



# DIE LEGENDEN VON XIA WU



*„Es war Teil unserer Vorsehung, dass wir uns wieder sehen, Schülerin.“*

Xiao Pe erzitterte bei den Worten ihres früheren Meisters. All die Jahre war er wie ein Vater, dabei ist ihr nie aufgefallen, wie kalt seine Stimme doch klang, die sie mehr als 5 Jahre nicht gehört hatte. Und nun war sie gekommen, um ihn zu töten. Sein Wahnsinn musste ein Ende finden.

*„Es ist Teil meiner Vorsehung, dich zu töten!“*

Xiao Pe versuchte, ihre Stimme hart klingen zu lassen, aber es gelang ihr nicht, ihre Unsicherheit zu verstecken.

12 Jahre lang lernte sie die geheime Kampfkunst der Drachenschule bei diesem Meister, doch in all den Jahren konnte sie ihn nie in einem Trainingskampf bezwingen. Sie hatte zwar in den 5 Jahren zahlreiche Abenteuer erlebt und viel dazugelernt, doch sie war sich nicht sicher, ob sie ihm nun ein ebenbürtiger Gegner sein konnte.

*„Du hast schon immer versucht, deine Angst hinter Aggressivität zu verstecken, Xiao Pe. Du wirst mich nicht besiegen können und das weißt du. Ich kenne dich zu gut. Ich habe dich ausgebildet. Ich kenne jede deiner Bewegungen genau, bevor du selber weißt, dass du sie ausführen wirst, törichtes Gör. Du warst meine beste Schülerin damals, das ist wahr. Grade deshalb traf mich dein Verrat schwer...“*

*„Verrat? Du hast den Fürsten Chen Fu umbringen lassen, um selbst Herrscher über diese Insel zu werden. Mein älterer Bruder Jin, der Leibwächter des Fürsten war, starb bei diesem Attentat. Nur aufgrund deines Machthungers!“*

*„Der Fürst verdiente seinen Posten nicht! Er war schwerfällig, dekadent und ein schwacher Führer. Er vernachlässigte für sein Verlangen nach Luxus die Verteidigungsausgaben und bekam die Probleme mit den Piraten und Banditen nicht in den Griff. Diese Insel wäre schon längst durch das Königreich Nakata eingenommen worden, wäre mir der Putsch vor Jahren nicht geglückt. Durch mich hat das Volk wieder Sicherheit. Da dein Bruder einen solch unwürdigen Herrn mit seinem Leben schützen wollte, verdiente er den Tod. Du bist egoistisch, wenn du meinst, dass Leben deines Bruders sei wichtiger als das Wohlergehen aller Inselbewohner.“*

Xiao Pe biss sich auf die Lippen. Sie hasste seine falsche Zunge. Das Volk liebte ihn, er war in der Tat ein besserer Herrscher als der blasierte Chen Fu. Aber sie kannte ihn besser und wusste, dass dies nur Ausreden waren, hinter der er seine eigene Motivation, die Gier nach Macht, versteckte. Jahrelang hat sie auf diesen Moment hingearbeitet. Sie musste von der Jasminblüten-Insel, die ihre Heimat war, flüchten als ihr erster Angriff auf ihren ehemaligen Meister, damals noch in Wut und Rage und ohne Bedacht, scheiterte. Sie verstand da, dass sie ihn nicht mit den Techniken besiegen konnte, die er sie gelehrt hat. Sie musste ihren eigenen Kampfstil finden, um ihn überraschen zu können. Sie fand auf ihren abenteuerlichen Reisen Gefährten und in ihnen schließlich Freunde, die sich bereit erklärten, ihr zu helfen, ihren Bruder zu rächen. Sie halfen ihr, sich in den Palast zu schleichen und hielten nun die herbeieilenden Wachen auf, nun wo Alarm geschlagen wurde. Sie blickte kurz über die Schulter. Sie schlugen sich gut, aber lange würden sie die Übermacht an Feinden nicht mehr aufhalten können.

*„Netter Versuch, mich in ein Gespräch zu verwickeln um Zeit zu gewinnen. Doch jetzt ist nicht die Zeit für Reden, für dich ist es jetzt an der Zeit zu sterben, alter Mann!“*

Sie stürmte mit einem schrillen Kampfschrei auf ihren Meister los und wusste, dass nun der Zeitpunkt gekommen war, in dem sich ihr Schicksal erfüllte...

## EINLEITUNG:

Die Legenden von Xia Wu ist ein episches Wuxia-Rollenspiel, das innerhalb von 72 Stunden im Rahmen der Tanelorn-Challenge 2008 entstand. Es spielt in einer fiktiven Fantasywelt, die von fernöstlichen Kulturen, Filmen wie Hero, Tiger and Dragon oder House of the Flying Daggers, dem Computerspiel Jade Empire und dem Comic Basilisk inspiriert wurde.

Zum Spielen benötigt man dieses Regelwerk, einen Spielleiter, Spieler, je Spieler ein Charakterdokument (s. Anhang) Stift und Papier, und am besten je Spieler zwei W4, zwei W6, zwei W8, zwei W10 und zwei W12. Gelegentlich kommt auch ein „W2“ vor, nehmen sie in einen solchen Fall einen W6 und zählen 1-3 als 1 und 4-6 als 2.



In die Legenden von Xia Wu verkörpern die Spieler Charaktere, denen es vorbestimmt ist, dass sie große Helden, eben zu „Legenden von Xia Wu“ werden oder (wenn es ihnen doch nicht vorbestimmt war) bei dem Versuch sterben. Den Weg dorthin, sozusagen die „Heldenkarriere“ bestimmen hierbei die Spieler für ihre Charaktere und nicht der Spielleiter. Sie setzen sich ihre Zukunft aus kleinen Storybausteinen, genannt „Vorsehungen“ zusammen, können beispielsweise selbst bestimmen, welchen besonderen, magischen Gegenstand sie erhalten, welchen Erzfeind sie besiegen werden, welcher Angst sie sich stellen. Die Ausgestaltung dieser Story bleibt dem Spielleiter überlassen, zudem hat er durch die Vorsehung „überraschende Wendung“ die Möglichkeit, eigene Ideen einzubringen. Außerdem sind auch „erbitterte Niederlagen“ Teil der Vorsehung und ebenso wichtig wie die Siege. Für jede Vorsehung steigt der Charakter und alle Gefährten, die ihm dabei geholfen haben, eine Stufe auf (auch bei Niederlagen, denn aus ihnen lernt man natürlich auch).

Das System ist recht einfach und schnell gehalten und soll die Erzählung unterstützen. Dennoch muss man taktische Abwägungen anstellen, Teamwork zeigen und seine Aktionen überlegt durchführen.

Die fiktive Welt um die fünf großen Reiche im Archipel Xia Wu sollte genügend Spielraum geben, spannende Geschichten und Legenden zu formen. Sie sollen eine Mischung aus bekannten sein, damit man eine Orientierung hat und das gewünschte „Asia-Flair“ aufkommt, aber genug fremdartiges und eigenständiges enthalten, um sich klar von der realen Welt abzugrenzen und Freiheiten zu gewähren.

In diesem Sinne:

Viel Spaß beim Spielen und Lesen

Yvo Warmers

## ASPEKTE:

In „Die Legenden von Xia Wu“ gibt es 5 Aspekte, welche die Neigungen und Talente der Helden symbolisieren. Die Aspekte sind Drache, Affe, Ratte, Vogel und Schlange, die in der Mythologie der Spielwelt folgende Bedeutungen haben:



### DRACHE:

Kampf, Mut, Ehre, Stolz, Tapferkeit, Disziplin, Willen, Kraft



### AFFE:

Körper, Athletik, Akrobatik, Agilität, Reflexe, Schnelligkeit



### RATTE:

Heimlichkeit, Verschlagenheit, Diebeshandwerk, Hinterlist, Instinkt



### VOGEL:

Soziales, Geselligkeit, Rhetorik, Charme, Unterhaltung, Charisma



### SCHLANGE:

Intelligenz, Wissen, Wahrnehmung, Belesenheit, Fokus, Logik, Magie

Jedem dieser Aspekte ist eine Würfelart zugeordnet: W2 (miserabel), W4 (schwach), W6 (durchschnittlich), W8 (stark), W10 (herausragend) und W12 (phänomenal).

# FÄHIGKEITEN:



Jedem Aspekt sind verschiedene Fähigkeiten zugeordnet. Wie den Aspekten, ist diesen Fähigkeiten auch jeweils ein Würfel zugeordnet: W2 (untrainiert/Niete), W4 (trainiert/Anfänger), W6 (ausgebildet/Profi), W8 (sehr stark/Veteran), W10 (herausragend/Meister), W12 (phänomenal/Legende). Der W12 ist nur durch die Vorsehung „Meisterleistung“ zu erreichen (s. Vorsehungen).

Zu jedem Aspekt gibt es drei Fähigkeiten, die schon auf dem Charakterblatt stehen (fett gedruckt, es wird empfohlen, mindestens einen W4 auf diese Fähigkeiten zu verteilen, wenn man nicht ausdrücklich eine Schwäche in diesem Bereich wünscht), die anderen sind frei wählbar und müssten zusätzlich eingetragen werden.

Jede Fähigkeit wird mindestens mit einem W2 beherrscht, selbst wenn sie nicht gewählt oder notiert wurde. Natürlich können jederzeit weitere Fähigkeiten von Spielern vorgeschlagen werden, die in der folgenden Liste nicht vorkommen.

## DRACHE:

**Nahkampf:** *Egal ob waffenlos, Sai, Katana oder Bo – hiermit greift man an.*

**Mut:** *Mut, Willenskraft Tapferkeit, Entschlossenheit und Ausdauer*

**Stärke:** *Kraft, Muskeln und Konstitution*

Fernkampf: *Shuriken, Bögen, Messer und Armbrüste (...)*

Gegner analysieren: *Kann zu vorteilen im Kampf verhelfen*

Kriegskunst: *Strategie, Taktik und Führungskraft*

Kampfmagie: *Feuerbälle, Berserkerzauber...*

## AFFE:

**Athletik:** *Körperbeherrschung, Sprinten, Springen, ab W6 auch Akrobatik inkl. Saltos etc.*

**Reflexe:** *Schnell reagieren, kann auch als Verteidigung bei Kämpfen eingesetzt werden.*

**Klettern:** *Egal ob Mauer, Baum oder Berg – hiermit geht's nach oben.*

Zechen: *Alkohol konsumieren, auch nützlich für Drunken Style Kung Fu.*

Schwimmen: *Nützlich, wenn man ins Wasser fällt; auch tauchen...*

Körpermagie: *Heilungszauber, Beschleunigungszauber, Verwandlungen...*

## RATTE:

**Heimlichkeit:** *Schleichen, Verstecken, unentdeckt bleiben, Verkleiden...*

**Instinkt:** *Gefahreninstinkt, Intuition und Bauchgefühl...*

**Austricksen:** *Egal ob Lügen, Finten und dreckige Tricks im Kampf, Betrug...*

Diebeshandwerk: *Taschendiebstahl, Schlösser öffnen, Gassenwissen, Falschspiel...*

Illusionsmagie: *Schattenzauber, Unsichtbarkeit, Illusionen...*

## **VÖGEL:**

**Charme:** Den Gegenüber um den Finger wickeln, auch Betören und Geschichten erzählen

**Überzeugen:** Den Gegenüber mit Argumenten überreden, auch Handeln und Rhetorik

**Menschenkenntnis:** Den Gegenüber einschätzen und Lügen durchschauen

Einschüchtern: Den Gegenüber drohen, beunruhigen und irritieren.

Beleidigen: Den Gegenüber reizen, ihn ins Lächerliche ziehen und seinen Ruf ruinieren.

Gerüchte: Sich umhören und Gerüchte in Erfahrung bringen (oder schon gehört haben).

Beherrschungsmagie: Angstzauber, anderen den Willen aufzwingen...

## **SCHLANGE:**

**Wahrnehmung:** Sehen, riechen, hören, schmecken...

**Intelligenz:** Zusammenhänge verstehen, Klugheit, wacher Geist, Logik...

**Fokus:** Konzentrieren, Meditieren, Anvisieren, Zielen...

Heilkunst: Krankheiten, Wunden und Gifte heilen

Gelehrtheit: jegliches Bücherwissen, ob nun Geschichte, Zoologie oder Literatur, ab W6 kann man zudem lesen und schreiben

Bewegungsmagie: Telekinese, Beschleunigungszauber, Flugzauber...

## **FREIE FÄHIGKEITEN:**

Freie Fähigkeiten sind solche, die keinem bestimmten Aspekt zugeordnet sind. Sie sind speziell und benötigen häufig ein längeres Studium. Anstatt den Würfel für den Aspekt wählt man bei ihnen den Würfel doppelt. Bei Seefahrt: W6 würde man beispielsweise 2W6 würfeln, hat man die Fähigkeit Wildnisleben nicht notiert, würfelt man mit 2W2. Ansonsten werden Freie Fähigkeiten wie normale Fähigkeiten behandelt.

### **FREIE FÄHIGKEITEN:**

**Wildnisleben:** Feuer machen, Spuren lesen, Jagen, Angeln Tier und Pflanzenkunde...

**Seefahrt:** Rudern, Segeln, Kanonen bedienen, Navigieren

**Reiten:** Im Galopp im Sattel bleiben oder vom Pferderücken aus kämpfen.

(Handwerk): Jeder Beruf einzeln, z. B. Schmied,

Schuster, Schneider, Koch...

(Kunst): Jede Kunst einzeln: Singen, Musizieren,

Malen, Dichten...



# WÜRFELN:

Es wird dann gewürfelt, wenn ein Spieler oder der Spielleiter will, dass eine Probe durchgeführt wird. Hierbei wird unterschieden in schnelle Proben, bei denen man das Ergebnis mit einem einzigen Wurf ermittelt, und ausführliche Proben, die man wählt, wenn es wichtig und spannend wird (z. B. auch für Kämpfe).

## SCHNELLE PROBE:

Der Spieler wählt für sein Ziel die passende Fähigkeit und nimmt den Würfel hierfür und den Würfel für den zugehörigen Aspekt. Hat er ein menschliches (oder monsterliches) Hindernis, so würfelt der Spielleiter für die Gegenseite ebenfalls mit Aspektwürfel+Fähigkeitswürfel. Ist das Hindernis ein Gegenstand, eine Schlucht, eine Falle oder etwas anderes, unlebendiges, so legt der Spielleiter eine Schwierigkeit anhand unten stehender Tabelle fest.

Würfelt der Spieler für seinen Charakter mehr als sein Gegner oder die Schwierigkeit des Hindernisses, so wird die Differenz berechnet und anhand unterer Tabelle sein Erfolg abgelesen.

SCHWIERIGKEIT	
3	Sehr leicht
4	leicht
5	Durchschnittlich
6	Schwierig
7	Schwer
8,9	Sehr schwer
10,11	Wirklich verdammt schwer
12+	Heroisch

DIFFERENZ	ERGEBNIS
0	Unentschieden / kein Erfolg
1,2	Knapper Erfolg
3,4	Souveräner Erfolg
5,6	Deutlicher Erfolg
7+	Glanzleistung

### Beispiel:

Die Diebin Kinji will ein Schloss knacken. Der Spielleiter legt fest, dass dies schwierig ist, die Schwierigkeit beträgt also 6. Sie hat Aspekt Ratte W8 und in der Fähigkeit Diebeshandwerk W6, würfelt also einen W8 und einen W6. Die Würfel zeigen 7 und 2, davon zieht sie die Schwierigkeit 6 ab und behält als 3 Punkte übrig: Ein souveräner Erfolg, sie kann es problemlos öffnen.

Später will sie sich mit der Beute davon schleichen: Aspekt Ratte W8 und Fähigkeit Heimlichkeit W6, sie würfelt aber nur 5 und 1. Eine Wache in der Nähe hat Aspekt Schlange W6 und Wahrnehmung W4 und würfelt 5 und 2. Die Wache behält 1 Differenzpunkt und hat einen knappen Erfolg. Sie hat irgendetwas gehört, kann es aber nicht genau zuordnen



## PATZER:

Einen Patzer oder katastrophalen Misserfolg gibt es immer dann, wenn mit beiden Würfeln eine 1 gewürfelt wird. Bei 2W4 tritt dieses natürlich häufiger auf (ca. 6%) als bei 2W10 (ca. 1%). Solche Patzer haben neben den Nicht-Gelingen zusätzliche negative Auswirkung nach Wahl des Spielleiters. Bei einer vergleichenden Probe ist das Ergebnis des Gegners eine Stufe höher. Würfelt der Charakter beispielsweise 2 und sein Gegner insgesamt 7, so hätte der Gegner statt wie gewöhnlich bei Differenz 5 keinen „deutlichen Erfolg“, sondern eine „Glanzleistung“.

## AUSFÜHRLICHE PROBE:

Bei einer ausführlichen Probe wird zunächst die Reihenfolge festgelegt, beispielsweise durch einen Wurf auf Reflexe unter dem Aspekt Affe, das höchste Ergebnis fängt an. Dann hat jeder Teilnehmer in der Runde bis zu drei Aktionen, sobald eine misslingt ist die Runde für ihn allerdings vorbei. Die Aktionen werden nacheinander durchgeführt und gegen jede Aktion kann sich der Gegner mit einer Reaktion verteidigen. Anhand der drei folgenden Beispiele wird dies vielleicht deutlicher:

### Beispiel Kampf:

Tohi Kazuma will seinen Gegner zunächst provozieren (Aspekt Vogel, Fähigkeit Beleidigen), damit dieser unbedacht auf ihn los stürmt. Dann will er mit einem Salto über ihn hinüberspringen (Aspekt Affe, Fähigkeit Athletik) um ihn dann von hinten mit seinem Katana zu treffen (Aspekt Drache, Fähigkeit Nahkampf).

Sein Gegner wählt passende Reaktionen auf diese Vorhaben. Die Beleidigungen will er ignorieren und seiner Konzentration voll auf den Kampf lenken (Aspekt Schlange, Fähigkeit Fokus). Den Salto will er vorausahnen und sich nicht überraschen lassen (Aspekt Ratte, Fähigkeit Instinkt). Den Hieb mit dem Katana will er blitzschnell ausweichen (Aspekt Affe, Fähigkeit Reflexe).

Wenn Tohis Gegner schon bei der ersten Aktion mehr würfelt als Tohi, so verfallen Tohis anderen beiden Aktionen.

### Beispiel Verfolgungsjagd:

Tali Ngayan flüchtet vor einer Wache. Sie will zunächst einige Haken schlagen (Aspekt Ratte, Fähigkeit Austricksen), danach blitzschnell eine Fassade erklimmen (Aspekt Affe, Fähigkeit Klettern) und dann von Dach zu Dach springen (Aspekt Affe, Fähigkeit Athletik).

Die Wache will schnell auf die Haken reagieren (Aspekt Affe, Fähigkeit Reflexe), hinterherklettern (Aspekt Affe, Fähigkeit Klettern) und sie über die Dächer verfolgen (Aspekt Affe, Fähigkeit Athletik).



## VORTEILE:

Nach jeder erfolgreichen Aktion kann man wählen, ob man einen kurzfristigen, temporären Vorteil haben will oder einen Ergebnis / Treffer (s. u.). In einem Kampf wären Vorteile beispielsweise den Gegner verunsichern, ins Stolpern bringen, erfolgreiche Finten oder ihn entwaffnen. Ergebnisse und Treffer wären Blessuren, Verletzungen und Wunden. Natürlich sind Wunden meistens nicht permanent, aber in Anbetracht der Tatsache, dass sie wohl im Kampf selber nicht mehr heilen werden, passt dieses Adjektiv dennoch.

Bei einer Verfolgungsjagd wäre ein Vorteil, den Verfolger beispielsweise ein Hindernis in den Weg zu werfen, ein Ergebnis, dass sich die Distanz zum Verfolger tatsächlich vergrößert. Vorteile sind kumulativ und halten nur bis zur letzten Aktion in der Runde. Sie geben auf alle Proben, egal welcher Art, einen Bonus. Die letzte Aktion (also spätestens die dritte) muss allerdings in einem Ergebnis/Treffer resultieren oder der Vorteil muss an einen Mitstreiter abgegeben werden (s. Beispielkampf unten). Ein kleiner Vorteil gibt einen +1 Bonus auf den nächsten Wurf, ein großer Vorteil einen +2 Bonus und ein +3 Bonus gibt es für einen entscheidenden Vorteil.

DIFFERENZ	VORTEIL	ERGEBNIS / TREFFER
0	Kein Vorteil	Kein Erfolg / kein Treffer
1,2	Kleiner Vorteil (+1)	Knapper Erfolg / Blessur
3,4	Großer Vorteil (+2)	Souveräner Erfolg / Verletzung (-1)
5,6	Entscheidender Vorteil (+3)	Deutlicher Erfolg / kritische Wunde (-2)
7+	---	Sieg / Tod / Glanzleistung

## **ERFOLGE UND WUNDEN:**

Das Ziel jeder ausführlichen Probe ist bei einem Wurf eine Differenz von 7 oder mehr zu erreichen. Allerdings kann man dies auch wie folgt erreichen:

- Zwei Knappe Erfolge/Blessuren werden zu einem souveränen Erfolg/zu einer Verletzung
- Zwei souveräne Erfolge/Verletzungen werden zu einem deutlichen Erfolg/einer krit. Wunde
- Zwei deutliche Erfolge / kritische Wunden führen schließlich zum Sieg.

Durch eine Verletzung erhält man -1 auf jeden Wurf bei dem die Aspekte Drache und Affe beteiligt sind, durch eine Wunde ist dieser Malus -2, Blessuren führen zu keinem Mali.

Souveräne Erfolge führen zu einem -1 Malus, deutliche Erfolge zu einem -2 Malus. Bei welchen Aspekten (eventuell auch bei allen) dieser Malus zählt, entscheidet der Spielleiter. Bei einer Gerichtsverhandlung als ausführliche Probe könnte ein Erfolg beispielsweise bedeuten, dass der Ruf und die Glaubwürdigkeit des Gegners verringert wurde, so würden die Mali auf die Aspekte Vogel und Ratte wirken, da er nun weniger sympathisch wirkt und man seinen Aussagen gegenüber misstrauisch wird.



## **HEILUNG:**

Alle körperlichen Beeinträchtigungen heilen wie folgt:

- Blessuren: 1 Tag (24 Stunden)
- Verletzungen: 1 Woche
- Kritische Wunden: 1 Monat

Um die Zeit zu beschleunigen, kann man eine Heilkunstprobe gegen Schwierigkeit 5 machen. Bei einem Patzer verdoppelt sich die Heilungszeit, beim Scheitern bleibt sie gleich, bei einem knappen Erfolgs verkürzt sie sich auf 80%, bei einem Souveränen auf 66%, bei einem Deutlichen Erfolg auf 50% und bei einer Glanzleistung auf 33% der Zeit.

Mit Heilungsmagie kosten Blessuren und Verletzungen (auch zusammen) eine Würfelstufe und kritische Wunden zwei Würfelstufen eines Schicksalswürfels (s. Magie).

Andere Schäden, beispielsweise den Schaden an Ruf und Glaubwürdigkeit aus oberen Beispiel, heilen nach Ermessen des Spielleiters. Es kann auch sein, dass diese sofort heilen oder permanent sind, z. B. könnte der SL entscheiden, dass sein Ruf in diesem Dorf ruiniert ist, bis er ihn wieder verbessert, im nächsten Dorf kennt man ihn allerdings nicht und dort spielt der Schaden keine Rolle mehr.

## **SCHNELLE PROBEN UND VORTEILE:**

Es ist auch möglich, schnelle Proben etwas auszudehnen. Hierbei verfährt man, als wäre die Probe Teil einer ausführlichen Probe. Würfelt man bei einer Probe weniger als sein Gegner oder die vom SL genannte Schwierigkeit, ist die Aktion insgesamt gescheitert. Würfelt man gleich, erhält man zwar keinen Vorteil, aber darf fortfahren. Die letzte Probe muss in einem Ergebnis resultieren.

### **Beispiel Heilung:**

Ak Bang Song (Aspekt Schlange: W8) ist sehr belesen (Fähigkeit Gelehrtheit: W8) und zudem in der Heilkunst ausgebildet (Fähigkeit Heilkunst: W6). Er soll eine schwere, seltene Krankheit heilen, der SL legt die Schwierigkeit bei 7 fest. Ak Bang Songs Spieler will zunächst feststellen, ob Ak schon etwas über die Krankheit gelesen hat, würfelt 2W8 und erhält 7 und 1 (=8). Mit einem Punkt Differenz zählt dies als kleiner Vorteil und er erhält +1 auf die nächste Probe. Der Spieler erklärt, dass Ak zwar etwas über die Krankheit gelesen hat, aber dies schon sehr lange her ist und er sich nur noch teilweise daran erinnert (sonst wäre es vielleicht ein großer Vorteil). Dann würfelt er auf Heilkunst mit W8 und W6, würfelt 4 und 3 und addiert seinen Vorteil (+1). Mit dem Vorteil liegt dies über der Schwierigkeit 7 und er erzielt einen knappen Erfolg.

## **KAMPF:**

Kämpfe sind, mit Ausnahme vielleicht von kleinen Trainingskämpfen zwischendurch, in der Regel immer ausführliche Proben. Kämpfe in XXXX sind wie in Kung-Fu-Filmen: schnell und spannend, aber nicht unbedingt realistisch. So gilt auch hier die Prämisse Style over Substance (S.O.S.): Es ist völlig egal, ob man mit Katana, Sai oder waffenlos, mit Panzerung und Helm oder nackt oder ob man in Überzahl oder Unterzahl kämpft. Nichts davon gibt Boni oder Mali, erlaubt ist, was Spaß macht.

Dennoch gibt es eine Reihe von taktischen Möglichkeiten. Man muss sich entscheiden, wie viele und welche Fähigkeiten man einsetzt, ob



man lieber Vorteile oder lieber Treffer erzielt, wie man sich am besten verteidigt und auch auf Teamwork kommt es an, da man Vorteile auch abgeben kann.

Sollte durch die Situation nicht feststehen, welcher Charakter anfängt, wird dies durch einen Wurf auf Reflexe (+Aspekt Affe) festgelegt. Der Charakter mit dem höchsten Ergebnis fängt an. Würfelt man bei einem Angriff oder einer Aktion einen Patzer (Doppel 1), so darf der Gegner entscheiden, ob er für seine nächste Aktion einen kleinen Vorteil (+1) haben will oder der Patzende sich verletzt und eine Blessur erhält.

## **MASSENKAMPF / MOOKS:**

Manchmal können auch Schergen zusammengefasst werden. Wenn beispielsweise eine Gruppe von 9 Räubern mit einem Anführer den vier Charakteren entgegentreten, ist es anstrengend, für alle 10 Gegner einzeln zu würfeln. Stattdessen teilt man sie wie folgt auf: Ein Charakter kämpft mit dem Anführer, die anderen mit einer Gruppe aus jeweils 3 Räubern. Die drei Räuber zählen nun als ein Gegner, mit dem Unterschied, dass sie einen Bonus von (Anzahl-1) auf alle Würfe erhalten (bis maximal 3, denn mehr als 4 Gegner können einen Charakter nicht gleichzeitig angreifen). Die Räuber kämpfen beispielsweise dann nicht mehr mit 2W6, sondern mit 2W6+2. Eine Verletzung reduziert die Anzahl der Mooks um 1, eine Wunde reduziert sie um 2. Der letzte Räuber wird ganz normal bekämpft (wenn er nicht die Flucht ergreift).

### **Beispielkampf:**

*Anmerkung: Im folgenden wird darauf verzichtet, anzugeben zu welchem Aspekt die Fähigkeiten gehören, meist werden auch nur die Würfelerggebnisse genannt. Zudem dürfen natürlich beim Spielabend die Aktionen besser ausgeschmückt und beschrieben werden, hier geht es allerdings in erster Linie darum, das System zu verstehen.*

Shixi Lee (Spielerin Lisa) und Kasurugi (Spieler Jörg) kämpfen zusammen gegen Meister Obe (SL) aus dem Katange Klan. Sie würfeln alle auf Reflexe, Shixi erhält 8, Kasurugi 7 und Meister Obe 5.

**Lisa:** *Ich stürme auf ihn los und tue so, als würde ich auf seinen Hals zielen, aber das ist nur eine Finte. Ich verwende die Fähigkeit austricksen (würfelt) und komme auf 8.*

**SL:** *Er versucht das mit der Fähigkeit Instinkt zu durchschauen und (würfelt) kommt auf 6.*

**Lisa:** *Ich wähle den kleinen Vorteil, bekomme also +1 auf meine nächste Aktion. Er hat nicht erwartet, dass ich ihm stattdessen die Beine wegziehen will, ich würfle auf Nahkampf (würfelt), 3 und 5 + 1 durch meinen kleinen Vorteil macht 9.*

**SL:** *Meister Obe versucht mit Reflexen auszuweichen (würfelt), kommt aber nur auf 6.*

**Lisa:** *Dann hab ich ja drei mehr, macht einen großen Vorteil. Ich springe ihm mit einem Kick in die Beine und bringe ihn zu Fall. Den großen Vorteil gebe ich an Kasurugi ab, auf die dritte Aktion verzichte ich.*

**Jörg:** *Prima, +2 auf meinen Wurf, weil der Kerl am Boden liegt. Aber einfach angreifen wäre zu öde. Ich springe erst mal mit einem Salto zu ihm, um mehr Wucht in den Hieb mit meinem Katana zu bekommen. Erstmals also eine Probe auf Athletik (würfelt) ... ..bah, Dreck! Zwei Einsen!*

**Lisa:** *Toll gemacht, Jörg!*

**SL:** *Ein Patzer also. Du willst springen, rutscht aber mit deinem Bein weg und landest unkoordiniert und schmerzhaft auf dem Rücken. Du erhältst eine Blessur, außerdem ist deine Aktion vorbei und der Vorteil weg. Meister Obe hat durch deinen missglückten Versuch genug Zeit, wieder auf die Beine zu springen. Er greift Shixi in Nahkampf an (würfelt), 11!*

**Lisa:** *11? Igitt... ..ich versuche, mit Reflexen auszuweichen (würfelt), komme aber nur auf 7.*

**SL:** *Wie ein Derwisch geht er auf dich los. Du schaffst es noch, zwei Hieben auszuweichen, mit dem dritten versenkt er aber seinen Sai tief in deinem Bein. Du erhältst eine Verletzung. Seine zweite Aktion ist ein erneuter Angriff im Nahkampf (würfelt), 10!*

**Lisa:** *Hilfe! Der Typ ist gut. Ich verteidige mich durch Nahkampf (würfelt), igitt, 8 und ich muss durch die Verletzung einen Punkt abziehen, macht 7.*

**SL:** *Den zweiten Sai sticht er dir tief in deine Brust bevor er dich wegstößt. Du erhältst eine zweite Verletzung, d. h. du streichst beide und erhältst stattdessen eine Wunde, du musst nun fortan 2 von jedem Wurf abziehen.*

**Lisa:** *Uhg, nun bin ich ja wieder dran...*

**SL:** *Noch nicht, er hat noch eine dritte Aktion. Damit greift er allerdings den am Boden liegenden Kasurugi an, (würfelt), 5*

**Jörg:** *Pffft, leicht (würfelt), 7. Kasurugi rollt sich blitzschnell zur Seite und springt wieder auf die Beine. Jetzt mach ihn fertig, Shixi.*

**Lisa:** *Das sagst du so leicht, ich bin schwer verwundet und muss 2 Punkte abziehen.*

**Jörg:** *Nur bei den Aspekten Drache und Affe.*

**Lisa:** *Aaaaaah, verstehe. Ich versuche ihn auszutricksen. Er steht ja grade mit dem Rücken zu mir, da er Kasurugi angreifen wollte. Ich stoße einen Kampfschrei aus, damit er denkt, ich greife ihn an. Wenn er sich dann umdreht, schmeiß ich ihm Sand ins Gesicht (würfelt), 9!*

**SL:** *Er verteidigt mit Reflexe, er sieht kurz rüber, aber (würfelt), 4, er begreift dein Vorhaben nicht rechtzeitig und schafft es nicht, seinen Kopf wegzudrehen.*

**Lisa:** *Den entscheidenden Vorteil gebe ich an Kasurugi ab.*

**Jörg:** *Sehr gut, er steht mit dem Rücken zu mir und kann mich einen Augenblick lang nicht sehen. Ich renne 2 Schritte auf ihn zu, mache eine Pirouette und will ihm dann von der Seite mit meinem Katana den gar aus machen. (würfelt) 9, +3 durch den entscheidenden Vorteil macht 12.*

**SL:** *Er versucht den Angriff auszuweichen (würfelt), 5! Es gelingt ihm nicht...*

**Jörg:** *Das sind 7 Punkte Unterschied, das reicht für den Sieg. Er versucht zwar noch zu parieren, doch hält seine Waffe etwas zu hoch. Mein Katana trennt zuerst seine Hand vom Arm und durchtrennt dann beide Halsschlagadern. Sein Todesschrei ist nur noch ein gurgelndes Geräusch in seiner Kehle, als er leblos in sich zusammensackt.*

## **SCHICKSALSWÜRFEL:**

Zu Beginn hat jeder Charakter einen W10 als Schicksalswürfel, weitere können hinzukommen wenn er seine Vorsehungen erfüllt. Schicksalswürfel regenerieren sich nach jedem Spielabend, d. h. wenn sie verändert oder geschreddert (s. u.) wurden, starten sie beim nächsten Spielabend erneut mit ihrem Ausgangswert. Schicksalswürfel eines Charakters sind dann interessant, wenn es um Situationen geht, in denen das Verlangen und die Merkmale des Charakters eine Rolle spielen oder Magie angewandt wird (s. Magie). Für Schicksalswürfel gelten folgende Optionen:

### **SCHICKSALSWÜRFEL TAUSCHEN:**

Passt ein Verlangen oder ein Merkmal des Charakters zur Situation, kann der Spieler sich entscheiden, einen Würfel bei einer Fähigkeitsprobe zu tauschen. Der eingetauschte Würfel wird dann zum neuen Schicksalswürfel. Hiermit kann man seine Chancen bei einer Probe erhöhen oder auch senken, um einen besseren Schicksalswürfel für die Zukunft zu erhalten.

*Beispiel: Ak Bang Tok hat Aspekt Drache W8 und Fähigkeit Nahkampf W6, kämpft aber nun gegen einen Todfeind seiner Familie. Er hat das Verlangen „Familienehre wieder herstellen“ und tauscht den W6 mit dem W10, würfelt diese Probe also mit W8+W10, der W6 wird zu seinem Schicksalswürfel.*

*In einem späteren Kampf greift ihn ein Gegner an, der schwächer zu sein scheint als er. Er hat das Merkmal „Überheblichkeit“ und tauscht den W8 durch den Aspekt Drache durch den W6 aus, würfelt also mit 2W6 und hat einen W8 als Schicksalswürfel.*

### **SCHICKSALSWÜRFEL SCHREDDERN:**

Wenn Schicksalswürfel geschreddert werden, sind sie bis Ende des Spielabends nicht mehr verfügbar. Durch das Schreddern kann man sie für eine Probe einsetzen, obwohl in der Situation keines der Merkmale passen will. Sollte ein Merkmal oder ein Verlangen passen und die Probe wirklich wichtig sein, so kann man ihn auch Schreddern, um ihn bei der Probe mitzuwürfeln (man würfelt die beiden normalen Würfel und den Schicksalswürfel zusammen) und entscheidet sich für die beiden höchsten Augenzahlen. Die dritte Option ist einen Würfel, der mindestens W4 oder größer ist, zu Schreddern um einen Wurf (auch einen Patzer, dann ist allerdings mindestens ein W6 erforderlich) wiederholen zu dürfen.



### **SCHICKSALSWÜRFEL STEIGERN:**

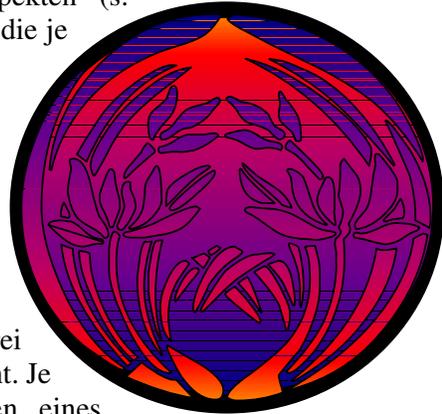
Wenn ein Spieler einen (wirklichen) Nachteil durch ein Merkmal oder ein Verlangen hat und dieses in Kauf nimmt und ausspielt, so kann er einen Schicksalswürfel um eine Würfelstufe erhöhen (jedoch nicht über den W12 hinaus). Bei einem Nachteil handelt es sich nicht um eine bedeutungslose Marotte, sondern einen echten Nachteil, der zumindest ärgerlich für den Charakter ist und ihn behindert. Wenn der Nachteil sehr ärgerlich oder gar lebensgefährlich für den Charakter wird, so kann der Schicksalswürfel auch um zwei Würfelstufen steigen (SL entscheidet dieses im Zweifelsfall).

## **MAGIE:**

Nur wenige Menschen in Xia Wu sind in der Lage, dass Chi zu formen und somit Magie zu wirken. Einige wirken Zauber durch Logik, Studium und Konzentration, andere verfolgen eher schamanische Rituale und lassen sich durch ihren Instinkt leiten. Ist ein Charakter magisch begabt, so gelten die folgenden Regeln.

Magier müssen im Aspekt Schlange mindestens einen W8 haben und für jede beherrschte Magieart verlieren sie eine Würfelstufe bei den Aspekten (s. Charaktererschaffung). Es gibt 5 verschiedene Magiearten, die je einem Aspekt zugeordnet sind:

- Kampfmagie (Drache)
- Körpermagie (Affe)
- Illusionsmagie (Ratte)
- Beherrschungsmagie (Vogel)
- Bewegungsmagie (Schlange)



Es gibt keine feststehenden Sprüche, die Magie ist recht frei wirksam, solange man die passende Magieart dazu beherrscht. Je nach Kategorie kostet jedes Magiewirken Würfelstufen eines Schicksalswürfels.

### **NORMALE ZAUBER (KOSTEN EINE WÜRFELSTUFE)**

Die Magiefähigkeit wird entweder wie eine Fähigkeit aus dem gleichen Aspekt behandelt und eingesetzt. Beispielsweise ersetzt Aspekt Vogel + Fähigkeit Beherrschungsmagie bei einem Kontrollzauber Aspekt Vogel und Fähigkeit Überreden, bei einem Angstzauber Aspekt Vogel und Einschüchtern ersetzen. Drache + Kampfmagie könnte ein Feuerball sein, der ebenso Schaden verursacht wie Drache + Nahkampf, oder man beschreibt es als Berserkerzauber und gibt den erwürfelten Vorteil an einen Gefährten ab.

Alternativ kann auch auf die Magiefähigkeit gegen Schwierigkeit 5 gewürfelt werden und bei Gelingen hat die Gruppe einen geringen Vorteil durch die Magie.

### **STARKE ZAUBER (KOSTEN ZWEI WÜRFELSTUFEN)**

Wie oben, jedoch erhält man einen Bonus von +2 auf seine Magiefähigkeitsprobe.

Alternativ kann auch auf die Magiefähigkeit gegen Schwierigkeit 7 gewürfelt werden und bei Gelingen hat die Gruppe einen größeren Vorteil durch die Magie.

### **EXTREME ZAUBER (KOSTEN DREI WÜRFELSTUFEN)**

Wie oben, jedoch erhält man einen Bonus von +4 auf seine Magiefähigkeitsprobe.

Alternativ kann auch auf die Magiefähigkeit gegen Schwierigkeit 9 gewürfelt werden und bei Gelingen hat die Gruppe einen größeren Vorteil durch die Magie.

### **MAGISCHE PATZER:**

Magische Patzer sind meist verheerend. Neben den Katastrophen, die passieren können (Feuerball trifft einen Freund oder explodiert in der Hand), erhält der Magier eine Stunde lang einen Malus von -1 durch geistige Verwirrtheit und starke Kopfschmerzen. Außerdem wird der eingesetzte Schicksalswürfel geschreddert und der Magier kann erst wieder Magie wirken, wenn er eine Nacht lang meditiert hat.

## CHARAKTERERSCHAFFUNG:

Überlegen sie sich zunächst, was für einen Charakter sie spielen wollen. Dann legen sie einen Namen, den Geburtsort und das Aussehen fest.

Optional können sie nun in 3 Abschnitten von jeweils 1-2 Sätzen den Hintergrund skizzieren, damit sie dem Charakter Leben einhauchen und ihnen die folgenden Entscheidungen leichter fallen.

Der erste Abschnitt sollte enthalten, wer ihre Eltern waren und wo sie wie aufwuchs. Der zweite Abschnitt sollte enthalten, was sie gelernt haben oder wie sie aufwuchs (steht in Verbindung mit Fähigkeiten). Der dritte Abschnitt ist entweder ein wichtiges Ereignis, welches den Charakter zum Abenteurer werden lässt oder sein sehnlichster Wunsch und seine Motivation (steht in Verbindung mit Vorsehungen und/oder Verlangen).



### **Beispiel Shei Kian:**

*„Shei wuchs als adelige Tochter der Fürstenfamilie Kian in einem luxuriösen Palast auf. Ihr strenger Vater lies sie ständig bewachen, doch Shei lernte schnell, den wachsamen Augen ihrer Aufpasser zu entkommen und sich nachts in die Stadt hinauszuschleichen. Schließlich hielt sie es eines Tages nicht mehr aus, wie eine Nachtigal im Käfig gefangen zu sein und entschloss sich, ihrem Drang nach Freiheit endlich Folge zu leisten. Sie verschwand nach einem Streit mit ihrem Vater für immer aus dem Palast.“*

## VERLANGEN:

Verlangen steht für ihre Wünsche, ihre Motivation, ihre Ziele und Träume, kurz: wonach es ihnen verlangt. Sie sollten mindestens 2 Verlangen notieren. Verlangen können dem Spielleiter helfen, alle Charaktere in das Abenteuer hineinzuziehen, obwohl es nur um die Vorsehung eines Charakters geht. Will ein Charakter beispielsweise den Anführer einer Räuberbande töten um seinen Vater zu rächen könnte jemand mit dem Verlangen „Geld“ deshalb mitmachen, weil er sich aus dem Versteck der Räuber einige Beute erhofft. Zudem können Verlangen als Eigenschaften benutzt werden, um Schicksalswürfel einzusetzen.

*Beispiele: Ruhm; Macht; Geld; Ansehen; Anerkennung des Vaters; Nervenkitzel; es der Diebesgilde zeigen, die einen einst verstieß; Rache; Freiheit; Hass auf das Nakata Reich; die Liebe einer bestimmten Person; in die Geschichte eingehen; seine Kampfkunst perfektionieren; im Klan aufsteigen; seinem großen Bruder nacheifern; den Tyrannen töten; das Böse bekämpfen; Unschuldigen helfen; etwas von der Welt sehen; Abenteuerlust...*

## EIGENSCHAFTEN:

Eigenschaften sind alle Merkmale, Charakterzüge, Besonderheiten, Stärken und Schwächen, die den Charakter besonders machen und ihn von anderen Personen unterscheiden. In bestimmten Situationen erhält man durch sie Vorteile oder Nachteile, wenn man seine Schicksalswürfel einsetzt (s. Schicksalswürfel). Eine Eigenschaft sollte zudem eine Angst, eine Befürchtung, eine Sorge oder Zweifel sein, da eine Vorsehung darauf beruht (s. Vorsehung: „Angst stellen“).

*Beispiele: Neugierig; adelig; nervös; mitleidig; diszipliniert; Mächtiger Freund; Unscheinbar; atemberaubend schön; Angst vor Schlangen; egoistisch; Angst, dem Ansehen seiner Familie zu schaden; Höhenangst; leichter Schlaf; ausgezeichnetes Gehör; furchteinflößende Narbe im Gesicht; hässlich; humorlos; jähzornig...*

## ASPEKTE UND FÄHIGKEITEN:

Bei Charaktererschaffung kann man je nach Variante folgende Würfel auf die Aspekte verteilen:

Variante 1: fünf W6

Variante 2: ein W4, drei W6, ein W8

Variante 3: zwei W4, ein W6, zwei W8

Variante 4: ein W2, ein W4, zwei W6, ein W10

Variante 5: drei W4, ein W6, ein W10

Magier büßen zudem je beherrschter Magieart eine Würfelstufe ein, müssen beispielsweise einen W6 zu einem W4 machen und den Aspekt Schlange mindestens auf W8 haben (s. Magie).

Für die Fähigkeiten gibt es nur folgende Varianten:

Variante 1: achtzehn W4

Variante 2: zehn W4, drei W6

Variante 3: zehn W4, ein W6, ein W8

Variante 4: acht W4, zwei W6, ein W8

Variante 5: acht W4, zwei W8



Alle nicht gewählten Fähigkeiten erhalten einen W2 als Würfel.

## ABRUNDEN:

Jeder Charakter erhält einen W10 als Schicksalswürfel zu Beginn.

Dann sollten sie ihrem Charakter einige Vorsehungen geben und kurz mit dem Spielleiter über den Charakter reden. Kommunizieren sie mit dem Spielleiter über den Besitz des Charakters, was passt zu seinem Hintergrund und seinem „Beruf“ und notieren sie sich dies, wenn der Spielleiter kein Veto einlegt, als Ausrüstung.

### **Beispiel Shei Kian:**

Verlangen: Freiheit; Nervenkitzel; Gutes tun

Eigenschaften: gesucht im Chian Reich; Totenangst; selbstbewusst; mitleidig; neugierig; Angst, ihrem Vater wieder unter die Augen zu treten; hat Schwierigkeiten, sich an das „normale“ Leben ohne bevorzugte Behandlung zu gewöhnen; arrogant; Selbstüberschätzung

Aspekte: Drache W4, Affe W6, Ratte W6, Vogel W8, Schlange W6 (Variante 2)

Fähigkeiten: Heimlichkeit W6, Charme W6, Intelligenz W6, Überzeugen W4, Nahkampf W4, Wahrnehmung W4, Fokus W4, Instinkt W4, Mut W4, Athletik W4, Reflexe W4, Austricksen W4, Gelehrtheit W4, Rest W2 (Variante 2)

Vorsehungen:

- Angst stellen: Sie wird ihren Vater wieder sehen und mit ihm reden
- Persönlichkeitswandel: Durch eine harte Niederlage verliert sie ihre Selbstüberschätzung
- Neues Lernen: Die Diebesgilde nimmt sie auf und sie erlernt das Diebeshandwerk
- Besonderer Gegenstand: Sie gelangt an die Stiefel von Kha Hliang, die beim Auftritt kein Geräusch von sich geben (Heimlichkeit +1).

Besitz: 6 Drachenmünzen, Kleidung einer Fürstentochter, Kleidung einer Reisbauerin, Dolch, Siegelring des Kianfürstentums (versteckt), Jadeschmuck, Goldschmuck, Proviant für 5 Tage.

## BECOME A HERO OR DIE TRYING...

Es ist die Bestimmung der Charaktere, zu legendären Helden zu werden oder bei dem Versuch zu sterben.

Ganz gleich in welchem Genre, ob Fantasy, Krimi oder Science Fiction, ganz gleich in welchem Medium, ob Roman, Film oder Computerspiel: mit allen Helden passiert in etwa das gleiche: Sie besiegen ihre Feinde, helfen, machen einen Persönlichkeitswandel durch, erhalten einen besonderen/magischen Gegenstand, müssen sich ihrer Angst stellen, befreien sich aus einer auswegslosen Situation, die den sicheren Tod bedeutet hätte, werden von ihrer Vergangenheit eingeholt... ..der ganze Heldenkram eben.

Jeder dieser einzelnen Schritte ist den Charakteren vorbestimmt und sie werden garantiert geschehen, eben weil sie Helden sind... ..es sei denn, sie sterben vorher natürlich.

Die einzelnen Schritte nennt man Vorsehung. Jedesmal, wenn ein Charakter seine Vorsehung erfüllt, steigt er und alle Gefährten, die ihm dabei geholfen haben, eine Stufe auf. Bei jedem Stufenaufstieg kann er sich entscheiden: Entweder 3 Fähigkeiten oder ein Aspekt steigt um eine Würfelstufe. Der Charakter, dessen Vorsehung sich erfüllt hat, erhält zusätzlich den Bonus für die Vorsehung (s. u.).

Der Spielleiter sollte dafür Sorge tragen, dass sich das Spiel nicht auf einen Charakter konzentriert sondern alle Charaktere nach und nach in etwa gleich ihre Vorsehungen erfüllen können. Der Charakter, um dessen Vorsehung sich das Abenteuer dreht, steht im „Spotlight“ und hat für das Abenteuer (etwa 1-3 Spielabende) bis sich die Vorsehung erfüllt das Recht auf einen Showdown. Danach sollte der Charakter eines anderen Spielers im „Spotlight“ stehen.



Außerdem ist es möglich, dass sich mehrere Charaktere die Vorsehung teilen, beispielsweise wenn sie einen Feind der gesamten Gruppe besiegen. In einem solchen Fall, erhalten alle Charaktere den Bonus für die Vorsehung.

## DIE VORSEHUNGEN:

Die Spieler können die Vorsehungen des Charakters selber festlegen oder sich aber entscheiden, dieses den Spielleiter zu überlassen und sich überraschen zu lassen. Es müssen nicht alle Vorsehungen des Charakter gleich zu Beginn festgelegt werden, aber 2-3 sollten mindestens auf dem Charakterdokument notiert werden, damit der Spielleiter eine kleine Auswahl für die Abenteuergestaltung hat. Wenn sie sich überraschen lassen wollen und der Spielleiter die Ausgestaltung für sie übernimmt, müssen diese natürlich nicht auf dem Charakterdokument notiert werden.

Alle festgelegten Vorsehungen sollten mit dem SL kommuniziert werden, damit dieser genau weiß, um was es geht. Ist eine Vorsehung erfüllt, sollte man sich eine oder zwei neue Ausdenken.



### BESONDERER GEGENSTAND (MAX. DREIMAL):

Fast jeder Held findet irgendwann einen besonderen Gegenstand. Vielleicht ist er magisch, vielleicht heilig, vielleicht ist es ein Schlüssel, ein Schiff oder der Ring, der ihn als Anführer der Diebesgilde auszeichnet, vielleicht ist er auch verflucht, aber er ist in jedem Fall besonders und einzigartig. Der Gegenstand gibt entweder einen permanenten +1 Bonus auf eine bestimmte Fähigkeit (z. B. magische Schwerter oder Rüstungen auf Kampf oder Sprungstiefel auf Akrobatik...), führt in gewissen Situationen zu einem Vorteil oder wird benötigt, um eine andere Vorsehung zu erfüllen. Auch ein Schiff mitsamt Crew oder ein kleines Landgut kann als besonderer Gegenstand gelten.



**Beispiele:** Han Solos Milenium Falke, Aladins fliegender Teppich, König Arthurs Exkalibur

**Bonus:** Eben dieser besondere Gegenstand.

### ANGST STELLEN (MAX. EINMAL):



Oftmals müssen Helden sich ihren Ängsten stellen und sie überwinden, um an ihr Ziel zu gelangen. Ausgangspunkt für diese Vorsehung ist eine der festgelegten Ängste (s. Charaktererschaffung).

**Beispiele:** In „Jäger des verlorenen Schatzes“ stürzt Indiana Jones in eine Schlangengrube, Samweis aus „Herr der Ringe“ hat Angst, das Auenland zu verlassen...

**Bonus:** Die Angst kann (wenn gewünscht) gestrichen oder durch eine andere ersetzt werden und die Fähigkeit „Mut“ steigt um eine Stufe. Diese Vorsehung gibt nur beim ersten mal ihren Bonus.

### MEISTERLEISTUNG (MAX. EINMAL):

Der Charakter vollbringt eine Meisterleistung, die zu ihm passt. Ein Kämpfer besiegt einen unglaublich starken Gegner, ein Dieb stiehlt die Kronjuwelen, ein Handwerker schafft ein Meisterstück oder ein Magier legt unglaubliche astrale Macht an den Tag. Um eine Meisterleistung zu vollbringen muss der Charakter in einer Fähigkeit den W10 haben.

**Beispiele:** Siegfried tötet den Drachen, Robin Hood spaltet einen Pfeil mit einem anderen...

**Bonus:** Der Charakter wird ein Meister seines Fachs. Die betreffende Fähigkeit steigt von W10 auf W12. Dies ist die einzige Möglichkeit, eine Fähigkeit mit W12 zu beherrschen und es ist nicht möglich, eine zweite auf diesem Rang zu haben.



### HELDENTOD (MAX. EINMAL... ...IST KLAR, NE?):

Dies ist gezwungenermaßen die letzte Vorsehung des Charakters, die auch nur in Absprache mit dem Spieler geschehen sollte.

Ich unterhielt mich mit einer chinesischen Arbeitskollegin über die Filme „Hero“, „Tiger and Dragon“ und „House of the Flying Daggers“ und fragte sie, warum die Helden am Ende immer sterben. Sie antwortete: „Wenn sie nicht sterben würden, wären es doch keine Helden...“

Zu einem Helden gehört natürlich auch der Heldentod: er stirbt, weil es seine Bestimmung ist. Er stirbt nicht im Alter von 88 Jahren an einem Herzinfarkt, wenn ein Held stirbt, dann um eine ganze Stadt zu retten oder ähnliches. Wenn ein Charakter all seine Vorsehungen erfüllt hat und dem Spieler keine weiteren Vorsehungen zu diesem Charakter mehr einfallen, ist es an der Zeit, ihm ein würdiges Ableben vorzubereiten.



**Beispiele:** Der Tod von William Wallace durch Ausweiden, weil er sich weigerte, Eduard I. von England seine Treue zu schwören, oben genannte Filme...

**Bonus:** Der Held wird nie vergessen werden und alle Gefährten erhalten einen W8 als Schicksalswürfel. Zudem erhalten sie, wenn sie es wünschen und es zur Situation passt, das Verlangen Rache.

### QUESTE (MAX. FÜNFMAL):

Der Charakter erhält eine Aufgabe und ein Ziel. Dies kann eine Prüfung sein, um vom Lehrmeister Fu Jiang ausgebildet zu werden, eine Vision, der Auftrag seines Vaters oder die in Ungnade gefallene Leibwache hat sich geschworen, die Prinzessin wieder zu finden, die aufgrund seines Verschuldens entführt wurde. Nach der fünften Queste erhält man keinen weiteren Bonus für eine Queste.

**Beispiele:** Jeanne d'Arcs göttliche Vision; Frodos Auftrag, den Ring zu zerstören...

**Bonus:** Einen W4 als Schicksalswürfel bei Erfüllung der ersten Queste, dieser steigt bei der zweiten auf W6, bei der dritten auf W8, bei der vierten auf W10 und bei der fünften auf W12.

### FEIND BESIEGEN (MAX. FÜNFMAL):

Der Charakter hat einen Feind oder Rivalen, den er besiegen muss, z. B. den Tod eines Freundes rächen. Besiegen heißt allerdings nicht zwangsläufig kämpfen oder töten. Es reicht, seine Pläne zu vereiteln oder der Kontrahent könnte beispielsweise auf der Suche nach dem selben Artefakt sein, dass man vor ihm erreicht. Man kann einen Feind fünf mal besiegen oder fünf verschiedene Feinde einmal, danach erhält man hierfür keinen Bonus mehr.

**Beispiele:** Batman besiegt den Joker, „Black Mamba“ tötet 5 Feinde in Kill Bill...

**Bonus:** Einen W4 als Schicksalswürfel beim ersten mal, dieser steigt bei der zweiten auf W6, bei der dritten auf W8, bei der vierten auf W10 und bei der fünften auf W12.



### PERSONLICHKEITSWANDEL (MAX. ZWEIMAL):

Viele Helden machen im Laufe der Geschichte eine Veränderung durch, manchmal sogar mehrere. Sie könnten durch ein Ereignis ihren Egoismus verlieren oder durch den Tod einer geliebten Person verbittert und zynisch werden. Auch das Verlangen des Helden kann sich ändern. Beispielsweise könnte ein Dieb erkennen, dass Geld nicht wichtig ist (oder er genug davon hat) und er stattdessen lieber als größter Dieb aller Zeiten in die Geschichtsbücher eingehen will.



**Beispiel:** Han Solo ist zunächst egoistisch, hilft am Ende von Episode 5 dann jedoch überraschend, den Todesstern zu zerstören; Rick Deckard tötet in Bladerunner Replikanten zunächst ohne Gewissensbisse, denkt dann jedoch zunehmend über sein tun nach und flüchtet am Ende mit einer Replikantin...

**Bonus:** Ein Merkmal oder ein Verlangen wird gestrichen (oder auch mehrere) und durch ein oder mehrere andere ersetzt. Außerdem steigt eine passende Fähigkeit (meist unter dem Aspekt Vogel) um eine Stufe (nicht aber auf W12).

### BITTERE NIEDERLAGE (MAX. FÜNFMAL):

Im Gegensatz zu den anderen Vorsehungen, wird diese nicht geplant. Das ursprüngliche Ziel des Abenteurers, z. B. das besiegen eines Feindes oder Erlangen eines besonderen Gegenstandes, wird nicht erreicht. Auch dieses gehört zum Heldenleben dazu.

Zu einer bitteren Niederlage zählt es auch, wenn der Charakter (regeltechnisch) sterben würde. Helden haben eine unglaubliche Fähigkeit, doch noch irgendwie zu überleben. Für die Entwicklung, Spannung und Dramaturgie der Heldengeschichte sind Niederlagen ebenso wichtig wie das Erreichen des Ziels.

**Beispiel:** James Bond wird gefangen genommen und statt sofort getötet in eine Falle gesteckt, aus der er sich nicht befreien kann; Luke Skywalker verliert im Kampf mit Darth Vader seine Hand und stürzt fast in den Tod, kann sich aber noch festhalten und wird von Han Solo gerettet...

**Bonus:** Einen W4 als Schicksalswürfel bei der ersten Niederlage, dieser steigt bei der zweiten auf W6, bei der dritten auf W8, bei der vierten auf W10 und bei der fünften auf W12.

### GEFÄHRTE FINDEN (MAX. EINMAL):

Mit Gefährte ist an dieser Stelle kein Held eines Mitspielers gemeint. Ein Gefährte ist ein Helfer, ein Sidekick eventuell auch ein Tier, das dem Helden zur Seite steht oder auch seine große Liebe. Ob und wie lange ein Gefährte die Gruppe begleitet, sollte mit dem SL und allen anderen Spielern abgesprochen werden. Wenn gewünscht, kann der Spieler sich einen zweiten Charakter erstellen, dieser bleibt allerdings immer auf Stufe 1. Zudem kann er in ausführlichen Proben wie z. B. Kampf nur eingreifen, wenn der Hauptcharakter ihm eine oder zwei seiner eigenen Aktionen überlässt.

**Beispiel:** Batmans Robin, Lucky Lukes Jolly Jumper, Don Quichotes Sancho Panza...

**Bonus:** Der Gefährte. Sollte dieser sterben, kann man erneut einen Gefährten finden.

### NEUES LERNEN (MAX. EINMAL):

Helden erlernen im Laufe der Geschichte häufig eine völlig neue Fähigkeit, die ihnen vorher völlig fremd war und die gerade in einem Showdown dann eine wichtige Rolle spielt. Es könnte beispielsweise sein, dass er einige Zeit mit Piraten unterwegs ist und dadurch Seefahrt lernt.

**Beispiel:** Conan der Barbar lernt in seiner Zeit als Gladiator lesen und schreiben.

**Bonus:** Eine (neue) Fähigkeit auf W6.



### ÜBERRASCHENDE WENDELUNGEN (MAX. FÜNFMAL):

Manchmal macht man sich auf, eine Queste zu erfüllen, einen Feind zu besiegen und es kommt doch ganz anders. Es stellt sich heraus, dass der, den man umbringen wollte, doch nicht der ist, den man suchte. Das der Gegenstand, den man suchte, doch schon geklaut wurde. Das der Gefährte in Wirklichkeit doch ein Verräter ist, der einen in die Falle lockte. Eine solche Vorsehung wird in der Regel vom Spielleiter erstellt, sollte aber mit Bedacht und nicht gegen den Willen der Spieler gewählt werden. Wenn beispielsweise in unserem Beispiel der Spieler sich gegen eine Romanze entscheidet, sollte es bei „Feind besiegen“ bleiben. Dafür, dass die eigentlich geplante Vorsehung sich nicht so erfüllte, wie vorgesehen, erhält der Charakter zwei Boni, einen aus „überraschende Wendungen“, einen aus einer passenden anderen Vorsehung.

**Beispiel:** Yu Jiao Long will in Tiger & Dragon Schwarze Wolke zunächst bekämpfen (Feind besiegen), verliebt sich dann jedoch in ihn (überraschende Wendung und Romanze).

**Bonus:** Beim ersten mal W4, beim zweiten mal W6 (u.s.w.)

### INNERER KONFLIKT (MAX. ZWEIMAL):

Ausgangspunkt sind meist zwei Verlangen des Charakters, die bei einem inneren Konflikt gegeneinanderlaufen. Sehnt er sich nach Ansehen und Reichtum könnte es eine Situation sein, in der er viel Geld erlangen könnte, es aber seinen Ansehen schaden würde. Will er seinen Bruder rächen, hat sich aber in die Schwester des Mörders seines Bruders verliebt, muss er wählen zwischen Rache und Liebe.

Wie die „überraschende Wendung“ ist auch dies eine Vorsehung, die meist vom Spielleiter initiiert wird und ihm am Erledigen einer anderen Vorsehung hindern kann. Dem Spieler wird die Wahl gelassen: Erledigt er die ursprünglich geplante Vorsehung, so zählt diese und es zählt nicht als innerer Konflikt. Ansonsten erhält er stattdessen den Bonus aus „innerer Konflikt“.

**Bonus:** ein Schicksalswürfel nach Wahl des Spielers steigt um eine Würfelstufe.

### **ROMANZE (MAX. EINMAL):**

Eine Liebe oder Romanze kann ein sehr großer Gewinn für eine Geschichte sein, auch für die Geschichte ihres Helden. Meist ergeben sich hieraus auch weitere Vorsehungen, denn wenn die Liebe ganz undramatisch funktionieren würde, wäre sie ja auch irgendwie langweilig. Sie kann zu Persönlichkeitswandeln führen (zum positiven oder negativen), die Liebe ist unglücklich und man will die geliebte Person durch eine Queste für sich gewinnen, die geliebte Person ist gefangen oder einen anderen Versprochen und man muss ihre Hochzeit vereiteln.

**Beispiele:** Romeo und Julia, Tristan und Isolde, Ju Liao Jong und Schwarze Wolke, Neo und Trinity...

**Bonus:** Eine Fähigkeit, welche der geliebten Person sehr gefällt, steigt um eine Würfelstufe.

### **SONSTIGES (MAX. ???):**

Mit der bisherigen Auflisten haben wir sicherlich nicht alles abgedeckt, was einen wahren Helden ausmacht und ihnen fallen sicherlich noch sehr viele weitere Vorsehungen und Plotverläufe ein. Reden sie bei Ideen, die in keine der anderen Vorsehungen passen wollen, mit der Gruppe, überlegen sie sich mit dem Spielleiter, was es als Bonus geben könnte, denken sie sich einen markigen Namen für das ganz aus und notieren sie es sich einfach.

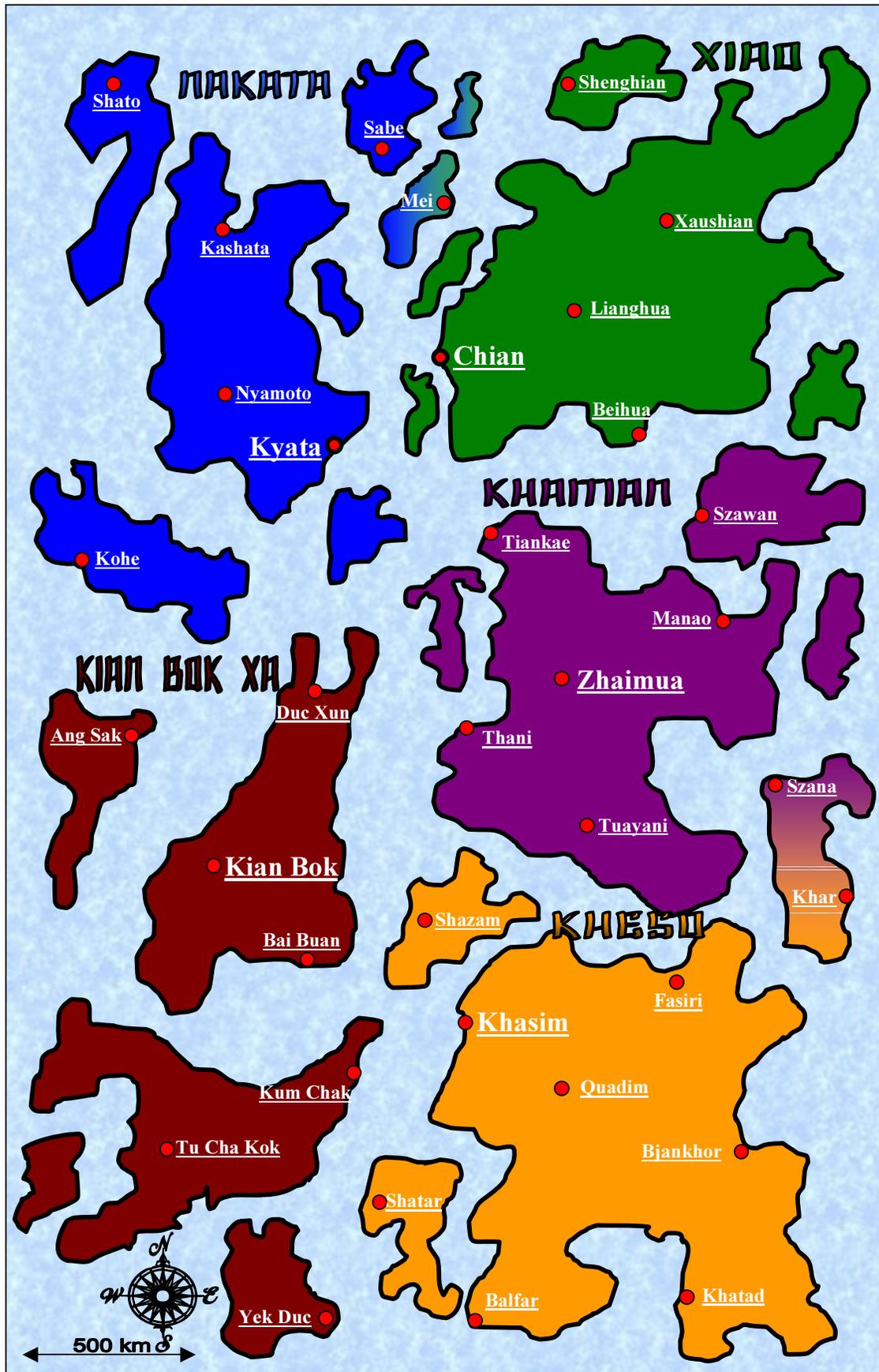
### **ÜBERSICHT:**

- Besonderer Gegenstand (dreimal)
- Angst stellen (einmal)
- Meisterleistung (einmal)
- Heldentod (einmal)
- Queste (fünfmal)
- Feind besiegen (fünfmal)
- Persönlichkeitswandel (zweimal)
- Bittere Niederlage (fünfmal)
- Gefährten finden (einmal)
- Neues Lernen (einmal)
- Überraschende Wendung (fünfmal)
- Innere Konflikt (zweimal)
- Romanze (einmal)
- Sonstige (max. ???)

### **ZWEI VORSEHUNGEN:**

Es kann häufiger vorkommen, dass ein Abenteuer zu zwei Vorsehungen passt. Wird ihm beispielsweise aufgetragen, einen Verbrecher zu verfolgen, könnte dies eine „Queste“ oder „Feind besiegen“ sein. Eine „bittere Niederlage“ könnte auch einen „Persönlichkeitswandel“ herbeiführen. Oder auf einer „Queste“ findet man seine große Liebe und es endet in einer Romanze. In einem solchen Fall entscheidet der Spieler, welche Art von Vorsehungen zählt. Er erhält nur aus dieser Vorsehung den Bonus, die andere wird ignoriert. Falls es zur Situation passt, könnte man die andere Vorsehung auch in Zukunft noch ausführen... ..besonders bei „bitteren Niederlagen“ ist es dem Helden meist möglich, dennoch ihre Queste zu erfüllen oder ihren Feind später zu besiegen.

KARTE VON XIA SHU:



## DIE WELT VON XIA WU:

Xia Wu ist ein Archipel mit etwa 2.000 Inseln, viele jedoch so klein und unbedeutend, dass sie auf der oberen Karte nicht eingezeichnet wurden. Diese Inseln verteilen sich auf 5 große Reiche: Nakata, Xiao, Kian Bok Xa, Khaitian und Kheso. Jedes dieser Reiche ist in etwa so groß wie Deutschland, beansprucht die Herrschaft über etwa 300 Inseln und hat seine eigene Kultur und Sprache. Die restlichen Inseln sind unbewohnt und teilweise unerforscht. Auf vielen leben noch Ureinwohner, die allgemein Mabutai (in etwa „Wilde“) genannt werden, obwohl es auch hier viele verschiedene Stämme gibt. In allen Reichen werden Mabutai gelegentlich auch als Sklaven gehalten, wobei es in Khaitian eine politische Bewegung gibt, welche die Sklaverei abschaffen will. Einige Inseln werden auch von Piraten beansprucht, die teilweise auch schon eigene Städte errichteten und den fünf Reichen, insbesondere den Reichen in den Reichen, ein echter Dorn im Auge sind. Letztere zahlen häufig ein gutes Kopfgeld für verschiedene Piratenkapitäne.

Jedes Reich hat seine eigene Währung, doch sie bestehen alle aus Gold (ca. 200€), Silber (ca. 20€), Bronze (ca. 2€) oder Kupfer (ca. 20 Cent). Fremdwährungen werden zwar meist aufgrund ihres Materialwertes auch akzeptiert, allerdings sind sie nur halb so viel wert. Im Abschnitt „Währung“ finden sie zunächst die Bezeichnung für Goldmünzen, dann Silber, dann Bronze, dann Kupfer. Ein gutes Pferd oder Schwert ist für 10-20 Gold zu haben, eine Übernachtung in einem vernünftigen Gasthaus für 1-2 Silber, für ein gutes Essen zahlt man 2-5 Bronze etwa 5-8 Kupfer kostet ein Becher billiger Reiswein. Das Jahresgehalt einer Bauernfamilie liegt bei etwa 12 Goldmünzen.

## **NAKATA:**

**REGENT:** Kaiser Kenji Tasoto

**EINWOHNER:** ca. 4.100.000

**BEDEUTENDSTE STÄDTE:** Kyata (Hauptstadt, 324.000 Einwohner), Nyamoto (361.000), Kashata (122.000), Shato (94.000), Kohe (80.000), Sabe (58.000)

**WÄHRUNG:** Kaisermünzen, Fürstenmünzen, Beamtenmünzen, Bauernm.

**RELIGION:** Yakan, monotheistische Staatsreligion. Andere Religionen sind verboten, jedoch in Sabe und Kohe sind noch alte polytheistische Religionen (Khasato in Kohe, in Sabe Lamani, eine Abwandlung der La Mang-Religion aus dem Reich Xiao) verbreitet.

**TYRISCHE NAMEN:** weiblich: Akika, Kasha, Kinji, Mayumi, Reisha; männlich: Tohi, Kanto, Shaban, Wato, Surugi; Nachnamen: Obe, Shozimi, Kalata, Yubihume, Segeto, Sakato



**GEOGRAPHIE:** Shato und Sabe sind die nördlichsten Städte und haben kalte, lange und harte Winter zu überstehen. Doch gerade die Stadt Shato, welche für ihre Waffenschmiedekunst berühmt ist, ist mit ihren nahegelegenen Erzvorkommen immens wichtig für das Reich Nakata. Zwischen Kashata und Nyamoto liegt das Fujengebirge, welche das Reich in einen Nord- und einen Südtteil spaltet. Die zwei verschiedenen Dialekte sind hörbar und auch die Kulturen weisen Unterschiede auf. Im Norden gelten die Südnakataner als arrogant und faul. Während den Südlern die Menschen aus dem Norden als primitiv und kulturlos erachten. Im Norden herrschen Nadel-, im Süden eher Laubwälder vor. Das Klima ist gemäßigt, in Kyata und Kohe eher mediterran.

**BESCHREIBUNG:** Das Reich Nakata galt schon immer als expansiv und militärisch. Dies alles hat sich insbesondere noch gesteigert, seit die Tasoto-Dynastie vor 120 Jahren begann. Der damalige Kaiser war Yakan-Anhänger und machte die sich immer weiter ausbreitende Religion zur Staatsreligion und sein Reich wurde deutlich theokratischer organisiert. Mittlerweile gibt es im Reich Nakata keine Trennung mehr zwischen Staat und Religion und die anderen Reiche fürchten ihren ins extreme abdriftenden Fundamentalismus. Im Glauben der Nakataner gibt es nur einen Gott namens Yakan, der auch keinen Gegenspieler wie z. B. einen Teufel hat. Er ist ein strenger, jähzorniger aber gerechter Gott. In den Augen der Nakataner sind sie sein auserwähltes Volk, dass berechtigt ist, andere Gebiete zu erobern um seine Anhängerschaft zu vergrößern. Andere Religionen sind verboten und nur in Sabe und Kohe gibt es noch versprengt Anhänger früherer Religionen, die Yakan nur ein Lippenbekenntnis leisten und im Privaten und geheimen weiter ihre Religionen praktizieren. Die Nakataner gelten als diszipliniert, gefühllos, religiös indoktriniert und dem Kaiser gegenüber meist absolut loyal. Ihren Soldaten ist es verboten, Ehen und Liebesbeziehungen einzugehen, da es zu viele Kriegswaisen in den Schlachten der Vergangenheit kam und sich außerdem Soldaten viel weniger bereit in den Tod stürzen, wenn zu Hause Frau und Kinder warten, die sie brauchen. Einige der Kämpfer gehen sogar soweit, dass sie sich kastrieren lassen um ihre Leidenschaft und Liebe auf den Kampf für Kaiser und Yakan zu konzentrieren. Nakataner sind patriotisch und, im Gegensatz zu den anderen Reichen in denen Frauen gleichberechtigt sind, patriarchalisch.

Der starke Expansionsdrang führte vor fünf Jahren zum Krieg mit dem Reich Xiao. Von Sabe aus werden gerade die Schmetterlingsinseln angegriffen und es zeichnet sich ab, dass bald die wichtige Stadt Mei fallen wird. Die westlichen Teile der Inseln halten sie schon besetzt und es kommt immer wieder zu Aufständen der Zivilbevölkerung

## **XIAO:**

**REGENT:** Kaiserin Chin Yen Kai

**BEVÖLKERUNG:** ca. 5.200.000

**BEDEUTENDSTE STÄDTE:** Chian (Hauptstadt, 401.000 Einwohner), Lianghua (203.000), Beihua (95.000), Shenghian (114.000), Xaushian (66.000), Mei (44.500)

**WÄHRUNG:** Golddrachen, Silberdrachen, Shui, Fang

**RELIGION:** La Mang ist Staatsreligion, die fünf Urdrachen gebären aus sich heraus jeweils fünf Götter (25), die jeweils wiederum fünf große Drachen gebären (125); im Osten gibt es noch Natur- und Geisterreligionen mit einem starken Ahnenkult, teilweise vermischen sich diese Religionen mit La Mang.

**TYPISCHE NAMEN:** weiblich: Chin, Jin, Yen, Khai, Sha, Shihi, Pe, Xia; männlich: Chen, Feng, Bjan, Khao, Go, Yong; Nachnamen: Lang, Zhian, Lam, Chun, Shi, Wang



**GEOGRAPHIE:** Gemäßigtes bis warmes Klima und große Laub- und Bambuswälder prägen das Bild von Xiao. Die Bergbaustadt Xaushian im Feng-Gebirge ist die letzte Vorhut der Zivilisation, hiervon nordöstlich gibt es nur Tundra und einige Nomadenstämme. Im Feng-Gebirge entspringt auch der lebensspendende Fluss Hua, der durch Lianghua und Beihua fließt.

**BESCHREIBUNG:** Es sind schwierige Zeiten für die erst 23jährige Kaiserin Chin Yen Kai. Nicht nur, dass es schwer wird, die umkämpfte Stadt Mei zu halten und von der Insel Flüchtlinge in die eh schon überfüllte Hauptstadt Chian strömen, in welcher die Ghettos immer voller werden. Auch die sozialen Probleme nehmen allmählich überhand und vor allem in den Städten lehnt sich das Volk langsam gegen den dekadent lebenden Adel auf. Sie hat dieses Problem begriffen und die Ausgaben für ihren Luxus im Vergleich zu ihren Ahnen drastisch gesenkt. Jedoch ist die Palastanlage noch immer gigantisch und prunkvoll und benötigt immense Summen an Geld für ihren Unterhalt. Zudem zeigen andere Adelige im Reich Xiao weniger Verständnis für die Situation des „Pöbels“, weswegen es schon zu blutigen Aufständen in Lianghua und Xaushian kam. Die Idee einer adelsfreien Gesellschaft wie im Reich Khaitian findet zunehmend auch Zuspruch in der Bevölkerung. Einige Intellektuelle planen im Geheimen eine Revolution, zudem hat sich eine Geheimorganisation gebildet, die sich „Bruderschaft der Roten Faust“ nennt und Adelige umbringt. Diese töteten auch vor 4 Jahren den damals 44jährigen Kaiser Fei Yen Kai, der noch keine Nachfahren hinterließ, weshalb seine unerfahrene und junge Frau Chin die Regentschaft übernehmen musste. Sollte sie sterben, könnte dies in der Tat den Untergang des Reiches bedeuten, die Nakata würden das dadurch entstehende Chaos ausnutzen können um Chian einzunehmen und von dort aus haben sie leichtes Spiel für den Rest der Hauptinsel.

Die Bevölkerung des Reichs Xiao hat eine eher helle Haut und schwarze oder rotschwarze Haare. Ihre Kampfkunst basiert weniger auf Disziplin, Kraft oder Technik, sondern verlässt sich eher auf Akrobatik, Schnelligkeit und Intuition. Generelle Aussagen über die Bewohner Xiaos lassen sich schwer fällen, denn es ist ein Vielvölkerstaat mit teilweise regional sehr unterschiedlichen Lebensweisen und Bräuchen. Obwohl das Reich seit Beginn der Kai-Dynastie vor 250 Jahren geeint wurde existieren die Grenzen der damaligen Länder immer noch in den Köpfen weiter und viele sind Fremden gegenüber misstrauisch, auch wenn sie aus dem Reich Xiao kommen sollten.

## **KIAN BOK XA:**

**REGENT:** König Ko Jin Tak (Nordinsel) Königin Lin Duc Nim (Südinsel)

**EINWOHNER:** ca. 3.900.000

**BEDEUTENDSTE STÄDTE:** Kian Bok (Hauptstadt, 122.000 Einwohner), Bai Buan (211.000), Kum Chak (152.000), Duc Chun (94.000), Yek Duc (99.000), Ang Sak (61.000)

**WÄHRUNG:** Bok, Kang, Lam, Cha

**RELIGION:** Kho Xan, eine polytheistische Religion mit 6 guten und 6 bösen Göttern, die sich ständig bekriegen. Um Kian Bok ist vor allem in ländlichen Gebieten Sho Xan, eine Variation mit 12 guten Göttern ohne Gegenspieler, verbreitet, deren Anhänger aber weniger Rechte haben. Im Nordosten einige wenige La-Mang-Anhänger.

**TYPISCHE NAMEN:** weiblich: Shi, Lin, Mai, Da, Ya, Kin, Yin; männlich: To, Kho, Ang, Wat, Song, Lum; Nachnamen: Ban Nat, Ak Sot, Lat Tam, Yo Kan, Ram Xa, Duc Nim



**GEOGRAPHIE:** Während andere Reiche eine klar erkennbare Hauptinsel haben, so hat Kian Bok Xa zwei, die Nordinsel und die Südinsel, sowie die ebenfalls großen Inseln Tok Chin Lak mit Ang Sak und Pei Dun Pen mit Duc Chun. Dies führte dazu, dass in Kian Bok Xa Schifffahrt eine noch größere Rolle als in den anderen Reichen spielte und sie stellen auch die meisten Piraten. Die Landschaft ist geprägt von undurchdringlichen Dschungeln, auf der Südinsel gibt es die große Wüste Ban Lok Yun.

**BESCHREIBUNG:** Die Kian, wie sich die Bewohner dieses Reiches nennen, gelten als temperamentvoll, wild und jähzornig. Sie sind mit ihrer orange bis bronzefarbenen Haut die dunkelsten in der Inselgruppe Xia Wu und es finden sich mehr Kian mit Tätowierungen und anderem Körperschmuck als ohne. Gute Tätowierungen, auch im Gesicht, sind eine Art Statussymbol, hat man keine, gilt man als arm.

Die Kian sind zwar etwas kleiner als die anderen Völker, allerdings auch kräftiger. Ihre Kämpfer, egal ob Mann oder Frau, scheren sich die Haare vom Kopf und tragen häufig klobigere Waffen, wie z. B. Äxte, Hämmer und Streitkolben.

Kian Bok Xa ist ein Reich, das aus zwei Völkern besteht. Die Kian (etwa 3.400.000) sind deutlich in der Mehrzahl. Sie stammen ursprünglich von der Südinsel und eroberten die Nordinsel der Sho vor 160 Jahren. Die Sho (etwa 500.000) waren kulturell den Kian sehr ähnlich, doch vor allem ihre Religion (s. o.) unterschied sich in entscheidenden Punkten. Zwar ist es den Sho nicht verboten, ihre Religion Sho Xan weiterhin zu praktizieren, jedoch haben sie hierdurch deutliche Nachteile, wenn sie nicht konvertieren. Beispielsweise dürfen Sho-Xan-Anhänger keine Beamte oder Soldaten werden, somit auch keine Richter und ziehen so häufig in der Rechtsprechung den kürzeren. Während sich die meisten Sho an ein Leben als Bürger zweiter Klasse gewöhnt haben, brodelt es im Norden der Nordinsel und vor allem auf der Insel Tok Chin Lak um Ang Sak, wo die Sho noch immer die Mehrheit stellen, gewaltig. Es gibt vereinzelt Terroranschläge der Sho-Rebellen und man fürchtet, Tok Chin Lak könnte sich nach einem erfolgreichen Aufstand vom Rest des Reiches abspalten. Auch gibt es noch viele Gori-Stämme und somit hält sich das Reich Kian Bok Xa, das als sehr kriegerisch gilt, doch sehr zurück mit seinen expansiven Bestrebungen. Es ist allerdings ein offenes Geheimnis, dass sie seit längerem ein Auge auf die Städte Kohe und Shatar geworfen haben und so sind die diplomatischen Beziehungen zu Nakata und Kheso eher schlecht und sie genießen dort auch in der Bevölkerung kein besonders hohes Ansehen.

## **KHAITIAN:**

**REGENT:** Prima Thila Ngayan

**EINWOHNER:** ca. 3.300.000

**BEDEUTENDSTE STÄDTE:** Zhaimua (Hauptstadt, 224.000 Einwohner), Manao (177.000), Thani (166.000), Tuayani (101.000), Tiankae (125.000), Szawan (82.000), Zhana (58.000)

**WÄHRUNG:** Yano, Yana, Yani, Ya

**RELIGION:** fast ausschließlich Zhai, eine atheistische Meditationsreligion, leichter La-Mang-Einfluss in Szawan und verbreiteter Geisteraberglaube.

**TYRISCHE NAMEN:** weiblich: Thila, Yani, Thalim, Shila, Khailin, Shumiya, Rea; männlich: Salomo, Patari, Shiando, Khaidas, Kado; Nachnamen: Ngayun, Ayange, Alasi, Rayami



**GEOGRAPHIE:** Während im Norden noch mediterranes, warmes Wetter vorherrscht werden die restlichen zwei Drittel des Reiches mit undurchdringlichen Dschungel bedeckt. Zwischen Zhaimua und Tuayani liegt das Jadegebirge, in dem es große Goldvorkommen gibt.

**BESCHREIBUNG:** Kunst, Kultur und Wissenschaft werden nirgendwo so groß geschrieben wie bei den matriarchaischen Khaitianern. Das Militär wurde zwar vernachlässigt und es kam häufiger an den Küstenstädten zu Plünderungen durch Piraten oder die anderen Reiche, doch da Zhaimua relativ geschützt im inneren des Reiches liegt entwickelte sie sich zum wichtigsten Kulturort der bekannten Welt und zahlreiche Intellektuelle aus allen Reichen kommen in die Stadt um in den ausgezeichneten Bibliotheken zu lernen.

Die Kämpfer der Khaitianer ordnen ihre Kampfstile, ob nun mit oder ohne Waffe, verschiedenen Tieren zu. Sie tragen im Kampf Tiermasken oder Tierhelme, die kunstvoll gearbeitet sind und auf den ersten Blick mag man vielleicht wirklich denken, man kämpfe gegen eine Mensch-Tier-Chimäre. Hierbei werden nicht nur aggressive Tiere, wie Löwe oder Krokodil gewählt, sondern auch Eulenmasken, Pferdehelme oder Katzenmasken sind häufig gesehen.

Vor 32 Jahren wurde Khaitian von einer absoluten zu einer konstitutionellen Monarchie und die Rechte des Adels wurden immer weiter beschnitten, worüber diese nicht grade erfreut waren. Diese Idee wird von den Gelehrten, die zum Studium der gesammelten Schriften in der großen Bibliothek kam, in die ganze Welt verbreitet, wo sie besonders in Xiao auf offene Ohren traf.

Im Reich, besonders im Nordosten der Hauptinsel, um Szawan und vielen kleinen Inseln in der Nähe, gibt es besonders viele Mabutai, die nicht selten versklavt wurden. Dies ist in den letzten Jahren immer häufiger zum Streitpunkt geworden, denn aufgrund aufklärerischer Geistesströmungen und Philosophien sind nun immer mehr Khaitianer der Meinung, Sklaverei sei Unrecht. Andere wiederum befürchten, die Wirtschaft würde ohne Sklaven zusammenbrechen und die Abschaffung der Sklaverei hätte katastrophale Folgen für die weitere Entwicklung des Reiches. In Szawan gab es mittlerweile auf blutige Aufstände der Mabutai-Sklaven, die fast die Insel in Besitz genommen hätten.

Ein anderes aktuelles Thema ist die Insel Davao mit den Städten Szana und Khar. Ursprünglich Gebiet der Khaitian, wurde der Süden der Insel vom Reich Kheso vor 60 Jahren erobert, doch der dichte Dschungel verhinderte ihr Vorankommen. Es gibt keine klar verlaufende Grenze und die offene Frage, zu welchem Reich diese Insel gehört, ist ein ständiger Krisenherd und es ist nur eine Frage der Zeit, bis hier neue Konflikte bevorstehen.

## **KHESO:**

**REGENT:** Sadr Azam Shafir Rashad

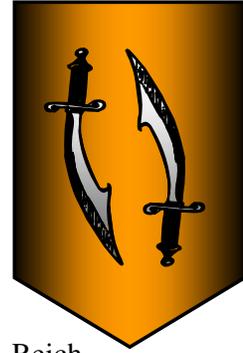
**EINWOHNER:** ca. 4.300.000

**BEDEUTENDE STÄDTE:** Khasim (Hauptstadt, 374.000 Einwohner), Khadat (201.000), Fasiri (102.000), Shatar (91.000), Khar (71.000), Balfar (101.000), Shazam (55.000), Quadim (42.000)

**WÄHRUNG:** Sadr, Rhan, Shekkel, Khadash

**RELIGION:** Kadrim, eine stark monotheistische Religion um den Gott Shalar, die Kheso sind ähnlich streng gläubig wie die Yakan-Anhänger aus dem Reich Nakata, haben viele Gebete und religiöse Traditionen, aber ein deutlich geringeres Interesse an Missionierung und ihre Gesellschaft ist weniger theokratisch, die Macht der Kirche ist nicht politischer Natur.

**TYRISCHE NAMEN:** weiblich: Zadshli, Shabna, Nayhla, Neeba, Ashazada, Azina ; männlich: Jassafer, Rakin, Azamo, Shafar, Khalim; Nachnamen: Rashad, Dabul, Kashon, Szalanda



**GEOGRAPHIE:** Weite Wüstenfelder prägen das Reich Kheso, nur im Norden und südlich von Bjiankhor ist die Vegetation etwas stärker. Durch die große Wüste Khajaf fließt der lebensspende Fluss Ashkrim durch Quadim und mündet schließlich in Khasim, der zweitgrößten Stadt der Inselgruppe Xia Wu.

**BESCHREIBUNG:** Die dunkelhäutigeren und größeren Kheso unterscheiden sich in ihrer Kultur sehr von den anderen Reichen. Dies fällt nicht nur in ihrer Sprache und ihrem Kleidungsstil auf, der mit hellen Plusterhosen, Westen und turban-ähnlichen Kopfbedeckungen sehr eigen ist. Musik, Architektur der Lehmhütten und Monumentalbauten, Körpersprache und jeder Aspekt des Lebens deutet an, dass es sich bei dem Volk der Kheso um eines handelt, das ursprünglich von einem weit entfernten Kontinent irgendwo im Süden oder Südosten des Kontinents stammte. Das einst auf der Hauptinsel lebende Urvolk der Malasay wurde zu einem großen Teil ausgelöscht oder versklavt.

Wie Khaitian ist auch Kheso eine Hochburg für wissenschaftliche Studien, allerdings im Gegensatz zu ihren nördlichen Nachbarn eher für Mathematik, Physik und Mechanik als für die Geisteswissenschaften. Beeindruckendes Beispiel für ihre Überlegenheit in diesem Bereich sind die Machinas; riesige, dampfbetriebene Konstrukte für Kriegs- oder zivile Zwecke. So gibt es für die Reichen in dieser Plutokratie Gefährte, Aufzüge oder Uhren.

Regiert werden die Kheso durch den 250 Jahre alten, mysteriösen Magierfürsten Sadr Azam Shafir Rashad. Seine Motivationen sind unklar und seine magische Macht soll Gerüchten zu Folge schier unendlich sein. Es wird gemunkelt, er plane alle anderen Reiche zu erobern und ebenso wie die Malasay zu versklaven. So ist es kein Wunder, dass man in den anderen Reichen den Kheso eher misstrauisch gegenüber ist und nicht darauf hoffen kann, mit reißenden Jubelstürmen empfangen zu werden.

Die Kheso gelten als heißblütig und jähzornig, intelligent und stur. Ihnen wird nachgesagt, gute Magier zu sein und in der Tat kommen Menschen mit dieser Gabe hier häufiger vor als andernorts. Viele Abenteurer zieht es deshalb trotz aller Xenophobie nach Kheso, schließlich soll es hier von magischen Gegenständen und Schätzen in den alten, monumentalen Grabbauten der Fürsten nur so wimmeln... ..zumindest in den Köpfen der Abenteurer.

## FLORA UND FAUNA:

### GORI:

Die aggressiven und primitiven, nicht-menschlichen Ureinwohner der Gori sind den Reichen ein großer Dorn im Auge. Sie leben meist in 50-500 Kopf starken Stammesgemeinschaften in den Wäldern verschanzt und häufig leben sie nicht nur als Jäger und Sammler, sondern bereichern sich auch durch Überfälle auf Reisende oder durch Raubzüge durch benachbarte Dörfer. Sie sind etwas größer und zäher als Menschen und haben eine lederne, graue und haarlose Haut, sind aber langsamer und verfügen kaum über ihre Intelligenz, auch wenn sie deutlich intelligenter sind als Tiere. Ihre Zähne sind spitz und ihre Augen tief. Sie haben eine hervorstehende Schnauze und eine lange Zunge.

<b>Drache:</b>	W8	Nahkampf W6, Fernkampf W4, Mut W8, Kraft W6
<b>Affe:</b>	W4	Athletik W6, Reflexe W4, Klettern W4
<b>Ratte:</b>	W4	Heimlichkeit W4, Instinkt W6, Austricksen W4
<b>Vogel:</b>	W4	Einschüchtern W8, Rest W2
<b>Schlange:</b>	W4	Sinne W6, Rest W2
<b>Freie:</b>	Natur W6	
<b>Sonstiges:</b>	Die Werte gelten für Gori-Krieger; Jäger haben Nahkampf W4, Fernkampf W6 und ihre „Bürger“ Drache W6, Nahkampf W4 und Fernkampf W2.	

### TOK TOK:

Tok Tok sind etwa 50cm große, humanoide Wesen mit riesigen, knöchernen Köpfen. Sie sind etwas zu intelligent für Tiere, aber nicht intelligent genug eine kulturschaffende Rasse zu bilden. Sie leben vor allen in den Dschungeln in Kian Bok Xa und Khaitian, sind aber auch seltener nördlich von diesen Reichen anzutreffen. Ihren Namen erhielten sie durch ihre „Sprache“: Sie kommunizieren durch Klopfgeräusche in drei verschiedenen Tonhöhen, die sie mit ihrem großen, hohlen Kopf erzeugen können, wobei sie verschiedenen Rhythmen eine unterschiedliche Bedeutung zumessen. Sie verwenden winzige, primitive Waffen wie Keulen oder Speere oder ihre äußerst scharfen Krallen und Zähne. Zudem greifen sie fast ausschließlich in Rudeln an (s. Mookregeln), verstecken sich aber meist lieber. Kommen Menschen ihren kleinen Erdhöhlen, in denen sie leben und ihre Vorräte aufbewahren, zu Nahe, greifen sie die Eindringlinge auch an.

<b>Drache:</b>	W4	Nahkampf W4, Fernkampf W4, Mut W8, Kraft W2
<b>Affe:</b>	W4	Athletik W4, Reflexe W4, Klettern W2
<b>Ratte:</b>	W6	Heimlichkeit W8, Instinkt W6, Austricksen W4
<b>Vogel:</b>	W2	Alle W2
<b>Schlange:</b>	W4	Sinne W6, Rest W2
<b>Freie:</b>	Natur W6	
<b>Sonstiges:</b>	---	

### ASWANG:

Ein Aswang ist eine leichenfressende Kreatur, die sich in Menschen und Tiere verwandeln kann und nur selten ihre wahre Gestalt zeigt. Meist lebt sie unentdeckt innerhalb der menschlichen Gesellschaft, häufig als Totengräber, Metzger oder anderen Berufen, die mit totem Fleisch zu tun haben. Ein Aswang ist kaum als solcher zu erkennen, wenn er nicht gerade eine Leiche verspeist. Nur ein genauer Blick in die Augen offenbart seine wahre Natur, da die Reflexion in seinen Augen auf den Kopf gestellt erscheint, zumindest sagt dies ein Gerücht. Ein Aswang, der häufiger in weiblicher Form als in männlicher auftritt, saugt mit einer langen, spitzen und hohlen Zunge das Blut seiner Opfer aus. Er verfügt außerdem über Verwandlungsmagie und Selbstheilungskräfte. In seiner wahren Gestalt hat er Klauen, komplett schwarze Augen, Fledermausschwingen, scharfe Zähne, fahlgraue Haut und ist 2,40m groß.

<b>Drache:</b>	W8	Alle W6
<b>Affe:</b>	W8	Alle W6, Körpermagie W8
<b>Ratte:</b>	W8	Alle W6
<b>Vogel:</b>	W8	Einschüchtern W8, Rest W6,
<b>Schlange:</b>	W8	Alle W6
<b>Freie:</b>	Ein Handwerk W6, Natur W6	
<b>Sonstiges:</b>	Jeder Aswang hat 3W10 als Schicksalswürfel	

### GHOR SHAK:

Die riesenhaften Ghor Shak sind brutale, humanoide Menschenfresser mit gigantischen Waffen. Sie werden 3-4m groß und sind fett, haben keine Körperbehaarung und meist fauligen Atem. Vor allem in Nakata und Xiao treiben sie ihr Unwesen und terrorisieren Dörfer und ganz Landstriche.

<b>Drache:</b>	W8	Nahkampf W8, Mut W8, Kraft W12
<b>Affe:</b>	W4	Reflexe W4, Athletik W6, Klettern W4
<b>Ratte:</b>	W4	Instinkt W6, Heimlichkeit W2, Austricksen W4
<b>Vogel:</b>	W4	Einschüchtern W10, Rest W2,
<b>Schlange:</b>	W2	Sinne W6, Rest W2
<b>Freie:</b>	Natur W6	
<b>Sonstiges:</b>	Ghor Shak ignorieren die ersten Wunde oder zwei Verletzungen, zumindest die Mali durch sie.	

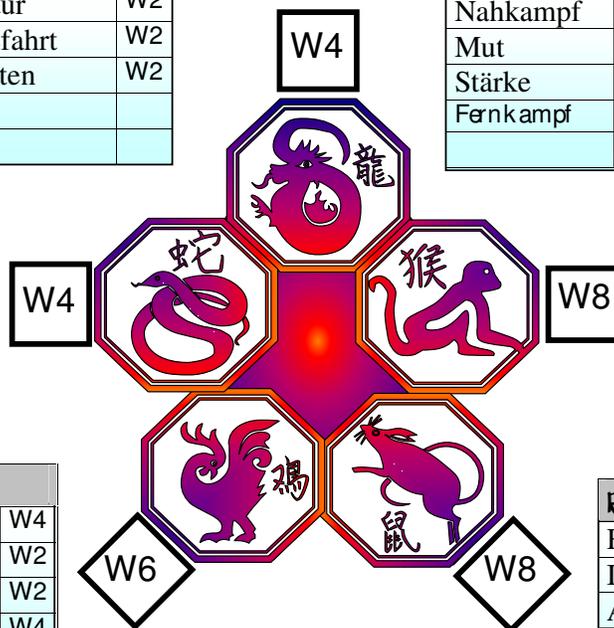
<b>NAME:</b> Shei Ki Tian	<b>STUFE:</b> 1	(BEISPIELCHARAKTER!)	
<b>ALTER:</b> 19	<b>GEBURTSORT:</b> Chian im Reich Xiao		
<b>AUSSEHEN:</b> Haare meist zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden; 1,61m; Spitzes Kinn; Tätowierung eines Drachen auf dem linken Arm //			
<b>HINTERGRUND:</b> Als Tochter eines Fischers in Armut in Chian aufgewachsen. Wollte nicht länger in Armut leben und schloss sich der Diebesgilde an. Nach einem missglücktem Einbruch mit anderen wurde sie des Verrats bezichtigt.			
<b>VERLANGEN:</b> Geld, Rache, Nervenkitzel, den Verräter Finden, es der Diebesgilde zeigen			

<b>VERLANGEN:</b> Geld, Rache, Nervenkitzel, den Verräter Finden, es der Diebesgilde zeigen	<b>SCHICKSALSWÜRFEL:</b> W10
<b>MERKMALE:</b> Neugierig; Überheblich; von der Diebesgilde gesucht; kennt in Chian jede Straße; hat Angst vor Spinnen; Sprücheklopferin	<b>FÜR QUESTEN:</b>
	<b>FÜR FEINDE BESIEGEN:</b>
	<b>FÜR WENNUNGEN:</b>
	<b>FÜR NEBERLIEGEN:</b>
	<b>FÜR NEUBENTEN:</b>
	<b>SONSTIGE:</b>

FREIE FÄHIGKEITEN	
Natur	W2
Seefahrt	W2
Reiten	W2

DRACHE	
Nahkampf	W4
Mut	W2
Stärke	W2
Fernkampf	W4

SCHLANGE	
Sinne	W4
Intelligenz	W4
Fokus	W2



AFFE	
Athletik	W6
Reflexe	W4
Klettern	W4

VOGEL	
Charme	W4
Überreden	W2
Menschenk.	W2
Beleidigen	W4

RATTE	
Heimlichkeit	W4
Instinkt	W4
Austricksen	W6
Diebeshandw.	W6

<b>VORSEHUNGEN:</b>
Queste: Die Hintergründe des missglückten Einbruchs klären
Besonderer Gegenstand: Die Tarnkappe des Anführers der Diebesgilde
Feind besiegen: Rache am tatsächlichen Verräter, der sie in diese Lage brachte
<b>AUSRÜSTUNG:</b> Zwei Drachmünzen, Diätriche, Seil mit Wurfhaken, Reiseproviant, Wurfdolche

NAME:	STUFE:	
ALTER:	GEBURTSORT:	
AUSSEHEN:		
HINTERGRUND:		

VERLANGEN:	SCHICKSALSWÜRFEL: W10
	FÜR QUESTEN:
EIGENSCHAFTEN:	FÜR FEINDE BESIEGEN:
	FÜR WENNUNGEN:
	FÜR NIEDERLAGEN:
	FÜR HELDENTOD:
	SONSTIGE:

FREIE FÄHIGKEITEN	
Natur	
Seefahrt	
Reiten	

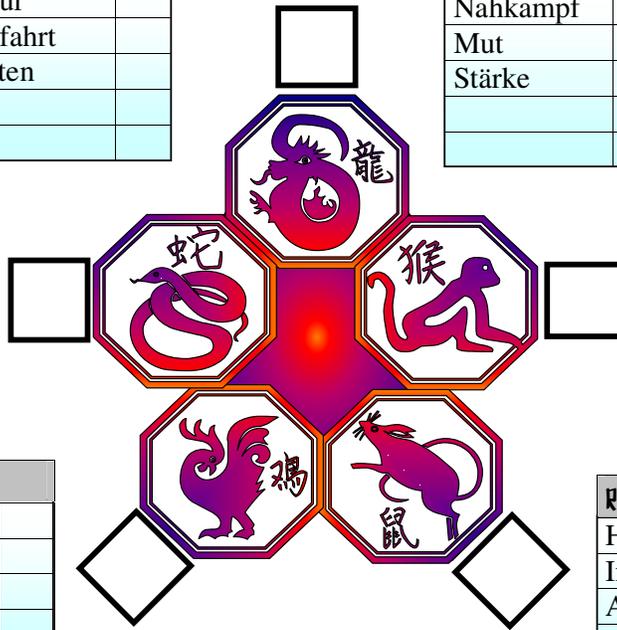
DRACHE	
Nahkampf	
Mut	
Stärke	

SCHLANGE	
Sinne	
Intelligenz	
Fokus	

AFFE	
Athletik	
Reflexe	
Klettern	

VOGEL	
Charme	
Überreden	
Menschenk.	

RATTE	
Heimlichkeit	
Instinkt	
Austricksen	



VORSEHUNGEN:			
AUSRÜSTUNG:	DIFFERENZ	VORTEIL	ERFOLG / TREFFER
	1-2	Kleiner (+1)	Knapp / Blessur
	3-4	Großer (+2)	Souverän / Verletzung (-1)
	5-6	Entscheidender (+3)	Deutlich / krit. Wunde (-2)
	7+	Riesiger (+4)	Sieg/Tod/Glanzleistung

<b>NAME:</b>	<b>STUFE:</b>	 <b>LEGENDEN VON XIA WU</b>
<b>ALTER:</b>	<b>GEBURTSORT:</b>	
<b>AUSSEHEN:</b>		
<b>HINTERGRUND:</b>		

<b>VERLANGEN:</b>	<b>SCHICKSALSWÜRFEL: W10</b>
	FÜR QUESTEN:
<b>EIGENSCHAFTEN:</b>	FÜR FEINDE BESIEGEN:
	FÜR WENIGER:
	FÜR MEHRER:
	FÜR MELDUNGEN:
	SONSTIGE:

<b>FREIE FÄHIGKEITEN</b>		<b>DRACHE</b>	
Natur		Nahkampf	
Seefahrt		Mut	
Reiten		Stärke	

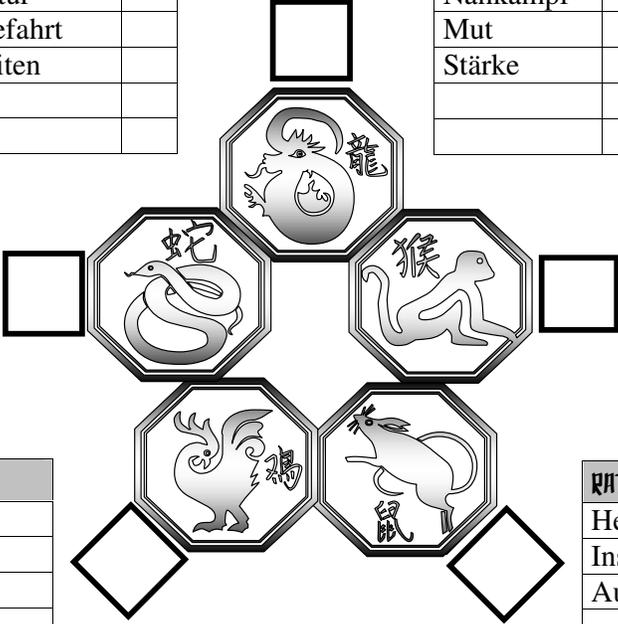
  

<b>SCHLANGE</b>		<b>AFFE</b>	
Sinne		Athletik	
Intelligenz		Reflexe	
Fokus		Klettern	

<b>VOGEL</b>		<b>RATTE</b>	
Charme		Heimlichkeit	
Überreden		Instinkt	
Menschenk.		Austricksen	



<b>VORSEHUNGEN:</b>

AUSRÜSTUNG:	DIFFERENZ	VORTEIL	ERFOLG / TREFFER
	1-2	Kleiner (+1)	Knapp / Blessur
	3-4	Großer (+2)	Souverän / Verletzung (-1)
	5-6	Entscheidender (+3)	Deutlich / krit. Wunde (-2)
	7+	Riesiger (+4)	Sieg/Tod/Glanzleistung