Rezensionen von Buchtips.net

Christoph Daether, Michael Reimer: Myranor - Das Güldenland

Buchinfos

Verlag:	Fantasy Productions (weitere Bücher von diesem Verlag zeigen)
Genre:	Rollenspiele
ISBN-13:	978-3-89064-294-9 (bei Amazon.de bestellen)
Preis:	37,80 Euro (Stand: 23. August 2025)

Myranor, das Güldenland, der Westkontinent - es gibt viele Namen, um das mysterienumwitterte Land zu beschreiben, von dem fast alle Kulturen in Aventurien abstammen. Dieses Buch ist sozusagen das Grundregelwerk für eine Kampagne in Myranor und bietet gleichzeitig die Grundlage für das neue Magiesystem. Nach einem ausführlichen Vorwort wird zuerst der Kontinent Myranor geographisch beschrieben und ausführlichst auf die Geschichte des Kontinents eingegangen. Anschließend gibt es den obligatorischen Wandel durch das Gebiet: Genauer wird auf das im Niedergang begriffene Zweite Imperium, die einzelnen Horasiate, die Grenzländer, die finsteren Draydal und auf die anderen Völker und Rassen Myranors eingegangen. Danach geht es in den Regelteil über: Um die DSA-Grundbox zu ersetzen, gibt es Regeln zur Erschaffen von Helden und einen kurzen Abriss der mindesten Basisregeln, myranische Krankheiten und einige Expertenregeln für myranische Besonderheiten wie fliegende Rassen etc. Danach gibt es einen gigantischen Exkurs über myranische Magie, die komplett anders funktioniert als aventurische.
Nach einem Exkurs in die Flora und Fauna Myranors gibt es schließlich noch ein paar Tabellen und Hinweise für den Spielleiter sowie einen ausführlichen Index.

Nunja, ich bin hin- und hergerissen. Der Kontinent Myranor ist liebevoll und detailliert ausgearbeitet, allerdings hat das Buch noch einige schwere Geburtsfehler. Zum einen lesen sich die Regionalbeschreibungen wieder dermaßen langweilig wie zum letzten Mal in DSA - In den Dschungeln Meridianas . Ein weiteres großes Manko ist die Unübersichtlichkeit der Regeloptionen - die Magieregeln sind komplett in diesem Buch enthalten, das Talentsystem in "Mit flinken Fingern", anderes wiederum anderswo in der Box "Schwerter und Helden", und für die Konvertierung von Helden werden noch ein Haufen anderer Bücher benötigt. Weiterhin ist auch das Setting der einzelnen Länder längst nicht so "erdabgelöst", wie es gern publiziert wird: man sieht doch SEHR deutlich Anklänge an die indische und mongolische Struktur in Makshapuram und dem Imperium durchklingen.
Das größte Manko allerdings ist der angebliche Vollständigkeitsanspruch des Buches, das neue Grundregelwerk zu sein - in Wirklichkeit muss man andauernd in anderen Büchern nachschlagen und so kommt einen die Myranor-Kampagne wohl teurer, als eine übliche Aventurien-Kampagne.
Das allergrößte Manko allerdings, über das man sich wirklich aufregen kann: die allermeisten Heldentypen werden gerade einmal angerissen. Ich habe nicht mitgezählt, bei wie vielen Archetypen, Rassen, Professionen oder Extraregeln darauf hingewiesen wird, dass diese "in Folgepublikationen weiter behandelt werden". Das geht so weit, dass von sage und schreibe achtzehn Optimatenhäusern gerade einmal vier (!!!) den Spielercharakteren zugänglich gemacht werden. Das wirkt teilweise so dreist daraufhin geprügelt, alle weiter erscheineneden Bücher kaufen zu müssen, da mehrmals daraufhin gewiesen wird, dass diese Details auch in Abenteuern etc. erscheinen können, dass ich es als regelrechte Erpressung des Spielers empfinde.
Alles in Allem also: Eine Myranor-Kampagne klingt durchaus interessant und vielfältig, aber man sollte sich darüber im Klaren sein, dass sich hinter Myranor eine unglaubliche Geldfalle verbergen kann - auf Jahre hinaus, wenn man up to date bleiben will. Und man muss damit rechnen, dass es noch seeehr, seeehr lange dauern kann, bis man endlich seinen Traumcharakter offiziell bauen kann.
Eigentlich ein Achtpunkte-Buch, aber leider dicke Abzüge wegen Unvollständigkeit, Langeweile und Kaufzwang...

3 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von Kristian Kühn
[22. Mai 2006]