

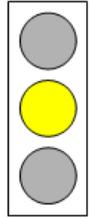
Myrme



Kurzbeschreibung: Die Myrme ist eine Art Ameisenmensch, mit 4 Armen und einer chitinhaltigen Torsoplatte. Myrmen haben ein militärisch veranlagtes Wesen und leben in einer Monarchie unter einer Königin.

Rasse: Insektenwesen

Gestalt: Die Myrme hat das Aussehen eines Ameisenmenschen. Sie hat vier Arme und verfügt über hohe Kräfte. Ihre Haut hat einen chitinhaltigen Zellstoff, der sie vor umweltbedingten Einflüssen schützt. An Brust, Bauch und Rücken schützt der Chitinpanzer gegen Angriffe. Das Gesicht gleicht einer Ameise, mit zwei großen, schwarzen Augen und einem nach vorne gezogenem Gesicht. Die Nase hat zwei kleine Löcher und der Mund ist mit einer Vielzahl kleiner Zähnen ausgestattet. Auf dem Kopf befinden sich zwei schwarze Fühler. Junge Myrmen besitzen Flügel. Sie verlieren ihre Flügel nach ihrer sexuellen Triebphase. Neben ihren kräftigen vier Armen besitzen die Myrmen eine Giftdrüse am Hinterleib, aus der eine ätzende Säure ausschießen können.



Wesen: Myrmen haben eine militärische Lebenseinstellung. Sie organisieren ihren Tagesablauf straff, verhalten sich respektvoll, stehen stramm, wenn sie sich begrüßen, vertragen gut den militärischen Befehlston, halten alles in Ordnung und führen ihre Aufträge treu zu Ende aus.

Sprache: Myrmen sprechen myrmisch. Als Fremdsprache beherrschen viele von ihnen die odonische Sprache, die von anderen Rassen auf der Insel Green-Island gesprochen wird.

Namen: Myrmen haben Namen wie Pretgo, Tatkra und tragen oft einen militärischen Rang vorweg.

Lebensweise: Myrmen essen alles, was bereits gestorben ist. Sie verabscheuen lebendige Nahrung und nehmen ihre Nahrung am liebsten getrocknet zu sich. Zu ihrer Nahrung gehören auch tote Säugetiere, Vögel und Insekten. Sollte Nahrungsknappheit bestehen, gehen die Myrmen auf die Jagd nach Lebewesen, die dann später verzehrt werden. Sie lieben auch Süßspeisen.

Myrmen durchlaufen in ihrem Leben verschiedene Lebensphasen. In der ersten Lebensphase, der Kindheit, sind Myrmen geschlechtslose Larven, die innerhalb eines Jahres schlüpfen. Die Myrmenlarve ist ungefähr 20 – 30 cm groß. Als Larve wird sie von myrmischen Hebammen versorgt. Nach einem Jahr schlüpft die Myrme. In der zweiten Lebensphase wächst das geschlechtliche Myrmenkind heran. Männliche Myrmen gibt es nur wenige. In den nächsten 10 Jahren wird es 1,60 – 1,80 Meter groß. Die Myrme wird bis zum 15. Lebensjahr auf ihre entsprechende Arbeit vorbereiten, die den Fähigkeiten der Myrme entsprechen soll. In der dritten Lebensphase, der Jugend, ist der Geschlechtstrieb voll entwickelt. In dieser Phase besitzen männliche und weibliche Myrmen Flügel. Gemeinsam arbeiten die Myrmen für den Staat und für das Allgemeinwohl aller Myrmen. Der Militärdienst ist eine dieser Aufgaben, wobei die jungen Männer nicht gerne für den Militärdienst eingesetzt werden, weil sie selten sind und in dieser Lebensphase zur Befruchtung genutzt werden. Die Flügel der Myrmen dienen in dieser Lebensphase ursprünglich der Suche nach neuen Territorien, was heute kaum noch nötig ist. In dieser Phase suchen sich die wenigen männlichen Myrmen ihre Frauen, die sie begatten. Nur beflügelte Myrmen sind geschlechtsreif. Einmal in ihrem Leben können die männlichen Myrmen begatten, danach nie wieder. Die männlichen Myrmen dürfen ihre Partnerinnen frei wählen, aber die meisten männlichen Myrmen suchen sich angesehene und erfolgreiche Frauen aus. Das ist vom Staat her auch so gewünscht. Und einer der männlichen Myrmen wird das Glück haben, die Königin zu begatten, deren weiblichen Nachkommen in die führenden Staatsdienste gehen können oder eine von ihnen wird die nachfolgende Königin. Eine weiblich befruchtete Myrme legt nach ca. einer Woche 1 – 6 Larvener. Die weiblichen Myrmen, die nicht befruchtet wurden, führen ihren Dienst wie gewohnt fort. Das Myrmenpaar genießt für das nächste Jahr eine Auszeit vom Staatsdienst und zieht die Myrmenlarven auf. Die Eier liegen ein Jahr im Brutkasten, die vom Paar behütet werden, bevor die jungen Myrmen schlüpfen. Bei den Larven besteht eine Chance von 1 : 6, dass es eine männliche Myrme wird. Nach dem Jahr wird das Myrmenkind in staatliche Obhut gegeben. Myrmenweibchen können bis ins hohe Alter immer wieder befruchtet werden, auch wenn sie keine Flügel mehr besitzen. Es gibt bei den Myrmen keine Ehe oder dauerhaften Beziehungen. Myrmen sind Einzelgänger in einem kollektiven Staatsgebilde. Nur vorübergehend pflegen sie eine Beziehung, mit dem Ziel gemeinsame junge Myrmen aufzuziehen. Von der Königin stammen die intelligenten, kräftigeren und größeren weiblichen Myrmen. An dieser Größe erkennt man das Königshaus, das von Generation zu Generation fortgeführt wird. Sie werden in der Bildung, wie auch im Kampf extrem stark gefördert. Die dritte, geschlechtliche Phase endet ungefähr mit dem 20. Lebensjahr. Die jungen Myrmen verlieren ihre Flügel und sind erwachsen.

Lebensraum: Die Myrmen leben auf der Insel Green-Island, die von den dortigen Bewohnern auch Odon genannt wird. Auf dieser Insel ist alles mannigfaltig groß gewachsen. Gräser und Büsche sind meterhoch und auch viele Insekten sind dort übergroß. Die Myrmen leben dort im Nordosten der Insel in einem Stadtstaat, der oberirdisch einem Dorf mit Holzhäusern ähnelt, sich unterirdisch aber weit in Höhlensystemen entfaltet. Sie bezeichnen ihren Lebensraum als den Myrmen-Staat. Die Königin lebt dort in einer Burg, im unterirdischen Teil, einem gesicherten und exklusiven Höhlenabschnitt.

Geschichte: In der elbischen Ära der Ahnen entdeckten Elben, die mit Kanus unterwegs waren, die Insel Green-Island und trafen auch auf die Myrmen. Es kam jedoch nie zu einer Ausbreitung der Myrmen über Green-Island hinaus. Das Myrmen-Reich führte immer wieder erbitterte Kriege gegen die Mantis und beschützte auf diese Weise auch viele andere Humanoiden, die dort lebten und leben.

Politik: Das Myrmen-Reich wird monarchisch von einer Königin geführt. Die Myrmen sind zwar sehr militärisch veranlagt und pflegen ein national-kollektives Bewusstsein, sie arbeiten aber auch kooperativ mit anderen Humanoiden zusammen. Die einzelne Myrme lebt für ihren Staat und für das myrmische Gemeinwohl. Selbst wenn eine Myrme ihren Staat verlassen müsste, würde sie ihren militärischen Lebensstil stets beibehalten. Ihre Staatsform ist dynastisch-monarchisch. Die Königin bildet die Spitze des Staates und aus ihrem Erbgut wird auch die neue Königin von der alten Königin in ihr Amt berufen. Die führenden Generäle werden auch Prätorinnen geführt, die aus der Familie der Königin stammen.

Militär: Die Myrmen sind ein stolzes militärisch engagiertes Volk. Sie besitzen Waffen und sind aufgrund ihrer 4 Hände gefürchtete Gegner. Die Myrmen setzen ihr Militär zur Verteidigung ein, gegen gefährliche Kreaturen, vor allem aber auch gegen die mörderischen Mantis. Sie erhalten dabei auch gelegentlich Unterstützung von einzelnen Humanoiden anderer Rassen, die auf Green-Grass leben. Die Myrmen besitzen Kanus und Boote, mit denen sie den östlichen Raum der Insel schützen. In ihrer Stadt, in der die Königin residiert, besitzen die Myrmen eine Burg, die ober- und unterirdisch errichtet ist.

Wirtschaft: Die Myrmen führen Handel mit den Libranern und mit einzelnen Siedlern, wie den Anuren und Aranern. Sie stehen auch dem Handel mit Seefahrern offen gegenüber, was jedoch selten eintrifft. Die Myrmen führen Landwirtschaft, auch unterirdisch mit Pilzkulturen und Viehzucht mit großen Insektenarten, zu denen auch eine übergroße Laus gehört, deren Milch sie melken. Sie beherrschen die Schmiedekunst und handeln auch mit Holzprodukten.

Kultur: Die Myrmen haben eine ungewöhnliche und für andere Humanoiden oft auch abscheuliche Bestattungskultur. Die Leichen werden in Massengräbern verscharrt. Eine einfache Tafel beschreibt, wer dort alles begraben ist. Besondere Persönlichkeiten kommen mit ihren Familien in VIP-Massengräbern. Für die Myrmen ist es nur wichtig, dass ihr Leichnam nach dem Tod in die kollektive Gemeinschaft und zurück in die Natur überführt wird. Auch in den vielen Jahren der Kriege hat sich diese Bestattungsart bewährt.

Rituale: Das Feiern von Volks- oder Familienfesten ist den Myrmen relativ fremd. Solche Feiern widerstreben dem staatlichen System. Sie besitzen allerdings Feiertage wie den Volkstrauertag, an dem an gefallene Soldaten gedacht wird und den Veteranen-Tag, an dem die Veteranen geehrt werden. Nationale Militäraufmärsche finden außerdem zum Geburtstag der Königin statt.

Fähigkeiten: Myrmen besitzen eine große Stärke und können mit ihren 4 Armen besonders effektiv kämpfen. Zudem schützt ihr chitinhaltiger Körper vor Hitze und der Torso ist gerüstet. Myrmen können an Wänden laufen und darum gut klettern. In jungen Jahren besitzen Myrmen Flügel, mit denen sie geringe Strecken weit fliegen können. Außerdem besitzen die Myrmen an ihrem After eine Giftdrüse, die gefährliche Säure ausstoßen kann. Dafür müssen die Myrmen allerdings ihren After von ihrer Bekleidung freilegen.

Rollenspiel: Myrmen sind bei anderen Humanoiden auf Green-Island, außer bei den Mantis, gerne gesehen und auch zu Fremden sind sie freundlich. Gesellschaftlich freundschaftliche Treffen mit Myrmen sind hingegen eher langweilig, weil sie beim Feiern selten eine entspannte Atmosphäre aufbauen. Der Myrme muss immer militärisch gespielt werden. Der Charakter braucht einen Grund dafür, wenn er nicht mehr dem Myrmen-Staat angehört. In der Fremde würde eine Myrme allerdings zunächst als ungewöhnliche Kreatur angesehen werden. Wenn sich Mantis und Myrmen irgendwo begegnen, wird es schnell zum Kampf kommen.

Regelhinweise:

- Junge Myrmen: Sollte bei der Ermittlung des Alters 1 – 2 gewürfelt worden sein, ist die Myrme zwischen 15 und 20 Jahre alt und befindet sie sich in der Jugend- und Befruchtungsphase. In dieser Phase konzentriert sich die Myrme darauf, einen Partner zu finden; evtl. hat das Paar auch schon Larven bekommen, die sie noch hüten. In der Zeit wirkt eine weibliche Myrme auch anziehender. Die männlichen Myrmen besitzen in dem Alter Flügel, mit denen sie fliegen können. Sie verwendet dafür das Talent Fliegen. Das Fliegen kostet ihnen nach je 5 Min. – 1 VIT.
- Größe: Sollte die Myrme besonders groß sein, kann sie aus königlicher Familie stammen.
- 4 Arme: Die Myrme kann im Kampf stets zwei Arme gleichzeitig nutzen, nämlich einen unteren und einen oberen Arm. Wenn sie sich auf das beidhändige Kämpfen konzentriert, kann sie sogar alle 4 Arme gleichzeitig nutzen.
- Stärke: Myrmen sind recht kräftig und haben einen hohen Startwert in ST. Ihre Muskulatur ermöglicht es, doppelt so viel zu tragen, wie sonstige Humanoiden.
- Chitinpanzer: Der chitinhaltige Körper schützt vor Hitze. Der Chitinpanzer schützt außerdem den Torsobereich, also den kompletten Rücken, den Bauch und die Brust, mit + 1 BS und + 2 RS. Manche Seeräuber versuchen damit gerne ein Geschäft zu verdienen, den Torsopanzer eines Myrmen zu erlangen. Die Myrme würde dadurch aber zu Tode kommen.
- Kälte und Wärme: Die meisten Humanoiden leben in einem Temperaturbereich von 15 – 25 °. Wird es kälter oder wärmer, kann das dem Körper schaden (siehe Sekundärregeln, „Hitze und Kälte“!)
 - Myrmen haben allerdings eine Komfortzone von 15 – 30 °.
 - Sinkt bei Myrmen in der Kälte die VIT unter 7, fallen sie in eine Kältestarre und schlafen ein. Sie erleiden dann keine weiteren Abzüge mehr durch Kälte; erst wieder ab einer Temperatur von – 50 °.

- Sinne: Der Myrme erhält im Düstern keine negativen WM.
- Klettern: Myrmen können an Wänden laufen. Ihre Füße und Hände bieten den Halt an glatten Untergründen. Das Talent Klettern wird dann + 2 WM.
- Fliegen: Flugfähige Myrmen benötigen zum Abheben und Landen eine extra Bewegung. Nach 5 Min. Flugzeit verlieren sie – 1 VIT. Sie können eine Person transportieren und verbrauchen dann – 1 VIT mehr. Der Transport von Personen verlangt einen TW auf ST. Die Myrme fliegt 10 Felder schnell; mit einem 18er-Wert fliegt sie 15 Felder schnell. Das Fliegen stellt eine dauerhafte Bewegung dar. Soll eine Myrme in der Luft angegriffen werden, wird die Attacke – 2 WM. Wenn die Myrme einen Angriff im Flug durchführt, wird er aufgrund der Bewegung auch – 2 WM.
- Giftdrüse: Myrmen besitzen eine Giftdrüse am After. Diese Giftdrüse wird nur selten eingesetzt, weil sich die Myrme dafür entkleiden müsste. Einige Myrmen tragen allerdings Bekleidungen mit Hosenschlüssen am After. Wenn die Myrme ihr Gift ausspritzt, erleidet ein Geschädigter – W6 TP und einen Schock. Der Schuss hat eine Reichweite von 3 m. Für den Ausschuss muss der TW auf MOT gelingen. Dieses Gift greift auch Chitinpanzer und vergleichbare Schutzanzüge an.



ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 14 Jahre	6 = 24 Jahre	11 = 34 Jahre	16 = 45 Jahre
2 = 16 Jahre	7 = 26 Jahre	12 = 36 Jahre	17 = 48 Jahre
3 = 18 Jahre	8 = 28 Jahre	13 = 38 Jahre	18 = 50 Jahre
4 = 20 Jahre	9 = 30 Jahre	14 = 40 Jahre	19 = 55 Jahre
5 = 22 Jahre	10 = 32 Jahre	15 = 42 Jahre	20 = 60 Jahre

- Wurde 2 – 4 gewürfelt, bzw. zwischen dem 15 und 20. Lebensjahr, besitzt der männliche Myrme Flügel.
- Wurde 18 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,50 m	6 = 1,66 m	11 = 1,73 m	16 = 1,78 m
2 = 1,55 m	7 = 1,68 m	12 = 1,74 m	17 = 1,79 m
3 = 1,60 m	8 = 1,70 m	13 = 1,75 m	18 = 1,80 m
4 = 1,62 m	9 = 1,71 m	14 = 1,76 m	19 = 1,85 m
5 = 1,64 m	10 = 1,72 m	15 = 1,77 m	20 = 1,90 m

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt.

W20	Sippe
1 – 9	Keinen Familienkontakt: Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
10 – 11	Kontakt zu Geschwistern: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Ein Kontakt zu Eltern besteht ohnehin kaum. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken.
12 – 13	Kontakt zur Hebamme: Die Myrme hat den Kontakt zu seiner staatlichen Hebamme behalten und pflegt den Kontakt.
14 – 15	Kontakt zu Pflege-Eltern: Die Myrme ist nicht im Myrmen-Staat aufgezogen, sondern von Pflegeeltern einer anderen Rasse erzogen worden, zu denen sie noch Kontakt hält. Die Myrme kann auf diese Weise auch in einer anderen Kultur aufgewachsen sein.
16 – 17	Kontakt zu Eltern: Myrmen haben keinen Familienbezug. Die Myrme pflegt jedoch noch Kontakt zu einem oder beiden Elternteilen, weil dieser Elternteil oder beide Eltern in der Gesellschaft was Besonderes sind.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Partnerschaft
1 – 14	Keinen Partner: Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
15 – 17	Partner: Die Myrme hat einen Partner, mit dem sie in nächster Zeit die Befruchtung durchführen möchte oder dies vor kurzem getan hat. Das Paar bleibt so lange zusammen, bis das Myrmenkind ein Jahr alt ist. In der Zeit ist das Paar von den staatlichen Pflichten entbunden. Danach wird das Kind in staatliche Obhut gegeben. Dies ist nur bei einem Alter von 15 – 20 möglich, sonst muss der Wurf wiederholt werden.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Kinder
1 – 10	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
11 – 12	Pflegekind: Die Myrme zieht ein Kind aus einer anderen Rasse groß oder hat es bereits groß gezogen. Die Gründe dafür und die Rasse und ob das Kind noch erzogen wird oder ob nur noch ein guter Kontakt zueinander besteht, das denkt sich der Spieler selbst aus. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
13 – 15	Kind oder Kinder: Die Myrme zieht W6 Kinder auf. Die Kinder bleiben bis zum Abschluss des 1. Lebensjahres bei der Myrme, bis sie in die Obhut des Staates abgegeben werden. In der Zeit ist die Myrme auch von den staatlichen Pflichten entbunden. Mit dem W12 wird ermittelt, wie alt die Kinder in Monaten sind. Myrmen können nur dann Kinder haben, wenn sie max. 20 Jahre alt sind. Wenn die Myrme schon älter ist, muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	Kontakt zu einem oder mehreren Kindern: Die Myrme hat noch Kontakte zu einem oder mehrerer Kinder, die sie mal bekommen hat und dieses oder diese in staatliche Obhut abgegeben wurden. Für den Kontakt muss ein guter Grund bestehen. Die Anzahl der Kinder entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder muss sich am Alter des Charakters orientieren.
18 – 20	Freie Wahl!

Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 3 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Rasse ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Weitere Hinweise zu den Talenten
Glück	5	<ul style="list-style-type: none"> • Klettern: Die Myrme kann an glatten Wänden klettern. Sie erhält auf den TW stets + 2 WM. • Motorik: Um das Gift aus dem After zu verschießen, wird das Talent MOT verwendet. • Fliegen: Die männliche kann Fliegen, wenn sie zwischen 15 und 20 Jahre alt ist.
Lebensenergie	5	
Magie	/	
Mut	5	
Vitalität	5	
Willensstärke	7	

Körperliche Talente	
Aussehen	3
Motorik	5
Reflex	5
Saufen	3
Sinnesschärfe	5
Stärke	10

Kampftalente	
Budo	3
Fernkampf	5
Klingenwaffen	5
Nahkampf	7
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	5
Charisma	5
Etikette	5
Handeln	5
Instinkt	5
Lügen	3
Orientierung	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
Suchen	5
Survival	7
Verkl. / Schminken	3
Verstecken (Dinge)	5

Mobilitätstalente	
Kanu	5
Kutschfahrt	3
Reiten	3
Seefahrt	5

Bewegungstalente	
Akrobatik	5
Feinmotorik	5
Fliegen	3
Klettern	7
Rennen	5
Schleichen	5
Schwimmen	5
Springen	5
Tanzen	5
Tarnen	5
Werfen / Fangen	5

Wissenstalente	
Alchemie	5
Arkanes Wissen	3
Astronomie	3
Gassenwissen	5
Fährtenlesen	5
Geschichte	5
Humanologie	5
Intelligenz	5
Jura	5
Medizin	5
Pflanzenkunde	7
Pharmazie	5
Rechnen	7
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	7
Tierkunde	7
Waffenkunde	5

Arbeitstalente	
Ackerbau	5
Bau-Architektur	7
Brauen / Winzen	3
Fischen	5
Forstarbeit	7
Gerben	5
Hauswirtschaft	7
Holzbearbeitung	7
Jagen	3
Kochen / Backen	5
Malerei	3
Metallbau	5
Musizieren	3
Viehzucht	5
Schauspiel	3
Steinarbeiten	5

?	