

Myranische Beispielhelden

1.) Einführung

Das erste Erstellen eines Charakters stellt für viele Spieler eine große Hürde dar, und zwar ganz gleich, ob sie ihren Charakter per Hand oder mit Hilfe einer Software erstellen. Zu diesem Zwecke sollen an dieser Stelle nun eine Reihe verschiedener vorgefertigter Helden vorgestellt werden, die alle mit ihrem bereits fertiggestellten Charakterblatt aufwarten, so dass man es bei Bedarf nur noch ausdrucken muss und gleich losspielen kann.

Fragen zu den Beispielhelden

Davor aber noch einige Fragen, die vielleicht auftauchen könnten und daher direkt geklärt werden sollten:

Frage: Die Heldenbögen sind so verwirrend. Wie finde ich mich da nur zurecht?

Antwort: Die Vielzahl an Werten eines typischen DSA-Heldenbogens kann in der Tat verwirren sein. Daher soll hier nun Schritt für Schritt das Wichtigste erläutert werden.

Übersichtsbogen:	Hier wird der jeweilige Held erstmal in Worten vorgestellt und seine vielleicht erstmal bedeutsamsten Vor- und Nachteile genannt. Diesen Bogen solltet ihr euch zuerst durchlesen.
Grundwertebogen:	Hier stehen Name, Rasse und Beruf des Helden. Hier findet ihr auch die Eigenschaften wie Mut, Klugheit oder Körperkraft, wie in der Hauptbroschüre beschrieben, sowie seine regeltechnischen Vor- und Nachteile.
Talentbogen:	Hier findet ihr in Zahlen, in welchen Talenten ein Held gut ist und in welchen nicht. Die drei Eigenschaften, auf die geprobt wird, stehen immer rechts vom Talent. Sollte bei einem Talentwert ein Pfeil stehen, bedeutet das, dass hier unter bestimmten Bedingungen ein Bonus/Malus wirkt.
Zauberbögen/ Liturgiebogen:	Diese Bögen haben nur Magier bzw. Geweihte. Wenn ihr eine Probe auf eine der dort beschriebenen Fähigkeiten ablegen wollt, achtet besonders auf die <u>fett</u> betitelten Spalten (ZfP, RkP, LkP), da diese eure eigentlichen Probenwerte beinhalten. Vom Standard abweichende Probenregeln werden bei den einzelnen Helden im Übersichtsbogen erläutert.
Zutatenbogen:	Hat nur der neristische Alchimist und enthält Zutatenlisten für Rezepte. Lest ihn gut durch. Den Alchimisten zu spielen ist nicht ganz einfach.
Kampfbogen:	Auf diesem Bogen wird die Kampftauglichkeit des Helden beschrieben. Die für euch wichtigsten Werte, auf die es ankommt, sind die <u>fett</u> betitelten Spalten AT, PA und TP bei den Waffen und Schilden, sowie die dicken Werte bei RS, BE und die Ausweichen-Box.
Inventarbogen:	Hier stehen die Ausrüstung, Proviant, Geld und die Werte von Haustieren.

Frage: Was bedeuten die Pfeile ↑, ↓, ⇅, ↗ und ↘ bei einigen Angaben?

Antwort: Die Pfeile weisen darauf hin, dass der Wert aufgrund eines bestimmten persönlichen Vorteils, Nachteils, einer Sonderfertigkeit oder eines Gegenstandes höher oder niedriger ausfallen kann als angegeben bzw. die Probe erleichtert oder erschwert sein kann. Die Bedingungen hierfür sind meist auf dem selben Bogen vermerkt. Bei den Pfeilen ↗ und ↘ wurde die Änderung des Wertes bereits fest verrechnet.

Frage: Welche Bedeutung haben die ganzen Abkürzungen?

Antwort: Obwohl stellenweise schon in der Hauptbroschüre beschrieben, sollen die wichtigsten Abkürzungen der Übersicht halber hier nochmal genannt werden:

- Steigerungen:
GP = Generierungspunkte, AP = Abenteuerpunkte (Erfahrungspunkte)
- Grundwerte:
MU = Mut, KL = Klugheit, IN = Intuition
CH = Charisma, FF = Fingerfertigkeit, GE = Gewandtheit
KO = Konstitution, KK = Körperkraft
LeP = Lebenspunkte, AsP = Astralpunkte, KaP = Karmapunkte
A oder AuP = Ausdauer[punkte], GS = Geschwindigkeit, SO = Sozialstatus
- Talente:
TaW und TaP = Talentwert und -punkte (TaP* = Restpunkte)
ZfW und ZfP = Zauberfertigkeitwert und -punkte (ZfP* = Restpunkte)
eZfW = ZfW eines Essenzzaubers, wZfW = ZfW eines Wesensbeschwörungszaubers
LkW und LkP = Liturgiekenntniswert und -punkte (LkP* = Restpunkte)
RkW und RkP = Ritualkenntniswert und -punkte (RkP* = Restpunkte)
Ktrl. = Kontrollprobegrundwert, K = Individueller Kontrollprobewert
- Kampfsystem:
AT = Attacke (Vermögen einen Angriff auszuführen)
FK = Attacke bei Fernkämpfen
PA = Parade (Vermögen einen Angriff abzuwehren)
RS = Rüstungsschutz, BE = Behinderung (kann u. a. Proben erschweren)
TP = Trefferpunkte (Schaden, wird um Gegner-RS reduziert)
TP(A) = Trefferpunkte auf die AuP und $\frac{1}{2}$ LeP (wird um Gegner-RS reduziert)
SP bzw. SP(A) = Schadenspunkte (wie oben, nur ohne RS-Reduktion)
INI = Initiative oder Einfluss auf die Initiative
WM = Waffenmodifikator (Handlichkeit der Waffe, kann AT und PA verändern)
TP/KK = Beeinflussbarkeit der Trefferpunkte durch die Körperkraft
Akt. = Aktion (Dauer eines Angriffs oder einer Parade; ca. 1,5 Sek.)
- Trefferzonen:
Ko = Kopf, Br = Brust, Rü = Rücken, Ba = Bauch, Sc = Schwanz
LoA = Linker (oberer) Arm, RoA = Rechter (oberer) Arm
LuA = Linker unterer Arm, RuA = Rechter unterer Arm
LB = Linkes Bein, RB = Rechtes Bein
gRS und gBE = Ungerundeter, durchschnittlicher RS und BE als Zwischenergebnis.
- Würfelproben:
[x]W oder [x]W6 = Der Wurf [x] sechsseitiger Würfel
[x]W20 = Der Wurf [x] zwanzigseitiger Würfel

Hinweis: Die Werte für die Lebens-, Astral-, Ausdauer- und Karmapunkte auf den Heldenbögen spiegeln auch das Maximum wider. Diese Werte sollten i. d. R. also nicht überschritten werden.

Frage: Was bedeutet das „n/a“ bei einigen Talenten?

Antwort: Dieses Kürzel findet ihr bei einigen Talenten mit negativem Talentwert, und es bedeutet, dass ihr auf dieses Talent nicht proben dürft, solange sich der Talentwert im negativen Bereich befindet. Beachtet diese Talente am besten erstmal nicht weiter.

Frage: Wieso haben die Helden keine Namen und Geburtsjahre?

Antwort: Diese Angaben fehlen, damit ihr sie euch selber aussuchen könnt. Anstelle des Geburtsdatums könnt ihr natürlich auch ein reines Alter angeben, falls exakte Jahresangaben vom Meister nicht erfordert sind.

Frage: Wieso haben die Helden eigentlich alle 2500+ Abenteuerpunkte?

Antwort: Die Idee war es, Helden zu zeigen, die bereits einige Tricks auf Lager haben, die Anfänger noch nicht beherrschen. Daher bekam jeder Held 2100 AP zusätzlich.

Frage: Kann ich bei den Beispielhelden auch im anderen Geschlecht spielen?

Antwort: In den meisten Fällen ja. Die Ausnahme im Rahmen dieser Broschüre ist der Leonir, da er es hier sowohl von den Körpereigenschaften sowie kulturell eine recht strikte Trennung von Mann und Frau gibt.

Frage: Wie ist der Geschwindigkeitswert auf den Heldenbögen zu deuten?

Antwort: Dies ist die Renngeschwindigkeit in Meter pro Sekunde. Sie liegt meist bei 8, mit Athletik-Proben eine Zeit lang auch etwas höher, was aber mehr Ausdauer kostet. Die Geschwindigkeit ist dabei ein Wert, der durch die Behinderung der Rüstung gesenkt wird. Diese Senkung wurde bereits ohne weiteren Vermerk mit eingerechnet.

Frage: Was ist der Sozialstatus und welcher Wert steht für was?

Antwort: Mit dem Sozialstatus (SO) wird grob das offensichtliche Ansehen der Person durch sein Erscheinungsbild ausgedrückt. Ein hoher Sozialstatus kann einem Eintritt verschaffen und einige Gesellschaftsproben unnötig machen. Natürlich hängt das resultierende Ansehen nicht nur vom Sozialstatus, sondern auch vom Ort ab. Einem Adligen nützt sein Rang oftmals herzlich wenig, wenn er im Dschungel von Eingeborenen, oder auf der Straße von Banditen umzingelt wird. Hier einige Beispiele: Bettler (1), einfache Bürger (5), Honoraten und niederer Auslandsadel (8), Optimaten (10), hohe Handelsherren und Trodinare (14), Mangnifizenzen (16), Horanthes (18), der Thearch (21). Der höchste SO der Beispielhelden liegt bei 10.

Frage: Was hat es mit den AT und PA auf dem Talentbogen auf sich?

Antwort: Die Angaben auf dem Talentbogen gibt nur das grundsätzliche Kampfvermögen mit der entsprechenden Waffengattung wider. Die letztendlich gültigen Werte stehen auf dem Kampfbogen, und nur auf die wird geprobt.

Frage: Was bringt eigentlich eine bestimmte Kulturkunde?

Antwort: Nur innerhalb der eigenen Kultur und allen Kulturen, zu denen man eine Kulturkunde besitzt, kann man ungestört auf Gesellschaftstalente und kulturbezogene Wissenstalente (z. B. Götter/Kulte) proben. Bei fremden Kulturen hingegen kann der Meister eine Erschwernis aufgrund der Fremdheit der Kultur anordnen.

Frage: Ab wann ist eine Sprache gut beherrscht?

Antwort: Das kann man sich klar machen, wenn man weiß, dass der Talentwert der Muttersprache bei Heldenerstellung immer auf dem Wert „KL minus 2“ beginnt. Mit einer 6 kann man sich auf Bauernniveau also durchaus verständigen. Ab 8 beherrscht man die Sprache fließend, ab 10 sehr fließend. Wer die Sprache auf dem Kplx.-Wert beherrscht, kennt sie mit allen üblichen Fachbegriffen und in allen Varianten und Dialekten fließend. Auf einzelne Sprachen, insbesondere beim Lesen, wird übrigens nur selten direkt geprobt.

△ Hinweis:

Einfache Sätze kann man meist ab einem TaW in Höhe von $\frac{1}{3}$ der Kplx. ohne Probe lesen. Einzelne magische Glyphen können auch mittels des Talents „Magiekunde“ erkannt werden.

Frage: Wo sind Geld und Proviant?

Antwort: Die fehlen, damit ihr sie selbst dazu schreiben könnt. Sprecht das aber vorher mit dem Meister ab. Er wird die Menge höchstwahrscheinlich vom Sozialstatus abhängig machen. (Meistens: SO x SO in Argental, bei Optimaten das Dreifache.)

Frage: Was bewirken eigentlich die Talente und wann setze ich es ein?

Antwort: Die Antwort auf diese Frage füllt ganze Regelwerke und soll hier daher nur bei Talenten, die eventuell genauerer Erklärung bedürfen, kurz umrissen werden.

Akrobatik:	Saltos, Flik-Flaks, Weit-/Wandsprünge, Balancieren auf dem Seil.
Athletik:	Besonders schnelle Sprints, einfache Sprünge über Abgründe.
Fliegen:	Das „Reitvermögen“ auf leblosen Flughilfsmitteln (Teppiche, Besen).
Körperbeherrschung:	Sich-auf-den-Beinen-halten/festhalten bei Stürzen. Balance auf Stegen.
Reiten:	Für besondere Reitmanöver oder Reiterangriffe (Pferde, Drachen).
Schwimmen:	Schwimmen unter besonderen Bedingungen (Achtung: Rüstung & Co.!).
Selbstbeherrschung:	Widerstehen von Schmerzen, Wunden, Übelkeit, Lachzwängen usw.
Sich verstecken:	Finden(!) und lautloses Erreichen eines Verstecks unter Zeitdruck.
Zechen:	Fürs Saufen. Mit jeder verhauchten Probe wird man etwas betrunken.
Gassenwissen:	Städte einschätzen, Orientierung anhand der Straßenlage (anstelle der Himmelsrichtungen), die richtigen Bürger nach dem Weg fragen usw.
Menschenkenntnis:	Personen richtig einschätzen und eventuell herausfinden ob sie lügen.
Überreden:	Jemanden zu etwas überreden, feilschen oder kurzfristig überzeugen.
Überzeugen:	Wenn jemand längerfristig von etwas überzeugt werden soll.
Fesseln/Entfesseln:	Bei besonders fiesen/haltbaren Fesseln nötig (ansonsten FF/GE-Probe).
Orientierung:	In erster Linie kann man hiermit die (Himmels-)Richtung bestimmen.
Wildnisleben:	Umgebung einschätzen. Geeignete Lagerplätze/Brennholz finden usw.
Geografie:	Tieferes Wissen über Regionen, ihre Landschaften und ihre Kulturen.
Götter/Kulte:	Fremde Religionen, & Details (Rituale, Legenden) der eigenen kennen.
Heraldik:	Wappen/Flaggen/Uniformen am Aussehen oder Material erkennen.
Kriegskunst:	Für taktische Vorbereitungen / Einschätzung der Chancen im Kampf.
Magiekunde:	Deuten von Dingen magischen Ursprungs, aber auch das rechtzeitige Erkennen eines eingeleiteten gegnerischen Zaubers im Kampf.
Pflanzenkunde:	Nicht nur das Bestimmen, sondern auch das Finden von Pflanzen.
Sagen/Legenden:	Besseres Wissen über diverse Mythen, alte Heroen und Aberglauben.
Schätzen:	Materiellen Wert schätzen – nicht Entfernungen, Volumen, Gewicht, ...
Sprachenkunde:	Fremde Sprachen entziffern, sofern mit einer beherrschten verwandt.
Abrichten:	Tiere dressieren und ihnen Kunststücke oder Manöver beibringen.
Bergbau:	Auch zum Einschätzen (Funktion, Herkunft, ...) unterirdischer Anlagen.
Boote fahren: Fahrzeug lenken:	Für Boote und Pferdekutschen. Proben auf diese Talente werden meist nur in besonderen Lagen (Verfolgungen, Strömungen) herangezogen.
Falschspiel:	Falsch spielen und Falschspielende erkennen. Eventuelle Sinnesschärfeproben (normalerweise erschwert) sind (zurück-)erleichtert.
Grobschmied:	Waffen und einfache Eisenwaren herstellen und reparieren. Regeln zum Waffenbau sind auf den Aventurien-Heldenbögen (Zwerg) vermerkt.
Handel:	Hintergrundwissen über Angebot, Nachfrage, Ortspreise, Käuferschaft.
Heilkunde [Gebiet]:	1.) Schaden diagnostizieren und Erstbehandlung. 2.) Hauptbehandlung, durch Wunden bzw. um Gift-/Krankheitsstufe erschwert; reduziert bei Giften und Krankheiten den Schaden um die TaP*. 3.) Nachbehandeln (nur halb erschwert) bis Gift/Krankheit/... vollkommen abgeklungen ist.
Holzbearbeitung: Zimmermann:	Schnitzen / Holzwerkzeuge bauen (Holzbearbeitung) oder Möbelbau & Co. (Zimmermann). Bei Reperaturen (Boote & Co.) geht oft beides.
Kochen:	Auch zum Schlachten und (deutlich erschwert) zum Häuten geeignet.
Schlösser knacken:	Knacken von nicht-magisch verriegelten Schlössern <u>und</u> Entschärfen von so manchen mechanischen Fallen.

Frage: Was sind Manöver und was bewirken die Manöver auf den Kampfbögen?

Antwort: Manöver sind besondere Kampftechniken, die man durch die Kenntnis der gleichnamigen Sonderfertigkeiten oder durch bestimmte Kampfstile einsetzen kann. Sie können zusätzlich zum Grundscha- den noch weitere Kampfvorteile verschaffen.

⚠ Hinweis:

Manöver mit einem ⚡-Symbol können mit einer Ansage, einer freiwilligen Erschwernis der AT um X, belegt werden, um (falls beim Manöver nicht anders festgelegt) X mehr Schaden zu machen. Einige Gegenmanöver können Manövereffekte bzw. Teile davon neutralisieren, aber nicht den allgemeinen Grundscha- den der Manöver als waffenloser Angriff. AT. *Hinweis:* Der Begriff Parade bzw. das Kürzel PA meint im Folgenden auch alle Formen des Ausweichens.

Waffenmanöver	Doppelangriff/ Mehrfachangriff:	Erlaubt 2 Angriffe mit 2 möglichst gleichen Waffen in einer Aktion. Erfordert 2 um jeweils 2 erschwerte AT-Proben, die jeweils einzeln pariert werden müssten, was in der Regel aber nicht möglich ist.	
	Finte:	Eine Ansage um X erschwert die Gegner-PA um X. Erschwernisse aufgrund direkter Angriffe auf Trefferzonen gehen runter auf ca. 6.	⚡
	Gezielter Stich:	Für als Stichwaffe fñhrbare Waffen (Dolch, Schwert, Speer, ...). Umgeht den RS und erzeugt einen Wundpunkt bei um 2 gesenkter Wundschwelle. Die AT ist um 4 + ½ RS des Gegners erschwert.	⚡
	Niederwerfen:	Für mittelschwere und schwere Waffen. Raubt dem Gegner 1W6 INI und lässt ihn zudem stürzen und weitere 1W6 INI verlieren, wenn ihm keine um 4 erschwerte KK-Probe gelingt. Eine Ansage erschwert hier die KK-Probe. Die AT ist um 4 erschwert.	⚡
	Sturmangriff	Ein Angriff im Anlauf ab 4 Metern. Erhöht die TP um 4 + ½ GS, kostet jedoch die nächste PA und erlaubt dem Gegner bei Misserfolg der AT-Probe einen Passierschlag. Die AT ist um 4 erschwert.	⚡
	Wuchtschlag:	Erhöht die TP von normalen und kritischen Treffern um die Ansage. Mit halber TP-Erhö- hung auch ohne Manöverkenntnis einsetzbar.	⚡
Raufen	(Hoher) Tritt:	Die PA des Gegners ist um 4 erschwert, es sei denn er beherrscht Beinarbeit (Tritt) oder Auspendeln bzw. Kreuzblock (Hoher Tritt).	⚡
	Handkante:	Die Wundschwelle beträgt KO/2 und nicht KO/2 + 2, wie sonst bei waffenlosen Angriffen üblich.	⚡
	Doppelschlag:	Erlaubt 2 Angriffe in einer Aktion mittels einer einzigen, um 4 erschwerten AT-Probe. Eine Parade blockt nur einen der Angriffe ab.	
	Eisenarm:	Erlaubt es einem Unbewaffneten einen Waffenangriff so zu parieren, dass die erlittene halben TP in TP(A) gewandelt werden.	
	Fußfeger/ Schwanzfeger:	PA erschwert um 4 (Gegenmanöver: Beinarbeit), und es muss bei Versagen eine Körperbeherrschungsprobe bestanden werden, oder man stñtzt. Die Ansage erschwert diese Probe oder die PA.	⚡
	Gerade/Schwinger:	Die Gegner-PA wird um 4 erschwert (Gegenmanöver: Auspendeln). Beim Schwinger erschwert die Ansage weiter die Gegner-PA.	⚡
Ring	Schmetterschlag:	Die Gegner-PA wird um 4 erschwert (Gegenmanöver: Auspendeln) und selbiger wird ggf. betäubt, wenn der AuP-Verlust dessen KO/2 (mit KO-Probe) oder gar die KO (ohne KO-Probe) übersteigt.	⚡
	Klammer:	Hält den Gegner von den meisten Handlungen ab. Die Befreiung erfolgt durch eine KK-Probe erschwert um 2-mal „Gegner-KK minus eigene KK“ oder eine Ringen-PA (eine Ansage erschwert beides)	⚡
	Niederringen:	Beide Kämpfer gehen zu Boden. Die Ansage kann wahlweise die Gegner-PA erschweren oder die nächste eigene AT erleichtern.	⚡
	Schwitzkasten:	Manöver, das den Gegner von den meisten Handlungen abhält. Die Befreiung erfolgt durch eine Ringen-PA. Mit jeder Kampf- runde X ist die eigene AT erleichtert um X, die Gegner-PA erschwert um X und die TP(A) erhöht um X. Die TP(A) rauben hier allerdings nur AuP.	

Frage: Wie zaubert man jetzt mit den Charakterblättern der Beispielhelden?

Antwort: Es gelten dabei natürlich erstmal alle Spielregeln aus der Hauptbroschüre. Ansonsten hier nun die Details im Zusammenhang mit den Heldenbögen.

Essenzbeschwörungen:	Sucht euch eine Formel aus der Liste aus. Die ZfP-Spalte sagt euch, wieviele Punkte ihr zum Ausgleich misslungener Proben habt. Probt (beachtet ggf. die MR), wartet die Zauberdauer ab und schaut dann, was ihr an ZfP* über habt (das Limit ist der dazugehörige eZfW weiter oben). Zahlt nun noch die AsP. Fertig!
Spontanzauber:	Der Vorgang verläuft analog zu den Essenzbeschwörungen. Beachtet bitte, dass die Spontanzauber des zweiten Zauberbogens nur Beispiele sind, die für ganz bestimmte Randbedingungen gelten.
Wesensbeschwörungen:	<p>Sucht euch eine Formel aus der Liste aus. Die ZfP-Spalte sagt euch, wieviele Punkte ihr zum Ausgleich misslungener Proben habt. Probt (beachtet ggf. die MR), wartet die Zauberdauer ab und schaut dann, was ihr an ZfP* über habt (das Limit ist der dazugehörige wZfW weiter oben). Beachtet auch die anderen angegebenen Faktoren auf dem zweiten Zauberbogen. Wie sich diese auswirken entscheidet oft der Meister. Wesen können zudem aufgewertet werden, was entweder ZfP* kostet oder die Probe erschwert. Zahlt nun noch die AsP. Fertig!</p> <p>Dem beschworenen Wesen muss nun ein Auftrag bzw. Dienst erteilt werden. Hierzu erfolgt die Kontrollprobe mit einem W20 auf den Wert in der K-Spalte, um zu ermitteln, wie gewogen euch das Wesen ist. Beachtet auch hier die weiteren Faktoren. Wurde der Wert nicht überwürgelt und ist der Dienst nicht zu absurd, habt ihr's geschafft. Wurde der Wert nur leicht überwürgelt, entscheidet der Meister, ob ihr das Wesen doch noch überreden könnt. Bei zu starker Überwürfelung: Pech! Pro Dienst muss eine eigene Kontrollprobe abgelegt werden. Ein Wesen erfüllt bis zu einen Tag lang Dienste bis es wieder verschwindet.</p> <p>Hinweis: Ein Dienst kostet Dienstpunkte. Ein Tiergenius erfüllt Dienste im Wert von 36+ZfP* Punkten, ein Totengenius im Wert von 24+ZfP*. Bei Dämonen hingegen hat man kein Limit, muss die Dienstkosten aber in Form von AsP selbst aufbringen. Typische Dienstkosten sind: Schutz (8 AsP je Gegner), 1 Tag Wache (15 AsP), Bote (7 AsP), Suche und Spionage (7 bis 28 AsP), Be-gleiten (1 AsP), Zurückschicken (0 AsP).</p>
Stabzauber:	Probt, sofern überhaupt gefordert, auf den Ritualkenntniswert (RkW).

Frage: Wenn ein Effekt Eigenschaften ändert, ändert dies auch andere Werte?

Antwort: Ja, das tut es, doch wegen der Komplexität der Berechnung, sei euch folgende vereinfachte Regeln ans Herz gelegt: Erhöht bei Anstieg einer Eigenschaft um 3 Punkte alle abhängigen Werte um 1, danach alle 5 Punkte um 1 (der zweite Anstieg würde also z. B. bei Anstieg einer Eigenschaft um 8 erfolgen). Bei der Körperkraft, da wo sie die TP oder die TP(A) erhöht, nimmt statt der 3 den halben rechten Wert von TP/KK und statt der 5 den vollen rechten Wert von TP/KK. Das genaue Gegenteil geschieht bei der Senkung von Eigenschaften. Fällt die Körperkraft unter 5 können zudem schwere Waffen, später sogar leichtere Waffen nicht mehr geführt werden.

- Mut: Beeinflusst AT, INI, MR ■ Klugheit: Beeinflusst MR
- Intuition: PA, Ausweichen, FK, INI ■ Charisma: ohne Einfluss
- Gewandtheit: AT, PA, Ausweichen, INI ■ Fingerfertigkeit: FK
- Körperkraft: Beeinflusst AT, PA, Ausweichen, FK, TP, TP(A)
- Konstitution: MR, Wundschwelle (ist immer gerundet KO/2)

Frage: Wie lauten die Regeln beim Eindringen in Träume (Onachos-Optimat)?

Antwort: Reisen in Träume sind eine Welt für sich und werden in verschiedenen DSA-Publikationen innerhalb der Rubrik „Tödliche Träume“ abgehandelt. Hier soll lediglich ein vereinfachtes Modell vorgestellt werden, das weniger Rechenaufwand benötigt.

Grundlegendes / Realitätsdichte:	Träume haben ihre ganz eigenen Naturgesetze, die meist nur herzlich wenig mit der Realität zu tun haben. Wie real ein Traum ist, gibt dabei die so genannte Realitätsdichte (RD) an. Diese liegt üblicherweise zwischen 1 (nur wage Fetzen) und 10 (sehr real), kann aber ggf. noch weitaus höher sein. Eine RD von 0 bedeutet das Ende des Traums.
Boni verteilen:	Die LkP* der Liturgie „Bishdariels Auge“ dürfen ausgegeben werden, um Eigenschaften zu steigen. Pro Punkt darf eine körperliche und eine geistige Eigenschaft um je 1 Punkt angehoben werden.
Zauber und magische Wesen:	Zauber verbrauchen, sofern im Traum gezaubert werden kann, keine realen Astralpunkte. Körperlose Wesen (z. B. Dämonen) können in Träumen eine Gestalt annehmen und werden damit ggf. auch verwundbar.
Träume verändern:	Der Traumgänger kann über das Talent „Heilkunde: Seele“ versuchen, Landschaften oder Gesetze des Traums zu manipulieren. Die Probe ist um die RD erschwert und um die LkP* erleichtert. Der Meister kann bestimmen, dass sich der Traum wiederholten Versuchen sperrt.
Verletzungen:	Je nach RD können Verletzungen im Traum auch den realen Körper schwächen (LeP rauben). Der Faktor reicht hier von 0 bis $\frac{1}{2}$ (ab RD 25). Einige Wesen können den Träumenden darüber hinaus schädigen.
Tod im Traum:	Stirbt der Geweihte im Traum, so wird er aus ihm herausgeworfen. Stirbt der Träumende im Traum, so vergeht der Traum. Stirbt ein fremder Traumbesucher im Traum, so wird dieser aus dem Traum herausgeworfen (oder zerstört) und all seine Einflüsse auf den Traum enden.

Frage: Wie verwendet man karmale Kräfte mit den Beispielhelden?

Antwort: Es gelten dabei natürlich erstmal alle Spielregeln aus der Hauptbroschüre. Ansonsten hier nun die Details im Zusammenhang mit den Heldenbögen.

Liturgien:	Sucht euch eine Liturgie aus der Liste aus. Euer Probewert steht in der LkP-Spalte. Probt auf MU/IN/CH, schaut was ihr an LkP* über habt, und zahlt die KaP (5 KaP je Grad, 2 KaP bei Grad 0). Fertig! Kleiner Tipp: Geht bei Kampf-Liturgien am besten von einer Gebetsdauer von 5 bis 10 Aktionen aus, beim Rest von 5 Minuten; sowie von augenblicklicher oder LkP* SR langer Wirkungsdauer, so längere Wirkungsauern nicht nahe-liegend sind (z. B. Eide, Objektweihen usw.).
Göttliche Anrufungen:	Das Prinzip ist mit den Liturgien vergleichbar. Auch hier erfolgt die Probe auf MU/IN/CH und kosten Wunder KaP (hier aber 6 KaP je Grad). Weitere Infos findet ihr beim Satyara-Priester.
Mirakel:	Sucht euch ein der Gottheit möglichst gewogenes Talent bzw. passende Eigenschaft aus (diese sind angegeben). Probt auf MU/IN/CH mit dem LkW als Probewert und zahlt 5 KaP. Bei Erfolg steigt der TaW des Talents für die nächste Probe um $5 + \text{LkP}^*/2$ bzw. die gewählte Eigenschaft um $2 + \text{LkP}^*/2$. Mirakel können in 1 Aktion gewirkt werden.

Frage: Wieso gibt es manchmal „Waffenloser Kampf (ohne Rüstung)“?

Antwort: Deren Kampfwerte werden durch die Rüstungsbehinderung (BE) gesenkt, ein Umstand, der bereits in jedem hier mitgeliefertem Kampfbogen berücksichtigt wurde. Da allerdings Prügeleien hin und wieder auch ohne Rüstung stattfinden, wurden bei einigen Personen die dazugehörigen Kampfwerte mit angegeben. Wer auf seinem Kampfbogen solche Angaben nicht findet, kann sich die Kampfwerte Raufen und Ringen ohne Rüstung selbst errechnen, indem er die abgezogene BE punktweise auf AT und PA, beginnend mit der Parade, wieder aufaddiert.

Frage: Was bedeuten die Werte in der BE-Spalte bei körperlichen Talenten?

Antwort: Der Wert sagt, wie weit die Behinderung der Ausrüstung die jeweilige Talentprobe erschwert. Bei „x2“ muss die Behinderung z. B. doppelt angerechnet werden, bei „-2“ nur eine um zwei Punkte erniedrigte Behinderung. Ist das Feld leer, muss gar keine Behinderung angerechnet werden. Behinderung muss grundsätzlich nicht angerechnet werden, wenn das Talent wie ein Wissenstalent genutzt wird, z. B. zur Einschätzung der sportlichen Leistung oder einer Steilwand beim Klettern.

Frage: Was ist als aquatisches Wesen beim Kampf unter Wasser zu beachten?

Antwort: Aquatische Wesen können sich im Kampf etwa dreimal so schnell bewegen, wie Landwesen. Sie brauchen in den meisten Fällen keine Schwimmen-Proben ablegen und haben im Kampf im wie unter Wasser keine Mali zu fürchten. Voraussetzung für Letzteres ist aber der Einsatz einer tauglichen Waffe. Neben Raufen und Ringen kommen hier in erster Linie Waffen in Frage, die über das Talent Dolche, Fechtwaffen und Speere geführt werden. Schusswaffen sind ebenfalls erlaubt, sofern es sich um spezielle Unterwasserschusswaffen (Harpunen) handelt.

Frage: Wie probe ich auf eine Jagd? Ich finde auf den Bögen kein Jagd-Talent.

Antwort: Wenn ihr die einzelnen Aspekte einer Jagd nicht getrennt ausspielen und proben wollt, benutzt am besten ein Meta-Talent. Ein Meta-Talent ist ein Talent, das sich aus anderen Talenten zusammensetzt und dessen TaW der TaW-Durchschnitt dieser Talente ist. Beispiel: Wildnisleben, Tierkunde, Fährtsuche, Schleichen und der TaW einer Fernkampfwaffe (Summe der TaW durch 5, geprobt auf MU/IN/GE) ergeben das Meta-Talent Pirschjagd. Ersetzt man Verstecken durch Schleichen erhält man das Meta-Talent Sitzjagd. Die Eigenschaften von Meta-Talenten bestimmt der Meister. Zudem können Meta-Talente durch Sonderfertigkeiten zusätzlich beeinflusst werden.

△ Hinweis:

Die Amauna hätte im Meta-Talent Pirschjagd einen TaW von 8 (in Wäldern um 3 erleichtert), der Ashariel hätte ebenfalls TaW 8 (um 3 erleichtert da Scharfschütze, und in Bergen zusätzlich um 3 erleichtert).

Frage: Wo sind die Ladezeiten der Wurfaffen geblieben?

Antwort: Geht am besten davon aus, dass das Ziehen einer neuen Wurfaffe in den meisten Fällen eine Aktion Zeit kostet, allerdings ohne Zielen.

Frage: Wieso widersprechen einige Angaben den offiziellen Regeln?

Antwort: Das kann daran liegen, dass einige Regeln vereinfacht, oder auf Angaben auf den entsprechenden Helden zugeschnitten wurden (beispielsweise, um dem Spieler eigenhändige Berechnungen abzunehmen). DSA ist mitunter ein sehr komplexes Regelwerk, dass es Anfängern, falls im vollen Umfang genutzt, nicht unbedingt leicht macht.

Frage: Mir fehlt die Erklärung zu einigen Dingen auf meinem Heldenbogen.

Antwort: Leider können an dieser Stelle nicht alle Vor- und Nachteile, Talente, Zauber und Sonderfertigkeiten, die der Held besitzt, auch wirklich beschrieben werden. In den Fällen improvisiert am besten. Viele Dinge sind mehr oder weniger selbsterklärend. Und wenn es gar nicht anders geht, ignoriert den Eintrag einfach.

Myranische Beispielhelden

2.) Myrmidone

Beschreibung:

Euch steht es nach einem waschechten Krieger mit ordentlich Waffen und Rüstung? Dann liegt euch vielleicht dieser Myrmidone hier. Mit ihm seid ihr sozusagen der Tank der Gruppe. Er beherrscht nicht nur den Kampf mit der Kentema, nein, er beherrscht ihn auch gleich zwei verschiedene Weisen. Einhändig geführt ist er in der Lage seinen Schild einzusetzen und sich so noch mehr zu schützen. Zweihändig geführt stehen ihm weitere Angriffsoptionen zur Verfügung. Den Dienst hat dieser Soldat inzwischen in Ehren quittiert. Aber seine Fähigkeiten bleiben ihm, und die weiß er auch durchaus zu nutzen.

Stärken:

- ▶ Sehr guter Nahkämpfer (wahlweise offensiv oder defensiv)
- ▶ Guter Fernkämpfer (Bela)
- ▶ Beherrscht machtvoll wie schnelle Manöver
- ▶ Hoher Rüstungsschutz

Schwächen:

- ▶ Fühlt sich an seine eigenen moralischen Prinzipien gebunden
- ▶ Hohe Rüstungsbehinderung könnte zu Ausdauerproblemen führen
- ▶ Neigt zu: Autoritätsgläubigkeit, Goldgier, Höhenangst
- ▶ Neigt zu: Vorurteilen

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:							
Spezies:	Mensch, Standard						
Kultur:	Bäuerliche Kultur (Imperium, Horasiat Harpalis)						
Profession:	Soldat, Myrmidone (Hoplit / Schwere Infanterie)						
Geschlecht:	männlich			Beschreibung und Lebenslauf:			
Geburtstag:	IZ						
Größe:	180 cm						
Gewicht:	75 kg						
Haare / Fell:	Dunkelbraun						
Augenfarbe:	Mittelbraun						
Glaube:	Oktade (vor allem Shinxir)						
Stand:	Bürger						
Titel:							
Sozialstatus:	6						
Vorteile und Nachteile:							
+ Eisern (siehe Inventarbogen) – Autoritätsgläubig: 6 – Goldgier: 6 – Höhenangst: 6 – Prinzipientreue [Schutz der Schwachen, Schutz des Imperiums, Schutz des Thearchen]: 7 – Vorurteile [Ban Bargui (alle eine Bedrohung für das Imperium)]: 6							
Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	14			Lebenspunkte:	36		
Klugheit:	11			Ausdauer:	36		
Intuition:	12			Astralenergie:	0		
Charisma:	11			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	6		
Gewandtheit:	14			INI-Basiswert:	15 †		
Konstitution:	13			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	13			PA-Basiswert:	8		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	8 – BE			† Wundschwelle:	7/9/11		
Stufe nach DSA4.1:		2		Stufe nach DSA4.0:		7	
Abenteuerpunkte:		2560		Davon verbraucht:		2560	

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	11	12	11	12	14	13	13
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Kulturkunde: Imperium (Koromanthia)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Bastardstäbe (Kentema) ¹	-5	17 ↑	12 ↑	13	Geografie (KL/KL/IN)		5
Bela (Leichte Bela) ¹	-5	17 ↑		10	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		3
Dolche (Machira) ¹	-1	12 ↑	12 ↑	8	Heraldik (KL/KL/FF)		5
Hiebswaffen	-4	9	8	2	Kriegskunst (Taktik) (MU/KL/IN) ²		8 ↑
Raufen		12	12	8	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		5
Ringens		14	10	8	Rechnen (KL/KL/IN)		5
Säbel	-2	8	8	0	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		4
Wurfmesser	-3	7		0	Tierkunde (MU/KL/IN)		5
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	7	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Klettern (MU/GE/KK)			×2	5	Gemein-Imperial	18	9
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5	Khorrzu (Leonal)	20	6
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	3	Myrmidonen-Geheimsprache	18	8
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	4	Myranisch	13	8
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				8			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	5			
Singen (IN/CH/CH)			-3	1	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				6	Imperiale Buchstaben (G-Imp., Myranisch)	10	5
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	2			
Zechen (IN/KO/KK)				5			
					Handwerk		TaW
					Ackerbau (IN/FF/KO)		4
					Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)		4
					Feinmechanik (KL/FF/FF)		3
Gesellschaft				TaW	Grobschmied (FF/KO/KK)		3
Etikette (KL/IN/CH) ³				2 ↓	Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)		5
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ³				6 ↓	Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH)		5
Überreden (MU/IN/CH) ³				5 ↓	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		5
					Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		4
					Kochen (KL/IN/FF)		5
Natur				TaW	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		3
Fährtenuche (KL/IN/KO)				3	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		3
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				5	Schneidern (KL/FF/FF)		3
Orientierung (KL/IN/IN)				7			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				5			
					¹ AT/PA plus 1 oder FK plus 2 im genannten Fachgebiet.		
					² Erleichtert um 2 im genannten Fachgebiet.		
					³ Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert.		

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis			Initiative-Basis						
8		8		7			15 ↑						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT¹	PA	TP			
Kentema (beidhändig geführt)				1W+5	14/4	±0	0/0	18	13	1W+5			
Kentema (einhändig geführt, z. B. für Schildkampf)				1W+5	15/5 ↓	±0	0/-3 ↓	18 ↓	10	1W+4 ↓			
Machira (mit Dolch-Talent geführt)¹				1W+2	12/4	±0	0/-2	13 ↓	11	1W+2			
Messer				1W+0	12/6	-2	-2/-3	10 ↓	9	1W+0			
Kampf-Sonderfertigkeiten:													
Aufmerksamkeit³, Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Linkhand, Niederwerfen, Schildkampf I, Rüstungsgewöhnung I (Myrmidonen-Thorax), Waffenloser Kampfstil: Myrmidonen-Stil, Wuchtschlag													
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.					
Leichte Bela (Bolzenschussgewehr; Laden+Zielen: 8 Akt.)				2W+2	5/10/20/40/60	3/2/1/0/-1	19	10					
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen		10/3	±0	12 ↑	11 ↑	1W+2 ↑	Finte, Gezielter Stich⁵, Niederwerfen⁶,						
Raufen (ohne Rüstung)		10/3	±0	13 ↑	13 ↑	1W+2 ↑	Wuchtschlag						
Ring		10/3	±0	13	8	1W+1	Manöver (Raufen/Ringen):						
Ring (ohne Rüstung)		10/3	±0	14	10	1W+1	Auspendeln, Beinarbeit, Block, Eisenarm²,						
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Gerade, Griff, Knaufschlag, Knie, Schwinger,						
Myrmidonen-Schild⁷		Schild		±0	-1/3	17	Schwitzkasten, Sprung, Tritt, Umstoßen⁴,						
↳ gegen Peitschen usw.		Schild		±0	-1/0	14	Würgegriff						
Rüstung nach Trefferzonen:													
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Standard		4	6	6	6	4	4	—	—	3	3	5,3	4,2
Nur Myrmidonen-Thorax		0	4	4	4	0	0	—	—	1	1	2,6	1,6
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
Myrmidonen-Thorax		2,6	0,6 ↓	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
Myrmid.-Armschienen		0,4	0,4	8 - 3 + 3 = 8				Arme (o)		○○○		○○○	
Myrmid.-Beinschienen		0,6	0,3					Arme (u)		—		—	
Myrmidonenhelm		0,4	0,2	Wunden				Brust/Rü		○○○			
Unterwams (Subarmalis)		1,2	1,2	Jede Wunde führt zu:				Bauch/Sc		○○○			
				(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:		5	3	○○○○○○○○									
Notizen:													
¹ Wird während des Kampfes der Myrmidonenschild getragen, sind alle AT-Proben um 1 erschwert.													
² Alle PA-Proben sind bei diesem Manöver um 2 erleichtert (Myrmidonen-Kampfstil).													
³ Das Umwandeln von AT ↔ PA kann man anstelle zu KR-Beginn alternativ auch erst wenn man an der Reihe ist ankündigen. Zudem sind eventuelle IN-Proben, um bei Hinterhalten zu reagieren, um 4 erleichtert; feindliche Passierschläge um 4 erschwert. Das Orientieren zur INI-Regeneration benötigt nur noch 1 Aktion und keine IN-Probe.													
⁴ Schadhose Raufen-AT mit dem Effekt des Manövers „Niederwerfen“. Ein Versagen führt zum Gegner-Passierschlag.													
⁵ Auch mit der Kentema anwendbar. - ⁶ Nur mit dem Schild oder der beidhändig geführten Kentema anwendbar.													
⁷ Man kann mit dem Schild auch angreifen: „Bewaffneter“ Angriff mit Raufen-AT, 1W6+1 TP(A); durch Dolche, Fechtwaffen und Kettenwaffen nicht parierbar. Das Anwenden des Manövers „Niederwerfen“ ist hier möglich.													

Kleidung:													
Normal: Einfache robuste Kleidung, Robuste Stiefel, Rüstzeug													
Ausrüstung:				#	Vermögen:								
Bela-Bolzen				15	Aureal								
Bolzenköcher				1	Argental								
Einfache robuste Kleidung (Tunika, Hose, Gürtel, ...)				1	Pekunos								
Entlassungsmarke				1	Obulos								
Feuerstein, Stahl, Zunderdose (mit Zunder)				1	Edelsteine								
Geldbeutel				1									
Gürteltasche				4	Sonstiges:								
Kentema (myrmidonische Schwertlanze)				1									
Lederrucksack				1	Proviant, Tränke, Kräuter:								#
Leichte Bela (Bolzenschussgewehr)				1	Azidial (myrmid. Trinkessig, in Flasche)								100 cl
Machira (kurzes Stoßschwert, mit Scheide)				1									
Messer (mit Scheide)				1									
Myrmidonen-Thorax mit Schurz				1									
Myrmidonen-Schulter und. Armschienen, Paar				1									
Myrmidonen-Beinschienen, Paar				1									
Myrmidonenhelm				1									
Myrmidonenschild (achteckiges Design)				1									
Pflegesatz für Belari				1									
Pflegesatz für Klingenwaffen				1									
Robuste Stiefel, Paar				1									
Schlafsack				1									
Unterwams (Subarmalis)				1									
Verbindungen:													
Haustier:													
Name	Art	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	GS	LeP	AuP	LO ²
		INI	AT	PA	TP	RS	MR	RkW	AsP	AP erhalten		AP ausgeg.	
Notizen:													
<p><u>Hinweis:</u> Die Myrmidonen-Rüstungsteile gelten als metallene Rüstungsteile.</p> <p>► <u>Eisern:</u> Erhöht die Wundschwelle um 2 (bereits eingerechnet). Der Held fällt bei 5 LeP bis 1 LeP nicht in Ohnmacht.</p>													

Myranische Beispielhelden

3.) Barbarenkrieger

Beschreibung:

Mit diesem Helden seid ihr ein Hjalbarde, eine Art Gebirgsversion der sonst so mit der Seefahrt vertrauten Hjaldinger. Das Horasiat Cranarenius, aus dem ihr stammt, steht dabei dem benachbarten Hældingard in Sachen Rauheit in nichts nach und ist erfüllt von zerklüfteten Gebirgen, tiefen Wäldern, Sümpfen, Mooren und kalten, schneereichen Wintern. All dies hat euch gestählt und zu einem harten Krieger werden lassen, den die Feinde fürchten sollten.

Stärken:

- ▶ Sehr guter Nahkämpfer (tendentiell offensiv)
- ▶ Kennt sich auch in der Wildnis etwas aus
- ▶ Eisern und zäh, kippt nicht so schnell um
- ▶ Besitzt einen ausgeprägten Gefahreninstinkt
- ▶ Kann Kälte gut vertragen ...

Schwächen:

- ▶ ... dafür nicht jedoch so gut Hitze
- ▶ Hohe Rüstungsbehinderung könnte zu Ausdauerproblemen führen
- ▶ Neigt zu: Aberglaube, Jähzorn, Höhenangst

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:							
Spezies:	Mensch, Hjaldinger						
Kultur:	Barbarische Kultur (Imperium, Horasiat Cranarenius)						
Profession:	Wildniskrieger						
Geschlecht:	männlich			Beschreibung und Lebenslauf:			
Geburtstag:	IZ						
Größe:	198 cm						
Gewicht:	98 kg						
Haare / Fell:	Blond						
Augenfarbe:	Blaugrün						
Glaube:	Oktade						
Stand:	Bürger						
Titel:							
Sozialstatus:	5						
Vorteile und Nachteile:							
+ Eisern (siehe Inventarbogen) + Gefahreninstinkt (siehe Talentbogen) + Kälteresistenz – Aberglaube (siehe Kampfbogen): 6 – Hitzeempfindlichkeit – Jähzorn: 6 – Höhenangst: 6							
Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	14			Lebenspunkte:	38		
Klugheit:	10			Ausdauer:	38		
Intuition:	13			Astralenergie:	0		
Charisma:	12			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	10			Magieresistenz:	5		
Gewandtheit:	13			INI-Basiswert:	15 †		
Konstitution:	15			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	14			PA-Basiswert:	8		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	8 – BE			† Wundschwelle:	8/10/12		
Stufe nach DSA4.1:		2		Stufe nach DSA4.0:		7	
Abenteuerpunkte:		2560		Davon verbraucht:		2560	

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	10	13	12	10	13	15	14
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Kulturkunde: Hjaldinger (Cranarenius), Gebirgskundig				Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)			6
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	12	12	8	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		3
Hieb Waffen	-4	9	8	2	Pflanzenkunde (KL/IN/FF) ²		3 ↑
Infanteriewaffen (Bar.-Sl.) ¹	-3	14 ↑	14 ↑	12	Rechnen (KL/KL/IN)		3
Raufen		13	13	10	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		3
Ringern		11	10	5	Tierkunde (MU/KL/IN) ²		7 ↑
Säbel	-2	8	8	0			
Wurfmesser	-3	7		0			
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	8	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Klettern (MU/GE/KK)			×2	6	Gemein-Imperial	18	8
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	6	Hjaldingsch	18	10
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	4			
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	5			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				9			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	3			
Singen (IN/CH/CH)			-3	0	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				7	Imperiale Buchstaben (G-Imp., Hjaldingsch)	10	3
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	0			
Zechen (IN/KO/KK)				6			
					Handwerk		TaW
					Gerber/Kürschner (KL/FF/KO)		5
					Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		6
					Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		4
Gesellschaft				TaW	Kochen (KL/IN/FF)		5
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				5	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		5
Überreden (MU/IN/CH)				7	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		3
					Schneidern (KL/FF/FF)		2
Natur				TaW			
Fährtenuche (KL/IN/KO) ²				6 ↑			
Fallen stellen (KL/FF/KK)				6			
Orientierung (KL/IN/IN)				6			
Wildnisleben (IN/GE/KO) ²				8 ↑			
					¹ AT/PA plus 1 im genannten Fachgebiet (Bar.-Sl gleich Barbaren-Schwertlanze)		
					² Erleichtert um 3 in Gebirgen (Gebirgskundig).		

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis			Initiative-Basis						
8		8		7			15 ↑						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP			
Barbaren-Schwertlanze (Infanteriewaffe)				3W+2	14/2	−2	0/-2	15	13	3W+2			
Dolch				1W+1	12/5	±0	0/-1	12	11	1W+1			
Kampf-Sonderfertigkeiten:													
Aufmerksamkeit ¹ , Ausweichen I, Kampfreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Niederwerfen, Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust ² , Wuchtschlag													
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.					
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen		10/3	±0	14 ↑	13 ↑	1W+1	Niederwerfen, Sturmangriff ² , Wuchtschlag						
Raufen (ohne Rüstung)		10/3	±0	14 ↑	14 ↑	1W+1							
Ringeln		10/3	±0	11	9	1W+1	Manöver (Raufen/Ringeln):						
Ringeln (ohne Rüstung)		10/3	±0	11	10	1W+1	Auspendeln, Block, Doppelschlag, Eisenarm,						
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Gerade, Handkante, Kreuzblock, Schmetter-						
							schlag, Schwinger						
Rüstung nach Trefferzonen:													
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Standard		3	4	4	6	3	3	—	—	2	2	3,8	2,4
Nur Kettenweste		0	4	4	4	0	0	—	—	0	0	2,4	1,4
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
Bügelhelm m. Unterkappe		0,3	0,3	PA-Basis − BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
Armschienen, Stahl		0,3	0,3	8 − 1 + 3 = 10				Arme (o)		○○○		○○○	
Kettenweste		2,4	1,4					Arme (u)		—		—	
Lederschurz		0,8	0,4	Wunden				Brust/Rü		○○○			
				Jede Wunde führt zu:				Bauch/Sc		○○○			
				(AT, PA, GE, INI) − 2, GS − 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:		4	1 ↓	○○○○○○○○									
Notizen:													
¹ Das Umwandeln von Aktionen muss nicht mehr zu Kampfrundenbeginn angekündigt werden. Zudem sind eventuelle IN-Proben, um bei Hinterhalten zu reagieren um 4 erleichtert, feindliche Passierschläge um 4 erschwert. Das Orientieren zur INI-Regeneration benötigt nur noch 1 Aktion und keine GE-Probe.													
² Der Kampfstil ist darauf ausgelegt auch gegen Gegenstände eingesetzt werden zu können ohne sich bei dem Versuch selbst zu verletzen. Typische Gegenstände sind z. B. Bretter, Dielen, Kisten und Krüge.													
► <u>Aberglaube</u> : Wählt den Aberglauben selbst. Ein Aberglaube reicht aus, wenn er in etwa genauso häufig auszulösen und schwerwiegend ist wie der Nachteil „Neugier“ oder auch „Angst vor Spinnen“; ansonsten wählt mehrere.													

Kleidung:

Normal: Einfache robuste Kleidung, Stoffumhang, Robuste Stiefel, Rüstzeug

[illegible]**Haustier:**[illegible]**Notizen:**

- Eisern: Erhöht die Wundschwelle um 2 (bereits eingerechnet). Der Held fällt bei 5 LeP bis 1 LeP nicht in Ohnmacht.
- Gefahreninstinkt: Der Held kann instinktiv Gefahren erspüren (z. B. Fallen hinter Türen oder Hinterhalte) und zwar so, dass sie ggf. abgewendet werden können. Stehen den Spielern eh IN-Proben zu, steht diese hier zusätzlich zu.
- Hitzeempfindlichkeit: Der Held mag keine Temperaturen ab 25 °C, ab 30 °C auch nackt. Alle Proben sind um 3 erschwert, alle Ausdauerschäden oder Ausdaueropfer um 1 erhöht. Dies gilt nicht bei Feuer-Attacken.
- Kälteresistenz: Der Held verträgt ungeschadet Temperaturen bis -20 °C in der Luft bzw. 0 °C im Wasser. Dies gilt nicht bei Eis-Attacken.

Myranische Beispielhelden

4.) Optimat Eupherban

Beschreibung:

Stehts standesgemäß gekleidet in Schwarz und Gold mit schlichter Eleganz, das ist das Auftreten des Hohen Hauses Eupherban. Wählt ihr diesen Helden, habt ihr euch für einen Vertreter der höheren Kreise entschieden. Eure eigentliche Aufgabe ist es, hier und da das Optimatenhaus zu vertreten, nicht selten mit dem Auftrag wichtige und vor allem geheime Nachrichten zu übermitteln. Als Optimat Eupherbans seid ihr Botschafter, Händler, Bote, Intrigant, gelegentlich Spion und notfalls auch ein Dämonenbeschwörer. Und auch eine Heldentruppe könnte diese Fähigkeiten durchaus zu schätzen wissen.

► Bann- und Schutzkreise:

Die Bannkreise dieses Magiers können Dämonen der Quelle Thesechai einsperren (saugen sie auf, wenn diese ihnen zu nahe kommen), die Schutzkreise sie aussperren. Die Wirkung ist zeitlich (bis zum nächsten Sonnenaufgang) und in ihrer Stärke begrenzt. Letztere darf nicht kleiner als die Magieresistenz (MR) des Dämons sein, damit der Kreis wirken kann.

Ablauf: Erstellen und Aktivieren des Zeichens durch eine gemeinsame Probe auf KL/IN/FF mit dem RkW als Talentwert und den RkP* als resultierende Stärke. Jede vorherige freiwillige Einschränkung (z. B. nur Stufe Geist, nur Jalarasile usw.) verstärkt den Kreis um 3, ein eingewobener Wahrer Name ihn (beim betroffenen Wesen!) zusätzlich um die Qualität (Q) des Namens. Letzteres erschwert die Probe jedoch um 1. Kosten: 12 AsP.

► Stärken und Schwächen von Dämonen:

Resistent: Profane Angriffe, Einfluss-/Herrschaftszauber (doppelte MR). Immun: Gifte, Krankheiten, Verwandlungs-/Heilungszauber, profanes Feuer/Kälte (außer als Gegenelemente). Fähigkeiten: MR erschwert Angriffszauber, Astralsinn, Angriffe sind dämonisch (nicht profan). Manöver: Wuchtschlag, Niederwerfen. Empfindlich: Mächte der Götter (besonders der Gegengötter). Nur für körperlose Dämonen: Keine Kampffähigkeiten (außer via Besitzergreifung), dafür vollständige Unverwundbarkeit, sie können dennoch gebannt bzw. exorziert werden.

Stärken:

- Optimat und damit Adliger
- Ausgebildeter Magier (Beeinflussung, Verborgenheit, Dämonen)
- Begabter Charismatiker und Intrigant
- Kann lesen und schreiben (viele Sprachen, Geheimsprachen)

Schwächen:

- Kein Rüstungsschutz
- Ein schlechter Kämpfer (Waffenkampf)
- Ist seinem Haus und seinem Mentor gegenüber verpflichtet
- Neigt zu: Arroganz, Eitelkeit, Goldgier, Neugier
- Neigt zu: Angst vor Spinnen

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:	te Eupherban						
Spezies:	Mensch, Standard						
Kultur:	Höfische Kultur (Imperium, Horasiat Valantia), Haus Eupherban						
Profession:	Optimatiker, Arkaner Diplomat/Händler						
Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:					
Geburtstag:	IZ						
Größe:	178 cm						
Gewicht:	73 kg						
Haare / Fell:	Dunkelblond						
Augenfarbe:	Grau						
Glaube:	Oktade (pragmatisch)						
Stand:	Optimat (Eupherban)						
Titel:	Adeptus minor						
Sozialstatus:	10						
Vorteile und Nachteile:							
<div>+ Optimat + Vollzauberer + Astralmacht [4 AsP mehr] + Gutes Gedächtnis (siehe Kampfbogen) – Angst vor Spinnen: 7 – Arroganz: 5 – Eitelkeit: 6 – Goldgier: 6 – Medium (siehe Kampfbogen) – Neugier: 7 – Unvermögen für: Inspiration – Verpflichtungen [gegenüber dem Mentor und der Cammer]</div>							
Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	13			Lebenspunkte:	30		
Klugheit:	14			Ausdauer:	30		
Intuition:	13			Astralenergie:	42		
Charisma:	14			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	8↓		
Gewandtheit:	11			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	11			PA-Basiswert:	7		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	8 – BE			Wundschwelle:	4/6/8		
Stufe nach DSA4.1:		2		Stufe nach DSA4.0:		7	
Abenteuerpunkte:		2640		Davon verbraucht:		2640	

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	14	13	14	12	11	12	11
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Kulturkunde: Imperium (Valantia), Stadt-Amaunir							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	7	7	0	Geografie (KL/KL/IN)		6
Hieb Waffen	-4	7	7	0	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		3
Raufen		8	7	1	Heraldik (KL/KL/FF)		5
Ringens		7	7	0	Kryptografie (KL/KL/IN)		7
Säbel	-2	7	7	0	Magiekunde (KL/KL/IN)		8
Stäbe	-2	12	12	10	Rechnen (KL/KL/IN)		9
Wurfmesser	-3	7		0	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		2
					Schätzen (KL/IN/IN)		6
					Sprachenkunde (KL/IN/IN)		2
					Staatskunst (KL/IN/CH)		8
Körperliche Talente			BE	TaW	Sternkunde (KL/IN/CH)		5
Athletik (GE/KO/KK)			×2	2			
Klettern (MU/GE/KK)			×2	2	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5	AhMa (Gemein-Amaunal)	18	6
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	3	Alt-Imperial	21	5
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	4	Eupherban-Haussprache	21	8
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				6	Gemein-Imperial	18	10
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	2	Hiero-Imperial	21	12
Singen (IN/CH/CH)			-3	2	Myranisch	13	10
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				6	Vesayo (Gemein-Vesayitisch)	18	6
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	2	Vinshinisch	12	6
Zechen (IN/KO/KK)				3	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
					Alt-Imperiale Buchstaben (Alt-Imperial)	12	5
Gesellschaft				TaW	Amaunische Kratzschrift (AhMa)	13	5
Betören (IN/CH/CH) ¹²				5 ↓	Eupherban-Code (Eupherban-Hausspr.)	21	8
Etikette (KL/IN/CH) ¹²				8 ↓	Imperiale Buchstaben (G/H-Imp., Myranisch)	10	9
Gassenwissen (KL/IN/CH) ¹²				3 ↓	Handwerk		TaW
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ¹²				8 ↓	Alchimie (MU/KL/FF)		3
Schriftlicher Ausdruck (KL/IN/IN) ¹²				4 ↓	Handel (KL/IN/CH)		8
Sich verkleiden (MU/CH/GE) ¹²				2 ↓	Hauswirtschaft (IN/CH/FF)		2
Überreden (MU/IN/CH) ¹²				10 ↓	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		3
Überzeugen (KL/IN/CH) ¹²				8 ↓	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		2
Natur				TaW	Kochen (KL/IN/FF)		1
Fährtsuche (KL/IN/KO)				0	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		0
Orientierung (KL/IN/IN)				6	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		8
Wildnisleben (IN/GE/KO)				2	Schneidern (KL/FF/FF)		0
					¹ Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert.		
					² Eventuell um den Wert der Arroganz erschwert.		

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	14	13	14	12	11	12	11
Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Triopta-Rituale			
Optimatik (Repräsentation, Rituale), Große Meditation,				Bindung der Triopta (Quelle: Luft)			
Eupherban-Spezialwissen, Spontanzauberer (Essenz),							
Regeneration I², Eiserner Wille I (siehe Kampfbogen)							
Spontanzauber-Sonderfertigkeiten:				Triopta-AsP-Reserve:			AsP
Zauberdauer I, Struktur I				Maximum:			
				Triopta-Zauber:		Gerade gespeichert:	AsP
				Maximum:			
Zauber (Quellen, Sphären, ...):		eZfW	wZfW	Ktrl.	Stabzauber:		Vol. RkW
Luft (MU/KL/CH)¹		9↑			Bindung des Stabes (passiv)		0
Erfolg (KL/IN/CH)		8			Lichtzauber (keine Probe notwendig)		2
Harmonie (KL/IN/CH)		10			Reinigung (keine Probe notwendig)		1
Iryabaar (MU/MU/CH)		9					
Thesechai (MU/MU/CH)			10	13			
Dienste (Instruktion):				Siegelrituale:			RkW
Beseelung		Kontrolle über Gefühle		Bindung des Siegels (MU/KL/CH)			
Schadenszauber		Verhüllung					
Wahrnehmung				Weitere Rituale:		Kplx.	RkW
				Bann-/Schutzkreis vs. Thesechai-Dämonen		6	
Zauberformeln (Matrizen, Wahre Namen)							
Name	Quelle	Kategorie/Dienst	Dauer	Wirkungsdauer	E	Q	K ZfP
Beschleunigte Gruppe¹	Luft	Beseelung	5 Akt.	2,5 Minuten	6	7	10↑
Geheimnis finden	Iryabaar	Wahrnehmung	20 Akt.	augenblicklich	7	6	8
Magischer Blitz	Iryabaar	Schadenszauber	5 Akt.	augenblicklich	8	6	7
Magisches Verhör	Iryabaar	Kontr. ü. Gefühle	20 Akt.	2,5 Minuten	5*	6	10
Ruf des Jalarasil	Thesechai	Invokation	30 Min.	≤ 1 Tag	6	7	12 11
Ruf des Jarjuram	Thesechai	Invokation	30 Min.	≤ 1 Tag	12	7	9 5
Schallgeschoss¹	Luft	Schadenszauber	3 Akt.	augenblicklich	9	6	6↑
Überzeug. d. Zufriedenheit	Harmonie	Beseelung	20 Akt.	ZfP* × 5 Min.	3	7	14
Überzeug. d. Autorität	Erfolg	Beseelung	20 Akt.	ZfP* × 5 Min.	3	7	12
Unsichtbare Gruppe	Iryabaar	Verhüllung	20 Akt.	5 Minuten	6	5	8
¹Eupherban-Spezialwissen: Zauber mit dem Dienst „Kommunikation“ sind um 5 erleichtert. Anpeilungsproben bei Zaubern mit dem Dienst „Kommunikation“ und der Reichweite „außer Sichtweite“ haben die halbe Erschwernis.							
²Siegelrituale: Den dazu benötigten Siegelring erhält der Optimat erst als Adeptus maior von seinem Mentor zurück.							
ZfP: Zauberfertigkeitsschritte für Zauberformeln. Berücksichtigt Aufruferschwernis (E) und Qualität (Q).							
Ktrl.: Kontrollprobengrundwert für Wesensbeschwörungen.							
K: Angepasster Kontrollprobewert. Berücksichtigt individuelle Kontrollerschwernisse und 1/3 von Q als Bonus.							
*: Die Zauberprobe ist durch die Magieresistenz des oder der Opfer noch zusätzlich erschwert.							
augenblicklich: Kurze Zauberwirkung, natürliche Langzeitwirkung (z. B. Heilzauber, Kampfzauber).							
Stabzauber: Alle Stabzauber (außer passive Zauber) haben eine Ritualdauer von 1 Aktion länge.							
¹ Wird während des Zaubervorgangs die passende Triopta getragen, ist die Probe um 1 erleichtert.							
² Eine viertelstündige Meditation vor dem Schlafengehen erhöht die AsP-Regeneration um 1 (z. B. 1W6+1 statt 1W6).							
Hinweis: Weitere Informationen zu Spontanzaubern und Wesensbeschwörungen finden sich auf dem 2. Zauberbogen.							

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	14	13	14	12	11	12	11

Beispiele für spontane Essensbeschwörungen							
Name	Quelle	Kategorie/Dienst	Dauer	Wirkungsdauer	E	Q	ZfP
Angst auslösen	Iryabaar	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3*	0	6
Angst mindern	Erfolg	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5
CH-Steigerung	Harm./Erfolg	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	7/6
Düsteres Meisterhandwerk	Iryabaar	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6
Erfolg steigern / mindern	Erfolg	Kontr. ü. Gefühle	20 Akt.	2,5 Minuten	2(*)	0	6
FF- oder GS-Steigerung ¹	Luft	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6↑
Harmonie steigern / mindern	Harmonie	Kontr. ü. Gefühle	20 Akt.	2,5 Minuten	2(*)	0	8
IN-Steigerung	Harmonie	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	7
Irrsinn erzeugen	Iryabaar	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3*	0	6
KL-Steigerung	Iryabaar	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6
Laute Stimme trage weit ¹	Luft	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6↑
Leichtigkeit ¹	Luft	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6↑
Magische Einstimmung	Iryabaar	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6
MU-Steigerung	Erfolg	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5
MR-Steigerung	Iryabaar	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6
Neugier auslösen	Iryabaar	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6
Sinnenschärfe steigern ¹	Luft	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6↑
Überzeug. d. Schwindlers	Iryabaar	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6
Verwirrung mindern	Iryabaar	Kontr. ü. Gefühle	20 Akt.	2,5 Minuten	2	0	7
Wissenstalent steigern	Iryabaar	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6
Wohlklang ¹	Luft	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6↑
Zaubertarnung	Iryabaar	Verhüllung	20 Akt.	2,5 Minuten	2	0	7

ZfP, E, Q, ¹, *: Siehe erster Zauberbogen – Hinweis: Für alle Spontanzauber gilt ggf. * bei unfreiwilligen Zielen.
Hinweis: Alle ZfP-Werte beziehen sich (außer bei eindeutigen Objektzaubern) auf ein fremdes Einzelwesen als Ziel, das berührt werden muss. Folgende Änderungen der Randparameter können die Probe beeinflussen. Zauberberer selbst ist Ziel: um 1 erleichtert; ein Objekt oder bis zu ZfW Wesen sind Ziel: um 1 erschwert; Ritualdauer beträgt 5, 30 oder 60 Minuten: um 1, 2 oder 3 erleichtert.

Hinweise bezüglich externer Dämonenbeschwörungen
<p>Folgende Faktoren können die <u>Anrufungsprobe</u> erleichtern oder erschweren:</p> <ul style="list-style-type: none"> ► Ort und Zeit: Im einfachsten Fall ohne Einfluss, kann beides die Probe jeweils um bis zu 7 Punkte, beeinflussen. Beispiele sind gesegnete oder unheimliche Orte, bestimmte Sternkonstellationen, Göttermomente usw. ► Geschenke: Eine oder mehrere passende Opfergaben wie bestimmte Edelsteine, getötete Tiere der Gegengottheit oder entweihte Gegenstände können die Probe um bis zu 7 erleichtern. Achtung! Unpassende Geschenke können die Probe auch erschweren. ► Utensilien: Ein Beschwörungsgewand erleichtert die Probe um 2, eine Bannklinge um 1. Kerzen, Zauberkreide und andere Utensilien vereinfachen auch meist um je 1 oder 2 bis maximal insgesamt 7. ► Aufwertungen: Der Beschwörer kann seine Dämonen mit folgenden Vorteilen versehen: keine ► Sonstiges: Für besondere Situationen wie seltene Sternkonstellationen oder höchst heiliger Boden kann der Meister die Proben noch weiter vereinfachen, erschweren oder gar unmöglich machen. <p>Folgende Faktoren können die <u>Kontrollprobe</u> erleichtern oder erschweren:</p> <ul style="list-style-type: none"> ► Gerundet 1/3 der ZfP* aus der Anrufung als Erleichterung, so nicht bereits in andere Dinge investiert. ► Gerundet 1/3 der Summe aller Faktoren zu Ort, Zeit und Utensilien aus der Anrufung. Eine Bannklinge erleichtert auch hier nochmal um 1. ► Eine weitere Opfergabe. Erleichtert um bis zu 2, erschwert aber nicht bei falscher Opfergabe. ► Befehle welche der Natur des Wesens entsprechen/widersprechen, können die Probe ggf. erleichtern/erschweren. <p>Besonderheiten bei den Dämonen: Ein Dämon erfüllt im Normalfall immer nur einen Dienst. Jeder Extra-Dienst kostet 4 ZfP* aus der Anrufung. Beide Dämonen können von Opfern Besitz ergreifen. Dies kann ggf. mit einer bestandenen, direkten W20-Probe auf die MR abgewehrt werden. Kosten für vom Dämon verweigerte Dienste werden nicht angerechnet.</p>

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:		
<p>Δ gilt pro Wesen, ♥ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ☉ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ∞ steigt mit dem Gewicht (siehe Beschreibung). Stehen ☉, ♥ oder ∞ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.</p>		
Beschreibung der Zauberformeln		
Name	Spezifische Wirkung	Kosten
Beschleunigte Gruppe	Der Optimat kann auf Berührung die Geschwindigkeit von bis zu 9 Wesen (auch sich selbst) um ZfP* erhöhen. PA und Ausweichen erhöhen sich zeitgleich um ZfP*/2.	7 je Δ
Geheimnis finden	Der Optimat erkennt im gewählten Radius (je nach AsP, max. 9 m), wenn Dinge ein Geheimnis bergen (z. B. Magie, Geheimwissen, Geheimtüren usw.), die ihn interessieren könnten. Je nach ZfP* erfährt er ggf. auch grobe Details. Methoden zur Störung übersinnlicher Wahrnehmung können diesen Zauber behindern.	♥ (mind. 3)
Magischer Blitz	Aus der Hand des Optimaten schießen grelle bläulich-violette Blitze, die bei einem max. 7 m entfernten Gegner 4W6+6 TP Schaden verursachen, allerdings ohne ihn in Brand zu setzen. Je 10 TP sinken MU, IN und KL des Opfers durch Verwirrung für ca. 5 Minuten um 1 und die INI für ebenfalls 5 Minuten um 1W6.	20
Magisches Verhör	Das zu berührende Opfer kann Geheimnisse kaum noch für sich behalten und neigt zudem zur Redseeligkeit. Ein Gegenhalten erfordert mit jeder weiteren Frage eine um ZfP* erschwerte Selbstbeherrschungsprobe (geprobt auf MU/MU/KL).	8
Ruf des Jalarasil	Dieser körperlose Thesechai-Dämon der Stufe Geist kann gerufen werden, um zu spionieren und um Zwietracht zu säen. Letzteres tut er, indem er in ein Opfer einfährt, das dann immer mehr von destruktivem Gedankengut, Vorurteilen, Ängsten oder dem Glaube, dass unsinnige Dinge logisch sind, beseelt wird. - Werte: MR 0	5
Ruf des Jarjuram	„Der ewige Läufer“ ▸ Dieser 2-gehörnte, körperlose Genius kann gerufen werden, um in eine Maschine oder ein Objekt, wie z. B. eine Hütte, einzufahren, es ggf. mit Beinen oder Tentakeln zu versehen und dann in Bewegung zu versetzen. Besagtes Objekt kann dann u. a. als Transportmittel für allerlei Reisen verwendet werden. Mit genug Astralenergie sind sogar Reisen in bzw. durch den Limbus möglich, so der Zauberer wirklich weiß, wo sein Ziel liegt. Alternativ kann der Dämon auch benutzt werden, um in ein Opfer einzufahren, um es dann zu einem Laufen bis zum Tod zu treiben. - Werte: MR 0, GS +3 (in Wesen), GS 10 (in Objekt), bis GS 1000 (Limbus).	10
Schallgeschoss	Der Optimat verschießt ein stark verdichtetes Schallgeschoss auf einen max. 7 m entfernten Gegner, das 2W6+8 TP Schaden und zusätzlich den Effekt des Manövers „Niederwerfen“ verursacht (die KK-Gegenprobe ist hier alle 10 TP um 1 erschwert).	15
Überzeugung der Zufriedenheit	Der Magier strahlt eine solche Gelassenheit und Zufriedenheit aus, dass der TaW auf ein vorher gewähltes Gesellschaftstalent jedes mal um ZfP*/2 erhöht ist, wenn es im Sinne der Quelle eingesetzt wird. Der Zauber wird auf den Magier selbst gewirkt.	8
Überzeugung der Autorität	Der Magier strahlt eine solche Kompetenz und Autorität aus, dass der TaW auf ein vorher gewähltes Gesellschaftstalent jedes mal um ZfP*/2 erhöht ist, wenn es im Sinne der Quelle eingesetzt wird. Der Zauber wird auf den Magier selbst gewirkt.	8
Unsichtbare Gruppe	Der Optimat kann auf Berührung max. 9 Wesen (auch sich selbst) mitsamt Ausrüstung so gut wie unsichtbar, unhörbar und unriechbar machen. Zur Wahrnehmung ist eine um 7+ZfP* erschwerte Sinnenschärfeprobe notwendig, ggf. durch weitere Umstände modifiziert. Der Zauber täuscht nur diese drei Sinne, keine anderen.	5 je Δ
Beschreibung der Spontanzauber-Beispiele		
Name	Spezifische Wirkung	Kosten
Angst auslösen	Das Opfer erhält einen Angst-Nachteil nach Wahl auf einem Wert von 10 bzw. steigert ihn um diesen Wert. Die Angst wird bei passendem Anlass sofort ausgelöst.	10
Angst mindern	Reduziert einen vorher gewählten Angst-Nachteil (schlechte Eigenschaft) nach Wahl je nach AsP-Einsatz um 5 oder 10, tilgt aber keine akute Panik.	8/10
CH-Steigerung	Erhöht das Charisma je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
Düsteres Meisterhandwerk	Die betroffene Person erhält den Vorteil „Meisterhandwerk“ (MH) auf ein gewähltes Talent. Jeder ausgegebene AsP vor einer Talentprobe in diesem Talent erhöht den TaW um 2 (bis zum 2-fachen TaW), jeder nachträglich ausgegebene AsP erhöht die TaP* um 1 (bis zu den 2-fachen TaP*), was auch den Ausgleich verhaunener Proben ermöglicht. Der Spontanzauber zeigt nur bei magisch begabten Personen Wirkung.	8
Erfolg steigern	<u>Steigern</u> : Das Selbstvertrauen wird gesteigert und die Aussicht auf den Erfolg von Vorhaben verklärt. Alle Proben auf ein vorher gewähltes Gesellschaftstalent (Überreden, Überzeugen usw.), die jemanden in diesem Sinne zu etwas bewegen sollen, sind um ZfP*/2 erleichtert. - <u>Mindern</u> : Wirkt entgegengesetzt und erleichtert im gleichen Maße und unter passenden Bedingungen das Ausreden von Vorhaben.	4
Erfolg mindern		
FF-/GS-Steigerung	Erhöht die Fingerfertigkeit bzw. den GS-Wert je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:		
<p>⚠ gilt pro Wesen, ♡ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ☉ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ♂ steigt mit dem Gewicht (siehe Beschreibung). Stehen ☉, ♡ oder ♂ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.</p>		
Beschreibung der Spontanzauber-Beispiele (Fortsetzung)		
Name	Spezifische Wirkung	Kosten
Harmonie steigern	Steigern: Erfüllt das Ziel mit mehr Ruhe und Gelassenheit. Hiermit lässt sich u. a. leichter bis mittelschwerer Stress, leichte/diffuse Ängste sowie leichtere Streitlust ausblenden. - Mindern: Bewirkt das Gegenteil und zwingt zudem Ziele mit dem Nachteil „Streitlust“ zu einer sofortigen Probe auf diese schlechte Eigenschaft.	4
Harmonie mindern		
IN-Steigerung	Erhöht die Intuition je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
Irrsinn erzeugen	Verpasst dem Opfer je nach Wahl den Nachteil „Einbildungen“ oder „Wahnvorstellungen“. Der Optimat kann dabei bis zu einem gewissen Grad auch die Details des jeweiligen Nachteils (z. B. Größenwahn, Verfolgungswahn, ...) festlegen, jedoch keinen vollendeten Wahnsinn hervorrufen.	8/10
KL-Steigerung	Erhöht die Klugheit je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
Laute Stimme trage weit	Erhöht die Lautstärke der Stimme des Ziels. Diese überragt damit nicht nur die meisten anderen Klänge, sondern reicht auch weiter als andere Geräusche. Sollte hierzu eine Singen-Probe gefordert werden, ist diese zudem um ZfP*/2 erleichtert.	4
Leichtigkeit	Halbiert die Schwerkraft für das Ziel. Ein Wesen als Ziel kann nun doppelt so hoch und weit springen, und der Schaden für Stürze aus großer Höhe wird geviertelt. ♂-Kosten für Startgewicht: 4 AsP (bis 25 kg), 7 AsP (bis 125 kg), 14 AsP (bis 1 t).	♂
Magische Einstimmung	Erleichtert dem Ziel das Wirken jeglicher Magie um 3, knüpft diese Erleichterung aber an eine vorher gewählte Bedingung, die für das Ziel zudem bislang lebensbestimmend gewesen sein muss (z. B. nur nachts für Neristu, nur Meer für Seefahrer). Besitzt das Ziel den Vorteil „Wesen der Nacht“, wird dieser in der Zeit ausgesetzt.	9
MU-/MR-Steigerung	Erhöht den Mut / Magieresistenz je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
Neugier auslösen	Verleiht den Nachteil „Neugier“ auf dem Wert 10 bzw. steigert ihn um diesen Wert. Dieser wird bei passendem Anlass auch sofort ausgelöst.	10
Sinnenschärfe steig.	Steigert den Talentwert des Talents Sinnenschärfe um ZfP*/2.	8
Überzeugung des Schwindlers	Dem Verzauberten fällt es leichter, sich als jemand auszugeben, der er nicht ist. Der TaW eines vorher gewählten Gesellschaftstalents gilt, so in diesem Sinne eingesetzt, als um ZfP*/2 erhöht; wobei der Schwindel vor der Probe festgelegt werden muss. Alle Proben für die Gegenseite wie z. B. KL, IN oder Menschenkenntnis sind im entsprechenden Maße erschwert (entweder um ZfP*/2 oder um die späteren TaP*).	4
Verwirrung mindern	Beseitigt im Ziel zeitweilig Zerstreuung, Schusseligkeit, Vergesslichkeit, leichte Demenz, eine Reihe der Auswirkungen des Nachteils „Einbildungen“ und Ähnliches. Der Zauber ist allerdings nicht in der Lage Wahnvorstellungen zu beheben.	4
Wissenstalent steigern	Steigert den TaW eines Wissens- oder Sprachtalents nach Wahl, das der Betroffene allerdings bereits beherrschen muss, um ZfP*/2 (bis höchstens auf den Kplx.-Wert bei Sprachen). Es ist auch möglich ein entsprechendes Handwerkstalent zu steigern, sofern dieses im Sinne eines Wissenstalents eingesetzt wird.	4
Wohlklang	Macht die Stimme wohlklingend durch Erzeugung des gleichnamigen Vorteils. Alle Singen-Proben sind um 5, und passende Gesellschaftsproben ggf. um 2 erleichtert.	9
Zaubertarnung	Tarnt die Aura eines magischen Ziels (Zauberer, Artefakt usw.). Alle Methoden zum Aufspüren der Magie (Magiegespür, Zauber, Liturgien usw.) sind entweder um 7+ZfP* erschwert oder zeigen, falls schon im Vorfeld eingeleitet, nur dann etwas an, wenn deren Stärke (TaP*, ZfP*, LkP*) nicht unter besagten 7+ZfP* liegen.	3
Hinweis zur Kombination von Spontanzaubern		
<p>Die oben beschriebenen Spontanzauber lassen sich oftmals auch miteinander kombinieren, genauer gesagt deren Wirkungen in einem gemeinsamen Zauber aussprechen. Voraussetzung hierfür ist, dass die Spontanzauber die gleiche Quelle aufrufen, die gleiche Instruktion, das gleiche Ziel und die gleiche Ritual- und Wirkungdauer verwenden. Die AsP-Kosten solch eines zusammengesetzten Spontanzaubers betragen dann die Summe der Einzelkosten. Der Meister sollte Grenzen setzen, wie weit man einen Wert steigern kann (z. B. um ZfP* oder um ZfP*/2).</p>		
Hinweis zum Übernehmen von fremden Dämonen		
<p>Dieser Magier kann Iryabaar-Dämonen anderer Beschwörer ggf. dazu bringen, in ihre Heimatsphäre zurückzukehren. Hierzu muss er, aber nicht sein Kontrahent, sich in der Nähe des Dämons befinden und ein Kontrollprobenduell gewinnen. Alle individuellen Modifikatoren der Kontrollprobe werden mit angerechnet.</p>		

Attacke-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
7		7		7		10						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Magierstab als Stab ¹				1W+1	11/5	±0	-1/-1	11	11	1W+1		
Messer				1W+0	12/6	-2	-2/-3	5	4	1W+0		
Ritualdolch				1W+1	12/5	±0	0/-1	7	6	1W+1		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	8	7	1W+0							
Ringens	10/3	±0	7	6	1W+0							
Schild:	Typ	INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):							
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name	Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Standard	0	1	1	1	0	—	—	0	1	1	0,8	0,8
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
Calar (Eupherban)	0,8	0,8	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
			7 - 1 + 0 = <u>6</u>				Arme (o)		○○○		○○○	
							Arme (u)		—		—	
			Wunden				Brust/Rü		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				Bauch/Sc		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:	1	1	○○○○○○○○									
Notizen:												
¹ Magische Waffe und außer durch einige mächtige Zauber und extreme Hitze nicht zu zerstören. ↳ <u>Eiserner Wille I</u> : Der Held ist in der Lage seine Mageresistenz für maximal eine halbe Stunde um 3 zu erhöhen. Der Nachteil: Alle Zauber sind in dieser Zeit um 3, alle Proben auf Eigenschaften um 1 Punkt erschwert. ► <u>Medium</u> : Der Held ist anfällig für die Einflüsterungen von Totengeistern. Er kann gelegentlich ihre Stimmen hören und ist anfällig für mentale Angriffe selbiger. In diesem Fall ist die Mageresistenz um 5 verringert, und an passenden Orten alle Talent-/Zauberproben im Extremfall um bis zu 7 erschwert. <u>Hinweis</u> : Ein Optimat gehört eigentlich immer einer Cammer (Untergruppe des eigenen Hauses) oder einer kleineren Zelle an. Bei längerem Aufenthalt an fremden Orten/Städten, ist es üblich sich möglichst bald der dortigen Cammer seines Hauses, sofern dort anzutreffen, vorzustellen.												

Kleidung:

Normal: Edle Kleidung, Leichte Stiefel, Calar, Lederhandschuhe, Triopta

Dämonenbeschwörung: Beschwörungsgewand anstelle Calar

Ausrüstung:	#	Vermögen:	
Calar (schwarz, goldene Eupherban-Ornamentik) ¹	1	Aureal	
Donaria-Beutel	2	Argental	
Edle Kleidung (schwarz; Tunika, Hose, Gürtel usw.)	1	Pekunos	
Ersatzkleidung (Tunika und Hose)	1	Obulos	
Feuerstein, Stahl, Zunderdose (mit Zunder)	1	Edelsteine	
Geldbeutel	1		
Kerzen (gelb)	7	Sonstiges:	
Körperpflegeset (Seife, Lappen, Kamm, Hautcreme)	1		
Lederhandschuhe, Paar (schwarz)	1	Proviant, Tränke, Kräuter:	#
Leichte Stiefel, Paar (schwarz)	1	Wasser (in Feldflasche)	100 cl
Magierstab als Stab (dunkles Edelholz)	1		
Messer (mit Scheide)	1		
Pergament	20		
Ritualdolch (mit Scheide)	1		
Schreibset (10 Gänsekielen, Tinte, Federmesser, Sand)	1		
Triocta (Vollmaske, schwarzes Edelholz)	1		
Umhängetasche	1		
Zauberkreide	3		
		Verbindungen:	

Haustier:[illegible]**Notizen:**

¹ Ärmelloser, langer Mantel mit geradem Schnitt und oft mit Einschnitten unten an den Seiten; wird offen getragen. Der Calar wurde so angefertigt, dass er auch als Beschwörungsgewand dient.

² Beutel für Beschwörungsgeschenke. Da die Dämonen Thesephais normalerweise Donaria (Geschenke) in Form von (Halb-)Edelsteinen verabscheuen, werden hiermit nicht selten frisch geschlachtete Teile flinker und schneller Tiere aufbewahrt. Die Beutel sind so gefertigt, dass sie den Inhalt ein Stück weit versiegeln.

↳ **Lichtzauber:** Die Spitze des Stabs fängt für 1 AsP an in einem weiß-gelblichen Licht zu strahlen. Die Wirkung hält beliebig lange an. Wird der Stab losgelassen, erlischt das Licht.

↳ Reinigung: Durch diesen Stabzauber fällt für 1 AsP sämtlicher Schmutz vom Zauberer und seiner Kleidung ab. Danach sieht sie wie frisch gewaschen aus. Der Zauber kann damit keine Schäden an der Kleidung reparieren.

Myranische Beispielhelden

5.) Optimat Onachos

Beschreibung:

Etwas seltsam und als nicht ganz von dieser Welt könnte man diesen Herren nennen. In schwarze Gewänder gehüllt und eine Totenkopfmaske tragend, gibt er ein oftmals gar gruseliges Bild ab. Wählt ihr diesen Helden, dann seid ihr ein arkaner Forscher, ein Historiker aus dem Hohen Hause Onachos. Das Haus hat seit jeher einen eher zwielichtigen Ruf (nicht, dass ein Bürger es wagen würde, das so offen auszusprechen) und das nicht immer ganz zu Unrecht. Auf der Suche nach den Erkenntnissen der alten Zeit, scheut ihr euch bisweilen auch nicht davor, kompetente Hilfe zu holen – dass diese Hilfe in der Regel bereits tot ist, stört euch herzlich wenig.

► Bann- und Schutzkreise:

Die Bannkreise dieses Magiers können Untote bzw. Totenwesen einsperren (saugen sie auf, wenn diese ihnen zu nahe kommen), die Schutzkreise sie aussperren. Die Wirkung ist zeitlich (bis zum nächsten Sonnenaufgang) und in ihrer Stärke begrenzt. Letztere darf nicht kleiner als die Magieresistenz (MR) des Wesens sein, damit der Kreis wirken kann.

Ablauf: Erstellen plus Aktivieren des Zeichens durch Probe auf KL/IN/FF mit dem RkW als Talentwert und den RkP* als resultierende Stärke. Jede vorherige freiwillige Einschränkung (z. B. nur Genien, nur Phantome usw.) verstärkt den Kreis um 3, ein eingewobener Wahrer Name ihn (beim betroffenen Wesen!) zusätzlich um die Qualität (Q) des Namens. Letzteres erschwert die Probe jedoch um 1. Kosten: 12 AsP (Totenwesen), 10 AsP (Untote).

► Vor- und Nachteile von Totenwesen:

Totenwesen dieses Beschwörers haben eine Reihe Stärken und Schwächen. Immun: Profane Angriffe, Gifte, Krankheiten, Element-Angriffszauber (außer Kraft). Empfindlich: Mächte der Totengötter; Verwundbar: Mächte der Totengötter. Fähigkeiten: Angriffe gelten als magisch (nicht profan), Astralsinn, Verwandlung in eine Art Luft/Nebel, MR erschwert Angriffszauber. Falls vollkommen körperlos: Keine Angriffsmöglichkeit (außer via Besitzergreifung), dafür Unverwundbarkeit; sie können dennoch exorziert oder gebannt werden.

Stärken:

- Optimat und damit Adliger
- Ausgebildeter Magier (Analyse, Traummagie, Totenwesen)
- Besitzt Kenntnisse über Bann- und Schutzkreise
- Begabter Seelenkundler, der in fremde Träume eindringen kann
- Gebildet: Spricht und schreibt in vielen Sprachen

Schwächen:

- Ein schlechter Kämpfer, Stubenhocker
- Ist seinem Haus und seinem Mentor gegenüber verpflichtet
- Leidet unter Mondsucht
- Weltfremd gegenüber menschlichem Treiben
- Neigt zu: Höhenangst, Neugier

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:	dai Onachos		
Spezies:	Mensch, Standard		
Kultur:	Höfische Kultur (Imperium, Horasiat Ochobenius), Haus Onachos		
Profession:	Optimatiker, Arkaner Forscher (Historiker)		
Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:	
Geburtstag:	IZ		
Größe:	182 cm		
Gewicht:	77 kg		
Haare / Fell:	Glatze (ansonsten schwarz)		
Augenfarbe:	Mittelbraun		
Glaube:	Oktade (pragmatisch)		
Stand:	Optimat (Onachos)		
Titel:	Adeptus minor		
Sozialstatus:	10		
Vorteile und Nachteile:			
+ Optimat + Vollzauberer + Astralmacht [2 AsP mehr] + Aurakonjunktion I und II [Totenwesen] + Gebildet [120 AP mehr] + Gutes Gedächtnis (siehe Kampfbogen) – Angst vor Reptilien: 5 – Behäbig – Eingeschränkter Sinn [Geruch] (siehe Inventarbogen) – Höhenangst: 6 – Neugier: 7 – Unvermögen für: Inspiration – Stubenhocker – Verpflichtungen [gegenüber dem Mentor und der Cammer] – Weltfremd [gesellschaftliches Treiben]: 6			
Eigenschaften:		Abhängige Grundwerte:	
Mut:	14	Lebenspunkte:	30
Klugheit:	14	Ausdauer:	30
Intuition:	13	Astralenergie:	40
Charisma:	14	Karmaenergie:	0
Fingerfertigkeit:	12	Magieresistenz:	8
Gewandtheit:	11	INI-Basiswert:	10
Konstitution:	11	AT-Basiswert:	7
Körperkraft:	11	PA-Basiswert:	7
Weitere Grundwerte:		FK-Basiswert:	7
↓ Geschwindigkeit:	7 – BE	Wundschwelle:	4/6/8
Stufe nach DSA4.1:		Stufe nach DSA4.0:	
	2		7
Abenteuerpunkte:	2760	Davon verbraucht:	2760

[illegible]

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	14	13	14	11	11	11	11

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Triopta-Rituale			
Optimatik (Repräsentation, Rituale), Große Medidation,				Bindung (Quelle: Totenwesen)			
Onachos-Spezialwissen, Spontanzauberer (Instruktion)							
Regeneration I ³				Triopta-AsP-Reserve:		AsP	
Spontanzauber-Sonderfertigkeiten:				Maximum:			
Zauberdauer I, Struktur I				Triopta-Zauber:		Gerade gespeichert:	AsP
				Maximum:			
Zauber (Quellen, Sphären, ...):		eZfW	wZfW	Ktrl.	Stabzauber:		RkW
Humus (MU/KL/CH)		10			Bindung des Stabes (passiv)		0
Totenwesen (MU/MU/CH) ¹²			10↑	16†	Hammer des Magus (MU/CH/KK) ⁴		3
Endgültigkeit (KL/IN/CH)		10			Lichtzauber (keine Probe notwendig) ⁴		2
Erkenntnis (KL/IN/CH)		10					
Zauberei (KL/IN/CH)		9					
Dienste (Instruktion):				Siegelrituale:		RkW	
Analyse		Beseelung		Bindung des Siegels (MU/KL/CH)		10	
Kontrolle über Gefühle		Elementare Reinheit					
Schadenszauber		Traumbesuch		Bann- und Schutzkreise: (KL/IN/FF)		Kplx.	RkW
Wahrnehmung				Bann- und Schutz gegen Totenwesen		6	10
				Bann- und Schutz gegen Untote		5	
Zauberformeln (Matrizen, Wahre Namen)							
Name	Quelle	Kategorie/Dienst	Dauer	Wirkungsdauer	E	Q	K ZfP
Das Auge des Anatomen	Humus	Wahrnehmung	5 Min.	augenblicklich	3	6	13
Falle in Schlaf!	Endgültigkeit	Kontr. ü. Gefühle	3 Akt.	2,5 Minuten	9*	7	8
Gespeichertes Bild	Erkenntnis	Kontr. ü. Gefühle	5 Min.	augenbl./perm.	10	6	6
Hart wie Knochenbein	Humus	Elem. Reinheit	10 Atk.	ZfP* × 5 Min.	7	7	10
Knochensplitter	Humus	Schadenszauber	3 Akt.	augenblicklich	9	6	7
Lange Zauberanalyse	Zauberei	Analyse	30 Min.	ZfP* × 5 Min.	7	7	9
Modriger Verfall	Humus	Elem. Reinheit	20 Akt.	2,5 Minuten	8	7	9
Ruf des Nekromentors ¹²	Totenwesen	Invokation	30 Min.	≤ 1 Tag	14	7	14† 6†
Ruf der Walküre ¹²	Totenwesen	Invokation	30 Min.	≤ 1 Tag	12	7	13† 8†
Traumwanderer	Endgültigkeit	Traumbesuch	5 Min.	ZfP* × 5 Min.	7	5	8
Zauber entdecken	Zauberei	Wahrnehmung	20 Akt.	augenblicklich	8	7	8

▶Onachos-Spezialwissen: Bestandene Zauber der Quelle „Totenwesen“ wirken so, als ob mit 5 ZfP* mehr bestanden. Die Loyalität von Untoten (nicht normale Totenwesen!) erhöht sich um 3.

▶Siegelrituale: Den dazu benötigten Siegelring erhält der Optimat erst als Adeptus maior von seinem Mentor zurück.

ZfP: Zauberfertigkeitssumme für Zauberformeln. Berücksichtigt Aufruferschwernis (E) und Qualität (Q).
Ktrl.: Kontrollprobegrundwert für Wesensbeschwörungen.
K: Angepasster Kontrollprobewert. Berücksichtigt individuelle Kontrollerschwernisse und ⅓ von Q als Bonus.
*: Die Zauberprobe ist durch die Magieresistenz des oder der Opfer noch zusätzlich erschwert.
augenblicklich: Kurze Zauberwirkung, natürliche Langzeitwirkung (z. B. Heilzauber, Kampfzauber).
permanent: Permanent anhaltend (augenbl./perm.: ohne, dass der eigentliche Zauber noch zu wirken braucht).
Stabzauber: Alle Stabzauber (außer passive Zauber) haben eine Ritualdauer von 1 Aktion länge.

¹ Aufrufung und Kontrolle erleichtert um 3 durch Aurakonjunktion I und II [Totenwesen]. Beides bereits verrechnet.
² Wird während des Zaubervorgangs die Triopta getragen, ist die Aufrufungsprobe um 1 erleichtert.
³ Eine viertelstündige Meditation vor dem Schlafengehen erhört die AsP-Regeneration um 1 (z. B. 1W6+1 statt 1W6).
⁴ Erläuterungen siehe Inventarbogen.

Hinweis: Weitere Informationen zu Spontanzaubern und Wesensbeschwörungen finden sich auf dem 2. Zauberbogen.

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	14	13	14	11	11	11	11

Beispiele für spontane Essensbeschwörungen							
Name	Quelle	Kategorie/Dienst	Dauer	Wirkungsdauer	E	Q	ZfP
Angst unterdrücken	Endgültigkeit	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	7
CH-Steigerung	Zauberei	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6
Erinnerung stärken	Endg./Erken.	Kontr. ü. Gefühle	20 Akt.	2,5 Minuten	2	0	8/8
GE- oder FF-Steigerung	Humus	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	7
Geborgtes Leben	Humus	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	7
Gestählter Geist	Endgültigkeit	Kontr. ü. Gefühle	20 Akt.	2,5 Minuten	2	0	8
Innerer Kompass	Erkenntnis	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	7
IN-Steigerung	Erkenntnis	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	7
KK- oder KO-Steigerung	Humus	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	7
KL-Steigerung	Erken./Zaub.	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	7/6
Modriger Verfall	Humus	Elem. Reinheit	20 Akt.	2,5 Minuten ⁵	4	0	6
MR-Steigerung	Zauberei	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6
MU-Steigerung	Endgültigkeit	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	10
Prüfung des Neuen	Endgültigkeit	Kontr. ü. Gefühle	20 Akt.	2,5 Minuten	2	0	8
Schläfrigkeit	Endgültigkeit	Kontr. ü. Gefühle	20 Akt.	2,5 Minuten	2	0	8
Vorleihung von Eisertheit	Humus	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	7
Vorurteil unterdrücken	Endgültigkeit	Kontr. ü. Gefühle	20 Akt.	2,5 Minuten	2	0	8
Wissenstalent steigern	Erkenntnis	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	7
Wundlinderung	Humus	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	7
Zauberfertigkeit steigern	Zauberei	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6

ZfP, E, Q, *, ⁵: Siehe erster Zauberbogen – Hinweis: Für alle Spontanzauber gilt ggf. * bei unfreiwilligen Zielen.
Hinweis: Alle ZfP-Werte beziehen sich (außer bei eindeutigen Objektzaubern) auf ein fremdes Einzelwesen als Ziel, das berührt werden muss. Folgende Änderungen der Randparameter können die Probe beeinflussen. Zaubereibereit selbst ist Ziel: um 1 erleichtert; ein Objekt oder bis zu ZfW Wesen sind Ziel: um 1 erschwert; Ritualdauer beträgt 5, 30 oder 60 Minuten: um 1, 2 oder 3 erleichtert.

Hinweise bezüglich externer Totenwesenbeschwörungen
<p>Folgende Faktoren können die <u>Anrufungsprobe</u> erleichtern oder erschweren:</p> <ul style="list-style-type: none"> ► Ort und Zeit: Im einfachsten Fall ohne Einfluss, kann beides die Probe jeweils um bis zu 7 Punkte, beeinflussen. Beispiele sind gesegnete oder unheimliche Orte, bestimmte Sternkonstellationen, Göttermomente usw. ► Geschenke: Eine oder mehrere passende, individuelle Opfergaben können die Probe – falls dargereicht – um bis zu 7 erleichtern. Achtung! Unpassende Geschenke können die Probe auch erschweren. Legt im Falle der Totenwesen Nekromentor und Walküre vorher jeweils ein bis zwei Vorlieben für Beschwörungsgeschenke selbst fest. ► Utensilien: Ein Beschwörungsgewand erleichtert die Probe um 2, eine Bannklinge um 1. Kerzen, Zauberkreide und andere Vereinfachungen auch meist um je 1 oder 2 bis maximal insgesamt 7. ► Aufwertungen: Der Beschwörer kann seine Totenwesen mit folgenden Vorteilen versehen: Erschwernis um 5 für 1W6 LeP-Auto-Heilung je Kampfrunde, Erschwernis um 6 für eine Resistenz gegen magische Angriffe. <p>Folgende Faktoren können die <u>Kontrollprobe</u> erleichtern oder erschweren:</p> <ul style="list-style-type: none"> ► Gerundet 1/3 der ZfP* aus der Anrufung als Erleichterung, so nicht bereits in andere Dinge investiert. ► Gerundet 1/3 der Summe aller Faktoren zu Ort, Zeit und Utensilien aus der Anrufung. Eine Bannklinge erleichtert auch hier nochmal um 1. ► Eine weitere Opfergabe. Erleichtert um bis zu 2, erschwert aber nicht bei falscher Opfergabe. ► Befehle welche der Natur des Wesens entsprechen/widersprechen, können die Probe ggf. erleichtern/erschweren. <p>Besonderheiten bei den Totengenien: Ein Totengenius erfüllt im Normalfall beliebig viele Dienste bis zum Punktelimit. Es ist möglich einen Totengenius auch direkt nach der Anrufung aufzuwerten. Dies muss vor dem Ablegen der Kontrollprobe geschehen. AT+1, PA+1 oder TP+1 kosten jeweils 4 ZfP* aus der Anrufung. Einige Totengenien können von Opfern Besitz ergreifen. Dies kann ggf. mit einer bestandenen, direkten W20-Probe auf die MR abgewehrt werden. Kosten für vom Totengenius verweigerte Dienste werden ebenfalls angerechnet. Ein Totengenius kann sich ggf. einer Beschwörung verweigern. Im Gegensatz zu Totengeistern ist die Beschwörung von Totengenien tagsüber nicht um 7 Punkte erschwert.</p>

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:		
<p>♠ gilt pro Wesen, ♥ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ☉ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ♂ steigt mit dem Gewicht (siehe Beschreibung). Stehen ☉, ♥ oder ♂ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.</p>		
Beschreibung der Zauberformeln		
Name	Spezifische Wirkung	Kosten
Das Auge des Anatomen	Der Optimat erkennt krankhafte Veränderungen am untersuchten Körper wie Krankheiten, Gifte oder auch magische Veränderungen. Er kann sie darüber hinaus auch benennen, wenn ihre Stärke bzw. Stufe nicht über den ZfP* des Zaubers liegen.	3
Falle in Schlaf!	Das max. 3 Meter entfernte Opfer wird von einer starken Müdigkeit ergriffen, die es sofort in Schlaf fallen lässt, wenn ihm keine um ZfP* erschwerte Probe auf Selbstbeherrschung gelingt, aber selbst bei Erfolg noch so müde macht, dass ab nun alle einfachen Proben (AT, PA, Eigenschaften, ...) um 1, und alle komplexeren Proben (Talente, Zauber, ...) um 3 erschwert sind. Nachträgliche schadbringende Einflüsse (z. B. durch Angriffe) können das Opfer wieder aufwecken. Der Zauber versagt bei Wesen, die nie schlafen.	10
Gespeichertes Bild	Ein räumliches Abbild eines Geschehens, Objekts oder Raums brennt sich unwiderprüflich und für immer ins Gedächtnis des Zaubersers ein. Das Bild ist auch nicht mit Antimagie auslöschar. Der Zauber verlangt dafür „kein“ permanentes AsP-Opfer.	24
Hart wie Knochenbein	Ein zu berührendes Objekt aus eher niederem Humus, wie z. B. morsches Holz, Ton, Moos oder Waldboden, mit bis zu 25 kg Gewicht, verwandelt sich bei Berührung in stabiles Knochenbein. Bruchige Stellen könnten so mit Humus-Masse verklebt, und einfache Werkzeuge wie z. B. Stangen oder Schaufeln erschaffen werden (ggf. unter vorherigem Einsatz einer FF- oder Töpfern-Probe).	8
Knochensplitter	Aus den Händen des Optimaten schießt ein Hagel scharfer Knochensplitter auf einen max. 7 Meter entfernten Gegner, der 4W6+6 TP Schaden verursacht. Ab 10 TP sprießen Wurzeln aus den Splittern und senken GE, FF, KO, KK des Opfers für etwa 5 Minuten um 1 (ab 20 TP um 2, ab 30 TP um 3 ...).	20
Lange Zauberanalyse	Analysiert ein nahes Wesen oder ein Objekt nach der darauf liegenden Magie. Das Resultat hängt von den ZfP* der (je nach Macht und Komplexität des Artefakts ggf. erschwerten) Zauberprobe ab. ab, die durch halbstündige Zusatzproben aufsummiert werden können. Jede weitere Zauberprobe bestimmt die zusätzlichen ZfP* (0 bei Misslingen, kompletter Abbruch bei „Patzern“), eine Probe auf Selbstbeherrschung (geprobt auf MU/MU/KL, erschwert um die Halbstunden), ob der Zauber noch aufrecht erhalten werden kann. Der Meister kann und sollte Zwischenerkenntnisse nennen. (☉ = 30 Minuten) Ab 0 ZfP*: Primärer Zauber (Quelle) und dessen mittlere Reinheit. Ab 4 ZfP*: Komplettes Reinheitsspektrum. Verwendete Dienste/Instruktionen. Ab 8 ZfP*: Spuren verborgener Quellen/Dienste, die der Zaubere selbst kennt. Ab 13 ZfP*: Starke Durchdringung. Offenbart Dinge, die der Zaubere nicht kennt. Ab 19 ZfP*: Offenbart letzte Geheimnisse, bei Wesen ggf. auch den Wahren Namen.	10 je ☉
Modriger Verfall	In der 2 m breiten und max. 49 m entfernten Zielzone beginnt sich dort befindlicher Humus wie z. B. Holz, Kleidung, Leder, Lebensmittel, Pflanzen, kleinere Bäume (keine Gift- oder Heilpflanzen und keine Wesen), sich in reine Walderde zu verwandeln. Insgesamt sind bis zu 1 Tonne an Material davon betroffen. Nach Ablauf der Ritualdauer wird alle 2 Kampfrunden ca. 1 kg Material umgewandelt. Die reguläre Wirkungsdauer startet danach. Nach Ablauf der Wirkungsdauer kehrt sich der Prozess, so überhaupt noch möglich, um.	4
Ruf des Nekromentors	Beschwört einen vor max. 100 Jahren verstorbenen, mit dem Optimaten verwandten Gelehrten als vollkommen körperlosen Totengenius aus Neretons Reich. Er kann von sich aus eine Schein-Gestalt annehmen, beraten, Besitz von Wesen und Objekten ergreifen, ggf. dolmetschen (besonders bei anderen Geistern), sein langjähriges Wissen und seinen Erfahrungsschatz teilen und Botschaften übermitteln. Es wird immer der selbe Nekromentor beschworen. – MR 0	30
Ruf der Walküre	Beschwört einen vor max. 100 Jahren verstorbenen, mit dem Optimaten verwandten Krieger aus Neretons Reich. Seine Hauptaufgaben liegen dabei in Wache, Schutz und Kampf. Es wird immer die selbe Walküre beschworen. – Kampfwerte: 50 LeP, GS 8, MR 10, INI 1W+18, AT 16, PA 14, RS 5, TP: 2W+2; Manöver: Meisterparade (PA mit Ansage, erleichtert die nächste eigene Kampfaktion (AT oder PA), Wuchtschlag und Finte.	30
Traumwanderer	Der Zaubere kann in den Traum eines Anderen einsteigen. Manipulationen des Traums sind allerdings nur bedingt und im Rahmen der im Traum geltenden Gesetze bzw. über das Talent „Heilkunde: Seele“ möglich. Der Schlafende muss dabei in direkter Nähe zum Zaubere liegen. Mehr Infos dazu in Kapitel 1.	10
Zauber entdecken	Der Optimat sieht um alles in mittelbarer Entfernung (je nach AsP, max. 9 m), bei dem Magie wirkt, einen rötlichen Schimmer, je nach Gelingen auch weitere Details. Dazu gehören auch andere Zaubere und magische Wesen (z. B. Geister). Reine ungewobene Astralmacht kann aber <u>nicht</u> wahrgenommen werden.	♥ (mind. 3)

Beschreibung der Spontanzauber-Beispiele		
Name	Spezifische Wirkung	Kosten
Angst unterdrücken	Reduziert einen vorher gewählten Angst-Nachteil (schlechte Eigenschaft) nach Wahl je nach AsP-Einsatz um 5 oder 10, tilgt aber keine akute Panik.	9/11
CH-Steigerung	Erhöht das Charisma je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
Erinnerung stärken	Stärkt im Ziel das Vermögen sich an Dinge und deren Details zu erinnern. Alle hierzu verlangten KL-Proben, auch innerhalb von Talentproben (Meisterentscheid), sind um ZfP*/2 erleichtert. Versagt ggf. bei besonders starken Erinnerungsblokaden.	4
GE, FF-Steigerung	Erhöht die gewählte Eigenschaft je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
Geborgtes Leben	Erhöht die LeP zeitweilig um die gewünschte Menge, auch über das erlaubte Maximum hinaus. (♥-Kosten: je 1 AsP für je 2 LeP).	♥
Gestählter Geist	Hilft kleine/mittlere nervliche Überbelastungen (z. B. akute Trauer) zu überwinden.	4
Innerer Kompass	Das Ziel erhält den Vorteil „Innerer Kompass“ und kennt nun die genauen Himmelsrichtungen. Sämtliche Talentproben zur Orientierung (Orientierung; ggf. Gassenwissen und Wildnisleben) sind um 7 (ggf. 14 bei Meeren und Wüsten) erleichtert.	9
IN-, KL-Steigerung	Erhöht die gewählte Eigenschaft je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
KK-, KO-Steigerung	Erhöht die gewählte Eigenschaft je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
Moderiger Verfall	Die Spontanversion der gleichnamigen Zauberformel mit entsprechender Wirkungsweise, hier jedoch für genau ein zu berührendes Objekt unterschiedlichen Gewichts. ∅-Kosten: 1 AsP (bis 25 kg), 2 AsP (bis 125 kg), 4 AsP (bis 1000 kg).	∅
MR-Steigerung	Erhöht die Magieresistenz je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
MU-Steigerung	Erhöht den Mut je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
Prüfung des Neuen	Eine neue Idee oder ein neuer Gedankengang wird gegenüber bisherigen Methoden geprüft. Der Verzauberte findet dank des Zaubers schnell die möglichen Schwächen von neuen Konzepten gegenüber den altbewährten, und kann sich so vorwarnen.	4
Schläfrigkeit	Erzeugt im Ziel ein gewisses Gefühl der Müdigkeit, welches das Opfer i. d. R. zwar nicht direkt einschlafen lässt, es jedoch u. U. zu bestimmten Handlungen treibt. Der Zauber dient auch als leichte Schlafhilfe. Es gelten die Mali aus „Falle in Schlaf!“.	4
Verleihung von Eiserneit	Das Ziel erhält den regeltechnischen Vorteil „Eisern“. Die Wundschwelle steigt damit um 2. Zudem fällt das Ziel bei weniger als 5 LeP nicht mehr in Ohnmacht.	9
Vorurteil unterdrücken	Mindert die Auswirkungen eines Vorurteils. Gesellschaftsproben, die um den Wert des Vorurteils erschwert sind, werden um ZfP*/2 zurückerleichtert. Das Vorurteil an sich wird allerdings damit nicht gesenkt, aber es sind normale Gespräche möglich.	4
Wissenstalent steigern	Steigert den TaW eines Sprach- oder Wissenstalents nach Wahl, das der Betroffene allerdings bereits beherrschen muss, um ZfP*/2 (max. Kplx-Wert bei Sprachen). Es ist zudem auch möglich ein entsprechendes Handwerkstalent zu steigern, sofern dieses im Sinne eines Wissenstalents eingesetzt wird.	4
Wundlinderung	Der Körper wird automatisch an Stellen mit regeltechnischen Wunden gestärkt und der Schmerz gelindert. Die Auswirkung eines Wundpunkts kann ignoriert werden, alle 4 ZfP* die eines weiteren Wundpunkts. Andere Schmerzen, der Verlust von LeP und den Ausfall von Körperfunktionen bei zu starken Schäden bleiben bestehen.	10
Zauberfertigkeit steigern	Stärke die Aura bezüglich einer vorher gewählten Quelle. Deren Essenzen sind nun effektiver zu beschwören und zu befehligen. Spieltechnisch erhöht dies den ZfW eines dem Verzauberten bereits bekannten Essenzbeschwörungsaubers um ZfP*/2. Die niedrigen Kosten gelten für alle Quellen außer Kraft, die hohen gelten für Kraft.	4/5
Hinweis zur Kombination von Spontanzaubern		
Die oben beschriebenen Spontanzauber lassen sich oftmals auch miteinander kombinieren, genauer gesagt deren Wirkungen in einem gemeinsamen Zauber aussprechen. Voraussetzung hierfür ist, dass die Spontanzauber die gleiche Quelle aufrufen, die gleiche Instruktion, das gleiche Ziel und die gleiche Ritual- und Wirkungsdauer verwenden. Die AsP-Kosten solch eines zusammengesetzten Spontanzaubers betragen dann die Summe der Einzelkosten. Der Meister sollte Grenzen setzen, wie weit man einen Wert steigern kann (z. B. um ZfP* oder um ZfP*/2).		
Hinweis zum Übernehmen von fremden Totenwesen		
Dieser Magier kann zwangskontrollierte Totenwesen anderer Beschwörer ggf. übernehmen. Hierzu muss er, aber nicht sein Kontrahent, sich in der Nähe des Totenwesens befinden und ein Kontrollprobenduell gewinnen. Jeder Kontrahent kann und muss dazu seine individuellen Erleichterungen und Erschwernisse geltend machen.		

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
7		7		7		10						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Magierstab als Stab				1W+1	11/4	±0	-1/-1	11	11	1W+1		
Ritualdolch				1W+1	12/5	±0	0/-1	8	5	1W+1		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	6	6	1W+0							
Ringens	10/3	±0	6	6	1W+0							
Schild:	Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringens):						
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name	Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Standard	2	3	3	3	0	0	—	—	1	1	2,2	2,2
Nur Tuchrüstung	0	2	2	2	0	0	—	—	0	0	1,2	1,2
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
Calar (Onachos)	0,8	0,8	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
Tuchrüstung	1,2	1,2	7 - 2 + 0 = <u>5</u>				Arme (o)		○○○		○○○	
Triopta als Helm	0,2	0,2					Arme (u)		—		—	
			Wunden				Brust/Rü		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				Bauch/Sc		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:	2	2	○○○○○○○○									
Notizen:												
¹ Magische Waffe und außer durch einige mächtige Zauber und extreme Hitze nicht zu zerstören. ► <u>Gutes Gedächtnis</u> : Das Steigern sämtlicher Wissenstalente, Zauber und Zauberformeln kostet ¼ weniger an AP. Der Held kann zudem mehr als gewöhnlich KL-Proben ablegen, um seine Erinnerung aufzufrischen. ↳ <u>Hammer des Magus</u> : Führt einen besonders harten Schlag gegen unbelebte Materie aus und zertrümmert sie gegebenenfalls. Ein eventueller „RS“ wird dabei umgangen. Gegen Kleidung/Rüstung gerichtet, kann der Träger evtl. weggeschleudert werden und RkP* SP erleiden (KK-Probe des Gegners). Dauer: 3 Akt. Kosten: 3 AsP. ↳ <u>Lichtzauber</u> : An der Spitze des Stabs entfacht sich für 1 AsP ein weiß-bläuliches Feuer, das keine Luft braucht und beliebig lange Licht spendet. Wird der Stab losgelassen, erlischt das Feuer.												

Kleidung:

Normal: Edle Kleidung, Calar, Leichte Stiefel, Handschuhe, Robe mit Kapuze, Triopta, Rüstzeug

Ausrüstung:	#	Vermögen:	
Calar (schwarz, silberne Onachos-Ornamentik) ¹	1	Aureal	
Edle Kleidung (schwarz; Tunika, Hose, Gürtel usw.)	1	Argental	
Feuerstein, Stahl, Zunderdose (mit Zunder)	1	Pekunos	
Geldbeutel	1	Obulos	
Gürteltasche	4	Edelsteine	
Kerzen (schwarz)	7		
Lederhandschuhe, Paar (schwarz)	1	Sonstiges:	
Leichte Stiefel, Paar (schwarz)	1		
Magierstab (dunkel gebeiztes Knochenbein)	1	Proviant, Tränke, Kräuter:	#
Notizbuch	1	Wasser (in Wasserschlauch)	100 cl
Pergament	20		
Persönliches Tagebuch	1		
Ritualdolch (mit Scheide)	1		
Robe mit Kapuze (schwarz, schlichte Eleganz)	1		
Schreibkreide	3		
Schreibset (10 Gänsekiele, Tinte, Federmesser, Sand)	1		
Triopta (oberer Totenschädel, als Helm tauglich)	1		
Tuchrüstung (schwarz)	1		
Umhängetasche	1		
		Verbindungen:	

Haustier:[illegible]

Notizen:

¹ Ärmelloser, langer Mantel mit geradem Schnitt und oft mit Einschnitten unten an den Seiten; wird offen getragen. Der Calar wurde so angefertigt, dass er auch als Beschwörungsgewand dient.

- **Eingeschränkter Sinn [Geruch]:** Sowohl Geruch, als auch Geschmack dieser Person sind unterentwickelt. Alle Proben auf die Sinnenschärfe sind um 5 erschwert, wenn es um Geruch oder Geschmack geht.
- **Siminiagefälliges Wissen:** Der Held kann besonders gut Wissenstalente ableiten. Muss der Spieler auf ein Wissen proben, zu dem er kein Talent besitzt, ist die Ausweichprobe auf ein verwandtes Talent nur um die Hälfte erschwert, wie sonst üblich (z. B. um 5 anstatt um 10). Das Durchstöbern von Bibliotheken geschieht hiermit auch wesentlich schneller.

Hinweis: Ein Optimat gehört eigentlich immer einer Cammer (Untergruppe des eigenen Hauses) oder einer kleineren Cella an. Bei längerem Aufenthalt an fremden Orten/Städten, ist es üblich sich möglichst bald der dortigen Cammer seines Hauses, sofern dort anzutreffen, vorzustellen.

Myranische Beispielhelden

6.) Optimat Partholon

Beschreibung:

Traditionell für das Leben und den Aufstieg in der Armee geboren ist dieser Optimat aus dem Hause Partholon. Wählt ihr diesen Helden seid ihr beides, ein Magier und ein Kämpfer zugleich – wobei euer Schwerpunkt in der Magie liegt. Als ausgebildeter Kampfmagier habt ihr gelernt möglichst immer einen kühlen Kopf zu bewahren, um die Übersicht nicht zu verlieren. Der Umgang mit dämonischen Kräften hat euch hier und da vielleicht an eure Grenzen gebracht, doch genau mit so etwas kann man Eindruck schinden, wenn die Gegner vor der staunenden Menge scharenweise zu Boden fallen – typisch für Partholoner. Als Held habt ihr der Armee aber erstmal den Rücken gekehrt, um euer Heil in Abenteuern zu suchen – auch typisch für Partholoner.

Stärken:

- ▶ Optimat und damit Adliger
- ▶ Ausgebildeter Magier (Kampfmagie, Schutz, Unterstützung, Explosionen)
- ▶ Ausgebildeter Nahkämpfer (ausgeglichener Kampfstil)
- ▶ In der Lage seine Kampffähigkeiten und die seiner Truppe zu verbessern
- ▶ Kann lesen und schreiben

Schwächen:

- ▶ Besitzt schwache Waffen (was er allerdings ändern kann)
- ▶ An die moralischen Prinzipien des Hauses Partholon gebunden
- ▶ Leidet unter einem leichten Verfolgungswahn (Ennandu-Spione)
- ▶ Neigt zu: Arroganz, Dunkelangst, Gerechtigkeitswahn, Neugier
- ▶ Neigt zu: Vorurteilen gegenüber Ennandu und den Serobern

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:	ti Partholon		
Spezies:	Mensch, Standard		
Kultur:	Höfische Kultur (Imperium, Horasiat Corabeniu), Haus Partholon		
Profession:	Optimatiker, Kampfmagier		
Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:	
Geburtstag:	IZ		
Größe:	179 cm		
Gewicht:	74 kg		
Haare / Fell:	Hellbraun		
Augenfarbe:	Blau		
Glaube:	Oktade (pragmatisch)		
Stand:	Optimat (Partholon)		
Titel:	Adeptus minor		
Sozialstatus:	10		
Vorteile und Nachteile:			
+ Astralmacht [6 AsP mehr] + Gutes Gedächtnis (siehe Kampfbogen) + Optimat + Vollzauberer – Arroganz: 6 – Dunkelangst: 6 – Einbildungen [„die Ennandu-Spione beobachten uns“] – Gerechtigkeitswahn: 6 – Neugier: 6 – Prinzipientreue [angemessene Höflichkeit, Verbergen jeglicher Emotion, keine Spontanität]: 10 – Verpflichtungen [gegenüber dem Mentor und der Cammer] – Vorurteile [Haus Ennandu und die Serover (alles Aufwiegler und Abtrünnige)]: 6			
Eigenschaften:		Abhängige Grundwerte:	
Mut:	14	Lebenspunkte:	32
Klugheit:	13	Ausdauer:	36
Intuition:	14	Astralenergie:	42
Charisma:	13	Karmaenergie:	0
Fingerfertigkeit:	10	Magieresistenz:	8
Gewandtheit:	12	INI-Basiswert:	11
Konstitution:	12	AT-Basiswert:	8
Körperkraft:	12	PA-Basiswert:	8
Weitere Grundwerte:		FK-Basiswert:	7
Geschwindigkeit:	8 – BE	Wundschwelle	4/6/8
Stufe nach DSA4.1:	2	Stufe nach DSA4.0:	7
Abenteuerpunkte:	2640	Davon verbraucht:	2640

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	13	14	13	10	12	12	12
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Kulturkunde: Imperium (Corabeniu)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Bastardstäbe	-2	9	8	1	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		2
Dolche	-1	10	9	3	Heraldik (KL/KL/FF)		4
Hiebswaffen	-4	14	14	12	Kriegskunst (KL/KL/CH)		8
Raufen		9	9	2	Magiekunde (KL/KL/IN)		6
Ringern		9	9	2	Rechnen (KL/KL/IN)		3
Säbel	-2	8	8	0	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		1
Stäbe	-2	8	8	0	Tierkunde (MU/KL/IN)		2
Wurfmesser	-3	8		0			
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	4	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Klettern (MU/GE/KK)			×2	4	Alt-Imperial	21	5
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5	Gemeim-Imperial	18	9
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	2	Hiero-Imperial	21	11
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	3	Myranisch	13	5
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				8			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	0			
Singen (IN/CH/CH)			-3	0	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				6	Alt-Imperiale Glyphen (Alt-Imperial)	12	5
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	0	Imperiale Lautzeichen (G/H-Imp., Myranisch)	10	6
Zechen (IN/KO/KK)				3			
					Handwerk		TaW
Gesellschaft				TaW	Alchimie (MU/KL/FF)		1
Etikette (KL/IN/CH) ¹²				6 ↓	Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)		3
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ¹²				6 ↓	Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)		5
Überreden (MU/IN/CH) ¹²				5 ↓	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		5
					Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		2
					Kochen (KL/IN/FF)		2
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		0
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		3
					Schneidern (KL/FF/FF)		0
Natur				TaW			
Fährtsuchen (KL/IN/KO)				3			
Orientierung (KL/IN/IN)				6			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				3			
					¹ Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert.		
					² Eventuell um den Wert der Arroganz erschwert.		

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	13	14	13	10	12	12	12
Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Triopta-Rituale			
Optimatik, Große Meditation, Partholon-Spezialwissen,				Bindung (Quelle: Feuer)			
Spontanzauberer (Instruktion), Verbotene Pforten ¹ ,							
Regeneration I ⁵ , Konzentrationsstärke (ab Mut 15) ⁶							
Spontanzauber-Sonderfertigkeiten:				Triopta-AsP-Reserve:			AsP
Zauberdauer I, Struktur I				Maximum:			
				Triopta-Zauber:		Gerade gespeichert:	AsP
				Maximum:			
Zauber (Quellen, Sphären, ...):		eZfW	wZfW	Ktrl.	Stabzauber:		Vol. RkW
Feuer (MU/KL/CH)		9			Bindung des Stabes (passiv)		0
Erz (MU/KL/CH)		8			Elementarklinge: Erz-Beil (MU/IN/GE) ³		7
Humus (MU/KL/CH)		9			Kraftfokus (passiv) ⁴		3
Kraft (MU/KL/CH)		9			Lichtzauber (keine Probe notwendig) ⁷		2
Carafai (MU/MU/CH)		11					
Dienste (Instruktion):				Siegelrituale:			RkW
Beseelung		Explosion		Bindung des Siegels (MU/KL/CH)			11
Fixierung		Schadenszauber					
Schutz vor Quelle				Weitere Rituale:		Kplx.	RkW
Zauberformeln (Matrizen, Wahre Namen)							
Name		Quelle	Kategorie/Dienst	Dauer	Wirkungsdauer	E	Q ZfP
Fesselranken		Humus	Fixierung	5 Akt.	2,5 Minuten	7*	7 9
Flammenstrahl ²		Feuer	Schadenszauber	3 Akt.	augenblicklich	9	7 7↑
Kampfinspiration		Carafai	Beseelung	3 Akt.	2,5 Minuten	7	7 11
Kleiner Massenmord		Carafai	Explosion	20 Akt.	augenblicklich	11	7 7
Machtvolle Gruppe		Humus	Beseelung	10 Akt.	2,5 Minuten	7	7 9
Schutz vor Hitze ²		Feuer	Schutz vor Quelle	30 Min.	ZfP*/3 Tage	5	7 10↑
Schutz vor Magie		Kraft	Schutz vor Quelle	3 Akt.	5 Minuten	8	6 7
Silberner Schutz		Erz	Beseelung	3 Akt.	2,5 Minuten	7	7 8
Zaubergeschoss		Kraft	Schadenszauber	5 Akt.	augenblicklich	8	6 7
► <u>Partholon-Spezialwissen</u> : Bestandene Zauber mit Dienst „Explosion“ wirken so, als ob mit 3 ZfP* mehr bestanden. Jegliches Zauberwirken wird durch Verwundungen (Wunden, niedrige LeP) nicht beeinträchtigt.							
► <u>Siegelrituale</u> : Den dazu benötigten Siegelring erhält der Optimat erst als Adeptus maior von seinem Mentor zurück.							

ZfP: Zauberfertigkeitpunkte für Zauberformeln. Berücksichtigt Aufruferschwernis (E) und Qualität (Q).

Ktrl.: Kontrollprobegrundwert für Wesensbeschwörungen.

*: Die Zauberprobe ist durch die Magieresistenz des oder der Opfer noch zusätzlich erschwert.

augenblicklich: Kurze Zauberwirkung, natürliche Langzeitwirkung (z. B. Heilzauber, Kampfzauber).

Stabzauber: Alle Stabzauber (außer passive Zauber) haben eine Ritualdauer von 1 Aktion länge.

¹ Diese der Blutmagie nahe stehende Fähigkeit erlaubt es wahlweise auch (anteilig oder vollständig) mit LeP anstelle von AsP zu zaubern, wenn ihm eine um 10 erschwerte Probe auf Selbstbeherrschung gelingt. Dies kostet jedoch ca. 2 zusätzliche LeP.

² Wird während des Zaubervorgangs die Triopta getragen, ist die Probe um 1 erleichtert. – ³ Infos siehe Kampfbogen.

⁴ Alle Zauber (Formelzauber, Stabzauber, Rituale usw.) kosten mit dem Zauberstab in der Hand 1 AsP weniger (aber nie weniger als 1 AsP). Auf das Erz-Beil hat dies jedoch keinen Einfluss. Hinweis: Diese Kostenersparnis ist in der nun folgenden Zauberliste nicht(!) eingerechnet. Zieht euch den Astralpunkt von den Kosten also noch ab.

⁵ Eine viertelstündige Meditation vor dem Schlafengehen erhöht die AsP-Regeneration um 1 (z. B. 1W6+1 statt 1W6).

⁶ Wird der Magier während eines Zaubervorgangs von einen Angriff getroffen, ist die ggf. darauf abverlangte Selbstbeherrschungsprobe um 7 erleichtert. – ⁷ Erläuterungen siehe Inventarbogen.

Hinweis: Weitere Informationen zu Spontanzaubern finden sich auf dem 2. Zauberbogen.

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	13	14	13	10	12	12	12
Beispiele für spontane Essensbeschwörungen							
Name	Quelle	Kategorie/Dienst	Dauer	Wirkungsdauer ¹	E	Q	ZfP
AT-Steigerung	Erz/Carafai	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5/8
Blutdurst auslösen	Carafai	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3*	0	8
Bluttausch auslösen	Carafai	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3*	0	8
CH-Steigerung	Kraft	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6
Dämmerungssicht ²	Feuer	Fixierung	20 Akt.	2,5 Minuten	2*	0	7↑
Eiserner Kämpfer	Humus	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6
Erzschild	Erz	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5
FF-Steigerung	Humus	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6
GE-Steigerung	Humus	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6
Geborgtes Leben	Kraft	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6
Gliederverhärtung	Erz	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3*	0	5
Hitzeresistenz ²	Feuer	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6↑
Kälteempfindlichkeit ²	Feuer	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3*	0	6↑
KK-Steigerung	Erz/Hum/Car.	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5/6/8
KO-Steigerung	Erz/Hum/Car.	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5/6/8
Leuchterscheinung ²	Feuer	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	2	0	7↑
Magische Waffe	Kraft	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	4	0	5
Objektfixierung	Kraft	Fixierung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6
Objektverstärkung	Erz	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	4	0	4
PA-Steigerung	Erz/Carafai	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5/8
MR-Steigerung	Humus/Kraft	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6/6
MU-Steigerung	Carafai	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	8
RS-Steigerung	Erz/Carafai	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5/8
Sumus Fesselgriff	Erz	Fixierung	20 Akt.	2,5 Minuten	2*	0	6
Temperatur steigern ²	Feuer	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	1→3	0	8→6↑
TP-Steigerung	Erz/Carafai	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5/8
Unbesiegbarer Kämpfer	Carafai	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	8

ZfP, E, Q, ², *: Siehe erster Zauberbogen – Hinweis: Für alle Spontanzauber gilt ggf. * bei unfreiwilligen Zielen.

Hinweis: Alle ZfP-Werte beziehen sich (außer bei eindeutigen Objektzaubern) auf ein fremdes Einzelwesen als Ziel, das berührt werden muss. Folgende Änderungen der Randparameter können die Probe beeinflussen. Zauberer selbst ist Ziel: um 1 erleichtert; ein Objekt oder bis zu ZfW Wesen sind Ziel: um 1 erschwert; Ritualdauer beträgt 5, 30 oder 60 Minuten: um 1, 2 oder 3 erleichtert.

¹ Da es sich hier um einen Kampfmagier handelt, sei es extra nochmal erwähnt: Im Kampf bedeuten 2,5 Minuten eine Dauer von 50 Kampfrunden.

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:		
<p>⚠ gilt pro Wesen, ♥ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ☉ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ♂ steigt mit dem Gewicht (siehe Beschreibung). Stehen ☉, ♥ oder ♂ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.</p>		
Beschreibung der Zauberformeln		
Name	Spezifische Wirkung	Kosten
Fesselranken	Der max. 7 m entfernte Gegner wird von nachwachsenden Wurzelranken verfolgt, die ihn ständig festhalten. Alle (überwiegend) körperliche Proben (FF, GE, KO, KK, AT, PA, körperliche Talente usw.) sind um ZfP*/2 erschwert, GS um ZfP*/2 gesenkt.	5
Flammenstrahl	Der max. 7 Meter entfernte Gegner wird durch einen Flammenstrahl geröstet und erhält dadurch 2W6+8 TP Schaden. Eventuell wird er dadurch auch noch in Brand gesetzt, was zusätzlich zu ca. 2 SP je Kampfrunde führt, solange er brennt. Ab 10 TP wird zudem die Rüstung des Gegners um 1 RS je 10 TP geschädigt.	15
Kampfinspiration	Erhöht AT und PA sowie Ausweichen des Optimaten oder eines ihm direkt nahe stehenden Verbündeten um ZfP*/2. Der Zauber sollte möglichst nicht auf Personen mit schlechten Eigenschaften der Aggression oder Gewalt (z. B. „Jähzorn“, „Blutrausch“) gewirkt werden oder es wird sofort eine Probe auf diesen Nachteil fällig.	10
Kleiner Massenmord	Auf max. 21 Meter Entfernung wird eine Explosion dämonischer Macht freigesetzt, die im Zentrum 6W6+ZfP*/2 TP Schaden – nach außen hin abnehmend – anrichtet. Die Wundschwelle der Opfer wird hierzu um 2 gesenkt. Zudem wird jeder der sechs Würfel mit der höchsten Augenzahl noch einmal gewürfelt und die TP um die Augenzahl erhöht. Der Zauber erfasst in seinem Radius bis zu 11 Opfer (auch die Helden, falls diese sich dort aufhalten), allerdings keine leblosen Dinge.	30
Machtvolle Gruppe	Der Optimat erhöht Körperkraft und Konstitution von bis zu 9 Personen in max. 3 m Entfernung um jeweils ZfP*/2. Häufig steigert dies auch die Kampfwerte.	5 je ⚠
Schutz vor Hitze	Schützt den Optimaten oder ein zu berührendes Wesen vor Hitze und erzeugt eine hautnahe Barriere, die alle Feuerangriffe und Angriffe von Feuerwesen abfängt, bis die LeP der Barriere (2 × ZfP*) aufgebraucht sind. Temperaturen bis zu 50 °C werden in dieser Zeit als angenehm empfunden, ohne dass die Barriere darunter leidet.	16
Schutz vor Magie	Erzeugt beim Optimaten oder einem zu berührenden Wesen eine hautnahe Barriere, die alle magischen Angriffszauber, magische Angriffe (z. B. magische Waffen), schädliche Magie, sowie pure schädliche Astralmachtstrahlung aller Art abfängt, bis die LeP der Barriere (2 × ZfP* + 14) aufgebraucht sind.	16
Silberner Schutz	Die Haut des Optimaten oder zu berührenden Ziels bekommt ein silbrig metallisches Aussehen und verleiht einen lückenlosen natürlichen RS von 2 ohne zusätzliche BE.	12
Zaubergeschoss	Feuert ein unsichtbares und unausweichbares magisches Geschoss ab, das bei einem Gegner in max. 7 m Entfernung 4W6+6 SP Schaden verursacht (der RS wird ignoriert). Der Zauber kann allerdings keine Wundpunkte verursachen.	20
Beschreibung der Spontanzauber-Beispiele		
Name	Spezifische Wirkung	Kosten
AT-Steigerung	Erhöht die Attacke je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	3/5
Blutdurst auslösen	Das Opfer erhält die schlechte Eigenschaft „Blutdurst“ auf einem Wert von 10 bzw. steigert sie um diesen Wert, die auch sofort ausgelöst wird. Das Opfer verliert sein Ehrgefühl, wird aggressiv, grausam und weidet sich potentiell am Leid anderer.	8
Blutrausch auslösen	Verleiht dem Opfer den Nachteil „Blutrausch“, eine Art Raserei-Modus der auch sofort ausgelöst wird. Im Blutrausch sind keine PA/Ausweichen-Proben möglich. Der Held verliert bei jeder Attacke 2 AuP. MU, AT und TP/TP(A) steigen um 5. Talente und Manöver, die Intellekt/Rafinesse fordern (z. B. Finte) sind nicht möglich, ebenso das Aktionen-Umwandeln. Das Schmerzempfinden ist ausgeschaltet (keine Wundpunkt-Mali, keine 5-LeP-Ohnmacht). Der im Blutrausch Verfallene kann Freund von Feind nicht mehr voneinander unterscheiden. Er greift meist den an, den er vor sich sieht.	11
CH-Steigerung	Erhöht das Charisma je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
Dämmerungssicht	Verleiht den Vorteil „Dämmerungssicht“ für volle Sicht im Halbdunkeln.	12
Eiserner Kämpfer	Das Ziel erhält den regeltechnischen Vorteil „Eisern“. Die Wundschwelle steigt damit um 2. Zudem fällt das Ziel zwischen 5 und 1 LeP nicht mehr in Ohnmacht.	9
Erzschild	Die Arme des Ziels werden schwer aber auch eisenhart. AT-Werte fallen um 1, waffenlose PA-Werte steigen aber um 4, und das Ziel erhält das Manöver „Eisenarm“.	10
FF-Steigerung	Erhöht die Fingerfertigkeit je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
GE-Steigerung	Erhöht die Gewandtheit je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
Geborgtes Leben	Erhöht die LeP zeitweilig um die gewünschte LeP-Menge, auch über das erlaubte Maximum hinaus. (♥-Kosten: je 1 AsP für je 2 LeP).	♥

Beschreibung der Spontanzauber-Beispiele (Fortsetzung)		
Name	Spezifische Wirkung	Kosten
Gliederverhärtung	Alle Glieder verhärten sich. Körperliche Handlungen (AT, PA, Talente, ...) sind nur noch mit weiteren KK- oder KO-Proben möglich und rauben immer mind. ZfP*/2 AuP.	10
Hitzeresistenz	Temperaturen bis zu 50 °C werden als angenehm empfunden.	10
Kälteempfindlichkeit	Verschafft den gleichnamigen Nachteil. Ab 10 °C sind alle Talent- und Zauberproben um 3 erschwert, ab 0 °C auch bei dicker Kleidung. Eventueller Schaden durch kalte Umgebung (nicht durch Eiszauber der Zauberdauer augenblicklich) ist um 2 erhöht.	11
KK-, KO-Steigerung	Erhöht die gewählte Eigenschaft je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
Leuchterscheinung	Das Ziel fängt an zu leuchten, und zwar in einer Intensität, die in etwa einem Lagerfeuer entspricht. Das Ziel selbst wird nicht warm und strahlt auch keine Hitze ab.	2
PA-Steigerung	Erhöht die Parade und das Ausweichen je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	3/5
Magische Waffe	Erhebt eine profane Waffe zu einer magischen Waffe. Weder ändern sich ihre Waffewerte, noch wird sie in irgendeiner Form unzerstörbar. Doch nun schneidet sie durch alles, was ansonsten profanen Waffen gegenüber resistent oder immun ist.	8
MR-Steigerung	Erhöht die Magieresistenz je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
MU-Steigerung	Erhöht den Mut je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
Objektfixierung	Lässt einen Gegenstand (kein Lebewesen) in seiner momentanen Position verharren. Dies kann durchaus mitten in der Luft sein und reicht aus, dass der Gegenstand das Gewicht einer Person tragen kann. Soll der Gegenstand dennoch bewegt werden, so ist eine um 7+ZfP*/2 erschwerte Körperkraftprobe notwendig.	5
Objektverstärkung	Das Objekt (z. B. eine Kiste) wird verfestigt und verträgt nun 2 × ZfP* mehr SP durch Angriffe. Flüssigkeiten werden damit zähflüssig, Luft und Feuer halb-wässrig. Auf die spontane Zerbrechlichkeit (z. B. Glas, Bruchfaktor) hat das allerdings keinen Einfluss. ∅-Kosten: 3 AsP (bis 5 kg), 6 AsP (bis 25 kg), 12 AsP (bis 125 kg), 24 AsP (bis 1 t).	∅
RS-Steigerung (eine Variante wählen)	Überzieht den Körper eines Wesens mit einer silbrigen bzw. blutigen Schutzschicht und verleiht ihm einen lückenlosen natürlichen Rüstungsschutz, wahlweise in Höhe von 2, 4 oder 6, bzw. steigert ihn um diesen Wert.	12 17 22
	Verstärkt ein nicht-geweihtes Kleidungs- oder Rüstungsstück derart, dass jeder betroffene Zonen-RS wahlweise um ZfP*/2 oder ZfP* steigt, die BE aber gleich bleibt. Der Gesamt-RS erhöht sich damit aber nur anteilig (meist um Faktor 0,6 bei einer Torso-Rüstung; Faktor 0,1 für beide Arme oder Kopf; Faktor 0,2 für beide Beine).	≤ 5 kg: 5/9 ≤ 25 kg: 9/18
Sumus Fesselgriff	Auf den Gegner fängt die Schwerkraft an verstärkt zu wirken. Sämtliche (überwiegend) körperliche Proben (FF, GE, KO, KK, AT, PA, körperliche Talente usw.) sind um ZfP*/2 erschwert, GS um ZfP*/2 gesenkt.	5
Temperatur steigern (eine Variante wählen)	Erhöht die Temperatur eines Objekts je nach gewähltem E-Wert von „warm“, über „Wüstenglut“ (50 – 100 °C) bis hin zu „kochend heiß“ (100 – 200 °C). Die Temperaturen werden auch für die untere Wesen-Variante herangezogen, wirken jedoch so, als wäre das Wesen einer entsprechenden Lufttemperatur ausgesetzt.	≤ 25 kg: 9 ≤ 125 kg: 13
	Das Wesen erleidet eine Art Fieber, das einer der angegebenen Temperaturen aus der obigen Objekt-Variante entspricht. Es erhält im Normalfall bei „Wüstenglut“ alle 5 Minuten 1W6 TP(A), bei „kochend heiß“ je Kampfrunde 1W6 TP(A), wobei die TP(A) nicht durch einen RS, sondern durch entsprechende Kühlung abgemildert werden. Ebenso kann warme Kleidung den Effekt verstärken.	10
TP-Steigerung (eine Variante wählen)	Verleiht einer nicht-geweihten Waffe eine unnatürliche Schärfe bzw. Wucht und erhöht somit die TP um ZfP*/2. Bei überschweren Waffen fallen hohen AsP-Kosten an.	5/9
	Nur via Carafai: Eine gewählte natürliche Waffe (z. B. Krallen, Gebiss), die aber bereits vorhanden sein muss, wird zu einem blutrünstigen Mordwerkzeug. Die TP bzw. TP(A) dieser Waffe steigen um 5.	8
Unbesiegbarer Kämpfer	Das Ziel wird zu einer rasenden Kampfmaschine. Es erhält Leihgaben in Höhe von 7 LeP und 3×ZfP* AuP, auch über das erlaubte Maximum hinaus, die es mit Ablauf des Zaubers aber zurückgeben muss. Zudem werden AT und KK um ZfP*/2 gesteigert. Das Ziel erhält überdies den Nachteil „Bluttausch“, der auch sofort ausgelöst wird (Nähere Beschreibungen zum Bluttausch siehe gleichnamiger Spontanzauber).	35
Hinweis zur Kombination von Spontanzaubern		
Die oben beschriebenen Spontanzauber lassen sich oftmals auch miteinander kombinieren, genauer gesagt deren Wirkungen in einem gemeinsamen Zauber aussprechen. Voraussetzung hierfür ist, dass die Spontanzauber die gleiche Quelle aufrufen, die gleiche Instruktion, das gleiche Ziel und die gleiche Ritual- und Wirkunddauer verwenden. Die AsP-Kosten solch eines zusammengesetzten Spontanzaubers betragen dann die Summe der Einzelkosten. Der Meister sollte Grenzen setzen, wie weit man einen Wert steigern kann (z. B. um ZfP* oder um ZfP*/2).		

Attacke-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis							
8		8		7		11							
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP			
Magierstab (Obsidian, sehr kurz, Hiebwappe) ¹				1W+1	11/5	-1	-1/-1	13	13	1W+1			
Magierstab als Erz-Beil (in der Hand geführt) ¹²				1W+4	13/3	-1	0/-2	14	12	1W+4			
Magierstab als Erz-Beil (telekinetisch geführt) ¹²³				1W+4	—	—	—	12	—	1W+4			
Phugion als Ritualdolch				1W+1	12/5	±0	0/-1	10	7	1W+1			
Kampf-Sonderfertigkeiten:													
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.					
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen		10/3	±0	9	8	1W+0							
Ringens		10/3	±0	8	7	1W+0							
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):						
Rüstung nach Trefferzonen:													
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Standard		0	3	3	3	0	0	—	—	2	2	2,2	2,2
Nur Tucherüstung		0	2	2	2	0	0	—	—	0	0	1,2	1,2
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
Calar (Partholon)		0,8	0,8	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○ ○ ○			
Tucherüstung		1,2	1,2	8 - 2 + 0 = <u>6</u>				Arme (o)		○ ○ ○		○ ○ ○	
Soldatenstiefel		0,2	0,2					Arme (u)		—		—	
				Wunden				Brust/Rü		○ ○ ○			
				Jede Wunde führt zu:				Bauch/Sc		○ ○ ○			
				(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○ ○ ○		○ ○ ○	
Gesamt:		2	2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○									
Notizen:													
¹ Magische Waffe und außer durch einige mächtige Zauber und extreme Hitze nicht zu zerstören. Für erfahrene Spieler: Dieser Stab ist zwar „sehr kurz“ (50 bis 60 cm lang), besitzt allerdings aufgrund von Material, besonderer Dicke und Verarbeitung das magische Potential eines „kurzen“, und die Wucht (TP) eines „normalen“ Stabes. ² Magische Elementarwaffe. Die RkP* des Stabzaubers können zu Werteverbesserungen aufgewendet werden: Je 2 RkP* für TP+1 oder gegnerische PA-1 (max. PA-5). Erz-Bonus: Die gegnerische Wundschwelle ist um 2 gesenkt. Jeder Treffer wirft den Gegner um, es sei denn dieser besteht eine pro 5 TP um je 1 erschwerte KK-Probe. Zudem muss der Gegner beim Spiel mit Bruchfaktor bei erfolgreicher PA sofort eine BF-Probe auf seine Waffe bzw. Schild ablegen. Der Zauber kostet 3 AsP, jeder Angriff 1 AsP. Der Zauber verfliegt bei Loslassen (nicht bei Telekinese), einer bestätigten Parade-20 oder bei Kampfunfähigkeit. Paralleles Weiterzaubern ist möglich. ³ Wie oben, zusätzlich jedoch: GS 3, Reichweite hier 6 Meter. Je 1 RkP* für AT+1 (max. AT 18) oder für GS+1. Jeder Angriff kostet 2 AsP anstatt 1 AsP. Paralleles Weiterzaubern ist hier nicht möglich. ► Gutes Gedächtnis: Das Steigern sämtlicher Wissenstalente, Zauber und Zauberformeln kostet ¼ weniger an AP. Der Held kann zudem mehr als gewöhnlich KL-Proben ablegen, um seine Erinnerung aufzufrischen.													

Kleidung:

Normal: Kleidung, Calar, Offiziersmantel, Ledergürtel, Leichte Stiefel, Handschuhe, Triopta, Rüstzeug

Ausrüstung:	#	Vermögen:	
Calar (rot, silberne Partholon-Ornamentik) ¹	1	Aureal	
Feuerstein, Stahl, Zunderdose (mit Zunder)	1	Argental	
Geldbeutel	1	Pekunos	
Gürteltasche	4	Obulos	
Lederhandschuhe, Paar	1	Edelsteine	
Magierstab (Obsidian, sehr kurz, runenverziert)	1		
Militärische Kleidung (Tunika, Hose, Gürtel usw.)	1	Sonstiges:	
Notizbuch	1		
Offiziersmantel (Umhang, rot)	1	Proviant, Tränke, Kräuter:	#
Pergament	20	Wasser (in Feldflasche)	100 cl
Phugion als Ritualdolch (mit Scheide)	1	Wirselkraut (Heilkraut)	1
Schreibset (10 Gänsekiele, Tinte, Federmesser, Sand)	1		
Soldatenstiefel (Hohe Stiefel)	1		
Stabgürteltasche	1		
Triopta (Vollmaske, Schneesilber)	1		
Tuchrüstung	1		
Umhängetasche	1		
Verbandszeug	10 m		
		Verbindungen:	

Haustier:[illegible]**Notizen:**

¹ Ärmelloser, langer Mantel mit geradem Schnitt und oft mit Einschnitten unten an den Seiten; wird offen getragen.

- ↳ Lichtzauber: Die Spitze des Stabs fängt für 1 AsP an in einem weiß-grünlichem Licht zu strahlen. Die Wirkung hält beliebig lange an. Wird der Stab losgelassen, erlischt das Licht.
- ↳ Leuchtfener: Erzeugt ein Leuchtfener (eine Lichtkugel, die hoch im Himmel explodiert). Kosten: 3 AsP.

Hinweis: Ein Optimat gehört eigentlich immer einer Cammer (Untergruppe des eigenen Hauses) oder einer kleineren Celler an. Bei längerem Aufenthalt an fremden Orten/Städten, ist es üblich sich möglichst bald der dortigen Cammer seines Hauses, sofern dort anzutreffen, vorzustellen.

Myranische Beispielhelden

7.) Leonir-Krieger

Beschreibung:

Bis zu 2,30 m groß, stark, wild und gefürchtete Krieger – das sind die Leonir. Und dieser Leonir passt genau in dieses Bild. Als Mitglied des leonischen Adels aus dem Land Rhacornos hebt ihr euch von den eher primitiven Leonir des Imperiums zwar ab. Ansonsten ist aber auch dieser Held ein Fleisch gewordene Sinnbild von Tapferkeit und als Stammeskrieger durchdrungen vom Glauben an die Kriegerehre, sowie den alten Stammesregeln. Mit seiner etwa 2,40 m langen Lanze ist er sicher ein fürchterlicher Gegner; kein Tank, aber jemand der ordentlich Schaden austeilen kann, und somit ein hilfreicher Mitstreiter ist – nicht, dass er die Lanze hierzu wirklich nötig hätte.

Stärken:

- ▶ Sehr guter Nahkämpfer mit böser Waffe
- ▶ Tötlich, selbst im waffenlosen Kampf
- ▶ Angehöriger des leonischen Adels
- ▶ Besitzt ein einschüchterndes Gebrüll

Schwächen:

- ▶ Neigt zu: Arroganz, Jähzorn, Raumanst, Gerechtigkeitswahn
- ▶ Person mit starkem Temperament
- ▶ Leidet bisweilen unter Schlafstörungen
- ▶ Von den meisten Fluchttieren gemieden
- ▶ Fühlt sich den den Prinzipien seines Rudels gebunden

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Spezies:	Leonir		
Kultur:	Nomadische Kultur (Rhacornos)		
Profession:	Wildniskrieger		
Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:	
Geburtstag:	IZ		
Größe:	224 cm		
Gewicht:	134 kg		
Haare / Fell:	Sandfarben (dunklere Mähne)		
Augenfarbe:	Dunkelbraun		
Glaube:	Khorr, Rrondr, Brassach, Shirr		
Stand:	Arrhabash (Leonischer Adel)		
Titel:			
Sozialstatus:	8		
Vorteile und Nachteile:			
<ul style="list-style-type: none"> + Adlige Abstammung + Besonderer Besitz: Personalisierte Waffe + Großwüchsig (siehe Kampfbogen) + Einschüchterndes Gebrüll (siehe Kampfbogen) + Natürliche Waffen (siehe Kampfbogen) + Natürlicher Rüstungsschutz [RS+1] + Zusätzliche Gliedmaßen [Balance-Schwanz] – Arroganz: 9 – Erhöhter Nahrungsbedarf [2] (doppelte Menge Nahrung notwendig) – Jähzorn: 6 – Nahrungsrestriktion [Fleischfresser] (Obst und Gemüse ist erlaubt, aber Fleisch ist erforderlich) – Prinzipientreue [Ehrenhafter Kampf, keine unwürdigen Geschäfte, nicht um Geld feilschen]: 9 – Raubtiergeruch – Raumangst: 8 – Schlafstörungen [1] (siehe Inventarbogen) 			
Eigenschaften:		Abhängige Grundwerte:	
Mut:	16	Lebenspunkte:	40
Klugheit:	11	Ausdauer:	40
Intuition:	12	Astralenergie:	0
Charisma:	13	Karmaenergie:	0
Fingerfertigkeit:	10	Magieresistenz:	5
Gewandtheit:	12	INI-Basiswert:	11
Konstitution:	15	AT-Basiswert:	9
Körperkraft:	16	PA-Basiswert:	8
Weitere Grundwerte:		FK-Basiswert:	7
↑ Geschwindigkeit:	9 – BE	Wundschwelle:	6/8/10
Stufe nach DSA4.1:	2	Stufe nach DSA4.0:	7
Abenteuerpunkte:	2560	Davon verbraucht:	2560

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
16	11	12	13	10	12 ↑	15	16
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Savannenkundig,				Einschüchterndes Gebrüll (MU/IN/CH)			8
Kulturkunde: Leonir (Arrhabash, Rhacornos)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	12	11	5	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		4
Hieb Waffen	-4	9	8	0	Pflanzenkunde (KL/IN/FF) ⁴		5 ↑
Raufen		15	14	12	Rechnen (KL/KL/IN)		3
Ringern		16	13	12	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		5
Säbel	-2	9	8	0	Tierkunde (MU/KL/IN) ⁴		5 ↑
Speere (Caprodoros) ²	-3	15 ↑	14 ↑	12			
Wurfmesser	-3	7		0			
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	8	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Klettern (MU/GE/KK)			×2	4	Gemein-Imperial	18	6
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	6	Khorru (Leonal)	20	9
Reiten (MU/IN/GE)			-2	5			
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	5			
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	3			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				10			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	1	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Singen (IN/CH/CH)			-3	0	Khorru-Symbole (Khorru)	15	6
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				6			
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	0			
Zechen (IN/KO/KK)				5	Handwerk		TaW
					Fleischer (KL/FF/KK) ¹		6
Gesellschaft				TaW	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		5
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ³				5 ↓	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		3
Überreden (MU/IN/CH) ³				5 ↓	Kochen (KL/IN/FF)		5
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		2
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		2
					Schneiden (KL/FF/FF)		0
Natur				TaW			
Fährten suchen (KL/IN/KO) ⁴				6 ↑			
Orientierung (KL/IN/IN)				6			
Wettervorhersage (KL/IN/IN) ⁴				3 ↑			
Wildnisleben (IN/GE/KO) ⁴				6 ↑	¹ Kann im Gegensatz zu Kochen Fleisch auch längere Zeit haltbar machen. ² AT und PA plus 1 im angegebenen Fachgebiet. ³ Eventuell um den Wert der Arroganz erschwert. ⁴ Erleichtert um 3 der Savanne (Stavannenkundig).		

Attacke-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
9		8		7		15 †						
Nahkampf Waffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Caprodoros [] (leon. Kampfpflanze) ³				1W+6	13/3	+1	1/-1	17	14	1W+7		
Jagdmesser				1W+2	12/5	-1	0/-2	12	9	1W+2		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Biss ¹ , Waffenloser Kampfstil: Leonischer Stil												
Fernkampf Waffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	16 †	15 †	1W+5 †	Finte, Gezielter Stich						
Ringen	10/3	±0	16	13	1W+3 †							
Natürliche Waffen:	TP/KK	INI	AT	PA	TP	Manöver (Raufen/Ringen):						
Raufen mit Krallen	10/2 †	±0	16 †	15 †	1W+5 †	Anspringen ² , Auspendeln, Beinarbeit, Biss ¹ ,						
Raufen mit Zähnen ¹	—	±0	16 †	15 †	1W+4	Block, Doppelschlag, Eisenarm, Gerade, Griff,						
Schild:	Typ	INI	WM	PA	Schild:	Halten, Klammer, Knie, Kopfstoß, Kreuzblock,						
						Niederringen, Schmetterschlag,						
						Schwanzschlag, Schwinger, Schwitzkasten,						
						Tritt, Würgegriff						
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name	Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Standard	2	5	2	5	2	2	—	—	2	2	2,2	0,2
Ohne Rüstung	1	1	1	1	1	1	—	—	1	1	1	0
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
Khorris	1,2	0,2	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
			8 - 0 + 3 = <u>11</u>				Arme (o)		○○○		○○○	
							Arme (u)		—		—	
			Wunden				Brust/Rü		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				Bauch/Sc		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:	2 †	0	○○○○○○○○									
Notizen:												
¹ Kann mit einer „Ansage“ belegt werden. Erfolgreiche Gegner-Waffen-PA führen zu vollem Schaden (linker TP-Wert). ² Raufen-AT, geprobt wie das Niederwerfen. Wirkung wie das Niederringen. Benötigt mindestens 4 Meter Anlauf. ³ Dies ist eine persönliche und für diesen Leonir maßangefertigte Waffe. Die obigen Werte gelten nur für den Leonir. Für alle anderen gilt: INI: ±0, WM: 0/-2. Ihr solltet der Waffe einen besonderen Namen geben und oben eintragen.												
<p>► Einschüchterndes Brüllen: Der Held ist in der Lage mit seinem Brüllen seine Gegner zu verunsichern. Selbige müssen danach eine Mutprobe, erschwert um die TaP*, ablegen. Wird die Probe verhasen, so entscheidet der Grad des Fehlschlags was passiert. Dies reicht von Respekt bis Panik.</p> <p>► Großwüchsig: Zusätzlich zu einem kleinen GS-Bonus springt dieser Held 1,5-mal so hoch und weit.</p>												

Kleidung:

Normal: Haarschmuck, Lendenschurz, Ledergürtel, Mantel aus rotem Tuch, Rüstzeug

[illegible]**Haustier:**[illegible]**Notizen:**

- **Impulsiv:** Der Held neigt bisweilen zu unüberlegtem und vorschnellem Verhalten. Alle Gegenproben, die der Meister einem Spieler ggf. zubilligt (meist KL- oder IN-Proben) sind um 2 erschwert.
- **Schlafstörungen [1]:** In etwa jeder 4. Nacht (1–5 des W20) kann dieser Held schlecht schlafen. Die Schlafregeneration ist um 1 LeP erniedrigt und der Charakter ist in den ersten Stunden danach gereizt und unkonzentriert (alle Proben auf passende schlechte Eigenschaften erleichtert um 2, alle Talent-/Zauberproben erschwert um 3).

Myranische Beispielhelden

8.) Amaun-Zauberin

Beschreibung:

Als BaLoa gehört ihr einem Geschlecht amaunischer Zauberer an, die in grauer Vorzeit und zu Teilen auch heute den Rang eines Schamanen, Heilers oder geistlichen Beraters innehaben. Diese Tradition steht schon seit langem unter Druck des optimistischen Zaubertums, und so versucht ihr modernes Zaubern sowie das moderne Leben mit alten Traditionen zu verbinden. Als Kind der Stadt, das aber am Stadtrand und damit in der Nähe der Natur aufgewachsen ist, hattet ihr hierfür beste Voraussetzungen. Und wo eure Zauberkünste – allen voran eure Verwandlungskünste – nicht weiterhelfen, tun dies vielleicht eure Schießkünste.

► Strafmagie:

Strafmagien sind besondere Zauberrituale, die stark den aventurischen Hexenflüchen ähneln. Für das Anwenden einer Strafmagie wird keine Sicht, dafür aber eine rituelle Brücke zum Ziel (meist etwas von dessen Blut, Haare oder Fingernägel) benötigt. Das Beisein eines Geliebten oder Erzfeindes als Ersatz hilft auch (wobei das Opfer diese Empfindung haben muss), erschwert die Probe jedoch um 2, das Beisein eines Blutsverwandten um 7. Das Opfer darf nicht mehr als 1000 m entfernt sein oder die Probe ist je 1000 m um 1 erschwert.

Probe: Ähnlich einer Talentprobe, allerdings auf die angegebenen RkP geprobt (die MR wird ignoriert). Das Opfer muss eine je nach Strafe individuelle Eigenschaftsprobe, erschwert um die RkP*, bestehen, um die Wirkung der Strafmagie abzuwehren. Die AsP-Kosten für die auf den folgenden Seiten beschriebenen Strafmagien liegen zwischen 6 und 15 AsP, die Ritualdauer beträgt ungefähr eine Stunde.

Stärken:

- Amaunische Zauberkundige (Rituale, Strafmagie, Tiergeister)
- Stadt und Landerfahren
- Kann auch bei Zwielflicht gut sehen
- Kann überdurchschnittlich balancieren und springen
- Kann sich in einen Falken (und weitere Wesen) verwandeln

Schwächen:

- Schlechter Rüstungsschutz
- Neigt zu: Faulheit, Spieltrieb, Goldgier, Krankhafte Reinlichkeit
- Von den meisten Fluchttieren gemieden
- Wilde Magie (bereits zwei 19-er oder 19 und 20 sind ein Patzer)

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Spezies:	Amaunir		
Kultur:	Städtische Kultur (Stadt-Amaunir, Imperium, Horasiat Narinion)		
Profession:	Animistin (BaLoa), Pionirin/Wildniskundige		
Geschlecht:	weiblich	Beschreibung und Lebenslauf:	
Geburtstag:	IZ		
Größe:	172 cm		
Gewicht:	62 kg		
Haare / Fell:	Silberfarben, mittellang, wellig (dunkel getigert)		
Augenfarbe:	Grün		
Glaube:	RaDja, FeQesh, FelrNu, SaToRi		
Stand:	Bürger		
Titel:			
Sozialstatus:	6		
Vorteile und Nachteile:			
+ Balance (siehe Kampfbogen) + Dämmerungssicht + Gabe: Heilsames Schnurren (siehe Kampfbogen), + Gut Aussehend + Natürliche Waffen (siehe Kampfbogen), + Natürlicher Rüstungsschutz [RS+1] + Springgelenke III (springt doppelt so hoch und so weit) + Vollzauberin + Wohlklang (siehe Kampfbogen) + Zusätzliche Gliedmaße [Balance-Schwanz] – Krankhafte Reinlichkeit: 5 – Medium (siehe Kampfbogen) – Nahrungsrestriktion [Fleischfresserin] (Obst und Gemüse ist erlaubt, aber Fleisch ist erforderlich) – Neugier: 5 – Raubtiergeruch – Rachsucht: 5 – Spieltrieb [2,5 Stunden Beschäftigung pro Tag notwendig, gilt nicht für Risikospiele]: 5 – Wilde Magie (siehe Zauberbogen), – Wahrer Name (siehe Kampfbogen)			
Eigenschaften:		Abhängige Grundwerte:	
Mut:	13	Lebenspunkte:	32
Klugheit:	12	Ausdauer:	37
Intuition:	14	Astralenergie:	38
Charisma:	14	Karmaenergie:	0
Fingerfertigkeit:	11	Magieresistenz:	7 ↓
Gewandtheit:	13 ↑	INI-Basiswert:	11
Konstitution:	13	AT-Basiswert:	7
Körperkraft:	11	PA-Basiswert:	8
Weitere Grundwerte:		FK-Basiswert:	7
Geschwindigkeit:	8 – BE	Wundschwelle:	5/7/9
Stufe nach DSA4.1:		Stufe nach DSA4.0:	
	2		2
Abenteuerpunkte:	2600	Davon verbraucht:	2600

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	12	14	14	11	13↑	13	11
Allgemeine Sonderfertigkeiten					Gaben		TaW
Waldkundig, Kulturkunde: Stadt-Amaunir					Heilsames Schnurren (MU/IN/CH)		6
Standfest (aus Vorteil Balance)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Bela (Faust-Bela) ³	-5	15↑		8	Geografie (KL/KL/IN)		4
Dolche	-1	9	9	3	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		3
Hiebswaffen	-4	7	8	0	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		5
Raufen		11	10	6	Magiekunde (KL/KL/IN)		5
Ringern		7	8	0	Pflanzenkunde (KL/IN/FF) ⁴		10↑
Säbel	-2	7	8	0	Rechnen (KL/KL/IN)		3
Stäbe	-2	13	12	10	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		4
Wurfmesser	-3	9		2	Tierkunde (MU/KL/IN) ⁴		7↑
					Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Körperliche Talente			BE	TaW	AhMa (Gemein-Amaunal)	18	10
Athletik (GE/KO/KK) ¹			×2	5↑	AhMaGao (Hiero-Amaunal)	18	6
Klettern (MU/GE/KK)			×2	5	Gemein-Imperial	18	8
Körperbeherrschung (MU/IN/GE) ¹			×2	6↑	Myranisch	13	5
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	7			
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	4			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				5	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	5	Amaunische Kratzschrift (AhMa, AhMaGao)	13	6
Singen (IN/CH/CH) ²⁵			-3	3↑			
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				8			
Tanzen (CH/GE/GE) ¹²			×2	7↑	Handwerk		TaW
Zechen (IN/KO/KK)				2	Boote fahren (GE/KO/KK)		2
					Feinmechanik (KL/FF/FF)		3
					Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)		6
					Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH)		7
Gesellschaft				TaW	Heilkunde: Seele (IN/CH/CH)		5
Betören (IN/CH/CH) ²⁵				6↑	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		7
Etikette (KL/IN/CH) ²⁵				3↑	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		5
Gassenwissen (KL/IN/CH) ²⁵				5↑	Kochen (KL/IN/FF)		5
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ²				6↑	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		2
Überreden (MU/IN/CH) ²⁵				5↑	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		5
					Schneidern (KL/FF/FF)		2
Natur				TaW			
Fährtsuchen (KL/IN/KO) ⁴				5↑			
Fallen stellen (KL/FF/KK)				2			
Orientierung (KL/IN/IN)				8	¹ Erleichtert um 3, wenn Talent im Zusammenhang mit Körperbalance ausgeübt wird. ² Eventuell erleichtert um 1 durch gutes Aussehen. ³ FK plus 2 im genannten Fachgebiet. ⁴ Erleichtert um 3 in Wäldern (Waldkundig). ⁵ Erleichtert um 2 oder 5 durch Wohlklang (s. Kampfb.).		
Wettervorhersage (KL/IN/IN) ⁴				5↑			
Wildnisleben (IN/GE/KO) ⁴				8↑			

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	12	14	14	11	13	13	11

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Ritualkenntnis:			
BaLoa (Repräsentation, Rituale), Blutmagie				Ritualkenntniswert (RkW)			8
				Weitere Rituale:			RkW
Spontanzauber-Sonderfertigkeiten:				Kleiner Exorzismus (MU/MU/KO) ³			8
				Weihe des Ritualplatzes (MU/IN/CH)			
Zauber (Quellen, Typen usw.):		eZfW	wZfW	Ktrl.	Dienste (Instruktion):		
Humus (MU/KL/CH)		9			Beseelung		Elementare Manifestation
Wasser (MU/KL/CH)		8			Heilung/Wiederherstellung		Kontrolle über Element
Tiergeister (MU/KL/IN)			10	13	Kontrolle über Wesen		Reinigung
Erfolg (KL/IN/CH)		8			Verwandlung		

Strafmagie							
Name			Probe	E	Gegenprobe	Wirkungsdauer	RkP
Dein Weg sei mit Unglück gepflastert! ¹			IN/CH/CH	±0	Mut	RkP* Tage	8
Gehorche der Stimme der Magie! ²			MU/KL/CH	±0	Mut	RkP* Stunden	8

Zauberformeln (Matrizen, Wahre Namen)								
Name	Quelle	Kategorie/Dienst	Dauer	Wirkungsdauer	E	Q	K	ZfP
Athletischer Körper	Humus	Beseelung	5 Akt.	2,5 Minuten	6	7		10
Falkenkörper	Humus	Verwandlung	5 Min.	ZfP* Stunden	8	7		9
Giftheilung (Stufe 10)	Humus	Reinigung	5 Min.	augenblicklich	4	7		12
Kleiner Heilzauber	Humus	Heilung/Wiederh.	20 Akt.	augenblicklich	5	7		11
Kühles Wasser	Wasser	Elemen. Manifest.	5 Min.	ZfP* Stunden	7	6		7
Kurzer Befehl	Erfolg	Kontr. ü. Wesen	5 Akt.	2,5 Minuten	7*	5		6
Pflanzenwachstum	Humus	Kontr. ü. Element	5 Min.	ZfP* Stunden	6	7		10
Seele des Bären	Tiergeister	Inspiration	30 Min.	≤ 1 Tag	7	7	12	10
Seele des Bienenschwarms	Tiergeister	Inspiration	30 Min.	≤ 1 Tag	7	7	12	10
Wasserwesen	Humus	Verwandlung	5 Min.	ZfP* × 5 Min.	5	7		11
Wasserbolzen	Wasser	Kontr. ü. Element	20 Akt.	ZfP* × 5 Min.	7	6		7
Wellen des Fleisches	Humus	Kontr. ü. Element	5 Akt.	2,5 Minuten	10*	7		6

Besonderheiten (BaLoa): Alle bestanden Zaubers der Quellen Humus, Wasser und Luft wirken bei dieser BaLoa so, als ob mit 3 ZfP* mehr bestanden. Die Wirkungsdauer aller Inspirationen kann für 7 ZfP* verdoppelt werden (gibt das noch vor der ersten Kontrollprobe an). Alle Zaubers der Quellen Endgültigkeit und Wahnsinn sind um 3 erschwert.

Wilde Magie (Nachteil): Bereits zwei 19en oder eine 19 und eine 20 in der Zaubersprobe sind ein „Patzer“.

ZfP: Zauberfertigkeitsspunkte für Formelzauber. Berücksichtigt Aufruferschwernis (E) und Qualität (Q).
Ktrl.: Kontrollprobegrundwert für Wesensbeschwörungen.
K: Resultierender Kontrollprobewert. Berücksichtigt individuelle Kontrollerschwernisse und ⅓ von Q als Bonus.
*: Die Zaubersprobe ist durch die Magieresistenz des oder der Opfer noch zusätzlich erschwert.
augenblicklich: Kurze Zauberswirkung, natürliche Langzeitwirkung (z. B. Heilzauber, Kampfzauber).

¹ Kampfhinweise: Erschwert alle Einzelproben (auch innerhalb Talente und Co.) um 1. Bereits die 19 ist ein potentieller Patzer (gilt nicht für Zaubers), und der Meister kann einmal im Kampf eine Probe einfach für verhasen erklären.

² Die Gegenprobe zu diesem universellen Beherrschungszauber kann erleichtert sein, wenn ein Befehl ausgeführt werden soll, vor dem das Opfer große Angst hat, das mit seinen Prinzipien bricht oder gar selbstmörderisch ist.

³ Treibt ein Wesen der Stufe Geist aus dem Körper eines Besessenen (aber nicht aus der Welt der Sterblichen) aus bzw. beendet eine Beseelung (mittels gleichnamiger Instruktion) durch eine Essenz. Der Exorzismus ist um die ursprüngliche Anruferschwernis (E) erschwert. – Ritualdauer: 30 Minuten. Kosten: 2W6+8 AsP.

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:		
<p>♠ gilt pro Wesen, ♥ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ☉ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ♂ steigt mit dem Gewicht (siehe Beschreibung). Stehen ☉, ♥ oder ♂ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.</p>		
Beschreibung der Zauberformeln		
Name	Spezifische Wirkung	Kosten
Athletischer Körper	Erhöht KK und GE der BaLoa oder eines zu Berührenden um jeweils ZfP*/2.	5
Falkenkörper	Die BaLoa kann sich in einen Falken verwandeln. In dieser Zeit kann sie keine weiteren Zauber wirken. Kleider, Ausrüstung und Denkvermögen ändern sich nicht mit.	17
Giftheilung (St. 10)	Heilt das Ziel bei Berührung von Giften und vielen Rauschsubstanzen mit einer Giftstufe von bis zu 10 (Heilkunde-Gift-Proben zur Heilung wären um 10 erschwert).	10
Kleiner Heilzauber	Heilt auf Berührung die Wunden eines Ziels. Das Ziel erhält 7 LeP zurück, und ein Wundpunkt wird, so vorhanden, gestrichen. Jeder LeP < 0 kostet 2 Punkte Heilung.	7
Kühles Wasser	Füllt ein oder mehrere Gefäße auf Berührung mit max. 5 Litern frischem und kühlem Wasser (Gesamtvolumen). Das Wasser verschwindet nach Ablauf der Wirkungsdauer wieder, auch aus dem Körper, falls es zu kurzfristig getrunken wurde.	12
Kurzer Befehl	Zwingt die max. 7 m entfernte Person dazu einen kurzen Befehl (etwa 2 bis 4 Worte) auszuführen, sofern der Befehl niemanden ernsthaft verletzt oder gar tötet. Will sich die Person einem besonders problematischen Befehl widersetzen, so muss sie eine um ZfP* erschwerte Selbstbeherrschungsprobe (geprobt auf MU/MU/KL) bestehen.	4
Pflanzenwachstum	Kleinere Pflanzen und Samen fangen in der Zielzone, die berührt werden muss, an schneller und kräftiger zu wachsen. Die Zielzone selbst ist dabei eine runde Erdbodenfläche mit 1 m Radius. Übersteigt das anfängliche Gewicht aller Pflanzen 5 kg, so scheitert der Zauber. Wie stark sich das Wachstum auswirkt, hängt von der Pflanze ab. Die Wirkungsdauer reicht aber in der Regel aus, um Monate zu überbrücken. Nach Ablauf der Wirkungsdauer bleibt die Pflanze so groß und wächst normal weiter. Hinweis: Beim Smaradminzesamen reicht zur vollen Größe eine Stunde Wirkungsdauer aus.	10
Seele des Bären	Der Tier-Genius eines Höhlenbären fährt in die BaLoa. Dies erhöht je nach Dienst KK, AuP, KO, man kann mit Bären sprechen, sie beherrschen und sich in einen Bären verwandeln – man ist aber auch immer behäbiger (GS-1). Werte als Bär: 70 LeP, 30 AuP, RS 3, AT 11 (Tatze) / 12 (Biss), TP 2W+1 (Tatze) / 2W+4 (Biss), PA 6, INI 1W+6, KK 22, KO 20, GS 10; großes Wesen; Manöver: Niederwerfen, Doppelangriff	30
Seele des Bienenschwarms	Der Tier-Genius eines Bienenschwarms fährt in den Zauberer. Dies erhöht je nach Dienst GE, Ausweichen, Körperbeherrschung, Sinnenschärfe, ermöglicht Giftangriffe usw. Man kann mit Bienen kommunizieren, sie beherrschen, sich eine Chitinhaut mit RS 1 geben und sich in einen Schwarm mit 500 Bienen und einem magischen Kollektivsinn verwandeln. Werte: 1 LeP (eine Biene), 50 LeP (der Schwarm), 80 AuP, AT 12, PA 8, RS 0, GS 12, Schaden: 1 SP(A) pro Biene; Nachteil: Kältestarre Hinweis: Der Schwarm kann sich in mehrere Teile aufspalten und mehrere Dinge gleichzeitig tun bzw. Kundschafter ausschicken. Pro Kampfrunde darf für jede Aktion ein Teilschwarm angreifen, aber niemals den selben Gegner. So einer erleidet dann 1W20 Stiche, so er nicht besonders geschützt oder immun gegen Bienengift ist. Jede Biene stirbt beim Stich und raubt dem Schwarm 0,1 LeP. Der Schwarm selbst ist gegen die meisten Waffenangriffe immun. Er braucht im Normalfall nicht auf AT/PA proben (Einzelbienen schon). Gezielte Kampfmagie richtet sich gegen Teil-/Schwärme und schadet den Schwarm-LeP direkt, aber nie mehr als Bienen sterben können.	30
Wasserwesen	Verändert den Körper der BaLoa so sehr, dass er nun die Eigenschaften einer maritimen Spezies aufweist. Die BaLoa kann an Land wie unter Wasser atmen, ist eine so gute Schwimmerin und Taucherin, dass Schwimmen-Proben nur noch in extremen Situationen oder als Athletik-Probenersatz eingesetzt werden müssen. Überdies kann die BaLoa meist in wie unter Wasser ohne Abzüge kämpfen. Dafür ist sie nun „verwundbar“ gegenüber Feuer und „empfindlich“ gegenüber größerer Hitze.	12
Wasserbolzen	Verwandelt ca. 1 Liter Wasser in einen Satz von 10 völlig identisch aussehenden Faust-Bela-Bolzen. So lange der Zauber anhält, haben die Bolzen vergleichbare Materialeigenschaften wie normalen Faust-Bela-Bolzen (u. a. sind sie erstmal nicht nass, der Angriff ist aber wasser-elementar, wenn auch profan) und verursachen den selben Schaden. Nach Ablauf der Wirkungsdauer zerfließen die Bolzen wieder.	6
Wellen des Fleisches	Das max. 7 m entfernte Lebewesen(!) erleidet starke Muskelkrämpfe. Es lässt alle Gegenstände in der Hand fallen und muss eine Probe auf Körperbeherrschung erschwert um ZfP* bestehen, um überhaupt noch auf den Beinen zu bleiben.	11
(*) Hinweise zur Smaradminze		
<p>Smaradminze als Heilmittel (siehe Inventar) wirkt gegen die meisten Atemwegserkrankungen. Proben auf „Heilkunde: Krankheiten“ sind hier um 4 erleichtert. Bei korrekter Verabreichung werden zzgl. zum Heil-Effekt einmalig ca. 2 LeP sofort, und bei weiterer Behandlung zusätzlich schleichend 1W6 LeP je Tag zurückgegeben. Auf Felide wirkt die Minze angenehm berauschend: Ungeschütztes Einatmen fordert eine Probe auf Selbstbeherrschung, um ihr nicht zu verfallen; richtige Einnahme führt (zusätzlich zur Heilung) zeitweilig zu KL-1, IN-1, CH+2 (auf andere Felide).</p>		

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
7		8		7		11						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Kampf- und Ritualstab				1W+1	12/4	+1	0/0	13	12	1W+1		
Jagdmesser				1W+2	12/5	-1	0/-2	9	7	1W+2		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Faust-Bela (Bolzenschusspistole; Laden+Zielen: 2 Akt.)				1W+4	2/5/10/15/20	2/1/0/0/-1	17	15				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	11	10	1W+1 †							
Ringens	10/3	±0	7	8	1W+0							
Natürliche Waffen:	TP/KK	INI	AT	PA	TP	Manöver (Raufens/Ringens):						
Raufen mit Krallen	10/3	±0	11	10	1W+1							
Schild:	Typ		INI	WM	PA							
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name	Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Ohne Rüstung	1	1	1	1	1	1	—	—	1	1	1	0
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
			PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
			8 - 0 + 0 = <u>8</u>				Arme (o)		○○○		○○○	
							Arme (u)		—		—	
			Wunden				Brust/Rü		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				Bauch/Sc		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:	1 †	0	○○○○○○○○									
Notizen:												
<p>► Balance: Alle GE-Proben sind um 2, und alle körperlichen Talentproben um 3 erleichtert, wenn es um Balance geht. Sollte ein Angriff oder Patzer im Kampf zu einem Sturz führen, steht dem Helden eine unmodifizierte GE-Gegenprobe zu. Zudem sind alle Sturzschäden um 20 % reduziert.</p> <p>► Heilsames Schnurren: Die Amauna ist in der Lage ein wohlklingendes Schnurren zu erzeugen. Vor dem Schlafen eingesetzt, steigert sich die Regenerationsrate (LeP, AsP) für die BaLoa und/oder alle Zuhörer um TaP*/3.</p> <p>► Medium: Der Held ist anfällig für die Einflüsterungen von Totengeistern. Er kann gelegentlich ihre Stimmen hören und ist anfällig für mentale Angriffe selbiger. In diesem Fall ist die Magieresistenz um 5 verringert, und an passenden Orten alle Talent-/Zauberproben im Extremfall um bis zu 7 erschwert.</p> <p>► Wahrer Name: Wer seinen „Wahren Namen“ preisgibt, droht über ihn beherrscht zu werden. Für diese Heldin gilt das doppelt und dreifach, weswegen sie alles dransetzen sollte, ihn nicht preiszugeben, selbst dann, wenn sie ihn selbst nicht kennt. Gegen ihren Wahren Namen hat sie eine MR von 0 und kann auch leichter überredet werden.</p> <p>► Wohlklang: Erleichtert Proben zu gesellschaftlichen Talenten, bei denen gesprochen wird um 2 und Proben auf Singen um 5, sofern es sich um Teile magischer Rituale handelt.</p>												

[illegible]

Myranische Beispielhelden

9.) Ashariel-Späher

Beschreibung:

Mit der Wahl dieses Helden seid ihr ein Wesen der Lüfte. In der Lage frei wie der Wind zu fliegen von bisweilen stürmischem Gemüt, hat euch euer Lebensweg auf den Weg eines Spähers der Lüfte geführt. Ein ganz spezieller Beruf, den ihr euch mitunter auch gut bezahlen lasst. Im Kampf mit dem Bogen als Scharfschütze, sowie im Nahkampf mit speziellen Kampfhandschuhen ausgebildet und immer auf der Suche nach einem möglichen Erzfeind, an dem ihr wachsen könnt, wird es vielleicht Zeit die Laufbahn des Helden einzuschlagen. Eine gute Gelegenheit die Erfahrung zu machen, dass auch einige dieser flugunfähigen Landlebewesen gute Freunde sein können.

Stärken:

- ▶ In der Lage frei zu fliegen
- ▶ Überdurchschnittliche Körperbalance
- ▶ Ein herausragender Bogenschütze (Scharfschütze)

Schwächen:

- ▶ Kann nie viel Rüstung tragen (ansonsten Flugprobleme)
- ▶ Neigt zu: Raumangst, Tiefenangst, Angst vor Menschenmassen
- ▶ Neigt zu: Jähzorn, Neugier
- ▶ Ein sehr ungedulgiger Charakter

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Spezies:	Ashariel		
Kultur:	Barbarische Kultur (Imperium, Horst im Horasiat Corabeniu)		
Profession:	Wildniskriegerin (Späherin)		
Geschlecht:	weiblich	Beschreibung und Lebenslauf:	
Geburtstag:	IZ		
Größe:	242 cm		
Gewicht:	72 kg		
Haare / Fell:	Hellblond, Weiß (Flügel)		
Augenfarbe:	Blaugrau		
Glaube:	Chrysir, Nairak, Shinxir		
Stand:	Bürger		
Titel:			
Sozialstatus:	6		
Vorteile und Nachteile:			
+ Ausdauernd [4 AuP mehr] + Ausrüstungsvorteil [Stufe 2; Gegenwert: 12 Aureal; für den Rollenbogen ausgegeben] + Balance + Beidhändig + Begabung für Talent: Bogen + Fliegendes Wesen + Großwüchsig – Angst vor Menschenmassen: 5 – Arroganz: 5 – Jähzorn: 6 – Medium (siehe Inventarbogen) – Neugier: 5 – Raumangst: 6 – Tiefenangst (Unter dem Meer, tiefe Höhlen usw.): 6 – Unfähigkeit für Talent: Schwimmen – Ungeduld: 9			
Eigenschaften:		Abhängige Grundwerte:	
Mut:	13	Lebenspunkte:	32
Klugheit:	11	Ausdauer:	44
Intuition:	13	Astralenergie:	0
Charisma:	11	Karmaenergie:	0
Fingerfertigkeit:	13	Magieresistenz:	5
Gewandtheit:	13 ↑	INI-Basiswert:	10
Konstitution:	13	AT-Basiswert:	8
Körperkraft:	12	PA-Basiswert:	8
Weitere Grundwerte:		FK-Basiswert:	8
↑ Geschwindigkeit:	9 – BE	12 – BE (im Flug)	Wundschwelle: 5/7/9
Stufe nach DSA4.1:		Stufe nach DSA4.0:	
	2		7
Abenteuerpunkte:	2580	Davon verbraucht:	2580

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	11	13	12	13	13↑	13	12
Allgemeine Sonderfertigkeiten					Gaben		TaW
Kulturkunde: Ashariel (imperiale Ashariel)							
Standfest (aus Vorteil Balance)							
Gebirgskundig, Luftkundig							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Bogen (Rollenbogen) ³	-3	22↑		14	Geografie (KL/KL/IN)		8
Dolche	-1	12	11	7	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		4
Hiebswaffen	-4	8	8	0	Heraldik (KL/KL/FF)		5
Raufen		13	13	10	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		5
Ringens		10	13	7	Rechnen (KL/KL/IN)		4
Säbel	-2	8	8	0	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		5
Wurfmesser	-3	8		0	Tierkunde (MU/KL/IN)		5
Körperliche Talente			BE	TaW	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Athletik (GE/KO/KK) ¹			×2	5↑	Alamar-Asharielitisch	15	7
Freies Fliegen (MU/GE/KK)			×2	10	Gemein-Imperial	18	9
Klettern (MU/GE/KK)			×2	4			
Körperbeherrschung (MU/IN/GE) ¹			×2	8↑			
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	8			
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	0	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				3	Imperiale Buchstaben (Gemein-Imperial)	10	5
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	8			
Singen (IN/CH/CH)			-3	4			
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				8	Handwerk		TaW
Tanzen (CH/GE/GE) ¹			×2	0↑	Bogenbau (KL/IN/FF)		8
Zechen (IN/KO/KK)				4	Feuersteinbearbeitung (IN/FF/FF) (n/a)		4
					Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)		4
Gesellschaft				TaW	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		6
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ³⁶				6↓	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		4
Überreden (MU/IN/CH) ³⁶				6↓	Kochen (KL/IN/FF)		5
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		5
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		5
					Schneidern (KL/FF/FF)		5
Natur				TaW			
Fährtsuchen (KL/IN/KO)				7			
Orientierung (KL/IN/IN) ²				10↑			
Wettervorhersage (KL/IN/IN)				7			
Wildnisleben (IN/GE/KO) ²				6↑			
					¹ Erleichtert um 3, wenn Talent im Zusammenhang mit Körperbalance ausgeübt wird.		
					² Erleichtert um 3 in Gebirgen und bei genügend Höhe (Gebirgskundig, Luftkundig).		
					³ FK plus 2 im genannten Fachgebiet.		

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis			Initiative-Basis						
8		8		8			14 ↑						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP			
Unterarmklinge (rechte Hand, Handgemengewaffe) ¹				1W+3	11/3	±0	-1/-2	12	11	1W+3			
Unterarmklinge (linke Hand, Handgemengewaffe) ¹				1W+3	—	±0	-1/-2	12	11	1W+3			
Messer				1W+0	12/6	-2	-2/-3	10	9	1W+0			
Kampf-Sonderfertigkeiten:													
Aufmerksamkeit ⁴ , Kampfrelexe, Rüstungsgewöhnung I (Brustharnisch, Kochleder), Scharfschütze (Bogen) ² , Schnellladen (Bogen)													
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.					
Rollenbogen (Laden+Zielen: 3 ↓ Akt.)				1W+8	10/30/60/100/200	3/2/1/0/0	24	20					
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen		10/3	±0	13	13	1W+0							
Ringen		10/3	±0	10	13	1W+0							
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):						
Rüstung nach Trefferzonen:													
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Standard		0	2	0	4	0	0	—	—	2	2	1,6	1,2
Nur Brustharnisch		0	2	0	2	0	0	—	—	0	0	0,8	0,8
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
Brustharnisch, K.Leder		0,8	0,8	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
Lederschurz		0,8	0,4	8 - 0 + 0 = <u>8</u>				Arme (o)		○○○		○○○	
								Flügel		○○○		○○○	
				Wunden				Brust/Rü		○○○			
				Jede Wunde führt zu:				Bauch		○○○			
				(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:		2	0 ↓	○○○○○○○○				Schwanz		—			
Notizen:													
¹ Auf wenn hier das Raufen-Talent eingesetzt wird, handelt es sich immer noch um einen Waffenkampf. Benutzt die AT- und PA-Werte, die bei der Waffe stehen.													
² Schnellschüsse sind nur noch um 1 erschwert. Wird keine besondere Trefferzone gewählt, kann der Schütze seine FK-Probe auch um X erschweren, um X mehr TP anzurichten, was die Zieldauer jedoch um Zusatz-TP minus 2, mindestens jedoch um 1 erhöht, ohne dass dies die Probe wieder erleichtert.													
³ Geworfene Teller, Tassen, Gabeln, Kochlöffel, Sand, all das kann über eine Raufen-AT ohne Erschwernisse verwendet werden. Jemandem den Teppich unter den Beinen wegziehen? Eine Ringen-AT macht's möglich.													
⁴ Das Umwandeln von Aktionen muss nicht mehr zu Kampfrundenbeginn angekündigt werden. Zudem sind eventuelle IN-Proben, um bei Hinterhalten zu reagieren um 4 erleichtert, feindliche Passierschläge um 4 erschwert. Das Orientieren zur INI-Regeneration benötigt nur noch 1 Aktion und keine GE-Probe.													
Hinweis: Angriffe aus der Luft erfordern das Bestehen einer Probe auf „Freies Fliegen“. Der GS-Wert 8 gilt für den Boden, der GS-Wert 12 für die Luft. Versucht der Ashariel vom Boden in die Lüfte zu entkommen, steht dem Gegner ein Passierschlag zu.													

Kleidung:

Normal: Ashariel-Bandschmuck, Ledergürtel, Lendenschurz, Rüstzeug

Ausrüstung:	#	Vermögen:	
Bandschmuck (komplett; für Arme und Beine)	1	Aureal	
Beintaschen (an den Seiten getragen)	2	Argental	
Bogensehne (Rollenbogen)	2	Pekunos	
Brustharnisch aus Kochleder	1	Obulos	
Feuerstein, Stahl, Zunderdose (mit Zunder)	1	Edelsteine	
Geldbeutel	1		
Gürteltasche	4	Sonstiges:	
Messer (mit Scheide)	1		
Pfeile (gehärtet)	20	Proviant, Tränke, Kräuter:	
Pfeilköcher	1	Wasser (in Wasserschlauch)	100 cl
Pflegeset für Rollenbogen	1		
Ledergürtel	1		
Lederschurz	1		
Rollenbogen ¹	1		
Tragevorrichtung mit Gurt für Bogen	1		
Unterarmklinge	2		
		Verbindungen:	

Haustier:[illegible]

Notizen:

¹ Ein ergonomischer und aus myranischer Sicht hochmoderner Bogen aus den Laboratorien des Hauses Quoran. Besitzt Rollen an den Enden, um die die Sehne über Kreuz gespannt ist. Der Rollenbogen benötigt (etwas teurere) gehärtete Pfeile zum Schießen, andernfalls gilt bereits eine 18 oder 19 gilt der FK-Probe als Patzer. Diese Pfeile ignorieren dann aber auch immer die Hälfte des RS des Gegners.

- **Balance:** Alle GE-Proben sind um 2, und alle körperlichen Talentproben um 3 erleichtert, wenn es um Balance geht. Sollte ein Angriff oder Patzer im Kampf zu einem Sturz führen, steht dem Helden eine unmodifizierte GE-Gegenprobe zu. Zudem sind alle Sturzschäden um 20 % reduziert.
- **Medium:** Der Held ist anfällig für die Einflüsterungen von Totengeistern. Er kann gelegentlich ihre Stimmen hören und ist anfällig für mentale Angriffe selbiger. In diesem Fall ist die Magieresistenz um 5 verringert, und an passenden Orten alle Talent-/Zauberproben im Extremfall um bis zu 7 erschwert.

Myranische Beispielhelden

10.) Yachjin-Führer

Beschreibung:

Wählt ihr den Yachjin, habt ihr euch entschlossen einen Kenner der Wildnis, genauer gesagt der Dschungelwildnis, zu spielen. Jedenfalls zumindest so kundig, wie man es braucht, um seine Kundschaft entlang der gefährlichen Wanderwege zu führen. Mit dem Yachjin entscheidet ihr euch jedoch auch – zumindest in Teilen – für ein Leben im Abseits, denn eure Rasse ist nicht überall beliebt. Doch ist ein Yachjin fast immer eine Bereicherung für die Gruppe, ein loyaler Freund, auf dem man sich im Zweifelsfall immer verlassen kann. Mit der Wahl dieses Helden erhält die Party zudem noch ein Hurda als Packtier dazu, von dem sich der Yachjin auch nie trennen würde.

► Über die Hurdar:

Ein Hurda (Mehrzahl: Hurdar) oder auch Panzernasenschwein ist ein merkwürdiges, etwa drei Meter langes Tier, das entfernt an ein überdimensioniertes Warzenschwein erinnert. Der Kopf eines Hurda ist gepanzert, doch sind sein auffälligstes Merkmal seine sechs Beine und die daraus resultierenden zwei Tragerücken. Ein Hurda ist ein Allesfresser und sehr genügsam. Als Reittier ist es jedoch eher ungeeignet. Lediglich sehr leichte Personen (ca. 60 Kilogramm pro Rücken) kann es eine gewisse Zeit lang tragen.

Stärken:

- Guter Nahkämpfer (je nach Waffe offensiv oder defensiv)
- Ein Mann des Dschungels und der Wildnis
- Kann auch bei Zwielicht gut sehen
- Immer mit dabei: Sein geliebter Hurda

Schwächen:

- Wird steckbrieflich gesucht
- Neigt bisweilen zu übertriebener Führsoge
- Neigt zu Aberglaube, Goldgier, Jähzorn, Neid, Neugier

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:							
Spezies:	Kynokephale (Yachjin)						
Kultur:	Bäuerliche Kultur (Shindrabar, Djanar, Kerrish-Djanar)						
Profession:	Viehtreiber (eigentlich Karawanenführer)						
Geschlecht:	männlich			Beschreibung und Lebenslauf:			
Geburtstag:	IZ						
Größe:	170 cm						
Gewicht:	100 kg						
Haare / Fell:	Graubraun (dunkle Flecken)						
Augenfarbe:	Bernsteinfarben						
Glaube:	Myror, Bal'Ingra						
Stand:	Bürger						
Titel:							
Sozialstatus:	4						
Vorteile und Nachteile:							
+ Besonderer Besitz: Hurda als Packtier mit Tragegeschirr und Leine + Dämmerungssicht + Keine Vergiftung bei Einnahme von Leichengiften (laut Speziesbeschreibung) + Natürliche Waffen (siehe Kampfbogen) + Richtungssinn + Soziale Anpassungsfähigkeit – Aberglaube (siehe Inventarbogen): 5 – Führsorglich: 7 – Gesucht I (siehe Kampfbogen) – Goldgier: 6 – Jähzorn: 6 – Neid: 5 – Neugier: 5							
Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	13			Lebenspunkte:	35		
Klugheit:	11			Ausdauer:	35		
Intuition:	13			Astralenergie:	0		
Charisma:	13			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	5		
Gewandtheit:	12			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	13			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	15			PA-Basiswert:	8		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	8 – BE			Wundschwelle:	5/7/9		
Stufe nach DSA4.1:		2		Stufe nach DSA4.0:		7	
Abenteuerpunkte:		2580		Davon verbraucht:		2580	

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	11	13	13	12	12	13	15
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Dschungelkundig,							
Kuturkunde: Ostküsten-Kerrishiter							
Ortskenntnis: Region um Kerrish-Djanar (s. Kampfbogen)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	11	8	5	Geografie (KL/KL/IN)		6
Hieb Waffen	-4	9	8	2	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		3
Raufen		12	12	8	Pflanzenkunde (KL/IN/FF) ¹		7 ↑
Ringern		14	10	8	Rechnen (KL/KL/IN)		3
Säbel	-2	12	14	10	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		5
Speere	-3	16	11	11	Tierkunde (MU/KL/IN) ¹		8 ↑
Wurfmesser	-3	8		0			
					Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
					Gemeim-Imperial	18	6
Körperliche Talente			BE	TaW	Kerrishitisch	18	10
Athletik (GE/KO/KK)			×2	3	Myranisch	13	8
Klettern (MU/GE/KK)			×2	4	Yachyach (Yachjin)	16	6
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	6			
Reiten (CH/GE/KK)			-2	3			
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	5	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	5	Imperiale Lautzeichen (G-Imp., Myra., Yach.)	10	4
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				8	Kerrishitische Silbenzeichen (Kerrisch.)	10	4
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	5			
Singen (IN/CH/CH)			-3	2	Handwerk		TaW
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				8	Abrichten (MU/IN/CH)		6
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	0	Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)		5
Zechen (IN/KO/KK)				5	Feuersteinbearbeitung (KL/FF/FF)		4
					Fleischer (KL/FF/KK)		5
Gesellschaft				TaW	Gerber/Kürschner (KL/FF/KO)		6
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ⁴				6 ↓	Handel (KL/IN/CH)		3
Überreden (MU/IN/CH) ⁴				6 ↓	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		6
					Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		6
					Kochen (KL/IN/FF)		5
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		5
Natur				TaW	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		4
Fährtsuche (KL/IN/KO) ¹				6 ↑	Schneidern (KL/FF/FF)		5
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				6	Viehzucht (KL/IN/KK)		8
Orientierung (KL/IN/IN) ²³				7 ↑			
Wildnisleben (Dschungel) (IN/GE/KO) ¹²³⁵				8 ↑			
					¹ Erleichtert um 3 in Dschungeln (Dschungelkundig).		
					² Bei Orientierung/Wildnisleben können Erschwernisse bis 7 ignoriert werden (nur am Ort der Ortskenntnis).		
					³ Erleichtert um 5 in Dschungeln, unteren Bergregionen und an Küsten zwecks Orientierung (Richtungssinn).		
					⁴ Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert.		
					⁵ Erleichtert um 2 im genannten Fachgebiet.		

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis			Initiative-Basis						
8		8		8			11						
Nahkampfaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP			
Doros (Speer)				1W+5	12/2	−1	0/-2	16	9	1W+6			
Spatha (Krummsäbel)				1W+4	12/3	+1	0/0	12	14	1W+5			
Jagdmesser				1W+2	12/5	−1	0/-2	11	6	1W+2			
Kampf-Sonderfertigkeiten:													
Biss¹, Finte, Gezielter Stich, Kampfstil: Gossenstil													
Fernkampfaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.					
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen		10/3	±0	12	11	1W+1	Finte, Gezielter Stich						
Ring		10/3	±0	15↑	10↑	1W+1							
Natürliche Waffen:		TP/KK	INI	AT	PA	TP	Manöver (Raufen/Ring):						
Raufen mit Zähnen¹		—	±0	12	12	1W+4	Auspendeln, Biss¹, Block, Fußfeger, Griff,						
							Halten, Klammer, Knie, Kopfstoß,						
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Niederringen, Schmutzige Tricks²,						
							Schwitzkasten, Tritt, Wurf, Würgegriff						
Rüstung nach Trefferzonen:													
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Standard		0	2	0	4	0	0	—	—	2	2	1,6	1,2
Nur Brustharnisch		0	2	0	2	0	0	—	—	0	0	0,8	0,8
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
Brustharnisch, K.Leder		0,8	0,8	PA-Basis − BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
Lederschurz		0,8	0,4	8 − 1 + 3 = 10				Arme (o)		○○○		○○○	
								Arme (u)		—		—	
				Wunden				Brust/Rü		○○○			
				Jede Wunde führt zu:				Bauch/Sc		○○○			
				(AT, PA, GE, INI) − 2, GS − 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:		2	1	○○○○○○○○									
Notizen:													
¹ Kann mit einer „Ansprache“ belegt werden. Erfolgreiche Gegner-Waffen-PA führen zu vollem Schaden (linker TP-Wert).													
² Geworfene Teller, Tassen, Gabeln, Kochlöffel, Sand, all das und mehr kann über eine Raufen-AT ohne Erschwer-nisse verwendet werden. Jemandem den Teppich unter den Beinen wegziehen? Eine Ringen-AT macht's möglich. Liegt man am Boden, können einige Tricks auch hier ohne Nachteile angewendet werden (Meisterentscheid).													
► <u>Gesucht I</u> : Dieser Charakter wird auf Djanar, einer von den Kerrishitern beherrschten größeren Insel im Süden des Archipels von Shindrabar, steckbrieflich gesucht. Ob unschuldig oder für welches Verbrechen, diese Details spricht am besten vorher mit dem Meister ab. Eventuell hat sich der Held dem Willen eines einflussreicheren Händlers widersetzt und es kam zu einem Konflikt (siehe auch Vorurteile). Sollte der Held gefasst werden, drohen ihm eine langjährige Haftstrafe (aber keine Todesstrafe!). In der Nähe Djanars lauern zudem evtl. Kopfgeldjäger.													
► <u>Ortskenntnis</u> : Der Held kennt sich in der Region um Kerrish-Djanar, der Hauptstadt der von den Kerrishitern beherrschten Insel Djanar, besonders gut aus. Er kennt Schleichwege, die gängige Tierwelt und ggf. Wege zu verborgenen Orten sowie diverse Personen usw. Hierfür darf er alle Probenerschwer-nisse bis zu 7 auf Orientierung und Wildnisleben ignorieren.													

Normal: Wetterfeste Kleidung, Feste Stiefel, Rüstzeug

Haustier:													
Name	Art	TK	ZK	WS	GS		gMR	kMR		LeP	AuP		LO ²
	Hurda	120	—	7	8		1	7		58	75		15
		INI	AT	PA	TP	RS				AP erhalten	AP ausgeg.		
		1W+8	8	6	1W+4	1				—	—		

PA = Parade und Ausweichen.
gMR = Magieresistenz des Geistes, kMR = Magieresistenz des Körpers
TK = Tragkraft in Kilogramm. – ZK = Zugkraft in Kilogramm. – WS = Wundschwelle (sozusagen KO/2).
LO = Loyalität; man kann auf LO würfeln, um die Bereitschaft, beängstigende Befehle auszuführen, zu überprüfen, sofern das Tier sie versteht. Die Loyalität eines Tiers kann durch unterschiedliche Situationen steigen (z. B. Rettung des Tieres) und sinken (z. B. Tier verpfügeln) – in der Regel immer um einen Punkt. Fällt die Loyalität in einen kritischen Bereich, wird das Tier kaum noch gehorcht.

► Aberglaube: Wählt den Aberglauben selbst. Ein Aberglaube reicht aus, wenn er in etwa genauso häufig auszulösen und schwerwiegend ist wie der Nachteil „Neugier“ oder auch „Angst vor Spinnen“; ansonsten wählt mehrere.

Myranische Beispielhelden

11.) Shingwa-Dieb

Beschreibung:

Auch in der heutigen Zeit leben die meisten Shingwa noch am Meer der Schwimmenden Inseln, entsprangen sie doch einst den dampfenden Dschungeln am Rande dieses Meeres. Dieser Shingwa ist jedoch ein Geschöpf der Stadt. Allerdings lebt er dort mit einer durchaus riskanten Lebensweise, ist er doch ein Dieb und Einbrecher. Aber vielleicht muss man sein Können ja nur in die Richtige Bahnen lenken, wie z.B. als Teil einer Heldentruppe. Als Shingwa ist dieser Held naturgemäß von Farben fasziniert. Er hat sie gerne um sich, er denkt in Farben, er lebt Farben. Und vielleicht bringt eine Heldentat ihm ja einer farbigen Zukunft entgegen.

Stärken:

- ▶ Ein sehr guter Kletterer (fast alle Oberflächen)
- ▶ Unglaublich flink und wendig, auch im Kampf
- ▶ Kann öfter angreifen als andere
- ▶ Kann gut Türen öffnen und Fallen entschärfen
- ▶ Begabt darin sich „unsichtbar“ zu machen
- ▶ Weiß wo man „bestimmte Waren“ los wird

Schwächen:

- ▶ Schlechter Rüstungsschutz, wenig Lebensenergie
- ▶ Verträgt keine Kälte
- ▶ Riskante Lebensweise
- ▶ Neigt zu: Neugier, Jähzorn
- ▶ Neigt stark zu: Goldgier

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Spezies:	Shingwa		
Kultur:	Städtische Kultur (Imperium, Horasiat Cantera, Stadt Balan Cantara)		
Profession:	Dieb (Einbrecher/Fassadenkletterer)		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	IZ	
Größe:	143 cm	
Gewicht:	33 kg	
Haare / Fell:	Moosgrün (Schuppen)	
Augenfarbe:	Braun	
Glaube:	Tscha, Ojo'Shombri	
Stand:	Bürger	
Titel:		
Sozialstatus:	4	

Vorteile und Nachteile:
<ul style="list-style-type: none"> + Balance (siehe Kampfbogen) + Gabe: Farbwandel (siehe Inventarbogen) + Glück + Natürlicher Rüstungsschutz [RS+1] + Flink + Saugnäpfe (an allen 4 Extremitäten), + Schleuderzunge + Verringerter Nahrungsbedarf I (benötigt nur die halbe Menge) + Zusätzliche Gliedmaßen [bemuskelter Schwanz] – Totenangst: 6 – Goldgier: 7 – Jähzorn: 6 – Kältestarre – Neugier: 6 – Sonnensucht (braucht mind. 2 Stunden direktes Tageslicht) – Unfähigkeit für Talente: Singen, Stimmen imitieren – Zwergenwuchs

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	12			Lebenspunkte:	28		
Klugheit:	11			Ausdauer:	36		
Intuition:	13			Astralenergie:	0		
Charisma:	11			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	13			Magieresistenz:	4		
Gewandtheit:	15 ↑			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	12			PA-Basiswert:	8		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	8		
↑ ↓ Geschwindigkeit:	7 – BE			Wundschwelle:	4/6/8		

Stufe nach DSA4.1:	2	Stufe nach DSA4.0:	7
Abenteuerpunkte:	2560	Davon verbraucht:	2560

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	11	13	11	13	15↑	12	12
Allgemeine Sonderfertigkeiten					Gaben		TaW
Ortskenntnis: Krysirenis in Balan Cantara (s. Kampfbog.)					Farbwandel (KL/IN/IN)		7
Kulturkunde: Imperium (Horasiat Cantera)							
Standfest (aus Vorteil Balance)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	15	11	10	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		3
Hieb Waffen	-4	8	8	1	Mechanik (KL/KL/FF)		3
Raufen		15	11	10	Rechnen (KL/KL/IN)		4
Ringern		8	10	2	Rechtskunde (KL/KL/IN)		3
Säbel	-2	9	8	1	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		4
Wurfmesser	-3	9		2	Schätzen (KL/IN/IN)		6
Körperliche Talente			BE	TaW			
Akrobatik (MU/GE/KK) ³			×2	6↑	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Athletik (GE/KO/KK) ³			×2	3↑	AhMa (Gemein-Amaunal)	18	5
Klettern (Freiklettern) (MU/GE/KK) ¹			×2	12↑	Cirkel-Geheimsprache (Einbrecher)	10	6
Körperbeherrschung (MU/IN/GE) ³			×2	8	Gemein-Imperial	18	9
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	6	Shingwanisch	15	9
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	4			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				6			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	10	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Singen (IN/CH/CH)			-3	0	Imperiale Buchstaben (G-Imp., Myr.)	10	5
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				8	Kalshinshi (Shingwanische Knotenschrift)	15	5
Tanzen (CH/GE/GE) ³			×2	0↑			
Zechen (IN/KO/KK)				0	Handwerk		TaW
					Fahzeug lenken (IN/CH/FF)		4
					Feinmechanik (KL/FF/FF)		3
					Handel (KL/IN/CH)		5
Gesellschaft				TaW	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		5
Betören (IN/CH/CH)				1	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		5
Gassenwissen (Hehlerei) (KL/IN/CH) ¹				7↑	Kochen (KL/IN/FF)		2
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				6	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		3
Sich verkleiden (MU/IN/CH)				3	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		3
Überzeugen (Lügen) (KL/IN/CH) ¹				6↑	Schlösser knacken (Fallen) (IN/FF/FF) ¹⁴		10↑
					Schneidern (KL/FF/FF)		0
Natur				TaW			
Fährten suchen (KL/IN/KO)				1			
Orientierung (Stadt) (KL/IN/IN) ¹				7↑	¹ TaW plus 2 im genannten Fachgebiet. ² Bei Orientierung/Gassenwissen können Erschwernisse bis 7 ignoriert werden (nur am Ort der Ortskenntnis). ³ Erleichtert um 3, gilt nur, wenn Talent im Zusammenhang mit Körperbalance ausgeübt wird. ⁴ Mit den mitgegebenen Dietrichen um 3 erleichtert.		
Wildnisleben (IN/GE/KO)				1			

Attacke-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
8		8		8		10						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Garmesh (großer Krummdolch)				1W+2	12/5	±0	0/0	15	11	1W+2		
Balisong (Klappmesser)				1W+1	12/6	-2	-2/-3	13	8	1W+1		
Schwanzwaffe (Klingenring, via Raufen-Talent geführt)				1W+2	11/4	±0	0/0	15	11	1W+2		
Washkedal (Wanderstab, ohne Talent geführt)				1W+1	12/4	+1	0/0	6↓	5↓	1W+1		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Aufmerksamkeit ⁴ , Ausweichen I + II, Schleuderzunge ¹ , Schwanzfeger ² , Schwanzschlag ³												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	15	11	1W+0							
Raufen (Schwanz)	10/3	±0	15	11	1W+0							
Ringen	10/3	±0	8	10	1W+0							
Schild:	Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):						
						Schleuderzunge ¹ , Schwanzfeger ² ,						
						Schwanzschlag ³						
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name	Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Ohne Rüstung	1	1	1	1	1	1	—	—	1	1	1	0
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
			PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
			8 - 0 + 8 = 16				Arme (o)		○○○ ○○○			
							Arme (u)		— —			
			Wunden				Brust/Rü		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				Bauch/Sc		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○ ○○○			
Gesamt:	1†	0	○○○○○○○○									
Notizen:												
<u>Hinweis:</u> Der natürliche Rüstungsschutz des Schwanzes beträgt ebenfalls 1.												
¹ Raufen-AT. Nicht parierbarer Angriff, der keinen Schaden verursacht, den Gegner aber irritiert und so seine nächste Handlung (AT, PA, ...) bei den ersten drei malen um 2 erschwert, danach um 1. Die Schleuderzunge kann in „freier Aktion“ ausgeführt werden, so dass man daneben noch regulär angreifen und parieren kann. ² Raufen-AT. Gleiche Wirkung wie ein Fußfeger. ³ Raufen-AT. Die PA des Gegners ist um so viel erschwert, wie die eigene Attacke unterwürfelt wurde. Das Manöver kann auch im Waffenkampf mit einer Schwanzwaffe eingesetzt werden. ⁴ Das Umwandeln von Aktionen muss nicht mehr zu Kampfrundenbeginn angekündigt werden. Zudem sind eventuelle IN-Proben, um Hinterhalte zu entdecken um 4 erleichtert, feindliche Passierschläge um 4 erschwert. Das Orientieren zur INI-Regeneration benötigt nur noch 1 Aktion und keine GE-Probe. ► Balance: Alle GE-Proben sind um 2, und alle körperlichen Talentproben um 3 erleichtert, wenn es um Balance geht. Sollte ein Angriff oder Patzer im Kampf zu einem Sturz führen, steht dem Helden eine unmodifizierte GE-Gegenprobe zu. Zudem sind alle Sturzschäden um 20 % reduziert.												

Kleidung:													
Normal: Schnepa (bunte Seite außen), Ledergürtel													
Im „Dienst“: Schnepa (graue Seite außen), Ledergürtel													
Ausrüstung:				#	Vermögen:								
Balisong (Klappmesser)				1	Aureal								
Dietriche am Bund				15	Argental								
Dolch (mit Scheide, versteckt)				1	Pekunos								
Einfaches Diebeswerkzeug ¹				1	Obulos								
Feuerstein, Stahl, Zunderdose (mit Zunder)				1	Edelsteine								
Garmesh (mit Scheide)				1									
Geldbeutel				1	Sonstiges:								
Graue Bänder für Washkedal ²				5									
Gürteltasche				4	Proviant, Tränke, Kräuter:								#
Ledergürtel mit Trageschlaufen und Haken				1	Wasser (in Wasserschlauch)								100 cl
Schnepa (bunte Weste mit Taschen; innen grau)				1									
Schwanzwaffe (Klingenring)				1									
Seil mit Wurfhaken (Länge: 10 m)				1									
Umhängetasche				1									
Washkedal mit Bändern ²				1									
					Verbindungen:								
Haustier:													
Name	Art	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	GS	LeP	AuP	LO ²
		INI	AT	PA	TP	RS	MR	RkW	AsP	AP erhalten		AP ausgeg.	
Notizen:													
¹ Dazu gehören ein kleines Brecheisen, ein kleinerer Hammer und ein kleiner Hörtrichter für Türen. ² Wander- und Kampfstab mit großer Kratzkralle und Seidenbänder in rot, grün, blau, schwarz und weiß. <p>► Farbwandel: Der Shingwa ist in der Lage seine Hautfarbe wie ein Chamäleon zu verändern. Auch Muster sind möglich. Die TaP* der Probe erleichtern so unter anderem das Verstecken für TaP* Stunden. Die mehrfache Anwendung, gilt aber als erschöpfend. Der Farbwandel kann jederzeit beendet werden.</p> <p>► Glück: Der Held hat mehr Glück als andere. Der Spieler kann zwischen 0- und 2-mal pro inner-myranischem Tag (der Meister erwürfelt dies heimlich) die Wiederholung einer Probe verlangen und danach das bessere Ergebnis verwenden. Es können nur eigene Proben wiederholt werden.</p> <p>► Ortskenntnis: Der Held kennt sich im Bezirk Krysirenis der Stadt Balan Cantara mit seinen Vierteln „Dasamar“ (Arbeitsviertel), Laternenhöh (Honoraten, Reiche), Kitovaya-Yo (Vesai-Viertel), Lotsenstieg, Speicherkanal, Mondwasser (Nequaner und Amphibien) und dem Westhafen mit seinem Stadtwahrzeichen, dem Chrysir-Tempel, besonders gut aus. Der Held kennt u. U. Abkürzungen, bestimmte Leute, besondere Läden, Geheimwege usw. Hierfür darf er alle Probenerschwerisse bis 7 auf Orientierung und Gassenwissen ignorieren.</p>													

Myranische Beispielhelden

12.) Brajan-Priester

Beschreibung:

Mit diesem Helden seid ihr ein Mann der imperialen Oktade, ein Mann des Glaubens, dessen Auftrag es ist durch die Lande zu ziehen und den Glauben an Brajan, und damit auch an die Vormachtstellung des Imperiums zu fördern und zu stärken. Euer Revier ist dabei mitnichten nur das Land, sondern auch der Dschungel so mancher Großstadt. Als Verteidiger der Gläubigen seid ihr aber noch mehr. Ihr seid ein Exorzist, ein Kenner der dunklen Künste der Feinde, seien es skrupellose Mysterienkulte oder die Dämonen und ihre Paktierer.

Stärken:

- ▶ Beherrscht Liturgien und Mirakel (Brajan-Kult)
- ▶ Äußerst Redegewand, gute Umgangsformen
- ▶ Hohe Menschenkenntnis, guter Zuhörer und Seelenheiler
- ▶ Ausgebildeter Exorzist mit Wissen über die Magie des Feindes
- ▶ Hohe Magieresistenz

Schwächen:

- ▶ Neigt zu: Angst vor Nagetieren, Goldgier, Neugier
- ▶ Neigt zu: Vorurteilen gegenüber Anhängern von Mysterienkulten
- ▶ Kein Rüstungsschutz
- ▶ Ist an den Moralkodex des Brajan-Kultes gebunden
- ▶ Ist der dem imperialen Brajan-Kult gegenüber verpflichtet

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:	Serr Brajan		
Spezies:	Mensch, Standard		
Kultur:	Städtische Kultur (Imperium, Horasiat Centralis)		
Profession:	Missionar/Wanderprediger: Brajan (Weihe IV)		
Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:	
Geburtstag:	IZ		
Größe:	183 cm		
Gewicht:	83 kg		
Haare / Fell:	dunkelblond		
Augenfarbe:	braun		
Glaube:	Brajan (Oktade)		
Stand:	Bürger		
Titel:	Kleriker		
Sozialstatus:	7		
Vorteile und Nachteile:			
+ Karmatiker IV [Brajan] + Herausragende Eigenschaft [Mut+1] + Hohe Karmaenergie [2 KaP mehr] – Angst vor Nagetieren: 7 – Goldgier: 5 – Moral-Kodex [Brajan/Ordnung] (Ordnung/Gesetze wahren, Schutz Unschuldiger, Zuverlässigkeit, Ehrlichkeit): 10 – Neugier: 6 – Verpflichtungen [gegenüber dem imperialen Brajan-Kult] – Vorurteile [Anhänger geheimer Mysterienkulte]: 7			
<u>Hinweis:</u> Die Anrede Serr ist gegenüber einem einfachen Oktadepriester zwar üblich aber kein Rechtsanspruch.			
Eigenschaften:		Abhängige Grundwerte:	
Mut:	15 ↑	Lebenspunkte:	32
Klugheit:	12	Ausdauer:	34
Intuition:	13	Astralenergie:	0
Charisma:	14	Karmaenergie:	26
Fingerfertigkeit:	11	Magieresistenz:	7
Gewandtheit:	12	INI-Basiswert:	11
Konstitution:	12	AT-Basiswert:	8
Körperkraft:	12	PA-Basiswert:	7
Weitere Grundwerte:		FK-Basiswert:	7
Geschwindigkeit:	8 – BE	Wundschwelle	4/6/8
Stufe nach DSA4.1		Stufe nach DSA4.0	
	2		7
Abenteuerpunkte:	2600	Davon verbraucht:	2600

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
15↑	12	13	14	11	12	12	12
Allgemeine Sonderfertigkeiten					Gaben		TaW
Kulturkunde: Imperium (Centralis)							
Ortskenntnis: Kleinere Stadt nahe des Goldenen Sees							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	12	7	4	Geografie (KL/KL/IN)		3
Hieb Waffen	-4	14	13	12	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		5
Raufen		10	10	5	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		10
Ringn		8	7	0	Magiekunde (KL/KL/IN)		11
Säbel	-2	9	7	0	Philosophie (KL/KL/IN)		3
Wurfmesser	-3	8		0	Rechnen (KL/KL/IN)		5
					Rechtskunde (KL/KL/IN)		5
					Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		6
					Schätzen (KL/KL/IN)		4
					Staatskunst (KL/IN/CH)		5
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	3			
Klettern (MU/GE/KK)			×2	2			
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	6			
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	0	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	2	Alt-Imperial	21	7
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				8	Gemein-Imperial	18	10
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	2	Hiero-Imperial	21	5
Singen (IN/CH/CH)			-3	2	Myranisch	13	6
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				6			
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	1	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Zechen (IN/KO/KK)				3	Imperiale Lautzeichen (G./H.-Imp, Myranisch)	10	6
Gesellschaft				TaW			
Etikette (KL/IN/CH) ¹				5↓	Handwerk		TaW
Gassenwissen (KL/IN/CH) ¹				5↓	Boote fahren (GE/KO/KK)		3
Lehren (KL/IN/CH) ¹				2↓	Hauswirtschaft (IN/CH/FF)		3
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ¹				8↓	Heilkunde Seele (IN/CH/CH)		10
Schriftlicher Ausdruck (KL/IN/IN) ¹				2↓	Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)		5
Überreden (MU/IN/CH) ¹				10↓	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		3
Überzeugen (KL/IN/CH) ¹				8↓	Kochen (KL/IN/FF)		5
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		0
Natur				TaW	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		3
Fährtenuche (KL/IN/KO)				0	Schneidern (KL/FF/FF)		0
Orientierung (KL/IN/IN)				6			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				5			
					¹ Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert.		

Attacke-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
8		7		7		11						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Sagaris (Brajan) ¹				1W+5	10/4	±0	0/0	14	13	1W+5		
Messer				1W+0	12/6	-2	-2/-3	12	6	1W+0		
Opferdolch (verziert)				1W+1	12/5	±0	0/-1	12	6	1W+1		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	10	10	1W+0							
Ringens	10/3	±0	8	7	1W+0							
Schild:	Typ	INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):							
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name	Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Standard	0	0	0	0	0	—	—	0	0	0	0	0
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
			PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
			7 - 0 + 0 = <u>7</u>				Arme (o)		○○○		○○○	
							Arme (u)		—		—	
			Wunden				Brust/Rü		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				Bauch/Sc		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:	0	0	○○○○○○○○									
Notizen:												
¹ Ein längfristig Brajan einfach geweihter Streitkolben, hier mit dem Kopf eines Adlers mit scharfem Schnabel, und daher quasi unzerstörbar.												
↳ Exorzist: Diese Geweihte ist im Kampf gegen bössartige Magie und Dämonen besonders ausgebildet worden. Alle Liturgien und Mirakel im Sinne einer Bannung, Aus- bzw. Vertreibung von oder einer Schutzzone gegen übernatürliche Wesen sind um die Hälfte der TaP* einer Magiekundeprobe erleichtert. (Passende Liturgien sind auf dem Liturgiebogen mit einem ⚡ gekennzeichnet). Diese Probe kann den Einsatz der Liturgie ggf. hinauszögern.												
↳ Karmale Kraftquelle: Der Geweihte kann sich seine karmale Proben mittels Karmapunkteinsatz sowohl vorher erleichtern als auch nachträglich ausgleichen. Ein Punkt Erleichterung/Ausgleich kostet 1 KaP, 2 Punkte kosten 2 KaP, 3 Punkte kosten 4 KaP, 4 Punkte kosten 8 KaP usw. (immer das Doppelte).												

In der Wildnis: Einfache Kleidung, Leichte Stiefel, Amulett, Mantel, Rüstzeug

[illegible]

► Ortskenntnis: Dieser Held kennt sich in einer der kleineren Städte nahe des Goldenen Sees in Centralis besonders gut aus. Er kennt u.U. Abkürzungen, bestimmte Leute, besondere Läden, Geheimwege usw. Hierfür darf er alle Probenerschwernisse bis 7 auf Orientierung und Gassenwissen ignorieren. Bespricht mit dem Meister Name und Lage der Stadt vor Spielbeginn bitte ab.

Myranische Beispielhelden

13.) Chrysir-Priester

Beschreibung:

Wählt ihr diesen Helden, dann wählt ihr einen Hjaldinger, einen Mann der See, groß und stark. Seit der Eroberung durch das Imperium hat sich vielerorts Bitterkeit in den Seelen dieses Volkes festgesetzt, doch nicht so bei diesem Helden. Denn dieser Held weiß nicht nur durch seine nautische Lebenserfahrung zu überzeugen, durch seinen Umgang mit dem Schild und seine Kampfeskraft, nein, er vollzieht seine Heldentaten auch noch mit dem Segen Chrysirs. Ursprünglich wohl als Schutzbegleiter anderer Priester ausgebildet, hat ihn wohl nun selbst das Fernweh gepackt, wie so vielen Dienern dieser Windgottheit, auf dass er nun eigene Abenteuer erlebe – dort wo der Wind ihn auch immer hintreiben möge.

Stärken:

- ▶ Beherrscht Liturgien und Mirakel (Chrysir-Kult)
- ▶ Ein guter Nahkämpfer, auch im Wasser (Schildkampf)
- ▶ Raufen und Ringen? Sein Ding!
- ▶ Guter Schwimmer mit einem Hauch Seemannserfahrung
- ▶ Äußerst trinkfest ... :]

Schwächen:

- ▶ Neigt zu: Goldgier, Jähzorn, Neugier
- ▶ Neigt zu: Aberglaube
- ▶ Ist an den Moralkodex seines Chrysir-Kultes gebunden

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:	Serr Chrysir		
Spezies:	Mensch, Hjaldinger		
Kultur:	Maritime Kultur (Imperium, Horasiat Gyldraland)		
Profession:	Tempelwächter/Kriegerpriester: Chrysir (Weihe IV)		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	IZ	
Größe:	196 cm	
Gewicht:	101 kg	
Haare / Fell:	Rotblond	
Augenfarbe:	Blau	
Glaube:	Chrysir (Oktade)	
Stand:	Freier	
Titel:	Kleriker	
Sozialstatus:	7	

Vorteile und Nachteile:
+ Karmatiker IV [Chrysir] – Aberglaube (siehe Kampfbogen): 5 – Angst vor Spinnen: 5 – Goldgier: 5 – Impulsiv (siehe Inventarbogen) – Jähzorn: 6 – Medium (siehe Inventarbogen) – Moral-Kodex [Chrysir/Freiheit] (Freiheit, Streben, Schutz Unschuldiger, Zuverlässigkeit, Ehrlichkeit): 10 – Neugier: 5

Hinweis: Die Anrede Serr ist gerade von Seiten des niederen Volkes aus üblich aber kein Rechtsanspruch.

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	14			Lebenspunkte:	36		
Klugheit:	11			Ausdauer:	40		
Intuition:	13			Astralenergie:	0		
Charisma:	14			Karmaenergie:	24		
Fingerfertigkeit:	11			Magieresistenz:	↓ 6		
Gewandtheit:	12			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	14			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	13			PA-Basiswert:	8		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	8 – BE			Wundschwelle	5/7/9		

Stufe nach DSA4.1	2	Stufe nach DSA4.0	7
Abenteuerpunkte:	2580	Davon verbraucht:	2580

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	11	13	14	11	12	14	13
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Kulturkunde: Imperium (Gyldraland)							
Meereskundig (Thalassion)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	12	7	4	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		8
Hiebswaffen	-4	15	11	10	Heraldik (KL/KL/FF)		4
Raufen		14	12	10	Kriegskunst (MU/KL/CH)		5
Ringens		15	11	10	Rechnen (KL/KL/IN)		3
Säbel	-2	8	8	0	Rechtskunde (KL/KL/IN)		2
Wurfbeile	-2	14	8	4	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		4
Wurfmesser	-3	8		0	Sternkunde (KL/KL/IN)		5
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	6			
Klettern (MU/GE/KK)			×2	5			
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	7			
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	0	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	8	Gemein-Imperial	18	9
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				6	Hjaldingsch	18	8
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	0	Myranisch	13	7
Singen (IN/CH/CH)			-3	0			
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				6			
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	0	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Zechen (IN/KO/KK)				9	Imperiale Lautzeichen (G.-Imp, Myr., Hjald.)	10	5
Gesellschaft				TaW			
Etikette (KL/IN/CH)				4	Handwerk		TaW
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				6	Boote fahren (GE/KO/KK)		5
Überreden (MU/IN/CH)				6	Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)		5
Überzeugen (KL/IN/CH)				5	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		3
					Kartografie (KL/KL/FF)		5
					Kochen (KL/IN/FF)		2
Natur				TaW	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		0
Fährtsuche (KL/IN/KO) ¹				1 ↑	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		2
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				6	Schneidern (KL/FF/FF)		0
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				6	Seefahrt (FF/GE/KK)		6
Orientierung (KL/IN/IN)				7			
Wettervorhersage (KL/IN/IN) ¹				5 ↑			
Wildnisleben (IN/GE/KO) ¹				3 ↑			
					¹ Erleichtert um 3 in Meeresgebieten (Meereskundig).		

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	11	13	14	11	12	14	13
Liturgieformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Liturgiekenntnis:			
Liturgien der Oktade, Mirakel der Oktade,				Liturgiekenntniswert (LkW)			10
Liturgien des Chrysir-Kultes, Karmale Kraftquelle							
Karmalqueste							
Mirakel - Talente und Grundwerte:				Effektive LkP nach Liturgiegrad			LkP
Bela, Wurfbeile, Wurfmesser, Akrobatik, Körperbeherr-				Liturgien vom Grad I			10
schung, Sinnenschärfe, Orientierung, Wettervorhersage,				Liturgien vom Grad II			8
Wildnisleben, Geografie, Boote fahren, Seefahrt;				Liturgien vom Grad III (erlaubtes Maximum)			6
MU, CH, GE, KO							
Liturgien (MU/IN/CH)							
Name		Grad	Wirkung				LkP
Blitzschlag		I	Eine Kampfiliturgie, die einen Kugelblitz erzeugt. ¹				10
Eidsegen		I	Bindet 1 Person zeitweise an Schwur. Bestraft Eidbruch.				10
Feuersegen		I	Erzeugt bzw. schützt kleinere Flammen.				10
Glückssegen		I	Eine verhaute Probe darf wiederholt werden.				10
Göttliches Zeichen		I	Erzeugt ein kleines göttliches Naturwunder.				10
Grabsegen		I	Segnet Gräber und verhindert u. a. so Untote.				10
Harmoniesegen		I	Stellt das seelische Gleichgewicht wieder her.				10
Heilungssegen		I	Heilt Lebenspunkte, jedoch keine Wundpunkte.				10
Kämpfersegen		I	Erhöht die Selbstbeherrschung. Wundmali entfallen.				10
Nebelkontrolle		III	Erzeugt/vertreibt und kontrolliert landstrichweit Nebel. ²				6
Objektsegen (Chrysir)		I	Objekte gelten für Widersacher als 1-fach geweiht.				10
Regenbogenbrücke		I	Überbrückt max. 20 m mit einem begehbaren Regenbogen.				10
Richtungssegen (primäre Segnung)		0	Ein Blick auf den Himmel offenbart Himmelsrichtung.				12 ↑
Speisesegen ⁵		I	Macht verdorbene oder verschmutzte Speisen genießbar.				10
Schutzsegen (Chrysir)		I→II	Erzeugt eine stationäre Schutzzone gegen Unheilige. ³				10→8
Windeseile		II	Beschleunigt eine Person und erhöht dessen Kampfwerte. ⁴				8

¹ Angriff gegen einen Gegner. 1W20+5 SP Schaden (plus „RS der Gegnerrüstung“ in SP, falls diese metallisch ist). Gebetsdauer: Stoßgebet von 10 Aktionen. Reichweite: Sichtweite.

² Ein längeres Ritual von ca. 30 Minuten aber auch mit stundenlanger Wirkungsdauer.

³ Grad I: Die Kreaturenart (z. B. Skelett) muss bekannt sein, und die Zone gilt als einfach geweiht. Grad II: Wie I, aber nur der ungefähre Typ (z. B. Untoter, Dämon-Genius) muss bekannt sein „oder“ die Zone gilt als zweifach geweiht.

⁴ Auswirkungen: GS × 2, INI-Basis × 2, AT+2, PA+2, TP+2 (nur Nahkampf), Gegner-PA minus 2 (nur Nahkampf). Verleihung der Sonderfertigkeiten „Schnellladen“ und „Schnellziehen“ (in freier Aktion Waffe ziehen). Eine fremde Zielperson muss dazu berührt werden. Dauer: Stoßgebet von 2 Aktionen, Wirkungsdauer: LkP*× 10 Kampfrunden.

⁵ Die Liturgie kann alternativ auch Getränke reinigen und erfüllt damit auch die Funktion dessen, was man in anderen Kulturen als „Tranksegen“ bezeichnen würde. Es kann nicht beides gleichzeitig gesegnet werden.

↳ **Karmale Kraftquelle:** Der Geweihte kann sich seine karmale Proben mittels Karmapunkteinsatz sowohl vorher erleichtern als auch nachträglich ausgleichen. Ein Punkt Erleichterung/Ausgleich kostet 1 KaP, 2 Punkte kosten 2 KaP, 3 Punkte kosten 4 KaP, 4 Punkte kosten 8 KaP usw. (immer das Doppelte).

Hinweis: Sofern nicht anders angegeben, richten sich die Liturgien an bzw. gegen eine einzelne Person. Der Geweihte darf seine Liturgie zudem aufstufen, sprich einen Randparameter wie Zielanzahl (Faktor 10), Reichweite (nah → Sicht) oder Wirkungsdauer (z. B. Stunde → Tag) genau einmal erhöhen. Dies erhöht den Grad je Randparameter um 1 und erschwert die Probe zusätzlich um 2.

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis			Initiative-Basis				
8		8		7			11				

Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT¹	PA	TP
Kriegsbeil (Chrysir) (verziert)²				1W+4	13/2	−1	0/-1	15↓	10	1W+4
Dolch				1W+1	12/5	±0	0/-1	12↓	5	1W+1
Opferdolch (verziert)				1W+1	12/5	±0	0/-1	12↓	5	1W+1

Kampf-Sonderfertigkeiten:											
Aufmerksamkeit³, Kampf im Wasser, Linkhand, Niederringen, Rüstungsgewöhnung I (Brigantin), Schildkampf I, Schwitzkasten, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust⁴, Wuchtschlag											

Fernkampfwaffen:					TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.

Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):					
Raufen		10/3	±0	14↑	12↑	1W+1	Niederwerfen (nur Angriff mit Schild)					
Ringen		10/3	±0	14	10	1W+1	Wuchtschlag					
							Manöver (Raufen/Ringen):					
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Auspendeln, Block, Doppelschlag, Eisenarm,					
Runder Holzschild⁵		Schild		−1	−1/3	14	Gerade, Handkante, Kreuzblock,					
↳ gegen Peitschen usw.		Schild		−1	−1/0	11	Niederringen, Schmetterschlag, Schwinger,					
							Schwitzkasten					

Rüstung nach Trefferzonen:													
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Standard		0	5	6	4	1	1	—	—	2	2	3,5	2,5
Nur Brigantin-Weste		0	4	4	4	0	0	—	—	0	0	2,4	1,4

Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
Brigantin-Weste		2,4	1,4	PA-Basis − BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
Fellumhang		0,9	0,9	8 − 2 + 0 = 6				Arme (o)		○○○		○○○	
Hohe Stiefel		0,2	0,2					Arme (u)		—		—	
				Wunden				Brust/Rü		○○○			
				Jede Wunde führt zu:				Bauch/Sc		○○○			
				(AT, PA, GE, INI) − 2, GS − 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:		4	2↓	○○○○○○○○									

Notizen:
¹ Wird während des Kampfes der große Rundschild getragen, sind alle AT-Proben um 1 erschwert.
² Eine langfristig Chrysir einfach geweihte Waffe und daher quasi unzerstörbar.
³ Das Umwandeln von Aktionen muss nicht mehr zu Kampfundenbeginn angekündigt werden. Zudem sind eventuelle IN-Proben, um bei Hinterhalten zu reagieren um 4 erleichtert, feindliche Passierschläge um 4 erschwert. Das Orientieren zur INI-Regeneration benötigt nur noch 1 Aktion und keine GE-Probe.
⁴ Der Kampfstil ist darauf ausgelegt, gezielt auch gegen Gegenstände eingesetzt werden zu können. Abhängig vom Zielobjekt und den TP (A) können also auch Dielen zerschlagen oder leichte Kisten zertrümmert werden.
⁵ Man kann mit dem Schild auch angreifen: „Bewaffneter“ Angriff mit Raufen-AT, 1W6+1 TP(A); durch Dolche, Fechtwaffen und Kettenwaffen nicht parierbar. Das Anwenden des Manövers „Niederwerfen“ ist hier immer möglich.
► Aberglaube: Wählt den Aberglauben selbst. Ein Aberglaube reicht aus, wenn er in etwa genauso häufig auszulösen und schwerwiegend ist wie der Nachteil „Neugier“ oder auch „Angst vor Spinnen“; ansonsten wählt mehrere.

Kleidung:

Normal: Blaue Kleidung, Leichte Stiefel, Ritualgewand, Amulett, Rüstzeug

In der Wildnis: Einfache Kleidung, Leichte Stiefel, Amulett, Mantel, Rüstzeug

[illegible]**Haustier:**[illegible]**Notizen:**

¹ Der Dolch ist in erster Linie für kleinere Opferzeremonien gedacht. Er werden bei Chyrsir üblicherweise Objekte aus Glas oder Kristall geopfert, aber auch kleinere Tiere, wobei immer ein Flugvogel als Botenopfertier dabei sein muss. Eine Opferung quittiert Chyrsir gelegentlich mit einer Aufstockung der Karmaenergie.

- **Impulsiv:** Der Held neigt bisweilen zu unüberlegtem und vorschnellem Verhalten. Alle Gegenproben, die der Meister einem Spieler ggf. zubilligt (meist KL- oder IN-Proben) sind um 2 erschwert.
- **Medium:** Der Held ist anfällig für die Einflüsterungen von Totengeistern, die noch im Diesseits weilen. Er kann gelegentlich ihre Stimmen hören (kann auch ein Vorteil sein) und ist anfällig für mentale Angriffe selbiger. In diesem Fall ist die Magieresistenz um 5 verringert. Der Meister kann zudem entscheiden an potentiell heimgesuchten Orten Talent-/Zauberproben je nach Ort um 1 (häufiger) bis 7 (äußerst selten) zu erschweren.

Myranische Beispielhelden

14.) Satyara-Priester

Beschreibung:

Mit der Wahl dieses Helden, habt ihr euch wohl für einen der frohsinnigsten Helden entschieden. Als Satyar und Wanderpriester der Satyara helft ihr insbesondere den Menschen auf dem Land, kümmert euch um die Kranken und Schwachen, aber auch um Natur und Tier. Die Mächte eurer Göttin, der großen Satyara – die Menschen würden in ihr wohl Zatura sehen – helfen euch dabei, sich um das leibliche Wohl zu kümmern. Und ein munteres Flötenspiel dazu vermag oft auch die Dunkelheit in den Herzen der Leute zu vertreiben. Und auch einer Heldenparty wärd ihr mitunter eine große Hilfe. Sei es nun als Heiler, Naturkundiger, Kenner der Wälder oder der Tiere. Immer mit dabei – euer geliebter Esel, Freund und Packtier.

► Göttliche Anrufungen (Satyara):

Im Gegensatz zu den traditionsreichen Kirchen, welche göttliche Wunder mit formalen Riten, den Liturgien bewirken, erbittet dieser Held die Gunst seiner Gottheit mit einer eher improvisierten Art von Anrufungen – den Anrufungen. Vier Formen von Anrufungen kennt dieser Held, jede auf ihrer eigenen Stufe der Macht (auf dem Liturgiebogen dieses Helden als Grade bezeichnet). Doch was nun bewirkt wird, und welche Machtfülle (und damit welchen Grad) das gewählte Wunder erlangen kann, das liegt an der Wahl eurer Anflehung, am Meisterermessen und an eurem Würfelglück.

Probe: Nehmt euch eine der vier Anrufungen und denkt euch ein passendes Wunder aus. Der Meister nennt ggf. den notwendigen Grad für dieses Wunder, der den Grad der Anrufung nicht übersteigen darf. Zudem muss das Wunder zu ausgesuchten Aspekten der Gottheit passen. Probt auf MU/IN/CH und schaut was ihr an LkP* über habt. Diese sind nun sehr wichtig, denn sie bestimmen den geschafften Grad und damit, ob das Wunder so eintreten kann, wie zu Beginn geplant. Auf dem Liturgiebogen sind deshalb ausnahmsweise die notwendigen LkP* eingetragen und nicht die LkP. Beachtet die weiteren Regelhinweise auf dem Liturgiebogen.

Stärken:

- Beherrscht göttliche Anrufungen und Mirakel (Satyara-Kult)
- Seine Wunden heilen schneller als die von anderen.
- Begnadet darin mit Musik und Tanz Frohsinn zu verbreiten
- Ein zäher Hund, kippt nicht so schnell um
- Immer mit dabei: Sein geliebter Esel

Schwächen:

- Kein Rüstungsschutz
- Neigt gelegentlich dazu unüberlegt zu handeln
- Neigt zu: Neugier, Goldgier, Brünstigkeit
- Neigt stark zu: Totenangst
- Ist an den Moralkodex seines Glaubens gebunden
- Hat ein kleines Alkoholproblem

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Spezies:	Satyare		
Kultur:	Bäuerliche Kultur (Imperium, Horasiat Narinion)		
Profession:	Missionar/Wanderprediger: Satyara (Weihe III)		
Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:	
Geburtstag:	IZ		
Größe:	154 cm		
Gewicht:	54 kg		
Haare / Fell:	Rotbraun		
Augenfarbe:	Grün		
Glaube:	Satyara (Satyar-Pantheon)		
Stand:	Bürger		
Titel:	Kleriker		
Sozialstatus:	5		
Vorteile und Nachteile:			
+ Karmatiker III [Satyara] + Hohe Karmaenergie [2 KaP mehr] + Angenehmer Geruch (siehe Kampfbogen) + Besonderer Besitz: Esel als Packtier mit Tragegeschirr und Leine + Natürliche Waffen (siehe Kampfbogen) + Richtungssinn + Schnelle Heilung [1] (regeneriert pro Ruhephase 1 LeP mehr als üblich) – Brünstigkeit: 6 – Goldgier: 6 – Impulsiv (siehe Kampfbogen) – Kleinwüchsig – Moralkodex [Satyara/Freiheit/Leben] (Freude/Fruchtbarkeit mehren, Krankenpflege, Freiheit, Gefühle ausleben): 9 – Neugier: 6 – Sucht: Alkohol [Stufe 6] (siehe Kampfbogen) – Totenangst: 8 – Vorurteile [Anwender dämonischer Mächte]: 5			
Eigenschaften:		Abhängige Grundwerte:	
Mut:	13	Lebenspunkte:	33
Klugheit:	12	Ausdauer:	36
Intuition:	14	Astralenergie:	0
Charisma:	13 ↑	Karmaenergie:	20
Fingerfertigkeit:	12	Magieresistenz:	6
Gewandtheit:	12	INI-Basiswert:	10
Konstitution:	13	AT-Basiswert:	7
Körperkraft:	12	PA-Basiswert:	8
Weitere Grundwerte:		FK-Basiswert:	8
↓ Geschwindigkeit:	7 – BE	Wundschwelle:	5/7/9
Stufe nach DSA4.1:		Stufe nach DSA4.0:	
	2		7
Abenteuerpunkte:	2620	Davon verbraucht:	2620

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	12	14	13	12	12	13	12
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Kulturkunde: Satyare (imperiale Bestiare);				Tierempathie: Huftiere (MU/IN/CH) ⁴			6 ↑
Waldkundig							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	10	9	3	Geografie (KL/KL/IN)		3
Hiebswaffen	-4	13	12	10	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		8
Raufen		12	11	8	Pflanzenkunde (KL/IN/FF) ²		8 ↑
Ringen		7	8	0	Philosophie (KL/KL/IN)		5
Säbel	-2	7	8	0	Rechnen (KL/KL/IN)		4
Schleuder	-2	16		8	Rechtskunde (KL/KL/IN)		4
Wurfmesser	-3	8		0	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		6
					Tierkunde (MU/KL/IN) ²		10 ↑
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	5	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Klettern (MU/GE/KK)			×2	3	AhMa (Gemein-Amaunal)	18	6
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5	Gemein-Imperial	18	10
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	3	Myranisch	13	8
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	3			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				5			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	3	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Singen (IN/CH/CH)			-3	5	Imperiale Lautzeichen (G.-Imp., Myranisch)	10	5
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				6			
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	5			
Zechen (IN/KO/KK)				8	Handwerk		TaW
					Abrichten (MU/IN/CH) ⁴		7 ↑
Gesellschaft				TaW	Brauer (KL/FF/KK)		7
Betören (IN/CH/CH) ³⁴				6 †	Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)		5
Gassenwissen (KL/IN/CH) ³⁴				2 †	Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH)		5
Lehren (KL/IN/CH) ³⁴				3 †	Heilkunde: Seele (IN/CH/CH) ⁴		8 ↑
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ³⁴				7 †	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		5
Überreden (MU/IN/CH) ³⁴				7 †	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		5
Überzeugen (KL/IN/CH) ³⁴				7 †	Instrumentenbauer (KL/IN/FF)		5
					Kochen (KL/IN/FF)		5
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		0
Natur				TaW	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		4
Fähr tensuchen (KL/IN/KO) ²				5 ↑	Musizieren (Flöten) (IN/CH/FF) ¹		10 ↑
Orientierung (KL/IN/IN)				6	Schneidern (KL/FF/FF)		0
Wettervorhersage (KL/IN/IN) ²				4 ↑	Winzer (KL/FF/KK)		7
Wildnisleben (IN/GE/KO) ²				7 ↑			
					¹ TaW plus 2 im genannten Fachgebiet.		
					² Erleichtert um 3 in Wäldern.		
					³ Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert.		
					⁴ Eventuell um 2 erleichtert (angenehmer Geruch).		

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	12	14	13	12	12	13	12

Liturgieformen / mag. Sonderfertigkeiten:		Liturgiekenntnis:	
Anrufungen des Satyara-Kultes, Karmalqueste, Mirakel		Liturgiekenntniswert (LkW)	10
Mirakel - Talente und Grundwerte:		Benötigte LkP* nach Effektstufe:	
Athletik, Sinnenschärfe, Selbstbeherrschung, Betören,		Grad I (marginal, Stärke 3)	0
Fährtenuche, Wildnisleben, Tierkunde, Pflanzenkunde,		Grad II (auffällig, Stärke 9)	4
Abrichten, Heilkunde: Gift, Heilkunde: Krankheiten,		Grad III (beeindruckend, Stärke 15) (Maximum)	8
Musizieren; MU, IN, CH, KO		Grad IV (grandios, Stärke 25) (n/a)	(12)
Göttliche Anrufungen (ohne Grade):		Verehrte Aspekte der Gottheit:	
Göttliche Essenz kanalisieren, Göttliches Prinzip stärken,		Leben, Heilung, Gifte, Tiere, belebte Natur, Fruchtbarkeit	
Göttliche Beseelung rufen, Göttliche Macht binden			

Anrufungen und Beispiele für Wunder (MU/IN/CH)			
Name	Grad	Wirkung	LkP*
▷ Göttliche Essenz kanalisieren	IV	Manifestiert göttliche Macht in mehr oder minder stofflicher Form.	
Bankett des Waldes	I	Aus der Erde wachsen nahrhafte Pilze/Obst/Gemüse.	0
Griff des Waldes (Reichweite: Sicht)	I→III	Geweihte Wurzeln aus der Erde greifen nach Gegnern.	0→8
Göttliches Zeichen	I→III	Erzeugt ein kleines/größeres göttliches Naturwunder.	0→8
Zorn des Waldes (Reichweite: Sicht)	I→III	Geweihter Natur-Angriff, oft mit dem Element Humus.	0→8
▷ Göttliches Prinzip stärken	III	Verstärkt einen vorhandenen Aspekt in Freiwilligen außer dem Geweihten selbst oder in Objekten/Pflanzen/Umgebung	
Schlafsegen des Waldes	I→III	Erhöht die Schlafregeneration in freier Wildnis enorm.	0→8
Fluch des Waldes (Reichweite: Sicht)	I→III	Vergiftet bzw. präpariert das Ziel mit Gift.	0→8
Heilung von Gift oder Krankheit	I→III	Heilt bzw. entfernt Gifte „oder“ Krankheiten aller Art.	0→8
Segnung der Saat	I→III	Fördert Pflanzenwachstum, macht die Saat resistenter.	0→8
Wege durch die Wildnis	I	Erlaubt mühelose Bewegung durch belebte Wildnis.	0
Wundersame Fruchtbarkeit	I	Erhöht die Wahrscheinlichkeit einer Schwangerschaft.	0
Wundersame Heilung	I→III	Heilt Lebenspunkte und ggf. auch Wundpunkte.	0→8
Verständigung mit Tieren	I→III	Tiersprache verstehen, ab III: eine Tierart herbeirufen.	0→8
▷ Göttliche Beseelung rufen	II	Erzeugt bzw. verstärkt einen Aspekt im Geweihten selbst und gegebenenfalls auch in anderen freiwilligen Anwesenden.	
Wesen der Tierwelt	I→II	Verleiht Tiereigenschaft → Verwandelt in ein kleines Tier.	0→4
Siehe „Göttliches Prinzip stärken“	I→II	Oftmals vergleichbare Wirkungen, aber nur bis Grad II.	0→4
▷ Göttliche Macht binden	I	Weiht bzw. segnet Objekte/Zonen oder verwandelt Objekte.	
Zahn des Waldes	I	Verwandelt ein Stück Holz in eine (giftige) Holzwaße.	0
Objekt- oder Zonenweihe (Satyara)	I	Dinge/Zonen sind zeitweise geweiht und unzerbrechlich.	0

Wichtige Hinweise, zu beachtende Regeln:

- ▶ Kombiniere eine der Anrufungen mit einem verehrten Aspekt und erlebe ein dazu passendes Wunder deiner Wahl. Der Meister bestimmt ggf. vorläufig den dafür benötigten Mindestgrad. Dieser darf den Grad der Anrufung nicht übersteigen oder das Wunder ist in der Form nicht möglich. Standardkosten: „Grad mal 6“ KaP (1/5 bei Misserfolg).
- ▶ Ein hoher Grad steht für hohe Macht oder alternativ für eine höhere Zielanzahl (Faktor 10 pro Grad). Obige Beispiele benennen mögliche Wirkungen für ein einzelnes Ziel (Wesen, Objekt, kleinere Zone).
- ▶ Der Grad, mit dem das Wunder am Ende wirken kann, hängt vom Grad der eigentlichen Anrufung (der Maximalgrad) und den LkP* ab; nicht davon, welchen Grad man für sein Wunder eigentlich bräuchte oder gerne hätte.
- ▶ Besteht man die Probe, erwürfelt aber nicht genug LkP*, um den Grad zu bekommen, den man für ein Wunder bräuchte, führt dies zu einer schwächeren/unvollständigen aber auch preiswerteren Version des gleichen Wunders.
- ▶ Erwürfelt man zu viele LkP* und damit einen höheren Grad als gewünscht, darf man sich aussuchen, ob man doch noch einen höheren Grad wählt oder auf seinem Wunschgrad und dessen KaP-Kosten beharrt und pro verfallenem Grad zusätzlich noch 2 KaP einspart.
- ▶ Die oben rechts bei den Graden stehenden Stärkewerte (3, 9, 15, 25) sind Richtwerte für den Meister, wenn es darum geht, wie stark ein Talentwert erhöht, eine schlechte Eigenschaft erniedrigt, LeP geheilt, Schaden verursacht, Giftstufen überwunden werden usw. Der Meister darf dabei durchaus von den Richtwerten etwas abweichen.
- ▶ Aus längeren Ritualdauern folgen grad-unabhängig längere Wirkundauern (z. B. 3 Std. Ritual → 3 Tage Wirkung).
- ▶ Der Meister bestimmt am Ende die genauen Wunderdetails. Die Magieresistenz wird dabei immer ignoriert.

Attacke-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
7		8		8		10						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Friedensstifter (langer Schlagstock)				1W+2	11/3	±0	0/-1	13	11	1W+2		
Messer				1W+0	12/6	-2	-2/-3	8	6	1W+0		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Kopfstoß, Schmutzige Tricks ¹ , Tritt, Hornstoß mit Anlauf ³												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Schleuder				1W+2	0/5/15/25/40	-/0/0/0/0	16	5				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	13	12	1W+0							
Raufen mit Hufen	10/3	±0	13	12	1W+2							
Ringern	10/3	±0	11	9	1W+0							
Natürliche Waffen:	TP/KK	INI	AT	PA	TP	Manöver (Raufen/Ringen):						
Raufen mit Hörnern ²	10/3	±0	13	12	1W+2	Kopfstoß, Schmutzige Tricks ¹ , Tritt,						
Schild:	Typ		INI	WM	PA	Hornstoß mit Anlauf ²						
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name	Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Standard	0	0	0	0	0	0	—	—	0	0	0	0
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
			PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
			8 - 0 + 0 = <u>8</u>				Arme (o)		○○○ ○○○			
							Arme (u)		— —			
			Wunden				Brust/Rü		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				Bauch/Sc		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○ ○○○			
Gesamt:	0	0	○○○○○○○○									
Notizen:												
¹ Geworfene Teller, Tassen, Gabeln, Kochlöffel, Sand, all das und mehr kann über eine Raufen-AT ohne Erschwer-nisse verwendet werden. Jemandem den Teppich unter den Beinen wegziehen? Eine Ringen-AT macht's möglich. Liegt man am Boden, können einige Tricks auch hier ohne Nachteile angewendet werden (Meisterentscheid). ² Ein Angriff mit den Hörnern mit mindestens 4 Metern Anlauf. Die TP des Angriffs sind um ½ GS erhöht. ► Angenehmer Geruch: Erleichtert häufig Sympathieproben, besonders auf Gesellschaftstalente und direkt auf Charisma um 2. Schlechter oder herausragender Geruchssinn können die Erleichterung halbieren/verdoppeln. ► Impulsiv: Der Held neigt bisweilen zu unüberlegtem und vorschnellem Verhalten. Alle Gegenproben, die der Meister einem Spieler ggf. zubilligt (meist KL- oder IN-Proben) sind um 2 erschwert. ► Sucht [Alkohol]: Die Sucht dieses Helden ist so stark, dass er in etwa eine halbe Flasche Hochprozentiges oder eine Flasche Bier pro Tag braucht, um sich wohl zu fühlen. Ab etwa 9 Tagen Abstinenz kann es zu schweren Entzugserscheinungen kommen (keine Schlafregeneration, schlechte Eigenschaften um 2 (später 3) erhöht, Talentproben um 2 (später 3) erniedrigt, später zunehmende Erschöpfung, noch später 3 LeP Verlust pro Tag).												

Kleidung:														
Normal: Einfache Kleidung, Ritualgewand, Amulett														
In der Wildnis: Einfache Kleidung, Amulett, Mantel														
Ausrüstung:				#	Vermögen:									
Doppelflöte (mit Verzierungen)				1	Aureal									
Einfache Kleidung (bestickte Weste, Gürtel usw.)				1	Argental									
Feuerstein, Stahl, Zunderdose (mit Zunder)				1	Pekunos									
Friedensstifter (langer Schlagstock)				1	Obulos									
Geldbeutel				1	Edelsteine									
Gürteltasche				4										
Kleines Zelt				1	Sonstiges:									
Klingelbeutel				1										
Koch-/Essutensilien (Topf, Pfanne, Kochlöffel, usw.)				1	Proviant, Tränke, Kräuter:								#	
Messer (mit Scheide)				1	Satyara Klosterbräu (in kl. Holzfass mit Zapfhahn)								500 cl	
Opferdolch (verziert) ¹				1	Valantia Spätlese (Wein, in Wasserschlauch)								100 cl	
Pflegeset für Esel (Striegelbürste, Hufkratzer usw.)				1										
Regenschirm				1										
Ritualgewand (grün mit gelben Pflanzenmustern)				1										
Satyara-Gebetbuch (inkl. Bilder und Braurezepten)				1										
Schlafsack und Woldecke				1										
Schleuder				1										
Steine für Schleuder				5										
Tragegeschirr mit Leine und 2 Taschen (an Esel)				1										
Umhängetasche				1										
Wetterfester Mantel				1										
Verbindungen:														
Haustier:														
Name	Art	TK	ZK	WS	tGS	gGS	MR				LeP	tAuP	gAuP	LO ²
	Esel	120	150	8	5	—	4				35	6	—	14
		INI	AT	PA	TP	RS					AP erhalten	AP ausgeg.		
		1W+7	8	6	1W+1	1					—	—		
Notizen:														
<p>tGS = Geschwindigkeit im Trab; gGS = Geschwindigkeit im Galopp; PA = Parade <u>und</u> Ausweichen. tAuP = Ausdauer im Trab (Angabe in à 5 Minuten); gAuP = Ausdauer im Galopp (Angabe in à 5 Minuten) TK = Tragkraft in Kilogramm. – ZK = Zugkraft in Kilogramm. – WS = Wundschwelle (sozusagen KO/2). LO = Loyalität; man kann auf LO würfeln, um die Bereitschaft, beängstigende Befehle auszuführen, zu überprüfen, sofern das Tier sie versteht. Die Loyalität eines Tiers kann durch unterschiedliche Situationen steigen (z. B. Rettung des Tieres) und sinken (z. B. Tier verpfügeln) – in der Regel immer um einen Punkt. Fällt die Loyalität in einen kritischen Bereich, wird das Tier kaum noch gehorchen.</p>														
<p>¹ Der Dolch ist in erster Linie für kleinere Opferzeremonien gedacht. Er werden für Satyara üblicherweise Agrarerzeugnisse und bisweilen auch Tiere geopfert. Geopferte Tiere werden i. d. R. erst symbolisch der Göttin und dann Bedürftigen geschenkt. Eine Opferung quittiert Satyara gelegentlich mit einer Aufstockung der Karmaenergie.</p>														

Myranische Beispielhelden

15.) Neristu-Alchimist

Beschreibung:

Wenn ihr euch für diesen lichtscheuen, vierarmigen Neristu entscheidet, habt ihr euch für einen eher zwielichtigen Charakter entschieden. Nach außen hin möglicherweise ein angesehener Apothecar mit einem Hang zu wundersamen alchimistischen Salben und Tränken, für seine „spezielle“ Kundschaft hingegen ein ganz besonderer Brauer diverser Zaubерtränke, Gifte und anderen gefährlichen Substanzen. Wollt ihr mit ihm auf Abenteuerreisen gehen, solltet ihr eine passende Gruppe haben, da er auf sich selbst gestellt sicher nicht allzu lange durchhalten wird. Mit der passenden Gruppe hingegen wird er selbige aber mit weitaus mehr als seinen exquisiten Kochkünsten (vor allem in Sachen Wok-Gerichte) unterstützen können.

► Das Prinzip der Sympathetik:

Auf den folgenden Seiten werden dem Spieler eine Reihe Rezepte vorgestellt, die dieser Alchimist beherrscht, sowie die benötigten Zutaten genannt. Nicht immer sind selbige verfügbar. Das Prinzip der Sympathetik ermöglicht es einem, gerade bei komplexeren Rezepten, an dieser Stelle ggf. eine alternative Zutat zu verwenden, sofern diese eine ähnliche Affinität zum benötigten Aspekt besitzt. So kann Schwefel ggf. durch Phosphor ersetzt werden, da beide Zutaten eine Affinität zu Feuer haben. Jede ausgetauschte Zutat erschwert die spätere Alchimie-Probe jedoch um 3, sofern der Meister sie nicht als gleichwertig betrachtet. Noch weniger geeignete Zutaten erschweren die Probe sogar um jeweils 6. Im seltenen Fall einer potenteren Zutat ist die Probe um je 3 erleichtert. Sämtliche Details sind Meisterentscheid.

⚠ Hinweis:

Da zur Zeit der Erstellung dieses Charakters ein aktuelles Myranor-Alchimie-Regelwerk fehlte, basiert selbiger auf einem Mix aus den Bänden „Myranische Magie“, „Myranische Mysterien“ (enthält alte Alchimie-Regeln) und „Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen“ (Alchimie Aventuriens), sowie eigenen Überlegungen, diese Regeln miteinander zu verbinden.

Stärken:

- Ist beidhändig begabt bei insgesamt vier Armen
- Ein Experte sowohl in profaner wie magischer Alchimie
- Immun gegen planzliche Gifte, alchimistische Gifte und Pilzgifte
- Kann selbst in dunkler Nacht noch gut sehen
- Meisterhandwerklich in Alchimie, Kochen und Schnaps brennen

Schwächen:

- Kein Rüstungsschutz, wenig Lebensenergie
- Lichtempfindlich
- Neigt zu: Neugier, Goldgier, Eitelkeit, Höhenangst, Vorurteilen
- Er sollte besser nicht anfangen zu sünden :]

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Spezies:	Neristu		
Kultur:	Städtische Kultur (Imperium, Horasiat Harpalis, Stadt Sidor Harpax)		
Profession:	Alchimist (Neristischer Giftmischer)		
Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:	
Geburtstag:	IZ		
Größe:	155 cm		
Gewicht:	45 kg		
Haare / Fell:	Hellblau / graue Haut		
Augenfarbe:	Dunkelblau		
Glaube:	Annereton, Ansumya		
Stand:	Bürger		
Titel:			
Sozialstatus:	7		
Vorteile und Nachteile:			
<ul style="list-style-type: none"> + Beidhändig + Besonderer Besitz: Kleines, tragbares Alchimielabor plus weitere Rezepte + Gebildet [200 AP mehr], + Gutes Gedächtnis (siehe Kampfbogen) + Halbzauberer + Immunität gegen: pflanzliche, alchimistische und Pilzgifte + Meisterhandwerk [Alchimie, Kochen, Schnaps brennen] (siehe Alchimiebogen 2) + Nachtsicht + Zusätzliche Gliedmaßen [2 weitere Arme] – Behäbig, – Eitelkeit: 5 – Festgefügttes Denken [5] (siehe Kampfbogen) – Goldgier: 6 – Höhenangst: 8 – Neugier: 7, – Kleinwüchsig – Lichtempfindlich (Talent- und Zauberproben bei direktem Sonnenlicht um 5, Eigenschaftsproben um 2 erschwert) – Unvermögen für: Inspiration – Unfähigkeit für Talente: Singen, Stimmen imitieren 			
Eigenschaften:			
Mut:	14		
Klugheit:	14		
Intuition:	13		
Charisma:	12		
Fingerfertigkeit:	13		
Gewandtheit:	12		
Konstitution:	12		
Körperkraft:	11		
Weitere Grundwerte:			
↓ Geschwindigkeit:	6 – BE		
Abhängige Grundwerte:			
Lebenspunkte:	28		
Ausdauer:	30		
Astralenergie:	30		
Karmaenergie:	0		
Magieresistenz:	8		
INI-Basiswert:	10		
AT-Basiswert:	7		
PA-Basiswert:	7		
FK-Basiswert:	7		
Wundschwelle:	4/6/8		
Stufe nach DSA4.1:	2	Stufe nach DSA4.0:	8
Abenteuerpunkte:	2840	Davon verbraucht:	2840

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	14	13	12	13	12	12	11
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Meister der Improvisation (siehe Kampfbogen),							
Ortskenntnis: Viertel in Sidor Harpax (s. Kampfbogen)							
Kulturkunde: Neristu (Imperiale Neristu, Nerenith)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	12	10	8	Anatomie (MU/KL/FF)		7
Hieb Waffen	-4	7	7	0	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		4
Raufen		9	8	0	Gesteinskunde (KL/IN/IN)		5
Ringens		9	9	0	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		2
Säbel	-2	7	7	0	Magiekunde (Dämonologie) (KL/KL/IN) ¹		8 ↑
Stäbe	-2	8	8	1	Mechanik (Materialkunde) (KL/KL/FF) ¹		7 ↑
Wurfmesser		18		10	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		7
					Rechnen (KL/KL/IN)		8
Körperliche Talente	BE			TaW	Rechtskunde (KL/KL/IN)		5
Athletik (GE/KO/KK)			×2	3	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		0
Klettern (MU/GE/KK)			×2	4	Schätzen (Materialwert) (KL/IN/IN) ¹		7 ↑
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	4	Sternkunde (KL/KL/IN)		7
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	4			
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	3	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				6	Alt-Neristal	21	6
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	4	Cirkel-Geheimsprache (Alchimisten)	18	10
Singen (IN/CH/CH)			-3	0	Gemeim-Imperial	18	9
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)				8	Hiero-Imperial	21	6
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	0	Myranisch	13	10
Zechen (IN/KO/KK)				5	Neristal	18	12
					Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Gesellschaft				TaW	Anneristalya Bilderschrift (Alt-Neristal)	21	6
Etikette (KL/IN/CH) ²				5 ↓	Imperiale Lautzeichen (G./H.-Imp., Myr., Ner.)	10	10
Gassenwissen (KL/IN/CH) ²³				7 ↓	Cirkel-Geheimschrift (Alchimisten)	18	10
Lehren (KL/IN/CH) ²				3 ↓	Handwerk		TaW
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ²				6 ↓	Alchimie (Zauber-Elixiere) (MU/KL/FF) ¹⁴	MH	12 ↑
Sich verkleiden (MU/CH/GE) ²				-3 ↓	Glaskunst (FF/FF/KO)		5
Überreden (MU/IN/CH) ²				5 ↓	Handel (KL/IN/CH)		5
Natur				TaW	Hauswirtschaft (IN/CH/FF)		6
Fähr tensuche (KL/IN/KO)				0	Heilkunde: Gift (alchem. Gifte) (MU/KL/IN) ¹		7 ↑
Orientierung (KL/IN/IN) ³				6 ↑	Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH)		5
Wildnisleben (IN/GE/KO)				0	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		5
					Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		4
					Kochen (Tränke) (KL/IN/FF) ¹⁴	MH	10 ↑
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		0
¹ TaW plus 2 im genannten Fachgebiet.					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		6
² Kann gelegentlich erschwert sein (Randgruppe).					Schnaps brennen (alch. Destil.) (KL/FF/FF) ¹	MH	8 ↑
³ Bei Orientierung/Gassenwissen können Erschwernisse bis 7 ignoriert werden (nur am Ort der Ortskenntnis).					Schneidern (KL/FF/FF)		0
⁴ Erläuterungen zum Meisterhandwerk (MH) siehe Alchimistenbogen 2.					Stoffe färben (KL/FF/KK)		4

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	14	13	12	13	12	12	11

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Alchimistengefäß:			
Alchimie (Rituale, Repräsentation: Neristu)				Weihe des Craters (Quelle: Kraft, Stufe 1)			
Zauber (Quellen, Typen usw.):	eZfW	wZfW	Ktrl.	Dienste (Instruktion):	Dienste (Influxion):		
Kraft (MU/KL/CH)	8			Analyse	Sublimation		
Darcalya (MU/MU/CH)	7			Wahrnehmung			
Thesechai (MU/MU/CH)	8						
Tyakaar (MU/MU/CH)	8			Weitere Rituale:		Kplx.	RkW
Xolovar (MU/MU/CH)	11						3

Zauberformeln (Matrizen, Wahre Namen)							
Name	Quelle	Kategorie/Dienst	Dauer	Wirkungsdauer	E	Q	ZfP
Kurze Zauberanalyse	Kraft	Analyse	20 Akt.	2,5 Minuten	5	7	10
Xolovars Blick	Xolovar	Wahrnehmung	20 Akt.	augenblicklich	7	7	11

Alchimistische Rezepte der Influxion							
Name	Quelle	Kategorie/Dienst	Dauer	Wirkungsdauer	E	Q	ZfP
Erstickungselixier	Thesechai	Sublimation	E Std.	ZfP* × 5 Min.	4	7	11
Erzfressersäure	Aggari	Sublimation	E Std.	2,5 Minuten	3	7	15
Trank der Liebenden	Darcalya	Sublimation	E Std.	ZfP* Stunden	5	7	9
Tyakaars Feuercocktail	Tyakaar	Sublimation	E Std.	augenblicklich	6	7	9
Tyakaars Wahrheitstrunk	Tyakaar	Sublimation	E Std.	2,5 Minuten	3	7	12
Xolovars Goldenwasser	Aggari	Sublimation	E Std.	ZfP* Stunden	10	7	8
Zaubertrunk	Kraft	Sublimation	E Std.	augenblicklich	4	7	11 ↑

Hinweis: Die Wirkungsdauer steht für die Dauer der Zauberwirkung, nicht die Haltbarkeit des Tranks. Auf letztere soll hier nicht eingegangen werden (beträgt in der Regel zwischen mehreren Nonen und mehreren Jahren).

ZfP (Rezepte): Zauberfertigkeitsschritte für alchimistische Rezepte. Berücksichtigt Erschwernis (E) und Qualität (Q).
Ktrl.: Kontrollprobegrundwert für Wesensbeschwörungen.
augenblicklich: Kurze Zauberwirkung, natürliche Langzeitwirkung (z. B. Heilzauber, Kampfzauber).
: Gilt als alchimistische Droge und damit als Gift. Dem Opfer steht eine KO-Gegenprobe erschwert um ZfP zu.

Probe (Alchimie via Sublimation): Achtung! Proben in Schritt 1 und 4 sollte der Meister verdeckt vornehmen.

- Eine freiwillige Kochen-Probe, kann die spätere Alchimie-Probe um TaP*/2 erleichtern. Eine verhaute Probe erschwert sie um 7.
- Die ggf. vorgekochten Zutaten in den Crater geben.
- Das Einführen der Magie. Probe auf Sublimation (Zauberprobe). Erleichtert um 1, falls die Quelle Kraft aufgerufen wurde (Crater-Weihe). AsP bezahlen und ZfP* notieren. Bis hierhin sind in der Regel 1 bis 2 Stunden vergangen.
- Verbinden des Zaubers mit dem Trank. Probe auf Alchimie (denkt an den Bonus bei Zauber-Elixieren) mit um 2. Erschwert um 3 unter Einsatz des kleinen, tragbaren Alchimielabors anstelle eines großen Labors. Erschwert um E und Erleichtert um die ZfP* sowie ggf. die TaP*/2 der Kochen-Probe.
- Wurde die Alchimieprobe mit 10 TaP* oder mehr bestanden, hat der Trank nun seine gewollte Wirkung, zwischen 0 und 10 TaP* liegt die Wirkung zwischen 10 % und der vollen Sollwirkung (Details sind Meisterentscheid, üblich ist eine Herabstufung der ZfP* des Zaubers), und ab 21 TaP* hat der Trank eine besondere Zusatzwirkung (die Details sind auch hier Meisterentscheid).

Achtung Zutaten: Bitte beachtet die Hinweise zur Sympathetik auf dem Rezeptbogen.

Scheitern der Probe: Versagt man in Schritt 4, sollte man dies dadurch merken, dass sich kein Zauber in der Substanz zu binden scheint. Der Alchimist zahlt in dem Fall die Hälfte der AsP-Kosten. Die bis dahin verwendeten Zutaten sind dann ggf. verdorben (Alchimieprobe, erschwert um 7 je Fehlversuch). Bei Versagen in Schritt 5 kann alles passieren; je nach Schweregrad kann der Trank wirkungslos sein, eine den Prinzipien der Quelle nach andere Wirkung haben, im Extremfall gar explodieren usw. (Meisterentscheid). Die Zutaten sind dann auf jedem Fall verdorben.

Hinweis: Alle obigen Erzeugnisse der Sublimation umgehen die Magieresistenz. Allerdings steht dem Opfer dafür ggf. eine KO-Gegenprobe, erschwert um ZfP* zu, und Resistenzen bzw. Immunitäten gegen Alchimistische Gifte wirken.

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	14	13	12	13	12	12	11

Allgemeine alchimistische Rezepte			
Name	Wirkung zwischen (minimal → maximal)	E	TaW
Angstgift (Stufe 4) ²	Ruft Ängste hervor (leicht → panisch)	5	14 †
Großer Heiltrank ¹	Regeneriert Lebensenergie (1W6 → 4W6+12)	5	
Großes Antidot	Universalgegengift (leichte Gifte → extreme Gifte [Giftstärke 15])	2	
Halbgift (Stufe 8) ²⁵⁶	Mindert MU, GE, KK, AT, PA, TP, INI (kurz um 1 → ½ Std. um 50 %)	6	
Schlafgift (Stufe 5) ²⁶	Macht das Opfer müde (Benommenheit → Stunden langes Koma)	5	
Schlaftrunk	Macht müde und verbessert die Schlafregeneration (+1 LeP → ×3 in LeP)	3	
Profane alchimistische Rezepte			
Name	Wirkung (ggf. abhängig von den TaP*)	E	TaW
Eulentränen ⁴	Augentropfen. Augen sehen im Dunkeln, sind jedoch lichtempfindlich.	1	14 †
Kaltes Licht (Stufe 15) ²³	Bei Kontakt mit Luft fängt das Substrat an zu leuchten.	2	12
Wundpulver ³	Hemmt den Blutfluss bei kleineren Verletzungen. Heilt aber keine LeP.	0	
Die Schale des Alchimisten			
Der Crater – die Schale des Alchimisten – ist ein mehr oder minder unzerstörbares Artefakt, dass eine zentrale Bedeutung bei den alchimistischen Vorgängen hat. Der Crater dieses Alchimisten erleichtert Alchimieproben bei Sublimationen der Quelle Kraft um 1. Er wird niemals mit den alchimischen Stoffen reagieren und kann durch sie auch nicht beschädigt werden. Allerdings ist er nicht für größere Alchimika-Mengen bestimmt. Mit einem größeren Crater, einem richtigen Labor und mehr Ressourcen, wären es aber möglich auch größere Mengen herzustellen.			
Tränke und ihre Wirkung analysieren			
Wurde ein Trank hergestellt, ist die genaue Wirkung nicht immer sofort erkennbar. Dies kann durch das Ablegen einer weiteren Alchimie-Probe nachgeprüft werden. Wurde der Trank nicht selbst hergestellt, ist diese Prüfung um E erschwert. Manchmal ist auch ein einfacher Praxistest mit einer minimalen Probe des Tranks erfolgversprechend. Eine dritte Möglichkeit wäre ein Analyse-Zauber, der den Trank prüft, ohne Teile davon zu verbrauchen.			
Die Macht der Alraune			
Unter Einsatz einer „frischen“ Alraune (nicht älter als einige Tage) ist der Alchimist in der Lage (weitere) AsP in den Trank zu pumpen, um so das Ergebnis einer Alchimieprobe auch über den TaW hinaus zu verbessern. Im Falle dieses Alchimisten fallen folgende Kosten an: 2 ZfP* kosten 1 AsP, 3 ZfP* kosten 2 AsP, 4 ZfP* kosten 4 AsP usw. (immer das Doppelte pro ZfP*). Leider sind frische Alraunen nicht überall und ständig verfügbar. Achtung! Die Alraune muss eingesetzt und die AsP reingepumpt werden bevor die Alchimie-Probe erfolgt. Ein Nachbessern ist nicht möglich.			

TaW: Talentwert des Talents „Alchimie“. – E: Erschwernis der Alchimie-Probe.

¹ Heilt alle 7 LeP auch eine schwere Wunde (ein Wundpunkt kann gestrichen werden).

² Werden wie Gifte abgehandelt. Dem Opfer steht zur Folgenreduzierung eine KO-Probe, erschwert um die Stufe zu.

³ Erzeugnis ist kein Trank oder Elixier. – ⁴ Alternativ und unerschwert auch Probe auf Schnaps brennen möglich.

⁵ Kann auch als Kontaktgift auf Waffen aufgetragen werden. Das Gift muss mit dem Blut in Berührung kommen.

⁶ Kann so nur von einem Meisterhandwerker in Alchimie gebraut werden und erfordert dein Einsatz von 5 AsP.

Probe (allgemeine Alchimie): Achtung! Die einzelnen Proben sollte der Meister verdeckt vornehmen.

1. Die Zutaten werden in den Crater gegeben. Probe auf Alchimie, erschwert um E, erschwert um 3 ohne richtigem Labor (sprich mit dem kleinen, tragbarem Alchimiellabor); außerdem eventuell erschwert um ein freiwilliges X.

2. Der Meister würfelt heimlich 2W6, addiert die TaP* der Alchimieprobe und das doppelte X hinzu. Die Qualität dieser Art Tränke hängt nun stark von der so ermittelten Zahl ab. (Dauer: mehrere Stunden bis Tage.)

3. 0-6: Der Trank hat (fast) keine Wirkung. 7-30: der Trank hat eine Wirkung (Maximalwirkung ab 26), 31+: Der Trank hat eine phänomenale, über die Rezeptbeschreibung hinaus gehende Wirkung, nicht selten mit ungewöhnlichen bis hin zu kontraproduktiven Folgen (Überdosis falls unverdünnt eingenommen). Bei Versagen: Meisterentscheid.

Probe (profane Alchimie): Achtung! Die einzelnen Proben kann ggf. auch der Spieler übernehmen.

1. Die Zutaten werden in den Crater gegeben. Probe je nach Rezept auf Schnaps brennen, Kochen oder Alchimie. Die Probe ist dabei um den E-Wert erschwert. (Dauer: mehrere Stunden bis Tage.)

2. Bei Bestehen der Probe gibt es die gewünschte Wirkung (ggf. je nach TaP* angepasst). Keine Überdosis üblich.

Achtung Zutaten: Bitte beachtet die Hinweise zur Sympathetik auf dem Übersichtsbogen.

► **Meisterhandwerk:** Hiermit ist es möglich den TaW eines Talents direkt vor einer Probe zu erhöhen (max. zu verdoppeln). Dies kostet 1 AsP für eine erhöhung des TaW um 2. Es ist zudem möglich eine misslungene Talentprobe nachträglich auszugleichen bzw. die TaP* einer nicht ideal bestandene Probe zu erhöhen. Dies kostet 1 AsP pro Punkt und kann die TaP* in letzterem Fall max. verdoppeln. Der Meister sollte darauf achten, eine Möglichkeit zu finden die nachträgliche Ergebnismodifikation möglich zu machen, ohne die Trankqualität direkt zu verraten.

Zutatenlisten für Alchimie via Influxion		
Erstickungselixier	Erzfressersäure	Goldenwasser
<ul style="list-style-type: none">■ 500 ml Wasser aus den Lungen ertrunkener Wesen.■ 10 g Pollen vom Tilians-Gruß■ 3 an Luftmangel gestorbene Insekten■ 1 Liter dünne Bergluft■ Die Haut einer Würgeschlange	<ul style="list-style-type: none">■ 250 ml reiner Alkohol■ 10 g Eisenrost■ 20 g zerriebener Marmor■ 100 ml Nitrol (Salpetersäure)■ 25 g Wüstensand■ 5 g zerriebener Halbedelstein (z. B. Amethyst, Granat, Malachit, ...)	<ul style="list-style-type: none">■ 250 ml reiner Alkohol■ 20 g zerriebener Marmor■ 20 g Eisenspäne■ 5 g Gold■ 100 ml Vitriol (Schwefelsäure)■ 30 g Wüstensand■ 5 g zerriebener Bernstein
Trank der Liebenden ¹	Tyakaars Feuercocktail	Tyakaars Wahrheitstrunk
<ul style="list-style-type: none">■ 250 ml reiner Alkohol■ 3 Blätter vom Valra-Kraut■ 1 Haarbüschel eines Satyars■ 20 ml Blut eines/-r Unbefleckten■ 3 Blätter vom Nepeta-Kraut²■ 3 Tollkirschen■ 5 ml Sperma eines vernunftbegabten Wesens	<ul style="list-style-type: none">■ 250 ml Lampenöl■ 20 g Schwefel■ 1 Verkohltes Rattenfell■ 1 Phosphorpilz■ 20 g Knochenmehl eines Getöteten (ermordet oder hingerichtet)■ 25 g Holzasche	<ul style="list-style-type: none">■ 250 ml reiner Alkohol■ 100 ml kochendes Blut.■ 1 Warakwurz (scharfes Gewürz, getrocknet oder frisch)■ 30 g zerriebener Kalkstein■ 1 Verkohlter Rattenschwanz■ 2 Federn eines toten Greifvogels
Zaubertrunk	¹ Wenn sich das Opfer nur in eine ganze bestimmte Person verlieben soll, sobald es sie sieht, wird noch der Speichel des künftig Umworbenen als zusätzliche Zutat benötigt. ² Bekannte und beliebte (meist legale) Rauschteeblätter bei den Amaunir. ³ Wächst vor allem in (meist feuchten) Höhlen, leuchtet im Dunkeln. ⁴ (siehe unten)	
<ul style="list-style-type: none">■ 250 ml Blut magiebegabter Wesen■ 1 Feuerposaune (Pilz)■ 1 Mantigora (Pflanze)■ 1 g Mindorium (magisches Metall)■ 1 Elle vom roten Bambus■ 5 g silbernes Optrilithpulver (Glas)■ 100 ml Vitriol (Schwefelsäure)		
Zutatenlisten für allgemeine Alchimie		
Angstgift	Großer Heiltrank	Großes Antidot
<ul style="list-style-type: none">■ 150 ml Vitriol (Schwefelsäure)■ 5 Haifischzähne■ 1 Alraune (frisch oder getrocknet)■ Speichel eines Berserkers■ 2 Hasenohren■ 2 Büsche Höllenkraut (Giftpflanze)■ Staub aus einer Gruft■ Bärenfett	<ul style="list-style-type: none">■ 250 ml Morgentau■ Der Schwanz einer Eidechse■ 1 g Gold■ 1 Arganwurzel oder 1 Bund Wirselskraut	<ul style="list-style-type: none">■ 1 Liter geharzter Wein■ 1 Blüte vom Schwarzen Lotos■ 40 mg Tulmadron (ein Mineralgift)■ Giftzahn einer Sandviper■ Eiweiß eines Storcheneis■ 125 ml Menschensaft (ein Kaktussaft)■ 7 Blätter Belmart (Heilpflanze)■ 25 g Zinnober
Halbgift	Schlafgift	Schlaftrunk
<ul style="list-style-type: none">■ 300 ml Vitriol (Schwefelsäure)■ 250 g Holz von einem durch einen Blitz gespaltenen Baum■ Fleisch des Cheria-Kaktus (hat eine sinnestrübende Wirkung)■ 1 Alraune■ 3 Blüten Roter Lotus	<ul style="list-style-type: none">■ 250 ml Anneretons Rauschwein■ 1 Anneretons Schlinge (Pflanze mit einschläferndem Gift)■ 1 Alraune■ 5 Illmenblätter■ 7 Schwarze Gänsedaunen	<ul style="list-style-type: none">■ 250 ml klares Regenwasser■ 1 Vierblättrige Einbeere■ 5 Yagannüsse■ 1 Bund Minze■ 3 Blatt Gulmond (Heilkraut, Tee)■ 1 Bund Kamille■ 5 Rabenfedern■ 25 g Wüstensand
Zutatenlisten für profane Alchimie		
Eulentränen	Kaltes Licht ⁴	Wundpulver
<ul style="list-style-type: none">■ Saft der Tollkirsche (nicht zu viel!)■ Alraunenpulver	<ul style="list-style-type: none">■ Möglichst viel abgestandener Urin oder Phosphorpilze oder Knochenasche oder altes Eigelb.	<ul style="list-style-type: none">■ Alraunenpulver■ Zerriebene Heilkräuter■ Zerriebene Eicheln/Zwiebelsamen
<p>Hinweis: Dem Alchimisten sind durchaus noch eine Reihe weitere, profane Rezepte bekannt, deren Anwendung wohl auch der Großteil seines „täglich Brots“ sein werden. Die Details dazu seien allerdings in die meisterlichen Hände gelegt, weswegen hier nur einige mögliche Beispiele genannt werden sollen: Parfüm, Härtemittel für Legierungen, einfache Heilmittel für Heilkundler, besondere Färbemittel und Waffengifte. Bei den Waffengiften geht am besten von 1W6 LeP Schaden und 1 Punkt Erschwerung in der Herstellung pro Giftstufe aus. Das Gift wirkt oft erst nach ein paar Kampfrunden und hat ebenso oft noch zusätzliche, länger anhaltende toxische Wirkungen. Bei einer bestandener KO-Probe des Opfers, erschwert um die Giftstufe, sind alle Schadens- und Nebenwirkungen halbiert. Als Grundlage für viele Waffengifte dient meist das Salbenfett oder besondere Tierfette.</p>		
<p>⁴ Gelber Phosphor. Muss in Wasser gelagert werden. Leuchtet an der Luft im Dunkeln für Stunden. Warnung! Entzündet sich an der Luft bei Temperaturen ab ca. 50 °C. Verätzt die Haut bei Berührung. Schon 1 g ist ein tödliches Gift (Giftstufe 15, d. h. Heilkunde-Gift-Behandlungsproben sind um 15 erschwert; mit schleichender Schadenswirkung).</p>		
<p>Hinweis: Aus jedem dieser Rezepte resultiert ein Trank oder ein Produkt in der Größenordnung „einer Dosis“. Bei Flüssigkeiten bedeutet dies in der Regel eine Menge von etwa 5 cl (plus ein paar Tropfen für einen Test). Die Details der Folgen eines Einsatzes von Mengen unter einer „Dosis“ (meist abgeschwächte Wirkung) sind Meisterentscheid.</p>		

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:		
<p>⚠ gilt pro Wesen, ♡ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ☉ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ⚖ steigt mit dem Gewicht (siehe Beschreibung). Stehen ☉, ♡ oder ⚖ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.</p>		
Beschreibung der Zauberformeln		
Name	Spezifische Wirkung	Kosten
Kurze Zauberanalyse	Der Alchimist kann ein max. 3 m entferntes Wesen oder auch ein Objekt nach dem Wirken von Magie und roher Astralmacht untersuchen. Es können aber nur Quellen und Instruktion erkannt werden; und auch nur die, die der Alchimist selbst beherrscht. Bei alchimistischen Erzeugnissen via Influxion können ebenfalls Quellen und das grobe Wirken erkannt werden; Letzteres aber nur, wenn der Alchimist ein Rezept mit vergleichbarer Wirkung kennt (z. B. „explodiere“ oder „zersetze“). Das Vorhandensein magischer Einflüsse an sich wird hingegen in allen Fällen erkannt.	5
Xolovars Blick	Der Alchimist erkennt in mittelbarer Entfernung (je nach AsP, max. 9 m) Dinge, die aufgrund Material, Anfertigung oder Herkunft von Wert sind. Je besser der Zauber gelingt, desto besser kann man den Wert abschätzen. Zudem wird Wert verschlei-ernde Magie durchschaut, wenn die ZfP* von Xolovars Blick über denen der Magie liegen. Die Quelle Xolovar zudem unabhängig davon immer direkt erkannt.	♡ (mind. 3)
Wirkungsweise der alchimistischen Erzeugnisse via Influxion		
Name	Spezifische Wirkung	Kosten
Erstickungselixier	Kommt diese Flüssigkeit mit Luft in Berührung, beginnt sie diese Luft im Umkreis von ca. 4 m und bis zu einer Höhe von ca. 2,5 m ins Unatembare zu verderben. Alle Luftatmer müssen jede KR eine KO-Probe ablegen oder sie verlieren 1W6 AuP. Jedes mal wird diese Probe zusätzlich um 1 erschwert. Ab 0 AuP verliert man auch ohne Probe jede KR beständig 1W6 LeP. Sofern die verdorbene Luft nicht durch den Wind davon geweht wird, verharrt sie vor Ort, bis die Wirkunddauer verstrichen ist.	4
Erzfressersäure	Die Säure ist in der Lage bei Kontakt Erz aller Art bis hin zu Edelstahl (aber kein Marmor, kein Glas, keine (Halb-)Edelsteine, keine Edelmetalle wie Gold oder Silber) buchstäblich in Rostspäne zu zersetzen. Waffen erhalten dadurch +1 Bruchfaktor je Kampfrunde (ab BF 12 sind sie unbrauchbar), Rüstungen RS–1 alle 3 Kampfrunden. Es können so bis zu 5 kg zersetzt werden. Nach Ablauf der Wirkunddauer kehrt sich der Prozess, so überhaupt noch möglich, um. Die Säure ist bei anderen Elementen, bei Wesen und magischen, geweihten oder dämonischen Objekten wirkungslos.	2
Trank der Liebenden	Diese geschmacks- und geruchslose Flüssigkeit hat zwei mögliche Wirkungsweisen. Allgemein bringt sie ein Opfer, das die Flüssigkeit getrunken haben muss, dazu sich so sehr zu verlieben, dass es fast alles für den oder die Geliebte tun würde. Gleich-zeitig erhält das Opfer den Nachteil „Brünstigkeit“ und kann einer Aufforderung zum Beischlaf meist nicht widerstehen. In wen sich das Opfer verliebt, hängt von der Art ab, wie der Trank gebraut wurde. Wurde der Speichel einer bestimmten Person hinzugefügt, verliebt sich das Opfer in diese eine Person; ansonsten verliebt es sich in die nächstbeste Person, die es erblickt.	25
Tyakaars Feuercocktail	Wird diese Substanz unter Einfluss von Frischluft einer größeren Erschütterung aus-gesetzt (z. B. verspritzt) verwandelt sie sich innerhalb der nächsten 4 Aktionen erst in weißliches Gelee und explodiert dann unter Freisetzung von dämonischem Feuer, wobei im Zentrum der Explosion 3W6 + ZfP*/2 TP Schaden – nach außen hin abneh-mend – angerichtet wird und Gegner bzw. Objekte u.U. auch noch in Brand gesetzt werden, womit sie dann je Kampfrunde ca. 2 LeP verlieren. Ab 10 TP wird dabei die Rüstung der Opfer je 10 TP um 1 RS geschädigt.	15
Tyakaars Wahrheitstrunk	Diese geruchslose Flüssigkeit, die erst nach etwa 10 Sekunden einen leicht bren-nenden Nachgeschmack bildet, bringt das Opfer dazu alle Fragen zu beantworten und dabei die Wahrheit zu sagen. Ein Lügen oder Verschweigen ist nur mittels einer um die ZfP* erschwerten Selbstbeherrschungsprobe (geprobt auf MU/MU/KL) möglich und verursacht selbst bei Bestehen sichtliche Schmerzen (mal Übelkeit, mal ein brennendes Gefühl usw.), was dem Opfer jedes mal 1W6 AuP kostet.	10
Xolovars Goldenwasser	Bis zu 11 Objekte mit zumindest geringem Wert (z. B. eine einfache Statuette aus Holz oder Stein) mit max. 5 kg Gesamtgewicht werden hiermit veredelt. Im Laufe von ca. 5 Minuten wird Erz je nach Gelingen zu Gold oder gar Illuminum (Leucht-gold), Holz zu Ebenholz. Feuer wird besonders heiß, Eis besonders kalt. Luft, Wasser, Glas, Wesen, magische, geweihte und dämonische Objekte bleiben hingegen unbe-indruckt. Das Goldenwasser kann direkt oder in Wasser gelöst eingesetzt werden. Nach Ablauf der Wirkunddauer (beginnt nach den 5 Minuten) verwandeln sich die Objekte zurück und sind unansehnlicher als je zuvor.	16
Zaubertrunk	Trank zum Einnehmen. Füllt den AsP-Vorrat wieder auf. Die Stärke des Trankes (sprich die AsP-Menge) entspricht den zusätzlich hineingepumpten AsP.	5 + ♡
<p><u>Hinweis:</u> Alle oben beschriebenen Tränke sind direkt nach der Herstellung noch wirkungslos und können gefahrlos abgefüllt werden. Erst nach etwa 1/4 Stunde Abkühlung erhalten sie ihre Wirkung.</p>		

Angriffsbasis		Paradebasis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
7		7		7		10						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Dolch (obere Hand)				1W+1	12/5	±0	0/-1	12	9	1W+1		
Dolch (unter Hand, bereits 19 ein Patzer)				1W+1	12/5	±0	0/-1	8↓	5↓	1W+1		
Neristustab				1W+2	12/4	+1	1/-1	9	7	1W+2		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Wurfsterne				1W+1	2/4/8/12/20	1/0/0/0/0	18	5				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	9	8	1W+0							
Ringen	10/3	±0	9	9	1W+0							
Schild:	Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):						
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name	Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Standard	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
			PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
			7 - 0 + (-1) = 6				Arme (o)		○○○		○○○	
							Arme (u)		○○○		○○○	
			Wunden				Brust/Rü		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				Bauch/Sc		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:	0	0	○○○○○○○○									
Notizen:												
<p><u>Hinweis:</u> Durch seine vier Arme besitzt der Neristu pro Kampfrunde eine zusätzliche <u>freie Aktion</u> für die Verwendung der unteren Armpaare, die er z. B. für Passierschläge einsetzen könnte, allerdings für keine komplexen Handlungen.</p> <p>► <u>Festgefügtes Denken</u> [5]: Der Neristu hat Schwierigkeiten mit intuitivem Wirken von Magie. Alle Zauberproben, bei denen auf IN geprobt wird, sind um 5 erschwert. Bei zwei INs um 10 erschwert. Aufgrund dieser Schwierigkeiten, hat dieser Alchimist auch stellare Tränke bislang gemieden.</p> <p>► <u>Gutes Gedächtnis:</u> Das Steigern sämtlicher Wissenstalente, Zauber und Zauberformeln kostet ¼ weniger an AP. Der Held kann zudem mehr als gewöhnlich KL-Proben ablegen, um seine Erinnerung aufzufrischen.</p> <p>► <u>Ortskenntnis:</u> Dieser Held kennt sich in einer Reihe Bezirke von Sidor Harpax besonders gut aus. Er kennt u.U. Abkürzungen, bestimmte Leute, besondere Läden, Geheimwege usw. Hierfür darf er alle Probenerschwernisse bis 7 auf Orientierung und Gassenwissen ignorieren.</p> <p>↳ <u>Meister der Improvisation:</u> Erschwernisse auf Handwerksproben, bei denen man aufgrund von fehlendem Werkzeug bzw. Equipment mit improvisiertem Ersatz arbeiten muss, sind halbiert. Erschwernisse beim Ausweichen auf ein anderes Talent bei einer Probe, weil das geforderte Handwerkstalent fehlt, sind ebenso halbiert.</p>												

Kleidung:

Normal: Bessere Kleidung, Lederschuhe

Bei der Arbeit: Bessere Kleidung ohne Calar, Laborkleidung, Lederschuhe

Ausrüstung:	#	Vermögen:	
Bessere Kleidung (Hose, Hemd, Gürtel usw.)	1	Aureal	
Calar (dunkel grau-blau, alchemistische Symbole) ³	1	Argental	
Crater (Schale des Alchimisten)	1	Pekunos	
Dolch (mit Scheide, 1× versteckt)	2	Obulos	
Feuerstein, Stahl, Zunderdose (mit Zunder)	1	Edelsteine	
Geldbeutel	1		
Gürteltasche	6	Sonstiges:	
Kleine Sanduhr (10 Minuten Laufzeit)	1		
Kleines Sezierset (Skalpel, Zange usw.)	1	Proviant, Tränke, Kräuter:	#
Kleines tragbares Alchimielabor (Koffer) ¹ *	1	Wasser (in Feldflasche)	100 cl
Laborkleidung (Kittel, Schürze, Handschuhe, Maske)	1	Alkohol (in Glasflasche)	50 cl
Lederschuhe, Paar	1	Erzfressersäure (in Tonfläschchen)	5 cl
Neristustab (mit technischen Spielereien) ²	1	Salbenfett (in Salbendose)	200 g
Neristisches Essbesteck (Stäbchen, Löffel)	1	Tyakaars Feuercocktail [3W+2 TP] (in Tonfläsch.)	5 cl
Rezept- und Notizbuch (in Circel-Geheimsprache)	1	Verbandszeug	10 m
Rucksack	1	Vitriol (Schwefelsäure, in Glasflasche)	50 cl
Schwamm & Seife	1	Warakwurz (scharfes Gewürz und Antidot)	3
Schreibset (10 Gänsekiele, Tinte, Federmesser, Sand)	1	Wirselkraut (Heilkraut)	3
Tragbarer Mini-Mörser & Stößel	1	Zaubertrunk [10 AsP] (in Kupferfläschchen)	5 cl
Wurfsterne	5		
Zeichenset (5 Kohlestifte, Löschbims, Lineal, Zirkel)	1		
		Verbindungen:	

Haustier:[illegible]

Notizen:

Proviant: Die drei Substanzen solltet ihr vor Spielbeginn noch selbst festlegen. Sprecht euch mit dem Meister ab,

¹ Enthält neben Retorte, einigen Kolben, Reagenzgläsern, Feinwaage, Ständern, Astrilith-Brenner usw. auch ein kleines Behältnis mit 5 Tonfläschchen (5 cl), 5 Kupferfläschchen (5 cl) und 5 Salbendöschen (10 g). Die Fläschchen sind nachkaufbar. Der Koffer gilt nicht als „richtiges Labor“ (mehr als eingeschränktes Feldlabor).

² Spielereine u. a.: Wasserwaage, verschließbare Hohlräume, Spritzvorrichtung an der Stabspitze für eine Ladung einer Alchimika (Reichweite ca. 3 m; zu Spielbeginn noch nicht geladen).

³ Ärmelloser, langer Mantel mit geradem Schnitt und oft mit Einschnitten unten an den Seiten; wird offen getragen.

Hinweis: Alle Alchimika und Alchimie-Utensilien sind gespolstert aufbewahrt, so dass sie ein gewisses Maß an Erschütterungen und Stürzen durchaus überstehen können.

Myranische Beispielhelden

Anhang: Quellen und Rechtliches

Rechtliches:

Dieses Dokument ist geistiges Eigentum von Sean David Schöppler. Das Spielsystem „Das Schwarze Auge“ ist geistiges Eigentum von Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Die Marke ist Eigentum der Significant GbR. Dieses Werk ist von einem Fan des Schwarzen Auges für Fans geschrieben worden und darf daher nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.

Bezüglich der Inhalte:

Der Autor dieses Werkes gibt keine Garantie auf vollständige Korrektheit der Inhalte. Vieles wurde in seiner Bedeutung stark gekürzt, weswegen dort weitere Missverständnisse auftreten können. Grundlegende Informationen findet ihr in der mitgelieferten Hauptbroschüre „Myranor für Anfänger“.

Quellen:

- ▶ Myranor – Das Güldenland (ISBN: 978-3890642942)
- ▶ Unter dem Sternepfeiler (ISBN 978-3-942012-03-4)
- ▶ Wege nach Myranor (ISBN: 978-3-942012-36-2)
- ▶ Myranische Magie (ISBN: 978-3940424242) ▶ Myranische Mysterien (ISBN: 978-3890642837)
- ▶ Wege der Helden (ISBN 978-3-94042-400-6) ▶ Wege des Schwerts (ISBN 978-3-940424-12-9)
- ▶ Myranische Götter (ISBN 978-3-942012-05-8) ▶ Myranisches Arsenal (ISBN 978-3940424044)
- ▶ Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen (ISBN 978-3-89064-282-6)
- ▷ Wiki Aventurica: <http://www.wiki-aventurica.de>
- ▷ Memoria Myrana: <http://www.memoria.myrana.de>
- ▷ Eine Reihe offizieller Verlautbarungen in den Ulisses-Foren.
- ▷ Alle Spieler und Meister, die mich mit Rat und Informationen unterstützt haben. :]

Internet:

- ▶ Ulisses Spiele – Offizielle Seite des Herstellers: <http://www.ulisses-spiele.de>
- ▶ Das Schwarze Auge – Offizielle Seite: <http://www.dasschwarzeauge.de>
- ▶ F-Shop – Der offizielle DSA-Online-Shop: <http://www.f-shop.de>
- ▷ Helden – Heldengenerator nach DSA 4.1 in Java: <http://helden-software.de>
- ▷ Windfeders Wolkenturm – Fanseite: <http://www.wolkenturm.de>
- ▷ Der Hexenkessel – Fanseite: <http://www.dsa-hexenkessel.de>

Kostenlose Abenteuer (Achtung! Nur für Meister!):

Wenn ihr erstmal mit einem inoffiziellen Fan-Abenteuer beginnen wollt, dann besucht am besten „Windfeders Wolkenturm“ und sucht dort nach der Rubrik „Gänsekiel und Tastenschlag“ und geht dann dort ins Download-Archiv. Dort findet ihr eine Reihe kostenlose Abenteuer aus Abenteuer-Wettbewerben. Diese spielen zwar alle in Aventurien, sollten sich jedoch oft auf Myranor umschreiben lassen.

Die Erkenntnis kommt am Schluss:

Wehe dir, du der diese Zeilen liest. So wisse, dass du, an dieser Stelle angelangt, auch das letzte der 13 Kapitel der – öh – ganze 15 ...? Auch egal! Sei deine Seele dennoch nun endgültig und auf ewig DSA und Myranor verfallen. :]