

# Besonderheiten Tjaikals im Spiel

---

## *und wie man darauf spielend reagiert*

in unserer Idealvorstellung eines Cons sollen alle Spielelemente auf die ihr als Spieler stoßt autark sein. Das heisst, auch ohne dass man erst einmal eine SL herbeizitiert, soll es möglich sein mit all dem was man findet zu interagieren und darauf IT zu reagieren. Nur in seltenen Fällen, in denen komplexere OT nicht existierende Effekte dargestellt werden müssen, werden wir Euch eine SL aufnötigen (bunte Zettel mit Text werden Euch anzeigen wo das nötig sein sollte). Ansonsten soll Euer Spiel stets auch ohne SL weitergehen können. So Ihr allerdings eine SL benötigt steht Euch diese natürlich immer gerne helfend zur Seite.

Wie stellen wir uns das Spiel dann vor:

- Wenn Ihr in den Wald losziehen wollt, dann könnt Ihr das jederzeit tun. Ihr müsst nicht darauf warten, dass die SL so weit ist, oder dass irgendwelche NSCs noch beim Essen sitzen.
- Wenn Ihr einen verrückten Plan habt, dann fangt direkt an ihn umzusetzen. Früher oder später bekommt das die SL schon selber mit, oder Ihr schickt einen unbeteiligten los Bescheid zu sagen. Kommt keine SL vorbei, dann stellt sich auch der gewünschte Superdupereffekt der nicht in den Regeln steht nicht ein 😊
- Ihr werdet in Tjaikal immer wieder auf Dinge stossen die Euch symbolisch darauf hinweisen dass wir eine spezielle Reaktion von Euch erwarten. Wenn Euch ein Tier anfällt ist das schmerzhaft, wenn Ihr mit „Säure“ in Kontakt kommt tut das weh, bis Ihr was dagegen machen könnt. Wenn Ihr eine drehende Spirale findet, dann seid Ihr 10 Minuten „Gaga“ .Versteht das ganze als Bereicherung Eures Spiels und versucht einfach geeignet zu reagieren.

Die Wälder Tjaikals sind wild und gefährlich. An jeder Ecke wartet eine neue Bedrohung und oft auch schon ein schneller schmerzhafter Tod 😊

## **Gelbe Steine**

Tjaikal ist eigentlich so magisch wie ein Toastbrot. Aus diesem Grund kennt man in diesem Land keine Magier, Akademien oder ähnliches. Allerdings bilden sich in letzter Zeit immer wieder Orte in Tjaikal heraus, welche von magischer Energie durchdrungen sind und so auch das Wirken derselben erlauben. Auf unserem Con werden solche Orte durch gelbe Pflastersteine markiert sein, welche ggf. auch mit seltsamen Symbolen bemalt sein können. In der direkten Nähe dieser Steine ist das Wirken von Magie durch magisch begabte Charaktere möglich, leider aber auch nur genau da. Die Steine kann man IT mitnehmen.

## **Spiralen und flackernde bunte Lichter**

Einige Pflanzen, Tiere und Gegenstände sind dazu angetan Euren Geist zu benebeln. Ihr seid für kurze Zeit (5 min) wie auf Drogen und zu keiner sinnvollen Handlung mehr fähig. Ob Ihr nun einfach davor sitzen bleibt und die Quelle der Beeinflussung verzückt anstarrt oder debil sabbern im Kreis lauft ist Eurer Kreativität überlassen. Um die Beeinflussung kenntlich zu machen werden wir Spiralen auf die

Quelle des Effektes malen. Hebt Ihr z.B. ein magisches Artefakt an und seht auf seinem Boden ein Spirale, dann hat es Euch erwischt. Öffnet ein Vogel seine Flügel und zeigt Euch eine wunderschöne Spirale auf seinem Gefieder, dann hat es Euch erwischt. Solltet Ihr weit genug davon entfernt sein, dass Ihr die Spirale nicht klar erkennen könnt dann habt Ihr nochmal Glück gehabt. Sollte sich die Spirale gar drehen (Bsp. Ein Windrad), dann ist die Wirkungsdauer direkt doppelt so lange (10 min). Im Dunkeln werden wir ggf. auch bunte blitzende Lichter verwenden um diesen Effekt anzudeuten. Man kann Euch durch eine milden Schock aus diese Stasis reißen. Dazu sind z.B. Schütteln, Schlagen, Anschreien, Verwunden, Übergiesen mit Wasser und ähnliches geeignet.

## **Wasser das auf Euch tropft/spritzt**

Sollte plötzlich Wasser auf Euch tropfen oder spritzen, dessen Quelle eindeutig nicht normalen natürlichen Ursprunges ist , dann müsst Ihr immer davon ausgehen, dass es sich um eine Säure handelt. So Euch die Säure an einer ungerüsteten Stelle trifft, macht sie 1 LP Schaden. Zudem bedarf es der Behandlung der Stelle z.B. mit Wasser bevor Ihr wieder einer konzentrierte Handlung wie Kämpfen, Zaubern oder Rätsel lösen nachgehen könnt.

## **Kontakt mit großen Tieren**

Jeglicher Kontakt eines Tieres kostet Euch immer 1 LP. Wenn sich ein riesiger Bär auf Euch wirft, wenn Ihr die Krallen eines Riesfaultieres zu spüren bekommt, wenn Euch der Kopf einer Schlange berührt, wenn eine Spinne aus dem Baum auf Euch fällt dann ist es immer schmerzhaft und schädlich.

## **Hautkontakt mit blauen Tieren oder Pflanzen**

Alle blauen Tiere (oder Tiere mit blauen Flecken ) und Pflanzen sind giftig und führen bei Hautkontakt zu einer Vergiftung, die Euch einen LP nimmt und deren Auswirkungen ihr noch eine ganze Weile spürt wenn sie nicht behandelt wird.

## **Tiere die sich verbeissen**

Befestigt eine SL Tiere an Euch ist das immer ein schlechtes Zeichen. Dies kostet Euch immer direkt einen LP und die Entfernung des Viehs mit Gewalt ist nicht anzuraten, denn das kostet Euch einen weiteren LP. Wie man das Vieh wieder loswird könnt Ihr Euch IT erspielen.

## **Fliegende Tiere:**

Werdet Ihr von einem fliegenden Tier an einer ungerüsteten Stelle getroffen, so seid Ihr gebissen oder gestochen worden und es kostet Euch stets einen Lebenspunkt. Entsprechende Tiere werden groß genug sein, dass Ihr sie als Bedrohung erkennen könnt.

## **Schwarze Planen**

Eine schwarze Plane auf dem Boden ist stets eine Andeutung für ein tiefes Loch in das Ihr besser nicht fallen solltet. Tretet Ihr doch darauf so geht 1LP + ggf 1RS wenn Ihr Rüstung trägt weg (Rüstung hift hier nicht) Ohne Hilfe (andere Charaktere, Seil, ...) könnt Ihr das Loch nicht verlassen.

## **Blaue Planen**

Blaue Planen stellen tiefe Wasserstellen dar. Wenn Ihr auf sie tretet, dann fallt ihr ins Wasser. So Ihr Metallrüstungen oder anderer schwere Dinge an Euch tragt kostet Euch das 1LP. Ihr könnt das Wasser alleine verlassen.

## **Nebelmaschinen und große Tiere/Pflanzen**

Nebelmaschinen in Kombination mit seltsame Tieren und Pflanzen entspricht einer stinkenden Wolke, der Ihr entweder hustend entkommt wenn Ihr schnell seid oder die Euch benommen macht und 1 LP klaut.

## **Extrem versalzenes Essen**

Sollte Essen das Ihr kostet extrem versalzen sein, so handelt es sich dabei um Gift dessen Einnahme euch 1LP kostet

## **Mechanische Pappfallen**

Geratet Ihr in eine Falle aus Pappe, die als solche zu erkennen ist, dann kostet Euch auch das 1LP.

Wie Ihr seht haben wir einige Gemeinheiten vorbereitet von denen wir uns viel Spaß für Euch erhoffen, werden aber nicht alle davon einsetzen 😊