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

Thyria SteamFantasy®

Das Fantastische
SteampunkRollenspiel
in einer anderen
Welt

10 Jahre Thyria!

Spielhintergrund
Version 2007

Dritte Revision des Buches

In dieser dritten Neuauflage des wichtigsten Buches zur Steamfantasywelt haben wir uns viel Mühe gegeben. Das ganze Buch sollte nicht nur dem aktuellen Design angepaßt werden sondern wir haben uns auch Gedanken gemacht die Nutzbarkeit zu erhöhen. Dies heißt im Klartext:

Mehr Möglichkeiten zu Rollenspiel und Abenteuer. Daher tauchen jetzt in jedem Kapitel neben den hell grauen Kästen mit den Zitaten aus der Welt auch dunklere Kästen mit Spielideen, Kommentaren von uns und Hilfen für euch als angehende Spieler oder Spielleiter. Wenn Du als Leser den reinen Hintergrund ohne solche "Directors Comments" genießen willst, überlies diese bitte einfach.

Abschließend ist noch zu sagen, daß erstmals der Klischeerator ein Teil des Hintergrundbuches geworden ist. Damit kommen wir ebenfalls der Benutzbarkeit des Buches für seinen eigentlichen Zweck entgegen. Spannende Abenteuer in einer phantastischen Welt zu ermöglichen.

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 irgend etwas 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.

Copyright © 1997-2007:

Thomas W. Waßmann und A. D. Schlüter
Alle Rechte liegen bei den Autoren, Vervielfältigung nur mit Zustimmung der selben.

ThyriaSteamfantasy ® ist eine eingetragene Marke von Thomas W. Waßmann

www.thyria.com

die welt der thyria steamfantasy

Eine Einführung in das Leben auf Yarthe

REVISION 2007- dritte lektorierte und erweiterte Fassung

Dank an Peter Rathbauer und all die anderen Thyria Helfer und Fans die ihr Feedback gegeben haben.

1. Schön & Hässlich, Gut & Böse

YARTHE ist eine Welt in der spannendsten Phase ihrer Entwicklung: Gerade haben die großen Völker das dunkle Zeitalter der Barbarei hinter sich gelassen, erblühen in Wissen und technologischem Aufschwung, da neiden sie einander schon ihren Fortschritt.

YARTHE ist somit eine Welt, die der viktorianischen Erde ähnelt. Aber es gibt noch mehr: Magie und Götter sind real und spielen ebenso eine wichtige Rolle im Leben der Bewohner wie die Dampfmaschine und der Heliograph. Überall finden sich fremdartige Wesen und untergegangene Kulturen
Übernatürliches ist ungewöhnlich, aber es ist real.
Trotzdem regieren die Menschen über den größten Teil des Planeten, den die Großmächte unter sich aufzuteilen versuchen. Mit Kanonenbooten und Handelsembargos wird um die Vormachtstellung gekämpft. Die kleinen Länder bemühen sich, ihre Souveränität zu erhalten und Anerkennung in den Augen der Großen zu erlangen. Es ist die Zeit der Nationalstaaten. Aber auch eine Zeit der Entdeckungen. Die Forschung, die Technik, aber auch die Gesellschaft bewegt sich in eine neue, größere und glorreichere Zukunft. Oder bringen all die Neuerungen der letzten Jahre Armut und Verderben, wie der automatische Webstuhl oder das Maschinengewehr?

Auf jeden Fall ist diese Epoche die Zeit der Abenteuer.

Erlebe sie.... als was auch immer du willst:

...sei ein Magier eines unterdrückten Volkes, ein Befreier der Unschuldigen von den furchteinflößenden Armeen der Großmächte...

...sei ein mächtiger Tycoon, Herrscher über das Leben seiner Angestellten in einer freien Wirtschaft, ohne Kontrollen, ohne Schutz...

...sei eine edle Dame oder ein reicher Herr, sich auf Jagden und Reisen amüsierend und die Welt erkundend...

...sei ein hinterlistiger Diplomat, der auf Bällen und Empfängen der Großen und Reichen Fäden zieht und die Mächtigen durch seine verzweigten Intrigen gegeneinander ausspielt...

...sei ein gewiefter Kapitän mächtiger Kriegsschiffe, die mit ihren waffenstarrenden Aufbauten die Politik ganzer Reiche bestimmen...

...sei ein kluger Ingenieur, der gewaltige Luftschiffe konstruiert, unbesiegbare Giganten der Luft, die flinke Doppeldecker in die Schlacht tragen...

...sei ein Detektiv in einer der großen Städte, immer auf der Suche nach untreuen Ehemännern, um dann die Welt retten zu müssen...

...sei ein Schatzsucher, im tiefsten Dschungel vor Kannibalen und großen Steinkugeln fliehend...

...sei was immer du willst, in einer Welt die allein von deinem Willen und deiner Vorstellungskraft beherrscht wird!!!

Thyria Steamfantasy

eine Welt unserer so ähnlich und doch so fremd

1.1 Einleitung

Was ihr hier in den Händen haltet ist das Partnerstück zum Thyria Regelwerk. Mit beiden Büchern habt ihr genug Wissen um als Spieler in unsere fantastische Rollenspielwelt einzutauchen. Zudem zeigt dieses Werk eine neue, alte Tendenz im Schreiben des Quellenmaterials. Diese Revision wird euch bereits vor dem eigentlichen Layout als PDF zur Verfügung gestellt. Denn in den letzten Jahren haben wir gemerkt, daß vieles unserer Materialien besser wurde, je mehr Leute uns Korrekturhinweise schickten. Daher veröffentlichen wir jetzt wieder verstärkt „halb-gares“.

Die Überarbeitung folgt dann natürlich dennoch. Die Thyria Regeln sind ein Beispiel für diese Herangehensweise: Seriennummern geben euch den Status der Vollendung an. Ein R hinter der Nummer heißt das diese

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved,
Thyria.com

Inhaltsübersicht

1. Schön & Häßlich, Die Einleitung:	Ein wenig Stimmungstext und Erklärungen zum Buch.
2. Thyria:	Eine Begriffsdefiniition
3. Steamfantasy	Eine Genredefinition
4. Der Himmel über Yarthe	Wenig Astronomie viel, Astrologie
5. Yarthe	Der Planet auf dem alles spielt
6. Die Großmächte	Die Hauptdarsteller globalen Geschehens
7. Weitere Mitspieler	Nebenrollen
8. Technologie	Darum ist es kein Fantasy-Setting
9. Magie	Schulen des Seins und der Elemente. Nekromanten!
10. Mystisches	Wesenheiten, nicht von dieser Welt
11. Die Faidin	Semiextradimensionale Mitbewohner auf Yarthe
12. Glaube	Ob heiliges Dreieck, Weltenschmiede oder Donatorium
13. Flair	Wie fühlt man sich auf Yarthe?
14. Abenteuer	Typische Abenteuer die Euch passieren können
15. Waren und Preise	Eine kurze Einkaufsliste
16. Der Klischeerator	Plumpe vergleiche zwischen Yarthe und unserer Erde
17. Das Inhaltsverzeichnis	

Fassung als veröffentlichbar gilt. Ein F zeigte an, daß es soweit erstmal fertig sein sollte. Nun nach mehreren Jahren Revision verliert das erste und wichtigste Quellenbuch sein kleines R und bekommt eine 2007???

Ja auch eine neue Methode! Denn selbst wenn unsere Bücher unvollständig sind, so kann man doch schon gut mit ihnen spielen. Um uns jetzt nicht mehr in 4.01 Versionsnummern zu verheddern haben wir beschlossen, einfach die Jahreszahl an das Buch anzuhängen. So kann jeder von euch sofort sehe wie aktuell das Heft ist. Dabei kann der Thyrianische oder unser irdischer Kalender verwendet werden. Je nachdem ob Flavor gefragt ist. Aber keine Sorge: Der TNK hängt genau 1000 Jahre hinter unserem. Oftmals lassen die Thyrianer aber selbst die 1 vor der 007 weg.

Und nun viel Spaß mit dem neuen Hintergrundband!

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved, Thyria.com

2. T(h)yria?

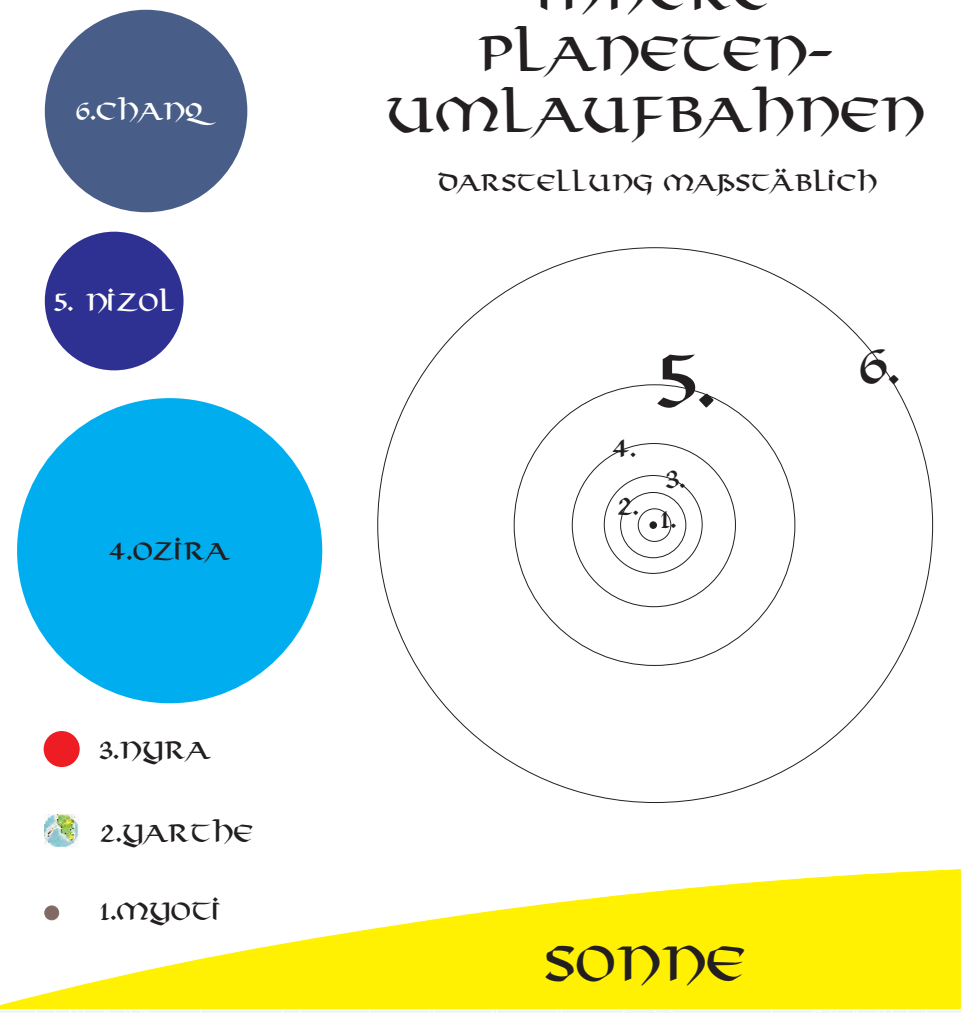
Namesgebend für unseren Hintergrund ist nicht der Planet auf dem es spielt, sondern die dominante historische Kultur. Alle wichtigen Nationen auf Yarthe haben eine gemeinsame Wurzel: Die alte Stadt Tyria, gegründet von den mystischen Völkern der See aus grauer Vorzeit. In der ersten aller Nationen, der Thyrianischen Insel Allianz, schreibt man Thyria nach 1000 Jahren Lautverschiebung mit H.

3. Steamfantasy

Das ist unsere Wortschöpfung dafür, daß wir einen fantastischen Hintergrund mit dem technologischen, geistigen und kulturellen Niveau des späten 19. Jahrhunderts geschaffen haben.

Unsere Welt, Yarthe, ist eine Eigenkostruktion, bei der möglichst viel Wert auf Realitätsnähe gelegt wurde. Man kann sagen, es ist Hard-"Science Fiction" mit der Technik des 19ten Jahrhunderts und einigen übernatürlichen Phänomenen. Im Gegensatz zum Steam*punk* erwartet die Helden eine neue Welt mit anderen Entwicklungen und Kulturen als unsere Erde sie bietet.

Yarthe ist aber dennoch ähnlich genug, um einen leichten Einstieg in das Spiel zu ermöglichen.



4. Der Himmel

Das System

Yarthe ist der zweite Himmelskörper im System seiner Sonne, und liegt damit zwischen dem kleinen Glutball Myoti und der Schwesterwelt Nyra, die marsähnlich ist. Sein Abstand zur Sonne ist als 1 YE, eine Yarthesische Einheit definiert.

Weiterhin besitzt das System noch drei Gasriesen, Ozira, Nizol, Chanq, ab einer Entfernung von 2,5 YE und einen kleinen Trabanten „Teyri“ bei 32 YE. Bis auf Teyri sind alle Planeten auch mit dem bloßen Auge sichtbar.

Himmelsmystik

Die Himmelskörper besitzen auch eine mytische Bedeutung. Man sagt, in alter Zeit habe General Ozira II, der Besieger Instapons, die Planeten im System nach seinem engsten Familienkreis benannt.

Jedes Familienmitglied erhielt einen Planeten, dem man ähnliche Eigenschaften wie der Person zuschrieb. Vor dieser Umbenennung waren die Planeten als Personifikation von Stärken und Schwächen verehrt worden. General Oira, verfügte, daß die Namen seiner Kinder nicht

✓ **Vom Planteten gezeichnete**

Einige stellare Konstellationen haben bestimmte BeDeutungen die weit über das übliche Maß des Planeten horoskopes hinaus gehen.

✓ **Kein Planet bei der Geburt am Himmel**

Wenn dies geschehen ist, so bleibt das Orakel still. Mit dem Kind kann alles passieren. Ein früher Tod, eine grandiose Karriere. DEnnoch wird das fernbleiben der "Kaiserfamilie" eher als Makel denn als Segen gesehen. Orakleläubige, also die Mehrheit der einfachen Bevölkerung, werden, wenn sie Kenntnis vom Planetenzeichen der Person haben, dieser mit Angst und unwohlsein begegenen.

✓ **Alle Planeten bei der Geburt auf einer Linie**

Die Kaiserfamilie freut sich auf die Ankunft diese großen Kindes, welches frei Auswahl unter den Atributen aller Familienmitglieder hat. Früher orakelte ma, daß der Träger dieses Zeichens sehr großes Erreichen würde, und zum Beispiel Kaiser bestrafen die nicht nach den Grundsätzen Oziras regieren. Veile Herrscher Tyrees liessen daher früher alle Kinder dieses Zeichens einsammeln und verschwinden. Heute führt der ReichsInterneSicherheitsdienst eine Liste mit Geburten unter dieser Konstellation.

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All Rights Reserved, Thyria.com

noch einmal vergeben werden dürfen, da sie nun in den himmel eingekehrt sein. Auf diese schaffte er es, die Namen seiner Familie unsterblich werden zu lassen.

Ozira wollte damit vor allem seiner Frau, die während des Feldzuges gegen die Staponen an einer Krankheit gestorben war, ein Denkmal setzen. Ihr Rufname war „Soa“, was Sonne bedeutete.

Heute nutzen Scharlatane wie Astrologen diese Eigenschaften, um in Orakeln die Vorbestimmung von Personen zu definieren, die unter diesem Stern geboren wurden. .

4.1 Planetenzeichen

Von außen nach innen:

Soa, "die Gerechte": Die Sonne. Sie ist das Zentrum des Planetenorakels und gilt als gütig und harsch zugleich. Personen mit diesem Zeichen gelten als dominant, anziehend, beschützend und den Augleich suchend.

✓ **Die Erde Yarthe**

Yarthe besitzt einem Abstand von 1 YE = 150 Millionen km zur Sonne und eine Umlaufzeit von 365t 6h. Die Rotationsdauer beträgt 24h. Dichte und Schwerkraft sind ebenfalls sehr erdähnlich und es gibt auch eine Achsneigung. Für alle Spieler ist diese Erdähnlichkeit von Vorteil, es gibt nichts „Seltsames“ was viel umdenken erfordert. Yarthe hat die gleichen Jahreszeiten, Tagesabläufe, Klimazonen und so weiter wie auch die Erde.

Myoti, "der Stürmische": Steht für die feurige Energie. Er war der jüngste Sohn Oziras, das Nesthäckchen, und ließ sich seinen Platz von niemanden streitig machen. Myoti liegt als einzige Welt zwischen Leseort und Zentrum des Orakels. Personen dies Zeichens schreibt man ein hitziges Gemüt zu, sie wollen stets im Mittelpunkt stehen und

Yarthe: Als Punkt der Betrachtungen aus erhielt die Erde auf der man steht natürlich keinen neuen Namen. Das hätte auch der größte Herrscher der damaligen Zeit nicht gewagt. Sonst hieße dieser, statt des vierten Planeten heute vielleicht Ozira. Yarthe ist der Leseort des Orakels und hat daher keine Bedeutung als Planetenzeichen.

Nyra, "die Reine": Gilt als reines Vorbild für alle. Sie war die schönste der Töchter des Generals. Ihre Bewegungen waren voller Anmut und ihr Geist von hoher Güte. Nyras besonderer Platz ist zwischen dem Lesort und dem Planeten des Generals. Ihr werden musikalische Talente genauso wie alle anderen schönen Künste zugesprochen. Personen dieses Zeichens gelten als besonders künstlerisch und intelligent, beide Qualitäten führen Sie auch mal an der Realität vorbei. Kinder dieses Zeichens sind oftmals wunderschön.

Große Urwaldriesen erstrecken sich über unseren Köpfen, die Blätter ihrer Baumkronen, von hier nur als grünes Dach sichtbar, durch die das Licht fleckig, auf den von Wurzeln unterbrochenen Boden fällt. Große Libellen umschwärmen exotische farbige Blüten einiger Schlingpflanzen, die an den Stämmen der Riesen emporwachsen, Farne und Pilze schießen aus dem Boden zwischen den Bäumen. Man hört das Geheul von Tieren und das Zwitschern von Vögeln.

Marog Zintar vom Clan Maichen, 4.Biologe des Kaisers

Ozira, "der Besonnene": Ist der größte Planet im System, ein mächtiger, alles überschattender Riese. Groß, väterlich und gelassen aber aufbrausend in der Schlacht, bewahrte er dennoch einen kühlen Kopf. Nach tyreeischer Lesart sind Ozira-geborene besonders begünstigt, da er den Tyreen als erster Kaiser gilt. Personen dieses Zeichens sind ein Fels in Brandung, ein Hort von Ruhe und Schutz für Freund und Familie. Werden Sie über die Maßen gereizt ist jedoch niemand vor ihrem Ärger sicher.

✓ **Die andere Seite?**

Quellenbücher der Thyria Steamfantasy beschäftigen sich stets mit der „östlichen“ Halbkugel. Im folgenden nennen wir daher den Kontinent, auf dieser Halbkugel von Yarthe schlicht Den „Kontinent“, genauso, wie es auch die Einwohner tun.

Nizol, "der Gelehrte": war der etwas kränkliche älteste Sohn des Generals. Er diente seinem Vater als Berater und sollte sein Nachfolger werden, jedoch wurde er von seinem Bruder Chanq getötet. Nizol galt als außerordentlich Weise und klug, und als grandioser Stratege, der zuviel Vertrauen in andere Menschen hatte. Personen dieses Zeichens gelten als sehr klug, etwas spröde aber von großem Vertrauen.

Chanq, "der Krieger": War der zweit-älteste Sohn des Generals. Er war intelligent, aber nicht so klug wie sein Bruder Nizol. Chanq kompensierte dies durch seine körperlichen Fähigkeiten. Er war stark, robust und verschlagen, durch Brudermord wurde er Regent Tyrias. Personen dieses Zeichens traut man alles zu.

Teyri, "die Exzentrische": Sie war die Aussenseiterin der Familie und ein Jahr älter als Nyra. Wie alle Kinder des Generals war auch sie äußerst hübsch und wohlgebildet. Sie verstand sich nicht gut mit ihrer Mutter und ging, so bald sie durfte, in ein Kloster, da sie kein Interesse an einer Hochzeit zeigte. Teyri galt als scheu, eigenwillig und extrem unabhängig.
Böse Zungen behaupten, sie fühlte sich sexuell zu einem anderen Familienmitglied hingezogen und wurde daher verbannt. Ursprünglich tauchte ihr Name im Planetenorakel nicht auf. Erst 200 Jahre später wurde ein Planet

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved, Thyria.com

nach ihr benannt, als man die äußerste Welt des Systems mit neuen technischen Hilfsmittel erblickte. In traditionellen Oraklen erhält niemand das Planetenzeichen Teyri. Sollte der Planet bei der Geburt dominant sein, so wählt man einfach den zweitwichtigsten aus. Moderne Oraklisten sprechen Menschen die sieses Zeichen besitzen eine große Selbstständigkeit und Eigenwilligkeit zu.

5. Auf Yarthe

Yarthe besitzt zwei große Kontinente auf seiner Oberfläche. Jedem Kontinent kann eine Halbkugel der Welt zugeordnet werden.

Hinzu kommen viele Inseln und Inselketten.

Das Klima ist erdähnlich, und es gibt die von der Erde bekannten Klimazonen und Jahreszeiten.

Die Vegetation ist ein wenig wie in der irdischen Urzeit, es existieren zum beipsiel noch Riesenfarne und unberührte Wälder bedecken weite Teile der Landmassen.

Auch die Tierwelt weist viele Parallelen zur irdischen auf. Allerdings ist eine stärkere Verbreitung von Insekten und Reptilien anzumerken, vor allem in Äquatornähe.
Tiere, die bei uns nicht genutzt werden, haben einen festen Platz in den Kulturen dieser Welt. Spinnenseide, Großechsenfleisch und Käferschmuck sind nur einige Beispiele.

In den Meeren von Yarthe wimmelt es von großen Schlangen und anderen Ungeheuern, die schon seit Jahrhunderten die Seefahrer belästigen und auch auf Karten und Globen verzeichnet sind.

Der andere Kontinent, und überhaupt die „westliche“ Halbkugel auf der Karte von Yarthe, bleibt den Spielgruppen vorbehalten, um sie selbst mit Leben zu füllen.

Für Kontinentbewohner sind die Worte, „Yarthe“ und „Kontinent“ fast synonym.

Auf dem Kontinent erstreckt sich vom Äquator aus ein große Urwaldzone nach Norden und Süden, bis sie in trockneren Gefilden ausläuft.
Entfernt man sich noch weiter vom Äquator, wird das Klima zunächst mediterran, dann gemäßigt und schließlich gelangt man an die riesige Bergkette, die schlicht „große Wand” genannt wird, mit ihren harten und langen Wintern. Hinter diesem Gebirgszug verbergen sich ausgedehnte boreale Nadelwälder und im hohen Norden eine Welt des ewigen Eises. An der Westküste sind die Temperaturen dank einer warmen Meeresströmung milder als im Landesinneren.

5.1 Besondere Tiere und Pflanzen

Im Nachhinein sei einige besondere Flora und Fauna genannt die manchem Leser vielleicht nicht so geläufig sind.

Zu Lande

Bonone

Diese Frucht ist ein Staudengewächs und sehr wohlschmeckend. Es gibt über 300 Arten von Bononen von Finger groß bis zu Unterarmlang.

✓ **Tomoffelkäferbefall**

Auf den Inseln der Allianz ist dieser gefährlich Schädling fast ausgerottet. Moderne Dünke und Pflanzenschutzmittel haben der Population dieser gefrässigen Tiere stark zugesetzt. Im Krieg der TIA mit dem Kaiserreich von Tyree wurden dann aber Tomoffelkäfer der robustesten Stämme über Felder des Kontinents abgeworfen um dort die Tomofell-Ernte des Kaiserreiches zu vernichten und so die Kampfkraft entscheident zu schwächen. Es ist nicht bekannt was aus diesen Käfern geworden ist.

Großechsen

Eine vielzahl von großen, pflanzenfressenden Echsen bewohnt den Kontinent. Diese Großechsen, allesamt eher friedlich passive Wesen können in ihren größten Arten bis zu 20 Tonnen schwer werden und viele Meter hoch.

Raptaz

Diese aufrechtgehenden zweibeinigen Jagdechsen sind stets in der Gruppe unterwegs und äußerst gefährlich. mit den, bis zu 15cm langen, scharfen Klauen an ihren Füßen sind sie in der Lage ihe Opfer in Sekundenschnelle

✓ **Raub am Meer**

Die Scheepemaker Lebensmittelwerke sind bekannt für ihre preiswerten Algenprodukte. Weite Teile der Unterschicht der Inselallianz ernähren sich von diesen Produkten. Um das Angebot zu befriedigen benötigt Scheepemaker regelmäßig neue Archipele für ihre Aquakulturen. Die normale Flora und Fauna rund um eine solche Algenzucht erliegt innerhalb weniger Jahre vollständig. Es ist üblich das Scheepemaer frisch besiedelte Inseln mit einem Minimum an Infrastruktur billig aufkauft und zu Zuchtanlagen umbaut. Oftmals gegen den Willen der Mehrheit der Bewohner.

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved,
Thyria.com

zu zerreissen. Raptaz treten stets in kleinen Gruppen auf und sind innerhalb ihrer Art von stetem Konkurenzdruck angefeuert,

Seidenspinner

Diese handtellergroßen Spinnen leben in Gemeinschatsnetzen zu einigen hundert Tieren. Mit bestimmten Haltungsmethoden ist es möglich ihre Seide zu gewinnen. Diese Spinnenseide ist genauso populär wie herkömmliche Seide. Allerding muss das Material erst durch ein bestimmtes Verfahren veredelt werden um es Wasserfest zu machen.

Tomoffel

Diese agraische Nutzpflanze ist ein wahres Multitalent an Möglichkeiten. Ihre Früchte reifen von giftigem grün zu wohlschmeckendem rot und sind dick und wasserhaltig. Ihre Erdknolle ist reich an Kalorien, und besonders die Schale enthält viele Spurenelemente. Durch lange Züchtung sind sowohl Knolle als auch Frucht sehr groß.

Die Pflanze wäre der ultimative Nahrungsbringer gäbe es nicht auch eine Schattenseite dieses weltweit vorkommenden Nahrungsspenders. Die Blätter sind, trocknet man sie in einem frühen Wachstumsstadium, hoch berauschend. Üblicherweise werden diese Blätter, wie auch Tabak mit dem die Pflanze verwandt ist, zu Rauchwaren gerollt und unter der Hand verkauft. Dank des berauschende Effektes der Blätter wurden schon ganze Tomoffelernten vernichtet. Denn die Blätter sind lange vor Knolle und Frucht reif zur Weiterverarbeitung. In den meisten Länder der Welt ist der Genuss der Blätter daher auch verboten.

Waldelefanten

sind das größte Landsäugetier auf Yarthe. Sie kommen vor allem in Querizzia und den Dschungeln von Tyree vor. Auf Grund der Raubsaurier in diesen Gebieten sind die Tiere von Natur aus sehr scheu und gut getarnt. Ein tyreeischer Elefant ist auf Grund seiner grünlichen Hautfarbe im Dschungel kaum erspähbar, solang er sich nicht bewegt. querizzische Elefanten, die oft, gezähmt, als Reittiere und Lastkräne dienen sind von der Hautfarbe her etwas matter. Ihre Tarnung verbessern sie wie ihre Tyreeischen Artgenossen noch durch das "Umhängen" von Lianen winden und das "Bemalen" mit verschiedenen Erden.

Waldspinnen

Genauso wie ihre kleinere Vettern, die Seidenspinner, leben Waldspinnen in Gemeinschaftsnetzen. Da Waldspinnen aber bereits eine Größe erreichen, daß ein Pygg darauf reiten könnte. Somit vernetzen sie ganze Teile eines Waldes bis dort alles essbare gefangen wurde und ziehen dann zum nächsten Stück Wald um. Glücklicherweise sind die Netze der Spinnen schon aus einiger Entfernung gut zu erkennen.

Yakze

Diese Tiere sind neben den Großechsen die verbreitesten Fleischlieferanten des Kontinents.

Zu Wasser

Algen

Diese Meerespflanzen können je nach Art mikroskopisch klein sein oder auch Kilometer lang. Je nach Art dienen Sie einer Vielzahl von Tieren als Nahrungsmittel und sind vor auch aus der Industrie der TIA nicht mehr wegzudenken. So werden zum Beipsiel preiswerte Nahrungsmittel und bruchsichere Scheiben aus Algen gefertigt.

Merreskuh

Die Milch von Meereskühen gilt in der TIA als teure Delikatesse. Meereskühe werden in speziellen Aquakulturen gehalten und (neuerdings) maschinell gemolken. Die Tiere werden bis zu 10 Meter lang und wiegen in freier Wildbahn bis zu 1000 kg. Ihre Haut ist dick und faltig und wird gerne als Schuhleder verwendet. Meereskühe sind entfernt mit Elefanten verwandt.

Nautiloiden

Dieser "Tintenfisch im Schneckhaus" stellt in seinen größeren Arten eine beliebte Nahrungsquelle da. "Glanzboote" wie die große Nautiloiden von den Pyggs gennant werden , können bis zu 2 Meter durchmessen und bis zu 70 Arme haben. Sie treiben sich durch einen Wasserstrahl, den sie ausstoßen an Nautiloiden leben gewöhnlich in tieferem Wasser und ernähren sich von Krebsen. Einige Arten kommen aber auch an die Oberfläche und gefährden den Fischfang.

Riesenkraken

Riesenkalmare leben in großen Tangfeldern auf hoher See. Sie ernähren sich dort von großen Fischen und Meeressäugern, die gerne die Tangdecken aufsuchen, weil diese für sie eine gute Nahrungsgrundlage bilden.

Riesenkalmare kommen daher oft mit Seeschlangen ins Gehege. Eine einzelne Seeschlange ist kein Gegner für einen der Tintenfische, da diese weitaus kräftige und größer sind. Seeschlangen sind aber keine Einzelgänger. Daher sind die Chancen beider Parteien auf ein Festmahl ungefähr gleich.

Dieses Gleichgewicht muß zu den vielen Schauergeschichten von Monstren auf hoher See geführt haben von denen Seefahrer aller Nationen früher berichteten.

Heute stellen "Seeungeheuer", zumindest für große Schiffe, keine Gefahr mehr da. Das letzte auf hoher See verschollene Schiff war der Postdampfer 73 auf dem Weg nach neue Hoffnung. Er war durch ein Tangfeld gefahren. Dieser Vorfall ist aus dem Jahre 998TNK.

COPYRIGHT 97-07, T. WASZMANN UND A.D. SCHLÜTER, ALL RIGHTS RESERVED, THYRIA.COM

✓ **Die neue Welt**

Zwei tage und zwei Nächte aber nun ist der Sturm vorbei. Soweit ist das Luftschiff noch nie abgetrieben! Wenigstens gibt es nur Verletzte und keine Toten.

Nach einer Bestandaufnahme wird sofort der Standort gepeilt. Die Differenzmaschine spuckt dampfend und klackernd ein Ergebnis aus welches sehr weit von der ursprünglichen Route und auch jeder Zivilisation entfernt liegt. Das Schiff ist weit aufs offene Meer hinaus getrieben. Noch bevor die Besatzung sich an den Gedanken, gewöhnen kann fallen zwei Dinge auf.

1. Eine Motorengondel fehlt, so kommt das Schiff nie heim.

2. Der letzte der vielen Pilotvögel macht sich gerade Richtung Osten auf.

In deiser Richtugn sollte es aber keine Landmasse geben!

Seeschlangen

Seeschlangen sind die Könige der ozeanischen Nahrungskette. Sie durchstreifen die hohe See auf der Suche nach Walen, die ihre Hauptnahrungsquelle bilden. Ausgewachsene Seeschlangen werden bis zu 50m lang und 4m breit. Sie sind monogam und bilden paarweise Lebensgemeinschaften. Einmal alle 5-10 Jahre bekommen das Weibchen eine 2m lange Babyschlange. Diese bleibt solange bei den Eltern, bis diese zu bestimmten "Treffpunkten" schwimmen an denen sich die jungen Seeschlangen einen Lebenspartner suchen. Bemerkenswert sind noch die "fliegenden Fische" ungefähr 50cm lange Aasfresser, die sich in kleinen Gruppen die Seeschlangen begleiten. Sie leben in einer Art Symbiose mit diesen. Die Fische haben ein besonderes Gespür Wale zu finden, und ernähren sich dann von den Reichhaltigen Resten, die Seeschlangen übrig lassen, wenn sie einen Wal erbeutet haben.

In der Luft

Delikatessmotten

Diese Sorte mittelgroßer Nachtfalter ist ein allianzweit beliebtes Nahrungsmittel. Fritiert erhält man die Delikatessmotten an jeder Straßenecke, also Geschmacksstoff werden sie in vielen Nahrungsmitteln eingesetzt. Die Falter können bis zu 7cm Körperlänge erreichen.

Gasbeeren

Eine besonders merkwürdige Pflanze ist die Gasbeere. Eine Runde Frucht welche unter hohem Druck steht und mit fortgeschrittenem Reifungsprozess zu Boden fällt wo sie explodiert und ihren Samen über weite Entfernungen verstreut. Einige Pyggstämme nutzen diesen Effekt als Waffe. Ein auf einer Seite geschlossenes Bambusrohr wird mit einer Beere geladen. Ein spitzer Flock wird durch ein Loch auf der geschlossenen Seite gestochen um die Gasbeere zur Explosion zu bringen. Die spitzen Kerne fliegen auf der offenen Seite mit hoher Geschwindigkeit heraus.. Auf bis zu 15m kann der Beschuss schwerste Verletzungen anrichten und ist mit der Wirkung einer Schrotflinte vergleichbar. Einige Stämme nutzen auch nur die Gasexplosion und treiben durch dünnere Läufe damit kleine Spieße. Diese Waffen sind mit einer leichten Armbrust vergleichbar.

Pilotvögel

Die möwengroßen Seevögel verdienen ihren Namen durch den Vergleich mit Pilotfischen. Pilotvögel haben eine große Affinität zu Luftschiffen. Sie lieben es in der Nähe eines solchen zu sein und es durch die Luft zu begleiten. Auch Landen sie gerne auf Fluggeräten und suchen Erholung oder Schutz vor Unwettern. Gerne nehmen sie Futter an welches die Besatzung auslegt. Der Grund dafür ist zweifach: 1. Bringen Pilotvögel Glück. 2. Solange ein Luftschiff von diesen grau, braun gefiederten Tieren begleitet wird, muß die Besatzung keine Angst haben auf See verschollen zu gehen. Denn werden die Tiere einen Tag nicht gefüttert, so verlieren sie das Interesse am Schiff und steuern umgehend sie nächste Landmasse an.

Riesenlibellen

Diese Tiere erreichen eine Flügelspannweite von bis zu 80cm. Diese Größe befähigt die jagenden Insekten auch kleinere Säugetiere und Vögel zu reißen. Besonders verbreitet sind Riesenlibellen in Äquatornähe. Aber auch da sind Libellen fast nie zu mehreren anzutreffen, da ihr Jagdreviere eine sehr große Fläche abdecken und Libellen auch zu Kannibalismus neigen.

Terodas

Kleine Flugechsen die sich parallel zu den Vögeln erhalten haben. Dies Tiere treten in schwärmen auf, haben maximal 2m Spannweite und wiegen ca 2 Kg. Sie ernähren sich von kleinen Tieren und Fischen und können für den Menschen nur eine Gefahr werden, wenn dieser Nahe seinem Ende ist. Dadurch werden die Tiere auch oft Aasechsen oder Geierechse genannt.

Wolkenfarn

Einige Forscher behaupten diese Pflanzen seien magischen Ursprungs. Es handelt sich aber vermutlich eher um eine Abart der Gasbeerenbüsche. Hier allerdings tragen die Gasbeeren, welche viel dünnwandiger sind als die Früchte der Bodenlebenden Büsche die Pflanze zur Reifezeit durch die Luft. Wolkenfarne breiten sich auf diese Weise entlang der dominanten Windrichtungen auch über See aus. Dabei ist erstaunlich, daß diese Pflanzen nicht nur sehr selten ins Wasser fallen, sondern scheinbar zu wissen wann sie Land unter den Wurzel haben. Denn nach einer gewissen Reisezeit werfen Sie nur über Land ihre Beeren ab um zu landen.

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved,
Thyria.com

Karte der bekannten und der unbekannten Seite der Welt

COPYRIGHT 97-07, T. WASZMANN UND A.D. SCHLÜTER, ALL RIGHTS RESERVED, THYRIA.COM

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved, Thyria.com

Karte der Welt

1. Neuthyria
2. Brandia
3. Varemonica
4. Mitza
5. Apillia
6. Cria
7. Scodvoz
8. Hinam
9. Aligia
10. Cinak
11. Tumia
12. Thyrcia
13 Zizime
14. Scariz
15. Olonia
16. Palmsgrand
17. Peria
18. Eimemsland
19. Oxizz
20. Gmc
21. Razz
22. Hedina
23. Johans Siedelung
24. Mitza Kania
25. Neu Lilienwald

Kopierrechte 007 CIA Geo. Ges.: T.Waszmann

Die thyrianische Insel Allianz in ihrer derzeitigen Ausdehnung

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved, Thyria.com

6. DIE GROßMÄCHTE

Die aktuelle Weltpolitik wird von vier Nationen bestimmt. Drei von ihnen Teilen sich den größten Bereich des Kontinents: Tyree, Verania und Cramm.
Die Republik Verania liegt nordöstlich der großen Seekette und reicht sich im Norden bis an die Große Einöde.
Das Königinnenreich von Cramm liegt auf dem Südzipfel des Kontinents.
Die Einflußreichste von diesen drei Nationen ist das Kaiserreich von Tyree, der legale Nachfolger des alten Imperiums von Tyria. Es erstreckt sich rund um den Äquator von Küste zu Küste.

Der mächtigste Gegenspieler des Kaiserreiches aber liegt zum größten Teil gar nicht auf dem Kontinent.

Die Thyrianische Insel Allianz, von ihren Bewohnern TIA oder schlicht Thyria genannt, liegt mehrheitlich auf einer Inselkette westlich des Kontinents. Nur die so genannte Enklave, ehemals ein Teil der Nordwestprovinz des Kaiserreiches liegt auf dem Kontinent.

Höflich aber von doch einfachen Manieren präsentiert sich der wohlhabene Bewohner der Thyrianischen Insel Allianz. Die Kleidung ist maschinengenäht und zweckmäßig. Seidener Tagesfrack, ein flacher Zylinder, Schuhe aus Seeroßhaut und ein Spazierstock, im Normalfall mit Klinge. Wie unsere Adeligen ihr Klopfholz als Zeichen des Standes am Gürtel tragen, so trägt ein jeder Thyrianer eine Handfeuerwaffe. Unser verehrter Gast besitzt einen Selbstladerevolver neuester Bauart, mit einer Uhrenkette am Gürtel gesichert. Taschen der Weste enthalten typisches thyrianisches Spielzeug wie ein Patentmesser und ein Feuerzeug. Wie man hier sieht: Im Gegensatz zu den letzten Jahrzehnten setzen sich immer mehr knöpfbare Kleidungsstükke gegen die vorne geschlossenen durch.

6.1 Thyria

NATION: Thyrianische Insel Allianz

AUSDEHNUNG: Inselkette westlich des Kontinents, über 2500 bewohnte Inseln, davon 21 mit jeweils mehr als 1 Million Einwohner.

EINWOHNER: 80 Millionen Einwohner wobei davon 15 Millionen auf der Regierungsinsel NeuThyria, 20 Millionen auf den 20 restlichen Hauptinseln und 25 Millionen auf den restlichen über 2000 Inseln leben.

79% der Einwohner sind Thyrianer, 19 % sind eingebürgerte Pyggs, 1% ehemalige Enklavenbürger.

Die Enklave wurde nicht berücksichtigt, Bürger der Allianz machen mit ca.20% aber nicht den Mehrteil der 25-50 Millionen Enklavenbewohner aus. Nicht thyrianische Einwohner der Enklave können aber nach einjährigem Aufenthalt den speziellen Enklavenbürgerstatus, eine Vorstufe zum Vollbürger ohne Einreiserecht auf die Inseln erwerben.

Hinzu kommen 3-5 Millionen Soldaten der Waffengattungen Kontinentalarmee, Fremdenlegion, Luft und Seemarine die auf dem Kontinent stationiert sind.

HAUPTSTADT: NeuThyria, Hauptinsel der Allianz

SPRACHE: Thyrianisch, Form des Alttyrianischen

DURCHSCHNITTSLOHN: 100C

WÄHRUNG: Der Conchi, eine Shellmuschelförmige Münze die auf der alten Tauschwährung der Pyggs basiert. 1/10 (Keramik), als 1/5 (Keramik), 1/3 (Keramik), 1/2 (Keramik), 1 (Keramik), 10 (Zinn), 100 (Kupfer), 1000 (Silber), 10000 (Gold)

Westlich des großen Kontinents, auf einer gewaltigen Inselkette vulkanischen Ursprungs, liegt die THYRIANISCHE INSEL ALLIANZ. Sie wurde vor vielen Jahrhunderten von Flüchtlingen aus dem Imperium von Tyria gegründet.

Die Thyrianische Insel Allianz ist heute ein moderner konföderierter Staat mit zwei Parlamenten: Den Inselrat, in dem jede Insel eine senatorische Stimme hat, und den Rat der 21, welcher von den Gouverneuren der 21 größten Inseln gebildet wird. Sie erarbeiten Vorlagen für den Inselrat und bestimmen so die aktive Politik. Beide Gremien befinden sich, wie alle wichtigen Regierungsinstitutionen, auf der bevölkerungsreichsten aller Inseln, dem völlig urbanisierten Molloch von NeuThyria.

Die Verfassung der Allianz gewährt allen Inseln große Freiheit was ihre eigene Staatsführung. betrifft. Eines unter anderem schreibt diese Verfassung allerdings für alle Mitgliedsinseln zwingend vor, die völlige Gleichberechtigung von Mann und Frau. Sie entstand aus der Notwendigkeit, nach der Flucht alle verfügbaren Arbeitskräfte im Kampf um das Überleben zu mobilisieren, und ist heute in der thyrianischen Gesellschaft fest

COPYRIGHT 97-07, T. WASZMANN UND A.D. SCHLÜTER, ALL RIGHTS RESERVED,
THYRIA.COM

verankert.
Anders sieht die Situation der Pyggs aus, sie sind die dunkelhäutigen Ureinwohner von der Größe eines Kindes. Je nach Wohnort sind sie heute Bürger, Sklaven oder Feinde der TIA.

Circa 80 Millionen Einwohner leben auf den über 2000 Inseln der Allianz. Weitere 40-50 Millionen leben auf dem Kontinent, in der dem Kaiserreich Tyree weggenommenen Enklave. Diese „Enklavenbürger" zählen als Bürger zweiter Klasse und dürfen die Inseln nur mit Visum betreten. Allerdings bietet sich für Enklavenbürger die Möglichkeit, durch spezielle Verdienste die Vollbürgerschaft zu erlangen, zum Beispiel in dem sie bei der Neubesiedelung einer Insel mitmachen. Diese Besiedlungen werden staatlich organisiert in großen Schüben unternommen. Nach einer Probezeit können die neubesiedelten Inseln dann in die Allianz aufgenommen werden.

Noch einmal kurz etwas um der Namensverwirrung vorzubeugen:

TYRIA = das untegegangene Reich auf dem Kontinent

TIA oder THYRIA oder DIE ALLIANZ = das Reich der Flüchtlinge auf der Inselkette

TYREE oder DAS KAISERREICH = das Nachfolgereich Tyrias auf dem Kontinent, welches durch die Marasfürsten regiert wird.

Der typische Tyreee: Der typische Tyreee trägt, wenn er Leibeigener ist, oder auch ein konservativer Adeliger, das traditionelle Kittelhemd. Ein aus Baumwolle, Wolle oder Spinnenseide gefertigtes Kleidungsstück tyrianisch/marasischen Ursprungs, welches bis auf die Knie gehen kann und auf einer Seite und der Front geschlossen wird. Dazu kommen ein paar einfache, oft ungefärbte Baumwollhosen und ein Hut. Modernere Tyreen, vor allem in der Stadt, tragen Anzüge oder Uniformen, je nach ihrem Beruf. Es mutet schon sehr merkwürdig an, einige der Herren Generäle im Lametta der großen Paradeuniform, andere in Schuppenpanzer und mit Bogen über der Schulter zur Soiree zu bitten.

Die Mehrheit der Allianzbürger hat eine gute Anstellung in einer Firma und eine kleine Wohnung. Der Durchschnittslohn liegt bei 100 Conchi [C]. Conchis sind Keramikmünzen in Muschelform, die in ihrer Bedeutung in etwa dem irdischen Dollar.

Thyria ist führend in der Wissenschaft, und nur diese Überlegenheit bewahrt die Allianz davor, von der Weltkarte gefegt zu werden. Wichtige Rohstoffe werden aus der Enklave importiert. Nach Thyrianischem Kalender schreibt man das Jahr 1004. Im Jahre 830 wurde in der TIA bereits die erste Dampfmaschine gebaut. Heute ist man auf einem Niveau, das irgendwo zwischen dem der Jahrhundertwende und den 1930er Jahren der Erde liegt.

6.2 Tyree

NATION: Imperium von Tyree, Kaiserreich des der erleuchteten

AUSDEHNUNG: In der Mitte des Kontinents vom Äquator maximal 2000km nach Norden und 3000km nach Süden auf der gesamten breite der Landmasse

EINWOHNER: 450 Millionen Einwohner, davon unter 1% Adelige, der Rest Leibeigene.

HAUPTSTADT: Tyree Stadt, Sitz des Imperators

SPRACHE: Tyreeisch, Form des Alttyrianischen mit marasischen Einflüssen

DURCHSCHNITTSLOHN (monatlich):
25 Taler

WÄHRUNG: 1 Kaiserkopf = 5 Taler = 50 Kreuzer = 1C

Mitten auf dem Kontinent erstreckt sich, bis weit nördlich und südlich des Äquators, und von Küste zu Küste, das Kaiserreich von Tyree. In weite Flächen unbesiegter Natur eingebettet liegen wie eigene Kosmen große Areale besiedelten Landes, verbunden durch Flüsse und althergebrachte Reiserouten.

COPYRIGHT 97-07, T. WASZMANN UND A.D. SCHLÜTER, ALL RIGHTS RESERVED, THYRIA.COM

Der marasische Kittelrock ist eine Art Uniform für die Massen der befreiten Bevölkerung Veranias geworden. Zwar trägt man auch Anzüge, Fracks und dergleichen, doch lehnen diese sich alle an die Kleidung des einfachen Bauern und Soldaten an. Ein einfacher Hosenschnitt, darüber, ein seitlich an der Front geknöpfter Rock ohne Schösse. Oft ein kleiner Stehkragen und für Soldaten ein Gürtel. Besonders erwähnt werden muss das Parteizeichen, welches die Anhänger der größeren Gruppierungen stets gegenüber dem Verschluss des Rockes auf der Brust tragen. Dies kann ein kleiner Emailleknopf oder auch eine Kokarde sein.

Peter Netzhänger, Reisender Thyrianer in der Republik Verania.

An der Westküste liegt die glitzernde Haupstadt Tyree-Stadt, die früher Tyria hieß, und der Sage nach von den mythischen Völkern der See gegründet wurde. Sie gilt als Wiege aller modernen Zivilisationen.

Das Kaiserreich ist ein feudaler Staat, seine Regierungsform basiert auf alten Lehenseiden und dem Ehrenkodex der Steppenkrieger-Klane, die das alte Imperium von Tyria in grauer Vorzeit auf dem Rücken ihrer Pferde eroberten.

Die regierende Oberschicht stellt eine interessante Mischung aus den marasischen Traditionen der kriegerischen Eroberer und der urbanen Hochkultur des alttyrianischen Beamtenapparates dar, der auch weiterhin das Land verwaltet. Heute allerdings sind diese Strukturen durch Korruption und Rivalität zwischen den Klans unterhöhlt. Zur Durchsetzung der kaiserlichen Dekrete, und zum Schutz gegen die Adeligen besitzt der Kaiser eine Garde, wahrhaftig Unsterblicher. Diese, dem Kaiser gegenüber willenlosen Zombiesoldaten, werden von der Magierakademie "hergestellt".

Das Kaiserreich hat 450 Millionen Einwohner, davon sind ungefähr 1% Mitglieder adeliger Klans. Alle anderen Bewohner sind nach überliefertem Recht Leibeigene und gelten vor dem Gesetz nur wenig mehr als Vieh.

Die bei weitem überwiegende Mehrheit der Tyreen arbeitet als Leibeigne in der ihnen zugewiesenen Beschäftigung. Sie kann von der Reinigung von Latrinen bis hin zur Verwaltung einer Fabrik reichen. Die weit größte Zahl aber schuftet mit den Händen in der Landwirtschaft. Das monatliche Durchschnittseinkommen liegt dabei bei etwa 25 Talern. Fünf silberner Taler geben einen goldenen Kaiserkopf, der im Wert in etwas einem Conchi entspricht.

Das Kaiserreich von Tyree macht seit einiger Zeit einen großen sozialen und technologischen Umbruch durch.

Die Industrialisierung hat erst vor wenigen Generationen begonnen und das Kaiserreich in seinen Grundfesten erschüttert.
Technisch befindet man sich etwas auf dem Stand der Erde zwischen 1850 und 1900. Dampfschiffe und ein gewaltiges Überspur-Eisenbahnnetz haben die alten Binnensegler und Treideldschunken als wichtigstes Transportmittel durch die Dschungel des Reiches verdrängt.

Primäres Ziel vieler Tyreen ist es, sich an den “Inselaffen” der TIA rächen, die dem Kaiserreich in den Jahren seit ihrer Ankunft so oft, so große Schmach zugefügt haben.

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved,
Thyria.com

6.3 Verania

...Der regierende Klan Zzizzarr erkannte sehr früh, daß die unterworfenen Crammonen mit dem traditionellen tyreeischen Lehnswesen nicht zufrieden sein würden.

In Cramm ist jeder Bürger frei. Die Leibeigenschaft, wie man sie im Kaiserreich kennt, gibt es hier nicht. Theoretisch gesehen gehören die Crammonen, wie auch normale Leibeigene, ihrem Herren. Dies ist aber stets die Königin oder ein anders Mitglied des Klans Zzizzarr, weshalb aus dem Gebot der Klanstreue nicht zwangsläufig die Standortfestigkeit resultiert. Dennoch sind die Einwohner ihren adeligen Herren verpflichtet.

Hubertus von Meierbaum, Reisender Anthropologe aus Lilienwald

NATION: Republik der freien Arbeiter, Bauern und Soldaten

AUSDEHNUNG: Von der Einöde im Zentrum des Kontinents in maximal 3000 km breite nach Süden bis zum östlichen Meer etwa 1700km

EINWOHNER: ca. 250 Millionen Einwohner gleichen Standes (Bürger)

HAUPTSTADT: Veran

REGIERUNGSSITZ: Panzerzug des Rates

SPRACHE: Nord-Tyreeisch, Form des Alttyrianischen mit marasischen und irbanischen Einflüssen

DURCHSCHNITTSLOHN (monatlich): 15 RB

WÄHRUNG: 1 Republiksbillet (beim erscheinen) = 100 Scheine (beim erscheinen) = 5 C
Veranische Geldscheine verlieren monatlich 1% ihres Wertes. Die Scheine sind mit Ausgabedatum versehen, und Kästchen zur Wertankreuzung. Land

Tropisch an der Küste bis etwa 1000km ins Landesinnere, dann übergehend in Feuchtsavanne.

Im Norden hat sich, auf der Höhe der ersten Industrialisierungswelle, vor 50 Jahren, die Republik von VERANIA vom Kaiserreich Tyree abgespalten. Leibeigene, die auf dem Lande Hunger litten und in der Stadt ihr Leben in den unsicheren Fabriken für einen Minimallohn riskierten, begehrten auf.

Große Teile der Nordarmee des Reiches folgten. In einem schrecklichen Bürgerkrieg wurden das Expeditionscorps des Kaisers und die treu gebliebenen Militärteile vertrieben.

Heute ist Verania eine Basisdemokratie, die noch sehr mit sich selbst beschäftigt ist. Nominell regiert ein oberster Rat aus Arbeitern und Soldaten das Land, geführt von einem inneren Kreis.

In vielen Teilen der Republik sieht es aber anders aus: Warlords, lokale Räte oder pure Anarchie beherrschen das Bild. Nur in den Küstenstädten und der Hauptstadt ist die Situation stabil. Auch deshalb wählte der oberste Rat einen gewaltigen Panzerzug als Aufenthaltsort. Dieser durchquert das ganze Land um die Machte des Obersten Rates zu demonstrieren. Im Zuge bestimmter "Reisen" des obersten Rates kann der Panzerzug auch von größeren Teilen der Revolutionssarmee begleitet werden um kleinere Machtgruppen an die Republik zu binden oder sie zu vernichten.

Würde Verania seine innenpolitischen Probleme in den Griff bekommen, so könnte aus der Republik ein ernst zunehmender Gegner Tyrees und ein mächtiger Verbündeter der TIA werden. Vielleicht erweist sich aber auch die gemeinsame 1000 jährige Geschichte mit dem Kaiserreich stärker als die ideologischen Anklänge mit der Thyrianischen Insel Allianz.

Die Technik befindet sich auf dem selben Stand wie im Kaiserreich, entwickelt sich aber nach Abklingen der gröbsten Revolutionswirren in größeren Schritten vorwärts.

Die Republik besitzt ca. 250 Millionen Einwohner und es herrscht theoretisch vollkommene Egalität. Allerdings sieht es vor allem bei der Gleichberechtigung der Frau in der Praxis anders aus. Die "überholte" tyreeische Kultur und Religion hat in der Bevölkerung einen weit größeren Einfluß als vom obersten Rat gewünscht wird.

Der normale Verane arbeitet nicht viel anders als ein tyreeischer Leibeigener, allerdings hat er stets die Möglichkeit sein Los durch Fortzug zu verbessern. Der Durchschnittslohn beträgt 15 Republiksbillets.

Das Republiksbillet hat etwas einem Tauschkurs von 1 RB zu 5 Conchi. Dabei ist zu beachten, daß das RB einem eingebauten Wertverfall unterliegt um die Geldmittel im Umlauf zu halten. Diese Idee, die auch auf vielen Inseln der TIA praktiziert wird, sorgt für einen großen Investitionsschub innerhalb der Republik.

COPYRIGHT 97-07, T. WASZMANN UND A.D. SCHLÜTER, ALL RIGHTS RESERVED, THYRIA.COM

6.4 Cramm

NATION: Cramm, Königinnenreich des Südens

AUSDEHNUNG: Von der Südspitze des Kontinents etwa 3000km nach Norden

EINWOHNER: 45 Millionen Einwohner, davon unter 1% Adelige, 10% Bürgertum in den Städten, der Rest Bauernvolk und Unterschicht.

HAUPTSTADT: Crammonia

SPRACHE: Cramm-Tyreeisch, Form des Alttyrianischen mit marasischen und cramvarischen Einflüssen

DURCHSCHNITTSLOHN (monatlich): 150 GC

WÄHRUNG: 1 Goldcramme = 5 Silbervar = 50 Kupferer = 0,5C

Das Königinnenreich CRAMM ist eine absolute Monarchie, mit strenger Hand von ihrer Königin regiert. Das Land selbst ist gegenüber der TIA stark zurückgeblieben, aber dank seiner Bodenschätze und Seehandelsrouten unermesslich reich. Die günstige Caplage des Landes und die zweitgrößte Handelsflotte der Welt sichern ein stetiges Einkommen aus dem Freihandel mit allen Produkten des Kontinents.

Cramm selbst wurde vor langer Zeit von einem vom Kaiser von Tyree verstoßenen Klan gegründet, der die Südspitze des Kontinents eroberte und die Bewohner unterwarf. Vor gut 150 Jahren erklärte sich Cramm einseitig für unabhängig vom Kaiserreich. Diese Tatsache wurde vom kollektiven Bewußtsein des Kaiserreiches ignoriert, da Cramm weiterhin den jährlichen Tribut an die Kaiserkrone zahlt damit die Abspaltung im Kaiserpalast "nicht auffällt". Zumal es aus tyreeischer Sicht lächerlich ist, daß eine Frau auf einem Thron sitzt. Genausogut könnte es sich um die Winzerkönigin von Lingun handeln.

Die Königinnen von Cramm sahen frühzeitig die Gefahr, die von Tyree aus gehen würde, sollte der Kaiser "die Wahrheit erkennen" und Cramm „Heim ins Reich" holen wollen.

So schützten sie das Land mit einer starken Grenzbefestigung und der Einführung der allgemeinen Wehrpflicht.

Durch intensiven Handelskontakt mit der verbündeten TIA steuert Cramm zielstrebig die Position des fortschrittlichsten Landes auf dem Kontinents an. Der Weg ist allerdings nocht sehr steil und lang. Zwischen dem technischen Niveaurein crammonischer Produkte (ca.1850 irdisch) und thyrianischer Import und Lizensware (bis 1930 irdisch) klafft daher eine große Lücke.

Das Königinnenreich zählt 45 Millionen Einwohner, davon gehören 1% dem Adel und 10% Bürgertum an.

Die Königin wird auf Lebenszeit stets aus den Töchtern der Familien des Klans Zzizzarr gewählt.

Der durchschnittliche Bewohner Cramms arbeitet auf dem Land oder in der Stadt und kann seine Familie mit einem Durchschnittslohn von 150 Goldcrammen recht gut ernähren. Goldcrammen, sind fingernagelgroße Goldmünzen die einen Wert von etwas 0,5 Conchi besitzen.

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved,
Thyria.com

7. Weitere Mitspieler

Die folgenden Länder sind keinesfalls unwichtig, Auch sie streben ebenso nach „mehr“. Sie sind oftmals neutral oder wichtige Verbündete der Großmächte.

7.1 Die Unabhängigen Fürstentümer (UAF)

Dieser Aufwand, diese Ineffizienz! Man stelle es sich vor: Da haben diese Leute die vermutlich besten Komponisten, Dichter, Schauspieler und Künstler der Welt, und warum weiß keiner davon? Weil alle 5 Meilen eine Grenze liegt. Reisen ist so beschwerlich in den Fürstentümern, kein Eisenbahnnetz, keinen richtigen Straßen und kein fließend Wasser im Hotel!

Neue Zölle, Gebühren, Währungen und Maßeinheiten alle 5 Stunden! Ich halte das nicht aus...aber die Kleider sind schön!

Lena Kleinpalm, Industriellentochter, auf ihrer großen Tour

NATION: Nördliche Fürstentümer des Kaiserreiches Tyria

AUSDEHNUNG: Westlich der großen Einöde in einem bergigen Gebiet nahe der großen Wand. Im Westen an die Enklave der TIA grenzend, im Süden an Tyree und im Südosten an die Republik Verania.

EINWOHNER: zwischen 40-200 Mio. Einwohner nach Schätzungen. 2% Adelige.

HAUPTSTADT: verschiedene

REGIERUNGSSITZ: verschiedene

SPRACHE: Nordtyrianisch, Evolution des alttyrianischen

DURCHSCHNITTSLOHN (monatlich): 10 C (Vergleichswert)

WÄHRUNG: verschiedene

Als die Maras vor etwas 1000 Jahren in das alte thyrianische Reich einfielen, ignorierten sie das bergige Gebiet im Norden des Reiches, da es dünn besiedelt und sowohl politisch als auch wirtschaftlich uninteressant war. Zumal die Befriedung der zentralen Teile des Reiches, rund um die großen Metropolen viel Kraft band.

Daher konnte sich auf dem Gebiet der UAF die alttyrianische Kultur weitgehend unberührt erhalten und ungestört weiterentwickeln.

Eine erstaunlich große Anzahl von weltberühmten Philosophen, Literaten, Schauspielern, Tänzerinnen, Fechtmeistern und Sängerinnen stammt aus den Fürstentümern, wo man sich daher auch allen anderen Nationen kulturell und geistig überlegen fühlt.

Auf der anderen Seite liegen die Fürstentümer technisch noch sehr weit zurück. Steinschloßwaffen sind allgemein verbreitet, und die Dampfmaschine ist in den fortschrittlichsten der Kleinstaaten gerade das erste mal in Betrieb.

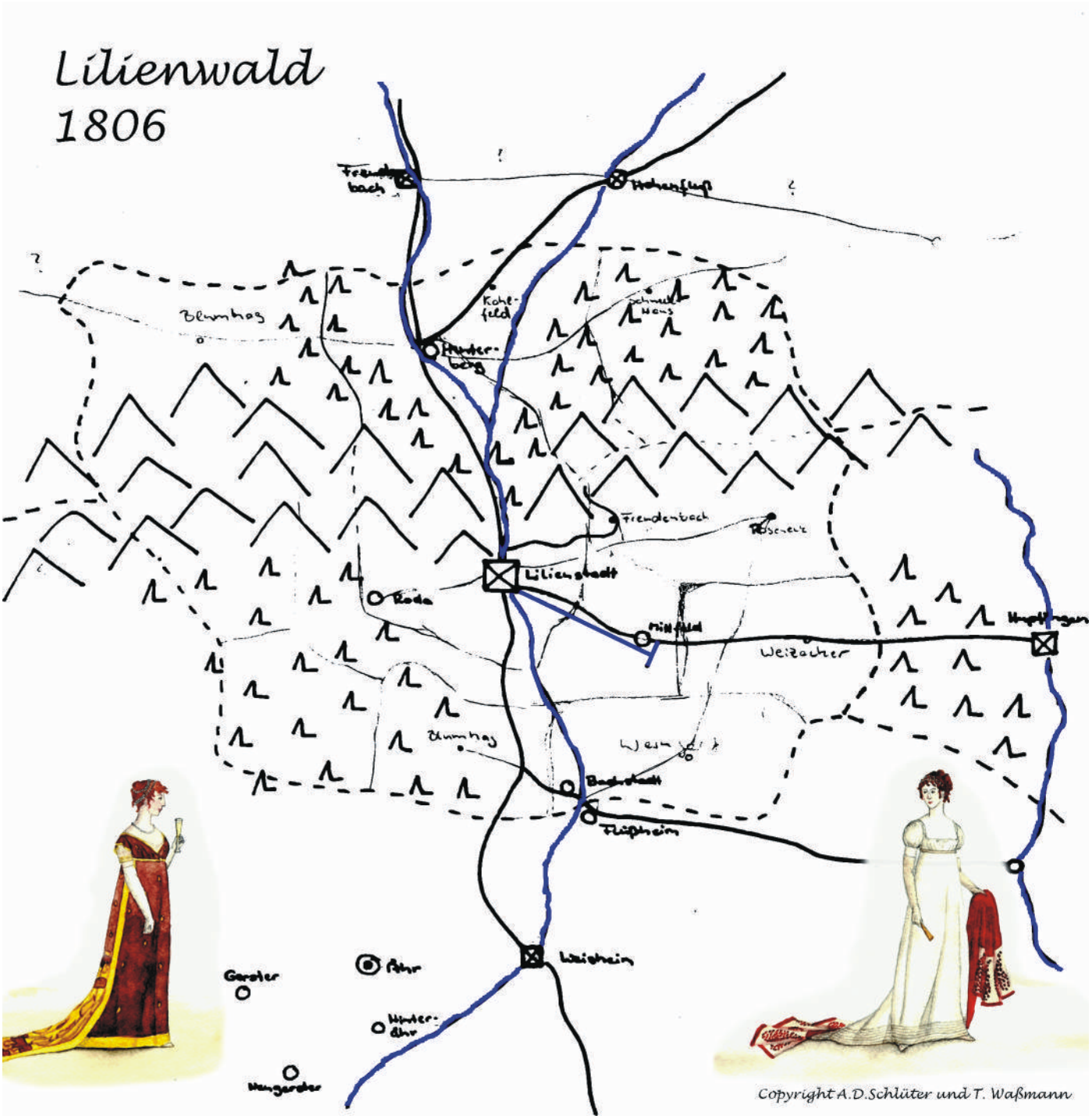
Die Unabhängigen Fürstentümer bestanden ursprünglich aus sieben Herzogtümern, zerfielen aber im Laufe der Jahrhunderte in immer mehr kleine und kleinste Grafschafte, Baronien und andere unabhängige Staatsgebilde. Die Landesgrenzen sind oftmals nur wenige Kilometer von einander entfernt, denn auch heute noch sind die Fürstentümer eine Ansammlung unzähliger Kleinstaaten die alle eigene Währung, Maßeinheiten, Armee und Mundart besitzen. Ein sehr unregelmäßig tagender Regentenrat versucht, die ärgsten Streitereien unter den Fürstentümern zu schlichten. So wirr es in der Innenpolitik auch aussehen mag, so schnell ist man sich einig, wenn die Unabhängigkeit in Politk und Religion von außen bedroht wird. So ist es dem Kaiserreich von Tyree auch nach mehrmaligen Versuchen in den letzten Jahrhunderten nicht gelungen, die UAF zu Unterwerfen.

In den Unabhängigen Fürstentümern leben vermutlich zwischen 2 und 10 Millionen Menschen, genaue Zahlen sind völlig unbekannt. Der überwiegende Teil der Bevölkerung lebt von der Landwirtschaft, der Durchschnittslohn liegt umgerechnet etwa 10C.

Lilienwald hat es nun geschafft das größte Konglomerat in der Geschichte der UAF anzuführen. Nur ein wirklich kluger Herzog, und das scheint Felicius I zu sein, kann so etwas erreichen. Erst hier sieht man, wie die Fäden aus den Baronie zu Berge und Hinterthal, der Stadt Hupfingen, der Grafschaften Güldenähr und Finsterforst zusammenlaufen...

Leopold von Hohenstedt, Emmissär am Hofe Felicius des 1.

Copyright 97-06, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved, Thyria.com



7.1.1 Lilienwald

Einer der im Ausland bekanntesten Kleinstaaten der UAF. Das nördlichste der 7 Herzogtümer war lange Zeit auch das Kleinste. Doch entgegen dem Trend der immer stärkeren Zersplitterung der UAF wird Lilienwald seit einigen Jahren immer größer. Unter der weisen Regentschaft seines jungen Fürstenpaares konnte das 35000 Einwohner zählende Herzogtum bereits alle ehemaligen Nachbarn an sich binden. Und dies geschah mitnichten nur durch Eroberung. Die Waffen des Herzog Felicius I sind vielmehr diplomatisches Geschick, Verteidigungsbündnisse und Heirat. Sogar der Stadtbund Überau-Hupfingen, lange Zeit als ehrloser Erzfeind angesehen, konnte zerschlagen werden. Hupfingen stellte sich unter den Schutz der Lilienkrone. Über 200 000 Einwohner bewohnen nun mehr Gebiete die das Herzogtum kontrolliert. Damit wurde Lilienwald zum dritt größten Herzogtum der UAF, und es regen sich auch schon erste Neider in der näheren und entfernteren Nachbarschaft.

COPYRIGHT 97-07, T. WASZMANN UND A.D. SCHLÜTER, ALL RIGHTS RESERVED, THYRIA.COM

Wer geglaubt hätte, die tyreeischen Leibeigenen in den Nordprovinzen hätten die Revolution wirklich gebraucht, der fragt sich warum sich die Leidensgenossen in Querizzia nicht ebenfalls erhoben haben! Ein Land von solchem Reichtum, und so armen Bewohnern habe ich noch nie gesehen. Gerade wird ein Fürst vorbeigetragen. Mit seinem goldenen Zermonialhelm und dem Kurzbogen sitzt er feist auf dem zweiten von einem dutzend Großechsen. Auf den anderen sind jeweils Kabinen mit einem haben dutzend Wachen. Der Konvoi, hier vorbei an meiner Herberge, hat auch einige Straßenstände beschädigt. Der Melonenhändler gegenüber wird wohl nur noch Kompott verkaufen! Aber die Leute auf der Straße liegen noch mit der Stirn im Staub, wenn so ein Zug schon lange wieder weg ist.

7.3 Kolonie Querizzia

NATION: (kein Titel, Reihe von Tyree abhängiger Regime)

AUSDEHNUNG: Nordosten des Kontinents zwischen den Freien Städten und der Republik Verania südlich der Einöde.

EINWOHNER: 100 Millionen Querizzier, 300000 Tyreen und 500000 Tyreeische Soldaten

HAUPTSTADT: Qurezz

SPRACHE: Amtsprache Tyreeisch, Form des Alttyrianischen mit marasichen Einflüssen. Umgangsprache, vers. querizzische Dialekte.

DURCHSCHNITTSLOHN: 5 KK

WÄHRUNG: verschiedenste gekoppelt and den Kaiserkopf

Die Querizzen sind Leiden gewöhnt. Ihr Land ist ein Protektorat des Kaiserreiches von Tyree und davor, in alter Zeit, war es eines Tyrias. Die Kontrolle über das Land war aber stets informell. Adelige Familien nutzen die Macht der tyrianisch/tyreeischen Händler, Söldner und Soldaten in ihrem ewigen Ränkespiel um den Einfluss, und brachten sich so in eine immer stärkere Abhängigkeit. Ab 300 TNK war das ganze Gebiet abhängig von tyreeischen Handelsunternehmungen.

Historiker sagen, Vetternwirtschaft habe das alte Tyria in den Untergang getrieben. Soziologen sagen, Vetternwirtschaft würde das Kaiserreich in den Ruin treiben. Hier in der Handelsmetropole Instapon gehört Vetternwirtschaft zu guten Ton, den die Patrizierfamilien seit vielen tausend Jahren pflegen. Und irgendwie scheint es der Stadt dennoch nie richtig schlecht zu gehen.

MalbozBrok vom Klan Riffa, Ohrmuschel des Kaisers in der Freistadt

Querizzia ist stark zurückgeblieben. Das Land besitzt keine Industrie und auch keine moderne, dampfgestützte Landwirtschaft. Ebenso verhält es sich mit den Einwohnern. Auch ihre Ansichten scheinen sich in den Jahrhunderten nicht stark weiterentwickelt zu haben. Noch immer, und dies trotz der "barbarischen Besatzung" durch das Kaiserreich, glauben die Querizzier an die Überlegenheit ihrer Kultur. Nur der Glauben an den Einen findet rasanten Zulauf und verdrängt vielerorts das Vielgötterpantheon der Querizzien.

So unterentwickelt die Kolonie sein mag, so hoch ist die Bevölkerungsdichte. Man geht von 100 Millionen Einwohner aus. Der Durchschnittslohn liegt bei wenigen C. Weite Teile der Bevölkerung sind sehr arm.

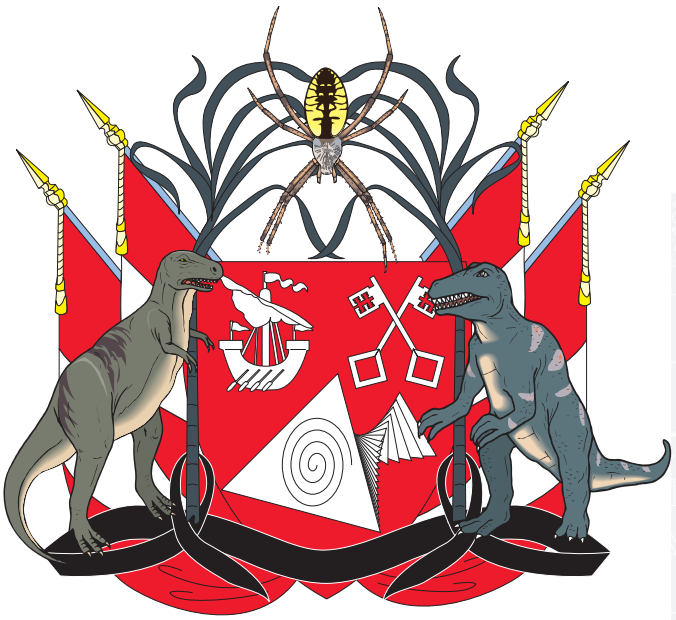
Der lose Verbund, dem das ganze Gebiet seinen Namen verdankt, versucht den Rest des primitiven Landes unter seine Kontrolle zu bringen. Die Freibauern an Küsten und Flüssen wollen sich aber keiner Fremdherrschaft durch eine König aus irgendeiner "großen Ansiedlung" beugen. Dem perinischen Freibauern ist seine Unabhängigkeit das höchste Gut.

Tradition wird aber sowohl auf dem Land als auch in der Stadt großgeschrieben. Ihre Marine fährt nun mehr mit Dampf, aber die Krieger tragen Schild, Schwert und den goldenen Helm der Ostküstenbewohner!

Luz Gasmann, reisender Schriftsteller aus der Allianz

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All Rights Reserved, Thyria.com

7.4 Die Freistadt Instapon



NATION: Große Freistadt der Republik Tyria

AUSDEHNUNG: Einzelne Metropole am Nordufer des 2 westlichen Sees.

EINWOHNER: ca. 15 Millionen (sehr grobe Schätzung)

HAUPTSTADT: Instapon

SPRACHE: Alttyrianisch mit staponische m Einschlag und marsischen Lehnworten

DURCHSCHNITTSLOHN: 200 I

WÄHRUNG: 1 Insta = 0.75C

Zu Amsterdam sagt man „Venedig des Nordens“. Auf Yarthe sagt man über eine solche Stadt sie ist das Instapon des...
Instapon ist eine Metropole bei den großen Seen, früher einmal war Instapon der größte Konkurrent des alten Stadtstaates von Tyria. So wie sich Tyria eine Machtbasis aus Vasallen und Allierten die Küste entlang erschaffen hatte, regierte Insatpon die Staaten entlang der Seenkette. Vor 3600 Jahren, wurden die Staponen und ihre Verbündeten dann von den Tyrianern unterworfen. Im Gegenzug hielt die staponische Kultur Einzug in das große Reich. Götter, Malstile, Dichtkunst und vieles mehr aus Instapon verdrängte die originalen tyrianischen Ideen. Über die Jahrhunderte vermengte sich die staponische Kultur dominant mit der tyrianischen. Zum Ende des Alten Reiches konnte man beides nicht mehr trennen.

Interessanterweise blieb nur in der Wiege der staponischen Kultur, in Instapon die staponische Kultur nahezu unberührt von tyrianschen Ideen die nur als gute Nachbarn in die Stadt kamen, aber sich nicht mit den staponischen Vermengen, wie überall sonst im Reich.

Mit der Eroberung des Reiches durch die Maras wurde Instapon durch verschiedene Umstände zur Freistadt, und blieb eine der letzten Bastionen der urtyrianisch/staponischen Kultur.

Heute, wie auch schon in alter Zeit, wird die Stadt durch den Patrizierrat regiert. Dieser besteht aus den Oberhäuptern aller Handelshäuser und reicher Familien.

Trotz ihres schlechten Rufes kann man sagen, die Maras sind das gastfreundlichste Volk der Welt. Wer an ihre Zeltpforte klopft wird nicht abgewiesen. Das Gastrecht ist heilig. Aber das muss es in einem solch rauen Land vielleicht auch sein. Viele Traditionen ragen, mit ihre merkwürdigen Regeln in das Leben der Wanderhirten, die vor tausend Jahren die Welt veränderten. Heute ziehen kaum mehr Plünderhorden aus der Einöde davon, ihren nomadischen Lebenstil haben die Reiter dennoch bewahrt.

Grinovon Mittelstein, Prof. Für Altertumsgeschichte.

Nach vielen Jahrhunderten, in denen die Pracht der Stadt eher verfiel, gewinnt Instapon in den letzten Jahrzehnten ungeheuer an Bedeutung und damit auch wieder an optischer Attraktivität. Die Stadt liegt am Länderdreieck Ty-

Palazzo eines Staponischen Handelsprinzen

COPYRIGHT 97-07, T. WASZMANN UND A.D. SCHLÜTER, ALL RIGHTS RESERVED, THYRIA.COM

ree, Verania, UAF, und wird von allen Nationen, auch von der TIA, für den Freihandel genutzt. Durch die steigende Verbreitung von Luftschiffen auf dem Kontinent wird der Lufthandel immer wichtiger.

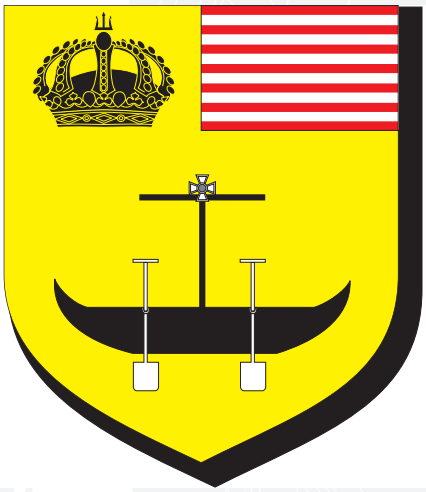
Instapon ist auf diese Welle aufgeschwommen:

Mit seiner zentralen Lage und geringen Landegebühren, ist ein genauso magnetischer Anziehungspunkt für Luftschiffe, wie es die crammonischen Küstenstädte Oria und Venioria für den Seehandel sind.

Vielerorts geht aber das Gerücht um, die Stadt sei verflucht. Ein Anhaltspunkt dafür: Man sieht außer einigen reisefreudigen Adeligen und den Luftmännern der patrizischen Handelsluftschiffe fast nie einen Bewohner der Stadt außerhalb der 20m hohen Mauern.

Die Währung Instapons ist der Stap. 1 Stap entspricht ungefähr 2 C. Der Durchschnittslohn ist unbekannt, dürfte aber bei wenigen Staps liegen.

7.5 Die Städten des Nordens



NATION: Große Gemeinschaft der Freunde Norons und Reklons.

AUSDEHNUNG: Gebiet im Nordosten des Kontinents, östlich der Kolonie Querizzia

EINWOHNER: ca 40 Millionen Einwohner davon sicherlich 90% Perini und einer Minderheit von Querizzien

HAUPTSTADT: Noron & Reklon

SPRACHE: Perinisch

DURCHSCHNITTSLOHN: 300R = 43C

WÄHRUNG: 1 Reko

Die Städte des Nordens sind ein loser Verbund alter Stadtstaaten die sich vor etwa 500 Jahren zusammengeschlossen haben. Federführend in dieser Entwicklung sind die beiden Metropolen Noron und Reklon. Die Perini, im Gebiet der Städte, die dominierende Volkschaft, legten ihre Zwistigkeiten auf friedlichem Wege bei und gründeten die Gemeinschaft der Städte des Nordens. Ehemals waren die Perini ein Reitervolk welches mit den Maras in Konkurrenz lag. In alter Zeit wurden sie dann Seefahrer, Piraten und Händler. Der Ruf "Perini kommen" war lange Zeit ein Angstvoller. Mit ihren langen Galeeren, die ihre Krieger selbst rudern, verheerten sie jeden Sommer die Ostküste des Kontinents. Besonders erfolgreich in der Zeit der Lähmung dies das alte Tyria ergriffen hatte, bevor die Maras kamen.

Als das morsche Tyria dann durch das Kaiserreich von Tyree ersetzt wurde, wurden die Küstenprovinzen bald zu stark. Nun beschäftigten sich die Perini wieder mehr mit Plünderungen untereinander und Überfällen auf das nachbarlichen Querizzia.

Heute sind die großen Küstenstädte, geführt von Noron und Reklon, die Leuchttürme der Moderne, in dem von Stammesfehden zersetzten Gebiet. Sie werden von parlamentarischen Monarchien in Tradtion der Stammes- und Häuptlingsräte geführt. Ihre Stadtbewohner haben sich dem Seehandel verschrieben

7.6 Die Maras der großen Einöde

NATION: keine Zusammenhängende, marasische Horden

AUSDEHNUNG: gesamte Einöde in der Mitte des Kontinents

EINWOHNER: geschätzte 10-20 Millionen

HAUPTSTADT: verschiedene migrierende Dörfer

SPRACHE: Marasisch,

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved, Thyria.com

DURCHSCHNITTSLOHN: Tausch und Raubwirtschaft

WÄHRUNG: Tauschhandel und diverse Münzen anderer Staaten

Kein anderes Volk war so bestimmend für die Entwicklung des Kontinents wie die Maras. Man kann sie als Fluch auf die Zivilisation bezeichnen, oder auch den aufrichtigen Reiniger des Korrupten nennen.

Ein Philosoph aus alter Zeit schrieb "Die Reiterhorden sind wie die Geier oder Wölfe. Ein verendendes Tier schlagen sie sogleich. Ein Gesundes hingegen lassen sie ziehen..."

Das alte Tyria fiel leider in die erste Kategorie.

Die Maras kamen und nahmen sich, was sie vom Kadaver des alten Reiches haben wollten.

Erst Kaiser Riccis I, der erste marasischstämmige Kaiser, verstand es, aus den reitenden Plünderern eine sesshaftere Adeligenkaste zu machen. So entstand das Kaiserreich von Tyree. Es sollte bis zum eintreffen der TIA und dem Abfall der Republik Verania, für 1000 Jahre die führende Macht auf dem Kontinent sein.

Die Zeit der Eroberung Tyrias war die Sternstunde der Reiterhorden aus der großen Einöde.

Heute gibt es immer noch Maras außerhalb des Kaiserreiches.

Hauptsächlich sind das Stämme, die in der großen Einöde geblieben sind. Sie leben noch fast so wie ihre Ahnen vor tausend Jahren. Sie migrieren mit ihren Rundzeltdörfern durch die gesamte Ödnis und weiden ihre Herden von Wollziegen, Rindern und Pferden. Sie führen Krieg miteinander und halten das Gastrecht als die heiligste Pflicht eines jeden Mannes (den man darum bittet). Dabei gilt ein Kanon von ungeschriebenen Gesetzen die ein marasischer Gast im marasischem Zelt besser berücksichtigt. Ein Fremder hingegen wird nach der Tradition, daß „Unwissenheit vor Strafe schützt" behandelt. Man sollte sich daher nicht zweimal an den Zentralpfeiler eines der wollenen Zelte lehnen, wenn man seinen Kopf behalten möchte!

Die Geschichte hat die Maras überholt. Heute sind sie keine Gefahr mehr für die Siedlungen nahe der Einöde. Obwohl viele der Reiter nun ein Gewehr besitzen hat sich ihre Kampftaktik nur langsam an die moderne Zeit angepasst. Ein Fest für Maschinenwaffen.

Wie viele Maras in der Einöde hausen, weiß niemand genau. Sie kommen auch nicht oft heraus.

Zum Plündern sind die Orte am Rande der Ödnis meist zu arm oder zu gut verteidigt. Nur in den dem Gebiet was man „Freie Städte des Nordens" nennt gibt es die Gehöfte die zu einsam liegen und über wenige moderne Waffen verfügen. Sie eignen sich daher manchmal für einen Überfall. Die Perini gelten bei den Maras aber als formidable Gegner, auch wenn sie von den Maras aus ihrem nomadischen Lebenstil an die Ostküste des Kontinents abgedrängt wurden.

Zu Gast beim Mar-Baan

Das Zentrum des Kontinents ist unwegsam, wirtschaftlich uninteressant und unfruchtbar. Besucher sind daher selten. Zumal Überlieferungen der meisten Kulturen von der großen Einöde als „böses, verfluchtes Land" sprachen.

Nur ganz selten verirrt sich mal ein Abenteurer auf der Suche nach legendären Ruinen der Faidin in die Ödnis. Die Maras scheinen damit zufrieden ihren traditionellen Lebensgewohnheiten nachzugehen. Sie züchten Tiere, die als Nahrungsgrundlage dienen. Sie wandern von Weideland zu Weideland. Wenn sich zwei Familien treffen wird gekämpft, geheiratet oder Handel getrieben.

COPYRIGHT 97-07, T. WASZMANN UND A.D. SCHLÜTER, ALL RIGHTS RESERVED,
THYRIA.COM

8. Die Technologie

Die Technik auf Yarthe ist weit entwickelt. Es gibt (in einigen Gegenden) beinahe alles, was es am Anfang des ersten Weltkrieges auf der Erde auch gab. Allerdings ist vieles auch einfach nur anders gelöst.

> *Dampf und Druckluft, das sind die Kräfte der neuen Zeit. Sie machen vieles einfach, schneller, komfortabler. Mit der Bahn in die Stadt, nicht mit der Kutsche. Eisgekühlte Getränke wann immer man will. Rohrpost und Gasanschluß in jedem Haus. Luftschiffreisen für jedermann! Und die neuen lochkartengesteuerten Nähautomaten der Lanzer AG produzieren feinste Kleidung in über 12 Standardmustern mit einem Minimum an manueller Bearbeitung.*
>
> Leo Lanzer, Vorstand der Lanzer Bekleidungswaren AG.

Der größte Unterschied zur Erde ist die nicht vorhandene Nutzung der Elektrizität.

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 Lichtjahre entfernt.

Auch der herkömmliche Verbrennungsmotor ist unbekannt, schließlich ermangelt es ja an der Zündkerze.

Magnetismus ist übrigens nach allgemeiner Lehrmeinung eine völlig eigenständige Kraft.

Grundlagen

Dampfschiffe, Dampfhammer, Dampflokomotiven...

Hauptarbeitslieferant ist die Dampfmaschine. Daher das Steam im Titel. Die gesamte Industrie und ihre Revolution fußt auf der Kraft des heißen Wassers.

Vierfach Expansionsmaschinen und erste Dampfturbinen sind das derzeitige Non-plus-ultra der Dampftechnik.

Brenner

Kleinere Energiemengen, besonders für mobile Anwendungen, werden von „Brenner- Motoren", einem Luftdruckmotor auf Sterling-Zyklus-Basis bereitgestellt. Der Brenner verfügt über ein Leistungsgewicht, welches mit modernen Automotoren konkurrieren kann. Ypsomobile, Flugzeuge, Luftschiffe aber auch Rollstühle, Differenzmaschinen oder Haushaltsgeräte werden mit Brennern getrieben.

Gas

In industrialisierten Gebieten werden Häuser mit Gaslicht beleuchtet, aber die meisten Hauseinrichtungen werden noch von Hand betrieben.

Hier sind hausinterne Wasserleitungen und sanitäre Anlagen verbreitet.

In der TIA sind mit Hausgas betriebene Absorberkühlschränke und mit Brennermotoren betriebene Hausgeräte der letzte Schrei. Zentralstaubsauger, und sogar lochkartengesteuerte Sprinkleranlagen zur Gartenpflege sind keine Seltenheit.

Das Meer

Vieles holen die Wissenschaftler der TIA aus dem Meer.

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved,
Thyria.com

Aus Seealgen gewonnener Plastik (Algaeplast) ist ein neuer, leichter und durchsichtiger Werkstoff, der sich in kochendem Wasser auflöst.

Nahrungsmittel, ebenfalls aus Algen oder Seetang, versorgen große Teile der Bevölkerung der dichter besiedelten Inseln. Diese Produkte sind aber nicht unumstritten.

Medizin

Besonders in der TIA, ist auch die Medizin weit fortgeschritten Denn dort wo weniger magische Heiler zur Verfügung stehen, kennt man die Wichtigkeit sauberer Instrumente und steriler Operationssäale.

Viele moderne Medikamente der pharmazeutischen Industrie stammen ursprünglich aus den Kräutertaschen der Pyggschamanen. Wie z. B. Kopfschmerztabletten, deren Wirkstoff aus einer bestimmten Baumrinde gewonnen wird.

In den letzten Jahren entwickelten zudem Wissenschaftler der TIA und der Republik Verania die ersten Druckluft- und Federtriebprothesen. Diese waren eigentlich für Kriegsversehrte entworfen.
Man hört aber auch von manch einem, der sie sich als "Verbesserung" angedeihen lässt.

Klatschmohn (Papaver rhoeas).

8.1 Das Transportwesen

Das bemerkenswerte am Nahtransport auf dem Kontinent, sieht man von der Allianzenklave einmal ab, ist der Mangel an mechanisch angetriebenen Kleinfahrzeugen.

Zwar kommen immer mehr Bizykl und Ipsomobile thyrianischen Stils auf, doch ist das dem heutigen PKW entsprechende Fahrzeug eher die Droschke.

Reisen über die Stadtgrenze hinaus finden mit der Dampfeisenbahn statt, die auf dem ganzen Kontinent in tyreeischer Überweite verlegt wurde. Auf den Inseln der TIA werden kleine Eisenbahnen genutzt um Orte zu verbinden. Sie werden in Innenstädten auch gerne als Natronlok ausgeführt, da diese keine stinkenden Abgaswolken produzieren.

In Gebieten, die nicht durch die eisernen Rösser verbunden sind, verkehren immer noch Überlandkutschen, und das Reisen in unerschlossenen Gegenden erfolgt entweder zu Pferd oder auf Schusters Rappen. Zudem werden viele Verbindungen durch die traditionelle Flussschifffahrt auf den großen Flüssen, Seen und Kanälen des Kontinents realisiert.

Das Luftschiff mag die beste, neueste und schnellste Möglichkeit des Reisens zu sein. Doch Tatsache ist, dass weniger als 1% aller Güter und weniger als 5% aller Reisenden dieses Verkehrsmittel nutzt. Und warum? Es ist schlicht und ergreifend zu teuer! Luftschiffreisen müssen billiger werden. Wenn man für eine Überfahrt auf den Kontinent das zehnfache von dem bezahlt, was ein Erste Klasse Ticket auf einem der Luxusdampfer kostet, dann kann dies die weitere Entwicklung der Luftfahrt nachhaltig behindern.

August Scheepemaker, Chefkonstrukteur der Scheepemaker Luftschiff Werke.

Auf dem Wasser werden Segelschiffe als zwar langsamere, aber billigere Transportmittel für untergeordnete Güter genutzt. Der Großteil des Transports wird aber heute mit Dampfschiffen abgewickelt. Diese befinden sich gerade in einer Phase des enormen Leistungszuwachses, hervorgerufen durch die Nutzung von höher entwickelten Antriebstechniken wie dem Aufkommen der Dampfturbine.

Zwar sind Bizykl, Ipsomobile, Eisenbahnen und Dampfschiffe die wichtigsten Transportmittel, aber sie begeistern nicht im selben Maße ganze Nationen, wie es die Luftfahrt tut. Luftschiffe kennt man in der TIA schon seit 90 Jahren, aber erst in den 960er konnten die ersten Schiffe mit Brennermotor ausgestattet werden. Seitdem kennt die Luftbegeisterung keine Grenzen!

Als Transportmittel immer noch zu teuer, um andere Lösungen endgültig zu verdrängen, sind Luftschiffe und

COPYRIGHT 97-07, T. WASZMANN UND A.D. SCHLÜTER, ALL RIGHTS RESERVED, THYRIA.COM

auch die neuen Flugzeuge vor allem von militärischem Wert.

Keine Nation kann mit Fug und Recht behaupten, eine Großmacht zu sein, wenn sie nicht ihren Luftraum beherrscht. .

8.1.1 Die Luftfahrt

Die Luftfahrt stellt die größte Revolution im Verkehrswesen auf Yarthe, seit Erfindung der Eisenbahn und des Dampfschiffes, dar

Luftschiffe verbinden, zu exorbitanten Preisen, die größ-

Hier in Cramm befindet sich die zweitgrößte Scheepemaker Luftschiffwerft weltweit. Wir fertigen hier für den kontinentalen Markt nicht nur unsere erprobten Fregatten, sondern auch große Luxusliner. Das schönste Schiff dieser Werft wird die ERIA werden, das Flaggschiff der crammonischen Luftmarine. Es ist vielleicht nicht so modern wie die THYRIA, mit ihrer Federpanzerung und den Mehrlaufgeschützen, oder so megalomanisch groß wie die KAISER auf deren Doppelrumpf ein Flugdeck ist. Aber es ist komfortabel, elegant, schnell und mit dem Rammsporn auch innovativ bewaffnet.

Logos Lindenmann, Vizedirektor der Scheepemaker Werften Crammonia I+II

ten Städte auf der ganzen Welt miteinander.

Militärluftschiffe tragen Luftdruckmotor getriebene Doppeldecker in die Schlacht gegen Luftpiraten und werfen Bomben auf die Armee, Schiffe und Städte des Feindes.

Luftschiffe werden, meist in starrer Bauform, aus Aluminium oder Holzgittern gefertigt die mit Tragblasen aus Goldschlägerhaut, gummierter Baumwolle oder Algaeplast ausgestattet sind.

Größere Schiffe sind manchmal auch mit Daunen an der Hülle und mit Panzerplatten an den Gondeln gesichert. Alle Schiffe, auch die Zivilen, tragen ein paar Maschinengewehre zur Verteidigung.

Durch die vermehrte Produktion von Luftschiffen stellen Gase die Leichter als Luft sind ein wichtiges strategisches Gut dar. Diese Gase werden entweder von den wenigen Heliumminen des Kontinents, oder aus den Erdgasgewinnungsanlagen Thyrias geholt. Wasserstoff wird auf dem Kontinent mit Hilfe eines „ausgefeilten“ chemischen Verfahrens hergestellt: Es wird Eisen in Schwefelsäure aufgelöst!
Begrenzt lässt sich Wasserstoff aber auch alchemisch von Magiern erzeugen.

Lange Zeit, vor dem Friedensvertrag von 997TNK, bombardierten die 150 Kriegsluftschiffe der Thyrianischen Kontinental Kontroll Flotte (TKKF) regelmäßig alles im Kaiserreich Tyree nach Belieben, um die dortige Entwicklung und Rüstung zu behindern.

Der technische Vorsprung ist schließlich der wichtigste Garant der thyrianischen Überlegenheit in der Welt.

Herr, seit 15 Minuten schweigen die Strecken A und C! Was ist mit B? Es gibt ein normales Aufkommen, zwei Regierungsbulletins zur Steuer, eines über neue Bergwerkstechnik, eine codierte Anweisung an die KA.TIA, eine Liebesbotschaft einer Privatperson. Ein Sturm? Aber dann hätten die Wetterballone etwas gesagt. Hmm.... Halten sie die Übertragung an und schicken sie die Prüfsequenz. Mal sehen, welche Stationen da wieder geschlafen haben...

KapitänLachsfänger und Leutnant Sandkehrer im Heliographenamt von NeueHoffnung, Hauptstadt der TIA Enklave.

Heute besitzen alle größeren Nationen auf Yarthe eine eigene Luftflotte, denn Großmachtstatus kann ein Land heute nur Beanspruchen, wenn es auch die Lüfte bezwungen hat und den eigenen Luftraum kontrolliert.

Luftschiffarten

Luftschiffe werden weltweit nach thyrianischem Standard in 4 Größenkategorien(Erdenäquivalent) eingeteilt.

Die Bewaffnung ist für militärische Schiffe gegeben. Zivile Schiffe sind zur Piratenabwehr meist mindestens mit der hälfte der angegebenen Maschinengewehren bewaffnet.

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved,
Thyria.com

Späher (Werbeblimpäquivalent), kleinste Luftschiffe bis 10000 Kubikmeter Traggasfüllung, meist ohne stützendes Gerippe. Besatzung 5-25 Mann. Bewaffnung: einige Maschinengewehre, einige Bomben, vielleicht eine Revolverkanone oder ein Paket ungelenkte Rakten.

Fregatten (Graf Zeppelinäquivalent), die am weitesten verbreitetste Größe, Gasvolumen von 50-60000 Kubikmetern, Traglast von ca. 30 Tonnen und eine Besatzung von 50-70 Mann.
Bewaffnung: Flakgeschütze in Front und Heckgondel, einige Revolvergeschütze und 20+ Maschinengewehreund viele Bomben und Raketen. Die Thyrianische Standardbaumusterfregatte ist das verbreiteteste Luftschiff auf Yarthe da sie von Instapon und Cramm in Lizenz gefertigt wird.

Linienluftschiffe (Hindenburgäquivalent), die größte übliche Sorte von Luftschiffen, Gasvolumen 100000+ Kubik-

Behende sprang Chaniz zur Seite. Fast hätte ihm eine Salve aus dem MG des Feindes den Garaus gemacht. 5 seiner Leibeigenen waren bereits tot. Was wollten die Fremden in ihren dampfenden Metallpanzern nur hier? Magon war zwar dicht an der Enklave, aber mit den Inselaffen hatte man Frieden! Rinis, einer der Soldaten fiel nach hinten, sein Kopf unter dem Helm von einer Kugel zerfetzt. Teile des Kiefers spritzten auf Chaniz. „Den Mann mit dem Minenwerfer nach vorn!" Ein Glück war seine Einheit von der Enklavenfront, so daß sie bereits mit einer der großen Armbrüste ausgestattet waren. „Laden, Feuern". Die Zehnkilomine taumelte über die Berme. Chaniz zählte. 1.2.3.4...dann zeriss eine Explosion ihm fast das Trommelfell. „Handgranaten bereit! Bei drei gehen wir ran!" Chaniz griff Säbel und Revolver...

meter. Ein Besatzung von 100+ Mann. Waffenstarrend mit 10+cm Kurzlaufgeschützen und allem was Fregatten auch besitzen.

Flaggschiffe (Cargolifteräquivalent), Die Spitze der Entwicklung sind derzeit Doppelrumpfluftschiffe von mehr als 500000 Kubikmetern Traggasvolumen. Diese Riesen, oftmals doppelrumpfig, tragen bis zu 300 Tonnen Last und sind bis an die Zähne bewaffnet. Sie sind so aufwendig und teuer, daß sie nur sehr selten gebaut werden.

8.2 Informationstechnik

Ganz heimlich still und leise, ganz anders als die Luftfahrt, schlich sich die Rechenmechanik in das Leben der Bürger und setzte sich fest.

Gewaltige dampfgetriebene mechanische und hydromechanische Informationsverarbeitungsanlagen übernehmen heutzutage Aufgaben, für die viele hundert Archivare und Sachbearbeiter nötig waren. Große Speicherhäuser, voll von lochgestanzten Papp- und Algaeplastkarten, stellen den Differenzmaschinen unzählige Algorithmen , Methoden und Informationen zur Verfügung.

Programmierer lochen Programme für öffentliche Maschinen oder auch für die gerade aufkommendenklein-

Vielen Dank für ihre Kooperation. Ihre Daten wurden verarbeitet und werden in den nächsten Tagen dem Zentralregister zur Verfügung gestellt. Sollten sich keine Ungereimtheiten ergeben, wird Ihnen die Benachrichtigung zur Bürgerkarte per Rohrpost zugestellt.

Ausgabestreifen am Eingabewerk der ersten automatischen Neubürgerregistriermaschine der Allianz

dampfrechner. Diese Maschinen werden weniger generisch ausgelegt, sondern für spezielle Anwendungen, wie als Kasse, als Steuerwerk für Werbetafeln oder als ballistischer Computer genutzt. Findige Locher sind aber auch in der Lage ganz besondere Lochungen auf diesen Maschinen laufen zu lassen, um sie zweck-zu-entfremden.

Der maschinenlesbare Ausweis aus Algaeplast ist die neueste Innovation in der TIA. Auf ihm werden ALLE Informationen eines TIA Bürgers gespeichert, bis hin zum Kontostand, so daß der Ausweis gleichzeitig als Conchi-Card(TM) nutzbar ist.

Diese Informationsverdichtung hat auch zu einer neuen Form von Kriminalität geführt, zur Schwarzlochung. Neueste Ausweise und sensible Lochkarteien bedienen sich daher spezieller Verschlüsselungen.

Auf dem Kontinent geht die Informationsrevolution gemächlicher von statten. Kleinere Insellösungen von Universitätsmaschinen oder auch der Verwaltungsrechner in Rathäusern und Palästen hinken merklich hinter den Systemen in der TIA hinterher.

8.3 Kommunikation

Vielerorts existiert eine Briefpost. Diese wird von der Eisenbahn betrieben oder in Städte durch ein Netz von Boten. In der TIA ist die staatliche Luftpost für den (teuren) Schnelltransport und die Rohrpost für den innerstädtischen Nachrichtenverkehr sehr beliebt. In Ländern und Gebieten mit schlechterer Infrastruktur ist man nach wie vor auf den Boten angewiesen.

✓ Heliographie ist ein teures Vergnügen

Ein Wort kostet 1/10 C pro benutzter Übertragungstation. Bei einer Entfernung von 5000 km Allianz zur Enklave, und im Schnitt 56 km zwischen den Stationen (also 89 Stationen insgesamt), zahlt eine Privatperson 8.9 Conchis pro übertragenem Wort.

Im Vergleich hierzu kostet ein Brief per Luftschiff pro 10g 1/10 C und per Schiff pro 100g 1/10 C.

COPYRIGHT 97-07, T. WASZMANN UND A.D. SCHLÜTER, ALL RIGHTS RESERVED, THYRIA.COM

Militärische und sehr wichtige Nachrichten werden mit höchster Geschwindigkeit über staatliche Lichttelegraphie ausgetauscht. Die TIA besitzt eine Lichttelegraphie (Heliographenstrecke) zwischen allen wichtigen 21 Hauptinseln und drei getrennte Wege zum Kontinent. Diese werden mit Heliographenschiffen und Fesselballonen aufrecht erhalten. Regierungsbotschaften zum Kontinent werden stets auf allen drei Leitungen codiert versendet, private Nachrichten hingegen nicht.

8.4 Waffen und Militär

Armeewaffen & Ausrüstung

Während das Kaiserreich Tyree 15 Millionen Mann und die Republik Verania 10 Millionen Mann unter Waffen halten, so MUSS die TIA ihre zahlenmäßige Unterlegenheit von etwas mehr als 1 Million Mann in der Kontinentalarmee durch ständigen technischen Vorsprung halten. Im Militär der Großmächte herrschen Revolver und Einkammersysteme mit Messingpatronen vor.

Der selbstspannende Revolver ist eine Spezialität der TIA, wie auch das Revolverkammer-Gewehr.

In Tyree findet der doubleaction Revolver mit zusätzlichem Schrotlauf weite Verbreitung.

Der einfache Soldat ist mit einem Gewehr, einem Bajonett, einem Rücksack, Feldgeschirr einem Spaten und anderen Hilfsmitteln ausgerüstet.

Thyrianische Soldaten (selten auch die anderer Nationen) tragen zusätzlich Helm und Körperpanzerung. Das Marschgepäck wiegt über 30 Kilo.

.

Unterstützungswaffen

Maschinengewehre gibt es bereits seit 20 Jahren, die aber bis auf die thyrianischen Leus und Horaxim Gewehre und ihre Kopien, meist von Hand gespannt werden müssen, meist mit Hilfe einer Kurbel.

Artillerie

Die schwere Artillerie besteht aus großen Hinterladern mit gezogenen Läufen und schweren glattrohrigen Mörsern.

Bei leichten Feldgeschützen verläßt man sich auf mehrläufige Kleingeschütze, die Explosivgeschosse in hoher Frequenz verschießen.

✓ KA.TIA. Belagerungspanzer

Das große Belagerungsfahrzeug ist mehr Landschlachtschiff als Panzeripsomobil. Zum Transport an Land kann das Fahrzeug in 4 Einzelteile zerlegt werden.

Daten: 2x Brenner a 900 P.S treiben 2 Gleisketten; Länge 13m; Breite 6 m; Höhe 3m; Gefechtsgewicht: 200 t, Besatzung 22 Mann; Bewaffnung: 4x halbautomatische 10 cm Kurzrohrkanonen, 7x 7mm Horaxim MG, 1x 2cm Flakvierling; Panzerung: 30-60mm hochfester Panzerstahl geheimer Zusammensetzung; Höchstge: 10 km/h; Fahrbereich: max. 50km

✓ Waffenrecht im Alltag

In der Thyrianischen Insel Allianz gibt es prinzipiell keine Einschränkungen, das Tragen von Waffen betreffend. Einige Insel, besonders die Urbaneren, verlangen die Registrierung der Waffe und offenes Tragen ist verpöhnt. Da der Überlebenskampf der thyrianischen Siedlerkultur aber auch dort noch sehr präsent ist, sind Schützenvereine die Freizeitorganisationen mit dem größten Zulauf.

Bürger der Nationen auf dem Kontinent unterliegen meist keinen einheitlichen Landesreglungen. nur in Verania sind Waffen in Privatbesitz verboten. Ein Ideal von dem die bürgerkriegszerüttete Nation aber Meilen entfernt ist.

In Tyree dürfen selbstverständlich Leibeigene nur unter Aufsicht eines Adeligen eine Waffe führen und in Cramm muss jeder Bürger eine Sachkundeprüfung bestehen, wenn er eine Waffe führen möchte.

✓ Das doppelte Dutzend

Nur weil es kaum Restriktionen gibt, was normale "Personenschutzgeräte" betrifft, heißt das nicht, daß sich ein jeder eine Privatarmee aufstellen könnte. Das Unterhalten bewaffneter Gruppierung bedarf in jedem Land einer Sondergenehmigung durch den Souverän. Meisten zählen Personengruppen die über zwei-dutzend Personen liegen bereits als Streitmacht in diesem Sinne. Eine Sonderstellung genießen Handelsschiffe und Privatanwesen. Hier darf an Bord bzw. innerhalb des Geländes eine beliebige Menge Personen mit Handwaffen zum Schutz unterhalten werden.

✓ Große Kanonen und stählerne Panzer

Noch restriktiver wird mit dem Großgerät umgegangen welches sich in Privatbesitz befindet. Panzerypsomobils, Jagdflugzeuge, Bombenluftschiffe, Kriegsschiffe und der gleichen bedürfen stets einer Individuellen Prüfung der Bedürfnisse des Besitzers. In der TIA werden solche Überprüfungen gerne auf Inseln durchgeführt, die dem zu Überprüfenden gegenüber wohlgesonnen ist. So hat die mittelgroße Allianzinsel Ilara einen gewissen Ruhm als Registrierungsstelle überbewaffneter Freizeityachten junger Schnösel erworben.

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved, Thyria.com

Fahrzeuge

Modernstes Kriegsgerät stellen Panzeripsomobile und Kampfpanzer mit Kettenantrieb dar.

Die TIA besitzt eine große Flotte von Spähipsomobilen die einen gewissen Ersatz für den Mangel an Kavallerie darstellen.

Die Höchstgeschwindigkeit von wenigen Kilometern in der Stunde, und die Anfälligkeit gegenüber Artillerie machen Panzerfahrzeuge aber nur in bestimmten Kriegszenarios sinnvoll.

Massenvernichtungswaffen

Die schrecklichste der neuen Waffen im Kampf um die Vorherrschaft auf dem Kontinent stellt das Giftgas dar.

In Granaten oder Kanistern auf den Feind abgelassen richtet es unglaubliches Elend an.

Die meisten Staaten weigern sich, es regulär einzusetzen oder haben noch keine ausreichenden Kenntnisse zur Herstellung.

Nur an der festgefahrenen Front zwischen der TIA Enklave und dem Imperium wurde schon des öfteren Brand und Nervengas genutzt, um den Frontverlauf zu beeinflussen.

Die TIA versuchte bis zum Frieden von 997 mit dem Gas immer wieder, den Mangel an eigenem Menschenmaterial auszugleichen.

Fortifikation

In der Defensive sind Gußsteinbunkeranlagen mit versenkbaren Geschütztürmen gängig. Die Enklavenfront zwischen TIA und Tyree ist auf beiden Seiten durchsetzt mit solchen Anlagen. Trotz des Friedens von 997 werden diese Anlagen auch heute noch verstärlt, und es kommt des öfteren zu „Zwischenfällen".

Rüstungen

Im Personenschutz feierten durch die hohe Schußdichte in diesem Kriegsgebiet die Körperpanzer eine Renaissance. Auf dem Kontinent werden kugelfeste Stahlplatten über den traditionellen Spinnenseidenhemden getragen. In der Allianz sind Steppjacken aus Federn bestimmter Truthahnsorten ein Schutz vor Handfeuerwaffen. Die dampfunterstützte Kampfrüstung ist die letzte Innovation von den Inseln.

Bei all den eben genannten Errungenschaften modernster Vernichtungskraft muß aber besonders betont werden, daß dies die Speerspitzen der Entwicklung sind! Die Enklavenfront hat den größten Entwicklungsschub seit vielen Jahrzehnten geliefert.

COPYRIGHT 97-07, T. WASZMANN UND A.D. SCHLÜTER, ALL RIGHTS RESERVED,
THYRIA.COM

9. Magie

Sie ziehen an den Fäden unserer Realität. Als wäre unsere auf ihrem Webstuhl gespannt. Steine fangen Feuer, Frauen werden junge Mädchen, Tote lebendig und fremde Stimmen erscheinen im Kopf. Alles was wir Thyrianer als unwissenschaftlichen Schmarn oder die als Wirkung von Alkohol abtun wird pure Wirklichkeit. Eine Änderung der Realität wenn ein Faidin, ein Pyggschamane oder ein Magier des Kontinents, seine Kunst versteht.

Luk Grundler, Forscher des Aussergewöhnlichen

Kräfte aus der Natur zu nehmen und zu neuen Kräften oder gar zu Materie zu formen, das ist die Fertigkeit die jemanden zu einem Magier macht. Es gibt ein unendlich breites Spektrum magischer Anwendungen die der Lehrtradition nach in magische „Schulen“ unterteilt ist.

Magie kann dabei sehr stark in ihrer Auswirkung variieren. Von einem kleinen Effekt wie einem Lichtstrahl bis hin zum sprichwörtlichen "Bergeverrücken" ist vieles möglich.

Magier nehmen also die Energie aus der Existenz der realen Welt, um sie für ihren Spruch zu Formen. Dabei lösen Sie einen Teil der Existenz, bspw. eines Objektes auf. Mit der Zeit regeneriert sich der Zustand des genutzten Gegenstandes wieder, wenn nicht zu viel "Existenzenergie" aus ihm entnommen wird.

Entnimmt ein Magier mehr als 10% dieser Energie, so schädigt er das Objekt und seine geistige Versehrtheit nachhaltig und gilt als Nekromant.

Nekromanten haben in den wenigsten Ländern eine lange Überlebenschance wenn Sie entdeckt werden. Sowohl die Bevölkerung jagt sie, als auch spezielle Organisationen.

Das größte Problem der Magieanwender ist die Unverträglichkeit mit Technik. Große Menge von gebauten oder konstruierten Gegenstände und Gebäuden schwächen den magischen Flux eines Gebietes. Dies kann soweit gehen, daß ein Magier nur noch schwer in der Lage ist solche Ströme zu sammeln und zu Formen.

Hinzu kommt die Möglichkeit, die meisten Formen der Magie durch bestimmte Schutzkreise und Rituale zu Bannen. Diese Aufgabe wird meist häufig Priestern wahrgenommen, außer in der TIA, wo man für diesen Zweck Faidin-Söldner oder Pyggschamanen bemüht.

✓ Gesellschaft zur Erhaltung der Existenz

Dies er Geheimbund von Magier am Rande des Abgrundes zum Nekromantentum hin kennt sich genau aus. Vermutlich weiß niemand auf Yarthe besser wie weit ein Zauberer beim "Anzapfen" der Existenz gehen kann. Die Gesellschaft hat sich auf die Fahnen geschrieben eine Lösung des Nekromantenproblems zu finden. Leide überschreiten die Mitglieder bei ihren Forschungen des öfteren die Grenze zur Nekromantie. Bisher war die Gesellschaft in der Grafschaft Fabelhain in der östlichen UAF beheimatet. Durch einen Zwischenfall der das Leben des jungen Grafen kostete ist die Gesellschaft dort nun Vogelfrei und ihr einst guter Ruf vernichtet.

✓ Die Ausnahme von der Regel: Technikmagie

Pyggschamanen der Universität von Cleva, waren es im Jahr 1005, die ersten denen es erfolgreich gelangt Magie und Technologie zu vereinen. Im selben Jahr gelang Magiern der kaiserlichen Akademie Tyree ebenfalls dieser schwierige Akt. In ersten Vorkommen wurde Magie genutzt um die Leistungsfähigkeit eines Brennermotors um mehr als 10% zu steigern in dem ein Feuerelementar an die Maschine gebunden wurde. Im zweiten vorkommen wurde angeblich die Reisezeit von ballistischen geschossen beeinflußt.

9.1 Wer kann es ?

Während die magischen Ströme des Universums den meisten verschlossen bleiben, so gibt es doch immer wieder ungefähr einen unter 1000 Einwohner des Kontinents, der die Gabe besitzt diese Ströme zu sehen.

Tyree besitzt, wie Cramm und Verania, eine spezielle Magierakademie, um solche Begabte zu fördern. In Tyree ist dies für Männer ein Ausweg aus der Armut der Leibeigenschaft zu entkommen. Leibeigene Frauen mit der Gabe enden als „weise Frau“ im Wald oder auf einem Scheiterhaufen der Priester des Einen. Adelige Frauen und Männer hingegen lernen bei Privatlehrern und an der Akademie, ihre Kraft voll zu entfalten.

In Cramm, Verania und auf dem Rest des Kontinents gibt es für Frauen zumindest spezielle Ausbildungskonvente die teils vom Staat unterstützt werden.

Jedenfalls: Nur jeder tausendste magiebegabte Mensch ist stark genug, mehr als ein paar Taschenspielertricks zu zeigen. Großmagier gibt es auf dem Kontinent daher nicht mehr als einige hundert.

In der TIA wird niemand mit der Gabe geboren. Ein Grund dafür ist die Ausrottung der Priesterschaft und Magierkaste bei der Flucht auf die Inselkette. Schließlich entledigten sich damals die meisten Flüchtlingsboote ihrer Adeligen. Somit ging auch die Vererbung dieser Fähigkeit verloren.

Die Ureinwohner der Inseln hingegen, die Pyggs, sind zuhauf magisch begabt. Jedes kleine Dorf hat einen Schamanen. Das macht, genauso wie die Piraten, der Allianz das Leben schwer.

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved, Thyria.com

9.2 Schulen der Magie

Es gibt zwei völlig voneinander unabhängige Schulen der magischen Anwendung. Diese Schulen entstanden aus Unterschiedlichen Wahrnehmungen heraus, was Magie ist. Die Schule der Elemente wurde von den Urtyrianern entdeckt, die Schule des Geistes basiert auf den Lehren der Staponen.

Beide Schulen besitzen eigene Traditionen und Rituale und es ist daher sehr selten, daß ein Magier beiden angehört.

9.2.1 Schule der Elemente

✓ **Wasserköpfe der kaiserlichen Marineakademie Lingun**

Die Lingonischen Magier sind berühmt für ihre Affinität zum Salzwasser und zu den mystischen Wesen der See. Sehr zum Verdruß der tyreeischen Kaiser gibt es aber in jeder Generation nicht mehr als zwei bis drei wirklich starke Wasserköpfe.

Der berühmteste ist Große Welle Charizz, ein halb-Tyreee , halb-Lingone. Dieser Meistermagier ist so in seinem Element aufgegangen, daß er selbst bereits durchscheinend wie Wasser ist. Seine Künste sind derart potent, daß er auf einer Seeschlange reitet und bei entsprechender Vorbereitung ganze Landstriche mit Tsunamis verheeren kann..

Zur Schule der Elemente gehören vier Magiefertigkeiten. Dies sind die Lehren über die Manipulation der einzelnen magischen Naturgewalten:
Wasser, Feuer, Luft und Erde.

Prämisse der Elemente:

-Die Welt besteht aus 4 Phasen: fest, flüssig, gasförmig und plasmatisch.
- Die Beeinflussung dieser Phasen ermöglichte es, die Welt zu Formen. Jedes der vier Elemente kann in einer der vier Phasen vorliegen.

9.2.2 Schule des Geistes

Die zweite große Magierschule, die des Geistes, ist eingeteilt in die Gebiete des Geistes, des Lebens, der Zeit und der Korrespondenz (Fernkommunikation/Wahrnehmung auf geistiger Ebene) und bietet entsprechende Fertigkeiten.

Prämisse des Geistes:

Die Welt basiert auf dem Wissen, der Existenz, der Kommunikation und dem Vergehen.

Das Verständnis dieser Abläufe lässt die Welt manipulierbar machen.

Die Magie der kaiserlichen Elementaristen ist kein bisschen subversiv oder unauffällig. Mit der Kraft von Vulkanazsbrüchen, Tsunamis, Wirbelstürmen und Seebeben wurde die Flotte dezimiert. Magischen Einsatz in dieser Qualität hatte kein Stratege vorausgesehen. Die wenigen Faidin ud Pyggschamanen zeichneten Schutzkreise bis mehr als die hälfte von ihnen an Erschöpfung verendet waren. Der Unglaube unserer Seemänner, sonst ein trutziger Schild gegen alles mystische Unbill versagte. Ich melde gehorsamst, die Ostmeer Expeditionsflotte hat 37 ihrer 42 Einheiten eingebüßt. Die Linienschiffe Stolz, Mut und Herrschsucht benötigen längere Werftaufenthalte.

Vizeadmiral Beutelfüller, Kommandant der Ostmeer-Straf-Expeditionsflotte, Frühjahr 007

9.3 Stärke der Magie

Ein schwacher Magier, und die meisten magisch begabten Menschen besitzen nur geringes magisches Potential, kann zum Beispiel folgendes:

Als Elementarmagier eine Kerze entzünden, oder eine kleine Wasserfontäne aus dem Boden schießen lassen.

Ein Geistmagier könnte bspw. die Realität verlangsamen um seine Künste im Fangen zu verbessern oder würde mit seiner positiven Aura Gesprächspartner für sich einnehmen.

COPYRIGHT 97-07, T. WASZMANN UND A.D. SCHLÜTER, ALL RIGHTS RESERVED, THYRIA.COM

Zauberkundige von mittlerer Begabung wären in der Lage einen Weg durch einen Sumpf zu trocknen oder Astral zu reisen.

Die Rotmäntel von Magon: Sie saugen ihre magische Energie aus dem Blut ihrer Opfer. Mit totem Blut atmet es sich aber nur schlecht...Tatsache ist, daß im Umkreis von Magon oft ganze Siedlungen ausgesaugt werden, wenn die Rotmäntel eines ihrer Rituale durchführen. Bedauerlicherweise hat bisher weder die Kirche des Einen, noch der ReichInterneSicherheitsdienst ihr Versteck gefunden.

Robuzman vom Clan Lenia, Ohrmuschel des Kaisers

Ein Zauberer großer Begabung hingegen, der mit viel Übung und langen Jahrzehnten des Studiums seine Fähigkeiten geschult hat, kann mit Hilfe aufwändiger Rituale sogar Vulkane ausbrechen lassen oder die hunderte von Wesen geistig kontrollieren. Natürlich ist bei solch stärksten Zaubern der Verbrauch magischer Energie sehr groß.

Da diese Rituale von begabten Personen und mystischen Wesen spürbar sind, ist es ein gefährliches Unternehmen solche Magie auf Feinde anzuwenden.

Denn die Magier "der anderen Seite" können dann entsprechend reagieren. In einem Krieg entbrennt dann also der Kampf einfach auch auf dem astralen Schlachtfeld. Erst wenn eine Seite die Hoheit errungen hat, können die Magier dieser Seite in den regulären Kampf eingreifen. Die Thyrianer, wenn Sie keine Lohnmagier einsetzen, greifen die feindlichen Zauberer mit speziellen Einsatzteams an, die gegen Magie imprägniert wurden. Faidin und Pyggschamanenamulette schützen vor vielen Zaubern.

9.4 Nekromanten

Wie bereits eingangs erwähnt ist ein bekanntes Problem der Magie auf Yarthe, daß man vom Saugen an der Kraftquelle der magischen Energie abhängig werden kann. Normale Magier lernen, damit umzugehen und die Kraft für ihre Sprüche entsprechend vorsichtig und im Regelfall aus toten Objekten, zu entnehmen.

Ein willensschwacher Magier aber kann leicht zum Nekromanten werden.
Nekromanten können oder wollen nicht auf das Wohlergehen ihrer Quelle achten. Sie saugen jede Quelle leer, bis sie zerfällt, auch Deinen Goldfisch oder gar Dich! Die Essenz lebender Wesen ist stärker und lieblicher, als die aus totem Material. Manche Magier sagen, sie „schmeckt“ auch einfach süßer...

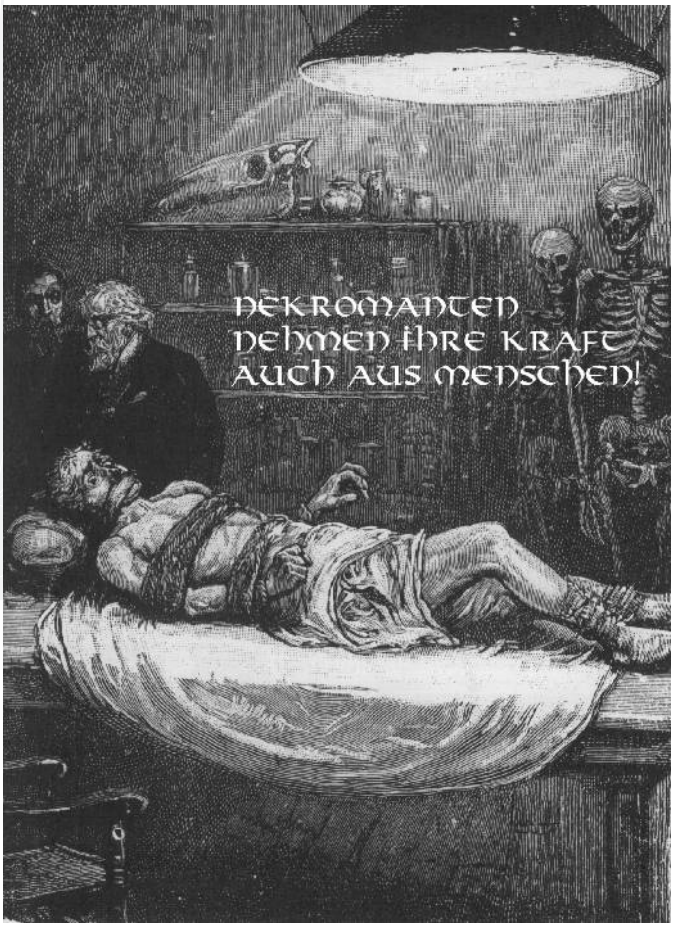
Nekromanten kämpfen einen fast aussichtslosen Kampf mit ihrer eigenen Menschlichkeit. Die meisten würden gerne aufhören, Dinge zu schädigen oder nur für den Kick der magischen Entfaltung Leute zu töten.

Andere Nekromanten haben diesen Kampf längst aufgegeben. Sie stillen ihren nie endenden Durst nach magischem Potential vor allem intelligente Lebewesen .

Schließlich sind Sie die wahren Erleuchteten! Es gibt Gerüchte die sagen, daß manche Nekromanten auch von einer Krankheit oder einem Unheilsbringer befallen seien.

Man sagt auch, daß mehrere konkurrierende Nekromantengeheimbünde existieren.

Tatsache ist das Nekromanten mit der Zeit völlig unkontrolliert und wahnsinnig werden. Sie sind zudem in keinem Land der Welt gefragt und werden ohne Umschweife gejagt und beseitigt. Denn der Schaden, den sie anrichten können, kann recht groß sein.Alles in allem sind Nekromanten die gefährlichste mystische Bedrohung für die Menschen auf Yarthe. Wie immer ist der Mensch sein eigener gefährlichster Feind...



Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved,
Thyria.com

10. Mystisches

Wenn man Yarthe mit der Erde vergleicht, dann finden sich abgesehen von allerlei großen Insekten, Echsen und urwüchsiger Fauna auch bestimmte Punkte:

Zusammenflüsse magischer Energie.

Manch einer sagt diese mystischen Plätze wären Tore zu anderen Welten.
Tatsache ist, daß dort immer wieder seltsame Phänomene auftreten: Bäume, die auf ihren Wurzeln wandern; Tiere, die reden und Kleidung tragen; Geflügelte Pferde, und kleine Männchen die in Pilzen wohnen.

Es gibt zwei Meinungen zu diesen Phänomenen:

Die eine sagt, mystische Wesen seien wie auch Götter real und existieren aus eigener Kraft. Begründet wird diese Meinung durch die Tatsache, daß auch Menschen, die explizit NICHT an mystische Wesen glauben, diese sehen und auch von ihnen beeinflusst werden können.

Die andere, von einigen Kirchen verbotene, Meinung sagt, mystische Wesen existieren nur aus dem Aberglauben der Menschen heraus. Als Beweis wird angeführt, daß mystische Wesen stets zu der vorherrschenden Kultur eines Landstriches passen. In den Fürstentümer, findet man zum Beispiel keine Paladine des Einen, in Tyree keine Himmelshammer und zwischen den Inseln der TIA viele Meereswesen, die in anderen Seegebieten nie auftauchen aber in der Pyggmythologie heimisch sind.

✓ **Phenologie mystischer Erscheinungen:**

Man sortiert Wesen nach ihrer erkennbaren Form, gemäß international anerkannten Liste von Prof. Dr. Dr. Hubart Pipenbrink:

Die Kategorien der Form sind:

Menschlich: Mann, Frau, beides, keines

Tierisch: Säuger, Insekt, Fisch, Vogel, andere

Pflanzlich: Baum, Kaktus, Strauch, andere

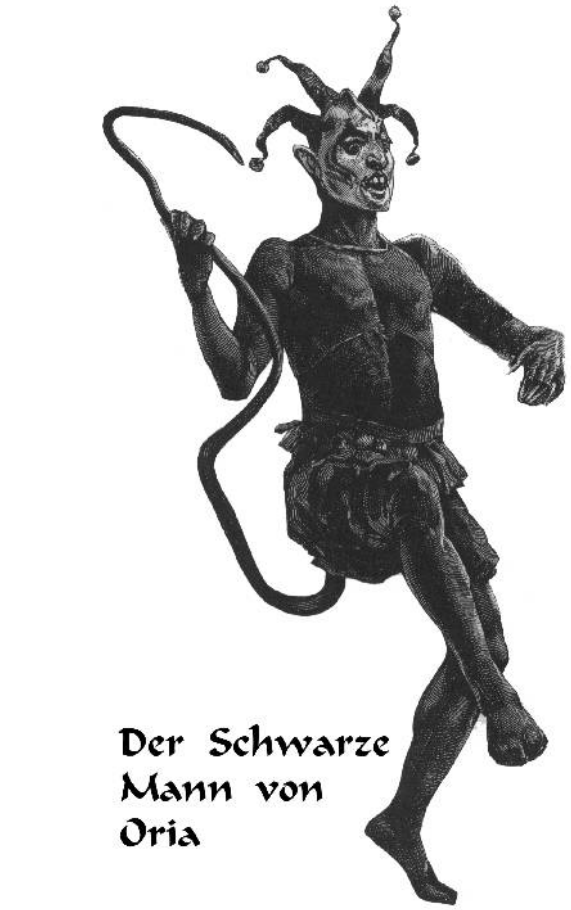
Keine Form: mit Augen, ohne Augen

Hierbei kann man nicht sagen, daß eine der Formen prevalent eher zum Guten oder zum schlechten Wirken gegenüber Menschen tendiert. Die Chance einem mystischen Wesen zu begegnen und es überhaupt als solches zu bemerken oder vielleicht auch zu überleben, liegen bei einem durchschnittlichen Menschenleben bei höchstens 5%. Das Wissen um diese Wesen verbreitet sich also eher durch Überlieferung.

10.2 Arten mystischer Wesen

Prinzipiell unterscheidet man mystische Wesen in ihrer Wirkung auf den Menschen. Unheilsbringer sind in ihrem Wirken negativ, Graue neutral und Lichtlinge positiv für den Menschen dem sie erscheinen.

10.2 Unheilsbringer



Der Schwarze Mann von Oria

Unheilsbringer sind die „bösen“ mystischen Wesen auf Yarthe. Sie sind den Menschen nicht wohlgesonnen und wollen ihren Schabernack mit ihnen treiben, oder wirklichen Schaden anrichten. Sie laben sich am Leid des Menschen dem sie erscheinen.

Typische Unheilsbringer:

1. Nachtmahr,
Bringer der schlechten Träume, meist in Pferdeform.

2. Der kopflose Reiter,
der Reisenden seine Axt in ihre Schädel schlägt.

3. Die verlorene Braut,
in weißem Gewand und mit ihren schwarzen Haaren sieht sie aus wie ein Geist. Ein Berührung kostet den Mann aber alle Erinnerungen.

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved,
Thyria.com

4. Schwarzmützen, kleine Kobolde,
die Bergleute mit falschen Klopfzeichen in den Tod führen.

5. Der brennende Schädel,
eine Pyggs, welcher umgeht nachdem er und seine Familie dem Vulkangott geopfert wurden.

6. Wolkenhaie,
mächtige Fische, aus Dunst bestehend, die schon den einen oder anderen Ausguck aus der Luftschiffgondel holten.

7.Seelensauger,
diese schemenhaften Wesen werden von übermäßiger Magieanwendung angelockt.

10.2 Graue

Graue sind mystische Wesen, die einfach nur neben den Menschen „her-exisitieren" Sie sind weder gut noch böse. Sie verfolgen einfach eigene Ziele und geraten daher dennoch des öfteren mit Menschen in Konflikt.

Typische Graue:

1. Sumpfglüher,
sie leuchten und Tanzen in den Sümpfen, nur ihrem Licht folgen sollte man nicht.
2. Rothauben,
sie wohnen in Pilzen und bilden ganze Dörfer. Lässt man sie in Ruhe, tun sie dies auch.

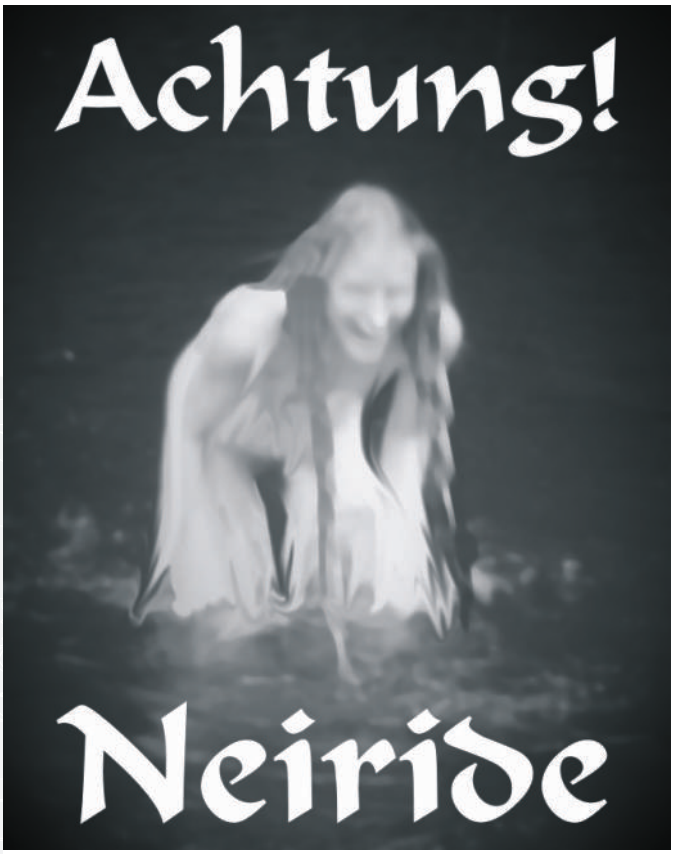
3. Mörderfarn,
welches mit Messerscharfen beweglichen Blättern die Körper vorbeistreifender Tiere zerschneidet um sie zu verspeisen.

3. Der Magiewurm,
frisst sich gern, wie seine kleinen, unmystischen Brüder durch ganze Bibliotheken. Nur labt er sich ausschließlich an Literatur über Magie. Und seine Löcher haben bis zu 5 cm Durchmesser!

4. Nereiden,
auf Menschen bezaubernd und einlullend wirkende Damen ausgesprochener Schönheit und ihren Gesang. Sie sind recht klug, sehr verspielt und führen Menschen gerne an der Nase herum. Dies kann bis zur Bösartigkeit gehen. Wichtig für Nymphen ist ihnen vor allem ihre Freiheit.

5. Der geflügelte Raptazz,
ein Wesen pyggscher Legende. Der geflügelte Raubsaurier bringt die Rache zu denen die sie verdienen.

6. magische Rosensträuche,
an mystischen Orten ranken Sie unkontrolliert, dicht und hoch ineinander. Die Dornen der Rosen sind sehr spitz und injizieren ein Schlafgift.



7. Quelle der Existenz,
kein wirkliches Wesen, mehr ein kleiner Ort. Regenbogenfarbiges Wasser tritt hervor und bringt dem Trinkenden eine Vision seiner Zukunft. Die Länge des Trancezustandes ist nicht genau bestimmbar, und so kann die Zukunftsvision einige Sekunden oder auch mehrere Jahre dauern.

10.3 Lichtlinge

Die dem Menschen am freundlichsten gesonnenen mystsichen Wesen. Wenn sie nicht zu scheu sind, kann mit mit ihnen in Kontakt treten und auch Informationen und Gefallen austauschen. Besonders bemüht scheinen Lichtlinge zu sein, Menschen aus Situation zu befreien, in die sie durch das Werk von Unheilsbringern gebracht wurden.

Typische Lichtlinge:

1. Einhörner,
diese Wesen, geflügelte Pferde mit einem Horn, helfen in Not geratenen Jungfrauen.

2. Engel,
sie kommen, retten, helfen und trösten. Ihre Kleidung ähnelt mit dem schimmernden Lichtspiel auf weissem Gewand, denen der Faidin. Nur Engel haben Flügel und keine schuppige Haut..

3. Lichtkegel,
ein Lichtkegel leuchtet auf einen herab und schützt den in Not geratenen

COPYRIGHT 97-07, T. WASZMANN UND A.D. SCHLÜTER, ALL RIGHTS RESERVED,
THYRIA.COM

Die Dunkelwald-Fee

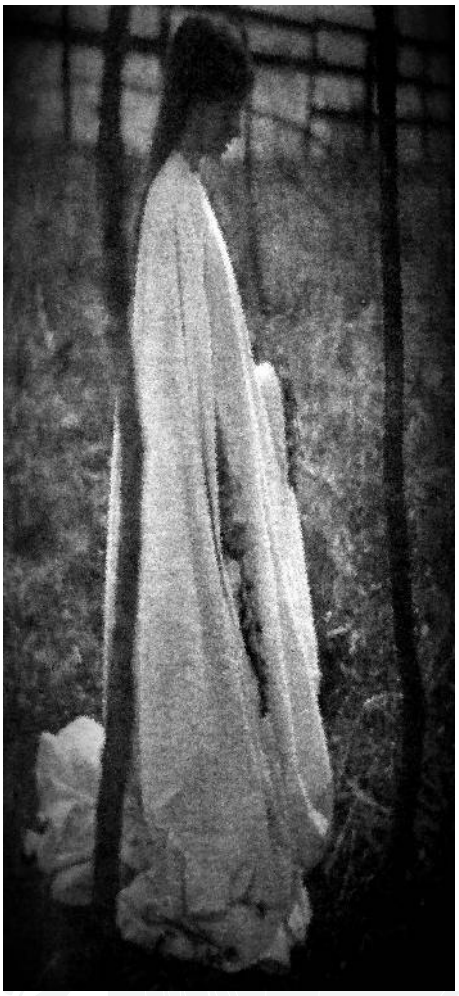
4. Gelbkappen,
sie wohnen bei Handwerkern und redlich arbeitendem Volk. Sie lieben es, die Werkstatt über Nacht in Schuß zu halten. Nur belohnen darf man sie dafür nicht, dann sind sie ganz schnell weg.

5. Thyrias Tintenfisch,
In Zeiten größter Not kam der Wappenkopffüssler der TIA zu Hilfe. Das Tier ist lang wie ein Ozeanriese und stark genug um Kreuzer in der Mitte durchzubrechen.

6. Retterkannen,
Eigentlich sind diese Wesen wie die berüchtigten Bodenkannen, fleischfressende Pflanzen. Nur gegenüber Menschen haben sie eine freundliche Ader. Gegen zwei oder drei gute Geschichten lassen den Retterkannen ihr Opfer gerne wieder frei. Den Namen haben die Kannen weil sie ebenfalls gejagten Menschen Zuflucht gewähren und verstecken.

7. Nymphen,
haben ein großen amoröses Interesse an Menschen. Durch ihre überirdische Schönheit brauchen sie sich auch keine Gedanken um Kontakte zu Menschen zu machen. Ein großes Problem ist für die Nymphen ihren Menschen nicht sterben zu lassen, da dieser zu wenig mehr als der Liebe zu der Nymphe fähig ist, wenn die Nymphe ihn nicht des öfteren auf den Boden der Tatsachen zurückholt. Nymphen sind keineswegs böse aber dennoch nicht ungefährlich und zumindest sehr anstrengend.

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved,
Thyria.com



11. Die Faidin

Die einzige bisher bekannte nichtmenschliche Spezies sind die, im Norden hinter der Großen Wand lebenden, Faidin.

Humanoid, größer als 2,00 m, schlank und grundsätzlich langhaarig, werden die Faidin von Menschen als sehr attraktiv angesehen. Dies wird sicherlich auch durch ihre durchsichtige, wallende Bekleidung und ihre extrem ruhige Bewegungsweise begünstigt.

Die Haut von Faidin, welche mit durchscheinenden Schuppen besetzt ist, reflektiert und bricht die Haut ähnlich hunderter kleiner Prismen. Traditionelle kontinentale Hexerkunst schreibt den Schuppen allerlei mächtige Eigenschaften zu

Einige der wenigen „Faidin-Experten“ die über ihre Wissen sprechen vermuten daß die Faidin auch ganz anders aussehen könnten.

Sie denken, die Faidin passen sich unserem menschlichen Aussehen nur an. Aber warum ? Auch dafür gibt es zwei verschiedene Lehrmeinungen.

1. Unser Unterbewusstsein stellt die Faidin so dar, daß wir sie auch “begreifen” können.

2.Die Faidin selbst tarnen sich aus irgend einem Grund. .

Lebensweise

Die Kultur der Faidin beruht auf ihrem profunden Wissen über die Ströme der Magie. Sie formen alles, was sie zum Leben brauchen, inklusive ihrer eigenen Städte, aus diesen Strömen.

Die Magieströme die Faidin anzapfen sind im Norden des Kontinents besonders stark, da die Natur dort unberührt von menschlichem Einfluss geblieben ist. Die Veränderung und Schwächung der Magieströme durch zivilisatorische Ausbreitung der Menschen ist dort also nicht passiert.

Bevor sie, genau aus diesem Grund von den Menschen verdrängt wurden, regierten die Faidin einmal über den ganzen Kontinent.

Was die Faidin tun und wie sie leben ist nur sehr wenigen bekannt. Die Freunde des "anderen Volkes" reden nicht über ihr Wissen.

Was dennoch hindurch gedrungen ist, ist wenig:

Durch die anscheinend hohe Lebenserwartung der Faidin haben viele von ihnen die Vertreibung durch die Menschen am eigenen Leib erlebt. .

Es scheint als wären die Faidin daher in zwei Lager gespalten. Zum einen die Älteren die auf Rache für ihre Vertreibung sinnen, zum anderen die Jüngeren, die in der neuen Heimat groß geworden sind.

Sie sind es auch, die jüngeren Faidin, welche man das eine oder das andere mal als Söldner der Menschen antrifft. Das diese Söldner sich meistens von der TIA anheuern lassen, ist um so bemerkenswerter. Schließlich geben die alten Faidin den Nachfahren der Urtyrianer immer noch die Schuld für ihre Vertreibung geben.

✓ Liebe zu den Faidin

Ein weltweit verbreitetes Phänomen ist die übermässige Begeisterung für die wundersamen Wesen. Ein bestimmter Menschenschlag ist dermaßen fasziniert von den "ach so wunderschönsten" Faidin, daß sie jede sich bietende Gelegenheit nutzen sich an Faidin anzunähern, deren Mode zu emulieren, ihre Sprache zu lernen usw.

Fähige Fans entwickeln sich dabei zu wahren Experten und können neues Wissen über die enigmatische Rasse zusammentragen.

Die große Mehrheit der Faidin-Fanatiker läßt sich einfach nur die Haare langwachsen, trägt wallenden Gewänder und etwas Hautgloss und konsumiert Schundromane zum Thema.

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved, Thyria.com

12. Glaube

Auch wenn es nicht häufig geschieht. Ein gläubiger Mensch ist in der Lage Hilfe von dem Gott seines Glaubens zu erhalten.

Es gibt auf Yarthe kein einheitliches "Pantheon" im griechischen Sinne, die einzelnen göttlichen Wesen scheinen jedoch darauf bedacht ihre Gläubigen durch Taten zu beeindrucken und von ihrer Existenz überzeugen zu wollen.

Geistliche, wenn sie denn wirklich stark im Glauben sind können denn auch "Wunder" wirken. Diese manifestieren sich stehts nach der Art und dem Weg des Gottes: Die Sturmmutter der Inselpyggs von Aruria wird große Orkane zum Schutz ihrer Gläubigen schicken können, nicht aber einen Vulkan ausbrechen lassen.

✓ **Monotheismus**

Am mächtigsten sind die Gottheiten deren Lehren behaupten sie wären die einzige wahre übernatürliche Kraft im Universum:

Der bekannteste der Alleinvertreter ist Der Eine.

Der Eine (Der monotheistische Gott im Imperium von Tyree, und somit ursprünglich auf fast dem gesamten Kontinent verehrt) z.B. kann viele verschiedene, umfangreiche Wunder gleichzeitig bewirken. Klubaz, Gott der reisenden Händler im Kanon der querizzischen Gottheiten taucht nie mehrmals als einmal am tag auf und beschränkt seine Wirkung auch nur auf Dinge die mit Handelsabschlüssen oder Betrügereien beim geschäftemachen zu tun haben

Die Meisten Götter verlangen für ihre Taten ein Opfer, wobei vielen auch der bloße Glaube an sie genügt. Ein Opfer kann ein Schwur, ein Versprechen oder ein handfester Gegenstand sein. Nur einige Götter der Pyggs verlangen nach Menschenopfern, und über ein paar der alten Götter aus Instapon und Querizzia munkelt man dies.

Theoretiker und Atheisten behaupten immer wieder, daß nur der Glaube an die Götter diese auch manifestiert.

12.1 Religiöse Strömungen

Auf Yarthe gibt es vier Hauptströmungen was die Religion betrifft:

1. Atheismus ist in der TIA und in Verania sehr verbreitet.

2. Der Glaube an den Einen, wird in verschiedenen Ausprägungen in Tyree, Cramm und bei den Maras zelebriert. Lingonen haben ihre eigene Form des Monotheismus um den Gott Nautos.

3. Perini, Staponen und Querizzen glaube alle an ihr eigenes, spezifisches Pantheon und sind somit polytheistisch

4. Die Pyggs, zu guter letzt, beten Naturphänomene und mystische Wesen an, die sich für sie als Gottheiten manifestieren.

12.2 Überblick über alle größeren

✓ **Atheismus**

Wenn man den Augenzeugenberichten und Aussagen betroffener glauben mag, dann ist der Nichtglaube ein probates Mittel zum Widerstand gegen alle Arten von göttlicher Macht. Wunder, Flüche und Interventionen wirken bei echten Atheisten, weniger bis gar nicht.

12.3 Glaubensgemeinschaften

TIA, Verania und Enklave

Bewohner der TIA, Veranias oder auch der Enklave sind meist Atheisten. Bei der TIA aus dem Grund, daß die tyrianischen Flüchtlinge in alter Zeit alle Adeligen ausmerzten. Priester der "Einen" Staatskirche gehörten zum Adelsstand.

Die Gründerväter der Thyrianischen Insel Allianz wollten sich aber von den Ketten der Standesunterschiede freimachen. Also paßten sich die Adeligen an oder gingen "über Bord."

Veranen verachten aus dem selben Grund die Religion. Auch bei ihnen waren die Priester und Kirchenfürsten stets Adelige, ganz in der Fortführung der tyrianischen Tradition durch die Tyreen. Zu lange wurde der Glaube als Machtmittel gegen die unterdrückte Arbeiterklasse verwendet. Mit der veranischen Revolution befreite sich diese dann von den meisten ihrer Priester und weite Teilen der Bevölkerung verlor auch ihren Glauben.

Tyreen und Marasen

Tyreen glauben an den Einen. Dieser ist ein monotheistischen Gott mit Alleinvertretungsanspruch.

Der eine ist sehr gerade-heraus und relativ grausam. Ursprünglich hieß der Gott Tyrus, wurde aber im Laufe der Jahrtausende durch die Assimilierung instaponischer Götter und dem Kriegsgott der Maras zu dem Einen wie wir ihn heute kennen.

Maras, die Steppenreiter die einst das alte Tyria eroberten glauben an die große Erdmutter. Diese eher friedfertige Gestalt schuf die Welt und ihren Sohn, den Einen, um die Menschen zu belehren und ihnen das Kriegshandwerk näher zu bringen.

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved, Thyria.com

Nach heutigem marasischen Glauben weilt der Eine immer noch bei der Urmutter.

Tyreen empfinden diesen Glauben als Blasphemie, die nach Willen der Kirche des Einen aber nicht geahndet werden darf.

Cramm

Crammonen glauben an einen neuen Weg zum Einen. Es ist eine reformierte Kirche, die den größten Spendern einen Platz im Paradies zusichert. Daher laufen die Gläubigen mit kleinen Spendenkästen (Donatorien) herum und geben Geld, wenn etwas gelingen soll oder sie etwas in den Augen des Einen falsch gemacht haben. Die Kirche des Einen, in Tyree und die crammonische Kirche mögen sich nicht, respektieren einander aber.

Instapon

Instaponen beten ein Pantheon von chaotischen, wilden Göttern in den verschiedensten halbmenschlichen Gestalten an. Ihr Glaube war in alter Zeit sehr weit verbreitet, wie auch ihre Kultur und ihr Staatswesen.

Lingonen

Eine vom Staatskult Tyrees akzeptierte, andere Anbetungsart des Einen ist die Anbetung des Seegottes Nautos. Die Volksgruppe der Lingonen, die einen nicht unbeträchtlichen Teil der Bürger der Ostprovinzen des Kaiserreiches stellt, glaubt an Nautos aber nicht als die „seefahrende Meeresversion“ des Einen.

Dies wird heutzutage nicht geäußert oder diskutiert um nicht erneut einen Religionskrieg heraufzubeschwören.

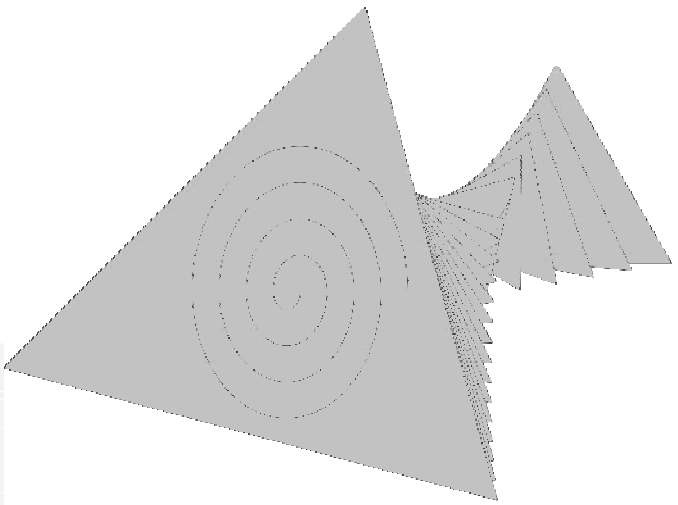
Der Kaiser benötigt die Lingonen, sie stellen traditionell die Seefahrer und Binnenschiffer des Kaiserreiches.

Perini und die UAF

Perini und auch die Bewohner der UAF glauben an die uralte Religion der allumfassenden Weltenschmiede.

Dieser Glaube war in alter Zeit im ganzen Reich verbreitet, wurde mit der Zeit aber vom Einen verdrängt.

Das Pantheon dieser polytheistischen Religion besteht aus einer kompletten Metallbearbeitungs-Werkstatt. Manch einer betet dabei eher zum Schmiedehammer, manche an die Esse direkt, oder auch an die Zange oder



das Abschreckbecken. Interessanterweise gibt es auch hier Hinweise auf die große Erdmutter, Bringerin der Kohlen.

Pyggs

Pyggs beten mit und durch ihre Schamanen zu verschiedensten mystische Kreatur die ihren Ausdruck als “Naturphänomenen” finden. Es gibt aber auch Götter zu denen die Pyggs beten, wie z.B. die Sturmmutter, Herrin über alle Unwetter. Wie die Faidin haben viele der Wesen zu denen die Pyggs beten ein Problem mit der Anwesenheit moderner Zivilisation.

Querizzia

Querizzien glauben an einen eigenen Götterkanon von verschiedenen vielarmigen Tier- und Götzenbildern. Einige von ihnen tragen Schmiedewerkzeuge. Es scheint eine Verbindung sowohl zu dem Instaponischen Göttern als auch zum Esseglauben zu geben. Von Tyreen werden die Götter der Staponen als widerliche Ausgeburten verachtet.

✓ **Nautos Feste**

Für sie ist Nautos ihre eigene Gottheit. Die Rituale der Nautos-Feste sind ähnlich den Einenfesten, nur der Feiertagskalender richtet sich nach den Gezeiten. Es werden große Feste zu höchsten Flut und zur niedrigsten Ebbe zelebriert.

COPYRIGHT 97-07, T. WASZMANN UND A.D. SCHLÜTER, ALL RIGHTS RESERVED, THYRIA.COM

13. Das Flair

Was kann man zum Flair sagen das der Thyria Steamfantasy Hintergrund verbreitet? Nun ja, das Flair ist einfach, wie würde man auf der Erde sagen, hauptsächlich viktorianisch.

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

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

Dies mag etwas verstockt klingen, aber die Bewohner Yarthes haben den festen Willen zivilisierter sein als die Menschen in alter Zeit.

Philosophen von der alten Zeit bis in die Moderne hinein entwickelten in ihren Gedanken diese Dreieinigkeit als Ideal der Menschheit:
Man bricht ein gegebenes Wort nicht, was immer es kosten mag, man lügt nicht, auch wenn es die Karriere ruiniert, man schützt die Schwachen und man fühlt sich verantwortlich für seine Mitmenschen. Man sucht nach der Wahrheit. Man verhält sich den moralischen Grundsätzen der eigenen Kultur entsprechend.

An diese Dreieinigkeit halten sich die Menschen auf Yarthe weil Sie wissen, daß es zum Wohl ALLER ist wenn ALLE Menschen die Tugenden in sich tragen und leben.

Es ist für ein höheres Bewußtsein des Guten, und die eigene Entwicklung als Mensch!

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

13.1 Die Lebensweise

Status

Wie leben die Menschen man auf Yarthe?

Wichtig ist hauptsächlich der Stand den ein Mensch in seinem Umfeld und in seiner Gesellschaft genießt.

Auf dem Kontinent ist der Stand in dem man geboren ist dafür am wichtigsten.

Auf der Inselallianz ist das Vermögen der ausschlaggebende Faktor der die Achtung bestimmt.

Lebensqualität

Könige, Industrietycoone, Klanoberhäupter
leben in Saus und Braus. Riesige Wohnanlagen, hunderte Bedienstete, Fuhr-, Flug- und Schiffspark. Von allem nur das Beste, und davon sehr viel.

Hoher Stand und Einkommen
garantieren einem ein schönes Haus oder Appartement, Bedienstete, fließend Wasser im Haus und eine Kutsche oder ein Ipsomobil. Das Geld reicht um mehrmals die Woche auszugehen und Gesellschaften wahrzunehmen. Kleidung wird maßgeschneidert.

Erfahrungen einer Weltenbummlerin

Ich, Gretchen von Gailenbock möchte auch ein paar Takte zur Lebensweise, insbesondere der Damenschaft, sagen:

In der Thyrianischen Insel Allianz

Inder TIA ist der Fortschritt am weiteten gediehen, und man ist dich dessen auch mit Stolz bewußt.

In der TIA bekommt man für Geld alles, was das Herz begehrt. Wenn man etwas irgendwo überhaupt 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, und jeder kann und soll nach seiner Facon 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 Pyggs, die Ureinwohner der Inseln ein. Nach den Gesetzen der TIA können sie so-

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All Rights Reserved, Thyria.com

wohl Ausländer, Bürger oder auch Sklaven sein. Dies zeigt sich auch in der ausgeprägten Pyggsubkultur die versucht Elemente der pyggschen Lebensweise in eine Coexistenz mit den modernen Begebenheiten in der TIA zu bringen. Oft fällt es Pyggs, trotz der Beliebtheit ihrer Magie, Nahrungsmittel, Heilküste und Musik, schwer sich nicht wie Bürger zweiter Klasse zu fühlen.

Im Kaiserreich von Tyree,

hält man sich ebenfalls für den Nabel der Welt. Nominell hat der Kaiser das Sagen über den ganzen Kontinent. Tatsächlich regiert er "nur" das Kaiserreich und es sind die adeligen Clans, die in dieser Monarchie das Geschick der einfachen Menschen beherrschen: Jeder, der nicht einem dieser Clans angehört, gehört einem dieser Clans.

Im großen und ganzen ist die Landwirtschaft vorherrschend, aber einige aufgeschlossene Landbesitzer haben schon vor langem begonnen ihre Leibeigenen in industriellen Betrieben einzusetzen. Die führte ja auch zum "temporären Autoritätsverlust" in den Nordprovinzen um die Stadt Verania.

Von der Gleichberechtigung der Geschlechter hat man in Tyree nur mit Schrecken gehört.
Frauen, die Vielehe ist üblich, werden wenn immer möglich „wohlbehütet" zu Hause behalten.

In den Unabhängigen Fürstentümern (UAF),

ist das alles noch komplizierter: Jeder der Fürsten, Herzöge, Barone und was sonst noch regiert, ist nur sich selbst verantwortlich, und hat somit absolute Macht über seine Untertanen. 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 vereinzelten Luftschiffs voraus geworfen. Dafür werden hier Traditionen und Geisteswissenschaften sehr hoch geschätzt. Alles geht im allgemeinen seinen althergebrachten Gang wie schon im alten Tyria. Das gilt selbstverständlich auch für die untergeordnete, ähhbehütete Stellung der Frau.

Frauen in

Instapon, Querizzia und den freien Städten des Nordens,

sind etwas besser dran als ihre Kolleginnen im Kaiserreich von Tyree: In Instapon haben zumindest die Frauen einiger Patrizierfamilien die Nase vorn. In Querizzia hat die Frau eine starke Position als Mater Familias des Haushaltes, und in den freien Städten des Nordens, mussten die Frauen Haus und Hof verwalten wenn die Mannen im Sommer auf Plünderfahrt waren.
Auch in diesen Ländern ist man Stolz auf seine kulturellen Errungenschaft. Besonders im Gebiet der freien Städte des Nordens schätzt man seine Jahrtausende alte Freiheit von Fremdherrschaft.

Und nun zum seltsamsten aller Fälle:

Dem Königinnenreich Cramm.

Eigentlich ist hier alles ein wenig wie im Kaiserreich Tyree, dem großen Nachbarn, aber es gibt erstaunlicherweise, bei aller Unterdrückung 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 Allianzlern neuerdings nicht weit hinterher: In ihrer Absicht, das Kaiserreich zu schwächen, haben sich hier zwei Partner gefunden, und auf diesem Weg, über die TIA kam der technische Fortschritt gleichsam auf Doppeldeckerflügeln nach Cramm.

Und crammonische Frauen lassen sich immer seltener sagen, was sie tun müssen. (Und lenken immer öfter gar ein Trizykl oder Ipsomobil selbst!)
Ihre Religion, mit ihrer Betonung des monetären, treibt die Crammonen zu merkantilen Höchstleistungen an.

Dem mittleren Stand,
also dem Bürgertum, oder den mittleren Offiziersrängen geht es ähnlich gut. Sie können sich aber meist nur einen Diener oder ein Mädchen leisten. Das Haus ist bescheidener, Kutsche oder Ipsomobil werden im Normalfall nur gemietet oder sind gebraucht gekauft. Je nach Einkommen wird teure Konfektionsware oder Maßgeschneidertes getragen.

Die gelernte Arbeiterschaft und die Bauern
wohnen meist in Mietskasernen, kleinen Reihenhäusern oder einfachen Holzhäusern. Sie tragen Fertigkleidung und können sich weder große Sprünge, noch mehr als ein Ticket für öffentlichen Verkehrsmittel leisten. Mit einigem Sparen kaufen Sie irgendwann ein Bi- oder gar Trizykl. **Leibeigene,** die einen guten Herren haben kommen an diesen Lebensstandard heran.

Die Geringstverdiener;
Dienstboten, Knechte, Saison und Wanderarbeiter sind allesamt sehr abhängig von der momentanen Wirtschaftslage und der Einstellung ihrer Herrschaft ihnen gegenüber Sie tragen Dienstkleidung, Abgelegtes ihrer Herrschaft oder selbstgefertigte Garderobe. Die wenigsten besitzen mehr als ein bis zwei Sätze Kleidung. Sie kommen nur zu Fuß oder mit einigem Sparen einmal aus ihrem Ort heraus und ihre Ernährung ist einfach. Besonders anfällig sin Angehörige dieser sozialen Klasse für Drogenkonsum um sich von den Unbillen der Realität ablenken zu lassen.

Und dann gibt es noch die Bevölkerungsschicht, die gar nichts hat:
Ausgestoßene Leibeigene, Arbeitslose, Invaliden.
Diese Personen haben nichts außer dem, was sie am Körper tragen, und einen festen Schlafplatz in halb verfallenen Häusern oder unter Brücken.
In der TIA gibt es eine soziale Mindestversorgung, die einen aber nach 3 Jahren zur Teilnahme an einer Inselneubesiedelung verpflichtet. In den anderen Nationen ist der Bodensatz der Bevölkerung auf illegale Tätigkeiten oder

COPYRIGHT 97-07, T. WASZMANN UND A.D. SCHLÜTER, ALL RIGHTS RESERVED,
THYRIA.COM

auf Bettelei angewiesen um über die Runden zu kommen. In Tyree, Cramm und vielen anderen Ländern ist betteln aber ebenfalls strafbar.

13.3 Liebe und Gunst

Auf Yarthe ist man galant und romantisch. Vor allem die höheren Stände und gesellschaftlichen Kreise des Kontinentes empfinden das Werben um die Gunst des anderen Geschlechtes als hohe Kunst. Anders als in der TIA, wo auch in diesem Bereich völlige Gleichberechtigung herrscht, erwartet die Gesellschaft dabei allerdings die Einhaltung spezieller geschlechtlicher Konventionen. So ist es STEHTS der Mann der einer Frau seine Aufwartung macht. Der Vormund der Frau ist es auch, der darauf entsprechend reagiert und Sie vor den falschen Freiern schützt. Die Frau hingegen kann durch ihr passives Verhalten in Konversation und Umgang dem Manne leicht ihre wahren Absichten mitteilen. Nur wirklich kopflos verliebte oder aus anderen Gründen hartnäckige Verehrer bestehen auf der Bindung mit einer Frau die ihre Gunst nicht erwidert.

Je höher der Sozialstaus der Betroffenen desto häufiger kommt es zu politischen- oder Zweckehen.

In der Sexualität ist man selbst in der TIA nicht so freizügig wie man es heute bei uns ist. Es gibt viele sexuelle Tabus und die Darstellung von Sexualität in Medien findet nur sehr versteckt statt. Auf der anderen Seite gibt es neben dieser Prüderie ganze Stadtviertel die sich mit dem Vergnügen der kaufkräftigen Klientel beschäftigen. Besonders die polygamen tyreeischen Adeligen scheinen in dieser Richtung unersättlich und betreiben selbst im Felde noch mobile Etablissements.

13.4 Unterhaltung und Freizeit

Vieles, was an Unterhaltungsmöglichkeiten auf Yarthe existiert, entspringt noch der Eigeninitiative. Es gibt ja schließlich kein Fernsehen oder Radio.

Fast jeder Bewohner auf Yarthe kann irgendwie musizieren oder zumindest singen. In den Salons, bei Treffen unter Freunden oder in der Taverne wird auch ausgiebig Gebrauch davon gemacht.

Zwar gibt es Chemographien, also Photos, aber das "Kino" ist noch nicht populär. Dafür sind in den Ländern des Kontinents, wo es noch keine Chemographen an jeder Straßenecke gibt Scherenschnitte äußerst beliebt. Familien „schneiden" sich in ihrer Freizeit am Siebendtag gegenseitig aus schwarzem Papier.

Die beliebtesten Live-Unterhaltungen bilden Aufführungen und Sportveranstaltungen. Auf dem Kontinent sind anspruchsvolle Theaterspiele besonders beim hohen Stand und dem Bürgertum, und wandernde Possenspiele beim einfachen Volk geschätzt.

In der TIA werden aufwändige Apparaturen benutzt um Theateraufführungen auf Hauswände zu projizieren. Über Ausrufer können so zehntausende Stadtbewohner der Vorführung beiwohnen.

Polo und Rasenpolo (eine Art Crocket) sind die beliebtesten Sportarten auf dem Kontinent. Ein guter Polospieler ist in den Fürstentümern weit über die Landesgrenzen hin bekannt.

Beim Adel des Kontinents sind Jagd und Kartenspielen, in der TIA und im nacheifernden Cramm sind bei allen Bürgern Schützen- und Bizyklvereine eine beliebte Freizeitbeschäftigung.

Bei schönem Wetter strömen Stadtbewohner aus ganz Yarthe aufs Land zum "7end-Tag-Ausflug". In Nationen mit freiem Proletariat und Mittelstand kommt es zu einem wahren Exodus von Ausflüglerfamilien aus den Städten heraus ins Umland.

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved,
Thyria.com

14. Beliebte Abenteuer-Themen

Hier stellen wir einige Themen vor, die besonders gut die Atmosphäre der Steamfantasy einfangen. Mit anderen Worten, man kann diese Geschichten im Theater von NeuThyria genauso sehen, wie man sie auch selbst als Abenteuer erleben kann.

14.1 klassische Abenteuer

Der alte Tempel

Irgendwo in der großen Einöde liegen sie, alte Bauten aus der Zeit, in der die Faidin noch den ganzen Kontinent regierten. Unser Team wird sie finden. Auch wenn die Maras davon reden, daß es Unglück bringt, danach zu suchen. Die magische Macht, die Faidinartefakte dem Besitzer verspricht ist es Wert, allen Gefahren zu begegnen.

Die Diamanten der Könige

In alter Zeit gab es viele Königreiche. Die meisten sind untergegangen: Vernichtet, erobert, assimiliert... Überall, in Museen, unter Ruinen, in alten Sammlungen finden sich Hinweise auf diese alten Kulturen. Von vielen sagt man, der Staatsschatz sei kurz vor dem Untergang sicher versteckt worden. Achtung muss man aber vor den mystischen Kreaturen und magisch+mechanischen Fallen haben!

Das versunkene Schiff (TIA)

In der TIA sinkt jeden Tag ein Schiff. Früher waren es viel mehr. Besonders begehrt sind die alten Galeeren aus der Zeit der ersten Besiedelung. Reichtümer die auf Schiffen wie der "Propheteneinbaum", "Smaragdviper" oder dem legendären Haremsschiff des Oziban ziehen Glücksritter aus aller Welt an. Insbesondere das kürzlich versunkene Riesendampfschiff Gigantic berührt die Fantasy der Schatzsuche. Rund um den vermuteten Ort des Gigantic-Unglück wacht allerdings aus Gründen der Pietät die-Marine der Allianz.

Es gehört in ein Museum, MEIN Museum! (Tyree)

Diese verdammten Inselaffen, reicht es ihnen nicht die See und den Luftraum Tyrees zu kontrollieren? Müssen Sie wirklich auch noch unsere Kultur vernichten? 1000 Jahre existierte unser schönes Imperium ohne diese Primitiven. Ihre Kultur muss so lächerlich sein, daß die Thyrianer Massen von Geld einsetzen um wertvolle Artefakte aus tyreeischem Besitz auf ihre Inseln zu holen. Nun ist auch die berühmte Totenmaske des Pan-Mar-Ban Rizziu, "Durchbohrender Pfeil", verschwunden. Dieses Artefakt, da es von einem der ersten marasischen Stammesführer stammt, die sich zur Herrschaft über alle Mara erhoben haben, ist nicht nur von musealem Wert. Man sagt auch, die Maske könne alle Maras erneut vereinen und zum Sieg führen.

14.2 Horror

Die dunkle Seite der Nacht

Sie gehen um. Menschen verschwinden. Ist es der Virus aus den Dschungeln der Pygginseln. Der Virus der Menschen zu lichtscheuen Leichenfressern werden lässt, oder sind es Nekromanten, die des Nachts den süßen Manasaft der Lebenden saugen? Vielleicht ist es aber auch ein einfacher Massenmörder?

Unter dem Gaslicht

Sie gehen um, des Nachts, sie greifen sich Leichen aus der Kanalisation, von der Straße, von Überall her. Das wäre ja durchaus ein Dienst im Sinne der Stadthygiene. Nur sprechen zwei Gründe dagegen das ganze auf sich beruhen zu lassen:

1. Die Bettler der Stadt fühlen sich ihrer Aufgabe beraubt. Sie bekommen vom Bürgermeister 5 Groschen für jede Leiche die sie an der Kalkgrube abliefern.

2.Es geht vermehrt das Gerücht um, das die Verschwundenen wieder auftauchen. Man sieht sie in den gaserhellten Gassen des Nachts umherwandern!

Die tote Braut

Über 30 Ehemänner soll die untote Braut schon vom Leben zu den Toten befördert haben. Alles aus Rache gegenüber dem ersten. Dieser, ein Heiratsschwindler aus dem Fürstentum Lilienwald hatte vorher unzählige Frauen betrogen oder in den Tod getrieben. Wehe dem der in ihre Falle tappt. Hei dem der ihre schmerzerfüllt Seele zur Ruhe betten kann.

Pygghusten (TIA)

Wo kommt nur dieser Husten her? Tag für Tag wird er schlimmer, und ihr habt euch alle angesteckt. Ist das eine normale Krankheit? Oder haben die schrecklichen Totenmasken die euch allen im Traum erscheinen etwas damit zu tun? Habt ihr einen Pyggschamanen gegen euch aufgebracht?

14.3 Militär

Horrido! In die Schlacht (UAF)

Auf dem Pferd, Lanze niedrig, geht es in die Schlacht! Mit dem Feind die Klinge kreuzen, Soldaten zum Sieg führen; das Leben als Offizier in den Streitkräften des Herzogs ist heroisch! Vielleicht sind die Truppen nicht so modern ausgerüstet. Aber in den Fürstentümern entscheidet noch der Kampf Mann gegen Mann! Und abends wird ganz zi-

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved, Thyria.com

vilisiert mit den eigenen und den gefangenen Herren Offizieren gespeist

1000 Granaten für 10cm Landgewinn (Enklaven Front)

Jahrelang geht es nicht vor und nicht zurück. Zuerst blieb die Armee stecken. Viele viele der tyreeischen Rothosen fielen den Garben der TIA-Leusgewehre zum Opfer.

Aber es waren nicht genug. Der thyrianische Vormarsch auf dem Kontinent wurde gestoppt durch die Massen der Leibeigenen. Nur ein Gewehr gab es für 3 Soldaten, die Waffen wurden den Sterbenden entrissen und der Inselaffe in einem kleinen Stück der nördlichen Küstenprovinz gefangen. Dort hat die TIA nun einen mächtigen Bunkerwall geschaffen, und wird von Erdwerken aus durch die unzähligen Truppen des Kaisers bedroht. Heute hat jeder tyreeische Soldat einen modernen Hinterlader, und sie sind immer noch zehnmal so viele wie die Thyrianer! Diese wehren sich mit Artillerie, Gas, Panzern und Luftwaffe. Bis zum Friedensvertrag 997 bewegte sich die Front nur wenige Zentimeter. Auch jetzt noch tobt an manchen Punkten dieser „Grenze des Hasses“ die Schlacht.

Helden der Lüfte

Am Boden mag der Krieg ja die Hölle gewesen sein, eine dreckige Schlacht von hundert- tausenden einfachen Soldaten, die sich mit Kugel und Bajonett töteten, während die Artillerie ihre Spreng- und Gasgranaten in Schluchten der Schützengräben schleuderte. Oben am Himmel aber war der Kampf privater, seit der Einführung des Flugzeuges als Pferd des modernen Helden. Man grüßt sich mit freundlichem Flügelschlag, man winkt sich zu und dann kämpft man einen ritterlichen Kampf. Kugeln aus Maschinengewehren durchschlagen die Haut aus Ölpapier und selten auch einmal das Fleisch der Piloten. Oftmals von Luftschiffen in die Schlacht getragen, kämpft der Jagdpilot auch gegen die grauen Zigarren. Und Luftschiffe sind nicht einfach zu besiegen, sie tragen dutzende von MG-Nestern, Kanonentürmen und sogar Panzerung!

Zur See, dem Übel entgegen!

Die thyrianische Marine regiert die See, das ist unbestritten. Dennoch gibt es viele Feinde für den einfachen Kauffahrer von den Inseln: Piraten, Pyggs, Freibeuter vom Kontinent. Sie alle machen den Handel und das Leben schwer. Besonders abseits der gängigen Routen. Vielleicht sollte der Kapitän doch in ein Subventionsschiff investieren. Dann trägt die TIA einen Großteil der Kosten. Nur was, wenn es wieder richtigen Krieg gibt? Dann werden solche bewaffneten Handelsschiffe schnell eingezogen!

20m unter dem Feind

Der Feind mag mächtige Kriegsschiffe besitzen, das tun wir aber auch! Aber diese Giganten aus Stahl sind nichts als schwimmende Glaskugeln gegen eine Salve unserer Torpedos. Die neuen Schiffe sind vielleicht nicht so flink wie Schnellboote, dafür fahren Sie unter dem Wasser! So sieht der Feind sein Verderben nicht einmal kommen.

8000m über dem Kontinent

Auch wenn die Thyrianische Kontinental Kontroll Flotte immer weniger Finanzmittel erhält, so ist sie dennoch die stärkste Waffe die je geschaffen wurde. Über einhundert Spähblimbs, Fregatten, Lilienluftschiffe, Flugzeugträger und Höhenbomber überwachen den Luftraum über dem Kontinent und sorgen für Ruhe und Ordnung. Eure Aufgabe in diesem Höhenscout ist einfach. Unbemerkt von unten überwacht ihr die Friedensbedingungen mit dem Kaiserreich. Aus acht Kilometern lasst ihr eure Spähkanzel herab und betrachtet die mit besorgtem Adlerauge die vielen Fabrikschlotte die aus dem tyreeischen Boden schiessen. Seht ihr einen Rüstungsbetrieb, werden Kontrolleure geschickt oder eine Schwadron Bombenluftschiffe.

14.4 Mystik

Einhörner und sprechende Wölfe

Herr, hier im Wald habe ich sie gesehen. Ein Rudel Wölfe, es stand auf der Lichtung, ich war auf der Hasenjagd...ja in euren Wälder...sie sprachen! Nein, nicht ein Geheul, menschliche Stimmen. Sie verabredeten sich. Sie wollen einen Überfall auf Einhörner machen! Zu Neumond am Sprenkelbach...

Seeschlangen und Kraken

Seeschlangen und Riesenkraken sind in alter Zeit der Grund für viele versunkene Schiffe gewesen. Auf Karten wurden ihre Gebiete eingezeichnet, um nicht zu fällig in ihre Fangarme zu laufen.

Die Schlangen, eigentlich Predatoren des Meeres bilden monogame Lebensgemeinschaften. Die bis zu 150m langen Tiere sind extrem selten und sehr scheu. Ab und zu geraten einzelne Tiere jedoch in die Arme eines Kraken. Der Riesentintenfisch hängt im Wasser und greift mit seinen Tentakeln nach allem, was sich bewegt. Er ist eines der Wappentiere der TIA. Nun wurde eine einzelne Seeschlange vor der Insel gesichtet. Sie ist außer sich vor Wut, und greift seit Tagen Fischerboote an.

Ungläubige Schäflein

In den Fürstentümern hat sich der Glaube an die Weltenschmiede bewahrt. Hammer, Amboss, Zange und all die anderen göttlichen Aspekte sind hier noch quicklebendig. Auch wenn es der Glaube nicht verlangt, wäre es doch Schade, wenn die Ungläubigen im Süden nicht die Herrlichkeit des wahren Glaubens lernen könnten. Doch Vorsicht! Der Eine ist ein rachsüchtiger Gott. Entreißt man ihm zu viele seiner Schäfchen auf einmal, könnte der Kaiser von Tyree zum handeln gezwungen werden.

Nautos ist nicht der Eine (Ost-Tyree)

Es mag ja opportun sein, daß Nautos stets für den einen gehalten wird, ABER ES IST NICHT RICHTIG! Den

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved, Thyria.com

mächtigen Herren der Meere widert es an das so viele Lingonen keinerlei Mumm in den Knochen haben. Warum stehen Sie nicht alle auf und diffamieren diese Notlösung! Dann gibt es halt Blutvergiessen. Lingon sollte eh frei sein von der Oppression durch den Kaiser und den Einen! Nieder mit der tyreeischen Oppression! Nieder mit allen Einenpriestern die unsere Religion beschmutzen! Vivat Verania, für ein freies Lingon!

Der Fluch des Anderen (Tyree, Cramm)

Es ist wahr! Nächte in der Bibliothek haben die Wahrheit hervorgebracht! Es gibt den bösen Zwilling des eine tatsächlich! Der Andere ist eine gar schreckliche Gottheit die dunkle Rituale und auch Menschenopfer verlangt. Außerdem sind die Gläubigen des Anderen sehr, sehr verschwörerisch. Entweder Du wirst einer von ihnen oder du musst verschwinden!

✓ Thyria als Rollenspiel

In den vielen Jahren, und unzähligen Spielrunden hat sich in unserer Community ein bestimmter Rollenspielstil für Thyria eingespielt. Thyria runden sind stets heroisch, ein klein wenig Over-The-Top und meist auch mit einem gewissen, nicht lächerlichen Humor gesegnet. Anfangs stellte sich die Frage ob dies nur an unserer Spielleitung liegt. Glücklicherweise leitern aber auch uns wildfremde Personen ihre Thyria Runde so. Ziel des Thyria Rollenspiels ist es, egal welcher Spielansatz verfolgt wird, immer möglichst viel Spaß zu haben. Der Spielleiter und die Spieler sollen nicht Antagonisten sein. Es geht für alle am Tisch darum eine gute Zeit zu haben. Dafür bedarf es eines positiv eingestellten, resoluten Spielleiters der die Spieler fühlen läßt das bei ihm keine Willkür herrscht, er sich aber auch kein planloses, destrruktives Spiel toleriert.

✓ Heldentod

Ein essentielles Instrument und auch ein Indikator in diesem Zusammenhang ist der Tod eines Spielercharakters. Spieler denen ihre Spielrunde spaß macht werden ihren Helden nur in ganz bestimmten, zum Helden passenden Momenten sterben lassen. Sie hegen und pflegen ihr Alter Ego. Nur wenn es Sinn macht und zu dem Charakter passt, sind sie bereit sein Leben zu opfern.

Ein guter Spielleiter wird hingegen die Helden nie aus einem anderen Grund heraus sterben lassen, als aus "Spielerdoofheit".

Zum vertrauensvollen Umgang der Spieler untereinander und mit dem Spielleiter gehört ein Gefühl des gegenseitigen Respektes und der Sicherheit gegenüber "erratischer" Handlungsweise.

14.5 Reise

Zu Fuß, durch die UAF

Den großen Essetempel, die Zangenberge oder das Grab des ersten Schmiedes sehen. Überall in den Fürstentümern gibt es heilige Pilgerstätten, die der wahre Gläubige besuchen muss. Dabei reist man traditionell auf Schusters Rappen. So lernt der Pilger, gestützt auf seinen Stab, Land und Leute kennen. Nur vor Räubern und Betrügern sollte man sich in acht nehmen.

Die Tour

Mit Papas Diener im Schlepptau den Kontinent und die wichtigsten Inseln besuchen, auf daß der junge Herr ein wenig weltgewandter wird! Ein Jahr haben die meisten Zöglinge adeliger Familien oder reicher Industrieller Zeit, die Welt zu sehen. Meist führen ihre Wege nicht nur zu berühmten Aussichtspunkten oder in Museen.

Die Weltumrundung

Eine Wette unter Freunden: „die Welt umrunden...mit einem Luftschiff...unmöglich!“ Manch einer ist anderer Meinung, und auch die Universität unterstützt nun den waghalsigen Plan. Was wird die Expedition finden? Wo überall wird sie Landen?

Safari Mystique

Es gibt Jäger, die schießen Rehe und Wildschweine, es gibt Jäger, die jagen Großwild: Tiger, Elefanten, Riesenspinnen und der gleichen. Dann gibt es Jäger, die mit mächtigen Büchsen auf Großechsensafari gehen. Alles für Anfänger! Die wahre Jagd geht gegen die Wilde Jagd! Grauwölfe, Einhörner, Nachtmahren und Satyren, das sind die wahren Trophäen.

Wettrennen zum Pol

Das Luftschiff ist bereit, in wenigen Stunden fällt der Startschuss. Was außer eisiger Kälte und ewigem Schneetreiben wird euch erwarten? Werden die Faidin, wie mit den Emissären verhandelt, den Überflug gestatten? Ist es doch besser vom Meer her zu starten? Wird das Luftschiff eisfrei bleiben? Wer rettet euch wenn ihr abstürzt? Wie wird es den anderen Teilnehmern der Wette ergehen?

Kaperfahrt

Inselaffen werden die Thyrianer nicht nur auf dem Kontinent genannt. Der Titel wird auch gerne von Piraten an "die Beute" verliehen. Ob mit leichtem Kreuzer, Handelsstörer, Segelschiff oder Pygg Dreibaum für Piraten findet sich immer ein passendes Opfer im gewaltigen Netz von Seeverbindungen auf Yarthe. Also Männer greift zu den Entermessern und los!

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved, Thyria.com

14.6 Romantik

Tragische Liebe!

Er ist der anbetungswürdige Prinz ihres Herzens, der einzige, der für sie in Frage kommt. Schade nur, daß er ein richtiger Prinz ist, und sie nur die einfache Magd des Herzogs, seines Vaters...

Nekromantik

Tot mag sie ja sein, das heißt aber nicht, daß seine Liebe verloschen ist. Wie kann er Sie wiedererlangen, die Frau seines Herzens? Mit Magie, der Hilfe eines mystischen Wesens, oder vielleicht mit dem Einsatz dunkler Maschinen?

Verbotene Liebe!

Es darf nicht sein: Ein Leibeigener hat eine Liebesgeschichte mit einer Adeligen! Als wenn das nicht schlimm genug wäre, ist diese Dame keine gewöhnliche Tyree. Sie ist ein Maichen! Und seit eine Maichen dem ersten Kaiser das Leben gerettet hat, gibt es keine weiblichen Maichen mehr, denn per Dekret sind alle Mitglieder des Klans Männer!

Hohe Minne

Gemäß der uralten Traditionen des tyrianischen Hofprotokolls ist es Dir vergönnt, als kleinem Adeligen, dieser Frau, die Du nur einmal sahst, dein Herz zu schenken. Aber Achtung, die Tradition erwartet Anbetung, Gedichte, Lieder und Gesänge. Doch wage nie sie zu berühren. Denn sie ist eines anderen Frau und Du verwirkst dein Leben.

Überirdisches Verlangen

Von solcher Schönheit wie Sie ist keine. Sie ist so anziehend! Du willst nur noch bei IHR sein, und ergisst alles um Dich herum. Ihr Universum wird deines und Sie ruft dich. Folge Ihr und verlasse die irdischen Gestade. Für immer!

14.7 Technik

Hohe Technik, niederes Leben

Die Hochhausschluchten NeuThyrias beherbergen viele Obdachlose. Im Schatten der allmächtigen Industrie befinden sich Slums von unglaublichen Ausmaßen. Hier hausen sie, die Verlierer der Industrialisierung. Arbeitslose, Entstellte, Invaliden. Aber auch kriminelle Elemente nutzen die Anonymität der dreckigen Wohnviertel. Killer mit Präzisiongewehren, illegale Lohnmagiervom Kontinent und Schläger mit Dampfdruckprothesen werden von großen Firmen geheuert, um Drecksarbeit zu erledigen. Männer in tadellos sitzenden Fracks zahlen große Mengen Conchis für Arbeiten wie: „Besorgen sie mir die Pläne des neuen Scheepemakerprototyps. 1000 Conchi Bonus wenn der es gleich nicht mit überlebt....“

Sud vor unserer Haustür

Die neue Fabrik versprach Arbeit und Wohlstand für alle...Jetzt ragt der Schornstein einen Kilometer in den Himmel. Sein schwarzer Qualm sticht in den Lungen und korrodiert das Metall der Straßenlaternen. Wenn doch nicht immer nur Westwind wäre, dann würden die Industriellen in ihren Villen auf der anderen Seite der Stadt auch einmal erfahren, wie es sich jetzt so lebt...

Wissen um jeden Preis

Vorsicht ist für die ewig Statischen! Wie soll unser Vorsprung in der Technik weiter den Abstand zwischen uns und den Primitiven aufrecht erhalten, wenn alle soviel Angst haben. Gut, es mag die Möglichkeit bestehen, daß diese Maschine Tod und Verderben über unsere Insel bringt, aber sollte sie Funktionieren, wird größer der Lohn größer sein, als man heute in der Lage ist sich vorzustellen!

Die große Waffe

Ein Waffe, genau, ein große Waffe. Ein Städtevernichter! Etwas so schreckliches, daß ganze Nationen sich in den Staub werfen, nur um nicht Bekanntschaft mit der Wirkung dieses Monstrums machen zu müssen. Genau so eine Waffe wird gerade in einem alten Bergwerk konstruiert.

Dampf ohne Ende

Dies kleine Maschine (ob Magie eine Rolle spielt darf ich Ihnen nicht verraten *zwinker) enthält ein unerschöpfliches Reservoir von heißem Wasserdampf. Damit bringen Sie jede noch so primitive Dampfanlage auf Trab. Vertrauen Sie uns, dieser Kubus ist derzeitig einzigartig auf der Welt und Sie können ihn für ihre ausschließliche Nutzung erwerben.

künstliche Intelligenz

Das große Differenzmaschinen ein Eigenleben führen ist ein populärer Mythos. Aber wie erklärst Du deinen Vorgesetzten, daß die Maschine, die du Überwachst derzeit jeden Tag neuen Input fordert? Anfangs war es ja angenehm einen Partner beim Kartenspiel zu haben. Nun verlangt die Maschine aber ständig nach neuen Informationen . Leider hat Sie schon solange deine Arbeit für dich gemacht, daß du auch nicht wirklich auf den "Kasten" und seine vielen Maschinenkilometer "Gehirn" verzichten kannst.

13.8 Die lange Kampagne

Bald 50 abgeschlossene Abenteuer ist die längste Kampange die wir Designer bisher durchführen.

COPYRIGHT 97-07, T. WASZMANN UND A.D. SCHLÜTER, ALL RIGHTS RESERVED, THYRIA.COM

Wie schafft man solche eine lange Kampagne? Ein paar Details sind uns hierzu über die Jahre aufgefallen:

1. Abgeschlossene Abenteuer die in einer Sitzung zu erledigen sind.

Das wichtigste was wir bemerkt haben ist, daß unsere Spieler Rasanz bevorzugen. Sie wollen einfach ein Abenteuer das spannend ist, schaffbar und endlich. Rasanz heißt nicht Railroaden! Rasanz heißt einfach, daß wir die Abenteuer so auslegen, daß sie an einem Abend durchgespielt werden können. Wenn es dann, wie bei uns einmal zwei oder drei treffen dauert ist aber auch niemand böse.

2. Eingehen auf die Spielerwünsche

Was wollen die Spieler mit ihren Helden erleben? Nach den ersten Abenteuern ist es ganz wichtig Feedback einzuholen. Nach fast 20 Jahren Spielleitererfahrung weiß ich, daß sich das Weltenretten genauso schnell abnutzt wie das "herumkrepeln" am Rande des Überlebens. Viele Gruppen bevorzugen einfach eine bestimmte Richtung in die das Spiel gehen soll.

3. Flexibles Gruppenmanagement

Wenn die Kampagne lange halten soll, dann darf sie nicht von einigen wenigen Charakteren abhängen. Sowohl Spieler als auch Wechsel der Helden müssen ganz natürlich in die Geschichte integrierbar sein.

4. Entspanntes aber fokussiertes Spiel

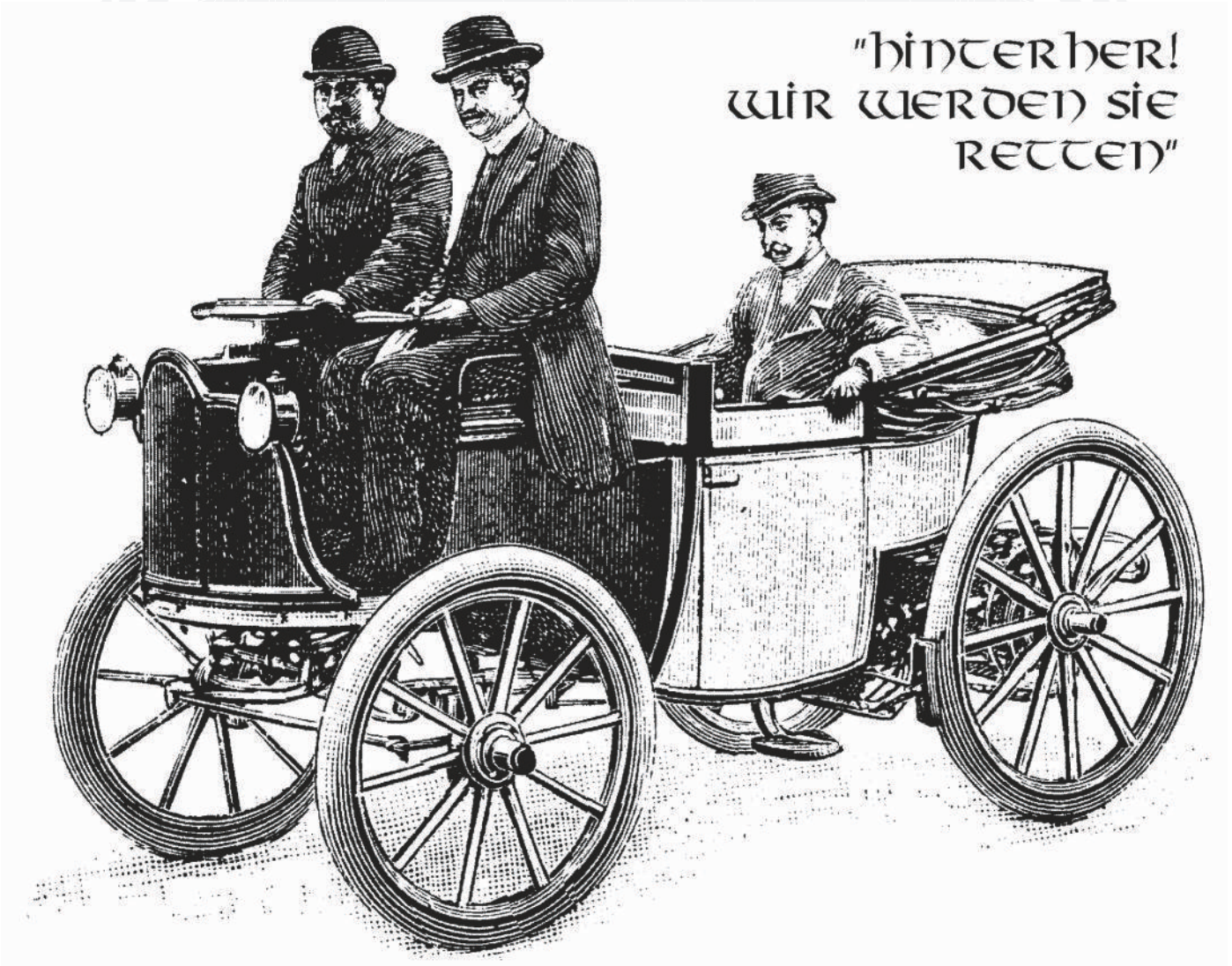
Gerade direkt von der Arbeit? Keine Chance auf konzentriertes Spiel? Dann lebt damit oder quatscht euch alle erstmal aus. Wichtig ist es nicht zu verkrampft das spiel zu erzwingen, aber Offtopics stören einfach ungemein. Besonders als Spielleiter ist man stets gefragt mit guten Beispiel vor ran zu gehen und nicht den Spielfluss zu behindern.

5. Klären von Problemen nach jedem Spielabend

Gab es Streß? Waren die Spieler unmotiviert? War der Spielleiter schlecht vorbereitet? Nach jedem Spieleabend sollte es eine kurze Feedbackrunde geben.

6. Beachten der Gruppendynamik

Jeder Spieler/Held ist anders. Wichtig ist, daß sich ein jeder Spieler so entfalten kann wie er es möchte. Manch einer findet es toll den ganzen Abend über nur drei Sätze zu sagen, andere dagegen reden immer und sind an der Speerspitze jeder Szene. Wichtig ist es, daß kein Spieler einem anderen Spieler durch sein Verhalten den Spielspaß verdirbt.



Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved,
Thyria.com

13. Gängige Waren und Preise

✓ **Harralds Kauf- und Warenhäuser:**

Diese Einkaufsliste ist ein auszug aus dem aktuellen Harralds Katalog. Harralds bietet eine weltweit einmaliges Sortiment an allen nur erdenklichen Waren. Man sagt: "Wenn es etwas nicht bei Harralds gibt, denn können Sie es besorgen oder es existiert nicht." Natürlich hat solch ein Service auch seinen Preis.

Kleidung:

Alltagskleidung vom Kontinent: Frack und Kopfbedeckung für den Herren, Kleid mit Reifrock für die Damen
50-200 C

Praktische Abenteurerkleidung im Colonialstil: Stiefel, Hose oder Rock, Hemd und Jackett mit vielen Taschen, Tropenhelm
100 C

Modische Abendaustattung: Frack und Zylinder für den Herren, thyrianisches Kleid mit hoher Taille für die Dame aus Spinnenseide aus der TIA
90-200 C

Waren:1

Algengebäck 100g
1/10C

Riffschnecken 250g
1/5 C

Strauchbirnen 1 Stück
1/10C

Tomoffeln Kilo
1/4C

Seekuhmilch 0,5L
1/2C

Saurusfleisch100g
1/2C

Ziegenfleischkonserve 500g
1C

Brandoli Weißbrot 500g
1/5C

Salzreisflocken 750g
1/2C

Schofferiegel
1/10C

Rauchkraut 50g
1C

IL Sauce 350ml
1/2C

Schoffelade 100g
1/5 C

Dumpfbassel 500ml
2C

Traumblatt pro Blatt
1/2C

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved,
Thyria.com

Haushalt:

Phonograph
20C

Multiküchengerät mit Brennerantrieb
30C

Teleskopwedel
5C

Medizinisches:

Pyygrin Schmerzmittel, pro Tablette
1/10C

Oma Scheepemakers neue Zuchtdroge, ori Tablette
1C

Arzttasche
30C

Durchleuchtungschemograph
1000C

Federprothese, KA.TIA Quailität
120C

Spielzeug:

Plüschspinne
2C

Königsmord
2C

Federypsomobil
50C

Kinderuniform
10C

Dienstleistung:

Briefpost, lokal, 200g
1/10C

Briefpost, international, 10g
1/10C

Kurier, pro Tag
10C plus Reisekosten

Badehaus, 3h
1/10C

Parkanlage, pro Tag
1/2C

Variete
2C

Oper, Loge
50C

Freudenhaus, mittelmäßig
30C

Hotel, einfach
10C

Hotel, gut,
25C

Hotel, nobel
100C

Dienstboten:

Pyggsklave, gebildet
2000C

Dienstmädchen, monatlich
20-50C

Butler, monatlich
200C

Reisen:

Bahnreise, Städtereise pro KM
1/10C

Schiffsreise, Inseln
50C

Luftschiffreise, Transkontinental
500C

Erholung:

Kreuzfahrt, 7 Tage
1500C

Luftkreuzfahrt
3000C

Ausrüstung:

Werkzeugkasten
30C

Chemograph
200C

Kochgeschirr
2C

Carbidlampe
10C

Schlafsack
7C

Zelt, Pyarmide
10C

Bärenfalle
2C

Rüstungen:

gefütterte Lederjacke
30C

AUTOMATISCHE WAFFEN BRANDIA
MG 07-21

COPYRIGHT 97-07, T. WASZMANN UND A.D. SCHLÜTER, ALL RIGHTS RESERVED,
THYRIA.COM

Küraß
500C

Federpanzerweste
600C

artikulierter Kampfanzug
20000C

Waffen:

Revolver Räuberschreck
20C

Reformpistole RWF
10C

Weber Faustbär Selbstspanner
35C

Sauruspistole
50C

Jagdgewehr
35C

RWF Selbstspanner 20er Karabiner
75C

Leusgewehr
600C

Heißkuss Revolvermörser
2000C

Klappmesser
5C

Hofdegen
55C

Säbel
30C

marasischer Kompositbogen
75C

Pyggspeer mit Atl
12C

Handgranate
10C

Flammenwerfer
120C

Luftfahrzeuge:

Arisar A186 Rennflugzeug
5000C

Raibach Imperator 12 Mann, Zweimotor-Liner
35000C

Scheepemaker Grenzburgklasse Luftschiff
200000C

Landfahrzeuge:

Fuhrt T Modell
2000C

Tuchner Custom
25000C

Scheepemaker Triad Motordreirad
700C

Niederrad Arminia
30C

Wasserfahrzeuge:

Faltboot aus Alu,
70C

Segelboot Tuchmacher T17,
5000C

Kabinenkreuzer Scheepemaker Luxus
2400C

Forschungstauchboot Pilarat
35000C

copyright 97-07, t. waszmann und a.d. schlüter, all rights reserved,
thyria.com

Der Klischeerator

Zuerst einmal muß ich zum Klischeerator sagen, daß er bisher nur in meinem Hirn existierte. Er dient dazu, auf Cons den Spielern den Einstieg in die Welt der Steamfantasy möglichst einfach zu machen. Irgendwann dachte ich mir dann: "Hey, die Leute die das da draußen lesen sollten wissen wie Thyria sich am ehesten anfühlt und mit unserer Welt vergleichbar ist!" Die Klischees dienen also als grober Aufhängepunkt für die Spieler und Einsteiger. Der SL sollte sie einmal am Anfang einer Runde oder Kampagne den Spielern den Klischeerator nahebringen und sie dann ganz schnell vergessen lassen, daß sie ihn je gesehen haben. Alle Beteiligten werden die Unterschiede vom Yarthe zu unserer Erde früh genug kennen lernen, denn keines der hier angeführten Klischees wird der TSF wirklich gerecht. Aber welches Klischee ist schon gerecht?

✓ Sinn des Klischeerators

1. Es dient Spielrunden die z.B. voller Spieler sind die noch nie mit Thyria zu tun hatten, einen simplen Einstieg in die Welt, durch viele Analogien die einfach so gezogen werden und nur zu einem gewissen Teil treffend sind. Beispiel: Eine Birne kann explizit mit allen ihren Eigenschaften beschrieben werden. Dies dauert aber recht lange. Einfacher ist es dem Unwissenden erst einmal zu sagen: Stell dir einen Apfel vor, der nur nicht richtig rund ist sondern ein bissel tropfenförmig. Außerdem ist er wässriger, wir leichter matschig und schmeckt süßer. Ein Problem ergibt sich nur für Personen die keinen Apfel kennen. Solche Spieler, die also auch mit den Vergleichen von Yarthe und der Erde nichts anfangen können sollten sich auf ihre Mitspieler verlassen oder und die Übersicht bzw. den Bereich Einführung im Dateiarchiv studieren.

2. Es bildet die Grundlage der gemeinsamen Spiel und Weltwarnehmung und soll verhindern, daß in einer Spielrunde die gemeinsame Wahrnehmung nicht stattfindet, weil die Gedankenwelten zu Thyria jedes einzelnen Spielers zu unterschiedlich sind.

Wenn es so wäre, dann hätten wir Thyria aber auch nicht schreiben brauchen. Wir wären wir mit unserem Rollenspiel einfach "auf der Erde" geblieben.

Also noch mal: Veröffentlicht wurde diese Sammlung nur um es Spielern und Spielleitern zu Anfangs einfacher zu machen "das Steamfantasy-Gefühl" für Thyria zu bekommen.

Die Nationen

Tyria, Tyree, Thyria, Ursprünge aus alter Zeit

Die Geschichte des alten Tyria in der alten Zeit läßt sich am Besten mit der Antike beschreiben. Das antike Tyria stellt so etwas wie Rom vor, ein Stadtstaat der durch Zufall im Kampf gegen das mächtige Instapon (Karthago, nur halt im Inland) zum Regenten über den Kontinent aufsteigt. Wie auch Rom, oder das alte China, macht dieses Allmacht die Fürsten und Regierenden schwach und dekadent. Als dann die Reitervölker der Einöde (Maras die so Skythen, Hunnen, Mongolen oder so darstellen) merken, daß das Reich im Zerfallen ist, verleiben sie es sich ein. Sie setzen sich fest und stellen die neue Adeligenkaste. Sie übernehmen weitestgehend die Religion der besiegten (wie auch in China oder bei den Westgoten in Rom). Dieses neue Reich nennt sich nun Kaiserreich von Tyree. "Klar macht ihr Tyrianer mit eurem Staat wie Ihr wollt, solange WIR Wein, Weib, Gesang und Vetorecht haben."

Tyree

Dieses Kaiserreich ist mit dem Zarenreich von Rußland oder dem Konglomerat der Habsburger im 19 Jhd. zu vergleichen (allerdings mit weniger Völkern). Eine kleine Führungskaste regiert einen großen ungebildeten Pöbel von Bauern und Leibeigenen. Das Land ist riesig, aber komplett unter den adeligen Familienstrukturen aufgeteilt (feudales Japan). Der Kaiser ist mächtig aber nicht gegen den Willen aller Klanoberhäupter. Es handelt sich also um eine sehr feudale Struktur. Wie im alten China existieren neben den Adeligen und den Leibeigenen noch die kaiserlichen Beamten. Diese verfassen Dekrete und wie im alten Tyria auch verwalten sie das Reich. Technologisch entspricht das Land etwa Rußland zwischen Jahrhundertwende und dem 1 WK.

Insgesamt könnte man von einem zaristischen Kaiserreich der Mitte reden.

TIA

Die Thyrianische Insel Allianz entstand, als Flüchtlinge während der Maras Invasion auf hohe See flohen. Dort gründeten sie, auf einer Inselkette westlich des Kontinents, eine Art konföderierte (Insel) Staaten von Amerika. Nur radikaler in der Gleichstellung und ganz ohne den religiösen Touch. Der harte Überlebenskampf gegen die Naturgewalten und die feindlichen Eingeborenen haben die Thyrianer (von nun an mit h) zusammengeschweißt. Ganz im irdischen Siedlergeist von Kolonisten in der neuen Welt. Die südafrikanischen Buren sind hier auch ein guter Vergleich, wenn auch die Thyrianer nicht alle Eingeborenen unterdrücken und auch nicht religiös motiviert sind.

Die Tatsache, daß alle Überlebenden mit anpacken mußten, und nicht besonders viele Adelige eine Chance hatten mit auf ein Schiff zu kommen hat die Thyrianer von Religion und Kastensystem befreit. Hier klingt ein guter

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved, Thyria.com

Schuß franz. Revolution mit. Schließlich gingen die meisten Adeligen über Bord (zumindest ihr Titel), und der Klerus war halt auch adelig.

Die Inseln innerhalb der Allianz sind sehr autark. Sie stellen nur Abgesandte in den Inselrat, der über gemeinsame Aktionen entscheidet. Jede Insel hat dabei eine eigene Verfassung und eigene Gesetze welche allerdings das gemeinsame Verfassungsgerüst befolgen müssen. Jede Insel hat zu dem das Recht sich aus der Allianz loszusagen. Die Eingeborenen, welche ja Bürger oder auch Sklave sein können, haben daher je nach Insel ein Schicksal wie Schwarze in den Süd oder Nordstaaten der USA.

Die TIA kontrolliert zur Zeit die Geschicke in der Welt mit Hilfe ihrer typ. amerikanischen "Carrier Group Politik". Früher nannte man das auch Kanonenbootpolitik. "Wenn eine andere Nation nicht macht was wir sagen projezieren wir Militärmacht an ihren Grenzen."

Dazu nutzt man neben Schiffen vor allem eine mächtige Luftschifffflotte.

Die Technik erreicht in der TIA, in bestimmten Bereichen, 20-30er Jahre Niveau.
Besonders die großmachtdefinierende Luftfahrt iat in der TIA am weitesten Fortgeschritten.

Die Enklave der TIA auf dem Kontinent, ist die Lebensversicherung der Inselallianz. Sie selbst ist so eine Art "wilder Westen" inkl. Goldrausch. Besonders Güldensand erinnert stark an die Goldgräberzeit in Kalifornien.

Hauptexport der Enklave sind aber profanere Rohstoffe wie Stahl, Bauxit, Kohle, Kupfer, Zinn usw.

Verania

Die Republik Verania spaltete sich ja vom Kaiserreich ab, kurz bevor die Enklave durch die TIA bestzt wurde. Die üblen Bedingung während der Industrialisierung hatten die arbeitenden Massen zum Aufstand gebracht. Man kann Verania also, wie Tyree auch, gut mit Rußland vergleichen. Nur halt eben während oder kurz nach der Oktoberrevolution. Wie auch im Rußland der 20er Jahre ist hier die neue Zentralregierung stark, aber weite Teile des Landes sind noch unschlüssig ob sie dies gutheißen wollen. Auch kommt es des öfteren zu "weißgardistischen Übergriffen" und Streitereien unter verschiedenen Revolutionären.

Cramm

Das Königinnenreich Cramm ist so etwas wie die "kleine Mittelmacht". Durchaus bedeutend, vor allem im Handel, muß sie sich immer vor dem großen Nachbarn Tyree vorsehen. Man könnte Cramm also vielleicht mit dem freien Holland der Renaissance vergleichen. Vom Klima und den Einwohnern her ist es aber eher spanisch. Auf jeden Fall sind die crammonischen Händler überall zu finden und ihre Religion, gleicht in der Wirkung dem Calvinismus, da sie den wirtschaftlichen Erfolg belohnt.

Querizzia

Die Kolonie Querizzia sind ein altes Gebiet welches dem Kaiserreich von Tyree untersteht. Die Kultur ist etwas "orientalischer". Auf dem Gebiet der heutigen Kolonie entstanden auch die ersten Hochkulturen, noch vor der alten Zeit. Die Einwohner sehen daher auch ganz anders als die tyrianisch-instaponisch-marasisch stämmigen Bewohner des restlichen Kontinents aus. Die Kolonie stellt so etwas wie Nordindien zur Zeit der britischen Herrschaft dar.

UAF

Die unabhängigen Fürstentümer sind vergleichbar#mit den deutschen Staaten zwischen 1800 und 1871 dar. Teilweise schon recht fortschrittlich, sonst aber gepeinigt durch hunderte Grenzen, Währungen und Maßeinheiten. Also viele, viele Liechtensteins und Luxemburgs. Alle mit eigener Politik. Als Begriff kann man hierzu auch die Balkanisierung in den Raum werfen, was dort sogar von der Geographie her gut passt.

Freie Städte

Im hohen Nordosten des Kontinents befinden sich viele kleine Stämme die in den letzen Jahren unter die Herrschaft zweier Städte, Noron und Reklon geraten sind. Diese Stämme sind Familienverbunde von Arbeiter, Bauern und Fischern die den Wikingern ähnlich, der Räuberei an ihren nahen und entfernten Nachbarn verschrieben haben. Sie sind die derzeit noch primitivste Kultur auf dem Kontinent und besitzen eine reiche Sagenwelt. Interessanter Weise sind sie ebenfalls schmiedegläubig.

Instapon

Die Stadt welche in alter Zeit Tyria den Rang abzulaufen drohte. Zwar wurde Instapon erobert, aber die staponische Kultur der damaligen Zeit beeinflusste sehr stark die der Eroberer. Das kann man sich so vorstellen wie bei den erobernden Römern und den eroberten Griechen der Antike. Heute ist Instapon mit einem wiedererstarkten Venedig zu vergleichen. So als würde Venedig die heute fehlenden Handelsdominanz aus der Renaissance damit ausgleichen, daß sie Europas größtes Luftlogistikunternehmen stellt. Denn staponische Luftgesellschaften sind auf dem weg eine ernstzunehmende Konkurrenz für den kontinentalen Seehandel Cramms zu werden.

Über die Technik

Auf der Welt Yarthe ist die technische Entwicklung ähnlich wie auf unserer Erde abgelaufen (nur das die TIA kein "Mittelalter" erleiden mußte). Der technologische Rahmen geht von 1800 (zurückgebliebende Staaten der UAF) bis tief hinein in die 20er Jahre (die (Luftschiff)technologie der TIA).

Natürlich gibt es auch vieles, was sich auf der Erde nicht durchsetzten konnte oder einfach nicht fertig entworfen wurde.

COPYRIGHT 97-07, T. WASZMANN UND A.D. SCHLÜTER, ALL RIGHTS RESERVED,
THYRIA.COM

In der TSF versuchen wir das STEAMPUNK Gefühl mit relativ "realistischer" Technologie zu erzeugen.

Schaut euch dazu einfach später einmal das Buch Thyria Technik 1006 "Der Populäre Thyrianische Mechaniker" an. Dann wißt ihr was wir meinen. Jedenfalls haben wir für Thyria auf fast nichts zurückgegriffen was es auf der Erde nicht auch einmal gab.

Warum gibt es in TSF keine Elektrizität ?

Elektrizität war der Anfang der modernen Industrialisierung. Mit der Möglichkeit über weite Entfernungen billig "Arbeitskraft" in Form von Strom transportieren zu können, sowie der Elektrifizierung der Umwelt an sich, wurde der Grundstein für die Informationsgesellschaft gelegt. Die Elektrizität brachte einfach zuviel Veränderungen in die Welt in zu kurzer Zeit. Erst Glühbirnen und Elektromotoren, dann Röhren, Funkgeräte, Computer, Transistoren.... alles in weniger als 50 Jahren. Wir wollten das der Spielhintergrund ein wenig länger statisch bleibt. Mit der Idee, daß Elektrizität gar nicht erforscht wurde (Tja die Götter scheinen alle Elektrobastler zu strafen!), können wir gut begründen, daß die TSF auch in 100 Spieljahren noch schön Dampfhaltig und Mechaniklastig ist. Schließlich gibt es vieles in der TSF einen mechanischen Ersatz für alles was auf der Erde Elektrizität benötigt.

Und man überlege nur wie unsere Erde aussehen würde, wenn sich einige Erfindungen früher oder gar nicht durchgesetzt hätten. Man denke da an die erste Dampfmaschine die es schon in der Antike gab. Wir meinen technologische Entwicklung ist auch zu einem großen Teil Zufall. Oder warum nutzen wir alle Computer die vom Konzept (Hardware+Software) her schon in den 60er überholt waren?

Warum keine Otto und Dieselmotoren?

Für den Ottomotor hätte man auf Yarthe Wissen über Strom benötigt (Zündkerzen). Da wir den Ansatz der "Hightechleichtbaudampfmaschine" der anderen Steampunkwelten immer etwas seltsam fanden, besannen wir uns auf den höchsteffizienten Stirlingmotor. Der hat, potentiell, genug Leistungsgewicht um sowohl Autos, als auch Flugzeuge anzutreiben. Auch ein schönes Beispiel für eine Technologie die, wenn sie sich durchgesetzt hätte die Welt viel früher verändert hätte. Schaut über diesen Motor einfach im Netz nach. Ihr werdet erstaunt sein. Sogar akutelle Jagduboote werden damit angetrieben.

In Thyria heißt der Stirling Motor schlicht Brenner.

Luftschiffe in Hülle und Fülle, warum und ist das realistisch ?

Ja, auf einer Welt wie Yarthe schon. In der TIA wie auf dem Kontinent stellen Luftschiffe eine der besten Transportmöglichkeiten dar. Man schaue sich nur die großen Entfernungen an die es zu überwinden gilt. Das Kaiserreich Tyree ist mehr oder weniger in den Dschungel geschnitten. Große Straßen und Eisenbahnlinien verbinden die wichtigsten Metropolen. Um jede Metropole findet sich ein Ring von Zivilisation. Nur wenige Städte sind vom Wasser aus zu erreichen. Ein Luftschiff ist nicht an Schienen gebunden. Also Ideal für den Transport. "cross-country". Wen wir jetzt davon ausgehen, daß die Luftschiffentwicklung nicht in ihrer Anfängen stecken geblieben ist, dann wären mit der Zeit auch die Kosten für den Bau eines Luftschiffes stark gesunken.
Ab eine Schwellenwert wäre das Luftschiff dann, wie das Großraumflugzeug heute ja auch, finanzierbar und lohnenswert gewesen um es wirtschaftlich zu betreiben.

Warum Thyria ist wie es ist:

Wir wollten unseren eigenen, innovativen Spielhintergrund wie es ihn so noch nicht gab. Angefangen mit einem Entwurf zu einem eigenen Fantasyrollenspiel von 1996 überlegten wir uns wie es wäre ein wenig mehr Technologie in das Spiel zu integrieren. Wir fingen einfach an zu basteln und sehr schnell auch an zu Spielen. Zuerst von Lilienwald aus. Die Dualität zwischen der TIA und Tyree stand schon von Anfang an fest. Wir fanden den Ansatz des "alten Imperiums" und der "Rückkehrenden Flüchtlinge" äußerst spannend. Der Rest des Kontinents wurde dann immer weiter mit unseren Ideen angereichert, wenn uns während einer Spiel oder Weltenbastel-session die Idee so zuflogen. TSF sollte für den Spieler sowohl die interessante Zeit der 19 Jhd. wiederspiegeln, als auch einen "anderen" Fantasyhintergrund bieten. Das war das Ziel.

Fragen an die Entwickler

Hilf uns Thyria besser zu machen und den Klischeerator mit den Informationen zu füllen die DU brauchst. schreib uns

YARTHE; THYRIA, STEAMFANTASY and all contents are copyright 1997-2007 by T. W. Waszmann and Ann-Dorothee Schlüter ALL RIGHTS RESERVED

Inhalt

3 Dritte Revision des Buches
3 Anmerkungen Zum Inhalt:
5 1. Schön & Hässlich, Gut & Böse
5 1.1 Einleitung
7 2. T(h)yria?
7 3. Steamfantasy
9 4. Der Himmel
10 4.1 Planetenzeichen
11 5. Auf Yarthe
11 5.1 Besondere Tiere und Pflanzen
11 Zu Lande
12 Zu Wasser
13 In der Luft
16 Karte der Welt
17 6. Die Großmächte
17 6.1 Thyria
18 6.2 Tyree
20 6.3 Verania
21 6.4 Cramm
23 7. Weitere Mitspieler
23 7.1 Die Unabhängigen Fürstentümer (UAF)
25 7.3 Kolonie Querizzia
26 7.4 Die Freistadt Instapon
27 7.5 Die Städten des Nordens
27 7.6 Die Maras der großen Einöde
29 8. Die Technologie
29 Grundlagen
30 8.1 Das Transportwesen
31 8.1.1 Die Luftfahrt
32 8.2 Informationstechnik
32 8.3 Kommunikation
33 8.4 Waffen und Militär
35 9. Magie
35 9.1 Wer kann es ?
36 9.2 Schulen der Magie
36 9.2.1 Schule der Elemente
36 9.2.2 Schule des Geistes
36 9.3 Stärke der Magie
37 9.4 Nekromanten
39 10. Mystisches
39 10.2 Arten mystischer Wesen
39 10.2 Unheilsbringer
40 10.2 Graue
40 10.3 Lichtlinge
43 11. Die Faidin
45 12. Glaube
45 12.1 Religiöse Strömungen
45 12.2 Überblick über die Glaubensgemeinschaften
47 13. Das Flair
47 13.1 Die Lebensweise
47 Erfahrungen einer Weltenbummlerin
49 13.3 Liebe und Gunst
49 13.4 Unterhaltung und Freizeit
51 14. Beliebte Abenteuer-Themen
51 14.1 klassische Abenteuer
51 14.2 Horror
51 14.3 Militär
52 14.4 Mystik
53 14.5 Reise
54 14.6 Romantik
54 14.7 Technik
54 13.8 Die lange Kampagne
57 13. Gängige Waren und Preise
61 Der Klischeerator
61 Die Nationen
62 Über die Technik
63 Warum Thyria ist wie es ist:

Copyright 97-07, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All rights reserved, Thyria.com