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

Thyria®

Steamfantasy

L1: überarbeitetes Regelwerk, nach Liquid Regeln, als integrierte Version

Das fantastische Steampunk-Rollenspiel in einer anderen Welt

Die Thyria Regeln 2006

Dieses Quellenbuch enthält erstmals die überarbeiteten Regeln für Thyria in einem Guß.
Liquid ist unser Regelwerk der Wahl, da es einen schnellen Einstieg und einen heroischen Spielstil ermöglicht ohne ganz auf Regeln zu verzichten.

Sollten Dir diese Regeln nicht gefallen, so bieten wir auf Thyria.com auch andere Regeln für verschiedene Komplexitätsgrade an.

Viel Spaß!

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 © 1997-2006:
Thomas W. Waßmann und A. D. Schlüter
Alle Rechte liegen bei den Autoren, Vervielfältigung, abgesehen vom Heldenprotokoll auf der letzten Seite nur mit Zustimmung der selben.

Thyria Steamfantasy ® ist eine eingetragene Marke
von Thomas W. Waßmann
LIQUID ist das flexible Rollenspielregelwerk vom M. Johanus (und anderen) und wurde mit seiner Erlaubnis benutzt.

Lektoriert von Peter Rathbauer. Ein schwerer Job bei, aber er versucht es immer wieder uns im Zaum zu halten. DANKE!

Einleitung

Die Regeln von TSF versuchen, genauso wie das Original LIQUID, einen kreativen Spielstil zu fördern. Du kannst und sollst die Regeln Deinem Spiel anpassen.

Das hat den Vorteil, daß Dich TSF nicht zwingt, auf irgendeine Art und Weise zu spielen. Wenn Du also den simulativen Rollenspielansatz lieber magst als den heroischen, dann kannst Du selbst dafür sorgen.

Die Regeln GANZ KURZ

In diesem Kapitel geben wir Dir alles mit, was für Spieler oder Spieleiter einfach unerlässliches Grundwissen ist.

Alle Personen, die in Eure, Speil auftauchen, also der Held eines Spielers genau wie die anderen Charaktere, die der Spielleiter verkörpert, werden durch Attribute und Fertigkeiten definiert.

Diese werden durch Werte in einem Punktesystem von 0-10 beschrieben. Ein normaler Mensch besitzt fast nie Werte über 5.

Schau Dir einfach einmal das Charakterblatt am Ende des Buches an, und Du siehst welche Attribute und Fertigkeiten es so gibt.

Zusätzlich zu diesen Werten besitzt jeder Held noch Manapunkte sowie drei Schicksalspunkte.

Mana wird verwendet, um Magie zu wirken oder um einen Würfelwurf zu wiederholen.

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

Checks

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

Dafür wird ein für den Check passendes Attribut mit einer Fertigkeit addiert.

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

ALSO DIE WICHTIGSTE REGEL BEI LIQUID/TSF:

WENN W10 </= ATTRIBUT+FERTIGKEIT

DANN CHECK ERFOLGREICH

Wenn Du das weißt, kannst Du eigentlich auch schon los spielen.

Wie man TSF am Besten spielt

Uns ist es bei einem Rollenspiel nicht wichtig, daß ein überkandidelter Regelmechanismus das ganze Spielgeschehen beherrscht.

Du bist der Spieler, und Dein Charakter ist ein Held!

Würfelwürfe (Checks) werden in "kritischen" Situationen benutzt, um schnell zu entscheiden, was denn passiert ist.

TSF versucht dabei, mit so wenig Würfen wie möglich Klarheit zu schaffen, was den Helden widerfährt.

Eine Spielrunde sollte sich lieber auf das eigentliche Rollenspiel konzentrieren!

"Würfelwürfe sind eine Krücke und nicht das Rollenspiel!"

Das wichtigste ist der Charakter. Und dieser ist mehr als eine Sammlung von Punkten auf dem Heldenblatt.

Dafür lies am besten das Buch Helden Erschaffung.
Um es kurz zu machen: Dein Held hat 4 Punkte Stärke, weil er eine kräftige Gestalt hat, und sein Leben lang trainierte.

Nicht umgekehrt.

Rollenspielen in der TSF ist jedenfalls eine Art Schauspiel.

Was auch immer Dein Held tut, während Du es sagst, sind die anderen am Tisch Dein Publikum!

Grundregeln

Hier erklären wir die wichtigsten Funktionen des Regelwerks.

90% aller Situationen sind mit diesen paar Regeln gut abgedeckt.

Für die restlichen 10% nutzt Euren gesunden Menschenverstand. Du kannst Dir mit den Mitspielern am Tisch sicherlich einig werden, wie eine Sondersituation geregelt wird. Wenn alles nichts hilft schaut im Thyria Basisbuch nach, dort sind viele Standardereignisse gründlich abgeklärt.

Ich empfehle so etwas aber grundsätzlich erst nach dem Spiel zu tun und für die vorhandene Problemstellung eine SCHNELLE Lösung zu finden.

Als Spielleiter denke immer daran, daß Du bestimmte Regeln nur benötigst, wenn Dein Abenteuer es erfordert.

Niemand braucht die Kampfregeln zu können, wenn das ganze Abenteuer keinen enthält! (Was allerdings selbst bei einem Ambienteabenteuer sehr langweilig wäre...komm schon, wenigstens ein Duell....)

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

Dein Held

Das wichtigste in einem Abenteuer sind die Protagonisten.

Und um diese Darzustellen nutzt man die Beschreibung und die Werte des Helden auf dem Heldenblatt. Werfen wir daher einen genaueren Blick darauf: (Nimm eines zur Hand)

Der Held im Detail

Attribute und Fertigkeiten

Ein Charakter ist neben seiner sonstigen Beschreibung durch Attribute und Fähigkeiten ausgezeichnet.

Diese geben darüber Auskunft welche Fähigkeiten, Talente und Neigungen ein Held so besitzt.

Ein normaler Mensch, auch Dein Held, besitzt zwischen 0 und 5 Punkten in einem Attribut oder einer Fertigkeit.

Punkte	Bedeutung
0	gar nicht vorhanden
l	notwendige Grundlagen
ll	durchschnittlich
lll	gut
llll	herausragend
lllll	meisterhaft (Maximum für normale Menschen)

Stärke, Geschick, Ausdauer sind Deine körperlichen Attribute

Intelligenz, Wahrnehmung, Willenskraft sind Deine geistigen Attribute

Charisma, Manipulation und Empathie sind Deine sozialen Attribute

Attribute sind die grundlegenden Fähigkeiten einer Person.

Sie sind generell und auf viele Problemstellungen anwendbar.

Jedes Attribut besitzt eine Anzahl von zugeordneten Fertigkeiten. So ist Handgemenge eine Fertigkeit der Stärke oder Überzeugen eine Fertigkeit der Manipulation.

Jede Fertigkeit ist die Verfeinerung des Wissens oder des Könnens auf einem bestimmten Gebiet.

So kann ein Held mit einer hohen Geschicklichkeit zwar leichter eine Operation durchführen oder eine Uhr reparieren als ein ungeschickter Charakter, doch wird er dies erst wirklich GUT können wenn er entsprechend medizinisch oder mechanisch gebildet ist.

Genauso ist es übrigens auch in Kampf und Magiesituationen. Als Liquidspieler hast Du somit das Glück in ALLEN Spielsituationen die selbe Spielmechanik, wie in der Einleitung schon erklärt, zu nutzen.

Es gibt stets einen "Check" auf ein Attribut und eine Fertigkeit gegen einen zehnseitigen Würfel. Ist der Wurf kleiner als die Summe Attribut + Fertigkeit ist der Check gelungen. Dazu später aber mehr.

Zwei Dinge unterscheiden wichtige Protagonisten, also die Helden, übrigens noch vom normalen Mann auf der Straße:

Mana und Schicksalspunkte

Mana ist die magische Essenz der Welt. Ein Held oder wichtiger Nichtspielercharakter (NSC) kann Mana nutzen, um einen Würfelwurf zu wiederholen!

Ist der entsprechende auch noch magisch begabt, nutzt er Mana zusätzlich um seine Zauber zu wirken. Ließ hierzu in den Magieregeln mehr zu Mana. Regenerieren kann man Mana durch 8h Ruhe oder 1h erfolgreicher Meditation.

Schicksalspunkte können das Leben des wahren Helden retten! Wann immer Dein Charakter wirklich nicht weiter weiß, oder die Situation einfach nur noch ausweglos ist, kannst Du einen Schicksalspunkt opfern und damit die Geschichte beeinflussen! Alles wendet sich zum Guten (für mehr oder weniger lange), und Dein Held kann überleben. Denke daran, einer Schicksalspunkt bekommt man nie wieder! Bei der Erschaffung bekommt aber jeder Held drei davon.

schnelle Charaktererschaffung

TSF mag, wie LIQUID, die Charaktere nicht in irgendwelche Schablonen pressen. Es steht Dir also frei, Deinen Helden so zu kreieren wie Du es magst. Der Held und seine Statistiken ergeben sich aus seiner Lebensgeschichte und nicht aus künstlichen Charakterklassen oder Schablonen. Die einzelnen Attribute und Fertigkeiten erhalten ihre Werte durch das Verteilen von so genannten Charakterpunkten und Bonuspunkten. Diese stehen auch auf dem Heldenblatt. Für "one-shot" Abenteuer oder den "schnellen Charakter zwischendurch" kann man die erste Seite des Heldenblattes ignorieren und sofort die Punkte verteilen. Wir empfehlen dies aber nicht. Lies lieber das Quellenbuch "Charaktererschaffung"

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

Das Spielsystem

Würfel und Würfe

Jeder Spieler braucht nur einen einzelnen Würfel.

Einen zehnseitigen, oder auch W10 genannt.

Überall wo es Rollenspiele gibt sind diese Würfel erhältlich.

Im Notfall schicken wir Dir auch einen zu.

Der Check

Das gesamte Spielsystem basiert, wie bereits erwähnt, auf dem Check.

Immer wenn Dein Held etwas tun möchte, was ungewöhnlich ist und über die Routine hinausgeht verlangt es nach einem Check.

Jeder Check hat eine Chance auf Erfolg oder Mißerfolg.

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

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

Hierzu ein kurzes Beispiel:

Varnas sieht nach wie vor die Tagebauraupe auf sein Ipsomobil zukommen. Er überlegt kurz. Wenn er jetzt im richtigen Moment sein Fahrzeug bei Seite bewegt, könnte der Angreifer an ihm vorbei in den Canyon stürzen. Dafür beschließt der Spielleiter ist ein Check auf Intelligenz und Fahrzeuge nötig. Varnas Spieler addiert die beiden Werte vom Charakterbogen und erhält so eine Chance von 7.

Varnas Spieler würfelt einen W10 und erhält eine 6. Damit ist der Check gelungen.

Varnas bringt im letzten Moment den Brenner seines Ipsomobils wieder unter Kraft, kuppelt ein und tritt das Gaspedal bis zum Boden. Der sonst so schwerfällige Scoutpanzer macht einen Satz nach vorn. Weg aus der Fahrbahn der monströsen Bergbauraupe!

ALSO DIE WICHTIGSTE REGEL BEI LIQUID/TSF:

Erfolg wenn

W10 <= ATTRIBUT + FERTIGKEIT (GRUNDCHANCE)

Der Wert auf dem Würfel zeigt auch gleich wie GUT Dein Versuch gelungen ist. Dies hilft allen Beteiligten das Ergebnis des Checks besser zu beschreiben.

Würfelergebnis:	Bedeutung:
1	auf Messers Schneide (Schicksalswurf)
2 - 3 - 4	knapp
5 - 6 - 7	gut
8 - 9 - 0	herausragend
11+	heroisch

BEI EINER 1 GIBT ES EINEN

SCHICKSALSWURF !

Immer wenn bei einem Check eine 1 gewürfelt wird, folgt ein Schicksalswurf.

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

Gelingt der Check, dann gibt es einen kritischen Erfolg. Es passiert das Best-Mögliche, was in dieser Situation drin war.

Andersherum ergibt eine 6 und mehr einen Patzer.

Also das Schlecht-Möglichste was dem Helden widerfahren könnte.

Beide Male ist die Kreativität des Spielleiters gefordert. Was könnte tolles oder schreckliches passieren? Vor allem aber muß es dramatisch sein.

Hier auch noch einmal kurz zwei Beispiele.

1. Varnas Spieler würfelt beim Check eine 1 und dann eine 1-5. Ein KRIT!

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

2. Varnas Spieler würfelt beim Check eine 1 und dann eine 6 oder mehr. Ein Patzer!

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

Der vegleichende Check

Wirklich gut eignen sich Qualitäten, um vergleichende Checks zu machen. Wenn es darum geht, herauszufinden, ob ein Charakter besser ist als ein anderer, lässt Du einfach beide den gleichen Check machen oder konkurrierende Attribute und Fertigkeiten gegeneinander testen. Wer die höhere Qualität - also die größere Augenzahl auf dem W10 hat und trotzdem noch unter seiner Chance würfelt, gewinnt. Du musst in diesem Fall also gleichzeitig kleiner oder gleich Dein er Chance Würfeln aber höher als Dein Gegner.

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

Modifikatoren

Manchmal kann es sein, daß die Beteiligten der Meinung sind, ein Check könnte einfacher oder schwerer als gewöhnlich sein.

Dafür gibt es den Modifikator.

W10 ATTRIBUT + FERTIGKEIT +/- MODIFIKATOR (CHANCE)

Wenn der Spielleiter z.B. der Meinung gewesen wäre, Varnas wäre durch den vielen Staub auf dem Wüstenplateau in seiner Tätigkeit behindert, dann hätte er einen -1 Modifikator auf den Check geben können.

Die Chance wäre also 7-1 = 6 gewesen. Wäre dazu das Panzerypsomobil, welches Varnas fuhr, nicht sein eigenes sondern ein gerade erbeutetes, fremdartiges Modell gewesen, hätte der Spielleiter auch einen Modifikator von -2 geben können (-1-1 = -2. Schließlich hätte sich dann Varnas nicht mit der Bedienung ausgekannt.

Der zweite Versuch

Manchmal, und nicht gerade in Varnas Beispiel, hat Dein Charakter die Möglichkeit einen Check mehrmals zu versuchen, wenn er nicht gleich beim ersten Mal gelingt.

Denn immer wenn kein Zeitdruck oder keine Bedrohung existiert, kann ein Held einen Check wiederholen.

Allerdings jedesmal mit einem Modifikator.

Je nachdem ob er geübter oder deprimierter wird mit einem Malus oder Bonus.

Oft gibt es aber keine Möglichkeit, mehrere Versuche für eine Aktion zu starten.

Fast alle Aktionen im Kampf gehören dazu, weil sie meistens über Leben und Tod entscheiden. Entweder Dein Charakter schafft es, dem Schlag auszuweichen, oder er erhält einen Treffer.

Er kann es nicht so lange versuchen, bis es ihm gelingt.

Solche Checks können nur mit Mana wiederholt werden.

Das heißt dann aber, daß sie so NICHT geschehen sind, sondern daß das Schicksal helfend eingegriffen hat.

Ist die Chance bei null oder bei 10 brauchst Du nur noch zu Würfeln um zu sehen, ob Du eine 1 würfelst und einen Schicksalwurf machen musst.

Mehrere Aktionen pro Runde

Manchmal steht Dein Charakter unter großen Zeitdruck und er muß sehr schnell mehrere Dinge gleichzeitig tun.

Dein Spielleiter wird das Spiel in solchen Fällen in Runden aufteilen, damit das Geschehen in der Spielwelt übersichtlich bleibt.

Pro Runde kann Dein Charakter prinzipiell genau eine Aktion durchführen.

Möchtest Du mit ihm allerdings mehrere Aktionen in einer Runde durchführen, steht Dir diese Möglichkeit offen aber seine Chancen verringern sich:

Für jede Aktion nach der ersten erhältst Du einen Modifikator von -3 (kommulativ).

Also 4 Aktionen würden bereits 12 Punkte von deiner Chance abziehen, fast unmöglich so etwas zu schaffen!

Würfe wiederholen

Wie bereits gesagt, für Manapunkte kannst Du, wenn der Spielleiter es erlaubt, Checks wiederholen. Manapunkte regeneriren sich durch 8h Ruhe oder 1h erfolgreiche Meditation

(Check auf Willenskraft+Selbstbeherrschung)

typische Checks

Hier ein paar Vorschläge für Kombinationsmöglichkeiten. Fühle Dich durch sie angeregt und dazu inspiriert wie Du mit den Regelmechanismen von Thyria umgehen kannst, lass Dich aber in Deinen Entscheidungen nicht einengen.

Beobachten

Wahrnehmung + Suchen

Hiermit ist das gezielte Beobachten von Vorgängen gemeint, bei dem Dein Charakter versucht, möglichst viele Details zu erkennen. Die Qualität des Checks gibt Auskunft über die Genauigkeit der Beobachtung.

Beschatten

Geschicklichkeit + Heimlichkeit

Die Qualität des Checks steht für das Geschick Deines Helden, einerseits nicht gesehen zu werden und andererseits trotzdem am Ball zu bleiben. Um Details in den Handlungen der Zielperson zu machen, muss Deinem Charakter einen Check zum Beobachten gelingen.

Checks zum Beschatten sind meistens vergleichende Checks: Die Zielperson kann, wenn sie den Eindruck gewinnt, beschattet zu werden, Checks von Wahrnehmung + Wachsamkeit ablegen. Die Qualitäten der Checks des Beschatters und der Zielperson werden verglichen. Besitzt der Check der Zielperson eine höhere Qualität als der des Beschatters wird er entdeckt.

Bewegung (Gehen, Laufen, Sprinten)

Geschicklichkeit + Akrobatik

Die Qualität des Checks gibt die Entfernung in Metern an, die Dein Charakter in einer Kampfrunde geht. Läuft er, wird der Check schwieriger (-1) und die zurückgelegte Entfernung wird mit 5 multipliziert. Sprintet Dein Held, erhält er einen Malus von 3 auf seine Chance und die Qualität wird mit 10 multipliziert.

Würfelst Du bei diesem Check einen Krit, hast Dein Charakter in der Kampfrunde eine Entfernung von 120 Metern zurückgelegt und konnte nebenbei noch andere Aktionen durchführen (Nachladen der Waffe u. ä.). Bei einem Patzer stolpert er über seine eigenen Beine und bewegt sich gar nicht.

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

Bibliotheksbenutzung

Intelligenz + Recherchieren

Bibliotheken sind ein Dschungel aus Karteikarten, Verzeichnissen, Katalogen und Regalen. Wie gut Dein Held sich in ihnen zurecht findet (oder wie viel Mut er aufbringen kann, um den Bibliothekar anzusprechen), kann mit dieser Chance ermittelt werden. Die Qualität des Checks gibt die Menge an gefundener Information in % an (eine Qualität von zwei entspricht 20 %, drei gleich 30 % usw.). Bei einem Krit erhält Dein Charakter noch zusätzliche Infos, bei einem Patzer hat er sich in der Bibliothek verlaufen und muss vom Bibliothekar in einer aufwändigen Rettungsaktion zwischen den Regalen geborgen werden ;-)

Bluffen

Manipulation + durchtriebenheit

Ob beim Pokerspiel, beim Geiseldrama oder beim politischen Streitgespräch: Bluffen kann für deinen Charakter sehr wichtig werden. Um einen Bluff zu durchschauen, machst Du einen Check von Intelligenz + Intuition. Die Qualitäten der Checks zum Bluffen und zum durchschauen des Bluffs werden verglichen, die höhere Qualität gewinnt.

Entertainment

Charisma + Beeindrucken

Singen, Tanzen, Witze erzählen, Gedichte vortragen, ein Instrument spielen usw. kann dazu beitragen, deinen Charakter berühmt zu machen oder in nervenaufreibenden Situationen die Stimmung zu heben usw. Je größer die Qualität des Checks ist, umso besser ist das Publikum unterhalten worden.

Erste Hilfe

Intelligenz + Erste Hilfe

Mit erster Hilfe kann Dein Charakter im Kampf oder direkt danach schnell wieder auf die Beine gebracht werden. Merke dir im Kampf ungefähr, wie viele einzelne Verletzungen Dein Charakter einstecken musste. Anschließend kann jede Wunde mit einem Check von Intelligenz + Erste Hilfe versorgt werden. Die Qualität des Checks gibt die Anzahl der Trefferpunkte an, die geheilt werden. Pro Wunde kann nur ein einziges Mal erfolgreich erste Hilfe geleistet werden. Mit erster Hilfe können Deine Trefferpunkte nie über den Anfangswert hinaus steigen.

Außerdem musst Du bedenken, dass erste Hilfe stets nur ein provisorisches Versorgen der Wunden deines Charakters darstellt. Erklärst Du nach einem Abenteuer nicht ausdrücklich wo, von wem und wie Dein Charakter seine Verletzungen behandeln lässt, kann es sein, dass er sich Entzündung oder Krankheiten zuzieht - auch wenn seine Trefferpunkte auf dem Anfangswert sind. Immerhin kann sich noch Schmutz in den Wunden befinden oder der Bruch muss noch richtig geschient werden usw. Dein Spielleiter bestimmt die genauen Konsequenzen.

Explosionen

Geschicklichkeit + Akrobatik

Explosionen wie zum Beispiel von Handgranaten oder Bomben besitzen Schadens-Schritte. Um den Schaden einer Explosion zu ermitteln, nimmst Du den Schadens-Schritt des Explosivkörpers und addierst dazu die Qualität des Checks von Geschicklichkeit + Fernkampf des Werfers oder Schützen oder die Qualität eines Checks von Geschicklichkeit + Handwerk des Bombenlegers. Gibt es keinen Bombenleger, Werfer oder Schützen, machst Du einen Schicksalswurf um den Schaden zu bestimmen.

Ein Charakter kann versuchen, dem Schaden einer Explosion auszuweichen oder einfach davon zu laufen, indem er entweder einen Check für ein Bewegungsmanöver macht (s. weiter oben Bewegung - Gehen, Laufen, Sprinten). Die Qualität (Entfernung in Metern) wird den Regeln von Bewegungsmanövern entsprechend vom Explosionsschaden abgezogen, da der Charakter es geschafft hat, Distanz zwischen sich und den Kern der Explosion zu bringen. Auch Rüstung vermindert den Schaden einer Explosion.

Ertrinken

Ausdauer + Überleben

Geht einem Charakter unter Wasser die Luft aus, beginnt er zu ertrinken. Er kann die Luft eine Anzahl von Runden anhalten die seinem Wert in Ausdauer + Überleben entspricht. Danach bekommt er jede weitere Runde, die er ohne Sauerstoff bleibt, einen Punkt Schaden.

Fallen

Geschicklichkeit + Akrobatik

Zieh die Qualität eines Checks zum Fallen von der Strecke in Metern ab, die Dein Charakter fiel. Was übrig bleibt - wenn es einen Rest gibt - ist der Schaden, der durch den Sturz entsteht. Bei einem Krit kann dein Charakter sämtlichen Fallschaden ignorieren. Bei einem Patzer nimmt er den gesamten Schaden + 1W10 hin.

Gewichtheben

Stärke + Kraftakt

In Teil eins: Charaktere haben wir eine Übersicht aufgeführt, aus der Du ablesen kannst, wie viel Gewicht Dein Charakter mit seiner Stärke problemlos heben kann. Erst wenn er versucht, größere Gewichte zu heben, wird ein Check nötig. Die Qualität des Checks gibt in Prozent an, wie viel zusätzliches Gewicht Dein Charakter heben kann (zwei gleich 20% mehr, drei gleich 30 % mehr usw.). Bei einem Krit kann Dein Charakter das dreifache Gewicht anheben. Bei einem Patzer verengt er sich bei dem Versuch zum Gewichtheben die Schulter und erhält einen Punkt Schaden.

Glücksspiel

Intelligenz + durchtriebenheit

Copyright 97-06, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All Rights Reserved,
thyria.com

Wenn Du einfach nur feststellen möchtest, ob Dein Charakter Glück im Spiel hat, lass einen Schicksalswurf darüber entscheiden. Besitzt Du jedoch einen wahren Falschspieler als Charakter, wird er den Ausgang des Spiels keinesfalls dem Zufall überlassen wollen. Die Qualität des Checks kann Auskunft über die Höhe seines Gewinns geben. Es können auch vergleichende Checks von Intelligent + durchtriebenheit erfolgen, wenn mehrere Falschspieler an einem Tisch sitzen.

Hacking (Lochen)

Intelligenz + Logik/Wissenschaft

Lochen ist die Eigenschaft Lochkarten für Differenzmaschinenabläufe zu stanzen.

Sollte Dein Charakter sich auf eine Wissenschaft spezialisiert haben, die die Differenzmaschine nicht nur als Werkzeug benutzt (also Informatik u. ä.), sollte der Check natürlich von Intelligenz + Wissenschaft gemacht werden. Ist Dein Charakter eher ein Freak von der Straße, der sich sein Wissen nicht gerade auf legale Weise angeeignet hat, ist Intelligenz + Logik angebrachter.

Die Qualität des Checks kann in Prozent darüber Auskunft geben, wie viel Schaden der Locher im System anrichten konnte oder wie viele Informationen er dem fremden System entlocken konnte. Bei einem Krit gelingt nicht nur die Aufgabe des Lochers , sondern es werden auch noch zusätzliche Effekte erzielt ("Hey, ich habe nicht nur den Code des Banktresors herausgefunden sondern auch gleich noch Dein Guthaben um 300 % erhöht, ist das in Ordnung?") Im Falle eines Patzers wird der Locher entdeckt und identifiziert.

Handeln

Manipulation + Überzeugen

Handeln bzw. Feilschen können dazu führen, dass Dein Charakter hier und da eine Menge Geld spart. Die Qualität des Checks kann angeben, um wie viel Prozent eine Ware für einen Charakter billiger wird. Im Falle eines Krits bekommt er nicht nur die Ware geschenkt, sondern auch noch einen Bonus in der einen oder anderen Form. Bei einem Patzer macht der Partner deines Charakters nie wieder ein Geschäft mit ihm.

Hypnotisieren

Willenskraft + Intuition

Psychotherapeuten, Ärzte, manche Okkultisten oder Bühnenmagier können Menschen hypnotisieren. Allerdings muss aus der Vorgeschichte deines Charakters hervorgehen, wie und warum er diese Fähigkeit erworben und entwickelt hat.

Mit einem erfolgreichen Check kann eine Zielperson - wenn sie dies auch möchte - von dem Hypnotiseur in Trance versetzte werden. In diesem Zustand können dem Unterbewusstsein der Zielperson Informationen entlockt werden, an die sie sich im wachen Zustand nicht erinnern kann. Welche dies genau sind, bestimmt der Spielleiter. Die Qualität des Checks gibt Auskunft über die Tiefer der Trance und die Menge der Information, die der Zielperson ins Gedächtnis gerufen werden kann.

Bei einem Patzer verfällt die Zielperson in ein Koma, aus dem sie nur von einem anderen Hypnotiseur wieder gerettet werden kann. Bei einem Krit kann sich die Zielperson auch noch an Informationen aus vorherigen Inkarnationen ihrer Persönlichkeit erinnern und weit in die Zeit vor ihrer Geburt zurückgehen.

Klettern

Geschicklichkeit + Akrobatik

An Seilen hinauf oder hinab klettern, Steile Berghänge erklimmen und an Fassaden herum klettern - das alles sind Dinge, die recht häufig in Rollenspielabenteuern auf deinen Helden zukommen.

Lauschen

Wahrnehmung + Wachsamkeit

Mit diesem Check kann Dein Charakter Gespräche mit anhören, die nicht für seine Ohren bestimmt sind. Er kann damit auch auf Geräusche aufmerksam werden, die nur sehr leise im Hintergrund erklingen und normalerweise eher verborgen bleiben.

Meditieren

Willenskraft + Selbstbeherrschung

Magier und Psioniker können meditieren, um ihre Mana-Punkte schneller zu regenerieren. Eine Stunde erfolgreicher Meditation bringt alle Manapunkte wieder.

Reaktion

Geschicklichkeit + Wachsamkeit

Mit einem Check des Reaktionsvermögens deines Charakters kann beispielsweise im Kampf festgestellt werden, ob er vor seinem Gegner handeln kann. Dazu werden vergleichende Checks von Geschicklichkeit + Wachsamkeit gemacht. Die höhere Qualität darf zuerst handeln.

Reden

Manipulation + Beeindrucken

Manchmal kommt Dein Charakter in die Verlegenheit, vor einer größeren Menge Reden zu schwingen. In diesem Fall kann die Qualität eines solchen Checks ein ungefährer Maßstab dafür sein, wie beeindrucken die Rede ist.

Reiten

Charisma + Tiere bändigen

Reittiere sind übliche Transportmittel. Ein Check von Reiten sollte nur dann gemacht werden, wenn es für deinen

Copyright 97-06, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All Rights Reserved,
thyria.com

Charakter schwierige Situationen zu meistern gilt oder er zum ersten Mal auf dem Rücken dieses speziellen Reittiers sitzt.

Reparieren

Geschicklichkeit + Handwerk

Die Qualität eines Checks von Reparieren kann angeben, wie gut es deinem Charakter gelungen ist Schäden an mechanischen und technischen Geräten zu beseitigen. Würfelt Dein Charakter einen Krit, hat er das Gerät sogar noch verbessert! Bei einem Patzer hat er es ruiniert.

Schätzen

Intelligenz + Intuition

Mit diesem Check kann Dein Charakter erkennen, wie viel eine Handelsware Wert ist. Die Qualität des Checks gibt an, wie nah die Schätzung deines Charakters dem tatsächlichen Wert kommt. Unter Umständen will Dein Spielleiter den Check für dich machen.

Schleichen

Geschicklichkeit + Heimlichkeit

Wann immer Dein Charakter sich an jemandem vorbei schleichen möchte, sich unbemerkt durch ein Haus bewegen will oder sich an eine Wache heranpirschen muss, um sie aus dem Hinterhalt bewusstlos zu schlagen, kann ein Check von Schleichen angebracht sein. Meistens ist Schleichen ein vergleichender Check. Jeder, der den Charakter hören könnte, würfelt einen Check von Wahrnehmung + Wachsamkeit. Die Qualitäten werden verglichen. Nur wenn die Qualität deines Checks höher als die der anderen ist, wird Dein Charakter nicht entdeckt.

Schlösser öffnen

Geschicklichkeit + Handwerk

Ein Standardcheck für Diebe. Allerdings kannst Du diesen Check niemals versuchen, wenn deinem Charakter nicht ein Minimum an Werkzeug besitzt. Das kann von einer Haarnadel bis hin zum patentierten Differenzöffner eigentlich fast alles sein. Als Spielleiter solltest Du Boni und Malis für besonders gutes oder besonders schlechtes Werkzeug verhängen. Bei einem Patzer auf diesen Check hat der Charakter Schloss und Werkzeug unbrauchbar gemacht. Bei einem Krit gelingt es ihm vollkommen laut- und spurlos das Schloss zu öffnen.

Schnellreden

Manipulation + Einschüchtern

Versucht Dein Charakter seinen Gegenüber nicht zu überzeugen, wird er ihn vielleicht einfach zuquatschen wollen. Aus dem Mund deines Charakters sprudelt eine endloser Schwall an sinnlosem Gelaber, das er aber so laut und so intensiv vorträgt, dass sein Gegenüber nur mit einem vergleichenden Check von Willenskraft + Besonnenheit widerstehen kann.

Schwimmen

Ausdauer + Akrobatik

Eigentlich muss man zum Schwimmen keinen Check machen. Aus der Vorgeschichte deines Charakters sollte logisch abzuleiten sein, ob er schwimmen kann oder nicht. In der Regel kann man davon ausgehen, dass nahezu jeder Charakter sich in ruhigen Gewässern über Wasser halten kann. Aber sobald es hohen Seegang gibt, Dein Charakter in einen reißenden Strom fällt oder es im Wasser eine Verfolgungsjagd gibt, kann dieser Check schon wichtiger werden. Modifiziere als Spielleiter diese Chance je nach den Umweltbedingungen. Als Faustregel gilt: Würdest Du einen Bonus vergeben, erspare dir den Check. Es ist einfach unglaubwürdig, wenn die Helden unserer Geschichte auf dem spiegelglatten Badesee ertrinken.

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

Springen

Geschicklichkeit + Akrobatik

Wenn Dein Charakter von Häuserdach zu Häuserdach springt oder das Fenster drei Meter über seinem Kopf erreichen will usw., muss er einen Check zum Springen würfeln. Je höher und je weiter er springen möchte, je ungünstiger die Umweltbedingungen sind (nasser Untergrund, schlechte Sicht, Wind usw.) umso größer wird der Malus auf diese Chance. Auch hier gilt: Kannst Du als Spielleiter einen Bonus gewähren, erspare dir lieber den Check.

Spuren lesen

Wahrnehmung + Suchen

Jäger und Kriminalkommissare brauchen diesen Check gleichermaßen. Seine Qualität gibt an, wie viele Rückschlüsse Dein Charakter von den Spuren auf den Verursacher der Spuren gewinnt.

Suchen

Wahrnehmung + Suchen

Manchmal möchtest Du als Spielleiter von deinen Spielern vielleicht ganz genau hören, wie die Charaktere nach bestimmten Dingen suchen. Manchmal sind Suchaktionen aber auch eher Nebensache, dann kann man sie mit einem Check schnell abhandeln. Du kannst natürlich auch beides kombinieren und Boni für besonders gute Ideen der Spieler beim Suchen verteilen.

Taschendiebstahl

Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit

Wenn Dein Charakter jemanden um seine Geldbörse oder etwas Ähnliches erleichtern möchte, dann ist meistens ein vergleichender Check angebracht. Du würfelst gegen Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit, das Opfer deines Charakters gegen Wahrnehmung + Wachsamkeit. Ist Deine Qualität höher als seine, hast Du Erfolg.

Verbergen

Geschicklichkeit + Heimlichkeit

Wann immer Dein Charakter sich beispielsweise in den Schatten verstekken oder sich im Wald tarnen will, muss er einen Check von Geschicklichkeit + Heimlichkeit machen. Dies kann zu einem vergleichenden Check von Wahrnehmung + Wachsamkeit oder Wahrnehmung + Suchen führen.

Verführen

Charisma + Verführen

Sollte Dein Charakter versuchen einen Vertreter des anderen Geschlechtes von seinen Zielen zu überzeugen, kann es oft viel angebrachter (und angenehmer) sein, ihn zu verführen, anstatt ihn mit Argumenten oder mit Schnellreden zu überrumpeln. Wirf den Sex-Appeal deines Charakters in die Waagschale. Falls das Ziel deiner Verführungskünste überhaupt Widerstand leisten möchte, sollte es einen Check von Willenskraft + Besonnenheit ablegen.

Verhören

Manipulation + Führungsqualität

In den meisten Fällen ist es spannender ein Verhör auszuspielen, als es mit einem Check zu entscheiden. Solltest Du dich trotzdem dazu entschließen, läuft das Ganze auf vergleichende Checks hinaus. Die Zielperson würfelt auf Willenskraft + durchtriebenheit, um den Verhörmethoden deines Charakters zu widerstehen.

Verstecken

Intelligenz + Heimlichkeit

Im Gegensatz zu Verbergen dient Verstecken dazu, nicht deinen Charakter, sondern einzelne Gegenstände vor neugierigen Blicken zu bewahren. Als Spielleiter solltest Du Mali für die Größe des Objektes verhängen.

Werfen

Stärke + Akrobatik

Die Qualität eines Checks von Werfen x 10 gibt an, wie viele Meter Dein Charakter ein Objekt durch die Luft schleudern kann. Das Gewicht des Objekts kann dafür sorgen, dass Du als Spielleiter Mali verteilen möchtest. Solltest Du einen bestimmtes Ziel mit einem Wurf deines Charakters treffen wollen, entscheidet die Qualität des Checks, wie nahe Du deinem Ziel gekommen bist.

Von Spielleiter zu Spielleiter

Manchmal werden Deine Spieler ganz anderer Meinung sein, welches Attribut zu welcher Fertigkeit gehört, um eine bestimmte Aktion zu vollenden. Diskutiere in solchen Fällen nicht lange. Überlege dir kurz, ob der Einwand berechtigt ist oder ob der Spieler einfach nur eine bessere Chance haben will. Schließlich solltest Du in kürzester Zeit entweder dem Einspruch stattgeben oder ihn ablehnen. Es ist jedoch wichtig zu beweisen, daß Du als Spielleiter auch willens und fähig bist, Deine EntscheiDungen zu überdenken. Immerhin ist keiner von uns unfehlbar und manchmal haben sogar die Spieler recht

Was bedeutet Deine Chance?

Okay, Du hast für einen Check eine Chance von drei, fünf oder zehn - aber was bedeutet das für Dein Rollenspiel und für die Darstellung deines Charakters? So oft wie möglich solltest Du dich darum bemühen, die Zahlenwer-

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

te einfach zu vergessen und dir verdeutlichen, was hinter den blanken Ziffern steckt und wie Du sie im Spiel stimmungsvoll verwendest.

Folgende Übersicht kann Dir dabei helfen, Deine Chance im Rollenspiel auszudrücken:

ÜBERSICHT: Deine CHANCE IN WORTEN

l Für diese Aktion bist Du ein ziemlicher Blindfisch. Aber auch ein blindes Huhn findet mal ein Korn ...

ll Du kannst dir auf die Situationen einen Reim machen und hast ein grobe Ahnung von dem, was gerade passiert oder für die Aktion sinnvoll ist. Du bist aber weit davon entfernt wirklich zu wissen, was Du da tust oder sagst.

lll Du bist zwar nicht vollkommen aufgeschmissen bei diesem Thema - aber viel Ahnung hast Du auch nicht. Selbst Routineaufgaben stellen noch eine Herausforderung für dich dar.

llll Du hast einen ganz guten Überblick und kennst dich wenigstens Ansatzweise aus. Routineaufgaben sind in Ordnung. Alles, was über die Routine hinausgeht, kann dich jedoch noch in Panik versetzen.

lllll Entspricht ungefähr dem Wissen und den Fähigkeiten, die Jugendliche und junge Erwachsene mit ihrem Schulabschluss erworben haben. Gratulation! Routineaufgaben stellen keine Hürde mehr dar und auch auf neue Situationen kannst dich einstellen, aber so richtig wohl ist dir bei der Sache noch nicht.

llllll l Auf diesem Niveau ist ein Absolvent einer höheren Schule in seinem Lieblingsfach: Auf einer niedrigen Stufe hast Du alles gelernt, was es zu lernen gibt und Du bist auch dazu in der Lage, Dein Wissen und Deine Fähigkeiten flexibel neuen Situationen anzupassen.

llllll ll Diese Chance entspricht dem Wissen und den Fähigkeiten eines Studenten nach seinem Vordiplom oder jemandem, der in seinem Beruf bereits ein paar Jahre Routine hat: Du hast Ahnung, kannst viele Situationen problemlos meistern, bist aber noch lange keine Kapazität auf dem Gebiet.

llllll lll Eine solche Chance besäße ein Zirkusartist, Hochleistungssportler oder Universitätsprofessor in seiner Lieblingsdisziplin: Es gibt eigentlich kaum noch Herausforderungen, Du weißt und kannst verdammt viel. Nur noch der Zufall kann dir einen Streich spielen. Oder dieses kleine Problem, um das Du dich noch nie gekümmert hast und am Rande deiner Fähigkeiten oder deines Wissensgebietes lauert ...

llllll llll Du bist nahe dran, ein Meister deines Faches zu sein. Kaum einer kann dir das Wasser reichen. Du bist eine anerkannte Kapazität, ein Held, von dem man sich in den Tavernen erzählt oder der im Fernsehen auftritt - zumindest, was dieses Gebiet angeht. Wenn Du versagst, dann ist das Schicksal gegen dich, aber Du kannst nichts dafür. Es gibt kaum etwas, das Du nicht weißt und fast nichts, das Du nicht kannst.

llllll lllll Besser geht's nicht. Kein normaler Mensch kann mehr besser sein als Du. Dein Ruf eilt dir voraus.

llllll llllll 1 oder mehr: Du besitzt in dem speziellen Bereich übermenschliches Talent und Wissen. Du kannst unglaubliche Stunts, unmögliche Leistungen vollbringen. Wenn Du kämpfst, teilst Du nicht nur Schläge aus, sondern vollführst nebenher auch noch Purzelbäume, Pirouetten, unglaubliche Sprünge usw.

Über solche Werte verfügen beispielsweise Superhelden aber auch nichtmenschliche Spielercharaktere oder besonders herausragende Spielercharaktere können auf solche Chancen kommen.

Normale Charaktere können zeitweilig zu solchen Chancen gelangen, indem sie besonders hohe Boni auf ihre Chancen erhalten. Solche hohen Chancen sollten aber eher die Ausnahme als die Regel darstellen.

Copyright 97-06, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All Rights Reserved,
thyria.com

KAMPF

Zum Kampf wird wie immer der Check genutzt. Kämpfe sind also nichts anderes als eine Abfolge verschiedener Checks über mehrere Runden.

Initiative

Am Anfang eines jeden Kampfes (nicht jeder Kampfrunde) wird die Reihenfolge, in der die Protagonisten in jeder Kamprunde agieren, festgelegt.

Dazu macht jeder SC und jeder Nichtspielercharakter einen Check auf

Geschicklichkeit + Wachsamkeit.

Die Person mit dem besten Ergebnis agiert zuerst. Charaktere mit gleichen Ergebnissen simultan und Personen die ihren Check nicht geschafft haben am Ende der Runde.

Angriff

Deine Aktion erlaubt deinem Charakter einen Angriff gegen einen Gegner in Waffenreichweite während einer Kampfrunde.

Kann Dein Charakter angreifen?

Im unbewaffneten und bewaffneten Nahkampf müssen sich die Gegner zum Kämpfen direkt gegenüberstehen. Im Fernkampf entscheidet die Reichweite der Waffe, ob ein Angriff durchführbar ist oder nicht. Welche Reichweite eine bestimmte Fernwaffe besitzt, sollte vor Spielbeginn geklärt werden.

Die meisten Kämpfe im Rollenspiel sind sowieso Nahkämpfe oder Schießereien, bei denen sich die Kontrahenten relativ dicht gegenüber stehen. Die Reichweite einer Fernwaffe spielt nur in Ausnahmesituationen eine Rolle.

Der Check zum Angriff

Der Check zum Angriff bestimmt nicht nur, ob Dein Charakter einen Treffer erzielen kann - mit ihm wird gleichzeitig auch die Höhe des Schadens ermittelt, die der Angriff verursacht: Gelingt der Check zum Angriff, zählst Du die Schadens-Schritte der Waffe deines Charakters zur Qualität des Checks. Von dieser Summe wird schließlich die Verteidigung des Gegners abgezogen (s. weiter unten Verteidigung). Punkte, die übrig bleiben, sind der Schaden, den Dein Gegner von seinen Trefferpunkten abziehen muss. Nehmen wir an Dein Charakter greift einen Gegner mit einer Verteidigung von vier an. Der Check zum Angriff gelingt mit einer Qualität von sechs. Hinzu kommen drei Schadens-Schritte vom Schwert, das er führt. Das ergibt einen Angriff von neun Schadens-Punkten. Dein Gegner darf vier Punkte von dem Schaden aufgrund seiner Verteidigung abziehen und muss sich fünf Schadens-Punkte notieren.

ÜBERSICHT: Checks zum Angreifen

Ein unbewaffneter Nahkampf-Angriff ist ein Check von Stärke oder Geschicklichkeit + Handgemenge. (je nach Situation und Kampfstil)

Ein bewaffneter Nahkampf-Angriff ist ein Check von Stärke oder Geschicklichkeit + Handwaffen. (je nach Situation und Kampfstil)

Ein Fernkampf-Angriff ist ein Check von Geschicklichkeit + Fernkampf.

Gezieltes Angreifen

Jeder Angriff ist im Prinzip gezielt, aber es kommt schließlich nicht auf das Zielen an, sondern auf das Treffen! Die genaue Platzierung eines Treffers lässt sich am besten anhand des Schadens ermitteln: Je mehr Schaden der Angriff deines Charakters verursachst, desto eher hat er wirklich wichtige Stellen deines Gegners getroffen (Kopf, Lunge, Herz usw.) Es gehört ein bisschen Phantasie und viel gesunder Menschenverstand dazu, die Treffer zu interpretieren, aber mit etwas Übung wird es dir kaum Schwierigkeiten bereiten.

Anvisieren

Du kannst dir für einen Schlag oder einen Schuss auch ruhig Zeit nehmen. Eine, zwei, drei oder mehr komplexe Aktionen kannst Du verwenden, um Dein Ziel genau ins Visier zu nehmen. Pro Aktion, die Du dafür verwendest, erhältst Du einen Bonus von +3. Das Anvisieren eines Ziels darf nicht unterbrochen werden. Dein Charakter darf während des Anvisierens auch keine einfachen Aktionen.

Krits beim Angriff

Die wirklich heroischen Aktionen im Kampf gelingen deinem Charakter, wenn er einen Krit würfelt. In diesem Moment vollführt er nicht nur geniale Attacken, sondern verbindet sie noch mit atemberaubenden Stunts: Er macht beispielsweise eine Salto und schlägt dabei seinem Gegner das Rapier aus den Händen oder entreißt seinem Gegner die Schusswaffe und zerlegt sie gleichzeitig mit einer Hand in ihre Einzelteile. Dein Charakter hat die ultimative Kontrolle über diesen Angriff und spielt mit seinem Gegner.

Wenn Du beim Angriff einen Krit würfelst, verdoppelt sich der Schaden deines Angriffs. Der Grundschaden eines Krits bei einer Attacke entspricht der Qualität des Schicksalswurfs, der darüber entschieden hat, ob der Check zum Krit oder Patzer wird. Zur Qualität werden wie gewohnt die Schadens-Schritte der Waffe addiert. Anschließend wird das Ergebnis verdoppelt.

Aber das ist natürlich nicht alles. Immerhin bedeutet ein Krit, daß deinem Charakter eine meisterhafte Attacke gelungen ist, besser als jede andere. Das muss natürlich erzählerisch honoriert werden. Bemühe dich darum, eine möglichst spektakuläre Erzählung mit deinem Krit zu verbinden. Warum macht diese Attacke so viel Schaden? Einerseits könnte Dein Charakter einen präzisen Schlag/Stich oder Schuss auf eine verletzliche Stelle seines Gegner gelandet haben, andererseits kann ihm aber auch einfach eine so spektakuläre Attacke gelungen sein, daß er seinen Gegner einfach verblüfft hat. Vielleicht hat Dein Charakter seinen Gegner ja mit einer kleinen Akrobatischen Einlage verwirrt, ihn mit einer geschickten Finte überrascht oder hat mit einem kühnen Vor-

Copyright 97-06, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All Rights Reserved,
thyria.com

stoß einfach seine Deckung überwunden? Lass Dir was einfallen!

Patzer beim Angriff

Würfelst Du beim Angreifen hingegen einen Patzer, geschieht deinem Charakter ein großes Missgeschick. Er lässt seine Waffe fallen, hat eine Ladehemmung oder etwas Ähnliches. Deine nächste Aktion musst Du dazu verwenden, die Ursache des Patzers zu beseitigen. Das heißt: Du musst Dein Schwert aufheben oder die Waffe nachladen und so weiter. Ein Patzer kann für Deinen Charakter Schlimme folgen haben.

Natürlich ist ein Patzer weitaus unangenehmer für Dich und deinen Charakter als ein Krit. Trotzdem solltest Du dir beim erzählerischen Ausschmücken des Patzers genauso viel Mühe geben. Nur so wird das Kampfgeschehen anschaulich und spektakulär.

ÜBERSICHT: ANGRIFF

1. In einer Kampfrunde kann Dein Charakter gegen einen Gegner in Waffenreichweite einen Angriff durchführen.

2. Du kannst mit deinem Charakter mehrere Aktionen, bzw. mehrere Angriffe pro Runde durchführen - erhältst aber für jede zusätzlcihe Aktion -3. Bei zwei Aktionen also ein -3, Bei drei Aktionen -6, usw.

3. Im unbewaffneten und bewaffneten Nahkampf müssen sich die Gegner zum Kämpfen direkt gegenüberstehen. Im Fernkampf entscheidet die Reichweite der Waffe, ob ein Angriff durchführbar ist oder nicht.

4. Gelingt ein Check zum Angriff, erhält der Gegner deines Charakters Schaden in Höhe der Qualität plus die Schadens-Schritte der Waffe (minus Verteidigung).

5. Die Höhe des Schadens gibt an, welche Körperteile getroffen wurden.

6. Jede Runde, die Dein Charakter sein Ziel anvisiert, ohne irgend etwas anderes zu tun, erhält er einen Bonus von +3.

7. Bei einem Krit wird der Schaden verdoppelt. Nimm die Qualität des Schicksalswurf und addiere die Schadens-Schritte deiner Waffe, anschließend multiplizierst Du das Ergebnis mit zwei.

Zum Beispiel schießt ein Held mit seinem schweren Revolver auf die Verfolger:

Geschick+Fernkampf = Grundchance = 7

-1 wegen Dunkelheit und schlechter Sicht

Chance = 6

Der Spieler würfelt eine 4 und trifft den Bösewichte mit 8 Schadenspunkten (4 auf dem Würfel +4 Schadenschritte der Waffe). Eine schwere Wunde, würde sich der Gegner nicht auch noch "verteidigen"

Verteidigung

Dein Charakter besitzt einen bestimmten Wert in Verteidigung, der sich aus seiner Beweglichkeit, seinem Reaktionsvermögen und der Rüstung, die er trägt, zusammensetzt.

Dieser Verteidigungswert wird von jedem Schaden, der deinen Charakter erreicht, abgezogen.

Wie eben gewürfelt ist einer der Verfolger vom Helden angeschossen worden:

Der Verfolger besitzt eine Verteidigung von 4 und trägt einen Küraß (Rüstungsschritt 3)

Von den 8 Punkten die der Held angerichtet hat wird also nur 1 Punkt von den Trefferpunkten des Verfolgers abgezogen.

[(Geschicklichkeit+Wachsamkeit)/2]+Rüstungsschritt = Abzug vom Schaden

Die Verteidigung deines Charakters ist keine komplexe Aktion. Du musst nicht auf sie würfeln, denn sie wird immer vom Schaden eines Angriffs abgezogen. Allerdings besitzt Dein Charakter seine Verteidigung nicht automatisch. Bedenke, daß Du im Kampfgeschehen auch erzählen musst, wie Dein Charakter sich verteidigt. Wird er beispielsweise überrascht oder von hinten angegriffen, ist er gefesselt oder liegt er bewusstlos am Boden, kann er sich nicht verteidigen. Erklärst Du nicht (möglichst spektakulär und actionreich, um nicht zu sagen cinematisch), wie Dein Charakter sich verteidigt, muss Dein Spielleiter annehmen, daß er unbeteiligt in die Ferne starrt.

Ist Dein Charakter - aus welchen Gründen auch immer - im Kampf passiv, darfst Du nur seine Rüstung vom Schaden eines Angriffs abziehen.

Schaden und Trefferpunkte

Natürlich hängt die genaue Lokation des Treffers stets auch von den Trefferpunkten des Gegners ab. Für einen durchtrainierten Athleten oder ein unirdisches Monster mit 20 oder mehr Trefferpunkten ist ein Schlag von 15 Trefferpunkten nicht gleichermaßen tödlich wie für einen Halbling, der beispielsweise nur vier Trefferpunkte besitzt.

Zu den traurigen Tatsachen eines Kampfes gehört auch, daß Dein Charakter verletzt oder sogar getötet werden kann.

Ein Treffer mit einer Waffe kann bei deinem Helden Schaden anrichten, der von seinen Trefferpunkten abgezogen wird.

Besitzt Dein Charakter 0 Trefferpunkte, kann er bewusstlos werden.

Pro Kampfrunde mußt Du einen Check von

Ausdauer + Selbstbeherrschung würfeln.

Gelingt er, bleibt Dein Charakter bei Bewusstsein.

Misslingt der Check, wird er für 3W10 Minuten bewusstlos.

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

Besitzt Dein Charakter nur noch 0 Trefferpunkte und bleibt trotzdem bei Bewußtsein, kann er noch handeln. Allerdings verliert er pro Aktion einen Trefferpunkt.

Fallen die Trefferpunkte auf diese oder eine andere Weise auf den negativen Wert der maximalen Trefferpunkte deines Charakters (oder darüber), ist er tot.

Beispiel:

Nehmen wir also an, Dein Charakter besitzt acht Trefferpunkte.

Er erhält im Laufe eines Kampfes acht Punkte Schaden und ist damit bei einem Stand von 0 Trefferpunkten angelangt.

Du würfelst einen Check von Ausdauer + Selbstbeherrschung, um zu sehen, ob er noch bei Bewußtsein bleibt.

Der Check gelingt.

Nun kann Dein Charakter also noch bei vollem Bewußtsein den Kampf mitverfolgen, aber er ist auf Grund seiner Verletzungen eigentlich handlungsunfähig.

Möchte er in dieser Kampfrunde trotzdem handeln, erhält er für diese Handlung einen Schadenspunkt und landet automatisch bei -1 Trefferpunkt.

Die nächste Kampfrunde beginnt, Dein Charakter würfelt erneut gegen Ausdauer + Selbstbeherrschung -1 und hat wiederum Erfolg.

Trotz seiner großen Schmerzen unternimmt er eine weitere Aktion und erhält dafür einen weiteren Schadenspunkt und ist damit bei -2.

Unglücklicherweise erhält er im Laufe des Kampfes einen Treffer von fünf Punkten Schaden, sodaß er am Ende dieser Kampfrunde bei -7 Trefferpunkten angelangt ist.

Wenn er in der nächsten Kampfrunde eine Handlung durchführen würde, würde er an ihr sterben, denn dann würde der Schadenspunkt, den er für diese Aktion erhält, dazu führen, daß seine Trefferpunkte auf -8 fallen. Das entspräche dem negativen Wert seiner maximalen Trefferpunkte.

Vielleicht ist Dein Charakter ja ein Held, der seinen Tod riskiert, um seinen Gefährten zu helfen. Andererseits wäre es aber auch klug, sich ruhig zu verhalten.

Trefferpunkte

Haben&Heilen

Berechnet werden die Trefferpunkte wie Du ja auf dem Heldenblatt siehst durch

Trefferpunkte = (Ausdauer + Selbstbeherrschung) x 2

Schadens-Punkte, die ein Charakter erhält, werden von seinen Trefferpunkten abgezogen. Sie sind ein Ausdruck für die körperliche Gesundheit deines Helden.

Je mehr Trefferpunkte Dein Charakter besitzt, desto gesünder und ausdauernder ist er.

Charaktere mit wenigen Trefferpunkten sind kränkelnde, nicht besonders vitale Charaktere, die vielleicht ein permanentes Leiden haben und in schlechter Verfassung sind.

durch Krankheiten, Kämpfe, Explosionen usw. können die Trefferpunkte deines Charakters im Laufe des Spieles sinken: Sein Zustand verschlechtert sich. Er wird verletzt, hat offensichtliche Wunden oder Brüche, fühlt sich schwach usw.

Trefferpunkte werden geheilt, wenn Dein Charakter sich erholt. Das bedeutet: Er schläft, trinkt und isst vernünftig, bewegt sich nicht und macht sich einen schönen Lenz.

Dann darf er pro Woche einen Check auf

Ausdauer + Überleben

machen.

Die Qualität des Checks gibt an, wie viele Trefferpunkte er geheilt hat.

Bei diesem Check kann weder ein Krit. noch ein Patzer gewürfelt werden.

Ein Ergebnis von eins entspricht einfach einem geheilten Treffer-Punkt. durch medizinische Behandlung kann sich die Geschwindigkeit beim Heilen beschleunigen.

Werden Wunden fachgerecht versorgt oder Krankheiten gut behandelt, können Schadens-Punkte in Höhe der Qualität des Checks von

Intelligenz + Wissenschaft

des Heilers pro Woche zusätzlich geheilt werden.

Es wird immer am Ende der Woche gewürfelt, wie viele Punkte durch fachgerechte Betreuung und durch die eigenen regenerativen Kräfte deines Charakters geheilt werden.

Natürlich können die Trefferpunkte beim Heilungsprozess niemals den Anfangswert von (Ausdauer + Selbstbeherrschung) x 2 übersteigen.

Trefferpunkte und Erste Hilfe

Der Einsatz von erster Hilfe ist in einer Spielsituation oftmals die einzige Möglichkeit, einen stark angeschlagenen Charakter noch mal schnell auf die Beine zu bekommen. Ein gelungener Check von

Intelligenz + Erste Hilfe

reduziert die Schadens-Punkte deines Charakters einmalig um die Anzahl der Qualität des Checks. Erste Hilfe kann jedoch nur ein einziges Mal erfolgreich auf eine Wunde Deines Charakters angewendet werden. Ein korrekt versorgter Verletzter heilt nicht schneller, nur weil man ihn nochmal versorgt. Ein weiteres Reduzieren des Schadens kann nur durch medizinische Behandlung oder viel Ruhe erfolgen.

Manapunkte im Kampf und auch sonst

Wie bereits betont besitzt Dein Held neben den Trefferpunkten auch Karmapunkte. Mit diesen kannst Du einen Check wiederholen.

Schadenstabellen & Beschreibungen

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

SCHADEN UND TREFFERZONEN BEI HUMANOIDEN

1-5 Schadenspunkte: kleine Streifwunde, Ober- oder Unterschenkel, Oberarm, Unterarm, Hand, Schulter

6-10 Schadenspunkte: tiefe Wunde, Treffer in Brust, Bauch oder Unterleib

10-15 Schadenspunkte: schwerer Treffer in lebenswichtigen Organen, Rückgrat durchtrennt, Lunge oder Herz getroffen, Halsschlagader usw.

SCHADEN

Schadensschritte Schadensquellen

0 gering (z. B. waffenlos)

1 mittel
(z. B. Dolch, kleiner Schlagstock)

2 schwer
(z. B. Degen, Kurzbogen)

3 sehr schwer
(z. B. Säbel , Axt, Langbogen, kleine Pistole, Schrotflinte - fern)

4 extrem
(z. B. Zweihandschwert, Armbrust, Feuerstoß, schwere Pistole, Gewehr, Schrotflinte - nah)

5 Massiv (z. B. Elefantentöter, Flammenwerfer)

Spezielle Angriffe

+3 ´Schaden: Fannen (spezielle Art, mit einem Revolver zu schießen, bei der mit der linken Hand der Hammer gedrückt wird und mit der rechten Hand der Abzug schnell betätigt wird. Entleert alle sechs Schüsse des Revolvers in einer Aktion und gibt -5 auf die Chance für jeden Angriff .

+3 Feuerstoß (Schuss, bei dem mit einer (halb)automatischen Waffe in einer Aktion drei Kugeln abgefeuert werden. Gibt -3 auf den Angriff .

+10 Streufeuer (Kugelhagel, bei dem mit einer vollautomatischen Waffe in einer Aktion das gesamte Magazin entleert wird. Gibt -3 auf den Angriff).

Um nun zu ermitteln, wie viel Schaden der Angriff mit der Waffe deines Charakters macht, nimmst Du die Qualität des Checks und addierst den Schadensschritt der Waffe:

Schaden = Qualität des Angriffs + Schadensschritte der Waffe.

Schaden an Gegenständen

Manchmal kann es von nutzen sein zu wissen, wieviel Schaden ein Gegenstand verkraftet. Meistens wird Du als Spielleiter einfach nur abschätzen ob ein Gegenstand den Schaden verkraftet hat um den Spielablauf nicht zu verkomplizieren.

Jeder Gegenstand besitzt Trefferpunkte. Je kleiner und zerbrechlicher er ist desto geringer fallen diese aus. Ein Stuhl hat ca. fünf Trefferpunkte und eine Teetasse ungefähr einen Treffer-Punkt.

Große Gegenstände wie zum Beispiel eine Truhe besitzen zehn Punkte und ein Burgtor um die 30.

Versucht Dein Charakter einen Gegenstand zu zerstören (um sich zum Beispiel durch eine Tür zu hacken oder so), würfelt er Checks gegen Stärke + Kraftakt. Zur Qualität zählst Du den Schadens-Schritt der Waffe (meistens wohl eine Axt oder ein Schwert).

Es können natürlich mehrere Charaktere gleichzeitig auf einen Gegenstand einschlagen, um ihn zu zerstören. Sind die Trefferpunkte des Gegenstandes auf diese Weise auf null reDuziert ist er zerstört.

Stärke + Kraftakt+Schadensschritte

Explosionen

Schadensschritt Schadensquelle
4 klein
(Handgranate)

7 mittel
(Mörsergranate)

10 groß
(AntiPersonenmine, Artillerietreffer - fern)

15 sehr groß
(Fahrzeugmine, Artillerietreffer - nah)

20+ extrem
(schwere Bombe)

Feuer

Rollenspielcharaktere ziehen Feuer magisch an. Wo sie hin kommen brennt es. Natürlich verursacht Feuer auch Schaden. Dieser wirkt auf drei Wege:

Direkter Schaden, Umgebungsschaden und Feuer fangen.

Direkter Schaden

Direkter Schaden durch Feuer ist verflixt heiß und Dein Charakter wird sich verbrennen wenn er direkt mit ihm in Kontakt kommt. Eine Verbrennung an einer Fackel verursacht beispielsweise pro Kampfrunde einen Punkt Schaden. Hüpft der Charakter in ein Lagerfeuer, erhält er sofort und jede Runde danach zwei bis drei Punkte Schaden. Der Brandherd eines Scheiterhaufens verursacht etwa fünf Schadens-Punkte pro Runde. Ein Lavastrom oder ein Phosphorinferno dürfte den Charakter sofort töten oder aber über 10 Punkte Schaden pro Runde verursachen.

·Alle diese Werte gehen davon aus, daß der Charakter sich direkt dem Feuer aussetzt.

Umgebungsschaden

Wenn sich ein Charakter nicht direkt einem großen Feuer aussetzt aber in seiner unmittelbaren nähe ist, erhält er einen Punkt Schaden pro Runde aufgrund von Rauch und Hitze. Als Spielleiter solltest Du dir überlegen ob der Charakter ab und zu direkten Schaden durch herabstürzende, brennende Gegenstände oder Flammenzungen erleidet.

Feuer fangen

Wann immer ein Charakter mit einem mal drei oder mehr Punkte Schaden durch Feuer erleidet, fängt er Feuer.

Copyright 97-06, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All Rights Reserved,
thyria.com

Auch wenn er dem Brandherd entkommen sollte erhält er weiter Schaden. In jeder Runde, in der ein Charakter brennt, erhält er einen Punkt Schaden (Rüstung darf nicht abgezogen werden). Wälzt er sich auf dem Boden, um die Flammen zu löschen, darf er einen Schicksalswurf machen um zu sehen, ob ihm das gelingt. Natürlich kann der Charakter durch ausreichende Mengen Wasser unter Umständen auch sofort gelöscht werden. Aber Vorsicht, manche Feuer lassen sich nicht löschen! Ist der Charakter mit Phosphor überzogen kann er sich am Boden wälzen oder ins Wasser springen wie er will.

Rüstung und Feuer

Nur spezielle Rüstungen helfen gegen Feuerschaden. Solche Rüstungen findet man meistens nur in modernen Kulturen. Sie vermindern den Schaden um ihre Rüstungschritte. Natürlich kann immer noch Schaden durchkommen wenn kein Atmungsgerät vorhanden ist. Und irgendwann verlieren die meisten Rüstungsarten ihren Feuerschutz, weil sie wegbrennen oder sich zu stark erhitzen.

Rüstungen

Rüstungsschritte	Rüstung
0	keine
1	wenig (z. B. LederkleiDung)
2	mittel (z. B. verstärktes Leder)
3	gut (z. B. Kettenhemd, Küraß, Brigandine)
4	sehr gut (z. B. Plattenrüstung)
5	extrem (z. B. Kampfpanzerung)
+1	Helm
+1	Schild

Meistens kannst Du die Verteidigung deines Charakters noch zu seiner Rüstung addieren und vom Schaden abziehen.

Nachteile von Rüstung

Wäre auch zu schön um wahr zu sein, wenn eine Rüstung nicht auch Nachteile hätte.

Je mehr Rüstungsschritte die Rüstung deines Charakters hat, desto schwieriger fällt es ihm, sich zu bewegen.

Der Rüstungsschritt ist gleichzeitig auch ein Malus, der bei allen Checks angewendet wird, an denen körperliche Attribute beteiligt sind.

Trägt Dein Charakter beispielsweise eine Plattenrüstung, muß er sämtliche Schwerthiebe mit Stärke + Nahkampf - 4 würfeln.

Setzt er sich noch einen Helm auf, steigt der Malus auf - 5.

Eine Ausnahme bilden besonders leichte oder artikulierte Rüstungen. Diese sind meist nicht überall erhältlich, schrecklich teuer oder einfach verboten.

Rüstung	Rüstungsschritt /Modifikator auf körperl. Checks
Spinnenseidenhemd (Unterkleid Tyree)	1/0
Federpanzersteppweste (TIA)	3/1
Federpanzeranzug “Reifenmänchen” (TIA)	4/2
artikulierter Kampfanzug (TIA, 3h Reichweite)	15/5

ÜBERSICHT: KAMPF

1. INITIATIVE wird bestimmt

2. Du kannst mit deinem Charakter eine Aktion, bzw. mehrere Angriffe pro Runde durchführen - erhältst aber für jede zusätzliche Aktion nach der ersten -3. Also Angreifen, Rennen, aktiv verteidigen

3. Gelingt ein Check zum Angriff erhält der Gegner deines Charakters Schaden in Höhe der Qualität plus die Schadens-Schritte der Waffe (minus Verteidigung und Rüstung).

4. Die Höhe des Schadens gibt an, welche Körperteile getroffen wurden. Bei einem Krit wird der Schaden verdoppelt.

5. Jede Runde, die Dein Charakter sein Ziel anvisiert, ohne irgend etwas anderes zutun, erhält er einen +3.

6. Aktive Verteidigung ist eine vergleichende Probe mit dem Angriff. Gewinnt der Verteidiger wird er gar nicht getroffen.

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

Magie& Wunder

Neben den physischen, mentalen und sozialen Fertigkeiten besitzen die Helden manchmal auch phantastische, übernatürliche Fähigkeiten, die über die Grenzen des Alltäglichen weit hinaus gehen. THYRIA beschreibt diese Fähigkeiten mit Magie und Wundern, die ähnlich wie die bereits beschriebenen Fertigkeiten eingesetzt werden. Charaktere, die über Magie-Fertigkeiten verfügen, werden Magier genannt. Erwirbt Dein Charakter die Fähigkeit Wunder zu wirken, ist er ein Gläubiger.

Da Gläubige und Magier genau entgegengesetzte Überzeugungen besitzen und die Welt vollkommen unterschiedlich wahrnehmen, musst Du dich entscheiden, ob Dein Charakter entweder ein Gläubiger oder ein Magier sein soll. Es ist bei Thyria eher eine Frage des Stils, ob Du lieber einen Magier oder einen Gläubigen spielen möchtest als eine regeltechnische Frage.

Wunder und Magie-Fertigkeiten werden später im Spiel genauso angewendet wie normale Fertigkeiten auch.

Pro Anwendung wird Dir allerdings benutztes Mana markiert.

Bei der Charaktererschaffung kannst Du nur mit Bonus-Punkten Werte in den paranormalen Fertigkeiten erlangen.

Viel wichtiger als alle möglichen Regeln für den Einsatz von Magie und Wundern im Rollenspiel, ist die Frage, wie Du sie in deiner Spielrunde erzählerisch umsetzt.

Oder besser: Wie Du sie für Deine Mitspieler effektvoll beschreibst. In vielen Spielrunden fördern die umfangreichen und detaillierten Regeln für Magie oder Psi ein mathematisches Verhältnis zu den paranormalen Eigenschaften. Es wird in Spruchstufen, Magiepunkten oder Ähnlichem gedacht und geredet. Das Ganze ist dann wenig zauberhaft, sondern eher schauderhaft nüchtern und langweilig.

Wie Magie AUF YARTHE funktioniert

Die Welt ist mit magischer Energie, also Mana durchsetzt.

Ein magisches Potential steckt in jedem Wesen und in allen Dingen.

Dieses "Potential für Veränderung" zu sehen, ist die Fähigkeit eines magiebegabten Menschen.

Es ist als könnte ein Magier eine vierte Raumebene manipulieren und bedingt auch begreifen. Der Magier sieht die Möglichkeiten die ihm sich zum Beispiel in einem Baum bieten, Feuer, Wasser, Leben...alles sind es Aspekte des Baumes.

Um Magie zu wirken "zapft" ein Magier einen kleinen, ungefährlichen, Teil der Energie eines Gegenstandes oder eines Lebewesens an, um sie für seine Anwendung zu "zu nutzen".

Je näher das angezapfte Objekt an der magischen Anwendung, desto leichter fällt das anzapfen.

Mit anderen Worten

Will ein Magier einen Feuerball werfen, dann ist es effizienter, die Energie aus einem Feuer zu beziehen, oder doch zumindest aus einem brennbaren Gegenstand.

Es ist um Längen wirkungsvoller, die Energie auf dieselbe Art zu benutzten, wie sie in der Natur vorkommt, als "aspektfremde" Energie "umzuwidmen".

Dieses "umwidmen" können erst sehr, sehr geübte und willensstarke Magier

(entsprechende Magiefertigkeit mind. 4).

Aber zurück zum Anzapfen

Beim benutzen der Energie eines Objektes muß ein Magier sehr vorsichtig sein. Nimmt er zu viel von, dann schädigt er den Gegenstand nachhaltig.

Manche Magier sagen Mana sei das Stoffgewebe welches das Universum zusammenhält.

Magier, die einem Objekt oder Lebewesen zu viel Energie entziehen, daß es Schaden nimmt, werden in allen Kulturen verfolgt und als Nekromanten bezeichnet.

Anzapfen von Mana

Das Anzapfen gestaltet sich für Magier allgemein als eine schwierige Angelegenheit.

Saugt ein Magier zu viel Mana ab, kommt der Rest quasi ganz von selbst. Es ist so, als würde ein Damm brechen, weil man das Loch darin zu groß gemacht hat. Man bekommt das ganze Wasser in den Bach und nicht nur die gewünschte Menge.

Nun denkst Du vielleicht: Was soll so schlimm daran sein, seine Spruchzutaten auszusaugen, bis sie zu Staub zerfallen und dafür gewaltige Zauber auf den Feind zu schleudern?

Abgesehen von den oben genannten Beschädigungen die das angezapfte Objekt, also die Quelle erleidet hat das "aussaugen" noch Risiken und Nebenwirkungen:

Ein Magier, der einmal angefangen hat, die Macht zu spüren, die beim Zerfall des Opfers auftritt, kann ihr leicht verfallen.

Hat er einmal erlebt, wie der Damm bricht, dann findet er Gefallen an der unglaublichen Stärke der Energie, die ihn durchfließt.

Er wird sich beim nächsten mal weniger beherrschen als zuvor. Schließlich will er "es" ja noch einmal spüren.

Du solltest diesen Zwiespalt ruhig im Rollenspiel betonen. Der Magier wird mehr und mehr von seinem Instinkt gelenkt.

Er will MANA, koste es was es wolle...

Kann der Nekromant sein Verlangen nach ungezügeltem Energieentzug gar nicht mehr unter Kontrolle bringen, dann verfällt er auf Dauer dem Wahnsinn.

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

Magie-Fertigkeiten

Die einzelnen Magie-Fertigkeiten gleichen Bereichen der Realität, die er beherrschen kann. Für ihn sind sie nur Illusionen, die sein Geist längst durchschaut hat, weswegen er diese manipulieren kann. Die meisten Magier spezialisieren sich auf ein oder zwei Bereiche, da sie trotz allem nur Menschen sind. Wer in zu vielen Bereichen der Wirklichkeit gleichzeitig herum pfuscht, kann schnell komplett dem Wahnsinn verfallen.

Schule der Elemente

Zur Schule der Elemente gehören vier Magie fertigkeiten. Die Lehre über die Manipulation der einzelnen Naturgewalten. Hierbei werden die Fertigkeiten zur Anwendung von Magie über Wasser, Feuer, Luft und Erde genutzt.

Element (Wasser/Feuer/Luft/Erde)

"Spüre die Urgewalten der Natur, mein Schüler, werde eins mit der berauschenden Energie, die Dich umgibt! Heule mit dem Wind, fließe mit dem Wasser, lass Deine Wut wie Feuer brennen - aber Vorsicht! Achte darauf, daß Du dich im Strom der Elemente nicht verlierst! Ein kleines Leuchten von einem entfernten Stern kann in deinen Hände zu einem gewaltigen Lichtstrahl werden, der die Nacht zum Tage macht. Aber Du musst die Bewegungen des Lichts spüren, musst fühlen, wie es sich durch den Raum und durch die Zeit bewegt, ja, selbst zum Licht werden."

Ein Magier mit dieser Fertigkeit kann eines der klassischen vier Elemente Feuer, Erde, Wasser, Luft beeinflussen. Für jedes weitere Element benötigt er die Fertigkeit in erneut in dieser Ausrichtung.

Eindrucksvoller Hokuspokus wie Feuerbälle, Erdwälle, Wasser- oder Eisstrahlen, Energieblitze, Lichtzauber und das Herbeirufen von Winden oder Gewittern gehören zu Spezialitäten der Elementarmagier.

Will ein Magier beispielsweise Feuerkugeln, Blitze oder Energiegeschosse abfeuern, um bei seinen Gegnern Eindruck zu machen, muss er meistens einen Check von

Willenskraft + Feuer

bestehen. Die Qualität des Checks entspricht dem Schaden, der beim Gegner ankommt.

Bedenke, daß Dein Magier mit der Fertigkeit Elemente keine Materie oder Wellen erschaffen kann. Er kann nur bereits vorhandene Materie und Wellen manipulieren. So könnte Dein Magier beispielsweise die Luft, die sich im Wasser befindet, konzentrieren, sodaß sie ein Blase um seinen Kopf bildet und er vor dem Ertrinken gerettet wird. Er kann aber im Vakuum keine Luft erzeugen.

Beispiele für Feuer

Punkte	Bedeutung
I	Kerze anzünden
II	kleines Licht erzeugen
III	Flammenstrahl erzeugen
IIII	Feuerwalze herbeirufen
IIIII	Meteor herbeirufen

Beispiele für Wasser

Punkte	Bedeutung
I	Glas füllen
II	Fontäne aus Boden schiessen lassen
III	Sumpfweg trocknen
IIII	Sturm glätten
IIIII	Tsunami erzeugen

Beispiele für Luft:

Punkte	Bedeutung
I	Raum lüften
II	Atemblase erzeugen
III	Wetter schönen
IIII	Gewitter herbeirufen
IIIII	Fliegen

Beispiele für Erde:

Punkte	Bedeutung
I	Stolperstein
II	Kieselregen
III	Fallgrube
IIII	Erdmauer
IIIII	Hügel versetzen

Von Spielleiter zu Spielleiter

Die Fertigkeiten Leben und der einzelnen Elemente können sich teilweise in ihrem Wirkungsfeld überschneiden. Dies ist aber kein Problem, sondern eher eine Frage der Perspektive. Ein Magier, der über die Fertigkeit Leben verfügt, wird Wasser als ein Medium für Lebewesen, als den Quell des Lebens interpretieren und kann es somit beeinflussen, ein Elementarist sieht Wasser als eine Naturgewalt an, die es zu beherrschen gilt.

Achte als Spielleiter vor allem auf die Interpretation des einzelnen Spielers, wie er seine Anwendung der jeweiligen Magie-Fertigkeit begründet. Danach kannst Du entscheiden, unter welche Fertigkeit der Zauber fällt.

Schule des Seins

Die zweite große Magierschule, die des Geistes beschäftigt sich mit den Lehren des Geistes, des Lebens, der Zeit und der Korrespondenz und bietet entsprechende Fertigkeiten.

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

Geist

"Die Seele, Dein körperloses Ich, Deine Persönlichkeit - nenne es, wie Du willst. Du wirst begreifen, daß Materie und Geist zwei verschiedene Dinge sind und Du wirst lernen, daß Du Deine Gedanken von Deinem Körper trennen kannst. Du wirst mit ihm durch die Sphäre und durch die materielle Welt gleichermaßen reisen können. Aber Du kannst noch mehr: Du wirst die Gedanken, die Wünsche und Träume anderer Menschen hören, sehen, ja spüren können! Sie werden wie ein Klumpen Ton vor Dir liegen und Du wirst bemerken, daß Du diesem unförmigen Tonkörper eine Gestalt geben kannst."

Mit dieser Fertigkeit kann der Magier Gedanken anderer Menschen oder Wesen erkennen, verändern oder beherrschen. Das Erzeugen von Illusionen gehört beispielsweise zu den Standards dieser Fertigkeit. Aber auch das Wecken von Bedürfnissen, das Manipulieren von Meinungen oder telepathische Kommunikation gehören dazu. Mit Geist kann Dein Magier aber auch sein eigenes Bewusstsein kontrollieren und beispielsweise seinen Astralkörper von seinem materiellen Körper trennen, um beispielsweise von der materiellen Welt in die Sphäre zu wechseln. Löst Dein Magier auf diese Weise seinen Geist von seinem Körper, kann er jedoch nicht mehr mit der materiellen Welt interagieren. Er wird zum reinen Beobachter.

Mit Checks von

Wahrnehmung + Geist

kann Dein Charakter in die Sphäre blicken und mit

Ausdauer + Geist

kann er mit seinem Astralkörper hinüber wechseln. Die Checks von Geist werden meistens in Kombination mit Willenskraft abgelegt.

Beispiele

Punkte	Bedeutung
l	geistige Bilder wahrnehmen
ll	Eindrücke erzeugen
lll	Gedanken lesen
llll	Gedanken erzeugen
lllll	komplexe Illusionen hervorrufen

Korrespondenz

"Wie weit ist es bis zum Horizont, mein Schüler? Siehst Du. Er ist da, fast ist es so, als könntest Du ihn berühren, und doch wirst Du ihn nie erreichen - oder zumindest glaubst Du, daß es so ist. Aber ich werde dir zeigen, wie Du nur Deine Hand auszustrecken brauchst, um den Horizont zu berühren. Du wirst lernen, daß Begriffe wie Hier und Dort, Nah und Fern keine Bedeutung haben. Es wird für dich keine Mauern und keine Wände mehr geben, und Du wirst lernen, die Sphäre und die materielle Welt gleichermaßen zu durchwandern, wie es unsere Vorfahren vermochten."

Der Raum mit seinen drei Dimensionen, wie wir ihn kennen, ist noch nicht alles. Magier mit Korrespondenz vermögen dieses zu durchschauen und zu manipulieren. Teleportation ist für so einen Magier eine leichte Übung. Ein Magier mit Erfahrungen in Korrespondenz hat Zugang zu weiteren Raumrichtung und kann mit seinem physischen Körper hinüber wechseln oder einfache Fenster öffnen, durch die er in die anderen Ebenen hineinsehen kann (oder umgekehrt).

Auch das Beschwören von mystischen Wesen fällt unter Korrespondenz. Meistens wird für einen Check

Korrespondenz mit Willenskraft

kombiniert. Um in die Sphäre hinein sehen zu können benötigt man aber auch

Wahrnehmung mit Empathie

oder

Intuition und Korrespondenz.

Beispiele

Punkte	Bedeutung
l	vage Eindrücke gewinnen
ll	klare Bilder sehen
lll	Hinüber wechseln mit dem Astralkörper
llll	Hinüber wechseln mit dem physischen Körper
lllll	Wesen beschwören

Leben

"Spürst Du sie? Die Kraft, die Energie, die von diesem Lebewesen ausgeht? Das ist es, was Du begreifen musst! Vergiss dieses Gefäß, das Du vor Dir hast - erfasse die Energie, die in jedem von uns steckt. Sobald Du verstanden hast, was der Ursprung, die eigentliche Existenz allen Lebens - auch Deines eigenen - ist, werden die konkreten Formen, die dich umgeben, keine Bedeutung mehr für dich haben. Du wirst lernen, wie Du nur durch die Kraft deiner Gedanken die Formen, die dich umgeben, die Du selbst besitzt, zu verändern."

Wachstum, das Erkennen aber auch das vorzeitige Beenden von Leben, Heilen, das Wechseln der Gestalt oder das Klonen von Lebewesen und Pflanzen und das Verursachen oder Heilen von Wunden und Krankheiten gehören beispielsweise zu den Disziplinen dieser magischen Fertigkeit. Verändert ein Magier mit dieser Fertigkeit seine eigene Gestalt, wird ihre Anwendung immer schwieriger, je weniger die neue Gestalt mit seiner ursprünglichen übereinstimmt. Das Nachahmen fremder Gesichtszüge kann zum Beispiel eine sehr einfache Übung sein. Die Verwandlung in eine Taschenuhr ist vielleicht unmöglich.

Checks werden meisten von

Willenskraft + Leben

gemacht. Die Qualität eines solchen Checks kann benutzt werden, um Schaden in gleicher Höhe bei sich oder anderen zu heilen.

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

Beispiele

Punkte	Bedeutung
l	Leben a. kurze Distanz fühlen
ll	kleine Pflanzen schneller wachsen lassen
lll	Leben a. große Distanz scannen
llll	Krankheiten erzeugen
lllll	Herzschläge manipulieren

Zeit

"Was ist? Warum so unruhig? Geduld, mein Schüler. Geduld ist für unsere Disziplin die wichtigste Eigenschaft. Setz Dich hin, schließ die Augen! Meditiere! Vergiss die Hektik um Dich herum. Vergiss den Fluss der Ereignisse, der alle anderen vor sich her treibt. Lerne, neben dem Strom des Geschehens zu stehen. Mach einfach einen Schritt zur Seite und Du wirst sehen, daß Zeit wie ein kalter Windhauch ist, der mit Schneeflocken spielt. Jetzt stelle Dir vor, Du sitzt in einer Hütte und beobachtest das Treiben der Schneeflocken und das Spiel des Windes."

Die Zeit, wie sie für den Durchschnittsbürger verstreicht, ist nur relativ und damit eine Illusion. Magier, die die Zeit beherrschen, können diese für sich oder andere anhalten, schneller oder langsamer laufen lassen oder in die Zukunft und Vergangenheit sehen oder reisen. Sie können auch Zeitblasen erzeugen, um für sich selbst die Zeit anzuhalten, zu verlangsamen oder zu beschleunigen. Auf diese Weise können sie zum Beispiel Wettrennen gewinnen, aus brenzligen Situationen entkommen oder im Kampf einen unfairen Vorteil erringen. Zeitblasen um andere Menschen oder Gegenstände können beispielsweise Kämpfe einfrieren oder bewirken, daß sich Dein Magier unbemerkt an einer Wache vorbei schleichen kann usw.

Checks werden meistens mit

Willenskraft + Zeit

abgelegt.

Beispiele

Punkte	Bedeutung
l	Zeitstrahl erzeugen
ll	i. d. Zukunft/Vergangenheit sehen
lll	Zeitblase erzeugen
llll	Zeit anhalten
lllll	Physisch die Zeitebene wechseln

Paranormale Fertigkeitswerte von Null

Paranormale Fertigkeiten besitzen eine kleine Besonderheit. Normalerweise kann jede Fertigkeit mit einem Check getestet werden, auch wenn sie einen Wert von null besitzt. Bei den paranormalen Fertigkeiten ist dies anders: Besitzt Dein Charakter keinen Wert in einer solchen Fertigkeit, darf er keinen Check von ihr machen. Auch wenn Dein Magier zehn Punkten in der Fertigkeit Elemente hat, darf er keinen Check der Fertigkeit Korrespondenz würfeln, wenn er dort keine Punkte hat. Er kennt sich mit der entsprechenden Sphäre der Realität einfach nicht genug aus.

Anwendung von Magie im Spiel

Noch einmal die Magie auf Yarthe im Überblick:

In der TSF können nur wenige Personen zaubern. Einer von einer Million Einwohner wird ein wirklicher Magier.

Dafür ist die Zauberei aber sehr potent.

Zudem gibt es ein paar Eigenheiten, die wir hier vorstellen:

Man unterscheidet auf Yarthe folgende Magiearten die in ihre Aspekte geteilt sind:

Feuer, Wasser, Luft, Erde

Diese bildet die vier Lehren von der Manipulation des Stoffes, die erste große Magieschule. Die Schule der ELEMENTE

Dann folgen die Lehren von der Manipulation des Seins, der zweiten großen Magieschule: Also die Magiearten: Geist, Leben, Korrespondenz und Zeit.

Die Schule des SEINS

Magier lernen selten beide Magierschulen kennen, da sie völlig verschiedene Ansätze an ihre Lehren verfolgen.

Regeln der Magier

Bevor Du zaubern kannst musst Du Dir eine passende Quelle für deinen Spruch suchen.

Du musst die Quelle berühren und sie muß größentechnisch an den Spruch angepaßt sein.

Für ein kleines Feuer reicht also z.B. ein Holzscheit aus.

Was passiert sagen wir dir gleich.

Für die Auswahl nutze folgende

Übersicht Quellengröße:

Strahlensprüche mindestens ein kleines Objekt, etwas was man in einer Hand halten kann => 1 Mana

Spruchformeln mindestens ein großes Objekt, etwas an das man sich anlehnen könnte => Mana je nach Zahl auf dem Würfel des Zauberchecks

Rituale mindestens ein sehr großes Objekt, etwas wie einen Teich, eine alte Eiche, ein Haus Größer sein, darf sie immer. => Mana pro Runde in der das Ritual gesprochen wurde.

Übersicht Quellenart

Feuer: Ein brennbares Objekt z.B. Holz

Wasser: Ein Objekt mit hohem Feuchtigkeitsgehalt z.B. Fluß, Lebewesen

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

Luft: Ein Objekt, das möglichst leicht ist z.B. Federn, Blätter

Erde: Ein Objekt, das möglichst schwer ist z.B. Steine

Geist: Alles was lebt, besonders für Potente "Geist" Zauber: Alle mystischen Wesen

Korrespondenz: Alles, was einmal gelebt hat.

Leben: Alles, was lebt.

Zeit: Soll der Spruch die Zeit verlangsamen: Alles, was Tod ist.

Soll der Spruch die Zeit beschleunigen: Alles was schnell wächst

Die Auswahl sollte eigentlich keine Schwierigkeiten machen. Ein Fachwerkhaus z.B. enthält sowohl Holz (Feuer), als auch Steine (Erde, Korrespondenz, Zeit verlangsamen).

Wenn Du dir eine Quelle ausgesucht hast, machst Du einen Check, wie Du ihn der Zauberfertigkeit entsprechend machen müßtest.

Mißlingt der Check passiert gar nichts. Er wird auch nichts gezaubert und kein Mana genutzt.

Sollte dieser gelingen, so zauberst Du drauflos, und zapfst die Quelle an.

Du machst dann einen Check auf

Willenskraft+Selbstbeherrschung.

Dieser wird genauso wie der Zaubercheck selbst modifiziert. Hat also die gleiche Schwierigkeit.

DIESER CHECK KANN AUCH NICHT DURCH MANAEINSATZ WIEDERHOLT WERDEN!

Geht der Check auf Willenskraft und Selbstbeherrschung daneben, so machst Du dir einen VERMERK.

Außerdem passiert etwas spektakuläres: Der Zauber wird eine Nummer zu groß!

Schließlich hat das mit der Manadosierung ja nicht geklappt.

Statt eines Dämons beschwörst Du eine ganze Horde (die dann vielleicht nicht mehr alle in den Bannkreis passen), statt eine Kerze anzuzünden brennt gleich der ganze Tisch, usw.

Und außerdem geschieht etwas schlimmes mit der Mana-Quelle: Sie zerfällt! Bäume verdorren, Steine erodieren, Lebewesen sterben usw... Du hast einfach zu viel Mana entzogen!

Zudem bist Du einen Schritt näher daran ein echter Nekromant zu werden.

Denn genau wenn Dir DREI MAL ein solcher Willenskraft + Selbstbeherrschung Check mißlingt, dann hat Dein Held so viel gefallen an der ungebremsten Energiezufuhr gefunden, daß er Die nächsten male gar nicht erst den Check macht, ob er zu viel Mana entnimmt.

Mit wahnsinnigem Glanz in den Augen zieht er gleich das ganze Mana aus seiner Quelle. Ihm ist dann auch relativ egal wer oder was die Quelle ist.

Erst nach dem „zu groß geratenen" Zauber darf er wieder einen Check auf

Willenskraft + Selbstbeherrschung

machen.

Funktioniert dieser, so ist alles wieder normal und der Zauberer verliert einen Vermerk.

Geht allerdings auch dieser Check DREI MAL schief, so wird der Zauberer zu einem wahnsinnigen Nekromanten und kann seinen Spielerbogen dem Spielleiter überreichen.

Zur Weiterverwendung als wahnsinniger Nekromanten-NPC.

Es gibt also zwei Stufen der Manasucht. Mit <3 Vermerken zaubert man normal, mit >3 saugt man stets erst die Quelle leer und checkt dann ob man einen Vermerk verliert.

Man kann Vermerke aber auch durch eine Zauberpause wieder streichen.

Für jeden Vermerk, den der Magier verlieren will, darf er einen Monat lang nicht Zaubern.

Sollte bei dem Check ein Krit. oder ein Patzer gewürfelt werden, dann wird beim Krit. der Spruch doch immerhin so wie der Magier ihn geplant hatte bzw er kann die Größe variieren und das Aussaugen kontrollieren.

Wird es dagegen ein Patzer, dann funktioniert der Spruch gar nicht, und die ganze Energie bleibt im Magier „hängen".Die nächsten Stunden (W10) glänzt dieser sehr auffällig und ist sehr hektisch.

Zaubern kann er dann aber nicht. Die Konzentration fehlt ihm einfach!

Meistens reicht schon ein mißlungener Spruch, um vor Hexenjägern oder anderen Magierhassern unangenehm aufzufallen.

Da sich der Magier ja sofort als "instabil", und als potentieller Nekromant zu erkennen gibt.

Anmerkung am Rande

Jetzt denken auf der anderen Seite bestimmt alle Powergamer:

Hey, toll das ist ja gar nicht mein Mana was ich da ausgebe! Da kann ich ja soviel Zaubern wie ich will. Das stimmt (leider) nicht.

Auch ein Magier auf Yarthe ist eingeschränkt durch die Menge Mana die durch ihn „hindurchfließen" kann. Diese Menge entspricht

(Willenskraft+Intuition)/2.

Es gibt allerdings die Möglichkeit mehr Mana einzusetzen als man "fließen" lassen kann.

Man nimmt aber für jeden Punkt einen Punkt Schaden. (Rüstung und Verteidigung helfen dabei nicht.)

Ach ja, und ein Magier würde nie auf die Idee kommen sein eigenes Mana als Quelle zu benutzen.

Tut man es, so regeneriert es erst nach über einem Jahr.

Außerdem macht man sich gleich einen Vermerk.

Der Check dazu entfällt aber.

Copyright 97-06, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All Rights Reserved,
thyria.com

ÜBERSICHT: MAGIE

1. Zauberspruch festlegen:

Der Spielleiter modifiziert entsprechend der Schwierigkeit und legt einen Manawert fest.

Er gibt an, welche Objekte in der Umgebung zu dem Spruch passen. Gibt es keine, die der Magier berühren könnte, so kann der Zauber nicht gewirkt werden.

2. Die Ausführung des Spruches

Der Spieler würfelt:

MAGIEWERT > Würfelwert

Check geschafft, weiter geht's zu 3 ODER Der Spieler würfelt:

MAGIEWERT < Würfelwert

Check mißlungen, der Spruch geht nicht, es wird auch nichts gezapft. Kein Mana wird genutzt.

Wenn der Zauber funktioniert dann:

3. Das Saugen an der Quelle

Der Spieler würfelt:

Willenskraft + Selbstbeherrschung > Würfelwert

Der Check ist bestanden, der Zauber funktioniert ohne Probleme!

Mißlingt das Saugen, so machst Du dir einen Vermerk und der Spruch wird überdimensional und die Manaquelle beschädigt.

Ein Krit läßt den Zauber zumindest normal ausfallen, beschädigt dennoch die Quelle.

Ein Patzer läßt den Magier W10 Stunden leuchten und zauberunfähig werden. Zudem mißlingt der Spruch nachträglich!

Bei DREI VERMERKEN:

Zaubert der Magier ERSTMAL ohne den Quellen Check. Er nimmt einfach das ganze Mana aus der Quelle. Der Spruch fällt natürlich dementsprechend aus.

Danach wird erst erneut auf Willenskraft + Selbstbeherrschung

gecheckt.

Gelingt dieser verliert er einen Vermerk.

Mißlingt er, so macht sich der Spieler erneut einen Vermerk.

Bei 6 Vermerken ist der Magier ein Nekromant geworden!

Der Spielleiter beschreibt die Wirkung des Spruches.

Mana für Nichtmagier

Natürlich kann dieses Mana aber von allen Charaktern normal genutzt werden. Also zum Beispiel zur Wiederholung von Checks, wie in den Grundregeln beschrieben. Hier sei noch einmal angemerkt, daß Magier ebenfalls Mana ausgeben können, um Würfe zu wiederholen, allerdings nicht beim ansaugen der Quelle!

Formen von Magie

Für Magie-Fertigkeiten gibt es drei verschiedene Formen der Anwendungen: Strahlensprüche, Spruchformeln und Rituale:

Strahlensprüche

Geschicklichkeit + Magie-Fertigkeit

Ein Strahlenspruch ist jede Form von EnergieentlaDung, die ein Magier auf ein Ziel lenkt, um Schaden zu verursachen. Beinahe jede magische Disziplin besitzt die Möglichkeit, Strahlensprüche zu verwenden: Mit der Fertigkeit Elemente in der entsprechenden Ausrichtung können Blitz- und Feuerstöße, Steinschläge oder Flammenstrahlen, -bälle oder -kugeln geworfen werden. Zudem können feste Stoffe in andere Aggregatzustände überführt werden und als Strahl auf ein Ziel verschossen werden und mit Zeit können kleine Zeitstrahlen den Wirkungsbereich des Magiers verlassen, um beispielsweise beim Ziel einen partiellen, rapiden Alterungsprozess in Gang zu setzen. Lass deiner Kreativität freien Lauf!

In jedem Fall dauert das Sprechen eines Strahlenspruches eine Kampfrunde. Du kannst also mit deinem Charakter jede Kampfrunde einen Strahlenspruch wirken, wenn Du das möchtest. Selbstverständlich kannst Du auch versuchen, mehrmals pro Kampfrunde einen Strahlenspruch zu wirken - was allerdings zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren noch die normalen Modifikatoren für mehrere Aktionen pro Runde bewirkt. Der zweite Strahlenspruch in einer Kampfrunde erleidet also einen Modifikator von -3, der dritte -6 usw.

Jede Anwendung kostet genau einen Mana-Punkt und verursacht Schaden in Höhe der Qualität deines Checks. Misslingt der Check, passiert gar nichts. Du verlierst auch kein Mana. Bei einem Krit verdoppelt sich der Schaden. Bei einem Patzer verlierst Du einen Mana-Punkt, ohne daß ein Effekt eintritt.

Im Prinzip besitzt ein Strahlenspruch eine unbegrenzte Reichweite. Das Ziel muss sich nur in Sichtweite zu deinem Charakter befinden. Um einen Strahlenspruch wirken zu können, würfelst Du einen Check von Geschicklichkeit + die entsprechende Magie-Fertigkeit.

Übersicht: Strahlensprüche

1. Ein Strahlenspruch ist immer eine EntlaDung von Energie in Form eines Strahls, der den Magier verlässt. Je nach Disziplin kann dies Elektrizität, ein Stoff als Flüssigkeit oder Gas, ein Luftstrahl, ein Laserstrahl usw. sein.

2. Ein Strahlenspruch erfordert stets einen Check von Geschicklichkeit + die entsprechende Magie-Fertigkeit.

3. Ein Strahlenspruch kostet einen Punkt Mana.

4. Ein Strahlenspruch verursacht Schaden in Höhe der Qualität des Checks.

5. Bei einem Krit kostet der Strahlenspruch kein Mana und richtet doppelten Schaden an.

6. Bei einem Patzer verursacht der Strahlenspruch keinen Schaden, kostet aber trotzdem einen Punkt Mana. Außerdem besteht die Gefahr, daß ein Sphären-Parasit auf deinen Charakter aufmerksam wird.

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

7. Dein Charakter kann pro Kampfrunde prinzipiell einen Strahlenspruch wirken.

8. Denk an die Regeln für das Aussaugen der Quelle und die Probe auf Willenskraft und Selbstbeherrschung!

Spruchformeln

Die kleinen Dinge im Alltag eines Magiers werden meistens mit Spruchformeln bewältigt. Diese stellen eine Kombination aus Gesten und Worten dar, die sich in zwei Kampfrunden durchführen lassen und dazu dienen, die Konzentrationsfähigkeit deines Magiers zu erhöhen. Dein Magier braucht also für eine Spruchformel stets eine Kampfrunde zur Vorbereitung der Spruchformel und eine weitere, um die Wirkung des Spruchs zu aktivieren.

Natürlich kann Dein Magier in Stresssituationen auch versuchen, eine Spruchformel innerhalb einer Kampfrunde zu wirken. Dies wird genauso gewertet, als würde Dein Magier zwei Aktionen in einer Kampfrunde durchführen und erhält deswegen einen Modifikator von -3 - zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren.

Mit Formelsprüchen kann Dein Magier anderen Warzen auf die Nase zaubern, die Schnürsenkel zusammenbinden ohne sie zu berühren, ein Schloss auf magische Weise öffnen, Schaden bei seinen Freunden heilen, Wasser in Sekunden zu Eis gefrieren lassen, einen Platzregen erzeugen, kleine Illusionen hervorrufen, vor den Augen der anderen verschwinden usw. - je nach seinen Fertigkeiten. Spruchformeln sind praktisch Zauber auf dem Niveau von Bühnenmagie - das berühmte Kaninchen, das aus dem Hut gezaubert wird.

Sag Dein em Spielleiter einfach, was Du gerade unternehmen willst und er sagt dir, welches Attribut und welche Fertigkeit an dem Check beteiligt sind. Unter Umständen modifiziert er Deine Chance noch auf Grund äußerer Bedingungen. Außerdem kann es sein, daß deinem Ziel ein Widerstandswurf zusteht. Versucht Dein Magier beispielsweise einen Illusionszauber auf einen anderen Charakter, darf dieser vielleicht einen Widerstandswurf von

Willenskraft + Führungsqualität

versuchen. Nur wenn die Qualität deines Checks zum Erzeugen der Illusion höher ist als die Qualität des Widerstandswurfes, kann Dein Magier die Gedanken seines Ziels beeinflussen.

Die Qualität deines Checks gibt Auskunft darüber, wie nahe Du deinem Vorhaben gekommen bist. Manchmal gelingen solche Spruchformeln nur teilweise und entwickeln so vollkommen ungeahnte Effekte. Das Anwenden einer Spruchformel kostet dich immer Mana in Höhe der Qualität des Checks. Misslungene Checks kosten kein Mana.

Würfelst Du beim Wirken einer Spruchformel einen Krit, tritt der gewünschte Effekt ein, Du verbrauchst aber nur einen Mana-Punkt. Außerdem darf das Ziel einer Spruchformel, die mit einem Krit gewirkt wird, keinen Widerstandswurf machen. Würfelst Du einen Patzer, verlierst Du einen Punkt Mana, ohne daß ein Effekt eintritt. Es besteht die Gefahr, daß ein Unheilsbringer auf dich aufmerksam wird (siehe auch Gefahren paranormaler Fertigkeiten)

Der Effekt einer Spruchformel hält stets für eine Anzahl von Stunden in Höhe der Qualität des Checks an.

Übersicht: Spruchformeln

1. Die meisten magischen Aktivitäten sind Spruchformeln. Der Spruch muß dem Magier schriftlich vorliegen.

2. Das Wirken einer Spruchformel benötigt zwei Kampfrunden.

3. Das Wirken einer Spruchformel kostet stets Mana-Punkte in Höhe der Qualität des Checks.

4. Das Ziel einer Spruchformel darf nach EntscheiDung des Spielleiters einen Widerstandswurf machen. In diesem Fall gelingt die Spruchformel nur, wenn die Qualität des Checks des Magier größer ist als die des Widerstandswurfes des Ziels.

5. Bei einem Krit kostet die Spruchformel nur einen Mana-Punkt und das Ziel darf keinen Widerstandswurf machen.

6. Bei einem Patzer kostet die Spruchformel einen Mana-Punkt, ohne daß ein Effekt eintritt und es besteht die Gefahr, daß ein Unheilsbringer auf Deinen Magier aufmerksam wird.

7. Denk an die Regeln für das Aussaugen der Quelle und die Probe auf Willenskraft und Selbstbeherrschung! Und die Vermerke für mißlungene Checks auf das Quelle aussaugen

Rituale

Ein Ritual ist die mächtigste und aufwändigste Form, Magie anzuwenden. Rituale sind komplizierte und komplexe magische Prozesse, die nach strengen, überlieferten Mustern durchgeführt werden müssen.

Um ein Ritual überhaupt in Angriff nehmen zu können, muss es deinem Charakter in schriftlicher Form oder als detaillierte mündliche Anleitung eines anderen (in der Regel mächtigeren und erfahreneren) Magiers vorliegen. Anschließend benötigt Dein Magier viel Zeit, um das Ritual zu studieren und um es sich genau einzuprägen. Ein fehlerhaft durchgeführtes Ritual kann, wie auch eine schlecht gezauberte Spruchformel, fatale Folgen für deinen Magier haben (ein mystisches Wesen könnte auf ihn aufmerksam werden).

Die Auswirkungen eines Rituals sind dauerhaft. Die Mana-Kosten sind sehr hoch. Manche Rituale müssen an mehreren aufeinander folgenden Tagen durchgeführt werden, sodaß Dein Magier mehrere Male Pausen einlegen muss, um zu meditieren. Andere Rituale erfordern seine Anwesenheit an einem bestimmten Ort und/oder das Verwenden bestimmter Komponenten.

Klassische Rituale beschwören und binden beispielsweise Graue, Unheilsbringer oder sogar Lichtlinge und Götter. Andere Rituale dienen dazu, um das Aussehen deines Magiers permanent zu verändern oder dem Erschaffen magischer Gegenstände. Lass deiner Kreativität freien Lauf!

Copyright 97-06, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All Rights Reserved,
thyria.com

Besprich mit deinem Spielleiter genau, was Du tun willst, welchen Effekt Du erzielen möchtest und was dazu notwendig ist. Auf jeden Fall benötigt ein Ritual stets mehrere Checks deiner Magie-Fertigkeiten, um zu gelingen, da es in der Regel aus mehreren Teilen besteht.

Jedes Ritual verursacht eine Erschütterung in der Sphäre, da große Mengen an Mana in Bewegung geraten. Dies erregt stets große Aufmerksamkeit.

Bei einem Misslingen des Rituals werden unweigerlich mystische Wesen auf deinen Magier aufmerksam. Bei einem Patzer erregt Dein Charakter sogar die Aufmerksamkeit eines Unheilsbringers, der ihn in Zukunft plagen wird. Ein Unheilsbringer kann nur mit Hilfe eines anderen Magiers und mit Hilfe eines weiteren Rituals wieder vertrieben werden.

Nehmen wir an, Dein Charakter hat in einem Abenteuer ein Buch gefunden, in dem ein Ritual beschrieben wird, mit dem er ein bestimmtes Wesen beschwören kann. Du teilst deinem Spielleiter (der das Ritual zuvor genau niedergeschrieben und als Hand-out für deinen Charakter vorbereitet hat) Deine Absicht mit. Du erklärst, wie Dein Charakter notwendige Komponenten für das Ritual zusammen sucht (was übrigens ein guter Anlass für ein neues Abenteuer sein kann), wie z. B. magische Kreide, mit dem ein Drudenfuß als Bannkreis für den Dämon auf den Boden gezeichnet wird und Alraunewurzeln, die klein gehackt und getrocknet in Feuerschalen verbrannt werden.

In einem ruhigen Zimmer - vielleicht sogar im Keller eines verlassenen Gebäudes oder in einer Hütte, weit ab von der Zivilisation oder in seinem heimischen Turm - verbringt Dein Magier einige Zeit in stummer Meditation, um seine Energien zu sammeln und einen Punkt der inneren Ruhe zu finden, um sich auf die kommenden Anstrengungen vorzubereiten.

Anschließend beginnt das Ritual: Dein Charakter stimmt einen Gesang an und vollführt Gesten, die im Ritual beschrieben werden (er macht einen Check von Willenskraft + Korrespondenz - 2, der mit einer Qualität von vier auch gelingt), bis sich schließlich ein Spalt im Gefüge der Realität bildet, der wie ein gleißender, hellblauer Blitz aussieht. Er züngelt für eine Weile wild im Bannkreis hin und her, vergrößert sich - und eine unmenschliche Gestalt tritt hindurch. Der Blitz verschwindet und ein kleines, koboldähnliches Wesen mit schwarzer Haut, spitzen Ohren und langen, weißen Zähnen steht in der Mitte des Bannkreises. Es sieht nicht besonders glücklich aus und fragt mit einer hohen Stimme, die gebrechlich wie die eines alten Mannes klingt: "Was willst Du?" Unsicherheit, Angst, aber auch Wut schwingen in der Stimme mit.

Dein Spielleiter orientiert sich an der Qualität deines Checks und beschließt im Stillen, daß der Unheilsbringer dazu in der Lage ist, 40% deiner Fragen zu beantworten. Dein Charakter fühlt sich leer und ausgemergelt wie nach einem Marathonlauf. Schweiß strömt über seinen ganzen Körper und lässt ihn frösteln, aber er freut sich über seinen Erfolg. Nachdem Dein Charakter wieder ein wenig zu Kräften gekommen ist, beginnt er, seine Fragen zu stellen...

Komplikationen beim Anwenden paranormaler Fertigkeiten

Viele Faktoren beeinflussen das Wirken von Magie. Zauber sind anstrengende Herausforderungen, die ein sehr hohes Maß an Konzentration, Willenskraft und Selbstbeherrschung von deinem Charakter verlangen.

Gerade für unerfahrene Spielleiter kann es manchmal ein bisschen schwierig werden, Modifikatoren für das Anwenden einer Magiefertigkeit festzulegen. Deswegen geben wir hier einige Hilfestellungen. Die folgenden Übersichten sind jedoch nicht zum Auswendiglernen gedacht. Sie sollen nur als Richtwert gelten und dich dazu inspirieren, eigene Schwierigkeitsstufen für Zauber festzulegen.

Es ist unmöglich, detaillierte Regeln für das Erschweren oder Erleichtern von Checks von paranormalen Fertigkeiten zu geben. Unter exakt den gleichen Bedingungen kann exakt der gleiche Zauber vollkommen andere Modifikatoren erhalten, denn immerhin geht es hier um Paranormales, das die Gesetze der Realität, die Naturgesetze brechen (oder zumindest dehnen) kann. Wie sollte es da exakte und verlässliche Informationen geben? Magie würde schnell ihren Zauber verlieren, würde man sie in strenge Formeln oder Tabellen pressen. Deswegen solltest Du Dich als Spielleiter auch davor hüten, die einzelnen Modifikatoren in den hier aufgeführten Tabellen miteinander aufzurechnen. Und als Spieler hast Du kein Recht dazu, darauf zu pochen, einen bestimmten Bonus zu erhalten, wenn Du diese oder jene Bedingung erfüllst, in dem Versuch, die Anwendung eines Zaubers zu erleichtern. Jede Situation ist einmalig und Magie ist eine unberechenbare Macht, mit denen Dein Charakter sich einlässt. Im Zweifelsfall trifft immer Dein Spielleiter die EntscheiDung über Modifikatoren.

Informationen über das Ziel

Wichtig für den Schwierigkeitsgrad eines paranormalen Checks ist die Frage, wie viel ein Magier über das Ziel seines Zaubers weiß. Je mehr Informationen er besitzt, umso leichter wird der Check. Besitzt ein Anwender von paranormalen Fertigkeiten gar keine Informationen über das Ziel, so kann er es in der Regel auch nicht beeinflussen. Es ist gut, wenn einem Magier ein persönlicher Gegenstand des Ziels oder ein Teil des Ganzen zur Verfügung steht (Haare, Schraube usw.). Am einfachsten kann ein magisch begabter Charakter natürlich seine paranormalen Fähigkeiten auf sich selbst anwenden.

Modifikator	**Informationen (Beispiele)**
+3	Selbst
+1	Sichtkontakt/Berührung,

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

0 Name, Aufenthaltsort, persönliche Infos, pers. Gegenstand

-1 Name, Aufenthaltsort, persönliche Infos

-3 Name, Aufenthaltsort

-5 Name

Größe und Masse des Ziels

Prinzipiell gilt: Je größer und schwerer das Ziel ist, desto schwieriger wird ist eine Beeinflussung mit paranormalen Fertigkeiten. Das hat allerdings auch ein wenig mit der Erfahrung des Magiers zu tun. Je erfahrener er ist, desto eher begreift er, daß auch solche Variablen wie Größe oder Masse nur eine Illusion sind. Ob ein Charakter erfahren oder eher unerfahren im Umgang mit seinen paranormalen Fähigkeiten ist, entnimmt man am besten seiner Hintergrundgeschichte.

Modifikator Größe und Masse (Beispiele)

+3 Kleintier

+1 Mensch

0 Elephant

-1 Wal

-3 Haus

-5 Wolkenkratzer

Vertrautheit der Umgebung

Magier haben eine Neigung dazu, sich einzuigeln und ihr eigenes Domizil zu errichten. Ihre Wohnungen oder Häuser werden zu Domänen ihrer Macht. Je vertrauter ihnen ihre Umgebung ist, desto sicherer fühlen sie sich und desto leichter fallen ihnen ihre Zauber-Fertigkeiten.

Modifikator Informationen (Beispiele)

+3 Lieblingszimmer

+1 eigenes Haus

0 Heimatstadt

-1 Heimatland

-3 fremde Stadt

-5 fremdes Land

Entfernungen im Raum-Zeit-Kontinuum

Genau wie Masse und Größe sind auch Entfernungen oder Zeit hauptsächlich im Kopf des Magiers vorhanden. Trotzdem oder gerade deswegen können sie ihn gefährlich behindern. Je weiter weg das Ziel, desto schwieriger fällt es ihm, es zu erfassen. Das gilt sowohl für die räumliche, als auch für die zeitliche Entfernung.

Modifikator Informationen (Beispiele)

+3 Hier und Jetzt

+1 ein Haus weiter vor fünf Minuten,

0 andere Stadt vor wenigen Tagen

-1 anderes Land, Wochen lang her

-3 andere Welt

-5 weit in der Zukunft

Von Spielleiter zu Spielleiter: Widerstandswurf oder nicht?

Ein Widerstandswurf ist ein Check des Ziels einer magischen Fähigkeit, dessen Qualität vom Check des Magiers übertroffen werden muss, damit er Erfolg hat.

Manchmal steht dem Ziel eines Zaubers ein Widerstandswurf gegen magische Attacken zu. Dies hängt von vielen Faktoren ab, so daß wir hier nicht alle berücksichtigen können. Mögliche Kriterien zur Entscheidung, ob dem Ziel eines Zaubers ein widerstandswurf zusteht können sein, daß das Ziel auch an Paranormales glaubt (wie soll man von etwas angegriffen werden was nicht existiert?), wie stark seine Persönlichkeit ist, ob es die Attacke überhaupt mitbekommt usw.

Gegen Strahlenmagie ist in der Regel kein Widerstandswurf möglich, da ihre Auswirkungen im Prinzip physischer Natur sind. Gegen Spruchformeln ist es meistens jedoch sehr plausibel, daß dem Ziel einen Widerstandswurf erlaubt wird. Welches Attribut und welche Fertigkeit dazu verwendet werden, ist ebenfalls deiner Entscheidung als Spielleiter überlassen. Wir empfehlen meistens

Willenskraft + Führungsqualität,

weil diese Chance für die Souveränität, Autorität und Selbstständigkeit deines Charakter steht. Aber auch Kombinationen von

Willenskraft + Selbstbeherrschung

sind denkbar. Entscheide selbst!

Auf jeden Fall solltest Du es vermeiden, die Modifikatoren oder Widerstandswürfe den Spielern mitzuteilen. Beschließe im Stillen Boni oder Mali und würfle verdeckt einen Widerstandswurf. Sieh dir dann den Check des Spielers an und teile ihm lediglich mit, ob er erfolgreich war oder nicht. Du solltest in jedem Fall vermeiden, daß Magie berechenbar für Deine Spieler wird - das stört in der Regel die Atmosphäre deiner Spielrunde.

Gefahren paranormaler Fähigkeiten

Unheilsbringer

Magie bedeutet nicht nur große Macht für deinen Charakter. Jedes Mal, wenn Dein Charakter Magie wirkt, geht er auch ein großes Risiko ein. Immer, wenn Du einen Patzer bei einem Check von deinen Magie-Fertigkeiten würfelst, besteht die Gefahr, daß ein Unheilsbringer auf dich aufmerksam wird. Unheilsbringer sind böse Geister, Dämonen, Feen oder andere Wesen, die aus der "anderen" Welt stammen.

Unheilsbringer lauern am Rand des Überganges von unserer und der anderen Welt. Sie warten darauf, daß es Erschütterungen gibt, die davon zeugen, daß jemand größere Mengen Manas wandelt, so, wie es geschieht, wenn ein Magier einen Zauber wirkt, ein Priester ein Wunder vollbringt, ein Charakter göttlichen Beistand sucht oder Magier meditieren, um ihren Manavorrat aufzufrischen.

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

Ist Dein Charakter bei einem dieser Vorgänge nicht vorsichtig genug, erschüttert er die andere Welt so stark, daß Unheilsbringer auf ihn aufmerksam werden können und damit beginnen, ihm Mana zu entziehen.

Wann immer Dein Charakter beim Anwenden von Magiefertigkeiten, beim Wirken eines Wunders, beim Herbeirufen von göttlichem Beistand oder beim Meditieren einen Patzer würfelt, macht Dein Spielleiter für dich einen Schicksalswurf. Das Ergebnis wird er Dir nicht mitteilen, aber vielleicht wird Dein Charakter bald seine Konsequenzen zu spüren bekommen.

Ist der Schicksalswurf misslungen, ist ein böses mystisches Wesen auf deinen Charakter aufmerksam geworden und setzt sich in seiner Seele fest. Immer, wenn Du einen Mana-Punkt ausgibst, zieht der Parasit einen weiteren Punkt Mana ab, den er sich selbst einverleibt. Gibst Du also einen Mana-Punkt aus, um einen Check zu wiederholen, musst Du zwei und nicht nur einen Punkt abstreichen. Außerdem leidet der Verstand deines Charakters unter der Anwesenheit des Wesens. Es kann Halluzinationen hervorrufen, Wahrnehmungsstörungen, Tagträume und Wahnvorstellungen.

Du bestimmst als Spielleiter, wie der Verstand des Spielercharakters auf die Anwesenheit eines Unheilsbringers reagiert (s. weiter unten Von Spielleiter zu Spielleiter: Psychosen bei Spielercharakteren).

Die gute Nachricht: Sobald die Mana-Punkte deines Charakters auf null fallen, verlässt ihn der Unheilsbringer und kehrt zurück in seine natürliche Umgebung, um sich seinem nächsten Opfer zuzuwenden. Die schlechte Nachricht: Der Befall durch einen unheilsbringer kann langfristig Schäden hinterlassen.

Als Spielleiter führst Du für jeden Charakter in deiner Runde eine kleine Liste. Wann immer ein Spielercharakter von einem Unheilsbringer befallen wird, machst Du für ihn einen Check von seiner

Willenskraft + Besonnenheit.

Gelingt der Check, hat die Seele des Charakters den Parasiten gut überstanden und behält keine Folgeschäden zurück. Misslingt der Check, erhält der Charakter einen so genannten Angstpunkt. Je mehr Angstpunkte ein Charakter ansammelt, umso labiler wird seine Persönlichkeit. Sollten die Angstpunkte irgendwann seine Willenskraft übersteigen, erleidet er eine Psychose.

Von Spielleiter zu Spielleiter: Psychosen

Aus dem einen oder anderen Grund können Spielercharaktere früher oder später einer Psychose zum Opfer fallen. Immerhin stehen sie als Helden ja auch unter gewaltigem Stress. Vor allem Magier sind besonders anfällig gegenüber geistigen Krankheiten, denn immerhin manipulieren sie die Realität und wandern zwischen zwei verschiedenen Welten als Heimatlose, weder zu der materiellen Ebene noch zur "anderen Welt" gehörend. Nur besonders gefestigte und reife Persönlichkeiten können so einem Druck auf Dauer standhalten.

Es ist eine Frage des persönlichen Geschmacks, ob und wie Du geistige Krankheiten ins Rollenspiel einbringst. Psychosen sind eine sehr traurige Krankheit, mit der man nicht spaßen sollte. Unter Umständen fürchtet sich der ein oder andere Spieler davor. Vielleicht ist dir selbst als Spielleiter dieses Thema auch unheimlich. Sobald Du bemerkst, daß Du oder einer deiner Mitspieler mit dem Ausspielen von Psychosen Probleme hat, solltest Du sofort auf diesen Aspekt in deiner Spielrunde verzichten.

Andererseits können Psychosen auch ein interessantes Element in deiner Kampagne sein, das viel Spannung erzeugt. Viele Thriller beschäftigen sich mit Realitätsverlust und Wahnsinn, weil von diesen Themen auch eine große Faszination ausgeht. Um diese auch in deine Rollenspielrunde zu übertragen, solltest Du als Spielleiter für jeden Spielercharakter in deinen Aufzeichnungen Angst-Punkte festhalten.

Wann immer Du der Ansicht bist, daß die Spielercharaktere etwas erlebt haben, daß ihren Sinn für die Realität durcheinander bringen kann, machst Du im Stillen einen Check von

Willenskraft + Besonnenheit.

Misslingt er, erhält der unglückliche Charakter einen Angst-Punkt. Es ist wichtig, daß Du den Check und auch die Liste mit den Angst-Punkten vor den Spielern verbirgst. Lass sie nicht wissen, wann Du würfelst und wie viele Angst-Punkte ihre Charaktere besitzen. Übersteigen die Angst-Punkte irgendwann die Willenskraft eines Charakters, mach dir einen entsprechenden Vermerk in deinen Aufzeichnungen. Zunächst einmal streichst Du alle Angst-Punkte für diesen Charakter. Er fängt wieder bei null an. Aber fortan leidet er an einer Psychose. Er wird vor irgendetwas unüberwindbare Furcht verspüren, und er wird Störungen in seiner Wahrnehmung haben, die durch die Angst hervorgerufen werden.

Das Interessante an diesem Aspekt des Rollenspiels ist, auszuspielen, wie sich der Wahnsinn langsam in die Persönlichkeit des Spielercharakters einschleicht. Den größten Fehler, den Du begehen könntest, wäre sowas zu sagen, wie: "So, Dein Charakter hat jetzt zu viele Angst-Punkte angesammelt. Jetzt kriegste ne Psychose!" Verunsichere lieber den Spieler, indem Du für ihn Dinge beschreibst, die die anderen Spielercharaktere oder Nichtspielercharaktere nicht oder nicht so wahrnehmen. Lass Ereignisse stattfinden, die unmöglich stattfinden können. Vielleicht trifft der Charakter Freunde, die längst tot sind. Plötzlich beginnt es, vom Himmel Frösche zu regnen oder der Wagen, den die Charaktere gerade benutzen wollen, verwandelt sich in einen Feuer speienden Drachen und greift den Spielercharakter an.

Das Ganze geht auch subtiler. Vielleicht fühlt sich ein betroffener Charakter zu Beginn auch nur verfolgt, sieht Männer in Schwarz, die ihn beobachten. Es könnte auch sein, daß das Verhalten seiner Gefährten auf ihn plötzlich befremdlich wirkt. Tuscheln sie nicht ständig hinter seinem Rükken? Wird er nicht immer beim Verteilen der Belohnung vernachlässigt? Sähe als Spielleiter ein wenig Zwietracht unter den Spielercharakteren.

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

Aber was immer Du auch tust: mach's subtil! Der Beginn der Psychose sollte unmerklich sein, kaum spürbar. Er kann von Unwohlsein, Schwindelgefühlen, Atemstörungen oder Herzrasen begleitet sein und in Horrorvisionen enden. deinem Erfindungsgeist sind keine Grenzen gesetzt: Man kann vor allem Möglichen Angst haben, fast alles kann Psychosen auslösen, sobald ein Charakter genug unter Stress steht. Achte nur immer darauf, daß die Psychose auch einen Zusammenhang mit den Erlebnissen des Charakters besitzt.

Magier leiden unter einer Psychose, für jeden Nekromantenvermerk. Das ist sozusagen ein Berufsrisiko. Bringe diese Psychosen genauso uns Spiel ein, wie es bisher beschrieben wurde.

Übersicht: Mögliche psychotische Erscheinungen

W10	Psychose
1	Schizophrenie
2	zwanghaftes Verhalten
3	Depressionen
4	Manien
5	bipolare Störungen
6	Suchtstörungen
7	Angstneurosen
8	somatische Störungen
9	dissoziative Störungen
10	Persönlichkeitsstörungen

Der Zauber des WUNDERS

Jetzt weißt Du alles über die Anwendung von Magie als Zauberer. Nur was tust Du als Person mit dem wahren Glauben? Nun, der Glaube ist keine Fertigkeit im klassischen Sinne. Vielmehr stellen die Punkte die Du dir als Gläubiger Mennsch unter "Wohlgesonnenheit" notierst Deine allgemeine Beziehung zu deinem Glauben dar.

Genauso wie Du einen bestimmten Sozial- Status in der Welt geniesst, hast Du auch ein Anssehen bei übernatürlichen Wesen.

Je nachdem, welcher Gott und für was er steht, kannst Du alle möglichen Wunder "anfordern".

Diese Wunder kosten Mana wie ein Zauberspruch, allerdings wird das Mana durch die Gottheit DIR entzogen. Nutzt Du die wundersamen, göttlichen Geschenke zu oft, kann es sein, daß Du in der Wohlgesonnenheit einen Punkt verlierst. Genauso kannst Du Punkte einbüsen oder gewinnen, wenn Dein Held einen Lebenswandel gemäß den Regeln seiner Religion führt.

Gottheiten auf Yarthe

Auf dem Kontinent gibt es neben, zum Beispiel, den Vielgötterpantheen der Querizzia und der Instaponen hauptsächlich den alten Glauben um die Schmiedeesse (elementare Wunder) in ihren Gerätschaften und den neuen Glauben um den "Einen" Gott (geistige Wunder). An die Seite des Einen gesellen sich noch die Große Erdmutter (Leben) und Nautos der Gott der Seefahrer (Wasser).

Auch wenn ein Gott einen bestimmten Aspekt betont, so können doch Wunder aus allen Aspekten von seinen Priestern hervorgebracht werden. Dabei erhalten sie aber, bei den Fremden Aspekten, einen Modifikator von -5.

Priester

Eine besondere Art von Charakteren stellen Priester dar. Wenn Du möchtest, daß Dein Charakter zum Priester wird, musst Du dies in deiner Hintergrundgeschichte ausführlich beschreiben. Außerdem muss sich Dein Charakter dem Willen und den Gesetzen einer Gottheit unterwerfen und nach ihnen leben.

Je nach den Eigenschaften deiner Gottheit, kann Dein Priester schließlich göttlichen Beistand herbeirufen, um in Notlagen ein wenig übernatürliche Hilfe zu erlangen. Regeltechnisch gesehen ist göttlicher Beistand ein Check von

Charisma + Empathie.

Seine Qualität gibt an, in welchem Maß der Gott deines Charakters bereit ist, seine Wünsche zu erfüllen. Als Gegenleistung entzieht die Gottheit deinem Charakter stets Mana in Höhe der Qualität des Checks. Bei einem Krit kostet der Check gar kein Mana - Dein Gott ist dir sehr wohl gesonnen, er hat einen guten Tage und findet seine helle Freude daran, seinem Lieblingsanhänger eine Gefälligkeit zu erweisen. Bei einem Patzer verlierst Du einen Punkt in Wohlgesonnenheit. Wenn keine Punkte mehr übrig sind, dann verliert auch die Spezialfertigkeit "wahrer Glaube" ihre Wirkung.

Im Rollenspiel wird Dein Charakter auf die Knie sinken und ein Gebet sprechen. Vielleicht muss er seinem Gott sogar ein Opfer darbieten oder ein Gelübde ablegen. Besprich das im Einzelnen mit deinem Spielleiter. Es versteht sich von selbst, daß Götter ihren Priestern nur in ihrem Wirkungsbereich effektiv beistehen können. Der Gott des Wassers kann kein Feuer machen und der Diebesgott wird sich nicht unbedingt darum scheren, ob die Wunden deines Priesters geheilt werden. Ein Malus von -5 auf den Wundercheck ist Folge.

Beachte vor allem, daß ein Priester auch Predigten halten muss und von einem missionarischen Drang erfüllt ist. Mach dir detaillierte Gedanken über die Motivationen und die Persönlichkeit deines Priesters und lass Deine Überlegungen ins Rollenspiel einfließen.

Priestercharaktere gewinnen Mana im Gebet. Es gelten die gleichen Regel wie für die Meditation der Magier.

Stoßgebete

Dein Charakter kann in Notsituationen auch göttlichen Beistand herbeiflehen, wenn er kein Priester ist. Jeder

Copyright 97-06, T. Waszmann und A.D. Schlüter, All Rights Reserved,
thyria.com

Gläubige kann zu diesem Zweck einen Check von

Willenskraft + Intuition

wagen.

Wenn Dein Charakter allerdings kein Priester ist, muss er einen Krit. würfeln, damit sein Gott auf ihn aufmerksam wird. Bei einem Patzer kann in diesem Fall auch ein Unheilsbringer auf ihn aufmerksam werden - auch wenn er sonst keinerlei magische Begabung besitzt.

Ob Dein Charakter gläubig ist oder nicht, muss aus seiner Hintergrundgeschichte hervorgehen.

Hat Dein Charakter während einer lebensbedrohlichen Situation in einem Stoßgebet eine Gottheit angerufen, darf er in dieser Situation später keinen Schicksalspunkt mehr einsetzen, um sich aus ihr zu befreien, falls das mit dem Stoßgebet nicht funktioniert. Man kann sein Schicksal nicht zu oft herausfordern ...

Die Farbe der Magie

Das Magiesystem von THYRIA erfordert von Spielleitern und Spielern viel Eigeninitiative und Kreativität. Viele Rollenspiele haben Magiesysteme, in denen es vor Sprüchen, Tabellen und Formeln nur so wimmelt, die dir zu jeder Zeit sagen was Dein Charakter kann und was nicht. Wir denken jedoch, daß Magie ein Abenteuer sein sollte, ein großer unerforschter Bereich, den Sterbliche sowieso nie ganz begreifen, geschweige denn beherrschen können. Magie sollte unzähmbar, aufregend und mysteriös sein - denn nur so lässt sie sich auch atmosphärisch ins Spiel einbringen. Jede Anwendung von Magie sollte ein Abenteuer in sich bilden und nicht zum Nachschlagen in einer Tabelle verkommen.

Deswegen solltest Du die Freiheiten, die dir das Magiesystem lässt, als Chance begreifen, Deine eigene Perspektive zu finden und deiner Kreativität freien Lauf zu lassen - finde selbst heraus, welche Farbe Magie in deiner Spielwelt hat.

ÜBERSICHT: PARANORMALES

1. Es dürfen keine Checks gewürfelt werden, bei denen der Wert einer paranormalen Fertigkeit null ist.

2. Wenn Du beim Anwenden einer Magie- Fertigkeit einen Patzer würfelst, kann ein Unheilsbringer auf dich aufmerksam werden (Schicksalswurf). Diese stehlen Mana und können Psychosen verursachen.

3. Magiern stehen drei Formen von Magie zu: Strahlensprüche, Spruchformeln und Rituale.

Strahlensprüche kosten einen Punkt Mana und können jede Runde eingesetzt werden. Sie verursachen Schaden in Höhe der Qualität des Checks. Bei einem Krit kannst Du den Schaden mit Mana-Punkten um jeweils fünf Schadens-Schritte erhöhen. Bei einem Patzer verbrauchst Du einen Punkt Mana, ohne daß ein Effekt eintritt. Misslungene Checks kosten kein Mana.

Spruchformeln können nur jede zweite Runde eingesetzt werden und kosten Mana in Höhe des Checks. Bei einem Krit kostet die Formel nur einen Punkt Mana. Ein Patzer oder Misserfolg kostet einen Punkt Mana, ohne daß ein Effekt eintritt.

Rituale müssen zuvor aufwändig gelernt werden und benötigen viel Zeit und viel Mana. Bei einem Krit kostet das Ritual nur einen Punkt Mana. Bei einem Patzer verbrauchst Du all Dein Mana, ein Unheilsbringer heftet sich an Deine Seele und es besteht die Gefahr, daß ein Dämon auf dich aufmerksam wird. Bei einem Misserfolg verlierst Du Dein Mana, ohne daß ein Effekt eintritt.

4. Als Spielleiter kannst Du entscheiden, ob dem Ziel einer paranormalen Eigenschaft ein Widerstandswurf zusteht oder nicht. Ein Widerstandswurf ist immer ein vergleichender Check.

5. Priester können Wunder durch die Kraft ihres Gottes wirken. Das Wunder muss in den Bereich des Gottes fallen. Es muss dir ein Check von Charisma + Intuition gelingen. Beim Misslingen geschieht nichts, bei einem Patzer kann ein Sphären-Parasit auf dich aufmerksam werden. Ist der Check ein Krit, musst Du kein Mana bezahlen, ansonsten kostet ein Wunder stets Mana in Höhe der Qualität des Checks. Die Qualität gibt auch Auskunft darüber, in welchem Maße die Gottheit gewillt ist, deinem Gebet nachzukommen.

6. Jeder gläubige Charakter kann göttlichen Beistand in einem Stoßgebet erflehen. Dazu wird ein Check von Charisma + Intuition gewürfelt. Nur bei einem Krit wird das Stoßgebet erhört. Bei einem Patzer kann ein Sphären-Parasit auf dich aufmerksam werden.

COPYRIGHT 97-06, T. WASZMANN UND A.D. SCHLÜTER, ALL RIGHTS RESERVED,
thyria.com

Sozialer Status und Ansehen

Auf Yarthe ist es wichtig, von welchem Stand man ist.

Je nach Land und Sitte hängt der soziale Status mehr oder weniger von der Familiengeschichte, den Besitztümern, oder den persönlichen Leistungen ab.

Sozialer Status ist eine besondere Eigenschaft, die mit den Bonus-Punkten bei der Charaktererschaffung gekauft wird.

Ein Bonuspunkt bringt einen Punkt Sozialstatus.

Je höher dieser ist, desto leichter kann man Einlaß in exklusive Häuser erlangen, oder bei seinem Händler "anschreiben" lassen.

Und letztendlich werden Personen mit hohem Sozialstatus von denen mit einem niedrigen respektvoller behandelt.

Auf Yarthe gibt man noch sehr viel auf das Familienansehen und die "hohe" Geburt des Einzelnen.

Genauso wichtig ist aber auch ein dementsprechendes Verhalten.

****ANMERKUNG: Mit sozialem Status ist das Ansehen einer Person in der gesamten Gesellschaft gemeint, nicht sein Ansehen in einer Gruppe oder Subkultur. Ein Bettler mit Status 0 kann durchaus der angesehenste Bettler der Bettlergilde sein.****

Willst Du als Spieler also mit dem Sozialstatus deines Charakters etwas entsprechendes bewirken, wie z.B. beim Händler anschreiben lassen, so checkst Du auf

Sozialstatus und Überzeugen.

Nach der Menge der Erfolge kann der Spielleiter dann bestimmen ob Dein Held einen Rabatt erhält, oder die Ware gar "Es ist uns eine Ehre..." umsonst überlassen bekommt.

Auch das man Dich vor einer Gerichtsverhandlung auf freien Fuß setzt, auf Ehrenwort oder gegen Kaution, ist sehr stark von deinem Ansehen abhängig.

Viele Dinge, wie zum Beispiel Einladungen zu Festivitäten, erhält man nur, wenn der Status entsprechend hoch ist.

Nun aber eine Liste, die Dir helfen soll zu verstehen, was mit sozialem Status gemeint ist:

Höchstes Ansehen (5)

In Tyree, den Unabhängigen Fürstentümern oder Cramm wärst Du der geliebte Bruder des Kaisers, Fürsten oder der Königin, oder einer der wichtigsten Berater. Verärgere ihn oder sie besser nicht!

In der TIA wärst Du einer der ganz großen InDustriemogule oder gar ein Inselgouverneur. Dein Volk, Deine Arbeiter sind sehr wichtig für dich, verärgere sie nicht!

In der Republik Verania einer der Arbeiter, Bauern oder Soldatenführer, die im Rat der Freiheit sitzen. Das Volk hat dich in den Rat gewählt, es kann dich auch zum Fallbeil bringen.

Sehr gutes Ansehen (4)

In Tyree, den Unabhängigen Fürstentümern oder Cramm wärst Du mit diesem Wert sicherlich ein Mann des Adels.

Perfekte Etikette und gute Umgangsformen sind genauso selbstverständlich wie tadellose Kleidung.

In der TIA wärst Du einer der bekannteren Ingenieure, Doktoren oder Militärs. Dein e Leistung in dem entsprechenden Gebiet zählt. In der Republik Verania einer der mittleren Funktionäre, vom Rat erwählt die Entscheidungen des Volkes zu organisieren und auszuführen. Der Rat kann sehr ungehalten sein, wenn man dies nicht tut.

Mittleres Ansehen (2-3)

Jeder Bürger, egal wo, besitzt normalerweise so einen Wert.

In Tyree wäre man vermutlich ein Krieger eines Lehensfürsten oder ein Verwaltungsbeamter des Kaisers.

In Cramm oder den Fürstentümern einfach aus dem besseren Bürgertum.

In der TIA ein geschulter Arbeiter und Stütze seines Betriebes, ein angesehener Dienstleister oder ein guter Soldat.

In Verania schließlich wäre man ein Bauer, Arbeiter oder Soldat, der "die Dinge in die Hand genommen hat" und daher politisch sehr aktiv ist.

Niedriges Ansehen(1)

in Tyree hält die breite, arme (Land)Bevölkerung meist diesen Wert inne. Man sollte besser seinem Herren gefallen und tun was er sagt.

In Cramm, in der TIA oder den Fürstentümern, wer ein Bauer oder ungelernter Arbeiter ist, ist mit diesem Wert behaftet.

kein Ansehen (0)

Abschaum, Verbrecher, Unreine....

Veränderungen von Status

Was würde Dein Ansehen verringern oder steigern ?

Erst einmal verlierst Du Ansehen, wenn Du etwas unstandesgemäßes tust.

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

Ist Dein Charakter ein Adeliger in den Unabhängigen Fürstentümern, wird man ihn selten bei einer Prügelei mit Bauernpack im Schweinestall erleben. Die Leute würden sich den Mund zerreißen.

In der Liste der einzelnen Stufen zum Ansehen sind bereits generelle Richtlinien genannt worden.

In Tyree, den Unabhänigen Fürstentümern oder Cramm würde es Dir auf Dauer sicherlich schaden, zu viel (intimen) Umgang mit den niederen Ständen zu pflegen.

Zu viel "anschreiben" zu lassen würde genauso schaden, wie ständig zu versuchen, über seinen Status Vergünstigungen herauszuschlagen.

In der TIA wäre dies ganz ähnlich, nur das hier die Behandlung, die Du jemand Untergebenen zuteil werden läßt, eine viel größere Rolle spielt. Man ist gut zueinander, egal wer den höheren Stand genießt.

Schließlich saßen damals, bei der grünDung der Insel Allianz, alle in einem Boot. Dieses Siedlergefühl nimmt man auch heute noch sehr ernst.

In der Republik Verania sind alle gleich. Also sollte man nicht zu oft öffentlich damit angeben, daß man besser ist als der Rest, nur weil man Parteifunktionär im Zentralrat ist...

Um Ansehen zu gewinnen, hilft es auch, wenn man stets korrekt, tugendhaft und bekannt für seine Ehre ist. Als Untergebener schließlich hilft es, immer einen guten Dienst zu verrichten und das Wohl seines Herren zu schützen, um gut angesehen zu sein.

Benutzung von Status

Treibt es nicht zu bunt! Das Ansehen steigt und fällt nicht mit jeder kleinen Tat.

Der Spielleiter sollte erst nach wiederholten Missetaten oder Glanzleistungen dem Spieler nahe legen den Wert um einen Punkt herauf oder herunter zu setzen.

Über das normale LIQUID Steigerungssystem kann Sozialer Status nicht verändert werden. Man kauft seinen Status der Charakterbeschreibung entsprechend, bei der Erschaffung ein, und verändert werden kann er nur noch durch die Begebenheiten und Aktionen während der Spielrunden.

ÜBERSICHT STATUS:

1. Jeder Held besitzt ein Ansehen in der Gesellschaft. Dieses wird mit einem Wert von 1-5 definiert.

2. der Sozialstatus wird im Spiel genutzt um das Verhalten von NSCs gegenüber dem Helden zu beeinflussen.

3. Sozialstatus steht und fällt mit dem korrekten Verhalten des Helden.

COPYRIGHT 97-06, T. WASZMANN UND A.D. SCHLÜTER, ALL RIGHTS RESERVED,
thyria.com

Wilde Erfindungen

Mit den Erfinderfertigkeiten, welche Du, genauso wie Magierfertigkeiten, Sozialstatus und anderes, über die Bonuspunkte bezahlst, kannst Du dir wilde Maschinen und Konstruktionen ausdenken, die das Leben auf Yarthe revolutionieren.

Ganz in der Tradition des "Steampunks" kann das alles von Metallgewebe, über einen kanonenbewaffneten Tripod bis hin zum radiumgetriebenen Unterseeboot sein.

Angemerkt sei aber noch einmal, daß den Wissenschaftlern auf Yarthe jegliches Wissen, um Elektrizität nutzbar zu machen, abgeht!

Außerdem sind verrückte Wissenschaftler sehr selten. Und das ihre Erfindungen auch funktionieren ist noch viel seltener!

Man wird also nicht in jeder Stadt des Kontinents den patentierten Uhrwerkdiener und die Ätherreisekanone finden.

Um Erfinder werden zu können, muß der Held die Eigenschaft "Erfindergeist" besitzen.

Forschungsgebiete

Dein Charakter braucht die Erfinderfertigkeiten, um wilde Maschinerien zu entwickeln.

Diese kann er über Bonuspunkte erwerben, wenn er sich die Eigenschaft Erfindergeist gekauft hat.

Hierbei spezialisieren sich die meisten Wissenschaftler auf ein oder zwei der folgenden Fachgebiete:

(mit typischen Steampunk-Beispielen und deren Checkwert)

Biochemie

Schlafgas (5), Wahrheitsdroge (6), Astronautennahrung (6), Stärkeelexier (4) und vieles mehr

Energieerzeugung

Eine bessere Dampfmaschine (6), eine Gasturbine (6), ein Hitzestrahl (7) oder vielleicht sogar der Radiumantrieb (9) ?

Metallurgie und Geologie

Alles vom gewobenen Stahl (4), über einen Mineralsucher (4) bis zu transparentem Aluminium (6) oder einer Erdbebenmaschine (9)

Optik

Entfernungsmesser(4), Panzerglas (7), Lichtbündelheliograph (8) und Lichtbündelkanone (9)

Transport

Taucheranzug (4), Tripod (6), Bohrfahrzeug (8) und Helikopter (9) gehören sicherlich zu den begehrenswerten Kreationen.

Uhrwerke und Feinmechanik: Alarmchronograph (3), Gyroskop (4), Lenktorpedo (5), Mechanischer Mann (9)

Verbrennung

Eine verbesserte Stirlingmaschine für Flugzeuge (4), stärkeres Dynamit (5) oder auch griechisches (tyrianisches) Feuer (6)

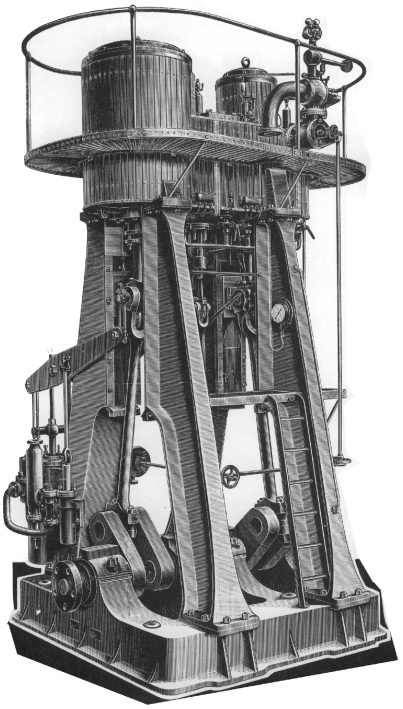
Wie bekomme ich eine Erfindung zustande ?

Rede mit dem Spielleiter, was Du gerne erfinden würdest. Ist die Erfindung nicht in den Beispielen enthalten, so wird er dir die Schwierigkeit der entsprechenden Erfindung mitteilen.

Nachdem die Schwierigkeit festliegt, wird der Spieleiter weiterhin definieren, was für Opfer Dein Erfindercharakter bringen muß, um die Erfindung zu erhalten.

Dies kann Geld oder eine andere Ressource sein. Die Kosten werden dabei für jeden Wurf bezahlt.

Um nun eine Erfindung aus dem entsprechenden Bereich zu bauen bedarf es 3 Checks. Jeder Check, ob gelungen



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

oder nicht, verbraucht einen Monat Zeit für jeweils zwei Schwierigkeitsstufen der Erfindung (aufrunden).

Was bei den einzelnen Checks passiert sei nun erläutert:

1.Der Projektcheck:

Hier muß Dir die Eingebung kommen, was Du entwerfen willst. Du sitzt in deinem Labor und es werden Pläne gemacht. Hierfür machst Du einen Check auf

Intelligenz und Kreativität.

· Ist Dein Check gelungen, kannst Du zur Ausführungsphase schreiten.

· Ist Dein Check mißglückt, kannst Du es nach der entsprechenden Zeit erneut versuchen, ggf. gibt der Spieleiter einen Modifikator für den zweiten Versuch.

· Ist es ein Krit, ist der Entwurf geradezu genial. Du benötigst für die Ausführung 3 Erfolge weniger.

· Ist es ein Patzer, so kommt Dir keine Idee zu dem Thema, Du darfst für ein Jahr nicht weiter an dieser Idee (Erfindung) arbeiten.

2.Der Ausführungscheck:

Deine Erfindung entsteht jetzt in der realen Welt. Wochenlang wird gebaut und gebastelt. Dann steht die Erfindung hoffentlich vor Dir. Mache hierfür einen Check auf

Intelligenz und die entsprechende Erfinderfertigkeit.

·Ist Dein Check gelungen, so wartet die fertige Erfindung auf ihren Feldtest.

· Ist Dein Check mißglückt, kannst Du es nach einer vom Spieleiter vorgegebenen Zeit erneut versuchen.

· Ist es ein Krit, so ist die Ausführung derart gelungen, das die Erfindung vermutlich gut funktionieren wird. Du benötigst für den Feldtest 3 Erfolge weniger.

· Ist es ein Patzer, so fliegt Dir das Ding vermutlich um die Ohren, Du darfst für ein Jahr nicht weiter an der Erfindung arbeiten. Schade! Was das Unheil mit deiner Werkstatt anrichtet, klärt der Spielleiter.

3.Der Feldtestcheck:

Deine Erfindung ist bereit für den großen Tag des ersten Probeeinsatzes. Mache nun den dritten Check auf

Willenskraft und Überleben.

· Ist Dein Check gelungen, so wartet die fertige Erfindung auf ihren ersten richtigen Einsatz. Heureka! Schreib Dir die Erfindung als funktionierendes Gerät ins Inventar!

· Ist Dein Check mißglückt, kannst Du es nach einer, vom Spieleiter definierten, Zeit erneut versuchen. Schade!

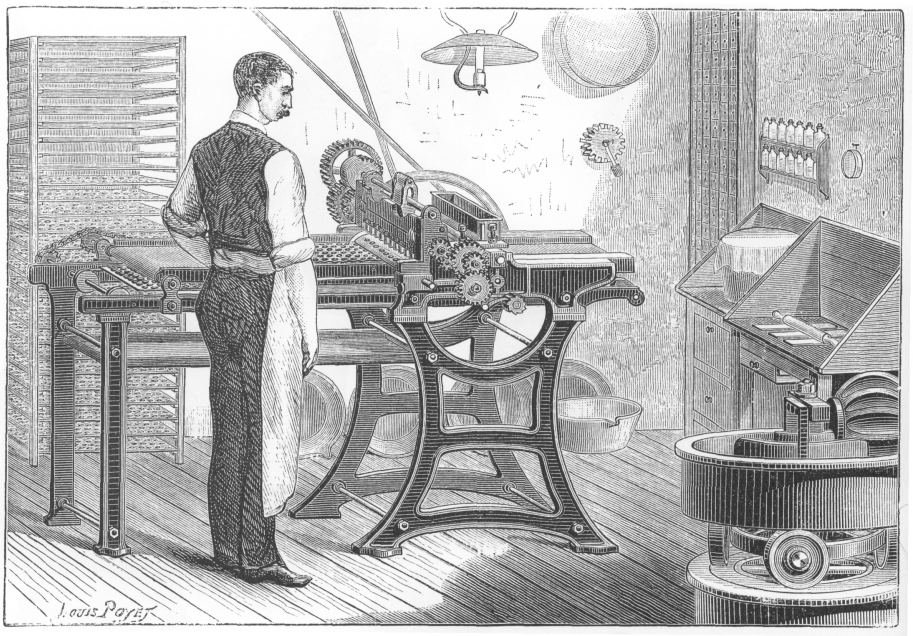
· Ist es ein Krit, so ist die Ausführung derart gelungen, das die Erfindung viel besser läuft als gedacht. Der Spielleiter wird sich dazu sicherlich gerne etwas einfallen lassen. Heureka!

· Ist es ein Patzer, so fliegt dir das Ding vermutlich um die Ohren, Du darfst für ein Jahr nicht weiter an der Erfindung arbeiten. Schade ! Was das Unheil mit deiner Werkstatt anrichtet, klärt der Spielleiter.

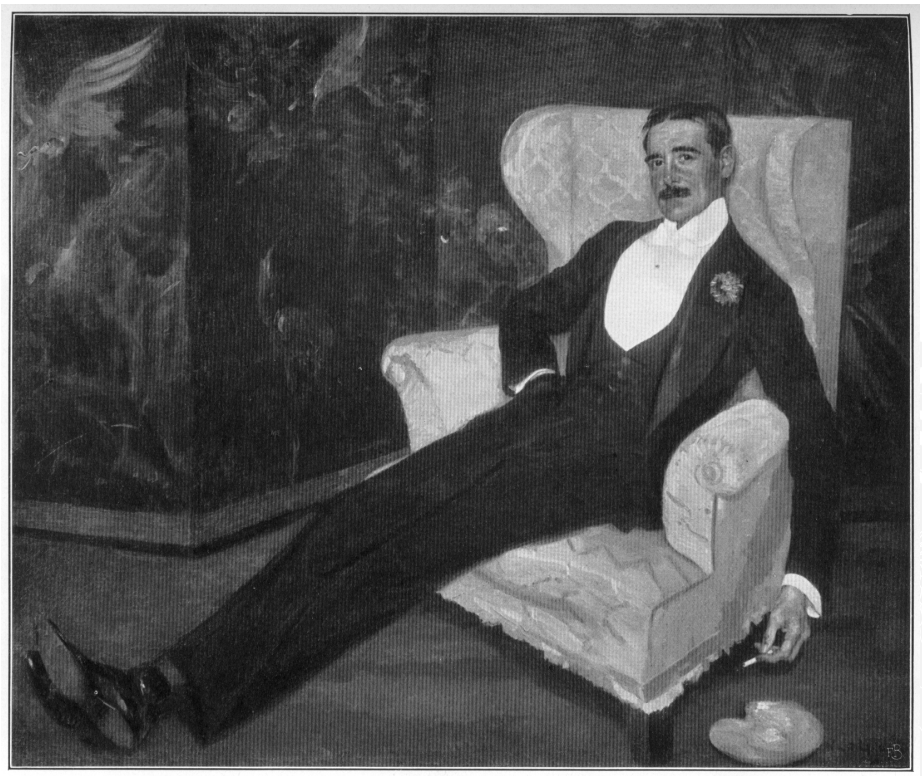
ÜBERSICHT Wilde Erfindungen

1. Mit Hilfe der Erfinderfertigkeiten kann ein Charakter bestimmte Gegenstände konstruieren die weit über das sonst technisch übliche hinausgehen. >>

2. Um eine Erfindung von der Idee zum Erfolg zu führen muß der Held mehrere Prüfungen bestehen die viele Monate dauern können.



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



Spezielle Eigenschaften & Fertigkeiten für Thyria

Hier gibt es noch zusätzliche Fertigkeiten, auf die man aber normalerweise nicht Checken muß.

Sie sind einfach da. Wir nennen sie Vor- und Nachteile. Sie kommen in die letzte Zeile der Fertigkeiten auf der Rückseite des Heldenblattes.

Einige dieser Eigenschaften sind nötig, um Magier, Priester oder Erfinder werden zu können!

Vorteile bezahlt man mit den Bonuspunkten und für Nachteile erhält man Bonuspunkte!

Schau Dir auf jeden Fall auch das Heldenerschaffungsbuch an.

Barbar (4), Nachteil,

Du kommst aus einem sehr zurückgebliebenen Gebiet von Yarthe. Die meisten technologischen Erfindungen sind Dir fremd. Du kannst sie nicht anwenden und hast Ehrfurcht oder Abscheu vor ihnen.

Tugendhaft (6), Nachteil,

Ein sehr schwer zu spielender Nachteil. Dein Charakter hält sich an den strengen moralischen Kodex der Dreieinigkeit Tugend, Ehre und Wahrheit. Weicht er von diesem Kodex ab, so plagt ihn sein schlechtes Gewissen. Er bekommt Alpträume und fühlt sich schlecht. Dein Charakter bekommt ein -1 auf alle Checks, bis er die Misere, die er erzeugt hat, nach seiner Meinung (Spielleiterveto möglich!) in Ordnung gebracht hat.

Bastler (4), Vorteil,

Verrückte und spontane Erfindungen sind genau Dein Ding. Als eine Art frühem McGuyver kommen Dir Ideen schnell und besonders in Krisensituationen. Ein paar Fässer und eine altes Rohr baust Du genauso schnell zu einem Tauchboot um, wie Du den Antrieb des Luftschiffs mit deinem Patenttaschenmessern und ein paar Zigarren auf Vordermann gebracht hast. Wenn Du diesen Vorteil für deinen Charakter gewählt hast, kannst Du dem Spielleiter sagen, welche Verrücktheit dir gerade eingefallen ist. Ein bestandener Check auf

Intelligenz + Kreativität

bringt eine wilde Lösung des Problems hervor.

Die dann mit einem Check auf

Willenskraft + Basteln

umgesetzt wird.

Allerdings sind diese Lösungen meist sehr wackelig und nur von provisorischer Qualität.

Du darfst die Erfinderfertigkeit:

Basteln erwerben, die Du bei der Heldenerschaffung aus Bonuspunkten bezahlen mußt.

Erfindergeist(10) Vorteil,

Im Gegensatz zu den Ergebnissen des Bastlers sind Deine Erfindungen von Dauer. Du sitzt Tage, Monate und manchmal auch Jahre an einem Novum deines Fachgebietes.

Was dabei herauskommt, kann alles von einer verbesserten Differenzmaschine, bis hin zum Superstädteverbrennungslichtumlenker sein.

Oder auch nur ein patentierter Eierkocher.

Du darfst alle Erfinderfertigkeiten erwerben und gemäß den Regeln einsetzen.

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

Auch die Bastlerfertigkeit.

Wahrer Glaube (10) Vorteil,

Im Gegensatz zu dem Glauben vieler anderer Menschen ist der deinige wahrhaftig unerschütterlich.

Ein solcher Mensch wird von seinem Pantheon gehütet.

Kleriker brauchen diese Fertigkeit, um göttliche Wunder zu wirken.

Sie machen dann einen Check

Willenskraft+Intuition

(gemäß dem Kapitel 5. Magie und Übernatürliches)

Andere Charakter können mit einem bestandenen Check von Willenskraft allein versuchen die Hilfe ihres Gottes zu erreichen.

Für den wahren Glauben muß man sich entscheiden, ob man ein Vertreter des Einen, oder ein Bewahrer des alten Glauben an die Schmiedeesse des Lebens wird. Als Gläubiger der Esse erwählt man zusätzlich einen der heiligen Aspekte der Esse: Esse, Hammer und Amboss sind dabei am verbreitesten. Balg, Becken und Zange weniger. Der Versuch ein Wunder zu wirken, kostet ebenfalls Manapunkte. Siehe dazu das Kapitel 5. Magie.

Magiebegabt (5) Vorteil,

Du siehst den Fluß der Energien. Du darfst Magiefertigkeiten erwerben.

Dafür mußt Du aber entscheiden, ob Du die Schule der Welt oder des Seins erlernen möchtest.

Denk daran als Magier erhältst Du einen Grundsozialstatus von 3.

Magier beider Schulen (10) Vorteil,

Ganz selten gibt es Magier die sich nicht auf eine der großen beiden Magieschulen beschränkt haben. Deren Ausbildung ist zwar umfassender aber viel weniger genau. Als Magier beider Schulen bist Du erst einmal ein wenig suspekter als andere Magier und erhältst daher einen Sozialstatus von 2.

Du darfst dafür aber alle Magierfertigkeiten erwerben.

Atheist (2), Vorteil,

Was sind schon die Götter ? Gibt es sie überhaupt ? Na gut, dort schwebt einer von ihnen. Das ist sicherlich nur eine Illusion.

Dieser Vorteil läßt dich bei einem erfolgreichen Check von

Willenskraft alleine

die Wirkung eines Wunders ignorieren. Ob Du das willst oder nicht.

Faidin (10), Vorteil

Dein Charakter ist ein Faidin. Über 2 Meter groß, schlank, mit riesigen Augen und einer Haut, die von durchsichtigen Schuppen bedeckt wird.

Die Faidin werden alt, über 1000 Jahre. Und die Faidin sind automatisch alle Magier beider Schulen.

Dein Charakter kann als Quelle seiner Sprüche allerdings nur unberührte Natur oder von Faidin Erzeugtes benutzen. Der Nachteil "Barbar" ist hier bereits mit eingerechnet. Du kannst ihn also nicht mehr wählen.

Mystisches Wesen (5 Punkte), Vorteil

Dein Charakter ist ein Kobold, ein Feenwesen, ein Dunkelwolf oder dergleichen. Er besitzt alle Vor und Nachteil dieser Wesen. Zudem ist er ein begrenzter Magier der eine oder zwei einzelne Magiefertigkeiten mit 3 Punkten beherrscht.

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

Erfahrung

Mit der Zeit sammeln die Charaktere Erfahrungen, was sich auch in ihren Fertigkeitswerten niederschlägt: Sie werden besser, je länger sie gespielt werden. Nach einem Abenteuer (Du entscheidest als Spielleiter im Zweifelsfall, wann ein Abenteuer vorbei ist), erhalten die Charaktere der Spieler Erfahrungspunkte, die sie dazu benutzen können, ihre Fertigkeiten und auch ihre Attribute zu steigern. Erfahrungspunkte können gegen Erfahrungswürfe eingelöst werden.

Ein Erfahrungswurf ist ein Wurf mit dem W10, bei dem Du versuchst, höher als Deine Fertigkeit oder Dein Attribut zu würfeln. Gelingt der Erfahrungswurf, darfst Du die Fertigkeit oder das Attribut um einen Punkt steigern.

Um einen Erfahrungswurf für eine Fertigkeit zu machen, musst Du einen Erfahrungspunkt ausgeben. Damit Du einen Erfahrungswurf für ein Attribut machen darfst, musst Du fünf Erfahrungspunkte ausgeben.

Nehmen wir an, Du möchtest die Fertigkeit Nahkampf deines Charakters verbessern. Zurzeit beträgt ihr Wert vier. Du streichst dir einen Erfahrungspunkt vom Charakterblatt ab und würfelst mit einem W10. Ist das Ergebnis größer als vier - also fünf oder mehr - ist der Erfahrungswurf gelungen. Du erhöhst die Fertigkeit von vier auf fünf. Beim nächsten Erfahrungswurf müsstest Du also sechs oder höher würfeln. Du darfst pro Abenteuer jedoch jede Fertigkeit und jedes Attribut nur um einen Punkt steigern. Misslingt der Erfahrungswurf, ist der Erfahrungspunkt trotzdem verloren. Dein Charakter hat aus seinen Erfahrungen nichts gelernt, weil er keine Zeit zum Nachdenken, Lernen oder Üben hatte, oder weil er das Gelernte bereits kannte - sowas kommt vor.

Das Steigern der Attribute und Fertigkeiten deines Charakters durch Erfahrung geschieht nicht im luftleeren Raum. Es muss stets eine Erklärung dafür geben, warum Dein Charakter einen bestimmten Wert steigert. In der Regel geschieht dies durch körperliches Training, durch das Lernen bei einem Mentor oder Lehrer, durch intensives Studium usw. Denk dir eine effektvolle und interessante Geschichte aus, warum Du auf ein Attribut oder eine Fertigkeit einen Erfahrungswurf machst. Im Zweifelsfall kannst Du natürlich den Erfahrungszuwachs damit begründen, daß Dein Charakter im Spiel eine Fertigkeit oder ein Attribut besonders oft angewendet hat. Der Ausgang dieser Geschichte wird mit dem Erfahrungswurf bestimmt.

Spezialisierung durch Erfahrung

Im Laufe seines Abenteurerlebens kann Dein Charakter natürlich auch verschiedene Fertigkeiten spezialisieren, indem er trainiert oder studiert. Wie auch zum Steigern einer Fertigkeit gibst Du einen Erfahrungspunkt aus, um einen Erfahrungswurf auf eine Fertigkeit machen zu dürfen. Du erklärst allerdings, daß Du die Fertigkeit nicht anheben, sondern spezialisieren möchtest und besprichst vor allem mit deinem Spielleiter und dem Rest der Runde, welcher Art diese Spezialisierung sein soll. Gelingt der Erfahrungswurf, konnte Dein Charakter die Spezialisierung erwerben. Eine Spezialisierung, als Beispiel: Klettern bei Akrobatik, oder Revolver bei Fernkampf, gibt bei einem Check auf die Spezialisierung einen automatischen Erfolg von 1! Das heißt nicht, daß Du auf die Spezialisierung nicht mehr würfeln kannst. Du mußt nur nicht!

Das Verteilen von Erfahrungspunkten

Es gehört zu den schwierigsten Aufgaben eines Spielleiters, am Ende eines Abenteuers Erfahrungspunkte zu verteilen. Einerseits sollen die Erfahrungspunkte den Erlebnissen der Spielercharaktere Ausdruck verleihen. Sie stellen das Maß neu erlernter Informationen und Erfahrungen dar, die sich auf die Persönlichkeit und die Fähigkeiten der Charaktere auswirken kann. Andererseits sind sie aber auch eine Form von Belohnung für die Spieler. Wenn Du als Spielleiter von deinen Spielern während des Abenteuers positiv überrascht und unterhalten wurdest, kannst Du dies honorieren, indem Du den Spielern für ihre Mühen mehr Erfahrungspunkte für ihre Charaktere gibst.

Auf der anderen Seite bestrafst Du sie dann natürlich, wenn Du ihnen mal etwas weniger Erfahrungspunkte gibst, falls ein Abend nicht so gelungen ist. Dann musst Du aber entscheiden können, ob dies an Dir oder an den Spielern lag. Hatten sie überhaupt die Möglichkeit, sich zu profilieren - oder musst Du vielleicht erkennen, daß das Abenteuer nicht so verlief, wie Du es Dir vorher gedacht hast? Oft kann es vorteilhaft sein, mit dem Verteilen der Erfahrungspunkte zu warten. Manche Spielleiter teilen ihre Spieler gerne direkt nach dem Abenteuer mit, wie viele Erfahrungspunkte die Spieler erhalten, andere warten ein paar Stunden oder Tage oder bis zum nächsten Treffen, um ein wenig Abstand zu gewinnen und sich intensiv Gedanken über den Verlauf des Abenteuers und die Leistungen der Spieler zu machen. Experimentiere ein wenig und finde mit der Zeit deinen eigenen Weg.

Wenn Du an einem Abend besonders wenig Erfahrungspunkte verteilst musst Du deinen Spielern vor allem erklären, warum Du mit ihnen unzufrieden warst. Es ist tödlich für den Spielspaß einer Rollenspielrunde, wenn die Spieler ohne jede Erklärung wenig Punkte erhalten. Genauso schlecht ist es auch, die Spieler stets unbegründet mit zu vielen Erfahrungspunkten zu versorgen. Bedenke, daß Erfahrungspunkte nicht nur ein Weg sind, um deiner Spielrunde subtil zu verstehen zu geben, wo sie ihr Spiel deiner Meinung nach verbessern können. Sie stellen auch einen erheblichen Teil des Spielspaß dar.

Prinzipiell sollten die Spieler deswegen mit mindestens je einem Erfahrungspunkt pro Charakter pro Abenteuer belohnt werden. Dies stellt das Mindestmaß an Erfahrung dar, daß ihre Charaktere gewonnen haben, indem sie sich neuen Herausforderungen stellten, Neues erlebten, ihre Fertigkeiten und ihr Wissen anwenden konnten und ihr Leben riskierten.

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

Sollte das Abenteuer besonders aufreibend gewesen sein, mussten die Spieler oft das Leben ihrer Charaktere riskieren oder sollten sogar einige ihrer Gefährten im Verlauf des Abenteuers gestorben sein, kannst Du noch einen weiteren Erfahrungspunkt verteilen. Sie mussten dem Tod ins Auge blicken - und das lässt jeden von uns mit der Zeit reifen.

Einen weiteren Erfahrungspunkt solltest Du für gutes, heroisches Rollenspiel reservieren. Wenn die Spieler also nicht zögerlich am Leben ihrer Charaktere kleben, sondern alles in die Waagschale geworfen haben, um ihre Gefährten und die Welt zu retten, wenn es viele amüsante Szenen gab, die Spieler ihre Charaktere konsequent und unterhaltsam spielten, dann sollte das mit einem zusätzlichen Erfahrungspunkt honoriert werden. Sei nicht zu großzügig und nicht zu streng mit diesem Punkt, damit Deine Spieler einen Ansporn behalten, am Ball zu bleiben. Sie sollten nicht nach jedem Abenteuer einen Erfahrungspunkt für gutes Spiel bekommen, sollten aber andererseits auch nicht zu lange darauf warten müssen. Es ist vor allem sehr wichtig, daß Du mit deinen Spielern die Maßstäbe für gutes Rollenspiel besprichst. Was verstehst Du darunter, wie können sie deinen Ansprüchen genügen? Hier kann sich herausstellen, daß Deine Spieler und Du ganz verschiedene Vorstellungen von gutem Rollenspiel haben. Versucht in so einem Fall einen Kompromiss zu finden. Besprich das aber vor dem Spiel, damit es hinterher keine Enttäuschungen gibt.

In ganz seltenen Fällen kannst Du einen vierten Erfahrungspunkt verteilen. Immer dann, wenn das Abenteuer eine wirklich schicksalhafte Bedeutung für Yarthe besaß, wenn es darum ging, die Welt von einem großen Übel zu befreien, vor dem Joch eines großen Bösewichts zu retten und die Leben vieler Unschuldiger zu wahren, dann sollte dies einen weiteren Erfahrungspunkt wert sein. Mach mit ihm deutlich, daß dieses Abenteuer etwas Großes war.

Es sollte in der Regel selten mehr als drei Erfahrungspunkte für ein Abenteuer geben, sehr selten vier. Ein oder zwei Erfahrungspunkte stellen eher die Regel dar.

ÜBERSICHT: ERFAHRUNG

1. Am Ende eines Abenteuers verteilst Du als Spielleiter in der Regel ein bis vier Erfahrungspunkte.

2. Für einen Erfahrungspunkt kannst Du als Spieler einen Erfahrungswurf auf eine Fertigkeit deines Charakters machen.

3. Für einen Erfahrungspunkt kannst Du einen erfahrungswurf machen um Dich auf bei einer Fertigkeit zu spezialisieren.

4. Für fünf Erfahrungspunkte kannst Du einen Erfahrungswurf auf ein Attribut deines Charakters machen.

5. Ein Erfahrungswurf ist ein Wurf mit dem W10, bei dem Du versuchst, deinen aktuellen Wert in einer Fertigkeit oder in einem Attribut zu übertreffen. Er gelingt also, wenn die Augenzahl des W10 größer als der aktuelle Wert ist.

6. Gelingt der Erfahrungswurf, darfst Du die Fertigkeit oder das Attribut deines Charakters um einen Punkt erhöhen. Misslingt er, darfst Du den Wert nicht erhöhen. Der Erfahrungspunkt geht dir aber trotzdem verloren.

7. Du kannst Erfahrungspunkte aufheben solange Du willst.

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

Inhalt

5 Einleitung

5 Die Regeln GANZ KURZ

5 Checks

5 Wie man TSF am Besten spielt

5 Grundregeln

7 Dein Held

7 Der Held im Detail

7 Attribute und Fertigkeiten

7 Mana und Schicksalspunkte

7 schnelle Charaktererschaffung

9 Das Spielsystem

9 Würfel und Würfe

9 Der Check

9 SCHICKSALSWURF !

9 Der vegleichende Check

10 Modifikatoren

10 Der zweite Versuch

10 Mehrere Aktionen pro Runde

10 Würfe wiederholen

10 typische Checks

10 Beobachten

10 Beschatten

10 Bewegung (Gehen, Laufen, Sprinten)

11 Bibliotheksbenutzung

11 Bluffen

11 Entertainment

11 Erste Hilfe

11 Explosionen

11 Ertrinken

11 Fallen

11 Gewichtheben

11 Glücksspiel

12 Handeln

12 Hypnotisieren

12 Klettern

12 Lauschen

12 Meditieren

12 Reaktion

12 Reden

12 Reiten

13 Reparieren

13 Schätzen

13 Schleichen

13 Schlösser öffnen

13 Schnellreden

13 Schwimmen

14 Springen

14 Spuren lesen

14 Suchen

14 Taschendiebstahl

14 Verbergen

14 Verführen

14 Verhören

14 Verstecken

14 Werfen

14 Von Spielleiter zu Spielleiter

14 Was bedeutet Deine Chance?

15 ÜBERSICHT: Deine CHANCE IN WORTEN

17 Kampf

17 Initiative

17 Angriff

17 Kann Dein Charakter angreifen?

17 Der Check zum Angriff

17 ÜBERSICHT: Checks zum Angreifen

17 Gezieltes Angreifen

17 Anvisieren

17 Krits beim Angriff

18 Patzer beim Angriff

18

18 ÜBERSICHT: ANGRIFF

18 Verteidigung

18 Schaden und Trefferpunkte

19 Trefferpunkte Haben&Heilen

19 Trefferpunkte und Erste Hilfe

19 Manapunkte im Kampf und auch sonst

19 Schadenstabellen & Beschreibungen

20 SCHADEN UND TREFFERZONEN BEI HUMANOIDEN

20 SCHADEN

20 Spezielle Angriffe

20 Schaden an Gegenständen

20 Feuer

20 Direkter Schaden

20 Umgebungsschaden

20 Feuer fangen

21 Rüstung und Feuer

21 Rüstungen

21 Nachteile von Rüstung

21 ÜBERSICHT: KAMPF

23 Magie& Wunder

23 Wie Magie AUF YARTHE funktioniert

23 Aber zurück zum Anzapfen

23 Anzapfen von Mana

24 Magie-Fertigkeiten

24 SCHULE DER ELEMENTE

24 Beispiele für Feuer

24 Beispiele für Wasser

24 Beispiele für Luft:

24 Beispiele für Erde:

24 Von Spielleiter zu Spielleiter

24 SCHULE DES SEINS

25 Geist

25 Beispiele

25 Korrespondenz

25 Beispiele

25 Leben

26 Beispiele

26 Zeit

26 Beispiele

26 Paranormale Fertigkeitswerte von Null

26 Anwendung von Magie im Spiel

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

26 Regeln der Magier
26 Übersicht Quellengröße:
26 Übersicht Quellenart
27 Anmerkung am Rande
28 ÜBERSICHT: MAGIE
28 Mana für Nichtmagier
28 Formen von Magie
28 Strahlensprüche
29 Spruchformeln
29 Übersicht: Spruchformeln
29 Rituale
30 Komplikationen beim Anwenden paranormaler Fertigkeiten
30 Informationen über das Ziel
31 Größe und Masse des Ziels
31 Vertrautheit der Umgebung
31 Entfernungen im Raum-Zeit-Kontinuum
31 Von Spielleiter zu Spielleiter: Widerstandswurf oder nicht?
31 Gefahren paranormaler Fähigkeiten
31 Unheilsbringer
32 Von Spielleiter zu Spielleiter: Psychosen
33 Der Zauber des WUNDERS
33 Gottheiten auf Yarthe
33 Priester
33 Stoßgebete
34 Die Farbe der Magie
34 **ÜBERSICHT: PARANORMALES**
35 SOZIALER STATUS UND ANSEHEN
35 Höchstes Ansehen (5)
35 Sehr gutes Ansehen (4)
35 Mittleres Ansehen (2-3)
35 Niedriges Ansehen(1)
35 kein Ansehen (0)
35 Veränderungen von Status
36 Benutzung von Status
37 WILDE ERFINDUNGEN
37 Forschungsgebiete
37 Biochemie
37 Energieerzeugung
37 Metallurgie und Geologie
37 Optik
37 Transport
37 Verbrennung
37 Wie bekomme ich eine Erfindung zustande ?
38 1.Der Projektcheck:
38 2.Der Ausführungscheck:
38 3.Der Feldtestcheck:
38 ÜBERSICHT Wilde Erfindungen
39 SPEZIELLE EIGENSCHAFTEN & FERTIGKEITEN FÜR THYRIA
39 Barbar (4), Nachteil,
39 Tugendhaft (6), Nachteil,
39 Bastler (4), Vorteil,
39 Erfindergeist(10) Vorteil,
40 Wahrer Glaube (10) Vorteil,
40 Magiebegabt (5) Vorteil,
40 Magier beider Schulen (10) Vorteil,
40 Atheist (2), Vorteil,
40 Faidin (10), Vorteil
40 Mystisches Wesen (5 Punkte), Vorteil
41 ERFAHRUNG
41 Spezialisierung durch Erfahrung
41 Das Verteilen von Erfahrungspunkten
42 ÜBERSICHT: ERFAHRUNG

COPYRIGHT 97-06, T. WASZMANN UND A.D. SCHLÜTER, ALL RIGHTS RESERVED,
thyria.com