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 Verteifiger 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 modifizert 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.

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

Bewegung
Pro Runde kann sich ein Charakter GESCHWINDIGKEIT Meter bewegen

Talente

Jeder Spieler bekommt bei der Charaktererstellung 15 Talentpunkte und 15 Zauberpunkte, mit denen er seinen Charakter gestalten kann. Jedes Talent startet auf einem Basiswert von W4. Die Talentpunkte können zum steigern folgener 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

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

Rhetorik
beschreibt wie gut der Charakter andere durch Sprache beeinflussen kann

Wildnisleben
beschreibt wie gut der Charakter in der Natur zurecht kommt.

Sport
beschreibt wie gut der Charakter schwimmen, klettern, Tischtennis spielen etc. kann

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 Zauperpunkte, 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.

<u>Ergebnisse der Probe</u>

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

Arten von Zaubern

Größe
Zauber gibt es in drei 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: Der Magier gibt einen Hilfeschrei in Immitation des Tieres, das er herbeiruft, ab.
Wirkung: Das gerufene Tier (es muss Tiere dieser Spezies in der Umgebung geben) erscheint und erfüllt einen Befehl des Magiers (außer Angreifen, würde nicht für den Magier Schaden nehmen, sterben) bis das Tier stirbt oder der Befehl erfüllt wurde.
Die WURF-Höhe bestimmt die Effektivität des Tieres (Meister legt Schwelle für bestimmte Aktionen fest)
Zauberdauer: 1 Aktionen
Reichweite: 5 Meilen
Wirkungsdauer: Bis der Befehl erfüllt ist. Maximal WURF Stunden. (Befehl muss Zeit beinhalten)
Kosten: 4

Tiersprache
Technik: Der Magier schaut einem Tier in die Augen und spricht es in dessen Sprache an
Wirkung: Der Magier 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: 2

In Tier verwandeln
Technik: Der Magier kauert sich auf dem Boden zusammen spricht die Formel und verwandelt sich langsam in das gewünschte Tier.
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Der Magier verwandelt sich in das gewünschte Tier und erhält dessen Fähigkeiten. Er kann als Tier zaubern. Er kann die Verwandlung jederzeit beenden.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: Bis der Magier die Verwandlung beendet. Spätestens bis zum nächsten Vollmond.
Kosten: 16

Beispieltiere:
Maus: +3 Gewandheit, W4 Stärke
Vogel: kann Fliegen, +2 Gewandheit
Bär: +2 Rüstung, +2 Stärke, +7 Schaden, -2 Gewandtheit
Fisch: kann unterwasser atmen, +3 Schwimmen, +2 Gewandtheit, -2 Stärke

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: 4

Blick in die Zukunft
Technik: Der Magier schließt die Augen und legt Zeige- und Mittelfinger an die Schläfen.
Wirkung: Der Magier sieht den zukünftigen Ausgang einer Situation, die ihn betrifft und die er in Form einer „Was wäre, wenn **ich…**?“-Frage formuliert hat. Er muss außerdem den Zeitraum des zukünftigen Ereignisses festlegen. („Was passiert in den nächsten Sekunden, wenn ich an dieser Schnur ziehe?“) Je höher der Wurf desto besser die Antwort.
Das Ereignis darf maximal in den nächsten Sekunden/Minuten/Stunden/Tagen/Wochen liegen
Zauberdauer: 1 Aktionen
Reichweite: selbst
Kosten: 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 mehreren anderen Personen zu hören. Diese müssen aber auch immer mit dem Namen des Golems beginnen.

Golem beschwören
Techik: Der Magier beugt sich über einen passend geformten Golemrohling (zwischen Kind und Mensch) und haucht über den Golem um ihn 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: WURFx1 Stunden
Kosten: groß 16

Grundgolem
LeP: 15
KAMPF: W6
Schaden: W8
Geschwindigkeit: 5

Golem verbessern
Technik: Der Magier baut an den Golem ein weiteres Element an, das er auf dem Spruchband vermerkt.
Wirkung: Der Wert von GOLEM ERSCHAFFEN legt fest, wie viele Elemente ingesamt an den Golem gabaut 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

Modifikationen:
W4: Waffe: +2 Schaden und KAMPF wird zu W8
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
Kosten: 4

Zauberschmied
Neue Zauber werden von Zauberschmeiden 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: 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: 4

W4: Elementare oder kosmetische Änderungen. Erschecheinung 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 Schaden wird Heilung verursacht, statt ein Tier zu rufen wird eines verscheucht etc.
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 geispeicherten 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: Diesselbe 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. Oder statt eines Meteorits ein riesiger Wal vom Himmel stürzen.

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: 8

Meteorit
Technik: Der Magier 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: 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
Wirkunsgdauer: WURF Aktionen
Kosten: 8

Mental

Vergessen
Technik: Der Magier wischt mit seiner flachen Hand vor den Augen des Opfers hin uns her.
Wirkung: Das Opfer vergisst das vom Magier 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: 4

Betören
Technik: Der Magier zwinkert seinem Opfer zu
Wirkung: Das Opfer (Humanoid) ist dem Magier wohlgesonnen.

WURF	Effekt
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: 8

Objekt

Gegenstand manipulieren
Technik: Der Magier richtet seine Hand auf den Zielgegenstand und schnippt mit den Fingern
Wirkung: Der Magier manipuliert einen Gegenstand. Er darf dabei einen, ihm 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 Gegenstand verwandelt
Reichweite: 20 Meter
Wirkungsdauer: WURF Aktionen
Kosten: 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: Zierperson (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: 8

Hellsicht

Magiesinn
Technik: Der Magier formt aus Daumen und Zeigefinger beider Hände einen rechteckigen Rahmen.
Wirkung: Der Magier 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: Der Magier sieht den Ort und die Intensität der Magie
7-8: zusätzlich kann der Magier erkennen, um welche Art von Magie es sich handelt
8-10: zusätzlich kann der Magier erkennen, wann die Magie gewirkt wurde
10+: Der Magier erkennt ein vollständiges Bild der gewirkten Magie und kann sogar Aussagen über denjenigen tätigen, der den Zauber gewirkt hat.
Zauberdauer: 1 Aktion
Rechweite: selbst
Wirkungsdauer: 1 Minute
Kosten: 4