TRIAS

Das freie, semi-universelle Rollenspielsystem.

von Markus Leupold-Löwenthal

Ein freies LUDUS LEONIS Spiel.
Aktuelle Version jeweils verfügbar unter:
http://www.ludus-leonis.com/

Dieses Werk untersteht folgender Creative Commons Lizenz:
Namensnennung–Keine kommerzielle Nutzung–Keine Bearbeitung 3.0 Österreich

Sie dürfen:

das Werk vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen.

Vollständiger Lizenztext:
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/at/legalcode

Zu den folgenden Bedingungen:

Namensnennung – Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen.

Keine kommerzielle Nutzung – Dieses Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.

Keine Bearbeitung – Dieses Werk darf nicht bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden.

---

www.ludus-leonis.com www.ludus-leonis.com/twitter www.ludus-leonis.com/facebook

---

TRIAS ist unter Verwendung folgender freier Software entstanden:
FontForge, gedit, GIMP, Inkscape und LaTeX.
Vielen Dank, liebes Ubuntu, dass du all das kostenlos und unkompliziert bereitstellst.

Die folgenden Schriftarten finden Verwendung:
Gentium, http://scripts.sil.org/Gentium/
Latin Modern Sans Serif, http://www.ctan.org/tex-archive/info/lmodern/
Rina, © Larabie Fonts (Freeware Version)
RPGDings, © Markus Leupold-Löwenthal

Impressum
© 2008-2013, Markus Leupold-Löwenthal
Version: v1.0 vom 22. Dezember 2013

Der Inhalt dieses Buches und alle Orte, Namen und handelnden Personen sind frei erfunden.
Jegliche Ähnlichkeiten mit realen Orten sowie lebenden oder realen Personen wären rein zufällig.
Bei der Entwicklung dieses Rollenspiels kamen keine Würfel zu Schaden.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 4

Was ist ein Rollenspiel? 6

Die Regeln kurz und knapp 9

Charaktere 10
- Charakterblatt . . . 10
- Trias . . . 10
- Schrammen und Wunden . . . 10
- Fertigkeiten . . . 11
- Erschaffung . . . 11
- Klassische Spezies . . . 13
- Klassische Charaktere . . . 14

Grundregeln 17
- Aktionen . . . 17
- Zeit und Runden . . . 20
- Kräftevergleich . . . 20
- Verletzungen . . . 21

Kämpfe 23
- Ablauf . . . 23
- Waffen . . . 24
- Rüstungen . . . 24
- Aktionen . . . 25
- Reaktionen . . . 28
- Abwarten . . . 28
- Gruppenarbeit im Kampf . . . 29

Magie und Wunder 30
- Zaubersprüche . . . 30
- Anwendung . . . 30
- Beispielsprüche . . . 31

Erfahrung 32
- Erfahrungspunkte . . . 32
- Steigern . . . 32
- Was steigern? . . . 33

Fertigkeiten 34
- Allgemeine Fertigkeiten . . . 34
- Besondere Fertigkeiten . . . 38

Waren & Dienstleistungen 39
- Waffen . . . 39
- Rüstungsteile . . . 41
- Allgemeine Abenteuerausrüstung . . . 42
- Besondere Gegenstände . . . 42
- Sonstiges Zeug . . . 42

Hinweise für Spielleiter 44
- Proben und Schwierigkeiten . . . 44
- Kostentabelle . . . 45

Optionale Regeln 46
- Flexible Erschaffung . . . 46
- Fehlschüsse im Fernkampf . . . 46
- Moral . . . 46
- Glück . . . 47

Anhang 48
- Verzeichnis . . . 48
- Letzte Änderungen . . . 49

Vorwort

Ein Buch ohne Vorwort ist wie ein Körper ohne Seele.
— Jiddisches Sprichwort

Dieses Buch beschreibt das Rollenspielsystem **TRiAS**. Namensgebend ist die Dreiheit aus Körper, Geist und Seele, die ein zentrales Element des Systems darstellt. Darüber hinaus durchzieht die Zahl Drei die gesamten Regeln, z. B. wird das Können eines Charakters in Triaden beschreiben.

TRiAS ist nicht auf einen bestimmten Hintergrund (Setting) angepasst, es können Abenteuer in verschiedenen Welten erlebt werden. Die Beispiele und Ausrüstungslisten sind zwar durch klassische Fantasy gefärbt, aber sie lassen sich mit ein paar Handgriffen auch auf andere Genres übertragen.

Spielmaterial

Neben diesem Buch werden folgende Hilfsmittel benötigt: Ein paar leere Charakterblätter (16), etwas Zeichenpapier, Bleistifte und ein bis vier zehnseitige Würfel (die Null zählt als Zehn), die der Einfachheit halber als **w10** bezeichnet werden bzw. wie folgt symbolisiert werden: ⚄

Optional können Spiel- oder Glassteine in Rot, Gelb und Grün verwendet werden, um vorübergehende (Un-)Annehmlichkeiten zu verdeutlichen.

Über dieses Buch

Das Kapitel „*Was ist ein Rollenspiel?*“ ist für Leser gedacht, die noch nie Rollenspiel gespielt haben. Es enthält ein Beispiel, wie so etwas eigentlich abläuft. An Rollenspiel-Veteranen richtet sich hingegen das Kapitel „*Die Regeln kurz und knapp*“ – es enthält eine Zusammenfassung der wichtigsten Elemente von TRiAS und gibt einen raschen Überblick über das System.

Im Kapitel „*Charaktere*“ wird erklärt, wie Spieler die Abenteurer, die sie verkörpern, in Wort und Zahl ausdrücken. Die eigentlichen Regeln werden in den Kapiteln „*Grundregeln*“, „*Kämpfe*“, „*Magie und Wunder*“ und „*Erfahrung*“ beschrieben. Die Grundregeln lehren den richtigen Umgang mit dem Würfel und die Anwendung der Fertigkeiten der Charaktere, das Kapitel Kampf geht auf die für Rollenspiele typischen Handgreiflichkeiten mit üblen Gegnern ein. Magie und alle anderen Formen „*übernatürlicher Kräfte*“ sind sehr weltenspezifisch, sie werden im gleichnamigen Kapitel daher nur oberflächlich erklärt. Das Kapitel Erfahrung zeigt schließlich, wie Charaktere aus ihren Erlebnissen lernen.

Die Kapitel „*Fertigkeiten*“ und „*Waren & Dienstleistungen*“ dienen den Spielern zum Nachschlagen.

Unter „*Hinweise für Spielleiter*“ finden sich Tipps, was beim Leiten von TRiAS-Abenteuern zu beachten ist.

Ganz am Schluss werden „*Optionale Regeln*“ beschrieben, die erfahrene Spieler verwenden können, um TRiAS mehr Tiefe und Komplexität zu geben.

Tipp

Dieses PDF unterstützt Ebenen. Vor dem Drucken können die Seitenhintergründe und Illustrationen weggeblendet werden, wenn der verwendete PDF-Reader dies unterstützt.

Schreibweisen

Im Text finden folgende Schreibweisen Verwendung:

hervorgehoben: Beim erstmaligen Auftreten wichtiger Begriffe werden diese fett geschrieben, um sie beim späteren Nachschlagen oder beim Querlesen leicht erfassen zu können. Diese Begriffe sind großteils im Verzeichnis (48) zu finden.

hinterlegt: Viele Regeln werden durch farblich hinterlegte Beispiele ergänzt. Solcher Text enthält keine weiteren Regeln.

TRiAS und Trias: Die Schreibweise „*TRiAS*“ wird verwendet, wenn vom Regelwerk selbst die Rede ist. Findet sich im Text das normale Wort „*Trias*“, ist ein spezielles Element des Regelwerks gemeint: die Dreiheit von Körper, Geist und Seele, auf die wir später noch zurückkommen werden.

Entwurfskriterien

TRiAS legt seinen Fokus auf die folgenden Elemente:

- Kaum Kopfrechnen im Spiel, keine „*Bonus-Malus-Kaskaden*“, kein Addieren von Würfeln.
- Gruppenarbeit (neudeutsch „*Teamwork*“) findet sich in den Regeln wieder.
- Verwendbarkeit in verschiedenen Settings.
- Kein Abkürzungs- oder Fachwortkauderwelsch am Spieltisch.
- Überschaubare Charaktererschaffung.
- Regeln, die für mehr als nur ein One-Shot taugen.
- *Ein* Regelwerk. Optimierfreudige Spieler finden in zusätzlichen Büchern keine „*besseren*“ Regeln.

Danksagung

Ich möchte an anderer Stelle der Nichte des Onkels eines zweitbesten Freunds herzlich für die vielen Stunden der Abwesenheit danken sowie diesem Typen am Würstelstand für die Serviette. Auch meine Großmutter soll nicht ungegrüßt bleiben.

Weiters gilt mein Dank *Onno „Belchion“ Tasler* für das umfangreiche Lektorat. *Christoph Flandorfer*, *Christian Janisch*, *Jan Sprenger* und *Jens Geier* danke ich für ihre Ausdauer in den Testrunden.

Für unterschiedlichstes Feedback zum TRiAS-Regelwerk danke ich weiters: *Felix Brose*, *Merlin Emrys*, *Alexander Schiebel* und *Yvo*.

Den Betreibern des „*Forums engagierter Rollenspiel-Autoren*“, das leider nicht mehr existiert, danke ich für ihre Kommunikationsplattform, die bei der anfänglichen Ideenfindung sehr half.

Kontakt

LUDUS LEONIS freut sich über Rückmeldung von anderen Rollenspielern. Wenn du Anregungen oder Anmerkungen hast, oder gar auf Basis dieser Regeln in einer Runde spielst, bin ich für jegliches Feedback dankbar.

Kontaktdaten finden sich auf der Homepage unter http://www.ludus-leonis.com/

Was ist ein Rollenspiel?

Die Welt ist ein Buch. Wer nie reist, sieht nur eine Seite davon.
— Aurelius Augustinus

Ein Rollenspiel ist ein interaktiver Roman, Kino zum Mitmachen, Theater im Kopf. Eine Gruppe von Spielern, meist drei bis fünf Personen, verkörpern Charaktere, die in einer fantastischen Welt auf Abenteuer gehen. Sie erleben eine Geschichte und erforschen in ihr gemeinsam alte Ruinen, bezwingen gefährliche Monster und finden sagenumwobene Schätze. Das Ende der Geschichte ist nicht vorbestimmt, weshalb den Spielern gegenüber ein Spielleiter sitzt. Er beschreibt Szenen und Ereignisse, auf welche die Spieler durch ihre Charaktere dann reagieren. Durch diese Reaktionen beeinflussen die Spieler den Verlauf der Geschichte, und gemeinsam mit dem Spielleiter wird so die Handlung vorangetrieben.

Damit die Geschichte und die Taten der Charaktere nicht der Willkür unterliegen, beschreibt dieses Regelwerk den Spielraum, der Spielern und Spielleiter zur Verfügung steht. Niemand weiß genau, wie sich eigene Handlungen auswirken werden, denn zum Einen entscheidet oft ein Würfelwurf über Erfolg und Misserfolg, zum Anderen verändern die Taten anderer Charaktere die Situation ständig.

Dies klingt für Rollenspielneulinge vermutlich etwas verwirrend. Daher ...

Ein Beispiel

Lara, Marcel, Tim und Vanessa treffen sich jeden zweiten Donnerstag bei Tim in der Wohnung. In seiner Küche steht ein großer, runder Tisch, an dem alle gemütlich Platz finden. Bereits vor zwei Monaten haben sich Lara die Magierin *Magilia*, Tim den schlagkräftigen Barbaren *Barbos* und Marcel den naturverbundenen Waldläufer *Wallhar* gemäß den Regeln aus diesem Regelwerk erschaffen. Seither erleben sie in diesen Rollen Abenteuer, die sich Vanessa ausdenkt und inszeniert.

Vanessa ist also zurzeit die Spielleiterin und nimmt im „*Chefsessel*“ Platz. Sie beansprucht einen Teil des Tisches für sich: Sie stellt vor sich einen leeren Büroordner als Sichtschirm auf, damit die anderen ihr nicht unabsichtlich „*in die Karten*“ und in das von ihr vorbereitete Abenteuer schauen können. Hinter dem Sichtschirm kann sie auch hie und da die Würfel befragen, ohne dass die anderen das Ergebnis gleich sehen. Lara, Marcel und Tim nehmen im Halbkreis vor Vanessa Platz. Sie haben vor sich das Charakterblatt ihres Abenteurers, Bleistifte, Radierer, Papier und einige Würfel bereitgelegt.

Auf dem Charakterblatt werden Aussehen, Stärken und Schwächen, Ausrüstung sowie Vermögen jeweils eines der Abenteurer in Wort und Zahl beschrieben. Wer genauer auf die Blätter sieht, bemerkt, dass Barbos gut in körperlichen Dingen ist: Die Zahlen verraten, dass er gut kämpfen kann und auch sonst sehr stark ist. Magilia hingegen scheint eher schlau denn stark zu sein und beherrscht zudem einige Zauber, die nur sie wirken kann. Wallhar sieht man an, dass er in der Natur zu Hause ist. Er kennt sich gut mit Tieren aus, versteht sich auf das Kräutersuchen und ist ein guter Jäger.

Nachdem etwas Ruhe in der Küche eingekehrt ist, alle gemütlich sitzen und sich ihre Getränke eingeschenkt haben, ergreift Vanessa das Wort:

Vanessa: „*So, dann kann es ja weitergehen. Wisst ihr noch, was letztes Mal passiert ist?*“

Lara (Magilia): „*Ja, klar! Wir haben von einem reichen Händler den Auftrag erhalten, für ihn den Sonnenrubin zu finden, der sich einer Legende nach in der alten Ruine im Finsterwald befinden soll.*“

Marcel (Wallhar): „*Genau! Also haben wir unsere Sachen gepackt und sind sofort aufgebrochen. Doch weit sind wir nicht gekommen, denn am Waldrand haben uns zwei Säbelzahntiger angefallen. Die haben uns ziemlich zugesetzt. Einen konnten wir bezwingen, vor dem anderen sind wir dann – irgendwie – geflohen und in die Höhle von diesem Einsiedler – wie hieß der noch gleich ...*“

Vanessa und Lara im Chor: „*Orgul!*“

Marcel (Wallhar): „*... diesem Orgul gestolpert. Der hat den Tiger dann verscheucht und uns angeboten, uns zur Ruine zu führen, wenn wir vorher die Maulwürfe aus seinem Kräutergarten vertreiben.*“

Tim (Barbos): „*Maulwürfe ist gut, das waren Erdelementare!*“

Marcel (Wallhar): „*Das haben wir aber noch nicht gewusst. Nun, jedenfalls haben wir die letztlich aus der Ferne unter Beschuss genommen, nachdem wir festgestellt hatten, dass sie den Garten mit dem weichen Boden nicht verlassen können.*“

Vanessa: „*So war es. Ihr habt dann noch eine Nacht bei Orgul verbracht. Am nächsten Tag bricht er mit euch auf, um sein Versprechen einzulösen. Er führt euch entlang enger Pfade durch das Unterholz. Nach etwa einer Stunde bleibt er vor einer hölzernen Statue stehen und meint: ‚Weiter gehe ich nicht, denn die Ruine ist verflucht. Folgt dem Pfad noch zehn Minuten, dann solltet ihr da sein.‘ Danach macht er kehrt und lässt euch allein im Wald zurück. Was tut ihr?*“

Tim (Barbos): „*Was sollen wir schon viel tun? Weiter! Den Weg entlang!*“

Lara (Magilia): „*HALT! Das riecht nach einer Falle. Magilia untersucht diese Statue. Wie sieht die denn aus?*“

Vanessa: „*Die Statue ist kleiner als ein normaler Mensch, wenn auch nicht viel. Sie ist schon etwas morsch, aber man kann noch erkennen, dass sie eine Person darstellt, die mit eng angelegten Händen und nach oben gerichtetem Kopf etwas in den Himmel schreit.*“

Lara (Magilia): „*Hm, seltsam. Magilia möchte sich das genauer ansehen ...*“

Vanessa: „*Na gut, mach’ mal eine Probe auf Untersuchen, ob Magilia etwas auffällt.*“

Lara (Magilia): Würfelt, vergleicht das Ergebnis mit einigen Zahlen auf Magilias Charakterblatt und meint dann: „*Ja, ein Erfolg.*“

Vanessa: „*Dann bemerkst du, dass vom Fuß der Statue ein Stolperseil über den schmalen Pfad gespannt ist. Du weißt zwar nicht, was es genau auslöst, aber es ist vermutlich nichts Gutes ...*“

Lara (Magilia): „*Ich hab’s ja gewusst! Na, dann steigen wir da drüber und folgen dem Pfad. Siehst du, Barbos, du wärst da wieder blindlings reingelaufen.*“

Tim (Barbos): „...“

Vanessa: „*Ihr folgt dem Pfad weiter, trefft noch auf zwei weitere Statuen und überschreitet vorsichtig weitere Seile, auf die ihr nun achtet. Nach den angekündigten zehn Minuten weitet sich der Pfad und geht in eine Lichtung über. In ihrer Mitte steht eine etwa 15 Meter hohe, verfallene Pyramide. Auf der Ersten von drei Terrassen, die man über eine breite Treppe erreichen kann, sitzen drei kleine Wesen. Sie sind etwa 1,20 m groß, dicklich und haben helle, haarlose Haut und verschrumpelte Gesichter – es dürfte sich um Gnome handeln. Sie sind in ein Würfelspiel vertieft. Auf der ihnen abgewandten Seite der Pyramide, für euch gerade noch einsehbar, führt ein Gang in das Innere des Bauwerks. Was tut ihr?*“

Tim (Barbos): (flüsternd) „*Hm. Sollen wir sie im Sturm überwältigen?*“

Marcel (Wallhar): (flüsternd) „*Blöde Idee. Wir wissen ja nicht einmal, ob die Freund oder Feind sind.*“

Lara (Magilia): (flüsternd) „*Naja, ich bin vom Säbelzahntiger immer noch etwas angeschlagen – und euch geht’s auch nicht viel besser. Wie wäre es, wenn wir kein Risiko eingehen und an denen vorbeischleichen?*“

Tim (Barbos): „...“

Marcel (Wallhar): (flüsternd) „*Nun, ich könnte auch einfach auf die zugehen und sie charmant nach dem Weg fragen...*“ Marcel macht eine ausfallende Handbewegung.

Tim (Barbos): (flüsternd) „*Dann lieber schleichen.*“ (laut zu Vanessa) „*Gut, ich schleich’ mal vor.*“

Vanessa: „*Heimlichkeitsprobe!*“

Tim (Barbos): Würfelt, vergleicht das Ergebnis mit einigen Zahlen auf Barbos’ Charakterblatt und meint kurz angebunden: „*Erfolg!*“

Vanessa: „*Flink wie ein Wiesel schleicht Barbos, jegliche Deckung ausnutzend, über die Lichtung und kommt unbemerkt beim Eingang an.*“

Marcel (Wallhar): „*Jetzt ich!*“ Marcel würfelt und vergleicht das Ergebnis mit einigen Zahlen auf Wallhars Charakterblatt. „*Ups! Misserfolg.*“

Vanessa: Würfelt ebenfalls, vergleicht das Ergebnis mit einigen Zahlen aus ihren Unterlagen, und meint: „*Wallhar ist auf halbem Weg, da knackt ein Ast unter seinen Stiefeln. Die Gnome schauen überrascht auf und sehen den etwas betreten dreinsehenden Waldläufer mitten auf ihrer Lichtung stehen. Ihr bemerkt, dass die Wesen ein beinahe dämonisches Funkeln in ihren Augen haben. Damit kommt es nun zum Kampf!*“

Lara (Magilia): „*Na sehr super, Wallhar!*“

Vanessa nimmt jetzt ein Blatt Papier zur Hand. Sie zeichnet darauf eine grobe Skizze der Lichtung sowie die Standorte von Barbos, Magilia, Wallhar und den drei Gnomen. Die Skizze wird in die Mitte des Tisches gelegt, damit jeder sie gut einsehen kann. Als Nächstes bestimmt Vanessa die Reihenfolge der sechs Kontrahenten, dann dürfen sie reihum handeln. Verlauf und Ausgang des Kampfes sind jedoch ganz offen: Wird Barbos einfach auf die Wesen zustürmen? Wird Wallhar versuchen, seine Kollegen mit dem Bogen zu unterstützen oder auch in den Nahkampf gehen? Wird Magilia versuchen, das Chaos auszunutzen und zum Pyramideneingang schleichen? Oder wird sie ihren Freunden helfen und magische Blitze auf die Wesen werfen? Und – haben die Gnome noch eine böse Überraschung auf Lager?

All das werden Lara, Marcel, Tim und Vanessa in den folgenden Minuten herausfinden.

Die Spielleiterin Vanessa und die Charaktere Magilia, Wallhar und Barbos werden uns in Beispieltexten wie diesem weiter begleiten. Es kann also nicht schaden, sich ihre Namen zu merken. Diesem ... Orgul werden wir vermutlich nicht mehr begegnen.

Die Regeln kurz und knapp

Das Geheimnis der Langeweile ist, alles sagen zu wollen.
– Voltaire

Rollenspielveteranen können sich auf dieser Seite ein Bild von TRiAS machen. Natürlich kann sie die folgenden Kapitel nicht ersetzen und erfordert zudem Vorwissen. Einsteigern ist daher angeraten, diese Seite zu überspringen, und erst nach dem Studium der restlichen Kapitel als Zusammenfassung der wichtigsten Elemente anzusehen.

Körper, Geist, Seele

Das Kernelement von TRiAS. Diese drei Bereiche sind die „*Trefferzonen*“ der Charaktere und können unabhängig von einander verletzt und geheilt werden. Der Körper nimmt physische Wunden, der Geist nimmt Wunden durch Betäubung, Magie und Gifte, und die Seele schließlich nimmt Wunden aus Ängsten und Flüchen.

Alle Fertigkeiten sind je einem der drei Bereiche zugeordnet. Ist ein Bereich zu schlimm verletzt, erschwert sich der Einsatz der ihm zugeordneten Fertigkeiten.

Fertigkeiten und Proben

Auf dem Charakterblatt finden sich etwa zwei Dutzend Fertigkeiten, die jeder Charakter – zumindest halbwegs – beherrscht. Ihnen ist nicht nur je ein Wert zugeordnet, sondern gleich drei, die zusammen „*Triade*“ genannt werden. Mit dem w10, dem einzigen Würfeltyp in TRiAS, wird versucht, diese Werte mit *einem* Wurf zu unter- oder zu erwürfeln. Abhängig davon, mit wievielen der drei Werten das gelingt, stellt sich ein großer Erfolg, ein normaler Erfolg oder ein Teilerfolg ein. Bei einer Probe versuchen der oder die Spieler soviele Erfolge zu erwürfeln, wie der Spielleiter für die Aktion verlangt.

Würfelergebnisse werden weder addiert noch modifiziert (+1, -2, ...). Fallen Proben schwer oder leicht, werden mehrere Würfel gewürfelt, und das jeweils schlechteste oder beste Ergebnis zählt.

Charaktere können in vielen Situationen zusammenarbeiten und Proben gemeinsam würfeln. Dadurch können mehrere Teilerfolge, die Einzelgängern nicht helfen, gemeinsam zu Erfolgen werden.

TRiAS kennt keine Attribute, Gaben oder Vorteile. Die Charaktere differenzieren sich nur über ihre Fertigkeiten.

Kampf

Die Initiative wird vor dem Kampf einmalig ausgewürfelt. In jeder Runde steht jedem Charakter normalerweise eine Aktion zu, z. B. Attacke, Zielen, Sturmangriff, Entwaffnen oder Immobilisieren. Wer jemanden attackiert, setzt sich in einem Attacke–Konter System gleichzeitig der Gefahr aus, selbst getroffen zu werden.

Erfahrung

TRiAS ist ein klassen- und stufenloses Kaufsystem. Die Charaktere erhalten Erfahrungspunkte, mit denen die Werte der Fertigkeiten direkt und jederzeit erhöht werden können. Ein Spieler kann sie so steigern, dass er häufig Teilerfolge erzielt; das kostet weniger Erfahrungspunkte, aber er ist dann auf Teamarbeit angewiesen, um Probleme zu lösen. Er kann sie auch so steigern, dass er oft volle Erfolge erzielt; in diesem Fall besteht er alleine, aber nicht besonders auffällig. Zu guter Letzt kann er auch seine Chance auf große Erfolge steigern, dann gelingen seine Aktionen zwar weniger häufig, dafür aber besonders spektakulär.

Charaktere

Die Einsicht in das Mögliche und Unmögliche ist es, die den Helden vom Abenteurer unterscheidet.
— Theodor Mommsen

Charaktere stehen im Mittelpunkt des Rollenspiels. Jeder Spieler verkörpert einen Charakter, versetzt sich in dessen Lage und beginnt, wie dieser zu denken und zu handeln. Mit der Zeit wachsen die Charaktere – aber auch die Herausforderungen, denen sie sich stellen müssen. Die meisten Spieler führen ihren Charakter viele Abenteuer lang durch eine Welt. Manche setzen sich sogar nach einem erfüllten Leben ganz aus eigenen Stücken irgendwo zur Ruhe und machen Platz für eine neue Generation. Doch das Abenteuerleben ist nicht nur aufregend, sondern auch gefährlich. Manchmal sterben Charaktere, doch gelegentlich erinnert man sich ihrer gerade aufgrund des Todes.

Obwohl sie laufend ihre Fertigkeiten trainieren und verbessern, werden Charaktere niemals perfekt sein, niemals alles können. Deshalb gehen sie selten alleine auf Abenteuer, sondern meistens in Gesellschaft anderer Charaktere. In einer **Gruppe** ist es deutlich leichter, für jede Aufgabe einen Spezialisten dabeizuhaben. Gemeinsam werden sie noch stärker!

Charakterblatt

Alle Informationen, die ein Spieler zum Verkörpern seines Charakters benötigt, werden in ein eigenes Dokument eingetragen: das **Charakterblatt**. Es verzeichnet allgemeine Daten wie Name und Alter, den Gesundheitszustand und Verletzungen, das Können und die Übung in diversen Fertigkeiten, die Erfahrung sowie die Ausrüstung. Ein leeres Charakterblatt findet sich weiter hinten (16).

Trias

Das Schicksal der Charaktere wird durch die **Trias** bestimmt: die Dreiheit aus Körper, Geist und Seele. Diese drei Säulen beschreiben Kern und Wesen eines jeden Charakters. Manche tendieren dazu, eine Säule besonders zu betonen oder zu vernachlässigen. Andere achten darauf, sie alle im Einklang zu halten, da sie sich keine Schwäche leisten wollen.

Körper: Er ist die sterbliche Hülle eines Charakters. Er leidet unter physischer Gewalt und muss Schwerthiebe oder Knochenbrüche verkraften. Symbolisiert wird der Körper durch einen Arm: 🦾

Geist: Er beherbergt den Verstand und das Bewusstsein eines Charakters. Er leidet unter Giften und mystischen Kräften. Symbolisiert wird der Geist durch ein Puzzleteil: 🧩

Seele: Sie beherbergt das Gemüt, die Intuition, die Moral und das Gewissen. Sie leidet vor allem durch Ängste und Flüche. Symbolisiert wird die Seele durch ein Herz: 💜

Schrammen und Wunden

Das Leben als Abenteurer ist bisweilen gefährlich, weshalb Charaktere früher oder später **Schrammen** und **Wunden** an Körper, Geist und Seele einstecken werden müssen. Schrammen bekommen Charaktere relativ leicht, dafür behindern sie

nicht und sind auch rasch wieder verheilt. Sammeln sich jedoch zu viele Schrammen an, so werden diese zu Wunden, die nicht nur die Handlungsfreiheit des Charakters einschränken, sondern obendrein mehr Zeit zum Verheilen benötigen.

Mit diesem unangenehmen Thema müssen wir uns vorerst nicht belasten – das holen wir erst unter „*Verletzungen*“ (⚿ 21) nach.

Fertigkeiten

Was ein Charakter gut kann und welche Aufgaben er besser anderen überlässt, wird durch **Fertigkeiten** ausgedrückt. Knapp zwei Dutzend davon, die alle Charaktere – wenn auch in unterschiedlichem Ausmaß – beherrschen, sowie eine Handvoll besonderer Fertigkeiten werden auf dem Charakterblatt notiert. Jede Fertigkeit ist entweder Körper, Geist oder Seele zugeordnet, weshalb ihr im Text das entsprechende Symbol vorangestellt wird. Diese Zuordnung definiert, ob und wie sich Verletzungen auf ihren Einsatz auswirken (siehe „*Verletzungen*“, ⚿ 21).

Wie gut ein Charakter in den Fertigkeiten ist, wird in **Triaden** ausgedrückt, die durch drei Werte gebildet werden. Sie haben folgende Eigenschaften:

- Jeder Wert ist ganzzahlig.
- Der linke Wert ist kleiner als der mittlere.
- Der mittlere Wert ist kleiner als der rechte.

Je höher die Werte einer Triade, desto stärker ist die Eigenschaft ausgeprägt. Sie dürfen jedoch die Zehn nicht überschreiten. Wie diese Werte Verwendung finden, wird in einem eigenen Kapitel beschrieben (siehe „*Grundregeln*“, ⚿ 17).

FERTIGKEIT	TRIADE	FOKUS
Agilität	2 • 5 • 7	
Fingerfertigkeit	3 • 6 • 8	
Handwerk	0 • 3 • 6	

Rechts neben jeder Triade ist Platz, um **Fokus**-Punkte zu verwalten. Diese Punkte kann ein Spieler ausgeben, wenn sich sein Charakter bemüht, eine Aufgabe besonders gut auszuführen. Da Charaktere ihren Fokus erst im Laufe ihrer Abenteuer finden, warten wir mit einer Erklärung bis zum Abschnitt „*Fokus*“ (⚿ 19) und lassen den Platz vorerst frei.

Eine Aufstellung aller Fertigkeiten mit Beschreibungen findet sich unter „*Fertigkeiten*“ (⚿ 34).

Erschaffung

Bevor ein Charakter in ein Abenteuer ziehen kann, muss er erst **erschaffen** werden: Erst denkt sich ein Spieler ein Konzept aus, danach wird ein Charakterblatt entsprechend ausgefüllt. Für den schnellen Einstieg ins Spiel sind am Ende des Kapitels einige vorgefertigte Charaktere enthalten, die nach diesen Regeln erschaffen wurden (⚿ 14).

Machtniveau festlegen

Der Spielleiter legt zu Beginn jeder Erschaffung das **Machtniveau** der Charaktere fest. Das definiert, ob diese einfache Leute sind, oder als alte Veteranen bereits jeder Herausforderung gewachsen sind. Das hat Auswirkung auf die Hintergrundgeschichte des Charakters sowie auf die anfänglichen Werte am Charakterblatt. Üblicherweise wird das Niveau „*Standard*“ aus der Niveautabelle (⚿ 12 unten) gewählt. Derartige Charaktere stechen mit ihrem Können aus der breiten Masse der Bevölkerung heraus, stehen aber noch am Anfang ihrer Entwicklung.

Spezies wählen

Nicht alle Charaktere sind Menschen. Welche Spezies den Spielern offen stehen, wird im jeweiligen Weltenband beschrieben; ein paar Beispiele finden sich auch in diesem Kapitel (⚿ 13). Wenn der Spielleiter nichts einzuwenden hat, kann jede davon gewählt werden. Die Spezies hat normalerweise nur geringe Auswirkungen auf die Fertigkeiten eines Charakters, auch wenn einige Spezies über besondere Fähigkeiten verfügen.

Profession und Hintergrund festlegen

Bevor für einen Charakter Zahlen und Werte vergeben werden, lohnt es sich, kurz über dessen Stärken und Schwächen nachzudenken. Womit hat er bisher sein Geld verdient? Wo werden in Zukunft seine Interessen liegen? Eine klare Vorstellung hilft, die passenden Werte für das Charakterblatt zu finden.

Rücksprache halten

Es empfiehlt sich, den Charakter nicht alleine zu erstellen, sondern die eigenen Vorstellungen mit dem Spielleiter und den Mitspielern zu besprechen. Der Spielleiter könnte eine bestimmte Art von Abenteuern planen, in denen gewisse Charaktere nicht oder nur eingeschränkt am Geschehen teilnehmen können. Auch ist es von Vorteil, die Ideen der Mitspieler zu kennen und diese auf einander abzustimmen, damit eine harmonische Gruppe entsteht.

In der Wüste ist eine Nixe falsch, sie gehört ans Meer. Dort braucht auch jedes Schiff seinen Kapitän – aber eben nur einen.

Trias festlegen

Die Trias gibt an, wie widerstandsfähig ein Charakter in körperlicher, geistiger und seelischer Hinsicht ist. Ein Spieler muss entscheiden, ob die Widerstandskraft seines Charakters ausgeglichen sein soll, oder er eine der Säulen auf Kosten der anderen bevorzugt.

Ein ausgeprägter Körper widersteht Wunden und Erschöpfung, die andere in die Knie zwingen. Er ist nicht nur im Kampf wichtig, sondern auch in allen Situationen, in denen es auf die Ausdauer ankommt. Ein ausgeprägter Geist hilft, sich zu konzentrieren und geistig anspruchsvolle Tätigkeiten auszuführen. Er ist besonders für Mystiker wichtig, um ihre Künste einzusetzen; er hilft aber auch dabei, mystischen Kräften zu widerstehen. Eine ausgeprägte Seele trotzt Flüchen und Ängsten, sie hält stand, wo andere panisch fliehen. Zudem erlaubt sie, überweltliche Energien zu bündeln. Jede dieser Säulen ist daher für einen bestimmten Bereich wichtig.

Bei der Erschaffung stehen dem Spieler je nach Machtniveau unterschiedlich viele Punkte zur Verfügung, die auf Körper, Geist und Seele verteilt werden können. Im Falle einer „*Standard*"-Kampagne sind das dreizehn Punkte.

Ausbildung wählen

Jetzt kann festgelegt werden, was ein Charakter gelernt hat und wie gut er darin ist. Am einfachsten geht das, indem ein leeres Charakterblatt (🕮 16) zur Hand genommen wird. Auf diesem sind gut zwei Dutzend Fertigkeiten angeführt. Entsprechend dem Machtniveau der Kampagne werden davon einige ausgewählt und mit den Werten aus der Niveautabelle (🕮 12 unten) befüllt. Im Falle einer „*Standard*"-Kampagne darf der Spieler z. B. für seinen Charakter …

- drei auswählen, die ihn stark prägen;
- vier auswählen, die in prägen; und
- fünf auswählen, in ihn schwach prägen.

Alle anderen Fertigkeiten werden den Charakter nicht prägen. Die passenden Triadenwerte dieser Prägungen sind in der Niveautabelle ersichtlich.

Wenn die Charaktere auf einem höheren Machtniveau als „*Standard*" beginnen, erhalten sie zudem Fokuspunkte, die sie auf auf die Fertigkeiten verteilen und rechts neben den entsprechenden Triaden notieren können (siehe „*Fokus*", 🕮 19).

Ausrüstung auswählen

Jeder Charakter startet seine Karriere unabhängig vom Hintergrund mit 100 Silbermünzen. Um dieses Geld kann er mit nützlichen Dingen ausgestattet werden, überschüssiges Geld führt er bar mit sich. Es empfiehlt sich, zumindest eine Waffe zu kaufen (siehe „*Waffen*", 🕮 24). Gute Rüstung ist teuer, und passt auch nicht unbedingt zu jedem Charakterkonzept (siehe „*Rüstungen*", 🕮 24).

Unter „*Sonstiges Zeug*" (🕮 42) sind noch viele nützliche Dinge beschrieben, die gekauft werden können. Wer mit der Auswahl überfordert ist, greift dort zur „*Allgemeinen Abenteuerausrüstung*" (AAA).

Beim Einkaufen ist noch darauf zu achten, dass die Ausrüstung auch Gewicht hat, und jeder Charakter nur eine begrenzte Tragkraft besitzt (siehe „*Tragkraft*", 🕮 19).

Niveau	Beispiel	Triaspunkte	stark geprägt	geprägt	schwach geprägt	nicht geprägt	Fokuspunkte
niedrig	einfache Leute	10	2x 2•5•8	3x 1•4•7	4x0•3•6	0•2•6	0
standard	**erstes Abenteuer**	**13**	**3x 2•6•8**	**4x 1•5•7**	**5x 0•4•7**	**0•3•6**	**0**
erfahren	1–2 Jahre Erfahrung	15	4x 4•7•9	5x 3•6•8	7x 2•6•7	1•4•6	10
Veteranen	mehrjährige Erfahrung	17	5x 5•7•9	6x 4•7•8	7x 3•7•8	2•5•7	20
Legenden	Weltenretter	20	3x 7•8•9	8x 5•7•9	8x 4•7•9	3•6•8	50

Charakterblatt ausfüllen

Nun kann das Charakterblatt ausgefüllt werden. Mit etwas Übung ist das in 15 bis 20 Minuten erledigt. Es empfiehlt sich, mit Bleistift zu schreiben, denn die Werte ändern sich im Laufe der Zeit.

Name: Der Name des Charakters. Hier sollte ein Name eingetragen werden, der zum gewählten Charakter passt. Beispiele finden sich in den Beschreibungen der Kultur und Spezies im jeweiligen Weltenband.

Spezies: Der Name der Spezies, welcher der Charakter angehört.

Welt/Kampagne: Der Name der Welt oder Kampagne, in der gespielt wird. Eine Kampagne ist eine Reihe zusammenhängender Abenteuer, die manchmal einen eigenen Namen haben.

Muttersprache: Die Muttersprache des Charakters. Fremdsprachen werden stattdessen bei den besonderen Fertigkeiten eingetragen (siehe „*Sprachen*“, 🕮 38).

Alter, Größe, Gewicht: Diese Daten des Charakters können anhand der Vorgaben für die jeweilige Spezies zufällig bestimmt werden. Wer das nicht mag, darf die Werte selbst festlegen.

Geschlecht: Üblicherweise weiblich oder männlich, doch manche Spezies kennen andere Geschlechter.

Geschw.: Die Geschwindigkeit in Meter pro Kampfrunde. Üblicherweise 10.

Aussehen: Besondere Kennzeichen wie Haar- oder Hautfarbe, Bart, Narben usw.

Körper, Geist, Seele: Die Werte der drei Säulen hängen davon ab, wie ausgeprägt sie sind (siehe „*Trias festlegen*“, 🕮 12).

Fertigkeiten: Die Triaden der Fertigkeiten hängen davon ab, wie sehr sie den Charakter prägen (siehe „*Ausbildung wählen*“, 🕮 12).

Fokus: Neu erschaffene Charaktere haben keinen Fokus, die Spalte bleibt also vorerst leer.

Besondere Fertigkeiten: In die leeren Zeilen können weitere Fertigkeiten eingetragen werden, die es in der jeweiligen Welt gibt (z. B. Fremdsprachen oder Zauber) – der Spielleiter gibt darüber Auskunft.

(Besondere) Gegenstände: Verstärken Gegenstände Fertigkeiten mit einem s. g. Aktions- oder Reaktionsbonus, werden sie in diesem Kasten notiert. Dazu zählen z. B. Waffen (🕮 24).

Rüstung: Der natürliche Rüstungsschutz menschlicher Charaktere beträgt -1•0•1. Werden Rüstungsteile gekauft, dann erhöhen sich diese Werte (siehe „*Rüstungen*“, 🕮 24).

EP: Erfahrungspunkte (EP) betragen bei der Erschaffung 0.

Sonstige Ausrüstung: Hier wird notiert, was sich der Charakter neben besonderen Gegenständen und Rüstung sonst noch zugelegt hat und wieviel vom Startgeld übrig geblieben ist.

Tragkraft: Die mittleren Triadenwerte von ◕ Kondition und ◕ Körperkraft werden addiert. Diese Summe wird in das linke Kästchen eingetragen, ihr Doppeltes in das mittlere und ihr Dreifaches in das rechte.

Klassische Spezies

Welche Wesen die Spieler verkörpern dürfen, wird im jeweiligen Weltenband geregelt. Als Orientierungshilfe seien hier jedoch ein paar „*übliche Verdächtige*“ angeführt. Angaben für Größe, Gewicht usw. sind nur als Richtwert zu verstehen und dürfen im Einzelfall abweichen.

Die Wahl der Spezies erfolgt in TRiAS hauptsächlich wegen dem Flair und nicht, weil sie Vorteile für bestimmte Rollen bietet. Trotzdem kommen sie mit gewissen Veranlagungen in Form von Mindestanforderungen einher. Charaktere müssen diese Anforderungen erfüllen, indem sie die genannten Fertigkeiten zumindest so gut beherrschen wie angegeben.

Einigen Spezies stehen besondere Fertigkeiten offen, die anderen verwehrt bleiben. Diese Fertigkeiten erhalten sie jedoch nicht automatisch, sondern bei der Erschaffung müssen sie zumindest mit schwach prägenden Triaden versehen werden, da sie sonst als ungelernt gelten und nicht eingesetzt werden können.

Elf

Elfen werden in der Literatur oft als schlank und hochgewachsen dargestellt. Sie sind elegant, naturverbunden und künstlerisch begabt.

Größe: 180+⚃ cm; **Gewicht:** 60+⚃ kg; **Alter:** 150+⚃⚃⚃; **Geschwindigkeit:** 10; **Natürliche Rüstung:** -1•0•1; **Minimum:** ◕ Agilität: schwach geprägt, ✪ Beredsamkeit: schwach geprägt, ♡ Kreativität: geprägt; **Besondere Fertigkeiten:** ♡ Dunkelsicht.

Halbling

Halblinge sind kleine Wesen, etwas kleiner noch als Zwerge. Sie sind meist fröhlich und unbekümmert, man sagt ihnen nach, nur Flausen im Kopf

zu haben. Sie sind erstaunlich geschickt und so mancher Geldbeutel ist schon ihren flinken Fingern anheimgefallen.

Größe: 90+⚄/2 cm; **Gewicht:** 30+⚄/2 kg; **Alter:** 30+⚄; **Geschwindigkeit:** 8; **Natürliche Rüstung:** -1•0•1; **Minimum:** ♥ Charme: geprägt, ◕ Fingerfertigkeit: schwach geprägt; **Besondere Fertigkeiten:** keine.

Mensch

Über Menschen müssen wohl nicht viele Worte verloren werden. Sie sind die Generalisten unter den Fantasywesen.

Größe: 150+⚄⚄ cm; **Gewicht:** 50+⚄⚄ kg; **Alter:** 16+⚄/2; **Geschwindigkeit:** 10; **Natürliche Rüstung:** -1•0•1; **Minimum:** keine; **Besondere Fertigkeiten:** keine.

Minotaur

Minotauren vereinen einen menschlichen Körper mit dem Kopf und den Hufen eines Rindes.

Größe: 170+⚄/2 cm; **Gewicht:** 70+⚄ kg; **Alter:** 10+⚄/2; **Geschwindigkeit:** 10; **Natürliche Rüstung:** 0•1•2; **Minimum:** ◕ Körperkraft: geprägt, ◕ Kondition: geprägt; **Besondere Fertigkeiten:** ✪ Ortsgedächtnis.

Zwerg

Zwerge sind kleinwüchsige, robuste Humanoide. Sie verbringen oft ihr ganzes Leben unterirdisch und verstehen sich auf den Bergbau.

Größe: 120+⚄/2 cm; **Gewicht:** 45+⚄/2 kg; **Alter:** 40+⚄; **Geschwindigkeit:** 8; **Natürliche Rüstung:** -1•0•1; **Minimum:** ◕ Körperkraft: schwach geprägt, ◕ Vitalität: geprägt; **Besondere Fertigkeiten:** ♥ Dunkelsicht.

Klassische Charaktere

TRiAS ermöglicht es, beinahe jeden Charakter zu erschaffen und zu spielen. Es gibt keine vorgegebenen Lehrpfade, die im Vorfeld ausgesucht werden müssen. Diese Freiheit kann Segen wie Fluch zugleich sein – vor allem für Einsteiger, die noch nicht so recht wissen, mit welchen Fertigkeiten sich ihr Charakter im Spiel behaupten muss.

Dieser Abschnitt führt einige beispielhafte Profile für gängige **Charaktertypen** aus dem Fantasy-Genre an. Sie können als Ausgangspunkt für individuelle Charaktere dienen, indem Fertigkeiten umgewidmet werden.

Details zur Ausrüstung können unter „*Waren & Dienstleistungen*“ (🏷 39) nachgelesen werden. Dort findet sich auch, was alles in der allgemeinen Abenteuerausrüstung (AAA) enthalten ist, die jeder hier angeführte Charakter besitzt. Das Gewicht der Ausrüstung ist jeweils exklusiv/inklusiv Rucksack angegeben.

Barde

Barden ziehen durch die Lande, um Geschichten zu erzählen und Abenteuer zu erleben. Sie müssen gut musizieren und vortragen können, um das Publikum mit ihren Darbietungen zu begeistern. Dabei hilft auch Charisma, denn nur wenige hören lange einem Griesgram zu. Zudem reisen Barden viel, daher ist es hilfreich, wenn sie kämpfen können, um sich der nahezu allgegenwärtigen Wegelagerer zu erwehren.

Barde	◕5, ✪4, ♥4
stark prägend: ✪ Beredsamkeit, ♥ Charme, ♥ Kreativität	
prägend: ♥ Erkundigen, ◕ Kampfkunst, ♥ Empathie, ✪ Bildung	
schwach prägend: ◕ Fingerfertigkeit, ◕ Heimlichkeit, ✪ Umgang mit Tieren, ✪ Verstand, ♥ Wahrnehmung	
Ausrüstung: AAA (🏷 42), Kurzschwert, Tuchrüstung, Flöte, Laute, Notizbuch, Schreibzeug, 6 Silbermünzen; Gewicht: 4/18 🎒	

Dieb

Als „*Dieb*“ wird im Rollenspiel ein Charakter bezeichnet, der sich versteckt und umherschleicht, Schlösser knackt, dunkle Kanäle anzapft und Verborgenes findet. Ein Dieb ist agil und unauffällig, weshalb er kleine Waffen bevorzugt, die sich gut verstecken lassen. Er kennt sich mit Fallen aus und kann sie sowohl finden als auch entschärfen.

Dieb	◕5, ✪5, ♥3
stark prägend: ◕ Agilität, ◕ Fingerfertigkeit, ◕ Heimlichkeit	
prägend: ◕ Reflexe, ✪ Technik, ♥ Erkundigen, ♥ Zielgenauigkeit	
schwach prägend: ✪ Beredsamkeit, ◕ Kampfkunst, ✪ Untersuchen, ♥ Wahrnehmung, ✪ Bildung	
Ausrüstung: AAA (🏷 42), Dolch, 3 Wurfmesser, Diebes-Utensilien, Brecheisen, Tuchrüstung, Lederhandschuhe, Lederkappe, Krähenfüße, 3 Phiolen Säure, Kletterseil und Haken (5m), 43 Silbermünzen; Gewicht: 4/23 🎒	

Heiler

Heiler sind spätestens dann nützlich, wenn Charaktere verwundet wurden. Neben ihrer wichtigsten Fertigkeit, der Heilkunde, ist es hilfreich, wenn sie empathisch veranlagt sind, um ihre Patienten besser zu verstehen, um sich besser auf ihre Patienten einstellen zu können. Die Naturkunde hilft, das eine oder andere Heilkraut aufzutreiben und hohe Fingerfertigkeit erleichtert es, Wunden zu nähen. Seelischen Problemen rückt der Heiler mit Mystik zu Leibe. Um sämtliche Symptome zu finden, ist es wichtig, einen Patienten und sein Umfeld genau zu untersuchen.

Heiler	◔4, ✪5, ♥4
stark prägend: ♥ Empathie, ✪ Heilkunde, ✪ Bildung	
prägend: ♥ Charme, ♥ Erkundigen, ✪ Untersuchen, ✪ Naturkunde	
schwach prägend: ◔ Fingerfertigkeit, ♥ Credo, ◔ Kampfkunst, ✪ Mystik, ✪ Verstand	
Ausrüstung: AAA (◇ 42), Dolch, Tuchrüstung, Heiler-Utensilien, Bandagen, 10x Alkohol, 54 Silbermünzen; Gewicht: 4/16 ▮	

Krieger

Krieger sind keine Freunde langer Worte, ihre Devise lautet oft: „*Erst schlagen, dann fragen*“. Egal, ob sie nun als Söldner durch die Lande ziehen, für ihren Herren Monster und Räuber stellen oder der Stadtwache angehören – für sie steht die Kampfkraft an erster Stelle. Dieses Beispiel zeigt einen Nahkämpfer, der mit Schwert und Schild bewaffnet in den Kampf zieht. Meistens widerstehen sie körperlichen Angriffen sehr gut, haben dafür aber ein Problem mit Angriffen auf den Geist oder (wie in diesem Fall) die Seele. Dank erhöhter Vitalität heilen seine Wunden in Windeseile, sein furchteinflößender Blick schüchtert viele Gegner schon vor dem Kampf ein.

Krieger	◔7, ✪3, ♥3
stark prägend: ◔ Kampfkunst, ◔ Körperkraft, ◔ Vitalität	
prägend: ♥ Einschüchtern, ◔ Kondition, ◔ Reflexe, ♥ Zielgenauigkeit	
schwach prägend: ◔ Agilität, ♥ Credo, ◔ Fingerfertigkeit, ✪ Heilkunde, ◔ Heimlichkeit	
Ausrüstung: AAA (◇ 42), Breitschwert, Rundschild, Tuchrüstung, lederne Beinschienen, 4 Silbermünzen; Gewicht: 8/21 ▮	

Magier

Es bedarf viel Zeit, sich die hohe Schule der Magie anzueignen, weshalb bodenständige Fähigkeiten von Magiern oft vernachlässigt werden. Trotzdem sind Magier in der Regel klug und besitzen einen ausgeprägten Verstand. Ihr Wissen ist selten auf die Magie beschränkt, oft umfasst es verschiedenste Disziplinen wie z.B. Geschichte oder Gesellschaftskunde. Um beim Wirken von Zaubern nicht nach jedem (Fehl-)Versuch in Ohnmacht zu fallen, steigert der Magier den Geist auf Kosten des Körpers. Die hier angeführten Zaubersprüche sind nur Platzhalter für besondere Fertigkeiten aus einem Weltenband und daher bloß mit I, II, III usw. durchnummeriert.

Magier	◔3, ✪7, ♥3
stark prägend: ✪ Verstand, ✪Zauber I, ✪Zauber II	
prägend: ✪ Bildung, ✪ Mystik, ✪Zauber III, ✪Zauber IV	
schwach prägend: ✪ Beredsamkeit, ✪ Untersuchen, ♥ Zielgenauigkeit, ✪Zauber V, ✪Zauber VI	
Ausrüstung: AAA (◇ 42), Dolch, Notizbuch, Schreibzeug, 10 Kerzen, Kreide, 5 Dokumentenrollen, 58 Silbermünzen; Gewicht: 1/14 ▮	

Waldläufer

Der Waldläufer hat seine Bestimmung in der Natur gefunden. Er ist eins mit der Umgebung seiner Wahl und kann dort auf sich alleine gestellt überleben. Er ist ausdauernd und wachsam, geübt in der Jagd und im Bogenschießen.

Waldläufer	◔5, ✪4, ♥4
stark prägend: ◔ Körperkraft, ✪ Naturkunde, ♥ Zielgenauigkeit	
prägend: ✪ Heilkunde, ◔ Heimlichkeit, ◔ Kampfkunst, ♥ Wahrnehmung	
schwach prägend: ◔ Agilität, ◔ Kondition, ♥ Credo, ◔ Reflexe, ✪ Untersuchen	
Ausrüstung: AAA (◇ 42), Kurzbogen, Köcher, 20 Pfeile, Streitaxt, Tuchrüstung, Blashorn, Kompass, kleines Zelt, 6 Silbermünzen; Gewicht: 9/25 ▮	

CHARAKTER

TRIAS

Name: _____ Spezies: _____
Welt/Kampagne: _____ Muttersprache: _____
Alter: _____ Geschlecht: _____ Größe/Gewicht: _____ Geschw.: _____
Merkmale: _____

KÖRPER

SCHRAMMEN

WUNDEN

FERTIGKEIT	TRIADE	FOKUS
Agilität	• •	
Fingerfertigkeit	• •	
Handwerk	• •	
Heimlichkeit	• •	
Kampfkunst	• •	
Kondition	• •	
Körperkraft	• •	
Reflexe	• •	
Vitalität	• •	
	• •	
	• •	
	• •	

GEIST

SCHRAMMEN

WUNDEN

FERTIGKEIT	TRIADE	FOKUS
Beredsamkeit	• •	
Bildung	• •	
Heilkunde	• •	
Mystik	• •	
Naturkunde	• •	
Technik	• •	
Untersuchen	• •	
Verstand	• •	
	• •	
	• •	
	• •	
	• •	

SEELE

SCHRAMMEN

WUNDEN

FERTIGKEIT	TRIADE	FOKUS
Charme	• •	
Credo	• •	
Einschüchtern	• •	
Empathie	• •	
Erkundigen	• •	
Kreativität	• •	
Umgang mit Tieren	• •	
Wahrnehmung	• •	
Zielgenauigkeit	• •	
	• •	
	• •	
	• •	

GEGENSTAND	AK	RE	BEMERKUNG

RÜSTUNG	
natürlicher Schutz	• •
Kopf:	• •
Torso:	• •
Arme:	• •
Hände:	• •
Beine:	• •
Füße:	• •
Schild:	• •
Summe	• •

EP

SONSTIGE AUSRÜSTUNG

Tragkraft

Legende: AK = Aktionsbonus, RE = Reaktionsbonus

Grundregeln

Sodann sollst du zählen bis drei, nicht mehr und nicht weniger. Drei allein soll die Nummer sein, die du zählest, und die Nummer, die du zählest, soll drei und nur drei sein. Weder sollst du bis vier zählen, noch sollst du nur bis zur Zwei zählen, es sei denn, dass du fortfährst zu zählen bis zur Drei.
— aus: Die Ritter der Kokosnuß

Sind die Charaktere erschaffen und alle bereit, kann das Abenteuer beginnen. Dieses Kapitel beschreibt die Regeln, nach denen Charaktere mit ihrer Umgebung interagieren. Natürlich ist auch der Spielleiter an sie gebunden. Wer noch keinen Charakter erschaffen hat, kann ein leeres Charakterblatt (16) zur Referenz zurechtlegen.

Aktionen

Charaktere agieren, indem sie verschiedenste Handlungen durchführen. Jene, deren Erfolg oder Misserfolg den Fortgang des Abenteuers maßgeblich beeinflussen können, werden **Aktionen** genannt und erfordern den Einsatz von Fertigkeiten.

Barbos, der Barbar, wird seine Aktion im Kampf für eine Attacke mit seiner Axt aufwenden. Möchte der Waldläufer Wallhar auf die Jagd gehen, kann er als Aktion versuchen, die Spur seiner Beute zu finden. Schreibt die Magierin Magilia ein Buch über die Mystik, ist das auch eine Aktion – die allerdings etwas länger dauert.

Eine besondere Form der Aktion ist die **Reaktion**. Sie stellt den Versuch dar, die Aktion eines anderen Charakters abzuschwächen oder ihr zu entgehen. Wenn Reaktionen anderen Regeln als den sie auslösenden Aktionen unterliegen, wird das im Text ausdrücklich erwähnt.

Erfolge

Das Gelingen von Aktionen wird in **Erfolgen** gemessen. *Ob* eine Aktion gelingt, entscheidet oft schon ein einzelner Erfolg; *wie gut* sie gelingt, die darüber hinaus gehenden. Es liegt üblicherweise am Spielleiter, die konkrete Zahl der nötigen Erfolge nach Maßgabe der Situation festzulegen.

Ein Erfolg verheißt Barbos einen Treffer, zusätzliche Erfolge erhöhen den Schaden. Um die Spur eines Wildschweins zu finden, wird Wallhar einen einzelnen Erfolg benötigen. Jeder weitere Erfolg könnte ihm helfen, das Tier möglichst schnell einzuholen. Soll Magilias Mystikbuch einen Gelehrten beeindrucken, könnte die Spielleiterin dafür z. B. fünf Erfolge fordern.

Proben

Steht die Zahl der nötigen Erfolge fest, nennt der Spielleiter die Fertigkeit, die ein Charakter **auf die Probe stellen** muss. Der Spieler würfelt mit dem w10, das Ergebnis – je niedriger, desto besser – wird mit der Triade der angewandten Fertigkeit verglichen. Je nachdem, welcher der drei Werte erreicht oder unterwürfelt wurde, stellt sich ein anderer Erfolg ein:

Großer Erfolg: Der linke Triadenwert wurde unter- oder erwürfelt. Entspricht *zwei* Erfolgen.

Erfolg: Zumindest der mittlere Triadenwert wurde unter- oder erwürfelt. Entspricht *einem* Erfolg.

Teilerfolg: Nur der rechte Wert wurde unter- oder erwürfelt. Entspricht einem *halben* Erfolg.

Misserfolg: Sogar der rechte Triadenwert wurde überwürfelt. Entspricht *null* Erfolgen. Der Charakter bekommt augenblicklich eine Schramme (siehe „*Verletzungen*“, 21).

Es ist unerheblich zu bestimmen, wieviel ein Wert über- oder unterwürfelt wurde, einzig der erreichte Erfolg zählt.

Hat sich ein großer Erfolg eingestellt, darf der Spieler auf Wunsch **weiterwürfeln**. Dazu wird erneut gewürfelt, und weitere Erfolge werden zu den bisherigen addiert. Ein Misserfolg macht jedoch alle bisher gesammelten Erfolge zunichte, daher sollte sich ein Spieler gut überlegen, ob die Situation das Risiko rechtfertigt. Solange sich weitere große Erfolge einstellen, darf die Probe beliebig oft weitergewürfelt werden. Egal wie oft ein Spieler würfelt, letztlich gelten alle Würfe zusammen als *eine* Probe; die zusätzlichen Würfe beanspruchen in der Spielwelt daher ebenso viel Zeit wie ein einzelner Wurf.

Nun können die gesammelten Erfolge mit der vom Spielleiter geforderten Zahl verglichen werden. Die Aktion gilt als gelungen, wenn diese erreicht oder übertroffen wurde.

Magilia schreibt an ihrem Buch und stellt ihre ✪ Mystik: 4•7•8 auf die Probe. Ihre Spielerin würfelt eine Drei – ein großer Erfolg! Sie würfelt weiter, und es fällt eine Vier – ein weiterer großer Erfolg! Sie verzeichnet nun in Summe vier Erfolge, benötigt aber noch einen fünften für die von der Spielleiterin geforderten fünf Erfolge. Ein Misserfolg würde nun alles zunichte machen, ein Teilerfolg wäre jedoch auch nicht genug: Magilia wäre mit ihren Künsten am Ende, und das dann 4 1/2 Erfolge verzeichnende Buch zwar interessant und lehrreich, aber nicht gut genug, um einen Gelehrten zu beeindrucken.

Aktionen, die beliebig oft wiederholt werden können, weil ein Scheitern keine Konsequenzen hat oder kein Zeitdruck vorhanden ist, sollten nicht ausgewürfelt werden. Der Spielleiter kann annehmen, dass sie dem Charakter einfach gelingen.

Besondere Gegenstände

Gegenstände, die über einen Aktions- oder Reaktionsbonus verfügen, werden **besondere Gegenstände** genannt und können die Erfolge verändern, die ein Charakter bei Einsatz einer Fertigkeit erzielt.

Wird ein solcher Gegenstand bei einer Aktion oder Reaktion benutzt, muss der beim Gegenstand angeführte Aktions- bzw. Reaktionsbonus zu jenen der Probe addiert werden, wenn sie nicht mit einem Misserfolg geendet hat.

Magilia verwendet eine magische Feder, um ihr Mystik-Buch zu schreiben. Die Feder gewährt ihr einen Aktionsbonus von +1. Sie stellt ihre ✪ Mystik auf die Probe und erwürfelt 4 1/2 Erfolge. Danach addiert sie den Aktionsbonus und das Buch ist jetzt 5 1/2 Erfolge schwer – genug, um jeden Gelehrten zu beeindrucken.

Leichte und schwere Proben

Charaktere können sich ihr Leben, sprich ihre Proben, leicht oder schwer machen. Leichter fällt vieles, wenn besonders gutes Werkzeug oder viel Zeit zur Verfügung steht. Schwerer wird es, wenn das Werkzeug mangelhaft ist, die Zeit drängt, die Charaktere anderweitig abgelenkt, gefährdet oder verletzt sind. Die Proben werden dann vom Spielleiter entsprechend **erleichtert** oder **erschwert**, und können wie folgt ausfallen:

extrem leicht (+⚄⚄⚄)
sehr leicht (+⚄⚄)
leicht (+⚄)
normal
schwer (-⚄)
sehr schwer (-⚄⚄)
extrem schwer (-⚄⚄⚄)

Bei leichten Proben wird ein, bei sehr leichten Proben werden zwei und bei extrem leichten Proben werden sogar drei zusätzliche w10 gewürfelt. Gezählt wird allerdings nur das niedrigste Ergebnis. Bei schwierigen Proben werden auch entsprechend mehr w10 gewürfelt, doch es zählt das höchste Ergebnis.

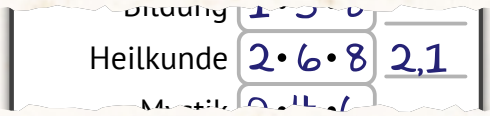
Manchmal können Proben mehrfach erleichtert oder erschwert sein – oder auch beides zur gleichen Zeit – wenn unterschiedliche Umstände zusammenwirken. In diesem Fall addieren oder subtrahieren sich die Erleichterungen oder Erschwernisse entsprechend, oder heben einander auf. Doch ganz gleich, wie leicht oder schwer Proben letztlich sind, es wird mit maximal drei zusätzlichen Würfeln gewürfelt.

Wallhar muss mit seinem Bogen vom Pferd schießen, was ihm eine schwere Probe (-⚄) abverlangt. Er hat aber Zeit, um genau zu zielen, was ihm zeitgleich eine leichte Probe (+⚄) einbringt. Die Probe darf normal gewürfelt werden.

Es wird nur der erste Wurf einer Probe modifiziert, beim etwaigen Weiterwürfeln (siehe „*Proben*“, 18) wird ein einzelner Würfel benutzt.

Fokus

Durch das erfolgreiche Bestehen von Abenteuern erhalten die Charaktere Fokuspunkte, die sie auf ihre Fertigkeiten verteilen und neben der entsprechenden Triade verwalten können (siehe „*Erfahrung*“, 32).



Foki können vor einer Probe ausgegeben werden, um die Erfolgswahrscheinlichkeit zu erhöhen. Jeder ausgegebene Punkt erleichtert die Probe um einen Würfel (+⚄). Fokuspunkte sind an ihre Fertigkeit gebunden und können nur für diese eingesetzt werden. Charaktere erhalten sie erst nach Ende des Abenteuers zurück.

Magilia versucht sich in einer Stadt zu ✪ Erkundigen, ob es hier einen Schamanen oder Hexer gibt. Auf ihrem Charakterblatt sind zwei Fokuspunkte bei dieser Fertigkeit verzeichnet. Ihre Spielerin gibt einen davon aus, damit sie die Probe erleichtert (+⚄) würfeln darf, weil diese Information für die Gruppe sehr wichtig wäre.

Gruppenarbeit

Bei Alleingängen ist ein Teilerfolg äußerst unbefriedigend, denn mit einem halben Erfolg ist nichts gewonnen. Manche Aktionen verlangen zudem mehrere Erfolge, was für einzelne Charaktere nur sehr schwer zu schaffen ist. Für gewöhnlich ist es daher klüger, mit den Kollegen gemeinsame Sache zu machen.

In so einer Gruppenarbeit kann ein Charakter eine Aktion **fortsetzen**, die *ein anderer Charakter* mit zu geringem Erfolg abgeschlossen hat, wenn der Spielleiter dies zulässt. Dazu stellt er eine Fertigkeit auf die Probe, die eine logische Folge zur ursprünglichen darstellt. Das kann, muss aber nicht die selbe Fertigkeit sein. Es wird wie bei einer normalen Probe verfahren, nur, dass die vom vorangegangenen Charakter bereits gesammelten Erfolge übernommen werden. Misslingt eine Probe, zählt dies als null zusätzliche Erfolge, vereitelt jedoch nicht die ganze Aktion. Üblicher Weise darf jeder Charakter ein mal versuchen, zu einer Gruppenarbeit etwas beizutragen. Hat jeder eine Probe gemacht, aber die resultierende Summe an Erfolgen ist immer noch nicht hoch genug, wertet der Spielleiter das als Misserfolg der ganzen Gruppe.

Barbos, Magilia und Wallhar möchten einer Stadtwache in einer schmierigen Taverne die Information entlocken, wie sie ungesehen in den Palast eindringen können. Die Spielleiterin meint, die Wache sei etwas naiv, aber pflichtbewusst. Daher würde die Gruppe 3 Erfolge benötigen. Magilia setzt ihren ✪ Charme ein und versucht, die Wache um den Finger zu wickeln. Ihr gelingt ein großer Erfolg, würfelt weiter und legt noch einen Teilerfolg nach. Sie hat also 2,5 Erfolge zu bieten – eine Spur zu wenig. Wallhar kommt dazu und spielt den betrogenen Ehemann Magilias. Er bietet der Wache an, den Vorfall zu vergessen, wenn er etwas über den Palast erzählt. Leider misslingt seine ✪ Beredsamkeit-Probe, und die Wache bleibt verschlossen. Barbos kommt hinzu und brüllt die Wache an: „*Was? Du hast meine Schwester angefasst?*“. Sein ✪ Einschüchtern kann zumindest einen Teilerfolg beisteuern. Die 3 geforderten Erfolge sind damit eingestellt und die Wache gefügig gemacht.

Tragkraft

Viele Charaktere neigen dazu, mit der Zeit mehr und mehr Ausrüstung anzuhäufen. Die drei Werte der **Tragkraft** sind jenes Gewicht in Kilogramm, ab dem die nützlichen Gegenstände zu Ballast werden und dem Charakter alle körperlichen Aktionen schwer (-⚄), sehr schwer (-⚄⚄) oder extrem schwer (-⚄⚄⚄) fallen. Reguläre Kleidung fällt nicht ins Gewicht.

Die Tragkraft errechnet sich aus ◕ Kondition und ◕ Körperkraft (siehe *„Charakterblatt ausfüllen“*, 🕮 13).

⚙ Barbos hat eine hohe Tragkraft und kann selbst mit seinem Rucksack am Rücken ungehindert klettern, laufen oder kämpfen. Magilia hingegen hat eine niedrige Tragkraft und ist daher gut beraten, ihren Rucksack abzulegen, bevor sie sich körperlich anstrengt.

Zeit und Runden

Spielt Zeit keine große Rolle, können die Aktionen der Charaktere für gewöhnlich zur Gänze abgehandelt werden, bevor der Spielleiter die Handlung weiterführt. Es gibt aber im Abenteueralltag auch hektische Momente, in denen genauer Buch geführt werden muss, wer was wann und wie erfolgreich tut – beispielsweise im Kampf oder bei einem Wettrennen.

In so einem Fall wird das Geschehen in **Runden** geteilt. Wenn der Spielleiter es nicht anders vorgibt, kann in einer Runde jeder Charakter eine Aktion durchführen oder fortsetzen. Oft werden Runden auch als Gruppenarbeit angesehen, und die Charaktere versuchen, gemeinsam möglichst viele Erfolge zu erzielen. Wurde ein vom Spielleiter vorgegebenes Ziel (noch) nicht erreicht, folgt Runde um Runde, bis genug Erfolge angesammelt wurden, oder die Charaktere aufgeben müssen.

Die Länge der Runde hängt von der Situation ab: In einem Kampf sind es 2–3 Sekunden, bei einem Schachspiel unter Umständen Stunden.

⚙ Bei einem Marathonlauf genügt es der Spielleiterin vermutlich, wenn die Charaktere z. B. alle 30 Minuten ihre ◕ Kondition auf die Probe stellen, anstatt alle paar Schritt zu würfeln. Findet ein 100-Meter Wettlauf statt, kann es spannender sein, alle zwei Sekunden festzustellen wer gerade wie weit ist – vor allem, wenn hinter dem langsamsten Charakter eine drei Meter hohe Steinkugel den Gang entlangrollt.

Initiative

Ist die Handlungsreihenfolge entscheidend, wird vor der ersten Runde die **Initiative** und damit die Reihenfolge aller Beteiligten festgelegt. Dazu würfeln die Spieler für ihren Charakter einen Würfel, die Wesen des Spielleiters haben fixe Werte von 1 bis 10. Der Spieler mit dem niedrigsten Wert beginnt. Bei Gleichstand kommen Spieler grundsätzlich vor dem Spielleiter zum Zug. Spieler mit identischer Initiative dürfen jede Runde erneut entscheiden, wer von ihnen zuerst handelt.

Mehrfachaktionen

Manchmal drängt die Zeit und ein Charakter möchte in seiner Runde mehr als nur eine Aktion ausführen. Das ist möglich, doch dann werden *alle* Aktionen um die Zahl der zusätzlichen Aktionen dieser Runde erschwert (-⚄).

⚙ Barbos will mit zwei Waffen beidhändig attackieren – beide Attacken sind erschwert (-⚄). Magilia möchte einen Zauber wirken, während sie gegen die Türe drückt, durch die ein Räuber in ihr Zimmer eindringen möchte – die Zauberprobe sowie die ◕ Körperkraft-Probe sind erschwert (-⚄).

Möchte ein Charakter in einer Mehrfachaktion eine Aktion einbringen, die sonst keiner Probe bedarf, so kann der Spielleiter aufgrund der Situation trotzdem eine verlangen.

⚙ Magilia, in Not, möchte zeitgleich noch einen Sessel, der im Zimmer steht, mit dem Fuß heranziehen, um ihn unter dem Türknauf zu verkeilen. Die Spielleiterin könnte nun eine zusätzliche ◕ Agilität-Probe verlangen. Alle drei Proben – Zauber, ◕ Körperkraft und ◕ Agilität – fallen dann sehr schwer (-⚄⚄).

Alle geplanten Aktionen müssen angesagt werden, bevor die erste ausgewürfelt wird. Bauen sie aufeinander auf, so wird die Mehrfachaktion bei einem Misserfolg sofort abgebrochen, die verbleibenden Aktionen verfallen.

Kräftevergleich

Situationen, in denen es darum geht, gleich gut oder besser als jemand anderer zu sein, verlangen nach einem **Kräftevergleich**. Dabei ist von jedem der Kontrahenten eine Probe auf eine geeignete Fertigkeit abzulegen. Abhängig von der Situation kann das dieselbe Fertigkeit sein, aber auch zwei verschiedene betreffen. Die Erfolge dieser Proben geben an, wer beim Vergleich wie gut oder wieviel besser abgeschnitten hat.

⚙ Wallhar möchte sich an ein Wildschwein anschleichen, und es kommt zu einem Vergleich ◕ Heimlichkeit versus ◔ Wahrnehmung. Im Kampf könnte Barbos seine ◕ Kampfkunst und der Gegner z. B. seine ◕ Reflexe bemühen. Möchten die Charaktere untereinander durch freundschaftliches Armdrücken bestimmen, wer diesmal die Zeche in der Taverne bezahlt, stellen sie alle ihre ◕ Körperkraft auf die Probe.

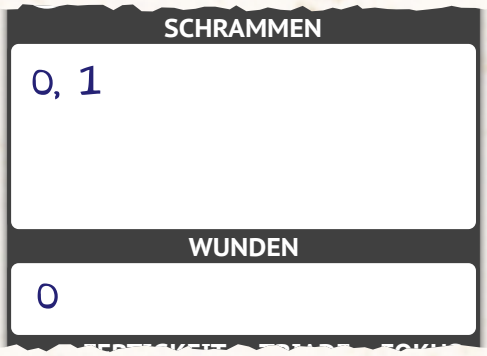
Manchmal ist mehr als ein Kräftevergleich nötig, um ein Ereignis zu entscheiden. In solch einem Fall wird das Geschehen in Runden aufgeteilt, in jeder Runde findet ein weiterer Vergleich statt. Wer nach einer vom Spielleiter festgesetzten Zahl an Runden die Oberhand hat, gewinnt.

Die Spielleiterin legt fest, dass ein 100-Meter-Wettrennen fünf Runden lang dauert. Jede Runde stellen die Charaktere ihre ◔ Agilität auf die Probe und addieren ihre Erfolge. In jeder Runde lässt sich so ablesen, wer von ihnen am Überholen oder am Zurückfallen ist.

Genauso wie die Situation die nötigen Proben bestimmt, bestimmt sie auch, ob ein Unentschieden den Ausschlag geben kann, oder ob ein Kontrahent besser sein muss als der andere.

Verletzungen

Charaktere können an Körper, Geist und Seele verletzt werden. In TRiAS werden Verletzungen in **Schrammen** und **Wunden** unterteilt, in Zahlen ausgedrückt und im jeweiligen Kästchen summiert.



Charaktere erhalten Wunden niemals direkt, sondern bekommen Schrammen durch:

- ⚄ Misserfolge: Resultiert eine Probe in einem Misserfolg, erhält der Charakter augenblicklich eine Schramme an der Säule, die der Fertigkeit zugeordnet ist.
- ⚄ Schaden: Gelingt einem Gegner ein Angriff, oder folgt aus einer Situation, dass der Charakter an einer Säule verletzt wird, bekommt er die entsprechende Zahl an Schrammen.

Überschreitet die Zahl der Schrammen den jeweiligen Säulenwert von Körper, Geist oder Seele, so verwandeln sich die Schrammen in eine Wunde. Diese wird im Kästchen „*Wunden*“ am Charakterblatt notiert, und dafür die Zahl der Schrammen wieder auf Null gesetzt. Etwaige überschüssige Schrammen verschwinden einfach mit.

Magilia erleidet in einem Kampf erst eine, dann zwei weitere körperliche Schrammen. Im Kästchen „*Schrammen*“ im Körper-Bereich auf ihrem Charakterblatt steht nun „*0, 1, 3*“. Da ihr Körperwert 4 beträgt, hat das noch keine weiteren Auswirkungen. Erst als Magilia zwei weitere körperliche Schrammen erhält, hat sie ihren Körperwert überschritten. Sie notiert eine Wunde in der betroffenen Säule, und setzt die Zahl der Schrammen zurück auf 0.

Beeinträchtigung

An der Zahl der Wunden lässt sich ablesen, wie beeinträchtigt ein Charakter ist:

Wunden	Beeinträchtigung
0	keine
1	schwer beeinträchtigt
2	sehr schwer beeinträchtigt
3	extrem schwer beeinträchtigt

Von einer Beeinträchtigung *direkt betroffen* ist die jeweilige Säule: eine schwere Beeinträchtigung bedingt schwere Proben (-⚄) für alle der Säule zugeordneten Fertigkeiten, sehr schwere Beeinträchtigungen sehr schwere Proben (-⚄⚄), und extreme schwere Beeinträchtigungen extrem schwere Proben (-⚄⚄⚄).

Indirekt betroffen sind hingegen die anderen Säulen. Auf diese wirkt sich eine Beeinträchtigung um einen Würfel geringer aus: schwere Beeinträchtigungen haben gar keine indirekte Auswirkung, sehr schwere Beeinträchtigungen einer Säule wirken sich erschwerend (-⚄) auf die anderen beiden Säulen aus, extreme Beeinträchtigungen einer Säule immerhin sehr schwer (-⚄⚄) auf die anderen.

Magilia hat zwei körperliche Wunden. Sie ist daher körperlich sehr schwer beeinträchtigt (-⚄⚄). Diese Verletzung ist aber so gravierend, dass auch Geist und Seele schwer beeinträchtigt sind (je -⚄).

Ohnmacht

Bekommt ein Charakter drei oder mehr Wunden an einer Säule, muss er *pro weiterer Wunde* sofort ◔ Vitalität (Körper), ✪ Verstand (Geist) oder ♥ Credo (Seele) auf die Probe stellen. Stellt sich nicht mindestens ein Erfolg ein, fällt der Charakter in **Ohnmacht**.

Würde Magilia zu zwei körperlichen Wunden eine weitere dazubekommen, muss sie ihre ◔ Vitalität extrem erschwert (-⚄⚄⚄) auf die Probe stellen.

Ohnmächtige Charaktere erwachen erst, wenn ihnen eine erneute Probe auf ◓ Vitalität-, ✪ Verstand- bzw. ♡ Credo gelingt. Diese Probe darf nach je zehn Minuten Spielweltzeit wiederholt werden.

Tod, Koma, Wahn

Solange ein Charakter an Körper, Geist bzw. Seele durch seine Wunden extrem schwer beeinträchtigt ist, steht er an der Schwelle zum Tod, zum Koma bzw. zum Wahn. Bei jeder Probe wird nun ein weiterer, von den anderen Würfeln leicht unterscheidbarer **Schicksalswürfel** mitgeworfen. Es gilt:

„Nur keine Zehn am Schicksalswürfel!“

Der Schicksalswürfel hat auf die Probe selbst keinen Einfluss, zeigt er jedoch eine Zehn, ist die Schwelle überschritten und der entsprechende Zustand tritt ein – der Charakter wird unspielbar. Dabei ist ganz egal, wieviele Würfel die Probe selbst umfasste, wodurch sie ausgelöst wurde und was sie bewirkt hätte. Sie wird als Misserfolg gewertet.

Magilia erleidet eine dritte Wunde. Sie muss folglich ihre ◓ Vitalität extrem erschwert (-⚄⚄⚄) auf die Probe stellen, um nicht in Ohnmacht zu fallen. Wegen der drei Wunden muss sie aber auch einen Schicksalswürfel mitwerfen, und zeigt der eine Zehn, stirbt Magilia – unabhängig davon, ob die Probe selbst gelingt oder nicht!

Der körperliche **Tod** ist endgültig, so keine mystischen oder göttlichen Kräfte oder Heilmittel im Spiel sind. Das geistige **Koma** wirkt wie eine Ohnmacht, aus der es kein Erwachen gibt. Der seelische **Wahn** bewirkt, dass der Charakter zwar bei Bewusstsein bleibt, aber keine gezielten Aktionen ausführen kann. Er ist mal schreckhaft, mal panisch. Nur auf gutes Zureden von vertrauten Personen hin ist er zu einfachsten Handlungen zu bewegen, wie etwa einen Gefahrenbereich zu verlassen oder eine Therapie zu akzeptieren.

Der Weg aus dem Koma, dem Wahn und ggf. dem Tod sollte vom Spielleiter als eigenes Abenteuer inszeniert werden.

Heilung

Wie rasch Verletzungen heilen hängt davon ab, ob es sich um Schrammen oder um Wunden handelt.

Schrammen verschwinden automatisch am Ende einer Szene der Handlung. Wann genau das ist, bestimmt der Spielleiter, üblicher Weise endet eine Szene mit dem Erreichen eines (Teil)Ziels, z. B. dem Ende einer Reise, dem Auffinden oder Befreien einer Schlüsselperson usw.

Bei Wunden ist das schon etwas komplizierter und erfordert vor allem eines: Zeit in der Spielwelt. Die Fähigkeit, Wunden über Nacht zu heilen, wird **Regeneration** genannt. Sie kann einmal pro Tag (24h) angewandt werden. Nach einer Nachtruhe darf eine Probe auf ◓ Vitalität, ✪ Verstand *oder* ♡ Credo abgelegt werden (weiterwürfeln bei großen Erfolgen ist natürlich erlaubt, aber riskant). Dabei ist nicht zu vergessen, dass die Wunden diese Proben entsprechend erschweren! Die Erfolge bestimmen die geheilten körperlichen, geistigen bzw. seelischen Wunden. Eine solche Nachtruhe setzt ein ruhiges Zimmer, ein sauberes Bett, einen vollen Magen und etwa sieben Stunden Schlaf voraus. Ist das Nachtlager nicht optimal, wird der Spielleiter die Probe um die Zahl der ungüstigen Faktoren erschweren.

Auf sich alleine gestellte Charaktere heilen je nach Anzahl der Wunden und ihren Regenerationsfähigkeiten innerhalb weniger Tage bis mehrerer Monate. Es soll aber auch Wunderheiler geben, die Dank mystischer oder göttlicher Kräfte Wunden schließen, oder der natürlichen Regeneration unter die Arme greifen können (siehe „*Magie und Wunder*“, 🕮 30).

Eine Nachtruhe in einem durchschnittlich guten Nachtlager erfordert eine normale Probe, um zu regenerieren. Ohne Zelt und Ausrüstung im Wald übernachten zu wollen, könnte die Spielleiterin mit einer schweren Probe (-⚄) ahnden. Wenn es zudem sehr kalt ist oder es regnet, könnte es gar sehr schwer (-⚄⚄) werden.

Kämpfe

Man greift nicht nur an, um jemandem wehe zu tun, ihn zu besiegen, sondern vielleicht auch nur, um sich seiner Kraft bewußt zu werden.
— Friedrich Nietzsche

Nicht jede Situation lässt sich zu allgemeiner Zufriedenheit regeln und so kommt es dann und wann zu einem **Kampf**. Kämpfe sind eine Reihe von Aktionen mit dem Ziel, einen oder mehrere Gegner zu überwinden oder zu bezwingen – nicht zwingend zu töten. TRiAS bietet etliche Möglichkeiten Konflikte zu beenden, ohne den Gegner ins Jenseits zu befördern.

Ablauf

Kämpfe können auf den ersten Blick sehr chaotisch ablaufen, aber sie folgen stets dem selben Schema:

Initiative festlegen

Zuerst wird die Reihenfolge der Beteiligten festgelegt (siehe „*Initiative*“, 20).

Überraschungsmoment bestimmen

Manchmal haben einige der Beteiligten das **Überraschungsmoment** auf ihrer Seite. Die Logik der Situation – und damit der Spielleiter – bestimmt, ob und wer warum überrascht ist.

Zwei Säbelzahntiger springen unverhofft aus dem Gebüsch – Barbos, Magilia und Wallhar sind überrascht. Tags darauf schreckt Wallhar unabsichtlich eine Gruppe bösartige Gnome auf – die Spielleiterin urteilt, dass niemand im Vorteil, also keiner überrascht ist.

Rundenweises Agieren und Reagieren

Nun wird das Geschehen in Runden abgehalten (siehe „*Zeit und Runden*“, 20), innerhalb derer alle Beteiligten gemäß ihrer Initiative handeln dürfen. In jeder Runde vergehen etwa fünf bis sechs Sekunden in der Spielwelt.

Der Charakter, der gerade am Zug ist, darf einmal **agieren** und eine der unter „*Aktionen*“ (25) beschriebenen Aktionen ausführen.

Der hungrige Säbelzahntiger schlägt mit seiner Pranke nach Wallhar und führt die Aktion „*Nahkampfattacke*“ aus. Am Folgetag möchte Barbos mit einem harschen „*Keine Bewegung, oder es kracht!*“ den vermeintlichen Anführer der Gnome einschüchtern und erhebt drohend seine Axt. Er führt damit die Aktion „*Überrumpeln*“ aus.

Während ein Charakter agiert, dürfen seine Gegner **reagieren**, wenn die Beschreibung der Aktion das vorsieht.

Der Säbelzahntiger trifft Wallhar nicht. Dieser kann nun mit einem Konter reagieren.

Es kann vorkommen, dass ein Charakter in seiner Runde einmal agiert, aber mehrfach reagieren darf, da er „*Opfer*“ der Aktionen unterschiedlicher Gegner wird. Ebenso kann es vorkommen, dass ein Charakter agiert, sein Gegner reagiert und daraufhin der Charakter nochmals reagiert.

Wallhars Konter misslingt leider, weshalb der Säbelzahntiger nun reagieren darf, und ebenso kontert.

Wer überrascht ist, darf in der ersten Runde nur reagieren und erst ab der zweiten Runde selbst agieren.

Nach dem Kampf

Ein Konflikt ist beendet, wenn eine Seite ihr Ziel erreicht hat. Das weitere Geschehen wird dann nicht mehr in Runden abgehandelt.

Da das Ende eines Kampfes oft, aber nicht immer das Ende einer Szene bedeutet, verschwinden Schrammen nur nach Maßgabe des Spielleiters.

Waffen

Bei einem tätlichen Angriff werden zumeist Schwerter, Tischbeine, Fäuste, Krallen oder ähnliche Hilfsmittel eingesetzt. Diese Hilfsmittel werden im Folgenden als **Waffen** zusammengefasst. Sie werden als besondere Gegenstände im Charakterblatt notiert.

GEGENSTAND	AK	RE	BEMERKUNG
Kurzschwert	0	+1	Reichweite: 1
Bogen	+2	-2	Körperkraft: 15/60/95

Die Informationen der geführten Waffe aus der Waffenliste (40) werden hier eingetragen.

Gegenstand: Der Name der Waffe.

Ak, Re: Der Aktions- und Reaktionsbonus.

Bemerkung: Die Reichweite, ggf. die Munition und sonstige Bemerkungen.

Die **Reichweite** von Nahkampfwaffen ist ihre Schlagweite in Meter. Bei Fernkampfwaffen besteht die Angabe aus drei Zahlen für die drei Entfernungskategorien. Bei einigen Waffen (z. B. Armbrüsten) ist die Reichweite fix, bei anderen beträgt sie das Vielfache einer Fertigkeit.

Wallhar möchte einen Kurzbogen benutzen, welcher laut Waffenliste eine Reichweite von ◓ Körperkraft*10 hat. Seine ◓ Körperkraftbeträgt 2•6•8. Daher notiert er in der Waffentabelle „*Körperkraft: 20/60/80*“.

Platzbedarf

Große oder zweihändig geführte Nahkampfwaffen richten viel Schaden an, erfordern aber auch genügend Platz, um sie effektiv einzusetzen. Befinden sich innerhalb ihrer Reichweite zuviele störende Objekte, kann der Spielleiter eine Kampfsituation für den Kämpfenden als **beengt** einstufen. Der Aktions- wie auch Reaktionsbonus der Waffe sinken dann um 1.

Barbos möchte in einer engen Höhle, in der er gerade so mal stehen kann, mit seiner Kriegsaxt gegen ein Erdelementar kämpfen. Die Situation ist beengt. Der Aktionsbonus der Axt sinkt von 2 auf 1, der Reaktionsbonus sogar von -1 auf -2.

Da Waffen unterschiedliche viel Platz beanspruchen, beengt auch nicht jede Situation alle Waffen gleichermaßen. Der Spielleiter ist dazu angehalten, nicht jeden Grashalm als beengend anzusehen.

In einer Tavernenschlägerei können Fäuste und Messer normal eingesetzt werden, Kampfstäbe und Zweihänder hingegen nicht.

Rüstungen

Eine **Rüstung** dient dazu, Schaden aus Treffern, die nicht gänzlich abgewehrt wurden, zu absorbieren oder zumindest abzuschwächen. Reguläre Kleidung bietet keinen Schutz.

Ein Charakter kombiniert unterschiedliche **Rüstungsteile**, die zusammen seinen Rüstschutz ergeben. Die Rüstungstabelle (41) verzeichnet alle verfügbaren Rüstungsteile. Diese schützen jeweils bestimmte Körperteile: Torso, Kopf, Arme, Hände, Beine und Füße. Jedes Teil verfügt über drei Werte, die je nach Größe, Material und Güte unterschiedlich hoch sind.

Alle getragenen Rüstungsteile werden auf dem Charakterblatt im Bereich „*Rüstung*“ eingetragen.

Kombinierte Rüstungsteile dürfen sich nicht überlappen, pro Körperteil kann nur ein Rüstungsteil getragen werden. Es ist auch nur ein Schild zulässig.

Die Triaden aller getragenen Rüstungsteile werden summiert und bilden gemeinsam mit dem **natürlichen Rüstungsschutz** die **Rüstungstriade** des Charakters. Der natürliche Schutz beträgt bei Menschen -1•0•1.

RÜSTUNG	
natürlicher Schutz	-1 • 0 • 1
Kopf:	• •
Torso: Lederpanzer	1 • 1 • 2
Arme:	• •
Hände:	• •
Beine: Lederschienen	0 • 0 • 1
Füße:	• •
Schild: Rundschild	1 • 1 • 1
Summe	1 • 2 • 5

Bevor Spieler Wunden auf dem Charakterblatt notieren, dürfen sie pro Treffer einmal die Rüstungstriade ihres Charakters wie eine Fertigkeit auf die Probe stellen. Die Erfolge dieser Probe mindern die Zahl der erlittenen Wunden.

Rüstungen schützen ihren Träger nicht nur, sondern behindern ihn leider auch. Charaktere, die Rüstungsteile anlegen, sollten daher auf ihre Tragkraft achten (19).

Aktionen

Ist ein Charakter oder ein Gegner am Zug, kann er eine der folgenden Aktionen ausführen. Die jeweils möglichen Reaktionen des Gegners sind am Ende der Aktionsbeschreibungen angegeben und werden unter „*Reaktionen*“ (28) beschrieben.

Waffe ziehen

Ist ein Charakter noch nicht kampfbereit, kann er mit dieser Aktion die **Waffe ziehen** und einsatzbereit machen. Auch Fernkampfwaffen können so „*gezogen*“ werden, gelten aber noch nicht als geladen.

Reaktionen: keine

Nahkampfattacke

Voraussetzung für eine **Nahkampfattacke** mit einer Waffe ist, dass diese einsatzbereit – also gezogen – ist, und der Gegner in Reichweite steht. Der Attackierende stellt seine Kampfkunst auf die Probe. Zeigt die Probe mindestens einen Erfolg, wird der Aktionsbonus der Waffe addiert und der Gegner muss diese Erfolge abwehren. Resultiert die Attacke in einem Misserfolg, so kann der Gegner mit einem Konter reagieren.

Unbewaffnete Attacke: Ein unbewaffneter Charakter kann einen bewaffneten Gegner nur erschwert (-⚄) angreifen.

Bewusstlos schlagen: Es wird angenommen, dass mit der stumpfen Seite der Waffe, dem Knauf oder der Faust zugeschlagen wird. Gelingt es dem Attackierenden, den Treffer zu landen, verursacht dieser geistige Schrammen statt körperlicher.

Reaktionen: Abwehren, Kontern

Fernkampfattacke

Wer seinem Gegner unter Zuhilfenahme einer Wurf- oder Schusswaffe auf größere Distanz schaden möchte, führt eine **Fernkampfattacke** aus. Voraussetzung ist, dass die Waffe der Wahl einsatzbereit – sprich gezogen und ggf. geladen – ist. Steht der Fernkämpfer in der Reichweite feindlicher Nahkämpfer, dürfen diese vor der Fernkampfattacke nach dem Schützen schlagen. Diese Aktion verläuft wie eine Nahkampfattacke, jedoch mit folgenden Abweichungen:

- ⚄ Es wird die Zielgenauigkeit auf die Probe gestellt.
- ⚄ Wie leicht oder schwer die Probe ist, wird durch Entfernung, Distanz und Größe des Ziels bestimmt.
- ⚄ Weder Konter noch Riposten sind möglich.
- ⚄ Der Gegner kann Schusswaffen nicht ausweichen.

Nach dem Gebrauch einer Wurfwaffe ist der Werfer unbewaffnet, Schusswaffen müssen geladen werden.

Distanz und Größe: Der Erfolg im Fernkampf hängt stark vom Ziel ab. Folgende Tabelle stellt Distanz und Größe in Beziehung und gibt für jede Kombination an, wie leicht oder schwer die Probe fällt. Die effektive **Reichweite** einer Fernkampfwaffe ist in der Waffenliste angegeben. Die je drei

Zahlen definieren, bis zu welcher Distanz in Meter ein Ziel als normal, weit oder sehr weit entfernt gilt.

Distanz & Größe	normal	weit	sehr weit
Maus	-⚄	-⚄⚄	-⚄⚄⚄
Kiste	normal	-⚄	-⚄⚄
Mensch	+⚄	normal	-⚄
Tor	+⚄⚄	+⚄	normal
Haus	+⚄⚄⚄	+⚄⚄	+⚄

Fehlschüsse: Ist der Schütze darauf bedacht, keinesfalls dem Ziel nahe stehende Wesen oder Gegenstände zu treffen, so muss eine erschwerte Probe (-⚄) in Kauf genommen werden.

Wallhar möchte einen Gnom unter Beschuss nehmen, der gerade mit Barbos kämpft. Um Barbos bei einem Misserfolg nicht zu treffen, muss er die Probe erschwert (-⚄) würfeln.

Deckung: Ist nur die Hälfte des Ziels sichtbar, so fällt die Probe schwer (-⚄), bei 1/4 sehr schwer (-⚄⚄), und bei 1/10 oder weniger sogar extrem schwer (-⚄⚄⚄).

Übereilter Schuss: Drängt die Zeit, dann kann ein Schütze versuchen, die Waffe überstürzt abzuschießen. Die Waffe benötigt dann eine Ladeaktion weniger als üblich (siehe „*Laden*“, 26), doch die Probe ist erschwert (-⚄).

Reaktionen: Abwehren (vor Wurfwaffen ausweichen), Nachschlagen

Laden

Mit dieser Aktion kann eine Fernkampfwaffe **geladen**, also mit einem weiteren Stein, Pfeil, Bolzen usw. bestückt werden. In einigen Fällen ist das Nachladen jedoch eine längere Angelegenheit, und diese Aktion muss mehrfach hintereinander gesetzt werden. Die Waffenliste (40) gibt für jede Fernkampfwaffe an, wieviele Ladeaktionen vom Schützen aufgewendet werden müssen, bis sie wieder einsatzbereit ist. Fernwaffen mit einer Ladezeit von Null können in der selben Runde geladen und abgefeuert werden, und benötigen keine extra Aktion(en) zum Laden.

Magilia hat mit ihrer Armbrust geschossen und ist nun wieder am Zug. Die Waffe benötigt 4 Ladeaktionen, um wieder einsatzbereit zu sein.

Reaktionen: Nachschlagen

Zielen

Ein Charakter kann seine Aktion verwenden, um mit einer Nah- oder Fernkampfwaffe zu **zielen**. In seiner nächsten Runde ist der Einsatz der Waffenfertigkeit dann erleichtert (+⚄). Zielen gewährt höchstens +⚄ auf die Probe, egal, wie lange man zielt. Sollte der Schütze zwischen Zielen und Schuss auf eine Aktion reagieren, geht der Nutzen des Zielens verloren.

Reaktionen: Nachschlagen

Bewegen

Ein Charakter kann sich als Aktion soviele Schritt **bewegen**, wie sein Geschwindigkeitswert beträgt. Bewegt er sich dabei von Gegnern weg oder an ihnen vorbei, dürfen diese Nachschlagen.

Es kann auf Kosten der Bewegungsweite versucht werden, nachschlagenden Gegnern zu entgehen. Wer im vorhinein auf die Hälfte seiner Geschwindigkeit verzichtet, darf seine Kampfkunstauf die Probe stellen. Für jeden Erfolg darf ein Gegner weniger nachschlagen – die Wahl hat derjenige, der die Probe ablegt.

Reaktionen: Nachschlagen

Überrumpeln

Ein Charakter kann versuchen, seinen Gegner zu überrumpeln, damit dieser kurzfristig nicht handeln kann. Dazu zählt das Erschrecken, Einschüchtern, Täuschen oder anderweitige Verwirren des Gegners, solange es nicht handgreiflich erfolgt. Der Spieler beschreibt kurz, was sein Charakter zu tun gedenkt, und schlägt dem Spielleiter eine passende Fertigkeit vor. Ist der Spielleiter einverstanden, stellt der Spieler die Fertigkeit auf die Probe. Wie bei einer Nahkampfattacke kann der Gegner diesen Angriff bei Misslingen kontern, oder bei Gelingen abwehren – darf dabei aber ebenfalls nicht handgreiflich werden.

⚙ Ein Gnom brüllt Wallhar unvermutet an, in der Hoffnung, er könne ihn dadurch ◯ Einschüchtern. Die Probe erzielt einen Erfolg. Wallhar versucht abzuwehren, indem er schallend zu lachen beginnt. Dafür setzt er seinen ◯ Charme einsetzt. Er kommt auf zwei Erfolge, damit gelingt ihm sogar eine Riposte. Der Gnom schreit panisch weiter, um die Riposte abzuwehren, würfelt aber einen Misserfolg. Der Gnom ist nun selbst verwirrt.

Ein erfolgreich überrumpelter Gegner verliert seine nächste Aktion, darf aber weiterhin reagieren.

Reaktionen: Abwehren

Sturmangriff

Diese Aktion kombiniert Bewegung und Nahkampfattacke. Der Angreifer läuft in möglichst gerader Linie auf einen Gegner zu, der mindestens drei, maximal seine Bewegungsweite entfernt ist, und attackiert diesen. Durch den Schwung der Bewegung ist die Attacke erleichtert (+⚄), was durch die Erschwernis der Mehrfachaktion (Bewegen plus Nahkampfattacke) auf eine normale Probe hinausläuft. Läuft der Angreifer an weiteren Gegnern vorbei, können diese wie bei einer Bewegung nachschlagen.

Reaktionen: Abwehren, Kontern, Nachschlagen

Entwaffnen

Einen Gegner zu **entwaffnen** stellt eine gegen dessen Waffe gerichtete, sehr schwere Attacke (-⚄⚄) dar. Nimmt die Waffe durch die Aktion mindestens eine „*Wunde*“, fällt sie zu Boden. Nimmt sie mehr als doppelt soviel Schaden, wie der höhere Wert von Aktionsbonus und Reaktionsbonus beträgt, dann zerbricht sie sogar.

Reaktionen: Abwehren, Kontern

Immobilisieren

Soll ein Gegner festgehalten, zu Boden gerungen oder gegen eine Wand gepresst werden, so ist von einer **Immobilisierung** die Rede und es kommt die ◔ Kampfkunst zum Einsatz. Es wird wie bei einer Nahkampfattacke verfahren, die ebenso zu Konter oder Riposte führen kann. Geht der Immobilisierende als Sieger hervor, erleidet der Gegner statt Wunden Immobilisierungserfolge. Diese muss der Immobilisierte in den Folgerunden durch Erfolge in einem Kräftevergleich in ◔ Agilität oder ◔ Körperkraft abbauen, um sich loszureißen.

Einen immobilierten Gegner weiter immobilisiert halten ist ebenso eine Aktion. Sie erfordert jedoch keine gesonderte Probe mehr, wenn der Immobilisierende seine Erfolge nicht weiter ausbauen möchte. Möchte der Immobilisierende jedoch auch noch auf den Immobilisierten einschlagen, oder etwas anderes tun, ist das eine Mehrfachaktion.

Einen Gegner zu attackieren, der einen Verbündeten immobilisiert hält, ist nur erschwert (-⚄) möglich, um nicht in Gefahr zu laufen, den Falschen zu treffen.

Reaktionen: Abwehren, Kontern

Fertigkeit einsetzen

Statt einem Angriff kann auch jede andere Fertigkeit zum Einsatz kommen. Das inkludiert das Wirken von Zaubern. Es liegt am Spielleiter, die zeitliche Komponente dieser Fertigkeiten im Auge zu behalten, und ggf. eine solche Aktion mehrere Kampfrunden andauern zu lassen.

Reaktionen: entscheidet der Spielleiter

Gegenstand benutzen

Möchte ein Kämpfer einen Gegenstand benutzen, wie z. B. eine Lampe entzünden oder löschen, ein Artefakt auslösen, usw., so ist diese Aktion zu wählen. Die Manipulation eines Gegenstandes setzt allerdings voraus, dass sich dieser bereits in Griffweite und nicht noch im Rucksack befindet. Es steht dem Spielleiter frei, für das Benutzen eines Gegenstands eine Probe zu verlangen, wenn es in der Hektik des Gefechts angebracht erscheint, oder einem Gegner einen Nachschlag zu erlauben.

Reaktionen: entscheidet der Spielleiter

Verteidigung

Der Kämpfer verzichtet auf seine Aktion. Er darf dafür alle Reaktionen erleichtert (+⚄) würfeln, bis er wieder am Zug ist. Ein derart defensiv handelnder Charakter kann keine Konter setzen, und kommt bei einer besonders erfolgreichen Abwehr auch nicht in den Genuss einer Riposte.

Reaktionen: keine

Reaktionen

Charaktere dürfen jeder Aktion ihrer Gegner, die sie direkt betrifft, mit maximal einer **Reaktion** entgegnen. Welche der Reaktionen für eine Aktion zulässig sind, ist im vorherigen Abschnitt angeführt. Auf die Reaktion kann freiwillig verzichtet werden.

Schilde haben bei Reaktionen keine direkte Verwendung – ihr Nutzen ist bereits in der Rüstungstriade enthalten (siehe „*Rüstungen*“, 🕮 24).

Abwehren

Der Attackierte möchte den Erfolg einer gegen ihn gerichteten Aktion mindern bzw. ihm entgehen. Der Charakter stellt eine passende Fertigkeit auf die Probe und reduziert die gegnerischen Erfolge um die eigenen. Es liegt am Spielleiter, die Sinnhaftigkeit des Abwehrversuchs zu hinterfragen. Kreativer Einsatz von Fertigkeiten sollte aber nicht automatisch unterbunden werden.

⚙ Barbos wird mit einer Axt die Pranke eines Säbelzahntigers abwehren können, aber die Einschüchterungsversuche seiner Gegner nicht.

Oft wird versucht, mit der eigenen Waffe die gegnerischen Erfolge zu **parieren**. Dazu wird die ◔ Kampfkunst auf die Probe gestellt, und bei erfolgreicher Probe der Reaktionsbonus der Waffe addiert. Jeder Erfolg mindert den Angriff entsprechend, sind die Erfolge der Parade sogar höher, so kommt es zur **Riposte**: Der ursprünglich Attackierende muss nun die überzähligen Erfolge abwehren. Es kann durchaus vorkommen, dass auf eine Riposte eine weitere folgt, bis eine Riposte endlich gewinnt.

Wer den Attacken durch seine ◔ Reflexe auszuweichen versucht, oder dazu Fertigkeiten einsetzt, die keinen direkten Schaden anrichten können, kommt nicht in den Genuss einer Riposte, selbst wenn die Erfolge der Abwehr überwiegen sollten. Einen bewaffneten Angriff waffenlos abzuwehren ist nur erschwert (-⚄) möglich – das inkludiert auch das Ausweichen! Geistigen Angriffen, wozu auch die Magie zählt, wird oft mit dem ✪ Verstand entgegnet, und seelischen Angriffen, wie z. B. das Einschüchtern, mit dem ♥ Credo.

Reaktionen: Abwehren

Kontern

War ein gegnerischer Angriff nicht von Erfolg gekrönt, so kann der Attackierte sofort mit einem **Konter** reagieren. Der konternde Charakter führt eine Nahkampfattacke als Reaktion aus, bei der statt des Aktionsbonus der Waffe dessen Reaktionsbonus herangezogen wird. Ein erfolgreicher Konter kann nicht abgewehrt werden! Der angerichtete Schaden kann nur von der Rüstung abgeschwächt werden und wird dann als körperliche Wunden am Charakterblatt des Getroffenen notiert. Doch der Konter birgt auch ein Risiko: resultiert er nicht in mindestens einem Erfolg, so darf der Konter gekontert werden. Es kann durchaus vorkommen, dass es zu einem längeren Konter-Schlagabtausch kommt, bis endlich jemand trifft.

Reaktionen: Konter

Nachschlagen

Wer im Kampf seine Verteidigung vernachlässigt und die Aufmerksamkeit nicht seinen Gegnern im unmittelbaren Gefahrenbereich widmet, sondern diese ignoriert, um sich zu bewegen, zu schießen, Gegenstände zu benutzen oder ähnliche Aktionen ausführt, riskiert, dass Gegner **nachschlagen**.

Der Nachschlagende führt sofort eine Nahkampfattacke aus, bei der anstelle des Aktionsbonus einer Waffen deren Reaktionsbonus addiert wird. Auf diese Attacke darf nicht reagiert werden! Resultiert ein Nachschlag nach Berücksichtigung der Rüstung in zumindest einer Wunde, wird die auslösende Aktion vereitelt.

⚙ Barbos verwickelt einen Gnom in einen Nahkampf, damit Magilia sich zurückziehen kann. Diese möchte sich nun mittels der Aktion „*Bewegen*“ entfernen. Der Gnom darf nachschlagen, trifft, und verursacht zwei Wunden. Damit kann sich Magilia leider nicht von ihm lösen.

Abwarten

Möchte ein Charakter nicht sofort handeln, kann er **abwarten**. Er muss sich jedoch entscheiden, ob er *bestimmt* oder *unbestimmt* abwarten möchte.

Für eine *bestimmte* Abwartehandlung muss der Charakter ein konkretes Ereignis definieren, auf das er warten möchte. Tritt es ein, so darf der Charakter unmittelbar zuvor seine Runde durchführen, auch wenn das die Aktion eines anderen Spielers oder des Spielleiters unterbricht. Bei einer *unbestimmten* Abwartehandlung kann der Charakter lediglich seine Runde hinauszögern und sie nach der vollständigen Abhandlung der Runde eines anderen Charakters oder Gegners durchführen.

Abwarten hat keine Auswirkungen auf die Initiative. Wenn jemand so lange abwartet, bis er wieder an der Reihe ist, verfällt die vorangehende Aktion ungenutzt. Möchten zwei oder mehr Akteuere gleichzeitig nach unbestimmtem Abwarten wieder aktiv werden, so entscheidet ihr normaler Initativewert, wer von ihnen zuerst handeln darf.

Wartet Wallhar – bestimmt – darauf, dass ein Gnom hinter einem Felsen hervorspringt, dann kann er die nächste Aktion des Gegners unterbrechen und schießen, sowie er sich blicken lässt. Er darf ihn aber nicht unterbrechen, wenn der Gnom eine andere, unerwartete Aktion ausführt.

Gruppenarbeit im Kampf

Ein Fortsetzen von Aktionen bzw. Proben (siehe „*Gruppenarbeit*“, 19) ist in der Hektik des Kampfes normalerweise nicht möglich, da der Gegner eine jede Aktion sofort mit seiner Reaktion erwidert und keine Zeit zum „*Nachbessern*“ lässt. Es ist aber möglich, gegen einen Gegner zusammenzuarbeiten. Dazu übernimmt ein Charakter die Führung, die anderen Charaktere helfen ihm. Helfer dürfen mit Ausnahme ihres einen Gegners nicht bedroht werden, also nicht in Nahkampfreichweite eines weiteren Gegners stehen. Zudem müssen Helfer mittels Abwartehandlung (siehe „*Abwarten*“, 28) auf den Zug des Anführers der Attacke warten. Ist dies geschehen, dürfen alle Charaktere gleichzeitig ihre Kampfkunst auf die Probe stellen und alle Erfolge addieren. Der Gegner darf sich nur mit *einer* Reaktion gegen diese geballte Kampfkraft wehren. Kommt es zu einem Konter oder einer Riposte, so werden diese nur zwischen Anführer und Gegner ausgetragen.

Jedes Rollenspiel muss einen Weg zwischen Realismus und Spielspaß finden. Die Realität neigt dazu, bisweilen erstaunlich langweilig zu sein: Ein Zweikampf endet oft durch den ersten gut platzierten Hieb oder Stich, ein Armbrustbolzen aus dem Unterholz holt den stolzen Helden für immer von seinem Pferd. Während ein Barbar mit seiner furchteinflößenden Kriegsaxt weit ausholt, bietet er seinem schmächtigen Gegner die Möglichkeit, ihm in der Zwischenzeit einen Dolch in die Brust zu stechen und den Kampf so zu beenden, bevor die Axt ihr Ziel erreicht.

Das mag dem Rollenspieler aber gar nicht schmecken, denn Romane und Filme lehren uns, dass ein guter Kampf einer ist, bei dem man möglichst oft die Klinge statt der Brust des Gegners trifft, Funken dramatisch sprühen und die Protagonisten ganz nebenbei auf Möbiliar oder Burgmauern umherturnen. Weiters ist selbstvertändlich, dass Kraft einen Gegner gefährlich macht und nur dicke Waffen ordentlich schmerzen.

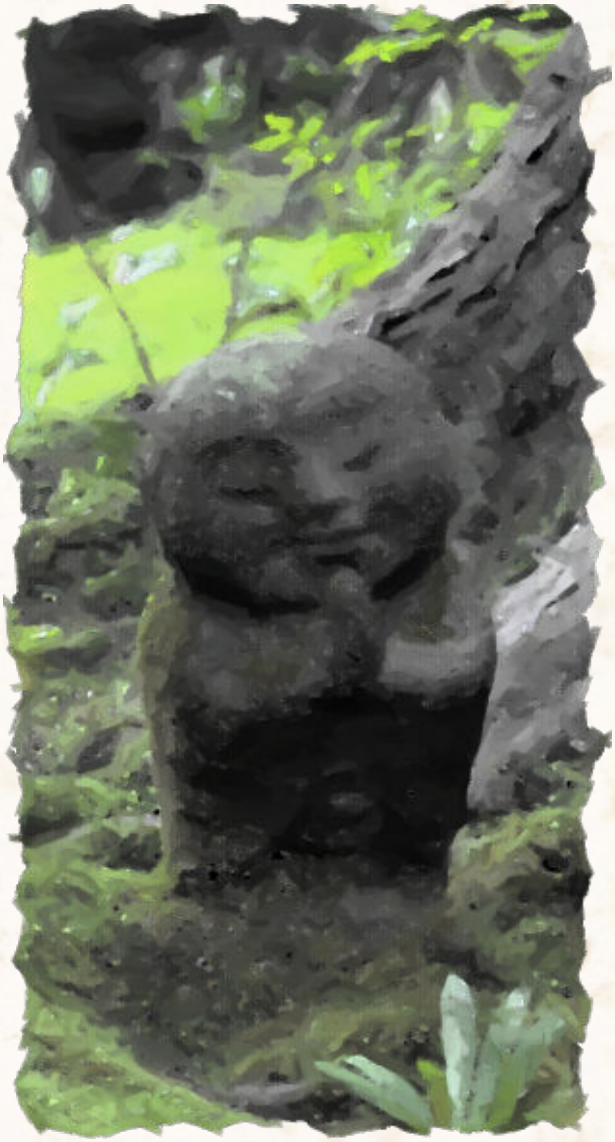
TRiAS erhebt nicht den Anspruch, realistisch zu sein. Zeitgleich versucht das System aber auch, sich der die Realität nicht komplett zu verweigern, damit Kämpfe nicht zur Farce werden. Deshalb entscheidet im Kampf nur die Kampfkunst über Gedeih und Verderb. Rohe Muskelstärke sowie akrobatisches Geschick wirken sich weder auf Trefferwahrscheinlichkeit noch auf Schaden aus. Die Wahl der Waffe ist eine stilistische Frage – in manchen Situationen sind einige effektiver als andere, aber keine Waffe ist einer anderen überlegen.

Die Realität ist auch erstaunlich komplex – alles passiert gleichzeitig. Kämpfe werden jedoch in Runden abgehalten, schön brav der Reihe nach. Durch dieses Zeitraster von 5–6 Sekunden entstehen daher Ungenauigkeiten, die nicht überbewertet werden sollten. Ein Charakter führt nicht *einen* Schlag aus, der in einer gewissen Schwere gipfelt, und der Gegner blockt/pariert/kontert nicht genau diesen einen Schlag. Die Zahl der Würfe hat nichts mit der Zahl der Schläge oder Hiebe zu tun.

Magie und Wunder

...drum hab ich mich der Magie ergeben,
ob mir durch Geistes Kraft und Mund
nicht manch Geheimnis würde kund
– Johann Wolfgang von Goethe, Faust I

Magie und ihr meist göttliches Gegenstück, die Wunder, werden in TRiAS hauptsächlich im jeweiligen Weltenband geregelt. Zu unterschiedlich sind in ihnen die verfügbaren Kräfte und die Art, wie sie wirken. Doch ein paar Gemeinsamkeiten gibt es dann doch, die seien an dieser Stelle erklärt.



Zaubersprüche

Falls in einer Welt Magie existiert, dann finden sich im jeweiligen Weltenband auch die Zaubersprüche gelistet, die Charaktere erlernen können. Diese **Zauber** oder **Spruch** genannten besonderen Fertigkeiten werden nach dem Erlernen am Charakterblatt vermerkt.

Zauber sind besondere Fertigkeiten und entweder Körper, Geist oder Seele zugeordnet.

Das Erlernen eines Spruches kostet, die nötigen Hilfsmittel wie eine Schriftrolle oder ein Buch mit der Beschreibung des Spruches vorausgesetzt, 2 Erfahrungspunkte, was einem Magier die initiale Triade von 0•1•2 verschafft, von der ausgehend zu den üblichen Kosten gesteigert werden darf.

Anwendung

Möchte ein Magier einen Spruch entfesseln, ist dessen Triade auf die Probe zu stellen. Bei einem Misserfolg verpufft der Zauberspruch wirkungslos und der Magier nimmt – wie bei jeder erfolglos angewandten Fertigkeit – eine Schramme. Bei Teilerfolgen zeigen Sprüchen zwar keine Wirkung, kosten aber auch keine Schrammen.

Wird der Spruch erfolgreich auf die Probe gestellt, kann die Wirkung des Spruches i. d. R. verstärkt werden, indem der Magier zusätzliche körperliche, geistige oder seelische Energie kanalisiert. Er kann freiwillig Schrammen nehmen, die in zusätzliche Erfolge umgemünzt werden.

Verschiedene Zaubersprüche haben unterschiedliche Wirkungsdauer. Manche können in einer (Kampf)Runde gesprochen werden, andere benötigen Minuten, Stunden oder sogar Tage. Dies ist der Beschreibung des jeweiligen Spruches zu entnehmen.

Beispielsprüche

Die in diesem Abschnitt angeführten Zauber sind nur als Beispiele gedacht – letztlich gelten jene, die im jeweiligen Weltenband beschrieben sind.

Bannen

Flüche, böse Geister und unheilige Gestalten können von Priestern gebannt werden. Ein erfolgreicher Bann ist selten eine augenblickliche Angelegenheit.

Anwendung: Der Priester hält dem zu Bannenden sein klerikales Symbol entgegen und rezitiert eine (Kampf)Runde lang Verse seiner Gottheit.

Effekt: Der Bann zeigt nur bei bestimmten Wesen und bei Besessenen Wirkung. Jeder Erfolg verursacht dem zu Bannenden eine Wunde.

Magisches Geschoß

Der Magier wirft einem Gegner ein Geschoß aus purer magischer Energie entgegen.

Anwendung: Der Magier zeigt auf einen Gegner und murmelt eine (Kampf)Runde lang eine Formel.

Effekt: Ein Erfolg verletzt ein bis zu 10 Meter entferntes Opfer und fügt diesem eine Wunde pro Erfolg zu. Das Opfer kann versuchen, mit einer Reflexe-Probe den Effekt des magischen Geschoßes zu mildern. Zusätzliche Erfolge in der Zauberprobe erhöhen entweder den potentiellen Schaden um 1, oder verdoppeln die Reichweite.

Magilia wirft einem Gnom, der 35m entfernt steht, ein magisches Geschoß entgegen. Sie erwürfelt 4 Erfolge. Zwei davon benutzt sie, um die Reichweite von 10 auf 20 und dann von 20 auf 40 zu erhöhen, die verbleibenden 2 Erfolge muss der Gnom nun versuchen, abzuwehren.

Segnen

Priester können andere, nicht dem Klerus angehörige Personen segnen.

Anwendung: Der Priester spricht eine (Kampf)Runde lang ein Gebet und gestikuliert mit den Händen.

Effekt: Die Erfolge der Probe werden im Gesegneten gespeichert – war dieser bereits gesegnet, so behält der Gesegnete den höheren Wert von neuen wie bisher gespeicherten Erfolgen. In der Szene kann der Gesegnete nun vor jeder Probe einen Teil der gespeicherten Erfolge, auch halbe Teilerfolge, einsetzen und diese wie die Fortsetzung einer Probe behandeln.

Erfahrung

Wir glauben, Erfahrungen zu machen, aber die Erfahrungen machen uns.
— Eugène Ionesco

Charaktere werden mit jeder gemeisterten Herausforderung stärker, besser, schöner. Dies ist ein stetiger, langsamer Prozess. Nach und nach dürfen die Spieler die Werte ihrer Charaktere erhöhen, damit diese neuen, noch schwierigeren Abenteuern gewachsen sind.

Erfahrungspunkte

Nach jedem bestandenen Abenteuer erhalten Spieler vom Spielleiter **Erfahrungspunkte (EP)** für ihre Charaktere. Diese EP hängen von ihrer Leistung und den erfüllten Zielen ab. Ein etwa vierstündiges Abenteuer, das im Wesentlichen erfolgreich abgeschlossen wurde, sollte in etwa 5–7 EP wert sein.

Auf Magilias Charakterblatt steht in der Erfahrungsleiste von oben nach unten: 6, 10, 16, 23. Magilias hat offenbar vier Abenteuer bestritten, die ihr 6, 4, 6 und 7 zusätzliche EP eingebracht haben. Durch diese Taten ist sie in Summe um 23 EP reicher geworden.

Die gesammelten EP kann ein Spieler zwischen den Abenteuern „*ausgeben*“, um seinen Charakter zu verbessern. Üblicherweise werden die neu hinzu gewonnenen EP umgehend vergeben, doch manchmal will oder kann ein Spieler nicht alle EP sofort ausgeben. In so einem Fall empfiehlt es sich, in der Erfahrungsleiste zu notieren, wieviele der Gesamt-EP noch für Steigerungen verfügbar sind.

Neben der 23 steht in Klammer eine 3. Lara hat sich damit notiert, dass drei EP noch nicht vergeben sind und für eine künftige Steigerung aufgespart wurden.

Zusätzlich zu den EP erhalten Spieler noch einen **Fokuspunkt** pro erfolgreich bestandenem Abenteuer. Dieser muss sofort einer Fertigkeit zugeordnet werden und wird im Kästchen neben der entsprechenden Triade notiert (siehe „*Fokus*“, 19).

Steigern

Unter dem **Steigern** wird das Erhöhen von bestehenden Triaden, sowie das Aneignen von neuen, besonderen Fertigkeiten verstanden. Jede Steigerung kostet EP. Natürlich darf ein Charakter nicht mehr steigern als EP zur Verfügung stehen. Zu folgenden Konditionen kann ein Spieler Änderungen an seinem Charakter „*erkaufen*“:

Neue Fertigkeiten: Eine besondere Fertigkeit zu erlernen kostet die in der jeweiligen Beschreibung angegebenen EP (siehe „*Fertigkeiten*“, 34). Die anfängliche Triade ist ebenso in dieser Beschreibung angegeben.

Fertigkeiten erhöhen: Den mittleren Triadenwert einer Fertigkeit um 1 zu erhöhen kostet soviel wie der neue Wert in EP. Den linken Triadenwert um einen Punkt zu erhöhen kostet das Doppelte, den rechten Triadenwert um einen Punkt zu erhöhen die Häfte (abgerundet) des neuen Wertes.

Der ♥ Charme eines Charakters beträgt 2•5•8. Den linken Triadenwert auf 3 zu erhöhen kostet 2x3=6 EP. Den mittleren Triadenwert auf 6 zu erhöhen kostet 6 EP. Den rechten Triadenwert auf 9 zu erhöhen kostet 9:2=4 (abgerundet) EP.

Eine Triade darf nach Belieben gesteigert werden, solange sie nach jeder Änderung immer folgenden Eigenschaften entspricht:

- Jeder Wert liegt im Bereich von -1 bis 10.
- Der linke Wert ist kleiner als der mittlere.
- Der mittlere Wert ist kleiner als der rechte.

Trias erhöhen: Das Steigern von Körper, Geist und Seele kostet das Vierfache des neuen Wertes.

Um einen unglaubwürdig raschen Aufstieg der Charaktere zu vermeiden, muss genügend Zeit *in der Spielwelt* vergehen, um Steigerungen zu ermöglichen. Ausschlaggebend sind die Tage, die von Beginn des aktuellen Abenteuers bis zum Beginn des nächsten Abenteuers verstreichen. Pro Tag darf maximal ein EP investiert werden.

Lara hat im letzten Abenteuer 7 EP für Magilia erhalten. In der Spielwelt sind während dem Abenteuer zwei Tage verstrichen. Die Spielleiterin Vanessa offenbart der Gruppe, dass in der Spielwelt bis zum nächsten Abenteuer weitere zwei Tage vergehen werden, da dann ein großes Bankett abgehalten wird, zu dem alle Charaktere eingeladen wurden. In Summe erleben die Charaktere also vier Tage in ihrer Welt. Daher darf Lara maximal 4 EP aufwenden, um Magilias Fertigkeiten zu steigern.

EP müssen nicht sofort in Steigerungen investiert werden. Spieler können über mehrere Abenteuer hinweg Punkte ansparen, um zu einem späteren Zeitpunkt Steigerungen durchzuführen. Auch kann es vorkommen, dass in der Spielwelt zu wenig Tage vergehen, um eine Steigerung zu ermöglichen. Ein Charakter muss dann auf eine Auszeit in der Handlung warten. Einmal ausgegebene EP können nachträglich nicht mehr umgewidmet werden.

Lara konnte für Magilia von 23 EP nur 20 EP ausgeben. Die verbleibenden 3 EP werden für eine spätere Steigerung in der EP-Leiste in Klammern notiert.

Eine Steigerung der Fertigkeiten könnte Auswirkungen auf Waffenreichweiten haben. Die Waffensektion am Charakterblatt sollte daher überprüft werden.

Was steigern?

Welche Fertigkeiten ein Charakter steigern sollte, hängt vor allem von Hintergrund und Profession ab. Der mittlere Triadenwert gibt an, wie häufig der Einsatz einer Fertigkeit im Alleingang erfolgreich, aber nicht spektakulär gut sein wird. Je höher der linke Triadenwert ist, desto eher gelingen einem Charakter die Aufgaben besonders gut. Ein hoher rechter Triadenwert bedeutet, dass der Charakter die Fertigkeit in der Gruppenarbeit gut einsetzen kann.

EP aus den Abenteuern sollten etwa zur Hälfte in Fertigkeiten investiert werden, die auch tatsächlich angewandt wurden, um den Charakter plausibel aufsteigen zu lassen. Die restlichen EP sind in einem individuellen „*Fort- und Weiterbildungsprogramm*“ gut aufgehoben.

Fertigkeiten

Bedenke, dass du die Sorgfalt eher lernen sollst als die Fertigkeit.
— Leonardo da Vinci

Wie gut ein Charakter den Abenteueralltag meistert, wird durch eine Reihe von **Fertigkeiten** definiert, deren Triaden den Lehrling vom Meister unterscheiden. Wie eine Fertigkeit angewandt wird, ist unter „*Grundregeln*“ (17) beschrieben.

Die Bezeichnungen vieler Fertigkeiten sind selbsterklärend. Es genügt, wenn man dieses Kapitel nur im Zweifel zu Rate zieht.

Allgemeine Fertigkeiten

Die **allgemeinen Fertigkeiten** zeichnen sich dadurch aus, dass ihr erstmaliges Erlernen keine EP kostet. Sie finden sich auf jedem Charakterblatt wieder.

Agilität

Die Agilität ist in Aktionen gefragt, die ganzkörperliches Geschick erfordern. Darunter fallen abrollen, balancieren, sich entfesseln, sich einem festen Griff zu entwinden, das Gleichgewicht zu halten, jonglieren, sprinten, oder zu springen.

Abgrenzung: Reflexe (Ausweichen), Fingerfertigkeit, Umgang mit Tieren (Reiten), Kondition (Ausdauer), Körperkraft (Fesseln sprengen, andere Kraftakte)

Abgrenzung: keine

Beredsamkeit

Ein in der Beredsamkeit geübter Charakter weiß, wie er mit der richtigen Mischung aus Höflichkeit, Verhandlungsgeschick und Überzeugungskraft jemanden beeinflussen und im eigenen Interesse handeln lassen kann. Dies umfasst die richtige Wortwahl, aber auch das Wissen, wann schweigen besser als reden ist. Üblich ist der Einsatz dieser Fertigkeit im Rahmen des Handels, der Diplomatie, des Unterweisens, des Kommandierens, aber auch, wenn der König oder eine Menschenmasse überzeugt werden sollen.

Die unter den allgemeinen Fertigkeiten angeführte Beredsamkeit bezieht sich auf die Muttersprache des Charakters. Sie gibt ebenso an, wie gut er diese beherrscht. Beherrscht ein Charakter mehrere Sprachen, so wird die Beredsamkeit für jede weitere erneut als besondere Fertigkeit erlernt (siehe „*Sprachen*“, 38).

Abgrenzung: Charme, Einschüchtern (Drohen)

Bildung

Diese Fertigkeit verrät, ob ein Charaktere in der Schule gut aufgepasst hat. Mit ihr kann er versuchen, Fragen mittels seines Allgemeinwissens zu beantworten. Die Tabelle „*Komplexität der Frage*“ (35) enthält eine Übersicht, welche Fragestellungen wieviele Erfolge benötigen.

Expertenwissen ist in der Fertigkeit Bildung jedoch nicht enthalten. Wenn Charaktere in bestimmten Wissensgebieten gebildet sein wollen, müssen sie dies über besondere (Wissens)Fertigkeiten abdecken. Derartiges Fachwissen hat zudem den Vorteil, in ihrem Bereich eher die passende Antwort zu finden, als im Allgemeinwissen (siehe „*Fachwissen*“, 38).

Abgrenzung: ✪ Beredsamkeit (Wissen mitteilen), ♥ Erkundigen & ✪ Untersuchen (Wissen beschaffen), besondere Fertigkeiten (Fachwissen)

♥ Charme

Lässt ein Charakter seinen ♥ Charme spielen, so hilft dies mitunter, anderen erfolgreich zu schmeicheln, sie zu betören oder zu verführen. Straßenkünstler oder Geschichtenerzähler rettet ihr Charme über manche unterdurchschnittliche Darbietung. Im Gegensatz zur ✪ Beredsamkeit, bei der vorrangig die Rethorik zählt, kann ♥ Charme helfen, intuitiv beim Publikum zu punkten. Er ist auch eine gute Ergänzung zu anderen Überzeugungsmaßnamen – aber nicht immer ein Ersatz. Den ♥ Charme kann ein Charakter auch dann spielen lassen, wenn er die Sprache seines Gegenübers nicht versteht.

Abgrenzung: ✪ Beredsamkeit, ♥ Einschüchtern

♥ Credo

Das ♥ Credo eines Charakters definiert, wie stark seine Moralvorstellung und sein Glaube ausgeprägt sind. Es bestimmt, wie gut ein Charakter sich gegen Ängste oder Flüche wehren kann und wie rasch seine seelischen Wunden verheilen.

Regeneration: Für jeden Erfolg dieser Probe verheilt eine seelischen Wunde (siehe „*Heilung*“, 📖 22).

Abgrenzung: keine

♥ Einschüchtern

Geht es darum, jemanden durch schroffes, aggressives Auftreten, dem Androhen (oder gar Ausüben) von Gewalt oder Folter zum Reden, Aufgeben, oder zur Flucht zu bewegen, wird ♥ Einschüchtern angewandt.

Diese Fertigkeit lässt sich sprachübergreifend einsetzen.

Abgrenzung: ✪ Beredsamkeit, ♥ Charme

♥ Empathie

Die ♥ Empathie, auch Einfühlungsvermögen genannt, ermöglicht einem Charakter, die Gefühlswelt oder Motivationen anderer zu verstehen. Damit lässt sich Freund von Feind, sowie Wahrheit von Lüge unterscheiden.

Die ♥ Empathie erleichtert es zwar, sich in den Gegenüber hineinzuversetzen, hilft aber nur indirekt dabei, auf diesen einzuwirken – dazu sind Charme oder Beredsamkeit erforderlich.

Abgrenzung: ✪ Beredsamkeit, ♥ Charme, ♥ Einschüchtern

♥ Erkundigen

Das ♥ Erkundigen dient an bekannten wie fremden Orten dazu, Informationen durch Umhören und befragen von Einwohnern zu beschaffen.

Im Gegensatz um ✪ Untersuchen, bei dem schriftliche Informationen im Vordergrund stehen, erfolgt das Erkundigen mündlichen.

Abgrenzung: ✪ Untersuchen.

◕ Fingerfertigkeit

Charaktere, die über eine hohe ◕ Fingerfertigkeit verfügen, besitzen eine ausgeprägte Feinmotorik. Sie können u.a. schnell Gegenstände aus der Tasche ziehen oder im Ärmel verschwinden lassen, ein Schloss knacken oder beim Glückspiel die Würfel manipulieren.

Abgrenzung: ◕ Agilität (ganzkörperliche Geschicklichkeit)

Bildung: Komplexität der Frage	Erf.	Beispiele
Allgemeinwissen: jedem zugänglich, der sich dafür interessiert. Weiß man, ohne dort gewesen zu sein.	1	Darf ich hier mit Edelsteinen handeln? Wer regiert im Nachbarland? Ist dieser Pilz giftig?
Sachverhalt ist 10 Jahre alt. Basiswissen für Lehrlinge oder Schüler eines Faches. Wissen Zugereiste.	2	Welcher Händler hat die besten Preise? Hat der Baron Geschwister? Ist dieses Gift tödlich?
Sachverhalt ist 100 Jahre alt. Langjährige Ausbildung nötig. Geschützte Information. Wissen Alteingesessene.	3	Wo werden reinste Diamanten abgebaut? Hat der Baron Feinde? Wo finde ich ein Gegengift?
Sachverhalt ist älter als 100 Jahre. Nur wahren Meistern des Fachs bekannt. „*Geheimnis*“. Wissen Eingeborene.	4	Ist der „*Sohn*“ des Barons überhaupt blutverwandt?
Exotisches Expertenwissen	-	Können Charaktere ohne Expertenwissen nicht erfahren.

Handwerk

Das handwerkliche Können eines Charakters gibt an, wie praktisch er veranlagt ist – egal ob beim Basteln, beim Reparieren, beim Hausbau, oder beim Kochen. In den meisten Fällen ist zum Ausüben handwerklicher Tätigkeiten das entsprechende Werkzeug und eine Werkstätte notwendig.

Gute handwerkliche Fähigkeiten bedeuten nicht unbedingt, dass der Charakter ausgebildeter Tischler oder Steinmetz ist.

Abgrenzung: Fingerfertigkeit

Heilkunde

Die Heilkunde ermöglicht es einem Charakter, Krankheiten und Verletzungen zu diagnostizieren, zu behandeln und zu heilen. Sie ist eine mehrheitlich wissenschaftliche Disziplin, schließt aber auch ihre praktische Anwendung mit ein, z. B. das Nähen von Wunden. Heilkundige können nur körperliche Wunden behandeln und sind gegenüber geistigen und seelischen Wunden machtlos. Heilunde ist um die Zahl der Wunden des Patienten erschwert, zusätzlich ist sich selbst zu heilen ist nur erschwert (-⚄) möglich.

Versorgt ein Heilkundiger vor einer Nachtruhe einen Verletzten, so kommt diesem der Erfolg der Heilkunde bei der Vitalität-Probe zur Regeneration zugute. Die Versorgung dauert eine Stunde pro Erfolg. Es können maximal zwei Heilkundige zusammenarbeiten. Die anschließende Vitalität gilt als Fortsetzung der Heilkunde-Probe (siehe „*Gruppenarbeit*“, 19).

Abgrenzung: keine

Heimlichkeit

Die Heimlichkeit kommt zum Zuge, wenn ein Charakter ungesehen oder ungehört bleiben möchte, und sich zu diesem Zwecke versteckt, schleicht, oder tarnt. Die Heimlichkeit selbst ist normalerweise noch kein Verbrechen.

Abgrenzung: keine

Kampfkunst

Diese Fertigkeit umfasst alle Versuche, in einem Nahkampf handgreiflich zu werden. Dazu zählen unbewaffnete Schläge und Tritte genauso wie jegliche Art der Waffengewalt (siehe „*Nahkampfattacke*“, 25), Paraden und Konter.

Abgrenzung: Reflexe (Ausweichen)

Kondition

Die Kondition ist bei Aktionen gefragt, die allgemeine Ausdauer erfordern. Darunter fallen mehrtägige Märsche, Langstreckenläufe, oder zu schwimmen.

Besonders anstrengenden Tätigkeiten können einen Organismus schädigen, z. B. durch Zerrungen, Muskelkater oder Kreislaufkollaps. Derartige Verletzungen werden mit Kondition abgewehrt. Unternimmt ein Charakter einen mehrtägigen Marsch, einen Langstreckenlauf o.ä., nennt der Spielleiter die potentiellen Schrammen dieser Aktivität. Mit jedem Erfolg der Konditionprobe sinken diese um eins.

Die meisten Ausdauertätigkeiten erfordern keine Probe, Charaktere sind fit genug, um einen Tagesmarsch zu absolvieren oder einen Fluss zu durchschwimmen. Nach einem nächtlichen Gewaltmarsch oder dem Versuch, längere Zeit gegen eine starke Strömung zu schwimmen, wäre eine Probe auf Kondition angebracht.

Abgrenzung: Agilität (schnelle körperliche Aktionen), Körperkraft (Kraftakte)

Körperkraft

Die Körperkraft wird auf die Probe gestellt, wenn schwere Gegenstände verschoben oder gehoben, Stangen verbogen, Türen eingetreten oder Fesseln gesprengt werden müssen.

Abgrenzung: Agilität (Geschicklichkeit, sich Fesseln entwinden)

Kreativität

Die Kreativität hilft beim künstlerischen Schaffen aller Art. Dazu zählen bildende Kunst, darstellende Kunst, Literatur und Musik. Bei wenig kreativen Tätigkeiten, wie dem Bemalen einer Hauswand, ist das Handwerk gefragt. Jemandem etwas vorzulügen, fällt nicht dem kreativen Schauspiel zu, sondern der Beredsamkeit.

Abgrenzung: Handwerk, Beredsamkeit (sich verstellen, lügen)

Mystik

Die Mystik behandelt das Übernatürliche. Dazu zählen alte wie neue Götter, die Wege der Sterne und warum Magie das tut, was sie tut. Sie deutet Omen und treibt Geister aus.

Abgrenzung: keine

✪ Naturkunde

Die ✪ Naturkunde ist eine wissensbasierte Disziplin, enthält aber auch eine praktische Komponente. Mit ihr sucht ein Charakter Antworten auf Fragen zum belebten Umfeld und bestimmt Tiere und Pflanzen. Auch zum umsichtigen Verhalten in der freien Wildbahn kann sie beitragen. Antworten zu Fragen der unbelebten Natur oder zum urbanen Umfeld müssen mittels anderer Wissensfertigkeiten gesucht werden.

Abgrenzung: ✪ Heilkunde

◕ Reflexe

Die ◕ Reflexe helfen, geworfenen Gegenständen oder gegnerischen Angriffen auszuweichen. Im Gegensatz zur ◕ Agilität sind die ◕ Reflexe eine rein reaktive Fertigkeit. Sie können nur dann auf die Probe gestellt werden, wenn sich ein Charakter der Gefahr bewusst ist. Im Nahkampf ist die Probe erschwert (-⚄), dafür zählt jeder Erfolg doppelt. Vor Schusswaffen kann, im Gegensatz zu Wurfwaffen, nicht ausgewichen werden.

Abgrenzung: ◕ Agilität, ♥ Wahrnehmung

✪ Technik

Mit dieser Fertigkeit lässt sich feststellen, wie und warum Dinge funktionieren. Sie erlaubt es zu rechnen, Gebäude und Brücken zu konstruieren, und Mechanismen zu verstehen, wenn auch nicht unbedingt diese zu (de)aktivieren.

Abgrenzung: ◕ Handwerk(reparieren, Fallen stellen), ✪ Untersuchen(Fallen suchen), ◕ Fingerfertigkeit(Mechanismen deaktivieren), ✪ Mystik(magische Beweggründe für Objekte untersuchen)

✪ Umgang mit Tieren

Ein guter ✪ Umgang mit Tieren ermöglicht einem Charakter, Tiere zu halten und zu pflegen, zu beruhigen, aufzuschrecken, anzulocken, sie im Rudel vor sich her zu treiben oder sonstwie zielführend einzusetzen. Diese Fertigkeit schließt das Reiten mit ein.

Abgrenzung: keine

✪ Untersuchen

Die Fertigkeit, systematisch Informationen zu sammeln, wird ✪ Untersuchen genannt. Dies beschränkt sich jedoch nicht nur auf die Arbeit in der Studierstube oder der Bibliothek, auch die Suche nach Einbruchsspuren oder das Durchforsten eines Hafenregisters nach Hinweisen gehört dazu.

Es muss genügend Zeit zum Untersuchen vorhanden sein, für schnelles, oberflächliches Suchen ist die Wahrnehmung zuständig. Das Beschaffen von Information durch Befragen von Personen fällt dem ♥ Erkundigen zu.

Abgrenzung: ♥ Erkundigen, ♥ Wahrnehmung

✪ Verstand

Konzentration, Logik, Selbstüberwindung – all das stellt den ✪ Verstand eines Charakters auf die Probe. Diese Fertigkeit kann aktiv oder reaktiv ins Spiel kommen. Aktiv wird eine Probe gewürfelt, wenn der Charakter über ein Problem nachgrübelt, sich konzentrieren oder zusammenreißen möchte. Reaktiv wird der ✪ Verstand strapaziert, wenn Alkohol, Drogen, Gifte oder Ähnliches den Geist des Charakters trübt. In so einem Fall nennt der Spielleiter die Stärke dieser Strapaze in Erfolgen, der Spieler muss mit Verstand ebensoviele Erfolge erreichen, um seinen Charakter vor den Auswirkungen zu bewahren. Überschüssige Strapazen verwandeln sich in geistige Wunden.

Regeneration: Für jeden Erfolg verheilt eine geistige Wunde (siehe „*Heilung*“, 🕮 22).

Abgrenzung: keine

◕ Vitalität

Die ◕ Vitalität eines Charakters bestimmt, wie gut er sich gegen Krankheiten oder Gifte im Körper wehren kann, und wie rasch seine Wunden verheilen.

Regeneration: Für jeden Erfolg dieser Probe verheilt eine körperliche Wunde (siehe „*Heilung*“, 🕮 22). Wurde der Verletzte erfolgreich behandelt, so gilt die Regeneration als Fortsetzung der ✪ Heilkunde, deren Erfolge übernommen werden.

Abgrenzung: ✪ Heilkunde

♥ Wahrnehmung

Die ♥ Wahrnehmung gibt an, wie gut ein Charakter seine Umgebung durch die fünf Sinne Sehen,

Hören, Riechen, Schmecken und Tasten erfassen kann.

Abgrenzung: ✪ Untersuchen (aktives Suchen)

♥ Zielgenauigkeit

Wird eine Fernkampfwaffe benutzt, ist die ♥ Zielgenauigkeit eines Charakters gefragt. Die Präzision von Waffen ist bereits in deren Reichweitenangabe enthalten, Auswirkungen von Distanz und Größe des Ziels ist unter „*Fernkampfattacke*“ (🕮 25) beschrieben. Die Zielgenauigkeit ist aber auch außerhalb des Kampfes gefragt, um z. B. auf dem Jahrmarkt ein Hufeisen zu werfen, mit einem Ei das Haupt des ungeliebten Herrschers zu treffen oder einen Stein in das gegenüberliegende Gebüsch zu werfen, damit eine Wache abgelenkt wird.

Entscheidet beim Wurf die Weite und nicht die Genauigkeit, so ist nur die ◕ Körperkraft gefragt.

Abgrenzung: ◕ Körperkraft (Weitwurf)

Besondere Fertigkeiten

Die Fertigkeiten in diesem Abschnitt sind Charakteren nur eingeschränkt zugänglich bzw. müssen eigens erlernt werden. Sie unterscheiden sich nicht im Einsatz von den allgemeinen Fertigkeiten, allerdings dürfen Charaktere sie nur dann einsetzen, wenn sie die Fertigkeit auch explizit erlernt haben. Eine ungeübte Anwendung ist nicht möglich.

Die besonderen Fertigkeiten werden in die leeren Zeilen am Charakterblatt eingetragen. Dabei nicht vergessen, das Symbol oder den Anfangsbuchstaben der zugehörigen Säule (Körper, Geist der Seele) in den kleinen Kreis zu schreiben.

Fachwissen

Die allgemeine Fertigkeit ✪ Bildung (🕮 34) ist zwar breit gefächert, geht dafür aber kaum in die Tiefe. Spezifisches Wissen lässt sich damit nur schwer, Expertenwissen gar nicht ergründen. Wenn ein Charakter sich auf ein Thema spezialisieren möchte, kann er sich ein grobes Wissensgebiet (z. B. Geologie, Geschichte oder Biologie) als besondere Fertigkeit aneignen. In diesem Spezialgebiet sind sämtliche Proben erleichert (+⚃), auch ohne dafür Fokuspunkte auszugeben. Aber auch eine stärkere Spezialisierung ist möglich, etwa auf die Geologie eines Gebirgszugs, Heraldik oder Lepidopterologie (Schmetterlingskunde). Proben in so einem Wissensgebiet fallen dann sehr leicht (+⚃⚃).

Möchte ein Charakter ein viel engeres Fachwissen als die obigen Beispiele erlernen, z. B. einen Gebirgszug besonners gut kennen, sich mit Schmetterlingen gut auskennen, oder die Wappenkunde gut beherrschen, so können sich Spieler und Spielleiter auf eine entsprechende besondere Fertigkeit einigen, die dann sogar aufgrund des Spezialwissens sehr leichte Proben (+⚃⚃) ermöglicht.

Für 7 EP erlernt ein Charakter ein Fachwissen mit der Triade 1•2•3, danach kann das Wissen zu den üblichen Kosten weiter gesteigert werden (siehe „*Erfahrung*“, 🕮 32).

Sprachen

Fremdsprachen erlernen die Charaktere, indem sie sich die ✪ Beredsamkeit dieser Sprache als besondere Fertigkeit aneignen. Dann können sie sich zumindest Bruchstückhaft verständigen.

Für 7 EP erlernt ein Charakter die ✪ Beredsamkeit einer Sprache mit der Triade 1•2•3, danach kann sie zu den üblichen Kosten weiter gesteigert werden (siehe „*Erfahrung*“, 🕮 32).

Weitere besondere Fertigkeiten

♥ Dunkelsicht

Ein Charakter kann seine ♥ Dunkelsichtauf die Probe stellen, wenn er bei schlechten Lichtverhältnissen noch etwas erkennen möchte. Bei fahlem Mondlicht kann der Dunkelsichtige soweit sehen, wie Normalsichtige bei Tageslicht. In absoluter Dunkelheit reicht die Sicht nur soweit, wie auch eine Fackel scheinen würde.

✪ Ortsgedächtnis

Vor allem Minotauren sind für ihre ✪ Ortsgedächtnisbekannt. Sie prägen sich auch komplexe Labyrinthe oder Höhlensysteme in kurzer Zeit ein, und entwickeln sehr schnell ein Gefühl für den rechten Weg auch in unbekanntem Terrain. Mit dieser Fertigkeit können Charaktere schnell und unkompliziert den kürzesten Weg von hier nach dort finden.

Waren & Dienstleistungen

Ich habe viele Schuhe getragen. Ich wette, wenn ich scharf nachdenke,
kann ich mich an mein erstes Paar erinnern.
— aus: Forrest Gump

Gute Ausrüstung gehört zu jedem guten Abenteurer. Die in diesem Kapitel beschriebenen Waffen, Rüstungen und Gerätschaften helfen dem Spieler, seinen Charakter mit dem Besten auszustatten, was sein Geldbeutel hergibt. Und auch der Spielleiter kann sich aus diesem Fundus bedienen, allerdings ist sein Budget unbegrenzt!

Die Preise orientieren sich zwar an historischen Preisen für Gegenstände und Dienstleistungen, wurden aber zugunsten der Spielbarkeit angepasst – schließlich sollen sich die Charaktere ihre Rolle auch leisten können. Ebenso werden moderne Einheiten und Abstufungen verwendet, um den Spielern ungewohnte Umrechnungen zu ersparen.

TRiAS' Preise sind in Gold- (Ⓖ), Silber- (Ⓢ) und Kupfermünzen (Ⓚ) notiert. Einhundert Kupfermünzen entsprechen einer Silbermünze, einhundert Silbermünzen einer Goldmünze. Das Gewicht (🏋) ist in Kilogramm angegeben.

Waffen

Unzählige **Waffen** wurden entwickelt, um sich seiner Gegner zu entledigen. In diesem Abschnitt werden die in TRiAS gebräuchlichsten beschrieben.

Armbrust: Die Armbrust ist ein kleiner, starker Bogen, der in gespanntem Zustand arretiert werden kann. Dadurch kann diese Waffe ohne weitere Muskelkraft über längere Zeit schussbereit gehalten und leichter gezielt werden. Das Spannen der Armbrust ist jedoch eine vergleichsweise langwierige Angelegenheit, während der der Schütze leicht angreifbar ist. Armbrüste sind zudem relativ groß und schwer, wenn sie ihre ansehenlichen Reichweiten erreichen sollen – die s.g. *leichte* Armbrust ist noch transportabel.

Axt: Die Axt besteht aus einem Holzstiel, an dessen Ende ein metallenes Blatt befestigt ist, das an ein oder zwei Seiten zu Klingen geschliffen ist. Durch die Bauweise ist sie relativ leicht und günstig. Eine *Streitaxt* besitzt einen etwa 70 cm langen Stiel und nur eine Schneide. Die *Kriegsaxt* hingegen ist ein Untegüm von einem Meter Länge oder mehr und ist mit einer schweren Doppelklinge versehen. Das *Beil* ist mit knapp 30 cm Länge klein und handlich, aber eher zum Werfen gedacht – zur Not kann es jedoch auch im Nahkampf verwendet werden.

Bogen: Der Bogen ist eine der ältesten Waffen überhaupt. Er besteht aus einem flexiblen Stab, der in gekrümmter Haltung eine Sehne spannt. Die Sehne des *Kurzbogen* misst zwischen 1 und 1,5 Meter, und macht diesen für Charaktere halbwegs transportabel. Der Langbogen hingegen mit über 2 Meter Länge lässt sich nur schwer im Reisegepäck verstauen.

Degen: Der Degen ist eine Stichwaffe mit dünner, elastischer Klinge von etwa einem Meter Länge. Mit ihm wird vorwiegend gestochen. Er liegt leicht in der Hand und eignet sich gut zum Kontern. In TRiAS werden unter dem Degen auch ähnliche Waffen zusammengefasst, wie z. B. Rapier oder Florett.

Dolch: Diese zweischneidige Klingenwaffe ist entgegen landläufiger Meinung nicht klein und handlich, sondern etwa 40 cm lang. Er eignet sich nicht zum Werfen.

Flegel: Ein Kriegsflegel besteht aus einem etwa 50 cm langen Holzstiel, der durch eine Kette mit einer schweren, dornenbesetzten Metallkugel verbunden ist, deren „*Flugverhalten*“ es schwer macht, sie abzuweheren. Allerdings ist der Flegel aus dem selben Grund für Konter denkbar ungeeignet.

Glefe: Diese Stangenwaffe ist etwa 2,5 Meter lang und mit einer breiten, konvexen Klinge besetzt. Glefen benötigen für ihren Einsatz viel Platz.

Hammer: Ein normaler *Hammer* besitzt einen etwa 50 cm langen Holzstiel, einen knapp 1 kg schweren, schlichten Kopf und ist eigentlich als Werkzeug und nicht für den Kampf gedacht. Der zweihändig zu führende *Kriegshammer*, der wiederum als Werkzeug kaum zu verwenden ist, besteht aus einem 1,5 Meter langen Stiel und einem Kopf, der auf einer Seite flach und auf der anderen wie ein Dorn geformt ist.

Hellebarde: Diese zwei Meter lange Stangenwaffe besitzt an ihrem Ende sowohl eine Spitze, als auch eine, häufig verzierte, Klinge. Den nötigen Platz vorausgesetzt, ist sie sehr vielseitig einsetzbar.

improvisierte Waffen: Not macht erfinderisch, und so wurden schon verschiedenste Werkzeuge und Gegenstände als Waffen verwendet. *Kleine* improvisierte Waffen werden mit einer Hand geführt. Zu ihnen zählen Küchenmesser, Handsicheln, Schürhaken oder kurze Eisenrohre. *Große* improvisierte Waffen werden mit beiden Händen geschwungen. Spitzhacken und Sensen wären typische Vertreter.

Kampfhandschuhe: Sind eigentlich Teile der Rüstung und keine eigenständigen Waffen. Da sie jedoch aus Metall sind, verursachen sie beträchtlich mehr Schaden als die nackte Faust.

Waffe	Ak*	Re*	Reichweite**	S	▮	Bemerkungen
Armbrust, leichte	2	-2	–, 50/80/120	16	2½	Schusswaffe, Ladezeit: 4
Axt, Kriegs-	2	-1	2	16	3	Zweihandwaffe
Axt, Streit-	1	0	1	8	1½	
Axt, Beil	1	-1	1, ◔ Körperkraft*5	6	½	
Bogen, Kurz-	1	-2	–, ◔ Körperkraft*10	11	2	Schusswaffe, Ladezeit: 0
Degen/Rapier	0	1	1	40	1	
Dolch	0	0	0	3	½	
Faust	-1	-2	0	–	–	
Flegel, Kriegs-	2	-1	1	10	1	
Glefe	2	0	2	8	5	Zweihandwaffe
Hammer	1	0	1	10	1	
Hammer, Kriegs-	2	-1	2	15	2	Zweihandwaffe
Hellebarde	2	0	2	16	5	Zweihandwaffe
improvisierte Waffe (klein)	0	-1	1	–	–	siehe Text
improvisierte Waffe (groß)	1	-2	2	–	–	siehe Text, Zweihandwaffe
Kampfhandschuhe	0	0	0	9	1½	
Keule	0	0	1	–	1	siehe Text
Lanze	3	-3	3	10	10	zu Pferd
Messer, Enter-	0	0	1	8	½	
Messer, Wurf-	0	-1	1, ◔ Fingerfertigkeit*4	3	–	Wurfwaffe
Morgenstern	1	0	1	7	1	
Peitsche	1	-1	–, 2/3/4	2	2	
Säbel	1	0	1	50	1½	
Schleuder	1	-3	–, ◔ Agilität*6	1	½	Schusswaffe, Ladezeit: 1
Schwert, Breit-	1	0	1	60	1	
Schwert, Kurz-	0	1	1	45	1	
Schwert, Lang-	2	-1	2	75	2½	Zweihandwaffe
Speer, Kurz-	1	0	1, ◔ Körperkraft*6	3	2	Wurfwaffe
Speer, Lang-	1	1	2, ◔ Körperkraft*8	4	3	Zweihandwaffe, Wurfwaffe
Stab	1	1	2	1	3	Zweihandwaffe
Stein	0	-3	0, ◔ Körperkraft*3	–	½	Wurfwaffe
Streitkolben	1	0	1	7	1½	

* zusätzliche Erfolge bei erfolgreicher Aktion (Ak) oder Reaktion (Re); ** Nahkampf, Fernkampf

Keule: Die Keule, auch Knüppel genannt, ist ein mehr oder weniger bearbeiteter, meist armlanger Stock. Zu den Keulen zählen in TRiAS auch ähnlich „*unkomplizierte*“ Waffen wie Bretter, Tischbeine, Baseballschläger usw.

Lanze: Die Lanze ist eine fast drei Meter lange, ausschließlich zu Pferde geführte Stoßwaffe. Sie entfaltet ihre Wucht durch den Aufprall.

Messer: Das *Entermesser* ist mit 50 cm Länge aufgrund seiner Bauart einem Kurzschwert unterlegen. Ein *Wurfmesser* ist für den Nahkampf wenig geeignet. Zum Einen ist es mit 20 cm recht kurz, zum Anderen ist die Klinge eher stumpf, damit sich der Werfer nicht versehentlich schneidet.

Morgenstern: Der Morgenstern ähnelt einem Kriegsflegel, nur ist die spitzenbesetzte Kugel direkt am etwa 50 cm langen Stiel angebracht.

Peitsche: Peitschen sind etwa 1,5 bis 2 Meter lange Lederriemen oder -seile, die an einem Stiel angebracht sind. Längere Peitschen sind im Kampf unpraktikabel.

Säbel: Diese Hiebwaffe besteht aus einer 90 cm langen, handbreiten und gebogenen Klinge.

Schleuder: Die Schleuder besteht aus einem ca. 1 Meter langen Seil oder Band, das in der Mitte verstärkt wurde. Man lädt die Schleuder, indem man einen Stein oder ein sonstiges Geschoss in die Verstärkung legt, die Schleuder schwingt und ein Ende loslässt. Umgang und Zielgenauigkeit erfordern viel Übung.

Schwert: Die Kriegskunst hat unzählige Formen und Spielarten der Schwerter hervorgebracht. Ihnen allen ist gemein, dass sie Blankwaffen aus zweischneidigen Klingen sind. Das klassische, einhändig geführte *Breitschwert* ist ein Kompromiss zwischen Handhabbarkeit und Schaden, und etwa 1 Meter lang, davon entfallen knapp 15 cm auf den Griff. Das *Kurzschwert* ist mit 70 cm der handlichste und kostengünstigste Vertreter. Das bis zu 1,8 Meter messende *Langschwert* umfassen beide Hände am 40 cm langen Griff – und lässt nach jedem Schlag ein Loch in der Verteidigung zurück.

Speer: Diese Jagdwaffe besteht aus einem Holzstiel, an dem eine, meist metallene, Spitze angebracht ist. Er eignet sich für den Wurf, aber auch, um einhändig damit zuzustechen oder ihn zweihändig zu schwingen. Der *Kurzspeer* weist eine Länge von etwa 1,2 Meter auf, der *Langspeer* hingegen kommt auf beinahe zwei Meter.

Stab: Der Kampf mit dem Stab ist keine einfache Angelegenheit. Diese etwa zwei Meter langen Stangenwaffen können nur zweihändig geführt werden.

Stein: Diese äußerst primitive Waffe hat den großen Vorteil, fast überall verfügbar zu sein. Er kann sowohl geworfen werden als auch im Nahkampf die Schlagkraft der Faust erhöhen.

Streitkolben: Diese aus der Keule hervorgegangene Waffe erhöht die Schlagkraft des etwa 50 cm langen Stiels durch aufgesetzte Metalldornen.

Rüstungsteile

Wie Rüstung korrekt angelegt wird, ist unter „*Rüstungen*“ (24) beschrieben.

Rüstungsteil	Schutz	Körpert.	S	
Armschienen, Leder-	0•0•1	Arme	4	1
Armschienen, Metall-	1•1•2	Arme	90	6
Armschienen, Schuppen-	0•1•1	Arme	45	4
Beinschienen, Leder-	0•0•1	Beine	5	2
Beinschienen, Metall-	1•1•2	Beine	90	10
Beinschienen, Schuppen-	0•1•1	Beine	45	7
Handschuhe, Leder-	0•0•1	Hände	2	–
Handschuhe, Metall-	0•1•1	Hände	4	1
Helm, Ketten-	0•1•1	Kopf	21	2
Helm, Leder-	0•0•1	Kopf	2	½
Helm, Metall-	1•1•2	Kopf	35	4
Kappe, Leder-	0•0•1	Kopf	1	–
Kappe, Metall-	0•1•1	Kopf	20	1
Kettenhemd	2•3•4	Torso, Arme	60	9
Kettenrüstung	3•4•5	Torso, Arme, Beine	105	12
Mantel	0•1•2	Schild	2	2

Rüstungsteil	Schutz	Körpert.	S	
Panzer, Leder-	1•1•2	Torso	9	4
Panzer, Schuppen-	2•2•2	Torso	41	10
Panzer, Platten-	3•3•3	Torso	210	15
Rock, Ketten-	0•0•1	Beine	30	7
Rock, Schuppen-	0•1•1	Beine	50	6
Rock, Platten-	1•1•1	Beine	145	9
Schild, Lang-	2•2•2	Schild	11	11
Schild, Rund-	1•1•1	Schild	6	4
Stiefel, Leder-	0•0•1	Füße	8	4
Stiefel, Metall-	0•1•1	Füße	35	4
Tuchrüstung	0•1•2	Torso, Arme	3	3

Meisterhaft gefertigte Rüstungsteile sind rar und schützen um zusätzliche 0•1•1, sie kosten dafür auch das fünffache. Magische Rüstungen können einen bedeutend höheren Schutz bieten, Verfügbarkeit und Preis werden normalerweise im entsprechenden Weltenband beschrieben. In manchen Welten ist ihre Existenz nur gerüchteweise bekannt, entsprechend ist es unmöglich, sie

am Bazar zu kaufen. Sie werden normalerweise nur bei gefährlichen Abenteuern gefunden.

Allgemeine Abenteuerausrüstung

Die **Allgemeine Abenteuerausrüstung (AAA)** ist ein Paket, das für stürmische Charaktere geschnürt wurde, die sich sofort ins Abenteuer stürzen wollen, ohne sich lange beim Packen und Einkaufen aufzuhalten. Das Paket enthält zu einem Pauschalpreis die wichtigsten Dinge aus der Ausrüstungsliste, die im Abenteueralltag benötigt werden.

Die AAA kostet mit 22Ⓢ etwas mehr als alle seine Komponenten, dafür enthält sie auch einige Dinge, die nicht aufgelistet sind. Sollte ein Charakter nach einem Gegenstand im Rucksack kramen, der nicht explizit eingekauft wurde, so besteht eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass sich dieser doch im Inventar befindet. Derartige Dinge dürfen nicht mehr als 1Ⓢ Wert sein und müssen auch theoretisch im Rucksack Platz haben. Die Wahrscheinlichkeit wird vom Spielleiter festgelegt, wobei Charakterhintergrund und Natur des Gegenstands beachtet werden sollte.

AAA-Inhalt	
Beutel (2)	Reisegeschirr
Decke, warm	Reisekleidung (Sommer)
Fackel (5)	Reiseproviant (3 Tage)
Feuerstein und Stahl	Rollmatte
Jutesack	Rucksack
Messer	Wasserschlauch

Besondere Gegenstände

Besondere Gegenstände besitzen einen Aktions- und Reaktionsbonus, wenn sie in Aktionen benutzt werden.

Sonstiges Zeug

Was bleibt, ist, all das Zeug aufzulisten, das den Charakteren in ihren Abenteuern nützlich werden könnte. Auf eine Beschreibung der einzelnen Gegenstände und Dienstleistungen sei an dieser Stelle verzichtet.

Gegenstand	Ⓢ	▟
Allgemeine Abenteuerausrüstung (AAA)	22	13
Alchimisten-Utensilien (portabel)	85	5
Angelhaken (5) & Schnur	1/4	–
Bandagen (10 Anwendung)	1	–
Beutel (1 l)	1	–
Bier (5 l)	1/4	1
Bolzen, Armbrust- (20)	2	1
Brecheisen (50 cm)	2	1
Brot (6 kg)	1/4	1/2
Buch (100 Seiten)	6	1
Decke, warm	2	2
Diebes-Utensilien	8	1/2
Dokumentenrolle, wasserdicht	1	1/2
Eimer, Holz- (5 l)	1/2	2
Esel	47	130
Fackel (2 h)	1/4	1/2
Falke (abgerichtet)	95	1/2
Fass, groß (80 cm, 200 l)	2	40
Fass, klein (50 cm, 50 l)	3/4	20
Fernglas	120	1/2
Feuerstein und Stahl	1/4	1/2
Fischernetz (5 m²)	5	1/2
Flasche (1 l)	2	1/2
Flasche, Fiole (10 cl)	3/4	–
Flöte	2	–
Führer, Ortskundig (pro Tag)	1/4	–
Geschirr, Reise-	1/4	–
Gürtel, Leder-	1/2	–
Hammer (Werkzeug)	1/2	1/2
Handschellen, Eisen-	10	1/2
Handschuhe	2	–
Harfe (klein)	15	1/2
Heiler-Utensilien (10 Anwendungen)	10	2
Horn (Blas-)	4	–
Huhn	1/4	1
Hund	3	35
Hut	1/4	–
Karren (1 Achse)	15	??
Kerze (5 h)	1/4	–
Kessel, Metall- (5 l)	2	2
Kette (1 m)	2	1/2
Kleidung, Ball- (Maskenball)	11	1
Kleidung, Bauern-	1	1
Kleidung, Reise- (Sommer)	3	2
Kleidung, Reise- (Winter)	5	3
Köcher, Bolzen (für 20 Stk.)	2	1/2
Köcher, Pfeile (für 20 Stk.)	2	1/2

Besonderer Gegenstand	Ak*	Re*	Ⓢ	▟	Bemerkungen
Fernrohr, magisches	1	0	–	1	unbezahlbar; verstärkt ♥ Wahrnehmung
Reichszepter	1	0	–	1	unbezahlbar; verstärkt ✪ Beredsamkeit
Ring, magischer	1	0	–	–	unbezahlbar; verstärkt eine Fertigkeit, z. B. *„Ring der Heimlichkeit“*
Schild, magischer	0	1	–	5	unbezahlbar; verstärkt Abwehr

* zusätzliche Erfolge bei erfolgreicher Aktion (Ak) oder Reaktion (Re)

Gegenstand	S	
Kompass	35	–
Korb (10 l)	1/4	1/2
Krähenfüße (Beutel)	1/2	1/2
Kreide (20 Riegel)	1/4	–
Krug, Ton- (2 l)	1/4	1
Kugeln, Schlingen- (20)	1/2	–
Lampenöl (24 h)	1/2	1/2
Laterne	3	1
Laute	10	1
Leiter (6 m)	1/2	2
Leiter, Strick- (2 m)	1/2	1/2
Mahlzeiten, einfach (Woche)	1/4	–
Mahlzeiten, gehoben (Woche)	1	–
Mantel	3/4	2
Matte, Roll-	1/4	3
Messer, Küchen-	1	–
Nadeln (4) und Faden	1/4	–
Nägel (25)	1/4	–
Papier (Blatt)	1/4	–
Pergament (10 Blatt)	1	1/2
Pfeile (10)	2	1
Pferd	130	800
Pony	58	200
Reiseproviant (Tag)	1/4	1/2
Robe, einfach	1	–
Rucksack	7	2
Ruderboot, klein (4 Personen)	110	50
Sack, Jute- (70 l)	1/4	1/2
Säge, Hand-	4	1/2
Sanduhr (30 min)	30	1
Säure (1 Phiole)	1	–
Schaf	4	100
Schatulle, Holz-	1/2	1
Schaufel	1	2
Schmink-Utensilien	15	2
Schnaps (4 cl)	1/4	–
Schreibzeug (Papier, Tinte)	6	–
Schuhe, gut (Paar)	4	1
Schwein	4	250
Seil, Hanf- (8 m)	1/2	5
Seil, Seiden- (10 m)	6	2
Spiegel, Hand-	5	1/2
Stall (2 Wochen)	1/4	–
Stiefel, gut (Paar)	8	2
Topf, Metall- (5 l)	1/2	1
Trommel, Hand-	3	1
Truhe, groß (80 l)	2	12
Truhe, klein (20 l)	1/2	2
Umhang	1/2	2
Wagen (2 Achsen)	35	??
Wasserschlauch (2 l)		1/2
Wein, einfach (Krug)	1/4	–
Wein, guter (Krug)	2	–
Wurfhaken	2	2
Zaumzeug & Sattel	12	10
Zelt, Jahrmarkt- (6 Personen)	24	70
Zelt, klein (2 Personen)	7	3
Zimmer, einfach (Woche)	1/4	–
Zimmer, gehoben (Woche)	7	–

Hinweise für Spielleiter

Der Meister führt, indem er über niemanden herrscht.
— Laotse

Dieses Kapitel soll Spielleitern unter die Arme greifen. Die hier enthaltenen Informationen sind keine Geheimisse, es ist also durchaus erlaubt, dass Spieler dieses Kapitel lesen, wenn sie mehr über die Mechanik von TRiAS erfahren wollen – oder selbst bald Spielleiter sein wollen.

Proben und Schwierigkeiten

Eine wichtige Aufgabe des Spielleiters ist, aus den Beschreibungen der Spieler abzuleiten, welche Proben ihre Charaktere ablegen müssen. Dazu ist es notwendig, dass der Spielleiter ein gutes Gefühl besitzt, welche Aspekte die einzelnen Fertigkeiten abdecken. Im Kapitel „*Fertigkeiten*“ (📖 34) wird jede kurz vorgestellt und von den anderen abgegrenzt. Trotzdem kann es manchmal vorkommen, dass keine vollends passt. Dann hat der Spielleiter eine geeignete Alternative festzulegen.

Barbos soll das Tor zu einem Anwesen öffnen, das von innen verriegelt ist. Dazu klettert er erst auf die hohe Gartenmauer – eine ◕ Agilität-Probe. Oben angekommen möchte Barbos auf das Dach eines nahegelegenen Geräteschuppen springen. Diese Aktion kann ebenso mittels ◕ Agilität versucht werden. Nach dem Sprung, der wegen einem Misserfolg der Probe leider nicht ganz leise war, kommt eine Wache um die Ecke und sieht nach dem Rechten. Barbos legt sich flach auf das Dach, um nicht gesehen zu werden. Ob die Wache Barbos übersieht, wird mit einer ◕ Heimlichkeit-Probe überprüft.

Steht die Fertigkeit fest, muss der Spielleiter vorgeben, ob die Probe durch die Situation erleichtert oder erschwert wird, und wieviele Erfolge nötig sind. Hier stellt sich nun die Frage: Wann ist die Anzahl der Würfel zu ändern, wann sind die nötigen Erfolge anzuheben?

Barbos klettert in der Nacht auf die Mauer, damit er nicht so leicht gesehen werden kann. Im Dunkeln ist das Klettern schwerer als bei Tageslicht. Soll die Spielleiterin daher die Probe erschweren (-⚄), oder besser z. B. zwei Erfolge für die Probe fordern?

Erschweren und Erleichtern

Um festzulegen, ob eine Probe erleichtert oder erschwert ist, sollte sich der Spielleiter immer folgenden Satz aus den Grundregeln vor Augen halten (siehe „*Leichte und schwere Proben*“, 📖 18):

„Charaktere können sich ihr Leben, sprich ihre Proben, leicht oder schwer machen.“

Beeinflusst ein Charakter die Situation der Probe, wird diese leichter oder schwerer.

Barbos kann bei Tag ohne Hilfsmittel die Mauer hinaufklettern. Das wäre der „*Normalfall*“ einer Klettern- bzw. ◕ Agilität-Probe. Er kann aber auch die selbe Mauer in dunkler Nacht erklimmen wollen. Das ist natürlich dann schwieriger (-⚄). Nimmt er bei Tage die Mauer in Angriff, und verwendet er geeignete Hilfsmittel wie Wurfhaken und Kletterseil, dann macht er sich sein Leben natürlich leichter (+⚄).

In obigem Beispiel hat Barbos die Wahl, ob sie es bei Tag oder bei Nacht probiert. Selbst wenn durch Zeitdruck die Option, auf den nächsten Tag zu warten, nicht gegeben ist, ändert das nichts daran, dass „*im Dunkeln klettern*“ von Barbos beeinflusst werden könnte. Daher wird die Probe verändert, nicht die nötigen Erfolge.

Wieviel leichter oder schwerer es wird, liegt im Ermessen des Spielleiters. Es muss aber auch darauf hingewiesen werden, dass bereits ein zusätzlicher Würfel die Erfolgswahrscheinlichkeit eines durchschnittlichen Charakters – also einen mit einer 5 als mittleren Triadenwert in der betroffenen Fertigkeit – um die Hälfte erschwert (-⚅) oder erleichtert (+⚅). Es ist in TRiAS nicht vorgesehen, minimale Begünstigungen oder Erschwernisse in Proben einfließen zu lassen. Aufgrund der Würfelwahrscheinlichkeit trifft eine Erschwernis Charaktere mit unterdurchschnittlichen Triadenwerten weitaus schlimmer als Charaktere mit überdurchschnittlichen Werten – Profis machen Probleme einfach weniger aus! Umgekehrt hilft eine Erleichterung Charakteren mit überdurchschnittlichen Triadenwerten weitaus mehr.

w10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
+⚅⚅⚅	34%	59%	76%	87%	94%	97%	✓	✓	✓	✓
+⚅⚅	27%	49%	66%	78%	88%	94%	97%	✓	✓	✓
+⚅	11%	23%	36%	50%	63%	74%	85%	93%	98%	✓
–	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	✓
-⚅	1%	4%	9%	16%	25%	36%	49%	64%	81%	✓
-⚅⚅	✗	✗	3%	6%	13%	22%	34%	51%	73%	✓
-⚅⚅⚅	✗	✗	✗	3%	6%	13%	24%	41%	66%	✓

Erfolgswahrscheinlichkeit: ✓ = >99%, ✗ = <1%

Nötige Erfolge festlegen

Die nötigen Erfolge der Probe können vom Charakter nicht beeinflusst werden. Sie stellen den absoluten Schwierigkeitsgrad der Probe dar, der unabhängig davon ist, wer warum und wie die Probe versucht.

In einem Kräftevergleich ist das Vorgeben der Erfolge oft nicht nötig: jeder Akteur taktiert mit jeder Probe selbst, um mit seinen Erfolgen in der jeweiligen Situation besser dazustehen. In allen anderen Situationen hängen die nötigen Erfolge lediglich davon ab, wie spielentscheidend der Spielleiter die Aktion einstuft. Kleinere, im Kontext des ganzen Abenteuers nicht spielentscheidende Proben gelingen mit einem Erfolg. Möchte der Spielleiter jedoch Aktionen besonders ins Rampenlicht rücken, da sie in irgend einer Art „*besonders*“ sind, sollten die Erfolge angehoben werden:

Wichtigkeit	Erfolge
gewöhnlich	1
richtungsweisend	2
wegweisend	3
heldenhaft	4
legendär	5+

Das bedeutet auch, dass anspruchsvolle, aber nicht sehr handlungsrelevante Aktionen u.U. einfacher sind als simple, aber essenzielle Aktionen. Dies ist jedoch gewollt. Die Spieler sollen keine kostbare Spielzeit verschwenden, weil ihre Charaktere nicht über eine unbedeutende Hauswand kommen.

Für die Spielleiterin ist das Erklimmen der Gartenmauer sowie der Sprung auf das Dach des Schuppens recht gewöhnlich. Niemand am Spieltisch wird sich in einem Monat an „*das Abenteuer, in dem Barbos die Wand hinaufgeklettert ist*“ erinnern. Viel spannender wird sein, was die Charaktere im Inneren des Anwesens finden werden. Daher gewichtet die Spielleiterin diese Aktion als „*gewöhnlich*“ und fordert einen Erfolg. Gleiches gilt für den Sprung auf das Dach des Schuppens. Dass sich Barbos dann vor der Wache versteckt, ist eigentlich ein Kräftevergleich: die ◯ Wahrnehmung der Wache muss Barbos' Erfolge in ◔ Heimlichkeit überbieten. Es liegt also an Barbos, so viele Erfolge wie möglich zu erwürfeln. Die Wache benötigt mindestens einen Erfolg, selbst, wenn Barbos einen Misserfolg würfelt.

Der Spielleiter sollte zudem bedenken, dass es vor allem für Anfängercharaktere sehr schwierig ist, zwei oder drei Erfolge mit einer Probe zu erreichen. Derartig hohe Anforderungen sollten daher nur selten gestellt werden, um die Spieler nicht zu frustrieren.

Kostentabelle

Mit dieser Tabelle können die Kosten von Steigerungen über mehrere Werte hinweg rasch bestimmt werden. Dazu den Ausgangswert in der linken Spalte suchen, der Zeile bis zur Spalte mit dem Zielwert folgen, und die Kosten ablesen: Für den linken Triadenwert den höheren Wert verdoppeln, für den mittleren Triadenwert den höheren Wert unverändert nehmen, und für den rechten Triadenwert den kleineren Wert nehmen.

von	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	0	2	5	9	14	20	27	35	44	54
	0	1	2	4	6	9	12	16	20	25
2	-2	0	3	7	12	18	25	33	42	52
	-1	0	1	3	5	8	11	15	19	24
3	-5	-3	0	4	9	15	22	30	39	49
	-2	-1	0	2	4	7	10	14	18	23
4	-9	-7	-4	0	5	11	18	26	35	45
	-4	-3	-2	0	2	5	8	12	16	21
5	-14	-12	-9	-5	0	6	13	21	30	40
	-6	-5	-4	-2	0	3	6	10	14	19
6	-20	-18	-15	-11	-6	0	7	15	24	34
	-9	-8	-7	-5	-3	0	3	7	11	16
7	-27	-25	-22	-18	-13	-7	0	8	17	27
	-12	-11	-10	-8	-6	-3	0	4	8	13
8	-35	-33	-30	-26	-21	-15	-8	0	9	19
	-16	-15	-14	-12	-10	-7	-4	0	4	9
9	-44	-42	-39	-35	-30	-24	-17	-9	0	10
	-20	-19	-18	-16	-14	-11	-8	-4	0	5
10	-54	-52	-49	-45	-40	-34	-27	-19	-10	0
	-25	-24	-23	-21	-19	-16	-13	-9	-5	0

Optionale Regeln

Für sein Tun und Lassen kann man keinen anderen zum Muster nehmen.
— Arthur Schopenhauer

Alle in diesem Kapitel angeführten Regeln sind optional. Sie bieten mehr Spieltiefe auf Kosten der Komplexität der Regeln. Es steht dem Spielleiter frei, sie aufzunehmen oder im Interesse des Spielflusses wegzulassen – TRiAS bleibt auch ohne sie voll funktionstüchtig. Natürlich können auch nur einzelne dieser Regeln übernommen werden.

Flexible Erschaffung

Wer mehr Zeit und Rechenleistung in die Erschaffung seines Charakters stecken möchte, kann ihn auch komplett frei zusammensetzen, anstatt die schnelle und einfache Variante aus dem Kapitel „*Erschaffung*“ zu benutzen. Ein Wort der Warnung jedoch: Diese Art der Erschaffung ist sehr aufwändig, setzt eine gute Kenntnis des Regelwerks voraus. Sie verleitet auch zu sehr einseitigen Charakteren.

Es gelten die ungeübten „*Standard*“-Startwerte wie unter „*Ausbildung wählen*“ (🕮 12) angegeben. Doch statt prägende Fertigkeiten mit fixen Werten zu wählen, erhält der Charakter 235 EP, die nach den Regeln der Steigerung (siehe „*Steigern*“, 🕮 32) vergeben werden dürfen. Um die Berechnung der EP für die Triaden zu vereinfachen, findet sich eine Kostentabelle im Kapitel für Spielleiter (🕮 45).

Fehlschüsse im Fernkampf

Sollen die Konsequenzen von Fehlschüssen genauer abgehandelt werden, kann diese Regel zum Einsatz kommen.

Ein Schütze kann, wenn er will, auf die Erschwernis (-⚄) beim Schuss in ein Handgemenge verzichten und die Probe normal würfeln. Dann besteht die Gefahr, umherstehende Wesen oder Gegenstände zu treffen. Bei einem Misserfolg wird die Probe wiederholt, bei einem erneuten Misserfolg wird tatsächlich ein falsches Ziel getroffen. Der Spielleiter sollte nun zufällig bestimmen, wen oder was der Schuss trifft.

⚙ Magilia ist in ein Handgemenge mit zwei Alchimisten geraten, an deren Marktstand sie eine Phiole unabsichtlich zerbrochen hat. Wallhar möchte ihr Ablenkung für einen Rückzug verschaffen und zielt mit dem Bogen von der anderen Seite der Straße auf das Schild des Standes. Wallhar verzichtet auf die erschwerte Probe. Leider erwürfelt er einen Misserfolg und muss daher erneut würfeln. Ein abermaliger Misserfolg bedeutet, dass ein falsches Ziel getroffen wurde. Nun bestimmt die Spielleiterin potenzielle Ziele und lässt den Würfel entscheiden: bei 1-3 wird der linke Alchimist, bei 4-6 der rechte, bei 7-9 Magilia und bei 10 ein ahnungsloser Passant getroffen.

Moral

Die Seele jedes Charakters ist Sitz der **Moral**. Sie nimmt sich schreckliche Erlebnisse, Flüche und Gewissensbisse zu Herzen. Ist ein Charakter einer derartigen Situation ausgesetzt oder begeht er eine moralisch verwerfliche Tat, kann der Spielleiter von ihm verlangen, sein ♥ Credo auf die Probe zu stellen.

⚙ Die Spielleiterin wird vermutlich eine Probe verlangen, wenn Barbos einem blinden Bettler die wenigen Münzen entwendet, die in dessen Hut liegen, oder wenn er eine Stadtwache, die einen Informanten in einer Kerkerzelle bewacht, skrupellos tötet.

*Miss*lingt ein ♡ Credo-Probe, so hat sich der Charakter die Tat nicht sonderlich zu Herzen genommen. *Ge*lingt sie jedoch, so muss der Charakter so viele seelische Wunden nehmen, wie die Probe Erfolge aufweist.

Umgekehrt kann ein Charakter aus guten Taten auch Energie schöpfen und seelische Wunden abbauen. Einer alten Frau über die Straße zu helfen oder einem Bettler ein paar Münzen zu spenden, reicht aber nicht aus – es muss schon eine herausragende Tat sein, die den Charakter in Gefahr bringt. Hat der Charakter eine in den Augen des Spielleiters besonders gute Tat vollbracht – z. B. die Prinzessin errettet oder ein Dorf von einem finsteren Magier befreit – darf sein Spieler das ♡ Credo auf die Probe stellen. Der Erfolg dieser Probe bestimmt die Zahl der verheilten seelischen Wunden.

⚙ Barbos mit einem ♡ Credo von 2•6•7 hat eher Gewissensbisse als Magilia mit ♡ Credo von 0•2•6. Dafür kann Barbos aus guten Taten eher positive, seelische Energie schöpfen als Magilia, welche auch diese nicht so ernst nimmt.

Würfelt ein Charakter nach einer guten Tat auf sein ♡ Credo und stellen sich mehr Erfolge ein, als die derzeitigen Wunden betragen, darf er pro überzähligem Erfolg einen Fokuspunkt seiner Wahl regenerieren (siehe „*Fokus*“, 🕮 19).

An dieser Stelle wird davon ausgegangen, dass Charaktere für gewöhnlich eine gute Grundeinstellung haben und auch gute Taten vollführen. Aber auch abgrundtief böse Wesen unterliegen dem Gesetz der Moral: vollführen sie eine gute, für ihre Wertvorstellungen unmoralische Tat, müssen sie ebenso ihr ♡ Credo auf die Probe stellen. Bei deren Gelingen plagt sie das schlechte Gewissen, warum sie denn unbedingt Gutes tun mussten. Sind sie dann wieder in ihrem Element und tun Böses, können sie dafür daraus ebenso nach einer ♡ Credo-Probe Energie schöpfen, wie es gute Wesen nach guten Taten tun.

Glück

Diese Regel erlaubt es einem Spieler, wichtige Proben nachzubessern. Wer mit den Erfolgen einer Probe unzufrieden ist, kann das Glück des Charakters strapazieren. Der Charakter nimmt eine seelische Wunde und der Spieler darf die Probe zu den selben Bedingungen nochmals würfeln. Dabei ist egal, ob die ursprüngliche Probe nur zuwenig Erfolge erzielte, oder in einem Misserfolg endete. Die Summe der Erfolge beider Proben ergibt die letztlichen Erfolge.

Anhang

Verzeichnis

, **39**
, **39**
, **10**

AAA, **42**
abwarten, **28**
abwehren, **28**
agieren, **23**
Agilität, **34**
Aktion, **17**
  fortsetzen, 19
Allgemeinwissen, **34**
Attacke
  Fernkampf, 25
  K.O., 25
  Nahkampf, 25
  unbewaffnet, 25
Ausrüstung
  allgemeine, 42

Beeinträchtigung, **21**
beengt, **24**
Beredsamkeit, **34**
besonderer Gegenstand, **42**
bewegen, **26**
bewusstlos schlagen, **25**
Bildung, **34**

Charakter, **10**
Charakterblatt, **10**
Charaktertypen, **14**
Charme, **35**
Credo, **35**

Deckung, **26**
Diplomatie, **34**
Dunkelsicht, **38**

Einschüchtern, **35**
Empathie, **35**
entwaffnen, **27**
EP, **32**
Erfahrung, **32**
  -spunkte, 32
Erfolg, **17**
  großer, 17
  Miss-, 17
  Teil-, 17
Erkundigen, **35**
erleichterte Probe, **18**
Erschaffung, **11**
erschwerte Probe, **18**

Fachwissen, **38**
Fehlschuss, **26**
Fernkampf, **25**
Fertigkeit, 11, **34**
  allgemeinen, 34
Fingerfertigkeit, **35**
Fokus, 11, **19**, 32
fortsetzen, **19**

Gegenstand
  besonderer, 18, **42**
Geist, **10**
Geld, **39**
Glück, **47**
Gruppe, **10**
Gruppenarbeit
  im Kampf, 29

Handwerk, **36**
Heilkunde, **36**
Heimlichkeit, **36**

immobilisieren, **27**
improvisierte Waffe, **40**
Initiative, **20**

Kampf, **23**
Kampfkunst, **36**
Koma, **22**
Kondition, **36**
Konter, **28**
Kreativität, **36**
Kräftevergleich, **20**
Kunst, **36**
Körper, **10**
Körperkraft, **36**

laden, **26**

Machtniveau, **11**
Magie, **30**
Misserfolg, **17**
Moral, **35**, 46
Mystik, **36**, 36

nachschlagen, **28**
Nahkampf, **25**
Naturkunde, **37**, 37
Niveau, **11**

Ohnmacht, **21**
Ortsgedächtnis, **38**

Parade, **28**
Probe, **17**
  erleichtert, 18
  erschwert, 18
  weiterwürfeln, 18

reagieren, **23**
Reaktion, 17, **28**
Reflexe, **37**
Regeneration, **22**
Reichweite, **24, 25**
Riposte, **28**
Runde, **20**
Rüstung, **24**
  -steil, 24
  natürliche, 25

Schicksalswürfel, **22**
Schramme, 17, **21**
Schrammen, **10**
Seele, **10**
Sprache, **38**
Spruch, **30**
Steigern, **32**

Technik, **37**
Teilerfolg, **17**
Tod, **22**
Tragkraft, **19**
Triade, **11**
Trias, **10**
TRiAS, 4

Umgang mit Tieren, **37**
Untersuchen, **37**

Verletzung, **21**
Verstand, **37**
Vitalität, **37**

w10, **4**
Waffen, **39**
  Charakterblatt, 24
  improvisierte, 40
Wahn, **22**
Wahrnehmung, **37**
weiterwürfeln, **18**
Wissen, **34**
Wunde, **21**
Wunden, **10**
Würfel, **4**

Zauber, **30**
ziehen
  Waffe, 25
zielen, **26**
Zielgenauigkeit, **38**

Überrumpeln, **27**
überrascht, **23**
überreden, **34**

Letzte Änderungen

Hinweis zu den Versionsnummern: die erste Zahl gibt die Hauptversionsnummer an. Die zweite Zahl wird erhöht, wenn sich eine Regel oder ein anderer Inhalt ändert und es Auswirkungen auf dem Spieltisch gibt. Eine dritte Zahl wird nur dann hinzugefügt bzw. erhöht, wenn minimale Änderungen durchgeführt wurden (z. B. korrigierte Tippfehler, Kosmetik).

Version 0.1
- Erstveröffentlichung

Version 0.2
- Waren: Ausrüstungliste ergänzt
- Waren: Waffenpreise ergänzt
- Waren: Rüstungspreise + Gewicht ergänzt
- Kosmetik: Vorwort
- Kosmetik: Was-ist-RPG
- Kosmetik: Helden
- Illustration: Wand
- generell: konsequent „*Triadewert*“

Version 0.3
- Erschaffung: Kernkompetenz statt rechnen
- Optional: Flexible Erschaffung
- Erfahrung: nun ein eigenes Kapitel
- generell: Würfelsymbole für +/-
- Grundregeln: Verletzungen umformuliert
- Grundregeln: Kosmetik
- Kampf: Kosmetik

Version 0.4
- Versionsnummern eingeführt
- Grundregeln: Ohnmacht/Tod anders geregelt
- Grundregeln: Heilung: Malus neu geregelt
- Helden: Abschnitt Heldenblatt neu
- generell: Würfelsymbolik für +/- geändert
- Kampf: Textreihenfolge umgekrempelt
- Grundregeln: Weiterwürfeln bei triadesenkenden Proben
- Kampf: Attackebonus bei Waffen neu geregelt
- Kampf: Minimumtriade bei Waffen neu geregelt

Version 0.5
- Tippfehlerbereinigung
- Vorwort ergänzt
- Kapitelreihenfolge etwas umgestellt
- Farbillustrationen
- Illustration: Bauernhaus
- Anhang: Kostentabelle
- Rüstungen: Werte
- Waffen: Reichweite, Säbel, Minimumtriaden
- Kampf: eine Verteidigung pro Angriff

Version 0.6
- Tippfehlerbereinigung
- Kosmetik
- Vorwort ergänzt
- Initiative neu geregelt
- Helden: Startwerte angepasst
- Waffen: Minimumtriaden angepasst
- Hinweise für Spielleiter (HfS)

Version 0.7
- Waffenfertigkeiten reduziert und vereinfacht
- Kampf: zuviel Rüstung behindert, Fernkampf: nah/sehr nah gestrichen, Platzbedarf von Waffen, Verteidigen hindert nicht am Nachschlagen, Waffenlos: Verteidigung statt Angriff modifiziert
- Grundregeln: weiterwürfeln geändert
- Helden: Beispielprofile angepasst
- neu: Bestiarium (Entwurf)
- Glück: Misserfolg = Pech/Patzer
- Exklusive Fertigkeiten = Besondere Fertigkeiten

Version 0.8
- Erschaffung: mehr Varianten für ◔✪♥
- Grundregeln: triadesenkende Proben gestrichen, Verletzungsstufen umbenannt, Wahnsinn neu, Ohnmacht & Tod anders
- Fertigkeiten: Heilkunde und Erste Hilfe, Glück geändert
- Kampf: Peitschen-Fertigkeit gestrichen, Finte hinzugefügt, Schusswaffen nun ♥
- Kosmetik: Tabellen-/Hochgestellt-Font

Version 0.9
- Grundregeln: Moral bringt Glückspunkte wenn keine Seelenwunden zu heilen sind
- Kampf: Attacke-Attacke Prinzip und resultierende Änderungen; Aktion/Reaktion statt Haupt-/Nebenaktionen; Schilde sind nun Rüstungsteile
- Magie: neu (und ultra-kurz)
- Illustration: betende Figur

Version 0.10
- Tippfehlerbereinigung, Kosmetik
- Kampf: Finte neu geregelt
- Optional: Definition neuer Spezialisierungen

Version 0.11
- Regeneration in Vitalität geändert
- Körper, Geist und Seele nun nach oben offen (Änderungen in Helden/Erschaffung, Grundregeln/Wunden und Fertigkeiten)
- Integration von „*Erschöpfung*“ in die Wundenregeln
- Waren u.D.: Armbrust + Bogen erklärt
- Kosmetik: Symbole etwas optimiert, neue Illustrationen, Inhaltsverzeichnis
- Optional: Moral-Regel nun optional

Version 0.12
- Grundreglen: Ohnmacht, Tod, Koma und Wahn etwas anders geregelt, Erschöpfung ⇒ Ermüdung. Tragkraft.
- Kampf: Ausweichen ⇒ Abwehr, Reaktionen überarbeitet, Finte geändert, Rüstung: Gewicht statt Limits
- Kampffertigkeiten ⇒ allgemeine F.
- Fertigkeiten: Theologiewissen ⇒ Mystik, Heilkunde/Erste Hilfe gestrichen.

Version 0.13
- Charaktere: an neue Fertigkeitenliste angepasst, Machtniveaus für höheren Einstieg, Charakterblatt nachgezogen. Beispiele für Elfen, Zwerge udgl.. Designnotizen.
- Grundregeln: Limits abgeschafft, Spezialisierungen (vorläufig) gestrichen, Klarstellung für Weiterwürfeln und Gruppenarbeit, Fokus statt Glück.
- Fertigkeiten: Fertigkeiten gestrafft und umbenannt. Allgemeinwissen ist nun Bildung, Fachwissen sind besondere Fertigkeiten.
- Kampf: Fernkampf neu geregelt (Fertigkeit „*Zielen*“, Reichweite), Einhand/Zweihandwaffen/Raufen wurde zu Kampfkunst, Platzbedarf vereinfacht. Konter/Abwehr/Riposte adaptiert. Überrumpeln statt Finte. Designnotizen.
- Weltenbuch ⇒ Weltenband
- LUDUS LEONIS Branding

Version 0.14
- Lektorat von Onno ”Belchion” Tasler
- Neue Symbole/Icons
- Grundregeln: Gruppenarbeit „*zusammenarbeiten*“ und „*fortsetzen*“ zusammengelegt
- Kampf: Kratzerregel - einmalige Vitalitätprobe nach jedem Kampf; Fernkampfmali entschärft
- Optionale Regel: Glück

Version 0.15 & 0.16
- w20 auf w10 umgestellt
- Wundsystem mit Schrammen und Wunden statt Triaden
- Charakterkapitel überarbeitet, neues Charakterblatt
- Ausrüstung: Besondere Gegenstände
- Beispielsprüche
- Bestiarium mangels Bestien entfernt
- Layout/Satz

Version 1.0
- letzter Feinschliff
- Druck- und eBook Version zusammengelegt

TRiAS ist ein freies, deutschsprachiges Rollenspiel-Regelwerk. Namensgebend ist die Trias aus Körper, Geist und Seele, die ein zentrales Element darstellt. Darüber hinaus ist die Zahl Drei sehr häufig anzutreffen, so z.B. in den s.g. Triaden, die das Können der Helden in einer Fertigkeit beschreiben.

Ein weiteres Merkmal von TRiAS ist, dass es semi-universell konzipiert ist. Universell, weil es unabhängig von einem bestimmten Hindergrundszenario (auch Setting genannt) ist. Semi, weil die Beispiele und Ausrüstungslisten von klassischer Fantasy gefärbt sind und für das Übertragen auf andere Genres noch ein paar Handgriffe nötig sind.