

Myranische Beispielhelden

1.) Einführung

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

Fragen zu den Beispielhelden

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

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

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

Übersichtsbogen:	Hier wird der jeweilige Held erstmal in Worten vorgestellt und seine vielleicht erstmal bedeutsamsten Vor- und Nachteile genannt. Diesen Bogen solltet ihr euch zuerst durchlesen.
Grundwertebogen:	Hier stehen Name, Rasse und Beruf des Helden. Hier findet ihr auch die 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/Malus wirkt. Meist kann dieser aber nur unter bestimmten Bedingungen ausgespielt werden (Erklärung weiter unten).
Zauberbögen/ Liturgiebogen:	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, LkP, RkP) 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.
Zutatenbogen:	Hat nur der neristische Alchimist und enthält Zutatenlisten für Rezepte. Lest ihn gut durch. Den Alchimisten zu spielen ist nicht ganz einfach.
Kampfbogen:	Auf diesem Bogen wird die Kampftauglichkeit des Helden beschrieben. Die 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 Helden und lasst sie gegeneinander antreten. Und lasst euch durch die anderen Werte wie TP/KK (Körperkraftbeeinflussung), WM (Waffenmodifikator) oder die dünn betitelte TP-Spalte (grundlegende TP ohne TP/KK) der Waffe nicht beirren.
Inventarbogen:	Hier stehen die Ausrüstung, Proviant, Geld und die Werte von Haustieren.

Frage: Welche Bedeutung haben die ganzen Abkürzungen?

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

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

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

Frage: Was bedeuten die Pfeile $\uparrow$, $\downarrow$, $\updownarrow$, $\uparrow$ und $\downarrow$ bei einigen Angaben?

Antwort: Die Pfeile weisen darauf hin, dass der Wert aufgrund eines Vor-/Nachteils, einer Sonderfertigkeit oder einer Talentspezialisierung höher oder niedriger ausfallen kann als angegeben bzw. die Probe erleichtert/erschwert sein kann. 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.

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

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

Frage: Wieso haben die Helden keine Namen und Geburtsjahre?

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

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

Antwort: Das Sinn der Sache war es, ein paar zumindest etwas erfahrenere und damit „buntere“ Helden vorzustellen, die die Fehler eines Anfängers leichter verzeihen und mit denen man etwas experientieren kann. Zu diesem Zwecke hat jeder Held 2100 Extra-AP erhalten.

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

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

Frage: 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), einfache Bürger (5), angesehene Bürger und niederer Adel (8), Adel (10), hohe Handelsherren und Trodinare (14), Mangnifizenzen (16), Horanthes (18), der Thearch (21). Der höchste SO der Beispielhelden liegt bei 10.

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

Antwort: Die Angaben im Kampfbogen 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 Kampfbogen.

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: Sofern der Meister nicht ohnehin für ein Problem den Einsatz verschiedener Talente vorgibt, heißt es meist, dass wenn ein Talent nicht aufgeführt ist, man auch keine Probe ablegen kann. Mitunter kann man jedoch selbst dann auf ein Ersatztalent ausweichen, was die Probe dann allerdings erschwert (je nach Meisterentscheid um 5 bis 15), es sei denn das Ersatztalent wird vom Meister als gleichwertig empfunden. Der Meister kann alternativ auch eine (sichtbar erschwerte) Probe auf eine Eigenschaft erlauben. Einige Sonderfertigkeiten können die Erschwernisse übrigens halbieren.

Frage: Wie lang ist eigentlich eine Aktion/Kampfrunde?

Antwort: Eine Kampfrunde entspricht ca. 3 Sekunden (eine Aktion ca. 1,5 Sekunden)

Frage: Was bringt eigentlich eine bestimmte Kulturkunde?

Antwort: In manchen Fällen kann eine Talentprobe, beispielsweise eine Probe auf Etikette, Gassenwissen oder Götter/Kulte, erschwert sein, wenn die Person oder der Ort zu einem anderen Kulturkreis gehört. Um wieviel, ist Meisterermessen und sollte von ihm unter Berücksichtigung der Umstände entschieden werden. Besitzt ein Held hingegen eine bestimmte Kulturkunde, gibt es diese Erschwernisse nicht.

Frage: Was bewirkt eigentlich Talent XYZ und wann setze ich es ein?

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

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

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

Antwort: Manöver sind besondere Kampftechniken, die einem, im richtigen Moment eingesetzt, weiteren Schaden oder andere Vorteile im Kampf verschaffen können. Der Einsatz eines Manövers kostet 1 AuP. Es bedarf zudem besonderer Kenntnisse über selbiges (so der Meister nicht anders entscheidet, was den Angriff dann aber meist um 4 erschwert). Hier einige der Manöver der Beispielhelden:

△ Hinweis:

Manöver mit einem ↯-Symbol können mit einer sog. Ansage belegt werden, einer freiwilligen Erschwerung der AT-Probe um X, um (sofern nichts anderes angegeben) X mehr Schaden zu verursachen. Einige Manöver können zudem mit passiven Gegenmanövern abgeschwächt werden, welche meist die PA/Ausweichen oder eine auferlegte Zusatzprobe erleichtern. Wird in der nun folgenden Liste von PA gesprochen, ist i. d. R. auch immer Ausweichen gemeint.

Waffenmanöver	Betäubungsschlag:	Angriff mit stumpfer Waffe(nseite) auf die AuP (und ½ LeP). Ist der AuP-Schaden über KO/2, wird der Gegner ggf. betäubt (KO-Probe). Die AT-Probe ist je nach Schärfe der Waffe um 2 bis 8 erschwert.	↯
	Doppelangriff:	Erlaubt 2 Angriffe in einer Aktion mit zwei möglichst identischen Waffen. Die beiden AT-Proben sind um jeweils 2 erschwert.	
	Finte:	Eine Ansage um X erschwert die Gegner-Parade um X.	↯
	Gezielter Stich:	Nur für Dolche, Fechtwaffen und Speere. Fügt einen Wundpunkt hinzu, senkt die Wundschwelle kurz um 2 und ignoriert den RS beim Schaden. Die AT ist aber um 4 + ½ RS des Gegners erschwert.	↯
	Hammerschlag:	Nur für wuchtige Waffen. Verursacht den 3-fachen Schaden. Die AT ist aber um 8 erschwert, die nächste PA geopfert. Bei Misslingen steht dem Gegner ein Gegenangriff als „freie Aktion“ zu.	↯
	Niederwerfen:	Der Gegner muss bei verhauner PA/Ausw. eine KK-Probe bestehen oder stürzt. Die Ansage erschwert die KK-Probe, nicht den Schaden. Gegenmanöver: Standfest ▶ Balance ▶ Herausragende Balance.	↯
	Wuchtschlag:	Standard-↯-Manöver. Eine Ansage um X erhöht den Schaden um X.	↯
Raufen	(Hoher) Tritt:	Die PA des Gegners ist um 4 erschwert, es sei denn, er beherrscht Beinarbeit (Tritt), oder Auspendeln/Kreuzblock (Hoher Tritt).	↯
	Handkante:	Die Wundschwelle (führt zum Knochenbruch) beträgt KO/2 und nicht KO/2 + 2, wie sonst bei waffenlosen Angriffen üblich.	↯
	Doppelschlag:	Erlaubt 2 Angriffe in einer Aktion mittels einer einzigen, um 4 erschweren AT-Probe. Eine Parade blockt nur einen der Angriffe ab.	
	Eisenarm:	Erlaubt es einem Unbewaffneten einen Waffenangriff so zu parieren, dass der Schaden in reinen(!) AuP-Schaden umgewandelt wird.	
	Fußfeger:	Gegner-PA erschwert um 4, und er muss bei Versagen eine GE-Probe bestehen oder er stürzt. Die Ansage kann auf die GE-Probe und die Gegner-PA verteilt werden. Gegenmanöver: Beinarbeit ▶ Standfest ▶ Balance ▶ Herausragende Balance.	↯
	Gerade/Schwinger:	Die Gegner-PA wird um 4 erschwert. Gegenmanöver: Auspenden	↯
	Schmetterschlag:	Die Gegner-PA wird um 4 erschwert (Gegenmanöver: Auspendeln) und selbiger ggf. betäubt, wenn der AuP-Verlust dessen KO/2 (KO-Probe) oder gar die KO (keine KO-Probe) übersteigt.	↯
Ringn	Klammer:	Manöver im Stehen, das den Gegner zusätzlich von Angriffen abhält. Befreiung erfolgt durch Ringen-PA oder in einem KK-Duell.	↯
	Niederringen:	Bei Gelingen gehen am Ende beide Kontrahenten zu Boden.	
	Schwitzkasten:	Manöver auf dem Boden, das den Gegner zusätzlich von Angriffen abhält. Die Befreiung erfolgt durch eine Ringen-PA. Mit jeder Kampf-runde X ist die eigene AT-Probe allerdings erleichtert um X, die PA des Gegners erschwert um X und die TP(A) erhöht um X.	↯

Frage: Ab wann ist eine Sprache gut beherrscht?

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

⚠ Hinweis:

Diese Regeln gelten nicht für das Schreiben. Hier kann der Meister durchaus schonmal öfter eine Probe abverlangen, wenn es um fehlerfreies Briefeschreiben geht. Beim Lesen kann man einfache Sätze ohne Mühe/Probe in etwa ab einem TaW in Höhe von $\frac{1}{3}$ der Kplx. lesen. Einzelne magische Glyphen können i. d. R. auch mittels des Talents „Magiekunde“ erkannt werden.

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

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

Essenzbeschwörungen:	Sucht euch eine Formel aus der Liste aus; der „Talentwert“ steht bei den „Zaubern“ in der ZfW-Spalte (eZfW für Essenzen). Euer eigentlicher Probewert steht allerdings in der ZfP-Spalte. Wartet die Zauberdauer ab, probt dann und schaut was ihr an ZfP* (nicht mehr als der ZfW!) über habt, beachtet ggf. die MR und zahlt die AsP. Fertig!
Spontanzauber:	Der Vorgang verläuft analog zu den Essenzbeschwörungen. Beachtet bitte, dass die Spontanzauber des zweiten Zauberbogens nur Beispiele sind, die für ganz bestimmte Randbedingungen gelten.
Wesensbeschwörungen:	Sucht euch eine Formel aus der Liste aus; der „Talentwert“ steht bei den „Zaubern“ in der ZfW-Spalte (wZfW für Wesen). Euer eigentlicher Probewert steht allerdings in der ZfP-Spalte. Beachtet hierzu auch die anderen angegebenen Faktoren auf dem zweiten Zauberbogen. Wie stark sich diese auswirken, entscheidet der Meister. Wartet die Zauberdauer ab, probt, schaut, was ihr an ZfP* (nicht mehr als der ZfW!) über habt, und zahlt die AsP. Fertig! Legt bei <u>Invokationen</u> vorher fest, ob ihr dem Wesen mehr als einen Gefallen abverlangen wollt. Wenn ja, müsst ihr hierfür jedesmal 4 ZfP* aus der Anrufung opfern. Dem Wesen muss nun ein Auftrag bzw. Dienst erteilt werden. Hierzu erfolgt die Kontrollprobe mit einem W20 auf den Wert in der K-Spalte, um zu ermitteln, wie gewogen euch das Wesen ist. Beachtet auch hier die weiteren Faktoren. Wurde der Wert nicht überwürgelt und ist der Dienst nicht zu absurd, habt ihr's geschafft. Wurde der Wert nur leicht überwürgelt, entscheidet der Meister, ob ihr das Wesen doch noch überreden könnt. Bei zu starker Überwürgelung: Pech! Bei der <u>Inspiration</u> müsst ihr noch vor dem ersten Befehl eine solche Kontrollprobe ablegen, um zu sehen, ob ihr noch Herr eures Körpers seid. Danach könnt ihr beliebig viele Dienste fordern. Doch wird jedes mal eine Kontrollprobe fällig. Bei Versagen verweigert das Wesen den Dienst, zahlt aber dennoch die AsP dafür (die damit sinken). Hinweis: Jeder Dienst kostet AsP, die allerdings das Wesen für euch zahlt (bis ihm die AsP ausgehen). Das reine Begleiten und das Zurückschicken sind allerdings kostenlos.
Stabzauber:	Probt, sofern überhaupt gefordert, auf den Ritualkenntniswert (RkW).

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. (Beispiel: SO x SO in Argental).

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

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

Grundlegendes:	Die Naturgesetze im Traum sind andere als die in der Realität. Dem Meister ist es also hier mehr als irgendwo sonst erlaubt, die Spielregeln abzuändern oder aufzuweichen.
Realitätsdichte:	Träume sind unterschiedlich real, was sich in einem Wert, der so genannten Realitätsdichte (RD), widerspiegelt. Diese liegen üblicherweise zwischen 1 (nur wage fetzen) und 10 (sehr real), können aber ggf. auch noch höher sein. Eine RD von 0 bedeutet das Ende des Traums.
Eigenschaften:	In Träumen spielen körperliche Eigenschaften keine Rolle. Sie werden von geistigen Eigenschaften übernommen: MU ► KK; KL ► FF; IN ► GE; CH ► KO; $\frac{1}{2}$ CH ► GS; $\frac{1}{2}$ MR ► RS. – Außerdem gilt hier: TP = 1W+2.
Boni verteilen:	Die ZfP* aus der Zauberformel „Traumwanderer“ dürfen 1 : 1 frei auf die geistigen Eigenschaften verteilt werden, um diese zu steigern. Zudem kann man so für je 2 ZfP* auch die Realitätsdichte je 1 senken.
Talente und Zauber:	Zauber und Talente sind – sofern die Traumgesetze es nicht verbieten – möglich, doch kann man hier oft erstmal keine Quellen aufrufen, was ein Problem sein kann. Zauber kosten im Traum keine „echten“ AsP.
Träume analysieren:	Der Traumgänger kann über das Talent „Heilkunde: Seele“ versuchen, etwas über die Bedeutung eines jeweiligen Traumabschnitts zu erfahren.
Träume verändern:	Der Traumgänger kann über das Talent „Heilkunde: Seele“ versuchen den Traum und dessen Naturgesetze zu manipulieren. Türe können geöffnet, die Umgebung verändert und kurzfristig sagenhafte Eigenschaften verliehen werden. Auch kann so ggf. der Träumende herbeigerufen bzw. die RD gesenkt werden werden. Die Probe ist hierbei um die RD erschwert und die ZfP* erleichtert. Der Meister kann jederzeit diese Fähigkeit im Einzelfall scheitern lassen, die Probe weiter vereinfachen oder erschweren oder die Anzahl der Versuche beschränken.
Verletzungen:	Je nach RD können sich Verletzungen des Traumgängers im Traum in Teilen auch auf die LeP in der realen Welt auswirken. Der Faktor reicht von 0 bis zu $\frac{1}{2}$ (ab einer RD von etwa 20). Beim Träumenden ist dies bisweilen sogar drastischer. Einige Wesen sind in der Lage den Träumer gar durch seinen Traum sterben zu lassen.
Tod im Traum:	Stirbt der Geweihte im Traum, so wird er aus ihm herausgeworfen. Stirbt der Träumende im Traum, so vergeht der Traum. Stirbt ein fremder Traumbesucher im Traum so wird dieser aus dem Traum herausgeworfen und all seine Einflüsse auf den Traum enden.

Frage: Wieviel ist es meinem Helden erlaubt zu tragen?

Antwort: Hier solltet ihr mit gutem Menschenverstand arbeiten. Doch wenn nichts weiterhilft, kann der Meister veranschlagen, dass der Held Inventar in Höhe seiner Körperkraft in Kilogramm tragen kann (Rüstung zählt halb), ohne dass er irgendwelche Einbußen hat. Trägt er mehr, kann dies zu mehr BE und ggf. Ausdauerverlust führen.

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

Antwort: Dies ist die Renngeschwindigkeit in Meter pro Sekunde. Sie liegt meist bei 8, mit Athletik-Proben eine Zeit lang auch höher, was aber mehr Ausdauer kostet. Die Behinderung senkt diese Geschwindigkeit, was allerdings schon mit eingerechnet ist.

Frage: Wie verwendet man karmale Kräfte mit den Beispielhelden?

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

Liturgien:	Sucht euch eine Liturgie aus der Liste aus; der „Talentwert“ steht in der LkP-Spalte. Probt auf MU/IN/CH, schaut was ihr an LkP* über habt, und zahlt die KaP (5 KaP je Grad, 2 KaP bei Liturgien vom Grad 0). Fertig! Kleiner Hinweis: Wie Zaubersprüche haben auch Liturgien eine Ritual- und eine Wirkungsdauer. Diese Zeiten wurde in diesem Fall nicht angegeben und seien deshalb in die sorgsamten Hände des Meisters gelegt.
Mirakel:	Sucht euch ein der Gottheit möglichst gewogenes Talent bzw. passende Eigenschaft aus (ausgewählte Talente/Eigenschaften sind angegeben). Probt auf MU/IN/CH mit dem LkW als „Talentwert“ und zahlt 5 KaP. Bei Erfolg steigt der TaW eines Talents für die nächste Probe um $5 + RkP^*/2$ bzw. die gewählte Eigenschaft um $2 + LkP^*/2$. Auch hier sei die Ritualdauer dem Meister in die Hände gelegt.

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

Antwort: Ja, das tut es, doch diese Änderungen alle zu bestimmen, erfordert einige Formeln und Berechnungen und kann so das Spiel längere Zeit aufhalten. Daher soll hier nur eine Faustregel genannt werden. Erhöht bei Anstieg einer Eigenschaft um 3 Punkte alle abhängigen Werte um 1, danach „alle 5 Punkte“ um 1. Steigen mehrere Eigenschaften auf einmal und hängt ein Wert von diesen ab, zählt die Summe der Punkte. Die Abhängigkeiten: Mut: AT, MR, INI. Klugheit: MR. Intuition: FK, PA, Ausweichen, INI. Gewandtheit: AT, PA, Ausweichen, INI. Fingerfertigkeit: FK. Konstitution: MR. Körperkraft: AT, TP und TP (A) (nur Nahkampf; nimmt zudem nicht „alle 5 Punkte“, sondern „je KK von TP/KK“). Charisma: nichts. Die Wundschwelle ist immer KO/2. LeP, AuP, KaP, AsP ändern sich mit künstlich veränderten Eigenschaften nicht. Das ganze Prozedere funktioniert natürlich auch im umgekehrten Fall, dem einer Senkung.

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

Antwort: Kampfwerte werden durch die Rüstungsbehinderung (BE) gesenkt, ein Umstand, der bereits in jedem hier mitgeliefertem Kampfbogen berücksichtigt wurde. Aber besonders bei Prügeleien, ist man manchmal in Situationen, in denen man einfach keine Rüstung trägt. Daher wurden in einigen Fällen bei Personen mit Rüstungen mit hoher BE die Kampfwerte ohne Rüstung mit angegeben. Wer auf seinem Kampfbogen solche Angaben nicht findet, kann sich die Kampfwerte für waffenlose Kämpfe ohne Rüstung selbst errechnen, indem er den abgezogenen BE-Wert punktwise auf Attacke und Parade, beginnend mit der Parade, wieder aufaddiert. (z. B. PA+1, AT+1, PA+1 bei BE 3). Für Waffenkämpfe gilt übrigens Ähnliches. Nur gibt es hier einen Freibetrag, der bei den Waffentypen auf dem Talentbogen steht, und um dessen Punktezahl die Kampfwerte nie gesenkt wurden.

Frage: Bei einem Talent probe ich auf Eigenschaften, die gar nicht passen. Und nun?

Antwort: Manchmal kann es vorkommen, dass einige Eigenschaften nicht ganz richtig erscheinen. Selbstbeherrschung wird auf MU/KK/KO geprobt, was allerdings eine sehr körperlich betonte Probe ist. Bei rein geistigen Proben wird daher meist alternativ auf MU/MU/KL ausgeprobt. Bei einer körperlich wie auch geistigen Probe bietet sich wiederum oft MU/KL/KO an. Eigenschaftsabweichungen bedürfen der Meisteranordnung.

Frage: Darf ich ein Lebewesen mit der gleichen Zaubervirkung mehrfach belegen?

Antwort: Nicht so lange der bisherige Zauber noch aktiv wirkt. Zwei Feuerangriffe hintereinander sind z. B. also erlaubt, zwei Beschleunigungszauber hingegen nicht.

Frage: Wieso haben einzelne Zauberformeln eine niedrigere Qualität als 7?

Antwort: Formeln mit Q=7 sind meist selten. Deshalb tauchen diese nur dann auf, wenn Quelle und Wirkung typisch sind, und die Instruktion nicht dazugekauft wurde.

Myranische Beispielhelden

2.) Myrmidone

Beschreibung:

Euch steht es nach einem waschechten Krieger mit ordentlich Waffen und Rüstungen? Dann liegt euch vielleicht dieser Myrmidone hier. Er beherrscht nicht nur den Kampf mit einer Machira nein, er kann gleich mit zwei dieser Waffen auf einmal angreifen. Das Horasiat Koromanthia, in dem er aufgewachsen ist und stationiert wurde, ist einerseits durch Anarchie und die Herrschaft diverser Warlords, andererseits durch die berühmte Wüste Zhirric und die dort lebenden Chrattac geprägt. Dieses harte Leben hat ihn durchaus gestählt, und so braucht dieser Mann nicht viel zum Leben. Den Dienst hat er mit seiner ehrenhaften Entlassung inzwischen quittiert und die Myrmidonrüstung musste er abgeben. Aber seine Fähigkeiten bleiben ihm, und die weiß er auch durchaus zu nutzen.

Vorteile:

- ▶ Sehr guter Nahkämpfer (offensiver Kampfstil)
- ▶ Guter Fernkämpfer (Bela)
- ▶ Kann zweimal zuschlagen
- ▶ Hoher Rüstungsschutz
- ▶ Findet sich gut in Steppen und Wüsten zurecht

Nachteile:

- ▶ Fühlt sich an seine eigenen moralischen Prinzipien gebunden
- ▶ Neigt zu: Arroganz, Autoritätsgläubigkeit, Höhenangst, Neugier
- ▶ 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	
Haare / Fell:	Dunkelbraun	
Augenfarbe:	Mittelbraun	
Glaube:	Oktade (vor allem Shinxir)	
Stand:	Freier	
Titel:		
Sozialstatus:	6	

Vorteile und Nachteile:
+ Richtungssinn – Arroganz: 6 – Autoritätsgläubig: 6 – Höhenangst: 5 – Neugier: 5 – Prinzipientreue [Schutz der Schwachen, Schutz des Imperiums, Schutz des Thearchen]: 5 – Vorurteile [Chrattac, Ban Bargui]: 6

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	14			Lebenspunkte:	35		
Klugheit:	11			Ausdauer:	40		
Intuition:	12			Astralenergie:	0		
Charisma:	11			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	6		
Gewandtheit:	13			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	14			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	13			PA-Basiswert:	8		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	5			Wundschwelle:	7		

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

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	11	12	11	12	13	14	13
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Kulturkunde: Meranier (ohne Cantera)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Bastardstäbe	-2	11	11	6	Geografie (KL/KL/IN)		5
Belas (Leichte Bela) ¹	-5	17 ↑		10	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		3
Dolche (Machira) ¹	-1	15 ↑	14 ↑	13	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		4
Hieb Waffen	-4	9	8	1	Heraldik (KL/KL/FF)		5
Raufen		12	13	9	Kriegskunst (MU/KL/IN)		7
Ringern		14	11	9	Rechnen (KL/KL/IN)		4
Säbel	-2	9	8	1	Rechtskunde (KL/KL/IN)		1
Wurfmesser	-3	8		1	Sagen/Legenden (KL/INCH)		5
					Schätzen (KL/KL/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	Gemein-Imperial	18	10
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	6	Hiero-Imperial	21	5
Reiten (CH/GE/KK)			-2	3	Khorrzu (Leonal)	20	5
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	5	Myrmidonische Geheimsprache	20	8
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	2	Myranisch	13	8
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				7			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	5	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Singen (IN/CH/CH)			-3	1	Imperiale Lautzeichen (G/H-Imp., Myranisch)	10	5
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				6			
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	1			
Zechen (IN/KO/KK)				5	Handwerk		TaW
Gesellschaft				TaW	Bogenbau ⁴ (KL/IN/FF)		5
Etikette (KL/IN/CH) ³				3 ↓	Boote fahren (GE/KO/KK)		5
Lehren (KL/IN/CH) ³				2 ↓	Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)		5
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ³				6 ↓	Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)		5
Überreden (MU/IN/CH) ³				5 ↓	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		6
					Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		5
					Kochen (KL/IN/FF)		3
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		2
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		3
Natur				TaW	Schneidern (KL/FF/FF)		3
Fährtenuche (KL/IN/KO)				1			
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				2			
Orientierung (KL/IN/IN) ²				7 ↑			
Wettervorhersage (KL/IN/IN)				4	¹ AT/PA plus 1 bzw. FK plus 2 im genannten Fachgebiet.		
Wildnisleben (IN/GE/KO) ²				5 ↑	² Erleichtert um 5 in Steppen, Savannen und Wüsten bei Orientierungszwecken (Richtungssinn).		
					³ Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert.		
					⁴ Auch für Bela-Reparaturen geeignet.		

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
8		8		7		11						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Machira (rechte Hand)				1W+3	12/4	±0	0/-2	15	12	1W+3		
Machira (linke Hand)				1W+3	12/4	±0	0/-2	12↑	9↑	1W+3		
Phugion (Dolch)				1W+1	12/5	±0	0/-1	14	12	1W+1		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Ausweichen I, Doppelangriff, Doppelschlag, Linkhand, Beidhändiger Kampf I, Niederringen, Wuchtschlag												
Rüstungsgewöhnung I + II, Waffenloser Kampfstil: Myrmidonen-Stil												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK	# Mun.				
Leichte Bela (Bolzenschussgewehr; Laden+Zielen: 8 Akt.)				2W+2	5/10/20/40/60	3/2/1/0/-1	19	10				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	12↑	12↑	1W+2↑	Doppelangriff, Wuchtschlag						
Raufen (ohne Rüstung)	10/3	±0	13↑	14↑	1W+2↑							
Ringeln	10/3	±0	13	9	1W+1	Manöver (Raufen/Ringen):						
Ringeln (ohne Rüstung)	10/3	±0	14	11	1W+1	Auspendeln, Beinarbeit, Block, Eisenarm,						
Schild:	Typ	INI	WM	PA	Gerade, Griff, Knaufschlag, Knie, Schwinger,							
					Schwitzkasten, Sprung, Tritt, Würgegriff,							
					Doppelschlag, Niederringen							
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name	Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Standard	2	3	0	3	3	3	—	—	3	3	3	1↓
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
Brustharnisch, Bronze	3	2	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
Arm-/Beinschienen, Bnz.	1	1	8 - 3 + 3 = <u>8</u>				Arme (o)		○○○		○○○	
Lederhelm	1	1					Arme (u)		—		—	
			Wunden				Brust/Rü		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				Bauch		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:	5	3↓	○○○○○○○				Schwanz		—			
Notizen:												

Myranische Beispielhelden

3.) Optimat Eupherban

Beschreibung:

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

► Bann- und Schutzkreise:

Die Bannkreise dieses Magiers können Dämonen der Quelle Thesechai einsperren (saugen sie auf, wenn diese ihnen zu nahe kommen), die Schutzkreise sie aussperren. Die Wirkung ist zeitlich (bis zum nächsten Sonnenaufgang) und in ihrer Stärke begrenzt. Besonders mächtige Wesen könnten also einen zu schwachen Kreis durchbrechen.

Ablauf: Erstellen und Aktivieren des Zeichens durch Probe auf KL/IN/FF mit dem RkW als Talentwert. Jede vorherige freiwillige Einschränkungen (z. B. nur Stufe Geist, nur Difare usw.) verbessern das Ergebnis um je 3. Ein eingewobener Wahrer Name verbessert das Ergebnis (für das betroffene Wesen!) zusätzlich um dessen Wert (Q), erschwert die Probe jedoch um 1. Kosten: 12 AsP.

Vorteile:

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

Nachteile:

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

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

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

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	IZ	
Größe:	178 cm	
Gewicht:	73 kg	
Haare / Fell:	Dunkelblond	
Augenfarbe:	Grau	
Glaube:	Oktade (pragmatisch)	
Stand:	Optimat (Eupherban)	
Titel:	Adeptus minor	
Sozialstatus:	10	

Vorteile und Nachteile:
+ Optimat + Vollzauberer + Astralmacht [6 AsP mehr] + Gebildet [200 AP mehr] – Angst vor Spinnen: 6 – Arroganz: 5 – Eitelkeit: 6 – Goldgier: 5 – Lästige Mindergeister (siehe Kampfbogen) – Medium (siehe Kampfbogen) – Neugier: 6 – Unvermögen für Inspiration – Verpflichtungen gegenüber dem Mentor und der Cammer – Vorurteile gegen Vesai [Freunde der Draydal und vom Schädelgott]: 6

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	13			Lebenspunkte:	32		
Klugheit:	14			Ausdauer:	30		
Intuition:	13			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		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	8			Wundschwelle:	6		

Stufe nach DSA4.1:	2	Stufe nach DSA4.0:	8
Abenteuerpunkte:	2840	Davon verbraucht:	2840

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	14	13	14	12	11	12	11
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Kulturkunde: Meranier (ohne Cantera)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	8	7	1	Geografie (KL/KL/IN)		6
Hieb Waffen	-4	8	7	1	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		4
Raufen		8	8	2	Gesteinskunde (KL/IN/FF)		1
Ringern		7	7	0	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		4
Säbel	-2	7	8	1	Kryptografie (KL/KL/IN)		7
Stäbe	-2	12	12	10	Magiekunde (KL/KL/IN)		8
Wurfmesser	-3	7		0	Rechnen (KL/KL/IN)		10
					Rechtskunde (KL/KL/IN)		4
					Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		4
					Schätzen (KL/IN/IN)		7
Körperliche Talente			BE	TaW	Sprachenkunde (KL/IN/IN)		3
Athletik (GE/KO/KK)			×2	3	Staatskunst (KL/IN/CH)		5
Klettern (MU/GE/KK)			×2	3	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	6	Alt-Imperial	21	5
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	3	Eupherban-Haussprache	21	7
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	3	Gemein-Imperial	18	10
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				6	Hiero-Imperial	21	12
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	2	Kerrishitisch	18	6
Singen (IN/CH/CH)			-3	3	Myranisch	13	10
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				7	Vinshinisch	12	6
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	3	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Zechen (IN/KO/KK)				3	Alt-Imperiale Glyphen (Alt-Imperial)	15	5
					Eupherban-Codec (Eupherban-Hausspr.)	21	7
Gesellschaft				TaW	Imperiale Lautzeichen (G/H-Imp., Myranisch)	10	9
Betören (IN/CH/CH) ¹²				5 ↓	Handwerk		TaW
Etikette (KL/IN/CH) ¹²				8 ↓	Boote fahren (GE/KO/KK)		3
Gassenwissen (KL/IN/CH) ¹²				5 ↓	Handel (KL/IN/CH)		7
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ¹²				8 ↓	Hauswirtschaft (IN/CH/FF)		3
Schriftlicher Ausdruck (KL/IN/IN) ¹²				4 ↓	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		5
Sich verkleiden (MU/CH/GE) ¹²				2 ↓	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		3
Überreden (MU/IN/CH) ¹²				10 ↓	Kochen (KL/IN/FF)		3
Überzeugen (KL/IN/CH) ¹²				7 ↓	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		0
Natur				TaW	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		5
Fährtenuche (KL/IN/KO)				1	Schneidern (KL/FF/FF)		0
Orientierung (KL/IN/IN)				7			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				3			
					¹ Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert.		
					² Eventuell um den Wert der Arroganz erschwert.		

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

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Triopta-Rituale			
Optimatik (Repräsentation, Rituale), Große Medidation,				Bindung der Triopta (Quelle: Luft)			
Eupherban-Spezialwissen, Spontanzauberer (Essenz),							
Regeneration I², Eiserner Wille I (siehe Kampfbogen)							
Spontanzauber-Sonderfertigkeiten:				Triopta-AsP-Reserve:			AsP
Zauberdauer I, Struktur I				Maximum:			
				Triopta-Zauber:		Gerade gespeichert:	AsP
				Maximum:			
Zauber (Quellen, Sphären, ...):		eZfW	wZfW	Ktrl.	Stabzauber:		RkW
Luft (MU/KL/CH)¹		9 ↑			Bindung des Stabes (passiv)		0
Erfolg (KL/IN/CH)		8			Lichtzauber (keine Probe notwendig)		2
Harmonie (KL/IN/CH)		10			Reinigung (keine Probe notwendig)		1
Iryabaar (MU/MU/CH)		9					
Thesechai (MU/MU/CH)			10	13			
Dienste (Instruktion):				Siegelrituale:			RkW
Beseelung		Kontrolle über Gefühle		Bindung des Siegels (MU/KL/CH)			
Schadenszauber		Verhüllung					
Wahrnehmung				Weitere Rituale:		Kplx.	RkW
				Bann- und Schutzkreis vs. Thesechai-Wesen		6	

Zauberformeln (Matrizen, Wahre Namen)								
Name	Quelle	Kategorie/Dienst	Dauer	Wirkungsdauer	E	Q	K	ZfP
Beschleunigte Gruppe¹	Luft	Beseelung	5 Akt.	2,5 Minuten	6	7		10 ↑
Magischer Blitz	Iryabaar	Schadenszauber	5 Akt.	augenblicklich	8	5		6
Magisches Verhör	Iryabaar	Kontr. ü. Gefühle	20 Akt.	2,5 Minuten	5*	6		10
Ruf des Diphar	Thesechai	Invokation	30 Min.	≤ 1 Tag	8	7	7	9
Ruf des Jalarasil	Thesechai	Invokation	30 Min.	≤ 1 Tag	6	7	12	11
Schallgeschoss¹	Luft	Schadenszauber	3 Akt.	augenblicklich	8	5		6 ↑
Überzeug. d. Zufriedenheit	Harmonie	Beseelung	20 Akt.	ZfP* × 5 Min.	3	7		14
Überzeug. d. Autorität	Erfolg	Beseelung	20 Akt.	ZfP* × 5 Min.	3	7		12
Unsichtbare Gruppe	Iryabaar	Verhüllung	20 Akt.	ZfP* × 5 Min.	6	5		8
Zauber entdecken	Iryabaar	Wahrnehmung	20 Akt.	augenblicklich	7	5		7

▶ **Eupherban-Spezialwissen:** Zauber mit dem Dienst „Kommunikation“ sind um 5 erleichtert. Anpeilungsproben bei Zaubern mit dem Dienst „Kommunikation“ und der Reichweite „außer Sichtweite“ haben die halbe Erschwernis.

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

ZfP: Zauberfertigkeitsspunkte für Zauberformeln. Berücksichtigt Aufruferschwernis (E) und Qualität/Wahrer Name (Q).
Ktrl.: Kontrollprobegrundwert für Wesensbeschwörungen.
K: Resultierender Kontrollprobewert. Berücksichtigt individuelle Kontrollerschwernisse und ⅓ von Q als Bonus.
*: Die Zauberprobe ist noch zusätzlich um die Magieresistenz des Gegners erschwert.
augenblicklich: Kurze Zauberwirkung, natürliche Langzeitwirkung (z. B. Heilzauber, Kampfzauber).

¹ Wird während des Zaubervorgangs die passende Triopta getragen, ist die Probe um 1 erleichtert.
² Eine viertelstündige Meditation vor dem Schlafengehen erhöht die AsP-Regeneration um 1 (z. B. 1W6+1 statt 1W6).

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

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	14	13	14	12	11	12	11
Beispiele für spontane Essensbeschwörungen							
Name	Quelle	Kategorie/Dienst	Dauer	Wirkungsdauer	E	Q	ZfP
Ängste überwinden	Erfolg	Kontr. ü. Gefühle	20 Akt.	2,5 Minuten	2	0	6
CH-Steigerung	Harm./Erfolg	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	7/6
Einbildungen schaffen	Iryabaar	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3*	0	6
Federfall ¹	Luft	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6↑
FF-Steigerung ¹	Luft	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6↑
GS-Steigerung ¹	Luft	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6↑
Harmonie mindern	Harmonie	Kontr. ü. Gefühle	20 Akt.	2,5 Minuten	2*	0	8
Harmonie steigern	Harmonie	Kontr. ü. Gefühle	20 Akt.	2,5 Minuten	2	0	8
IN-Steigerung	Harmonie	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	7
KL-Steigerung	Iryabaar	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6
Laute Stimme trage weit ¹	Luft	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6↑
MU-Steigerung	Erfolg	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5
MR-Steigerung ¹	Iryabaar	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6
Phobie erzeugen	Iryabaar	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3*	0	6
Phobie mindern	Harm./Iryab.	Kontr. ü. Gefühle	20 Akt.	2,5 Minuten	2	0	8/7
Sinnesschärfe steigern ¹	Luft	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6↑
Überzeug. d. Schwindlers	Iryabaar	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6
Verunsicherung	Erfolg	Kontr. ü. Gefühle	20 Akt.	2,5 Minuten	2*	0	6
Verwirrung mindern	Iryabaar	Kontr. ü. Gefühle	20 Akt.	2,5 Minuten	2*	0	7
Wissenstalent steigern	Iryabaar	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6
Wohlklang ¹	Luft	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6↑
ZfP, E, Q, ¹ , *: Siehe erster Zauberbogen Hinweis: Alle ZfP-Werte beziehen sich (außer bei eindeutigen Objektzaubern) auf ein fremdes Einzelwesen als Ziel, das berührt werden muss. Folgende Änderungen der Randparameter können die Probe beeinflussen. Zauberer selbst ist Ziel: um 1 erleichtert; ein Objekt oder ZfW Wesen sind Ziel: um 1 erschwert; Ritualdauer 5, 30 oder 60 Minuten: um 1, 2 oder 3 erleichtert.							
Hinweise bezüglich externer Dämonenbeschwörungen							
Folgende Faktoren können die <u>Anrufungsprobe</u> zusätzlich erleichtern oder erschweren: ▶ Der Ort. Ein passender Ort (z. B. Kriegsschauplatz bei Kampfdämon) kann die Probe um max. 7 erleichtern, ein unpassender (z. B. Wüste bei Wasserdämon) sie um max. 7 erschweren. Heilige Orte sind ggf. komplett tabu. ▶ Die Zeit. Beispiele: Der Zeitraum, in dem in den Nächten das Schutzsternbild gegen die angerufene dämonische Quelle im Zenit steht („Der Gastgeber“ bei Thesephai), ist schlecht, besondere Sternkonstellationen ggf. gut. Erleichterung um bis zu 3 für minderseltene Fälle bzw. Erschwernis von bis zu 7. ▶ Die Kleidung: Passende Kleidung erleichtern um max. 2, unpassende erschweren um max. 2. ▶ Ein oder mehrere Geschenke: Bestimmte Edelsteine (außer bei Thesephai), Trümmerteile von Tempeln, Dolche von Mördern, geopfert Tiere einer der Quelle feindlich gesinnten Gottheit, entweihte Gegenstände usw. erleichtern die Probe um max. 7. Falsche Geschenke erschweren die Probe um max. 7. Keine Geschenke beeinflussen die Probe meist gar nicht. ▶ Weitere Ausrüstung wie Kerzen, besondere Artefakte usw. Erleichterung bestimmt der Meister. ▶ Das Tragen einer Bannklinge oder einer passenden Triopta erleichtert die Anrufung um je 1.							
Folgende Faktoren können die <u>Kontrollprobe</u> weiter erleichtern oder erschweren: ▶ Gerundet 1/3 der ZfP* aus der Anrufung als Erleichterung, aber nur der nicht für Extra-Wünsche geopfert Teil. ▶ Ein weiteres Geschenk als Erleichterung/Erschwernis um max. 2. ▶ Die Gesinnung des Befehls: Aufträge die dem Dämon liegen, erleichtern die Probe um max. 3, Aufträge, die ihm nicht liegen, erschweren sie hingegen um max. 7. Zu absurde Aufträge versteht der Dämon ggf. erst gar nicht. ▶ Das Tragen einer Bannklinge erleichtert die Kontrolle um 1.							
Besonderheiten von Dämonen: ▶ Dienste müssen in AsP bezahlt werden. Diese AsP bezahlt das Wesen aus eigener Tasche, wobei ein Wesen der Stufe Geist 15+ZfP* AsP zur Verfügung hat und ein Genius 30+ZfP* AsP. Ein Wesen erfüllt im Normalfall immer nur einen Dienst (außer es wurden 4 ZfP* pro Extra-Dienst ausgegeben). Das reine Begleiten und das Zurückschicken sind kostenlos.							

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:		
⚠ gilt pro Wesen, ♡ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ☉ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ♂ steigt mit dem Gewicht (siehe Beschreibung). Stehen ☉, ♡ oder ♂ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.		
Beschreibung der Zauberformeln		
Name	Wirkung	Kosten
Beschleunigte Gruppe	Der Optimat kann auf Berührung die Geschwindigkeit von hier bis zu 9 Wesen (auch sich selbst) um ZfP* erhöhen. PA und Ausweichen erhöhen sich zeitgleich um ZfP*/2.	7 je ⚠
Magischer Blitz	Aus der Hand des Optimaten schießen grelle bläulich-violette Blitze, die bei einem max. 7 m entfernten Gegner 2W6+8 TP Schaden verursachen aber seltenerweise kein Feuer entfachen. Alle 10 TP sinken MU, IN, KL, INI des Opfers zeitweilig um 1.	15
Magisches Verhör	Das zu berührende Opfer kann Geheimnisse kaum noch für sich behalten und neigt zudem zur Redseeligkeit. Ein Gegenhalten erfordert mit jeder weiteren Frage eine um ZfP*/2 erschwerte KL- oder IN-Probe. Eine Lüge verdoppelt die Erschwernis.	8
Ruf des Diphar	Beschwört einen Diphar, einen kleinen Dämon der Stufe Geist, so flink und schnell (GS 100), dass man meist nur Schlieren sieht und nicht seine oftmals rattenartige Gestalt mit den Sichelkrallen. Er wird gerne zur Spionage und zur Nachrichtenübermittlung beschworen, doch ist er auch notfalls im Kampf, mit seinen blitzschnellen, Nadelstichangriffen und seiner hohen Ausweichrate, ein echter Quälgeist.	15
Ruf des Jalarasil	Dieser gestaltlose Dämon der Stufe Geist kann gerufen werden, um zu spionieren und um Zwietracht zu säen. Letzteres tut er, indem er in ein Opfer einfährt, das dann immer mehr von destruktivem Gedankengut, Vorurteilen, Ängsten oder dem Glaube, dass unsinnige Dinge logisch sind, beseelt wird.	15
Schallgeschoss	Der Optimat verschießt ein stark verdichtetes Schallgeschoss auf einen max. 3 m entfernten Gegner, das 2W6+3 TP Schaden verursacht. Besteht dieser keine darauf folgende KK-Probe (alle 10 TP um 1 erschwert), wird er von den Beinen gerissen.	10
Überzeugung der Zufriedenheit	Der Magier strahlt eine solche Gelassenheit und Zufriedenheit aus, dass alle Proben auf ein vorher gewähltes Gesellschaftstalent um ZfP*/2 erleichtert sind, wenn es im Sinne der Quelle eingesetzt wird. Der Zauber wird auf den Magier selbst gewirkt.	8
Überzeugung der Autorität	Der Magier strahlt eine solche Kompetenz und Autorität aus, dass alle Proben auf ein vorher gewähltes Gesellschaftstalent um ZfP*/2 erleichtert sind, wenn es im Sinne der Quelle eingesetzt wird. Der Zauber wird auf den Magier selbst gewirkt.	8
Unsichtbare Gruppe	Der Optimat kann auf Berührung hier bis zu 9 Wesen (auch sich selbst) mitsamt aller Ausrüstung so gut wie unsichtbar und unhörbar machen. Zur Wahrnehmung ist mindestens eine um 7+ZfP* erschwerte Sinnesschärfeprobe notwendig.	10 je ⚠
Zauber entdecken	Der Optimat sieht um alles in mittelbarer Entfernung (je nach AsP, hier max. 9 m), bei dem Magie wirkt, einen rötlichen Schimmer, je nach Gelingen auch weitere Details. Reine/ungewobene Astralmacht kann ebenfalls wahrgenommen werden.	♡ (mind. 3)
Beschreibung der Spontanzauber-Beispiele		
Name	Wirkung	Kosten
Ängste überwinden	Erlaubt es bei einer ausgelösten Angst (z. B. Totenangst, Höhenangst) doch noch selbige zu überwinden, wenn eine Mutprobe, erschwert um die Hälfte der Angst und erleichtert um ZfP*/2 gelingt. Wirkt nicht bei akuter Panik.	4
CH-Steigerung	Erhöht das Charisma je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
Einbildungen schaffen	Verpasst dem Opfer zeitweilig den Nachteil „Einbildungen“. Dies führt nicht gleich von sich aus zu Halluzinationen oder Wahnvorstellungen, kann jedoch von den Helden in diesem Sinne weiter ausgenutzt werden.	8
Federfall	Halbiert die Schwerkraft für das Ziel. Dieses kann nun doppelt so hoch und weit springen, und der Schaden für Stürze aus großer Höhe wird geviertelt.	7
FF-Steigerung	Erhöht die Fingerfertigkeit je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
GS-Steigerung	Erhöht die Geschwindigkeit je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
Harmonie mindern	Erzeugt zeitweilig ein Unwohlsein im Opfer, kann aber auch ein Wesen, das z. B. unter Einfluss leichter Drogen steht, wieder normalisieren.	4
Harmonie steigern	Erfüllt das Ziel mit mehr Ruhe und Gelassenheit. Hiermit lassen sich u. a. leichte bis mittelschwere diffuse Ängste ausblenden.	4
IN-Steigerung	Erhöht die Intuition je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
KL-Steigerung	Erhöht die Klugheit je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
Laute Stimme trage weit	Erhöht die Lautstärke der Stimme des Ziels. Diese überragt damit nicht nur die meisten anderen Klänge, sondern reicht auch weiter als andere Geräusche.	4

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:

♠ gilt pro Wesen, ♥ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ☉ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ♂ steigt mit dem Gewicht (siehe Beschreibung). Stehen ☉, ♥ oder ♂ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.

Beschreibung der Spontanzauber-Beispiele (Fortsetzung)

Name	Wirkung	Kosten
MU-Steigerung	Erhöht den Mut je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
MR-Steigerung	Erhöht die Magieresistenz je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
Phobie erzeugen	Das Opfer erhält einen Angst-Nachteil (schlechte Eigenschaft) nach Wahl auf einem Wert von 10 bzw. steigert eine bereits bestehende Phobie um diesen Wert. Diese Angst wird hierdurch aber noch nicht automatisch ausgelöst.	10
Phobie mindern	Vermindert im Ziel zeitweilig eine vorher genannte Angst (schlechte Eigenschaft) um 10. Ein Betroffener darf eine Probe auf diese Angst ggf. nochmal wiederholen. Das Ritual wirkt nicht bei akuter Panik.	10
Sinnesschärfe	Steigert den TaW des Talents Sinnesschärfe um ZfP*/2.	8
Überzeugung des Schwindlers	Dem Verzauberten fällt es leichter Lügnerieen und logische Lücken in der Argumentation durch passende Wortwahl zu übertünchen. Alle Erschwernisse auf ein vorher gewähltes Gesellschaftstalent sind um ZfP*/2 (zurück-)erleichtert bzw. alle Proben auf Menschenkenntnis für die Gegenseite um ZfP*/2 erschwert.	4
Verunsicherung	Das Selbstvertrauen auf die eigene Leistung bzw. generell auf die Erfolgsaussichten von Vorhaben wird gemindert. Der Betroffene wird spürbar vorsichtiger und ist so leichter von Dingen, insbesondere von riskanteren Dingen, abzuhalten. Alle Talentproben zu diesem Zweck sind um ZfP*/2 erleichtert.	4
Verwirrung mindern	Beseitigt im Ziel zeitweilig Zerstreuung, Schusseligkeit, Vergesslichkeit, leichte Demenz, Auswirkungen des Nachteils „Einbildungen“ oder Ähnliches.	4
Wissenstalent steigern	Steigert den TaW eines Sprach- oder Wissenstalents nach Wahl, das der Betroffene allerdings bereits beherrschen muss, um ZfP*/2 (max. Kplx-Wert bei Sprachen). Es ist zudem auch möglich ein entsprechendes Handwerkstalent zu steigern, sofern dieses im Sinne eines Wissenstalents eingesetzt wird.	4
Wohlklang	Macht die Stimme wohlklingend durch Erzeugung des gleichnamigen Vorteils. Alle Singen-Proben sind um 5 und alle Gesellschaftsproben, bei denen es auf die Stimme ankommt, um 2 erleichtert.	9

Hinweis zur Kombination von Spontanzaubern

Die oben beschriebenen Spontanzauber lassen sich oftmals auch miteinander kombinieren, genauer gesagt deren Wirkungen in einem gemeinsamen Zauber aussprechen. Voraussetzung hierfür ist, dass die Spontanzauber die gleiche Quelle aufrufen, die gleiche Instruktion, das gleiche Ziel und die gleiche Ritual- und Wirkungsdauer verwenden. Die AsP-Kosten solch eines zusammengesetzten Spontanzaubers betragen dann die Summe der Einzelkosten. Eigenschaftssteigerungen um ZfP*/2 sollten nicht mit weiteren Eigenschaftssteigerungen kombiniert werden. Der gleiche Effekt sollte nicht mehrmals verwendet werden (z. B. nicht das genau gleiche Talent mehrmals steigern).

Hinweis zum Übernehmen von fremden Dämonen

Dieser Magier kann fremd kontrollierte(!) Dämonen ggf. übernehmen. Hierzu muss er, aber nicht sein Kontrahent, sich in der Nähe des Dämons befinden und gegen ihn ein Kontrollprobenduell gewinnen. Es gelten, so möglich, sämtliche beeinflussende Faktoren für die Kontrollprobe. Jeder Versuch kostet 5 AsP pro Stufe (Geist, Genius usw.).

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	11	11	1W+1		
Messer				1W+0	12/5	±0	-2/-3	6	4	1W+0		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK	# Mun.				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	8	8	1W+0							
Ringens	10/3	±0	7	7	1W+0							
Schild:	Typ	INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):							
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name	Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Standard	0	0	0	0	0	—	—	0	0	0	0	0
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
			PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
			7 - 0 + 0 = <u>7</u>				Arme (o)		○○○		○○○	
							Arme (u)		—		—	
			Wunden				Brust/Rü		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				Bauch		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:	0	0	○○○○○○○				Schwanz		—			
Notizen:												
¹ Magische Waffe und außer durch einige mächtige Zauber und extreme Hitze nicht zu zerstören. ↳ <u>Eiserner Wille I</u> : Mittels einer Konzentrationsübung ist dieser Optimat in der Lage seine Magieresistenz für maximal eine halbe Stunde um 3 zu erhöhen. Der Nachteil: Alle Zauber sind in dieser Zeit um 3, alle Grundwertproben um 1 Punkt erschwert. ► <u>Lästige Mindergeister</u> : Elementare Mindergeister, die in der Regel dort erscheinen, wo starke elementare Kräfte ineinander übergehen (oder ein Zauber von 10 AsP oder mehr schief gelaufen ist), werden von diesem Magier angezogen. Sie können vor Gefahren warnen, sind ungefährlich aber störend und mitunter lästig wie Insekten. ► <u>Medium</u> : Der Held ist anfällig für die Einflüsterungen von Totengeistern, die noch im Diesseits weilen. Er kann gelegentlich ihre Stimmen hören (kann auch ein Vorteil sein) und ist anfällig für mentale Angriffe selbiger. In diesem Fall ist die Magieresistenz um 5 verringert. Der Meister kann zudem entscheiden an potentiell heimgesuchten Orten Talent-/Zauberproben je nach Ort um 1 (häufiger) bis 7 (äußerst selten) zu erschweren.												

Kleidung:

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

Auf Reisen: Edle Kleidung, Leichte Stiefel, Ledergürtel, Calar, Lederhandschuhe, Triopta, Rüstzeug

Ausrüstung:	#	Vermögen:	
Donaria-Beutel¹ ☼	2	Aureal	
Edle Kleidung (schwarz/gold, Hemd, Gürtel, Calar usw.)	1	Argental	
Ersatzkleidung (besonders Hemd und Hose)	1	Pekunos	
Feldflasche *	1	Obulos	
Geldbeutel	1	Edelsteine	
Kerzen	7		
Körperpflegeset (Seife, Lappen, Kamm, Hautcreme)	1	Sonstiges:	
Lederhandschuhe, Paar (schwarz)	1		
Leichte Stiefel, Paar (schwarz)	1	Proviant:	#
Magierstab als Stab (dunkles Edelholz)	1	* Wasser	100 cl
Messer (mit Scheide)	1	☼ Donarium 1:	
Zunderdose (inkl. Feuerstein, Stahl und Zunder)	1	☼ Donarium 2:	
Pergament	20	☼ Donarium 3:	
Schreibset (10 Gänsekiele, Tinte, Federmesser, Sand)	1		
Triopta (Vollmaske, schwarzes Edelholz)	1		
Umhängetasche (groß, schlicht elegant)	1		
Zauberkreide	3		
Zunderdose (inkl. Feuerstein, Stahl und Zunder)	1		
		Verbindungen:	

Haustier:[illegible]**Notizen:**

¹ Beutel für Beschwörungsgeschenke. Da die Dämonen Thesephais normalerweise Donaria (Geschenke) in Form von (Halb-)Edelsteinen verabscheuen, werden hiermit nicht selten frisch geschlachtete Teile flinker und schneller Tiere aufbewahrt. Die Beutel sind so gefertigt, dass sie den Inhalt ein Stück weit versiegeln.

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

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

Myranische Beispielhelden

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. Wählt ihr diesen Helden, dann seid ihr ein arkaner Forscher, ein Historiker aus dem Hohen Hause Onachos. Das Haus hat seit jeher einen eher zwielichtigen Ruf (nicht, dass ein Bürger es wagen würde, das so offen auszusprechen) und das nicht immer ganz zu Unrecht. Auf der Suche nach den Erkenntnissen der alten Zeit, scheut ihr euch bisweilen auch nicht davor, kompetente Hilfe zu holen – dass diese Hilfe in der Regel bereits tot ist, stört euch herzlich wenig.

► Bann- und Schutzkreise:

Die Bannkreise dieses Magiers können Untote bzw. Totenwesen einsperren (saugen sie auf, wenn diese ihnen zu nahe kommen), die Schutzkreise sie aussperren. Die Wirkung ist zeitlich (bis zum nächsten Sonnenaufgang) und in ihrer Stärke begrenzt. Besonders mächtige Wesen könnten also einen zu schwachen Kreis durchbrechen.

Ablauf: Erstellen und Aktivieren des Zeichens durch Probe auf KL/IN/FF mit dem RkW als Talentwert. Jede vorherige freiwillige Einschränkungen (z. B. nur Genien, nur Phantome usw.) verbessern das Ergebnis um je 3. Ein eingewobener Wahrer Name verbessert das Ergebnis (für das betroffene Wesen!) zusätzlich um dessen Wert (Q), erschwert die Probe jedoch um 1. Kosten: 14 AsP (Totenwesen), 10 AsP (Untote).

Vorteile:

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

Nachteile:

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

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Imperialer Meranier		
Kultur:	Imperium, Mayenios, Landbevölkerung		
Profession:	Optimatiker, Arkaner Forscher (Historiker)		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	IZ	
Größe:	182 cm	
Gewicht:	77 kg	
Haare / Fell:	Glatze (ansonsten schwarz)	
Augenfarbe:	Mittelbraun	
Glaube:	Oktade (pragmatisch)	
Stand:	Optimat (Onachos)	
Titel:	Adeptus minor	
Sozialstatus:	9	

Vorteile und Nachteile:
+ Optimat + Vollzauberer + Astralmacht [3 AsP mehr] + Aurakonjunktion I und II [Totenwesen] + Gebildet [120 AP mehr] + Gutes Gedächtnis (siehe Kampfbogen) – Behäbig – Eingeschränkter Sinn [Geruch] (siehe Kampfbogen) – Goldgier: 5 – Höhenangst: 6 – Lästige Mindergeister – Lichtscheu, – Mondsüchtig – Neugier: 7 – Unvermögen für: Inspiration – Verpflichtungen [gegenüber dem Mentor und der Cammer] – Weltfremd [gesellschaftliches Treiben]: 5

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	14			Lebenspunkte:	32		
Klugheit:	14			Ausdauer:	30		
Intuition:	13			Astralenergie:	41		
Charisma:	13			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	8		
Gewandtheit:	11			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	11			PA-Basiswert:	7		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	5 ↓			Wundschwelle:	6		

Stufe nach DSA4.1:	2	Stufe nach DSA4.0:	7
Abenteuerpunkte:	2760	Davon verbraucht:	2760

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	14	13	13	12	11	12	11
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Kulturkunde: Meranier (ohne Cantera),							
Siminiagefälliges Wissen (siehe Inventarbogen)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	8	7	1	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		11
Hiebswaffen	-4	12	10	8	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		5
Raufen		8	8	2	Heraldik (KL/KL/FF)		5
Ringens		7	7	0	Magiekunde (KL/KL/IN)		8
Säbel	-2	8	7	1	Mechanik (KL/KL/FF)		5
Wurfmesser	-3	8		1	Rechnen (KL/KL/IN)		9
					Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		7
					Schätzen (KL/IN/IN)		5
					Sternkunde (KL/KL/IN)		8
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	3	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Klettern (ME/GE/KK)			×2	3	Alt-Imperial	21	10
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5	Gemeim-Imperial	18	8
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	0	Hiero-Imperial	21	12
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	2	Grolmurisch	17	6
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				6	Myranisch	13	6
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	1			
Singen (IN/CH/CH)			-3	1	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Sinnesschärfe (KL/IN/IN) ²				7 ↓	Alt-Imperiale Glyphen	15	8
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	1	Grolmurische Silbenzeichen	20	6
Zechen (IN/KO/KK)				0	Imperiale Lautzeichen	10	10
					Handwerk		TaW
Gesellschaft				TaW	Alchimie (MU/KL/FF)		3
Etikette (KL/IN/CH) ¹				5 ↓	Boote fahren (GE/KO/KK)		1
Lehren (KL/IN/CH) ¹				4 ↓	Heilkunde: Seele (IN/CH/CH)		10
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ¹				6 ↓	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		5
Schriftlicher Ausdruck (KL/IN/IN) ¹				3 ↓	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		3
Überreden (MU/IN/CH) ¹				7 ↓	Kochen (KL/IN/FF)		1
Überzeugen (KL/IN/CH) ¹				3 ↓	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		0
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		8
					Schneidern (KL/FF/FF)		0
Natur				TaW			
Fährtenuche (KL/IN/KO)				3			
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				1			
Orientierung (KL/IN/IN)				7			
Wettervorhersage (KL/IN/IN)				2			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				2	¹ Eventuell um den Wert von „Weltfremd“ erschwert. ² Erschwert um 5 beim Riechen oder Schmecken.		

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

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Triopta-Rituale			
Optimatik (Repräsentation, Rituale), Große Medidation,				Bindung (Quelle: Totenwesen)			
Onachos-Spezialwissen, Spontanzauberer (Instruktion)							
Regeneration I ³				Triopta-AsP-Reserve:			AsP
Spontanzauber-Sonderfertigkeiten:				Maximum:			
Zauberdauer I, Struktur I				Triopta-Zauber:		Gerade gespeichert:	AsP
				Maximum:			
Zauber (Quellen, Sphären, ...):	eZfW	wZfW	Ktrl.	Stabzauber:			RkW
Humus (MU/KL/CH)	8			Bindung des Stabes (passiv)			0
Totenwesen (MU/MU/CH) ¹²		10↑	16↑	Hammer des Magus (MU/CH/KK) (s.Kampfb.)			3
Endgültigkeit (KL/IN/CH)	9			Lichtzauber (keine Probe notwendig) (s.Kampfb.)			2
Erkenntnis (KL/IN/CH)	10						
Zauberei (KL/IN/CH)	9						
Dienste (Instruktion):				Siegelrituale:			RkW
Analyse	Beseelung			Bindung des Siegels (MU/KL/CH)			7
Kontrolle über Gefühle	Elementare Manifestation						
Schadenszauber	Traumbesuch			Bann- und Schutzkreise: (KL/IN/FF)			Kplx. RkW
Wahrnehmung				Bann- und Schutz gegen Totenwesen			7
				Bann- und Schutz gegen Untote			5

Zauberformeln (Matrizen, Wahre Namen)								
Name	Quelle	Kategorie/Dienst	Dauer	Wirkungsdauer	E	Q	K	ZfP
Das Auge des Anatomen	Humus	Wahrnehmung	5 Min.	augenblicklich	3	6		11
Erstickungsanfall	Humus	Elem. Manifest.	3 Akt.	2,5 Minuten	7*	6		7
Falle in Schlaf!	Endgültigkeit	Kontr. ü. Gefühle	3 Akt.	2,5 Minuten	9*	7		7
Gespeichertes Bild	Erkenntnis	Kontr. ü. Gefühle	5 Min.	augenbl./perm.	10	6		6
Knochensplitter	Humus	Schadenszauber	3 Akt.	augenblicklich	8	5		5
Lange Zauberanalyse	Zauberei	Analyse	30 Min.	ZfP* × 5 Min.	7	6		8
Ruf des Nekromentors ¹²	Totenwesen	Invokation	30 Min.	≤ 1 Tag	9↓	7	14↑	8↑
Ruf der Walküre ¹²	Totenwesen	Invokation	30 Min.	≤ 1 Tag	7↓	7	13↑	10↑
Seil aus dem Nichts	Humus	Elem. Manifest.	10 Akt.	ZfP* × 5 Min.	8	7		7
Traumwanderer	Endgültigkeit	Traumbesuch	5 Min.	ZfP* × 5 Min.	7	6		8
Zauber entdecken	Zauberei	Wahrnehmung	20 Akt.	augenblicklich	8	6		7

▶ Onachos-Spezialwissen: Bestandene Zauber der Quelle „Totenwesen“ wirken so, als ob mit 5 ZfP* mehr bestanden. Die Loyalität von Untoten (nicht normale Totenwesen!) erhöht sich um 3.
 ▶ Siegelrituale: Den dazu benötigten Siegelring erhält der Optimat erst als Adeptus maior von seinem Mentor zurück.

ZfP: Zauberfertigkeitpunkte für Zauberformeln. Berücksichtigt Aufruferschwernis (E) und Qualität/Wahrer Name (Q).
 Ktrl.: Kontrollprobegrundwert für Wesensbeschwörungen.
 K: Resultierender Kontrollprobewert. Berücksichtigt individuelle Kontrollerschwernisse und 1/3 von Q als Bonus.
 Achtung! Die Kontrollprobe ist zusätzlich um 1/3 der ZfP* der Anrufungsprobe erleichtert.
 *: Die Zauberprobe ist noch zusätzlich um die Magieresistenz des Gegners erschwert.
 augenblicklich: Kurze Zaubervirkung, natürliche Langzeitwirkung (z. B. Heilzauber, Kampfzauber).
 permanent: Permanent anhaltend (augenbl./perm.: ohne, dass der eigentliche Zauber noch zu wirken braucht).
¹ Aufrufung und Kontrolle erleichtert um 3 durch Aurakonunktion I und II [Totenwesen] und Anrufungs nochmal erleichtert um 2 durch besonderen Ritualgegenstand (in den Formeln auf jedem Fall bereits fest verrechnet).
² Wird während des Zaubervorgangs die Triopta getragen, ist die Aufrufungsprobe um 1 erleichtert.
³ Eine viertelstündige Meditation vor dem Schlafengehen erhört die AsP-Regeneration um 1 (z. B. 1W6+1 statt 1W6).

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

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

Beispiele für spontane Essensbeschwörungen							
Name	Quelle	Kategorie/Dienst	Dauer	Wirkungsdauer	E	Q	ZfP
Ängste überwinden	Endgültigkeit	Kontr. ü. Gefühle	20 Akt.	2,5 Minuten	2	0	7
AuP-Leihgabe	Humus	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5
CH-Steigerung	Zauberei	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6
Erinnerung stärken	Endgültigkeit	Kontr. ü. Gefühle	20 Akt.	2,5 Minuten	2	0	7
FF-Steigerung	Humus	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5
Gestählter Geist (ggf. *)	Endgültigkeit	Kontr. ü. Gefühle	20 Akt.	2,5 Minuten	2	0	7
GE-Steigerung	Humus	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5
Innerer Kompass	Erkenntnis	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	7
IN-Steigerung	Erkenntnis	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	7
KK- oder KO-Steigerung	Humus	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5
KL-Steigerung	Erken./Zaub.	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	7/6
LeP-Leihgabe	Humus	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5
Modrige Manifestation	Humus	Elem. Manifest.	20 Akt.	2,5 Minuten	3/4	0	5/4
MR-Steigerung	Zauberei	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6
MU-Steigerung	Endgültigkeit	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6
Schläfrigkeit (ggf. *)	Endgültigkeit	Kontr. ü. Gefühle	20 Akt.	2,5 Minuten	2	0	7
Stärkung des Humus	Humus	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	4	0	4
Vorurteil verbergen	Endgültigkeit	Kontr. ü. Gefühle	20 Akt.	2,5 Minuten	2	0	7
Wissenstalent steigern	Erkenntnis	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	7
Überzeugung d. Angst	Endgültigkeit	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	6

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

Hinweise bezüglich externer Totenwesenbeschwörungen							
---	--	--	--	--	--	--	--

Folgende Faktoren können die Anrufungsprobe zusätzlich erleichtern oder erschweren:

- Der Ort. Ein passender Ort (z. B. der eigene Heimat-/Todesort, Liebingsorte) kann die Probe um max. 7 erleichtern, ein unpassender (z. B. Totengott geweihter Friedhof) sie um max. 7 erschweren. Einige Orte sind ggf. tabu.
- Die Zeit. Bestimmte Sternkonstellationen und auch die Mondphase (Vollmond – gut, Neumond – weniger gut) können die Probe um max. 3 erleichtern/erschweren, seltene Sternkonstellationen ggf. auch um mehr.
- Die Kleidung: Passende Kleidung erleichtern um max. 2, unpassende erschweren um max. 2.
- Ein oder mehrere Geschenke: Dinge, die das Totenwesen mag, können die Probe um max. 7 erleichtern, falsche Geschenke sie um max. 7 erschweren. Keine Geschenke beeinflussen die Probe meist gar nicht.
- Weitere Ausrüstung wie Kerzen, besondere Artefakte usw. Erleichterung bestimmt der Meister.
- Der verwendete Ritualgegenstand. Die mit diesem Helden mitgelieferten Gegenstände erleichtern die Probe um 2 (wurde bereit verrechnet!). Die Anwesenheit eines lebenden Verwandten oder eines Erzrivalen erleichtert die Probe um 3. Die Anwesenheit besagter Liebsten oder einer absoluten Hassperson, erleichtert die Probe um 8.

Folgende Faktoren können die Kontrollprobe weiter erleichtern oder erschweren:

- Gerundet 1/3 der ZfP* aus der Anrufung als Erleichterung, aber nur der nicht für Extra-Wünsche geopfert Teil.
- Ein weiteres Geschenk als Erleichterung/Erschweris um max. 2.
- Die Gesinnung des Befehls: Aufträge die dem Totenwesen liegen, erleichtern die Probe um max. 3, Aufträge, die ihm nicht liegen, erschweren sie hingegen um max. 7. Zu absurden Aufträgen kann sich das Wesen verweigern.

Besonderheiten bei Totengenien:

- Beschwörungen von Totengeistern sind bei Tage um 7 erschwert. Dies gilt nicht für Genien und Archonten, doch benötigt man bei diesen bestimmte Objekte als „rituelle Brücke“ (hat der Optimat bereits in seinem Inventar).
- Totengenien können sich einer Beschwörung verweigern, wenn sie wollen (z. B. wenn es das letzte mal Streit gab).
- Dienste müssen in AsP bezahlt werden. Diese AsP bezahlt das Wesen aus eigener Tasche (Geister: 15+ZfP* AsP, Genien: 30+ZfP* AsP). Ein Wesen erfüllt im Normalfall immer nur einen Dienst (außer es wurden 4 ZfP* pro Extra-Dienst ausgegeben). Das reine Begleiten und das Zurückschicken sind kostenlos.
- Totengenien sind gewissermaßen auch „nur Menschen“. Extra-Dienste und Dienste bei verhauchten Kontrollproben sind hier hin und wieder eher eine Frage von Sympathie und Überredungskunst als von strikten Regeln.

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:		
⚠ gilt pro Wesen, ♥ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ☉ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ♂ steigt mit dem Gewicht (siehe Beschreibung). Stehen ☉, ♥ oder ♂ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.		
Beschreibung der Zauberformeln		
Name	Wirkung	Kosten
Das Auge des Anatomen	Der Optimat erkennt krankhafte Veränderungen am untersuchten Körper (Krankheiten, Gifte, auch magische Veränderungen), und kann sie auch benennen, wenn ihre Stärke nicht über den ZfP* des Zaubers liegt.	3
Erstickungsanfall	Die Atemwege des max. 3 m entfernten Lungenatmers(!) füllen sich mit fast schwarzem fauligen Blut. Die Folge: Atemnot und 2 SP Schaden pro Kampfunde. Das Blut ist nur mit einigem Aufwand wieder entfernbar (z. B. Kopfstand und raushusten). Mit Ende der Wirkungsdauer verschwindet das Blut automatisch.	1
Falle in Schlaf!	Das max. 3 Meter entfernte Opfer wird von einer starken Müdigkeit ergriffen, die es sofort in Schlaf fallen lässt, wenn ihm keine um ZfP*/2 erschwerte KL-Probe gelingt. Ansonsten sind alle W20-Proben um 1 und alle 3W20-Proben um 3 erschwert. Die Wirkung kann durch die Umstände beeinflusst sein (z. B. Schmerzen, Erschöpfung).	10
Gespeichertes Bild	Ein räumliches Abbild eines Geschehens, Objekts oder Raums brennt sich unwiderfürlich und für immer ins Gedächtnis des Zaubersers ein. Ein augenblicklich-permanenter Zauber, der ausnahmsweise kein permanentes AsP-Opfer verlangt.	24
Knochensplitter	Aus den Händen des Optimaten schießt ein Hagel scharfer Knochensplitter auf einen max. 3 m entfernten Gegner, der 2W6+3 TP Schaden verursacht. Ab 10 TP sprießen Wurzeln aus den Splittern und senken GE, FF, KO, KK des Gegners zeitweilig um 1.	10
Lange Zauberanalyse	Analysiert ein nahes Wesen oder ein Objekt nach der darauf liegenden Magie. Das Resultat hängt von den ZfP* ab, die durch halbstündige Zusatzproben aufsummiert werden können. Jede weitere Zauber-Probe bestimmt die zusätzlichen ZfP* (0 bei Versagen, kompletter Abbruch bei Doppel-20), eine Probe auf Selbstbeherrschung (geprobt auf MU/MU/KL, erschwert um die Halbstunden), ob der Zauber noch aufrecht erhalten werden kann. Der Meister kann (und sollte) Zwischenerkenntnisse nennen. (☉ = 30 Minuten) Typische Ergebnisse für gängige Analyseziele (durch den Meister jederzeit abänderbar): Ab 0 ZfP*: Primärer Zauber (Quelle) und dessen mittlere Reinheit. Ab 4 ZfP*: Komplettes Reinheitsspektrum. Verwendete Dienste/Instruktionen. Ab 8 ZfP*: Spuren verborgener Quellen/Dienste, die der Zauberser selbst kennt. Ab 13 ZfP*: Komplette Durchdringung. Offenbart Dinge, die der Zauberser nicht kennt. Ab 19 ZfP*: Offenbart letzte Geheimnisse, bei Wesen ggf. auch den Wahren Namen.	10 je ☉
Ruf des Nekromentors	Beschwört einen Totengenius aus Nereons Reich, der einst geschworen hatte, auch nach seinem Tod seinem Haus zu dienen. Er kann beraten, Besitz von Wesen ergreifen, ggf. dolmetschen (besondern bei anderen Geistern), Botschaften übermitteln, durch Wände gehen und leidet an einem latenten Helfersyndrom. Es wird immer der selbe Nekromentor beschworen. – Kampfwerte: siehe Walküre ab „Immun“. Vorschlag: Lexikalis serr Onachos, einstiger Hüter eines großen Wissensarchivs der Onachos. Ist vor 25 Jahren an der Einnahme eines vergifteten Naschwerks gestorben, für das er auch nach dem Tode, obwohl körperlos, große Vorlieben hat. Die rituelle Verbindung zu ihm ist ein Medailon mit dem Bildnis seiner Ehefrau. Er spendete es freiwillig seinem Haus.	30
Ruf der Walküre	Beschwört den Totengenius eines Kriegers aus Nereons Reich, der einst geschworen hatte, auch nach seinem Tod die Mitglieder seines Hauses zu beschützen. Er kann beraten, durch Wände gehen und vieles mehr, doch liegt seine Hauptaufgabe natürlich in Wache, Schutz und Kampf. Es wird immer die selbe Walküre beschworen. – Kampfwerte: 50 LeP, GS 8, MR 10, INI 1W+18, AT 16, PA 14, RS 5; TP: 2W+2; Immun: Profane Angriffe, Gifte, Krankheiten; Resistent: Elementare Angriffszauber (außer Kraft); MR erschwert gegnerische Angriffszauber; Verwundbar: Totengötter. Vorschlag: Nerastia serra Onachos, einstige Wächterin einer wichtigen Krypta, die vor 25 Jahren im Kampf gegen Grabräuber heldenhaft gestorben ist. Hat eine Vorliebe für Skulpturen und Schnitzereien aller Art. Die rituelle Verbindung zu ihr ist die Statuette eines Raben, den sie einst ihrem Sohn schenken wollte. Sie spendete es freiwillig ihrem Haus.	30
Seil aus dem Nichts	In der Hand des Optimaten erscheint ein zusammengerolltes Seil von 30 Metern Länge und mit einer Tragkraft von gut 300 Kilogramm (einsträngige Benutzung).	6
Traumwanderer	Der Zauberser kann in den Traum eines Anderen einsteigen. Manipulationen des Traums sind allerdings nur bedingt und im Rahmen der im Traum geltenden Gesetze bzw. über das Talent „Heilkunde: Seele“ möglich. Der Schlafende muss dabei in direkter Nähe zum Zauberser liegen. Mehr Infos dazu in Kapitel 1.	10
Zauber entdecken	Der Optimat sieht um alles in mittelbarer Entfernung (je nach AsP, hier max. 9 m), bei dem Magie wirkt, einen rötlichen Schimmer, je nach Gelingen auch weitere Details. Reine/ungewobene Astralmacht kann aber nicht wahrgenommen werden.	♥ (mind. 3)

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:		
♠ gilt pro Wesen, ♥ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ☉ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ♂ steigt mit dem Gewicht (siehe Beschreibung). Stehen ☉, ♥ oder ♂ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.		
Beschreibung der Spontanzauber-Beispiele		
Name	Wirkung	Kosten
Ängste überwinden	Erlaubt es bei einer ausgelösten Angst (z. B. Totenangst, Höhenangst) doch noch selbige zu überwinden, wenn eine Mutprobe, erschwert um die Hälfte der Angst und erleichtert um ZfP*/2 gelingt. Wirkt nicht bei akuter Panik.	4
AuP-Leihgabe	Erhöht die Ausdauer um die gewünschte AuP-Menge, auch über das erlaubte Maximum hinaus. Nach Ablauf der Frist verliert der Verzauberte diese AuP wieder. (♥-Kosten: je 1 AsP für je 2 x ZfP* AuP).	♥
Erinnerung stärken	Stärkt im Ziel das Vermögen sich an Dinge und deren Details zu erinnern. Alle hierzu verlangten KL-Proben, auch innerhalb von Talentproben (Meisterentscheid), sind um ZfP*/2 erleichtert. Versagt ggf. bei besonders starken Erinnerungsbloken.	4
FF-Steigerung	Erhöht die Fingerfertigkeit je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
Gestählter Geist	Hilft kleine/mittlere nervliche Überbelastungen (z. B. akute Trauer) zu überwinden.	4
GE-Steigerung	Erhöht die Gewandtheit je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
Innerer Kompass	Der Ziel erhält den Vorteil „Innerer Kompass“ und kennt nun die genauen Himmelsrichtungen. Sämtliche Talentproben zur Orientierung (Orientierung; ggf. Gassenwissen und Wildnisleben) sind um 7 (ggf. 14 bei Meeren und Wüsten) erleichtert.	9
IN-Steigerung	Erhöht die Intuition je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
KK-, KO-Steigerung	Erhöht die gewählte Eigenschaft je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
KL-Steigerung	Erhöht die Klugheit je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
LeP-Leihgabe	Erhöht die Lebensenergie um die gewünschte LeP-Menge, auch über das erlaubte Maximum hinaus. Nach Ablauf der Frist verliert der Verzauberte diese LeP wieder (♥-Kosten: je 1 AsP für je 2 LeP).	♥
Modrige Manifestation	Erzeugt niederen Humus (z. B. Moder, Kompost, Waldboden, Knochen) nach Wahl. Der höhere ZfP-Wert gilt für Moder, der niedrige für fruchtbaren Humus. Der Humus muss in ein Objekt gezaubert werden (gültige Objekte sind Meisterentscheid). ♂-Kosten: 1 AsP (1 kg), 2 AsP (5 kg), 4 AsP (25 kg), 8 AsP (125 kg), 16 AsP (1000 kg).	♂
MR-Steigerung	Erhöht die Magieresistenz je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
MU-Steigerung	Erhöht den Mut je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
Schläfrigkeit	Erzeugt im Ziel ein gewisses Gefühl der Müdigkeit, welches das Opfer i. d. R. zwar nicht direkt einschlafen lässt, es jedoch u. U. zu bestimmten Handlungen treibt. Der Zauber dient auch als leichte Einschlafhilfe. Es gelten die Mali aus „Falle in Schlaf!“.	4
Stärkung des Humus	Härtet Gegenstände (keine Lebewesen) aus Humus, also z. B. aus Holz, Knochenbein oder Leder, und macht sie so je nach ZfP* robuster und widerstandsfähiger.	1
Überzeugung der Angst	Dem Ziel fällt es leichter sich furchteinflößend zu verhalten. Alle Gesellschaftsproben auf ein vorher gewähltes Gesellschaftstalent im Sinne nackter Angsterzeugung (z. B. Drohungen) sind um ZfP*/2 erleichtert.	4
Vorurteil verbergen	Mindert die Auswirkungen eines Vorurteils. Gesellschaftsproben, die um den Wert des Vorurteils erschwert sind, werden um ZfP*/2 zurückerleichtert. Voraussetzung ist aber, dass das Ziel bereit ist, sein Vorurteil kurz beiseite zu legen.	4
Wissenstalent steigern	Steigert den TaW eines Sprach- oder Wissenstalents nach Wahl, das der Betroffene allerdings bereits beherrschen muss, um ZfP*/2 (max. Kplx-Wert bei Sprachen). Es ist zudem auch möglich ein entsprechendes Handwerkstalent zu steigern, sofern dieses im Sinne eines Wissenstalents eingesetzt wird.	4
Hinweis zur Kombination von Spontanzaubern		
Die oben beschriebenen Spontanzauber lassen sich oftmals auch miteinander kombinieren, genauer gesagt deren Wirkungen in einem gemeinsamen Zauber aussprechen. Voraussetzung hierfür ist, dass die Spontanzauber die gleiche Quelle aufrufen, die gleiche Instruktion, das gleiche Ziel und die gleiche Ritual- und Wirkungsdauer verwenden. Die AsP-Kosten solch eines zusammengesetzten Spontanzaubers betragen dann die Summe der Einzelkosten. Eigenschaftssteigerungen um ZfP*/2 sollten nicht mit weiteren Eigenschaftssteigerungen kombiniert werden. Der gleiche Effekt sollte nicht mehrmals verwendet werden (z. B. nicht das genau gleiche Talent mehrmals steigern).		
Hinweis zum Übernehmen von fremden Totenwesen		
Dieser Magier kann fremd kontrollierte(!) Totenwesen ggf. übernehmen. Hierzu muss er, aber nicht sein Kontrahent, sich in der Nähe des Totenwesens befinden und gegen ihn ein Kontrollprobenduell gewinnen. Es gelten, so möglich, sämtliche beeinflussende Faktoren für die Kontrollprobe, und es können keine mit dem Kontrahenten „befreundete“ Wesen kontrolliert werden. Jeder Versuch kostet 5 AsP pro Stufe (Geist, Genius usw.).		

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
7		7		7		10						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Garmesh (großer Krummdolch, als Hieb-Waffe geführt)				1W+2	12/5	±0	0/0	12	10	1W+2		
Magierstab als Stab ¹ (magische Waffe, ohne Talent geführt)				1W+1	11/4	±0	-1/-1	4↓	3↓	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 (Raufen/Ringens):						
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name	Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Standard	0	2	2	2	0	0	—	—	0	0	1	1
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
Tuchrüstung	2	2	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
			7 - 2 + 0 = 5				Arme (o)		○○○		○○○	
							Arme (u)		—		—	
			Wunden				Brust/Rü		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				Bauch		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:	2	2	○○○○○○				Schwanz		—			
Notizen:												
¹ Magische Waffe und außer durch einige mächtige Zauber und extreme Hitze nicht zu zerstören. ► <u>Gutes Gedächtnis</u> : Das Steigern sämtlicher Wissenstalente und Zauber (nicht Zauberformel) kostet ¼ weniger an AP. Der Held kann zudem mehr als gewöhnlich KL-Proben ablegen, um seine Erinnerung aufzufrischen. ↳ <u>Hammer des Magus</u> : Dieser Zauber erlaubt es für 3 AsP, einen besonders harten Schlag gegen unbelebte Objekte auszuführen und sie so ggf. zu zertrümmern. Auf Kleidung oder Rüstung gerichtet, kann er indirekt auch gegen Lebewesen wirken und sie beispielsweise wegschleudern. ↳ <u>Lichtzauber</u> : An der Spitze des Stabs entfacht sich für 1 AsP ein bläuliches Feuer, das keine Luft braucht und beliebig lange Licht spendet. Wird der Stab losgelassen, erlischt das Feuer.												

Kleidung:													
Normal: Kleidung, Ledergürtel, Amulett, Leichte Stiefel, Handschuhe, Kapuzenmantel, Rüstzeug, Triopta													
Ausrüstung:				#	Vermögen:								
Edle Kleidung (schwarz/schlicht; Hemd, Gürtel usw.)				1	Aureal								
Garmesh (großer Krummdolch)				1	Argental								
Geldbeutel				1	Pekunos								
Gürteltasche				4	Obulos								
Kapuzenmantel,schwarz (edel aber schlicht)				1	Edelsteine								
Kerze				7									
Kleine Sanduhr (Laufzeit: 5 min)				1	Sonstiges:								
Kleiner Messingkelch				1									
Kleine Rabenstatuette (Metall; Ritualgegenstand)				1	Proviant:								#
Kleines Säckchen *				2	* Weihrauch (in kleinem Säckchen)								50 g
Lederhandschuhe, Paar (schwarz)				1	* Kandierte Mandeln (in kleinem Säckchen)								20
Leichte Stiefel, Paar (schwarz)				1	* Wasser (in Wasserschlauch)								100 cl
Magierstab (Dunkles Holz und Knochenbein)				1									
Magische Lupe ²				1									
Medaillon mit Bild (Ritualgegenstand)				1									
Notizbuch				1									
Pergament				20									
Schreibset (10 Gänsefüße, Tinte, Federmesser, Sand)				1									
Triopta (Halbmaske, Totenschädel)				1									
Tuchrüstung, schwarz (glanzschwarz bestickt)				1									
Umhängetasche, groß				1									
Wasserschlauch				1									
Zauberkreide				3									
Zunderdose (inkl. Feuerstein, Stahl und 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:													
¹ Die Abschriften entstanden durch Hand des Mentors. Sollte der Held in die Situation kommen die Formeln selbst nochmal abschreiben zu müssen, wird er das evtl. nicht in der Qualität des Originals können. ² Teures technomantisches Artefakt (Wert: ca. 25 Aureal). Holt vorher am besten die Erlaubnis des Meisters ein. ► Eingeschränkter Sinn [Geruch]: Sowohl Geruch, als auch Geschmack dieser Person sind unterentwickelt bzw. durch den ständigen Aufenthalt in Gruften und Gräbern bereits stark abgestumpft. Eventuelle Proben auf die Sinnesschärfe sind um 5 erschwert, wenn es um Geruch oder Geschmack geht. ► Siminiagefälliges Wissen: Der Held kann besonders gut Wissenstalente ableiten. Muss der Spieler auf ein Wissen proben, zu dem er kein Talent besitzt, ist die Ausweichprobe auf ein verwandtes Talent nur um die Hälfte erschwert, wie sonst üblich (z. B. um 5 anstatt um 10). Das Durchstöbern von Bibliotheken geschieht hiermit auch wesentlich schneller.													

Myranische Beispielhelden

5.) Optimat Partholon

Beschreibung:

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

Vorteile:

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

Nachteile:

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

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

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

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

Vorteile und Nachteile:
+ Astralmacht [6 AsP mehr] + Gutes Gedächtnis (siehe Kampfbogen) + Optimat + Vollzauberer, – Arroganz: 5 – Dunkelangst: 4 – Einbildungen [„die Ennandu-Spione beobachten uns“]: 5 – Gerechtigkeitswahn: 5 – Neugier: 7 – 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!)]: 7

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	14			Lebenspunkte:	33		
Klugheit:	13			Ausdauer:	36		
Intuition:	14			Astralenergie:	43		
Charisma:	13			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	10			Magieresistenz:	8		
Gewandtheit:	12			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	12			PA-Basiswert:	7		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	6			Wundschwelle	6		

Stufe nach DSA4.1:	2	Stufe nach DSA4.0:	7
Abenteuerpunkte:	2640	Davon verbraucht:	2640

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	13	14	13	10	12	12	12
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Kulturkunde: Meranier (ohne Cantera)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Bastardstäbe	-2	10	9	3	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		2
Dolche	-1	10	9	3	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		2
Hiebswaffen	-4	14	14	12	Heraldik (KL/KL/FF)		3
Raufen		10	9	3	Kriegskunst (KL/KL/CH)		5
Ringern		9	8	1	Magiekunde (KL/KL/IN)		8
Säbel	-2	9	8	1	Rechnen (KL/KL/IN)		4
Stäbe	-2	9	8	1	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		3
Wurfmesser	-3	8		1	Schätzen (KL/IN/IN)		2
					Tierkunde (MU/KL/IN)		3
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	3	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Klettern (MU/GE/KK)			×2	3	Alt-Imperial	21	5
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5	Gemeim-Imperial	18	9
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	2	Hiero-Imperial	21	11
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	3	Myranisch	13	4
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				8			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	2			
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	7
Zechen (IN/KO/KK)				3			
					Handwerk		TaW
Gesellschaft				TaW	Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)		5
Etikette (KL/IN/CH) ¹²				5 ↓	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		6
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ¹²				6 ↓	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		2
Überreden (MU/IN/CH) ¹²				5 ↓	Kochen (KL/IN/FF)		2
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		0
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		4
					Schneidern (KL/FF/FF)		0
Natur				TaW			
Fährtsuchen (KL/IN/KO)				1			
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				1			
Orientierung (KL/IN/IN)				6			
Wettervorhersage (KL/IN/IN)				2			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				3	¹ Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert. ² Eventuell um den Wert der Arroganz erschwert.		

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	13	14	13	10	12	12	12

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Triopta-Rituale				
Optimatik, Große Meditation, Partholon-Spezialwissen,				Bindung (Quelle: Feuer)				
Spontanzauberer (Instruktion), Verbotene Pforten ¹ ,								
Regeneration I ⁵ , Konzentrationsstärke (ab Mut 15) ⁶								
Spontanzauber-Sonderfertigkeiten:				Triopta-AsP-Reserve:			AsP	
Zauberdauer I, Struktur I				Maximum:				
				Triopta-Zauber:		Gerade gespeichert:	AsP	
				Maximum:				
Zauber (Quellen, Sphären, ...):		eZfW	wZfW	Ktrl.	Stabzauber:		Vol.	RkW
Feuer (MU/KL/CH)		8			Bindung des Stabes (passiv)		0	11
Erz (MU/KL/CH)		8			Blendzauber (MU/IN/CH, ✱)		3	
Humus (MU/KL/CH)		8			Elementarklinge: Erz-Beil (MU/IN/GE) ³		7	
Kraft (MU/KL/CH)		8			Kraftfokus (passiv) ⁴		3	
Carafai (MU/MU/CH)		11			Lichtzauber (keine Probe notwendig)		2	
Dienste (Instruktion):				Siegelrituale:				RkW
Beseelung		Explosion		Bindung des Siegels (MU/KL/CH)				11
Fixierung		Schadenszauber						
Schutz vor Quelle				Weitere Rituale:			Kplx.	RkW

Zauberformeln (Matrizen, Wahre Namen)							
Name	Quelle	Kategorie/Dienst	Dauer	Wirkungsdauer	E	Q	ZfP
Fesselranken	Humus	Fixierung	5 Akt.	2,5 Minuten	6✱	7	9
Flammenstrahl ²	Feuer	Schadenszauber	3 Akt.	augenblicklich	8	7	7↑
Kampfinspiration	Carafai	Beseelung	3 Akt.	2,5 Minuten	7	7	11
Kleiner Massenmord	Carafai	Explosion	20 Akt.	augenblicklich	11	7	7
Objektfixierung	Kraft	Fixierung	10 Akt.	5 Minuten	4	5	9
Schutz vor Hitze ²	Feuer	Schutz vor Quelle	30 Min.	ZfP*/3 Tage	5	7	10↑
Schutz vor Magie	Kraft	Schutz vor Quelle	3 Akt.	2,5 Minuten	7	6	7
Silberner Schutz	Erz	Beseelung	3 Akt.	2,5 Minuten	5	7	10
Zaubergeschoss	Kraft	Schadenszauber	5 Akt.	augenblicklich	8	6	6

✱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.

ZfP: Zauberfertigkeitpunkte für Zauberformeln. Berücksichtigt Aufruferschwernis (E) und Qualität/Wahrer Name (Q).
Ktrl.: Kontrollprobegrundwert für Wesensbeschwörungen.
✱: Die Zauberprobe ist noch zusätzlich um die Magieresistenz des Gegners erschwert.
augenblicklich: Kurze Zauberwirkung, natürliche Langzeitwirkung (z. B. Heilzauber, Kampfzauber).

¹ Erlaubt es mittels eines kurzen Rituals Lebenspunkte 1:1 ins Astralpunkte umzuwandeln.
² Wird während des Zaubervorgangs die Triopta getragen, ist die Probe um 1 erleichtert.
³ Für mehr Informationen siehe Notizen auf dem Kampfbogen.
⁴ Alle Zauber (Formelzauber, Stabzauber, Rituale usw.) kosten mit dem Zauberstab in der Hand 1 AsP weniger (aber nie weniger als 1 AsP). Auf das Erz-Beil hat dies jedoch keinen Einfluss. Hinweis: Diese Kostenersparnis ist in der nun folgenden Zauberliste nicht(!) eingerechnet. Zieht euch den Astralpunkt von den Kosten also noch ab.
⁵ Eine viertelstündige Meditation vor dem Schlafengehen erhöht die AsP-Regeneration um 1 (z. B. 1W6+1 statt 1W6).
⁶ Wird der Magier während eines Zaubervorgangs von einen Angriff getroffen, ist die ggf. darauf abverlangte Selbstbeherrschungsprobe um 7 erleichtert.

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

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	13	14	13	10	12	12	12

Beispiele für spontane Essensbeschwörungen							
Name	Quelle	Kategorie/Dienst	Dauer	Wirkungsdauer ¹	E	Q	ZfP
AT-Steigerung	Erz/Carafai	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5/8
AuP-Leihgabe	Humus	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5
Bluttausch auslösen	Carafai	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3*	0	8
CH-Steigerung	Kraft	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5
Dämmerungssicht ²	Feuer	Fixierung	20 Akt.	2,5 Minuten	2*	0	6↑
Dreifaches Gewicht (ggf. *)	Erz	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5
Erzschild	Erz	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5
Feuerfesseln ²	Feuer	Fixierung	20 Akt.	2,5 Minuten	2*	0	6↑
FF-Steigerung	Humus	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5
GE-Steigerung	Humus	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5
Hitzeresistenz ²	Feuer	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5↑
Kälteempfindlichkeit ²	Feuer	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3*	0	5↑
KK-Steigerung	Erz/Hum/Car.	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5/5/8
KO-Steigerung	Erz/Hum/Car.	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5/5/8
LeP-Leihgabe	Kraft	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5
Leuchterscheinung ²	Feuer	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5↑
Magische Waffe	Kraft	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	4	0	4
PA-Steigerung	Erz/Carafai	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5/8
MR-Steigerung	Humus/Kraft	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5/5
MU-Steigerung	Carafai	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	8
RS-Steigerung	Erz/Carafai	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5/8
Stärkung des Erzes	Erz	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	4	0	4
Stärkung des Humus	Humus	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	4	0	4
Sumus Fesselgriff	Erz	Fixierung	20 Akt.	2,5 Minuten	2*	0	6
Temperatur steigern (ggf. *) ²	Feuer	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	1→3	0	7→5↑
TP-Steigerung	Erz/Carafai	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	5/8
Unbesiegbarer Kämpfer	Carafai	Beseelung	20 Akt.	2,5 Minuten	3	0	8

ZfP, E, Q, ², *: Siehe erster Zauberbogen

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

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

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:		
△ gilt pro Wesen, ♥ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ☉ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ∞ steigt mit dem Gewicht (siehe Beschreibung). Stehen ☉, ♥ oder ∞ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.		
Beschreibung der Zauberformeln		
Name	Wirkung	Kosten
Fesselranken	Der max. 3 Meter entfernte Gegner wird von Wurzelranken verfolgt, die ihn ständig festhalten. Sämtliche (überwiegend) körperliche Proben (FF, GE, KO, KK, AT, PA, körperliche Talente usw.) sind um ZfP*/2 erschwert, GS um ZfP*/2 gesenkt.	5
Flammenstrahl	Der max. 3 Meter entfernte Gegner wird durch einen Flammenstrahl geröstet und erhält dadurch 2W6+3 TP Schaden. Alle 10 TP wird zudem die Rüstung des Gegners um 1 RS geschädigt.	10
Kampfinspiration	Erhöht AT und PA sowie Ausweichen des Optimaten oder einem ihm direkt nahe stehenden Verbündeten um ZfP*/2.	10
Kleiner Massenmord	Auf max. 21 Meter Entfernung wird eine Explosion dämonischer Macht freigesetzt, die im Zentrum 6W6+ZfP*/2 TP Schaden – nach außen hin abnehmend – anrichtet. Die Wundschwelle der Opfer wird hierzu um 2 gesenkt. Zudem wird jeder der sechs Würfel mit der höchsten Augenzahl noch einmal gewürfelt und der so erwürfelte Wert auf die TP nochmal draufgelegt. Der Zauber erfasst in diesem Fall in seinem Radius bis zu 11 Opfer (auch die Helden, falls diese sich dort aufhalten).	30
Objektfixierung	Lässt einen Gegenstand (kein Lebewesen) in seiner momentanen Position verharren. Dies kann durchaus mitten in der Luft sein und reicht aus, dass der Gegenstand das Gewicht einer Person tragen kann. Soll der Gegenstand dennoch bewegt werden, so ist eine um 7+ZfP*/2 erschwerte Körperkraftprobe notwendig.	6
Schutz vor Hitze	Schützt den Optimaten oder ein zu berührendes Wesen vor Hitze und erzeugt eine hautnahe Barriere, die alle Feuerangriffe und Angriffe von Feuerwesen abfängt, bis die LeP der Barriere (2 × ZfP*) aufgebraucht sind. Temperaturen bis zu 50 °C werden in dieser Zeit generell als angenehm empfunden.	16
Schutz vor Magie	Erzeugt beim Optimaten oder einem zu berührenden Wesen eine hautnahe Barriere, die alle magischen Angriffszauber, schädliche Astralmachtstrahlung und Angriffe von magischen Wesen (z. B. Geister, Dämonen) aller Art abfängt, bis die LeP der Barriere (2 × ZfP* + 15) aufgebraucht sind.	16
Silberner Schutz	Überzieht den Körper des Optimaten mit einer silbrigen Schutzschicht und verleiht ihm einen natürlichen Rüstungsschutz mit RS 2 und BE 0 bzw. steigert ihn.	12
Zaubergeschoss	Feuert ein unausweichbares magisches Geschoss ab, das bei einem Gegner in max. 7 m Entfernung 2W6+8 SP Schaden verursacht (RS wird ignoriert). Der Zauber kann allerdings keine Wundpunkte verursachen.	15
Beschreibung der Spontanzauber-Beispiele		
Name	Wirkung	Kosten
AT-Steigerung	Erhöht die Attacke je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	3/5
AuP-Leihgabe	Erhöht die Ausdauer um die gewünschte AuP-Menge, auch über das erlaubte Maximum hinaus. Nach Ablauf der Frist verliert der Verzauberte diese AuP wieder. (♥-Kosten: je 1 AsP für je 2 × ZfP* AuP).	♥
Bluttausch auslösen	Verleiht dem Opfer den Nachteil „Bluttausch“, eine Art Raserei-Modus der auch sofort ausgelöst wird. Im Bluttausch sind keine PA- bzw. Ausweichen-Proben möglich. Der Held verliert bei jeder Attacke 2 AuP. MU, AT und TP/TP(A) steigen um 5. Viele Talente sind um 7 erschwert. Manöver sind nicht möglich. Das Schmerzempfinden ist ausgeschaltet (womit i. d. R. auch alle Wundpunkt-Mali weggelassen und die 5-LeP-Regel ausgehebelt ist). Der im Bluttausch Verfallene sollte einen klaren Feind vor Augen haben, damit er nicht schlimmstenfalls seine eigenen Freunde angreift.	11
CH-Steigerung	Erhöht das Charisma je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
Dämmerungssicht	Verleiht den Vorteil „Dämmerungssicht“ für volle Sicht im Halbdunkeln.	12
Dreifaches Gewicht	Das Ziel wird dreimal so schwer. Ein Wesen kann Tätigkeiten nur noch mit einer KK- oder einer KO-Probe bestehen und verliert mit jeder Handlung viel Ausdauer.	15
Erzschild	Die Arme des Ziels werden schwer aber auch eisenhart. AT-Werte fallen um 1, waffenlose PA-Werte steigen aber um 4, und das Ziel erhält das Manöver „Eisenarm“.	10
Hitzeresistenz	Temperaturen bis zu 50 °C werden als angenehm empfunden.	10
Feuerfesseln	Ein Flammenring umzingelt den Gegner und fixiert ihn an seinem Ort. Sämtliche (überwiegend) körperliche Proben (FF, GE, KO, KK, AT, PA, körperliche Talente usw.) sind um ZfP*/2 erschwert, GS um ZfP*/2 gesenkt.	5
FF-Steigerung	Erhöht die Fingerfertigkeit je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3

Beschreibung der Spontanzauber-Beispiele (Fortsetzung)		
Name	Wirkung	Kosten
GE-Steigerung	Erhöht die Gewandtheit je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
Kälteempfindlichkeit	Alle Talent-/Zauberproben sind unter 0 °C, spätestens unter -10 °C um 3 erschwert.	11
KK-Steigerung	Erhöht die Körperkraft je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
KO-Steigerung	Erhöht die Konstitution je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
LeP-Leihgabe	Erhöht die Lebensenergie um die gewünschte LeP-Menge, auch über das erlaubte Maximum hinaus. Nach Ablauf der Frist verliert der Verzauberte diese LeP wieder (♥-Kosten: je 1 AsP für je 2 LeP).	♥
Leuchterscheinung	Das Ziel fängt an zu leuchten, in einer Intensität irgendwo zwischen Fackellicht und Kerzenschein. Das Ziel selbst wird nicht warm und strahlt auch keine Hitze ab.	2
PA-Steigerung	Erhöht die Parade und das Ausweichen je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	3/5
Magische Waffe	Erhebt eine profane Waffe zu einer magischen Waffe. Weder ändern sich ihre Waffewerte, noch wird sie in irgendeiner Form unzerstörbar. Doch nun schneidet sie durch alles, was ansonsten profanen Waffen gegenüber resistent oder immun ist.	8
MR-Steigerung	Erhöht die Magieresistenz je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
MU-Steigerung	Erhöht den Mut je nach AsP-Einsatz um ZfP*/3 oder ZfP*/2.	2/3
RS-Steigerung (eine Variante wählen)	Überzieht den Körper eines Wesens mit einer silbrigen bzw. blutigen Schutzschicht und verleiht ihm einen natürlichen Rüstungsschutz wahlweise um 2, 4 oder 6 bzw. steigert ihn um diesen Wert.	12 17 22
	Erhöht den RS eines Rüstungsstücks um ZfP*/2. Bei überschweren Rüstungsteilen fallen doppelte AsP-Kosten an. Es ist mit der Quelle Carafai nicht möglich geweihte Rüstungsstücke auf diese Weise zu verstärken.	5
Stärkung des Erzes	Härtet Gegenstände (keine Wesen) aus Erz, also z. B. aus Stein, Metall oder Kristall, und macht sie so je nach ZfP* robuster und widerstandsfähiger.	1
Stärkung des Humus	Härtet Gegenstände (keine Lebewesen) aus Humus, also z. B. aus Holz, Knochenbein oder Leder, und macht sie so je nach ZfP* robuster und widerstandsfähiger.	1
Sumus Fesselgriff	Auf den max. 3 Meter entfernten Gegner fängt die Schwerkraft an verstärkt zu wirken. Sämtliche (überwiegend) körperliche Proben (FF, GE, KO, KK, AT, PA, körperliche Talente usw.) sind um ZfP*/2 erschwert, GS um ZfP*/2 gesenkt.	5
Streitinspiration	Das Opfer erhält den Nachteil „Streitsucht“ auf einem Wert von 10, der allerdings nicht automatisch ausgelöst wird. Dennoch kann das Opfer einer Streitanforderung kaum widerstehen und sucht seinerseits sogar oft Streit.	8
Temperatur steigern	Erhöht die Temperatur eines Objekts je nach gewähltem E-Wert von „warm“, über „Wüstenglut“ bis hin zu „kochend heiß“. Bei einem Wesen als Ziel ist das Ergebnis so zu werten, als wäre das Wesen Luft mit dieser Temperatur ausgesetzt. Es erhält ohne entsprechende Vor-/Nachteile bei „Wüstenglut“ alle 5 Minuten 1W6 TP(A) und bei „kochend heiß“ pro Kampfrunde 1W6 TP(A) Schaden. Die TP(A) werden dabei nicht durch den RS, sondern ggf. durch äußere Umstände beeinflusst (z. B. im kalten Wasser = weniger Schaden; in besonders wärmender Kleidung = mehr Schaden).	2
TP-Steigerung (eine Variante wählen)	Verleiht einer Waffe eine unnatürliche Schärfe bzw. Wucht und erhöht somit die TP um ZfP*/2. Bei überschweren Waffen fallen doppelte AsP-Kosten an. Es ist mit der Quelle Carafai nicht möglich geweihte Waffen auf diese Weise zu verstärken.	5
	Nur via Carafai: Eine gewählte natürliche Waffe (z. B. Krallen, Gebiss), die aber bereits vorhanden sein muss, wird zu einem blutrünstigen Mordwerkzeug. Die TP bzw. TP(A) dieser Waffe steigen um 5.	8
Unbesiegbarer Kämpfer	Das Ziel wird zu einer rasenden Kampfmaschine. Es erhält eine LeP-Leihgabe in Höhe von 7 + 3 × ZfP*, auch über das erlaubte Maximum hinaus, die es mit Ablauf des Zaubers aber zurückgeben muss. Zudem werden AuP, AT und KK um ZfP*/2 gesteigert. Das Ziel erhält überdies den Nachteil „Bluttausch“, der auch sofort ausgelöst wird (eine nähere Beschreibung zum Bluttausch steht weiter oben beim dazugehörigen Spontanzauber).	35
Hinweis zur Kombination von Spontanzaubern		
Die oben beschriebenen Spontanzauber lassen sich oftmals auch miteinander kombinieren, genauer gesagt deren Wirkungen in einem gemeinsamen Zauber aussprechen. Voraussetzung hierfür ist, dass die Spontanzauber die gleiche Quelle aufrufen, die gleiche Instruktion, das gleiche Ziel und die gleiche Ritual- und Wirkungsdauer verwenden. Die AsP-Kosten solch eines zusammengesetzten Spontanzaubers betragen dann die Summe der Einzelkosten. Eigenschaftssteigerungen um ZfP*/2 sollten nicht mit weiteren Eigenschaftssteigerungen kombiniert werden. Der gleiche Effekt sollte nicht mehrmals verwendet werden (z. B. nicht das genau gleiche Talent mehrmals steigern).		

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis							
8		8		7		11							
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP			
Magierstab aus Obsidian (sehr kurz, Hieb-Waffe) ¹				1W+1	11/5	-1	-1/-1	13	13	1W+1			
Magierstab als Erz-Beil (in der Hand geführt) ¹²				1W+4	13/3	-1	0/-2	14	12	1W+4			
Magierstab als Erz-Beil (telekinetisch geführt) ¹²³				1W+4	—	—	—	12	—	1W+4			
Phugion (Dolch)				1W+1	12/6	±0	0/-1	10	7	1W+1			
Kampf-Sonderfertigkeiten:													
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK	# Mun.					
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):							
Raufen	10/3	±0	9	8	1W+0								
Ringeln	10/3	±0	8	7	1W+0								
Schild:	Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raffen/Ringen):							
Rüstung nach Trefferzonen:													
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Standard		0	2	2	2	1	1	—	—	1	1	2	2
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen							Links		Rechts	
Gambeson	2	2	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.					Kopf		○ ○ ○			
			8 - 2 + 0 = <u>6</u>					Arme (o)		○ ○ ○		○ ○ ○	
								Arme (u)		—		—	
			Wunden					Brust/Rü		○ ○ ○			
			Jede Wunde führt zu:					Bauch		○ ○ ○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1					Beine		○ ○ ○		○ ○ ○	
Gesamt:	2	2	○ ○ ○ ○ ○ ○					Schwanz		—			
Notizen:													
¹ Magische Waffe und außer durch einige mächtige Zauber und extreme Hitze nicht zu zerstören. Für erfahrene Spieler: Dieser Stab ist zwar „sehr kurz“ (50 bis 60 cm lang), besitzt allerdings aufgrund von Material, besonderer Dicke und Verarbeitung das magische Potential eines „kurzen“, und die Wucht (TP) eines „normalen“ Stabes. ² Magische Elementarwaffe. Die RkP* des Stabzaubers können zu Werteverbesserungen aufgewendet werden: Je 2 RkP* für TP+1, je 2 RkP* für gegnerische PA-1 (max. PA-5). Erz-Bonus: Die gegnerische Wundschwelle ist um 2 gesenkt. Jeder Treffer wirft den Gegner um, es sei denn dieser besteht eine pro 5 TP um je 1 erschwerte KK-Probe. – Der Stabzauber kostet 3 AsP. Jeder Angriff kostet zusätzlich 1 AsP. Der Zauber verfliegt bei Loslassen (nicht bei Telekinese), einer geworfenen 20 (Patzler) oder bei Kampfunfähigkeit. Paralleles Weiterzaubern ist möglich. ³ Wie oben, zusätzlich jedoch: GS 3, Reichweite RkW/2 Meter. Je 1 RkP* für AT+1 (max. AT 18), je 1 RkP* für GS+1. Jeder Angriff kostet 2 AsP anstatt 1 AsP. Paralleles Weiterzaubern ist hier nicht möglich.													

Myranische Beispielhelden

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 den alten Stammesregeln. Mit seiner etwa 2,40 m langen Lanze ist er sicher ein fürchterlicher Gegner, sowie ein hilfreicher Mitstreiter – nicht, dass er die Lanze hierzu wirklich nötig hätte.

Vorteile:

- ▶ Sehr guter Nahkämpfer mit böser Waffe
- ▶ 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, Gerechtigkeitswahn und Vorurteilen
- ▶ Leidet bisweilen unter Schlafstörungen
- ▶ Gemieden von den meisten Fluchttieren

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Leonir		
Kultur:	Arrhabash (Adlige aus Rhacornos)		
Profession:	Stammeskrieger		
Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:	
Geburtstag:	IZ		
Größe:	221 cm		
Gewicht:	131 kg		
Haare / Fell:	Sandfarben (dunklere Mähne)		
Augenfarbe:	Dunkelbraun		
Glaube:	Khorr, Rrondr, Brassach, Shirr		
Stand:	Leonischer Adel		
Titel:			
Sozialstatus:	8		
Vorteile und Nachteile:			
+ Balance (siehe Kampfbogen) + Einschüchterndes Gebrüll (siehe Kampfbogen) + Natürliche Waffen (siehe Kampfbogen) + Natürlicher Rüstungsschutz [RS+2] + Zäher Hund (siehe Inventarbogen) + Zusätzliche Gliedmaßen [Balance-Schwanz] – Aberglaube [Blutbüffel sind die Reinkarnation stolzer Krieger, nur Würdige dürfen ihr Leder tragen]: 5 – Arroganz: 5 – Gerechtigkeitswahn: 6, – Impulsiv (siehe Inventarbogen) – Jähzorn: 6 – Höhenangst: 5 – Nahrungsrestriktion [Fleischfresser] (Obst und Gemüse ist erlaubt, aber Fleisch ist erforderlich) – Raubtiergeruch – Neugier: 5 – Prinzipientreue [Ehrenhafter Kampf, keine unwürdigen Geschäfte, nicht um Geld feilschen]: 10 – Schlafstörungen [1] (siehe Inventarbogen)			
Eigenschaften:			
Mut:	16		
Klugheit:	11		
Intuition:	12		
Charisma:	13		
Fingerfertigkeit:	10		
Gewandtheit:	12 ↑		
Konstitution:	15		
Körperkraft:	16		
Weitere Grundwerte:			
Geschwindigkeit:	8		
Abhängige Grundwerte:			
Lebenspunkte:	42		
Ausdauer:	45		
Astralenergie:	0		
Karmaenergie:	0		
Magieresistenz:	5		
INI-Basiswert:	11		
AT-Basiswert:	9		
PA-Basiswert:	8		
FK-Basiswert:	8		
Wundschwelle:	8		
Stufe nach DSA4.1:			
	2	Stufe nach DSA4.0:	
		7	
Abenteuerpunkte:	2560	Davon verbraucht:	2560

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
16	11	12	13	10	12 ↑	15	16
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Steppenkundig, Kulturkunde: Arrhabash				Einschüchterndes Gebrüll (MU/IN/CH)			8
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	13	12	8	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		5
Hieb Waffen	-4	10	9	2	Heraldik (KL/KL/FF)		5
Infanteriewaffen	-3	11	10	4	Kriegskunst (MU/KL/CH)		6
Lanzenreiten		12		3	Pflanzenkunde (KL/IN/FF) ⁴		6 ↑
Raufen		15	14	12	Rechnen (KL/KL/IN)		3
Ringern		16	13	12	Rechtskunde (KL/KL/IN)		4
Säbel	-2	9	8	0	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		5
Speere (Caprodoros) ²	-3	15 ↑	14 ↑	12	Tierkunde (MU/KL/IN) ⁴		4 ↑
Wurfmesser	-3	8		0			
Wurfspeere	-2	10		2			
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK) ¹			×2	8 ↑	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Klettern (MU/GE/KK)			×2	5	Gemein-Imperial	18	6
Körperbeherrschung (MU/IN/GE) ¹			×2	7 ↑	Khorrzu (Leonal)	20	15
Reiten (MU/IN/GE)			-2	5	Myranisch	13	8
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	4			
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	0			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				8			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	0	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Singen (IN/CH/CH)			-3	-2	Khorrzu-Symbolzeichen	15	6
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				6			
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)		0
Gesellschaft				TaW	Boote fahren (GE/KO/KK)		-1
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ³				4 ↓	Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)		-2
Sich verkleiden (MU/CH/GE) ³				-4 ↓	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		7
Überreden (MU/IN/CH) ³				5 ↓	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		5
					Kochen (KL/IN/FF)		0
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		3
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		2
					Schneidern (KL/FF/FF)		-1
Natur				TaW	Viehzucht (KL/IN/KK)		5
Fährten suchen (KL/IN/KO) ⁴				8 ↑			
Orientierung (KL/IN/IN)				8			
Wettervorhersage (KL/IN/IN) ⁴				4 ↑			
Wildnisleben (IN/GE/KO) ⁴				8 ↑	¹ Erleichtert um 3, aber nur, wenn das Talent im Zusammenhang mit Körperbalance ausgeübt wird.		
					² AT und PA plus 1 im angegebenen Fachgebiet.		
					³ Eventuell um den Wert der Arroganz erschwert.		
					⁴ Erleichtert um 3 in Steppen (Steppenkundig).		

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	16	13	1W+7			
Garmesh (großer Krummdolch)				1W+2	12/5	±0	0/0	13	12	1W+2			
Kampf-Sonderfertigkeiten:													
Rüstungsgewöhnung I (Brustharnisch, Büffelleder), Biss, Schwanzschlag, Waffenloser Kampfstil: Leonischer Stil													
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung		TP/Entfern.		FK	# Mun.			
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen (ohne Manöver)		10/3	±0	16 ↑	15 ↑	1W+4 ↑							
Raufen (mit Manöver) ¹		10/2 ↑	±0	16 ↑	15 ↑	1W+5 ↑							
Ringen (ohne Manöver)		10/3	±0	16	13	1W+4 ↑	Manöver (Raufen/Ringen):						
Ringen (mit Manöver)		10/2 ↑	±0	16	13	1W+5 ↑	Auspendeln, Beinarbeit, Biss, Block,						
Natürliche Waffen:		TP/KK	INI	AT	PA	TP	Doppelschlag ¹ , Eisenarm, Gerade, Griff,						
Raufen mit Krallen ²		10/2 ↑	±0	16 ↑	15 ↑	1W+6 ↑	Halten, Klammer, Knie, Kopfstoß, Kreuzblock,						
Raufen mit Zähnen ³		—	±0	16 ↑	15 ↑	1W+4	Niederringen, Schmetterschlag,						
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Schwanzschlag, Schwinger ¹ , Schwitzkasten,						
							Tritt ¹ , Würgegriff						
Rüstung nach Trefferzonen:													
Name	Ko	Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Standard	2	2	4	2	4	2	2	—	—	2	2	3	0
Ohne Rüstung	2	2	2	2	2	2	2	—	—	2	2	2	0
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen							Links		Rechts	
Brustharnisch, Büffelled.	2	0 ↓	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.					Kopf		○ ○ ○			
			8 - 0 + 0 = 8					Arme (o)		○ ○ ○		○ ○ ○	
								Arme (u)		—		—	
			Wunden					Brust/Rü		○ ○ ○			
			Jede Wunde führt zu:					Bauch		○ ○ ○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1					Beine		○ ○ ○		○ ○ ○	
Gesamt:	4 ↑	0	○ ○ ○ ○ ○ ○					Schwanz		○ ○ ○			
Notizen:													
¹ Bei diesem Helden verursachen die Manöver „Doppelschlag“, „Gerade“, „Schmetterschlag“, „Schwinger“ und „Tritt“ zusätzlich 1 TP(A).													
² Bei diesem Helden nur unter Einsatz der Manöver „Doppelschlag“, „Gerade“, „Schmetterschlag“, „Schwinger“ oder „Tritt“ möglich. Verursacht echten TP-Schaden. Die Aussage aus ¹ wurde bereits berücksichtigt, gilt hier also nicht nochmal zusätzlich.													
³ Mit dem Manöver „Biss“ ausgeführt. Erfolgreiche Gegner-Waffen-PA führen zu vollem Schaden (linker TP-Wert).													
► Balance: Alle GE-Proben sind um 2, und gewisse körperliche Talente um 3 erleichtert, wenn es um Balance geht. Soll ein Patzer im Kampf zu einem Sturz führen, steht dem Helden eine unmodifizierte GE-Gegenprobe zu. Zudem sind alle Sturzsünden um 20 % reduziert.													
► 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 Fehlschlags was passiert, Die reicht von Respekt bis Panik.													

Myranische Beispielhelden

7.) Amaun-Zauberin

Beschreibung:

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

► Strafmagie:

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

Probe: Ähnlich einer Talentprobe mit dem „RkW minus dem E-Wert“ (MR unerheblich) als Talentwert. Das Opfer muss eine je nach Strafe individuelle Eigenschaftsprobe, erschwert um die RkP*, bestehen, soll die Strafmagie nicht wirken. Die AsP-Kosten für die auf den folgenden Seiten beschriebenen Strafmagien liegen zwischen 6 und 15 AsP.

Vorteile:

- Amaunische Zauberkundige (Rituale, Strafmagie, Tiergeister)
- Stadt und Landerfahren
- Herausragende Balance
- Nachtsicht
- Kann sich in einen Falken (und weitere Wesen) verwandeln

Nachteile:

- Schlechter Rüstungsschutz
- Neigt zu: Eitelkeit, Goldgier, Krankhafte Reinlichkeit
- Neigt zu: Neugier Rachsucht
- Wilde Magie (bereits zwei 19-er oder 19 und 20 sind ein Patzer)

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Amaunir		
Kultur:	Stadt-Amaunir (Imperium, Centralis, Dorinthapoles)		
Profession:	Animistin (BaLoa), Pionirin/Wildniskundige		

Geschlecht:	weiblich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	IZ	
Größe:	172 cm	
Gewicht:	62 kg	
Haare / Fell:	Silberfarben, mittellang, wellig (dunkel getigert)	
Augenfarbe:	Grün	
Glaube:	RaDja, SaToRi, FelrNu, FeQesh	
Stand:	Freie	
Titel:		
Sozialstatus:	7	

Vorteile und Nachteile:
+ Gabe: Schnurren (siehe Kampfbogen) + Gutes Aussehen + Herausragende Balance (siehe Kampfbogen) + Nachtsicht + Natürliche Waffen (siehe Kampfbogen), + Natürlicher Rüstungsschutz [RS+1] + Vollzauberin + Zusätzliche Gliedmaße [Balance-Schwanz] – Eitelkeit: 6 – Goldgier: 5 – Krankhafte Reinlichkeit: 6 – Medium (siehe Kampfbogen) – Nahrungsrestriktion [Fleischfresserin] (Obst und Gemüse ist erlaubt, aber Fleisch ist erforderlich) – Neugier: 6 – Rachsucht: 5 – Unstet, – Unvermögen für: Invokation – Wilde Magie (siehe Zauberbogen), – Wahrer Name (siehe Kampfbogen)

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	13			Lebenspunkte:	33		
Klugheit:	12			Ausdauer:	37		
Intuition:	14			Astralenergie:	38		
Charisma:	14			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	11			Magieresistenz:	7↓		
Gewandtheit:	13↑			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	13			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	11			PA-Basiswert:	8		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	8			Wundschwelle:	7		

Stufe nach DSA4.1:	2	Stufe nach DSA4.0:	2
Abenteuerpunkte:	2600	Davon verbraucht:	2600

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

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

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Ritualkenntnis:			
BaLoa (Repräsentation, Rituale), Blutmagie				Ritualkenntniswert (RkW)			8
Regeneration I ⁴				Weitere Rituale:			RkW
Spontanzauber-Sonderfertigkeiten:				Kleiner Exorzismus (MU/MU/KO)			8
				Weihe des Ritualplatzes (MU/IN/CH)			
Zauber (Quellen, Typen usw.):	eZfW	wZfW	Ktrl.	Dienste (Instruktion):			
Humus (MU/KL/CH)	8			Beseelung		Elementare Manifestation	
Wasser (MU/KL/CH)	7			Heilung/Wiederherstellung		Kontrolle über Element	
Tiergeister (MU/KL/IN)		10	13	Kontrolle über Wesen		Reinigung	
Erfolg (KL/IN/CH)	8			Verwandlung			

Strafmagie							
Name			Probe	E	Gegenprobe	Wirkungsdauer	RkP
Dein Weg sei mit Unglück gepflastert! ²			IN/CH/CH	±0	Mut	RkP* Tage	8
Gehorche der Stimme der Magie! ³			MU/KL/CH	±0	Mut	RkP* Stunden	8
Hässlich sollst du sein!			IN/CH/CH	−2	Charisma	RkP* Tage	10

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

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

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

ZfP: Zauberfertigkeitsschritte für Formelzauber. Berücksichtigt Aufruferschwernis (E) und Qualität/Wahrer Name (Q).
Ktrl.: Kontrollprobegrundwert für Wesensbeschwörungen.
K: Resultierender Kontrollprobewert. Berücksichtigt individuelle Kontrollerschwernisse und ⅓ von Q als Bonus.
*: Die Zauberprobe ist noch zusätzlich um die Magieresistenz des Gegners erschwert.
Falls mehrere Wesen verzaubert werden, beträgt die Erschwernis die höchste MR plus Anzahl der Wesen.
augenblicklich: Kurze Zauberwirkung, natürliche Langzeitwirkung (z. B. Heilzauber, Kampfzauber).

¹ Bei Erfolg einer Zauberprobe: Ergebnis +3 ZfP*
² Kampfhinweise: Erschwert alle Einzelproben (auch innerhalb Talente und Co.) um 1. Bereits die 19 ist ein potentieller Patzer (gilt nicht für Zauber), und der Meister kann einmal im Kampf eine Probe einfach für verhasen erklären.
³ Die Gegenprobe zu diesem universellen Beherrschungszauber kann erleichtert sein, wenn ein Befehl ausgeführt werden soll, vor dem das Opfer große Angst hat, das mit seinen Prinzipien bricht oder gar selbstmörderisch ist.
⁴ Eine viertelstündige Meditation vor dem Schlafengehen erhöht die AsP-Regeneration um 1 (z. B. 1W6+1 statt 1W6).

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:		
⚠ gilt pro Wesen, ♡ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ☉ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ♂ steigt mit dem Gewicht (siehe Beschreibung). Stehen ☉, ♡ oder ♂ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.		
Beschreibung der Zauberformeln		
Name	Wirkung	Kosten
Bärenkräfte	Erhöht die Körperkraft der BaLoa zeitweilig um ZfP*.	5
Falkenkörper	Die BaLoa kann sich in einen Falken verwandeln. In dieser Zeit kann sie keine weiteren Zauber wirken. Kleider, Ausrüstung und Denkvermögen ändern sich nicht mit.	17
Giftheilung (St. 10)	Heilt das Ziel bei Berührung von Giften und vielen Rauschsubstanzen mit einer Giftstufe von bis zu 10 (Heilkunde-Gift-Proben zur Heilung wären um 10 erschwert).	10
Herrschaft über Hasen	Kontrolliert bis zu 16 Hasen oder Kaninchen in max. 7 m Entfernung, die in dieser Zeit sämtliche Scheu ablegen, so lange man keine selbstmörderischen Handlungen fordert. Ein Hase/Kaninchen hat normalerweise eine Magieresistenz von 1.	1 je ⚠
Kleiner Heilzauber	Heilt auf Berührung die Wunden eines Ziels. Das Ziel erhält 7 LeP zurück, und ein Wundpunkt wird, so vorhanden, gestrichen.	7
Kühles Wasser	Füllt auf ein oder mehrere Gefäße auf Berührung mit max. 5 Litern frischem und kühlem Wasser (Gesamtvolumen). Das Wasser verschwindet nach Ablauf der Wirkungsdauer wieder, auch aus dem Körper, falls es zu kurzfristig getrunken wurde.	12
Kurzer Befehl	Zwingt dem max. 7 m entfernten Opfer einen kurzen Befehl (möglichst nicht mehr als 3 Worte) auszuführen, sofern der Befehl niemanden verletzt oder gar tötet. Will sich das Opfer dem Befehl widersetzen, so muss es eine um ZfP* erschwerte Selbstbeherrschungsprobe (geprobt auf MU/MU/KL) bestehen.	4
Pflanzenwachstum	Kleinere Pflanzen und Samen fangen in der Zielzone, die berührt werden muss, an schneller und kräftiger zu wachsen. Die Zielzone selbst ist dabei eine runde Erdbodenfläche mit 1 m Radius. Übersteigt das anfängliche Gewicht aller Pflanzen 5 kg, so scheitert der Zauber. Um wieviele Tage eine Pflanze letzten Endes gewachsen ist, mag von der Pflanze abhängen und ist Meisterentscheid. Hinweis: Um Casiboelagrassamen zur medizinisch wirksamen Reife wachsen zu lassen, werden 5 ZfP* benötigt. Bei fehlenden ZfP*, können diese mit 2 AsP pro Punkt nachträglich ausgeglichen werden, andernfalls muss nachgezaubert werden. (*)	10
Seele des Bären	Der Tier-Genius eines Bären fährt in den Zauberer. Dies erhöht je nach Dienst KK, AuP, KO, man kann mit andere Bären kommunizieren, sie beherrschen und sich teilweise oder komplett in einen Bären verwandeln - wird dabei aber auch immer etwas behäbig (GS-1). Werte als Bär: 75 LeP, 35 AuP, RS 3, AT 11 (Tatze) / 13 (Biss), TP 2W+1 / 2W+4, PA 6, INI 1W+6, KK 20, KO 20 (Wundschwelle 10), GS 10	30
Seele des Bienenschwarms	Der Tier-Genius eines Bienenschwarms fährt in den Zauberer. Dies erhöht je nach Dienst GE, Ausweichen, Körperbeherrschung, Sinnesschärfe, ermöglicht Giftangriffe usw. Man kann mit Bienen kommunizieren, sie beherrschen, sich eine Chitinhaut mit RS 1 geben und sich in einen Schwarm mit 500 Bienen und einem magischen Kollektivsinn verwandeln. Werte: 1 LeP (eine Biene), 50 LeP (der Schwarm), 80 AuP, AT 12, PA 8, RS 0, GS 12, Schaden: 1 SP(A) pro Biene; Nachteil: Kältestarre Hinweis: Der Schwarm kann sich aufspalten und mehrere Dinge gleichzeitig tun. Greift der Schwarm an, so wird jeder betroffene Gegner stark irritiert und erleidet 1W20 Stiche pro Kampfrunde, so er nicht besonders geschützt oder immun gegen Bienengift ist. Jede Biene stirbt beim Stich. Jede tote Biene raubt dem Schwarm 0,1 LeP. Der Schwarm selbst ist gegen die meisten Waffenangriffe immun. Er braucht im Normalfall nicht auf AT/PA proben (Einzelbienen schon).	30
Wasserwesen	Verändert den Körper der BaLoa so sehr, dass er nun die Eigenschaften einer maritimen Rasse aufweist. Die BaLoa kann an Land wie unter Wasser atmen, ist eine so gute Schwimmerin und Taucherin, dass Schwimmen-Proben nur noch in extremen Situationen oder als Athletik-Probenersatz eingesetzt werden müssen. Überdies kann die BaLoa meist in wie unter Wasser ohne Abzüge kämpfen. Dafür trocknet sie an Land recht schnell aus und ist verletzlich gegenüber Feuer (doppelter Schaden).	12
Wasserbolzen	Verwandelt ca. 1 Liter Wasser in einen Satz von 10 völlig identisch aussehenden Faust-Bela-Bolzen. So lange der Zauber anhält, haben die Bolzen vergleichbare Materialeigenschaften mit normalen Faust-Bela-Bolzen (u. a. sind sie erstmal nicht nass, der Angriff ist aber wasser-elementar, wenn auch profran) und verursachen den selben Schaden. Nach Ablauf der Wirkungsdauer zerfließen die Bolzen wieder.	6
(*) Hinweise zum Casiboelagras		
Diese BaLoa führt in ihrem Inventar Samen des Casiboelagrases mit sich, das sie zu Heilpflanzen heranwachsen lassen kann. Direkt zerkaut erhöht es die Schlafregeneration für eine Nacht um 1 und ist zudem in der Lage leichte Krankheiten (Meisterentscheid, Empfehlung: bis Stufe 5) zu heilen. Hierfür werden 2W20 Halme des Grases benötigt. Für die korrekte Dosis und Verabreichung muss eine Heilkunde-Krankheiten-Probe, erschwert um die Krankheitsstufe abgelegt werden. Die ZfP* dieser Probe verhindern in gleicher Höhe LeP-Verlust durch die Krankheit. Bei mehr als 30 Halmen kann es zu Nebenwirkungen kommen (zeitweise Brechreiz und KO-2, Unterkühlung).		

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis							
7		8		7		11							
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP			
Kampf- und Ritualstab				1W+1	12/4	+1	0/0	13	12	1W+1			
Phugion (Dolch)				1W+1	12/5	±0	0/-1	8	7	1W+1			
Kampf-Sonderfertigkeiten:													
Biss, Schwanzschlag													
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK	# Mun.					
Faust-Bela (Bolzenschusspistole; Laden+Zielen: 2 Akt.)				1W+4	2/5/10/15/20	2/1/0/0/-1	17	15					
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen		10/3	±0	11	10	1W+0							
Ringens		10/3	±0	8	8	1W+0							
Natürliche Waffen:		TP/KK	INI	AT	PA	TP							
Raffen mit Krallen ¹		10/3	±0	11	10	1W+0 ↓	Manöver (Raffen/Ringens):						
Raffen mit Zähnen ²		—	±0	11	10	1W+1	Biss, Schwanzschlag						
Schild:		Typ		INI	WM	PA							
Rüstung nach Trefferzonen:													
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Ohne Rüstung		1	1	1	1	1	1	—	—	1	1	1	0
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
				PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
				8 - 0 + 0 = 8				Arme (o)		○○○		○○○	
								Arme (u)		—		—	
				Wunden				Brust/Rü		○○○			
				Jede Wunde führt zu:				Bauch		○○○			
				(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:		1 †	0	○○○○○○				Schwanz		○○○			
Notizen:													
► Herausragende Balance: Alle GE-Proben sind um 5, und gewisse körperliche Talente um 7 erleichtert, wenn es um Balance geht. Soll ein Patzer im Kampf zu einem Sturz führen, steht dem Helden eine um 4 erleichterte GE-Gegenprobe zu. Zudem sind alle Sturzschiiden um 25 % reduziert. ► Medium: Der Held ist anfällig für die Einflüsterungen von Totengeistern, die noch im Diesseits weilen. Er kann gelegentlich ihre Stimmen hören (kann auch ein Vorteil sein) und ist anfällig für mentale Angriffe selbiger. In diesem Fall ist die Magieresistenz um 5 verringert. Der Meister kann zudem entscheiden an potentiell heimgesuchten Orten Talent-/Zauberproben je nach Ort um 1 (häufiger) bis 7 (äußerst selten) zu erschweren. ► Schnurren: Die Amauna ist in der Lage ein wohlklingendes Schnurren zu erzeugen, durch das bestimmte Proben (z. B. Betören, Überreden, ...) erleichtert werden können oder MU, IN und CH des „Opfers“ um je 1 sinken. ► Wahrer Name: Wer seinen „Wahren Namen“ preisgibt, droht über ihn beherrscht zu werden. Für diese Heldin gilt das doppelt und dreifach, weswegen sie alles dransetzen sollte, ihn nicht preiszugeben, selbst dann, wenn sie ihn selbst nicht kennt.													
¹ Bei diesem Helden nur ohne Einsatz von Manövern möglich (bis passende Manöver gelernt werden). ² Mit dem Manöver „Biss“ ausgeführt. Erfolgreiche Gegner-Waffen-PA führen zu vollem Schaden (linker TP-Wert).													

[illegible]

Myranische Beispielhelden

8.) Ashariel-Späher

Beschreibung:

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

Vorteile:

- ▶ In der Lage frei zu fliegen
- ▶ Herausragende Körperbalance
- ▶ Sehr guter Bogenschütze (Scharfschütze)
- ▶ Innerer Kompass

Nachteile:

- ▶ Ein absoluter Nichtschwimmer
- ▶ Kann nie viel Rüstung tragen (ansonsten Flugprobleme)
- ▶ Neigt zu: Aberglaube, Raumangst, Angst vor Menschenmassen
- ▶ Neigt zu: Jähzorn, Arroganz, Neugier
- ▶ Neigt zu: Vorurteilen gegenüber Rassen/Kulturen, die mit Hilfsmitteln fliegen

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Ashariel		
Kultur:	Imperiale Ashariel (Imperium, Corabeni, Sidor Corabis)		
Profession:	Späherin		

Geschlecht:	weiblich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	IZ	
Größe:	242 cm	
Gewicht:	72 kg	
Haare / Fell:	Hellblond, Weiß (Flügel)	
Augenfarbe:	Blaugrau	
Glaube:	Nairak, Chrysir, Shinxir	
Stand:	Freie	
Titel:		
Sozialstatus:	5	

Vorteile und Nachteile:
+ Beidhändig + Fliegendes Wesen + Herausragende Balance (siehe Inventarbogen) + Hohe Lebenskraft [+2 LeP] + Innerer Kompass (siehe Inventarbogen) – Aberglaube [Rhogolanen und G'Rolmur sind aus Fels geboren. Zu langer Umgang mit ihnen bringt Unglück]:6 – Angst vor Menschenmassen: 5 – Arroganz: 5 – Raumangst: 6 – Jähzorn: 6 – Neugier: 5 – Unfähigkeit für Talent: Schwimmen – Vorurteile [gegen mit Hilfsmitteln fliegenden Rassen und Kulturen]: 7

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	13			Lebenspunkte:	34		
Klugheit:	11			Ausdauer:	44		
Intuition:	13			Astralenergie:	0		
Charisma:	11			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	13			Magieresistenz:	5		
Gewandtheit:	13 ↑			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	13			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	12			PA-Basiswert:	8		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	7			Wundschwelle:	7		

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

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	11	13	12	13	13↑	13	12
Allgemeine Sonderfertigkeiten					Gaben		TaW
Kulturrkunde: Imperiale Ashariel							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Bogen	-3	20		12	Geografie (KL/KL/IN)		8
Dolche	-1	12	12	7	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		4
Hiebswaffen	-4	8	8	0	Heraldik (KL/KL/FF)		6
Raufen		13	13	10	Kriegskunst (MU/KL/CH)		5
Ringens		10	13	7	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		5
Säbel	-2	8	8	0	Rechnen (KL/KL/IN)		5
Speere	-3	12	20	6	Rechtskunde (KL/KL/IN)		3
Wurfmesser	-3	8		0	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		3
Wurfspeere	-2	13		7			
Körperliche Talente			BE	TaW	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Athletik (GE/KO/KK) ¹			×2	5↑	Asharielitisch	15	10
Freies Fliegen (MU/GE/KK)			×2	14	Gemein-Imperial	18	6
Klettern (MU/GE/KK)			×2	5	Myranisch	13	7
Körperbeherrschung (MU/IN/GE) ¹			×2	8↑			
Reiten (CH/GE/KK)			-2	0			
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	6	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Schwimmen (GE/KO/KK) ⁴			×2	1			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				6			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	6			
Singen (IN/CH/CH)			-3	3	Handwerk		TaW
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				8	Boote fahren (GE/KO/KK)		1
Tanzen (CH/GE/GE) ¹			×2	0↑	Fahrzeug lenken (IN/CH/FF) (n/a)		(-1)
Zechen (IN/KO/KK)				4	Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)		5
Gesellschaft				TaW	Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH)		3
Etikette (KL/IN/CH) ³				5↓	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		7
Gassenwissen (KL/IN/CH) ²³				2‡	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		2
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ³				6↓	Kochen (KL/IN/FF)		4
Sich verkleiden (MU/CH/GE) (n/a)				(-4)	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		3
Überreden (MU/IN/CH) ³				6↓	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		4
Überreden (MU/IN/CH) ³				6↓	Schneidern (KL/FF/FF)		3
Natur				TaW			
Fährstensuchen (KL/IN/KO)				7			
Fallen stellen (KL/FF/KK)				5			
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				5	¹ Erleichtert um 7, wenn Talent im Zusammenhang mit Körperbalance ausgeübt wird. ² Erleichtert um 7 (ggf. um 14 bei Wüsten/Meere) falls zu Orientierungszwecken eingesetzt. ³ Evtl. um den Wert der Vorurteile erschwert. ⁴ Es gilt die doppelte BE der Tüchrüstung, falls getragen, da sie sich mit Wasser vollsaugen.		
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				1			
Orientierung (KL/IN/IN) ²				10↑			
Wettervorhersage (KL/IN/IN)				7			
Wildnisleben (IN/GE/KO) ²				6↑			

Attacke-Basis		Parade-Basis			Fernkampf-Basis			Initiative-Basis					
8		8			8			10					
Nahkampfwaffen:					TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Unterarmklinge (rechte Hand, Handgemengewaffe) ¹					1W+3	11/3	±0	-1/-2	12	11	1W+3		
Unterarmklinge (linke Hand, Handgemengewaffe) ¹					1W+3	11/3	±0	-1/-2	9‡	9‡	1W+3		
Kampf-Sonderfertigkeiten:													
Beidhändiger Kampf. Gerade, Hoher Tritt, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Tuchrüstung), Scharfschütze (Bogen) ² , Schnellladen (Bogen), Schmutzige Tricks, Tritt													
Fernkampfwaffen:					TP	Entfernung		TP/Entfern.		FK	# Mun.		
Kentori-Bogen (Laden+Zielen: 3‡ Akt.) ²					1W+6	5/15/40/80/120		2/1/1/0/0		20	20		
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen		10/3	±0	13	12	1W+0							
Ringen		10/3	±0	10	12	1W+0							
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):						
							Gerade, Hoher Tritt, Schmutzige Tricks ³ , Tritt						
Rüstung nach Trefferzonen:													
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Standard		0	2	2	2	0	0	—	—	0	0	1	0‡
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
Tuchrüstung		2	1‡	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
				8 - 1 + 0 = <u>7</u>				Arme (o)		○○○		○○○	
								Flügel		○○○		○○○	
				Wunden				Brust/Rü		○○○			
				Jede Wunde führt zu:				Bauch		○○○			
				(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:		2	1	○○○○○○				Schwanz		—			
Notizen:													
¹ Auf wenn hier das Raufen-Talent eingesetzt wird, handelt es sich immer noch um einen Waffenkampf. Benutzt die AT- und PA-Werte, die bei der Waffe stehen.													
² Schnellschüsse sind nur noch um 1 erschwert. Beim Anvisieren von einzelnen Trefferzonen liegt die Erschwernis nur noch bei ⅔ der ursprünglich vom Meister angeordneten Erschwernis.													
³ Geworfene Teller, Tassen, Gabeln, Kochlöffel, Sand, all das kann über eine Raufen-AT ohne Erschwernisse verwendet werden. Jemandem den Teppich unter den Beinen wegziehen? Eine Ringen-AT macht's möglich.													

Myranische Beispielhelden

9.) Yachjin-Führer

Beschreibung:

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

► Über die Hurdar:

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

Vorteile:

- Guter Nahkämpfer (je nach Waffe offensiv oder defensiv)
- Ein Mann des Dschungels und der Wildnis
- Ausgeprägtes Sprachgefühl
- Dämmerungssicht
- Ausgeprägtes Sozial- und Gruppenverständnis
- Immer mit dabei: Sein geliebter Hurda

Nachteile:

- Äußerlich bisweilen furchteinflößend
- Angehöriger einer Randgruppe
- Wird steckbrieflich gesucht
- Neigt zu Goldgier, Neid, Neugier

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Yachjin		
Kultur:	Yachjin in Kerrishiter-Städten (Shindrabar, Djanar, Kerrish-Djanar)		
Profession:	Karawanenführer		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	IZ	
Größe:	170 cm	
Gewicht:	100 kg	
Haare / Fell:	Graubraun (dunkle Flecken)	
Augenfarbe:	Bernsteinfarben	
Glaube:	Myror	
Stand:	Freier	
Titel:		
Sozialstatus:	4	

Vorteile und Nachteile:
+ Besonderer Besitz: Hurda als Packtier mit Tragegeschirr und Leine + Dämmerungssicht + Eisern (siehe Inventarbogen) + Gabe: Gefahreninstinkt + Resistenz gegen Krankheiten + Resistenz gegen Leichengifte + Richtungssinn + Sprachgefühl + Natürliche Waffen (siehe Kampfbogen) – Randgruppe – Gesucht I (siehe Kampfbogen) – Goldgier: 7 – Jähzorn: 6 – Neid: 6 – Neugier: 5 – Vorurteile [Kerrishitische Großhändler und deren Oberschicht sind versnobte Unterdrücker]: 6

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	12			Lebenspunkte:	35		
Klugheit:	11			Ausdauer:	32		
Intuition:	13			Astralenergie:	0		
Charisma:	13			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	4		
Gewandtheit:	12			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	13			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	15			PA-Basiswert:	8		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	7			Wundschwelle:	9 †		

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

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	11	13	13	12	12	13	15
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Dschungelkundig,				Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)			6
Kuturkunde: Yachjin in Kerrishiter-Städten,							
Ortskenntnis: Region um Kerrish-Djanar (s. Kampfbogen)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	11	8	3	Gesteinskunde (KL/IN/FF)		4
Hieb Waffen	-4	9	8	1	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		3
Raufen		12	12	8	Pflanzenkunde (KL/IN/FF) ¹		7 ↑
Ringern		14	10	8	Rechnen (KL/KL/IN)		3
Säbel	-2	12	14	10	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		3
Speere	-3	16	11	11	Schätzen (KL/IN/IN)		3
Wurfmesser	-3	8		0	Sternkunde (KL/KL/IN)		2
					Tierkunde (MU/KL/IN) ¹		6 ↑
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	3	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Klettern (MU/GE/KK)			×2	4	Gemein-Imperial	18	8
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	6	Kerrishitisch	18	10
Reiten (CH/GE/KK)			-2	5	Myranisch	13	8
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	6	Yachyach	16	10
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	4			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				7			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	0	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Singen (IN/CH/CH)			-3	1			
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				8			
Stimmen imitieren (KL/IN/CH)			-4	5			
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	0	Handwerk		TaW
Zechen (IN/KO/KK)				5	Feuersteinbearbeitung (KL/FF/FF)		2
Gesellschaft				TaW	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		6
Etikette (KL/IN/CH) ⁴				2 ↓	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		6
Gassenwissen (KL/IN/CH) ⁴				3 ↓	Kochen (KL/IN/FF)		4
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ⁴				6 ↓	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		2
Sich verkleiden (MU/CH/GE) ⁴				1 ↓	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		3
Überreden (MU/IN/CH) ⁴				6 ↓	Schneidern (KL/FF/FF)		5
Natur				TaW			
Fährtsuche (KL/IN/KO) ¹				6 ↑			
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				6			
Orientierung (KL/IN/IN) ²³				7 ↑	¹ Erleichtert um 3 in Dschungeln (Dschungelkundig). ² Bei Orientierung/Wildnisleben können Erschwernisse bis 7 ignoriert werden (nur am Ort der Ortskenntnis). ³ Erleichtert um 5 in Dschungeln, Bergen und an Küsten bei Orientierungszwecken (Richtungssinn). ⁴ Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert.		
Wettervorhersage (KL/IN/IN) ¹				6 ↑			
Wildnisleben (IN/GE/KO) ¹²³				8 ↑			

Attacke-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
8		8		8		11						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Doros (Speer)				1W+5	12/2	-1	0/-2	16	9	1W+6		
Spathu (Krummsäbel)				1W+4	12/3	+1	0/0	12	14	1W+5		
Messer				1W+0	12/6	-2	-2/-3	9	5	1W+0		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich, Schmutzige Tricks, Kampfstil: Gossenstil												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK	# Mun.				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	12	11	1W+1	Finte, Gezielter Stich						
Ringen	10/3	±0	15↑	10↑	1W+1							
Natürliche Waffen:	TP/KK	INI	AT	PA	TP	Manöver (Raufen/Ringen):						
Raufen (mit Zähnen) ¹	—	±0	13	12	1W+4	Auspendeln, Biss, Block, Fußfeger, Griff,						
						Halten, Klammer, Knie, Kopfstoß,						
Schild:	Typ		INI	WM	PA	Niederringen, Schmutzige Tricks,						
						Schwitzkasten, Tritt, Wurf, Würgegriff						
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name	Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Standard	0	2	0	2	0	0	—	—	0	0	1	1
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
Brustharnisch, B.B.Leder	2	1	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
			8 - 1 + 3 = 10				Arme (o)		○○○		○○○	
							Arme (u)		—		—	
			Wunden				Brust/Rü		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				Bauch		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:	2	1	○○○○○○○				Schwanz		—			
Notizen:												
¹ Mit dem Manöver „Biss“ ausgeführt. Erfolgreiche Gegner-Waffen-PA führen zu vollem Schaden (linker TP-Wert). ² Geworfene Teller, Tassen, Gabeln, Kochlöffel, Sand, all das kann über eine Raufen-AT ohne Erschwernisse verwendet werden. Jemandem den Teppich unter den Beinen wegziehen? Eine Ringen-AT macht's möglich.												
► Gesucht I: Dieser Charakter wird auf Djanar, einer von den Kerrishitern beherrschten größeren Insel im Süden des Archipels von Shindrabar, steckbrieflich gesucht. Ob unschuldig oder für welches Verbrechen, diese Details spricht am besten vorher mit dem Meister ab. Eventuell hat sich der Held dem Willen eines einflussreicheren Händlers widersetzt und es kam zu einem Konflikt (siehe auch Vorurteile). Sollte der Held gefasst werden, drohen ihm eine langjährige Haftstrafe (aber keine Todesstrafe!). In der Nähe Djanars lauern zudem evtl. Kopfgeldjäger. ► Ortskenntnis: Der Held kennt sich in der Region um Kerrish-Djanar, der Hauptstadt der Insel Djanar, besonders gut aus. Er kennt Schleichwege, die gängige Tierwelt und ggf. Wege zu verborgenen Orten sowie diverse Personen usw. Hierfür darf er alle Probenerschwernisse bis zu 7 auf Orientierung und Wildnisleben ignorieren.												

Kleidung:													
Normal: Wetterfeste Kleidung, Feste Stiefel, Rüstzeug													
Ausrüstung:				#	Vermögen:								
Bratpfanne und Holzkochlöffel				1	Aureal								
Brustharnisch, Blutbüffelleder				1	Argental								
Doros (Speer)				1	Pekunos								
Fackel				3	Obulos								
Feste Stiefel, Paar				1	Edelsteine								
Geldbeutel				1									
Gürteltasche				4	Sonstiges:								
Kleines Zelt				1									
Koch-/Essutensilien (Topf, Pfanne, Kochlöffel usw.)				1	Proviant:								#
Ledergürtel				1	* Wasser (in Wasserschlauch)								100 cl
Messer (mit Scheide)				1									
Rucksack				1									
Schlafsack				1									
Striegelbürste				1									
Spathu (Krummsäbel) (mit Scheide)				1									
Tragegeschirr mit Leine und 4 Taschen (an Hurda)				1									
Wasserschlauch *				1									
Wetterfeste Kleidung (Hemd, Mantel, Gürtel usw.)				1									
Zunderdose (inkl. Feuerstein, Stahl und Zunder)				1									
Verbindungen:													
Haustier:													
Name	Art	TK	ZK	WS	GS		gMR	kMR		LeP	AuP		LO ²
	Hurda	120	—	7	8		1	7		58	75		15
		INI	AT	PA	TP	RS				AP erhalten	AP ausgeg.		
		1W+8	8	6	1W+4	1				—	—		
Notizen:													
► <u>Eisern</u>: Erhöht die Wundschwelle um 2 (KO/2+2 anstatt, KO/2, KO/2 anstatt KO/2–2 usw.). Der Held kann auch mit 5 bis 1 LeP noch agieren und fällt nicht in Ohnmacht. ► <u>Feind</u>: Dieser Held hat sich eine oder mehrere Personen zum Feind – üblicherweise zum Todfeind – gemacht. Sprecht die Details (Wer? Warum?) vorher mit dem Meister ab. Er entscheidet alleine ob bzw. wann der Feind im Spiel auftaucht. Der Wert des Nachteils gibt den Gesamt-Sozialstatus an. Beispiel: Ein reicher kerrishitischer Sklavenhändler (SO 10) oder eine Gruppe Banditen oder Myroskani (alle zwischen SO 1 und SO 4). PA = Parade <u>und</u> Ausweichen. gMR = Magieresistenz des Geistes, kMR = Magieresistenz des Körpers TK = Tragkraft in Kilogramm. – ZK = Zugkraft in Kilogramm. – WS = Wundschwelle (sozusagen KO/2). LO = Loyalität; man kann auf LO würfeln, um die Bereitschaft, lebensgefährliche Befehle auszuführen, zu überprüfen – sofern das Tier sie versteht. Die Loyalität eines Tiers kann durch unterschiedliche Situationen steigen (z. B. gute Pflege) und sinken (z. B. Tier verpfügeln) – in der Regel immer um einen Punkt. Fällt die Loyalität in einen kritischen Bereich, wird das Tier kaum noch gehorchen.													

Myranische Beispielhelden

10.) Shingwa-Dieb

Beschreibung:

Auch in der heutigen Zeit leben viele Shingwa entweder 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.

Vorteile:

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

Nachteile:

- ▶ Schlechter Rüstungsschutz
- ▶ Verträgt keine Kälte
- ▶ Im Vergleich zu Menschen eher kleinwüchsig
- ▶ Riskante Lebensweise
- ▶ Neigt zu: Neugier, Jähzorn
- ▶ Neigt stark zu: Goldgier

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

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

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	IZ	
Größe:	143 cm	
Gewicht:	33 kg	
Haare / Fell:	Moosgrün (Schuppen)	
Augenfarbe:	Braun	
Glaube:	Tscha, Ojo'Shombri	
Stand:	Freier	
Titel:		
Sozialstatus:	3	

Vorteile und Nachteile:
+ Balance (siehe Inventarbogen) + Gabe: Farbwandel (siehe Inventarbogen) + Natürlicher Rüstungsschutz [RS+1] + Flink [GS+1, Ausweichen+1] + Schleuderzunge + Talentschub: Klettern (siehe Inventarbogen) + Zusätzliche Gliedmaßen [bemuskelter Schwanz] – Goldgier: 8 – Jähzorn: 6 – Kleinwüchsig – Kältestarre – Neugier: 5 – Randgruppe – Unstet

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	12			Lebenspunkte:	32		
Klugheit:	11			Ausdauer:	40		
Intuition:	12			Astralenergie:	0		
Charisma:	11			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	14			Magieresistenz:	4		
Gewandtheit:	15 ↑			INI-Basiswert:	14 ↑		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	12			PA-Basiswert:	8		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	↓ 8 ↑			Wundschwelle:	6		

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

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	11	13	11	13	15 ↑	12	12
Allgemeine Sonderfertigkeiten					Gaben		TaW
Ortskenntnis: Gesindeviertel in Tokum Isoru (s. Kampfbog.)					Farbwandel (KL/IN/IN)		6
					Talentschub: Klettern (MU/IN/KO)		3
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	15	11	10	Baukunst (KL/KL/FF)		4
Hieb Waffen	-4	8	8	0	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		3
Raufen		15	11	10	Mechanik (KL/KL/FF)		3
Ringern		8	10	2	Rechnen (KL/KL/IN)		4
Säbel	-2	9	8	1	Rechtskunde (KL/KL/IN)		3
Schleuder	-2	10		3	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		3
Wurfmesser	-3	9		2	Schätzen (KL/IN/IN)		6
Körperliche Talente			BE	TaW			
Akrobatik (MU/GE/KK) ³			×2	6 ↑	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Athletik (GE/KO/KK) ³			×2	3 ↑	AhMa (Gemein-Amaunal)	18	5
Klettern (Freiklettern) (MU/GE/KK) ¹			×2	10 ↑	Cirkel-Geheimsprache (Einbrecher)	10	5
Körperbeherrschung (MU/IN/GE) ³			×2	8	Gemein-Imperial	18	8
Reiten (CH/GE/KK) (n/a)			-2	(-2)	Myranisch	13	5
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	6	Shingwanisch	15	9
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	4			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				6	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	11	Kalshinshi (Shingwanische Knotenschrift)	15	8
Singen (IN/CH/CH)			-3	-2			
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				8			
Stimmen imitieren (KL/IN/CH) (n/a)			-4	(-2)	Handwerk		TaW
Tanzen (CH/GE/GE) ³			×2	0 ↑	Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)		5
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)			×2	1	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		5
Zechen (IN/KO/KK)				0	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		5
Gesellschaft				TaW	Kochen (KL/IN/FF)		2
Gassenwissen (Hehlerei) (KL/IN/CH) ¹				7 ↑	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		3
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				6	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		7
Sich verkleiden (MU/IN/CH) (n/a)				(-3)	Schlösser knacken (Fallen) (IN/FF/FF) ¹		10 ↑
Überzeugen (KL/IN/CH)				6	Schneidern (KL/FF/FF)		0
					Stoffe färben (KL/FF/KK)		4
Natur				TaW			
Fährtsuchen (KL/IN/KO)				1			
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				2			
Orientierung (Stadt) (KL/IN/IN) ¹				7 ↑	¹ TaW plus 2 im genannten Fachgebiet. ² Bei Orientierung/Gassenwissen können Erschwernisse bis 7 ignoriert werden (nur am Ort der Ortskenntnis). ³ Erleichtert um 3, gilt nur, wenn Talent im Zusammenhang mit Körperbalance ausgeübt wird.		
Wildnisleben (IN/GE/KO)				1			

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis								
8		8		8		14 ↑								
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP				
Garmesh (großer Krummdolch)				1W+2	12/5	±0	0/0	15	11	1W+2				
Phugion (Dolch)				1W+1	12/5	±0	0/-1	15	10	1W+1				
Wanderstab (improvisierte Waffe, dadurch zerbrechlicher)				1W+0	12/5	±0	-3/-4	5	4	1W+0				
Kampf-Sonderfertigkeiten:														
Aufmerksamkeit ⁵ , Kampfreflexe, Ausweichen I + II + III, Zusatzschlag mit Schwanz ⁴														
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK	# Mun.						
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):							
Raufen		10/3	±0	15	11	1W+0								
Raufen (Schwanz)		10/3	±0	15	11	1W+0								
Ringen		10/3	±0	8	10	1W+0								
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):							
							Schleuderzunge ¹ , Schwanzfeger ² ,							
							Schwanzschlag ³							
Rüstung nach Trefferzonen:														
Name			Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Ohne Rüstung			1	1	1	1	1	1	—	—	1	1	1	0
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen							Links		Rechts	
				PA-Basis - BE + Mod = Ausw.					Kopf		○○○			
				8 - 0 + 10 = 18					Arme (o)		○○○		○○○	
									Arme (u)		—		—	
				Wunden					Brust/Rü		○○○			
				Jede Wunde führt zu:					Bauch		○○○			
				(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1					Beine		○○○		○○○	
Gesamt:		1 ↑	0	○○○○○○					Schwanz		○○○			
Notizen:														
Hinweis: Der natürliche Rüstungsschutz des Schwanzes beträgt ebenfalls 1.														
1 Raufen-AT. Nicht parierbarer Angriff, der den Gegner irritiert und seine nächste Handlung (egal welche) um 2 erschwert. Ab dem vierten mal beim gleichen Gegner beträgt die Erschwerung nur noch 1. Eine freiwillige eigene Erschwerung um den halben AT-Wert setzt den Gegner für eine komplette Kampfrunde außer Gefecht.														
2 Raufen-AT. Gleiche Wirkung wie ein Fußfeger.														
3 Raufen AT. Die PA des Gegners ist um so viel erschwert, wie die eigene AT unterwürfelt wurde.														
4 Der Held besitzt eine zweite AT-Aktion 4 INIs nach der ersten (also insgesamt 3 Aktionen pro Kampfrunde) für einen Angriff mit dem Schwanz (normal oder Manöver). Für die Zeitberechnung längerfristiger Handlungen gilt allerdings weiterhin: „Zwei Aktionen pro Kampfrunde“.														
5 Erlaubt es jederzeit eine AT in eine PA und umgekehrt umzuwandeln. Die umgewandelte Aktion ist aber um 4 erschwert. Zudem sind eventuelle IN-Proben, um Hinterhalte zu entdecken um 4 erleichtert. Passierschläge gegen diesen Helden sind um 4 erschwert. Es gibt noch weitere, hier nicht genannte Vorteile.														

Kleidung:

Normal: Schnepa, Ledergürtel

Ausrüstung:	#	Vermögen:	
Dolch (mit Scheide, versteckt)	1	Aureal	
Feuerstein & Stahl	1	Argental	
Garmesh (mit Scheide)	1	Pekunos	
Geldbeutel, Leder	1	Obulos	
Gürtel mit Trageschlaufen und Haken	5	Edelsteine	
Gürteltasche, Hartleder	5		
Dietriche am Bund	10	Sonstiges:	
Ledergürtel mit Haken	1		
Phugion (Dolch, mit Scheide)	1	Proviant:	#
Schnepa (bunte Weste mit Taschen)	1	* Wasser (in Wasserschlauch)	100 cl
Seil mit Wurfhaken (Länge: 10 m)	1		
Tragetasche (bunt)	1		
Wanderstab mit Kratzkrallen und Bändern ¹	1		
Wasserschlauch *	1		
		Verbindungen:	
¹ Seidenbänder in rot, grün, blau, schwarz und weiß.			

Haustier:[illegible]

Notizen:

- **Farbwandel:** Der Shingwa ist in der Lage seine Hautfarbe, wie ein Chamäleon willentlich zu verändern. Hierzu muss er eine Probe auf die Gabe Farbwandel ablegen. Die TaP* der Probe können dann bei Bedarf auf Proben auf Verstecken herangezogen werden. Dadurch sinken KO, PA und Ausweichen für diesen Zeitraum allerdings um 1, bei mehr als einem intuitivem Tarnmuster (sprich bei Extra-Wünschen) gar um 1W3 (Maximaldauer: TaP* Std.)
- **Talentschub [Klettern]:** Mittels einer Probe auf diesen Talentschub ist es möglich durch vorherige Konzentration die Probe auf das Talent Klettern um TaP* zu erleichtern. Bei Versagen ist die Kletter-Probe um 3 erschwert.
- **Balance:** Alle GE-Proben sind um 2, und gewisse körperliche Talente um 3 erleichtert, wenn es um Balance geht. Soll ein Patzer im Kampf zu einem Sturz führen, steht dem Helden eine unmodifizierte GE-Gegenprobe zu. Zudem sind alle Sturzschäden um 20 % reduziert.
- **Ortskenntnis:** Der Held kennt sich im Gesindeviertel der „Sonnenstadt“ Tokum Isoru besonders gut aus. Der Held kennt u.U. Abkürzungen, bestimmte Leute, besondere Läden, Geheimwege usw. Hierfür darf er alle Probenergebnisse bis 7 auf Orientierung und Gassenwissen ignorieren.

Myranische Beispielhelden

11.) Brajan-Priester

Beschreibung:

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

Vorteile:

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

Nachteile:

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

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:	Serr		
Rasse:	Mensch, Imperialer Meranier		
Kultur:	Imperium, Horasiat Valantia, Stadtbevölkerung		
Profession:	Missionar/Wanderprediger: Brajan (Geweiht)		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	IZ	
Größe:	183 cm	
Gewicht:	83 kg	
Haare / Fell:	dunkelblond	
Augenfarbe:	braun	
Glaube:	Brajan (Oktade)	
Stand:	Freier	
Titel:		
Sozialstatus:	7	

Vorteile und Nachteile:
+ Karmatiker IV [Brajan] + Herausragende Eigenschaft [Mut+1] + Hohe Karmaenergie [2 KaP mehr] – Angst vor Spinnen: 7 – Goldgier: 5 – Moral-Kodex [Oktade] (u. a.: Ordnung/Gesetze wahren, Schutz Unschuldiger, Zuverlässigkeit, Ehrlichkeit): 10 – Neugier: 6 – Verpflichtungen [gegenüber dem imperialen Brajan-Kult] – Vorurteile [Anhänger geheimer Mystenkulte]: 7 (um den Wert werden ggf. auch Gesellschaftsproben erschwert)

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	15 ↑			Lebenspunkte:	32		
Klugheit:	12			Ausdauer:	34		
Intuition:	13			Astralenergie:	0		
Charisma:	14			Karmaenergie:	26		
Fingerfertigkeit:	11			Magieresistenz:	7		
Gewandtheit:	12			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	12			PA-Basiswert:	7		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	8			Wundschwelle	6		

Stufe nach DSA4.1	2	Stufe nach DSA4.0	7
Abenteuerpunkte:	2600	Davon verbraucht:	2600

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

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
15 ↑	12	13	14	11	12	12	12

Liturgieformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Liturgiekenntnis:			
Liturgien der Oktade, Mirakel der Oktade,				Liturgiekenntniswert (LkW)		12	
Liturgien des Brajan-Kultes, Karmale Einstimmung,							
Karmale Kraftquelle, Exorzist (beides siehe Kampfbogen)							
Mirakel - Talente und Grundwerte:				Effektive LkP nach Liturgiegrad		LkP	
Selbstbeherrschung, Etikette, Heraldik, Lehren,				Liturgien vom Grad I		12	
Magiekunde, Menschenkenntnis, Überzeugen,				Liturgien vom Grad II		10	
Götter/Kulte, Rechtskunde, Staatskunst, Orientierung,				Liturgien vom Grad III		8	
Sinnesschärfe; MU, IN, CH, MR				Liturgien vom Grad IV		6	
				Liturgien vom Grad V (verstärkt)		4	

Liturgien (MU/IN/CH)				
Name	Grad	Wirkung		LkP
Blendstrahl	I	Ein Lichtblitz lässt kurzzeitig alle Proben erschweren. ¹		12
Eidsegen (primäre Segnung)	0	Bindet 1 Person zeitweise an Schwur. Bestraft Eidbruch.		14 ↑
Exorzismus	↑ IV	Zerstört mindere Dämonen (Stufe Geist) komplett. ³		6
↳ Exoszismus (verstärkt)	↑ V	... sowie auch stärkere Dämonen (Stufe Genius).		4
Feuersegen	I	Erzeugt bzw. schützt kleinere Flammen.		12
Geburtssegen	I	Schützt Kleinkinder vor unheiligen Wesen bis zum 12. Jahr.		12
Glückssegen	I	Eine verhaute Probe darf wiederholt werden.		12
Göttliches Licht	III	Die Umgebung wird in taghelles Sonnenlicht getaucht.		8
Göttliches Zeichen	I	Erzeugt ein kleines göttliches Naturwunder.		12
Grabsegen	I	Segnet Gräber und verhindert u. a. so Untote.		12
Harmoniesegen	I	Stellt das seelische Gleichgewicht wieder her.		12
Heiliger Befehl	II	Das Opfer führt einen (nicht-frevlerischen) Befehl aus.		10
Heilungssegen	I	Heilt Lebenspunkte, jedoch keine Wundpunkte.		12
Kämpfersegen	I	Erhöht die Selbstbeherrschung. Wundmali entfallen.		12
Objektsegen (Brajan)	I	Objekte/Substanzen werden zeitweilig gesegnet.		12
↳ Objektsegen (Brajan, verstärkt)	II	... und zwar die dreifache Menge wie bei Grad I.		10
Schutzsegen (Brajan)	↑ I→II	Erzeugt eine stationäre Schutzzone gegen Unheilige. ²		12→10
↳ Schutzsegen (Brajan, verstärkt)	↑ III	... und es gelten alle Vorzüge von Grad II gleichzeitig.		8
Speisung der hungernden Seelen	II	Erzeugt Essen & Trinken, genug für eine größere Familie.		10
Richtungssegen	I	Ein Blick auf den Himmel offenbart Himmelsrichtung.		12
Unverstellter Blick	II	Goldener Glanz verrät horizontweit sämtliche Illusionen.		10
Weisheitssegen	I	Hilft dem Geweihten besser die Wahrheit zu erkennen.		12

¹ Die Erschwernisse betragen in der Regel LkP*/2, bei AT und PA LkP*/4. Auch die INI sinkt um LkP*/2.

² Grad I: Die Kreaturenart muss bekannt sein, und die Zone gilt als gesegnet. – Grad II: Wie I, aber nur der ungefähre Typ muss bekannt sein (Dämon-Genien, untotes Wesen usw.) oder die Zone gilt als geweiht.

³ Die diesseitige Inkarnation des Dämons wird dabei zerstört, er selbst zurück in die 7. Sphäre geschickt. Die Probe kann je nach Dämonenart erschwert sein. Gebetsdauer: 15 Aktionen, bei einer besessenen Person weitaus länger.

↳ **Karmale Einstimmung:** Der Geweihte kann seine Liturgien abwandeln und zu Kosten einer längeren Ritualdauer (z. B. ein komplettes Gebet anstelle eines kurzen Stoßgebets oder eine ganze Andacht anstelle eines Gebets) um einen Grad verstärken, was die Probe allerdings dementsprechend um 2 erschwert. Einige der so verstärkten Liturgien besitzen eine zusätzliche Wirkung (in der obigen Liste vermerkt). Für alle anderen Fälle gilt, dass die Liturgie prinzipiell den gleichen Effekt hervorruft aber deutlich stärker wirkt.

Hinweis: Sofern nicht anders angegeben, richten sich die Liturgien an bzw. gegen ein einzelnes Person. Liturgien der Beherrschung ignorieren zudem die Magieresistenz des Gegenübers. Verstärkte Liturgien können nur aufgrund der Sonderfertigkeit „Karmale Einstimmung“ gewirkt werden.

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis	
8		7		7		11	
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM
Streitkolben (Brajan) ¹				1W+4	11/3	±0	0/-1
Kampf-Sonderfertigkeiten:							
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):
Rufen		10/3	±0	10	10	1W+0	
Ringen		10/3	±0	8	7	1W+0	
Schild:		Typ	INI	WM	PA		Manöver (Rufen/Ringen):
Rüstung nach Trefferzonen:							
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA
Standard		0	0	0	0	0	—
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen			Links
				PA-Basis - BE + Mod = Ausw.			Kopf
				7 - 0 + 0 = <u>7</u>			Arme (o)
							Arme (u)
				Wunden			Brust/Rü
				Jede Wunde führt zu:			Bauch
				(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1			Beine
Gesamt:		0	0	○○○○○○			Schwanz
Notizen:							
¹ Eine Brajan geweihte Waffe und daher quasi unzerstörbar und insbesondere gegen viele Dämonen der Quelle Tyakaar und Iryabaar, sowie gegen dessen Paktierer geeignet. Der Träger muss sich bei Einsatz der Waffe entsprechend den Geboten Brajans verhalten. ↳ Exorzist: Diese Geweihte ist im Kampf gegen bössartige Magie und Dämonen besonders ausgebildet worden. Alle Liturgien und Mirakel im Sinne einer Bannung, Aus- bzw. Vertreibung von oder einer Schutzzone gegen übernatürliche Wesen sind um die Hälfte der TaP* einer Magiekundeprobe erleichtert. (Passende Liturgien sind auf dem Liturgiebogen mit einem † gekennzeichnet). Diese Probe kann den Einsatz der Liturgie ggf. hinauszögern. ↳ Karmale Kraftquelle: Der Geweihte kann sich seine karmale Proben mittels Karmapunkteinsatz sowohl vorher erleichtern als auch nachträglich ausgleichen. Ein Punkt Erleichterung/Ausgleich kostet 1 KaP, 2 Punkte kosten 2 KaP, 3 Punkte kosten 4 KaP, 4 Punkte kosten 8 KaP usw. (immer das Doppelte).							

Kleidung:

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

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

Ausrüstung:	#	Vermögen:	
Einfache Kleidung (Hemd, Hose, Gürtel usw.)	1	Dukaten	
Geldbeutel	1	Sibertaler	
Gürteltasche	2	Heller	
Klingelbeutel	1	Kreuzer	
Lectionarium Octadis (Gebetbuch)	1	Edelsteine	
Leichte Stiefel, Paar	1		
Notizbuch	1	Sonstiges:	
Opferdolch (verziert) ¹	1		
Pergament	10	Proviant:	#
Ritualgewand (weiß, goldgelber Adler)	1	* Wasser (in Wasserschlauch)	100 cl
Schreibset (10 Gänsekiele, Tinte, Federmesser, Sand)	1		
Sonnenaugenamulett (vergoldet)	1		
Streitkolben (Brajan)	1		
Tuchbeutel	1		
Wasserschlauch *	1		
Wetterfester Mantel	1		
Woldecke	1		
Zunderdose (inkl. Feuerstein, Stahl und Zunder)	1		
		Verbindungen:	

Haustier:[illegible]

Notizen:

¹ Der Dolch ist in erster Linie für kleinere Opferzeremonien gedacht. Er wird üblicherweise nicht besonders häufig verwendet, da man Brajan in der Regel Gold und Schmuck opfert. Ein geopftes Tier wird von den Gläubigen zum Teil mit verspeist. Eine Opferung quittiert Brajan gelegentlich mit einer Aufstockung der Karmaenergie.

► **Ortskenntnis:** Sidor Valantis, an einer Bucht und auf vielen Inseln verteilt gelegen, gehört zu einer der schönsten Städte des gesamten Imperiums. In einem oder mehreren Bezirken dieser Stadt – möglicherweise im Tempelbezirk und/oder in den Armenvierteln – kennt sich dieser Held besonders gut aus. Er kennt u.U. Abkürzungen, bestimmte Leute, besondere Läden, Geheimwege usw. Hierfür darf er alle Probenerschwernisse bis 7 auf Orientierung und Gassenwissen ignorieren.

Myranische Beispielhelden

12.) Chrysir-Priester

Beschreibung:

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

Vorteile:

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

Nachteile:

- ▶ Neigt zu: Goldgier, Jähzorn, Neugier
- ▶ Neigt zu: Aberglaube gegenüber Katzen und feliden Rassen
- ▶ Ist an den Moralkodex seines Chrysir-Kultes gebunden

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:	Serr		
Rasse:	Mensch, Hjaldinger		
Kultur:	Imperialer Hjaldinger (Imperium, Horasiat Iolon, Küstenbereich)		
Profession:	Tempelwächter/Kriegerpriester: Chrysir (Geweiht)		

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

Vorteile und Nachteile:
+ Karmatiker IV [Chrysir] + Hohe Magieresistenz [MR+1] – Aberglaube [„Katzen“ (felide Kulturschaffende und echte Katzen) an Bord bringen oft Unglück]: 6 – Goldgier: 5 – Impulsiv (siehe Inventarbogen) – Jähzorn: 7 – Medium (siehe Inventarbogen) – Moral-Kodex [Oktade/Hjaldinger] (u. a.: Freiheit, Streben, Schutz Unschuldiger, Zuverlässigkeit, Ehrlichkeit): 10 – Neugier: 5

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

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

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

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

Liturgieformen / mag. Sonderfertigkeiten:		Liturgiekenntnis:	
Liturgien der Oktade, Mirakel der Oktade,		Liturgiekenntniswert (LkW)	10
Liturgien des Chrysis-Kultes, Karmale Kraftquelle			
Mirakel - Talente und Grundwerte:		Effektive LkP nach Liturgiegrad	LkP
Bela, Wurfbeile, Wurfmesser, Akrobatik, Körperbeherr-		Liturgien vom Grad I	10
schung, Sinnesschärfe, Orientierung, Wettervorhersage,		Liturgien vom Grad II	8
Wildnisleben, Geografie, Boote fahren, Seefahrt;		Liturgien vom Grad III	6
MU, CH, GE, KO			

Liturgien (MU/IN/CH)			
Name	Grad	Wirkung	LkP
Blitzschlag	I	Eine Kampfriturgie, die einen Kugelblitz erzeugt. ¹	10
Eidsegen	I	Bindet 1 Person zeitweise an Schwur. Bestraft Eidbruch.	10
Feuersegen	I	Erzeugt bzw. schützt kleinere Flammen.	10
Glückssegen	I	Eine verhaute Probe darf wiederholt werden.	10
Göttliches Zeichen	I	Erzeugt ein kleines göttliches Naturwunder.	10
Grabsegen	I	Segnet Gräber und verhindert u. a. so Untote.	10
Harmoniesege	I	Stellt das seelische Gleichgewicht wieder her.	10
Heilungssegen	I	Heilt Lebenspunkte, jedoch keine Wundpunkte.	10
Kämpfersegen	I	Erhöht die Selbstbeherrschung. Wundmali entfallen.	10
Nebelkontrolle	III	Erzeugt/vertreibt und kontrolliert landstrichweit Nebel. ²	6
Objektsegen (Chrysis)	I	Objekte/Substanzen werden zeitweilig gesegnet.	10
Regenbogenbrücke	I	Überbrückt max. 20 m mit einem begehbaren Regenbogen.	10
Richtungssegen (primäre Segnung)	0	Ein Blick auf den Himmel offenbart Himmelsrichtung.	12 †
Speisesegen ⁵	I	Macht verdorbene oder verschmutzte Speisen genießbar.	10
Schutzsegen (Chrysis)	I→II	Erzeugt eine stationäre Schutzzone gegen Unheilige. ³	10→8
Windeseile	II	Beschleunigt eine Person und erhöht dessen Kampfwerte. ⁴	8

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

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

³ Grad I: Die Kreaturenart muss bekannt sein, und die Zone gilt als gesegnet. – Grad II: Wie I, aber nur der ungefähre Typ muss bekannt sein (Dämon-Genien, untotes Wesen usw.) oder die Zone gilt als geweiht.

⁴ Auswirkungen: GS × 2, INI-Basis × 2, AT+2, PA+2, TP+2 (nur Nahkampf), Gegner-PA minus 2 (nur Nahkampf). Verleihung der Sonderfertigkeiten „Schnellladen“ und „Schnellziehen“ (in 0 Akt. Waffe ziehen). Eine fremde Zielperson muss dazu berührt werden. Dauer: Stoßgebet von 2 Aktionen, Wirkungsdauer: LkP×10 Kampfrunden.

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

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

Hinweis: Sofern nicht anders angegeben, richten sich die Liturgien an bzw. gegen eine einzelne Person. Liturgien der Beherrschung ignorieren zudem die Magieresistenz des Gegenübers.

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis	
8		8		8		11	
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM
Kriegsbeil (Chrysis) ²				1W+4	13/3	-1	0/-2
Phugion (Dolch)				1W+1	12/5	±0	0/-1
Kampf-Sonderfertigkeiten:							
Aufmerksamkeit ³ , Kampf im Wasser, Linkhand, Niederringen, Rüstungsgewöhnung (Krötenhaut) I, Schildkampf I, Schwitzkasten, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust ⁴							
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):
Rufen		10/3	±0	15 ↑	12 ↑	1W+1	
Ring		10/3	±0	15	10	1W+1	
Schild:		Typ	INI	WM	PA		Manöver (Rufen/Ring):
Großer Rundschild		Schild	-1	-1/4	15 ↑		Auspendeln, Block, Doppelschlag, Eisenarm,
							Gerade, Handkante, Kreuzblock,
							Niederringen, Schmetterschlag, Schwinger,
							Schwitzkasten
Rüstung nach Trefferzonen:							
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA
Standard		0	4	4	2	2	2
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen			Links
Krötenhaut		3	1 ↓	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.			Kopf
Fellumhang (Chrysis)		✓	✓	8 - 1 + 0 = <u>7</u>			Arme (o)
Hohe Stiefel		✓	✓				Arme (u)
				Wunden			Brust/Rü
				Jede Wunde führt zu:			Bauch
				(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1			Beine
Gesamt:		3	1	○○○○○○			Schwanz
Notizen:							
¹ Wird während des Kampfes der große Rundschild getragen, sind alle AT-Proben um 1 erschwert. ² Eine Chrysis geweihte Waffe und daher quasi unzerstörbar und insbesondere gegen viele Dämonen der Quellen Thesehai und Galkuzul, sowie gegen dessen Paktierer geeignet. Der Träger muss sich bei Einsatz der Waffe entsprechend den Geboten Chrysirs verhalten. ³ Erlaubt es unter anderem jederzeit eine AT in eine PA umzuwandeln oder umgekehrt. Die umgewandelte Aktion ist aber um 4 erschwert. Zudem sind eventuelle IN-Proben, um Hinterhalte zu entdecken um 4 erleichtert. Es gibt noch weitere Vorteile, die hier aber nicht weiter genannt werden sollen. ⁴ Der Kampfstil ist darauf ausgelegt, gezielt auch gegen Gegenstände eingesetzt werden zu können. Abhängig vom Zielobjekt und den TP (A) können also auch Dielen zerschlagen oder leichte Kisten zertrümmert werden. Kleiner Randnotiz: Diesem Helden haben bei seiner Erstellung „Spezielle Erfahrungen“ auf Sonderfertigkeiten (SF) im Wert von insgesamt 1200 AP zugestanden. Bislang wurden hierzu nur SFs im Wert von 660 AP eingekauft.							

Kleidung:

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

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

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

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

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

Myranische Beispielhelden

13.) Satyara-Priester

Beschreibung:

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

► Göttliche Anrufungen (Satyara):

Im Gegensatz zu den organisierten Orden und Kirchen, welche göttliche Wunder mit formalen Riten, den Liturgien, bewirken, erbittet dieser Held die Gunst seiner Gottheit mit Anrufungen. Diese eher lockeren Anflehnungen an die Gottheit sind flexibler, aber auch unberechenbarer. Vier Formen von Anrufungen kennt dieser Held, jede auf ihrer eigenen Stufe der Macht (auf dem Liturgiebogen dieses Helden als Grade bezeichnet). Doch was nun bewirkt wird, und welche Machtfülle (und damit welchen Grad) das gewählte Wunder erlangen kann, das liegt an der Wahl eurer Anflehung und an eurem Würfelglück.

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

Vorteile:

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

Nachteile:

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

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Satyare		
Kultur:	Bestiare (imperiale Satyare), Ländliche Bestiare		
Profession:	Missionar/Wanderprediger: Satyara (Geweiht)		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	IZ	
Größe:	154 cm	
Gewicht:	54 kg	
Haare / Fell:	Rotbraun	
Augenfarbe:	Grün	
Glaube:	Satyara (Satyar-Pantheon)	
Stand:	Freier	
Titel:		
Sozialstatus:	5	

Vorteile und Nachteile:
+ Karmatiker III [Satyara] + Hohe Karmaenergie [2 KaP mehr] + Besonderer Besitz: Esel als Packtier mit Tragegeschirr und Leine + Natürliche Waffen (siehe Kampfbogen) + Resistenz gegen Krankheiten + Schnelle Heilung [1] (regeneriert pro Ruhephase 1 LeP mehr als üblich) + Zäher Hund (siehe Inventarbogen) – Brünstigkeit: 6 – Goldgier: 6 – Impulsiv (siehe Kampfbogen) – Moralkodex [Satyara] (Freude mehren, Kranken helfen, Freiheit, Gefühle ausleben, Fruchtbarkeit mehren): 9 – Neugier: 6 – Speisegebote [Vegetarier] – Sucht: Alkohol [Stufe 6] (siehe Kampfbogen) – Totenangst: 8 – Vorurteile [Anwender der Mächte der äußeren Sphäre (egal in welcher Form)]: 5

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	13			Lebenspunkte:	34		
Klugheit:	12			Ausdauer:	36		
Intuition:	14			Astralenergie:	0		
Charisma:	13			Karmaenergie:	20		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	6		
Gewandtheit:	12			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	13			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	12			PA-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	8			FK-Basiswert:	8		
Wundschwelle:	7						

Stufe nach DSA4.1:	2	Stufe nach DSA4.0:	7
Abenteuerpunkte:	2620	Davon verbraucht:	2620

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	12	14	13	12	12	13	12
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Kulturkunde: Imperiale Bestiare; Waldkundig,							
Sumpfkundig							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	10	9	4	Geografie (KL/KL/IN)		5
Hiebswaffen	-4	13	12	10	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		3
Raufen		12	11	8	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		8
Ringens		7	8	0	Magiekunde (KL/KL/IN)		3
Säbel	-2	8	8	1	Pflanzenkunde (KL/IN/FF) ²		7 ↑
Schleuder	-2	16		8	Philosophie (KL/KL/IN)		5
Wurfmesser	-3	8		0	Rechnen (KL/KL/IN)		3
					Rechtskunde (KL/KL/IN)		4
					Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		7
					Tierkunde (MU/KL/IN) ²		10 ↑
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK) ¹			×2	5	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Klettern (MU/GE/KK)			×2	3	AhMa (Gemein-Amaunal)	18	8
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5	Gemein-Imperial	18	10
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	3	Myranisch	13	8
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	3			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				5			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	4	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Singen (IN/CH/CH)			-3	5	Imperiale Lautzeichen (G.-Imp., Myranisch)	10	5
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				6			
Stimmen imitieren (KL/IN/CH)			-4	5			
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	5	Handwerk		TaW
Zechen (IN/KO/KK)				8	Abrichten (MU/IN/CH)		8
Gesellschaft				TaW	Brauer (KL/FF/KK)		6
Betören (IN/CH/CH) ³⁴				6 ↓	Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)		5
Etikette (KL/IN/CH) ³⁴				4 ↓	Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH)		5
Lehren (KL/IN/CH) ³⁴				4 ↓	Heilkunde: Seele (IN/CH/CH)		7
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ³⁴				7 ↓	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		5
Sich verkleiden (MU/CH/GE) ³⁴ (n/a)				(-4)	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		5
Überreden (MU/IN/CH) ³⁴				7 ↓	Kochen (KL/IN/FF)		5
Überzeugen (KL/IN/CH) ³⁴				7 ↓	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		1
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		4
Natur				TaW	Musizieren (Flöten) (IN/CH/FF) ¹		10 ↑
Fährstensuchen (KL/IN/KO) ²				5 ↑	Schneidern (KL/FF/FF)		2
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				1	Viehzucht (KL/IN/KK)		5
Orientierung (KL/IN/IN)				6	Winzer (KL/FF/KK)		8
Wettervorhersage (KL/IN/IN) ²				5 ↑			
Wildnisleben (IN/GE/KO) ²				7 ↑	¹ TaW plus 2 im genannten Fachgebiet.		
					² Erleichtert um 3 in Wäldern und Sümpfen.		
					³ Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert.		
					⁴ Eventuell um den Wert von „Weltfremd“ erschwert.		

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

Liturgieformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Liturgiekenntnis:			
Anrufungen des Satyara-Kultes,				Liturgiekenntniswert (LkW)			10
Mirakel des Satyara-Kultes							
Mirakel - Talente und Grundwerte:				Benötigte LkP* nach Effektstufe			LkP*
Athletik, Sinnesschärfe, Selbstbeherrschung, Betören,				Grad I (marginal, Stärke 3)			0
Fährtenuche, Wildnisleben, Tierkunde, Pflanzenkunde,				Grad II (auffällig, Stärke 9)			4
Abrichten, Heilkunde: Gift, Heilkunde: Krankheiten,				Grad III (beeindruckend, Stärke 15)			8
Musizieren; MU, IN, CH, KO				Grad IV (grandios, Stärke 25) (n/a)			(12)

Anrufungen und Beispiele für Wunder (MU/IN/CH)			
Name	Grad	Wirkung	LkP*
▷ Göttliche Essenz kanalisieren	IV	Manifestiert göttliche Macht in mehr oder minder stofflicher Form.	
Bankett des Waldes	I	Aus der Erde wachsen nahrhafte Pilze/Obst/Gemüse.	0
Griff des Waldes (Reichweite: Sicht)	I→III	Wurzeln aus der Erde greifen nach einem Gegner.	0→8
Göttliches Zeichen	I→III	Erzeugt ein kleines/größeres göttliches Naturwunder.	0→8
Zorn des Waldes (Reichweite: Sicht)	I→III	Geweihter Natur-Angriff, auch gegen Natur-Dämonen.	0→8
▷ Göttliches Prinzip stärken	III	Manifestiert immaterielle göttliche Macht in freiwilligen Wesen (nicht der Geweihte selbst!), Pflanzen/Objekten oder Umgebung.	
Schlafsegen des Waldes	I→III	Erhöht die Schlafregeneration in freier Wildnis enorm.	0→8
Heilung von Gift oder Krankheit	I→III	Heilt bzw. entfernt Gifte „oder“ Krankheiten aller Art.	0→8
Segnung der Saat	I→III	Fördert Pflanzenwachstum, macht die Saat resistenter.	0→8
Tierverwandlung (max. Pferdegroße)	III	Verwandelt ein Wesen körperlich oder geistig in ein Tier.	8
Wege durch die Wildnis	I	Erlaubt mühelose Bewegung durch belebte Wildnis.	0
Wundersame Fruchtbarkeit	I	Erhöht die Wahrscheinlichkeit einer Schwangerschaft.	0
Wundersame Heilung	I→III	Heilt Lebenspunkte (ab Grad II ggf. auch Wundpunkte).	0→8
Verständigung mit Tieren	I	Erlaubt die Kommunikation mit einer Tierart.	0
▷ Göttliche Beseelung rufen	II	Manifestiert immaterielle göttliche Macht im Geweihten selbst, seltener auch in anderen freiwilligen Anwesenden.	
Siehe „Göttliches Prinzip stärken“	I→II	Oftmals vergleichbare Wirkungen, aber nur bis Grad II.	0→4
▷ Göttliche Macht binden	I	Weiht bzw. segnet Objekte/Zonen oder verwandelt Objekte.	
Zahn des Waldes	I	Verwandelt ein Stück Holz in eine (giftige) Holzwaße.	0
Objekt- oder Zonensegen (Satyara)	I	Objekte/Substanzen oder Zonen sind zeitweise gesegnet.	0

Wichtige Hinweise, zu beachtende Regeln:

- ▷ Dieser Held beherrscht vier Anrufungen: „Göttliche Essenz kanalisieren“, „Göttliches Prinzip stärken“, „Göttliche Beseelung rufen“ und „Göttliche Macht binden“, jede Anrufung auf einem eigenen Grad der Macht.
- ▷ Der Geweihte erfleht ein Wunder. Der Meister bestimmt anhand dessen Tragweite einen vorläufigen Grad. Dieser darf den Grad der Anrufung nicht übersteigen oder das Wunder ist in der Form nicht möglich.
- ▷ Ein hervorgerufenes Wunder muss im Zusammenhang mit einem von sechs ausgesuchten Aspekten der Gottheit stehen, die da in diesem Fall lauten: „Heilung“, „Gifte“, „Krankheiten“, „Tiere“, „belebte Natur“ und „Fruchtbarkeit“.
- ▷ Ein hervorgerufenes Wunder kostet (ohne Einsparungen) 6 KaP pro Grad, nicht wie bei Liturgien 5 KaP.
- ▷ Alle unter den Anrufungen stehenden Einträge in der Liste sind nur Beispiele für denkbare Wunder, die man mit der jeweiligen Anrufung bewirken kann. Die Grade bei den Beispielen geben an, welchen Grad man bräuchte, um das gewünschte Wunder auf bzw. zu Gunsten ein einzelnes Ziels oder einer entsprechend großen Zone zu wirken.
- ▷ Der Grad, mit dem das Wunder am Ende wirken kann, hängt vom Grad der eigentlichen Anrufung (dem Maximalgrad) und den LkP* ab; nicht davon, welchen Grad man für sein Wunder eigentlich bräuchte oder gerne hätte.
- ▷ Besteht man die Probe, erwürfelt aber nicht genug LkP*, um den Grad zu bekommen, den man für ein Wunder bräuchte, führt dies zu einer schwächeren Version des gleichen Wunders (niedrigerer Grad und KaP-Verbrauch).
- ▷ Erwürfelt man zu viele LkP* und damit einen höheren Grad als gewünscht, darf man sich aussuchen, ob man ein stärkeres Wunder nimmt, die Anzahl der Ziele, die Zone oder die Wirkungsdauer (deutlich!) erhöht – oder ob man auf seinem Wunschgrad und dessen KaP-Kosten beharrt und pro überflüssigem Grad zudem noch 2 KaP einspart.
- ▷ Die oben rechts bei den Graden stehenden Stärkewerte (3, 9, 15, 25) sind Richtwerte für den Meister, wenn es darum geht, wie stark ein Talentwert erhöht, eine schlechte Eigenschaft erniedrigt, LeP geheilt, Schaden verursacht, Giftstufen überwunden werden usw. Der Meister darf dabei durchaus von den Richtwerten abweichen.
- ▷ Aus längeren Ritualdauern folgen grad-unabhängig längere Wirkungsauern (z. B. 1 Std. Ritual → viele Std. Wirkung).
- ▷ Der Meister bestimmt am Ende die genauen Wunderdetails, dies gehört zur Unberechenbarkeit von Anrufungen.

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis							
7		8		8		10							
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT ¹	PA	TP			
Friedensstifter (Satyara) ¹				1W+2	11/3	±0	0/-1	13	11	1W+2			
Messer				1W+0	12/6	-0	-2/-3	6	5	1W+0			
Kampf-Sonderfertigkeiten:													
Kopfstoß, Schmutzige Tricks ⁴ , Tritt													
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+0							
Raufen mit Hufen ²		10/3	±0	13	12	1W+2							
Ringen		10/3	±0	11	9	1W+0							
Natürliche Waffen:		TP/KK	INI	AT	PA	TP	Manöver (Raufen/Ringen):						
Raufen mit Hörnern ³		10/3	±0	13	12	1W+2	Kopfstoß, Schmutzige Tricks ⁴ , Tritt						
Schild:		Typ		INI	WM	PA							
Rüstung nach Trefferzonen:													
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Standard		0	0	0	0	0	0	—	—	0	0	0	0
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
				PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
				8 - 0 + 0 = <u>8</u>				Arme (o)		○○○		○○○	
								Arme (u)		—		—	
				Wunden				Brust/Rü		○○○			
				Jede Wunde führt zu:				Bauch		○○○			
				(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:		0	0	○○○○○○○				Schwanz		—			
Notizen:													
¹ Ein Satyara geweihter Schlagstock und daher quasi unzerstörbar und insbesondere gegen viele Dämonen der Quellen Khaylanar, Mishkarya und Naggarach, sowie gegen dessen Paktierer geeignet. Der Träger muss sich bei Einsatz der Waffe entsprechend den Geboten Satyaras verhalten. ² Wird mit dem Manöver „Tritt“ ausgeführt. - ³ Wird mit dem Manöver „Kopfstoß“ ausgeführt. Verursacht echten TP-Schaden. Der Angriff kann mit einer Ansage belegt werden. X Erschwernis führen hierbei zu X mehr TP. ⁴ Geworfene Teller, Tassen, Gabeln, Kochlöffel, Sand, all das kann über eine Raufen-AT ohne Erschwernisse verwendet werden. Jemandem den Teppich unter den Beinen wegziehen? Eine Ringen-AT macht's möglich. ► Impulsiv: Der Held neigt bisweilen zu unüberlegtem und vorschnellem Verhalten. Alle Gegenproben, die der Meister einem Spieler ggf. zubilligt (meist KL- oder IN-Proben) sind um 2 erschwert. ► Sucht [Alkohol]: Die Sucht dieses Helden ist so stark, dass er in etwa eine halbe Flasche Hochprozentiges oder eine Flasche Bier pro Tag braucht, um sich wohl zu fühlen. Ab etwa 9 Tagen Abstinenz kann es zu schweren Entzugserscheinungen kommen (keine Schlafregeneration, schlechte Eigenschaften um 2 (später 3) erhöht, Talentproben um 2 (später 3) erniedrigt, später zunehmende Erschöpfung, noch später 3 LeP Verlust pro Tag).													

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

Myranische Beispielhelden

14.) Neristu-Alchimist

Beschreibung:

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

△ Hinweis:

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

Vorteile:

- ▶ Ist beidhändig begabt bei insgesamt vier Armen
- ▶ Ein Experte sowohl in profaner wie magischer Alchimie
- ▶ Immun gegen pflanzliche Gifte und resistent gegen Krankheiten
- ▶ Nachtsicht und Gefahreninstinkt
- ▶ Meisterhandwerklich in Alchimie und Kochen

Nachteile:

- ▶ Kein Rüstungsschutz, wenig Lebensenergie
- ▶ Lichtempfindlich
- ▶ Neigt zu: Neugier, Goldgier, Eitelkeit, Höhenangst, Vorurteilen
- ▶ Eine eher behäbige Person
- ▶ Angehöriger einer Randgruppe

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Neristu		
Kultur:	Imperialer Neristu (Imperium, Horasiat Cantera, Balan Cantara)		
Profession:	Alchemist (Neristische Alchimie)		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	IZ	
Größe:	155 cm	
Gewicht:	45 kg	
Haare / Fell:	Hellblau / graue Haut	
Augenfarbe:	Dunkelblau	
Glaube:	Annereton, Ansumya	
Stand:	Freier	
Titel:		
Sozialstatus:	7	

Vorteile und Nachteile:
+ Beidhändig + Gabe: Gefahreninstinkt + Gebildet [200 AP mehr] + Halbzauberer + Immunität gegen pflanzliche Gifte + Meisterhandwerk [Alchimie, Kochen] (siehe Alchimiebogen 2) + Nachtsicht + Resistenz gegen Krankheiten + Zusätzliche Gliedmaßen [2 weitere Arme] – Behäbig – Eitelkeit: 5 – Festgefügtes Denken [5] (siehe Kampfbogen) – Goldgier: 7 – Höhenangst: 6 – Neugier: 7 – Lichtempfindlich, – Randgruppe

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	14			Lebenspunkte:	28		
Klugheit:	14			Ausdauer:	32		
Intuition:	13			Astralenergie:	30		
Charisma:	12			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	13			Magieresistenz:	8		
Gewandtheit:	12			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	11			PA-Basiswert:	7		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	7 ↓			Wundschwelle:	6		

Stufe nach DSA4.1:	2	Stufe nach DSA4.0:	8
Abenteuerpunkte:	2840	Davon verbraucht:	2840

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	14	13	12	13	12	12	11
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Meister der Improvisation, Kulturkunde: Imperiale Neristu				Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)			3
Ortskenntnis: Krysirenis in Balan Cantara (s. Kampfbogen)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	12	10	8	Anatomie (MU/KL/FF)		8
Hieb Waffen	-4	7	7	0	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		4
Raufen		9	8	3	Gesteinskunde (KL/IN/IN)		5
Ringern		9	9	4	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		3
Säbel	-2	7	7	0	Magiekunde (Dämonologie) (KL/KL/IN) ¹		7 ↑
Stäbe	-2	8	8	2	Mechanik (Materialkunde) (KL/KL/FF) ¹		5 ↑
Wurfmesser		18		10	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		8
					Rechnen (KL/KL/IN)		7
Körperliche Talente			BE	TaW	Rechtskunde (KL/KL/IN)		2
Athletik (GE/KO/KK)			×2	3	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		4
Klettern (MU/GE/KK)			×2	4	Schätzen (KL/IN/IN)		7
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5	Sternkunde (KL/KL/IN)		7
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	5	Tierkunde (MU/KL/IN)		5
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	2	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				6	Cirkel-Geheimsprache (Alchimisten)	17	10
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	4	Gemein-Amaunal	18	5
Singen (IN/CH/CH)			-3	-2	Gemein-Imperial	18	9
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				8	Hiero-Imperial	21	6
Stimmen imitieren (KL/IN/CH)			-4	-3	Myranisch	13	9
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	0	Neristal	18	11
Zechen (IN/KO/KK)				5	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Gesellschaft				TaW	Imperiale Lautzeichen (G.-Imp., Myr., Neris.)	10	10
Etikette (KL/IN/CH) ²				5 ↓			
Gassenwissen (KL/IN/CH) ²³				7 ↓	Handwerk		TaW
Lehren (KL/IN/CH) ²				3 ↓	Alchimie (Zauber-Elixiere) (MU/KL/FF) ¹⁴	MH	10 ↑
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ²				6 ↓	Glaskunst (FF/FF/KO)		6
Sich verkleiden (MU/CH/GE) ²				-3 ↓	Handel (KL/IN/CH)		2
Überreden (MU/IN/CH) ²				5 ↓	Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)		5
Natur				TaW	Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH)		5
Fährtsuche (KL/IN/KO)				0	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		5
Orientierung (KL/IN/IN) ³				6 ↑	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		6
Wildnisleben (IN/GE/KO)				0	Kochen (Tränke) (KL/IN/FF) ¹⁴	MH	8 ↑
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		1
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		5
					Schlösser knacken (IN/FF/FF)		2
¹ TaW plus 2 im genannten Fachgebiet.					Schnaps brennen (alch. Destil.) (KL/FF/FF) ¹		7 ↑
² Kann gelegentlich erschwert sein (Randgruppe).					Schneidern (KL/FF/FF)		1
³ Bei Orientierung/Gassenwissen können Erschwernisse bis 7 ignoriert werden (nur am Ort der Ortskenntnis).					Stoffe färben (KL/FF/KK)		2
⁴ Erläuterungen zum Meisterhandwerk (MH) siehe Alchimistenbogen 2.							

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

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

Zauberformeln (Matrizen, Wahre Namen)							
Name	Quelle	Kategorie/Dienst	Dauer	Wirkungsdauer	E	Q	ZfP
Kurze Zauberanalyse	Kraft	Analyse	20 Akt.	2,5 Minuten	4	6	10
Zauber entdecken	Kraft	Wahrnehmung	20 Akt.	augenblicklich	8	6	6

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

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

ZfP (Rezepte): Zauberfertigkeitpunkte für alchimistische Rezepte. Berücksichtigt Erschwernis (E) und Qualität (Q).
Ktrl.: Kontrollprobegrundwert für Wesensbeschörungen.
augenblicklich: Kurze Zauberwirkung, natürliche Langzeitwirkung (z. B. Heilzauber, Kampfzauber).

Probe (Alchimie via Sublimation): Achtung! Proben in Schritt 1, 2, und 5 sollte der Meister verdeckt vornehmen.

- Eine freiwillige, möglichst zeitnahe Sternkundeprobe kann die spätere Sublimation um bis zu 3 erleichtern, ein Fehlschlag an dieser Stelle sie aber auch erschweren. Voraussetzung hierfür ist, dass der Alchimist den Zeitpunkt der (vermeintlich) günstigen Sternkonstellation auch abwartet.
- Eine freiwillige Kochen-Probe (vorheriges Einkochen der ersten Zutaten), kann die spätere Alchimie-Probe um TaP*/2 erleichtern. Eine verhaute Probe erschwert sie um 7.
- Die ersten (ggf. vorgekochten) Zutaten in den Crater geben.
- Das Einführen der Magie. Probe auf Sublimation (Zauberprobe). Erleichtert um 1, falls die Quelle Kraft aufgerufen wurde (Crater-Bindung). Gegebenenfalls erleichtert durch die vorherige Sternkundeprobe. AsP bezahlen und ZfP* notieren. Am Ende dieses Schrittes sind in der Regel ein bis zwei Stunden vergangen.
- Restliche Zutaten eingeben. Verbinden des Zaubers mit dem Trank. Probe auf Alchimie mit um 2 erhöhtem Talentwert bei Erschaffung von Flüssigkeiten aufgrund Talentspezialisierung. Erschwert um 3 ohne richtigem Labor. Erleichtert um ZfP*/2 der Sublimationsprobe. Gegebenenfalls erleichtert um die TaP*/2 der Kochen-Probe.
- Wurde die Alchimieprobe mit 10 TaP* oder mehr bestanden, hat der Trank nun seine gewollte Wirkung, zwischen 0 und 10 TaP* liegt die Wirkung zwischen 10 % und der vollen Sollwirkung, und bei 21+ TaP* (nur mittels Meisterhandwerk möglich) hat der Trank eine besondere Zusatzwirkung (Details entscheidet der Meister).

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

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

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

Allgemeine alchimistische Rezepte			
Name	Wirkung zwischen (minimal → maximal)	E	TaW
Angstgift ³	Ruft Ängste hervor (leicht → panisch)	5	12 †
Großer Heiltrank ¹³	Regeneriert Lebensenergie (1W6 → 4W6+12)	5	
Großes Antidot ³	Universalgegengift (leichte Gifte → extreme Gifte [Giftstärke 15] ²)	2	
Halbgift ³⁵	Mindert MU, GE, KK, AT, PA, TP, INI (kurz um 1 → ½ Std. um 50 %)	6	
Schlafgift ³	Macht das Opfer müde (Benommenheit → Stunden langes Koma)	5	
Schlaftrunk ³	Macht müde und verbessert die Schlafregeneration (+1 LeP → ×3 in LeP)	3	

Profane alchimistische Rezepte			
Name	Wirkung (ggf. abhängig von den TaP*)	E	TaW
Eulentränen ⁴	Augentropfen. Augen sehen im Dunkeln, sind jedoch lichtempfindlich.	1	12 †
Kaltes Licht ³	Bei Kontakt mit Luft fängt das Substrat an zu leuchten.	2	10
Wundpulver ³	Hemmt den Blutfluss bei kleineren Verletzungen. Heilt aber keine LeP.	0	

Die Schale des Alchimisten
Der Crater – die Schale des Alchimisten – ist ein mehr oder minder unzerstörbares Artefakt, dass eine zentrale Bedeutung bei den alchimistischen Vorgängen hat. Der Crater dieses Alchimisten erleichtert Alchimieproben bei Sublimationen der Quelle Kraft um 1. Er wird niemals mit den alchimischen Stoffen reagieren und kann durch sie auch nicht beschädigt werden. Allerdings ist er nicht für größere Alchimika-Mengen bestimmt. Mit einem größeren Crater wären es durchaus Möglich auch größere Mengen herzustellen, wobei es dann natürlich auch größerer Zutatenmengen, sowie einem entsprechend vielfachem AsP-Einsatz bei Alchimie via Influxion bedarf.

Tränke und ihre Wirkung analysieren
Wurde ein Trank hergestellt, ist die genaue Wirkung nicht immer sofort erkennbar. Die Wirkung eines selbst erstellten Tranks kann oftmals noch in Grundzüge durch eine Sinnesschärfeprobe geschätzt werden. Sicher sind auch andere Verfahren (z. B. Tierversuche) möglich. Bei genauerer Analyse oder bei nicht selbst hergestellten Tränken ist jedoch eine Alchimieprobe notwendig, die oftmals um einen Wert (etwa in der Höhe des E-Werts) erschwert ist. Ein Misserfolg hierbei kann den Trank verunreinigen und damit seine Wirkung abschwächen oder ihn schlimmstenfalls gar verderben. Eine dritte Alternative ist ein Analyse-Zauber, der den Trank auch bei Misserfolg nicht schädigt.

Die Macht der Alraune
Unter Einsatz einer „frischen“ Alraune (nicht älter als einige Tage) ist der Alchimist in der Lage (weitere) AsP in den Trank zu pumpen, um so das Ergebnis einer Alchimieprobe auch über den TaW hinaus zu verbessern. Im Falle dieses Alchimisten fallen folgende Kosten an: 2 ZfP* kosten 1 AsP, 3 ZfP* kosten 2 AsP, 4 ZfP* kosten 4 AsP usw. (immer das Doppelte pro ZfP*). Leider sind frische Alraunen nicht überall und ständig verfügbar. Achtung! Die Alraune muss eingesetzt und die AsP reingepumpt werden bevor die Alchimie-Probe erfolgt. Ein Nachbessern ist nicht möglich.

TaW: Talentwert des Talents „Alchimie“. – E: Erschwernis der Alchimie-, Kochen- oder Schnaps-brennen-Probe.

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

² Damit sind Gifte gemeint, deren Heilungsprobe durch „Heilkunde: Gift“ um 15 erschwert wären.

³ Probe auf Alchimie oder Kochen. – ⁴ Probe auf Alchimie oder Schnaps brennen.

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

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

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. (Dauer: E in Stunden, mind. 1 Std.)
3. 0-6: Der Trank hat (fast) keine Wirkung. 7-30: der Trank hat eine Wirkung (Maximalwirkung ab 26), 31+: Der Trank hat eine phänomenale, über die Rezeptbeschreibung hinaus gehende Wirkung, nicht selten mit ungewöhnlichen bis hin zu kontraproduktiven Folgen (Überdosis). Bei Versagen: Meisterentscheid.

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

1. Die Zutaten werden in den Crater gegeben. Probe je nach Rezept auf Schnaps brennen, Kochen oder Alchimie. Die Probe ist dabei um den E-Wert erschwert. (Dauer: oft E in Stunden oder „über Nacht“, mindestens 1 Stunde.)
2. Bei Bestehen der Probe gibt es die gewünschte Wirkung (ggf. je nach TaP* angepasst). Keine Überdosis üblich.

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

► **Meisterhandwerk:** Mittels des Meisterhandwerks ist es möglich den TaW eines Talents auf max. das Doppelte zu erhöhen. Dies kostet 1 AsP pro 2 Punkte und muss vor der Probe angegeben werden. Es ist zudem möglich eine verhaute Talentprobe nachträglich auszugleichen. Dies kostet 1 AsP pro Punkt Ausgleich. – Sollten Talente mit der Möglichkeit zum Meisterhandwerk in der Alchimie eingesetzt werden, sollte der Meister dem Spieler auch bei verdeckten Proben die Möglichkeit einräumen verhaute Proben (z. B. via Sinnesschärfe) sofort zu erkennen.

Zutatenlisten für Alchimie via Influxion		
Erstickungselixier	Erzfressersäure	Goldenwasser
■ 1 Liter dünne Bergluft ■ 500 ml Wasser aus der Lunge eines Ertrunkenen ■ 10 g Pollen vom Tilians-Gruß ■ Die Haut einer Würgeschlange ■ 3 an Luftmangel gestorbene Insekten	■ 50 g Eisenrost ■ 20 g zerriebener Sandstein. ■ 100 ml Königswasser (oder 25 ml Salpeter- und 75 ml Salzsäure). ■ 25 g Sand der Nakramar/Zhirric ■ 200 ml reiner Alkohol ■ 1 rohes Ei.	■ 5 g Gold ■ 20 g zerriebener Marmor. ■ 100 ml Vitriol ■ 50 g Eisenspäne ■ 50 g Sand der Nakramar/Zhirric ■ 200 ml reiner Alkohol ■ 1 beliebiger minderer Halbedelstein
Trank der Liebenden ¹	Tyakaars Feuercocktail	Tyakaars Wahheitstrunk
■ 100 ml Blut einer Jungfrau ■ 1 Haarbüschel eines Satyars ■ 5 Cuina-Blüten (Rausch-Pflanze) ■ 1 Dosis Valra- oder Nepeta-Kraut² ■ 100 ml Rosenwasser ■ 5 ml Sperma eines Kulturschaffenden ■ 300 ml Alkohol	■ 250 ml Lampenöl ■ 1 verbrannter Ratten-Kadaver ■ 3 Phosphorpilze ■ 1 zermalener Knochen eines Hingerichteten ■ 1 Bündel Schattengewächse ■ 10 g Salbengrundlage	■ 1 verbrannter Gesetzestext ■ 1 verbrannter Ratten-Kadaver ■ 2 Federn eines getöteten Falken ■ 100 ml Blut eines Gefolterten ■ 1 Bündel Schattengewächse ■ 500 ml Ziegenmilch
Zaubertrunk	¹ Wenn sich das Opfer nur in eine ganze bestimmte Person verlieben soll, sobald es sie sieht, wird noch der Speichel des künftig Umworbenen als zusätzliche Zutat benötigt. Fehlt die Zutat, verliebt sich das Opfer in die nächstbeste Person, die es sieht. ² Bekannte und beliebte (meist legale) Rauschteeblätter bei den Amaunir. <u>Hinweis:</u> Aus jedem dieser Rezepte resultiert ein Trank oder ein Produkt in der Größenordnung „einer Dosis“. Bei Flüssigkeiten bedeutet dies in der Regel eine Menge von etwa 5 cl (plus ein paar Tropfen für einen Test).	
■ 1 Feuerposaune (Pilz) ■ 1 Mantigora (Pflanze) ■ 1 g Mindorium (magisches Metall) ■ 250 ml Blut eines Zauberbegabten ■ 1 Elle vom roten Bambus ■ 5 g silbernes Optrilithpulver (Glas) ■ 100 ml Vitriol		
Zutatenlisten für allgemeine Alchimie		
Angstgift	Großer Heiltrank	Großes Antidot
■ 150 ml Vitriol ■ 5 Haifischzähne ■ 1 Alraune ■ Speichel eines Berserkers ■ 2 Hasenohren ■ 2 Büsche Höllenkraut (Giftpflanze) ■ Staub aus einer Gruft ■ Bärenfett	■ Der Schwanz einer Eidechse ■ 1 g Gold ■ 1 Arganwurzel oder 1 Bund Wirselskraut ■ 250 ml Morgentau	■ 1 Blüte vom Schwarzen Lotos ■ 1 Liter geharzter Wein ■ 40 mg Tulmadron (ein Mineralgift) ■ Giftzahn einer Sandvipere ■ Eiweiß eines Storcheneis ■ 125 ml Menchalsaft (ein Kaktussaft) ■ 7 Blätter Belmart (Heilpflanze) ■ 25 g Zinnober
Halbgift	Schlafgift	Schlaftrunk
■ 250 g Holz von einem durch einen Blitz gespaltenen Baum ■ 300 ml Vitriol ■ 1 Alraune ■ 3 Blüten Roter Lotus	■ 250 ml Anneretons Rauschwein ■ 1 Alraune ■ 5 Illmenblätter ■ 7 Schwarze Gänsedaunen	■ 1 Vierblättrige Einbeere ■ 250 ml klares Regenwasser ■ 5 Yagannüsse ■ 1 Bund Minze ■ 3 Blatt Gulmond (Heilkraut, Tee) ■ 1 Bund Kamille ■ 5 Rabenfedern ■ 25 g Sand der Nakramar/Zhirric
Zutatenlisten für profane Alchimie		
Eulentränen	Kaltes Licht ¹	Wundpulver
■ Saft der Tollkirsche (nicht zu viel!) ■ Alraunenpulver	■ Möglichst viel abgestandener Urin oder Phosphorpilze oder Knochenasche oder altes Eigelb.	■ Alraunenpulver ■ Zerriebene Heilkräuter ■ Zerriebene Eicheln/Zwiebelsamen
Hinweis: Theoretisch sind auch noch mehr profane Mittel denkbar, die hier allerdings wie bei allen anderen Helden in den Bereich der rein meisterlichen Obhut fallen und ggf. auch über ein Heilkundetalent zu proben sind.		
Sympathetik (das Spiel mit den alternativen Zutaten): In den Rezepten werden die Sollzutaten für das alchimistische Produkt beschrieben. Doch fast immer ist es auch möglich alternative Zutaten zu wählen, sind die Sollzutaten doch häufig nicht immer alle verfügbar. Werden andere Zutaten verwendet, kann dies die Probe beeinflussen, je nachdem ob bessere (um je 3 erleichtert), genau so gute, nicht ganz so gute (um je 3 erschwert) oder spürbar schlechtere Zutaten (um je 6 erschwert) herangezogen werden. Völlig falsche Zutaten können den Trank sogar komplett verderben. Details entscheidet der Meister, doch sollte eine Zutat immer zum Trank bzw. zur Quelle passen.		
¹ Gelber Phosphor. Muss in Wasser gelagert werden. Leuchtet an der Luft im Dunkeln für Stunden. Warnung! Entzündet sich an der Luft bei Temperaturen ab ca. 50 °C. Verätzt die Haut bei Berührung. Schon 1 g ist ein tödliches Gift (Giftstufe 15, das heißt Heilkunde-Gift-Proben sind um 15 erschwert).		

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:		
⚠ gilt pro Wesen, ♥ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ☹ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ⚖ steigt mit dem Gewicht (siehe Beschreibung). Stehen ☹, ♥ oder ⚖ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.		
Beschreibung der Zauberformeln		
Name	Wirkung	Kosten
Kurze Zauberanalyse	Der Alchimist kann ein max. 1 m entferntes Wesen oder auch ein Objekt nach dem Wirken von Magie untersuchen. Es können aber nur Quellen und Instruktion erkannt werden, und auch nur die, die der Alchimist selbst beherrscht. Bei alchimistischen Erzeugnissen via Influxion können ebenfalls Quellen und das grobe Wirken erkannt werden (letzteres nur, wenn der Alchimist ein Rezept mit vergleichbarer Wirkung kennt, z. B. „explodiere“ oder „heile“). Hinweis: Da die kurze Zauberanalyse auf der Quelle Kraft basiert, kann hiermit auch rohe Astralmacht erkannt werden.	5
Zauber entdecken	Der Alchimist sieht um alles in mittelbarer Entfernung (je nach AsP, hier max. 8 m), bei dem Magie wirkt, einen rötlichen Schimmer, je nach Gelingen auch weitere Details. Reine/ungewobene Astralmacht kann ebenfalls wahrgenommen werden.	♥ (mind. 3)
Wirkungsweise der alchimistischen Erzeugnisse via Influxion		
Name	Wirkung	Kosten
Erstickungselixier	Kommt diese Flüssigkeit mit Luft in Berührung, beginnt sie diese Luft im Umkreis von ca. 4 Metern und bis zu einer Höhe von ca. 2,50 Metern ins Unatembare zu verderben. Sofern das so entstandene Gas nicht durch den Wind davon geweht wird, verharrt es vor Ort, bis die Wirkundauer verstrichen ist. Hinweis: Die Substanz ist die erste halbe Stunde nach Erschaffung noch wirkungslos, kann also gefahrlos abgefüllt werden, bis sie vollständig abgekühlt ist.	4
Erzfressersäure	Ist in der Lage bei Kontakt Stoffe aus profanem/dämonischem Erz (z. B. Stein, Metall, Edelstahl; nicht Edelmetalle wie Gold oder Silber, nicht Glas, keine (Halb-)Edelsteine und kein Marmor) so sehr zu verderben und porös zu machen, dass sie buchstäblich zerfallen. Insgesamt können so bis zu 5 kg an Material zerstört werden. Ist die Wirkundauer vorbei, wandelt sich das Erz zurück und versucht seine alte Form, so noch möglich, wieder anzunehmen. Die Säure ist für andere (Un-)Elemente, Wesen, sowie magische und geweihte Objekte harmlos. Hinweis: Die Erzfressersäure wird üblicherweise in einem Behälter aus Glas, Ton oder Leder (kleiner Trinkschlauch) aufbewahrt.	1
Goldenwasser	Werden bis zu 11 Objekte aus profanem/dämonischem Erz (Stein, Metall, aber kein wertloses Geröll, und auch kein Glas) mit max. 1 kg Gesamtgewicht in eine mit max. 10 Litern Wasser verdünnte Lösung des Goldenwassers getaucht, verwandeln sie sich im Laufe von etwa einer halben Stunde komplett in pures Gold. Nach Ablauf der Wirkundauer verwandeln sie sich zurück und sind unansehnlicher als je zuvor. Das Goldenwasser zeigt bei Wesen und magischen/geweihten Objekten keine Wirkung.	4
Trank der Liebenden	Diese geschmacks- und geruchslose Flüssigkeit hat zwei mögliche Wirkungsweisen. Allgemein bringt sie ein Opfer, das die Flüssigkeit getrunken haben muss, dazu sich so sehr zu verlieben, dass es fast alles für den oder die Geliebte tun würde. Gleichzeitig erhält das Opfer den Nachteil „Brünstigkeit“ und kann einer Aufforderung zum Beischlaf meist nicht widerstehen. In wen sich das Opfer verliebt, hängt von der Art ab, wie der Trank gebraut wurde. Wurde der Speichel einer bestimmten Person hinzugefügt, verliebt sich das Opfer in diese eine Person; ansonsten verliebt es sich in die nächstbeste Person, die es erblickt.	25
Tyakaars Feuercocktail	Wird diese Substanz unter Einfluss von Luft einer größeren Erschütterung ausgesetzt (z. B. verspritzt) verwandelt sie sich innerhalb der nächsten 3 Aktionen erst in weißliches Gelee und explodiert dann unter Freisetzung von dämonischem Feuer, wobei im Zentrum der Explosion 3W6 + ZfP*/2 TP Schaden - nach außen dann abfallend - angerichtet wird. Alle 10 TP wird dabei die Rüstung der Opfer um 1 RS geschädigt. Hinweis: Der Feuercocktail kann mit Hilfe von ausreichend Wasser neutralisiert werden.	15
Tyakaars Wahrheitstrunk	Diese geruchslose Flüssigkeit, die erst nach etwa 10 Sekunden einen bitteren Nachgeschmack bildet, bringt das Opfer dazu alle Fragen zu beantworten und dabei die Wahrheit zu sagen. Ein Lügen oder Verschweigen ist nur mittels einer um die ZfP* erschwerten Selbstbeherrschungsprobe (geprobt auf MU/KL/KO) möglich und verursacht selbst bei Bestehen sichtliche Schmerzen (mal Übelkeit, mal ein brennendes Gefühl usw.), was dem Opfer jedes mal 1W6 AuP kostet.	8
Zaubertrunk	Trank zum Einnehmen. Füllt den AsP-Vorrat wieder auf. Die Stärke des Trankes (sprich die AsP-Menge) hängt von den zusätzlich hineingepumpten AsP ab.	5 + ♥

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis							
7		7		7		11							
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP			
Phugion (Dolch)				1W+1	12/5	±0	0/-1	12	9	1W+1			
Phugion (untere Hand, bereits 19 ein Patzer)				1W+1	12/5	±0	0/-1	8↓	5↓	1W+1			
Sintikon (Dolch mit Giftkanülen)				1W+1	11/4	±0	0/-1	12	9	1W+1			
Sintikon (untere Hand, bereits 19 ein Patzer)				1W+1	11/4	±0	0/-1	8↓	5↓	1W+1			
Kampf-Sonderfertigkeiten:													
Versteckte Klinge													
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK	# Mun.					
Wurfsterne				1W+1	2/4/8/12/20	1/0/0/0/0	18	10					
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):							
Raufen	10/3	±0	9	8	1W+0								
Ringen	10/3	±0	9	9	1W+0								
Versteckte Klinge:	TP/KK	INI	AT	PA	TP	Manöver (Raufen/Ringen):							
Raufen (verst. Dolch)	10/3	±0	9	7	1W+1	Versteckte Klinge							
Schild:	Typ		INI	WM	PA								
Rüstung nach Trefferzonen:													
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LoA	RoA	LuA	RuA	LB	RB	gRS	gBE
Standard		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts		
			PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○				
			7 - 0 + (-1) = 6				Arme (o)		○○○		○○○		
							Arme (u)		○○○		○○○		
			Wunden				Brust/Rü		○○○				
			Jede Wunde führt zu:				Bauch		○○○				
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○		
Gesamt:	0	0	○○○○○○○				Schwanz		—				
Notizen:													
<u>Hinweis:</u> Durch seine vier Arme besitzt der Neristu pro Kampfrunde eine <u>dritte Aktion</u>, die er allerdings nicht für eine Attacke oder eine Parade einsetzen darf. Generell gilt zudem auch weiterhin für den Neristu, dass eine Kampfrunde zwei Aktionen (im Sinne einer Zeitspanne) lang ist. Er kann in diesem Fall nur mehrere Dinge parallel tätigen. ► Festgefügtes Denken [5]: Der Neristu hat Schwierigkeiten mit intuitivem Wirken von Magie. Alle Zauberproben, bei denen auf IN geprobt wird, sind um 5 erschwert. Bei zwei INs um 10 erschwert. Aufgrund dieser Schwierigkeiten, hat dieser Alchimist auch stellare Tränke bislang gemieden. ► Ortskenntnis: Der Held kennt sich im Bezirk Krysisrenis der Stadt Balan Cantara mit seinen Vierteln „Dasamar“ (Arbeitsviertel), Laternenhöh (Honoraten, Reiche), Kitovaya-Yo (Vesai-Viertel), Lotsenstieg, Speicherkanal, Mondwasser (Nequaner und Amphibien) und dem Westhafen mit seinem Stadtwahrzeichen, dem Chrysis-Tempel, besonders gut aus. Der Held kennt u.U. Abkürzungen, bestimmte Leute, besondere Läden, Geheimwege usw. Hierfür darf er alle Probenerschwerisse bis 7 auf Orientierung und Gassenwissen ignorieren.													

Kleidung:														
Normal: Bessere Kleidung, Lederschuhe														
Bei der Arbeit: Bessere Kleidung ohne Calar, Laborkleidung, Lederschuhe														
Ausrüstung:				#	Vermögen:									
Bessere Kleidung (Hose, Hemd, Calar, Gürtel usw.)				1	Aureal									
Crater (Schale des Alchimisten)				1	Argental									
Feldflasche *				1	Pekunos									
Geldbeutel				1	Obulos									
Glasfläschchen/Phiole (5 cl) *				5	Edelsteine									
Glasflasche (50 cl) *				2										
Gürteltasche				4	Sonstiges:									
Kleines Seziererset (Skalpel, Zange usw.)				1										
Kleines tragbares Alchimielabor (Koffer)				1	Proviant:									#
Kupferfläschchen (5 cl) *				5	* Wasser (in Feldflasche)									100 cl
Laborkleidung (Kittel, Schürze, Handschuhe, Maske)				1	* Alkohol (in Glasflasche)									50 cl
Lederschuhe, Paar				1	* Vitriol (Schwefelsäure) (in Glasflasche)									50 cl
Neristu-Stab (mit vielen techn. Spielereien) ¹				1	* Salbengrundlage (in Salbendose)									200 g
Neristisches Essbesteck (Stäbchen, Löffel)				1	* Erzfrassersäure (in Glasfl./Phiole)									5 cl
Phugion (Dolch, mit Scheide, versteckt)				1	* Tyakaars Feuercocktail [3W+2 TP] (in Kupferfl.)									5 cl
Rezept- und Notizbuch				1	* Zaubertrunk [10 AsP] (in Glasfl./Ph.)									5 cl
Rucksack				1	Verbandszeug									10 m
Salbendöschen (10 g)				5	Entgiftendes Kraut									2
Salbendose (200 g) *				1	Heilkräuter									3
Schwamm & Seife				1	Substanz 1:									
Schreibset (10 Gänsefüße, Tinte, Federmesser, Sand)				1	Substanz 2:									
Sintikon (Dolch mit Giftkanülen)				1	Substanz 3:									
Tragbarer Mini-Mörser & Stößel				1										
Wurfmesser (mit Scheide, versteckt)				6										
Zeichenset (5 Kohlestifte, Löschbims, Lineal, Zirkel)				1										
Zunderdose (inkl. Feuerstein, Stahl und 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:														
Proviant: Die drei Substanzen solltet ihr vor Spielbeginn noch selbst festlegen. Sprecht euch am besten vorher mit dem Meister ab, welche Substanzen ihr haben dürft.														
¹ Spielereien u. a.: Wasserwaage, Hohlraum für Notizen, Hohlraum für Dietriche, Spritzvorrichtung an der Stabspitze für eine Ladung einer Alchimika (Reichweite ca. 3 m; zu Spielbeginn noch nicht geladen).														
Hinweis: Alle Alchimika und Alchimie-Utensilien sind gespolstert aufbewahrt, so dass sie ein gewisses Maß an Erschütterungen und Stürzen durchaus überstehen können.														

Myranische Beispielhelden

Anhang: Quellen und Rechtliches

Rechtliches:

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

Bezüglich der Inhalte:

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

Quellen:

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

Internet:

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

Kostenlose Abenteuer (Achtung! Nur für Meister!):

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

Die Erkenntnis kommt am Schluss:

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

Version vom 24. Dezember 2010