

Thomas W. Waßmann und A.D. Schlüter
präsentieren:

thyria ®

STEAMPUNKFANTASY



DAS FANTASTISCHE
STEAMPUNK-ROLLENSPIEL
IN EINER ANDEREN
WELT

Anmerkungen zum Inhalt:

Die Inhalte entstammen unserer eigenen Ideenwelt, dabei ist es nicht zu verhindern, daß die Realität sich unterschwellig in unser Gedankengut einschleicht.

Daher möchten wir betonen:

Die Welt, die wir auf den Seiten dieses Buches präsentieren, IST REINE FIKTION!

Mit keinem der Inhalte wollen wir irgend jemanden oder irgendetwas reales beschönigen, feiern, herabsetzen oder diskriminieren.

Dies ist ein Hobbyprojekt und entsteht aus reinem Idealismus. Daher standen uns zur Vollendung dieses Buches nicht die selben Mittel zur Verfügung wie bei kommerziellen Produkten. Verzeih uns bitte Typos und die eine oder andere (sicherlich vorhandene) Ungereimtheit.

Alle Abbildungen sind von uns erstellt oder entstammen unserer Privatsammlung alter Abbildungen ohne (oder mit verstrichenem Copyright). Sollte sich dennoch ein Bild, an dem ein anderer die Rechte hält, eingeschlichen haben, dann bitten wir dies zu entschuldigen.

Bitte glaube uns wir machen sicherlich kein Geld damit.

GEWIDMET UNSERER TOCHTER NAUSICAA

Copyright © 1997-2005:

Thomas W. Waßmann und A. D. Schlüter

Alle Rechte liegen bei den Autoren

Thyria Steamfantasy ® ist eine eingetragene
Marke von Thomas W. Waßmann

LIQUID ist das flexible Rollenspielregelwerk
vom M. Johanus und wurde mit seiner
Erlaubnis benutzt.

Besten Dank allen unseren Spielern und Helfern, besonders Peter Rathbauer für
seine Korrekturarbeit.

Mit einem Satz sprang Varnas direkt von dem fahrenden Dampfysomobil auf das Podest des letzten Waggons des Zuges nach Crammonia. Fast hätte er die Balance verloren und sein Schrei hätte sich unter das "Ratt-Ratt...Ratt-Ratt" der überfahrenen Gleise gemischt. Er richtete sich wieder auf, und glättete seinen feinen Seidenanzug.

Irgendwo im Salonwagen vorne am Zug mußte dieser miese Verräter Rosa gefangen halten.

Als wenn er, der frisch verheiratete Gentleman-Held, seine Frau diesem Schurken überlassen würde, um einen von seinen schmutzigen Plänen zu vollführen! Varnas öffnete die Tür zum Wagen der dritten Klasse. Die auf ihren kargen Holzbänken dicht gedrängten Bauern und Arbeiter schauten ihn ein wenig verwundert an. Ein so feiner Herr in ihrem Abteil? Und wie kam er an das Ende des Zuges? Er war doch gar nicht hier durch gekommen. Oder doch?

Schnell, aufrecht und mit festem Schritt durchmaß Varnas den Waggon. Der Eindruck zählt. Niemand wollte ihn aufhalten. Auch der Schaffner oder die fünf crammonischen Soldaten auf Heimaturlaub nicht.

Er verließ den Waggon durch die knarrende Tür und betrat das Podest zwischen dritter und zweiter Klasse. Beim Durchqueren der Abteilwaggons der zweiten Klasse fiel Varnas schon weniger auf. Er schlenderte nun auch mehr als zuvor. Das passte besser zu dem Aussehen eines thyrianischen Dandy, welches er so pflegte. Die Melone etwas schief auf dem Kopf, die Hände in den Hosentaschen, pfeifend kam er auch hier an den Schaffnern ohne Schwierigkeiten vorbei. Sie schienen es gar nicht für nötig zu halten, doch einen Blick auf ihre Listen mit den Fahndungsschemographien zu werfen. Der Speisewagen würde schwieriger werden. Mit Sicherheit hatte Baron von Grozz dort ein paar seiner Schergen postiert. Varnas betrat das Podest zwischen den Wagen der zweiten Klasse und der ersten Klasse.

Ein Mann stand dort. Mittfünfziger, etwas korpulent, im Tagesfrack mit grauem Zylinder, rauchte er eine große Zigarre. Varnas tippte mit der Rechten an seine Melone. Der Herr nickte freundlich, und schon war Varnas in der ersten Klasse. Hier war der Gang an der Seite des Waggons, die Abteile nicht zu beiden Seiten. Rote

Seidentapeten waren den grünen Stoffen der zweiten Klasse gewichen. Ein Kellner mit Getränken kam ihm entgegen. Er wich in das Abteil neben ihm aus. Dort saß ein hübsches junges Mädchen, welches einem kleinen Jungen im Seemannsanzug aus einem Bilderbuch vorlas. Sie blickte auf und lächelte Varnas an. Als der Kellner vorbei war wünschte er einen Guten Tag und schritt weiter. Noch war alles gut gegangen. Varnas schaute auf seine schlichte silberne Uhr. Noch 5 Minuten! Mit langen Schritten durchquerte er nun die nächsten Waggons.

Der Schaffner vor dem Speisewagen öffnete die Tür. Die Waggons der ersten Klasse, der Speisewagen und der vor der Lok hängende Salonwagen waren mit Schleusen verbunden. Daher brauchte Varnas diesmal auch nicht den "Schritt über den Abgrund" zu tätigen. Die gläserne Doppeltür wurde von innen vom Steward des Speisewagens aufgehalten. "Willkommen im Feinschmeckerparadies.". Speisewagen wurden von der königlichen Eisenbahngesellschaft zu Cramm vermietet. Daher hatte jeder auch einen eigenen Pächter und einen Namen wie ein Restaurant. "Könnte ich einen Platz gegen die Fahrtrichtung haben?" fragte Varnas den Steward. Der brachte ihn wie erwartet an das vordere Ende des Speisewagens. Denn stets füllen sich die Plätze in Fahrtrichtung zuerst, und die Sitze nahe der Küche sind nicht so beliebt, nahe der Küche und dem Übergang zum Salonwagen...

Noch 2 Minuten!

Varnas setzte sich. "Etwas Wasser bitte." "Sehr wohl der Herr..." Der Steward verschwand erst einmal in der Küche.

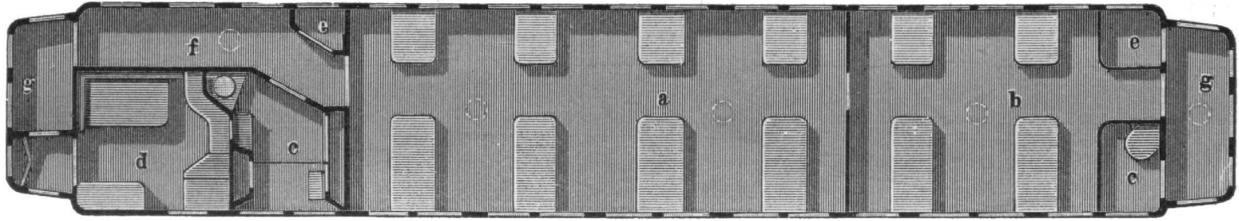
Noch 1 Minute!

Varnas steckte die Uhr weg. Der Steward erschien mit einem Kristallglas und einer Karaffe auf einem Silbertablett. "Was möchten sie ordern?"

"Ich nehme zweimal mal das Tagesmenü." "Sehr wohl, eine vorzügliche Wahl."

GESTATTEN, VARNAS

Speisewagen



a Speiseabteil Raucher, b Speiseabteil Nichtraucher, c Aborte, d Küche, e Schränke, f Durchgang, g Übergang

Es war soweit! Der Steward war gerade verschwunden, da senkte sich die Dunkelheit des Tunnels über den Zug. Zum Glück hatten crammonische Züge noch kein Gaslicht an Bord. Zur selben Zeit, als der Schaffner die Leute mit den Worten "Der große Tunnel unter dem Kanal, bitte bleiben sie sitzen, gleich sind wir wieder heraus" beruhigte, schlüpfte Varnas durch den Gang neben der Küche. Am Ende des Waggons prallte der erste von Grozz's Schergen auf ihn. Varnas schlug mit der Faust in einen großen weichen Bauch. Ein Keuchen ertönte und ein Handkantenschlag, sicher geführt, trotz der Dunkelheit, ließ den Bösewicht zu Boden gehen. Schon war Varnas im Vorraum des Salonwagens. Innen hörte man Stimmen. Der widerlich tiefende Baß des Barons und die liebliche Stimme von Rosa.

"Ich sage ihnen, er braucht mehr Zeit..." erklang Rosas Stimme durch die Wagentür. Licht einer Öllampe quoll ebenfalls durch die große Milchglasscheibe in der Mitte.

"Wenn ihr Gatte nicht bald mit den Unterlagen kommt, Liebste, dann werde ich wohl ein wenig zu ihnen...freundlich sein müssen ... so ein hübsches Kleid."

"Sie Widerlingfassen mich nicht an!"

"Warum weichen sie aus ? Hans, Franz, greift der Dame doch eben unter die Arme."

Zwei hässliche, lachende Stimmen ertönten aus den Lungen von großen schweren, und vermutlich dummen Schlägern.

Das war genug. Mit der Rechten schob Varnas seinen Gehrock beiseite und griff zum Holster. Sein verchromter Selbstspanner kam zum Vorschein.

Mit der Linken riss Varnas die Tür auf. Jetzt würde die Zusammenarbeit mit diesem Stinktief ein für alle mal beendet, dachte sich Varnas. Der Schuß löschte die Flamme der Öllampe. Er hatte genau den Kopf mit dem Docht vom bauchigen Unterteil der Beleuchtung geholt. Alles war im Dunkeln, Varnas hatte sich den Aufenthalt der beiden Schergen aber genauestens gemerkt. Der Tritt traf vermutlich Franz im Unterleib, der Hieb mit dem Pistolengriff schaltete Hans aus. Varnas griff nach Rosa, die sofort unter seinem Arm Schutz suchte. Man mußte ihr übel mitgespielt haben, denn sonst war sie keine von den Frauen, die solch eine Geste nötig hatten!

Licht glomm auf. Der Baron hatte seine Carbiddaschenlampe entzündet. Das weiße Licht blendete die Augen unserer Helden.

"Ah, der werte Herr von Wildenbock! Hängen sie doch so an ihrem kleinen Luder?"

Baron von Grozz stand, posierend wie immer in einer Phantasieuniform, als wenn er gerade auf einem Ball wäre. Auf einer solchen Veranstaltung wäre die Schrotkanone in seiner Hand allerdings unangebracht.

"Ich würde sagen, werte Damen und Herren, wir beenden unsere Zwistigkeiten-JETZT" Der Finger des Barons krümmte sich um den Abzug.

Das Sonnenlicht aber war schneller als der Baron. Der Zug schoß aus dem Tunnel, und das durch die Panoramafenster hereinfallende Sonnenlicht blendete den Baron. Er drückte ab, aber Varnas hatte sich und Rosa schon beiseite geworfen. Nun bellte sein Revolver in Richtung des taumelnden Barons. Zweimal traf er den korpulenten Mann direkt in dessen kugelige Mitte.

GESTATTEN, VARNAS

Zweimal erscholl ein Geräusch, als hätte Varnas die Vorderseite seines Panzerypsos getroffen. Der Baron warf sich herum und sprang in einen der Schränke zu seiner Linken. Varnas jagte erst ein paar Kugeln in den Schrank, und riß dann die Tür auf.

Niemand war darin.

Für weitere Überlegungen hinsichtlich dieses Themas blieb keine Zeit. Varnas griff Rosa an der Hand und beide eilten schleunigst zurück in den Speisewagen. Am Übergang löste er mit geübten Griffen die Kupplung, steckte die Waffe ein und richtete seine Krawatte. Dann bot Varnas Rosa den Arm, und gemeinsam schritten sie in den Speisewagen.

Wenige Minuten nachdem ein Wein gewählt und das bestellte Mahl begonnen war, tauchten fünf Schaffner des Zuges am Tisch des Paares auf, unter ihnen auch der Oberschaffner. Er trug nun plötzlich ein Holster, in dem eine vierläufige crammonische Patentpistole steckte.

“Mein Herr, was hat dies zu bedeuten?” fragte er ins sehr ärgerlichem Ton.

Varnas wischte sich bedächtig den Mund mit der Leinenserviette, faltete sie und zog dann sehr langsam einen Ausweis aus der Innentasche seines Gehrocks.

“Mein Name ist Vladir von Lusitia, Sektion A des geheimen Dienstes ihrer Majestät.”

Die Schaffner erbleichten. “A!” Das war die berüchtigte Spionageabwehr Cramms. Mit ihnen Ärger zu haben, hieß nicht mehr auf der Welt zu sein.

“Der Herr Baron mußte den Zug etwas beschleunigen, er hatte einen wichtigen Termin einzuhalten. Heliographieren sie doch einfach nach einer neuen Lok. Haben sie noch fragen?”

“Ähh, nein.....nen schönen Tag noch.” Der Oberschaffner zog seine Dienstmütze und verneigte sich zu Rosa und dann zu Varnas.

“Guten Appetit noch den Herrschaften” Seine Untergebenen scheuchte er aus dem Wagon.

Varnas lächelte sichtlich zufrieden nachdem er auf seine Taschenuhr geblickt hatte.

“So Schatz, laß uns rasch zu Ende essen. Ralph sollte bald mit dem Ypsomobil da sein...”

THYRIA BRAUCHT SIE!

DIE CIA IST IN GEFAHR!
DER KAISER VON
TYREE MISSGÖNNT UNS
UNSERE STÄRKE!

SORGEN AUCH
SIE DAFÜR DAß
UNSERE
KINDER
AUCH IN 1000 JAHREN
NICHT ANDERS SEIN
WERDEN ALS
HEUTE

SCHÜTZEN SIE
UNSERE
ERRUNGENSCHAFTEN



KOMMEN
SIE
ZUR
KONTINENTAL
ARMEE



Wer war Baron von Grozz?

Welchen Auftrag sollte Varnas verrichten?

Wie geriet Rosa in die Hände des Bösewichts?

Was ist ein Ypsomobil?

Dieses Buch Dir helfen, diese Antworten zu finden, damit Du mit Deinen Freunden genauso spannende, mysteriöse, romantische und weltbewegende Abenteuer erleben kannst, wie es unsere eigenen Helden eben getan haben.

Willkommen bei

Thyria STEAMFANTASY!

Thyria ist ein Rollenspiel, es dient Dir und Deinen Mitspielern als Zeitvertreib und Hobby. Aber noch viel besser: Es ist ein "aktiver" Zeitvertreib, der Dir viel Phantasie und Vorstellungsvermögen abverlangt und Dich zum Dank, handelnd in aufregende Geschichten eintauchen läßt, anders als beim Lesen von Büchern oder Schauen von Filmen. Du bist der Hauptdarsteller oder auch Regisseur und Produzent!

Ich schlage vor, Du liest zuerst den "Quickstart" ab Seite 10. Hier erfährst Du alles wichtige zum Spiel. Nimm Dir einfach fünf Minuten Zeit und Du bist bereit.

Wenn Du noch nie ein Rollenspiel gespielt hast, dann lies am Besten erst einmal weiter.

WAS IST EIN ROLLENSPIEL ?

Rollenspiele dienen schon seit vielen Jahrzehnten, lang bevor sie als Zeitvertreib entdeckt wurden, der positiven Konfliktbewältigung in der Sozialarbeit, in Firmen und in der Psychotherapie.

Rollenspiele nutzen die Kreativität der Mitspieler um einer ausgedachten Situation und Umgebung leben einzuhauchen, ein bisschen wie ein Stehgreiftheater. Jeder Spieler, bis auf einen, stellt einen der Hauptdarsteller dar. Der übriggebliebene, aber sicherlich nicht unwichtigste Spieler wird der Spielleiter genannt.

Dieser Spielleiter ist das Herz des Geschehens. Während die Spieler ja "nur" ihre Helden darstellen, ist die Aufgabe des Spielleiters vielfältiger. Er versorgt die Spieler mit allem, was ihre Helden sehen, hören, riechen,

schmecken, und was sie überhaupt alles erleben! Er "spielt" Nebenrollen und Kulisse.

Diese Aufgabe ist zwar nicht sehr einfach, aber das Gefühl, seinen Freunden einen unvergesslichen Abend voll von Abenteuer, Romantik und Action bereitet zu haben, ist mit nichts zu vergleichen!

ein KURZES BEISPIEL

direkt aus "Gestatten, Varnas":

Spielleiter: "Ein Schaffner mit Getränken kommt auf Dich zu. Der Gang ist sicherlich zu eng, als daß er mit seinem Tablett an Dir vorbeikäme. Vielleicht ist er aber auch ein Scherge des Barons, und trägt unter dem Serviertuch über seinem linken Arm eine Waffe..."

Spieler: "Ich schaue in das Abteil neben mir. Ist es frei?"

Leiter: "Nein, eine junge Dame und ein kleiner Junge sitzen darin."

Spieler: "Dann schiebe ich die Tür beiseite und trete ein."

TEIL 1 Einleitung **ab Seite 8**

Quickstart:
*Kurze Weltenbeschreibung und
Regelerläuterung
Einführungsabenteuer*

TEIL 2: Die Welt **BASISBUCH**

*Alles über Yarthe, die Welt der Thyria
Steamfantasy*

TEIL 3: Regeln **BASISBUCH**

*Die genaueren Regeln des
Rollenspieles*

TEIL 4: Spielhilfen **BASISBUCH**

Abenteuer, Heldenbögen, usw.

WAS IST STEAMPUNK ?

Leiter: "Die junge Dame, sehr schön mit seidenem Taft in tyreeischem Stil bekleidet, schaut interessiert auf. Sie hat große hellbraune Augen und schöne goldene Locken, die ihr im Nacken und an den Ohren unter dem Hut hervorquellen und sich über ihre milchweiße Haut ergießen."

Spieler: "Ich lächele und zieh meinen Hut."

Leiter: "Sie lächelt zurück und zeigt auf einen freien Sitz, scheint fast als wolle sie Dir einen Platz anbieten. Ach ja, der Kellner ist schon lange vorbei."

Spieler: "Wenn da nicht meine Frau Rosa wäre! Ich verneige mich noch einmal und eile dann schleunigst weiter..."

So funktioniert also ein Rollenspiel. Im Normalfall gibt es aber mehr als einen Helden. Später in unserer Geschichte spielt zum Beispiel auch noch der Spieler von Rosa, der Frau von Varnas mit. Der Spielleiter hingegen "führt" den fiesen Baron und seine Schergen, genauso wie er den Salonwagen und all die anderen Geschehnisse beschreibt.

Es ist, wie schon gesagt, ein wenig wie Stehgreiftheater. Die Bühne allerdings wird, genauso wie ein Teil der Geschichte, vom Spielleiter den Spielern geschildert. Alle zusammen erleben so gemeinsam eine Geschichte, die man so niemals wieder erleben kann. Dies ist auch ein großer Unterschied zum Fernsehen, zu Büchern und sogar zum richtigen Theater!

WAS BEDEUTET STEAM ?

Steam ist das englische Wort für Dampf. Es soll ausdrücken, daß die Hauptenergiequelle, nicht wie heute Strom, sondern Dampf ist. Man befindet sich etwa auf dem technischen Niveau der industriellen Revolution des 19. Jahrhunderts.

WAS IST STEAMPUNK ?

Steampunk ist ein Genre, sowie Fantasy oder Science-Fiction.

Ach Du kennst Steampunk nicht?

Naja, so bekannt wie die anderen Beiden ist es vermutlich nicht.

Also, Steampunk ist die Verquickung des 19. Jahrhunderts unserer Erde mit dessen Utopien und phantastischen Geschichten.

Das heißt:

Dinge und Möglichkeiten, die sich Autoren wie z.B. Jules Verne ausgedacht haben, existieren im Steampunk tatsächlich.

Also könnte ein Held tatsächlich mit einer Kanone zum Mond geschossen werden, dort ankommen und auf Kälber stoßen, die friedlich das graue Gras des Mondes wiederkäuen! In den meisten Fällen ist irgend etwas an der Erde anders, als es in Wirklichkeit damals war und heute ist. Vielleicht gibt es tatsächlich Feenwesen, oder der Weltraum besteht wirklich aus Äther.



Was auch immer es ist, selbst wenn ein Steampunk-Autor mit der Dehnung der Naturgesetze nicht so weit geht, Steampunk ist meist und biegt vieles, was auf dem Stand der technischen Entwicklung im 19. Jhd. nicht möglich gewesen wäre, einfach zurecht...

Das Unterseeboot von Kapiän Nemo aus "20000 Meilen unter dem Meer" ist ein formidables Beispiel dafür.

UND STEAMPANTASY ?

Dies ist unsere Bezeichnung dafür, daß unsere Welt NICHT die Erde ist. Mit der modernen Wissenschaft nehmen wir es aber sehr genau. Der "Steampunk Flair" kommt mehr aus der Andersartigkeit von Yarth gegenüber der Erde. Na ja, und ein paar phantastische gibt es natürlich auch...



FÜR UNSERE
NATION !
FÜR DEINE
ZUKUNFT !

DIE 13TE BESIEDLUNGSWELLE !
RUFT SIE AUCH DICH ?

DANN KOMM IN DEIN
BESIEDLUNGSBÜRO !

QUICKSTART, THYRIA in 10 min.

DIE TAGEBAURAUPE

Hart riss ich das Steuer herum, durch den engen Sehschlitz der Frontpanzerung konnte ich gerade noch den Abgrund verschwinden sehen.

Mein treues Ypso hatte sich zum Glück nicht überschlagen und stand jetzt parallel zum berühmten Teufelscañon. Aber der Brenner war nun endgültig aus. Er hatte ja schon die ganze Zeit gestottert. An der großen schwarzen Qualmwolke aus dem polierten Messingschornstein mußten mich meine Häscher ja ausfindig machen. Wenn ich diesen Hundesohn von einem Mechaniker in Güldensand noch einmal wieder treffe, dann würde ich ihm - mit Verlaub - ja, ich würde ihm die Nase abschneiden!

Aber für weitere Flüche blieb mir keine Zeit.

Durch den Sehschlitz auf der Beifahrerseite konnte ich den Panzerypso meiner Feinde gerade noch auf mich zurollen sehen.

Das riesige, auf Ketten gelagerte Ungetüm war eine umgebaute und bewaffnete Tagebauraupe.

DER HINTERGRUND

TSF spielt auf einer imaginären Welt.

Dieser Planet, wir haben ihn Yarthe getauft, ist unserer Welt des neunzehnten Jahrhunderts sehr ähnlich.

Es gibt zwar viele Eigenheiten, aber vom Prinzip her ist er genau wie unsere Erde.

Grüne Pflanzen, Säugetiere und Insekten, Flüsse die Süßwasser in Salzwassermeere bringen, ein Mond, der die Welt umkreist usw. usw.

Damit will ich sagen,

Du solltest keine besonderen Probleme damit haben dir die Umgebung vorzustellen.

Andererseits gibt es aber einige Besonderheiten, die Welt von TSF; hier sind die wichtigsten:

TEIL 1 DER QUICKSTART

Er zeigt allen Spielern schnell wo es lang geht:

Der Planet auf Seite 11

Damals auf Seite 12

Gestern auf Seite 13

Heute auf Seite 14

Technik auf Seite 15

Mystik auf Seite 16

Gesellschaft auf Seite 17

Athmosphäre auf Seite 18

Regeln auf Seite 19

Charaktererschaffung auf Seite 20

Einführungsabenteuer ab Seite 21

1. Es gibt Moral

Die meisten Einwohner sind in ihrem Weltbild der Großen moralischen Dreieinigkeit verhaftet.

Diese lautet Ehre, Tugend und Wahrhaftigkeit. Man ist aufrichtig, schont besiegte Feinde und hilft Armen und Schwachen, koste es was es wolle.

2. Die Technik kennt keine Elektrizität und Verbrennungsmotoren, ist sonst aber hoch entwickelt.

Vieles, was wir nur mit Strom erreichen, wird auf Yarthe anders gemacht. Gaslicht und Luftdruckmotor bilden einen Ersatz. Dafür

kennt man mechanische Computer, Luftschiffe im Alltagseinsatz und vieles mehr, was sich auf unserer Erde nicht durchsetzen konnte.

3. Echsen und Insekten sind dominanter.

Mit anderen Worten, Yarthe ist urwüchsiger als unsere Erde. Auch die Pflanzen ähneln oftmals der früheren Entwicklung unserer Erde.

4. Es gibt Übernatürliches

Es gibt mehrere Gottheiten, die sich manchmal handgreiflich in das Leben ihrer Gläubigen einmischen.

Echte Magier können hier tatsächlich zaubern.

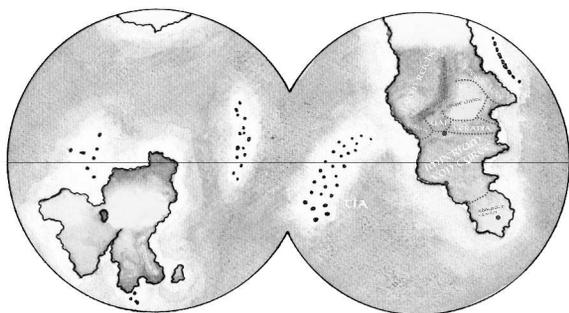
5. Es gibt mystische Wesen.

Da sind die Faidin, eine geheimnisvolle Spezies von magiebegabten Wesen, die im hohen Norden des Kontinents hinter den Bergen hausen, wohin sie in alter Zeit vor den Menschen geflohen sind.

Außerdem könnten euch Kobolde im Wald auf einer Lichtung begegnen, oder sprechende Wölfe im Dickicht.

Auf den folgenden Seiten erfährst Du alles, um sofort mit dem Spielen anfangen zu können!

DER PLANET



Der Planet Yarthe

ist, wie schon erwähnt, der Erde sehr ähnlich. Schwerkraft, Umlaufzeit und Jahreszeiten sind vergleichbar.

Yarthe besitzt ausgedehnte Meere und zwei große Kontinente.

Die Natur ist urwüchsiger und es tummeln sich viele große Echsen, Spinnentiere und Insekten zwischen Farnenhainen und Urwaldbäumen.

Der östliche Kontinent, der im allgemeinen Sprachgebrauch einfach "der Kontinent" genannt wird, ist der im Rahmen der Thyria Steamfantasy Regeln und Erweiterungen von uns beschriebene Teil der Welt.

Der westliche Kontinent hingegen bleibt den Spielgruppen vorbehalten. Was auch immer Du und Deine

Mitspieler sich ausdenken, auf dem westlichen Kontinent hast Du die Möglichkeit, es zu verwirklichen OHNE dem normalen Spielhintergrund in die Quere zu kommen. Also geht hin und erobert ihn!

Aber zurück: Der östliche Kontinent wird in Äquatornähe von einer Seenkette

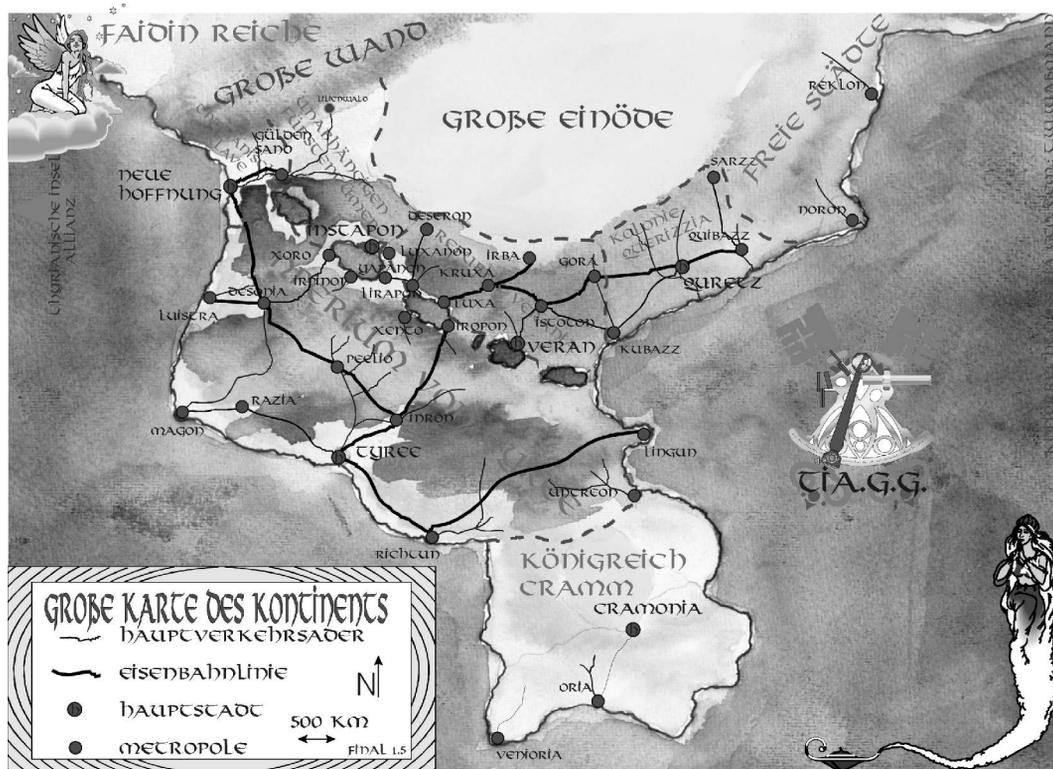
durchzogen und ist mit ausgedehnten Urwäldern bewachsen. Im Süden wird das Klima etwas arider, und im Norden deutlich mediterraner.

In weitem Bogen verläuft von der Küste kontinenteinwärts ein gewaltiges Gebirge, die "große Wand". Da hinter liegt eine ausgedehnte Steppe, die Große Einöde. Nördlich des Gebirges, ist es eher kühl, und die Landschaft dicht mit Nadelwald bewachsen.

Die Brüder und Schwestern, welche die große Inselkette westlich des Kontinents ausmachen, erstrecken sich ebenfalls vom tropischen zum mediterranen Klima. Die Inseln, die näher am Kontinent liegen (die Brüder), sind jünger und oftmals noch vulkanisch aktiv. Die Schwestern, die älteren Inseln, sind dagegen stark bewachsen und oft mit Korallenriffen umsäumt.

Du kannst davon ausgehen, daß die Mehrheit eurer Abenteuer in eher warmem bis tropischem Klima stattfindet. Die beiden wichtigsten Nationen liegen in Äquatornähe. Dort kommt es natürlich im Herbst und Frühling zu den obligatorischen Regenzeiten.

Also Tropenhelm und Regenschirm nicht vergessen!





vielen merkwürdigen Kulturen an, die von den annektierten Kulturen übernommen worden waren.

Das Ende des dekadenten Reiches dauerte zwar lange, aber es kam.

Es kam mit den Maras.

Diese, ein Volk von Nomaden, stolze Reiter aus der Steppe, die schon lange die freien Städte im Osten der großen Einöde verwüstet hatten. Eines Tages fingen sie an, auch die Grenzgebiete des Alten Reiches zu verheeren.

Aber sie wurden nicht wirklich abgewehrt. Die Staatsführung war viel zu sehr mit ihrem eigenen Vergnügen und Intrigen beschäftigt.

In alter Zeit

regierte ein Land den ganzen Kontinent, das

Alte Reich, damals Tyria genannt (ohne h). Es hatte sich durch die Jahrhunderte von einem kleinen Stadtstaat am südwestlichen Äquatormeer zu einem kontinentumspannenden Weltreich gemauert.

Die überlegene Technik, sowie der lange Konkurrenzkampf mit anderen Stadtstaaten, hatten das Alte Reich mit der besten Armee der Welt ausgestattet. Und diese war ausgezogen, den Kontinent zu erobern.

Bis zur großen Wand hin waren alle Völker unterworfen. Doch dem Reich ging es zu gut, die Republik wandelte sich in der Zeit der Eroberungen in eine Militärmonarchie.

Als alle Feinde besiegt waren, wurden die Generäle faul.

Auf ihren riesigen, von Sklaven bewirtschafteten Gütern zogen sie sich immer mehr ins Privatleben zurück und hingen den

Namenswirren

Aus dem Alten Reich "Tyria" ging das neue Reich "Tyree" hervor.

Der Name Tyree rührt von der marasischen Aussprache des Wortes Tyria her.

"Thyria" oder auch die "Thyrianische Insel Allianz" (TIA) bildete sich zeitgleich auf den Brüdern und Schwestern. In den Jahrhunderten auf den Inseln schlich sich in das Wort Tyria ein h ein, wie es bei den Bewohnern der Westküste des alten Reiches schon immer üblich gewesen war. Sie stellten bei der Invasion der Maras die Mehrheit der Flüchtlinge.

Die Maras witterten den Zerfall des alten Tyria.

Über die Jahre eroberten sie mehr und mehr Grenzstädte und forderten Tribut und Soldaten. Als die Oberen in der Hauptstadt endlich begriffen, was vor sich ging, war es bereits zu spät.

Die Maras waren so mächtig geworden, daß keine tyrianische Armee sie mehr aufhalten konnte.

So nahmen die Reiterhorden im Jahre

null NMI (Nach Marasischer Invasion) die Hauptstadt Tyria, Perle unter allen Städten.

Nachdem das mächtigste Reich der Welt unter ihren Hufen zu Staub zerfallen war, wurden die Maras im Imperium sesshaft.

Doch die Reiterfürsten waren ungebildet in Staatsdingen, daher schonte man einige der adeligen Tyrianer und viele der Verwaltungsbeamten, um das Reich von ihnen regieren zu lassen.

Den Maras reichte es als neue Oberschicht zu fungieren.

Gestern

Über die Jahrhunderte entstand eine seltsame Mischkultur aus den Bräuchen der Reiternomaden und der Bildung der Thyrianer.

Besonders jene Gottheit, die "der Eine" genannt wird, sorgte anfangs für Aufregung. Diese neue Religion verdrängte langsam den Glauben an die alten Mächte.

Aus den Ruinen des Alten Thyria entstand das **Imperium von Tyree**.

Dabei erging es dem neuen Tyree bald ähnlich wie dem Alten Tyria.

Der Kaiser von Tyree teilte das Land unter den marasischen Klans auf. Diese vergaben Lehen in ihren Familien.

Die Klanoberhäupter waren dem Kaiser direkt verantwortlich und die Adligen ihren Klanoberhäuptern.

War der Kaiser schwach, und über die Zeit wurden immer mehr Herrscher durch ihr luxuriöses Umfeld abgelenkt, dann tanzten die Klanoberhäupter ihm auf der Nase herum.

Die Nachfahren der Maras sollten bald einen Fluch aus alter Zeit erleben.....

Die Thyrianer besuchen den Kontinent

Den Propheten und alten Mythen folgend, waren die Flüchtlinge in "Alter Zeit" über das Wasser geflohen.

Nach langer Irrfahrt siedelten sie sich auf den Inseln an, die man Schwestern nennt. Dort entstand zur selben Zeit, als das Alte Tyria zum Imperium von Tyree wurde, die

Thyrianische Insel Allianz. Von den Ureinwohnern, mit denen die Insulaner in ständigem Wettstreit lagen, lernte man die Gußsteinherstellung und das Schwarzpulver kennen.

Im Jahre 489 des Thyrianischen Neuen Kalenders (TNK) kehrten die Thyrianer das erste mal auf den Kontinent zurück, um ihre alte Heimat zurück zu erobern.

Aber man vertrieb sie, und alles was blieb, war eine tiefe Furcht vor den Insulanern und das Rezept für Schwarzpulver.

Die Thyrianer kehren zurück

Im Jahre 950TNK, gerade als das Imperium einen Machtkampf mit aufständischen Leibeigenen im Norden des Landes bestreitet, kommen die Thyrianer ein zweites mal auf den Kontinent, und diesmal, um zu bleiben.

"Sie waren schrecklich. Männer und Frauen kämpften Seite an Seite! Mit seltsamen Geschützen bewaffnet, in Schiffen aus Stahl, die keine Segel

hatten. Sie konnten Stein gießen, und damit in Tagen gewaltige Festungen bauen, und sie flogen sogar durch die Luft." (Tyreeischer Offizier)

Die Thyrianische Luftflotte patrouillierte mit ihren Panzer-, Bomber- und Trägerluftschiffen über dem Tyreeischen Reich und verhinderte mit Bomben und Flugzeugen die Entwicklung der tyreeischen Militärkraft.

Also, kann man auch sagen: Dekadentes Altreich wird von Barbaren übernommen und renoviert. Später merken die Barbaren, daß sie doch nicht ganz allein das Erbe des Imperiums angetreten haben.

Zur Zeitrechnung

Die Zeitrechnung auf Yarthe ist alles andere als einheitlich.

Es gibt aber zwei große Kalenden, die auf der Welt verstanden werden.

Zum einen den der TIA, welcher seit dem Zeitpunkt der Gründung der Allianz auf den Schwestern zählt.

Demnach würden wir uns im Jahre 1002 TNK befinden (Thyrianischer Neuer Kalender

Als zweites existiert noch der Tyreeische Kalender, der mit der Thronbesteigung des ersten Maraskaisers begann.

Nach diesem wären wir im Jahre 1089 NMI (Nach Marasischer Invasion)

Gerne benutzen feudale Nationen auch die Floskel "im Xten Jahre der Regentschaft von..."

Wir werden hier stets den Thyrianischen (TNK) Kalender verwenden, um einheitlich zu bleiben.

Die Welt heute, über 50 Jahre nach der Rückkehr der Thyrianer:

Wir schreiben das Jahr 1002 TNK.

Zur Zeit herrscht ein wackeliger Frieden zwischen Tyree und der Thyrianischen Insel Allianz.

Die TIA musste ihren Versuch, den Kontinent zu unterwerfen, aufgeben. Dazu sind die Inseln nicht bevölkerungsreich genug. Zu viele thyrianische Männer und Frauen starben in den ersten Kriegsjahren trotz völliger technischer Überlegenheit.

Die TIA beschränkt sich auf die Ausbeutung der Enklave, eines großen Küstengebietes an der Gebirgskette, das sehr reich an Rohstoffen ist. Hier haben sich die Thyrianer hinter Gußsteinforts eingegraben.

Der alte Kaiser von Tyree mußte die Enklave schließlich anerkennen, denn er hatte noch ganz andere Sorgen:

Das Imperium war bereits in einer Zeit der Industrialisierung, als die TIA auftauchte. Die Abgabenlast und die Schinderei wurde in den großen Reichstädten im Norden schließlich zu viel. Zu grausam waren die Stahlbarone mit der Arbeiterschaft umgesprungen. Die Bauern und Fabrikklaven dort stürzten ihre Adeligen und gründeten die Republik Verania.

Die drei Großmächte

Die TIA, eine Inselallianz westlich des Kontinents, in der der technische Fortschritt regiert, und totale Gleichberechtigung herrscht. (Ein wenig wie eine extreme Form der USA um 1920, ohne Prohibition). Zudem hält die TIA die nordwestliche Küstenprovinz Tyrees besetzt.

Das **Kaiserreich von Tyree**, die größte Landmacht auf dem Kontinent, ein feudaler Staat von Adeligen und Leibeigenen. (Ein wenig wie die KuK Monarchie oder das

Zarenreich des frühen 20ten Jahrhunderts.)



Die **Republik von Verania**, der industrialisierte Norden des Kaiserreiches der sich in einer Arbeiter und Bauernrevolution selbstständig gemacht hat. Noch ist aber nicht entschieden wie es nun weitergehen soll. (Ein wenig wie nach der Französischen Revolution.)

Dazu kommen noch

KLEINERE NATIONEN:



Das **Königreich Cramm** im Süden Tyrees, reich an Rohstoffen, und mit einer gewaltigen Handelsmarine ausgestattet, wird von einer wunderschönen Königin regiert.

Die **unabhängigen Fürstentümer**, eine Sammlung von Kleinststaaten, alle mit eigener Regentschaft, Maßen, Währungen usw. Ganz wie Deutschland vor der Reichseinigung 1871, auch technisch. Werden sie von außen bedroht sind sie sich aber ganz schnell einig.

Der **Stadtstaat Instapon**, eine Art Venedig, gelegen zwischen den Fürstentümern und Tyree. Diese jahrtausendealte Stadt, regiert von düsteren Handelspatriarchen, birgt viele Geheimnisse.

Die **Kolonie Querizzia**, ein Gebiet im Osten der Republik Verania, welches eine Besitzung des Kaiserreiches darstellt ist eine Art britisches Indien...

Die **freien Städte des Nordens**. Auf spärlich besiedeltem Gebiet im Osten des Kontinents haben sich einige Kleinststaaten entwickelt. Sie sind relativ zurückgeblieben.

Die **marasischen Reiternomaden** in der großen Einöde in der Mitte des Kontinents. In früheren Jahrhunderten waren sie die Geißel aller angrenzenden Nationen. Heute sind sie dank Revolvergewehr und Panzerypso nur noch ein kleines Ärgernis.



Die Technik auf Yarthe ist weit entwickelt. Es gibt beinahe alles, was es am Anfang des ersten Weltkrieges auf der Erde auch gab.

Manchmal ist man auf Yarthe auch schon weiter, als man es zu dieser Zeit auf der Erde war. Das meiste ist aber vor allem eines: ANDERS.

Das hat einen guten Grund:

Die Nutzung der Elektrizität ist nicht bekannt. Die Wissenschaftler auf Yarthe haben das Phänomen zwar begriffen, doch konnten sie bislang keine sinnvollen Anwendungen finden. Vielleicht, weil alle Forscher bisher vom Blitz erschlagen wurden, die sich mit der Elektrizität beschäftigten? Vom Elektromotor und Dynamo ist man also noch weit entfernt.

Außerdem ist der für uns so herkömmliche Verbrennungsmotor unbekannt.

Man nutzt aber aufwendige mechanische Ölverpuffer für Luftdruckmotoren, die Flugzeuge und Sportwagen antreiben.

Auf anderen Gebieten ist man, wie schon gesagt, weiter als auf der Erde damals. Oder man nutzt die Innovation konsequenter aus. Viele Ideen, die auf der Erde nur müde belächelt wurden, um dann im Kabinett der skurrilen und sinnlosen Erfindungen zu verstauben, haben sich auf Yarthe zum Standard erhoben. Man denke da nur an all die Luftdruckgetriebenen Haushaltsgeräte! Welcher Allianzbürger oder welche reiche Kontinentalhausfrau (na ja, deren Dienerinnen) könnte noch ohne Luftdruckhäcksler, Luftdruckdosenöffner oder Luftdruckstaubsauger seinem Tagwerk nachgehen?

Außerdem weiß man um die Bedeutung der

Hygiene, besonders in Operationssälen und Krankenhäusern.

Die thyrianische Medizin ist sehr weit fortgeschritten.

Dies kommt sicherlich von den vielen seltsamen und potenten Dschungelpflanzen, die auf den Inseln und dem Kontinent gedeihen. In den letzten Jahren entwickelten Wissenschaftler der TIA und der Republik Verania die ersten Druckluft- und Federtriebprothesen. Diese waren eigentlich für Kriegsversehrte entworfen. Doch hört man sogar schon Gerüchte, jemand hätte sie sich als "Verbesserung" angeeignet lassen.

Ebenfalls sehr weit entwickelt ist die Fahrzeugtechnik. Ypsomobile und Schiffe spielen zwar die größte Rolle, doch kann keine Nation mit Fug und Recht behaupten, eine Großmacht zu sein, wenn sie nicht ihren eigenen Luftraum beherrscht. Luftschiffe begeistern jeden.

Was uns gleich zur Waffentechnologie bringt. Sie trieb im Konkurrenzkampf der TIA und des Kaiserreiches von Tyree die erschreckensten

Blüten.

Die 80 Mio. Thyrianer versuchen durch ständige Innovation auf diesem Gebiet ihren Vorsprung vor der guten Milliarde Kontinentalbewohner zu halten. Die TIA beherrschte zum Beispiel mit ihrer Kontrollflotte lange Zeit den Luftraum über dem Kontinent. Was ihnen nicht gefiel, wurde im Bombenhagel zerstört.

Man kann sagen, auf Yarthe sind ALLE Einwohner technikbegeistert und wissenschaftsgläubig!

Wichtigste TSF-spezifische Technik nach Art und in Reihenfolge der Bedeutung:

Antreiben&Bewegen

Brenner (Stirlingmotor), Dampfmaschine, Dampfturbine, Schwungrad, Feder, Eisenbahn, Dampfschiff, Ypsomobil (KFZ), Luftschiff, Tauchboot

Behandeln&Helfen

Sterilisator, Radiumdurchleuchter, Zuchtrogen, mechanische Prothesen

Rechnen&Verwalten

Lochkarten, Differenzmaschine

Kommunizieren&Verschicken

Chemograph (Fotoapparat), Heliograph (Lichttelegraph), Rohrpost, Phonograph,

Produzieren&Erleichtern

Fließband, dampfg. Fabrikation, dampfg. Haushaltsgeräte, Stadtgas, Pneumatik

Recreiren&Verschönern

Automatendiener (vending machines), Theaterprojektor (optische live Abbildung)

Verteidigen&Vernichten

Gewehr, Maschinengewehr, Einheitspatrone, Hinterlader, Giftgas, Flammenwerfer, Dynamitwerfer, Torpedo, Rakete, Panzerweste, Panzerschiff, Panzerypso, Luftschiff, Flugzeug, U-boot

Mystische Wesen

Wollen wir einmal mit dem schwersten der übernatürlichen Themen anfangen, den mystischen Wesen.

Was ist so etwas überhaupt?

Mystische Wesen sind Erscheinungen, die zu manchen Zeiten an bestimmten Orten einfach auftauchen.

Sie scheinen nicht wirklich von Yarthe zu sein, und sie sind meist hochbegabt, was die Magie betrifft.

Sie können guter Gesinnung sein wie die Einhörner, die man manchmal in unberührten Wäldern entdeckt, oder böse wie die Holzfresser, die schon so manches Segelschiff verspeist haben.

Manchmal kann man sich mit diesen Wesen arrangieren, und einige scheinen auch zutraulich zu sein. In den unabhängigen Fürstentümern wird oftmals von Wichteln erzählt, die sich in einem Haus niederlassen und es heimlich in Schuß halten.

Man unterscheidet diese Wesen traditionell in Unheilsbringer, Graue und Lichtlinge.

Magie & Begabung und die Faidin

Magiebegabte Menschen waren schon immer selten. Nur etwa einer von 1000 hat diese Gabe.

Dafür ist Magie äußerst potent.

Besonders die Faidin, die alle begabte Magier sind, basieren ihre ganze Kultur darauf.

Leider wurden die magischen Ströme, welche die Faidin aus der Natur anzapfen, von den ersten Menschen, die in ihr Gebiet kamen, zum versiegen gebracht.

Die Faidin mußten hinter die große Mauer fliehen. Dort lebt die einzige nichtmenschliche Spezies nun schon seit ewigen Zeiten in Frieden.

Wie funktioniert Magie ?

Der Magier "saugt" ein wenig magische Energie aus einem Objekt, um sie mit seinem Spruch zu formen. Dabei muß er sehr vorsichtig sein.



Benutzt er zu viel, dann wird das Objekt in Mitleidenschaft gezogen, und der Magier nimmt auf Dauer psychischen Schaden.

Passiert dies zu oft, verfällt der Magier dem Wahn und wird etwas, das in allen Ländern Yarthes verfolgt wird:

Ein Nekromant!

Nekromanten saugen Objekte stets bis zu dessen Zerfall leer. Sie sind sehr gefährlich, aber meist recht kurzlebig. Da sie häufig wahnsinnig oder verbrannt werden.

Also noch einmal kurz zusammengefasst:

Magie ist selten, sehr gefährlich und ihre Anwender haben meist Probleme mit der Selbstbeherrschung, die sie aufbringen müssen, um die magischen Energien im Zaum zu halten.

Warum die Götter sind...

Diese Frage überlassen wir den Philosophen. Tatsache ist, daß es sie gibt.

Manchmal treten sie über Wunder in Erscheinung, ganz selten sogar einmal persönlich.

Auf dem Kontinent glaubt man entweder an den Einen (in Tyree und Cramm), oder an einen Polytheismus, der auf der großen Weltenschmiede basiert. Die Esse, der Hammer und der Amboß sind dabei von großer Bedeutung. Abschreckbecken, Zange und Blasebalg sind eher untergeordnet.

Die Republik hingegen versucht sich im Atheismus, genauso wie die TIA.

Die Einwohner der Allianz können deshalb auch keine Wunder erwarten.

Bei der großen Flucht auf die Inseln gingen die meisten Adeligen, zu denen auch alle Kleriker und Magier gehörten über Bord. Deshalb findet sich in der TIA auch mit der Begabung für die Magie.

Gläubige sind oftmals auch in der Lage, Wunder zu wirken. Sie müssen aber sehr stark in ihrem Glauben sein.

Leider macht das die meisten potenten Wunderwirker zu eher unangenehmen Zeitgenossen da sie oft fanatisch oder einseitig sind.

Gesellschaft

Nun hast du sicher schon einen groben Eindruck von den Lebensumständen der Menschen auf Yarthe.

Aber selbstverständlich sehen die nicht für alle Bewohner des Kontinents gleich aus:

Da ist zunächst einmal die **TIA**, wo der technische Fortschritt schon am weitesten gediehen ist, und man sich dieser Tatsache auch mit Stolz bewußt ist.

Hier bekommt man für Geld alles, was das Herz begehrt.

Wenn man es irgendwo kaufen kann, dann in der TIA. Geld regiert hier die Welt, aber das kann hier auch jeder verdienen, der sich Mühe gibt.

Männer und Frauen sind strikt gleichberechtigt, Religionen gibt es (fast) nicht, aber jeder kann und soll nach seiner Façon glücklich werden. Ob allerdings die Menschen in den Arbeiterslums, deren Schweiß den großen Luxus der

Industriefamilien erwirtschaftet, glücklich sind, ist eine andere Frage...

Einen besonderen Platz nehmen noch die kleinen dunkelhäutigen Ureinwohner der Inseln ein, die Pyggs. Nach den Gesetzen der TIA können die 120cm großen Pyggs sowohl Ausländer, Bürger oder auch Sklaven sein, je nach Verfassung der Heimatinsel.

Dann gibt es ja noch das **Kaiserreich von Tyree**, auch hier hält man sich für den Nabel der Welt. Nominell hat der Kaiser das Sagen, aber tatsächlich sind es die adeligen Clans, die in dieser Monarchie das Geschick der einfachen Menschen beherrschen. Jeder, der nicht einem dieser Clans angehört, gehört einem dieser Clans (Bitte entschuldige mein Wortspiel). Im großen und ganzen ist die Landwirtschaft vorherrschend, aber einige aufgeschlossene Landbesitzer haben

schon begonnen, mit dem Wohlwollen des Kaisers ihre Leibeigenen in industriellen Betrieben einzusetzen. Von der Gleichberechtigung der Geschlechter hat man hier nur mit Schrecken gehört. Die Maras hielten ihre Frauen ja auch immer im Zelt!

In den **unabhängigen Fürstentümern** (hier UAF genannt) ist das alles noch komplizierter: Jeder der Fürsten, Herzöge, Barone und was

sonst noch regiert, ist eigentlich nur sich selbst verantwortlich und hat somit absolute Macht über seine Untertanen, wenn diese es zulassen. In den Fürstentümern hält man sich für die leuchtenden Bewahrer von Kunst und Kultur, der Fortschritt hat nichts als einen dünnen Schatten in Form eines vereinzelt Luftschiffs vorausgeworfen. Dafür werden hier Traditionen sehr hochgeschätzt, und alles geht im allgemeinen seinen althergebrachten Gang, wie schon im alten Tyria. Das gilt selbstverständlich auch für die untergeordnete, ähmm, behütete Stellung der Frau.



Und nun zum seltsamsten

aller Fälle:

Dem **Königreich Cramm**. Eigentlich ist hier alles ein wenig wie im Kaiserreich Tyree, dem großen Nachbarn und ehemaligen Besitzer des Königreiches. Aber es gibt erstaunlicherweise bei aller Behütung der Frauen hier eine Königin. Sogar eine Dynastie von Königinnen! In der königlichen Familie (und NUR dort) herrscht das Matriarchat.

Technisch hingegen ist man den Allianzern der TIA neuerdings nicht weit hinterher. In ihrer Absicht, das Kaiserreich Tyree zu schwächen, haben sich hier zwei Partner gefunden, und auf diesem Weg kam der technische Fortschritt im Sauseschritt gleichsam auf Doppeldeckerflügeln nach Cramm. Das ließ dann auch die Stellung der Frau nicht unverändert.

Kommen wir nun zum Flair:

Nun ja, die Atmosphäre, man kann es nicht anders sagen, viktorianisch.

So verschieden die Kulturen auch sein mögen, eines ist allen gemeinsam:

Die Dreieinigkeit aus EHRE, TUGEND und WAHRHAFTIGKEIT ist das große Prinzip, nach dem die Bewohner von Yarthie zu leben versuchen.

Dies mag etwas verstockt klingen, aber man will zivilisierter sein als in früherer Zeit. Man bricht ein gegebenes Wort nicht, was immer es kosten mag, man lügt nicht, auch wenn es die Karriere ruiniert, und man schützt die Schwachen. Man fühlt sich verantwortlich für seine Mitmenschen, und man sucht nach der Wahrheit.

Dies alles tut man, weil man weiß, daß es zum Wohl der Menschheit ist, und die eigene Entwicklung als guter Mensch.

Ja, selbst Krieg führt man aus der Überzeugung heraus damit das Schicksal der Mehrheit zu bessern...

Hinzu kommt der Fortschritts- und Technikglaube der die Bevölkerung erfasst hat.



Alle wissen es: Für jedes Problem gibt eine Lösung. Schließlich ist der menschliche Geist die größte Errungenschaft der Evolution!

Der Ansatz an das Leben ist positiv. Die Menschheit ist schon so weit gekommen, und der Weg ist noch lange nicht zu Ende...

Das war eigentlich schon alles, was Du wissen mußt, um die Welt von Thyria Steamfantasy zu begreifen.

Jetzt folgt noch das Unvermeidliche:

Auf den nächsten Seiten lernst Du die wenigen Regeln kennen, die Du für dein Spiel in der Welt von Thyria benötigst. Viel mehr Informationen findest Du im **Kapitel 2, Die Welt**, des Basisbuches.



Die Regeln

von TSF versuchen, genauso wie das Original LIQUID, einen kreativen Spielstil zu fördern.

Du kannst die Regeln Deinem Spiel anpassen. Das hat den Vorteil, daß dich TSF nicht zwingt, auf irgendeine Art und Weise zu spielen.

Wenn Du also den simulativen Rollenspielansatz lieber magst als den heroischen, dann kannst Du selbst dafür sorgen. In diesem Kapitel geben wir Dir alles mit, was für Spieler oder Spielleiter einfach unerläßliches Grundwissen ist.

Der Held eines Spielers, genau wie alle anderen Charaktere, die der Spielleiter verkörpert, wird durch Attribute und Fertigkeiten definiert.

Diese Werte werden mit einem Punktesystem von 1-10 beschrieben. Ein Mensch besitzt fast nie Werte über 5.

Schau Dir einfach einmal das Charakterblatt hinten im Buch an, und Du siehst welche Attribute und Fertigkeiten es so gibt.

Zusätzlich zu diesen Werten besitzt ein jeder Held noch Manapunkte und drei Schicksalspunkte. Mana wird verwendet, um Magie zu wirken oder um einen Würfelwurf zu wiederholen.

Schicksalspunkte kannst du in Notfällen einsetzen, um Übel von den Helden abzuwenden. Wann immer Du einen Schicksalspunkt aus gibst, kannst Du die Realität damit zu Deinen Gunsten beeinflussen. Du schreibst sozusagen gegen den Willen des Spielleiters ein Stück des Drehbuches neu. Dies ist eine sehr mächtige und nützliche Eigenschaft, die der Schicksalspunkt Dir verleiht. Dabei solltest Du bedenken, daß die drei Punkte für die gesamte Laufbahn Deines Helden ausreichen müßen; weg ist weg.

Checks

Das gesamte Spielsystem basiert auf Würfelwürfen, auch Checks genannt. Immer, wenn Dein Held etwas tun möchte, was ungewöhnlich ist und über die Routine hinausgeht, verlangt das nach einem Check. Jeder Check hat eine Chance auf Erfolg oder Misserfolg.

Dafür addierst Du ein für den Check passendes Attribut mit einer Fertigkeit.

Dann würfelst Du einen W10. Bleibt die Zahl auf dem Würfel kleiner oder gleich der errechneten Chance, so hat Dein Held den Check geschafft.

Regel, diese, andere, keine ?

Wenn Du ein erfahrener Rollenspieler bist, und schon lange Dein eigenes Lieblingssystem spielst, dann willst Du vielleicht gar nicht mit unseren Liquid-Regeln spielen.

Schade, wir haben uns wirklich Mühe gegeben. Andererseits gibt es viele Systeme die sich sehr einfach auf Thyria übertragen lassen.

Oder sei doch ganz mutig und versuch eine Spielrunde OHNE REGELN. Wir spielen eine unserer Kampagnen schon seit Jahren so.

Hierzu ein kurzes Beispiel:

Varnas sieht nach wie vor die Tagebauraupe auf sein Ypsomobil zukommen. Er überlegt kurz. Wenn er jetzt im richtigen Moment sein Fahrzeug beiseite bewegen würde, könnte der Angreifer an ihm vorbei in den Canyon stürzen. Dafür, beschließt der Spielleiter, ist ein Check auf Intelligenz und Fahrzeuge nötig. Varnas' Spieler addiert die Werte vom Charakterbogen und erhält so einen Wert von 7. Varnas' Spieler würfelt einen W10 und erhält eine 6. Damit ist der Check gelungen. Varnas bringt im letzten Moment den Brenner seines Ypsomobils wieder unter Kraft, kuppelt ein und tritt das Kraftpedal bis zum Boden. Der sonst so schwerfällige Scoutpanzer macht einen Satz nach vorn, weg aus der Fahrbahn der monströsen Bergbauraupe.

ALSO DIE WICHTIGSTE REGEL BEI LIQUID/TSF:

W10 <= ATTRIBUT+FERTIGKEIT

Wenn du das weißt, kannst du eigentlich auch schon losspielen.

Immer wenn bei einem Check eine Eins gewürfelt wird, folgt ein so genannter Schicksalswurf.

Dies ist ein Check gegen 5, also eine 50/50 Chance.

Gelingt der Check, dann gibt es einen kritischen Erfolg. Es passiert das Bestmögliche, was in der Situation vorstellbar ist. Andersherum ergibt eine 6 und mehr einen Patzer. Also das schlechtestmögliche, was dem Helden widerfahren könnte.

In beiden Fällen ist die Kreativität des Spielleiters gefordert. Was könnte Tolles oder Schreckliches passieren?

Vor allem aber muß es dramatisch sein. Auch hierzu zwei kurze Beispiele:

1. Varnas' Spieler würfelt beim Check eine eins und dann eine drei. Ein KRIT!

Varnas hat den Motor bereits mit der ersten Umdrehung der Kurbel wieder am Laufen. Er überlegt kurz. Wenn er jetzt nur ein bißchen wartet... Gerade als die Bergbauraupe mit ihrer großen Schubschaufel droht, das Ypsomobil in den Canyon zu stürzen, gibt unser Held richtig Vollkraft. Staub wird aufgewirbelt, als die eisernen Räder auf dem Wüstenboden durchdrehen, dann macht das Ypsomobil einen gewaltigen Satz nach vorne! Dem Fahrer der Raupe ist das schiere Entsetzen in sein häßliches Gesicht geschrieben, als er merkt, daß er nicht mehr rechtzeitig bremsen können wird, um sein Fahrzeug vor dem Sturz in den Canyon zu bewahren.

2. Varnas Spieler würfelt beim Check eine eins und dann eine 7. Ein Patzer!

Varnas hat den Motor bereits mit der ersten Umdrehung der Kurbel wieder am Laufen. Er überlegt kurz. Wenn er jetzt nur ein bißchen wartet... Gerade als die Bergbauraupe mit ihrer großen Schubschaufel droht, daß Ypsomobil in den Canyon zu stürzen, gibt unser Held richtig Vollkraft. Nein! Der Brenner geht aus, zuviel Treibstoff war in der Flamme. Der Motor des Ypsomobils stirbt ab. Jetzt gibt es wohl kein entkommen mehr vor dem Gegner...

Auch die in Filmen und Büchern so beliebte gewaltvolle Konfliktlösung ist durch den Check geregelt. Das funktioniert so:

Zuerst würfeln alle Beteiligten, um die Zugreihenfolge (Initiative) festzulegen. Der Held mit den meisten Erfolgen (Punkte auf dem Würfel) agiert zuerst usw. Jeder Protagonist agiert einmal. Er kann laufen, schießen oder eine andere einfache Aktion vollführen. Angriffe werden dabei im Fernkampf über Geschick+Fernwaffen, im Nahkampf über Stärke+Handwaffen geregelt. Der angerichtete Schaden ist bei gelungenem Check genauso groß, wie die Punktzahl auf dem Würfel plus Schadensschritte der benutzten Waffe. Diesen Wert abzüglich seines Verteidigungswert zieht der Getroffene von seinen Trefferpunkten ab. Fallen diese auf Null wird das Opfer bewußtlos.

Die Charaktererschaffung

Ein Held ist die Person, die Du als Spieler in der TSF verkörperst. Dieser Held ist also Deine Verbindung mit dem Spiel und dem Spielleiter. Du hast normalerweise nur einen einzigen Helden, während der Spielleiter eine ganze Reihe von Protagonisten darzustellen hat.

Im Beispielabenteuer, mit dem wir den ersten Teil des Buches beenden, werden Helden gezeigt und auch erklärt, wie man schnellstens einen Protagonisten selber erspinnt.

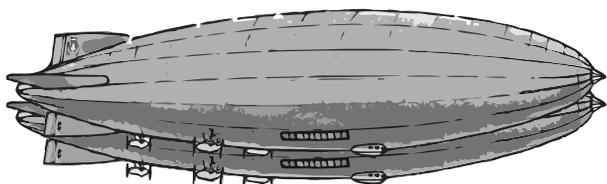
Du kannst Dir aber auch genauere Gedanken über Deinen Helden machen. Daher erklären wir Dir in "**Charaktererschaffung**" sehr genau wie man einen solchen Helden kreiert. Wie man einen Nebendarsteller schnell definiert, erfährst Du hingegen in "**Spielleitung**"

beides im Kapitel 3. Regeln des Basisbuches.

So, jetzt weißt Du wirklich alles, was du brauchst, um Thyria zu spielen und wundervolle Abenteuer voll von Action, Spannung und Romantik zu erleben.

Wir schlagen vor, Du liest jetzt das Beispielabenteuer gründlich durch und lädst Deine Freunde ein, es mit dir zu spielen. So erhältst du den besten Einblick in die Welt der **Thyria Steamfantasy**.

die LUFTSCHIFFREISE



UM WAS GEHT ES?

“Die Luftschiffreise” ist ein typisches Thyria Steamfantasy Abenteuer. Allerdings ist es speziell auf Spieler und Spielleiter abgestimmt, die noch gar keine Erfahrung mit dem System und dem Hintergrund haben.

Wenn Du der Spielleiter sein willst, lies einfach einmal das ganze Abenteuer durch, weiter hinten erfährst Du auch, was alles auf dieser Kreuzfahrt passiert. Wenn Du damit fertig bist, dann schnapp Dir ein paar Spieler und fang an:

“Ihr spielt alle Personen, vorzugsweise Thyrianer, die an einer Inselkreuzfahrt mit dem größten Luftschiff der Allianz teilnehmen. Ihr erinnert euch aus der Einleitung: Die TIA ist die modernste Nation auf Yarthe. Sie sind die Vorreiter der Luftfahrt und eine durch und durch kapitalistische Gemeinschaft von unabhängig regierten tropischen Inseln. Zudem ist die TIA die einzige große Demokratie, Inseln schicken Senatoren in den großen Rat. Sie wurde vor 1000 Jahren von Flüchtlingen aus Tyree gegründet. Stellt es auch ein wenig wie die “Konföderierten Insel-Staaten von tropisch Amerika vor.”

die Helden

Erschaffe dann mit Deinen Spielern ihre Helden. Sollte einem der Spieler nichts einfallen: Kein Problem. Hier ein paar Beispiele, die dir als Spielleiter auch als Nebendarsteller dienen können:

Friz Langhans

Mittlerer Beamter der zentralen Bürokratie der Hauptinsel NeuThyria. Ein Leben lang war er durch seine schüchterne Art und Kleinwüchsigkeit eher benachteiligt. Sein Durchhaltevermögen und seine Loyalität gegenüber seiner Arbeit brachten ihm jedoch den Rang des Unterregierungsrates ein. Nun genießt er die Freuden seiner Pension.

Maxine Schlachter

Ihr Manager hat Maxine auf diese Reise geschickt. Eigentlich ungewöhnlich, denn der große Boxpromoter aus Brandia verschenkt nicht gerne etwas. Aber er scheint einen Narren an Maxines elegantem Stil und ihrer schmetternden Linken gefunden zu haben. Vielleicht will er sie aber auch nur ein wenig gesellschaftsfähig machen. Maxine kommt schließlich aus den Slums der großen Hauptinsel NeuThyria.

Leogald Inselstrand

Warum hat sein Vater ihm nur die Reise geschenkt? Sicherlich, damit er sein Abenteuer mit dieser Ballerina schnell wieder vergisst. Oder sollen es lieber die anderen aus der High Society vergessen? Was solls, auf dieser romantischen Kreuzfahrt gibt es sicherlich viele Frauen, die darauf warten von Leogalds eleganter Manier hoffiert zu werden.

Vera Schollgeber

Ihr Vater, ein reicher Choffeebaron, würde seine hübsche, aber weltfremde, jüngste Tochter doch gerne endlich unter die Haube bekommen. Dafür ist er bereit jeden zu akzeptieren, den sie nach dieser Bräutigamschaureise anschleppt.

Lux List

Auf diesem Luftschiff liegt das Geld nur so auf dem Boden. Man muß nur wissen, wie man es aufhebt. Die Reisekosten hat der Profizocker sich von einem windigen Kredithai geliehen. Aber das Geld hat er bestimmt am ersten Tag schon wieder drin. Glücksspiel mag ja auf der Hauptinsel illegal sein, aber nicht auf diesem Schiff.

Konterlandadmiral Matha Zuckerstrauch

Ganz jung ist sie jetzt nicht mehr, aber immer noch eine eindrucksvolle Erscheinung mit großer “Persönlichkeit”. Auch Matha hofft, wie der Vater von Vera, auf einen Mann. Ihre Militärzeit endet ja im nächsten Sommer. Und wenn man sein Leben lang ein Battalion kommandiert hat, dann will Frau sicherlich nicht allein alt werden.

die LUFTSCHIFFREISE: HELDEN

Sollten diese Anregungen Deinen Spielern nicht reichen, dann laß sie selbst ein wenig nachdenken. Die Helden sollten stimmig in das Abenteuer passen.

Denke einfach an eine der vielen Fernsehserien, die sich mit Kreuzfahrten beschäftigen. Dann stell dir vor, das ganze spielt vor 100 Jahren. Die Leute tragen keine Shorts und Bikinis sondern Kleider und Anzüge. Man ist etwas steifer und höflicher. Dennoch ist es ein Urlaub. Vielleicht ein bisschen so, wie auf einem Raddampfer auf dem Mississippi. Oder, ich sage nur "Titanic".

Der Held in 10 Minuten

Nimm jetzt eines der Heldenprotokolle und schau dir die vordere Seite genau an. Dort ist Platz für viele Hintergrundinformationen, die den Helden betreffen. Wir wollen für dieses Abenteuer aber nicht alles ausfüllen. Natürlich ist es wichtig, wenn jeder Spieler weiß, wie sein Held heißt, woher er kommt, was er mag usw. Es reicht, wenn der Spieler selbst einen ähnlichen Text im Kopf hat, wie die vorangegangenen Kurzbeschreibungen.

Beispiel: Paul will sich einen Helden für das Einführungsabenteuer bauen.

Paul fand die Geschichte von dem kleinen Bürokraten, der sein Leben lang gespart hat, um dann EINMAL eine wirkliche Luxusreise zu erleben, sehr ansprechend. Er stellt sich seinen Helden groß und hager vor. In der Verwaltungslaufbahn mäßig erfolgreich und unverheiratet, kompensiert er sein Privatleben durch seine Mitgliedschaft im Schützenverein. Dort hat er es bereits zum dritten Kassenwart gebracht, und seine Schußleistungen gewannen dem SSC Brandia 892 e.V. bereits eine Silbermedallie im letzten Jahr. Für ein "One-Shot"-Abenteuer, also einen einzelnen Film und keine Serie, wissen wir erst einmal genug von Pauls Helden. Jeder kann sich jetzt schon so ein bißchen vorstellen, was für eine Person Paul zu spielen gedenkt. Ach ja, Paul entscheidet sich dafür, seinen Helden Peter Nähkästner zu nennen. Ein sehr thyrianischer Name, denn die Bewohner der Allianz haben oft Nachnamen mit wirklicher berufsbezeichnender Bedeutung. Das ist ein Erbe der Besiedelungszeit der ersten

Inseln.

Punkte für den Helden

Aus der Regelübersicht wissen wir bereits, daß man jeweils ein Attribut und eine Fertigkeit miteinander addiert und mit einem zehnsseitigen Würfel unter dieser Zahl würfeln muß, damit etwas gelingt.

Nun schauen wir uns die zweite Seite des Heldenbogens an. Hier sind die 9 Attribute und ihre dazugehörigen Fertigkeiten aufgelistet. Damit Paul auch weiß, wie gut sein Held Peter tatsächlich schießen kann, muß er wissen, wie viele Punkte der Held nun wirklich auf Fernkampf und Geschicklichkeit hat. Diese Punkte werden genau wie alle anderen Attributs- und Fertigkeitenspunkte verteilt. Unter den besonderen Fertigkeiten auf dem Bogen ist eine kleine Liste mit Werten. Dort steht:

Charakterpunkte: Attribute 7/6/4 Fertigkeiten 15/12/9
Bonuspunkte 15 (Attribute 5:1 Fertigkeiten 1:1, Sozialstatus. 1:1)

Dies sind die Punktemengen, die Paul seinem Helden in den entsprechenden Kategorien geben darf. Es gibt physische, mentale und soziale Attribute und die dazugehörigen Fertigkeiten. Paul darf sich nun aussuchen, auf welche dieser drei Kategorien er jeweils bei Attributen und bei Fertigkeiten seinen Schwerpunkt legt. Für die Attributkategorien stehen ihm einmal 7, dann 6 und schließlich noch 4 Punkte zur Verfügung, für die Fertigkeiten jeweils 15, 12 und 9 Punkte. Das heißt im Klartext das Paul z.B. Peter mental dominant machen kann, in dem er die 7 Punkte auf Intelligenz, Willenskraft und Wahrnehmung verteilt. (Also die mentalen Attribute. Die 6 dann auf soziale Attribute und die 4 auf die physischen, oder umgekehrt.). Auf der anderen Seite kann er dann seinen Helden physisch geübt gestalten, in dem er die 15 Punkte für die physischen Fertigkeiten ausgibt. (Die 9 Punkte investiert er dann auf soziales und die 12 Punkte in die Mentalen, oder umgekehrt.) Natürlich denkt Paul auch daran, daß sein Beamter höchstens fünf Punkte in jedem Wert besitzen darf.

Am Ende hat jeder Spieler noch 15 Bonuspunkte, mit denen er sich zu dem auf dem Heldenbogen genannten Tauschkurs weitere Attribut- und Fertigkeitenspunkte und Sozialstatus kaufen kann. (Kosten siehe oben)

die LUFTSCHIFFREISE: LOS GEHTS!

Ausrüstung für die Helden

Für dieses Abenteuer wollen wir es mit der Ausrüstung einfach halten. Alles, was der Held mit auf eine Kreuzfahrt nehmen würde, kann er natürlich auch bei sich haben. Laß nicht alles haarklein aufschreiben, das ist gar nicht nötig. Im Notfall hat immer noch der Spielleiter das letzte Wort. Benutze Deinem gesunden Menschenverstand!

Ein wenig Wissen über Luftschiffe

Da Thyrianer damit aufwachsen, daß Luftschiffe ein ganz normaler Teil des möglichen Transportangebotes sind, werden wir Dir und Deinen Helden noch ein wenig über Luftschiffe erklären. Luftschiffreisen sind teuer, man muß mindestens fünf mal so viel für eine Luftschiffreise zahlen wie für eine entsprechende Fortbewegung mit dem Luxusdampfer. Die Reise mit dem fliegenden Schiff ist also LUXUS. Dennoch verkehren Hunderte von zivilen und militärischen Schiffen am Himmel der Allianz. Alle großen Schiffe sind starr konstruiert. Das heißt, sie enthalten Traggasblasen mit Helium in einem zigarren bis melonenförmigen Gerippe aus Aluminiumträgern.

Im Rumpf oder unter dem Schiff in Gondeln befinden sich dann Maschinenanlagen, wie große Luftdruckmotoren, und Steuerungseinrichtungen mit Differenzmaschinen (zur Trimmkontrolle sehr wichtig!), sowie Passagierkabinen und Laderäume.

Die Inneneinrichtung ist stets äußerst leicht. So sind Stühle, Tische und sogar der Flügel im Salon aus Alu-rohr und wiegen wenige hundert Gramm. Die "Wände" der Kabinen sind bemalte Stoffbahnen, nur die Aussenkabinen haben richtige Wände aus wenige Millimeter dünnem Aluminium.

Ein modernes Passagierluftschiff kann oftmals über hundert Personen in adäquatem Luxus transportieren. Der neueste Schrei sind Luftschiffreisen zum Vergnügen, wie eine Seekreuzfahrt, nur in der Luft. Die Schiffe, die hierfür gebaut werden, sind meist für wenige Passagiere, dafür aber sehr komfortabel eingerichtet. Auf der "Allianz", dem Schiff dieses Abenteuers, sind nur wenige Kabinen, dafür sind diese wie in einem normalen Hotel eingerichtet.

AUF INS ABENTEUER

"Ein herrlicher Sonntag. Der Ypsomobilbus fährt euch hinaus auf das große Flugfeld von NeuThyria. Es sind nur wenige der großen Luftschiffe angedockt, und jedes einzelne läßt den großen Bus wie ein Spielzeug wirken. Ihr fahrt vorbei an einem der großen Höhenbomberluftschiffe mit ihren schwarzen Unterseiten, und da links: einer der mächtigen Flugzeugträger schwebt gerade herein! Die Macht der Allianz liegt in der Luft! Das herrlichste Bild gibt aber das Schiff ab, auf dem ihr die nächsten zwei Wochen eurer verdienten Freizeit verbringen werdet: Die "Allianz", das größte Passagierschiff aller Zeiten. Dabei ist es nur für wenige (sehr gut betuchte) Passagiere gebaut, die es in seinem Doppelrumpf über die schönsten Inseln der Allianz trägt. Unter dem gewaltigen Koloss angekommen, verlasst ihr den Bus. Eure Koffer werden bereits von einigen Gepäckträgern ausgeladen. Ein Pygg müht sich mit einem großen Überseekoffer ab..."



die LUFTSCHIFFREISE: AN BORD!

Auf dem Schiff sind die Helden erst einmal von der Großzügigkeit der Räumlichkeiten und dem freundlichen Benehmen aller Besatzungsmitglieder in ihren Bann geschlagen. Vom jungen hübschen ersten Offizier werden alle Gäste am Ende der Gangway in Empfang genommen und eingeeckelt. Dann zeigt ihnen ein Steward den Weg zu ihren Kabinen, wo auch die Gepäckstücke ankommen werden.

Es ist gut "1000" Bordszeit. Der Abflug ist für 1030 angesetzt. Die Helden können entweder auf ihr Gepäck warten, oder sich schon mal ein wenig auf dem Schiff umsehen.

Beim Ablegen ist es aber üblich, an einem der Promenadenfenster zu stehen und zu winken oder Luftschlangen nach unten zu werfen. Spätestens danach schauen sich die meisten Passagiere die drei Passagierdecks des Doppelrumpfes einmal genauer an.

Hier eine Schiffsbeschreibung zum Plan auf der gegenüberliegenden Seite:

Das Unterdeck (Backbordseite):

A: Dies ist die große Treppe, die per Seilwinde nach unten gelassen werden kann, um bei ruhigem Wetter Passagiere ein- und aussteigen zu lassen. Um Windbewegungen auszugleichen, hat sie Kugelräder am unteren Ende. Der obere, feste Teil der Aluminiumkonstruktion verbindet das Unter- mit dem Hauptdeck

B: Vorratsräume und Küche. Hier werden Nahrungsmittel und Getränke für das Restaurant zubereitet. Der Nebenraum ist voll mit Aluminiumkisten die fein säuberlich aufgestapelt sind. Ein kleiner Lastenaufzug führt direkt in die Servierkammer des Restaurants auf dem Hauptdeck.

C: Die sanitären Anlagen für alle Passagiere und die Offiziere des Schiffs. Es gibt vier Waschräume mit Waschbecken und Dusche und 4 Toiletten.

Das Unterdeck (Steuerbordseite):

D: In diesem Raum befinden sich 4 große Schränke. In diesen bewahren die einfachen Stewards, Servierer und Spielgeber ihr Hab und Gut auf. Mehrere Schlafsäcke liegen auf Bastmatten zwischen den Schränken.

E: Die Kapitänsdoppelkabine. Nach thyrianischem Luftrecht besitzt jeder der Rümpfe einen eigenen Kapitän. Hier teilen sie sich in ihrer luxuriösen Doppelkabine den Wohnraum.

F: In den anderen Kabinen hinter der Kapitänskajüte sind die restlichen Offiziere untergebracht: Rechts der Erste und Zweite Offizier, in der Viererkajüte der Chefmaschinist,

der Bordmeteorologe, der Bordarzt und der Differenzmaschineningenieur.

Das Hauptdeck:

A: Hier führen Aluminiumgittertreppen sowohl nach unten zum Unterdeck als auch, gewandelt, zum Oberdeck.

B: Dies sind die Standard-Erste-Klasse-Kabinen. Ein Etagenbett für 2 Personen, ein Tisch ein Platz für dem Schrankkoffer und ein Geschenkkorb auf dem Bett.

C: Die Luxuskabinen und am Ende des Ganges die Hochzeitssuite. Hier können die Passagiere nebeneinander schlafen, und die Einrichtung ist aus feinstem Holz und nicht aus Aluminium. Zudem besitzen die Kabinen herrliche Ausguckfenster aus Algaeplast.

D: Das Restaurant bietet jede gängige teure Speise, die in der Allianz so verzehrt wird, also Algen-Kokos-Meeresfruchtgerichte in allen Kombinationen. Besonders beliebt sind natürlich die Fensterplätze. Geöffnet von 1200-0000

E: Im Bistro kann man sich kennen lernen, einen Snack nehmen und eine der über 70 Sorten Tee und Choffee testen.

F: Die Tanzbar "zum Tintenfisch" ist speziell isoliert, so daß hier auch geraucht werden darf. Ein spezielles Filtersystem hält dabei die Luft rein. Das hat nichts mit der Feuergefährlichkeit sondern mit dem Geruch zu tun.

G: Die Eigner-Suite. Klaus Linksruder, der Vorstandsvorsitzende der TILAG, hat hier alles nach seinen Wünschen mit exotischen Fellen dekorieren lassen. Besonders bemerkenswert ist der große Whirlpool aus Marmor. Die Bettischen im Wohnzimmer dienen der komfortablen Unterbringung der Leibdienerschaft.

Das Oberdeck:

Nach oben hin bereits durch die Traggaszellen abgegrenzt, gibt es eine Art Gewölbehimmel.

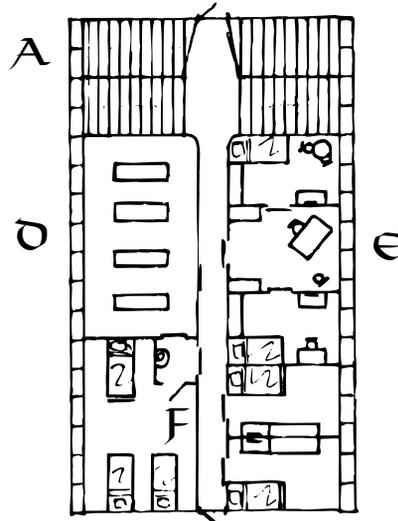
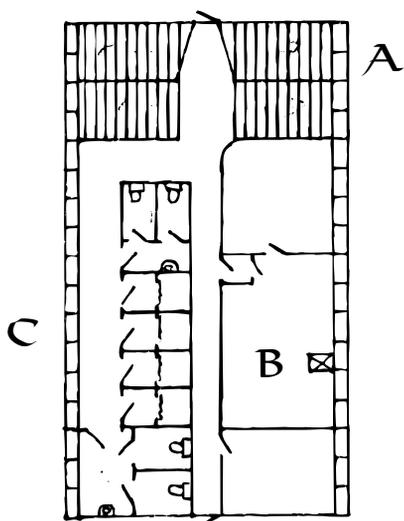
A: Mechanische Banditen, ein Roulette und ein Kartentisch sorgen für Geld in den Kassen der TILAG.

B: Auf dem Spielfeld können verschiedene Ball-& Schlägerspiele veranstaltet werden. Am beliebtesten ist Federball. Das Spielfeld ist mit Netzen vom Rest des Raumes getrennt.

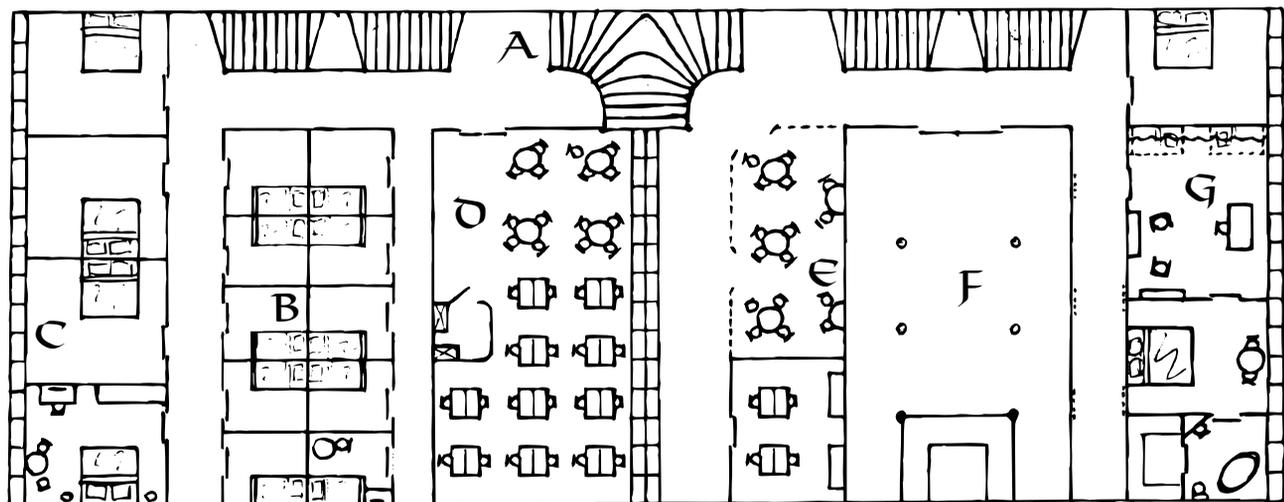
C: Die Bar, hier werden wilde Drinks auf akrobatisch Art serviert. Die Barkeeper sind nicht nur gut, sie sehen auch gut aus.

D: Diese Fläche ist für große Bälle und der gleichen freigehalten. Manchmal wird hier auch ein Shuffleboardspiel aufgebaut.

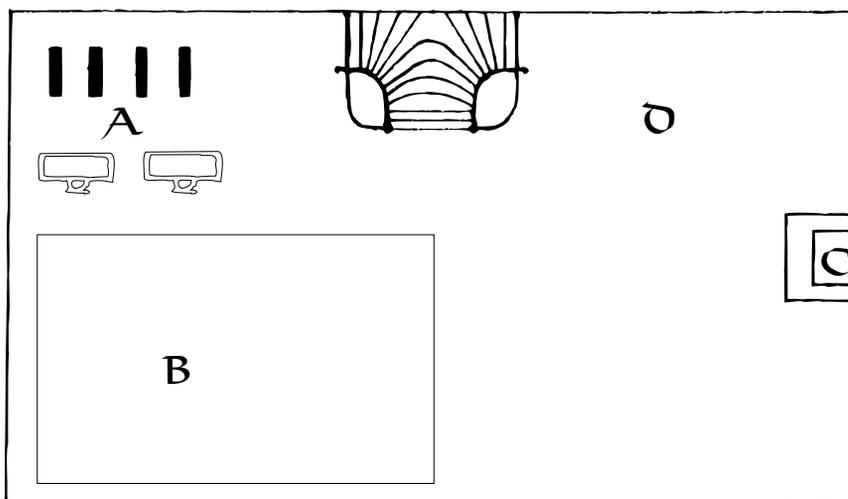
Die Luftschiffreise: DER PLAN



UNTERDECK



HAUPTDECK



OBERDECK

TAGESABLAUF AUF DEM SCHIFF

DER BORDALLTAG

Zwar ist durch die Tragfähigkeit der "Allianz" der Innenausbau des Schiffes sehr verschwenderisch, dennoch kann man die Kabinennachbarn hören, sollten sie laut schnarchen oder bis spät nachts seltsame Dinge in ihren Kabinen tun. Sind Helden in benachbarten Kabinen, so hören sie sich auch gegenseitig.

Nachdem die Helden ihre Umgebung erkundet haben, und das Schiff abgeflogen ist, sollten sie sich zu ihren Kabinen begeben.

Dabei gibt es schon eine tolle Möglichkeit, die Helden aneinander zu bringen. Belege eine der Kabinen (am Besten die Eigensuite) doppelt. Beide Helden haben zwar korrekte Fahrkarten, aber nur einer ist auf der Passagierliste. Allerdings steht dort "...mit Begleitung".

Natürlich sind auch alle anderen Kabinen voll, und den beiden Helden bleibt nichts anderes übrig, als sich zum Aufenthalt zu arrangieren. Sonst quartiere am besten Helden in benachbarte Kabinen.

Nachdem die ersten Minuten des Abfluges mit winkenden Zuschauern, geworfenen Luftschlangen und der obligatorischen Kappelle vorbei sind, können die Probleme mit den Kabinen anfangen. Die Besatzung ist natürlich die ganze Zeit äußerst höflich und zuvorkommend. Aber was kann man schon tun? Gar nichts. Es sei denn, die betroffenen Personen sind so wichtig, daß die Kapitänss oder 1-O-Kajüte für den Helden freigemacht wird. Dazu müßte es aber mindestens ein Held mit Sozialstatus 5 sein.

Wenn die Kabinenlage geklärt ist, und alle Helden die Möglichkeit hatten, die Umgebung zu erkunden, dann fängt der (geregelt) Bordalltag an:

Schlafen, Aufstehen, Essen, Reden, Essen, Spielen, Essen und Schlafen.

Lass die Helden sich näher kennen lernen und gib ihnen ein wenig (Spiel)zeit, um die

einzigartige Atmosphäre an Bord des Schiffes zu verinnerlichen.

Schließlich ist dies DAS Kreuzfahrtschiff der Allianz (und damit der ganzen Welt).

Der Service ist grandios, die Ausstattung vorzüglich und die Unterhaltungsmöglichkeiten grenzenlos. Zudem wird es ab dem zweiten Tag ein Touristikprogramm geben, schließlich werden alle schönen Inseln der Thyrianischen Insel Allianz angeflogen.

Um den Helden aber auch den Alltag etwas spannender zu machen, können einige Kleinigkeiten passieren:

- 1. Die Koffer der Helden werden untereinander vertauscht da sie sich sehr ähnlich sahen; plötzlich hat der Stahlbaron ein Damenkorsett statt dem Frack im Gepäck.**
- 2. Der große Hummer für das Kapitänsdiner ist entkommen und versteckt sich in einer Kabine unter dem Bett eines der Helden.**
- 3. Man stolpert im Gang übereinander, z.B. weil jemand hinter der Ecke den Schuh binden muß.**
- 4. Langweilt sich einer der Helden, wird er von einem freundlichen Steward auch auf die Rasenpolospielfläche und die Tontaubenschießanlage oben auf dem Luftschiff aufmerksam gemacht.**

Auf jeden Fall sollen die Helden etwas Zeit haben, das Schiff und die Passagiere kennen zu lernen und ihre Fahrt zu genießen.

Folgend findest Du zwei nützliche Listen für Dich als Spielleiter:
Eine komplette Passagierliste und einen Veranstaltungsplan für die Reise.

PASSAGIERE

Es gibt 32 Betten auf dem Schiff, davon 10 Kabinen erster Klasse mit Etagenbett und fünf Luxuskabinen mit Doppelbett, und schließlich noch die Eignersuite mit einem Doppelbett.

Neben den Helden sind auf diesem Flug noch folgende interessante Personen an Bord.

Geordnet werden sie nach Kabinen oder Aufgaben. Dabei gehen wir wie folgt vor:

Name

körperliche Eigenschaften

geistige Eigenschaften

Signatur

sonstiges

Die LUXUS KLASSE

Ronbar Echsschnapp
 Industrietycoon
 dick, schwitzig
 freundlich und angestrengt
 "Puh, das treibt ja förmlich den Schweiß!"
 Sehr sehr reich
 &
 Mera Echsschnapp
 Ehefrau
 ältlich, hager
 zurückhaltend, mißtrauisch
 "Mit IHNEN muß ich mich nicht abgeben."
 Sehr sehr arrogant

Merit Lanzer
 General a.D.
 stämmig, dominant
 herrisch, dominant
 "Harald!, Ich habe doch gesagt..."
 Führungsperson
 &
 Harald Lanzer
 Ehemann
 gut aussehend, alt
 unterwürfig, gefasst
 "Ja, liebste..."
 Befehlsempfänger

Anette Meier
 Lottogewinner
 hübsch, schwarzhaarig
 charmant, vorwitzig
 "Schau mal Lisa der da..."
 kleines Biest



&
 Lisa Sternenschau
 Lottogewinner
 hübsch, blond,
 charmant, schüchtern
 "O..."
 jung und unschuldig

Die ERSTE KLASSE

Peter Dachdecker
 Beamter a.D.
 mittelmäßig, gepflegt
 intelligent, ruhig
 "Hah..endlich mal entspannen..."
 Durchschnittsbürger
 &
 Marian Dachdecker
 Beamtin
 mittelmäßig, mittelalt
 intelligent, extrovertiert
 "Mein Mann weiß schon was gut ist..."
 Durchschnittsbürgerin

Geort Meertang
 Vielflieger
 braunhaarig, Seitenscheitel
 gelassen, schläfrig
 "Das ist meine 34. Kreuzfahrt"
 Junggebliebener
 &
 Anua Hinterbeil
 Mätresse
 zu jung, brünette
 aufgeregt, kindisch
 "Aber meine Herr, mit 16 denkt man noch nicht an sowas"
 Straßengöre

Tyrus Scheepemaker
 Industrieerbe
 jung, gut angezogen
 gelangweilt, freundlich
 "Wenn sie meinen, ich setze dagegen..."
 Dilletant

Ludowig Obmann
 reisender Richter
 mittelgroß, grauhaarig
 unauffällig, aufmerksam
 "Ah, interessant, erzählen sie mir doch mehr."
 helfende Hand
 &
 Karl Spähbaum
 Assistent
 schlacksig, hüpfender Kehlkopf
 bemüht, tolpatschich
 "Das kann ich doch erledigen, uupss..."
 Helfer des guten Samariters

PASSAGIERE UND BESATZUNG

Stefania von Salm
Sängerin
überirdisch schön, lieblich
überzeugt, willensstark
"ICH DENKE das geht so."
Star (mit Allüren)

&
Race
Pyggzofe
hübsch, flink
servil, willensstark
"WENN MAM SO SAGEN..."
Dienerin (mit Allüren)

Gerda Kaisertod
Reiseoma
dicklich, freundlich
redet viel, schenkt Bonbons
"Ja, daamaaallsss..."
liebe Oma
&
Luxia Dorfstamm
Reiseoma
dürr, gebückt
redet viel, ist gehässig
"Ja, daamaaallsss...als alles
besser war"
gemeine Oma

Pyet Knochenschädel
Pyggentleman
schlank, drahtig
gerissen, höflich
"Meine Damen und Herren..."
ein Bild von einem Pygg



DIE BESATZUNG FÜRS SCHIFF

Werner und Paul Eisenschmied
Kapitäne
Zwillinge, kräftig, willensstark
ruhig, beherrscht
"Meine Damen und Herren, es besteht kein Grund zur
Panik"
Disziplinfanatiker

Riesa Reiter
Erster Offizier
ruhig, sicher
lautstark, willensstark
"SIE HABEN ja gehör,t was der Käpt'n gesagt hat!"
Sidekick

Gutt Gutmann
Zahlmeister&Zweiter Offizier
dicklich, langsam
entspannt, langsam
"Ja, Eile mit Weile, ich schau später in die Deckliste..."
Mr. Average mit Alkoholproblem

Gustavo Tintenfisch
Bordarzt
schlank und grauhaarig, älter
Baggerer, charmant
"Natürlich untersuche ich sie gerne...nocheinmal...bei
einer Flasche Champus?"

Adelbart Armenspeis
Chefingenieur
kräftig, makellos
fokussiert, technisch versiert
"Die Maschinen vertragen nicht mehr..."

+50 Luftmänner für verschiedene Bordaufgaben

FÜR DIE PASSAGIERE

Kolonia Kelterer
Decksoffizier
jung, überdynamisch
klug, überfordert
"Wenn ich behilflich sein kann, einer der Stewards wird
sich sofort darum kümmern."
Mädchen für alles

Harry, Franz
Chefstewards
mittelalt, unauffällig gutaussehend
ruhig, arbeitsscheu
"Wenn ich behilflich sein kann, T.... wird sich sofort
darum kümmern."
Faulpelze

Theo, Tabsi, Tiru, Tazni, Taba, Tom, Tangu, Tiz, Tropo,
Tingo und Tuni
Pyggstewards
klein, flink
freundlich, überarbeitet
"Wie kann ich dienen...?"
geschundene Lehrlinge

Paul Breit
Koch
dick, aufbrausend
lautstark, freundlich
"Wo ist dieser verdammte Hummer?!..Harald, meine
Bratpfanne!"
Starkoch

Harald Schmal
Küchenjunge
dünn, zusammenzuckend
leise, freundlich
"Oh ich sag T... er soll noch Gemüse holen"
mittelmäßiger Azubi

Calista, Lea, Rita, Marta, Tia und Xena
Im Oberdeck
gut aussehend, offenherzig
freundlich, zuvorkommend
"Was immer sie wünschen..."
zweifelhaft

VERANSTALTUNGSKALENDER

Im folgenden wird aufgeführt,
das Programm der Reise:

1. Tag
1200 Abflug
1800 festliche Begrüßung durch den Kapitän und Diner
2. Tag
0900 Frühstücksbuffet
1200 Mittagsaktivitäten: Sport, Spiel
1400 Mittagessen
1600 Tanzstunde
2000 Abenddiner mit anschließendem Tanz
3. Tag
0900 Frühstücksbuffet
1200 Mittagsaktivitäten: Sport, Spiel,
1400 Mittagessen, Überflug des berühmten Mirimiri-
Atolls
1600 Tanzstunde
2000 Abenddiner mit anschließendem Tanz
4. Tag
0800 Frühstücksbuffet
0900 Ankunft auf Malpora, der berühmten
Pyggkultstätte.
1600 Abflug und Ruhezeit
2100 Abendiner
5. Tag
0900 Frühstücksbuffet
1200 Mittagsaktivitäten: Sport, Spiel, Spannung
1400 Mittagessen
1600 Tanzstunde
2000 Abenddiner mit anschließendem Tanz
6. Tag
0900 Frühstücksbuffet
1200 Mittagsaktivitäten: Hochseefischen im Tiefflug
1400 Mittagessen
1600 Tanzstunde
2000 Abenddiner mit anschließendem Tanz
7. Tag
0900 Frühstücksbuffet
1200 Mittagsaktivitäten: Sport, Spiel,
1400 Mittagessen
1600 Tanzstunde
2000 Abenddiner mit anschließendem Maskenball
8. Tag
0900 Frühstücksbuffet
1200 Mittagsaktivitäten: Sport, Spiel,
1300 Besichtigung der Makrelenfelsen
2000 Abenddiner mit anschließendem Tanz
9. Tag
0900 Frühstücksbuffet
1200 Mittagsaktivitäten: Sport, Spiel,
1400 Mittagessen
1600 Tanzstunde

2000 Abenddiner mit anschließendem Tanz

10. Tag
1000 Landung auf Neu Lilienwald
1200 Stadtführung und Mittagessen mit örtlichen
Spezialitäten
1700 Zurück an Bord
2000 Abenddiner mit anschließendem Tanz

11. Tag
0900 Frühstücksbuffet
1200 Mittagsaktivitäten: Sport, Spiel,
1400 Anflug und Landung auf Appilia
1600 Besuch der großen Bootsregatta
2300 Snack an Bord

12. Tag
0900 Frühstücksbuffet
1200 Shopping auf Brandia
1400 Mittagessen in der Innenstadt
2300 Snack an Bord

13. Tag
0900 Frühstücksbuffet
1200 Mittagsaktivitäten: Sport, Spiel,
1400 Mittagessen
1600 Tanzstunde
2000 großes Abschluß-Gala-Diner

14. Tag
0900 Frühstücksbuffet
1200 Mittagsaktivitäten: Sport, Spiel,
1400 Mittagessen
1600 Ankunft auf NeuThyria, Verlassen des
Schiffes

Dieser Plan hier dient vor allem dem
Spielleiter. So kannst Du Dir selbst einen
Überblick über den geplanten Verlauf der LS-
Kreuzfahrt machen. Wichtig ist es, daß die
Helden sich ein wenig unter das Volk mischen,
um die anderen Passagiere und die Besatzung
kennen zu lernen. Laß sie eine Weile
miteinander agieren und spiele einige
gesellschaftliche Situationen mit den NPCs
aus:

1. Eine Dame oder ein Herr interessiert sich für einen der Helden. Besonders der Schiffsarzt ist hinter weiblichen Helden her.
2. Einer der Reiseomas versucht den Helden mit dem schlechtesten Ruf unter ihre Fittiche zu nehmen.
3. Abends finden stets Kartenspiele im kleinen Kreis statt. Lade einen der Helden dazu ein.
4. Es kommt zum Streit und anschließendem Tontaubenschießduell mit dem jungen Scheepemaker.

Das wirkliche Abenteuer passiert ab dem
vierten Tag. Von da läuft alles etwas anders.
Wie? Das erfährst du auf der nächsten Seite.

DAS TATSÄCHLICHE GESCHEHEN

AM VIERTEN TAG

Der vierte Tag scheint wie jeder andere Tag im gemächlichen Kreuzfahrtalltag zu sein. Doch nein! Heute gibt es einen Ausflug. Das Luftschiff landet in der Buch einer kleinen Vulkaninsel und macht an einem Ankermast fest. Mit Booten werden die Passagiere zu einem Steg gebracht.

Ein kleines Pyggdorf befindet sich dort am Strand, viele Eingeborene erwarten die Passagiere mit Musik, Tanz und Blumengirlanden. Die große Kultstätte Malpora wartet auf die Helden!

Sie werden einen Tag lang scharfkantige Vulkanfelsen besteigen, sich von einem radebrechenden Reiseführer die vieltausendjährige Geschichte der Jungfrauenopfer anhören um schließlich auf dem Weg zurück zum Luftschiff an Buden mit pyggschen Kunsthandwerk vorbeigelotst zu werden.

Also ein Tag voller wunder Füße, abgekauter Ohren und geschrumpfter Köpfe...

Wenn die Touristen dann, behängt mit Blumengirlanden und bepackt mit pyggschem Nippes, wieder an Bord gehen, scheint alles wie gehabt. Auch das Abenddiner wirkt ganz normal. Nur, wo ist der Kapitän? Und sein erster Offizier fehlt auch. Eigentlich wechselten sich die beiden Offiziere stets beim Diner ab. Fragen die Helden einen der Stewards, die das Essen servieren, so werden diese sagen:

”Es wird ein Sturm erwartet...Die ganze Besatzung ist in Alarmbereitschaft.”

DIE ENTFÜHRUNG

Während der Inseltour haben mehrere Pyggs, die

auf der Insel arbeiten, die Besatzung des Luftschiffes überwältigt und als Geiseln genommen. Die Passagiere merken von dieser Aktion bis nach dem Diner nichts. Dann kommen mehrere Pyggstewards und bitten die Passagiere, in den Spielsalon zu kommen, da der Kapitän angesichts eines drohenden Sturmes eine Rede halten möchte.

Die Helden sollten irgendwie Lunte riechen (wenn sie nicht ZU BLIND sind). Also verkoppele die Zeit des an-Bord-Zurückkehrens bis zur “Rede” mit einigen Wahrnehmung+Aufmerksamkeit-Checks. Sollten diese bestanden werden, dann wirf den Helden jeweils folgende Informationen zu:

1. An Bord gehen:
“Herr Knochenschädel wirkt nervös.”

2. An Bord und beim Diner:
“Die Stewards wirken nervös.”

3. Diner 2:
“Herr Knochenschädel ist nicht im Raum.”

Wenn also die Helden ebenfalls nervös geworden sind, wollen sie vielleicht einmal nach dem Rechten sehen.

Hier mußt Du als Spielleiter ein wenig tricksen. Die Hauptsache ist, daß die Bedrohung sich allmählich aufbaut. Sollte ein Held nach der Besatzung Ausschau halten wollen, dann fällt auf, daß bis auf die Stewards niemand im Dienst oder gar in seiner Kabine ist.

Die Entführer:

19 Pyggs unter Führung von Herrn Knochenschädel haben das Luftschiff in ihre Gewalt gebracht. Alle besitzen einen Angriffswert von 6, eine Verteidigung von 4, eine Initiative von 7 und vier Trefferpunkte. An Waffen tragen sie folgendes:

Pyggs aus Malpora:

4 RWF Siedlerfreund, 8-schüssige Gewehre mit Revolverkammer (Schadenschritt 3)
2 RWF mili. Revolverkarabiner, 25-schüssige Selbstspanner (Schadenschritt 3, 3 Schuß pro Kamprunde)
1 abgesägte Jagdbüchse Raptor 25mm Schrot, 4-schüssig, (Schadenschritt 10)
4 Macheten (Schadenschritt 4)
1 Speer (Schadenschritt 2)

Herr Knochenschädel trägt zwei Weber Selbstspannrevolver mit zusammen 12 Schuss (Schadenschritt 3, 3 Schuß pro Kampfrunde)

hinzu kommen die

7 Stewards, die mit 4-schüssigen crammonischen Reformpistolen (4 Läufe übereinander) bewaffnet sind (Schadensstufe 2)

DAS TATSÄCHLICHE GESCHEHEN 2

Da für finden sich aber in den Kabinen Indizien eines übereilten Aufbruchs, wie z.B. halbgeessene Mahlzeiten und ungemachte Betten.

Wenn die Helden jetzt im Schiff nach der Besatzung suchen wollen, dann ist an den Übergängen in den Rumpf und zur Brücke stets zufällig ein Steward anwesend, der sie zurückhalten will. Bei Fragen nach den Chefstewards sind diese beiden natürlich auch immer gerade "höchst beschäftigt".

Spätestens jetzt sollten die Helden sehr nervös sein. Du kannst auch noch seltsame Geräusche im Rumpf angeben, um die Dramatik weiter zu steigern.

Auf jeden Fall werden die Passagiere, die natürlich alle bereitwillig zu der Ansprache des Kapitäns ins Casino gehen, dort eine Überraschung vorfinden.

Wilde Pyggs, bis an die Zähne bewaffnet, die die Passagiere gefangen nehmen...

DER GENAUE ABLAUF DER ENTFÜHRUNG

Jetzt ist die Besatzung also von den Pyggs gefangen, und die Helden sind vielleicht selbst im Casino bedroht.

Dort erscheint dann auch der Kapitän an der Seite von Herrn Knochenschädel, in Begleitung zweier Pyggs mit Schnellfeuerkarabinern. Die Passagiere sind außer sich und völlig verängstigt. Schließlich ist ja niemand an Bord bewaffnet. Sehr ruhig werden die Passagiere von den Pyggs

auf das Spielfeld gebracht und in Schach gehalten.

Wenn Ruhe in die Menge eingekehrt ist, dann wird Herr Knochenschädel die Worte sagen, die im Mittelkasten unter Punkt 1 angeführt sind.

Einer der Helden oder auch ein anderer Passagier wird sicherlich nach dem genauen Hintergrund fragen. Bereitwillig gibt Herr Knochenschädel unter Punkt 2 Auskunft.

Spontan wird der junge Erbe etwas bleich.

Als letztes wird jemand anders sicherlich auch erfahren wollen, was nun passiert => Punkt 3.

Einige der mutigeren Passagiere fangen an zu protestieren und zu argumentieren. Herr Knochenschädel sorgt aber schnellstens für Ruhe, in dem er dem jungen Scheepemaker ins Bein schießt.

WIE ES NUN WEITER GEHT

Irgendwann werden die Helden agieren müssen. Sonst passiert genau das, was Herr Knochenschädel angekündigt hat. Natürlich

gibt es mehrere Möglichkeiten, die Situation zum Guten zu wenden. Wenn die Helden aber versagen, und das Problem nicht selbst lösen, dann wird nach dem Sturz des ersten Passagiers ein Enterkommando der Luftmarine dem Spuk ein blutiges Ende setzen.

1. Warum die Entführung passiert:

"Meine Damen und Herren, der Infamei muß ein Ende bereitet werden. Es geht nicht an, daß sich ein großes Unternehmen über die Gesetze stellen kann, und wenn es noch so viele Senatoren kauft. Die freien Bürger pyggschen Ursprungs der Inseln Flavo, Saplo und Nigon protestieren gegen die Besetzung durch die Scheepemaker Werke. Uns blieb keine Wahl, als zu handeln."

2. Was ist auf den drei Pygginseln genau passiert:

"Unsere drei Inseln sollten im nächsten Monat in die Allianz aufgenommen werden. Es fehlte nur noch die Bestätigung des Inselrates, eine Formsache."

Der Scheepemakerkonzern sorgte aber dafür, daß er die Rechte an den drei günstig gelegenen Eilanden erhielt, um zwischen den Inseln eine große, giftige und stinkende Algenzuchtanlage bauen zu können. Mein Volk soll versklavt werden!"

3. Was geschieht nun?

"Um auf unser Problem aufmerksam zu machen, werden wir zurück nach NeuThyria fliegen, und dort jede Stunde einen von Ihnen über Bord werfen, bis der Inselrat unser Anliegen anhört. Und sollten sie nicht hören, stürzen wir das Schiff auf den Regierungspalast."

WAS DIE HELDEN TUN KÖNNEN...

1. Die Pyggs überzeugen, daß Gewalt nicht die Lösung ist.

Zum Beispiel könnte man ihnen erklären, daß ein Mord an solch hochgestellten Persönlichkeiten wie den Passagieren nur noch mehr Animosität erzeugen könnte. Schafft einer der Helden einen Empathie+Überzeugen-Wurf, dann kann er sich zumindest den Entführern annähern und versuchen, ihr Vertrauen zu gewinnen.

2. Die Pyggs überwältigen: Natürlich sollte dies passieren, bevor die Pyggs die Passagiere im Casino gefangenhalten, denn es kommt sicherlich zu einer Schiesserei.

Waffen können die Helden an folgenden Stellen finden:

Stahlschrank im Kapitänszimmer:

1 Weber Faustbär Selbstspann-Revolver mit Schrotladungen (6 Schuß, Schadensstufe 4) und 15 Extraschuß

Schublade im Schreibtisch des ersten Offiziers:

1 Zuverlässig Selbstspannrevolver mit 5 Schuß (Schadensstufe 3)

In der Küche:

Mehrere große Küchenmesser (Schadensstufe 2)

Beim Doktor in der Kabine:

Spritzen und Katheter (Schadensstufe 1) und Chloroform (Bei festem Kontakt mit den

Atemwegen: Wurf gegen

Willenskraft+Überleben, sonst ist man betäubt)

Im Laderaum hinter den Passagierkabinen:

(steht beim Zahlmeister in der Transportliste)

4 Weizheimer Duellpistolen (je 1 Schuß

Steinschloß-Vorderlader, Schadensstufe 3)

In der Traghülle des Luftschiffes:

Hier befinden sich mehrere (12) Flugabwehr-MGs. Es handelt sich dabei um relativ leichte

Leusgewehre (15 kG)) mit 100 Schuß-

Trommeln. Ein Held der Stärke 3 und mehr kann die Waffe zweihändig bedienen und feuern. Zu

jeder Waffe gehören noch 5 Magazine, die aber zu unhandlich sind, als daß man sie und die Waffe gleichzeitig tragen könnte. Es empfiehlt sich also ein Munitionsträger. Natürlich ist auch jede der Waffen mit einem Pygg besetzt.

Damit wäre auch gleich der Aufenthaltsort der meisten anderen Pyggs geklärt. Die restlichen halten die Brücke des Schiffes (linker Rumpf nach vorne) in ihrer Gewalt.

Etwas zu den Feuertreffen:

Luftschiffe haben ein derartig großes Gasvolumen, das selbst große Löcher von Handwaffen nicht weiter auffallen.

Die Gondeln sind aber so leicht gebaut, daß jede Kugel zu einem glatten Durchschuß führt. Gefährlich ist dies vor allem auf der Brücke. Beliebte Zufallstreffer sind daher alle wichtigen Steuereinheiten, wie z.B. die Differenzmaschine, die das Schiff trimmt.

WIE GEHT ES AUS

Sollten die Helden in irgendeiner Form aktiv an der Rettung beteiligt sein, dann werden sie sicherlich bei Landung des Schiffes vom Gouverneur NeuThyrias begrüßt und geehrt. Es wird am nächsten Tag dann eine Ordensverleihung (kleiner Orden der Tapferkeit und Zivilcourage), und ein Fest geben.

Wenn die Luftmarineinfanterie das Schiff mit ihren Blimbs kapert, dann kannst Du den Kampf ausspielen und die Helden involvieren, oder auch nicht. Orden gibt es in diesem Fall nicht.

Eine Entschädigung bekommen die Helden aber in beiden Fällen:

Ein neues Kreuzfahrt Ticket.

Wir hoffen, Dir hat das Lesen des BOOK-PREVIEW genauso viel Freude bereitet, wie uns das Schreiben.

Solltest Du Dich jetzt fragen, wie Du an mehr Informationen aus der Welt der Thyria Steamfantasy kommst, gibt es drei Möglichkeiten:

1. Du wartest auf die Thyria Steamfantasy Basisbücher

Dort in zwei Standardwerken alles genauestens erläutert, was hier nur angerissen werden konnte. Die Bücher erscheinen allerdings erst dann wenn wir mit ihrer Qualität 100% zufrieden sind.

2. Du gehst ins Internet: Unter THYRIA.COM findest Du mehr als 40 Publikationen. Darunter:

Beschreibungen der Welt Yarthe, der Geschichte, der Einwohner, der Technik u.v.m.

Detaillierte Regeln für das Spiel, die Charaktererschaffung und sogar ein Tabletop- und ein Massenkampfsystem.

Abenteuer, Geschichten, Ausrüstungslisten, Protokolle und vieles, was das Spiel würziger macht, wie zum Beispiel den Thyria Soundtrack als Mp3.

3. Du bestellst dir den Inhalt der Website als CD.

Für nur 5 Euro Schutzgebühr bekommst Du alles oben genannte und noch einiges mehr:

1. Eine Bürgerschaftskarte der Enklave
2. Ein Rabatt von 2,50 € beim Kauf des Thyria Basisbuches.

Hinzu kommt bei der CD noch die

Upgrademöglichkeit: Du schickst Deine CD zusammen mit einem frankierten Rückumschlag an uns, und wir bringen sie auf die neueste Version.

Egal wie du dich entscheidest,

Willkommen in der phantastischen Welt von

THYRIA STEAMFANTASY!

IMPRESSUM:

Thomas W. Waßmann
Efeweg 21
12357 Berlin
Deutschland

Telefon: +49 30 25012766
E-Mail: webmaster@thyria.de

Inhaltlich Verantwortlicher gemäß § 6 MDSStV:
Thomas W. Waßmann

STECKBRIEF

NAME: _____ Archetype: _____

Geschlecht: _____ Spezies: _____ Nationalität: _____

Besondere Eigenschaft: _____

Alter: _____ Größe: _____ Gewicht: _____

Hautfarbe: _____ Haarfarbe: _____ Augenfarbe: _____

Herkunft: _____

Motiv: _____

Achillesverse: _____

Spleen: _____

Innigster Wunsch _____

Schlimmster Alptraum: _____

Sprachen: _____

Geburtsort: _____ Wohnort: _____

Bildungsgrad: _____ Beruf: _____

Karriere: _____

Eltern: _____

Geschwister: _____

Freunde: _____

Kontakte: _____

Alliierte: _____

AUSRÜSTUNG:

Einkommen: _____ Erspartes: _____ Bares: _____

Besonderer Gegenstand: _____

Gegenstände am Körper: _____

Gegenstände woanders: _____

ATTRIBUTE UND FERTIGKEITEN

<p>[PHYSISCH]</p> <p><i>Stärke</i> 00000 00000 <input type="checkbox"/> Handgemenge 00000 00000 <input type="checkbox"/> Handwaffen 00000 00000 <input type="checkbox"/> Kraftakt 00000 00000</p> <p><i>Geschicklichkeit</i> 00000 00000 <input type="checkbox"/> Akrobatik 00000 00000 <input type="checkbox"/> Fahrzeuge 00000 00000 <input type="checkbox"/> Fernkampf 00000 00000 <input type="checkbox"/> Fingerfertigkeit 00000 00000 <input type="checkbox"/> Handwerk 00000 00000 <input type="checkbox"/> Heimlichkeit 00000 00000</p> <p><i>Ausdauer</i> 00000 00000 <input type="checkbox"/> Überleben 00000 00000</p>	<p>[MENTAL]</p> <p><i>Intelligenz</i> 00000 00000 <input type="checkbox"/> Erste Hilfe 00000 00000 <input type="checkbox"/> Fallenkunde 00000 00000 <input type="checkbox"/> Kreativität 00000 00000 <input type="checkbox"/> Logik 00000 00000 <input type="checkbox"/> Okkultismus 00000 00000 <input type="checkbox"/> Recherchieren 00000 00000 <input type="checkbox"/> Sprachen 00000 00000 <input type="checkbox"/> Wissenschaft 00000 00000</p> <p><i>Wahrnehmung</i> 00000 00000 <input type="checkbox"/> Suchen 00000 00000 <input type="checkbox"/> Wachsamkeit 00000 00000</p> <p><i>Willenskraft</i> 00000 00000 <input type="checkbox"/> Selbstbeherrschung 00000 00000</p>	<p>[SOZIAL]</p> <p><i>Charisma</i> 00000 00000 <input type="checkbox"/> Beeindrucken 00000 00000 <input type="checkbox"/> Etikette 00000 00000 <input type="checkbox"/> Verführen 00000 00000</p> <p><i>Manipulation</i> 00000 00000 <input type="checkbox"/> Einschüchtern 00000 00000 <input type="checkbox"/> Führungsqualität 00000 00000 <input type="checkbox"/> Tiere bändigen 00000 00000 <input type="checkbox"/> Überzeugen 00000 00000</p> <p><i>Empathie</i> 00000 00000 <input type="checkbox"/> Besonnenheit 00000 00000 <input type="checkbox"/> Durchtriebenheit 00000 00000 <input type="checkbox"/> Intuition 00000 00000</p>	<p>[BESONDERE EIGENSCHAFTEN]</p> <p><i>Sozialstatus</i> 00000 00000</p> <p><i>Magie und Erfindert Fertigkeiten</i> <input type="checkbox"/> _____ 00000 00000 <input type="checkbox"/> _____ 00000 00000</p> <p><small>Charakterpunkte: Attribute 7/6/4 Fertigkeiten 15/12/9 Bonuspunkte 15 (Attribute 5:1 Fertigkeiten 1:1, Sozial. 1:1)</small></p>
--	---	--	---

REGELN

DER CHECK
 W10 <= Attribut + Fertigkeit +/- Mod.
 ist gelungen

QUALITÄT DES CHECKS
 1 Schicksalswurf
 2-3-4 knapp
 5-6-7 gut
 8-9-10 herausragend
 11+ heroisch

SCHICKSALSWURF
 W10 <= 5 ergibt einen Krit.
 W10 > 5 ergibt einen Patzer

INITIATIVE: CHECK (Geschick + Wachsamkeit)

ANGRIFF:
 CHECK + Schadensschritt = Schaden (wenn gelungen)

VERTEIDIGUNG + Rüstung = automatischer Abzug vom Schaden.

MEHRERE AKTIONEN PRO RUNDE
 pro Aktion mehr, -3 Mod auf diesen Check

WAFFEN

Waffe	Schritt	Reichwt.	Munition

SPIELWERTE

MANA 00000 00000
 (Will + Intu.) / 2 00000 00000

VERTEIDIGUNG 00000 00000
 (Ges. + Wachs.) / 2

RÜSTUNG 00000 00000

TREFFERPUNKTE
 (Ausdauer + Selbstbeherrschung) * 2
 00000 00000 00000 00000
 00000 00000 00000 00000

SCHICKSALSPUNKTE
 000

ERFAHRUNG
 00000 00000 00000 00000

Name: _____