

# Ta'Ran

*Die Fantasy – Steampunk – Endzeit – Rollenspielwelt zum freiem Rollenspiel  
„Mystic – Legends“*

„Einst war Ta'Rand eine fortschrittliche Welt, die Bewohner hatten die Elemente bezwungen und zu ihrem Vorteil eingesetzt. Sie hätten die Herrscher der 4 Welten werden können. Doch es kam anders...“

**Vom Team der Seite „<http://www.Mystic-Legends.de>“ (in alphabetischer Reihenfolge):**  
*Klaus Adrian, Christoph Aufreiter, Mario Anders, Franka Dolge, Christian Gutsche, Andreas Gruner, Till Helge Helwig, Christoph Kaufmann, Alexander Kuprijanow, Jonathan Kühnel, Ina Liebing, Jan Mair, Martin Michel, Christopher Penker, Marcel Zimmerler*



# Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	Seite 4	Trolle Aquilaner Menschen Fingard Lirzar
<div>1. Tod</div> <div>- Einführung</div> <hr/> <div>Ein paar einleitende Worte</div> <div>Was ist Rollenspiel</div> <div>Auf ein Wort zum Thema</div> <div>Regeln und Regelwerke</div> <div>Aufbau des vorliegenden Dokumentes</div> <div>Magie und fremde Rassen</div> <div>Die Portale</div> <div>Die Prophezeihungen der Ash Kratar</div> <div>Kurzer Geschichtlicher Abriss</div> <div>Taranische Stimmungen</div> <div>2. Erde</div> <div>- Geographie</div> <hr/> <div>Überblick über Ta'Ran</div> <div>Pak'Sha</div> <div>Die Regionen Pak'Shas</div> <div>Bastionsgebirge</div> <div>Dornenthron</div> <div>Scherbenebene</div> <div>Hügelauen</div> <div>Amir</div> <div>Das östliche Meer</div> <div>Das westliche Meer</div> <div>Die Inseln im Westen</div> <div>Kratokhel</div> <div>Morek: Insel im Osten</div> <div>3. Ordnung</div> <div>- Spezies</div> <hr/> <div>Elfen</div> <div>Zwerge</div> <div>Orks</div> <div>Gnome</div> <div>Goblins</div> <div>Thomgoc</div> <div>Halblinge</div> <div>Somani</div> <div>Shivar</div>		<div>4. Wasser</div> <div>- Geschichtsschreibung</div> <hr/> <div>Orks und Kizman: Eroberung des Nordens</div> <div>Erste Schritte auf der neuen Welt</div> <div>Bruch mit dem Herrscher</div> <div>Eintreffen</div> <div>Zusammenstoß</div> <div>Einigkeit</div> <div>Kriegslist</div> <div>Sieg</div> <div>Besiedlung des Südens</div> <div>Frevler</div> <div>Umsiedlung</div> <div>Neues Land</div> <div>Ein Zeichen der Götter?</div> <div>Das Reitervolk</div> <div>Die Kizman-Vorfahren der Hagisch und Na'Pak</div> <div>5. Chaos</div> <div>- Kulturen</div> <hr/> <div>Die Kulturen Pak'Shas</div> <div>Derzeitige Politische Lage</div> <div>Na'Pak: Die Barbaren des Bastionsgebirges</div> <div>Kulturbeschreibung</div> <div>Außerhalb des Bastionsgebirges</div> <div>Bedeutende Clans</div> <div>Bedeutende Na'Pak</div> <div>Siedlungen der Na'Pak</div> <div>Nomaden und Städter dicht bei dicht:</div> <div>Die Hagisch</div> <div>Kulturbeschreibung</div> <div>Bündnisse der Städte</div> <div>Nomadenstämme</div> <div>Bedeutende Hagisch</div> <div>Siedlungen der Hagisch</div>



8. Feuer  
**- Götter und Kulte**

Viererkult (Innusismus): Die großen  
Prinzipien der Menschen  
    Die Kirche des Neuen Lebens  
    Die Kirche des Bewahrers  
    Der Kult der Vergänglichkeit  
    Die Kirche des ewigen Flusses  
    der Veränderung  
Roglima-Kult: Der Glaube der Zwerge  
Die ACHT: Orkgötzen  
    Geak, Herr der Krieger  
    Dsural, der Baumeister  
    Irkar  
    Etzek  
Sekten und Ketzer  
Für den Spielleiter: Die Macht der  
Götter

9. Geheimnisse  
**- Spielleiterinformationen**

Wider die Natur  
    Untote  
    Daimon  
    Mechanoide  
    Lebende Legenden  
Liber Draconis – Dracologicon – Das  
Buch Tzschezach  
    Drachenarten  
Das Edikt von Tirgash  
Kleine Magietheorie  
    Elementarismus  
    Phykros und Aktros  
    Die Herkunft und Natur der  
    Daimon  
    Die Bresche zwischen den  
    Welten  
    Das zerbrochene Ur-  
    Schwesterwelten von Ta'Ran  
Schätze der Ahnen  
    Artefakte  
    Verlorene Städte  
    Bücher  
    Die alte Technik  
Düstere Vergangenheit

**Anhänge und Regelbausteine**

Spielwerte der Rassen  
Spielwerte der Kulturen  
Sprachen  
Waffen  
Preisliste  
    Waffen  
    Rüstungen  
    Ausrüstung und Sonstiges  
**Glossar**  
Chronik  
Index  
Karten

