

MYRADOR

QUELLENBAND

Myrunthall

EINE IMPERIALE PROVINZ



Das Schwarze Auge

UHRWERK VERLAG

MYRANOR:
Myrunhall

Umschlagillustration
Mia Steingräber

Umschlaggestaltung & Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen
Matt Dixon, Eva Dünzinger, Peter Horstmann,
Björn Lensig, René Littek, Kirsten Schwabe, Florian Stitz,
Bernadette Wunden

Karten und Pläne
Markus Holzum, René Littek

Lektorat
Uli Lindner

Korrektorat
Nicole Heinrichs

Indexerstellung
Peter Horstmann

Gesamtreaktion
Jörg Raddatz, Heike Kamaris

Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.



Das Schwarze Auge

Myrunhall

Eine Provinzbeschreibung aus Myranor

Redaktion:

Christian Bender, Peter Horstmann

Autoren:

Christian Bender, Peter Horstmann,
Martin Schmidt, Kirsten Schwabe

Mit Inhalten von

Jörg Raddatz und Jochen Willmann

Dank für Hinweise, Anregungen, Fehlersuche und Ideen an
René Littek, Christian Saßenscheidt, Manuel Doebel,
das ehemalige Briefspiel zu Iolon und
die Teilnehmer so mancher Myraniars-Runde.



UHRWERK
VERLAG

Inhalt

Vorwort	5
Über dieses Buch	6
Der Kontinent Myranor	7
Geschichte	7
Geographie	7
Rassen und Völker	9
Das Imperium Myranum	13
Staatliche Struktur	13
Geschichte	14
Gesellschaftliche Struktur	14
Religion und Religiosität	18
Aus Leben und Alltag	19
Das Horasiat Gyldraland	21
Die Provinz Myrunhall	23
Landschaft	23
Bevölkerung	26
Gesellschaft	26
Recht und Gesetz	27
Erscheinungsbild typischer Siedlungen	29
Aus der Geschichte	31
Regierung und Politik	32
Wirtschaft	41
Religion	43
Wichtige Persönlichkeiten	45
Die Städte der Provinz	55
Sidor Myrunhalis	55
Akalona	57
Deleronis	60
Skisonaia	61
Teleropolis	62
Die Dörfer	63
Inseln in der Wildnis: Die Domänen	63
Szenarien in Myrunhall	68
Die gestohlene Statue	68
Mord im Badehaus	70
Die Probleme der feinen Gesellschaft	72
Szenarioideen	77
Glossar	77
Archetypen	85
Der Blocker: Shinxir-Gardist	85
Der Schnelle: Brajanspilger	86
Der Organisator: Streuner	87
Der Soziale: Medicus	88
Der Naturbursche: Viehtreiber	90
Index	94

Vorwort

Willkommen in Myranor! Gleich ob Sie ein alter Hase auf dem Westkontinent in der Welt von **Das Schwarze Auge** sind oder ob es sich bei Ihnen um einen Myranor-Neuling handelt, der bisher nur Aventurien kennt: Mit diesem Band halten Sie das richtige Buch in Händen. Denn **Myrunhall** richtet sich sowohl an jene, die auf Myranor neugierig sind und einmal hineinschnuppern möchten, als auch an jene, die von dem Kontinent ohnehin schon begeistert sind.

Dem Neugierigen bietet er auf kleinem Raum zunächst einen Einblick in Myranor und das Imperium Myranum als Großreich. Am konkreten Beispiel einer imperialen Provinz wird schließlich das Imperium als abwechslungsreicher Platz für Abenteuer vorgestellt, der für die verschiedensten Spielstile und Genres Raum lässt. Dabei werden einerseits Nichtspieler-Charaktere, Örtlichkeiten, Völker und der Alltag in einem Detailgrad vorgestellt, der für Neulinge notwendig ist, um ohne weiteres Hintergrundwissen in diesem faszinierenden Setting spielen zu können. Andererseits wird auch die Regelseite durch Archetypen, kurze Preislisten und andere notwendige Informationen in der Art abgedeckt, dass alleine das DSA-Regelwerk **Wege des Schwerts** zusätzlich benötigt wird, um einen ersten Ausflug nach Myranor unternehmen zu können. Auf diese Weise wird es möglich, ohne die Lektüre weiteren umfassenden Materials auszuprobieren und zu entscheiden, ob das Setting für Sie und Ihre Gruppe passend ist – **Myrunhall** kann somit mit durchaus als Einsteigerband für Myranor bezeichnet werden.

Aber auch Kenner des myranischen Kontinentes erhalten mit diesem Band einen Einblick in die Verwaltung einer Provinz, wie man ihn bisher nicht zur Verfügung hatte. Darüber hinaus kann auch ihnen **Myrunhall** als eine umfassend beschriebene und mit vielen Abenteueranregungen gewürzte Spielhilfe wertvolle Dienste leisten, um eigene Abenteuer als Handlungsort zu unterstützen oder ganze Kampagnen auf Basis der Provinz zu entwerfen.

Als man vor einigen Jahren ein Briefspiel für Iolon aus der Taufe hob, wurde deutlich, dass über die genaueren Abläufe in einer Provinz nicht viel bekannt war. Inzwischen sind allgemeine Hintergrundwerke vorhanden. Erste Artikel des Fanzines *Memoria Myrana* stellten detaillierte Beschreibungen von Gebäuden und Handlungsträgern der Provinz zur Verfügung. Durch den – für

myranische Verhältnisse ungewöhnlich hohen – Detailgrad, wird dies in diesem Band fortgesetzt. Damit wird nun endlich ein Mikrokosmos geschaffen, der auch Myranor-Kennern eine Spielwiese bietet, auf der sie mit ihrer Gruppe zahlreiche unterhaltsame und spannende Spielsitzungen im Spannungsfeld einer Provinz verbringen können: Die ausgewählte Provinz ist zu einem guten Teil vom Krieg versehrt und Helden und Charaktere werden hier mit Ungerechtigkeiten, Intrigen aber auch Hoffnungen konfrontiert, die sie vor immer neue Herausforderungen stellen.

Die Umgebung Myrunhalls ist dabei einer irdischen späten Antike vergleichbar: Grundlage ist wie im ganzen myranischen Imperium das römische Weltreich, zu welchem man aus verschiedenen Filmen wie *Gladiator* oder Serien wie *Rom* ein Bild hat. Daneben haben ‚nordische‘ Gruppierungen ihren Einfluss ausdehnen können, welche an normannische oder germanisch-keltische Gruppen erinnern können, wie man sie aus *Der 13. Krieger*, *Der Adler der neunten Legion*, *King Arthur* oder nicht zuletzt auch dem Comic *Asterix* her kennt. Ein vergleichbares Klima findet man in Oberitalien und Süd-Frankreich und als Spielleiter können Sie sich am Spieltisch bei der Beschreibung der Region ruhig aus den angenehmen Erinnerungen des letzten Urlaubs bedienen.

Als Neueinsteiger können Sie die vorgestellten Abenteuer nutzen, in die Region und damit Myranor einzuführen, um dann mit eigenen Ideen oder den dargestellten Abenteuerideen weiterzumachen. Myranor-Bewanderten mögen die vorgestellten Informationen und Szenarien helfen, die Provinz als Schauplatz aufzuschließen und den Helden eine Region so genau vorzustellen, dass sie einen Ort finden, wo sie sich heimisch fühlen können. Die Provinz ist abseits genug, um als Rückzugsort zu dienen, und gleichzeitig ausreichend im Verkehrsnetz eingebunden, um per Schiff oder Landreise in wenigen Nonen bis in den Süden oder das Herz des Imperiums vorstoßen zu können.

Welche Wege von hier aus Ihre Helden nun auch immer nehmen mögen, wir wünschen Ihnen viel Spaß an diesem Buch und beim Spiel in Myranor.

Im März 2013
Christian Bender und Peter Horstmann



Über dieses Buch

Das vorliegende Buch geht vom Großen ins Kleine. Begonnen wird mit einem kurzen Überblick über den Kontinent **Myranor**. Hier werden seine Besonderheiten präsentiert, indem zunächst ein historischer und geographischer Überblick gegeben wird. Dann folgen die Rassen und Völker, die diese spannende Welt bewohnen. Mit den Antworten auf die allgemeinen Fragen *Wo?* und *Wer?* werden die Grundlagen gelegt, um dann spezifischer zu werden. Das **Imperium Myranum** ist für die Mehrheit der bisher bekannten Myraner Heimat und wesentlicher Bestandteil ihres Lebens. Daher werden einige Aspekte abgebildet, die für das Imperium von Bedeutung sind. Die *staatliche Struktur* bildet einen Rahmen, der auf der imperialen *Geschichte* beruht und die aktuelle *gesellschaftliche Struktur* bedingt. Mit Leben gefüllt wird dieser Rahmen durch die Bewohner in ihrem *Alltag*. Mit einer kompakten Beschreibung der Region **Gyldraland** rückt die Provinz im Anschluss wesentlich näher und zeigt auf, wie es „drum herum aussieht“. Nachdem somit die Bühne bereitet ist und ein verständlicher und allgemeiner Überblick über den myranischen Kontinent gegeben wurde, geht es ins Detail.

Wem die äußeren Rahmenbedingungen für die Provinz schon bekannt oder erst einmal weniger wichtig sind, der kann seine Lektüre direkt mit der Provinz beginnen. Natürlich ist auch der umgekehrte Weg möglich: Man kann auch als *Spielleiter* in der Provinz beginnen und von dort aus die Welt „drum herum“ entdecken.

Myrunhall hat viele Facetten und in der Bandbreite des Buches werden einige davon so ausführlich wie möglich vorgestellt: *Landschaft und Klima* geben die natürlichen Gegebenheiten wieder und vermitteln ein Bild davon, in welche Umgebung die Helden gesetzt werden. Mit

wem sie es dort zu tun bekommen, wird im Kapitel *Bevölkerung* beschrieben. Deren Lebensumstände werden folgerichtig in den Abschnitten *Gesellschaft* sowie *Recht und Gesetz* näher beleuchtet. Es folgen weitere Informationen über die äußeren Lebensumstände, indem ein *Erscheinungsbild typischer Siedlungen* präsentiert und in der *Geschichte* beschrieben wird, wie es dazu gekommen ist. Im anschließenden Kapitel über die *Regierung und Politik* in der Provinz folgt ein Abriss der formalen Gegebenheiten. Jedes Leben in der Provinz bewegt sich im Rahmen derselben. Anschließend wird der Blick auf die aktuelle *wirtschaftliche Lage* gerichtet werden, ehe die *Religion* und ihre regionale Ausprägung in Myrunhall beschrieben wird. Die Übersicht über die Provinz wird mit einem *Reigen an Handlungsträgern und wichtigen Persönlichkeiten* abgerundet. Diese kann man nicht nur als *Aufhänger* eigener Abenteuerideen nutzen, sie werden auch in verschiedenen Bereichen der Provinzbeschreibung immer wieder auftauchen. Auf den folgenden Seiten werden Schauplätze innerhalb der Provinz näher vorgestellt: Sowohl die Städte, die jede für sich ein Ort mit besonderem Schwerpunkt darstellen, als auch die als Domänen bekannten Landgüter. Nachdem auf diese Weise Land und Leute und deren Miteinander präsentiert

wurden, steht mit drei Abenteuern und einer Reihe von Szenarien ein erster Einstieg in das Spiel in Myrunhall zur Verfügung. Den Abschluss bilden dann ein Glossar, welches die wichtigen myranischen Begriffe kurz erklärt, und eine archetypische Abenteuer-Gruppe. Auf diese Weise bietet Myrunhall den idealen Rahmen für eine Vielzahl unterschiedlicher Abenteuer der verschiedensten Genres: Begonnen bei klassischen Detektivabenteuern bis hin zu Intrigen auf glattem politischen Parkett. Abenteuer mit Geistererscheinungen voller Schauer und Grusel, aber auch Geschichten in vergessener, märchenhafter Umgebung sind denkbar.

