

# Inoffizielle Errata zu Myranische Magie (2. Auflage)

System: DSA 4.1

Autor: Sean David Schöppler – Stand: 23.11.2020

**Vorwort:** Dies ist die einfache und schlichte Variante der nunmehr zweiten großen Fassung der Inoffiziellen Errata zu Myranische Magie (2. Auflage). Eine aufwändigere Fassung der Errata findet sich auf der Seite der **Memoria Myrana** unter <http://myrana.de/inoffizielle-errata-zu-myranische-magie-2-auflage/>. Vielen Dank auch nochmal an **Jochen Willmann**, **Thomas Maier** und das restliche Team der Memoria Myrana bei der Mithilfe für diese Spielhilfe.

**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. 6, Irdische und myranische Maßeinheiten:** Hinzu kommt die Gewichtseinheit „Gran“ (irdisch: 40 mg).

**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). Zudem erlaubt die Quelle Kraft bedingt auch so geistige Beeinflussungen.

**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 an sich 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 sind 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 *Blütenjungfern* oder 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 eisigen Umarmungen erfor.

**Feenarchonten:** Das größte Mysterium stellen wohl jedoch die Könige und Königinnen der Feenwelten, die *Titaniaden*, 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. 15, Endgültigkeit:** Bei den positiven Auswirkungen wird Selbstbeherrschung hinzugefügt.

**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, Die Anrufungsprobe (Struktur):** *Klarstellung:* Werden mit dem gleichen Dienst mehrere magische Effekte auf einmal gewirkt, die unterschiedliche Struktur haben, wird immer die höchste Struktur herangezogen.

**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 Zauberfertigkeitpunkte (ZfP\*):** *Klarstellung:* Mit ZfP\* steigerbar sind Werte der mit diesem Zauber beschworenen oder erschaffenen Wesen, nicht etwa die des Zaubers 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. – So nicht explizit anders angegeben beziehen sich Gewichtskosten bei einer Beschwörung immer auf das Gewicht des Zielobjekts vor dem Eintreten der Zauberwirkung, nicht danach. *Ergänzung:* Werden Energien (AuP, LeP, AsP, StP) manipuliert oder transferiert, so ist neben einer Kostenreduktion durch Verringern der Intensität auch eine Steigerung der Intensität (z. B. ZfP\* statt ZfP\*/2) durch Erhöhung der Kosten möglich.

**S. 28, Die Dienste der Instruktion:** *Klarstellung:* Immer, wenn bei einem Dienst von einem Element oder einer elementaren Materie die Rede ist, steht das im Falle von dämonischen Quellen auch für die entsprechenden dämonischen Un-Elemente.

**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. Wird ein Objekt oder Wesen verzaubert, sind die Zeitkosten auch gleichzeitig die Gewichtskosten.

**S. 29–30, Beseelungen (alle):** Werden mit Hilfe einer Beseelung Eigenschaften gesenkt, fallen diese dadurch nie unter einen Wert von 1. Wird eine Gabe wie z. B. Magiegespür vermittelt, erhält man diese automatisch mit einem TaW von ZfP\* (statt TaW 3); dieser kann nicht zur Kostenersparnis reduziert werden.

*Klarstellung:* Werden mehrere Wirkungen erzielt, die jeweils in GP (Vor-/Nachteile, Sonderfertigkeiten) oder Attributpunkten bemessen werden können, so werden diese erst jeweils für sich zusammengezählt und dann mit den Summen (den Summen der Beträge) die Effektstufe und die AsP-Kosten bestimmt. In anderen Fällen (z. B. bei Eigenschaften oder Talenten) wird der Einfluss auf die AsP-Kosten einzeln bestimmt. Zudem werden negative AsP-Kosten aus den Ergänzungen zur Kostenkalkulation (MyMa Seite 120) immer getrennt von, und im Anschluss an die positiven Kosten berechnet.

*Beispiel:* Eine Formel verleiht einer einzelnen Person den Vorteil *Soziale Anpassungsfähigkeit* (7 GP) und eine *Kulturkunde* (150 AP → 3 GP) sowie das Talent *Etikette* mit einem TaW von ZfP\*, und das alles ZfP\* SR lang. Dann kostet das Talent, da ein einfacher Effekt, 4 (Grundkosten) + 4 (Zeitkosten) = 8 AsP. Der Vorteil und die SF werden hingegen mit 7 + 3 = 10 GP zusammengezählt, was dazu führt, dass beides insgesamt ein herausfordernder Effekt ist. Damit fallen hier 8 (Grundkosten) + 8 (Zeitkosten) = 16 AsP an. Die Formel in Gänze kostet bei der Ausführung also 8 + 16 = 24 AsP und ist herausfordernd.

**S. 29, Beseelung (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, Temperaturschäden (Kasten):** Naggarachfrostig ist falsch. Richtig ist Firunfrostig (siehe Seite 31 und Myranischer Meisterschirm). Dies ist die gleiche Temperatur wie Klirrende Kälte in MyMa Auflage 1. War in MyMa Auflage 1 noch von Naggarachfrostig die Rede so heißt dies hier nun Niederhöllische Kälte. – *Klarstellung:* Auch, wenn der Schaden hier in TP ausgedrückt wird, schützen die meisten Rüstungen davor nicht, sobald es sich um Umgebungstemperaturen handelt.

**S. 30, Beseelung (Körper, Objekt):** *Klarstellung:* Die Möglichkeiten dieses Dienstes hören dort auf, wo sie die Grenze zu den Diensten *Verwandlung* und *Transformation* überschreiten. Daher ist mit diesem Dienst keine Vergabe von Attributen oder Vor- und Nachteilen möglich, welche die Quellenzugehörigkeit ändert (z. B. Mineralische Lebensform). Werden lediglich Materialeigenschaften verändert (z. B. über das Attribut *Formlosigkeit I*), so ist das möglich, solange der Effekt der dem Zielobjekt zugehörigen Quelle nicht fundamental widerspricht. So kann Humus durchaus verflüssigt werden; Eis kann jedoch nicht die Eigenschaften von Feuer haben ohne aufhören Eis zu sein. Umwandlungen des Elements in ein anderes als natürlicher Folgeprozess wie z. B. das Schmelzen von Eis mit Feuer oder das Einfrieren von Wasser mit Eis, sind hingegen erlaubt.

**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*. – Wenn bei Objekten StP gesenkt werden, beeinflusst dies oft auch andere Werte.

Faustregel: 1 Punkt BF je 3 StP (Waffen), 1 Punkt RS je 10 StP (Rüstungen), 1 Baupunkt je 10 StP (Bauwerke); für weitere Infos siehe WdS 82 und 191–192.

**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. 33, Fixierung:** Wird eine Waffe oder Schild fixiert erschwert dies im Kampf AT bzw. PA um ZfP\*/2. Wird eine getragene Rüstung fixiert, steigt ihre BE um ZfP\*/2. Werden mehrere vom selben Individuum getragene Objekte fixiert, gilt für den resultierenden Malus immer der höchste Wert plus Anzahl verzauberter Objekte, nicht die Summe.

**S. 33, Geistillusion:** Es ist auch möglich Illusionen für 0 Sinne zu schaffen. Dies gilt dann als einfacher Effekt. Solche Illusionen können nur über eine Sicht auf die magische Welt wahrgenommen werden.

**S. 33, Heilung:** Wenn bei einer Waffe oder Rüstung StP zurückgewonnen werden, regenerieren sich damit oft auch andere Werte. Faustregel: 1 Punkt BF je 3 StP (Waffen), 1 Punkt RS für 10 StP (Rüstung), 1 Baupunkt für 10 StP (Bauwerk). Für mehr Infos siehe WdS 82 und 191–192.

**S. 33, Illusion:** Es ist auch möglich Illusionen für 0 Sinne zu schaffen. Dies gilt dann als einfacher Effekt. Solche Illusionen können nur über eine Sicht auf die magische Welt wahrgenommen werden.

**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 (herausfordernd) oder [4 AsP + 4 AsP Zeitkosten] pro Schritt Radius (anspruchsvoll)“ – *Klarstellung:* Nach Ablauf der Wirkungsdauer verhält sich das ungeformte Material wieder auf ganz natürliche Weise. Das heißt, dass z. B. ein Mahlstrom wieder in sich zusammenfällt, eine ungeformtes und umgelegtes Stück Gestein seine Position und Form aber behält. Die Angaben in den Klammern sind darüber hinaus nur Beispiele.

*Spielhilfe:* Bei Kontrollen mit komplexer oder individueller Wirkung (z. B. das Formen einer einzigartigen Statue oder das individuelle Zusammenlegen von Steinblöcken) kann davon ausgegangen werden, dass der Zauberer auch während der Wirkungsdauer noch mit dem Zauber beschäftigt ist, während bei Wirkungen mit starren oder chaotischen Resultaten (z. B. einen Ring aus Feuer legen) dies nicht der Fall sein muss. Wieviel Zeit der Wirkungsdauer aufgebracht sein muss, hängt dabei vom Einzelfall ab.

**S. 34, Kontrolle über Gefühle:** *Spielhilfe:* Normalerweise werden den über diesen Dienst erzeugten Gefühlszuständen per se keine Werte zugeordnet. Die Manipulation von Charakterwerten gehört ins Repertoire von Beseelung des Geistes. Dennoch gibt es immer wieder Situationen in denen ein Wert benötigt wird, beispielsweise bei der Frage, ob ein Spielercharakter mit genug Willenskraft und genügend Vorlaufzeit einem Gefühl zumindest zeitweise widerstehen kann oder bei der Frage wie weit ein Gefühl andere Proben beeinflusst. Als Alternative zur Abhängigkeit von den ZfP\* kann hier ggf. die 3/6/12-Faustregel helfen. Soll heißen, jede betroffene Probe ist je nach Machtstufe des Dienstes (einfach, herausfordernd, anspruchsvoll) um 3, 6 oder 12 Punkte modifiziert.

**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 le-

diglich eine rein körperliche/motorische Kontrolle ohne Nutzung höherer Denkprozesse (z. B. Tragen einer Last, Öffnen einer Tür, einfache Kampfhandlungen).

**S. 35, Metamagie:** Die in Klammern stehenden Angaben dienen zur Orientierung und sind nicht ausschließlich zu verstehen. Mit Parametern sind zudem nicht nur Randparameter gemeint. Es können auch z. B. Details eines Dienstes und die ZfP\* geändert werden. Je nach Situation ist dies ein herausfordernder oder gar anspruchsvoller Effekt.

#### Weitere Regeln im Umgang mit Metamagie

Um dem Ganzen einen gewissen Rahmen zu geben, können folgende (teilweise in MyFo bereits angewendete) Regeln genutzt werden. Es bleibt dabei der Spielgruppe überlassen, ob nur einige oder alle Punkte genutzt werden:

- Ein veränderter Zauber kann nicht über das 1,5-fache des ZfW des Metamagiers verstärkt oder unter 0 ZfP\* geschwächt werden. Die Basisstärke eines solchen Effekts liegt bei ZfP\*/3.
- Quellen und Dienste selbst können nicht geändert werden, deren Wirkungsdetails hingegen schon.
- Kleinere Änderungen an einzelnen Parametern eines Zaubers wie der Änderung der Wirkungsdauer um 2 Stufen, eines anderen Randparameters um 3 Stufen oder der Wirkungsstärke (ZfP\*) eines Zaubers um ZfP\*/3 können in der Regel gewirkt werden, ohne dass dies Einfluss auf die Komplexität (Grunderschwernis) oder die AsP-Kosten noch zu wirkender Zauber hat. Ausnahmen werden in den nächsten Punkten genannt.
- Große Änderungen führen hingegen oftmals zu einer Reaktion. So können bereits gewirkte Zauber ggf. mit ihrer Komplexität oder den ZfP\* Widerstand leisten (die ZfP\* der Metamagie müssen dann den jeweiligen Wert des Zaubers übersteigen). Noch zu wirkende Zauber ändern hingegen dadurch ihre Komplexität und die AsP-Kosten.
- Änderungen eines Randparameters über die höchste Stufe oder die unter die niedrigste Stufe, lassen einen noch nicht gewirkten Zauber später sofort zusammenbrechen. Bei bereits gewirkten Zaubern ist nur eine Reduzierung der Wirkungsdauer unter die niedrigste Stufe auf 0 machbar. Es ist möglich diese Überschreitungen mit der Festlegung des Effekts von vornherein auszuschließen.
- Wird ein bereits wirkender Zauber durch Metamagie nachträglich auf mehrere Ziele verteilt, schwächt dies die Wirkungsstärke pro Ziel entsprechend. Das macht es manchmal auch unmöglich bestimmte Zauber so zu verteilen. Bei noch zu wirkenden Zaubern werden hingegen immer AsP-Kosten je Ziel fällig.
- Veränderungen von oder in die Wirkungsduern augenblicklich (n), permanent oder augenblicklich (p) sind nicht möglich.
- Ob und wie sich dieser Dienst auf Ritualzauber oder andere Magieformen auswirkt liegt im Ermessen des Spielleiters.

**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*. – Wenn bei Objekten StP gesenkt werden, beeinflusst dies oft auch andere Werte. Faustregel: 1 Punkt BF je 3 StP (Waffen), 1 Punkt RS je 10 StP (Rüstungen), 1 Baupunkt je 10 StP (Bauwerke); für weitere Infos siehe WdS 82 und 191–192.

*Spielhilfe:* Bei Berechnungen von durchschnittlichen Würfelsummen kann man ansetzen, dass 1W6 4 Punkte generiert und 2W6 7 Punkte. Das kann aufsummiert werden. Beispiel: 5W6 generieren im Schnitt  $7+7+4 = 18$  Punkte.

### 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. 36, Transformation:** Die Reinheitsstufe bleibt nur bei transformierten Objekten fest erhalten. Bei transformierten Lebewesen darf sie abweichen, liegt aber immer zwischen gemindert und konzentriert. – Es ist sowohl möglich ein Wesen in eine zur Quelle passenden Kreatur zu transformieren, als auch in dem Element aufgehen zu lassen (z. B. in eine Statue oder stationär brennende Flamme umzuwandeln). Bei einer Transformation in eine Kreatur sollten sich alle neuen Stärken und Schwächen möglichst nur aus der Zugehörigkeit zur neuen Quelle ableiten lassen (z. B. kann eine Feuer-Kreatur Dinge in Brand setzen, wodurch sie aber nicht gleich mit Feuerbällen um sich werfen kann). Ein Sonderfall ist die Quelle Totenwesen, bei der man durch eine Transformation alle automatischen Attribute eines Totenwesens erhält.

**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 Zaubervirkungen, die mehr als einer Quelle zuzuordnen sind, so u. a. bei Ritualzaubern vorzufinden.

**S. 37, Verhüllung:** *Klarstellung:* Verbirgt ein Zauber mit der Instruktion Verhüllung die magische Aura des Zielobjekts und damit aktiv wirkende Zauber, dann verbirgt er sich automatisch auch selbst.

**S. 37, Verwandlung:** Bei der Verwandlung von Objekten gibt es keine prinzipielle Ober- oder Untergrenze bezüglich der Größenklasse (siehe WdS Seite 199), doch sollten die resultierende Größenklasse gegenüber der ursprünglichen um nicht mehr als um 1 Stufe abweichen. Eine Änderung der elementaren Reinheit ist mit dem Dienst Verwandlung ebenfalls nicht erzielbar. – *Klarstellung:* Als körperliche Werte von Tieren im Sinne dieses Zaubers gelten u. a. alle körperlichen Eigenschaften, GS, natürlicher RS, LeP, AuP, alle Kampfwerte, alle Fertigkeiten gemäß MyMo 10–11 (außer Zauber) und die fehlende Ohnmachtsschwelle. Nicht als körperliche Werte gelten hingegen alle geistigen Eigenschaften, MR, AsP und magische Fähigkeiten. Bei Verwandlungen werden LeP und AuP zudem prozentual übernommen (z. B. wird 20 von 40 LeP vor Verwandlung zu 15 von 30 LeP nach Verwandlung).

**S. 38, Wahrnehmung:** Der Anfang des Textes muss lauten: "Ansammlungen der zur Quelle passenden Aspekte leuchten vor den Augen des Zaubers auf, ...".

**S. 40, Dienste beschworener Wesen:** *Klarstellung:* Bezahlte ein Wesen einen Dienst selbst, werden die AsP für den Dienst nur aus dem Dienstpunkte-Konto des Wesens bezahlt; dies gilt auch für Zaubehandlungen. Agiert das Wesen hingegen frei (das kann auch im Rahmen der Erfüllung

eines anderen Dienstes wie z. B. Kampf sein), werden magische Handlungen aus dem klassischen AsP-Konto bezahlt.

**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. 43, Tiergestalt:** Beschwörbare Wesen können mit dem Dienst Tiergestalt auch Verwandlungen durchführen, die jenseits der erlaubten Größenklassen gemäß den Regeln zur Instruktion Verwandlung liegen. Voraussetzung hierfür ist, dass das Tier beim jeweiligen Wesen explizit genannt wird (bei Wesen der Quelle Tiergeister ist dies immer die eigene Tierart).

**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. 57, Iphas:** Hinzu kommen besondere Dienste der Inspiration: Hilfszauberei (Transformation des Inspirierten in Un-Feuer).

**S. 57, Gra-Khal:** Hinzu kommen das Attribut: Fliegendes Wesen; und die besonderen Dienste der Inspiration: Bereitstellung besonderer Fähigkeiten (Fliegendes Wesen, Sturzflug), Hilfszauberei (Verbesserung der eigenen Kampf- und Körperwerte).

**S. 57, Maruk-Methai:** *Klarstellung:* Das Verleihen der übermenschlichen Kräfte geschieht automatisch mit der Erfüllung des Dienstes Besessenheit oder mit einer Inspiration. Art und Umfang liegen im Ermessen des Spielleiters, doch ist Maruk-Methai ein sehr mächtiger Dämon, was berücksichtigt werden sollte.

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

**S. 64, Formeln:** Auch, wenn die Art der Formeldarstellung etwas Anderes suggeriert, beeinflusst die MR und auch die Anzahl der Wesen die Probe immer genau dann, wenn die dafür notwendigen Bedingungen erfüllt sind. In den Formeln wird nur der übliche Fall angezeigt. Einige Dienste wie z. B. Schadenszauber sind bekannterweise davon ausgenommen.

**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. 88, Absorption:** Die AsP-Kosten betragen nur 6 AsP, da auch die Wirkung halbiert wurde.

**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, Die Stabzauber der Magier:** *Klarstellung:* Dass bei sämtlichen Transfer- und Entzugszaubern keine Anrechnung der Magieresistenz stattfindet, ist korrekt.

**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 Kasten:

#### **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. 119, Mehrere Dienste gleichzeitig:** „Dazu müssen alle Randparameter identisch sein, (...)“ ist falsch. Es muss heißen: „Dazu müssen alle Randparameter außer der Struktur

identisch sein, (...)“. – Die Struktur eines derart kombinierten Mehrfachdienstes darf die Stufe *extrem komplex* in Folge übersteigen. Im Rahmen der spontanen Beschwörung wird dafür weiterhin lediglich die SF *Spontanzauberei (Struktur) IV* benötigt.

**S. 120, Ergänzungen der Kostenkalkulation:** Der Gesamtumfang der 'negativen' Nebeneffekte darf den der 'positiven' Hauptwirkung nicht übersteigen. Maßstab hierfür sind die unmodifizierten AsP-Kosten der Nebeneffekte vor der Anrechnung an die Gesamtkosten. In der formalen Beschwörung werden die negativen Kosten dann auch fest mit der Formel verrechnet und gelten damit unabhängig davon, ob ein Ziel nun wirklich freiwillig oder unfreiwillig verzaubert wird. Maßgebend ist hier wofür die Formel ausgelegt ist.

**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 ebenso nutzbar, jedoch nur mit Qualität 0. 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 Fertigkeitenswerten 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. 137, Halbzauberer:** *Klarstellung:* Die 10 GP in magische Fähigkeiten verstehen sich inkl. der Reduktion der Kosten durch ein Professionspaket.

**S. 138, Natürliche Zauberwirkung:** 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. 138, Vollzauberer:** *Klarstellung:* Die 12 GP in magische Fähigkeiten verstehen sich inkl. der Reduktion der Kosten durch ein Professionspaket.

**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, Spezialwissen [Tradition]:** „RK (Optimatik)“ als Voraussetzung ist falsch. Es gilt stets „RK (Repräsentation der gewählten Tradition)“ als Voraussetzung.

**S. 147, Spontanzauberei I/II/III/IV (...):** Diese Sonderfertigkeiten werden auch für Wesenbeschwörungen 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 Kampfzauberer 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 Kampfzauberer statt Kampfmagier.

**S. 246, "Ich mach dann mal ´nen Analys ...":** Mit dem Erscheinen des Myranischen Zauberwerks (MyZa) gibt es folgenden, zusätzlichen Punkt:

„• Bei mittels Influxion geschaffenen Objekten oder Kreaturen mag der man selbst dann Spuren von Merkmale erkennen, die man einer Quelle zuordnen würde, wenn gar kein dazugehöriger Zauber genutzt wurde. Diese Merkmale entspringen dann dem jeweiligen Dienst. Beispiele: Kraft (z. B. Kraftspeicher bzw. -umwandler), Metamagie (z. B. Beschwörungsmatrix bzw. -speicher) oder Dämonisch (Kreaturen).“

## 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>
<b>Abgrund</b>						
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
<b>Aggari</b>						
Aggarbal	Genius	Agribaal	207	+2	+7	+15
Akorbai	Genius	Achorhobai	206 f.	+8	+5	+12
Amrifas	Archon	Amrifas	207	+5	+7	+18
<b>Avastada</b>						
Mactanos	Genius	Mactans	218	+4	+9	+19
<b>Carafai</b>						
Baal-Arar	Archon*	Belhalhar	396			
Shruuf	Genius	Shruuf	221	+4	+5	+11
Zant	Geist	Zant	226	+5	+3	+7
<b>Darcalya</b>						
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
<b>Dya'Khol</b>						
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			

<u>Myranischer Name</u>	<u>Klasse</u>	<u>Aventurischer Name</u>	<u>WdZ</u>	<u>Anrufung</u>	<u>Befehl</u>	<u>Bitte</u>
<b>Eskates</b>						
Abys-Beral	Archon	Abysabel	206			
Abys-Maneth	Archon	Abysmaroth	206			
Abys-Undar	Archon	Abysandur	206			
Sheyazed	Archon	Shihayazad	220			
Yo'uggathugythot	Genius	Yo'uggathugythot	TcD	+4	+7	+17
<b>Galkuzul</b>						
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
<b>Ghorgumor</b>						
A'Phemarra	Archon	Aphasmayra	207			
Char'Much'Iao	Genius	Cha'Muyan	211	+4	+5	+12
Kha'Sharr	Geist	Qasaar	219 f.	+8	+3	+7
<b>Iryabaar</b>						
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
<b>Khalyanar</b>						
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
<b>Mishkarya</b>						
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
<b>Naggarach</b>						
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
<b>Thesechai</b>						
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.			
<b>Tyakaar</b>						
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

<u>Myranischer Name</u>	<u>Klasse</u>	<u>Aventurischer Name</u>	<u>WdZ</u>	<u>Anrufung</u>	<u>Befehl</u>	<u>Bitte</u>
<b>Tyakaar (Fortsetzung)</b>						
Lukiferos	Genius	Taifelel	221	+2	+3	+7
<b>Xolovar</b>						
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
<b>Anmerkungen:</b>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Archon*</i> vs. <i>Archon</i>: Dämonen der Klasse Archon mit einem * gelten in Aventurien als Erzdämonen.</li> <li>• <i>Beschwörungsaufschlag</i> vs. <i>Anrufungsmodifikator</i>: Der Anrufungsmodifikator eines Dämons ergibt sich aus dem Wert der Beschwörungerschwernis gemäß WdZ minus 5 (Geister), 8 (Genien) bzw. 11 (Archonten). Einige Dämonen der Quelle Abgrund weichen von dieser Regelung allerdings gewollt ab.</li> <li>• <i>Gehört</i> vs. <i>Ungehört</i>: 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.</li> <li>• <i>Gotongi</i>: 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.</li> <li>• <i>TcD</i>: Weitere Informationen zu diesem Dämon sind dem Buch <i>Tractatus contra Daemones</i> zu entnehmen.</li> </ul>						