

# Myranisches Glossar

## Wichtige geographische Begriffe

- Thalassion:** Das Meer der sieben Winde (zwischen Aventurien und Myranor)
- Thalassischer Bann:** der Efferdswall
- Rückgrat der Welt:** Hochgebirge im Westen Myranors
- Orismanilande:** von den Orsimani-Flüssen durchzogenes Gebiet im Nordwesten des Imperiums
- Narkramar:** Wüste im südlichen Myranor
- Shindrabar-Archipel:** Inselgruppe vor der Ostküste des Kontinents
- Era'Sumu:** "Wiege der Menschheit", Insel vor der Ostküste des Kontinents
- Dorinthapolis:** Hauptstadt des Imperiums, dort steht auch der Sternenpfeiler, der Sitz des Thearchen
- Balan Cantara** und **Sidor Corabis:** zwei große Metropolen, Hauptstädte des ersten Imperiums
- Meer der Schwimmenden Inseln:** Süßwasserbinnenmeer, erschwerte Navigation, viele aquatische Völker und Piraten
- Baan-Bashur:** legendärer Berg der Alten
- See des Schweigens:** Meer zwischen Myranor und Meralis

## Nationen/Kulturen

- Das Imperium:** langsam zerfallendes Großreich, gegründet von den Archäern
- Die Ban Bargui:** feindseliges Nomadenvolk westlich des Imperiums
- Die Chrattac:** Insektenreich, assimiliert auch Menschen
- Serovia:** Reich der Fernhändler und Seekrieger, seit kurzem vom Imperium unabhängig
- Meralis:** Kontinent südlich von Myranor
- Draydalân:** lebensfeindliches Reich des Schädelgottes im Westen
- Hjaldingard:** Heimat der Hjaldinger (Wikinger), Vorfahren der aventurischen Thorwaler
- Kerrishiter:** Seefahrer und Händler aus dem Süden Myranors

Eine Spielhilfe von *Cifer*, *Curima*, *Sedef ibn Feybach* und *Josch*.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

## Rassen

- Menschen**
- Amaunir:** Hauskatzenmenschen
- Leonir:** Löwenmenschen, wild
- Pardir:** Panthermenschen, wilder
- Tighrir:** Tigermenschen, am wildesten
- Loualil:** ätherische Humanoide, die an der Küste leben
- Mholuren:** blutrünstige Fischmenschen
- Risso:** Fischmenschen, leben unter Wasser
- Neristu:** vierarmige, blauhäutige Rasse, nachtaktiv und mit schlechtem Ruf
- Shinoqi:** gepanzerte Echsenmenschen
- Shingwa:** Chamäleonmenschen
- G'Rolmur:** kleinwüchsige Rasse von Bastlern und Schmieden (aventurisch: Grolme)
- Ashariel:** geflügelte Menschenart
- Ravesaran:** Wunderschöne, zweigeschlechtliche Rasse, oft Liebessklaven
- Satyare:** impulsive Menschenähnliche mit Bocksbeinen und Hörnern
- Zentauren:** Steppenbewohner mit menschlichem Oberkörper und Pferdeleib
- Wolfalben:** Elfenähnliches Volk mit Bezug zu Wölfen
- Rhogolanen:** Eigenbezeichnung der myranischen Zwerge
- Archäer:** "Die Alten", auch **Bashuriden** genannt, zaubermächtige Dreiäugige, Gründer des Imperiums, ausgestorben

## Gottheiten

### Die Oktade:

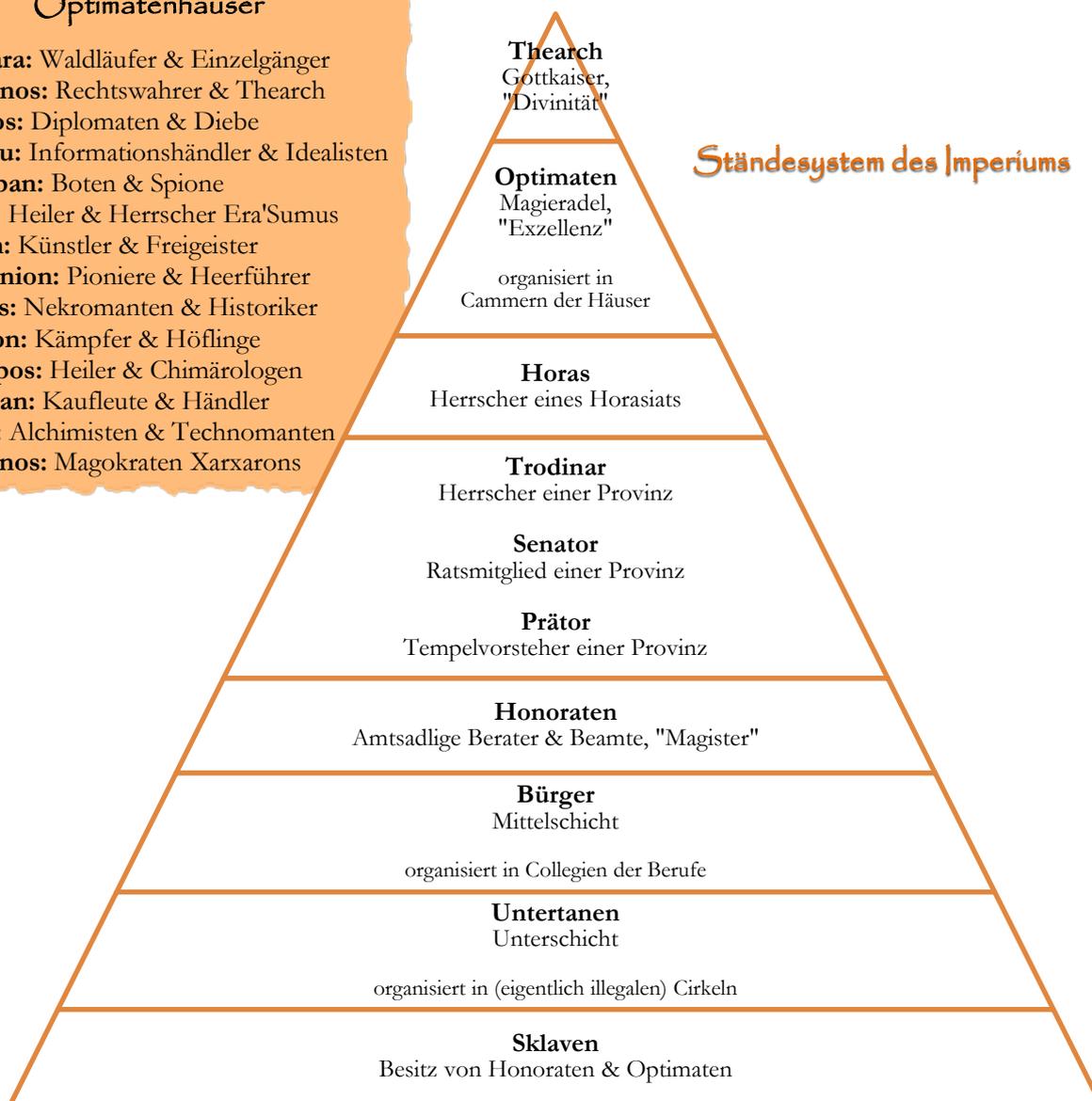
- Brajan:** Recht, Ordnung & Magie
- Siminia:** Handwerk, Handel & Erfindergeist
- Gyldara:** Heim & Herd
- Nereton:** Tod, Jenseits & Nacht
- Raia:** Ausschweifung, Liebe & Kunst
- Zatura:** Pflanzen- und Tierzucht, Heilkunde
- Chrysir:** Wind, Wogen & Seefahrt
- Shinxir:** Kampf, Disziplin, Athletik & Militär

### Weitere wichtige:

- Khorr** und **Rrondr:** Götter der Leonir
- Ojo'Shombri** und **Tscha:** Götter der Shingwa
- Ephar** & **Charypta:** Götter vieler maritimer Völker, von Imperialen gefürchtet
- Der Schädelgott:** Blutiger, im Imperium verbotener Kult (der Namenlose)
- Myste:** Diener einer Gottheit außerhalb der Oktade

## Optimatenhäuser

**Aldangara:** Waldläufer & Einzelgänger  
**Aphirdanos:** Rechtswahrer & Thearch  
**Alantinos:** Diplomaten & Diebe  
**Enanndu:** Informationshändler & Idealisten  
**Eupherban:** Boten & Spione  
**Icemna:** Heiler & Herrscher Era'Sumus  
**Illacrion:** Künstler & Freigeister  
**Kouramnion:** Pioniere & Heerführer  
**Onachos:** Nekromanten & Historiker  
**Partholon:** Kämpfer & Höflinge  
**Phraisopos:** Heiler & Chimärologen  
**Rhidaman:** Kaufleute & Händler  
**Quoran:** Alchimisten & Technomanten  
**Tharamnos:** Magokraten Xarxarons



## Nahrung

**Azidial:** billiger Trinkessig  
**Canillen:** Speisehunde  
**Pulpa:** Einkochter Getreidebrei  
**Rattenklein/Botulus:** Hartwurst aus Fleischabfällen  
**Vark:** Nutzchimäre, Wollmilchsau

## Währung

1 Aureal = 10 Argental = 100 Pekunos = 1000 Obulos  
 selten: Großer Aureal = 10 Aureal ; Imperial = 100 Aureal

## Zeitrechnung

Ein **Jahr** hat 8 Oktale

Ein **Oktal** hat 5 Nonen

Eine **None** besteht aus 9 **Tagen**: Schaffenstag, Ahnentag, Ackertag, Markttag, Opfertag, Rechtstag, Fuhrtag, Streittag, Ruhetag

Datumsangabe: Tag, None, Oktal, Jahr; beispielsweise Markttag 3. None Raia 4770 Imperiale Zeitrechnung

Es gibt folgende zusätzliche Feiertage: Nebeltag (Simina/Zatura); Sonntag (Shinxir/Brajan); Sturmtag (Raia/Chrysir); Frosttag, Thearchentag (Gyldara/Nereton)

Der Sonntag entspricht dem aventurischen 1. Praios.

Das Jahr 0 IZ entspricht dem Gründungsjahr des ersten Imperiums (aventurisch 3747 v. BF)

## Maße und Einheiten

Imperial	aventurisch	irdisch
1 Meile/Millia	1 Meile	1 Kilometer
1 Schritt/Gradu	1 Schritt	1 Meter
1 Elle/Allia		50 cm
1 Spann/Spetem	1 Spann	20 cm
1 Hand/Kiron		10 cm
1 Finger/Daktil	1 Finger	2 cm
1 Quader	1 Quader	1 Tonne
1 Okul	1 Stein	1 kg
1 Uncias	1 Unze	25g
1 Scrupul	1 Skrupel	1g