

Myranor-Helden für Anfänger

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 müssen:

Frage: Die Charakterblätter 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 grundlegenden Eigenschaften wie Mut, Klugheit oder Körperkraft, wie in der Hauptbroschüre beschrieben, sowie seine Vor- und Nachteile. Übt ruhig schon mal mit einem W20 die Probe auf einen dieser Werte. Aber vergesst nicht: Man darf den Wert nicht überwürfeln; nur bei schlechten Eigenschaften sollte man ihn tunlichst überwürfeln.
Talentbogen:	Hier findet ihr in Zahlen in welchen Talenten ein Charakter gut ist und in welchen nicht. Übt am besten auch hier ein paar mal die in der Hauptbroschüre beschriebene Talentprobe. Die drei notwendigen Eigenschaften, auf die geprobt wird, stehen immer rechts vom Talent. Denkt daran, dass die Proben nacheinander folgen müssen (oder nehmt verschiedenfarbige Würfel). Und sollte bei einem Talentwert ein Pfeil stehen, bedeutet das, dass hier ein Bonus wirkt. Meist kann dieser aber nur unter bestimmten Bedingungen ausgespielt werden (Erklärung weiter unten).
Zauberbogen:	Diese Bögen hat nicht jeder Charakter. Auch hier könnt ihr Proben üben. Abermals gilt: Egal was ihr hier alles vorfindet, die Spalte mit der dicken Überschrift (ZfP, RkW) ist für euch in den meisten Fällen erstmal am wichtigsten. Die Proben erfolgen i. d. R. analog zu den Talentproben. Abweichende Probenregeln werden im Übersichtsbogen erläutert.
Kampfbogen:	Auf diesem Bogen wird die Kampftauglichkeit des Helden beschrieben. Die wichtigsten Werte, auf die es ankommt, sind für euch die fett betitelten Spalten AT, PA und TP bei den Waffen/Schilden, sowie die dicken Werte bei RS, BE – und die Ausweichen-Box. Wenn ihr, wie in der Hauptbroschüre beschrieben, Kämpfe üben wollt, nehmt am besten die Kampfbögen von gleich zwei Charakteren und lasst sie gegeneinander antreten. Und lasst euch durch die anderen Werte wie TP/KK (Körperkraftbeeinflussung), WM (Waffenmodifikator) oder die dünn betitelte TP-Spalte (Grund-TP ohne TP/KK) der Waffe nicht beirren.
Inventarbogen:	Hier stehen die Ausrüstung, Proviant und Geld.

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 = Lebenspunkte¹, AsP = Astralpunkte¹
A oder AuP = Ausdauer(punkte)¹, GS = Geschwindigkeit, SO = Sozialstatus
- Talente:
TaW oder TaP = Talentwert/-punkte (TaP* = Restpunkte)
ZfW oder ZfP = Zauberfertigkeitwert/-punkte (ZfP* = Restpunkte)
LkW oder LkP = Liturgiekenntniswert/-punkte (LkP* = Restpunkte)
RkW oder RkP = Ritualkenntniswert/-punkte (RkP* = Restpunkte)
- Kampfsystem:
AT = Attacke (Umgangsvermögen mit der Waffe)
FK = Attacke bei Fernkämpfen
PA = Parade (Abwehrvermögen mit Waffe oder Schild)
RS = Rüstungsschutz, BE = Behinderung
TP = Trefferpunkte (verursachter Schaden durch die Waffe)
TP (A) = Trefferpunkte auf die Ausdauer.
INI = Initiative(modifikator)
Akt. = Aktion²
- Trefferzonen:
Ko = Kopf, Br = Brust, Rü = Rücken, Ba = Bauch
LoA = Linker [oberer] Arm, LuA = Linker unterer Arm
RoA = Rechter [oberer] Arm, RuA = Rechter unterer Arm
LB = Linkes Bein, RB = Rechtes Bein
- Würfelproben:
[x]W oder [x]W6 = Der Wurf [x] sechsseitiger Würfel
[x]W20 = Der Wurf [x] zwanzigseitiger Würfel

¹ Die Werte auf dem Charakterbogen geben das jeweilige Maximum an, mit denen der Held auch beginnt. Verliert ein Held hier Punkte, kann er sie später höchstens bis zu diesem Maximum wieder auffüllen.

² Bei Zaubern in Kampfsituationen bedeutet das, dass wenn z. B. ein Zauber 3 Akt. braucht, erst einmal die nächsten 3 Helden/Gegner dran sind, bevor der Zauber zündet.

Frage: Was ist die Initiative? Auf den Heldenbogen fand ich nur Initiative-Basis.

Antworte: Hiermit kann man die Kampfreihenfolge festlegen, wenn man mag. Nehmt hierzu den Initiative-Basiswert des Charaktes, addiert die Waffen- und Schildmodifikatoren der für diesen Kampf gewählten Waffen/Schilder hinzu, und zieht die BE ab. Notiert euch das Ergebnis. Vor jeder Kampfrunde müssen die Spieler nun einmal mit einem W6 werfen und den Wurf zum notierte Ergebnis hinzuaddieren. Wer hier die höchste Punktzahl hat, beginnt den Kampf.

Frage: Wieso haben die Helden keine Namen und Geburtsjahre?

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

Frage: Wieso haben die Helden eigentlich alle 3000 Abenteuerpunkte?

Antwort: Das Sinn der Sache war es, ein paar zumindest etwas erfahrenere Helden vorzustellen, die die Fehler eines Anfängers leichter verzeihen und mit denen man etwas experientieren kann. Falls es interessiert: Zu den 3000 AP kommen noch um die 400 bis 500 AP aus der Generierung hinzu. Es wurden keine SE vergeben.

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. Natürlich hängt das resultierende Ansehen nicht nur vom Sozialstatus, sondern auch vom Ort ab. Einem Adligen nützt sein Rang sicherlich herzlich wenig, wenn er im Dschungel von Eingeborenen umzingelt wird. Hier einige Beispiele: Bettler (1), Durchschnittsbürger (5), höher angesehene Bürger und niedrigster Adel (8), einfacher Adel (10), Adel (12), Trodinare (14), Mangnifizenzen (16), Horanthes (18), der Thearch (21). Der höchste SO der Beispielhelden liegt bei 10, um die Balance im Zusammenspiel mit den anderen Helden nicht zu gefährden.

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.

Frage: Was bedeutet Zauber X, Manöver Y, Eigenschaft Z?

Antwort: Einige der Talente und Eigenschaften werden in der Broschüre erklärt oder sind selbsterklärend. Andere Talente und Eigenschaften werden beim jeweiligen Charakter nochmal vorgestellt. Was den Rest betrifft: Einigt euch notfalls auf eine Wirkung oder lasst die Fähigkeit außen vor. Ihr werdet ohnehin nicht alles brauchen, was das Charakterblatt vorgibt.

Frage: Ein Talent, das ich einsetzen will, fehlt. Und nun?

Antwort: In vielen Fällen gilt, dass wenn ein Talent nicht aufgeführt ist, dieses auch nicht eingesetzt werden kann. Manchmal lässt sich jedoch unter starken, spricht bis zu einem Wert von 10 erschwerten Bedingungen auf ein verwandtes Talent proben, wie z. B. auf Überreden anstelle von Überzeugen.

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

Antwort: Die Pfeile weisen darauf hin, dass der Wert in einigen Fällen (z. B. durch Vorteile, Nachteile) höher oder niedriger ausfallen kann als angegeben. Die Bedingungen hierfür sind meist in den Notizen oder unten-rechts im Bogen mit angegeben. Bei den gestrichelten Pfeilen wurde die Änderung des Wertes bereits fest verrechnet. Die Angaben im Waffenbogen berücksichtigen bereits auch immer einen eventuellen Bonus oder Malus vom Talentbogen.

Frage: Wieso sind AT und PA im Talentbogen und Waffenbogen unterschiedlich?

Antwort: Die Angaben im Waffenbogen berücksichtigen zusätzlich noch die Behinderung durch die Rüstung, sowie den Waffenmodifikator (Handlichkeit der Waffe), während die Angaben im Talentbogen nur das allgemeine Talent im Umgang mit dem Waffentyp widerspiegeln. Für Proben gelten die Werte auf dem Waffenbogen.

Frage: Was passiert bei Wunden im Zonensystem? Auf dem Heldenbogen steht nix.

Antwort: Das offizielle Regelwerk gibt Richtlinien vor, doch wären die jetzt zu lang, um sie hier zu alle nennen. Hier daher nur einige Möglichkeiten: Der AT/PA-Malus gilt bei Armwunden nur dort, wo der Arm auch gebraucht wird; eine Beinwunde kann kurzzeitig zu einem Sturz führen; jede Wunde an Bauch, Brust oder Rücken führt einmalig zu 1W6 Zusatzschaden; die dritte Wunde am Kopf führt zu 2W6 Zusatzschaden. Und Last-but-not-least: Drei Wundpunkte an Armen/Beinen lassen diese Ausfallen, in allen anderen Fällen wird der Getroffene ohnmächtig.

Myranor-Helden für Anfänger

2.) Myrmidone

Beschreibung:

Als einen ganzen Myrmidonen aus echtem Schrot und Korn könnte man diesen Herren bezeichnen. Das Horasiat Koromanthia, in dem er aufgewachsen ist und stationiert wurde, ist einerseits durch Anarchie und die Herrschaft diverser Warlords, andererseits durch die berüchtigte Wüste Zhirric und die dort lebenden Chrattac geprägt. Dieses harte Leben hat ihn durchaus gestählt, und so braucht dieser Mann nicht viel zum Leben. Mit der Rüstung und den Waffen, die man ihm nach seiner ehrenhaften Entlassung hinterlassen hat, ist er nun auch bereit für Abenteuer außerhalb seiner Heimat. Die besondere Fähigkeit dieses Soldaten ist unter anderem der Umgang mit zwei Waffen gleichzeitig.

Vorteile:

- ▶ Sehr guter Nahkämpfer [Bastardstäbe]
- ▶ Geübt im Umgang mit der Bela
- ▶ Hoher Rüstungsschutz
- ▶ Ausgeprägter Richtungssinn [innerer Kompass]
- ▶ Kann zwei Waffen tragen
- ▶ Kann mit zwei Waffen gleichzeitig Angreifen [Doppelangriff]
- ▶ Hohe Ausdauer, Hitzeresistent

Nachteile:

- ▶ Behinderung durch Rüstung
- ▶ Neigt zu: Arroganz, Jähzorn, Neugier
- ▶ Neigt zu: Autoritätsgläubigkeit
- ▶ Neigt zu: Vorurteilen

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Imperialer Meranier		
Kultur:	Imperium, Horasiat Koromanthia, Landbevölkerung		
Profession:	Myrmidone, Schweres Fußvolk		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	IZ	
Größe:	180 cm	
Gewicht:	75 kg	
Haarfarbe:	Dunkelbraun	
Augenfarbe:	Mittelbraun	
Haut / Fell:		
Stand:	Freier	
Titel:		
Sozialstatus:	6	

Vorteile und Nachteile:
+ Beidhändig + Hitzeresistenz + Innerer Kompass (siehe Inventarbogen) – Ausdauernd: 6 – Autoritätsgläubig: 6 – Arroganz: 6 – Goldgier: 5 – Jähzorn: 5 – Vorurteile [Nicht-Menschliche]: 6

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	14			Lebenspunkte:	36		
Klugheit:	11			Ausdauer:	46		
Intuition:	12			Astralenergie:	0		
Charisma:	11			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	5		
Gewandtheit:	13			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	14			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	13			PA-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	8			FK-Basiswert:	7		

Stufe nach DSA4.1:	3	Stufe nach DSA4.0:	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	11	12	11	12	13	14	13
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Beidhändig, Kulturkunde (Horasiat Koromanthia)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Bastardstäbe (Kentema) ²	-2	15	13	12 ↑	Geografie (KL/KL/IN)		2
Belas	-5	18		11	Götter und Kulte (KL/KL/IN)		4
Dolche	-1	11	10	5	Heraldik (KL/KL/FF)		5
Hiebswaffen	-4	11	10	5	Kriegskunst (MU/KL/IN)		6
Raufen		12	12	8	Rechnen (KL/KL/IN)		4
Ringern		12	12	8	Rechtskunde (KL/KL/IN)		1
Säbel	-2	11	10	5	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		4
Wurfmesser	-3	12		5	Tierkunde (MU/KL/IN)		3
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	7	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Klettern (ME/GE/KK)			×2	5	Gemein-Imperial	21	10
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	9	Hiero-Imperial	18	5
Reiten (CH/GE/KK)			-2	5	Myrmidonische Geheimsprache	20	6
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	6	Myranisch	13	4
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	6			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				7			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	5	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Singen (IN/CH/CH)			-3	2			
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				7			
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	0			
Zechen (IN/KO/KK)				5	Handwerk		TaW
Gesellschaft				TaW	Boote fahren (GE/KO/KK)		4
Etikette (KL/IN/CH)				3	Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)		5
Lehren (KL/IN/CH)				2	Grobschmied (FF/KO/KK)		5
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				7	Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)		5
Überreden (MU/IN/CH)				5	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		7
					Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		4
					Kochen (KL/IN/FF)		2
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		4
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		4
Natur				TaW	Schneidern (KL/FF/FF)		0
Fährtsuche (KL/IN/KO)				5			
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				3			
Orientierung (KL/IN/IN) ¹				14 ↑			
Wettervorhersage (KL/IN/IN)				2			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				6	¹ Bonus von 7 durch Innerer Kompass bereits enthalten. In Wüsten und auf Meeren ist auch ein Bonus von 14 möglich (Meisterentscheid). ² Bonus von 2 im genannten Fachgebiet.		

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis			Initiative-Basis							
8		8		7			11							
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP				
Kentema				1W+4	14/4	±0	0/0	14	11	1W+4				
Kentema (linke Hand)				1W+4	14/4	±0	-3/-3	11	8	1W+4				
Machira (Langdolch)				1W+3	12/4	±0	0/-2	10	5	1W+3				
Kampf-Sonderfertigkeiten:														
Ausweichen I, Linkhand, Beidhändiger Kampf I, Rüstungsgewöhnung I+II, Doppelangriff ¹														
Waffenloser Kampfstil: Myrmidonen-Stil (erhöht Ausdauer-schaden um 1)														
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung		TP/Entfern.	FK	# Mun.					
Leichte Bela				2W+2	5/10/20/40/60		3/2/1/0/-1	18	10					
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):							
Raufen		10/3	±0	10	10	1W+2 ↑	Doppelangriff ¹							
Ringen		10/3	±0	10	10	1W+2 ↑								
							Manöver (Raufen/Ringen):							
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Auspendeln, Beinarbeit, Block ² , Eisenarm ³ ,							
							Gerade ⁴ , Griff, Knaufschlag ⁵ , Knie, Schwinger,							
							Schwitzkasten ⁶ , Sprung ⁷ , Tritt ⁴ , Würgegriff,							
							Doppelschlag ⁸							
Rüstung nach Trefferzonen:														
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Standard		4	5	5	4	3	3	-	-	4	4	5	9	5
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts		
Myrmid.-Torax m. Schurz		4	3	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○				
Myrmid.Arm- & Beinteile		3	1	8 - 4 + 3 = <u>7</u>				Arme (o)		○○○		○○○		
Myrmidonenhelm		2	1					Arme (u)		○○○		○○○		
Unterkleidung für Rüst.		0	0	Wunden				Brust		○○○				
				Jede Wunde führt zu:				Hüfte		○○○				
				(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○		
Gesamt:		9	4 ↓	○○○○○○○				Schwanz		○○○				
Notizen:														
¹ Zwei Attacken in einer Aktion, zwei Waffen notwendig. AT-Probe beider Waffen um 2 erschwert, der linken Waffe zusätzlich um 2 erschwert, falls linke Waffe nicht identisch mit der rechten.														
² Ringen-AT od. -PA erschwert um freiwilliges X, um die Akt. des Gegn. in der nächsten Kampfr. um X zu erschweren.														
³ Erlaubt es nur mit dem Arm, einen gegnerischen Waffenangriff zu parieren (PA-Probe auf Raufen). Bei Gelingen geht der Schaden nur auf die Ausdauer, andernfalls auf den Arm und die Lebenspunkte.														
⁴ Raufen-Angriff erschwert um freiwilliges X. Schaden am Ende erhöht um X. Nur für Tritt: Raufen-Parade des Gegners normalerweise um 4 erschwert (gilt nicht für Waffen-Paraden oder Ausweichen).														
⁵ Raufen-Angriff mit Waffenknauf erschwert um freiwilliges X. Schaden am Ende erhöht um X+2.														
⁶ Ringen-Technik für Gegner am Boden. Gegner im Schwitzkasten können nicht angreifen, nur parieren. Mit jeder Kampfrunde X im Schwitzkasten ist die AT-Probe zum Aufrechterhalten erleichtert um X, die PA-Probe zusätzlich erschwert um X, der Schaden erhöht um X. Der Schwitzkasten endet mit einer erfolgreichen Ringen-Parade.														
⁷ Ausweichen für tiefe Angriffe durch Sprung nach oben. Geprüft wird auf Raufen-PA anstelle auf Ausweichen.														
⁸ AT-Probe (Raufen) erschwert um 4. Der Verteidiger muss entweder zwei PA-Proben (Raufen) hintereinander oder eine Probe auf Ausweichen (letzte erschwert um 6) bestehen, um den Schlag abzuwenden. Bei Misserfolg verliert er gleich zweimal TP auf Ausdauer.														

Kleidung:														
Normal: Einfache Kleidung, Ledergürtel, Leichte Stiefel, Rüstzeug														
Ausrüstung:				#	Vermögen:									
Azidial-Flasche*				1	Aureal									
Bela-Bolzen				15	Argental									
Bolzenköcher, Leder				1	Pekunos									
Einfache Kleidung				1	Obulos									
Entlassungsmarke				1	Edelsteine									
Feuerstein & Stahl				1										
Geldbeutel, Leder				1	Sonstiges:									
Gürteltasche, Hartleder				4										
Handschuhe, Paar				1	Proviant:									#
Kentema				2	*Azidial (myrmidonischer Trinkessig)									100
Ledergürtel				1										
Lederrucksack				1										
Leichte Bela				1										
Leichte Stiefel				1										
Machira (Langdolch)				1										
Myrmidonen-Arm-/Beinteile				1										
Myrmidonen-Thorax mir Schurz				1										
Myrmidonenschaller				1										
Schlafmatte				1										
Unterkleidung für Rüstungsteile				1										
Waffenpflegeutensilien				1										
Wolldecke				1										
					Einheiten in Gramm bei dosierbaren Stoffen, in Zentilitern bei Flüssigkeiten – ansonsten Stückzahl.									
					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:														
► <u>Innerer Kompass</u> : Der Held ist in der Lage immer zu wissen, wo Norden und Süden ist. Dadurch sind alle Orientierungsproben um 7 erleichtert. Je nach Meisterentscheid kann sich der Vorteil in Wüsten und auf Meeren sogar auf 14 erhöhen.														

Myranor-Helden für Anfänger

3.) Optimat Alantinos

Beschreibung:

Stehts standesgemäß gekleidet und auf Festen, Veranstaltungen und überall, wo die Oberschicht zusammentrifft, anzutreffen, ist dieser Diplomat aus dem Hause Alantinos. Er ist ein Partygänger und ein charismatischer Gesprächspartner, mit einem eventuell leicht abgehobenem Weltverständnis. Er hat viele Freunde, sein Wort hat gewicht, und er hat überall ein offenes Ohr – und wenn eine dieser drei Dinge nicht zutreffen sollte, hilft er da auch gerne mal mit dem einen oder anderen Zauberspruch etwas nach. Ist er in in einer Heldengruppe, dann ist möglicherweise gerade er der Intrigant, der für die Gruppe in der High Society aktiv wird, aber eventuell auch Kontakte zu gewissen Teilen der Unterwelt herstellen kann.

Vorteile:

- ▶ Ein großer Charismatiker
- ▶ Angehöriger des imperialen Adels
- ▶ Geübt darin andere zu manipulieren [notfalls durch Zauber]
- ▶ Ist selbst nur schwer manipulierbar
- ▶ Hat gute Verbindungen [verteilt die 12 Punkte vorher selbst]
- ▶ Gebildet: Kann lesen und schreiben

Nachteile:

- ▶ Gegenüber der normalen Bürgerschicht eventuell leicht abgehoben
- ▶ Eher schlechter Kämpfer
- ▶ Ist seiner Cammer (seines Hauses) gegenüber verpflichtet
- ▶ Neigt zu: Eitelkeit und krankhafter Reinlichkeit
- ▶ Neigt zu: Neugier, Goldgier, Totenangst
- ▶ Neigt zu: Spielsucht (hat dafür aber oft Glück im Spiel)

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Imperialer Meranier		
Kultur:	Imperium, Valantia, Stadtbevölkerung		
Profession:	Optimatiker, Arkaner Diplomat		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	IZ	
Größe:	178 cm	
Gewicht:	73 kg	
Haarfarbe:	Dunkelblond	
Augenfarbe:	Grau	
Haut / Fell:		
Stand:	Optimat (Alantinos)	
Titel:	Adeptus minor	
Sozialstatus:	10	

Vorteile und Nachteile:
+ Optimat, + Vollzauberer + Verbindungen: 12 (benennt die Verbindungen und verteilt die Punkte) + Alantinos-Spezialwissen (siehe Zauberbogen) + Besonderer Besitz [Magierstab] + Glück im Spiel (siehe Inventarbogen) – Spielsucht: 5 – Verpflichtungen [gegenüber dem Mentor und der Cammer] – Goldgier: 5 – Eitelkeit: 6 – Krankhafte Reinlichkeit: 5 – Neugier: 5 – Totenangst: 5

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	13			Lebenspunkte:	32		
Klugheit:	13			Ausdauer:	32		
Intuition:	14			Astralenergie:	41		
Charisma:	14			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	8		
Gewandtheit:	11			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	11			PA-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	7			FK-Basiswert:	7		

Stufe nach DSA4.1:	3	Stufe nach DSA4.0:	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	13	14	14	12	11	12	11
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Eiserner Wille I, Kulturkunde (Horasiat Valantia),							
Besondere Ortskenntnis (Sidor Valantis)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	9	9	4	Geografie (KL/KL/IN)		4
Hieb Waffen	-4	8	7	1	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		5
Raufen		8	8	2	Götter und Kulte (KL/KL/IN)		6
Ring en		7	7	0	Heraldik (KL/KL/FF)		4
Säbel	-2	8	7	1	Magiekunde (KL/KL/IN)		10
Stäbe	-2	11	11	8	Rechnen (KL/KL/IN)		6
Wurfmesser	-3	8		1	Rechtskunde (KL/KL/IN)		5
					Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		5
					Schätzen (KL/IN/IN)		5
					Staatskunst (KL/IN/CH)		6
Körperliche Talente			BE	TaW	Sternkunde (KL/KL/IN)		4
Athletik (GE/KO/KK)			×2	3	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Klettern (ME/GE/KK)			×2	3	Alt-Imperial	15	5
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5	Gemeim-Imperial	18	8
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	3	Hiero-Imperial	21	10
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	5	Kerrishitisch	18	6
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				5	Myranisch	13	8
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	5	Vinshinisch	12	6
Singen (IN/CH/CH)			-3	1	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				6	Alt-Imperiale Glyphen	15	5
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	5	Imperiale Lautzeichen	10	9
Zechen (IN/KO/KK)				4			
					Handwerk		TaW
Gesellschaft				TaW	Boote fahren (GE/KO/KK)		5
Betören (IN/CH/CH)				5	Handel (KL/IN/CH)		6
Etikette (KL/IN/CH)				8	Hauswirtschaft (IN/CH/FF)		2
Gassenwissen (KL/IN/CH)				3	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		5
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				11	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		1
Schriftlicher Ausdruck (KL/IN/IN)				5	Kochen (KL/IN/FF)		1
Sich verkleiden (MU/CH/GE)				4	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		0
Überreden (MU/IN/CH)				10	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		2
Überzeugen (KL/IN/CH)				8	Schneidern (KL/FF/FF)		0
Natur				TaW			
Fähr tensuche (KL/IN/KO)				0			
Orientierung (KL/IN/IN)				6			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				1			

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

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Triopta-Rituale			
Optimatik (Repräsentation, Rituale), Große Medidation,				Bindung (Quelle: Luft)			
Alantinos-Spezialwissen, Spontanzauberer (Essenz)							
Spontanzauber-Sonderfertigkeiten:				Triopta-AsP-Reserve:			AsP
Zauberdauer I				Maximum:			
				Triopta-Zauber:		Gerade gespeichert:	AsP
				Maximum:			
Zauber (Quellen, Typen usw.):		eZfW	wZfW	Ktrl.	Stabzauber:		RkW
Luft (MU/KL/CH) ¹		7 ↑	—	—	Bindung des Stabes		0
Wasser (MU/KL/CH)		10	—	—	Lichtzauber (keine Probe notwendig)		2
Erfolg (KL/IN/CH)		10	—	—			
Erkenntnis (KL/IN/CH)		9	—	—			
Harmonie (KL/IN/CH)		9	—	—			
Dienste (Instruktionen):			D-Bon		Siegelrituale:		RkW
Beseelung					Bindung des Siegels (MU/KL/CH)		
Elementare Manifestation							
Kontrolle über Gefühle							
Wahrnehmung					Weitere Rituale:		RkW
Verhüllung							

Zauberformeln (Matrizen)							
Name	Quelle	Anrufung/Dienst	Dauer	Wirkungsdauer	A-E	Q	ZfP
Blick durch Illusionen	Erkenntnis	Wahrnehmung	10 Akt.	5 Minuten	4	7	11
Ertränken	Wasser	Element. Manifest.	8 Akt.	ZfP* Aktionen	8	7	9
Federfall ¹	Luft	Beseelung	2 Akt.	50 Kampfgrund.	5	7	9 ↑
Großer Lauschangriff ¹	Luft	Wahrnehmung	5 Akt.	50 Kampfgrund.	7	7	7 ↑
Gute Freunde	Harmonie	Kontr. ü. Gefühle	10 Akt.	5 × ZfP* Min.	7	7	9
Kühles Wasser	Wasser	Element. Manifest.	5 Min.	ZfP* Stunden	7	7	11
Repektsperson	Erfolg	Kont. ü. Gefühle	5 Akt.	5 × ZfP* Min.	10	7	7
Stille Schritte ¹	Luft	Verhüllung	5 Akt.	5 × ZfP* Min.	3	7	11 ↑
Überzeugung d. Zufriedenheit	Harmonie	Beseelung	5 Min.	5 × ZfP* Min.	2	7	14
Verwirrung des Geistes	Erkenntnis	Kontr. ü. Gefühle	3 Akt.	5 Minuten	9	7	7

Alantinos-Spezialwissen: Bestandene Zauber mit Dienst „Verhüllung“ wirken so, als ob mit 5 ZfP* mehr bestanden; gegnerische MR ≤ 5 ignoriert.

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

eZfW, wZfW: Zauberfertigkeitsskizzenwerte für Quellen (e für Essenbeschwörungen, w für Wesensbeschwörungen)
ZfP (Matrizen): Zauberfertigkeitsskizzenpunkte für Formelzauber. Berücksichtigt Aufruferschwernis (A-E) und Qualität (Q).
D-Bon: Anrufungs-, Kontroll- und Dienst-Boni; z.B. durch das Tragen einer Triopta.
Ktrl.: Kontrollprobe-Zauberfertigkeitsskizzenwert [errechnet durch (MU+KL+IN+CH+wZfW)/5].
¹ Wird während des Zaubervorgangs die Triopta getragen, ist die Probe um 1 erleichtert.

Angriff-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	10	10	1W+1			
Dolch				1W+1	12/5	±0	0/-1	9	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	7	7	1W+0								
Ringens	10/3	±0	6	6	1W+0								
Schild:	Typ	INI	WM	PA	Manöver (Raffen/Ringen):								
Rüstung nach Trefferzonen:													
Name	Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Standard	0	2	2	2	1	1	-	-	0	0	1	2	2
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen							Links	Rechts		
Tuchrüstung	2	2	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.					Kopf		○○○			
			7 - 2 + 0 = <u>5</u>					Arme (o)		○○○ ○○○			
								Arme (u)		○○○ ○○○			
			Wunden					Brust		○○○			
			Jede Wunde führt zu:					Hüfte		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1					Beine		○○○ ○○○			
Gesamt:	2	2	○○○○○○○					Schwanz		○○○			
Notizen:													
¹ Der Magierstab gilt als magische Waffe. Magische und unheilige Wesen erleiden durch ihn Extra-Schaden. Wesen, die gegen profane Waffen immun sind, erleiden in der Regel hierdurch auch Schaden.													

Kleidung:														
Normal: Edle Kleidung, Leichte Stiefel, Ledergürtel, Calar, Lederhandschuhe, Mitra, Triopta														
Auf Reisen: Edle Kleidung, Leichte Stiefel, Ledergürtel, Calar, Lederhandschuhe, Triopta, Rüstzeug														
Ausrüstung:				#	Vermögen:									
Becher, Messing				1	Aureal									
Calar (elegant bis dekadent)				1	Argental									
Dolch & Scheide (versteckt)				1	Pekunos									
Edle Kleidung				2	Obulos									
Geldbeutel, Leder				1	Edelsteine									
Gänsekiel				2										
Handspiegel, vergoldet				1	Sonstiges:									
Ledergürtel				1										
Lederhandschuhe, Paar				1	Proviant:									#
Leichte Stiefel, Paar				1	*Valantia Spätlese (in Weinflasche) ¹									100
Magierstab als Stab				1										
Mitra (eine Kopfbedeckung)				1										
Notizbuch				1										
Pflegemittel (Duftöl, Haustsalbe, Seife)				1										
Pflegezeug (Kamm, Rasiermesser, Schwamm)				1										
Schmuck (Goldring, Gewandknopf)				1										
Spielkarten, Goldrand				1										
Tinte in Tintenfässchen				1										
Triopta (Halbmaske, mit Edelsteinspittern)				1										
Tuchrüstung, verziert				1										
Umhängetasche (groß, edel bestickt)				1										
Weinflasche*				1										
Zunderdose (Feuerstein, Stahl, Zunder)				1	Einheiten in Gramm bei dosierbaren Stoffen, in Zentilitern bei Flüssigkeiten – ansonsten Stückzahl.									
					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:														
► <u>Glück im Spiel</u>: Der Charakter hat eine besondere intuitive Gabe bei Spielen seine Chancen bzw. die seiner Mitspieler vorherzuahnen. Eventuelle Intuitionsproben sind erleichtert um 7. ¹ Valantischer Wein aus Trauen und Äpfeln mit relativ geringen Alkoholgehalt, lieblich im Geschmack.														

Myranor-Helden für Anfänger

4.) Optimat Onachos

Beschreibung:

Verschlossen, seltsam und als nicht ganz von dieser Welt könnte man diesen Herren bezeichnen. In einen schwarzen Mantel gekleidet und eine Totenkopfmaske tragend, gibt er ein oftmals gar gruseliges Bild ab. In Wahrheit ist dieser Herr jedoch ein Optimat aus dem Hause Onachos, immer auf der Suche nach verloren gegangendem Wissen der alten Zeit. Seine Spezialität ist dabei die Wesensbeschwörung, allem voran die der Seelen aus der Totenwelt. Selbst unter Seinesgleichen als skurril geltend, ist jedoch seine geistige Nähe zu den Feenwesen, denen er angeblich schon auf seiner Knochenflöte Lieder vorgespielt haben soll, oder war es immer die gleiche Fee?

► Bann- und Schutzkreise:

Die Bannkreise dieses Magiers können Untote einsperren (saugen sie auf, wenn diese ihnen zu nahe kommen), die Schutzkreise sie aussperren. Die Wirkung ist zudem zeitlich begrenzt.

Ablauf: Erstellen des Kreises (i.d.R. Probe auf Malen/Zeichnen), erschwert um die Komplexität (in diesem Fall 5), aktivieren des Kreises (Probe auf KL/IN/FF mit dem RkW als Talentwert).

► Die Bannklinge:

Der Langolch des Zauberers wurde einem speziellen Ritus unterworfen und gilt nun als sog. Bannklinge. Diese vereinfacht nicht nur seine Beschwörungen, sondern ist im Notfall auch seine letzte Rettung, denn sie vermag es im Kampfeinsatz die Zaubermatrix der von ihm selbst beschworenen Wesen zu zerstören und sie damit gewaltsam zurückzuschicken.

Vorteile:

- Talentierter externer Wesensbeschwörer [Feen, Totenwesen, Stellare]
- Angehöriger des imperialen Adels
- Feenfreund
- Kann in fremde Träume eindringen
- Kennt Bann- und Schutzkreise gegen Untote
- Gebildet: Kann lesen und schreiben

Nachteile:

- Weltfremd und mental recht jenseitig
- Bittsteller [kann/will beschworenen Wesen nichts befehlen]
- Unfähig zu internen Wesensbeschwörungen
- Eher schlechter Kämpfer
- Ist seiner Cammer (seines Hauses) gegenüber verpflichtet
- Leidet unter Mondsucht
- Neigt zu: Neugier

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Imperialer Meranier		
Kultur:	Imperium, Mayenios, Landbevölkerung		
Profession:	Optimatiker, Wesensbeschwörer		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	IZ	
Größe:	182 cm	
Gewicht:	77 kg	
Haarfarbe:	Glatze (ansonsten schwarz)	
Augenfarbe:	Schwarz	
Haut / Fell:		
Stand:	Optimat (Onachos)	
Titel:	Adeptus minor	
Sozialstatus:	9	

Vorteile und Nachteile:
+ Besonderer Besitz + Optimat, + Vollzauberer, + Onachos-Spezialwissen (siehe Zauberbogen) + Feenfreund (siehe Inventarbogen) + Hohe Lebenskraft: 6 – Bittsteller (kann beschworenen Wesen keine Befehle erteilen) – Feste Gewohnheit [benötigt eine aus Elfenbein oder Knochen gefertigte Flöte für Beschwörungen] – Mondsüchtig (siehe Kampfbogen) – Neugier: 6 – Unfähigkeit für: Dämonen, – Unvermögen für: Inspiration – Verpflichtungen [gegenüber dem Mentor und der Cammer] – Weltfremd [gesellschaftliches Treiben]

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	14			Lebenspunkte:	35		
Klugheit:	13			Ausdauer:	30		
Intuition:	14			Astralenergie:	41		
Charisma:	14			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	6		
Gewandtheit:	11			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	11			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	11			PA-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	8			FK-Basiswert:	8		

Stufe nach DSA4.1:	3	Stufe nach DSA4.0:	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	13	14	14	12	11	11	11
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	10	9	5	Anatomie (MU/KL/FF)		5
Hieb Waffen	-4	8	7	1	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		10
Raufen		8	8	2	Götter und Kulte (KL/KL/IN)		7
Ringen		7	7	0	Heraldik (KL/KL/FF)		5
Säbel	-2	8	7	1	Magiekunde (KL/KL/IN)		11
Stäbe	-2	12	11	9	Pflanzenkunde (MU/IN/FF)		7
Wurfmesser		8		1	Philosophie (KL/KL/IN)		7
					Rechnen (KL/KL/IN)		7
					Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		9
					Schätzen (KL/IN/IN)		5
Körperliche Talente			BE	TaW	Sternkunde (KL/KL/IN)		8
Athletik (GE/KO/KK)			×2	3	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Klettern (ME/GE/KK)			×2	4	Alt-Imperial	15	8
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5	Gemein-Imperial	18	5
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	5	Hiero-Imperial	21	10
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	3	Myranisch	13	4
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				7			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	5			
Singen (IN/CH/CH)			-3	5	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				6	Alt-Imperiale Glyphen	15	7
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	1	Imperiale Lautzeichen	10	7
Zehen (IN/KO/KK)				0			
					Handwerk		TaW
Gesellschaft				TaW	Boote fahren (GE/KO/KK)		1
Etikette (KL/IN/CH)				7	Heilkunde: Seele (IN/CH/CH)		7
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				5	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		5
Überreden (MU/IN/CH)				6	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		1
Überzeugen (KL/IN/CH)				4	Kochen (KL/IN/FF)		1
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		0
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		10
					Musizieren (IN/CH/FF)		7
					Schlösser knacken (IN/FF/FF)		5
Natur				TaW	Schneidern (KL/FF/FF)		0
Fährtenuche (KL/IN/KO)				5			
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				1			
Orientierung (KL/IN/IN)				6			
Wetervorhersage (KL/IN/IN)				2			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				2			

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

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Triopta-Rituale			
Optimatik, Große Meditation, Onachos-Spezialwissen,				Bindung (Quelle: Endgültigkeit)			
Spontanzauberer (Essenz, Stufe „Geist“), Bannklinge,							
Großbeschwörung (s. Kampfbogen), Wesensbindung I ⁴ ,							
Wesensformer I ⁵ , Regeneration I (s. Inventarbogen)				Triopta-AsP-Reserve:			AsP
Spontanzauber-Sonderfertigkeiten:				Maximum: --			
Zauberdauer I				Triopta-Zauber:		Gerade gespeichert:	AsP
				Maximum: --			
Zauber (Quellen, Typen usw.):		eZfW	wZfW	Ktrl.	Stabzauber:		Vol. RkW
Begierde (KL/IN/CH) ¹³		—	9 ↑	13 ↑	Bindung des Stabes		0
Endgültigkeit (KL/IN/CH) ¹²³		10	10 ↑	13 ↑	Lichtzauber (keine Probe)		2
Erkenntnis (KL/IN/CH) ¹³		6	6 ↑	12 ↑			5
Zauberei (KL/IN/CH) ¹³		0	—	—			
Feenwelten (MU/KL/IN) ¹³		—	7 ↑	12 ↑			
Totenwesen (MU/MU/CH) ¹³		—	10 ↑	13 ↑			
Dya'Khol (MU/MU/CH) ¹³		0	—	—			
Dienste (Instruktionen):			Boni		Siegelrituale:		RkW
Beseelung					Bindung des Siegels (MU/KL/CH)		5
Traumbesuch							
					Bann- und Schutzkreise: (KL/IN/FF)		Kplx. RkW
					Bann- und Schutz gegen Untote		5
							5

Zauberformeln (Matrizen)								
Name	Quelle	Anrufung/Dienst	Dauer	Wirkungsdauer	A-E	K-E	Q	ZfP
Blick durch Illusionen	Erkenntnis	Beseelung	10 Akt.	5 Minuten	4		6	8
Fremdes Schriftentum	Erkenntnis	Beseelung	5 Min.	ZfP* Std.	5		6	7
Ruf der Betörenden ³	Begierde	Invokation	30 Min.	≤ 1 Tag	10	+3	7	6 ↑
Ruf des Lichtwichtels ³	Feenwelten	Invokation	30 Min.	≤ 1 Tag	4	−2	7	10 ↑
Ruf der Nymphe ³	Feenwelten	Invokation	30 Min.	≤ 1 Tag	6	−1	7	8 ↑
Ruf des Nekromentors ³	Totenwesen	Invokation	30 Min.	≤ 1 Tag	10	+5	7	7 ↑
Ruf der verlorenen Seele ³	Totenwesen	Invokation	30 Min.	≤ 1 Tag	5	+2	5	10 ↑
Ruf der Walküre ³	Totenwesen	Invokation	30 Min.	≤ 1 Tag	10	+3	7	7 ↑
Ruf des Kundschafters ³	Erkenntnis	Invokation	30 Min.	≤ 1 Tag	5	+1	7	8 ↑
Traumbotschaft ²	Endgültigkeit	Traumbesuch	1 Std.	ZfP* × 5 Min.	11		7	6 ↑
Versinke in Schlaf ²	Endgültigkeit	Beseelung	5 Akt.	50 Kampfrunden	8		7	9 ↑

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.

eZfW, wZfW: Zauberfertigkeitsskizzen für Quellen (e für Essenzbeschwörungen, w für Wesensbeschwörungen)
ZfP (Matrizen): Zauberfertigkeitsskizzen für Formelzauber. Berücksichtigt Aufruferschwernis (A-E) und Qualität (Q).
Ktrl.: Kontrollprobe-Zauberfertigkeitsskizzen [errechnet durch (MU+KL+IN+CH+wZfW)/5].
K-E: Erschwernis auf die Kontrollprobe [für Bittsteller]. Die Werte sind hier bereits erleichtert um 3 (Feenfreund), sowie um ein gerundetes Drittel der Qualität der Formel. Negative Werte stehen für Erleichterungen.

¹ Der wZfW-Wert gilt nur für externe Wesensbeschwörungen (Invokation) durch freiwillige Einschränkung.
² Wird während des Zaubervorgangs die Triopta getragen, ist die Probe um 1 erleichtert.
³ Die Bannklinge erleichtert bei Wesensbeschwörungen Aufruf- und Kontrollprobe um je 1.
⁴ Wesen der Stufe „Geist“ können an Ort, Person oder ein Artefakt gebunden werden.
⁵ Wesen der Stufe „Geist“ können noch nachträglich Eigenschaften geändert/hinzugefügt werden (kostet AsP).

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis							
7		7		8		11							
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP			
Magierstab als Stab ¹				1W+1	11/4	±0	-1/-1	13	11	1W+1			
Magischer Langdolch (Bannklinge) ¹²				1W+2	12/4	±0	0/0	10	8	1W+2			
Kampf-Sonderfertigkeiten:													
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK	# Mun.					
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):							
Raufen	10/3	±0	7	7	1W+0								
Ringens	10/3	±0	6	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	Ges.	gRS	gBE
Standard	0	2	2	2	0	0	-	-	0	0	1	2	2
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen							Links	Rechts		
Tuchrüstung	2	2	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.					Kopf		○○○			
			7 - 2 + 0 = <u>5</u>					Arme (o)		○○○ ○○○			
								Arme (u)		○○○ ○○○			
			Wunden					Brust		○○○			
			Jede Wunde führt zu:					Hüfte		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1					Beine		○○○ ○○○			
Gesamt:	2	2	○○○○○○○					Schwanz		○○○			
Notizen:													
► Mondsüchtig: Dieser Nachteil äußert sich bisweilen in Glücksgefühlen, Leichtsinnigkeit, Rastlosigkeit, einer leichten Entrückung bis hin zu Schlafwandeln oder falschen/richtigen Visionen. Der Nachteil wirkt sich am ehesten um die Vollmondphasen herum aus, und zwar dann, wenn man länger dem Mondlicht ausgesetzt ist. ↳ Großbeschwörung: Erlaubt es den ZfW von Zaubern mit einem eZfW oder wZfW von mindestens 7 für die Dauer eines Zaubers um weitere 7 Punkte zu steigern. Der Nachteil: Die Ritualdauer verlängert sich dadurch um eine halbe Stunde (Essenzen) bzw. um die A-E in Stunden (Wesen). Bei Wesensbeschwörungen ist es zudem erlaubt den Ritualplatz besonders vorzubereiten und dadurch Proben auf Magiekunde sowie Malen/Zeichnen abzulegen, deren halben TaP* man dann jeweils dem ZfW hinzufügen kann. Dadurch verlängert sich die Ritualdauer allerdings auf einen Tag.													
¹ Der Magierstab gilt als magische Waffe. Magische und unheilige Wesen erleiden durch ihn Extra-Schaden. Wesen, die gegen profane Waffen immun sind, erleiden in der Regel hierdurch auch Schaden. ² Wie oben, nur dass hiermit den selbst beschworenen Wesen zusätzlich massiver Schaden zugefügt werden kann.													

Kleidung:														
Normal: Kleidung, Ledergürtel, Amulett, Leichte Stiefel, Handschuhe, Kapuzenmantel, Rüstzeug, Triopta														
Ausrüstung:				#	Vermögen:									
Amulett (silberner Rabe)				1	Aureal									
Dietriche, Sortiment				1	Argental									
Federmesser				1	Pekunos									
Geldbeutel, Leder				1	Obulos									
Gänsekiel				2	Edelsteine									
Gürteltasche, schwarz				2										
Handschuhe (Paar, Leder, schwarz)				1	Sonstiges:									
Ledergürtel, schwarz				1										
Kapuzenmantel (schwarz,edel aber schlicht)				1	Proviant:									#
Kelch, Messing				1	*Weihrauch (in kleinem Säckchen)									50
Kerzen				10	*Kandierte Mandeln (Feengeschenk, in Säckchen)									20
Kleidung (schwarz, edel aber schlicht)				1	*Wasser (in Wasserschlauch)									100
Kleines Säckchen*				2										
Knochenflöte				1										
Löschbims				1										
Magischer Langdolch (Bannklinge) & Scheide				1										
Leichte Stiefel (Paar, schwarz)				1										
Magierstab als Stab				1										
Notizbuch				1										
Schreibkreide				3										
Triopta (Halbmaske, Totenschädel)				1										
Tintenfasschen mit Tinte				1										
Tuchrüstung (schwarz, glanzschwarz bestickt)				1	Einheiten in Gramm bei dosierbaren Stoffen, in Zentilitern bei Flüssigkeiten – ansonsten Stückzahl.									
Wasserschlauch				1										
Zunderdose (Feuerstein, Stahl, Zunder)				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:														
► Feenfreund: Erleichtert sämtliche Kontrollproben bei Feenbeschwörungen um 3 (bereits eingetragen) und sorgt unabhängig davon in seltenen Fällen dafür, dass hilfsbereite Feen den Charakter in seltenen Fällen auch so aufsuchen. Sämtliche Boni durch diesen Vorteil sind auf dem Zauberbogen bereits berücksichtigt. ↳ Regeneration I (Astralpunkte): Der Held regeneriert einen Astralpunkt mehr als üblich pro Nacht. Im Regelfall also 1W6+1 AsP anstatt 1W6 AsP.														

Myranor-Helden für Anfänger

5.) Optimat Partholon

Beschreibung:

Traditionell für das Leben und den Aufstieg in der Armee geboren ist dieser Optimat aus dem Hause Partholon. Eventuell ist er bereits ein Offizier, doch ein normaler Krieger ist er nicht. Zwar hat auch er natürlich dem Umgang mit der Waffe trainiert, doch ist er in erster Linie eines – ein Kampfmagier. Als solcher hat er gelernt immer einen kühlen Kopf zu bewahren, um die Übersicht nicht zu verlieren. Der Umgang mit dämonischen Kräften hat ihn ein wenig an den Rand gedrängt (nicht, dass er dadurch ausgestoßen wäre), vielleicht gerade der Grund der Armee erstmal den Rücken zu kehren und seine Erfahrungen im Heldentum zu suchen – auch typisch für Partholoner.

Vorteile:

- ▶ Talentierter Kampfmagier [u.a. Feuer, Flächenzauber]
- ▶ Angehöriger des imperialen Adels
- ▶ Besitzt einen kühlen Kopf
- ▶ Ein recht guter Kriegstaktiker
- ▶ Gebildet: Kann lesen und schreiben

Nachteile:

- ▶ Ist seiner Cammer (seines Hauses) gegenüber verpflichtet
- ▶ Neigt zu: Arroganz, Vorurteilen, Autoritätsgläubigkeit, Neugier

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Imperialer Meranier		
Kultur:	Imperium, Corabeni, Landbevölkerung		
Profession:	Optimatiker, Kampfmagier		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	IZ	
Größe:	179 cm	
Gewicht:	74 kg	
Haarfarbe:	Hellbraun	
Augenfarbe:	Blau	
Haut / Fell:		
Stand:	Optimat (Partholon)	
Titel:	Adeptus minor	
Sozialstatus:	9	

Vorteile und Nachteile:
+ Optimat, + Vollzauberer, + Partholon-Spezialwissen (siehe Zauberbogen) + Besonderer Besitz [ein besonderer Magierstab] + Ausdauernd: 2 – Arroganz: 5 – Autoritätsgläubig: 6 – Neugier: 5 – Prinzipientreue [angemessene Höflichkeit, Verbergen jeglicher Emotion, keine Spontanität]: 10 – Verpflichtungen [gegenüber dem Mentor und der Cammer] – Vorurteile [Haus Ennandu und die Serover (Demokratie ist Aufwieglertum!)]: 6

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	14			Lebenspunkte:	36		
Klugheit:	13			Ausdauer:	36		
Intuition:	13			Astralenergie:	42		
Charisma:	13			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	11			Magieresistenz:	6		
Gewandtheit:	12			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	12			PA-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	8			FK-Basiswert:	7		

Stufe nach DSA4.1:	3	Stufe nach DSA4.0:	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	13	13	13	11	12	12	12
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	10	8	3	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		3
Hieb Waffen	-4	13	12	10	Götter und Kulte (KL/KL/IN)		3
Raufen		11	10	6	Heraldik (KL/KL/FF)		7
Ringern		9	8	2	Kriegskunst (KL/KL/CH)		8
Säbel	-2	9	7	1	Magiekunde (KL/KL/IN)		7
Speere	-3	12	12	9	Rechnen (KL/KL/IN)		3
Stäbe	-2	8	8	1	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		3
Wurfmesser	-3	8		1	Schätzen (KL/IN/IN)		3
					Tierkunde (MU/KL/IN)		4
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	6	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Klettern (MU/GE/KK)			×2	5	Alt-Imperial	15	5
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	6	Gemeim-Imperial	18	8
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	4	Hiero-Imperial	21	10
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	1	Myranisch	13	4
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				8			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	4			
Singen (IN/CH/CH)			-3	1	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				6	Alt-Imperiale Glyphen	15	5
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	1	Imperiale Lautzeichen	10	5
Zechen (IN/KO/KK)				1			
					Handwerk		TaW
Gesellschaft				TaW	Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)		4
Etikette (KL/IN/CH)				6	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		5
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				6	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		3
Überreden (MU/IN/CH)				6	Kochen (KL/IN/FF)		1
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		0
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		2
					Schneidern (KL/FF/FF)		0
Natur				TaW			
Fähr tensuchen (KL/IN/KO)				3			
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				1			
Orientierung (KL/IN/IN)				6			
Wettervorhersage (KL/IN/IN)				2			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				2			

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	13	13	13	11	12	12	12
Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Triopta-Rituale			
Optimatik, Große Medidation, Partholon-Spezialwissen,				Bindung (Quelle: Feuer)			
Spontanzauberer (Instruktion), Verbotene Pforten²,							
Konzentrationsstärke (ab Mut 15)							
Spontanzauber-Sonderfertigkeiten:				Triopta-AsP-Reserve:			AsP
Zauberdauer I				Maximum: --			
				Triopta-Zauber:		Gerade gespeichert:	AsP
				Maximum: --			
Zauber (Quellen, Typen usw.):		eZfW	wZfW	Ktrl.	Stabzauber:		Vol. RkW
Feuer (MU/KL/CH)¹		10 ↑	—	—	Bindung des Stabes		0
Erz (MU/KL/CH)		8	—	—	Doppeltes Maß (keine Probe)		1
Aggression (KL/IN/CH)		7	—	—	Lichtzauber (keine Probe)		2
Carafai (MU/MU/CH)		8	—	—			
Humus (MU/KL/CH)		6	—	—			
Dienste (Instruktionen):			D-Bon		Siegelrituale:		RkW
Beseelung					Bindung des Siegels (MU/KL/CH)		
Explosion							
Fixierung							
Schadenszauber					Weitere Rituale:		Kplx. RkW
Schutz							
Zauberformeln (Matrizen)							
Name	Quelle	Anrufung/Dienst	Dauer	Wirkungsdauer	A-E	Q	ZfP
Dreifaches Gewicht	Erz	Beseelung	5 Akt.	ZfP* Akt.	7	7	8
Silberner Schutz	Erz	Beseelung	3 Akt.	5 Minuten	6	7	9
Feuerball¹	Feuer	Explosion	10 Akt.	perman./natürl.	13	7	4 ↑
Feuerhand¹	Feuer	Schadenszauber	3 Akt.	perman./natürl.	7	7	10 ↑
Kampfinspiration	Aggression	Beseelung	10 Akt.	50 Kampfrund.	7	7	7
Massenmord	Carafai	Explosion	20 Akt.	perman./natürl.	11	7	4
Fesselranken	Humus	Fixierung	10 Akt.	ZfP* Akt.	5	7	8
Schutz vor Feuer¹	Feuer	Schutz	30 Min.	ZfP*/3 Tage	5	5	10 ↑
Partholon-Spezialwissen: Bestandene Zauber mit Dienst „Explosion“ wirken so, als ob mit 3 ZfP* mehr bestanden; das Zauberwirken wird durch Verwundungen (Wunden, niedrige LeP) nicht beeinträchtigt. Siegelrituale: Den dazu benötigten Siegelring erhält der Optimat erst als Adeptus maior von seinem Mentor zurück.							
eZfW, wZfW: Zauberfertigskeitswerte für Quellen (e für Essenzbeschwörungen, w für Wesensbeschwörungen) ZfP (Matrizen): Zauberfertigkeitpunkte für Formelzauber. Berücksichtigt Aufruferschwernis (A-E) und Qualität (Q). D-Bon: Anrufungs-, Kontroll- und Dienst-Boni; z.B. durch das Tragen einer Triopta. Ktrl.: Kontrollprobe-Zauberfertigkeitwert [errechnet durch (MU+KL+IN+CH+wZfW)/5]. ¹ Wird während des Zaubervorgangs die Triopta getragen, ist die Probe um 1 erleichtert. ² Erlaubt es mittels eines kurzen Rituals Lebenspunkte 1:1 ins Astralpunkte umzuwandeln.							

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis							
8		7		7		11							
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP			
Magierstab (sehr kurz) ¹				1W-1	11/5	-1	1/1	14	13	1W-1			
Magierstab (kurz) ¹				1W+0	11/4	±0	1/1	14	13	1W+0			
Doros (Speer, ca. 2 m)				1W+5	12/2	-1	0/-2	12	10	1W+5			
Kampf-Sonderfertigkeiten:													
Aufmerksamkeit													
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK	# Mun.					
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):							
Raufen	10/3	±0	10	9	1W+0								
Ringeln	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	Ges.	gRS	gBE
Standard	0	2	2	2	1	1	-	-	1	1	2	2	2
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen							Links	Rechts		
Gambeson	2	2	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.					Kopf		○○○			
			7 - 2 + 0 = <u>5</u>					Arme (o)		○○○ ○○○			
								Arme (u)		○○○ ○○○			
			Wunden					Brust		○○○			
			Jede Wunde führt zu:					Hüfte		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1					Beine		○○○ ○○○			
Gesamt:	2	2	○○○○○○○					Schwanz		○○○			
Notizen:													
¹ Beide Einträge der Waffe „Magierstab“ gelten für den selben Magierstab. Der zweite Eintrag gilt für den Stab bei doppelter Länge (Stabzauber: Doppeltes Maß). Der Stab wird in beiden Fällen als Hieb- und Stoßwaffe geführt. Der Stab gilt zudem als besonderer Besitz und ist daher besser zu führen als andere Magierstäbe der gleichen Gattung.													

Kleidung:														
Normal: Hochwertige Kleidung, Calar, Mantel, Ledergürtel, Leichte Stiefel, Handschuhe, Rüstzeug, Triopta														
Ausrüstung:				#	Vermögen:									
Calar, militärisch				1	Aureal									
Doros (Speer, ca. 2m)				1	Argental									
Feldflasche				1	Pekunos									
Federmesser				1	Obulos									
Gambeson (Wattierter Waffenrock)				1	Edelsteine									
Geldbeutel, Leder				1										
Gänsekiel				2	Sonstiges:									
Gürteltasche, Hartleder				2										
Handschuhe, Leder				1	Proviant:									#
Hochwertige Kleidung				1	Wasser (in Feldflasche)									100
Ledergürtel				1										
Leichte Stiefel				1										
Löschbims				1										
Magierstab (sehr kurz, Alabaster)				1										
Mantel mit Rangabzeichen				1										
Notizbuch				1										
Stabgürteltasche				1										
Tintenfasschen mit Tinte				1										
Triopta (Vollmaske, Schneesilber)				1										
Umhängetasche				1										
Verbandszeug				1										
Zunderdose (Feuerstein, Stahl, Zunder)				1										
					Einheiten in Gramm bei dosierbaren Stoffen, in Zentilitern bei Flüssigkeiten – ansonsten Stückzahl.									
					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:														
Der Zauberstab gilt als besonderer Besitz, daher der Waffenmodifikator von +1/+1.														
Das Tragen der Triopta hat Einfluss auf die magischen Fähigkeiten (Feuer +1), Alle Boni bereits eingetragen.														

Myranor-Helden für Anfänger

6.) 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, hat auch er im Imperium laut Bündnisregeln als Exzellenz angesprochen zu werden, worauf er mitunter besteht. Ansonsten ist dieses Fleisch gewordene Sinnbild von Tapferkeit als Stammeskrieger durchdrungen vom Glauben an die Kriegerehre, sowie der alten Stammesregel: „Nimm dir von deinen Untergebenen was du brauchst – verschenke was du nicht brauchst.“ Eine Ausnahme bildet hier aber sicher seine Lieblingswaffe, der Caprodoros, eine etwa 2,4 m lange Lanze – nicht, dass er sie wirklich nötig hätte.

Vorteile:

- ▶ Sehr guter Nahkämpfer [Infanteriewaffen]
- ▶ Effektive natürliche Waffen [Krallen, Gebiss]
- ▶ Tötlich, selbst im waffenlosen Kampf
- ▶ Angehöriger des leonischen Adels
- ▶ Hoher natürlicher Rüstungsschutz
- ▶ Besitzt eine überdurchschnittliche Körperbalance
- ▶ Besitzt ein einschüchterndes Gebrüll

Nachteile:

- ▶ Neigt zu: Aberglauben, Arroganz, Jähzorn, Neugier
- ▶ Neigt zu: Gerechtigkeitswahn, Vorurteilen
- ▶ Besitzt einen impulsiven Charakter
- ▶ Es fällt schwer seine Präsenz zu verbergen
- ▶ Gemieden von den meisten Fluchttieren

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Leonir		
Kultur:	Arrhabash (Rhacornos, Landbevölkerung)		
Profession:	Stammeskrieger		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	IZ	
Größe:	221 cm	
Gewicht:	111 kg	
Haarfarbe:	Sandfarben (dunkel)	
Augenfarbe:	Dunkelbraun	
Haut / Fell:	Sandfarben	
Stand:	Leonischer Adel	
Titel:		
Sozialstatus:	8	

Vorteile und Nachteile:
+ Balance (siehe Inventarbogen), + Zusätzliche Gliedmaßen [Balance-Schwanz] + Natürliche Waffen (siehe Kampfbogen) + Natürlicher Rüstungsschutz [RS+2] + Einschüchterndes Gebrüll (siehe Talentbogen und Inventarbogen) – Aberglaube [Frauen auf dem Schlachtfeld bringen Unglück]: 5 – Arroganz: 5, – Gerechtigkeitswahn: 4 – Impulsiv, – Jähzorn: 6 – Nahrungsrestriktion [Fleischfresser] – Neugier: 5 – Prinzipientreue [Ehrenkodex der Leonir, ehrenhafter Kampf, kein Hinterhalt]: 10 – Raubtiergeruch – Vorurteile [Makshamauni, tun herrscherlich sind aber verweichlicht]: 6

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	16			Lebenspunkte:	42		
Klugheit:	11			Ausdauer:	43		
Intuition:	12			Astralenergie:	0		
Charisma:	14			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	11			Magieresistenz:	4		
Gewandtheit:	12			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	14			AT-Basiswert:	9		
Körperkraft:	15			PA-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	8			FK-Basiswert:	8		

Stufe nach DSA4.1:	3	Stufe nach DSA4.0:	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
16	11	12	14	11	12	14	15
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Geländekunde: Steppe, Kulturkunde (Rhacornos)				Einschüchterndes Gebrüll (MU/IN/CH)			7
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	12	10	5	Götter und Kulte (KL/KL/IN)		4
Hieb Waffen	-4	12	10	5	Heraldik (KL/KL/FF)		6
Infanteriewaffen	-3	15	14	12	Kriegskunst (MU/KL/CH)		6
Lanzenreiten		14		5	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		4
Raufen		14	13	10	Rechnen (KL/KL/IN)		4
Ringern		14	13	10	Rechtskunde (KL/KL/IN)		5
Säbel	-2	9	8	0	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		5
Schleuder	-2	15		7	Tierkunde (MU/KL/IN)		6
Speere	-3	12	10	5			
Wurfmesser	-3	8		0			
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK) ¹			×2	10 ↑	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Klettern (MU/GE/KK)			×2	5	Gemein-Imperial	18	5
Körperbeherrschung (MU/IN/GE) ¹			×2	8 ↑	Myranisch	13	7
Reiten (MU/IN/GE)			-2	6	Leonal (Khorru)	20	10
Schleichen (MU/IN/GE)				4			
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	0			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				8			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	2	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Singen (IN/CH/CH)			-3	-2			
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				7			
Stimmen imitieren (KL/IN/CH)			-4	-3			
Tanzen (CH/GE/GE) ¹			×2	-1 ↑	Handwerk		TaW
Zechen (IN/KO/KK)				5	Abrichten (MU/IN/CH)		4
Gesellschaft				TaW	Boote fahren (GE/KO/KK)		-1
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				4	Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)		-2
Sich verkleiden (MU/CH/GE)				-4	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		6
Überreden (MU/IN/CH)				5	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		5
					Kochen (KL/IN/FF)		2
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		5
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		2
					Schneidern (KL/FF/FF)		-1
Natur				TaW	Viehzucht (KL/IN/KK)		5
Fährtsuchen (KL/IN/KO)				8			
Orientierung (KL/IN/IN)				8			
Wettervorhersage (KL/IN/IN)				4			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				8			
					¹ Bonus von 3, aber nur, wenn das Talent im Zusammenhang mit Körperbalance ausgeübt wird.		

Attacke-Basis		Parade-Basis			Fernkampf-Basis			Initiative-Basis					
9		8			8			11					
Nahkampfwaffen:					TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Caprodoros (Lanze, ca. 2,4 m)					1W+6	13/3	±0	0/-2	15	12	1W+6		
Garmesh (Krummdolch)					1W+2	12/5	±0	0/0	12	10	1W+2		
Raubtiergebiss (natürliche Waffe, Raufen-Probe)					1W+4	—	±0	0/0	15 †	—	1W+4		
Krallen (natürliche Waffe, Raufen- oder Ringen-Probe)					Näheres siehe Notizen im Inventarbogen.								
Kampf-Sonderfertigkeiten:													
Rüstungsgewöhnung I (Brustharnisch, Büffelleder), Wuchtschlag ¹ ,													
Waffenloser Kampfstil: Leonischer Stil (erhöht u. a. diverse Werte in Raufen und Ringen)													
Fernkampfwaffen:					TP	Entfernung		TP/Entfern.	FK	# Mun.			
Bola					1W+2 ¹	0/5/15/25/40		-/0/0/0/0	16	—			
Waffenloser Kampf:					TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):			
Raufen					10/2 †	±0	15 †	14 †	1W+4 †	Wuchtschlag ¹			
Ringen					10/2 †	±0	14	13	1W+4 †	Manöver (Raufen/Ringen):			
Schild:					Typ		INI	WM	PA	Auspendeln, Beinarbeit, Biss. Block, Doppel-			
										schlag ² , Eisenarm ⁴ , Gerade ¹ , Griff, Halten,			
										Klammer ³ , Knie, Kopfstoß, Kreuzblock ⁵ ,			
										Niederringen ⁶ , Schmetterschlag ⁷ , Schwanz-			
										Schlag, Schwinger, Schwitzkasten ⁸ , Tritt ¹ ,			
										Würgegriff			
Rüstung nach Trefferzonen:													
Name	Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Standard	2	4	2	4	2	2	-	-	2	2	1	3	0
Ohne Rüstung	2	2	2	2	2	2	-	-	2	2	0	2	0
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen							Links		Rechts	
Brustharnisch, Büffelled.	1	1 ↓	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.					Kopf		○○○			
			8 - 0 + 0 = <u>8</u>					Arme (o)		○○○		○○○	
								Arme (u)		○○○		○○○	
			Wunden					Brust		○○○			
			Jede Wunde führt zu:					Hüfte		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1					Beine		○○○		○○○	
Gesamt:	3 †	0	○○○○○○					Schwanz		○○○			
Notizen:													
¹ Waffen-AT (Wuchtschlag) oder Raufen-AT (Gerade, Tritt) erschwert um freiwilliges X. Schaden erhöht sich um X.													
² Raufen-AT erschwert um 4. Der Verteidiger muss entweder zwei Raufen-PA hintereinander oder eine Probe auf Ausweichen (letztere erschwert um 6) bestehen, um den Schlag abzuwenden. Bei Misserfolg verliert er gleich zweimal TP auf Ausdauer.													
³ Wird geklammert, muss der Gegner neben einer PA-Probe eine KK-Probe, erleichtert/erschwert um die 2-fache KK-Differenz ablegen, oder er kann keine regulären Aktionen mehr ausführen.													
⁴ Erlaubt es nur mit dem Arm, einen gegnerischen Angriff mit der Waffe zu parieren (PA-Probe auf Raufen). Bei Gelingen geht der Schaden nur auf die Ausdauer, andernfalls auf den Arm und die Lebenspunkte.													
⁵ Ermöglicht es Tritte, hohe Tritte und Sprungtritte mittels einfacher Raufen-PA ohne Erschweris abzuwehren. Freiwillige Erschweris um X kann als Punkte in der nächsten Runde auf Raufen/Ringen-AT/PA verteilt werden.													
⁶ Raufen-Angriff erschwert um 4 (freiwillig auch um weitere X für mehr Schaden). Gelingt die Probe und übersteigt der Schaden die Körperkraft des Gegners, muss dieser eine KK-Probe ablegen oder er stürzt.													
⁷ Raufen-Angriff; sind die TP (A) am Ende höher als die KO des Gegners, so muss dieser eine KO-Probe ablegen, um nicht sofort ohnmächtig zu werden (beim doppelten KO-Wert auch ohne Probe). Kombinierbar mit der Geraden.													
⁸ Ringen-Technik für Gegner am Boden. Gegner im Schwitzkasten können nicht angreifen, nur parieren. Mit jeder Kampfrunde X im Schwitzkasten ist die AT-Probe zum Aufrechterhalten erleichtert um X, die PA-Probe zusätzlich erschwert um X, der Schaden erhöht um X. Der Schwitzkasten endet mit einer erfolgreichen Ringen-Parade.													

Kleidung:														
Normal: Lendenschurz, Ledergürtel, Mantel aus rotem Tuch, Rüstzeug														
Ausrüstung:				#	Vermögen:									
Bola				1	Aureal									
Brustharnisch, Büffelleder				1	Argental									
Caprodoros (Speer, ca. 2,4m)				1	Pekunos									
Feuerstein & Eisen				1	Obulos									
Garmesh (Krummdolch) & Scheide				1	Edelsteine									
Geldbeutel, Leder				1										
Gürteltasche, Hartleder				4	Sonstiges:									
Ledergürtel				1										
Lendenschurz (Stoff, mit Rudelemblem)				1	Proviant:									#
Mantel aus rotem Tuch, edel (Standessymbol)				1	*Wasser (in Wasserschlauch)									100
Pechfackel				1										
Tuchbeutel mit Tragegurt				1										
Waffenpflegeset				1										
Wasserschlauch*				1										
					Einheiten in Gramm bei dosierbaren Stoffen, in Zentilitern bei Flüssigkeiten - ansonsten Stückzahl.									
					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:														
► Balance: Alle Gewandtheitsproben sind um 2, und gewisse körperliche Talente um 3 erleichtert, wenn es um Balance geht. Zudem führen kritische Paradepatzer in Kämpfen nicht zu stürzen. ► 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 verhaun, so entscheidet der Grad des Patzers was passiert. Das kann von ehrfürchtigem Respekt bis hin zu panischer Flucht reichen. ↳ Krallen: Der Einsatz der natürlichen Krallen, erlaubt es dem Leonir seine waffenlosen Manöver Doppelschlag, Gerade, Schmetterschlag, Schwinger und Tritt auch gegen die Lebensenergie anstelle der Ausdauer des Gegners einzusetzen. Dies muss vorher angekündigt werden. Ansonsten gelten die gleichen Probenregeln. ↳ Bola: Eine Schleuderschlinge mit zwei Gewichten an den Enden. Verursacht keinen echten Schaden, sondern fesselt den Gegner im Flug. Falls er sich versucht zu befreien (Probe auf Fesseln/Entfesseln: FF/GE/KK), wird die Probe um die TP erschwert.														

Myranor-Helden für Anfänger

7.) Amaun-Tänzerin

Beschreibung:

In den endlosen Gassen der imperialen Hauptstadt geboren, hat sich diese Amauna den Geboten RaDjas verschrieben. Ihr gutes Aussehen mag mit ein Grund für ihren Lebensweg gewesen sein, ist aus ihr doch eine talentierte Gesellschafterin geworden, die ihre Kundschaft nicht nur mit Spiel, Gesang und Tanz verzaubern kann, sondern bisweilen auch mit ganz anderen, viel intimeren „Diensten“, auch jenseits der Artenbarriere. Dabei hat sie stets ihre Ansprüche und einen gewissen Stil bewahrt. Mit ihr in der Party können insbesondere bei Stadt-Abenteuern einem so manche Tür und manches Tor geöffnet werden und auf diese Art auch so manche Information in den Schoß fallen.

Vorteile:

- ▶ Sehr gutes Erscheinungsbild
- ▶ Talentierte Gesellschafterin [besonders Tanz]
- ▶ Kämpft mit den „Waffen einer Frau“ [Überreden, Betören]
- ▶ Gutes Gedächtnis [erlaubt evtl. zusätzliche KL-Proben]
- ▶ Herausragende Balance
- ▶ Nachtsicht
- ▶ Gebildet: Kann lesen und schreiben
- ▶ Hat zur Not immer noch ihre Faust-Bela (Bolzen-Pistole) :]

Nachteile:

- ▶ Schlechte Nahkämpferin
- ▶ Schlechter Rüstungsschutz
- ▶ Launische Natur [Unstet]
- ▶ Neigt zu: Krankhafter Reinlichkeit
- ▶ Neigt zu: Raumangst, Neugier, Totenangst
- ▶ Neigt stark zu: Eitelkeit, Meeresangst

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Amaunir		
Kultur:	Stadt-Amaunir (Imperium, Centralis, Dorinthapoles)		
Profession:	Gesellschafterin		
Geschlecht:	weiblich	Beschreibung und Lebenslauf:	
Geburtstag:	IZ		
Größe:	169 cm		
Gewicht:	59 kg		
Haarfarbe:	Silberfarben		
Augenfarbe:	Helles Violett		
Haut / Fell:	Silberfarben, mittellang, wellig (Arme, Ohren usw. dunkler als Rest)		
Stand:	Freie		
Titel:			
Sozialstatus:	7		
Vorteile und Nachteile:			
+ Herausragende Balance (siehe Inventarbogen) + Zusätzliche Gliedmaße [Balance-Schwanz] + Natürliche Waffen (siehe Kampfbogen), + natürlicher Rüstungsschutz [RS+1] + Gutaussehend, + Schnurren (siehe Talentbogen und Inventarbogen) + Gutes Gedächtnis (erlaubt gelegentlich zusätzliche KL-Proben) + Nachtsicht – Eitelkeit: 5, – Krankhafte Reinlichkeit: 5 – Goldgier: 5, – Neugier: 5 – Nahrungsrestriktion [Fleischfresser] – Meeresangst: 5, – Raumangst: 6 – Totenangst: 6 – Unstet			
Eigenschaften:		Abhängige Grundwerte:	
Mut:	12	Lebenspunkte:	30
Klugheit:	12	Ausdauer:	30
Intuition:	14	Astralenergie:	0
Charisma:	14	Karmaenergie:	0
Fingerfertigkeit:	13	Magieresistenz:	3
Gewandtheit:	13	INI-Basiswert:	11
Konstitution:	12	AT-Basiswert:	7
Körperkraft:	10	PA-Basiswert:	7
Geschwindigkeit:	8	FK-Basiswert:	7
Stufe nach DSA4.1:	3	Stufe nach DSA4.0:	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	12	14	14	13	13	12	10
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Besondere Ortskenntnis (Dorinthapoles),				Schnurren (MU/IN/CH) ²			5 ↑
Kulturfkunde (Stadt-Amaunir)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Belas	-5	17		10	Brett-/Kartenspiele (KL/KL/IN)		6
Dolche	-1	11	10	7	Götter und Kulte (KL/KL/IN)		4
Hiebswaffen	-4	10	9	5	Philosophie (KL/KL/IN)		5
Raufen		10	9	5	Rechnen (KL/KL/IN)		5
Ringen		9	8	3	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		4
Säbel	-2	8	7	1	Schätzen (KL/IN/IN)		6
Wurfmesser	-3	14		7			
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK) ¹			×2	6 ↑	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Klettern (MU/GE/KK)			×2	6	Gemein-Amaunal (AhMa)	18	10
Körperbeherrschung (MU/IN/GE) ¹			×2	10 ↑	Gemein-Imperial	18	14
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	8	Hiero-Imperial	21	8
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	-2	Myranisch	18	5
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				6	Vinshinisch	12	3
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	7			
Singen (IN/CH/CH) ²			-3	9 ↑	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				8	Imperiale Lautzeichen	10	6
Stimmen imitieren (KL/IN/CH) ²			×2	-1 ↑			
Tanzen (CH/GE/GE) ¹²			×2	12 ↑			
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)			×2	-1	Handwerk		TaW
Zechen (IN/KO/KK)				4	Abrichten (MU/IN/CH)		-1
Gesellschaft				TaW	Boote fahren (GE/KO/KK)		-1
Betören (IN/CH/CH) ²				12 ↑	Hauswirtschaft (IN/CH/FF)		6
Etikette (KL/IN/CH) ²				7 ↑	Heilkunde: Seele (IN/CH/CH)		5
Gassenwissen (KL/IN/CH) ²				5 ↑	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		1
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ²				10 ↑	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		1
Schauspielerei (MU/KL/CH) ²				5 ↑	Kochen (KL/IN/FF)		6
Sich verkleiden (MU/CH/GE) ²				5 ↑	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		1
Überreden (MU/IN/CH) ²				10 ↑	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		5
					Musizieren (IN/CH/FF) ²		10 ↑
Natur				TaW	Schlösser knacken (IN/FF/FF)		7
Fährstensuchen (KL/IN/KO)				2	Schneidern (KL/FF/FF)		6
Orientierung (KL/IN/IN)				7			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				2	¹ Bonus von 7, gilt nur, wenn Talent im Zusammenhang mit Körperbalance ausgeübt wird. ² Bonus von 1 durch gutes Aussehen (situationsabhängig)		

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis	
7		7		7		11	
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM
Dolch				1W+1	12/5	±0	0/-1
Raubtiergebiss (natürliche Waffe, Raufen-Probe)				1W+1	—	±0	0/0
Krallen (natürliche Waffe, Raufen- oder Ringen-Probe)				Näheres siehe Notizen weiter unten.			
Kampf-Sonderfertigkeiten:							
Ausweichen I							
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK
Faust-Bela (eine Art Bolzenpistole)				1W+4	2/5/10/15/20	2/1/0/0/-1	17
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):	
Raufen	10/3	±0	10	9	1W+0		
Ringen	10/3	±0	9	8	1W+0		
Schild:	Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):	
						Biss, Tritt ¹	
Rüstung nach Trefferzonen:							
Name	Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA
Ohne Rüstung	1	1	1	1	1	1	-
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen				Links
			PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf
			7 - 0 + 3 = 10				Arme (o)
							Arme (u)
			Wunden				Brust
			Jede Wunde führt zu:				Hüfte
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine
Gesamt:	1 ↑	0	○○○○○○				Schwanz
Notizen:							
¹ Raufen-AT erschwert um freiwilliges X. Schaden erhöht sich um X. ↳ Krallen: Der Einsatz der natürlichen Krallen, erlaubt es der Amauna ihr waffenloses Manöver Biss, auch gegen die Lebensenergie anstelle der Ausdauer des Gegners einzusetzen. Dies muss vorher angekündigt werden. Ansonsten gelten die gleichen Probenregeln.							

Kleidung:														
Stadtkleidung: Weste im Korsett-Stil, Bluse mit Rüschen, Kniehose, Schmuck														
Wanderkleidung: Weste, Kniehose, Schmuck, Halstuch														
Arbeitskleidung: Stadtkleidung mit Schmuck oder Tanzkleid mit Schleier und Schmuck														
Ausrüstung:				#	Vermögen:									
Armschmuck (bunte Glasperlen)				2	Aureal									
Beinschmuck (bunte Glasperlen)				2	Argental									
Bluse mit Rüschen				1	Pekunos									
Bolzen (für Faust-Bela)				10	Obulos									
Dietriche, Sortiment				1	Edelsteine									
Dolch & Scheide (versteckt)				1										
Feldflasche				1	Sonstiges:									
Geldbeutel, Leder				1										
Halstuch (Seide)				1	Proviant:									#
Kamm aus Horn				1	*Wasser (in Feldflasche)									100
Kniehose (bestickt)				2										
Kosmetik (Duftöl, Parfüm)				1										
Kratzholz				1										
Ledergürtel (bestickt)				1										
Ocarina				1										
Pflegezeug (Kamm, Haarbürste, Pflegebalsam)				1										
Schleier (Seide)				2										
Schneiderset (Nadelset, Nähgarn, Schere)				1										
Tanzkleid (Seide)				1										
Umhängetasche, groß				1										
Weste (bestickt)				1										
Weste im Korsett-Stil (bestickt)				1										
Zunderdose (Feuerstein, Eisen, Zunder)				1	Einheiten in Gramm bei dosierbaren Stoffen, in Zentilitern bei Flüssigkeiten – ansonsten Stückzahl.									
					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:														
► <u>Herausragende Balance</u>: Alle Gewandtheitsproben sind um 5, und gewisse körperliche Talente um 7 erleichtert, wenn es um Balance geht. Kritische Paradepatzer in Kämpfen nicht zu stürzen. Schäden durch Stürze aus Höhen sind um ¼ reduziert. ► <u>Schnurren</u>: Die Amauna ist in der Lage ein wohlklingendes Schnurren zu erzeugen, durch das gewisse Proben (z.B. Betören, Überreden) erleichtert werden können oder Mut, Intuition und Charisma des „Opfers“ um je 1 sinken. Jeder Versuch kostet 1 AuP.														

Myranor-Helden für Anfänger

8.) Amaun-BaoLa

Beschreibung:

In den Wäldern Valentias geboren, hat diese Amauna seit jeher weitgehend ein Leben im Einklang mit der Natur gelebt und ist letztendlich unter ihresgleichen in den Rang einer BaLoa, einer amaunischen Geisterbeschwörerin aufgestiegen. So hat sie unter den örtlichen Wald-Amaunir einen gewissen, wenn auch bescheidenen Einfluss gewinnen können. Doch auch ansonsten ist sie bewandert im Leben in der Natur. So ist sie eine recht gute Kletterin und Bogenschützin.

Vorteile:

- ▶ Talentierte interne Wesensbeschwörerin [Tiergeister]
- ▶ Aber auch gut in Essenzmagie [u.a. Humus, Luft]
- ▶ Erfahren im Leben mit der Natur
- ▶ Gute Bogenschützin
- ▶ Herausragende Balance
- ▶ Nachtsicht
- ▶ Kann sich in einen Adler verwandeln

Nachteile:

- ▶ Schlechter Rüstungsschutz
- ▶ Launische Natur [Unstet]
- ▶ Neigt zu: Krankhafter Reinlichkeit
- ▶ Neigt zu: Raumangst, Neugier, Eitelkeit
- ▶ Wilde Magie [bereits zwei 19er-Würfe sind Auto-Patzer]
- ▶ Leidet unter Rückschlag [siehe Erläuterung oben]

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Amaunir		
Kultur:	Wald-Amaunir (Imperium, Valantia, Landbevölkerung)		
Profession:	Animistin (BaLoa), Wildniskundige		

Geschlecht:	weiblich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	IZ	
Größe:	172 cm	
Gewicht:	72 kg	
Haarfarbe:	Kupferfarben	
Augenfarbe:	Grün	
Haut / Fell:	Kupferfarben, mittellang, glatt (schwarz getigert)	
Stand:	Freie	
Titel:		
Sozialstatus:	7	

Vorteile und Nachteile:
+ Halbzauberin + Herausragende Balance (siehe Inventarbogen) + Schnurren (siehe Inventarbogen) + Natürliche Waffen (siehe Kampfbogen), + natürlicher Rüstungsschutz [RS+1] + Nachtsicht + Zusätzliche Gliedmaße [Balance-Schwanz] – Eitelkeit: 5, – Krankhafte Reinlichkeit: 5 – Nahrungsrestriktion [Fleischfresser] – Neugier: 6, – Raumangst: 6 – Medium (siehe Kampfbogen) – Unstet, – Unvermögen für: Invokation – Wilde Magie (siehe Kampfbogen), – Rückschlag (siehe Kampfbogen)

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	13			Lebenspunkte:	35		
Klugheit:	12			Ausdauer:	36		
Intuition:	14			Astralenergie:	35		
Charisma:	13			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	11			Magieresistenz:	9↓		
Gewandtheit:	13			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	13			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	11			PA-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	7			FK-Basiswert:	7		

Stufe nach DSA4.1:	3	Stufe nach DSA4.0:	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	12	14	13	11	13	13	11
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Kulturkunde (Wald-Amaunir)				Schnurren (MU/IN/CH)			3
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Bogen	-3	17		10	Geografie (KL/KL/IN)		5
Dolche	-1	11	10	4	Götter und Kulte (KL/KL/IN)		6
Hiebswaffen	-4	7	8	0	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		8
Raufen		10	9	4	Rechnen (KL/KL/IN)		0
Ringens		8	8	1	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		4
Säbel	-2	8	8	1	Tierkunde (MU/KL/IN)		8
Speere	-3	8	8	1			
Wurfmesser	-3	7		0			
Wurfspeere	-2	8		1			
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK) ¹			×2	7 ↑	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Klettern (MU/GE/KK)			×2	9	Gemein-Amaunal (AhMa)	18	9
Körperbeherrschung (MU/IN/GE) ¹			×2	8 ↑	Gemein-Imperial	18	5
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	8	Hiero-Amaunal (AhMaGao)	18	5
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	-1	Myranisch	13	4
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				7			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	7			
Singen (IN/CH/CH)			-3	0	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				9			
Stimmen imitieren (KL/IN/CH)			×2	0			
Tanzen (CH/GE/GE) ¹			×2	6 ↑			
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)			×2	-1	Handwerk		TaW
Zechen (IN/KO/KK)				3	Abrichten (MU/IN/CH)		-1
Gesellschaft				TaW	Boote fahren (GE/KO/KK)		-1
Betören (IN/CH/CH)				5	Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)		2
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				3	Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)		6
Überreden (MU/IN/CH)				3	Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH)		6
					Heilkunde: Seele (IN/CH/CH)		2
					Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		7
					Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		6
					Kochen (KL/IN/FF)		5
Natur				TaW	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		5
Fährtsuchen (KL/IN/KO)				8	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		5
Orientierung (KL/IN/IN)				9	Schlösser knacken (IN/FF/FF)		-1
Wettervorhersage (KL/IN/IN)				2	Schneidern (KL/FF/FF)		5
Wildnisleben (IN/GE/KO)				1			
					¹ Bonus von 7, wenn Talent im Zusammenhang mit Körperbalance ausgeübt wird.		

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK		
13	12	14	13	11	13	13	11		
Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Triopta-Rituale					
BaLoa (Repräsentation, Rituale), Blutmagie, Blutgeist									
Spontanzauber-Sonderfertigkeiten:				Triopta-AsP-Reserve:			AsP		
				Maximum:					
				Triopta-Zauber:		Gerade gespeichert:	AsP		
				Maximum:					
Zauber (Quellen, Typen usw.):		eZfW	wZfW	Ktrl.	Stabzauber:		Vol. RkW		
Humus (MU/KL/CH)		10	—	10			5		
Luft (MU/KL/CH)		8	—	10					
Tiergeister (MU/KL/IN)		—	10 ¹	12					
Wahnsinn (KL/IN/CH)		8	—	10					
Dienste (Instruktionen):			D-Bon		Siegelrituale:		RkW		
Beseelung							5		
Elementare Manifestation									
Heilung/Wiederherstellung									
Kontrolle über Element					Weitere Rituale:		Kplx. RkW		
Verwandlung					Weihe des Ritualplatzes (MU/IN/CH)		5		
Zauberformeln (Wahre Namen)									
Name		Quelle	Anrufung/Dienst	Dauer	Wirkungsdauer	A-E	K-E	Q	ZfP
Adlerverwandlung		Humus	Verwandlung	5 Min.	ZfP* Stunden	8	–	7	9
Geschwindigkeitsschub		Luft	Beseelung	5 Akt.	50 Kampfrund.	5	–	7	10
Kleiner Heilzauber		Humus	Heilung/Wiederh.	5 Min.	perman./natürl.	4	–	7	13
Luftreserve		Luft	Elemen. Manifest.	10 Akt.	ZfP* Stunden	8	–	7	7
Rheias Gabe (Zufallszwang)		Wahnsinn	Beseelung	5 Akt.	ZfP* Aktionen	6	–	7	9
Seele des Bären		Tiergeister	Inspiration	30 Min.	1 Tag	7	3	7	10
Seele des Tigers		Tiergeister	Inspiration	30 Min.	1 Tag	7	3	7	10
Starker Windstoß		Luft	Kontr. ü. Element	5 Akt.	ZfP* Aktionen	8	–	7	7
Hinweis: Der wZfW-Wert gilt nur für interne Wesensbeschwörungen (Inspiration), nicht für interne (Innvokation).									
eZfW, wZfW: Zauberfertigskeitswerte für Quellen (e für Essenzbeschwörungen, w für interne Wesensbeschwörungen) ZfP (Matrizen): Zauberfertigkeitpunkte für Formelzauber. Berücksichtigt Aufruferschwernis (A-E) und Qualität (Q). D-Bon: Anrufungs-, Kontroll- und Dienst-Boni; z.B. durch das Tragen einer Triopta. Ktrl.: Kontrollprobe-Zauberfertigkeitwert [errechnet durch (MU+KL+IN+CH+wZfW)/5]. K-E: Grunderschwernis auf die Kontrollprobe [für Befehlsgeber], kann durch die richtige Vorbereitung gesenkt werden.									

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis							
7		8		7		11							
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP			
Garmesh				1W+2	12/5	±0	0/0	11	10	1W+2			
Raubtiergebiss (natürliche Waffe, Raufen-Probe)				1W+1	10/3	±0	-	8	-	1W+1			
Krallen (natürliche Waffe, Raufen- oder Ringen-Probe)				Näheres siehe Notizen weiter unten.									
Kampf-Sonderfertigkeiten:													
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK	# Mun.					
Ban-Bargui-Hornbogen				1W+6	5/20/40/60/80	3/2/2/1/-1	17	20					
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):							
Raufen	10/3	±0	10	9	1W+0								
Ringen	10/3	±0	8	9	1W+0								
Schild:	Typ	INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):								
					Biss, Tritt ¹ , Schwanzschlag								
Rüstung nach Trefferzonen:													
Name	Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Ohne Rüstung	1	1	1	1	1	1	-	-	1	1	0	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		○○○			
			Jede Wunde führt zu:					Hüfte		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1					Beine		○○○ ○○○			
Gesamt:	1	0	○○○○○○○					Schwanz		○○○			
Notizen:													
¹ Raufen-AT erschwert um freiwilliges X. Schaden erhöht sich um X. ► Medium: Die BaLoa ist anfällig für die Einflüsterungen der Totengeister und einige ihnen äußerst ähnliche Dämonen, die noch im Diesseits weilen. Sie kann gelegentlich Stimmen hören (kann auch ein Vorteil sein) und ist anfällig für mentale Angriffe von Totengeistern. In diesem Fall ist die Magieresistenz um 5 verringert. ► Rückschlag: Die BaLoa leidet unter magischen Rückschlag. Das bedeutet, dass jeder von ihr ausgehende misslungene Zauber mit halber Stärke zu ihr zurückkehrt und die vollen AsP kostet. Dies gilt natürlich nur für Zauber, die nicht ohnehin für die BaLoa bestimmt waren und sich auch umkehren lassen (andernfalls nur volle AsP-Kosten). ► Wilde Magie: Bereits zwei 19-er oder eine 19 und eine 20 zählen bei den Zauberproben als automatische Patzer. ↳ Krallen: Der Einsatz der natürlichen Krallen, erlaubt es der Amauna ihr waffenloses Manöver Biss, auch gegen die Lebensenergie anstelle der Ausdauer des Gegners einzusetzen. Dies muss vorher angekündigt werden. Ansonsten gelten die gleichen Probenregeln.													

Kleidung:														
Normal: Armschmuck, Beinschmuck, Halsschmuck, Lendenschurz, Weste														
Ausrüstung:				#	Vermögen:									
Armschmuck (Schnüre, Perlen)				2	Aureal									
Ban-Bargui-Hornbogen				1	Argental									
Bauchschmuck (Schnüre, Perlen)				1	Pekunos									
Beinschmuck (Schnüre, Perlen)				2	Obulos									
Garmesh & Scheide				1	Edelsteine									
Duftöl				1										
Geldbeutel, Leder				1	Sonstiges:									
Gürteltasche				4										
Feuerstein & Stahl				1	Proviant:									#
Halsschmuck, (Schnüre, Perlen)				1	*Wasser (in Wasserschlauch)									100
Kamm aus Horn				1										
Köcher (20 Pfeile)				1										
Kratzholz				1										
Ledergürtel				1										
Lendenschurz (verziert)				3										
Pfeil				20										
Räucherschalen				3										
Räucherwerk				3										
Rucksack				1										
Wasserschlauch*				1										
Weste (verziert)				1										
					Einheiten in Gramm bei dosierbaren Stoffen, in Zentilitern bei Flüssigkeiten – ansonsten Stückzahl.									
					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:														
► Herausragende Balance: Alle Gewandtheitsproben sind um 5, und gewisse körperliche Talente um 7 erleichtert, wenn es um Balance geht. Kritische Paradepatzer in Kämpfen nicht zu stürzen. Schäden durch Stürze aus Höhen sind um ¼ reduziert. ► Schnurren: Die Amauna ist in der Lage ein wohlklingendes Schnurren zu erzeugen, durch das gewisse Proben (z.B. Betören, Überreden) erleichtert werden können oder Mut, Intuition und Charisma des „Opfers“ um je 1 sinken. Jeder Versuch kostet 1 AuP.														

Myranor-Helden für Anfänger

9.) Ashariel-Krieger

Beschreibung:

Ganz oben in den Städten des Imperiums, oftmals noch höher als die Wohnungen der Amaunir, kann man manchmal auf die geflügelten Ashariel treffen. Im Gegensatz zu ihren wilden Vettern, sehen sich viele Ashariel des Imperiums als gebrochenes Volk, was einige noch wesentlich ungestümer macht. Der Ashariel hier jedoch versucht offenbar zu seinen alten Wurzeln zurückzufinden. Als einer von wenigen, hat er sein Leben nach den Traditionen seiner wilden Verwandten angepasst und lebt nun ein Leben als Sturmkrieger in den Lüften. Immer mit dabei: Die Ashariel-Lanze – und wehe, dieser Ashariel bekommt einen Bogen in die Hand. Ach ja, es wird hier zwar immer von „dem“ Ashariel geredet, dabei handelt es sich hier eigentlich um eine Frau. Allerdings ist es in diesem Fall kein Problem auch einen Mann zu spielen. Der Heldenbogen funktioniert bei beiden Geschlechtern.

Vorteile:

- ▶ In der Lage zu fliegen
- ▶ Herausragende Körperbalance
- ▶ Sehr guter Nahkämpfer [Speere. Lanzen]
- ▶ Sehr gute Bogenschützin [Scharfschütze]
- ▶ Sturzangriff [erschwere AT-Probe für mehr Schaden pro Meter]
- ▶ Gute Sinnesschärfe
- ▶ Recht talentierte Philosophin :]

Nachteile:

- ▶ Schlechter Rüstungsschutz
- ▶ Kann nie viel Gewicht tragen (ansonsten Flugprobleme)
- ▶ Neigt zu: Raumangst
- ▶ Neigt zu: Neugier
- ▶ Neigt zu: Jähzorn, Rachsucht
- ▶ Neigt zu: Angst vor Menschenmassen

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Ashariel		
Kultur:	Imperiale Ashariel (Imperium, Corabeni, Sidor Corabis)		
Profession:	Sturmkrieger		
Geschlecht:	weiblich	Beschreibung und Lebenslauf:	
Geburtstag:	IZ		
Größe:	242 cm		
Gewicht:	72 kg		
Haarfarbe:	Weißblond		
Augenfarbe:	Blaugrau		
Haut / Fell:	Weiß (Flügel)		
Stand:	Freie		
Titel:			
Sozialstatus:	6		
Vorteile und Nachteile:			
+ Fliegendes Wesen + Beidhändig + Herausragende Balance (siehe Inventarbogen) + Innerer Kompass (siehe Inventarbogen) – Angst vor Menschenmassen: 7 – Raumangst: 7 – Jähzorn: 6 – Rachsucht: 6 – Unfähigkeit für Talent: Schwimmen – Neugier: 5 – Vorurteile [gegen mit Hilfsmitteln fliegenden Rassen]: 6			
Eigenschaften:		Abhängige Grundwerte:	
Mut:	13	Lebenspunkte:	35
Klugheit:	11	Ausdauer:	41
Intuition:	12	Astralenergie:	0
Charisma:	12	Karmaenergie:	0
Fingerfertigkeit:	13	Magieresistenz:	4
Gewandtheit:	14	INI-Basiswert:	10
Konstitution:	13	AT-Basiswert:	8
Körperkraft:	12	PA-Basiswert:	8
Geschwindigkeit:	8	FK-Basiswert:	7
Stufe nach DSA4.1:		3	Stufe nach DSA4.0:
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	11	12	12	12	14	13	12
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Besondere Ortskenntnis (Sidor Corabis)							
Kulturkunde (Imperiale Ashariel)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Bogen	-3	19		12	Geografie (KL/KL/IN)		7
Dolche	-1	13	10	7	Götter und Kulte (KL/KL/IN)		4
Hiebswaffen	-4	10	8	2	Heraldik (KL/KL/FF)		5
Infanteriewaffen	-3	11	9	4	Kriegskunst (MU/KL/CH)		5
Raufen		14	12	10	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		3
Ringen		11	9	4	Philosophie (KL/KL/IN)		8
Säbel	-2	8	8	0	Rechnen (KL/KL/IN)		3
Speere	-3	15	13	12	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		4
Wurfmesser	-3	17		10	Tierkunde (MU/KL/IN)		5
Wurfspeere	-2	17		10			
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK) ¹			×2	4↑	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Freies Fliegen (MU/GE/KK)			×2	17	Asharielitisch	15	10
Klettern (MU/GE/KK)			×2	3	Gemein-Imperial	18	6
Körperbeherrschung (MU/IN/GE) ¹			×2	10↑	Myranisch	13	6
Reiten (CH/GE/KK)			-2	-1			
Schleichen (MU/IN/GE)				5			
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	-2			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				6	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	5			
Singen (IN/CH/CH)			-3	0			
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				10			
Stimmen imitieren (KL/IN/CH)			-4	1	Handwerk		TaW
Tanzen (CH/GE/GE) ¹			×2	0↑	Abrichten (MU/IN/CH)		1
Zechen (IN/KO/KK)				-2	Boote fahren (GE/KO/KK)		-1
Gesellschaft				TaW	Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)		2
Betören (IN/CH/CH)				5	Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)		5
Etikette (KL/IN/CH)				3	Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH)		5
Gassenwissen (KL/IN/CH)				4	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		7
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				6	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		5
Sich verkleiden (MU/CH/GE)				-4	Kochen (KL/IN/FF)		4
Überreden (MU/IN/CH)				5	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		2
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		4
Natur				TaW	Schneidern (KL/FF/FF)		3
Fährtsensuchen (KL/IN/KO)				5			
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				-1			
Orientierung (KL/IN/IN) ²				17↑			
Wettersvorhersage (KL/IN/IN)				8	¹ Bonus von 7, wenn im Zusammenhang mit Körperbalance ausgeübt. ² Bonus von 7 durch inneren Kompass (bereits enthalten)		
Wildnisleben (IN/GE/KO)				6			

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis	
8		8		7		10	
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM
Ashariel-Lanze (ca. 3 m)				2W	14/4	-2	-1/-2
Ashariel-Lanze (beim Sturzflugangriff) ¹				2W+?	14/4	-2	-1/-2
Unterarmklinge				1W+3	11/3	±0	-1/-2
Unterarmklinge (linke Hand)				1W+3	11/3	±0	-1/-2
Kampf-Sonderfertigkeiten:							
Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Scharfschütze (Bogen) ² , Sturzflugangriff							
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK
(Kentori-Bogen) ³				1W+6	5/15/40/80/120	2/1/0/-1/-2	19
(Ban-Bargui-Hornbogen) ³				1W+6	5/20/40/60/80	3/2/2/1/-1	19
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):	
Raufen	10/3	±0	13	11	1W+0	Sturzflugangriff	
Ring	10/3	±0	10	8	1W+0		
Schild:	Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raffen/Ringen):	
Rüstung nach Trefferzonen:							
Name	Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA
Standard	0	3	3	3	0	0	-
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen				Links
Lederharnisch	3	3↓	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf
			8 - 2 + 0 = <u>6</u>				Arme (o)
							Arme (u)
			Wunden				Brust
			Jede Wunde führt zu:				Hüfte
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine
Gesamt:	3	2	○○○○○○				Schwanz
Notizen:							
¹ Der Schaden erhöht sich mit jedem Meter im Sturzflug um einen TP. Die Sturzstrecke darf 20 m sowie den TaW in freiem Fliegen nicht überschreiten. ² Der Scharfschützen-Bonus wurde hier nicht verrechnet. Der Meister mag selbst entscheiden, wie er zur Geltung kommen soll. ³ Die Waffe befindet sich nicht von Anfang an im Besitz des Charakters, sondern soll nur ein Beispiel für einen typischen Bogen in den Händen des Helden sein.							

Normal: Ashariel-Bandschmuck, Ledergürtel, Rüstzeug

[illegible]

► **Herausragende Balance:** Alle Gewandtheitsproben sind um 5, und gewisse körperliche Talente um 7 erleichtert, wenn es um Balance geht. Kritische Paradedatzer in Kämpfen nicht zu stürzen. Schäden, die durch Stürze aus Höhen sind um $\frac{1}{4}$ reduziert.

► **Innerer Kompass:** Der Held ist in der Lage immer zu wissen, wo Norden und Süden ist. Dadurch sind alle Orientierungsproben um 7 erleichtert. Je nach Meisterentscheid kann sich der Vorteil in Wüsten und auf Meeren sogar auf 14 erhöhen. Der Bonus ist im Talentbogen bereits eingetragen.

Myranor-Helden für Anfänger

10.) Seesoldat

Beschreibung:

Nicht aus dem Imperium, sondern vom seefahrenden Handelsvolk der Kerrishiter stammt dieser Mann. Von ihnen hat er auch das Kämpfen gelernt, und zwar sowohl an Bord als auch in und sogar unter Wasser. Mit diesen Fähigkeiten kann er durchaus einem myrmidonischem Soldaten Konkurrenz machen. Seine Spezialität ist der Schildkampf, doch auch generell als Seemann gibt er eine gute Figur ab. Wenn er nur nicht jeder Frau hinterher schauen würde ...

Vorteile:

- ▶ Sehr guter Nahkämpfer
- ▶ Ein sehr guter Seemann und Schwimmer
- ▶ Gute Körperbalance
- ▶ Hitzeresistent
- ▶ Ausgebildet im Kampf in und unter Wasser
- ▶ Gebildet: Kann lesen und schreiben

Nachteile:

- ▶ Neigt zu: Neugier, Aberglaube
- ▶ Neigt zu: Goldgier, Neid
- ▶ Neigt zu: Brünstigkeit [macht gerne Frauen an]

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Bansumiter		
Kultur:	Ostküsten-Kerrishiter, Kerrish-Talam (Talaminas)		
Profession:	Kerrishiter-Seesoldat		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	IZ	
Größe:	178 cm	
Gewicht:	78 kg	
Haarfarbe:	Glanzschwarz	
Augenfarbe:	Violett	
Haut / Fell:		
Stand:	Freier	
Titel:		
Sozialstatus:	7	

Vorteile und Nachteile:
+ Balance (siehe Inventarbogen) + Hitzeresistenz – Aberglaube: 5 – Brünstigkeit: 6 – Goldgier: 6 – Neid: 6 – Neugier: 5

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	13			Lebenspunkte:	35		
Klugheit:	11			Ausdauer:	38		
Intuition:	12			Astralenergie:	0		
Charisma:	12			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	13			Magieresistenz:	3		
Gewandtheit:	13			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	13			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	13			PA-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	8			FK-Basiswert:	8		

Stufe nach DSA4.1:	3	Stufe nach DSA4.0:	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	11	12	12	13	13	14	13
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Kulturkunde (Ostküsten-Kerrishiter)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	11	10	5	Brett-/Kartenspiele (KL/KL/IN)		8
Hieb Waffen	-4	8	8	0	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		5
Raufen		13	13	10	Götter und Kulte (KL/KL/IN)		4
Ringens		11	10	5	Kriegskunst (MU/KL/CH)		5
Säbel	-2	12	9	5	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		4
Schwerter	-2	15	11	10	Rechnen (KL/KL/IN)		5
Speere	-3	15	11	10	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		5
Wurfmesser	-3	8		0	Sternkunde (KL/KL/IN)		5
Wurfspeere	-2	16		8			
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK) ¹			×2	6+3	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Klettern (MU/GE/KK)			×2	8	Kerrishitisch	18	10
Körperbeherrschung (MU/IN/GE) ¹			×2	9+3	Mahapratisch (Dialekt: Shindrabarisches)	18	6
Schleichen (MU/IN/GE)				5	Myranisch	13	7
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	12			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				8			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	5			
Singen (IN/CH/CH)			-3	0	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				7	Kerrishitische Silbenzeichen	10	4
Tanzen (CH/GE/GE) ¹			-4	3+3	Mahapratische Silbenzeichen	10	5
Zechen (IN/KO/KK)				6			
					Handwerk		TaW
Gesellschaft				TaW	Ackerbau (IN/FF/KO)		1
Betören (IN/CH/CH)				5	Boote fahren (GE/KO/KK)		10
Etikette (KL/IN/CH)				2	Handel (KL/IN/CH)		5
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				7	Hauswirtschaft (IN/CH/FF)		5
Überreden (MU/IN/CH)				7	Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH)		5
Überzeugen (KL/IN/CH)				6	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		5
					Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		5
					Kochen (KL/IN/FF)		4
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		3
Natur				TaW	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		4
Fährtsuchen (KL/IN/KO)				4	Schneidern (KL/FF/FF)		3
Orientierung (KL/IN/IN)				6	Seefahrt (FF/GE/KK)		12
Wettervorhersage (KL/IN/IN)				1			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				5			
					¹ Bonus von 3, wenn im Zusammenhang mit Körperbalance ausgeübt wird.		

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis			Initiative-Basis							
8		8		8			10							
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT ¹	PA	TP				
(Lang-)Schwert				1W+4	11/4	±0	0/0	15↓	11	1W+4				
Doros (Speer, ca. 2 m)				1W+5	12/2	±0	0/-2	15↓	9	1W+5				
Dolch				1W+1	12/5	±0	0/-1	11↓	9	1W+1				
Kampf-Sonderfertigkeiten:														
Aufmerksamkeit, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Kerrishitischer Nietenpanzer), Schildkampf I, Kampf im Wasser, Unterwasserkampf, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Wuchtschlag ²														
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK	# Mun.						
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):							
Raufen		10/3	±0	13	12	1W+1	Wuchtschlag ²							
Ring		10/3	±0	11	9	1W+1								
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ring):							
Großer Rundschild		Schild		±0	-1/4	15	Auspendeln, Block, Doppelschlag ³ , Eisenarm ⁴ , Gerade ⁵ , Handkante, Kreuzblock ⁶ , Schmetterschlag ⁷ , Schwinger							
Rüstung nach Trefferzonen:														
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Standard		0	3	2	2	1	1	-	-	0	0	2	3	2
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts		
Kerrishit. Nietenpanzer		3	2↓	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○				
				8 - 1 + 0 = <u>7</u>				Arme (o)		○○○		○○○		
								Arme (u)		○○○		○○○		
				Wunden				Brust		○○○				
				Jede Wunde führt zu:				Hüfte		○○○				
				(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○		
Gesamt:		3	1	○○○○○○				Schwanz		○○○				
Notizen:														
¹ Der AT-Wert ist um 1 gesenkt, falls im Kampf der Große Rundschild eingesetzt wird.														
² Waffen-Angriff erschwert um freiwilliges X. Schaden erhöht sich um X.														
³ Raufen-Angriff erschwert um 4 für zwei Schläge anstelle von einem, die einzeln abgewehrt werden müssen.														
⁴ Erlaubt es auch ohne Waffe/Schild einen Angriff zu parieren, ohne dass man selbst dabei verletzt wird. Probe erfolgt auf den PA-Basiswert, erschwert um die BE. Bei Gelingen geht der Schaden auf die AuP anstelle der LeP.														
⁵ Raufen-Angriff erschwert um freiwilliges X. Schaden am Ende erhöht um X.														
⁶ Ermöglicht es Tritte, hohe Tritte und Sprungtritte mittels einfacher Raufen-PA ohne Erschwernis abzuwehren. Freiwillige Erschwernis um X kann als Punkte in der nächsten Runde auf Raufen/Ringen-AT/PA verteilt werden.														
⁷ Raufen-Angriff; sind die TP (A) am Ende höher als die KO des Gegners, so muss dieser eine KO-Probe ablegen, um nicht sofort ohnmächtig zu werden (beim doppelten KO-Wert auch ohne Probe). Kombinierbar mit der Geraden.														

Myranor-Helden für Anfänger

11.) Neristu-Alchimist

Beschreibung:

Recht zwielichtig mag dieser oftmals recht stille Zeitgenosse wirken. Aber so sind halt die Neristu des Imperiums, die oftmals gezwungenermaßen ein Leben halb in der Unterwelt der Städte verbringen müssen. Nach außen hin übt dieser Neristu recht gut den Job des Apothecars aus, eine Arbeit, die ihm bereits ein hohes Ansehen eingebracht hat. Doch seine wahre, wenn auch für viele geheime Profession, ist die des Alchimisten. Mit dieser Kunst ist er in der Lage Zauber in Tränke zu weben, und einige der von ihm gebrauten Tränke haben es echt in sich. Natürlich nur, wenn er an die richtigen Zutaten kommt und die nötige Zeit und Ruhe dazu aufbringen kann.

⚠ Hinweis:

Da zur Erstellungszeit dieser Broschüre die Fähigkeiten eines Alchimisten nicht genau definiert waren (die alten Regeln aus „Myranische Mysterien“ wurden ungültig, neue Regeln tauchten im neuen „Myranische Magie“ nicht auf), wurde dieser Alchimist teils nach alten, teils nach typischen neuen Regeln erstellt und ist damit unter Umständen nach nicht völlig regelkonform zu zukünftigen Publikationen. Er sollte aber dennoch spielbar sein.

► Rezeptformen:

Bei diesem Alchimisten muss man zwischen drei Formen von Rezepten unterscheiden:

1. Magisch unterstützte Rezepte, die wie Zauber gelernt und gesteigert werden.
2. Profane Alchimistische Rezepte, die allerdings große Wirkung haben können.
3. Apothecar-Rezepte, wozu einfache Heilmittel, Krankheitsmittel usw. gehören.

Zu den ersten beiden Kategorien findet ihr eine Liste im Zauberbogen. Diese Liste enthält keine Angabe zu den nötigen Zutaten. Diese solltet ihr vorher unbedingt mit dem Meister absprechen. Als Faustregel gilt, dass Zutaten zu profanen Alchimistischen Rezepten meist teurer und schwerer zu bekommen sind als in den anderen Fällen. Apothecar-Rezepte wiederum sind meist einfach, brauchen nur ein bis zwei Zutaten und werden oft über eines der Heilkunde-Talente geprobt. Eine Liste ist hier in der Regel nicht notwendig.

Vorteile:

- Kann mit zwei Waffen gleichzeitig Angreifen.
- Ein sehr guter Apothecar und Alchemist
- Immun gegen planzliche Gifte
- Resistent gegen Krankheiten
- Gefahreninstinkt
- Meisterhandwerklich in Alchimie und Destilation
- Nachtsicht

Nachteile:

- Ist trotzdem ein mäßiger Nahkämpfer
- Lichtempfindlich
- Neigt zu: Neugier, Goldgier, Eitelkeit, Vorurteilen
- Angehöriger einer Randgruppe

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Neristu		
Kultur:	Imperialer Neristu (Imperium, Cantera, Balan Cantara)		
Profession:	Offiziell: Apothecar – Inoffiziell: Alchimist		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	1Z	
Größe:	155 cm	
Gewicht:	45 kg	
Haarfarbe:	Dunkelblau	
Augenfarbe:	Dunkelblau	
Haut / Fell:	Grau	
Stand:	Freier	
Titel:		
Sozialstatus:	8	

Vorteile und Nachteile:
+ Beidhändig, + zusätzliche Gliedmaßen [2 weitere Arme] + Immunität gegen pflanzliche Gifte + Resistenz gegen Krankheiten + Gefahreninstinkt: 3 + Meisterhandwerk: Alchimie (siehe Kampfbogen) + Meisterhandwerk: Schnaps brennen (siehe Kampfbogen) + Nachtsicht – Lichtempfindlich – Neugier: 5, – Goldgier: 5 – Vorurteile: 6, – Eitelkeit: 5 – Randgruppe

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	14			Lebenspunkte:	31		
Klugheit:	13			Ausdauer:	36		
Intuition:	13			Astralenergie:	32		
Charisma:	12			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	13			Magieresistenz:	6		
Gewandtheit:	12			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	11			PA-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	8			FK-Basiswert:	7		

Stufe nach DSA4.1:	3	Stufe nach DSA4.0:	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	13	13	12	13	12	12	11
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Meister der Improvisation,				Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)			3
Besondere Ortskenntnis (Balan Cantara)							
Kulturrkunde (Horasiat Cantera)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Blasrohr	-5	12		5	Anatomie (MU/KL/FF)		5
Dolche	-1	12	12	10	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		6
Hiebswaffen	-4	7	7	0	Gesteinskunde (KL/IN/IN)		5
Raufen		10	9	5	Götter und Kulte (KL/KL/IN)		5
Ringern		8	8	2	Magiekunde (KL/KL/IN)		7
Säbel	-2	7	7	0	Mechanik (Materialkunde) (KL/KL/FF) ¹		4↑
Stäbe	-2	12	12	10	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		8
Wurfmesser		10		3	Rechnen (KL/KL/IN)		6
					Rechtskunde (KL/KL/IN)		2
					Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		5
Körperliche Talente			BE	TaW	Schätzen (KL/IN/IN)		7
Athletik (GE/KO/KK)			×2	-1	Sternkunde (KL/KL/IN)		5
Klettern (ME/GE/KK)			×2	4	Tierkunde (MU/KL/IN)		5
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	5	Cirkel-Geheimsprache (Alchimisten)	18	10
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	0	Gemein-Amaunal	18	3
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				6	Gemein-Imperial	18	8
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	5	Hiero-Imperial	21	6
Singen (IN/CH/CH)			-3	-2	Myranisch	13	8
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				6	Neristal	18	10
Stimmen imitieren (KL/IN/CH)			×2	-3	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	0	Imperiale Lautzeichen	10	10
Zechen (IN/KO/KK)				4			
Gesellschaft				TaW	Handwerk		TaW
Betören (IN/CH/CH) ²				5↓	Alchimie (MU/KL/FF)	MH	12↑
Etikette (KL/IN/CH) ²				4↓	Glaskunst (FF/FF/KO)		5
Gassenwissen (KL/IN/CH) ²				6↓	Handel (KL/IN/CH)		8
Lehren (KL/IN/CH) ²				5↓	Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)		8
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ²				6↓	Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH)		8
Überreden (MU/IN/CH) ²				6↓	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		7
					Kochen (Tränke) (KL/IN/FF) ¹		10↑
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		1
Natur				TaW	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		6
Fähr tensuche (KL/IN/KO)				2	Schlösser knacken (IN/FF/FF)		2
Orientierung (KL/IN/IN)				7	Schnaps brennen (alch. Destil.) (KL/FF/FF)	MH	10↑
Wildnisleben (IN/GE/KO)				0	Schneidern (KL/FF/FF)		3
					Stoffe färben (KL/FF/KK)		3
Erläuterungen zum Meisterhandwerk (MH) siehe Kampfbogen.					¹ Bonus von 2 im genannten Fachgebiet. ² Kann gelegentlich erschwert sein (Randgruppe).		

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

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Alchimistengefäß:			
Alchimie (Repräsentation: Neristu)				Crater (Bindung: Darcalya)			
Zauber (Quellen, Typen usw.):		ZfW		Dienste (Instruktionen):		D-Bon	
Kraft (MU/KL/CH)		8		Sublimation			
Aggari (MU/MU/CH)		10					
Darcalya (MU/MU/CH)		10		Weitere Rituale:		Kplx.	RkW
Thesephai (MU/MU/CH)		8					
Tyakaar (MU/MU/CH)		9					

Magische alchimistische Rezepte							
Name	Quelle	Anrufung/Dienst	Dauer	Wirkungsdauer	E	Q	ZfP
Erstickungselixier	Thesephai	Sublimation	5 Min.	ZfP* × 5 Min.	3	7	12
Erzfressersäure	Aggari	Sublimation	20 Akt.	5 × ZfP* Min.	5	7	10
Goldenwasser	Aggari	Sublimation	1 Std.	ZfP*/3 Tage	7	7	8
Trank der Liebenden	Darcalya	Sublimation	5 Min.	ZfP* Std.	12	7	5 ↑
Tyakaars Bluttausch	Tyakaar	Sublimation	3 Akt.	50 Kampfrunden	5	7	11
Tyakaars Feuercocktail	Tyakaar	Sublimation	20 Akt.	perm./natürl.	8	7	8
Zaubertrunk	Kraft	Sublimation	5 Min.	perm./natürl.	4	7	11

Profane alchimistische Rezepte							
Name	Wirkung zwischen (minimal → maximal)				E		TaW
Großer Heiltrank ¹	Regeneriert Lebensenergie (1W6 → 4W6+12)				2		12 ↑
Großes Antidot	Universalgegengift (leichte Gifte → extreme Gifte)				5		
Schlaftrunk	Verbessert die Schlafregeneration (+1 LeP → ×3 in LeP)				3		

Dauer: Beschreibt das Eintreten der Wirkung nach Einsatz des fertigen Tranks, nicht die Dauer der Herstellung.
Hinweis: Diese Liste gibt nur den magisch-rituellen Teil der eigentlichen Rezepte wieder. Der handwerkliche Teil, sowie die Zutatenliste werden hier nicht beschreiben und sollten vorher mit dem Meister abgesprochen werden.

ZfW: Zauberfertigkeitsskizzenwerte für Quellen (hier nur für alchimistische Sublimation).
ZfP (Rezepte): Zauberfertigkeitsskizzenpunkte für alchimistische Rezepte. Berücksichtigt Erschwernis (E) und Qualität (Q).
D-Bon: Anrufungs-, Kontroll- und Dienst-Boni; z.B. durch einen besonderen, magischen Crater.
¹ Heilt alle 7 LeP auch eine schwere Wunde (ein Wundpunkt kann gestrichen werden).

Probe (magische Alchimie): Achtung! Das Verfahren ist inoffiziell und basiert zum Teil alten, wie auf neuen Regeln.
1. Die ersten Zutaten in den Crater geben. Bei schweren Rezepten eventuelle Probe auf Kochen.
2. Das Einführen der Magie. Probe auf Sublimation (genau so geprobt wie eine Zauberprobe), erleichtert um 1, falls die Quelle Darcalya aufgerufen wird (Crater-Bindung). AsP werden bezahlt.
3. Restliche Zutaten eingeben. Verbinden des Zaubers mit dem Trank. Probe auf Alchimie (Erschwernis um E und Erleichterung um Q in der Liste bereits berücksichtigt), erschwert um 3 falls ohne richtiges Labor ausgeführt, erleichtert um die Rest-ZfP* des vorherigen Zaubers.
4. Eventuelle Probe auf Destillation (besonders wenn es trotz schwierigem alchemistischen Vorgangs keine Probe 1 gab), wie z.B. bei Tyakaars Feuertränen.

Bei Versagen: Versagt man in Schritt 1 oder 2 sollte man dies darin merken, dass sich kein Zauber in der Substanz zu binden scheint. Bei Versagen in Punkt 2 sind zudem der übliche halbe AsP-Verbrauch, sowie eventuell 1W6 Schaden auf die Lebensenergie bei verpatzten Proben auf dämonische Quellen fällig. Bei Versagen in Punkt 3 kann alles passieren; je nach Patzergrad kann der Meister die Wirkung schwächen, umkehren, den Trank explodieren lassen ...

Probe (profane Alchimie-Rezepte): Vereinfachte Version, entnommen der aventurischen Alchimie.
1. Die Zutaten werden in den Crater gegeben. Probe auf Alchimie, eventuell erschwert um ein freiwilliges X.
2. Der Meister würfelt heimlich 2W6, addiert die TaP* der Alchimieprobe hinzu, das doppelte X hinzu und zieht E ab. Die Qualität dieser Art Tränke hängt nun stark von der so ermittelten Zahl ab.
3. 0-6: Der Trank hat (fast) keine Wirkung. 7-30: der Trank hat eine Wirkung (Idealwirkung ab 26), 31+: Der Trank hat eine phänomenale, über die Rezeptbeschreibung hinaus gehende Wirkung. Bei Versagen: Meisterentscheid.

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis							
7		7		7		11							
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP			
Kampfstab				1W+1	12/4	±0	0/0	12	12	1W+1			
Dolch (obere rechte Hand)				1W+1	12/5	±0	0/-1	12	11	1W+1			
Dolch (obere linke Hand)				1W+1	12/5	±0	-3/-4	9	8	1W+1			
Dolch (untere Hände) ¹				1W+1	12/5	±0	-4/-5	8	7	1W+1			
Kampf-Sonderfertigkeiten:													
Linkhand, Beidhändiger Kampf I, Doppelangriff ² , Doppelschlag ³													
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK	# Mun.					
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):							
Raufen (rechte o. Hand)	10/3	±0	10	9	1W+0	Doppelangriff ²							
Raufen (linke o. Hand)	10/3	±0	7	6	1W+0								
Ringen	10/3	±0	8	8	1W+0								
Schild:	Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):							
						Doppelschlag ³							
Rüstung nach Trefferzonen:													
Name	Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Standard	0	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 + 0 = <u>7</u>					Arme (o)		○○○ ○○○			
								Arme (u)		○○○ ○○○			
			Wunden					Brust		○○○			
			Jede Wunde führt zu:					Hüfte		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1					Beine		○○○ ○○○			
Gesamt:	0	0	○○○○○○○					Schwanz		○○○			
Notizen:													
¹ Bereits die 19 gilt hier bei den Proben als automatischer Patzer. ² AT-Probe jeder Waffe um 2 erschwert. AT-Probe der linken Waffe um weitere 4 erschwert, falls sie nicht identisch mit der rechten sein sollte. ³ AT-Probe (Raufen) erschwert um 4. Der Verteidiger muss entweder zwei PA-Proben (Raufen) hintereinander oder eine Probe auf Ausweichen (letzte erschwert um 6) bestehen, um den Schlag abzuwenden. Bei Misserfolg verliert er gleich zweimal TP auf Ausdauer. ► Meisterhandwerk: Mittels des Meisterhandwerks ist es möglich ein handwerkliches Talent zu vereinfachen oder nachträglich auszugleichen. Beides kostet Astralpunkte. Will man eine Probe vereinfachen so wird die Probe für jeden eingesetzten AsP um 2 Punkte vereinfacht. Bei einem nachträglichen Ausgleich bringt jeder AsP nur einen Punkt. Achtet auf das „MH“ bei den Talenten.													

Kleidung:														
Normal: Bessere Kleidung, Calar, Lederschuhe, Ledergürtel														
Bei der Arbeit: Bessere Kleidung, Alchimistenschürze, Schutzhandschuhe, Gesichtsmaske, Lederschuhe, Gürtel														
Ausrüstung:				#	Vermögen:									
Bessere Kleidung mit Neristu-Calar				1	Aureal									
Crater (Schale des Alchimisten)				1	Argental									
Dolch & Scheide (versteckt)				4	Pekunos									
Federmesser				1	Obulos									
Feldflasche*				1	Edelsteine									
Gänsekiel				2										
Geldbeutel, Leder				1	Sonstiges:									
Gesichtsmaske (Schutzmaske)				1										
Glasfläschchen/Phiole (5 cl)*				3	Proviant:									#
Glasflasche (25 cl)*				2	*Wasser (in Feldflasche)									100
Gürteltasche, Hartleder				4	*Alkohol (in Glasflasche)									25
Kampfstab				1	*Vitriol (in Glasflasche)									25
Kleines, tragbares Alchemielabor (Koffer)				1	*Salbengrundlage (in Salbendose)									20
Kupferfläschchen (5 cl)*				3	*Erzfressersäure (in Glasfl./Phiole)									5
Laborkittel				1	*Großer Heiltrank [2W6+4 LeP] (in Kupferfl.)									5
Ledergürtel				1	*Magietrunk [10 AsP] (in Kupferfl.)									5
Lederschuhe, Paar				1	Entgiftendes Kraut									2
Löschbims				1	Heilkräuter									3
Rezept- und Notizbuch				1	Substanz 1:									1
Salbendöschen (5 cl)				3	Substanz 2:									1
Salbendose (25 cl)*				1	Substanz 3:									1
Schutzhandschuhe, Paar				1	Gift 1:									1
Schwamm & Seife				1	Gift 2:									1
Tintenfasschen mit Tinte				1										
Tragbarer Mini-Mörser & Stößel				1										
Umhängetasche (groß, Leder)				1	Einheiten in Gramm bei dosierbaren Stoffen, in Zentilitern bei Flüssigkeiten/Salben – ansonsten Stückzahl. In der Regel reicht eine Phiole/Dose à 5 cl für eine Anwendung. Teilmengen vermindern den Effekt.									
Verbandszeug				2										
Zunderdose (Feuerstein, Feuerstahl, Zunder)				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:														
<u>Proviant:</u> Die Substanzen und Gifte solltet ihr vor Spielbeginn noch selbst festlegen. Sprecht euch am besten vorher mit dem Meister ab, welche Substanzen ihr haben dürft und welche für eure Rezepte benötigt werden. <u>Rezeptbuch:</u> Das Rezeptbuch enthält nicht nur alchemistische Rezepte, sondern auch Rezepte eines Apothecars. Sprecht euch vorher am besten mit dem Meister ab, welche Rezepte enthalten sein sollen, welche Materialien benötigt werden bzw. ob das erst während des Spiels entschieden werden soll.														

Myranor-Helden für Anfänger

12.) Yachjin-Söldner

Beschreibung:

Die vollständig aus Yachjin bestehenden Myroskani gehören zu den gefürchtetsten Bestrafungskommandos der Kerrishiter. Wie viele andere Myraroskani stammt dieser Yachjin hier noch aus dem ursprünglichen Volk der Yachyach im Archipel von Talaminas, wo er nach der dortigen Kultur geboren und aufgewachsen ist – bis er eines Tages von den Kerrishitern, die sich als angebliche Herolde des Schöpfergottes Myror ausgaben und ihn wie viele anderen versklavten. Es bleibt an euch, wieso dieser Yachjin die Myroskani verlassen hat, ob er desertiert ist oder verstoßen wurde. Auf jedem Fall kann kein Yachjin auf Dauer ein Leben außerhalb einer Gruppe vertragen, und so sucht dieses Individuum dringend ein neues Zuhause – in einer Heldentruppe.

Vorteile:

- ▶ Guter Nah- und Fernkämpfer
- ▶ Gute Körperbalance
- ▶ Ausgeprägtes Sprachgefühl
- ▶ Dämmerungssicht
- ▶ Ausgeprägtes Sozial- und Gruppenverständnis
- ▶ Guter Entfernungssinn
- ▶ Annehmbare Trinkfestigkeit :]

Nachteile:

- ▶ Teilweise Barbarische Sitten
- ▶ Äußerlich bisweilen furchteinflößend
- ▶ Angehöriger einer Randgruppe
- ▶ Neigt zu Autoritätsgläubigkeit
- ▶ Neigt zu: Aberglaube
- ▶ Neigt zu: Jähzorn, Neid

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Yachjin		
Kultur:	Myroskani (Geboren: Yachyach, Archipel von Talaminas)		
Profession:	Söldner, Speerwerfer		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	IZ	
Größe:	170 cm	
Gewicht:	100 kg	
Haarfarbe:	Graubraun	
Augenfarbe:	Bernsteinfarben	
Haut / Fell:	Graubraun (dunkle Flecken)	
Stand:	Entlaufener Sklave, de facto frei	
Titel:		
Sozialstatus:	5	

Vorteile und Nachteile:
+ Resistenz gegen Leichengifte + Resistenz gegen Krankheiten + Natürliche Waffen (siehe Kampfbogen), + Dämmerungssicht + Balance (siehe Inventarbogen), + Sprachgefühl + Entfernungssinn (siehe Inventarbogen) – Barbarische Sitten – Randgruppe – Autoritätsgläubig: 6 – Aberglaube: 5 – Jähzorn: 6, – Neid: 6

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	14			Lebenspunkte:	38		
Klugheit:	12			Ausdauer:	37		
Intuition:	12			Astralenergie:	0		
Charisma:	11			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	3		
Gewandtheit:	12			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	13			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	14			PA-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	8			FK-Basiswert:	8		

Stufe nach DSA4.1:	3	Stufe nach DSA4.0:	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	12	12	11	12	12	13	14
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Bastardstäbe	-2	10	8	2	Götter und Kulte (KL/KL/IN)		3
Dolche	-1	12	9	5	Heraldik (KL/KL/FF)		2
Hiebswaffen	-4	14	9	7	Kriegskunst (MU/KL/CH)		5
Raufen		14	11	9	Rechnen (KL/KL/IN)		2
Ringen		12	10	6	Rechtskunde (KL/KL/IN)		1
Säbel	-2	8	8	0	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		3
Speere	-3	15	11	10	Schätzen (KL/IN/IN)		2
Stäbe	-2	10	7	1	Tierkunde (MU/KL/IN)		7
Wurfmesser ¹	-3	13		3			
Wurfspeere ¹	-2	20		10			
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	4	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Klettern (MU/GE/KK)			×2	5	Gemein-Imperial	18	8
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	7	Kerrishitisch	18	10
Schleichen (MU/IN/GE)				6	Myranisch	13	8
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	6	Yachyach	16	10
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				8			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	6			
Singen (IN/CH/CH)			-3	0	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				8			
Stimmen imitieren (KL/IN/CH)			-4	5			
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	0			
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)			×2	1	Handwerk		TaW
Zechen (IN/KO/KK)				8	Feuersteinbearbeitung (KL/FF/FF)		2
Gesellschaft				TaW	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		6
Gassenwissen (KL/IN/CH)				4	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		6
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				5	Kochen (KL/IN/FF)		4
Überreden (MU/IN/CH)				5	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		2
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		3
					Schneidern (KL/FF/FF)		5
Natur				TaW			
Fährtenuche (KL/IN/KO)				6			
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				6			
Orientierung (KL/IN/IN)				7			
Wetervorhersage (KL/IN/IN)				2			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				8	¹ Bonus von 2 durch Entfernungssinn bereits enthalten.		

Attacke-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis							
8		8		8		10							
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT ¹	PA	TP			
Pardir-Speer				1W+3	12/4	-1	-1/-3	14↓	9	1W+3			
Garmesh (als Hiebwappe)				1W+2	12/5	±0	0/0	14↓	9	1W+2			
Raubtiergebiss (natürliche Waffe, Raufen-Probe)				1W+4	—	±0	0/0	13	—	1W+4			
Kampf-Sonderfertigkeiten:													
Ausweichen I, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Wuchtschlag ²													
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK	# Mun.					
Pardir-Speer				1W+3	5/10/20/25/30	2/1/0/-1/-2	20	7					
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):							
Raufen	10/3	±0	13	10	1W+1	Wuchtschlag ²							
Ringn	10/3	±0	11	9	1W+1								
Schild:	Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):							
Holzschild (verstärkt)	Schild		-1	-2/3	11	Biss							
Rüstung nach Trefferzonen:													
Name	Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Standard	0	3	3	3	0	0	-	-	0	0	2	3	2
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen							Links	Rechts		
Lederharnisch	3	3↓	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.					Kopf		○○○			
			7 - 2 + 3 = <u>8</u>					Arme (o)		○○○ ○○○			
								Arme (u)		○○○ ○○○			
			Wunden					Brust		○○○			
			Jede Wunde führt zu:					Hüfte		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1					Beine		○○○ ○○○			
Gesamt:	3	2	○○○○○○○					Schwanz		○○○			
Notizen:													
¹ Der AT-Wert ist um 1 gesenkt, falls im Kampf der verstärkte Holzschild eingesetzt wird. ² Waffen-Angriff erschwert um freiwilliges X. Schaden erhöht sich um X.													

Myranor-Helden für Anfänger

13.) Shingwa-Dieb

Beschreibung:

Im Gegensatz zu ihren aventurischen Kollegen, den Achaz, haben sich die meisten Shingwa Myranors bereits längst mit dem Leben unter der neuen vorherrschenden Spezies abgefunden und trauern der guten alten Zeit vor etlichen tausend Jahren nicht mehr nach. Trotzdem lieben viele auch heute noch als Sklaven oder am Rande der Gesellschaft. Dieser Shingwa ist jedoch frei – noch jedenfalls, denn er lebt eine durchaus riskante Lebensweise als 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. Vielleicht bringt eine Heldentat ihm ja einer farbigen Zukunft entgegen.

⚠ Hinweis:

Trotz der Ähnlichkeiten besitzt ein Shingwa nicht den 360°-Rundumblick der Chamäleons.

Vorteile:

- ▶ Ein guter Messerwerfer
- ▶ Ein sehr guter Kletterer [fast alle Oberflächen]
- ▶ Gute Körperbeherrschung
- ▶ Kann Angriffen sehr gut ausweichen
- ▶ Kann gut Türen öffnen :]
- ▶ Trotz seiner geringen Größe äußerst schnell
- ▶ Begabt darin sich „unsichtbar“ zu machen
- ▶ Kennt sich in den Gassen der Städte gut aus

Nachteile:

- ▶ Verträgt keine Kälte
- ▶ Launische Natur
- ▶ Angehöriger einer Randgruppe
- ▶ Im Vergleich zu Menschen eher kleinwüchsig
- ▶ Riskante Lebensweise
- ▶ Neigt zu: Neugier, Goldgier

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Shingwa		
Kultur:	Imperialer Shingwa (Imperium, Tharpura, Tokum Isoru)		
Profession:	Einbrecher, Fassadenkletterer		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	IZ	
Größe:	143 cm	
Gewicht:	33 kg	
Haarfarbe:	—	
Augenfarbe:	Braun	
Haut / Fell:	Moosgrün	
Stand:	Freier	
Titel:		
Sozialstatus:	3	

Vorteile und Nachteile:
+ Ausdauernd: 2 + Natürlicher Rüstungsschutz [RS+1] + Balance (siehe Inventarbogen) + Farbwandel (siehe Inventarbogen) + Flink, + Schleuderzunge + Talentschub: Klettern (siehe Inventarbogen) + Zusätzliche Gliedmaßen [bemuskelter Schwanz] – Kleinwüchsig – Kältestarre – Unstet – Neugier: 6, – Goldgier: 6 – Randgruppe

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	12			Lebenspunkte:	31		
Klugheit:	11			Ausdauer:	30		
Intuition:	12			Astralenergie:	0		
Charisma:	11			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	14			Magieresistenz:	3		
Gewandtheit:	16			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	11			PA-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	9			FK-Basiswert:	7		

Stufe nach DSA4.1:	3	Stufe nach DSA4.0:	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	11	12	11	13	15	11	11
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Ortskenntnis (Tokum Isoru)				Farbwandel (KL/IN/IN)			3
				Talentschub (Klettern) (MU/IN/KO)			3
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	14	12	10	Baukunst (KL/KL/FF)		4
Hieb Waffen	-4	10	8	2	Götter und Kulte (KL/KL/IN)		4
Raufen		14	12	10	Mechanik (KL/KL/FF)		3
Ringern		11	10	5	Rechnen (KL/KL/IN)		7
Säbel	-2	8	8	0	Rechtskunde (KL/KL/IN)		6
Schleuder	-2	12		5	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		4
Stäbe	-2	13	12	9	Schätzen (KL/IN/IN)		10
Wurfmesser	-3	17		10			
Körperliche Talente			BE	TaW			
Akrobatik (MU/GE/KK)			×2	6	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Athletik (GE/KO/KK)			×2	6	Cirkel-Geheimsprache (Einbrecher)	18	3
Klettern (Freiklettern) (MU/GE/KK)			×2	12	Gemein-Amaunal (AhMa)	18	4
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	8	Gemein-Imperial	18	7
Reiten (CH/GE/KK)			-2	-2	Myranisch	13	4
Schleichen (MU/IN/GE)				10	Shingwanisch	15	10
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	5			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				5	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	10	Shingwanische Knotenschrift	15	7
Singen (IN/CH/CH)			-3	-2			
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				8			
Stimmen imitieren (KL/IN/CH)			-4	-2	Handwerk		TaW
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	0	Handel (KL/IN/CH)		8
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)			×2	7	Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)		4
Zechen (IN/KO/KK)				5	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		4
Gesellschaft				TaW	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		4
Gassenwissen (KL/IN/CH) ¹				10 ↓	Kochen (KL/IN/FF)		3
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ¹				6 ↓	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		3
Schauspielerei (MU/KL/CH) ¹				7 ↓	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		7
Sich verkleiden (MU/IN/CH) ¹				-3 ↓	Schlösser knacken (IN/FF/FF)		10
Überzeugen (KL/IN/CH) ¹				8 ↓	Schneidern (KL/FF/FF)		5
					Stoffe färben (KL/FF/KK)		4
Natur				TaW			
Fähr tensuchen (KL/IN/KO)				6			
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				9			
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				2			
Orientierung (KL/IN/IN)				8			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				3	¹ Kann gelegentlich erschwert sein (Randgruppe).		

Angriffsbasis		Paradebasis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis	
8		8		7		10	
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM
Dolch				1W+1	12/4	±0	0/0
Wanderstab (improvisierte Waffe, dadurch zerbrechlicher)				1W+0	12/5	±0	-1/-1
Kampf-Sonderfertigkeiten:							
Aufmerksamkeit, Ausweichen I + II							
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK
Wurfdolch				1W+1	2/4/6/8/15	1/0/0/0/-1	17
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver:	
Raufen	10/3	±0	14	12	1W+0	Schleuderzunge ¹ , Schwanzfeger ²	
Ring	10/3	±0	11	10	1W+0		
Schild:	Typ		INI	WM	PA		
Rüstung nach Trefferzonen:							
Name	Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA
Ohne Rüstung	1	1	1	1	1	1	-
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen				Links
			PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf
			8 - 0 + 7 = 15				Arme (o)
							Arme (u)
			Wunden				Brust
			Jede Wunde führt zu:				Hüfte
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine
Gesamt:	1	0	○○○○○○				Schwanz
Notizen:							
Hinweis: Der natürliche Rüstungsschutz des Schwanzes beträgt ebenfalls 1.							
¹ Durch keine PA-Probe abwendbarer Raufen-Angriff, der zwar keinen Schaden verursacht, aber die nächste Aktion des Gegners jedoch um 2 erschwert (nach dreifachem Einsatz beim selben Gegner nur noch um 1). Eine freiwillige Erschwernis um den halben AT-Wert kann den Gegner für eine ganze Kampfrunde außer Gefecht setzen. ² Raufen-AT erschwert um freiwilliges X, nachdem der Gegner bei Versagen der PA-Probe zusätzlich eine GE-Probe ablegen muss, um nicht zu stürzen. Raufen-PA für den Gegner um ½ X erschwert und zusätzlich um 4 erschwert (mit [herausragender] Balance hingegen um 2 [bzw. 4] erleichtert).							

Kleidung:

Normal

Ausrüstung:	#	Vermögen:	
Dolch & Scheide	1	Aureal	
Feuerstein & Eisen	1	Argental	
Geldbeutel, Leder	1	Pekunos	
Gürteltasche, Hartleder	5	Obulos	
Dietriche, Sortiment	3	Edelsteine	
Ledergürtel mit Haken	1		
Schnepa (bunte Weste mit 2 Taschen)	1	Sonstiges:	
Seidenband an Wanderstab (rot)	1		
Seidenband an Wanderstab (grün)	1	Proviant:	#
Seidenband an Wanderstab (blau)	1	*Wasser (in Wasserschlauch)	100
Seidenband an Wanderstab (schwarz)	1		
Seidenband an Wanderstab (weiß)	1		
Seil mit Wurfhaken (15 m)	1		
Tuchbeutel	1		
Wanderstab	1		
Wasserschlauch*	1		
Wurfdolch & Scheide (versteckt)	3		
		Einheiten in Gramm bei dosierbaren Stoffen, in Zentilitern bei Flüssigkeiten – ansonsten Stückzahl.	
		Verbindungen:	

Haustier:[illegible]**Notizen:**

- **Farbwandel:** Die Farbe der Haut dieses Charakters kann sich farblich wie die eines Chamäleons anpassen. Dies erlaubt es dem Shingwa sich noch besser „unsichtbar“ zu machen als sonst. Dazu muss sich der Shingwa jedoch konzentrieren und eine Probe ablegen. Jeder Versuch kostet 1 AuP.
- **Talentschub (Klettern):** Mittels des Talentschubs ist es möglich sich durch vorherige Konzentration die Probe auf ein meist körperliches Talent (in diesem Fall ist es Klettern) zu erleichtern. Hierzu ist vorher eine Probe nötig. Jeder Versuch kostet 1 AuP.
- **Balance:** Alle Gewandtheitsproben sind um 2, und gewisse körperliche Talente um 3 erleichtert, wenn es um Balance geht. Zudem führen kritische Paradepatzer in Kämpfen nicht zu stürzen.

Myranor-Helden für Anfänger

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. Ein paar weitere Informationen findet ihr übrigens noch bei den mitgelieferten Heldenbeispielen.

Quellen:

- Das Schwarze Auge – Myranor – Das Güldenland – (ISBN: 978-3890642942)
- Das Schwarze Auge – Myranische Magie – (ISBN: 978-3940424242)
- Das Schwarze Auge – Myranische Mysterien – (ISBN: 978-3890642837)
- Das Schwarze Auge – Wege der Helden – (ISBN 978-3940424006)
- Das Schwarze Auge – Wege des Schwerts – (ISBN 978-3940424129)
- Das Schwarze Auge – Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen– (ISBN 978-3890642826)
- Wiki Aventurica: <http://www.wiki-aventurica.de>
- Wiki Aventurica: <http://www.memoria.myrana.de>
- 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>
QVAT – Alternatives Kampfsystem: <http://www.kampfregel-projekt.de/qvat/qvat.html>
Helden – Heldengenerator nach DSA 4.1 in Java: <http://helden-software.de>
Windfeders Wolkenturm: <http://www.wolkenturm.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 „Dreizehn Lobpreisungen des Regelwerks“ gelesen hast. Somit sei deine Seele nun endgültig und auf ewig Myranor und DSA verfallen. :]

Version vom 25. Juli 2009