

THABOR

Das Regelwerk von THABOR basiert auf dem Savage Worlds System. Die Fähigkeiten eines Charakters werden in der Würfelgröße ausgedrückt, mit denen der Spieler eine Probe ablegt. Jede Fähigkeit kann in den Stufen W4/W6/W8/W10/W12 beherrscht werden, wobei W8 für einen 8-seitigen Würfel steht usw.

Um eine Probe zu bestehen muss immer eine 4 oder höher gewürfelt werden. Bei manchen Proben kann der Spielleiter eine andere Schwelle festlegen.

Generell darf jeder Wurf bei jeder Probe bei der ein Ass (der höchste Wert des Würfels) gewürfelt wurde wiederholt werden, wobei der zweite Wurf auf den ersten addiert wurde. Auch der zweite Wurf kann ein Ass sein und wiederholt und addiert werden usw.

Kampf

Um im Kampf einen Treffer zu landen würfelt der angreifende Spieler mit dem Würfel seines KAMPF-Werts (Angriff) gegen den halben KAMPF-Werts (Parade) des Verteidigers. Ein Angreifer mit KAMPF W10 muss also gegen einen Verteidiger mit KAMPF W10 mit einem 10-seitigen Würfeln eine 5 oder höher würfeln um zu treffen.

Überzahl

Kämpfen mehrere Kämpfer gegen einen, so erhält der Verteidiger Abzüge auf seine Parade in Höhe der Angreifer über 1. (Drei greifen einen an: Die Parade des Verteidigers sinkt um 2)

Bei gelungener Attacke verursacht der Angreifer Schaden in Höhe von STÄRKE wenn er keine Waffe führt. Je nach Waffe kann dieser Wert modifiziert werden. Mit einem Langschwert bewaffnet würde er zB 2xSTÄRKE Schaden verursachen.

Der Schaden wird (eventuell reduziert durch einen Rüstungswert) von den Lebenspunkten des Verteidigers abgezogen.

Jeder Charakter startet mit 20+STÄRKE Lebenspunkten (wird bei der Steigerung gewürfelt) und regeneriert in jeder Nacht STÄRKE Lebenspunkte.

Fallen die Lebenspunkte eines Charakters auf 0 ist er tot.

Initiative

Wer in welcher Reihenfolge agiert, entscheidet die Wendigkeit der Charaktere. Zu Beginn jedes Kampfs würfelt jeder Teilnehmer auf seine GEWANDTHEIT und die Höhe des Wurfs entscheidet die Reihenfolge in der die Kämpfer agieren. Der höchste Wurf zuerst, der niedrigste zuletzt.

Agieren wird in Runden, die jeweils eine Aktion erlauben und ca. 2 Sekunden dauern.

Bewegung

Pro Runde kann sich ein Charakter GESCHWINDIGKEIT Meter bewegen. Die Standardgeschwindigkeit beträgt 5 und kann im Sprint durch einen Gewandtheitswurf erhöht werden.

Talente

Jeder Spieler bekommt bei der Charaktererstellung 15 Talentpunkte und 15 Zauberpunkte, mit denen er oder sie den Charakter gestalten kann. Jedes Talent startet auf einem Basiswert von W4. Die Talentpunkte können zum steigern folgender Talente eingesetzt werden:

Für je 2 Talentpunkte

Stärke

beschreibt wie kräftig der Charakter ist. Beeinflusst Schaden im Nahkampf und Lebenspunkte

Gewandtheit

beschreibt wie schnell, fingerfertig, agil und aufmerksam der Charakter ist. Beeinflusst Initiative und Geschwindigkeit

Kampf

beschreibt wie gut der Charakter (mit Waffe oder ohne) angreifen und sich verteidigen kann.

Für je 1 Talentpunkt

Wahrnehmung

beschreibt wie gut die Sinne des Charakters sind

Heimlichkeit

beschreibt wie gut der Charakter schleichen, sich verstecken, sich verkleiden etc. kann

Wissen

beschreibt wie viel Bücherwissen der Charakter abrufen kann

Gesellschaft

beschreibt wie gut der Charakter andere durch Sprache beeinflussen kann, andere Menschen einschätzen kann und sich mit dem sozialen Leben auskennt

Wildnisleben

beschreibt wie gut der Charakter in der Natur zurecht kommt

Zauber

Die Basics

Jeder Zauber kann mit Zauberpunkten erworben und gesteigert werden. Jeder Zauber kann auf einer der 5 Stufen W4/W6/W8/W10/W12 beherrscht werden. Bei der Charaktererstellung bekommt jeder Spieler 15 Zauberpunkte, mit denen er Zauber steigern kann. Im Gegensatz zu Talenten werden Zauber nicht automatisch auf W4 beherrscht, sondern man muss für jede Stufe einen Punkt ausgeben.

Wirken von Zaubern

Zum Wirken wird mit dem Würfel der Stufe des Zaubers gewürfelt.

Das Wirken eines Zaubers ist eine Aktion. Am Ende der Aktion beginnt die Wirkung.

Das Wirken eines Zaubers kostet Manapunkte (MP).

Jeder Charakter startet mit 50 MP.

Wenn man nicht genug MP für die vollen Kosten hat, kann man es trotzdem versuchen. Die überschüssigen MP werden dann mit LeP bezahlt. Auch mit 0 MP kann man noch mit LeP zaubern und auch daran sterben.

Um einen Zauber zu wirken muss der Magier sein Ziel sehen können.

Ergebnisse der Probe

1-3	Zauber nicht geschafft, halbe Manakosten
4+	Zauber geschafft, volle Manakosten
6+	halbe Manakosten
10+	keine Manakosten

In jeder Nacht werden W4+W6 Manapunkte regeneriert.

Arten von Zaubern

Größe

Zauber gibt es in vier Größen:

- Sehr kleine Zauber sind von geringer Wirkung. Sie kosten 2 MP.
- Kleine Zauber erzielen eine überschaubare Wirkung. Sie kosten 4 MP.
- Mittlere Zauber haben solide Wirkungen. Sie kosten 8 MP.
- Große Zauber haben große, oftmals beeindruckende Wirkungen. Sie kosten 16 MP.

Zauberliste

Folgende Zauber können erlernt werden. Die Kategorien Tiermagie, Temporalmagie, Golemmagie und Zauberschmied sind dabei Spezialzauber, die nur von einem Magier mit entsprechender Spezialisierung erlernt werden können. Alle anderen Zauber können von jedem Magier erlernt werden.

Immer wenn Werte in einer fünffachen Spalte (1/2/4/8/16) dargestellt werden, entsprechen die Werte der gesteigerten Stufe (W4/W6/W8/W10/W12) des Zaubers. WURF beschreibt das Würfelergebnis der Zauberprobe.

Tiermagie

Tierzauberer nutzen ihre magischen Kräfte um mit Tieren zu kommunizieren, sie zu kontrollieren oder selbst zu einem Tier zu werden.

Tierbefehl

Technik: Die Magierin gibt einen Hilfeschrei in Immitation des Tieres, das sie herbeirufen will, ab.

Wirkung: Das gerufene Tier (es muss Tiere dieser Spezies in der Umgebung geben) erscheint und erfüllt einen Befehl der Magierin (außer Angreifen, es würde nicht für sie Schaden nehmen) bis der Befehl erfüllt wurde. Die Magierin muss den zeitlichen Rahmen des Auftrags festlegen. Die WURF-Höhe bestimmt die Effektivität des Tieres (Meister legt Schwelle für außergewöhnliche Aufträge fest)

Zauberdauer: 1 Aktionen

Reichweite: 5 Meilen

Wirkungsdauer: Bis der Befehl erfüllt ist. Maximal WURF Stunden.

Kosten: Klein (4)

Tiersprache

Technik: Die Magierin schaut einem Tier in die Augen und spricht es in dessen Sprache an

Wirkung: Die Magierin kann sich mit dem Tier unterhalten, je nach WURF gelingt das Gespräch besser und es können mehr Informationen erhalten werden.

Zauberdauer: 1 Aktion

Reichweite: 1/5/25/100/1000 Meter (ein weit entferntes Tier kann so auch telepathisch gerufen werden)

Wirkungsdauer: Bis das Tier das Interesse an der Unterhaltung verliert

Kosten: Sehr klein (2)

In Tier verwandeln

Technik: Die Magierin kauert sich auf dem Boden zusammen und verwandelt sich langsam in das gewünschte Tier.

Zauberdauer: 1 Aktionen

Wirkung: Die Magierin verwandelt sich in das gewünschte Tier und erhält dessen Fähigkeiten. Sie kann als Tier nicht zaubern. Sie kann die Verwandlung jederzeit beenden. Sie bekommt als Tier einen separaten Lebenspunktepoo und erhält nach der Verwandlung ihre Lebenspunkte, die sie als Menschen hatte, zurück. Ihre Kleidung und am Körper getragene Ausrüstung verwandelt sich mit.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: Bis die Magierin die Verwandlung beendet. Spätestens bis zum nächsten Vollmond.

Kosten: Groß (16)

Beispieltiere:

Maus: 2 LeP, Stärke Kampf Schaden W4, Gewandtheit W10

Vogel: kann Fliegen, 5 LeP, Stärke Kampf W4, Schaden: Stärke+1

Hund: 15 LeP, Stärke Kampf W6, Schaden: Stärke+2

Bär: 40 LeP, 1 Rüstung, Stärke W10, Gewandtheit W6, Kampf W8, Schaden: 2xStärke

Temporalmagie

Auch wenn sie selbst an den Lauf der Zeit gebunden sind, können Temporalmagier ihre magischen Kräfte dazu einsetzen, vergangene und sogar zukünftige Ereignisse zu sehen.

Blick in die Vergangenheit

Technik: Der Magier schließt die Augen und legt Zeige- und Mittelfinger an die Schläfen.

Wirkung: Der Magier sieht und hört um sich herum die Welt der Vergangenheit. Er kann sich umsehen aber nicht bewegen.

Zauberdauer: 1 Aktionen

Wirkungsdauer: Stunden/Tag/Woche/Monat/Jahr. Man muss das Ereignis benennen können. (Der Spielleiter kann eine Erschwernis erfordern, falls das Ereignis zu unbekannt oder nur grob definiert ist)

Reichweite: selbst

Kosten: Klein (4)

Blick in die Zukunft

Technik: Der Magier schließt die Augen und legt Zeige- und Mittelfinger an die Schläfen.

Wirkung: Der Magier sieht den wesentlichen Teil des wahrscheinlichsten Ausgang einer zukünftigen Situation, die ihn betrifft und die er in Form einer „Was wäre, wenn ich...?“-Frage formuliert hat. („Was passiert, wenn ich an dieser Schnur ziehe?“) Je höher der Wurf desto aussagekräftiger die Vision.

Das Ereignis darf maximal in den nächsten Sekunden/Minuten/Stunden/Tagen/Wochen liegen

Zauberdauer: 1 Aktionen

Reichweite: selbst

Kosten: Mittel (8)

Golembau

Aus jedem verfügbaren Material können Golembauer einen Körper formen, in den sie ein Spruchband einbauen und mit einer Formel zum Leben erwecken können. Der so erweckte Golem wird jedem ihrer Befehle gehorchen.

Anmerkung: Direkt nachdem ein Golem zum Leben erweckt wurde, muss er benannt werden. Dabei speichert der Golem das erste von seinem Erschaffer zu ihm gesprochene Wort als seinen Namen ab. Immer wenn ihm ab jetzt ein Befehl erteilt wird, muss dieser mit diesem Wort begonnen werden. Nur der Erschaffer kann dem Golem Befehle erteilen. Dieser kann ihm aber auch den Befehl erteilen, auf die Befehle einer oder mehrerer anderen Personen zu hören. Diese müssen aber auch immer mit dem Namen des Golems beginnen. Golems sind nicht sehr intelligent und können zu komplexe Befehle nicht ausführen.

Golem beschwören

Technik: Die Magierin beugt sich über einen passend geformten Golemrohling (Größe zwischen Kind und Mensch, muss in die gewünschte Form gebracht worden sein) und haucht über das Material um es zum Leben zu erwecken

Wirkung: Der Golem erwacht zum Leben und erfüllt jeden Wunsch seines Erschaffers bis er nach WURFx1 Stunde auseinanderfällt. Er kann mit maximal 1/2/3/4/5 Modifikationen aus GOLEM VERBESSERN verbessert werden.

Zauberdauer: 10 Minuten

Wirkungsdauer: normal: WURFx1 Stunden; klein: WURF/2 Stunden

Kosten: normal: Groß (16), klein: Mittel (8)

Grundgolem (normal/klein)

LeP: 15/2

KAMPF: W6/W4

Schaden: W8/W4

Geschwindigkeit: 3/5

Rüstung: Je nach Material (Lehm 1, Holz 2, Stein 3, Metall 5)

Golem verbessern

Technik: Die Magierin baut an den Golem ein weiteres Element an, das sie auf dem Spruchband vermerkt.

Wirkung: Der Wert von GOLEM ERSCHAFFEN legt fest, wie viele Elemente insgesamt an den Golem gebaut werden können. Die Stufe dieses Zaubers schaltet weitere Modifikationen auf der untenstehenden Liste frei.

Dieser Zauber kann außerdem verwendet werden um den Golem zu reparieren. Der Golem regeneriert dann WURF LeP.

Bereits angebrachte Modifikationen können auch überschrieben werden.

Zauberdauer: 5 Aktionen

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Bis der Golem zerfällt

Kosten: Klein (4)

Modifikationen:

W4: Waffe: +2 Schaden und KAMPF + 1 (W8 wird zu W10 etc.)

W6 Schild: +10 Lep, +1 Rüstung

W6 Der Golem hält WURF/2 weitere Stunden

W6 Augen: Der Magier kann durch die Augen des Golems sehen

W8 Gift: Der Angriff des Golems ist vergiftet und reduziert bei einem erfolgreichen Treffer KAMPF des Gegeners 1 Aktion lang um 1 (KAMPF W8 wird zu W6 etc.)

W10 Sattel: Kann geritten und beklettert werden und + 5 Geschwindigkeit

W12 Flügel: Kann fliegen

Zauberschmied

Neue Zauber werden von Zauberschmieden erschaffen, indem sie andere Zauber speichern und manipulieren.

Zauberspeicher

Technik: Der Magier streckt seine gespreizte Hand in die Richtung des Zaubers, den er speichern möchte und zieht die Magie in einen passenden Behälter.

Wirkung: Der Magier kopiert die Signatur eines Zaubers, der in den letzten 2/3/4/5/10 Aktionen gezaubert wurde in einen passenden Behälter.

Der Magier kann diesen Zauber nun so sprechen wie wenn er ihn selbst beherrschen würde mit dem Wert des ursprünglichen Zauberers minus 1. Würfelt der Magier bei dem Versuch einen gespeicherten Zauber zu zaubern eine 1, wird der Zauber aus dem Behälter gelöscht.

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: Bis der Zauber von einer neuen Kopie überschrieben wurde oder bis zur nächsten Sonnenfinsternis

Reichweite: 20 Meter

Kosten: Mittel (8) Beim Zaubern des kopierten Zaubers so hoch wie der kopierte Zauber.

Zauber manipulieren

Wirkung: Der Magier verändert die Wirkung eines durch ZAUBERSPEICHER gespeicherten Zaubers (Siehe unten). Würfelt der Magier bei diesem Versuch eine 1, wird der gespeicherte Zauber aus dem Behälter gelöscht.

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: Bis der Zauber von einem anderen Zauber überschrieben wird

Reichweite: Berührung

Kosten: Klein (4)

Modifikationen:

W4: Elementare oder kosmetische Änderungen. Erscheinung des Zaubers kann geändert werden und zB aus einem Feuerball ein Eisball gemacht werden.

W6: Wirkung umkehren: Der Zauber kehrt einen Effekt des Zaubers ins Gegenteil. Anstatt ein Tier zu rufen wird eines verscheucht etc. (Anmerkung: Es darf niemals ein Heileffekt entstehen)

W8: Wirkung verstärken: Der Zauber tritt mit doppelter Wirkung in Kraft. Dabei kann ein Element des Zaubers verdoppelt werden. (zB die Anzahl der Ziele, die Reichweite, der verursachte Schaden etc.)

W10: Zauber kreuzen: Der Magier mischt die Wirkung des gespeicherten Zaubers mit einem Effekt eines Zaubers den er beherrscht. Dieser Zauber muss dafür ebenfalls gezaubert werden. Die Kosten des gespeicherten Zaubers werden auf die des zweiten Zaubers erhöht, falls dieser höhere Kosten hat.

(um zum Beispiel einen Zauber zu bekommen, mit dem man Menschen in die Luft heben kann, könnte ein Zauberschmied einen GEGENSTAND MANIPULIEREN speichern und dann mit einem BETÖREN kreuzen (den man auf Menschen zaubern kann))

W12: Dasselbe Modifikation kann mehrfach auf den Zauber angewendet werden.

Anmerkung: ZAUBERSPEICHER UND ZAUBER MANIPULIEREN können zusammen in einer Aktion gezaubert werden wenn sie direkt hintereinander gesprochen werden.

Schaden

Schadenszauber können auch in anderen Varianten gewählt werden. Statt eines Blitzes kann auch ein Feuerball oder Dornenranken dem Gegner Schaden zufügen. Die Variante muss aber bei der Steigerung festgelegt werden

Blitz

Technik: Der Magier deutet mit beiden Zeigefingern auf sein Ziel. Zwischen seinen Fingern entsteht ein Blitz, der ruckartig auf sein Ziel überspringt

Wirkung: Das Opfer erleidet **3 + WURF Magieschaden**.

Zauberdauer: 1 Aktionen

Reichweite: 40 Meter

Wirkungsdauer: blitzschnell

Kosten: Mittel (8)

Meteorit

Technik: Die Magierin hebt seine Hände zum Himmel und zieht sie ruckartig zu Boden

Wirkung: Ein Meteorit stürzt aus dem Himmel herab und verursacht am Zielort in einem Radius von WURF Metern $W4+W6+W8+WURF$ Schaden

Zauberdauer: 1 Aktion, der Meteorit schlägt nach 1 Aktionen auf dem Boden auf

Reichweite: 80 Meter

Kosten: Groß (16)

Paralyse

Technik: Der Magier richtet die geöffnete Hand auf sein Ziel und schließt sie dann ruckartig.

Wirkung: Das Opfer (Lebewesen) erstarrt. Es kann nicht mehr handeln und ist immun gegen Schaden.

Zauberdauer: 1 Aktionen

Reichweite: 5 Meter

Wirkungsdauer: WURF Aktionen

Kosten: Mittel (8)

Mental

Vergessen

Technik: Die Magierin wischt mit ihrer flachen Hand vor den Augen des Opfers hin und her.

Wirkung: Das Opfer vergisst das von der Magierin festgelegte Wissen. Es kann nur ein Ereignis innerhalb von maximal 1 Minute / 5 Minuten / 15 Minuten / 30 Minuten / 1 Stunde ab jetzt in die Vergangenheit vergessen werden.

Zauberdauer: 1 Aktionen

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Reichweite: 1 Meter

Kosten: Klein (4)

Betören

Technik: Der Magier zwinkert seinem Opfer zu.

Wirkung: Das Opfer (Humanoid) ist dem Magier wohlgesonnen und erfüllt dem Magier einen Wunsch.

<u>WURF</u>	<u>Effekt</u>
-------------	---------------

4-6	Das Opfer findet den Magier sympathisch, erfüllt ihm einen kleineren Gefallen
-----	---

7-8	Das Opfer hält den Magier für einen guten Freund, erfüllt ihm einen größere Gefallen
-----	--

9-10	Das Opfer ist verliebt in den Magier und würde für ihn auch ein Verbrechen begehen
------	--

11-12	Das Opfer ist dem Magier völlig erlegen, erfüllt ihm jeden Wunsch und würde auch für ihn sterben
-------	--

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: WURF Minuten

Reichweite: 5 Meter

Kosten: Mittel (8)

Objekt

Gegenstand manipulieren

Technik: Die Magierin richtet ihre Hand auf den Zielgegenstand und schnippt mit den Fingern
Wirkung: Die Magierin manipuliert einen Gegenstand. Sie darf dabei einen, ihr zur Verfügung stehenden, Effekt auswählen

W4: Kann Gegenstand mit bis zu WURF Geschwindigkeit bewegen (dabei aber niemals außerhalb von 20 Metern; verursacht als Geschoss eingesetzt WURF physischen Schaden; Gegenstand darf nicht mehr als WURF Kilo wiegen)

W6: Kann Gegenstand beschädigen (WURF Schaden; ein Stuhl hat 4 „Lebenspunkte“, ein Schiffsmast 10)

W8: Der Gegenstand wird unsichtbar (Wirkungsdauer: WURF Minuten)

W10: Der Gegenstand wird an seinem jetzigen Ort unverrückbar fixiert (auch in der Luft)

W12: Der Gegenstand wird in einen anderen, gleichgroßen unbestimmten Gegenstand verwandelt

Reichweite: 20 Meter

Wirkungsdauer: WURF Aktionen

Kosten: Mittel (8)

Teleport

Swap

Technik: Der Magier geht in die Knie und fokussiert sein Ziel

Wirkung: Zwei Dinge tauschen schlagartig den Platz (für beide Dinge muss an den neuen Orten genug Platz sein)

W4: Magier tauscht mit Zielperson

W6: Magier tauscht mit Zielobjekt

W8: Zielobjekt (Berührung) tauscht mit Zielobjekt (Reichweite)

W10: Zielperson (Berührung) tauscht mit Zielperson (Reichweite) oder Zielobjekt (Reichweite)

W12: Zielobjekt (Reichweite) tauscht mit Zielobjekt (Reichweite)

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: Sofort

Reichweite: 2/4/6/8/10 Meter

Kosten: Mittel (8)

Hellsicht

Magiesinn

Technik: Die Magierin formt aus Daumen und Zeigefinger beider Hände einen rechteckigen Rahmen.

Wirkung: Die Magierin sieht innerhalb dieses Rahmens magische Phänomene aufleuchten (magische und magiebegabte Wesen, magische Gegenstände, Zauber und deren Spuren etc.) Je nach WURF sind die Eindrücke klarer und aussagekräftiger

4-6: Die Magierin sieht den Ort und die Intensität der Magie

7-8: zusätzlich kann die Magierin erkennen, um welche Art von Magie es sich handelt

8-10: zusätzlich kann die Magierin erkennen, wann die Magie gewirkt wurde

10+: Die Magierin erkennt ein vollständiges Bild der gewirkten Magie und kann sogar Aussagen über denjenigen tätigen, der den Zauber gewirkt hat.

Zauberdauer: 1 Aktion

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 1 Minute

Kosten: Klein (4)

Geheime Zauber

Magische Wand

Technik: Der Magier richtet beide Hände flach in die Richtung in der er die Wand beschwören möchte

Wirkung: Eine unsichtbare, undurchdringliche, unzerstörbare 2 mal 2 Meter große Wand erscheint am Zielort in beliebiger Ausrichtung. Die Wand hält keine Zauber auf.

Zauberdauer: 1 Aktion

Wirkungsdauer: 1 Minute/5 Minuten/30 Minuten/1 Stunde/2 Stunden. Der Magier kann die Wand jederzeit auflösen

Reichweite: 5/10/15/25/40 Meter

Kosten: Mittel (8)