

Inoffizielle Errata zu Myranische Götter

System: DSA 4.1

Autor: Sean David Schöppler – Stand: 18.03.2018 rev2

Impressum: Als Innenillustrator sollte Björn Lensig aufgeführt werden, nicht Bjorn Lensig.

S. 9, Sternenhimmel über Myranor: Es muss im allgemeinen Einleitungstext heißen „... ist die Spur der eigentlichen **Planeten** noch einmal verworrener und unvorhersehbarer.“ Der dargestellte Sternenhimmel gilt zudem für den Zeitraum vor dem *Sternenfall* ab dem Jahr 4787 IZ.

S. 12, Der Nordhimmel: Das Sternbild der Pyramide heißt bei den Neristu korrekt **Dir-An-Sun**.

S. 20, Glaubenskriege: Der Name der Stadt, in der der Begriff Mholurenkriege entstand, lautet korrekt **Balan Cantara**.

S. 47, Brajan, Heilige Orte: Das Land über das die die Sonnenbarke der Metropolitin von Tokum Isoru regelmäßig fliegt lautet korrekt **Makshapuram**.

S. 104, Heilige Orte: Das Land aus dem die Vinshina geflohen sind lautet korrekt **Darshuria**.

S. 126–127, Religion im Lebenslauf (Leonir): Ein toter Leonir wird in deren Glaubenswelt von Rrondr geprüft, nicht von Ronda.

S. 140, Ojo'Schombri: *Klarstellung:* Die Gottheit kann Ojo'Schombri wie auch Ojo'Shombri geschrieben werden. Beide Schreibweisen sind korrekt.

S. 146–156: Die Generierung eines Götterdieners: *Klarstellung:* Immer wenn auf den folgenden Seiten von KP die Rede ist, sind eigentlich KaP gemeint.

S. 147–149, Die Professionen: Die Wertekästen für die angegebenen Professionen entfallen. Stattdessen sind die Wertekästen aus **Wege nach Myranor Seite 79–80** heranzuziehen. Allerdings haben die Angaben zur Ausrüstung und dem *Besonderen Besitz* im Rahmen von unverbindlichen Vorschlägen immer noch ihre Gültigkeit.

S. 114, Liebling der Gottheit: Die Summe der zur Verfügung gestellten GP bzw. AP beträgt 13 bzw. 650. Der Sonderfall *Eigeboren* gibt, neben den allgemeinen gesellschaftlichen Boni, die Vorteile *Altersresistent* und *Gut Aussehend*. Dazu die Möglichkeit ohne Mehrkosten einen *Machtvolles Vertrauentier* zu finden, den CH-Wert um eine Spalte verbilligt (also auf Spalte G) zu steigern, sowie magische *Flüche* zu halben Kosten zu erwerben. Eigeboren ist nicht mit *Miserable Eigenschaft Charisma*, *Unansehnlich* oder *Widerwärtiges Aussehen* kombinierbar.

S. 151, Die Professionsaufsätze: Weihe I enthält Liturgiekenntnis +3, Weihe V lediglich Liturgiekenntnis +5. Weihe VI erhält +36 KaP. Alle Boni in Liturgiekenntnis verstehen sich inklusive des Grundwerts von 3. Die korrekten GP-Kosten für die einzelnen Weihestufen liegen bei: 4 GP für Weihe I, 6 GP für Weihe II, 8 GP für Weihe III, 10 GP für Weihe IV, 13 GP für Weihe V und 15 GP für Weihe VI.

S. 147, Geweihter Boden und geweihte Objekte: Mit der 2. Auflage von Myranische Magie hat sich die Regelmechanik im Bezug zu Empfindlichkeiten von Wesen geändert (siehe MyMa Seite 40). Der dazugehörige Kasten befindet sich im Anschluss dieser Errata.

S. 151, Moralkodex: Die GP-Kosten liegen lediglich bei –1 GP je Punkt Moralkodex.

S. 154, Spätweihe: Durch die Spätweihe erwirbt der Karmatiker, je nach Weihegrad, Liturgien bzw. Anrufungen im Gegenwert von 200/400/600/800/1000/1200 AP. Die Angaben sowohl in *MyGö* als auch den Errata zu *WnM* sind hier falsch.

S. 156, Liturgiekenntnis: Eine zweite Weihe bringt bei den Optionalregeln zudem auch den Verlust von 7 Punkten im LkW der ersten Weihe mit sich, der danach auch nicht mehr gesteigert werden kann (siehe auch WdS 173).

S. 157, Modifikatoren der Mirakelprobe: Der in Klammern stehende Verweis auf die nichtexistierende Seite 244 entfällt.

S. 199, Göttliche Anrufungen: Um andere Personen Weihen zu können, muss hierzu spieltechnisch die Liturgie Ordination (siehe *MyGö* Seite 174) als Primärliturgie erworben werden, die in dem Fall auch erworben werden darf. Geprüft wird später gemäß der Regelmechanik der Liturgie. Die Kenntnis zur Liturgie obliegt der Meistergenehmigung und ist nur Hochgeweihten zugänglich, die wenigstens eine *Anrufung* auf Grad V beherrschen.

S. 199, Grade der Anrufung: Der Maximalgrad (genauer die maximale Effektstärke) einer Anrufung liegt bei V und nicht VI.

S. 199, Hilfreiche Sonderfertigkeiten: Die SF *Karmale Kraftquelle* kann lediglich Proben erleichtern, keine fehlgeschlagenen Proben nachträglich ausgleichen. Die im Kasten genannten Sonderfertigkeiten findet man zudem auf Seite 153 und nicht 152.

Empfindlichkeiten unheiliger Kreaturen

Dämonen und andere unheilige Wesen (darunter auch Paktierer) sind gegenüber geweihten Objekten und Gebieten empfindlich. Sie erleiden Schaden beim Kontakt mit dem Gegenstand oder bei längerem Aufenthalt im geweihten Areal. Diese Empfindlichkeit ist als **Attribut in Myranische Magie** (2. Auflage) auf Seite 44 beschrieben. Objekte oder Orte sind entweder *einfach geweiht* (bisweilen auch als *gesegnet* bezeichnet), *zweifach geweiht* oder *heilig*.

Empfindlichkeit	einfach geweiht	zweifach geweiht	heilig
leicht	1W6 SP pro Stunde	2W6 SP pro Stunde	3W6 SP pro Stunde
mittel	1W6 SP pro SR	2W6 SP pro SR	3W6 SP pro SR*
schwer	1W6 SP pro KR	2W6 SP pro KR	3W6 SP pro KR*

*) Wesen mit dieser Empfindlichkeit können auf solchem Boden nicht beschworen werden.

ANHANG

Aspekte und Quellen weiterer Gottheiten

Folgende in MyGö beschriebenen aber nicht weiter in den Abschnitten zu den Liturgien bzw. Anrufungen erwähnten Gottheiten könnten im gegenwärtigen Myranor u. U. ebenso als eigene Karmaspender auftreten. Bei Bedarf kann es also durchaus noch weitere echte Gottheiten mit eigenem Karma-Pool geben, wobei zumindest der Dämonensphäre anheimgefallene Gottheiten wie z. B. Charypta oder Aphamara/FashMarRa davon ausgenommen sein dürften. Auch bei den Anführern der Kulte des weiter unten beschriebenen Gottes Arcansin dürfte es sich zumeist um Paktierer des Tyakaar-Archons Bel'Arkhanz handeln. Bitte beachtet auch, dass die untere List nicht abgeschlossen ist, auch wenn einige Entitäten wie z. B. Mada hier gewollt fehlen.

<u>Name der Gottheit</u>	<u>Einige Aspekte der Gottheit</u>	<u>Affine Grundwerte</u>
Arcansin	Rache, Gesetz, Ordnung, Finsternis, Herrschaft, Schmerz, Strafe, Unbarmherzigkeit	MU, IN, CH, GE, KO, MR
Bishdaniel	Erinnerung, Schicksal, Raben, Schlaf, Stille, Träume, Prophezeien, Vergangenheit	MU, IN, CH, GE
Kamaluk	Ausdauer, Gesetz, Jagd, Kampf, Kampfrausch, Raubtiere, Tapferkeit	MU, IN, KK, GE, KO
Pathessios/Patheshi	Buße, Einsicht, Gnade, Gifte, Heilung, Krankheiten, Ruhe, Schlaf	KL, IN, CH, GE, KO
Sindarius	Erkenntnis, Erleuchtung, Himmel, Licht, Magiebann, Prophezeien, Sonne, Vögel	MU, KL, IN, CH, GE, KO, MR
Thayarrach (nur Schneepardir)	Blut, Erinnerung, Geister, Kreislauf des Lebens, Jenseits, Magie, Mond, Tod	MU, IN, CH, KK, KO, MR
Ucurius	Ordnung, Wahrheit, Wissen, Geheimwissen, Triumph, Erfolg, Verständigung	MU, KL, IN, CH, GE