochte aber niemand zu sagen. Bis diese Frage geklärt war, sollte Hainu in einen Tempel gehen und in Meditation und Demut den Willen der Gottheiten ergründen. Hainuyanei floh in der ersten Nacht. Die Vorstellung, in die Zeremonien und Ränke der Priesterschaft verstrickt zu werden, ängstigte sie beinahe genauso sehr wie die, von einer Macht, die sie nicht verstand, erwählt worden zu sein. Sie bestieg das nächste Schiff und reiste in den Norden, in das mächtige



Reich, von dem die Seeleute im Hafen von Eshbathmar ihr erzählt hatten. Dort heuerte Mekiodene sie als Wegsucherin und Fährtenleserin an. Aber die Träume hören nicht auf. Und langsam glaubt Hainu, einen Sinn und eine Stimme darin zu erkennen.

Fyark fuach Khashgar

Fyark entstammt einer verarmten Leonir-Sippe in Rhacornos und schloss sich schon in jungen Jahren einer reisenden Gladiatorenschule an. Sie versprachen ihm eine Ausbildung und gute Behandlung, wenn er für sie in den Arenen des Landes kämpfte.



Fyark wurde schnell zu einem der besten Gladiatoren in der Schule und brachte dieser in den Arenen viele Aureale ein. Er stellte sich wilden Bestien, maß sich mit anderen Gladiatoren und riss das Publikum zu Begeisterungstürmen hin. Alles änderte sich jedoch, als Fyark und die Gladiatorenschule nach Manossos im Horasiat Valantia kamen. Nach einem Streit zwischen dem berühmten amaunischen Stiertänzer FoShua und Fyarks Mentor Ussus wurde Ussus hinterhältig ermordet. Fyark schwor Rache und begann, sich auf einen Kampf mit FoShua vorzubereiten. Dabei lernte er Mekiodene te Alantinos und ihre Gruppe kennen. Sie berichteten ihm, dass FoShua im Geheimen eine Gruppierung anführte, die einen Putsch gegen Khular Aylesh, den selbsternannten Herrscher des abgefallenen Horasiats Koromanthia plante und Ussus das wohl herausgefunden hatte. Am Tag des Erntefestes sollte der Putsch stattfinden, bei dem FoShua in der Arena vor dem Kriegsfürsten auftreten würde. Fyark sollte FoShua in der Arena stellen und Mekiodene und die anderen kümmerten sich um die restlichen Aufwiegler. An diesem Tag nahm Fyark zum ersten Mal aus persönlichen Gründen und voller Überzeugung das Leben eines Gegners. Mekiodene und ihre Gefolgschaft konnten die Aufwiegler abwehren und der selbst ernannte Herrscher Khular Aylesh zeigte sich dankbar und belohnte Fyark mit einer Kentema und einem Kettenpanzer aus seiner persönlichen Sammlung. Fyark beschloss, den Arenen (zumindest für eine Weile) den Rücken zu kehren. Er würde mit Mekiodene reisen, auf der Suche danach, welche bedeutenden Herausforderungen das Leben abseits der reinen Unterhaltung der Massen für ihn zu bieten hatte.

Theresa Königsecker-Haller

Zauber von Mekiodene

ABLENKENDER SCHMERZ

Zaubertrick der Verzauberung (Alle Quellen)

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V

Wirkungsdauer: unmittelbar

Eine Kreatur in Reichweite wird von kleinen, aber schmerzhaften Stichen der Quellenessenz, wie Schnitten, Verbrennungen oder emotionaler Aufruhr gepeinigt. Die Kreatur muss einen Rettungswurf (Schaden) nach Quelle ablegen oder sie erleidet 1W6 Schaden nach Quelle und einen Nachteil auf den nächsten Angriffswurf, den sie bis zum Ende ihres nächsten Zuges ausführt.

BOTSCHAFT

Zaubertrick der Verwandlung (Harmonie)

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Runde

Eine Kreatur in Reichweite, auf die du deutest (und nur diese) hört eine von dir geflüsterte Botschaft und kann ebenfalls flüsternd antworten, so dass nur du es hörst. Der Zauber kann die meisten Hindernisse durchdringen, wird aber blockiert von 30 cm Stein, 2,5 cm gewöhnlichem Metall, einer dünnen Schicht Eisen oder 90 cm Holz oder Erde. Der Effekt muss keiner geraden Linie folgen und kann frei um Ecken oder durch Öffnungen gewirkt werden.

FÜHRUNG

Zaubertrick der Erkenntnis (Erfolg)

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und wählst eine Fertigkeit. Bis der Spruch endet, kann die Kreatur 1W4 auf jeden Attributswurf addieren, der diese Fertigkeit benutzt.

GERINGER ODEM

Hervorrufungszauber des 1. Grades

Instruktion (Alle Quellen)

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst (Kegel von 4,5 m)

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Kreaturen innerhalb eines Kegels von 4,5 Metern müssen einen Rettungswurf (Schaden) nach Quelle ausführen. Scheitert der Wurf, erleiden sie 3W6 Schaden nach Quelle, anderenfalls die Hälfte.

HELDENMUT

Verzauberungszauber des 1. Grades

Instruktion (Erfolg, Harmonie)

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, wird von Mut erfüllt. Bis der Zauber endet, kann die Kreatur nicht *verängstigt* werden und erhält zu Beginn eines jeden ihrer Züge temporäre Trefferpunkte in Höhe deines Zauber-Attributsmodifikators (3).

MAGIE ENTDECKEN

Erkenntniszauber des 1. Grades (Ritual)

Formel (Quellenunabhängig)

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Während der Wirkungsdauer nimmst du die Gegenwart von Magie im Abstand von bis zu neun Metern von dir wahr. Wenn du auf diese Weise Magie wahrnimmst, kannst du deine Aktion verwenden, um schwache Auren um sichtbare magische Kreaturen oder Objekte sowie ihre magische Schule zu erkennen, falls vorhanden.

Dieser Zauber durchdringt die meisten Barrieren, wird aber von 30 Zentimetern Stein, 2,5 Zentimetern Metall sowie von einem Meter Holz oder Erde blockiert.

MAGIERRÜSTUNG

Bannzauber des 1. Grades

Formel (Humus)

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Du stärkst die Abwehr einer Kreatur, indem du sie mit einem Schutzfeld umgibst, schneller oder zäher machst. Ihre Basis-Rüstungsklasse entspricht nun 13 + ihrem GES-Modifikator. Der Zauber endet, wenn das Ziel eine Rüstung anlegt oder du ihn mit einer Aktion beendest.

Zauber von Nobschiwall

EMOTIONALE ÜBERLASTUNG

Verzauberungszauber des 1. Grades (Freiheit)

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, wird von heftigen Emotionen überwältigt. Das Ziel muss einen WEI-Rettungswurf bestehen oder es fällt für die Wirkungsdauer hin, wird *kampfunfähig* und kann nicht mehr aufstehen. Kreaturen mit einem Intelligenzwert von 4 oder niedriger sind nicht betroffen. Am Ende jedes seiner Züge und jedes Mal, wenn es Schaden erleidet, kann das Ziel einen weiteren WEI-Rettungswurf ausführen. Wird er durch Schaden ausgelöst, ist das Ziel beim Rettungswurf im Vorteil. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

GESCHOSS

Zaubertrick der Hervorrufung (Luft)

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: unmittelbar

Führe einen Fernkampfzauberangriff gegen ein Ziel in Reichweite aus. Bei einem Treffer erleidet es 1W10 Schaden nach Quelle.

GLEITEN

Zaubertrick der Verwandlung (Luft)

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: selbst m

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Während der Wirkungsdauer kannst du mit einer Flugbewegungsrate von 15 m von einer erhöhten Position hinabgleiten. Du kannst aber nicht aus eigener Kraft aufsteigen und sinkt jede Runde automatisch 1,5 m ab. Du kannst diese Flugbewegung nicht für die Spurt-Aktion nutzen.

MAGIE ENTDECKEN

*Erkenntniszauber des 1. Grades (Ritual)
(Quellenunabhängig)*

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Während der Wirkungsdauer nimmst du die Gegenwart von Magie im Abstand von bis zu neun Metern von dir wahr. Wenn du auf diese Weise Magie wahrnimmst, kannst du deine Aktion verwenden, um schwache Auren um sichtbare magische Kreaturen oder Objekte sowie ihre magische Schule zu erkennen, falls vorhanden.

Dieser Zauber durchdringt die meisten Barrieren, wird aber von 30 Zentimetern Stein, 2,5 Zentimetern Metall sowie von einem Meter Holz oder Erde blockiert.

GERINGE EXPLOSION (mit Geist Windrufer)

Zaubertrick der Beschwörung (Luft)

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: unmittelbar

An einem Punkt in Reichweite explodiert Essenz der Sphäre in einer Kugel mit einem Radius von 1,5 m. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Rettungswurf (Schaden) nach Quelle ablegen oder sie erleidet 1W6 Schaden nach Quelle.

RASCHER LAUF (mit Geist Windrufer)

Verwandlungszauber des 1. Grades (Luft)

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du kannst dich mit unglaublicher Geschwindigkeit bewegen. Wenn du den Zauber wirkst und als Bonusaktion in jedem deiner Züge während der Wirkungsdauer kannst du die Spurtaktion verwenden.

SCHOCKWELLE (mit Geist Windrufer)

Hervorrufungszauber des 1. Grades (Luft)

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: selbst (Würfel mit 4,50 m Seitenlänge)

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: unmittelbar

Eine Druckwelle elementarer Essenz geht von dir aus. Jede Kreatur in einem Würfel mit 4,50 m Kantenlänge, ausgehend von dir, muss einen KON-Rettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 2W8 Schaden nach Quelle und wird 3 m von dir weggestoßen. Bei einem Erfolg erleidet sie nur den halben Schaden und wird nicht weggestoßen. Nicht gesicherte oder befestigte Gegenstände, die sich vollständig im Wirkungsbereich befinden, werden automatisch 3 m weggestoßen.

EINFACHE ILLUSION (mit Geist Wortweber)

Zaubertrick der Verwandlung (Kreativität)

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Minute

Du erschaffst ein Geräusch (wie eine Stimme, ein Brüllen oder Trommeln) oder das Abbild eines Gegenstands. Die Illusion bleibt bestehen, bis die Wirkungsdauer beendet ist, du sie mit einer Aktion aufhebst oder den Zaubertrick erneut wirkst.

Ein Geräusch kann eine Lautstärke zwischen einem Flüstern und einem Schrei annehmen. Du kannst während der Wirkungsdauer das Geräusch andauern lassen, verändern oder unterschiedliche Geräusche erzeugen.

Das Abbild eines Gegenstands darf nicht größer als ein Würfel mit einer Kantenlänge von 1,5 m sein und keine Geräusche, Licht, Gerüche oder andere sensorische Effekte erzeugen. Wenn jemand den Gegenstand berührt, bemerkt er, dass es sich um eine Illusion handelt, da man einfach hindurch greifen kann. Ebenso kann man die Illusion enttarnen, indem man eine Untersuchen-Aktion aufwendet um sie mit INT (Nachforschungen) gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber zu untersuchen.

SPRACHEN VERSTEHEN (mit Geist Wortweber)

Erkenntniszauber 1. Grades (Ritual) (Kreativität)

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Für die Wirkungsdauer verstehst du die wörtliche Bedeutung jeder gesprochenen Sprache, die du hörst. Außerdem verstehst du jede Schriftsprache, die du liest, sofern du die Oberfläche berührst, auf der die Worte geschrieben stehen. Eine Seite Text zu lesen dauert etwa eine Minute. Dieser Zauber entschlüsselt weder Geheimbotschaften in Texten noch Glyphen wie arkane Siegel, die nicht Teil der geschriebenen Sprache sind.

WUNDEN HEILEN (mit Geist Wortweber)

Hervorrufungszauber des 1. Grades (Kreativität)

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: unmittelbar

Du schließt die Verletzungen einer Kreatur oder gibst ihr Hoffnung und Kampfesmut zurück. Eine Kreatur, die du berührst, erhält verlorene Trefferpunkte in Höhe $2W8 + \text{deinen Zauber-Attributsmodifikator (+3)}$ zurück.



Charaktername

Mekiodene te Alantinos

Mensch

Spezies

Klassen & Stufe

Optimatiker (Haus Alantinos/
Runenkunde-Aspekt Herolde), Stufe 1

Adel (Hofadel)

Hintergrund



Stärke

10

+0

Inspiration

+2

Übungsbonus

Rüstungskl.

11

Initiative

+1

Bewegungsrate

9 m

Limitierte Fähigkeiten

Name	Rast	Total	Verwendet
Zauber Grad 1	kurz lang <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>	2	
	kurz lang <input type="radio"/> <input type="radio"/>		
	kurz lang <input type="radio"/> <input type="radio"/>		
	kurz lang <input type="radio"/> <input type="radio"/>		
	kurz lang <input type="radio"/> <input type="radio"/>		
	kurz lang <input type="radio"/> <input type="radio"/>		
	kurz lang <input type="radio"/> <input type="radio"/>		
	kurz lang <input type="radio"/> <input type="radio"/>		

Geschicklich.

12

+1

Rettungswürfe

- ☐ +0 Stärke
☐ +1 Geschicklichkeit
☐ +1 Konstitution
☒ +5 Intelligenz
☒ +3 Weisheit
☐ +2 Charisma

Aktuelle Trefferpunkte

Trefferpunkte Maximum 7

Temporäre Trefferpunkte

Konstitution

12

+1

Fertigkeiten

- ☐ +1 Akrobatik (Ges)
☒ +5 Arkane Kunde (Int)
☐ +0 Athletik (Stä)
☐ +2 Auftreten (Cha)
☐ +2 Einschüchtern (Cha)
☐ +1 Fingerfertigkeit (Ges)
☒ +5 Geschichte (Int)
☐ +1 Heilkunde (Wei)
☐ +1 Heimlichkeit (Ges)
☐ +1 Mit Tieren umgehen (Wei)
☒ +3 Motiv erkennen (Wei)
☐ +3 Nachforschungen (Int)
☐ +3 Naturkunde (Int)
☐ +3 Religion (Int)
☐ +2 Täuschen (Cha)
☐ +1 Überlebenskunst (Wei)
☒ +4 Überzeugen (Cha)
☒ +3 Wahrnehmung (Wei)

Trefferwürfel

Gesamt 1W6

Rettungswürfe
gegen Tod
 Erfolge ☐ ☐ ☐
 Fehlschläge ☐ ☐ ☐

Erschöpfung

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

Erfahrungspunkte

Intelligenz

16

+3

Weisheit

13

+1

Charisma

14

+2

Waffen und Angriffszauber

Angriff	Attribut	Reichweite	Bonus	Schaden	Schadenstyp
Zauberstab	STÄ	1,5 m	+2	1W6	Wucht
Beschreibung: Unzerstörbar, magisch, Vielseitig (1W8 Schaden wenn zweihändig geführt)					
Wurfmesser	GES	1,5 m	+3	1W4+1	Stich
Beschreibung: Finesse (mit GES geführt), Leicht, Wurf-Waffe (Reichweite 6 m, 18 m mit Nachteil)					
Ablenkender Schmerz	INT	18 m	+5	1W6	Quelle
Beschreibung: Alle Quellen. Das Ziel erleidet einen Nachteil auf seinen nächsten Angriffswurf.					
Beschreibung:					
Beschreibung:					

Weitere Übung und Sprachen

Waffen: Dolche, Kampfstäbe,
Faustarmbrust/-bela

Ausrüstung: Hexachrat (Spiel, ähnlich
wie Go)

Sprachen: Gemein-Imperial, Myranisch,
Hiero-Imperial, Hjaldingisch

Klassen- und Speziesmerkmale

Elan: Wenn du eine lange Rast beendest,
erhältst du Heldische Inspiration.

Amtszeichen: Du gehörst der gehobenen
Gesellschaft an, mit allen entsprechenden
Rechten. Du erhältst einen Vorteil auf CHA
(Überzeugen)- und CHA (Einschüchtern)-
Würfe, wenn du deinen Rang gegen Niedri-
gerstehende zum Einsatz bringen kannst.

Attribut zum Zauberwirken: INT

Zauber-Angriff: +5

Schwierigkeitsgrad für Rettungswürfe: 13

Bekannte Quellen:

Humus (Stich-Schaden, RW Schaden GES,
RW Überwinden STÄ)

Erfolg, Harmonie (Psychischer Schaden,
RW Schaden WEI, RW Überwinden CHA)

Zaubertricks: Ablenkender Schmerz
(Alle Quellen), Führung (Erfolg) und Bot-
schaft (Harmonie)

Zauber Grad 1: Geringer Odem (Inst-
ruktion, Alle Quellen), Magie entdecken
(Formel, quellenunabhängig), Heldenmut
(Instruktion, Erfolg, Harmonie), Magier-
rüstung (Formel, Humus)

Weitere Merkmale

Formeln und Instruktionen: Formeln sind fix mit einer bestimmten Quelle verbunden. Instruktionen können mit einer beliebigen dir bekannten Quelle gewirkt werden, wenn der Zauber diese Quelle erlaubt. Zaubertricks sind immer Instruktionen.

Rituale wirken: Wenn ein Zauber den Zusatz „Ritual“ aufweist (Magie entdecken), kannst du ihn mit einem Zeitaufwand von 10 Minuten wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen.

Weitere Merkmale

Alltagszauberei: Als Aktion kannst du einen kleinen magischen Effekt bewirken, wie ein Getränk kühlen oder eine Kerze mit einer Berührung anzünden. Diese Effekte sind niemals schädlich und haben keine regeltechnischen Auswirkungen.

Wachsam: Wenn du die Initiative auswürfelst, kannst du dem Ergebnis deinen Übungsbonus hinzufügen. Sofort nach dem Auswürfeln der Initiative kannst du deine Initiative mit der eines bereitwilligen Verbündeten im selben Kampf tauschen. Der Tausch ist nicht möglich, wenn mindestens einer von beiden kampfunfähig ist.

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Feine Kleidung	1	3
Reisekleidung	1	2
Hexachrat-Spiel	1	-
Rucksack	1	2,5
Schlafmatte	1	3,5
Seil (15 m)	1	2,5
Wasserschlauch	1	2,5
Zunderkästchen	1	0,5
Öl-Fläschchen	2	0,5
Rationen	10	1
Fackeln	10	0,5
	Teilgewicht	32,5

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Pergament	10	-
Tinte	1	-
Feder	1	-
Zauberstab	1	2
Wurfmesser	1	0,5

Teilgewicht 2,5

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.

Einestimmte magische Gegenstände	Anz.	Gew.

Teilgewicht

	GA
2	AU
13	AG
9	PK
9	OB

Gesamtlast
35

Maximale Traglast
75

max. anheben/schieben/ziehen
150

Charaktername

Orcatos

Minotaurus

Spezies

Klassen & Stufe

Barbar, Stufe 1

Kriminell (Schutzgelderpressung)

Hintergrund



Stärke

16

+3

Inspiration

+2

Übungsbonus

Rüstungskl.

14/16

Initiative

+1

Bewegungsrate

9 m

Geschicklich.

12

+1

Rettungswürfe

- ☒ +5 Stärke
- ☐ +1 Geschicklichkeit
- ☒ +5 Konstitution
- ☐ -1 Intelligenz
- ☐ +0 Weisheit
- ☐ +1 Charisma

Aktuelle Trefferpunkte

Trefferpunkte Maximum 15

Temporäre Trefferpunkte

Konstitution

16

+3

Fertigkeiten

- ☐ +1 Akrobatik (Ges)
- ☐ -1 Arkane Kunde (Int)
- ☒ +5 Athletik (Stä)
- ☐ +1 Auftreten (Cha)
- ☒ +3 Einschüchtern (Cha)
- ☒ +3 Fingerfertigkeit (Ges)
- ☐ -1 Geschichte (Int)
- ☐ +0 Heilkunde (Wei)
- ☐ +1 Heimlichkeit (Ges)
- ☐ +0 Mit Tieren umgehen (Wei)
- ☐ +0 Motiv erkennen (Wei)
- ☐ -1 Nachforschungen (Int)
- ☐ -1 Naturkunde (Int)
- ☐ -1 Religion (Int)
- ☐ +3 Täuschen (Cha)
- ☐ +0 Überlebenskunst (Wei)
- ☐ +1 Überzeugen (Cha)
- ☒ +2 Wahrnehmung (Wei)

Trefferwürfel

Gesamt 1W12

Rettungswürfe
gegen Tod

Erfolge ☐ ☐ ☐

Fehlschläge ☐ ☐ ☐

Erschöpfung

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

Erfahrungspunkte

Limitierte Fähigkeiten

Name	Rast	Total	Verwendet
Kampfrausch	<input checked="" type="radio"/> kurz <input checked="" type="radio"/> lang	2	<input type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="checkbox"/>

Waffen und Angriffszauber

Angriff	Attribut	Reichweite	Bonus	Schaden	Schadenstyp
Zweihandhammer	STÄ	1,5 m	+5	2W6+3	Wucht
Beschreibung: Schwer, Zweihändig					
Beil	STÄ	1,5 m	+5	1W6+3	Hieb
Beschreibung: Leicht, Wurfwaffe (Reichweite 6 m, 18 m mit Nachteil)					
Schlagring	STÄ	1,5 m	+5	1W4+3	Wucht
Beschreibung: Leicht					
Schlagring (zweite Hand)	STÄ	1,5 m	+5	1W4	Wucht
Beschreibung: Leicht					
Hörner	STÄ	1,5 m	+5	1W4+3	Stich
Beschreibung: Ansturm (siehe Merkmale)					

Weitere Übung und Sprachen

Rüstung: Leichte, Mittlere, Schilde

Waffen: Einfache, Kriegswaffen

Ausrüstung: Diebeswerkzeug

Sprachen: Gemein-Imperial, Minotaurisch, Myranisch

Klassen- und Speziesmerkmale

Hörner: Deine Hörner sind natürliche Nahkampfwaffen mit 1,5 m Reichweite und 1W4+STÄ Stichschaden.

Ansturm: Unmittelbar nachdem du eine Spurt-Aktion mit einem Gegner innerhalb von 1,5 Metern beendet und dich dabei zumindest 6 m bewegt hast, kannst du einen Nahkampfangriff mit deinen Hörnern als Bonusaktion durchführen. Wenn du das Ziel triffst und es groß oder kleiner ist, kannst du es 3 m von dir wegschieben.

Geborene Schwerarbeiter: Du verdoppelst deine Traglast und das Gewicht das du schieben, ziehen oder heben kannst. Du bist im Vorteil bei Stärke-Rettungswürfen.

Ungerüstete Verteidigung: Solange du keine Rüstung trägst, entspricht deine Rüstungsklasse $10 + \text{GES} + \text{KON} = 14$. Von diesem Vorzug profitierst du auch, wenn du einen Schild verwendest, deine Rüstungsklasse ist dann 16.

Weitere Merkmale

Kampfrausch: Du kämpfst mit urtümlicher Wildheit. Als Bonusaktion kannst du dich in deinem Zug in einen Kampfrausch versetzen. Im Kampfrausch erhältst du die folgenden Vorteile, solange du keine schwere Rüstung trägst:

- Du bist bei STÄ-Würfen und -rettungswürfen im Vorteil.
- Bei einem Nahkampfwaffenangriff, der STÄ verwendet, erhältst du +2 Bonus auf den Schadenswurf.

- Du bist gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden resistent.

Der Kampfrausch hält bis zum Ende deines nächsten Zuges an und endet vorzeitig, wenn du schwere Rüstung trägst oder kampfunfähig wirst. Wenn dein Kampfrausch in deinem nächsten Zug noch aktiv ist, kannst du ihn für eine weitere Runde verlängern, indem du eines der folgenden Dinge tust:

- Einen Angriffswurf gegen einen Gegner ausführen.
- Einen Gegner zu einem Rettungswurf zwingen.
- Eine Bonusaktion einsetzen, um deinen Kampfrausch zu verlängern.

Jedes Mal, wenn der Kampfrausch verlängert wird, hält er bis zum Ende deines nächsten Zuges an. Du kannst einen Kampfrausch bis zu 10 Minuten lang aufrechterhalten. Du erhältst eine Anwendung von Kampfrausch nach einer kurzen Rast zurück. Du erhältst alle Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

Wachsam: Wenn du die Initiative auswürfelst, kannst du dem Ergebnis deinen Übungsbonus hinzufügen. Sofort nach dem Auswürfeln der Initiative kannst du deine Initiative mit der eines bereitwilligen Verbündeten im selben Kampf tauschen. Der Tausch ist nicht möglich, wenn mindestens einer von beiden kampfunfähig ist.

Weitere Merkmale

Waffenmeisterung: Du kannst die Meisterschafts-Eigenschaften von zwei Arten von Waffen deiner Wahl, mit denen du geübt bist, nutzen. Wann immer du eine lange Rast beendest, kannst du eine der gewählten Waffenarten wechseln.

Meisterschaftseigenschaft Zweihandhammer: Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst, kannst du sie zwingen, einen KON-Rettungswurf (SG 8 + deine STÄ + dein Übungsbonus) abzulegen. Bei einem Misserfolg wird das Ziel liegend.

Meisterschaftseigenschaft Schlagring: Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst, kannst du sie bis zu 3 m zurückstoßen, wenn sie groß oder kleiner ist.

Meisterschaftseigenschaft Beil: Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst und der Kreatur Schaden zufügst, hast du bei deinem nächsten Angriffswurf gegen diese Kreatur bis zum Ende deines nächsten Zuges „Vorteil“.

Inventar

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.	Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.	Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Reisekleidung	1	2	Zweihandhammer	1	5			
Schlafmatte	1	3,5	Beil	1	1			
Rucksack	1	2,5	Schild	1	3			
Reisegeschirr	1	0,5	Schlagring	2	-			
Zunderkästchen	1	0,5	Heiltrank (2W4+2)	1	0,5			
Seil (15m)	1	2,5						
Wasserschlauch	1	2,5						
Rationen	10	1						
Fackeln	10	0,5						
Brechstange	1	0,5						
Diebeswerkzeug	1	0,5						
		Teilgewicht			Teilgewicht			Teilgewicht
		30			9,5			

Geld

	GA
	AU
9	AG
8	PK
	OB

Gesamtlast

39,5

Maximale Traglast

240

max. anheben/schieben/ziehen

480

Charaktername **Nobshiwall Geisterfarbenkind**

Shingwa

Spezies

Klassen & Stufe **Animist (Shanwada), Stufe 1**

Religiös (Dienende Gläubige)

Hintergrund



Stärke

8

-1

Inspiration

+2

Übungsbonus

Rüstungskl.

10

Initiative

+1

Bewegungsrate

9 m

Geschicklich.

12

+1

Konstitution

10

+0

Intelligenz

13

+1

Weisheit

16

+3

Charisma

16

+3

Rettungswürfe

- ☐ -1 Stärke
- ☐ +1 Geschicklichkeit
- ☐ +0 Konstitution
- ☐ +1 Intelligenz
- ☒ +5 Weisheit
- ☒ +5 Charisma

Fertigkeiten

- ☐ +1 Akrobatik (Ges)
- ☐ +1 Arkane Kunde (Int)
- ☐ -1 Athletik (Stä)
- ☐ +3 Auftreten (Cha)
- ☐ +3 Einschüchtern (Cha)
- ☐ +1 Fingerfertigkeit (Ges)
- ☐ +1 Geschichte (Int)
- ☒ +5 Heilkunde (Wei)
- ☒ +3 Heimlichkeit (Ges)
- ☐ +3 Mit Tieren umgehen (Wei)
- ☒ +5 Motiv erkennen (Wei)
- ☒ +3 Nachforschungen (Int)
- ☐ +1 Naturkunde (Int)
- ☒ +3 Religion (Int)
- ☐ +3 Täuschen (Cha)
- ☐ +3 Überlebenskunst (Wei)
- ☒ +5 Überzeugen (Cha)
- ☐ +3 Wahrnehmung (Wei)

Aktuelle Trefferpunkte

Trefferpunkte Maximum 8

Temporäre Trefferpunkte

Trefferwürfel

Gesamt 1W8

Rettungswürfe gegen Tod

Erfolge ☐ ☐ ☐
Fehlschläge ☐ ☐ ☐

Limitierte Fähigkeiten

Name	Rast	Total	Verwendet
Zauber Grad 1	<input type="radio"/> kurz <input checked="" type="radio"/> lang	2	<input type="radio"/>
Schnellbeschwörung	<input checked="" type="radio"/> kurz <input checked="" type="radio"/> lang	2	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="radio"/>

Erschöpfung

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

Erfahrungspunkte

Waffen und Angriffszauber

Angriff	Attribut	Reichweite	Bonus	Schaden	Schadenstyp
Washkedal (Kampfstab)	STÄ	1,5 m	+1	1W6-1	Wucht
Beschreibung: Vielseitig (1W8-1 Schaden wenn zweihändig geführt)					
Geschoss (Luft)	CHA	36 m	+5	1W10	Wucht
Beschreibung:					
Geringe Explosion (Luft)	CHA	18 m	RW 13	1W6	Wucht
Beschreibung: STÄ-Rettungswurf für jede Kreatur in 1,5 m-Kugel oder Schaden, nur mit Geist Windrufer.					
Beschreibung:					
Beschreibung:					

Weitere Übung und Sprachen

Rüstung: Leichte

Waffen: Einfache

Ausrüstung: Kräuterkundeausrüstung, Giftmischerausrüstung, Holzschnitzwerkzeug, Panflöte

Sprachen: Gemein-Imperial, Shingwal, Minotaurisch, Myranisch

Klassen- und Speziesmerkmale

Shingwagewandtheit: Du kannst dich durch Bereiche bewegen, die von Kreaturen eingenommen werden, die mindestens mittelgroß sind.

Saugnäpfe: Du hast eine Kletterbewegung von 6 m.

Chamäleonhaut: Wenn du keine Kleidung oder Rüstung trägst und dich in diesem Zug nicht weiter als 3 m bewegst, giltst du als stark verhüllt und erhältst einen Vorteil auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit)-Würfe im Rahmen der Verstecken-Aktion.

Greifschwanz und Schleuderzunge: Du kannst deine Zunge und deinen Schwanz einsetzen, um ein kleines Objekt in maximal 1,5 m Distanz zu greifen, heranzuziehen oder zu stoßen. Du kannst damit keine Waffen führen oder irgendeine Handlung ausführen, die besondere Präzision erfordert.

Predigen: Nach einer kurzen oder langen Rast kannst du einer Anzahl von Verbündeten in Höhe deines Übungsbonus, die dich hören können, Heldische Inspiration verleihen.

Weitere Merkmale

Attribut zum Zauberwirken: Charisma

Zauber-Angriff: +5

Schwierigkeitsgrad für Rettungswürfe: 13

Bekannte Quellen: Luft (Wucht-Schaden, RW Schaden STÄ, RW Überwinden STÄ);

Kreativität, Freiheit (Psychischer Schaden, RW Schaden WEI, RW Überwinden CHA)

Rituale wirken: Wenn ein Zauber den Zusatz „Ritual“ aufweist (Magie entdecken), kannst du ihn mit einem Zeitaufwand von 10 Minuten wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen.

Alltagszauberei: Als Aktion kannst du einen kleinen magischen Effekt bewirken, wie ein Getränk kühlen oder eine Kerze mit einer Berührung anzünden. Diese Effekte sind niemals schädlich und haben keine regeltechnischen Auswirkungen.

Beseeltheit: Du kannst ein Ritual durchführen, das 10 Minuten dauert, um ein Wesen, für das du eine Wesensformel beherrscht, in deinen Körper einzuladen. Während du von einem Wesen beseelt

Weitere Merkmale

bist, kannst du den Zaubertrick der Wesensformel nutzen und kannst die Zauber der Wesensformel mit deinen Zauberplätzen wirken, als hättest du sie erlernt.

Du kannst die Beseeltheit jederzeit beenden. Die Beseeltheit endet auch, wenn du durch einen neuen Geist beseelt wirst oder das Bewusstsein verlierst. Du kannst nicht von einer langen Rast profitieren, solange du beseelt bist.

Schnellbeschwörung: Die Dauer zum Einleiten der Beseeltheit sinkt auf 1 Bonusaktion. Lege einen CHA-Rettungswurf mit SG 10+Grad der Wesensformel ab. Wenn der Rettungswurf scheitert, findet die Beseeltheit trotzdem statt, aber du erleidest psychischen Schaden in Höhe des zweifachen Grades der Wesensformel.

Du kannst dieses Merkmal so oft einsetzen, wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst eine Anwendung nach einer kurzen Rast zurück. Du erhältst alle Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

Zaubertricks: Du beherrscht die Zaubertricks Geschoss (Luft) und Gleiten (Luft).

Zauber: Du beherrscht die Zauber Magie entdecken und Emotionale Überlastung (Freiheit).

Wesensformel Windrufer (Grad 1): Geist der Luft, stürmisch und energiegeladen, Zaubertrick Geringe Explosion, Zauber Schockwelle, Zauber Rascher Lauf

Wesensformel Wortweber (Grad 1): Geist der Kreativität, gesprächig, Zaubertrick Einfache Illusion, Zauber Sprachen verstehen, Zauber Wunden heilen

Inventar

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Washkedal (Kampfstab)	1	2
Reisekleidung	1	2
Rucksack	1	2,5
Schlafmatte	1	3,5
Seil (15 m)	1	2,5
Wasserschlauch	1	2,5
Zunderkästchen	1	0,5
Öl-Fläschchen	2	0,5
Rationen	10	1
Fackeln	10	0,5

Teilgewicht 31,5

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Talismane (Schmuck)	1	-
Kräuterkunde-Ausrüstung	1	1,5
Heiltrank (2W4+2)	1	0,5
Panflöte	1	1

Teilgewicht 3

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.

Eingestimmte magische Gegenstände	Anz.	Gew.

Teilgewicht

Geld

	GA
	AU
4	AG
9	PK
10	OB

Gesamtlast

34,5

Maximale Traglast

60

max. anheben/schieben/ziehen

120

Charaktername

Hainuyanei

Mensch

Spezies

Klassen & Stufe

Kundschafter, Stufe 1

Vagabundisch (Handelskarawane)

Hintergrund



Stärke

12

+1

Inspiration

+2

Übungsbonus

Rüstungskl.

14

Initiative

+2

Bewegungsrate

9 m

Limitierte Fähigkeiten

Name	Rast	Total	Verwendet
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		
	kurz lang		

Geschicklich.

14

+2

Rettungswürfe

- ☒ +3 Stärke
- ☒ +4 Geschicklichkeit
- ☐ +2 Konstitution
- ☐ +0 Intelligenz
- ☐ +3 Weisheit
- ☐ -1 Charisma

Aktuelle Trefferpunkte

Trefferpunkte Maximum 11

Temporäre Trefferpunkte

Konstitution

14

+2

Fertigkeiten

- ☒ +4 Akrobatik (Ges)
- ☐ +0 Arkane Kunde (Int)
- ☒ +3 Athletik (Stä)
- ☐ -1 Auftreten (Cha)
- ☐ -1 Einschüchtern (Cha)
- ☐ +2 Fingerfertigkeit (Ges)
- ☐ +0 Geschichte (Int)
- ☒ +5 Heilkunde (Wei)
- ☒ +4 Heimlichkeit (Ges)
- ☒ +5 Mit Tieren umgehen (Wei)
- ☐ +3 Motiv erkennen (Wei)
- ☐ +0 Nachforschungen (Int)
- ☒ +2 Naturkunde (Int)
- ☒ +2 Religion (Int)
- ☐ -1 Täuschen (Cha)
- ☒ +5 Überlebenskunst (Wei)
- ☐ -1 Überzeugen (Cha)
- ☒ +5 Wahrnehmung (Wei)

Trefferwürfel

Gesamt 1W10

Rettungswürfe gegen Tod

 Erfolge ☐ ☐ ☐
 Fehlschläge ☐ ☐ ☐

Erschöpfung

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

Erfahrungspunkte

Intelligenz

10

+0

Weisheit

16

+3

Charisma

9

-1

Waffen und Angriffszauber

Angriff	Attribut	Reichweite	Bonus	Schaden	Schadenstyp
Langbogen	GES	45/180m	+4	1W8+2	Stich
Beschreibung: Schwer, Zweihändig, Geschosse (Reichweite 45m, 180m mit Nachteil)					
Speer	STÄ	1,5 m	+4	1W6+1	Stich
Beschreibung: Vielseitig (zweihändig 1W8+1 Schaden), Wurf-Waffe (6/18 m)					
Beschreibung:					
Beschreibung:					
Beschreibung:					

Weitere Übung und Sprachen

Rüstung: Leichte, Mittlere, Schilde**Waffen:** Einfache, Kriegswaffen**Ausrüstung:** Kräuterkundeausrüstung, Holzschnitzerwerkzeug, Kartographenwerkzeug**Sprachen:** Gemein-Imperial, Kerrishitisch, Myranisch

Klassen- und Speziesmerkmale

Schwachstellen suchen: Wenn du ein Ziel, das du bereits zuvor in diesem Kampf mit einem Waffenangriff getroffen hast, erneut mit einem Waffenangriff triffst, erhöhst du den Waffenschaden um 1W6.

Tierrufe: Du kannst eine Reihe von Tiergeräuschen imitieren und hast deinen Verbündeten beigebracht, einige davon zu erkennen. Du kannst damit nicht mit echten Tieren sprechen, aber unauffällig einfache Konzepte wie „Feind im Anmarsch“, „Angriff von rechts“ oder „Rückzug“ mit Verbündeten kommunizieren, die dich hören können.

Elan: Wenn du eine lange Rast beendest, erhältst du Heldische Inspiration.

Begabt: Du bist in einer beliebigen Kombination aus drei Fertigkeiten und/oder Werkzeugen deiner Wahl geübt (Bereits eingerechnet).

Wildniserfahrung: Du bist im Vorteil bei Proben auf WEI (Überlebenskunst), um Nahrung oder einen sicheren Rastplatz zu suchen. Du kannst dich ohne zusätzliche Bewegungskosten durch nichtmagisches schwieriges Gelände bewegen.

Weitere Merkmale

Waffenmeisterung: Dein Training mit Waffen erlaubt dir, die Meister-schafteigenschaften zweier Arten von Waffen deiner Wahl zu verwenden, sofern du Übung mit dieser Waffenart hast. Wann immer du eine lange Rast beendest, kannst du Waffenübungen ausführen und eine dieser Waffenent-scheidungen ändern.

Meisterschaftseigenschaft für Langbogen: Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst und ihr Schaden zufügst, kannst du ihre Bewegung bis zum Beginn deines nächsten Zuges um 3m reduzieren. Wenn die Kreatur mehr als einmal von Waffen mit dieser Eigen-schaft getroffen wird, reduziert sich ihre Bewegung nicht weiter.

Meisterschaftseigenschaft für Speer: Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst, hat diese Kreatur bei ihrem nächsten Angriffswurf bis zum Beginn deines nächsten Zuges Nachteil.

[illegible]

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Reisekleidung	1	2
Schlafsack	1	3,5
Rucksack	1	2,5
Reisegeschirr	1	0,5
Zunderkästchen	1	0,5
Seil (15m)	1	2,5
Wasserschlauch	1	2,5
Rationen	10	1
Fackeln	10	0,5
Pfeile	20	0,5
Beschlagenes Leder	1	6,5
	Teilgewicht	45,5

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.
Zelt (2 Personen)	1	10
Holzschneiderwerkzeug	1	2,5
Kräuterkunde-Ausrüstung	1	1,5
Heiltrank (2W4+2)	1	0,5

Teilgewicht **13,5**

Gegenstand / Ausrüstung	Anz.	Gew.

Einestimmte magische Gegenstände	Anz.	Gew.

Teilgewicht

	GA
	AU
7	AG
19	PK
10	OB

Gesamtlast
59

Maximale Traglast
90

max. anheben/schieben/ziehen
180

Charaktername

Fyark fuach Khashgar

Leonir

Spezies

Klassen & Stufe

Kämpfer, Stufe 1

Ländlich (Viehzucht)

Hintergrund



Stärke

15

+2

Inspiration

+2

Übungsbonus

Rüstungskl.

17/19

Initiative

+2

Bewegungsrate

9 m

Limitierte Fähigkeiten

Name	Rast	Total	Verwendet
Durchschnaufen	<input checked="" type="radio"/> kurz <input checked="" type="radio"/> lang	2	<input type="checkbox"/>
Durchhaltevermögen	<input type="radio"/> kurz <input checked="" type="radio"/> lang	1	<input type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="checkbox"/>
	<input type="radio"/> kurz <input type="radio"/> lang		<input type="checkbox"/>

Geschicklich.

14

+2

Rettungswürfe

- ☒ +4 Stärke
- ☐ +2 Geschicklichkeit
- ☒ +4 Konstitution
- ☐ -1 Intelligenz
- ☐ +0 Weisheit
- ☐ +2 Charisma

Aktuelle Trefferpunkte

Trefferpunkte Maximum 14

Temporäre Trefferpunkte

Konstitution

14

+2

Fertigkeiten

- ☐ +2 Akrobatik (Ges)
- ☐ -1 Arkane Kunde (Int)
- ☒ +4 Athletik (Stä)
- ☐ +2 Auftreten (Cha)
- ☒ +4 Einschüchtern (Cha)
- ☐ +2 Fingerfertigkeit (Ges)
- ☐ -1 Geschichte (Int)
- ☐ +0 Heilkunde (Wei)
- ☐ +2 Heimlichkeit (Ges)
- ☒ +2 Mit Tieren umgehen (Wei)
- ☐ +0 Motiv erkennen (Wei)
- ☐ -1 Nachforschungen (Int)
- ☒ +1 Naturkunde (Int)
- ☐ -1 Religion (Int)
- ☐ +2 Täuschen (Cha)
- ☐ +0 Überlebenskunst (Wei)
- ☐ +2 Überzeugen (Cha)
- ☐ +0 Wahrnehmung (Wei)

Trefferwürfel

Gesamt 1W10

Rettungswürfe gegen Tod

Erfolge ☐ ☐ ☐
Fehlschläge ☐ ☐ ☐

Erschöpfung

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

Erfahrungspunkte

Intelligenz

8

-1

Weisheit

10

+0

Charisma

14

+2

Waffen und Angriffszauber

Angriff	Attribut	Reichweite	Bonus	Schaden	Schadenstyp
Kentema	STÄ	1,5 m	+4	1W8+2	Hieb
Beschreibung: Vielseitig (1W10+2 Schaden, wenn zweihändig geführt)					
Beil	STÄ	1,5 m	+4	1W6+2	Hieb
Beschreibung: Leicht, Wurfwaffe (Reichweite 6 m, 18 m mit Nachteil)					
Beil (Zweithand)	STÄ	1,5 m	+4	1W6	Hieb
Beschreibung: Leicht, Wurfwaffe (Reichweite 6 m, 18 m mit Nachteil)					
Kurzschwert	STÄ	1,5 m	+4	1W6+2	Stich
Beschreibung: Finesse, Leicht					
Beschreibung:					

Weitere Übung und Sprachen

Rüstung: Leichte, Mittlere, Schwere, Schilde

Waffen: Einfache, Kriegswaffen

Ausrüstung: Lederwerkzeuge

Sprachen: Gemein-Imperial, Leonal, Myranisch

Klassen- und Speziesmerkmale

Kampfstil: Du erhältst ein Kampfstil-Talent deiner Wahl.

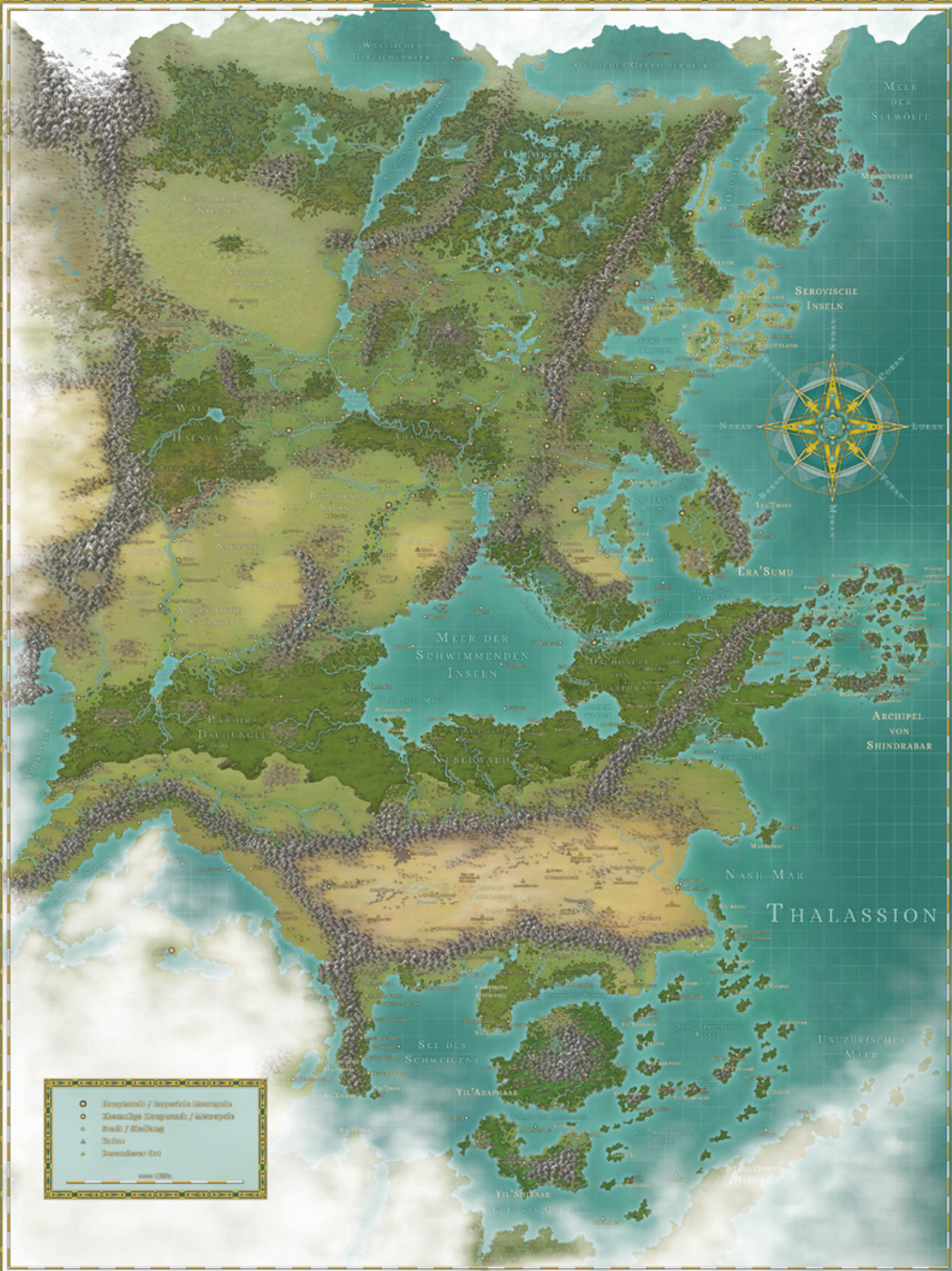
Durchschnaufen: Nutze eine Bonusaktion, um Trefferpunkte in Höhe von 1W10 plus deiner Kämpferstufe wiederherzustellen. Du kannst diese Fähigkeit zweimal einsetzen. Du erhältst eine verbrauchte Anwendung zurück, wenn du eine kurze Rast beendest, und du erhältst alle verbrauchten Anwendungen zurück, wenn du eine lange Rast beendest.

Dunkelsicht: Du hast Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m.

Durchhaltevermögen: Wenn deine Trefferpunkte auf 0 fallen und du nicht stirbst, darfst du sie auf 1 setzen. Diese Fähigkeit kannst du erst nach einer langen Rast wieder verwenden.

Klauen und Reißzähne: Du hast Natürliche Waffen (1W4, Hieb). Erzielst du einen kritischen Treffer mit einem Nahkampfangriff (bewaffnet oder waffenlos), erhöht sich der Schaden nach dem Verdoppeln nochmal um 1W4+STÄ-Mod Stichschaden durch deinen Biss.

MYRANOR





MYRANOR

DAS GÜLDENLAND

ELF

Myranor – Das Güldenland eröffnet euch den fantastischen Westkontinent der Welt des Schwarzen Auges. Taucht ein in ein Setting, in dem antike Sword & Sorcery auf magische Technologie prallt, wo dekadente, zaubermächtige Adelige in einem zerfallenden Imperium über Stadtstaaten herrschen, umgeben von einem weiten Land voller Monster und alter Geheimnisse. Erkundet einen riesigen Kontinent vieler Spezies und Kulturen, wo Kulte vieler Götter miteinander wetten und gewaltige Armeen aufeinanderprallen. Hier könnt ihr euch nur auf euch selbst und eure Kameraden verlassen und unzählige Entdeckungen warten auf euch. Dieser Schnellstarter bietet eine Kurzversion der neuen 5e-Myranor-Regeln, eine Einführung in das Setting und ein komplettes Abenteuer mit 5 vorgefertigten Charakteren und damit alles, was ihr für einen ersten Ausflug nach Myranor braucht.



Erstellt für die Spielwelt „Das Schwarze Auge“ unter der Extended License for Friends (ELF) der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH auf Grundlage des vorgenannten Werks „Das Schwarze Auge“. Das Werk „Das Schwarze Auge“ steht im geistigen Eigentum der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH, zudem sind „Das Schwarze Auge“ und „Myranor“ eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH.

UHRWERK VERLAG
www.uhrwerk-verlag.de