

Inoffizielle Errata zu Myranische Magie (2. Auflage)

System: DSA 4.1

Autor: Sean David Schöppler – Stand: 03.03.2018

S. 3, Titelseite: Fabian Talkenberg gehört unter Redaktion, bei den Mitarbeitern ist Friedrich Grell hinzuzufügen, bei den Danksagungen Sean David Schöppler.

S. 5, Vorwort: Die erste Auflage von Myranische Magie stammt aus dem Jahr 2009.

S. 11, Die Quellen: Folgender Satz ist zu streichen: „Zwar können die Aspekte auch gesenkt werden, doch empfiehlt es sich, dafür auf eine andere Quelle auszuweichen, beispielsweise sollte man eine Person besser mit Erz als mit Luft verlangsamen.“, und wird ersetzt durch: „Zwar können Aspekte bisweilen auch gesenkt werden, doch bedarf dies meistens hierfür der Beanspruchung speziell dafür ausgelegter Dienste. Nur selten lässt sich ein der Quelle affiner Aspekt auch über die Steigerung eines zweiten senken.“ –

Klarstellung: Nach den Regeln der Essenzbeschwörung können bei den elementaren Quellen keine der aufgelisteten geistigen Aspekte, und bei den stellaren Quellen keine der genannten körperlichen Aspekte genutzt werden. In besonderen Fällen, so z. B. als Nebenprodukt einer Inspiration, ist dies jedoch durchaus möglich (siehe auch Seite 124).

S. 13 und 53, Feenwesen: Dies ist eine etwas tiefergehende Ergänzung zur Beschreibung der Quelle der Feenwesen:

Beschwörung von Feenwesen

Die Beschwörung von Feenwesen ist eine in Myranor kaum bekannte Kunst, die nur von wenigen Zauberern praktiziert wird. Der Grund liegt in der Natur der Feen selbst. So können sich Feen stets einer Beschwörung entziehen, und erscheinen auch nur dann, wenn man sie über ihren individuellen Wahren Namen ruft – ein Geheimnis, das sie normalerweise nur ihren engsten Vertrauten offenbaren. Nicht selten zeigen Feen ein eher kindisches bis hin zu unverständlichem Verhalten auf – ihre Gedankenwelt scheint mit denen eines Normalsterblichen oftmals nicht vereinbar zu sein. Auch ihre Fähigkeiten, sowie Vorlieben und Abneigungen können sehr individuell von Fee zu Fee variieren, so dass sie als Gruppe ansich als sehr unberechenbar gelten. Ein Zauber zur Wesenbeschwörungen von Feen wird gelegentlich von selbigen selbst gelehrt.

Die Quelle *Feenwesen* gehört der Sphäre der Natur an, der dazugehörige Zauber (nur Invokation) ist dabei gemäß **Spalte D** zu steigern. Essenzbeschwörungen dieser Quelle scheinen, abgesehen von den Bewohnern der Feenwelten selbst, offenbar von niemandem praktiziert zu werden und ist deshalb (zumindest augenscheinlich) für die Bewohner Deres auch nicht möglich.

Feen sind zwar ebenso zahlreich und unterschiedlich wie die Feenwelten, denen sie entsprungen sind, können jedoch ebenfalls grob in die drei bekannten Machtstufen (Geist, Genius, Archon) unterteilt werden.

Feengeister: Hierzu gehören die kleinsten Feen, wie z. B. die Lichtwichtel, die an schwebende Irrlichter erinnern und deren Leuchtfarbe von ihrer Stimmung abhängt.

Feengenien: Hierzu gehören u. a. die vom Aussehen her menschenähnlichen *Nymphen*, die meist als wunderschön und attraktiv beschrieben werden, stets einem ganz bestimmten Element nahestehen und sich wiederum in viele Unterarten unterteilen lassen. Dem Element Humus nahe stehen dabei die baumbewohnenden *Dryaden* und

die anscheinend nur aus Blüten und Blättern bestehenden *Floreaden*. Dem Element Wasser nahe stehen wiederum die *Naiaden* der Süßwasserflüsse, die *Limnatiden* der Seen, die *Haliaden* der salzigen Meere, die *Heleaden* der Moore und Sümpfe (vom einfachen Volk oftmals schlichtweg nur als Wassernymphen bezeichnet) und die *Undinen* der Gischtzonen. Ganz im Element Luft beheimatet sind hingegen die flatterhaften *Sylphen* und die wolkenbewohnenden *Nepheliaden*. Als weniger attraktiv gelten die dem Element Erz nahestehenden *Dactylen*, die Schmiedewichte und Geister des Herdfeuers, während die Fels- und Höhlennymphen, die *Oreaden*, bei den Bergleuten oftmals sogar als Gefahr betrachtet werden. Selten hört man hingegen mal etwas von den Schnee-Nymphen, den *Chioniden*, denen man nachsagt, dass sie (ob nun gewollt oder ungewollt) für den Tod so manches Jünglings verantwortlich sind, der in ihren eiligen Umarmungen erfror.

Feenarchonten: Das größte Mysterium stellen wohl jedoch die Könige und Königinnen der Feenwelten dar, die man, zumindest in ihrer eigenen Heimat, wohl als übermächtig vermuten kann und somit als Archonten einzuordnen wären. Wirklich verlässliche Berichte über die Beschwörung auch nur eines Archons scheint es dabei keine zu geben.

Besonderheiten:

- Feen lassen sich im gemäßigten Norden Myranors oft einfacher beschwören als im trockenen oder tropischen Süden.
- Feen verabscheuen in der Regel Gewalt, was aber nicht heißt, dass sie harmlos sind. Der *Gefahrenwert* einer Nymphe liegt somit schon mal bei 10, bei anderen Feen eventuell sogar noch höher.
- Feen sind oft hilfsbereit, mögen jedoch nicht gerne herumkommandiert werden. So ist die Erschwernis der Kontrollprobe im Rahmen eines *Befehls* oftmals um ein Vielfaches höher als bei einer *Bitte*.
- Für Zauberer mit dem Vorteil *Feenfreund* ist die Kontrollprobe um 3 Punkte erleichtert.

S. 16, Freiheit: Bei den positiven Auswirkungen wird Heilkunde Seele hinzugefügt.

S. 23, Tyakaar: Ergänze bei den positiven Aspekten: Menschenkenntnis (Lügen). Zudem beherrscht man, im Gegensatz zum Elementaren Feuer, mit Tyakaar nicht nur das Licht, sondern auch den Aspekt der Finsternis.

S. 25, Reichweite: Die Aussage über die Reichweite Selbst ist unvollständig. Es muss heißen: „Die Reichweite *Selbst* bedeutet, dass die Wirkung allein auf den Zauberer wirkt. Bei einem Zonenzauber bedeutet dies hingegen, dass die Zone immer den Zauberer als Zentrum hat und bei Bedarf entsprechend mitgeht; sie kann also weder an einem Punkt im Raum (stationäre Zone) noch an einem anderen Zielobjekt verankert werden. Hierzu wäre die Reichweite Berührung oder höher notwendig.“

S. 24, Die Kunst der Beschwörung: Klarstellung: Werden die AsP-Kosten eines Zaubers modifiziert, so werden, sofern nicht anders festgelegt, erst alle prozentualen Kostenänderungen (z. B. aus den ZfP*, der Repräsentation oder eines Spezialwissens) angerechnet und danach alle festen Kostenänderungen (z. B. aus Kraftfokus). Prozentuale Änderungen werden dabei erst zusammenaddiert und dann in einem Stück mit den Kosten verrechnet.

S. 26, Formelle und spontane Beschwörung: *Klarstellung:* Formeln unter Nutzung mehrerer Instruktionen sind auch ohne die dazugehörige SF *Kombinationszauberei* anwendbar, sofern der Zauberer alle beteiligten Instruktionen beherrscht. Sie sind jedoch recht selten (Verbreitung: max 3) und unterliegen in Folge für Start-Helden der Meistergenehmigung. Benötigt wird die SF *Kombinationszauberei* für die Formelentwicklung und die Spontanzauberei. Bei der spontanen Wesenbeschwörung von Genien und Archonten werden zusätzlich die geeignete Varianten der Sonderfertigkeiten *Geniusbeschwörung* und *Archonbeschwörung* vorausgesetzt.

S. 26, Übrige Zauberfertigkeitsspunkte (ZfP*): *Klarstellung:* Mit ZfP* steigerbar sind Werte der mit diesem Zauber beschworenen oder erschaffenen Wesen, nicht etwa die des Zauberers oder anderer Wesen.

S. 27, Kosten von Beschwörungszaubern: *Klarstellung:* Die AsP-Kosten von Zaubern die sich direkt gegen mehrere Objekte oder Wesen richten fallen auch dann immer „pro Objekt/Wesen“ an, wenn das Gewicht bei dem Zauber ansonsten keine Rolle spielt. Dies gilt auch dann, wenn das gewählte Zielobjekt formal gesehen eine Zone ist, solange diese nur dazu dient alle Objekte/Wesen in einem Areal zusammenzufassen. Zauber die hingegen lediglich die Umgebung verändern sowie Zauber mit der Instruktion *Explosion*, sind von dieser Regelung ausgenommen.

S. 29, Antimagie: *Klarstellung:* Die Instruktion kann durchaus gegen ein beschworenes Wesen, genauer gesagt gegen den dazugehörigen Beschwörungszauber, gerichtet werden, um es zu seinem Herkunftsort (Heimatsphäre) zurückzuschleudern. Das Wesen muss dazu allerdings auch wirklich beschworen worden sein, darf also nicht z. B. zufällig durch einen Sphärenriss kommen. Da die Instruktion sich eigentlich nicht gegen das Wesen selbst richtet, werden dessen MR, sowie alle üblichen Resistenzen und Immunitäten dabei ignoriert.

S. 29, Bann der Quelle: Die Instruktion zeigt natürlich auch bei anderen Magieformen wie der z. B. Ritualmagie Wirkung. Ist ein Effekt mehreren Quellen zuzuordnen, reicht es aus, eine der Quellen zu bannen.

S. 29, Kontrolle über Umwelt: Es muss heißen: „[1 AsP + 1 AsP Zeitkosten] pro Schritt Radius (grundlegend), [2 AsP + 2 AsP Zeitkosten] pro Schritt Radius (herausfordernd) oder [4 AsP + 4 AsP Zeitkosten] pro Schritt Radius (anspruchsvoll)“

S. 30, Elementare Manifestation: Ähnlich wie bei der Wesenbeschwörung repräsentiert der Randparameter *Zielobjekt* das oder die Objekte, die aus dem Nichts erschaffen werden sollen. Die Bedingung des Zielobjekts muss damit also nicht zu Beginn erfüllt sein.

S. 31, Explosion: *Klarstellung:* Zauber, welche TP(A) anrichten, können konstruiert werden, indem man geeignete Höhen an Schaden gegen die AuP und LeP kombiniert. Der Sekundärschaden richtet sich dann im Normalfall nach dem Schaden gegen die AuP, im Falle einer Änderung der Wundschwelle, RS, BF, H oder Struktur (sprich bei allen nachhaltigen Schädigungen) hingegen nach den „echten TP“. Die Struktur liegt bei *sehr schwer*.

S. 32, Sekundärschäden: Sekundärschäden an Objekten können auch dadurch entstehen, wenn Zauber eigentlich gegen Wesen gerichtet sind. Es reicht, wenn das betroffene Objekt unmittelbar „im Weg“ ist (z. B. eine getragene Rüstung eines Gegners). Sekundärschäden, die Änderungen an der Wundschwelle, RS, BF, H oder Struktur verursachen, entstehen einzig durch Schäden gegen die StP oder LeP. Sekundärschäden werden pro Treffer und Ziel stets nur einmal angerichtet.

S. 34, Kontrolle über Element: Es muss heißen: „[1 AsP + 1 AsP Zeitkosten] pro Schritt Radius (grundlegend), [2 AsP + 2 AsP Zeitkosten] pro Schritt Radius (heraus-

fordernd) oder [4 AsP + 4 AsP Zeitkosten] pro Schritt Radius (anspruchsvoll)“

S. 35, Kontrolle über Wesen: Es muss heißen: „Dem Selbsterhaltungstrieb oder vergleichbar großen Widerständen im groben Maße widersprechende Anweisungen können missachtet werden, nicht jedoch lediglich der Befehl, einen Gegner zu bekämpfen. Der Spielleiter kann im Zweifelsfall entsprechend erschwerte Gegenproben auf die Selbstbeherrschung anordnen.“ Elementare Quellen erlauben lediglich eine rein körperliche/motorische Kontrolle ohne Nutzung höherer Denkprozesse (z. B. Tragen einer Last, Öffnen einer Tür, einfache Kampfhandlungen).

S. 35, Schadenszauber: *Klarstellung:* Zauber, die TP(A) anrichten, können konstruiert werden, indem man geeignete Höhen an Schaden gegen die AuP und LeP kombiniert. Der Sekundärschaden richtet sich dann im Normalfall nach dem Schaden gegen die AuP, im Falle einer Änderung der Wundschwelle, RS, BF, H oder Struktur (sprich bei allen nachhaltigen Schädigungen) hingegen nach den „echten TP“. Die Struktur liegt bei *sehr schwer*.

Magische Blitze

Schadensbringende Blitz-Zauber sind im myranischen Magiesystem ebenfalls denkbar, jedoch keiner konkreten Quelle zuzuordnen. Naheliegende Quellen wären allerdings Luft, Thesephai, Kraft und Iryabaar. Die Sekundäreffekte entsprechen dabei stets denen der Quelle, was auch heißt, dass man beispielsweise mit einem Kraft-Blitz kein Feuer entzündet.

S. 36, Transfer: Die AsP-Kosten gelten stets je Spender, unabhängig von der Anzahl der Empfänger. Für die Wahl des Randparameters *Zielobjekt* ist jedoch jeder Beteiligte mit Ausnahme des Zauberauslösenden selbst zu berücksichtigen. Ein Transfer kann zwischen freiwilligen und unfreiwilligen *Zielobjekten* geschehen. In diesem Fall muss nur die MR und Anzahl der unfreiwilligen *Zielobjekte* in der Formel verrechnet werden.

S. 35, Metamagie: Die drei Stufen im Abschnitt Struktur lauten: *grundlegend*, *herausfordernd* und *anspruchsvoll*. Manipulationen von Zaubern, die nicht selbst gewirkt wurden, wirken nur, wenn deren ZfP* nicht die der Metamagie übersteigen.

S. 35, Regeneration: Die Struktur für einen *anspruchsvollen* Effekt liegt bei *sehr komplex*.

S. 36, Schutz vor Quelle: Die Instruktion schützt auch vor Zauberwirkungen, die mehr als einer Quelle zuzuordnen sind, so u. a. bei Ritualzaubern vorzufinden.

S. 41, Bindung: Die Nutzung des Dienstes setzt eine passende Variante der SF *Wesensbindung* voraus. Die externe Beschwörung ermöglicht die Bindung an einen Ort, ein Wesen oder einen Gegenstand, die interne Beschwörung lediglich eine tiefergehende Bindung an den Beschwörer. Gegen gebundene Wesen gerichtete Zauber zur Entschwörung (z. B. via Exorzismus oder der Instruktion *Antimagie*) sind um +3 (einfache Bindung) / +7 (über die SF Höhere Bindung) erschwert.

Klarstellung: Wurden in früheren Werken bei einzelnen Wesen Angaben zum Dienst *Manifestation* gemacht (z. B.: „Jede KR Heilung um 1W6 LeP, falls manifestiert“) so gelten diese, so nicht anders festgelegt, nun für den Dienst *Bindung*.

S. 46, Kontrolle über Element: Der Dienst erlaubt auch Körperformungen von Wesen im Umfang der Instruktion *Beseelung des Körpers* (MyMa Seite 30), sofern dies beim jeweiligen Wesen mit angegeben wurde. *Beispiel:* Manakim auf Seite 59.

S. 46, Körperlosigkeit I/II: Immunität gegen elementare Schadenszauber ist falsch. Es muss heißen *Immunität gegen elementare Schadenszauber außer Kraft*.

S. 53, Tiergeister: Der Anrufungsmodifikator für Tiergeister liegt, unabhängig von der Machtstufe, bei +0. Der Aufschlag auf die Kontrollprobe liegt, unabhängig von *Bitte* oder *Befehl* stets bei +1 je Punkt *Gefahrenwert* (der Tierart) über 10.

S. 55, Stellare: Im Werteblock hinzuzufügen ist das Talent Hellsicht mit dem TaW 6 (Geist) / 12 (Genius) / 18 (Archon).

S. 56, Dämonen: Die Dämonenliste aus der ersten Auflage von MyMa fehlt in der zweiten Auflage. Eine angepasste Liste findet ihr im Anhang dieser Errata.

S. 60, Morcan: Die Angabe „**Wunsch** +10“ ist falsch. Es muss heißen: „**Bitte** +10“

S. 65, Erdbeben: Der Probenaufschlag liegt bei +13, die Reichweite bei *Berührung*.

S. 69, Kühler Kopf: Es muss heißen: „Der Verzauberte wird von dem Einfluss ablenkender Umstände befreit, seien es Störungen, Schmerzen oder andere Effekte, so als wirke bei ihm eine leistungsfördernde Droge. (...)“

S. 72, Verwirrung des Geistes: Die genaue Wirkung lautet: „Das Opfer wird von dem Drang erfüllt, jedes noch so kleine Detail analysieren und interpretieren zu müssen, so dass es nur unter Mühen klar denken kann. KL und IN fallen dadurch für alle sinnvollen Tätigkeiten um jeweils ZfP*/4.“

S. 84, Stille: Der Name der Formel lautet „Aufgewühlte Stille“. Die genaue Wirkung lautet: „Um den Zauberer herum entsteht eine Zone beständigen, leisen aber dennoch wahrnehmbaren Rauschens mit einem Radius von 2 Schritt. Andere Geräusche können weder ihn ihr entstehen, in sie eindringen, noch in ihr weitergetragen werden.“

S. 86, Klarheit: Die Instruktion lautet *Kontrolle über Gefühle*, die Kosten liegen bei 8 AsP. Die Wirkung lautet: „Der Betroffene wird von Auswirkungen der Nachteile *Einbildungen*, *Wahnvorstellungen* oder anderen Formen geistiger Umnachtung befreit, so lange kein vollendeter Wahnsinn vorliegt.“

S. 87, Verhängnis: Die genaue Wirkung lautet: „Das Opfer erhält im Umgang mit allem, was er als wertvoll erachtet, den Nachteil Pechmagnet, was üblicherweise auf eine erhöhte Gefahr des Verlustes oder der Beschädigung teurer Objekte hinausläuft.“

S. 91, Objektrituale: Bei Objektritualen, bei denen nicht mit Volumen-Punkten gerechnet wird, können, die Bindung oder magische Weihe eingeschlossen, maximal acht Rituale an ein Objekt gebunden werden.

S. 91, Der Apport: Die Volumen-Angabe gilt auch für andere Traditionsobjekte, bei denen mit Volumen-Punkten gerechnet wird, nicht nur für Zauberstäbe.

S. 102, Die magischen Instrumente der Satudure: Die einzelnen Objektrituale verbrauchen folgende Volumen-Punkte: Bindung des Instruments (0 Punkte), Geballte Kraft (0 Punkte), Schöner Klang (2 Punkte), Liederspeicher (1 Punkt pro 20 speicherbaren AsP, maximal 5 Punkte für alle Liederspeicher zusammen), Zauberklänge tragen weit! (6 Punkte)

S. 103, Zauberklänge tragen weit!: Die Nutzung dieses Objektrituals bedarf lediglich einer zusätzlichen Aktion der Konzentration. Eine Aktivierungsprobe muss nicht abgelegt werden.

S. 118, Es fehlt folgender Abschnitt:

Magieresistenz von Objekten

Normalerweise besitzen Objekte, dazu gehören auch die meisten Pflanzen, keine Magieresistenz und stemmen sich einer Ver- bzw. Entzauberung allenfalls mit ihrer schieren Masse entgegen. In einzelnen Fällen kann der Spielleiter (vor allem bei magischen Pflanzen und Artefakten, insbesondere im Falle einer Entzauberung) aber einen zusätzlichen Aufschlag anordnen. Bei Pflanzen liegt er dann meist zwischen +3 und +15, bei magischen Traditionsartefakten meist in Höhe des Zehnfachen der in das Artefakt permanent investierten Astralpunkte. Dies ist auch der Grund wieso diese Art von Artefakten meistens so schwer zu zerstören sind.

S. 121, Die Macht der Namen: *Klarstellung:* Die hier beschriebenen Wahren Namen sind nicht mit den ebenfalls häufig als Wahre Namen bezeichneten Formeln gleichzusetzen. Im Rahmen der Wesenbeschwörung ist es jedoch prinzipiell möglich eine Formel entsprechend hoher Qualität auf Grundlage eines ursprünglichen Wahren Namens zu konstruieren. Für die spontane Beschwörung sind sie hingegen nicht direkt nutzbar. Normalerweise beschreibt eine Formel in der Wesenbeschwörung den Typ eines Wesens, z. B. alle *Zantim* (Ez.: *Zant*) bei den Dämonen, alle Feuer-Cherubim oder auch alle Erkenntnis-Genien. Formeln auf Grundlage eines individuellen *Wahren Namens* sind hingegen deutlich seltener. Üblich sind sie vor allem bei der Beschwörung von Totenwesen ab der Stufe Genius. Es soll aber auch Formeln geben, die einen einzelnen, hochrangigen Dämon-Archon oder ein einzelnes Feenwesen beschreiben. Siehe hierzu auch den Abschnitt „Individuelle Formeln“ aus den Erweiterungsregeln (S. 131).

S. 124, Positive und negative Auswirkungen der Inspiration: *Klarstellung:* Die Änderung von Eigenschaften, Attributen, GS, MR, Kampf-, Talent- und anderen Fertigkeitswerten werden jeweils 1:1 verrechnet. Also beispielsweise 1 Punkt für MU-1, 2 Punkte für INI+2 oder 4 Punkte für eine leichte Empfindlichkeit gegen Feuer.

S. 126, Fremde Besessenheit erzwingen: *Klarstellung:* Um eine fremde Inspiration zu erzwingen, benötigt ein Beschwörer eine passende Formel jenseits der Reichweite *selbst* oder die Möglichkeit entsprechender Spontanzauberei. Die Anrufungsprobe sowie die darauffolgende Kontrollprobe sind beide zusätzlich um +7 erschwert, und nach der Beschwörung muss sofort der Dienst ‚Besessenheit‘ in Anspruch genommen werden (regulärer Dienst mit einfachen Kosten), der in diesem speziellen Fall hierfür auch stets angeboten wird – allerdings nur zum Zwecke der Inspiration und nicht für weitere Gefälligkeiten. Die Anforderung an einen erfahrenen Beschwörer bezieht sich lediglich auf die eben genannten, zu überwältigenden Hürden.

S. 138, Natürliche Zauberkraft: Es ist für die Formeln der *natürlichen Repräsentation* nicht notwendig, die dazugehörigen Instruktionen als SF zu lernen. Sie sind über den Vorteil auch nicht zu erwerben (die GP-Kosten dazu verfallen). Der Verweis auf Formelpunkte entfällt. Stattdessen erhält man pro ausgegebenen GP stets 20 AP, die man in die maximal 5 möglichen Formeln investieren kann. Mit Besitz der SF *Spontanzauberer* sowie passender Instruktions-SF ist es zudem möglich, Zauber aus diesem Vorteil auch spontan zu wirken. Dabei gelten die gleichen, zusätzlichen Beschränkungen wie bei den Formeln aus diesem Vorteil mit Ausnahme der Zauberdauer.

Klarstellung: Die natürliche Repräsentation, sowie deren Zauber und Formeln stellen kein magisches Wissen im klassischen Sinne dar, sondern sind lediglich Ausdrücke intuitiv gewirkter Magie im Rahmen der Regelmechanik. Sie können daher niemand anderem beigebracht werden.

S. 144, Höhere Bindung [Wesen]: Es muss heißen: „**Voraussetzungen:** Leiteigenschaft 15, SF Wesensbindung II, Ritualkenntnis 11“

S. 146, Shindramatha: Es muss heißen: „... neben den häufig anzutreffenden magiedilettantischen Schlangenbeschwörern ...“

S. 147, Spontanzauberei I/II/III/IV (...): Diese Sonderfertigkeiten werden auch für Wesensbeschwörungen herangezogen.

S. 151, Magische Professionen: Die Quellen Zeit, Eskates, Ghorgumor und der Abgrund gelten als geheim und können daher, sofern nicht durch die magische Profession oder die Zaubertradition (Stichwort: Hauptquellen) explizit vorgegeben ohne meisterliche Erlaubnis bei Heldengenerierung nicht für Zauber gewählt werden. Gleiches gilt für eine eventuelle Quelle der Feenwesen.

S. 162, Partholon im Kastentext: Es muss heißen Kampfschaubereiter statt Kampfmagier.

S. 167, Steigerung magischer Helden: Die Zauber zu den Quellen Zeit und Eskates besitzen beide die Komplexität E und werden entsprechend gesteigert.

S. 169 – 197, Die myranischen Traditionen (Spezialwissen): Die genannten Boni bei den einzelnen

Spezialwissen beziehen sich stets auf alle erwähnten Quellen und Instruktionen. Man muss sich nicht für eine einzelne Quelle oder Instruktion entscheiden.

S. 176, Das Hohe Haus Aphirdanos: Im Kasten muss es heißen: „**Wappen:** Drei goldene Augen (1 über 2) auf schwarzem Grund“

S. 179, Das Hohe Haus Eupherban: Es muss heißen: „*Velachos III. tol Eupherban* pflegte als Horas von Corabenu Jahrzehnte lang einen kalten Krieg gegen das Haus Aphirdanos, hielt er deren Stil doch für den Untergang des Reiches.“
Im Kasten muss es heißen: „**Wappen:** Goldene offene Hand auf blauem Feld“

S. 184, Das Haus Partholon im Überblick: Es heißt Kampfschaubereiter statt Kampfmagier.

S. 246, "Ich mach dann mal ´nen Analys ...": Mit dem Erscheinen des Myranischen Zauberwerks (MyZa) gibt es folgenden, zusätzlichen Punkt:
„• Bei einem mittels Nekromantie oder Chimärenerschaffung erhobenen Wesen mag man selbst dann Spuren eines dämonischen Merkmals erkennen, wenn sich der Zauberer hierzu keiner dämonischen Quelle bedient hat. Das Merkmal (hier *Dämonisch (gesamt)*) entspringt in diesem Fall dem verwendeten Dienst der Influxion.“

ANHANG

Dämonenliste – Ein aventurisch-myranischer Vergleich

<u>Myranischer Name</u>	<u>Klasse</u>	<u>Aventurischer Name</u>	<u>WdZ</u>	<u>Anrufung</u>	<u>Befehl</u>	<u>Bitte</u>
Abgrund						
Gra-Khal	Genius	Grakvaloth	212	+15	+7	+13
Iphas	Geist	Ivash	214 f.	+13	+4	+10
Maruk-Methai	Archon	Maruk-Methai	218	+18	+10	+20
Aggari						
Aggarbal	Genius	Agribaal	207	+2	+7	+15
Akorbai	Genius	Achorhobai	206 f.	+8	+5	+12
Amrifas	Archon	Amrifas	207	+5	+7	+18
Avastada						
Mactanos	Genius	Mactans	218	+4	+9	+19
Carafai						
Baal-Arar	Archon*	Belhalhar	396			
Shruuf	Genius	Shruuf	221	+4	+5	+11
Zant	Geist	Zant	226	+5	+3	+7
Darcalya						
Balat-Khel	Archon*	Belkelel	401			
Gregoros	Genius	Gregorroth	212	-1	+2	+5
Hanestiles	Archon	Hanaestil	212 f.	+5	+8	+16
Incubus Thazanos	Geist	Thaz-Laraanji	222	+3	+3	+7
Isphanil	Genius	Isphanil	214	+6	+6	+14
Laran	Genius	Laraan	216	+4	+6	+12
Dya'Khol						
Bracu	Geist	Braggu	210	+4	+1	+3
Morcan	Genius	Morcan	218	+6	+4	+10
Navaz	Geist	Nephazz	218 f.	+5	+3	+9
Nirr'Havanes	Archon	Nirraven	219	+6	+7	+17
Sargonisos	Archon*	Thargunitoth	397			
Eskates						
Abys-Beral	Archon	Abyssabel	206			
Abys-Maneth	Archon	Abysmaroth	206			
Abys-Undar	Archon	Abyssandur	206			
Sheyazed	Archon	Shihayazad	220			
Yo'uggathugythot	Genius	Yo'uggathugythot	TcD	+4	+7	+17

<u>Myranischer Name</u>	<u>Klasse</u>	<u>Aventurischer Name</u>	<u>WdZ</u>	<u>Anrufung</u>	<u>Befehl</u>	<u>Bitte</u>
Galkuzul						
Amirkotos	Genius	Amrychoth	207	+7	+7	+17
Charypta	Archon*	Charyptoroth	396			
Ionaho	Archon	Yo'Nahoh	225	+8	+10	+21
Szylaphotos	Geist	Scylaphotai	220	+4	+3	+7
Ulchu'hu	Genius	Ulchuhu	222 f.	+3	+4	+9
Vatakeos	Archon	Vhatacheor	223	+6	+9	+18
Ghorgumor						
A'Phemarra	Archon	Aphasmayra	207			
Char'Much'Iao	Genius	Cha'Muyan	211	+4	+5	+12
Kha'Sharr	Geist	Qasaar	219 f.	+8	+3	+7
Iryabaar						
Balvec	Genius	Bha'Levek	210	+3	+3	+7
Balymas	Archon	Beel'Ymash	398/TcD			
Gotongi	Geist*	Gotongi	212	+3	+3	+7
Ishayadin	Archon	Isyahadin	214	+3	+16	+30
Karunga	Geist	Karunga	216	+3	+1	+3
Nishkath	Archon	Nishkakath	219	+4	+7	+15
Omasiros	Archon*	Amazeroth	398 f.			
Quitslinga	Genius	Quitslinga	220	+8	+8	+18
Uridabas	Archon	Uridabash	TcD	+9	+12	+24
Khalyanar						
Cha'Khuo'Rachar	Archon	Kha-Thurak-Arfai	215	+3	+7	+14
Siphalos	Archon*	Asfaloth	399			
Tusqamac	Genius	Tuur-Amash	222	+5	+8	+16
Yakurbal	Archon	Arkhubal	208 f.	+6	+9	+20
Mishkarya						
Brukakla	Geist	Brukha'kla	210	+7	+11	+18
Bylhara	Archon*	Belzhorash	400			
Dugolum	Genius	Duglum	211	+7	+9	+19
Eukalipos	Archon	Eugalp	211 f.	+7	+5	+14
Hektabeli	Genius	Hektabeli	213	+2	+7	+14
Nirr'Atum	Geist	Hirr'Nirat	214	+5	+2	+4
Rahastes	Archon	Rahastes	220	+1	+16	+33
Sordhul	Geist	Sordul	221	+1	+4	+8
Talluc	Genius	Tlaluc	222	-1	+4	+7
Naggarach						
Baal-Syras	Archon*	Belshirash	398 f.			
Die Meute	Archon	Die Wilde Jagd	224	+10	+12	+27
Kar'Zorel	Genius	Kharz'Oreel	216	+1	+5	+10
Karmanat	Geist	Karmanath	215 f.	+5	+4	+9
Thalon	Geist	Thalon	211	+0	+0	+2
Umdorel	Genius	Umdoreel	223	+1	+7	+15
Uszurel	Geist	Usozoreel	223	+1	+2	+5
Yashetam	Genius	Yash'Natam	224	+1	+5	+10
Yashonel	Genius	Yash'Oreel	224 f.	+4	+10	+17
Thesephai						
Bal'Arayanar	Archon	Arjunoor	208	+4	+8	+18
Caragil	Genius	Karakil	215	+2	+6	+12
Darai	Genius	Dharai	211	+1	+4	+9
Diphar	Geist	Difar	211	+3	+8	+16
Jalarasil	Geist	Yel'Arizel	225	+1	+3	+6
Jarjuram	Genius	Yar'Yuram	224	+4	+6	+12
Logramos	Archon*	Lolgramoth	396 f.			
Tyakaar						
Askarat	Genius	Asquarath	209	+6	+8	+18
Asthai	Genius	Azzitai	209	+5	+6	+13
Bel'Arkhanz	Archon*	Blakharaz	395			
Eschtot	Geist	Heshthot	213	+6	+2	+7
Gurgolos	Genius	Gurgulum	212	+3	+4	+8
Iryadsaal	Genius	Irhiadhzal	214	+8	+10	+20
Lukiferos	Genius	Taifelel	221	+2	+3	+7
Xolovar						
Accum	Genius	Haqoum	213	+6	+6	+13
Baal'Kabul	Genius	Balkha'bul	209 f.	+10	+10	+20
Bel'Khidmal	Geist	Khidma'kha'bul	216	+10	+3	+8
Norunbal	Genius	Nurumbaal	219	+4	+6	+12
Taspharil	Archon*	Tasfarelel	399 f.			
Uttrava	Geist	Uttara'Vha	223	+1	+0	+3

Anmerkungen:

- *Archon** vs. *Archon*: Dämonen der Klasse Archon mit einem * gelten in Aventurien als Erzdämonen.
- *Beschwörungsaufschlag* vs. *Anrufungsmodifikator*: Der Anrufungsmodifikator eines Dämons ergibt sich aus dem Wert der Beschwörungsschwernis gemäß WdZ minus 5 (Geister), 8 (Genien) bzw. 11 (Archonten). Einige Dämonen der Quelle Abgrund weichen von dieser Regelung allerdings gewollt ab.
- *Gehört* vs. *Ungehört*: Im Allgemeinen kann man einen Dämon anhand seiner Hörneranzahl (siehe WdZ) in eine der drei Klassen Geist, Genius oder Archon überführen. So gilt ein ungehörnter Dämon zumeist als Geist, ein gehörnter als Genius und ein hochgehörnter (Faustregel: ab 7 Hörnern) als Archon. Einige Dämonen wie Morcan weichen von dieser Regelung allerdings ab.
- *Gotongi*: In der ersten Auflage von Myranische Magie wurde dieser Dämon noch als Genius geführt. Soll er weiterhin dieser Klasse zugeordnet werden, liegt sein Anrufungsmodifikator bei +0 anstelle von +3.
- *TcD*: Weitere Informationen zu diesem Dämon sind dem Buch *Tractatus contra Daemones* zu entnehmen.