

Feenlicht-Erlebnisse

Begebenheiten in einem Rollenspiel mit Charakter



WILLE DES DRACHEN

Version 1.3

NUR FÜR SPIELLEITER

Autorin: Lil Gleiß

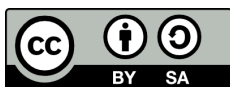
© 2015 Lil Gleiß
Version 1.3

Autorin: Lil Gleiß
Sämtliche Bilder erstellt durch Lil Gleiß

Kontakt und weitere Informationen:
feenlicht.rp@gmail.com
feenlicht-rollenspiel.de

Feenlicht - Wille des Drachen von Lil Gleiß steht unter einer
Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>



Dies ist eine alltagssprachliche Zusammenfassung der Lizenz (die diese nicht ersetzt).

Sie dürfen:

Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten.
Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange Sie sich an die Lizenzbedingungen halten.

Bearbeiten — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen

Unter folgenden Bedingungen:

Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.

Weitergabe unter gleichen Bedingungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.

Nennung der Veränderung — Wird das Werk in einer veränderten Version geteilt, muss angegeben werden, dass es sich um eine geänderte Version handelt. Bereits enthaltene Änderungshinweise müssen (wenn das Werk schon zuvor modifiziert wurde) beibehalten werden.

Keine weiteren Einschränkungen — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Hinweise:

Sie müssen sich nicht an diese Lizenz halten hinsichtlich solcher Teile des Materials, die gemeinfrei sind, oder soweit Ihre Nutzungshandlungen durch Ausnahmen und Schranken des Urheberrechts gedeckt sind.

Es werden keine Garantien gegeben und auch keine Gewähr geleistet. Die Lizenz verschafft Ihnen möglicherweise nicht alle Erlaubnisse, die Sie für die jeweilige Nutzung brauchen. Es können beispielsweise andere Rechte wie Persönlichkeits- und Datenschutzrechte zu beachten sein, die Ihre Nutzung des Materials entsprechend beschränken.

Inhalt

EINLEITUNG.....	4	Lagerhäuser	24
Allgemeines.....	4	Tempel der Winde	24
Spielleiter	4	Hafen	25
Spieler	4	Haus des Neng.....	25
Rollenspiel ist Gemeinschaftsar-	4	Aufbau	25
beit	4	Situation im Haus	26
Zum Kartenmaterial	5	Die Gefangenen	26
Textarten	5	Die Kolosse	27
Stimme des Drachen	6	Kolosszelle	27
Hinführung	6	Anführer	27
Struktur	6	Verhalten	27
Widmung	6	Das Kloster Ngao	28
SPIELERFIGUREN	7	Weitere Musik	28
Vorbemerkungen.....	7	CHARAKTERBLÄTTER.....	29
Fünfte Stimme	7	Fünfte Stimme des Drachen.....	29
Hausmagier des Ten.....	7	Hausmagier des Ten.....	32
Leibwächter des Ten.....	8	Leibwächter des Ten	37
Zenkido von Sha Long.....	8	Zenkido von Sha Long.....	41
Frau des Neng	8	Frau des Neng.....	44
Koloss-Schamane	8	Kolosschamane.....	47
PERSONEN	10	BILDER UND KARTEN	50
Vorbemerkungen.....	10	Der Drachenpalast	50
Der Ten.....	10	Die Jadeklinge	50
Kapitän.....	10	Schiffe in Draufsicht	51
Kolosskrieger.....	11	Bucht von N' Shi	51
Koloss-Anführer	11	Dorf und Küste	52
Namensreservoir	13	Wohnhaus	52
Menschen aus Sa Chen	13	Haus des Neng	54
Kolosse	13		
HANDLUNG.....	14		
Vorgeschichte.....	14		
Aus Sicht der Frau des Neng	14		
Aus Sicht des Koloss-Schama-	15		
nen	15		
Wille des Drachen	16		
Der Weg zur Audienz	16		
Die Audienz	17		
Die Jadeklinge.....	17		
Ankunft auf dem Schiff	17		
Aufbau des Schiffes	18		
Auslaufen	18		
Seereise	19		
Ankunft bei N'Shi	19		
Seegefecht	19		
SITUATION.....	22		
Vorbemerkungen.....	22		
Flucht	22		
Probleme	22		
Die Höhle	23		
N'Shi	23		
Wohnhäuser	23		
Ruinen	24		

Einleitung

Zusammenfassung und Zielpublikum

ALLGEMEINES

Informationen zu Feenlicht-Erlebnissen im Allgemeinen

In Feenlicht können spannende Geschichten erlebt werden, die den Einsatz von Heldenmut, List und Kampfgeschick erfordern. Es gibt aber so viele andere Begebenheiten, die für einen interessanten Spieltag sorgen können, dass die Bezeichnung „Abenteurer“ bewusst vermieden wurde. Es wird sicherlich Feenlicht-Erlebnisse geben, in denen es um Leben und Tod geht, in anderen wird vielleicht kein einziges Mal eine Waffe gezogen und trotzdem ist die Geschichte spannend.

In vielen anderen Spielsystemen sind Abenteuer von einem roten Faden durchzogen, an dem sich die Handlung weiter-entwickelt, vorangetrieben vom Spielleiter. Das macht das Erlebnis dicht und sorgt für beständige Abwechslung. Auf der anderen Seite macht es ein Ausbrechen aus der vorgegebenen Bahn schwierig. Feenlicht ist eher darauf angelegt, eine Situation darzustellen, aus der sich dann eine Geschichte ergeben kann, aber nicht zwingend muss.

Spielleiter

Spielern und Spielleiter sollte klar sein, auf was sie sich da einlassen. Dem Spielleiter verlangt es mehr Flexibilität und Übersicht ab. Er kann nicht nach einem festen Plan vorgehen, sondern muss die NSC (Nicht Spieler Charaktere) nach ihrem jeweiligen Charakter reagieren lassen. Die Informationen in einer Beschreibung wie der hier vorliegenden können nie alle Eventualitäten abdecken.

Zu vermeiden ist ein Zustand, bei dem die Spieler das Gefühl bekommen, alle anderen Figuren hätten nur auf sie gewartet. Der Wirt im Gasthaus ist untätig, bis er von einem Spieler angesprochen wird. Der Diebstahl geschieht genau unter den Augen der Freunde oder die Wache pickt sich natürlich den einen Mitspieler heraus, der etwas Illegales in seinem Rucksack dabei hat.

Natürlich sind die Spielerfiguren eher die, welche interessante und aufregende Dinge erleben, aber sie sind dennoch nicht der einzige Aktivposten dieser Welt. Ihre Umgebung lebt und ist aktiv, han-

delt oft völlig unbeirrt von der Tatsache, dass sie da sind.

Lassen Sie Ihre Spieler dieses Leben spüren durch all die vielen Kleinigkeiten, die um sie herum passieren. Dann wird es kniffliger, aber auch interessanter, das, was von Bedeutung ist, herauszufiltern.

Spieler

In einem typischen Feenlicht Erlebnis trägt der Spielleiter immer noch die Hauptlast, was die Entwicklung der Geschichte betrifft, aber sie liegt bei weitem nicht nur bei ihm. Den Spielern muss klar sein, dass sich die Welt nicht aus den Angeln heben wird, wenn sie nur lange genug auf jener Bank an der Ecke sitzen und darauf warten.

Laute Hilfeschreie sind aus einem nahen Haus zu hören. Die zugehörige Stimme eines Kindes klingt verzweifelt und bittet um Gnade. Wenn nun aber der Dieb beim Knacken des Schlosses am Nachbarhaus sich dieser Notlage zuwendet, riskiert er entdeckt zu werden, oder vielleicht bekommt er selbst eine tüchtige Abreibung.

Wie steht es nun mit dem Gewissen des eigentlich nicht böswertigen Langfingers?

Vielleicht ist dem Dieb all das herzlich egal und er kümmert sich nicht weiter darum. Dann bekommt er aber auch nie heraus, was denn nun da drüben los war. Oder er kümmert sich um die Hilferufe und steht plötzlich dem Vater eines Lausbuben gegenüber, der mächtig sauer wird, weil man sich in seine „Erziehung“ einmischt. Vielleicht ist die Sache aber tatsächlich ernst und es ergibt sich die Chance, ein Menschenleben zu retten, was zu einer ganz speziellen Freundschaft führt.

Der entscheidende Punkt ist: Der Spielleiter hat eine klare Vorstellung notiert, was wirklich passiert, aber für den Spieler bringt es Ungewissheit und dadurch ein wenig Spannung in die Welt. Damit das für ihn lebendig wird, muss er sich in seine Rolle versetzen und sich darauf einlassen.

Rollenspiel ist Gemeinschaftsarbeit

Zusammenfassend: Rollenspiel in Feenlicht ist das gemeinsame Erleben einer Geschichte. Der Spielleiter mag die meisten Fäden in der Hand haben, aber es sind nie alle Details, die er lenkt. Der Spie-

ler auf der anderen Seite sollte nicht erwarten, berieselt zu werden, sondern sich in seine Rolle stürzen, sie überzeugt verkörpern, dann „sehen“ auch seine Mitspieler inklusive Spielleiter ein konsistentes Bild. Allein aus den Aktionen und Reaktionen kann sich so eine Geschichte entwickeln, eine Regie ist dann gar nicht notwendig.

Zum Kartenmaterial

Karten sind Orientierungshilfen. Sie können und sollen eine detaillierte Darstellung nicht ersetzen. Das gilt auch für die Karten in Schrägansicht, sowohl von Gebieten als auch von Innenräumen. Diese Darstellung soll die Räume in ihrer Struktur klar machen, aber die Möbel, Pflanzen oder Felsen sind als Symbole zu betrachten, ähnlich wie in einer normalen Karte. Manchmal fehlen sie auch ganz.

Ein guter Freund, der immer wieder dieses Spielsystem mit seinen Gedanken weiter gebracht hat, formulierte es ungefähr so:

Eine Karte soll die Phantasie beflügeln, indem sie nicht zu viel vorgibt. Gerade das leistet eine als Skizze angelegte Karte perfekt. Eine zu realistische Darstellung kann zwei Wirkungen haben:

- a) Wenn nur wenige Details enthalten sind, wirkt die Darstellung künstlich und steril und vermittelt eine "Spiel"-Welt ohne Leben.
- b) Wenn viele liebevoll arrangierte Details enthalten sind, wirkt die Darstellung zwar authentisch und lebendig, aber der Spieler, der keine Beziehung zu all diesen Details hat, fühlt sich als Aussenstehender, der den Lebensraum eines anderen betrachtet.

Ein anderer Aspekt: Als Teil einer - in der Regel auf Papier vorliegenden - Beschreibung wirkt eine Zeichnung eher wie ein Entwurf, der geradezu einlädt, darin herum zu kritzeln, etwas hinzuzufügen, eigenes Leben hinein zu bringen. Ein perfektes realistisches Bild ist dagegen endgültig und behindert die Entwicklung eigener Ideen.

In diesem Sinne verwendet sind Karten sicherlich hilfreich. Alle Karten, die innerhalb der Beschreibungen auftauchen, sind am Ende dieses Werkes noch einmal in groß zu finden. Vor allem die Karten der Innenräume können so auch als Anschauungsmaterial für Spieler genutzt werden.

Bei Gebietskarten, noch mehr aber bei Landkarten ist dagegen Vorsicht angesagt. Die Spielfiguren werden nie Überblick erhalten können, wie ihn eine Landkarte bietet, weder was die Genauigkeit, noch was die Vollständigkeit betrifft. Lassen Sie sie die Welt aus der Ich-Perspektive entdecken, wobei solche Karten eher störend sein können.

Vor allem bei den Gebietskarten wurde auf zu viel Farbe gezielt verzichtet. So sind eigene Ergänzungen in einem Ausdruck nach Belieben einfach unterzubringen.

Textarten

Die folgenden Textformatierungen werden in diesem Werk immer wieder zum Einsatz kommen:

In Kästen wie diesem stehen Informationen direkt für Spieler, häufiger aber Texte, die man als Einstieg in eine Situation oder bei einer Schlüsselszene vorlesen kann (aber nicht muss).

Bereiche wie dieser dienen dazu, dem Spielleiter Hinweise zuzuflüstern. Auch wenn diese manchmal wie verpflichtende Anweisungen klingen - sie sind es nicht.

Musik: *Whistle while you work*

Wird die Schrift in einer Regieanweisung blau, dann handelt es sich um einen Hinweis für passende Musik oder auch andere Medien zur Untermalung.

Mancher Spielleiter kombiniert Text, Bild und Musik, während andere zuerst den Text vorlesen und dann die Musik bei geschlossenen Augen wirken lassen. Wieder andere empfinden Bilder und Musik eher als störend. Probieren Sie aus, was Ihnen und Ihren Spielern am meisten liegt.

STIMME DES DRACHEN

Gesandte des Kaisers von Sa Chen

Charakter des Erlebnisses: Einzelerzählung

Die Geschichte ist als Einzelerlebnis gedacht. Die Verwendung von altgedienten Figuren wird nicht empfohlen, denn das Risiko eines Todes ist höher als „normal“.

Spieleranzahl: 3-5

Die Spielfiguren sind größtenteils Personen mit hohem Rang und Ansehen. Ihre Rollen sind vorgegeben, die Ausarbeitung der Fertigkeiten kann abgewandelt werden. Für den Fall eines Todes können Spieler sich mit anderen Figuren am weiteren Verlauf beteiligen.

Erfahrung der Figuren: hoch

Alle Figuren verfügen über Fertigkeiten, die bei normalem Spiel nur nach langer Spielzeit zu erreichen sind.

Spielsituation: offen

Nach einer einleitenden Geschichte geraten die Spielfiguren in eine Konfliktsituation, in der verschiedene Interessen miteinander konkurrieren. Ab diesem Punkt ist der Verlauf offen, während er vorher recht eng vorgegeben ist.

Anforderung an den Spielleiter: relativ hoch

Diverse wichtige Personen sind glaubhaft zu steuern. Hinzu kommt eine große Menge von plündernden Eindringlingen, Flüchtlingen und Gefangenen eines Dorfes. Die offene Spielsituation erfordert Kreativität und Flexibilität.

Zeitaufwand: 1-5 Spieltage

Eine Lösung oder ein endgültiges Scheitern können sich sehr schnell ergeben. Es kann aber auch zu interessanten Komplikationen kommen, so dass die Geschichte deutlich mehr als einen Spieltag benötigt. Ein Endpunkt der Geschichte kann flexibel gesetzt werden.

Hinführung

Die Provinz Sha Long auf der Insel Men Guien liegt fern der Hauptstadt des Inselreiches Sa Chen. Schon immer waren deren Einwohner dem Drachenkaiser nicht in tiefster Treue ergeben. Nun wurden mehrere Brieftauben nicht beantwortet.

Der sogenannte Drache, der Kaiser von Sa Chen nennt, darf dies nicht einfach hinnehmen. Eine aufreißerische Provinz muss in ihre Schranken verwiesen werden. Andere Kräfte im hochkomplexen Spiel um Macht würden die Schwäche des Kaisers zu nutzen wissen. Die Jadeklinge, eine stattliche Fregatte, rüstet zum Auslaufen. Der Adlige Ri Nen To, zweiter Ten der Hauptstadt Sa Chen Dio, wurde beauftragt, die Mission zu leiten. Sobald die Häfen frei von Eis sind, soll die Reise beginnen.

Was noch niemand in der Hauptstadt Sa Chen Dio weiß ist, dass das Ausbleiben von Botschaften an einem Einfall der Kolosse von Batanklan auf Men Guien liegt. Das gesamte Inselreich Sa Chen ist weit vom Kontinent entfernt und hatte bisher nur minimalen Kontakt zum Festland. Viel zu sehr ist das kriegerische Reich mit sich selbst beschäftigt.

In der Beschreibung der Welt von Feenlicht findet sich ein kurzer Hinweis auf die hier angesprochene Invasion im Jahre 864 n.d.D. (in Sa Chen spricht man von der zweiten Hälfte des 11. Doppelzyklus - eine Abfolge von Ost- und Westjahr) in der Herrschaft des strahlenden Drachen der Sonne. Später wird die Erkenntnis, dass Fremde in Sa Chen eingedrungen sind, dazu führen, dass sich das Kaiserreich erstmals auf die Außenwelt konzentriert.

Im Dorf N'shi wird die Jadeklinge auf die ersten Kolosse treffen und wegen der Arroganz des Ri Nen To versenkt werden. In der Folge müssen die Überlebenden (darunter die Spielfiguren) sich mit mehreren Problemen auseinandersetzen.

Generell arbeiten die Spielerfiguren für die selbe Seite, aber die verschiedenen ganz persönlichen Interessen dürften dafür sorgen, dass keine Lösung der Probleme völlig geradlinig verläuft.

Struktur

Die Beschreibungen beginnen mit der Vorstellung möglicher Spielfiguren, die angepasst werden können (vorbereitete Charakterbögen sind im vorletzten Abschnitt zu finden). Manche Figuren kommen erst in N'shi zum Einsatz, so dass sie als Ersatz für verstorbene Erstfiguren dienen können. Besser geeignet sind sie aber für Spieler, die erst später eintreffen können, wie es ja oft unvermeidlich ist.

Es schließt sich die Beschreibung wichtiger Nichtspielerfiguren an.

Die relativ eng vorgegebene Handlung bis zur Versenkung der Jadeklinge mitsamt der zugehörigen Seeschlacht ist im darauf folgenden Abschnitt beschrieben.

Die Beschreibung der allgemeinen Situation nach diesem Ereignis nimmt relativ wenig Platz in Anspruch, um nicht zu sehr einzuschränken und vor allem um übersichtlich zu bleiben, damit der Spielleiter die wichtigsten Informationen im Kopf behalten kann. Ein mehrfaches Lesen dieses Abschnitts mit eigenen Notizen ist schwer zu empfehlen.

Widmung

Dieses Erlebnis wurde einst speziell für einen sehr guten Freund entworfen, ohne den Sa Chen in der Welt von Feenlicht vermutlich für immer eine simple Randnotiz geblieben wäre. Nur wo ein neugieriger Geist diese Welt berührt, bekommt sie wirklich Farbe. Dafür, Udo, vielen Dank.

Spielfiguren

Die Helden der Geschichte

Vorbemerkungen

Da der Reiz dieses Erlebnisses unter Anderem in den verschiedenen Interessen der Beteiligten liegt, sollte dafür gesorgt werden, dass diese auch vorhanden sind. Wenn alle Spieler streng dem Ri Nen To verbundene Krieger spielen, wird es einseitig.

Auch sollten alle zunächst möglichst wenig von den Figuren ihrer Mitspieler wissen. Es hat seinen eigenen Reiz, wenn man zu Beginn der Geschichte ein wenig raten darf, wo denn nun „die Anderen“ auftauchen.

Wie bereits oben angemerkt können die Werte und Fähigkeiten der Figuren in einem sinnvollen Rahmen angepasst werden. Auch ein vollständiger Eigenentwurf ist denkbar, kostet aber einiges an Zeit (aber für manche Spieler und Spielleiter ist das ja ein wahrer Genuss).

Beim Eigenentwurf kann man mit einem Kontingent von etwa 55000 Erfahrungspunkten arbeiten und dementsprechend für 50000 Charakterpunkte Eigenschaften erhöhen.

Hier kommt es nicht auf Präzision bis ins letzte Detail an. Verzichten Sie z.B. auf exakte Berechnung der Fähigkeitskosten durch Auffassungsgabe und drücken Sie ruhig ein Auge zu, wenn es für eine Kleinigkeit nur knapp nicht reicht.

Für einen so kurzen Einsatz wie dieses Erlebnis muss auch bei weitem nicht jedes Detail ausgearbeitet sein. Bei Bedarf kann man im Verlauf des Spiels entscheiden, was möglich ist und was nicht.

Die Spielfiguren sind als Charakterblätter im vorletzten Abschnitt zu finden. Damit Abänderungen möglich sind, wurden die Erfahrungspunkte der Fähigkeiten vermerkt.

FÜNFTE STIMME

Meister des waffenlosen Kampfes, enger Berater des Kaisers

Alter: 33

Der vollständige Titel dieser Figur ist: Fünfte Stimme des Drachenkaisers, Weisheit der Verhandlung. Traditionell sind die zehn Stimmen des Drachenkaisers Meister im waffenlosen Kampf und nur ihm persönlich unterstellt. Sie stehen außer-

halb des offiziellen Hierarchiesystems von Sa Chen und sind deshalb hoch angesehen. Obwohl sie keine echte Befehlsgewalt besitzen, achtet man in Abwesenheit des Drachenkaisers ihr Wort so, als hätte es der Monarch selbst ausgesprochen. Nur sehr hochgestellte Persönlichkeiten werden es wagen, einer der Stimmen nicht zu gehorchen. Sie sind für gewöhnlich dem Kaiser treu ergeben und die einzigen Personen, die ihm offen widersprechen können, offiziell zumindest.

Die Weisheit der Verhandlung zu entsenden ist ein klares Signal des Kaisers, dass er eine friedliche Lösung wünscht. Dass die fünfte Stimme nicht Führer der Gesandtschaft ist und dass diese in einem Kriegsschiff anreist, stellt klar, dass der Kaiser ohne Zögern auch andere Mittel einsetzen wird.

Es ist zwar extrem selten, dass eine Frau ein hohes Amt in Sa Chen bekleidet, aber unter den Stimmen des Drachen kommt das durchaus vor.

HAUSMAGIER DES TEN

Dem Ten durch Ehre verpflichtet, aber mit eigenen Interessen

Alter: 51

Der Hausmagier des Ten ist wie die meisten Magier in Sa Chen ein Magier der See, wie man hier die Wassermagier nennt. Man könnte ihn aber nach Bedarf auch als Magier des Himmels (Luft) anlegen.

Dieser Mann ist dem Ten treu ergeben und fühlt sich ihm nicht nur durch Ehre verpflichtet. Ob das ausreicht, um im Extremfall sein Leben für ihn zu geben, ist eine andere Frage. Vorgegeben wird dem Spieler nur, wie der Magier sich nach außen hin zeigt. Es darf bei der inneren Einstellung also Kreativität zum Einsatz kommen. Ein Komplott zum Sturz des Ten ist aber zu extrem.

Ebenso ist eine Magierin keine Option, denn die Nutzung von höherer Magie ist Frauen in Sa Chen strikt verboten. Und auch wenn es ein offenes Geheimnis ist, dass nicht gerade wenige Frauen diese Kunst dennoch praktizieren, wäre eine Hofmagierin undenkbar.

LEIBWÄCHTER DES TEN

Dem Ten loyal ergeben, bereit für ihn zu sterben

Alter: 33

Der oder die Leibwächter haben ihre jeweilige Position nur erreicht, indem sie immer wieder bewiesen haben, dass sie ohne zu zögern die Befehle des Ten befolgen. Innerhalb des Erlebnisses kann aber genau das zu einem inneren Konflikt führen: Zum einen wird der Ten gravierende militärische Fehlentscheidungen treffen, zum anderen kommt es in der Folge zu einer lebensbedrohlichen Situation, in der die Leibwächter entscheiden müssen zwischen Befehlsgehorsam und Schutz des Lebens ihres Herrn.

Diese Rolle kann bei Bedarf doppelt besetzt werden. In diesem Fall sollte ein zweiter Leibwächter gezielt anders ausgelegt werden, sowohl was seinen Charakter als auch seine Fertigkeiten betrifft. Eine Leibwache aus Einheitssoldaten ist nicht sinnvoll. In diesem Werk ist nur ein Leibwächter detailliert beschrieben.

In jedem Fall wird der Ten nicht nur eine Leibwache dabei haben. Nichtspielerfiguren in dieser Rolle könnten später die Rolle des tragischen Opfertodes anstelle des Spielercharakters übernehmen (Vorsicht: nicht unlogisch werden, nur um eine Spielerfigur zu retten).

ZENKIDO VON SHA LONG

Ein Weiser aus den Bergen der Südinsel, politisch weitgehend uninteressiert

Alter: 64

Die Zenkido geben sich ganz der Verbindung von Körper und Geist hin. Sie leben in weit abgelegenen Klöstern ein einfaches Leben und genießen in Sa Chen hohes Ansehen. Obwohl sie wie alle dem Kaiser unterstehen, befinden sie sich de facto außerhalb der Machtstrukturen.

Zenkido nehmen kaum Anteil an den politischen Auseinandersetzungen, abgesehen von wenigen Ausnahmen, wenn entweder ein Zenkido von seinem spirituellen Pfad abdriftet oder wenn Unschuldige ohne Grund leiden müssen. Selbst dann wird ein Zenkido immer versuchen, einen Weg zu finden, der einen Konflikt vermeidet.

Der hier auftretende Zenkido stammt von der Insel, die angesteuert werden soll. Er hatte auf einer spirituellen Pilgerreise zu verschiedenen Klöstern auch die Hauptstadt besucht und nimmt nun die Gelegenheit wahr, mit der Jadeklinge zurück zu reisen.

Da der Zenkido bei der Audienz beim Kaiser (s.u.) nicht teilnimmt, könnte diese Rolle ein Spieler einnehmen, der etwas später kommt (ansonsten muss er ein wenig zusehen - eine gute Übung für einen Meister der Meditation).

FRAU DES NENG

Mitglied der Untergrundorganisation „Klauen von Sha Long“

Alter: 22

Diese junge Frau wurde von Kindheit an für ihre Aufgabe trainiert. Sie ist bildschön und wurde in Tanz und Etikette eingehend geschult. Vor vier Jahren gelang es wie geplant, sie dem Neng, dem höchsten Beamten des Kaisers in dieser Gegend, als Frau schmackhaft zu machen. Behutsam weitete sie sowohl ihren Einfluss auf den alten Herren als auch ihre Fähigkeiten immer weiter aus.

Niemand ahnt bisher, dass sie eine Klaue von Sha Long ist, ausgestattet mit weit mehr als mädchenhaftem Charme. Sie soll aus ihrer Position heraus den Neng geschickt beeinflussen. Sollten härtere Maßnahmen notwendig sein, dann ist die junge Frau auch in der Lage, in ein Haus einzudringen und den Tod eines Gegners auf hinterlistige Weise herbei zu führen.

Da die Frau des Neng erst nach dem Seekampf der Jadeklinge auftaucht, ist diese Rolle eine Möglichkeit für einen später dazu stoßenden Spieler.

KOLOSS-SCHAMANE

Spirituelle Begleiter der Kolossinvasion mit Gewissen

Alter: 50

Während bei den Kolossen im Westen die Schamanen oft auch Klanführer sind, trifft dies bei den Kolossen von Batanklan eher selten zu. Seit sie sesshaft wurden, haben sie sich von ihrem spirituellen Erbe weg entwickelt. Auf Seereisen nehmen sie aber nach wie vor meist einen Schamanen mit, der den alten Geistern huldigt.

Im hier vorliegenden Fall handelt es sich um einen erfahrenen Schamanen des großen Wals. Dass sich

sein Volk einfach nimmt, was sich nicht genügend wehrt, anstatt den alten Pfaden zu folgen, hat den Schamanen verbittert und mürrisch werden lassen. Er hält nichts von Zügellosigkeit und Gier.

Während er auf See als Verbindung zu „dem unsteinen Wasser“ Ansehen genießt, hat er an Land nur wenig zu sagen. Aber einige Kolosse folgen noch dem alten Pfad.

Im Verlauf dieses Erlebnisses könnte es gut sein, dass dieser Schamane sich zum Teil gegen seine Leute stellt. Machen Sie das dem entsprechenden Spieler aber nicht zur zwingenden Vorschrift.

Auch diese Rolle eignet sich wie die Frau des Neng für einen Spieler, der später eintrifft. Er muss aber unbedingt über seinen Charakter Verschwiegenheit einhalten. Denn schon das Wissen, dass ein Koloss vorkommt, kann die Überraschung für die Besatzung der Jadeklänge gehörig schmälern.

Personen

Personen, die der Spielleiter vermutlich öfter zum Einsatz bringen muss

Vorbemerkungen

Wie bei Feenlicht üblich werden die verschiedenen Personen nie bis ins letzte Detail beschrieben. Solchen Kleinigkeiten als Spielleiter gerecht zu werden ist praktisch unmöglich und würde damit nur behindern. Die Darstellungen unten sollen eine Vorstellung wecken, die dann hoffentlich frei weiter gespielt werden kann.

In diesem Kapitel sind nicht ausnahmslos alle Personen der Handlung beschrieben, sondern nur die, welche kapitelübergreifend auftauchen können.

DER TEN

Ri Nen To

Körperkraft: 10 (4)
Ausdauer: 10 (4)
Behändigkeit: 10 (2)
Beweglichkeit: 10 (2)
Auffassungsgabe: 16 (1)
Psyche: 18
Erscheinung: 14 (1)

Alter: 55

Aussehen

Der Ten ist kräftig gebaut und zeigt auf Grund seiner gehobenen Stellung einen sichtbaren Bauch. Sein lichter werdendes geschwärztes Haar verbirgt er meist unter einer Kappe, die kunstvoll mit Goldfäden durchwirkt ist. Er ist glatt rasiert bis auf zwei Bartstreifen unterhalb der Wangenknochen, wie es zur Zeit Mode sind.

Die stahlblauen Augen betrachten andere mit einer gewissen Verächtlichkeit im Blick, der schmale Mund ist zu einer strengen Linie zusammengespreizt.

Er trägt in den entscheidenden Phasen dieses Erlebnisses eine leichte, eher auf Repräsentation hin ausgelegte Lederrüstung.

Charakter

Ri Nen To, zweiter Ten von Sa Chen Dio, so der vollständige Titel, ist es gewohnt, dass seine Befeh-

le exakt befolgt werden. Als einer der drei höchsten Beamten der Stadt, wenn auch nicht des Reiches, ist eine solche Haltung normal.

Der Ten ist ein Organisationstalent und ein harter Gegner in jeder Art von diplomatischer Verhandlung. Schon in vielen kniffligen Situationen hat er seinen großen Wert für den Kaiser bewiesen.

Leider ist Ri Nen To fest davon überzeugt, dass seine Fähigkeiten in allen Gebieten so exzellent sind wie in der Diplomatie. Das wird gravierende Folgen haben. Hinzu kommt ein durchaus berechtigter leichter Verfolgungswahn. Hinter Widerspruch wittert der Ten relativ schnell die Machenschaften eines Konkurrenten.

KAPITÄN

Chian Doa

Alter: 49

Aussehen

Der groß gewachsene Mann mit Glatze besitzt einen gepflegten langen Schnurrbart, aber ansonsten keinerlei Zierde. Seine Kleidung besteht aus geöltem Leder, das allerdings seiner Position entsprechend tief dunkelrot gefärbt ist.

Charakter

Kapitän Doa ist ein erfahrener Seemann. Er kennt die Jadeklänge und ihre Mannschaft gut. Beides führt er mit einer erstaunlichen Ruhe selbst in brenzligen Situationen. Leider ist er sich seiner Qualitäten nur zu bewusst und wird selbst einem Ten von Sa Chen Dio nicht blind gehorchen.

KOLOSSKRIEGER

Standardvorlagen für den häufigsten Gegner

Körperkraft: 20 (6)
Ausdauer: 16 (6)
Behändigkeit: 14 (1)
Beweglichkeit: 11 (5)
Auffassungsgabe: 5 (4)
Psyche: 5
Erscheinung: 8 (1)

270 AP, Nettoregeneration: 11 AP / Runde, die Werte in Klammern geben die Rüstungsabsorption an.

Aussehen

In den Augen der Menschen sind die Kolosse zu Beginn nur an ihrer Ausrüstung und Größe zu unterscheiden. Helme und Rüstungen aus Leder sind sehr unterschiedlich gestaltet und verziert. Wer genau hinsieht, der wird feststellen, dass die Ausrüstung mit ihrem Beiwerk aus Knochen, Federn und anderen natürlichen Materialien auf den ersten Blick primitiv wirkt, es aber keineswegs ist. Die Kolosse sind keine reinen Nomaden mehr, sondern haben nach der Eroberung der Menschenstädte auf dem Festland dazugelernt.

Viele der Krieger tragen dunkle Tätowierungen.

Fähigkeiten

Wie spielt man ganze Horden von Gegnern zugleich? Indem man als Spielleiter stark vereinfacht, ohne dass es für die Spieler spürbar wird. Unten angegeben sind Werte für verschiedene Waffen in den Händen eines Kolosskriegers. Sondertechniken sollte man nach Bedarf über den Daumen abschätzen, wobei die großen Kerle meist auf ihre überlegene Körperkraft setzen (Gewaltschläge mit hohem Verbrauch an Ausdauerpunkten bzw. Blocken als Abwehr). Gegen Entwaffnungen erhalten sie einen Bonus.

Verletzungen werden wie üblich als Abzüge vermerkt, aber auch hier reicht meist ein grober Richtwert. Die Kolosse sind wild, aber nicht dumm, sie ziehen sich bei schwereren Wunden zurück, wenn Kampfgenossen ihren Platz einnehmen.

Das wirkt schnell wie Massenware. Geben Sie den Kriegern auch im Getümmel unterschiedlichen Charakter und etwas Gehirn mit auf den Weg. Beispielsweise im Kampf gegen den Leibwächter des Ten wird kaum ein Koloss lange allein arbeiten, sondern versuchen, diesen mit Kameraden in die Zange zu nehmen.

· Streitaxt Stufe 15

Angriff: 22 Geschwindigkeit: 29
Parade: 18 Block: 25 (gegen Fernk. halbe Wirkung)

Schaden: 2W8 + 14
Angriff: 10 AP Abwehr: 11 AP

· Kampfhammer Stufe 15

Angriff: 23 Geschwindigkeit: 26
Parade: 19 Block: 23
Schaden: W10 + 16
Angriff: 10 AP Abwehr: 10 AP

Ausweichen hiergegen mit +2 Blocken mit -2
Schaden bei harter Rüstung +2; bei weicher Rüstung -2

· Schild (zus. zu Axt oder Hammer) Stufe 13

Bringt +2 auf die Waffenparade, so nicht selbst zur direkten Verteidigung genutzt

Blocken: 35, 9 AP Basiskosten

· Speer Stufe 12

Meist geworfen bei Eröffnung eines Kampfes

Angriff: 19 Geschwindigkeit: 21
Parade: 16 Block: 13
Weiten: 15 / 27 / 33
Schaden: W8 + 14
Angriff: 8 AP (Wurf 11 AP) Abwehr: 8 AP

· Zweihandschwert Stufe 16

Angriff: 22 Geschwindigkeit: 45
Parade: 18 Block: 24
Schaden: 2W10 + 22
Angriff: 11 AP Abwehr: 12 AP

KOLOSS-ANFÜHRER

Bei einem Volk mit dem Recht des Stärkeren ...

Körperkraft: 22 (6)
Ausdauer: 16 (6)
Behändigkeit: 16 (2)
Beweglichkeit: 11 (6)
Auffassungsgabe: 8 (4)
Psyche: 6
Erscheinung: 8 (1)

270 AP, Nettoregeneration: 11 AP / Runde, die Werte in Klammern geben die Rüstungsabsorption an.

Aussehen

Rein äußerlich stechen die Anführer der Bootsbesatzungen nicht sonderlich hervor. Sie dirigieren ihre Leute auch nicht wie Heerführer aus Sa Chen aus den hinteren Reihen, sondern sind meist ganz vorne mit dabei.

Namen und Kommandostruktur

Jeder der Anführer ist Herr über ein Langboot und damit über dreißig bis vierzig Krieger. Um Anführer zu bleiben führen sie die Männer (und auch einige Frauen) mit harter Hand, lassen aber auch viel Willkür zu. Die vier Anführer sind im Einzelnen:

· Kuran Tak'kemen

Herr über das Langschiff Marnok, auf dem auch der Schamane (so vorhanden) reist. Kaum größer als zwei Meter, aber massiv gebaut und in seinem Vorgehen brutal. Den Schamanen hat er vielleicht sogar auf die Reise gezwungen, um seine Männer spirituell bei Laune zu halten. Er selbst hängt diesem Glauben nicht mehr an.

· Pat'takullu

Herr über das Langschiff Turo'k und eher taktisch eingestellt. Führt seine Männer zwar auch mit strenger Hand, versucht aber stets unnötige Verluste und Risiken zu vermeiden.

· Rorlk'takuntran

Herr über die Muk'to und ihre Mannschaft; ist mit Kurans Schwester verheiratet und ihm treu ergeben, in seinem Vorgehen aber nicht ganz so brutal und rücksichtslos.

· Kantarr

Herr über die Ron'ku und ein sehr erfahrener Seemann; sieht in der Eroberung eine Möglichkeit, wahren Heldenmut zu beweisen. Er schätzt einen offenen ehrlichen Kampf und betrachtet sinnloses Gemetzel als unehrenhaft.

Fähigkeiten

Die vier Anführer haben vor allem mehr Erfahrung mit ihren Waffen und agieren taktisch klüger. Da kann schon auch mal ein scheinbarer Rückzug mit mehreren Kriegeren stattfinden, um den Gegner nach vorne zu locken. Die Anführer beherrschen mindestens zwei der aufgeführten Waffen und können auch mit anderen Waffen vernünftig umgehen (z.B. mit einem Bonus von +12).

· Streitaxt Stufe 19

Angriff: 27 Geschwindigkeit: 25
Parade: 22 Block: 26 (gegen Fernk. halbe Wirkung)
Schaden: 2W8 + 17
Angriff: 9 AP Abwehr: 11 AP

· Kampfhammer Stufe 19

Angriff: 27 Geschwindigkeit: 24
Parade: 24 Block: 26

Schaden: W12 + 19

Angriff: 10 AP Abwehr: 9 AP

Ausweichen hiergegen mit +2 Blocken mit -2
Schaden bei harter Rüstung +2; bei weicher Rüstung -2

· Schild (zus. zu Axt oder Hammer) Stufe 16

Bringt +2 auf die Waffenparade, so nicht selbst zur direkten Verteidigung genutzt

Blocken: 40, 8 AP Basiskosten

· Speer Stufe 16

Meist geworfen bei Eröffnung eines Kampfes

Angriff: 24 Geschwindigkeit: 19

Parade: 20 Block: 15

Weiten: 15 / 27 / 33

Schaden: W10 + 17

Angriff: 7 AP (Wurf 10 AP) Abwehr: 8 AP

· Zweihandschwert Stufe 21

Angriff: 29 Geschwindigkeit: 43

Parade: 24 Block: 27

Schaden: 2W10 + 26

Angriff: 11 AP Abwehr: 11 AP

NAMENSRESERVOIR

Damit die vielen Gesichter nicht zu gesichtslos bleiben

Menschen aus Sa Chen

Frauen

Akasa Lirani	Siushan Hen
Baiu Deshi	Gaiden Suji
Ga Zeshishen	Doama Nija
Jilau Peja	Ni Dijai
Manan Li	Auri Dijai
Penchai Li	Senshisu Akawe
Nen Chi	Liao Ukanawa
Niulen	Manori
Xijan Senshao	Sajiga Mishen
Manada Senshao	Nuoka

Männer

Wun Sheijao	Naruhan Hen
Punam Quenjo	Nomuro Suji
Takaru Sonjela	Tenjo Gamako
Muk Pai Tenu	Gomi Quen Dijai
Ne Shan Tenu	Nuro Dijai
Doksan Paino	Toru Akawe
Zokaranni Telonji	Benjiro Ukanwa
Su Matabaleka	Nado Ukanwa
Hanru Domen	Peijo Quenshi
Kun Sheleng	Teno Dako

Kolosse

Frauen

Uk'ktalli	Nokam'ka Pek
Rask'ukalli	Lurka
Xergeschlar	To'iimak
Lararr P'tolla	Mata'a'alli
Nekmar'rar'ktan	Nersk'kanta

Männer

Ortakka Ka'ett	Malan Kar'kek
Zurou Mak'ik	Suk'parr
Luk'ak	Turon U'uki
Ranam Tak'uk	O'omol
'U Ssatakalli	Nunkali
Mena'p'tkarr	Nokarr'kat
Roll Rarrmek	Feron'kal
U'okampi	Tak'katuk'kat
Dun'tek Me	Monom T'rak
Watkarpu P'Flenu	Katmarr Tok'n

Handlung

Mögliche Begebenheiten im Lauf der Geschichte

Vorgeschichte

Wenn die Frau des Neng oder der Kolos-Sscha-mane von einem Spieler dargestellt werden, dann müssen diese die folgende Vorgeschichte vor Beginn des eigentlichen Erlebnisses getrennt von den anderen Spielern erfahren.

Aus Sicht der Frau des Neng

Es ist einer jener ersten Tage, die den Hauch des Frühlings ahnen lassen. Die Luft ist noch kalt, aber in der Sonne glitzern die Eiszapfen wie Edelsteine, während sie langsam tauen. Überall, wo der Boden nicht felsig ist in dem kleinen Dorf N'shi, sinken die Füße bei jedem Schritt im matschigen Boden ein.

Am frühen Morgen tauchen Segel mit ungewöhnlicher Färbung am Horizont auf. Verwundert sammelt sich die Bevölkerung am Kai und blickt den schlanken langen Schiffen entgegen, die offensichtlich ihre hölzernen Rümpfe zusätzlich zum Wind mit der Kraft vieler Ruder voran treiben.

Der Neng des Dorfes, dein Mann Ma Tinju, beschließt, den Schiffen mit einem der Fischerboote entgegen zu fahren, um die sicherlich hochgestellten Persönlichkeiten aus der fernen Hauptstadt angemessen zu begrüßen.

Du dagegen hast überhaupt kein gutes Gefühl beim Anblick der seltsamen neuartigen Schiffe. Der Neng ist dein Mann und du kennst seine Naivität nur zu gut. Hast du sie doch schon oft gezielt genutzt, um ihn in die Richtung zu lenken, in der die Klauen von Sha Long oder du ganz persönlich ihn haben wolltet. Heute würdest du ihn am liebsten verfluchen für seine Dummheit. Du vermutest, dass die Schiffe dort draußen geschickt wurden, um die Klauen von Sha Long in dieser Gegend zu finden und auszumerzen.

Unter dem Vorwand der Unpässlichkeit (seit voriger Woche spielst du das brave, nun endlich schwangere Heimchen), ziehst du dich zurück, worauf auch deine wenigen Mitverschwörer hier in N'shi den Hafen verlassen. Kurze Zeit später habt ihr euch umgezogen und seit auf dem Weg ins Tal im Nordwesten, von wo ihr euch in die Wälder in den Bergen in Sicherheit bringen wollt.

Doch dann hört ihr vom Hafen her die Schreie. Der Blick hinaus in die Bucht lässt selbst dich, die so gut trainierte Agentin der Klauen, erstarren. Eines der fremden Schiffe hat das Fischerboot frontal gerammt und nun stürmen riesenhafte Gestalten auf dessen Deck. Drei weitere Schiffe sind dem Hafen inzwischen gefährlich nahe gekommen und die Leute dort fliehen in Panik. Wenn du nun eingreifst und die Flüchtenden rettest, dann wird man wissen, was du wirklich bist. Aber wenn du dich abwendest, dann sterben alle, für deren Freiheit von der fernen Hauptstadt du so lange gearbeitet hast. Vielleicht viel zu spät fällst du deine Entscheidung und kehrst um.

Viele wenden sich von dir ab, als sie dich in der ungewohnten Kleidung sehen, die dich verrät. Aber andere hören auf dich, als du ruhig und mit merkwürdig klarem Kopf Befehle erteilst. Während N'shi hinter euch brennt, führst du die wenigen Geretteten aufs Plateau und von dort zu einer geheimen Höhle in der Steilküste. Von hier aus seht ihr den Rauch über die Wellen ziehen, hört die fernen Schreie, aber was genau sich abspielt bleibt wegen eines Felsvorsprungs verborgen.

Während sich die wenigen Geflüchteten in der kleinen feuchten Höhle von kaum einem Dutzend Schritt Durchmesser zusammendrängen und ängstlich wimmern, kalkuliert dein Verstand bereits, wie lange die Vorräte für über zwanzig Leute reichen werden, die nur für die Versorgung einiger Verschwörer für wenige Wochen angelegt wurden.

Musik: Avatar, You don't dream in cryo. ...

Bedrohlich und dennoch ruhig als Untermauerung der Ereignisse, die man nicht mehr verhindern kann, mit anschließender Flucht

Zur Erklärung: Die Kolosse haben vor dem Dorf N'shi längst die Hauptstadt der Insel Sha Long, Mina Shan, angegriffen. Deshalb bleiben die Nachrichten von dort schon seit einiger Zeit aus.

Die Jadeklinge wird in N'shi deshalb schon zwei Wochen später eintreffen. Den Großteil des folgenden Seegefechts werden die inzwischen hungrigen Flüchtlinge von der Höhle aus beobachten können.

Treffen die Überlebenden der Seeschlacht auf die Flüchtlinge, so werden letztere versuchen, die Klauen von Sha Long zu decken - allerdings mit vermutlich etwas abstrusen und schlecht abge-sprochenen Geschichten.

Aus Sicht des Koloss-Schamanen

Kuran Tak'kemen - der große Kuran, wie er sich inzwischen nennt, steht am Bug der Marnok, starr wie eine Statue aus Eis. Erneut ist ein Dorf der Kleinwüchsigen aufgetaucht und erneut hat der Anführer des Langboots den Angriff befohlen.

Ein Boot, nicht einmal halb so lang wie die Marnok, entfaltet gerade die Segel und verlässt den kleinen Hafen. Wollen die Menschen fliehen, nur mit der Kraft des Windes, ganz ohne jedes Ruder? Aber nein, das kleine Gefährt nimmt direkten Kurs auf die Langschiffe der Grok'tar.

Kuran lacht kehlig und wendet sich zu seinen Männern um: „Sie schicken ihre Krieger, um uns aufzuhalten.“ Aber nicht alle Männer an den Rudern lachen. Hier und da hört man ein unsicheres Murmeln und nicht wenige Hände umfassen für einen Moment die Steine an Handgelenk oder Hals, die vor der Hexerei aus der Tiefe schützen sollen.

Kurans Augen verengen sich zornig, als er das bemerkt, dann winkt er dich nach vorne. Dort angekommen ist es wie so oft kaum mehr als ein Raunen, dass dir zeigt, wo dein Platz ist: „Sprich zum Meer, oh Bezwinger der Wellen, aber sprich laut, damit sie auch glauben, dass du es im Griff hast.“

Da kommt von der Ron'ku ein Hornsignal und Kuran lacht erneut laut auf: „Kantarr will sich den Kriegern der Winzlinge allein stellen - soll er den Ruhm ernten, wir holen uns die Beute!“

Noch während du deine Gebete zum Meer sprichst, rammt die Ron'ku das fremde Schiff und reißt ihm ein gewaltiges Loch in die Backbordseite. Kolosse stürmen hinüber, aber es kommt kaum zu Gegenwehr. Die Erkenntnis, dass das keine Krieger, sondern Wehrlose waren, fühlt sich an wie eine heiße Klaue um dein Herz. Kuran dagegen ist nur amüsiert: „Ha, wieder einmal erntet Kantarr keinen Ruhm und wieder einmal kommt er zu spät zum Festessen.“

Die Männer hinter dir lachen - es wird eine Weile dauern, bis der Anführer der Ron'ku sein Langschiff von dem Menschenschiff loslösen kann. Zu tief ist der verborgene Rammsporn unter der Wasserlinie in das wehrlose Ziel eingedrungen.

An dem, was nun an Land folgt, nimmst du so wenig wie möglich Teil. Einen Feind nieder zu ringen, um selbst zu überleben, ist ehrenhaft. Aber dies hier ist ein sinnloses Gemetzel unter dem so kleinen und schwachen Volk. Als die Zelte aufgestellt werden, baust du deines gezielt etwas abseits auf.

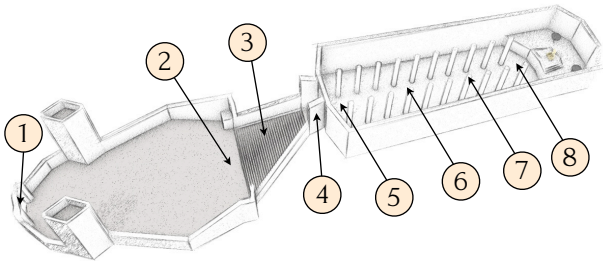
Sollten die Spieler später versuchen, einen Koloss zu schnappen, um an Informationen zu kommen, dann kann man es als Spielleiter einrichten, dass sie das kleine Zelt des Schamanen erwischen.

WILLE DES DRACHEN

Die Audienz beim Kaiser

Der Weg zur Audienz

Ri Nen To findet sich vor dem Eingang des Schwebenden Palastes ein, dem Regierungssitz des Kaisers. Hier beginnt der lange Weg bis zum Herrscher für ihn, seine Leibwächter und den Hausmagier.



1. Das Himmelstor

Flankiert von zwei Wachen erhebt sich das Tor mit offenen Flügeln bis auf 5 m Höhe. Es ist in der kaiserlichen Farbe, einem dunklen Türkis, gestrichen. Polierte Lapislazuli formen Schriftzeichen, die die Weisheit und die Allmacht des Kaisers preisen.

Hier meldet sich der Ten mit seinen Begleitern an. Ein Beamter am Tor schickt einen Läufer über den Platz los, der einige Zeit benötigen wird, weil auch er dem Zeremoniell des Wegs folgen muss (s.u.).

Unterdessen wird der Ten mit seinem Gefolge bereits eingelassen, was eine hohe Ehre darstellt (normalerweise ist zu warten).

2. Platz der Weisheiten

Der weite Platz ist mit einem komplizierten Mosaik aus verschlungenen Linien überzogen, die die 71 Wege zur Weisheit symbolisieren. Es gilt als Zeichen von Ungeduld und einem schwachen Geist, wenn man mit den Augen den Linien folgt oder gar an ihnen entlang läuft. Stattdessen sollte man sich auf sich selbst konzentrieren. Der Platz ist von den Türmen und Mauern aus schwer bewacht.

Die anschließende Treppe ist von zwei gewaltigen Statuen flankiert: Links eine Frau mit Federkleid und Kranichflügeln - Tjin Jau, die leitende Schwinge (Symbol für den Überblick des Herrschers über sein Reich). Rechts erhebt sich die Gestalt eines Mannes mit schuppiger Haut, dessen Arme in einem Hammer und in eine langgezogene Klinge auslaufen. Kun To, der starke Wille des Kaisers.

Beide Namen werden gerne auch wie Eigenschaften des Drachenkaisers verwendet: „Der Kun To des Drachen war eisern bei den Verhandlungen.“

Am Fuße der langen Treppe wartet die Gruppe auf den Läufer.

3. Flügeltreppe

Auch als 60 Stufen in den Himmel bekannt ist diese Treppe aus poliertem hellen Stein, deren mittlerer Bereich die Abnutzung vieler Jahre zeigt.

Je nach Rang muss sich ein Angehöriger des Reiches hier nach einer bestimmten Anzahl von Stufen niederknien und kurz verneigen um zu zeigen, dass er sich seiner Stellung bewusst ist. Der Leibwächter muss als hoher Krieger alle 3 Stufen niederknien, der Hausmagier alle 6 und der Ten nur alle 20 Stufen.

Erst oben am Ende der Treppe wird Ri Nen To auf seine Untergebenen warten.

4. Tor des goldenen Drachen

Dieses Tor ist tatsächlich von oben bis unten vergoldet und zeigt einen gewaltigen Drachen (nicht asiatisch, sondern eher wie aus europäischen Sagen). Dessen Schwingen sind zugleich die Torflügel. Nur eine kleine Pforte zwischen seinen Klauen ist geöffnet und bewacht.

Hier wird ein weiterer Beamter die Gruppe empfangen, dann durch die Pforte treten und mit lauter Stimme alle Besucher mit vollem Titel ankündigen.

5. Waffenabgabe

Absolut jeder muss spätestens hinter der Pforte sämtliche Waffen abgeben. Ein Verstoß hiergegen wird fast immer mit sofortiger Hinrichtung bestraft. Nur die Leibwache des Kaisers und seine Stimmen dürfen in dieser Halle Waffen tragen.

Auch hier wird den Ankömmlingen wieder hohe Ehre zuteil, da sie erst hier die Waffen abgeben müssen.

6. Die Halle des Drachen

Kräftige Säulen in kaiserlichem Türkis sind mit filigranen Darstellungen in Gold überzogen, die Szenen mit Menschen aus verschiedenen Schichten zeigen. Diese beginnen auf den vordersten Säulen mit den niederen Arbeitern und enden auf den letzten Säulen mit Darstellungen des Kaisers selbst.

Die Wände sind aus dunklem Stein. Davor stehen Becken mit Kohlen, die den Raum auch in dieser Jahreszeit warm halten, ihm aber auch eine rötlich orange Beleuchtung von unten her verleihen, so dass die ebenfalls dunkle Decke in Schatten verschwindet. Die versteckten Schießscharten der Leibwache sind dadurch ebenfalls verborgen.

Über den dunklen Boden laufen alle paar Schritt Linien im kaiserlichen Türkis, die nicht betreten werden dürfen. Vor jeder dieser Linien müssen Hausmagier und Leibwächter wieder niederknien und die

Stirn auf den Stein drücken. Der Ten muss dies nur an jeder dritten Linie tun.

7. Dritte und vierte Säule

An diesen Stellen müssen der Leibwächter bzw. der Hausmagier anhalten und niederknien. Auf den zugehörigen Säulen befinden sich Darstellungen von Offizieren im Kampf (vierte Säule vom Kaiser aus) und von Gelehrten (dritte Säule).

8. Erste Säule

Der Ten darf bis kurz vor die erste Säule vortreten und muss erst dort niederknien, wozu sogar ein Kissen bereit liegt.

Der hinterste Bereich der Halle liegt gut drei Meter über dem restlichen Teil. Der Thron aus Gold und Lapislazuli steht unweit des Randes. Aufrecht und mit Blick hinab sitzt dort der Kaiser, gekleidet in Seide der königlichen Farbe (dunkles Türkis) ohne jede Verzierung. Der weiße Bart reicht fast bis in seinen Schoß hinab und auf dem Kopf trägt er eine Krone aus goldgelbem Glas, die einen Drachen darstellt, der über der Stirn des Herrschers eine helle Kugel mit den Klauen umfasst.

Viel mehr ist vom Herrscher nicht zu erkennen, denn hinter dem Thron brennen mehrere grelle Feuer, die den Besucher blenden und diesen zugleich für den Herrscher in helles Licht tauchen.

Den Thron flankieren zwei männliche Silhouetten, Stimmen des Kaisers. Rechts die fünfte Stimme, der Spieler, links die dritte Stimme, die Stimme der Gerechtigkeit, Pang Zi Leng. Beide tragen helle lose Gewänder.

Musik: Disneys Mulan, Mulans Verwandlung
Im Nachhinein oder zur Untermalung des Gefühls von Macht, hier im Zentrum des Reiches

Die Audienz

In den nachfolgenden Ablauf können die Spieler kaum eingreifen. Etwas Zeit für Reaktionen ist aber angebracht.

Nachdem Ri Nen To sich auf das Kissen unterhalb des Throns niedergekniet hat, ist eine ganze Weile nichts weiter zu hören als das Knistern der großen Feuer hinter dem Kaiser. Dann erhebt die Gestalt rechts des Throns die Stimme: „Hört die Weisheit des Drachen, Kinder von Sa Chen!“

Zugleich werft ihr alle euch zu Boden, die Stirn fest auf den kühlen Boden gepresst. Nach drei Atemzügen hört man die leicht schnarrende aber feste Stimme eines älteren Mannes: „Sha Long ist zu lange still

geblieben - ich wünsche wieder seine ergebene Stimme zu hören. Du wirst in drei Tagen in See stechen. Wie der erste Frühlingwind wirst du sprechen, so man dir offen begegnet. Aber du wirst den Gewittersturm des neuen Jahres bringen, wenn man dir kein Gehör schenkt. Du bist der Wille des Drachen, Ri Nen To!“

Bei der Nennung seines Namens richtet sich der Ten wieder zum Knien auf. Ein Beamter nähert sich ihm von der Seite, wirft sich neben ihm nieder und legt dabei eine Rolle mit türkisfarbenem Siegel neben ihm ab.

„Ich werde den Willen meines Kaisers nach Sha Long tragen, ich werde seine offene Hand, aber auch sein Schwert sein.“ Darauf wirft sich der Ten wieder zu Boden.

Wieder hört man die Stimme des Kaisers: „Es ist mein Wille, dass euch meine Weisheit begleitet. Nun geht, Ri Nen To!“

Wenn die Rolle der fünften Stimme nicht besetzt wurde, dann ist es vermutlich sinnvoller, diese nicht als vom Spielleiter gespielte Figur mitzunehmen. Es wird auch ohne diesen genug zu tun geben.

Dem nachfolgenden „Ja, mein Kaiser!“ des Ten kann man mit guter Menschenkenntnis anhören, dass der Ten nicht im geringsten begeistert ist, dass eine der Stimmen des Drachen mit auf die Reise geht.

DIE JADEKLINGE

Der Stolz des Reiches sticht in See

Ankunft auf dem Schiff

Die Vorbereitungen auf der Jadeklinge sind in vollem Gange. Die letzten Säcke und Fässer werden mit ausgeklügelten Holzkränen auf das Schiff geladen, Schaulustige drängen sich an der Hafenufermauer. Die Figuren der Spieler werden vom Kapitän Chian Doa empfangen und zu ihren Kajüten geleitet.

Unter Deck geht es auch auf einem fast 80 m langen Kriegsschiff eng zu. Zwei Treppenhäuser vorn und achtern verbinden die Decks miteinander, durch die sich je ein Gang zieht, an dessen Seiten sich die Quartiere, die Kombüse und weiter unten die Vorratsräume befinden.

Der Ten erhält die Kapitänskajüte und wird scharf für seinen Hausmagier und seinen Leibwächter die Unterkunft des 1. Offiziers einfordern, was ihm auch gewährt wird. Wer genau hin sieht, wird das Zucken der Mundwinkel des Kapitäns bemerken.

Auch der Stimme des Drachen und dem Zenkido wird man bessere Quartiere anbieten, die normalerweise für Mitreisende vorgesehen sind. Ob diese asketischen Männer das annehmen, bleibt abzuwarten.

Lassen Sie den Spielern Zeit, sich in die Geschichte einzufühlen. Füllen Sie deren Umgebung mit all den Kleinigkeiten, die um sie herum geschehen. Sie können sich alle auf dem Schiff frei bewegen und vor allem einander zum ersten Mal richtig beschnuppern.

Gerade dann, wenn das meiste um sie herum eben nicht direkt Bezug zu ihnen hat, können sich die Spieler in ihrem Tempo in die Welt von Sa Chen hineinleben.

Einige Anregungen mit und ohne Spielerbeteiligung:

• Falscher Helfer

Ein Matrose drückt ohne hinzusehen einem der Spieler ein Seil in die Hand und raunzt ihn an, gefälligst zu ziehen.

• Ducken!

Die Ladung wird flüssig und effizient verladen, aber wer den Betrieb nicht kennt, kann schon mal im Weg sein.

• Antreten der Soldaten

Kurz vor Ablegen tritt die militärische Besatzung, bestehend aus 80 Soldaten (Bogen und Lanze) und 4 Offizieren an. Der Ten wird diese inspizieren wollen.

• Einmal Kapitän

Wenn der Kapitän von der Seefahrerleidenschaft des Hausmagiers erfährt, wird er diesem vielleicht gestatten, die Jadeklinge aus dem Hafen zu lenken (mit dezentler Hilfe versteht sich).

• Eine Frau an Bord

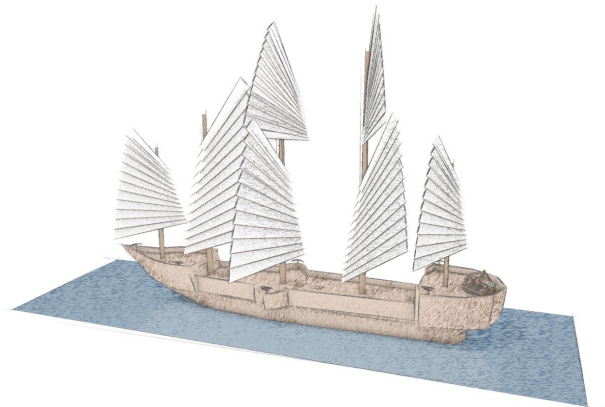
Die Konkubine des Ten kommt an Bord - verschleiert. Da kann man das eine oder andere Murren der Matrosen mitbekommen (taktisch leise versteht sich).

• Koch gegen Diener

Der Diener des Ten versucht, sich Zugang zur Kombüse zu verschaffen, denn schließlich soll er die Mahlzeiten seines Herrn persönlich zubereiten. Schwächterer aufgeputzter Diener gegen breitschultrigen grimmigen Koch - das kann eine interessante Showeinlage werden.

Aufbau des Schiffes

Die Jadeklinge ist ein schlanker Viermaster mit verstärktem Rumpf. Bewaffnet ist sie mit sieben Ballisten und einem Katapult. Mit letzterem kann sie effektiv Steine, Geröll und vor allem Brandgeschosse auf See- und Landziele abfeuern. Zusammen mit den bestens ausgebildeten Bogenschützen ist das Schiff auch für Landziele eine ernst zu nehmende Bedrohung.



Auf See ist die Fregatte trotz ihrer fast 80 m Länge beeindruckend wendig. Aber mit zu wenig Wind in den Segeln wird das Schiff träge. Mit den Langbooten der Kolosse könnte sie es auf offenem Wasser ohne Probleme aufnehmen, denn sie wäre in der Lage sie lange mit ihren weit reichenden Waffen unter Feuer nehmen, während sie vor ihnen herfährt.

Die Besatzung besteht neben den oben genannten Soldaten aus 150 Matrosen und 12 Offizieren. Hinzu kommen noch die Spielerfiguren, der Ten samt Anhang (ein persönlicher Diener und eine Konkubine und eventuell weiterem Leibwächter).

Auslaufen

Die Jadeklinge wird vom Kai abgestoßen und dann mit Ruderbooten ins Hafenbecken hinaus gezogen. Dabei wirkt das große Schiff noch schwerfällig. Wenn sie dann aber die Fächersegel entfaltet hat, zeigt der Stolz der Marine, was in ihr steckt. Knatternd zerrt der Wind am Tuch, der Rumpf legt sich leicht zur Seite und der schlanke Bug schneidet durch die Wellen - die Reise hat begonnen.

Musik: Disneys Mulan, Mulans Entscheidung

Ein kühler Morgen, dann das geschäftige Treiben beim Beladen und Klarmachen des Schiffes bis hin zur Abfahrt (ca. 1 min vor Ende des Stücks ausblenden).

Seereise

Die Reise der Jadeklinge nach Süden verläuft weitestgehend ereignislos. Sie kann auch problemlos übersprungen werden, um zügiger zur eigentlichen Handlung zu kommen. Andererseits macht es den Spielern vielleicht Freude, das Leben an Bord ein Stück weit auszuspielen.

Geben Sie solchen Tendenzen Raum - Rollenspiel kann und soll überall dort stattfinden, wo es Spaß macht. Fragen Sie die Spieler ruhig direkt, ob sie einige Tage auf See genießen möchten, oder ob dieser Abschnitt nur kurz erzählt werden soll.

Die Reise dauert insgesamt dank kräftiger Frühjahrswinde nur sechs Tage. Von phänomenalen oder katastrophalen Zwischenereignissen sollte man absehen. Wenn ein wenig Abwechslung gewünscht ist, können vielleicht die folgenden Punkte als Anregung dienen:

· Raue See

Nein kein Sturm mit einem Kampf auf Leben und Tod, aber doch eine Gelegenheit, die eigenen Seebeine zu testen. Passende Prüfwürfe, ob man sich sicher über Deck bewegen kann, können zu witzigen Situationen führen. Auch könnte man einem Leibwächter beibringen, dass eine schwere Rüstung bei nassen Planken und kräftiger Dünung eine dumme Idee ist.

· Harte Strafe

Ein Matrose hat sich ein wenig an den Obstvorräten bedient. Angesichts der kurzen Seereise kein all zu schweres Vergehen, für das es nur einige Stockhiebe gibt. Der Ten hat aber seine eigene Vorstellung von Aufrechterhaltung der Disziplin und verschärft die Strafe. Da könnte es auch zu ersten deutlicheren Worten von Kapitän Chian Doa kommen, die er in diesem Fall aber schnell zurückzieht, wenn der Ten ihn scharf zurechtweist.

· Drill auf See

Eine Übung der Bogenschützen könnte eine interessante Sache sein. Vielleicht will sich ja auch jemand daran beteiligen.

Ankunft bei N'Shi

Auch in diesem Abschnitt sind die Ereignisse stark vorgegeben. Die Spieler sollten aber mehr und mehr Freiheiten bekommen. Selbst wenn der Ablauf vorgezeichnet ist, sollte das Gefühl bleiben, diesen zumindest in Details beeinflussen zu können.

In der ersten Spielrunde zu dieser Geschichte führten einige gewitzte Schachzüge des Hausmagiers dazu, dass der Ten nicht wie vorgesehen starb. Das veränderte den gesamten restlichen Verlauf, da er beim Umgang mit der Frau des Neng eine sehr engstirnige Haltung einnahm. Die Geschichte war dadurch ausgesprochen spannend für alle Beteiligten (inklusive Spielleiter). Endpunkt war ein Konflikt der Spielfiguren mit dem Tod des Ten als Abschluss - zur Verwendung der Informationen im nächsten Kapitel kam es nicht (auch mangels Zeit).

Fazit: Hier wird der wahrscheinlichste Ablauf beschrieben. Wenn Sie als Spielleiter (noch) nicht gerne improvisieren, dann sollten die wichtigsten Eckpunkte passieren (Versenkung der Jadeklinge, Tod des Ten). Aber erzwingen Sie es nicht mit brutaler Gewalt.

Die Sonne ist noch nicht aufgegangen, aber ihr Licht färbt schon den Horizont im Westen (dies ist ein Westjahr). Leichter Nebel liegt über der ruhigen See. Steuerbord (rechts) ragen aus diesen zerfaserten bläulichen Schlieren schroffe Klippen auf.

Ihr passiert eine Landzunge und dahinter öffnet sich eine Bucht, an deren Ufern die Schemen von Gebäuden zu erahnen sind. Kapitän Chian Doa hat Segel raffen lassen, so dass die Jadeklinge leise und majestätisch in Richtung des Dorfes N'Shi gleitet - der Ten möchte den Bewohnern angemessene Zeit geben, das kaiserliche Schiff gebührend zu empfangen.

Langsam lösen sich die Silhouetten der Gebäude aus dem Nebel. Dabei wird schnell klar, dass hier etwas ganz und gar nicht stimmt:

Die meisten Gebäude in Hafennähe bestehen nur noch aus Gerippen oder scheinen abgebrannt zu sein. Nahe dem Fluss liegen seltsame schlanke Schiffe mit einem Mast und ohne Aufbauten. Drei davon sind an Land gezogen, ein weiteres ist am Hafenkai vertäut. Der Kapitän brüllt den Befehl, die Jadeklinge gefechtsklar zu machen.

Seegefecht

An Bord geht es nun sehr geschäftig zu. Die Bogenschützen bringen sich in Stellung und das Katapult wird mit einem einfachen Geschoss für einen Probeschuss bestückt.

Die nachfolgenden Beschreibungen beziehen sich auf die Karte unten, in der die Positionen der Schiffe zu gleichen Zeiten mit gleichen Nummern markiert sind. Die Karte gibt es ohne Schiffe und Anmerkungen im letzten Abschnitt. Alternativ kann die Szene in größerem Maßstab mit den Schiffen zum Ausschnieden auf dem Spieltisch nachgespielt werden.

1. Tod des Kapitäns

Der Kapitän will die Fregatte wieder auf See schicken, um ihren größten Vorteil, die Reichweite ihrer großen Waffen, voll nutzen zu können. Der Ten aber ist anderer Meinung.

Lassen Sie Kapitän und Ten kurz, aber intensiv miteinander streiten. Der Kapitän versucht dabei zu argumentieren, der Ten bezeichnet ihn als Feigling.

Der Ten wird mit einem eindeutigen Wink den Tod des Kapitäns befehlen, vermutlich durch einen seiner Leibwächter. Der Kapitän seinerseits akzeptiert das still, lieber verliert er sein Leben als seine Ehre. Sein letzter Blick aber ist voll Zorn.

Der Ten befiehlt Annäherung an das Dorf und Vernichtung des einzigen einsatzbereiten Schiffes, der Ron'ku am Kai.

2. Erster Katapultangriff

Die Jadeklinge feuert ihr erstes Geschoss ab, das nur Wind und Reichweite testen soll. Gestalten kommen aus Zelten gerannt und stürmen zu den Schiffen. Die Ron'ku setzt sich bereits in Bewegung, als das Katapult erneut geladen ist. Mancher Matrose hält angesichts dieser Geschwindigkeit kurz inne. Niemand hat damit gerechnet, dass ein so großes Schiff mit Rudern angetrieben wird.

3. Die Ron'ku brennt

Das Langboot hält direkt auf die Jadeklinge zu und auch manchem Mann des Kaisers stockt der Atem, denn jetzt wird offensichtlich, dass diese Kerle Riesen von mehr als 2 m Größe sein müssen.

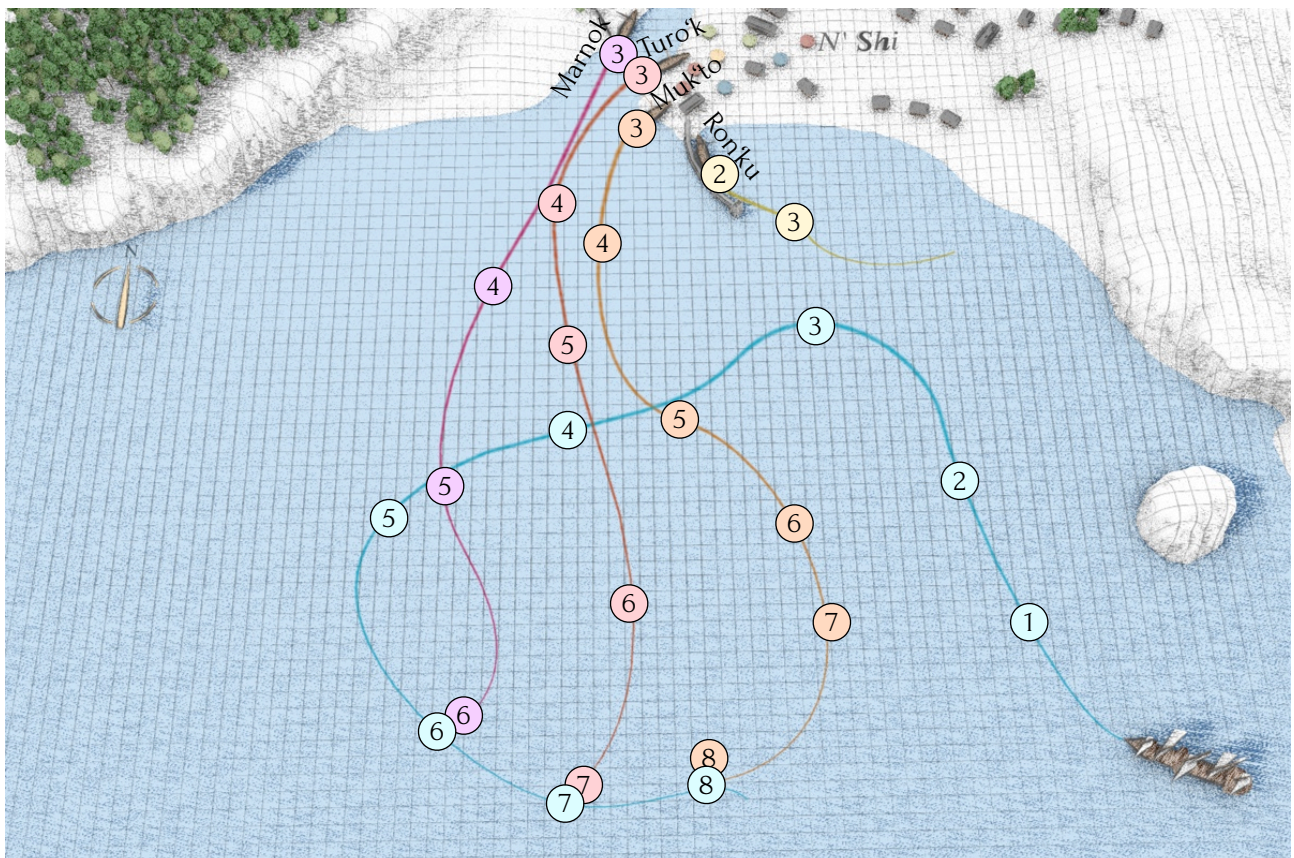
Den Pfeilhagel von der Jadeklinge fangen die Kerle zu einem Großteil mit ihren Schilden ab, aber das Brandgeschoss setzt das Vorderdeck in Brand. Die Ron'ku driftet ab, als an Bord Chaos ausbricht. Die großen Kerle springen ins eiskalte Wasser - ihr sicherer Tod, meinen viele.

Inzwischen packen diese Riesenkerle an den angelegten Schiffen an und schieben sie tatsächlich ins Wasser.

Der Ten zögert und befiehlt zu spät, die Segel wieder voll zu setzen. Das und die Tatsache, dass die Klippen die Bucht vom Wind abschirmen, sorgen dafür, dass die Jadeklinge immer langsamer wird.

4. Ballistenfeuer

Die Ballisten feuern eine Salve auf das nächste Schiff ab, die Marnok. Ein Speer bohrt sich in den Rumpf, ein weiterer zerschmettert einen Schild und bohrt sich durch zwei der Hünen. Die Moral an Bord des Kaiserschiffes bröckelt ein wenig, als ei-



ner der beiden Kerle danach wieder aufsteht - schwer verletzt, aber offensichtlich nicht tot.

Das zweite Schiff, die Turo'k, steht unter Pfeilhagel, aber anscheinend kennen die Fremden diese Taktik gut. Das Schiff gleicht einer Schildkröte aus erhobenen dicken Schilden. Immerhin verliert das Langboot so etwas an Fahrt, weil nicht alle Kolosse mit ganzer Kraft rudern.

5. Brandbomben

Die Marnok verfehlt die Jadeklinge nur um Haarsbreite. Ölflaschen werden von den Hünen an Deck geworfen, was sie mit diversen Opfern bezahlen, da sie unter vollen Beschuss genommen werden. Aber nun brennt das Deck der Jadeklinge. Die Männer am Ruder geben ihr Leben, um die Fregatte auf See zu lenken.

Das nächste Brandgeschoss des Katapults wird hektisch abgefeuert, um nicht an Bord zu explodieren und verfehlt deshalb die Turo'k um Längen.

Auch das Umsetzen der Segel dauert durch den Brand länger. Während die Jadeklinge sich nur quälend langsam der offenen See zuwendet, manövrieren die Kolosse spielerisch dank ihrer Ruder.

6. Rammmanöver

Die Marnok schlägt einen Bogen und nutzt dann den eigenen Schwung und die verbliebene Fahrt der Jadeklinge. Der Rammsporn unter der Wasseroberfläche durchbohrt sogar den verstärkten Rumpf der Fregatte, die Schiffe driften gemeinsam weiter.

Ein Steinhagel beantwortet die Pfeile der kaiserlichen Bogenschützen und die ersten Kolosse erreichen beängstigend schnell das Deck. Die Soldaten der Jadeklinge drängen diese zwar leicht zurück, aber es gibt Verluste auf beiden Seiten. Vor allem aber ist die Fregatte nun leck geschlagen und kaum noch manövrierfähig.

7. Zweites Rammmanöver

Die Turo'k bohrt sich schräg von vorne kommend ins Mittelschiff der Jadeklinge. Mit ohrenbetäubendem Gebrüll stürzen sich nun die Kolosse auf das Deck der Fregatte. Die erste Welle wird dabei schnell nieder gemacht, aber dank ihrer Rücksichtslosigkeit bekommen die Riesen festen Stand an Deck. An Bord bricht an mehreren Stellen ein wildes Gefecht aus, wobei die großen Kerle mit ihrer Reichweite und den schwereren Waffen im Vorteil sind.

Spätestens hier sollten Sie die Spieler voll mit ins Geschehen nehmen. Lassen Sie diese entscheidende Treffer landen, teils auch den Feind zurückdrängen. Scheinnotizen sind angemessen, aber im wilden Getümmel ist es bald unmöglich, sich auf ein Ziel zu konzentrieren oder als Spielleiter alles präzise im Blick zu behalten.

Den Ten zu schützen wird zunehmend schwerer, denn die Kolosse haben ihn schnell als anders und feiner gekleidet identifiziert und drängen, so es das Chaos zulässt, in seine Richtung. Über kurz oder lang können es auch die Leibwächter nicht verhindern, dass ihr Herr verletzt wird.

Alle Spielerfiguren werden immer wieder angegriffen und vermutlich schnell mit ihrer Ausdauer zu kämpfen haben, aber noch sind die Soldaten der Jadeklinge in Überzahl.

Gönnen Sie den Spielern die heroischen Momente, wenn sie mit Einfallsreichtum gegen die Kolosse vorgehen. Lassen Sie sie Teilsiege erringen, wenn sie Gegner über Bord schicken oder die zunehmend verzweifelten Soldaten ihrer Seite ordnen und nach vorne treiben.

8. Niederlage

Die Muk'to geht längsseits und nun schwingen sich noch mehr Kolosse an Bord der Fregatte, die inzwischen spürbar Schlagseite hat. Jeder einigermaßen vernünftige Geist muss erkennen, dass der Kampf verloren ist.

Für die Leibwächter und den Hausmagier sollte das Wohl des inzwischen mehrfach verletzten Ten vorgehen. So lange der Kampf noch tobt, ist eine Flucht über Wasser möglich, zumal der Nebel manches verbirgt, wenn man von der Fregatte erst weit genug weg ist. Drei kleine Beiboote sind vorhanden.

Die obigen Informationen dürfen Sie erfahrenen Personen des Kriegshandwerks ruhig auf den Weg geben. Die letztendliche Entscheidung liegt aber bei den Spielern.

Die Stimme des Drachen ist vor allem dem Kaiser verpflichtet und der Kaiser muss hiervon unbedingt erfahren.

Der Zenkido mag versuchen andere zu retten, aber auch er wird erkennen müssen, dass er nun machtlos ist. Außerdem ist da das geplünderte Dorf und vielleicht wehrlose Menschen in Not.

Musik: The Last Samurai, Red Warrior

Beginnend mit den Überresten des Dorfes, die sich aus dem Nebel schälen, übergehend zu der Wucht des Seegefechts bis zum Untergang der Jadeklinge

Situation

Informationen zu dem, was sein könnte

Vorbemerkungen

Ab hier folgt nur noch eine Situationsbeschreibung und damit das bewusst offen gehaltene weitere Geschehen. Dabei ergeben sich zwei Gefahren, vor denen sich der Spielleiter hüten sollte:

Egal wie ausführlich die nachfolgenden Informationen sind, sie können nie vollständig sein. Man sollte damit rechnen, improvisieren zu müssen.

So manches Detail, das einem als Spielleiter besonders gut gefällt, das man vielleicht sogar selbst noch zusätzlich entworfen hat, mag nie zum Einsatz kommen. Die Versuchung ist groß, in einem solchen Fall die Spieler mit Gewalt in die richtige Richtung zu lenken. Die Gefahr, die Spieler so in ein Handlungskorsett zu pressen (wie im bisherigen Teil dieses Erlebnisses) ist dann sehr groß.

Machen Sie sich ab jetzt Notizen, was all die Dinge betrifft, die neben den Spielerfiguren existieren. Vielleicht suchen die Kolosse erst mal von sich aus die Umgebung nach Überlebenden ab. Vielleicht sind sie aber auch sehr vorsichtig, denn das Gefecht hat auch bei ihnen schwere Verluste gefordert.

Hüten Sie sich davor, alles steuern zu wollen, und vor allem lassen Sie die Welt auch parallel zu den Spielern agieren und nicht nur auf deren Aktionen reagieren. Wenn die Spieler am Strand auf einen Koloss treffen, dann hat dieser einen Grund, warum er dort ist und dieser Grund ist nicht „Weil es jetzt dramatisch wäre.“

Flucht

Die Strömung geht nach Westen und wird die Flüchtenden unterhalb der Klippen (etwas außerhalb der Karten) auf den harten schmalen Kiesstrand spülen. Je nachdem, mit welchen Mitteln sie geflohen sind, werden Sie einen Großteil ihrer Ausrüstung eingebüßt haben.

Der Ten ist bei der Flucht höchstwahrscheinlich seinen Verletzungen erlegen, von denen eine vielleicht erst jetzt auffällt. Von der Besatzung der Jadedecklinge haben wenn überhaupt, dann nur wenige überlebt. Die meisten sind in Gefangenschaft oder anderswo gestrandet. Um den Aufwand für den Spielleiter zu begrenzen, sollte man sich hier stark in der Anzahl zurückhalten. Andererseits sorgen zu versorgende Verwundete für zusätzliche (spannende) Problematik.

Das Wetter ist nicht sonderlich warm und das Gelände extrem unwegsam. Jetzt ist fast zwingend Hilfe notwendig, die entweder in Form der Frau des Neng auftaucht oder durch wenige geflohene Dorfbewohner, die sich aus der Höhle trauen und von oben ein Seil herunter lassen.

Der Koloss-Schamane darf nun eingreifen. Ob nun an Land oder an Bord der Marnok, er hat vermutlich nicht aktiv am Kampf teilgenommen und deshalb vielleicht die Flüchtlinge bemerkt. Er könnte ihnen alsbald (in der Nacht) nachfolgen, was zum Zusammentreffen bei der Rettungsaktion der Gestrandeten führen könnte. Allein diese Situation birgt jede Menge Konflikt- und Spannungspotenzial.

PROBLEME

Was angegangen werden könnte

Es gibt nun einige drängende Probleme. Manche davon sind offensichtlich, manche kann man als Spielleiter passenden Spielfiguren einflüstern, weil diese es wissen. Alternativ können auch andere Personen der Handlung hilfreich sein.

Übertreiben Sie es nicht. Die nachfolgenden Problematiken können auftauchen, müssen es aber nicht zwingend. Lassen Sie die Situation wachsen und greifen Sie nur dezent ein, wenn sich die Möglichkeit anbahnt, dass nichts mehr geht.

• Der Kaiser muss davon erfahren

Das hat für die Stimme des Drachen hohe Priorität. Das Kloster der Zenkido in den Bergen könnte dafür eine Lösung darstellen, die aber auf wackeligen Beinen steht.

• Die Überlebenden brauchen Hilfe

Die Nahrungsmittel sind inzwischen knapp und viele der Flüchtlinge in der Höhle sind krank. Die Küste ist nach Westen hin recht lange steil und felsig, aber eine Expedition zum Fischen oder Jagen könnte versucht werden.

• Gefangene der Kolosse befreien

Die Kolosse haben viele Dorfbewohner getötet, aber mehrere der Überlebenden sahen, dass vor allem Frauen in das Haus des Neng verschleppt wurden.

· Weitere Überlebende suchen

Es kann nicht sein, dass die Anwesenden als einzige überlebt haben. Sollte man vielleicht vorsichtig nach weiteren Überlebenden suchen? Bei solcher Gelegenheit oder der oben angesprochenen Nahrungssuche ergaben sich weitere Möglichkeiten, den Schamanen ins Spiel zu bringen (den man unvermeidlich zu seinem „Glück“ zwingen müsste).

DIE HÖHLE

Zuflucht für Verzweifelte

Die Windrose auf der Karte unten (und im Anhang) zeigt auf die Stelle, an der sich in halber Höhe in der Klippe ein enger Zugang befindet, kaum einen Meter breit. Dahinter geht es ein Stück aufwärts in eine unförmige Höhle von etwa 12 m Länge und maximal 3 m Breite. Im hinteren Bereich befinden sich einige Kisten und Fässer, inzwischen größtenteils leer. Ein enges Loch führt in eine weitere kleine Höhlung, in der sich Regenwasser durch einen Spalt darüber sammelt.

Hier drängen sich auf engstem Raum 18 Überlebende - zwei sind seit der Flucht gestorben. Es stinkt widerlich und alle Anwesenden sind müde und ausgemergelt.

Nach unten erreicht man den Strand mittels eines Seils, nach oben ist ein wenig Klettergeschick notwendig.

N'SHI

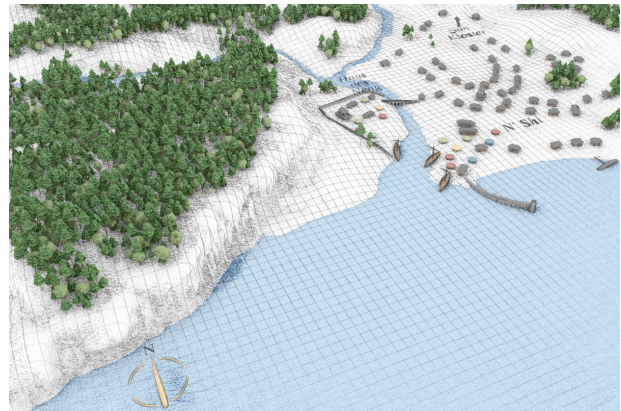
Was vom Dorf übrig ist

Das Dorf liegt im sanften Tal, das der Fluss Shi Jao eingegraben hat. Dieser kommt aus Norden durch ein flussaufwärts immer steiler und enger werdendes felsiges Tal herab. Mindestens zwei Tagesreisen beschwerlichen Fussmarsches weiter nördlich befindet sich das Kloster Ngao.

Zu dieser Jahreszeit (bei einsetzendem Tauwetter) sind die schattigen Bereiche unterhalb der Hänge noch schneebedeckt. Die Bereiche zwischen den Wohnhäusern bestehen in weiten Teilen nur aus Matsch und Dreck, selbst auf den Wegen, die aus quer gelegten und in den Boden getretenen Rundhölzern bestehen.

Die Flussufer bestehen aus mehrschichtigen Eisplatten und teils bizarren durchsichtigen Skulptu-

ren, die der schwankende Wasserstand schuf. Die steinerne Brücke hinüber zum Haus des Neng ist verziert mit Vorhängen aus Eiszapfen.



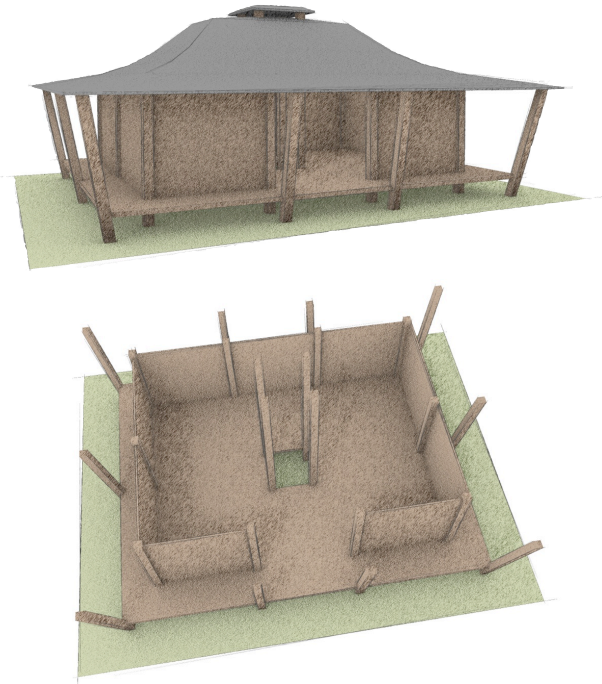
Vor allem nahe des Hafens sind die Häuser von den Kolossen niedergebrannt worden, weiter hinten im Dorf sind sie von den Plünderern oft übel ramponiert, aber zum Großteil noch intakt.

In Pferchen außerhalb der Häuser befinden sich teilweise noch Schweine, Schafe oder Kühe, deren Zahl aber zügig abnimmt. Im Dreck zwischen den Häusern findet man zerschlagene Möbel, Kleidungsstücke und auch die eine oder andere Leiche.

Wohnhäuser

Die Kolosse haben sich den Zugang in passender Größe zurecht gehackt und alles aufgebrochen, was sich nicht einfach öffnen ließ. Aber wie oben angemerkt sind viele Häuser in ihren Grundzügen noch intakt.

Der grundlegende Aufbau dieser Häuser ist sehr ähnlich, es gibt aber individuelle Unterschiede in der Raumaufteilung und Größe. Die nachfolgenden Bilder zeigen ein einfaches kleineres Haus. Bei diesen besteht das Innere meist aus einem einzigen Raum.



Die Gebäude stehen immer auf tief in den Boden gerammten Holzpfosten. Oft sind diese kaum zu sehen, gerade in Flussnähe sind sie aber klar erkennbar, weil die Häuser dort fast wie auf Stelzen stehen. Eine schmale Veranda umzieht ringsum das eigentliche Haus mit seinen Wänden aus akkurat verbundenen, dicken Holzbalken.

Fenster und Türen sind zu dieser Jahreszeit mit festen Holzplatten zu schließen, die verschoben werden können, von innen oft mit Fellen oder öfter dicken Stoffbahnen verhängt. Nach dem Überfall der Kolosse sind viele der Platten aus den Schienen gebrochen oder stehen einfach offen.

Neben jedem Eingang steht eine Wassertonne mit hölzernem Schöpflöffel, um den Durst zu löschen oder die dreckigen Schuhe zu reinigen, die teils noch in Reih und Glied in einem kleinen Vorraum stehen. Wegen der Kälte sind diese Fässer im Moment aber kopfüber aufgestellt und leer.

Die Dächer sind mit gebrannten dunklen Lehmziegeln gedeckt, eine überlappende Dachkonstruktion entlässt den Rauch vom Herd in der Gebäudemitte nach draußen.

Trotz des offenen Innenraums kann man sich hier sehr gut unter dem Dach oder auch unter dem Fußboden verstecken, wenn man gelenkig und schlank ist.

Zu Entdeckendes

· Vorräte

Die Kolosse haben wild geplündert, aber sie waren nicht überall sorgfältig bis ins letzte Eckchen. In so manchem der Gebäude kann man noch einen Sack Reis, einige getrocknete Fische oder auch mal ein kleines Fass mit eingelegten Früchten finden.

· Waffen

Die Klauen von Sha Long sind in N'Shi nicht all zu zahlreich, aber in zwei der heilen Häuser sind Waffen gut versteckt.

Im einen findet man zwei Schwerter unter der Feuergrube, im anderen ist ein Bogen mit einem größeren Kontingent an Pfeilen in einer doppelten Innenwand verborgen.

Feldgeräte wie Dreschflegel, Sense oder Heugabel oder auch ein schwerer Schmiedehammer, die man als Waffen missbrauchen kann, sind in vielen Bauernhäusern zu finden.

Ruinen

Manche Gebäude sind halb eingestürzt, diverse in Hafennähe abgebrannt bis auf die schwarz verkohlten Tragbalken oder letzte Reste der Wände. Hier haben sich die Kolosse wenig Mühe gegeben nachzusuchen. Verkohlt und halb verdorben kann man hier sicherlich noch Lebensmittel zusammen kratzen.

Lagerhäuser

Unweit des Hafens befinden sich zwei lang gestreckte Lagerhäuser, in denen unter anderem der Tribut an die Hauptstadt gelagert wird. Da finden sich Ballen von Wolle und Felle, vor allem aber viele Sack Reis, eine Menge Trockenfische sowie einiges an Dörrobst und auch Schnaps.

Da die Kolosse unweit lagern und sich hier rege bedienen, ist ein Eindringen riskanter als bei den Wohnhäusern.

Tempel der Winde

Der Tempel befindet sich in der Dorfmitte, umgeben von einigen fast kreisförmig angeordneten Wohnhäusern. Im Gegensatz zu den meisten anderen Gebäuden bestehen seine Grundmauern aus Stein. Nur Dachkonstruktion und der vollkommen offene Oberbau sind aus Holz.

Das Gebäude macht seinem Namen alle Ehre, denn es steht nach allen Seiten hin offen, so dass Wind und Wetter durch den Innenraum stürmen können. Dennoch ist der Tempel im Inneren normalerweise sehr gepflegt und sauber.

Hier verbrennt man kleine Opfergaben oder entzündet Räucherstäbchen, wobei man im stillen meditativen Gebet seine Bitten an die Geister richtet. Aus der Art und Weise, wie der Rauch zieht, schließt man darauf zurück, ob die Geister einem wohl gesinnt sind.



Die Kolosse haben den kunstvoll behauenen Altar in der Mitte des Raums zur Schlachtbank umfunktioniert. An den Dachbalken hängen ausgenommene Tierhälften und der Boden ist besudelt von den Ausblutungen. Um den Tempel herum sind auf Holzrahmen die Felle der geschlachteten Tiere aufgespannt.

Dieser schändliche Umgang mit dem geweihten Ort wird jedem Bürger von Sa Chen sehr nahe gehen.

Hafen

Im Hafen liegen die teils ausgeschlachteten kleinen Fischerboote, von denen aber ein oder zwei noch ihren Zweck erfüllen könnten. Die Kolosse haben aber alle Schiffe an Land gezogen, da sie das Holz für ihre Zwecke nutzen wollen oder schlicht verfeuern, soweit es trocken ist.

Die Netze sind größtenteils zerrissen oder gestohlen, aber im Hafengebiet findet sich mancher alte Fisch, der für hungrige Bäuche noch genießbar wäre.

Den Hafen schirmt eine einfache aber massive Steinmauer ab, die in einem robusten kleinen Turm endet. In diesem haben die Kolosse Beute jeglicher Art gelagert, die sie bei ihrer Abfahrt mitnehmen wollen. Dort lagern auch Waffen, die tauchbegeis-

terte Kolosse aus dem Wrack der Jadeklinge bergen konnten.

Die Tür zu dem Turm ist verschlossen, aber man könnte über die lediglich von innen verriegelte Dachluke hinein gelangen. Dazu müsste man sich unbemerkt dem Turm nähern, was wegen der Wache vor der Tür schwierig ist.

Den Schlüssel zum Turm besitzt Rork'takuntran, der Kapitän der Muk'to. Dieser lebt in dem grünen Zelt neben dem Herrenhaus. Leichter dürfte es sein, das Schloss zu knacken (Schwierigkeit 20).

HAUS DES NENG

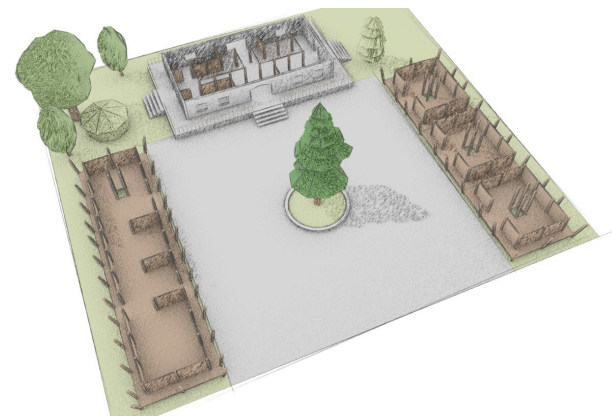
Die Frauen des Dorfes in Gefangenschaft

Aufbau

Das „Haus“ ist ein weitläufiger Garten mit alten Obstbäumen, einem kleinen künstlichen See und verschlungenen Wegen zwischen kleinen Hügeln und Hecken. Er ähnelt einem japanischen Garten, ist jedoch etwas wilder und weniger gepflegt. Der Garten ist ringsum von einer etwa 2 m hohen Ziegelmauer umzogen.

Zum Anwesen gehört auch noch ein Wohnhaus nahe der steinernen Brücke über den Fluss, in dem der Gärtner wohnte.

In diesem Areal befindet sich ein größerer gepflasterter Platz mit einer knorrigen Fichte in der Mitte. Dieser ist flankiert von zwei Wirtschaftsgebäuden. Im Nördlichen befinden sich die Unterkünfte der Dienerschaft, aufgeteilt auf drei Wohnbereiche unter einem Dach (siehe Bild). Im südlichen die Küche und Vorratsräume.



Das Herrenhaus ist ein prächtiger Bau mit kunstvoll geschnitzten Tragbalken des Daches, die in

dunklem Rot lackiert wurden. Im ersten Stock befinden sich die Räumlichkeiten des Hausherrn und seiner Frau. Unten gibt es Gästequartier für hohen Besuch sowie einen großen Raum, der für Empfänge und Feste dient.

Situation im Haus

Die Kolosse haben die Mehrzahl der gefangenen Frauen hierher verschleppt und halten sie im oberen Stock des Herrenhauses gefangen. Dazu wurde die Treppe in den ersten Stock von den Hünen herausgerissen und diverse Wachen aufgestellt. Dort oben müssen die armen Frauen den Kolossen gefügig sein, die ihre Finger nicht von den „kleinen Frauen“ lassen können.

Gut die Hälfte der Kolosse finden an solchen Vergnügungen gar nichts und einige verabscheuen solche Praktiken zutiefst. Unter diesen befindet sich Kantarr, der Kapitän der versenkten Ron'ku, den man vielleicht mit seinen ca. 20 verbliebenen Mann zur Hilfe für die Frauen überreden kann, wenn man als Schamane die rechten Argumente aufführt.

Sowohl im Garten als auch zwischen oder an den Häusern gibt es jede Menge Möglichkeiten, sich zu verbergen. Die Kolosse wissen auch, dass sicher nicht alle Männer auf der Jadeklinge umkamen, rechnen aber nicht mit einem gezielten taktischen Vorgehen der Überlebenden. Die Wachen achten also eher auf die Frauen als auf Eindringlinge von außen.

Die Gefangenen

Die gut ein dutzend gefangenen Frauen sind völlig verstört und verängstigt. Sollte man versuchen, sie zu befreien, dann reagieren diese teils schreckhaft, teils marionettenhaft oder auch gar nicht. Berührungen von Männern verursachen bei vielen von ihnen Angstzustände, eventuell wimmern oder schreien sie unverhofft.

Diese Frauen haben schreckliches durchgemacht. Bei ihrer Befreiung kann deren Zustand schnell die größte Herausforderung werden. Güte, Ruhe und sanftes Zureden werden meist mehr erreichen als hektisches Vorgehen.

Ein Ergötzen am Leid anderer ist in einem Rollenspiel so fehl am Platze wie im realen Leben. Dass hier Behutsamkeit im Umgang mit der Thematik zwingend notwendig ist, sollte selbstverständlich sein. Speziell bei weiblichen Mitspielern, die vielleicht selbst schon belästigt wurden, sollte man auf jede Schilderung durch die Dorffrauen verzichten.

Eventuell sollte die Sachlage weiter entschärft werden, indem man den Kolossen jegliche sexuelle Verirrung abspricht und die Gefangenen (dann Frauen und Männer) als Sklaven der sehr gierigen Kapitäne Kuran Tak'kemen und Rork'takuntran schildert.

Das weiter oben beschriebene Verhalten der Kolosse wäre „logischer“, aber wo Gefühle von Spielern verletzt werden könnten, muss das realistische Rollenspiel enden. Entgegen der sonstigen Devise bei Feenlicht, den Spielern nicht zu viel zu verraten, sollte man hier im Vorfeld ein klärendes Gespräch führen, so man seine Mitspieler nicht extrem gut kennt.

DIE KOLOSSE

Wie die Eindringlinge leben und was sie demnächst tun könnten

Kolosszelte

Die Zelte der Kolosse sind sechseckig mit einem Durchmesser von einigen Metern. Sie sind meist aus Leder, aber auch Öltuch ist in Gebrauch. In jedem Fall sind sie sehr farbenfroh gestaltet mit aufgestickten oder eingebrannten Darstellungen von Jagd und Kampf.

In jedem Zelt befindet sich eine zentrale Feuerstelle, umgeben von diversen Lagern. Die persönlichen Besitztümer sind meist in einem Seesack daneben verstaut, hier und da findet sich auch eine kleine Truhe.

In und vor allem um die Zelte herum ist die Beute der Eindringlinge aufgeschichtet: Kisten und Fässer sowie Stoffballen und andere wenig wetterfeste Güter unter Öltüchern.

Zwischen den Zelten herrscht rege Betriebsamkeit. Die Kolosse genießen ein Leben im Überfluss der erbeuteten Güter. Vor allem am Abend trinkt so mancher auch mal einen über den Durst, aber es ist längst nicht so, dass die Eindringlinge dann nur noch aus Alkoholleichen bestehen.

Anführer

Die Kapitäne der vier Langschiffe picken sich zu großen Teilen die besten Anteile aus der Beute, aber selbst die gierigsten unter ihnen werden versuchen, die Mannschaft bei Laune zu halten. Jeder von ihnen hat für gewöhnlich mindestens zwei Krieger in seiner Nähe, auch wenn es sich dabei nicht immer um aufmerksame Wachen handelt.

· Kuran Tak'kemen

Der Kapitän der Marnok hat sich im Erdgeschoss des Herrenhauses niedergelassen. Dort lässt er sich von zwei der gefangenen Frauen auf einem Lager aus weichen Stoffen und Kissen bedienen. Er hat auch die Kontrolle darüber, wie mit den Gefangenen zu verfahren ist, an sich gerissen.

· Pat'takullu

Der Kapitän der Turo'k hält sich abends und nachts in einem roten Zelt nahe seines Schiffes auf. Tagsüber streift er mit einigen seiner Krieger umher und durchsucht die Wohngebäude oder geht auf Jagd in den sanften Hügeln östlich des Dorfes.

· Rorik'takuntran

Der Kapitän der Muk'to hat sein grünes Zelt gleich neben dem Herrenhaus aufgeschlagen und genießt dort die Dienste menschlicher Sklaven. Er wird am ehesten (sollte die Situation so dargestellt werden) unter den Anführern den fleischlichen Gelüsten und dem Alkohol verfallen.

· Kantarr

Nachdem sein Schiff versenkt wurde, ist Kantarr um Ersatz bemüht. Mit seinen verbliebenen 21 Mann ist er jeden Tag im Hafengebiet bei der Arbeit, wo er ein Fischerboot grundlegend umbaut. Er weiß, dass die anderen Anführer nicht ewig bleiben wollen, und wird deshalb die Arbeiten vorantreiben.

An ihm nagt auch die doppelte Schmach. Zuerst hatte er den Angriff auf Wehrlose befohlen, wie sich später herausstellte, dann war es sein Schiff, das in Brand gesetzt wurde, bevor er Ehre für sich und seine Männer erlangen konnte.

Verhalten

Die Kolosse wollen sich nicht lange aufhalten, da ihr eigentliches Ziel eine Umrundung der noch unbekannteren Insel ist. Sie werden allerdings das Dorf vor ihrer Reise fast restlos leer fressen, wenn sie niemand aufhält. Das hauptsächliche Leben spielt sich innerhalb der Grenzen von N'shi ab.

Dort laufen auch in unregelmäßigen Abständen Wachtrupps von zwei Mann das Gelände ab und spähen in das eine oder andere Haus. Das macht ein heimliches Eindringen riskant, aber nicht unmöglich, denn übermäßig gründlich sind diese Wachen meist nicht. Die hier anwesenden Kolosse gehören nicht zu den hohen Anführern aus Batanklan, die Erfahrung darin haben, ihr Volk zur Sesshaftigkeit zu erziehen. Die hier gelandeten vier Langschiffe sind voller Krieger, die noch zu großen Teilen dem alten nomadischen Leben nachhängen, wenn auch nicht in vollem Umfang dem alten Glauben und Werten. Wie man eine Siedlung längere Zeit unterhält, ist ihnen größtenteils fremd.

Neben den Unternehmungen Pat'takullus werden nur vereinzelt kleine Gruppen von bis zu zehn Mann die Umgebung im weiteren Umkreis erkunden. Dabei gibt es sicherlich einen Abstecher in Richtung des Klosters. Da der Weg dort aber eng und steinig ist und das Kloster auch gut verborgen in die Nische einer Steilwand integriert ist, wird dieses kaum Ziel der Hünen werden.

Nach etwa zwei bis drei Wochen werden die Kolosse ihre Langschiffe beladen und sich wieder auf den Weg auf See machen. Je nach Bedarf für weite-

re Probleme könnte es sein, dass Kantarr zu diesem Zeitpunkt den Umbau seines neuen Schiffes noch nicht abgeschlossen hat.

Sollte es zu einem Zusammenstoß zwischen den Spielfiguren und den Kolossen kommen, dann kann ihre Reaktion sehr unterschiedlich ausfallen: Ist offensichtlich, dass es sich da um wenige Gegner handelt, dann werden die Anführer sicherlich Suchtrupps angemessener Größe in alle Richtungen schicken, was große Gefahr für die Flüchtlinge bedeuten würde.

Gelingt den Spielern ein harter Schlag gegen einige Kolosse, dann kann es auch sein, dass diese sich nahe ihrer Schiffe einigeln und die Abfahrt vorantreiben. Zu einem ähnlichen Effekt könnte es kommen, wenn der starke Aberglaube der Kolosse ausgenutzt werden kann (der Schamane kennt diesen nur zu gut, die anderen Spielfiguren können davon nur durch Zufall erfahren).

DAS KLOSTER NGAO

Ein sicherer Ort, aber keine endgültige Rettung

Das Kloster Ngao ist zwar ein sicherer Zufluchtsort, von dem man auch den weiteren Weg über die Berge zur Nordseite der Insel suchen könnte. Die zwei Dutzend Zenkido von dort könnten sich ihrer Haut erwehren, aber die offen aggressive Einmischung ist nicht ihre Art und sie wären der Übermacht aller Kolosse auch nicht gewachsen. Als Kavallerie, die die Eindringlinge vertreibt sind die Mönche nicht geeignet.

Wenn aber am Ende nur noch Kantarr mit seinen Getreuen Kriegern zurückbleibt, könnte die Situation anders aussehen. Da ihn manche seiner Leute verlassen, um auf den anderen Schiffen freigebliebene Stellen aufzufüllen, wird er mit nur 11 Mann verbleiben.

Weitere Musik

In fast jeder Musiksammlung wird sich weiteres passendes finden. Hier nur einige Vorschläge.

Heimliches Vorgehen

Disneys Mulan, Das niedergebrannte Dorf

bestens geeignet für ein Einschleichen in das Kolossalager.

Soundtrack Sintel, Cave Fight / Lament

Eine brenzlige Situation, gefolgt vom Vorbeischleichen an Wachen o.ä. (der Soundtrack zum Open Movie Project Sintel ist [hier](#) zu finden).

Last Samurai, The Way of the Sword

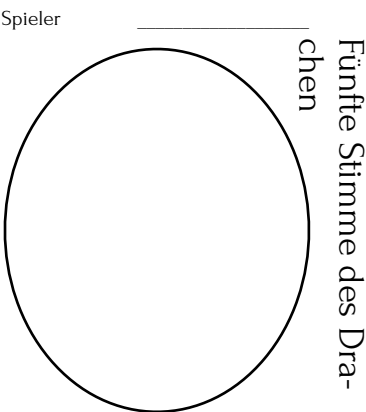
Geeignet für ein heimliches Einschleichen unter großen Gefahren, gefolgt von hektischer Flucht und schließlich Freiheit.

Gefahr und Kampf

Avatar, The Destruction of Hometree

Avatar, War

Name			
Volk	Mensch	Herkunft	Tou Shen (südlich der Hauptinsel)
Geburtsdatum	25.6.830	Titel	Fünfte Stimme des Drachenkaisers, Weisheit der Verhandlung
Glaube	Geist der Winde		
Größe _____ Gewicht _____ Augen _____ Haut _____ Haare _____			



Körperkraft 10	Erde
Ursprungswert 10	
Durchschlagskraft Prozentsatz KoK (je nach Waffe) wird zum Schaden addiert	
Blocken W20 + Prozentsatz KoK (je nach Schild oder Waffe) wird zu AP-Verlust und Abzug vom erhaltenen Schaden; zus. AP-Verlust wie Parieren	
Tragkraft 40 Tragwert des Volkes + KoK; pro dieses Gewicht 5% Abzug von der Beweglichkeit	
Kraftakt Liegt KoK über der Schwierigkeit einer Kraftaufgabe, so ist diese bezwingbar	

Ausdauer 10	Wasser
Ursprungswert 10	
Maximale AP 200 AP-Wert des Volkes + volle Ausd. x 10, pro Runde Regeneration in Höhe der aktuellen Ausd.	
Verlust durch Rüstung 0 Pro Runde wegen Rüstung verlorene AP	
Verlust durch Belastung ca. 1 AP Pro volle Tragkraft (bei KoK) Gewicht 1 AP pro Runde	
Heilung Pro vorhandenen Punkt Ausd und Tag heilen 0,1 Punkte, verteilt auf verletzte Eigenschaften	

Behändigkeit 17	Luft
Ursprungswert 14	
Trefferwahrscheinlichkeit W20 + Prozentsatz der Beh (je nach Waffe) ergibt den Angriffswert	
Parieren W20 + Prozentsatz der Beh (je nach Waffe) muss Angriff überbieten, dann kein Schaden, AP-Verlust dafür in Abh. von der Waffe	
Feinmotorik und Körpergefühl Bei vielen Handlungen muss mit W20 + Bonus (oft abh. von Beh) ein bestimmter Wert (die Schwierigkeit) überboten werden	

Beweglichkeit 14	Feuer
Ursprungswert 12	
Abzug durch Rüstung 0 Prozentsatz der vollen Beweglichkeit - berechnen und hier als festen Wert eintragen	
Abzug durch Belastung 0 Pro Tragkraft (bei KoK) 5% der vollen Bew. als dauerhafter Abzug - als festen Wert eintragen	
Geschwindigkeit 33 Reaktionsgeschwindigkeit W20 + Waffenwert - Prozentsatz Bew, niedrigere Werte sind zuerst dran	
Ausweichen W20 + aktuelle Bew. muss Angriff überbieten, dann kein Schaden, Kosten: 50 % des Angriffs AP	
Überraschung W20 + volle Bew zum Vermeiden der Schwierigk.	

Auffassungsgabe 16	Verstand
Ursprungswert 14	
Lernvermögen Auff in % wird von allen Lernkosten abgezogen (bei Elfen nur die Hälfte)	
Logik und Konzentration W20 + Auff zum Erkennen bestimmter Situationen, wenn das Rollenspiel nicht ausreicht	

Psyche 11	Seele
Ursprungswert 9	
Beeinflussbarkeit Höhere Psyche - seelische Stabilität, sowohl bei magischem als auch nichtmagischem Einfluss	
Überzeugungskraft Konkurrierende W20 + Psyche können zur Not über Überredungsversuche o.a. entscheiden	
Seelenpunkte 17 Wert des Volkes + ein Viertel Psyche Bei Körperkraft und/oder Ausdauer unter 0 sinken diese weiter, pro Runde -1 Seelenpunkt - 0 Seelenpunkten Tod. Seelenpunkte regenerieren sehr langsam, pro fehlenden Seelenpunkt wird jede Eigenschaft als 1 geringer betrachtet und -1 auf alle Würfe	

Erscheinung 9	Licht-Dunkel
Ursprungswert 9	
Schaden Fallt oft geringer aus, ist aber eventuell dauerhaft	

Einstellung Neutral	Gut-Böse
Übersicht +5 Makellos +4 Unschuldig +3 Aufopfernd +2 Selbstlos +1 Hilfsbereit 0 Neutral -1 Egoistisch -2 Hinterlistig -3 Gewissenlos -4 Bosartig -5 Sadistisch -6 Morderisch -7 Diabolisch	

Beschreibung

Der vollständige Titel dieser Person ist: Fünfte Stimme des Drachenkaisers, Weisheit der Verhandlung. Traditionell sind die zehn Stimmen des Drachenkaisers Meister im waffenlosen Kampf und nur dem Kaiser persönlich unterstellt. Sie stehen außerhalb des Hierarchiesystems von Sa Chen und sind deshalb hoch angesehen. Obwohl sie keine echte Befehlsgewalt besitzen, achtet man in Abwesenheit des Drachenkaisers ihr Wort so, als hätte es der Monarch selbst ausgesprochen. Nur sehr hochgestellte Persönlichkeiten werden es wagen, einer der Stimmen nicht zu gehorchen. Die Stimmen sind für gewöhnlich dem Kaiser treu ergeben und die einzigen Personen, die ihm offen widersprechen können, offiziell zumindest.

Allgemeine Fertigkeiten	
Klettern + 10 (1500 EP) pro 3m W20 + Beh + Bonus; 20 AP -1 AP pro 5 Bonus Vorsprünge 15 Baumkronen 18 grob gemauert 25 wenig Ritzen 30 nahezu glatt 35-40 nass +5 glitschig +10 geneigt -10 bis +15	Stille 35 weit weg -10 weicher Boden -5 Kies o.a. +10 nahe dran +10 Tuchföhlung +15 nah an Chitoren +10 Elfen +5 Halbelf, Kobold +2
Mechanismus knacken + _____ W20 + Beh + Bonus Schwierigkeit sehr variabel (teils sehr hoch)	Springen + _____ W10 + KoK + Bonus, Schwierigkeit = Weite x 5 Kol, Rie, Zent x 4; Gno, Hal x 10, Kob x 20, Fey x 100
Reiten + 15 Pferd (3500 EP) + _____ Tier _____ + _____ Tier _____ W20 + KoK + Bonus, für Reitkampf mind. +15	Stehlen u. ä. + _____ W20 + Beh + Bonus, Beidhändige oft +2 Loser Gegenstand 20 lose am Körper 25 eng am Körper 35 wachsam Opfer +10 Elfen, Chitoren +10
Rennen und Sprinten + 10 (1500 EP) Rennen - doppelte Str. + Bonus, 20 AP - Bonus (mind. 15 AP); Sprinten - dreifache Str. + Bonus, 50 AP + 10 AP für jede bereits gesprintete Runde - Bonus (mind. 30 AP)	Verstecken + 5 (500 EP) W20 + Beh + Bonus; Riesen nie, Koloss und Zentaur bis -5 viel Deckung 20 mittlere Deckung 25 geringe Deckung 35 in Bewegung +10
Schwimmen und Tauchen - _____ AP 10 AP pro Runde (bekleidet 15 AP), Rüstungsverlust x3, Tauchen zus. 10 AP bei Zwergen alles verdoppelt, durch Training nie unter 8 AP / 16 AP	Werfen + _____ W20 + KoK + Bonus; Ergebnis : Gewicht (in Einh. a 100 g) ist Wurfweite
Schleichen + _____ W20 + Beh + Bonus; Riesen -10, Kolosse u. Zentaur -5 Krach 10-12 belebter Platz, Raum 15-20 tags draußen 25 nachts draußen 30	

Name _____

Asiatische Kampftechniken

Stufe 22 (9600 EP) Titel 5 (Großmeister)
 Angriff 38 5 AP
 Parade 34 5 AP
 Blocken 32 5 AP + Abs.
 Geschwindigkeit -13
 Schaden W6 + 4

Mindestanforderungen: Beh 5 Bew 5
 Minimalwerte bei einem Wert unter Minimalanford.:
 Angriff 7 AP Parade/Block 7 AP
 Geschwindigkeit 9
 Schaden W2

Wurfsterne

Stufe 16 (3800 EP) Titel 4 (Meister)
 Angriff 27 5 AP
 Parade unmöglich
 Blocken unmöglich
 Geschwindigkeit 0
 Schaden W6 + 1 + 2
 Reichweiten: 12 / 24 / 38
 Mindestanforderungen: Beh 4 Bew 4
 Minimalwerte bei einem Wert unter Minimalanford.:
 Angriff 8 AP
 Geschwindigkeit 22
 Schaden W3

Kampfablauf

Initiative
 W20 + Geschw. der Waffe - % der eff. Bew
 je niedriger, desto schneller

Angriff
 W20 + Stufe + % Beh gegen Eigenschaft
 KöK und Ausd 0; Bew -2; Beh und Ersch -5
 Auff -10; kl. Waffe -12; mittel -10; groß -8

Parieren
 W20 + Bonus + % Beh
 Wenn höher als Angriff, kein Schaden

Ausweichen
 W20 + eff. Bew
 Wenn höher als Angriff, kein Schaden

Blocken
 W20 + Blockbonus + % KöK; Ergebnis wird zu AP Verlust
 und Abzug vom Schaden; zus. AP-Verlust wie bei Parade

Schaden
 Würfel + % KöK
 Rüstschutz des Ziels wird abgezogen
 Ergebnis : 10 wird zu Abzug bzgl. der Eigenschaft

Fernkampf
 mittlere Reichw. -3 Angr. und Schaden
 große Reichw. -6 Angr. und Schaden

Techniken der Schule des Drachen, des Kranich (500 EP) und der Schlange (1000 EP)

Drachensstoß (300 EP)
 Tritt gegen Ausdauer ohne Schaden durch Rüstung für den Treten; Angriff -4; Schaden +W3 +1, gegen steife Körperüstung zus. +2; Kosten +5 AP

Betaübender Schlag (350 EP)
 kein Schaden beim Angreifer durch Schlag gegen Rüstung; nur halber Schaden; Gegner erhält +15 auf die folgende Initiative; unterbricht einen zaubernden Gegner sicher; Kosten +3 AP

Drachenschwingen (300 EP)
 zwischen zwei eng stehenden Wänden kann im Zickzacksprung eine Höhe von 3m erreicht werden; 20 AP

Schwebender Drache (300 EP)
 Sprung und mit gegrätschten Beinen, dann zwischen festen Punkten Körper in Schweben halten; Kosten 8 AP / Rd

Drachenflug (600 EP)
 Sprung aus dem Stand mit Weite oder Höhe wie ein Sprung mit genügend Anlauf 14 AP

Ablenken (200 EP)
 Beim erfolgreichen Parieren einer Waffe wird der Schaden bei Behändigkeit um 3 Punkte reduziert; Kosten +1 AP

Gespreizte Flügel (300 EP)
 Waffenangriff nach Initiativegewinn, der die Arme des Gegners auseinander treibt; bei Erfolg -5 auf die entsprechende Folgeaktion des Gegners (Angriff oder Verteidigung); Kosten +4 AP

Schlingender Kranich (400 EP)
 Parade ohne Schaden für Beh; bei Erfolg muss der Gegner den eigenen, um 10 verringerten Angriff parieren oder seine nächste Aktion entfällt; Kosten +5 AP

Auge des Sturms (600 EP)
 Reines Ausweichen mit +8; jeder Gegnerangriff resultiert in einem Verlust von 5 AP bei einem anderen Gegner; Kosten +3 AP pro so umgelenkten Angriff

Ausstrahlendes Gift (400 EP)
 Ab Rüstungsabsorption 5 wirkungslos; Angriff gegen Ausdauer mit -3; kein Schaden; bei Erfolg entfällt die nächste AP-Regeneration des Opfers; Kosten +2 AP

Natternbiss (450 EP)
 Ab Rüstungsabsorption 3 wirkungslos; kein Schaden, aber eine Runde Abzug von -1 auf die angegriffene Eigenschaft; bei gleichem Treffer in Folgerunde steigt der Abzug und summiert sich bis maximal -5; Kosten +3 AP

Techniken

Zweiter Wurf (200 EP)
 Geschwindigkeit +30; Angriff bei beiden Würfeln -5

Dritter Wurf (450 EP)
 Nur nach zweitem Wurf lernbar; Geschwindigkeit für diesen +60; alle drei Angriffe mit -8

Blinder Wurf (400 EP)
 Wurf mit geschlossenen Augen auf ein vorher gesehenes Ziel, nur mit Angriff -5

Präzisionswurf (500 EP)
 Waffenangriff gegen die Waffenhand; durchdringender Schaden wird zusätzlich zu Abzug für restliche Angriffe und Paraden des Gegners in dieser Runde; Kosten +3 AP

Holzstab

Stufe 13 (2700 EP) Titel 3 (Experte)
 Angriff 19 7 AP
 Parade 19 7 AP
 Blocken 14 7 AP + Abs.
 Geschwindigkeit 28
 Schaden W8 + 5

Mindestanforderungen: Kök 4 Beh 5
 Minimalwerte bei einem Wert unter Minimalanford.:
 Angriff 9 AP Parade/Block 9 AP
 Geschwindigkeit 44
 Schaden W6 + 1

Techniken

Reines Blocken (250 EP)
 kein Angriff; +2 auf den Blockwurf und 2 AP weniger Verlust

Ermüdungsparade (400 EP)
 Nur nach Doppelparade lernbar; kein Angriff; parierte Angriffe kosten Gegner +2 AP; Kosten +1 AP

Umgang mit Rüstungen

Ausweichen mit +30 (ohne eigenen Angriff) oder +10 (mit eigenem Angriff)

Angriff gegen Ziele ohne Verteidigung

Mindestens zu würfeln sind:
 regungslos: 5 unbemerkt: 10 von hinten / blind: 15
 im Kampf: 20 Fernkampf +5 / +10 / +15
 Alles über dem Wert wird zu zusätzlichem Schaden

Titel für Waffenfertigkeiten

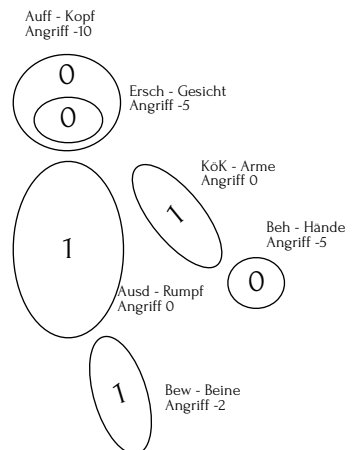
0-untrainiert (Stufe 0)	3-Experte (11-15)
1-trained (1-5)	4-Meister (16-20)
2-Spezialist (6-10)	5-Großmeister (ab 21)

Waffen im Besitz

12 versilberte Wurfsterne
 Verzierter Holzstab aus Hartholz

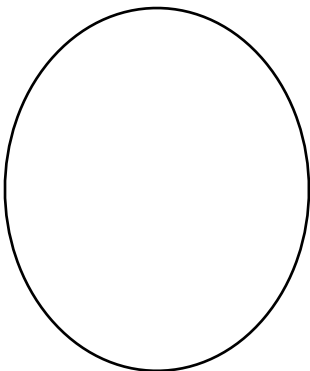
Getragene Rüstung

Rüstung Kleidung



Name			
Völk	Mensch	Herkunft	Sa Chen Dio
Geburtsdatum	8.7.812	Titel	Herr über das Meer
Glaube	Herrin der bodenlosen Tiefe		Hausmagier des Ri Nen To
Größe _____ Gewicht _____ Augen _____ Haut _____ Haare _____			

Spieler _____



Hausmagier des Ten

Körperkraft 9	
Ursprungswert 9	Erde
Durchschlagskraft Prozentsatz KoK (je nach Waffe) wird zum Schaden addiert Blocken W20 + Prozentsatz KoK (je nach Schild oder Waffe) wird zu AP-Verlust und Abzug vom erhaltenen Schaden; zus. AP-Verlust wie Parieren Tragkraft 39 Tragwert des Volkes + KoK; pro dieses Gewicht 5% Abzug von der Beweglichkeit Kraftakt Liegt KoK über der Schwierigkeit einer Kraftaufgabe, so ist diese bezwingbar	

Ausdauer 15	
Ursprungswert 13	Wasser
Maximale AP 250 AP-Wert des Volkes + volle Ausd x 10, pro Runde Regeneration in Höhe der aktuellen Ausd Verlust durch Rüstung 2 AP Pro Runde wegen Rüstung verlorene AP Verlust durch Belastung ca. 3 AP Pro volle Tragkraft (bei KoK) Gewicht 1 AP pro Runde Heilung Pro vorhandenen Punkt Ausd und Tag heilen 0,1 Punkte, verteilt auf verletzte Eigenschaften	

Behändigkeit 7	
Ursprungswert 6	Luft
Trefferwahrscheinlichkeit W20 + Prozentsatz der Beh (je nach Waffe) ergibt den Angriffswert Parieren W20 + Prozentsatz der Beh (je nach Waffe) muss Angriff überbieten, dann kein Schaden, AP-Verlust dafür in Abh. von der Waffe Feinmotorik und Körpergefühl Bei vielen Handlungen muss mit W20 + Bonus (oft abh. von Beh) ein bestimmter Wert (die Schwierigkeit) überboten werden	

Beweglichkeit 6	
Ursprungswert 6	Feuer
Abzug durch Rüstung 0 (exakt: -0,9) Prozentsatz der vollen Beweglichkeit - berechnen und hier als festen Wert eintragen Abzug durch Belastung 0 (-0,9) Pro Tragkraft (bei KoK) 5% der vollen Bew. als dauerhafter Abzug - als festen Wert eintragen Geschwindigkeit 15 Reaktionsgeschwindigkeit W20 + Waffenwert - Prozentsatz Bew, niedrigere Werte sind zuerst dran Ausweichen W20 + aktuelle Bew. muss Angriff überbieten, dann kein Schaden, Kosten: 50 % des Angriffs AP Überraschung W20 + volle Bew zum Vermeiden der Schwierigk.	

Auffassungsgabe 20	
Ursprungswert 17	Verstand
Lernvermögen Auff in % wird von allen Lernkosten abgezogen (bei Elfen nur die Hälfte) Logik und Konzentration W20 + Auff zum Erkennen bestimmter Situationen, wenn das Rollenspiel nicht ausreicht	

Psyche 13	
Ursprungswert 10	Seele
Beeinflussbarkeit Höhere Psyche - seelische Stabilität, sowohl bei magischem als auch nichtmagischem Einfluss Überzeugungskraft Konkurrierende W20 + Psyche können zur Not über Überredungsversuche o.a. entscheiden Seelenpunkte 18 Wert des Volkes + ein Viertel Psyche Bei Körperkraft und/oder Ausdauer unter 0 sinken diese weiter, pro Runde -1 Seelenpunkt - 0 Seelenpunkten Tod. Seelenpunkte regenerieren sehr langsam, pro fehlenden Seelenpunkt wird jede Eigenschaft als 1 geringer betrachtet und -1 auf alle Würfe	

Erscheinung 12	
Ursprungswert 13	Licht-Dunkel
Schaden Fallt oft geringer aus, ist aber eventuell dauerhaft	

Einstellung Egoistisch	
Gut-Böse	
Übersicht +5 Makellos +4 Unschuldig +3 Aufopfernd +2 Selbstlos +1 Hilfsbereit 0 Neutral -1 Egoistisch -2 Hinterlistig -3 Gewissenlos -4 Bosartig -5 Sadistisch -6 Morderisch -7 Diabolisch	

Beschreibung

Der Hausmagier des Ten ist wie die meisten Magier in Sa Chen ein Magier der See, wie man hier die Wassermagier nennt. Man könnte ihn aber nach Bedarf auch als Magier des Himmels (Luft) anlegen.

Dieser Mann ist dem Ten treu ergeben und fühlt sich ihm nicht nur durch Ehre verpflichtet. Ob das ausreicht, um im Extremfall sein Leben für ihn zu geben, ist allerdings eine andere Frage. Die genaue Einstellung kann in Absprache mit dem Spielleiter festgelegt werden.

Allgemeine Fertigkeiten	
Klettern + _____ pro 3m W20 + Beh + Bonus; 20 AP -1 AP pro 5 Bonus Vorsprünge 15 Baumkronen 18 grob gemauert 25 wenig Ritzen 30 nahezu glatt 35-40 nass +5 glitschig +10 geneigt -10 bis +15	Stille 35 weit weg -10 weicher Boden -5 Kies o.a. +10 nahe dran +10 Tuchföhlung +15 nah an Chitoren +10 Elfen +5 Halbelf, Kobold +2
Mechanismus knacken + _____ W20 + Beh + Bonus Schwierigkeit sehr variabel (teils sehr hoch)	Springen + _____ W10 + KoK + Bonus, Schwierigkeit = Weite x 5 Kol, Rie, Zent x 4; Gno, Hal x 10, Kob x 20, Fey x 100
Reiten + _____ Tier _____ + _____ Tier _____ + _____ Tier _____ W20 + KoK + Bonus, für Reitkampf mind. +15	Stehlen u. ä. + _____ W20 + Beh + Bonus, Beidhändige oft +2 Loser Gegenstand 20 lose am Körper 25 eng am Körper 35 wachsame Opfer +10 Elfen, Chitoren +10
Rennen und Sprinten + _____ Rennen - doppelte Str. + Bonus, 20 AP - Bonus (mind. 15 AP); Sprinten - dreifache Str. + Bonus, 50 AP + 10 AP für jede bereits gesprintete Runde - Bonus (mind. 30 AP)	Verstecken + _____ W20 + Beh + Bonus; Riesen nie, Koloss und Zentaur bis -5 viel Deckung 20 mittlere Deckung 25 geringe Deckung 35 in Bewegung +10
Schwimmen und Tauchen - _____ AP 10 AP pro Runde (bekleidet 15 AP), Rüstungsverlust x3, Tauchen zus. 10 AP bei Zwergen alles verdoppelt, durch Training nie unter 8 AP / 16 AP	Werfen + _____ W20 + KoK + Bonus; Ergebnis : Gewicht (in Einh. a 100 g) ist Wurfweite
Schleichen + _____ W20 + Beh + Bonus; Riesen -10, Kolosse u. Zentaur -5 Krach 10-12 belebter Platz, Raum 15-20 tags draußen 25 nachts draußen 30	

Name

Nenji (Kurzschwert)

Stufe 16 (3800 EP) Titel 4 (Meister)
 Angriff 20 6 AP
 Parade 20 8 AP
 Blocken 7 8 AP + Abs.
 Geschwindigkeit 9
 Schaden 2W6 + 6

Mindestanforderungen: Kōk 4
 Minimalwerte bei einem Wert unter Minimalanford.:
 Angriff 10 AP Parade/Block 11 AP
 Geschwindigkeit 13
 Schaden W4 + 3

Messer

Stufe 11 (1900 EP) Titel 3 (Experte)
 Angriff 15 5 AP
 Parade 14 6 AP
 Blocken 0 6 AP + Abs.
 Geschwindigkeit 8
 Schaden W6 + 1

Mindestanforderungen: Beh 3 Bew 3
 Minimalwerte bei einem Wert unter Minimalanford.:
 Angriff 7 AP Parade/Block 8 AP
 Geschwindigkeit 19
 Schaden W3

Kampfablauf

Initiative
 W20 + Geschw. der Waffe - % der eff. Bew
 je niedriger, desto schneller

Angriff
 W20 + Stufe + % Beh gegen Eigenschaft
 KōK und Ausd 0; Bew -2; Beh und Ersch -5
 Auff -10; kl. Waffe -12; mittel -10; groß -8

Parieren
 W20 + Bonus + % Beh
 Wenn höher als Angriff, kein Schaden

Ausweichen
 W20 + eff. Bew
 Wenn höher als Angriff, kein Schaden

Blocken
 W20 + Blockbonus + % KōK; Ergebnis wird zu AP Verlust
 und Abzug vom Schaden; zus. AP-Verlust wie bei Parade

Schaden
 Würfel + % KōK
 Rüstschutz des Ziels wird abgezogen
 Ergebnis : 10 wird zu Abzug bzgl. der Eigenschaft

Fernkampf
 mittlere Reichw. -3 Angr. und Schaden
 große Reichw. -6 Angr. und Schaden

Reines Parieren (100 EP)
 Kein Angriff, dafür wird bei gewonnener Initiative der
 Initiativevorsprung zur Parade addiert

Taktieren (200 EP)
 Pro Runde in Folge ohne Angriff für ersten Angriff
 danach +1 (bis max. +10)

Leichte Parade (300 EP)
 Parade -6; Kosten -3AP

Schnelles Ziehen (200 EP)
 Angriff direkt beim Ziehen aus der Scheide mit Ge-
 schwindigkeit -10; Angriff -5; Schaden -5

Beiseite schlagen (400 EP)
 Waffenangriff, nur bei Initiative möglich; Kosten +3 AP;
 bei Treffer Abzug des erzielten Schadens vom An-
 griffswurf des Gegners; Gegner verliert zus. 4 AP

Entwaffnen (600 EP)
 Waffenangriff; Schaden -5; Kosten +6 AP; bei Erfolg
 muss der Gegner den Schaden mit einem Kraftwurf
 überbieten, sonst Waffenverlust

Techniken

Techniken

Angriff gegen Ziele ohne Verteidigung

Mindestens zu würfeln sind:
 regungslos: 5 unbemerkt: 10 von hinten / blind: 15
 im Kampf: 20 Fernkampf +5 / +10 / +15
 Alles über dem Wert wird zu zusätzlichem Schaden

Titel für Waffenfertigkeiten

0-untrainiert (Stufe 0)	3-Experte (11-15)
1-trained (1-5)	4-Meister (16-20)
2-Spezialist (6-10)	5-Großmeister (ab 21)

Waffen im Besitz

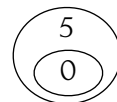
Zwei Kurzschwerter

Verstecktes vergiftetes Messer
 Wirkung: Lähmungserscheinungen, die einen
 Abzug von -1 auf alle körperlichen Würfe ergeben,
 der pro 3 Runden um einen Punkt steigt bis zu
 einem Maximum von -6

Getragene Rüstung

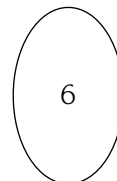
Rüstung Brustharnisch aus Bambus
 Metallhaube

Auff - Kopf
 Angriff -10

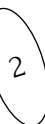


Ersch - Gesicht
 Angriff -5

KōK - Arme
 Angriff 0



Beh - Hände
 Angriff -5



Bew - Beine
 Angriff -2

Umgang mit Rüstungen

Brustschutz aus gehärteten Bambusschuppen (100 EP)
 Metallhaube, getarnt als Stoffhaube (50 EP)
 Gewicht: 100
 Ausdauerverlust: 2 AP
 Behinderung: 15 %
 Spruchmagie -40 / -30 / -

Name

Elementarfertigkeiten

Wasserfertigkeit 400 (14000 EP) - Wurf bei Spruchdurchführung: W100 + 400 + Auff (20) +

Ausd(15)

In angespannten Situationen: Schwierigkeit +20, wenn angegriffen +30 zur Schwierigkeit; halbe Schwierigkeit der Vorrunde kommt als „Erschöpfung“ hinzu

Abzug auf den Wurf durch die Rüstung: Körperbewegungen -40, nur Handbewegungen -30

Sammeln des Elements

Das Element Wasser wird direkt der berührten Umgebung entzogen. Je nach Quelle geht dies unterschiedlich schnell (in Elementarpunkten / Runde):

Dampf	2	Schlamm o.a.	5	Dreckwasser	10
Blut	10	Salzwasser	15	trübes Wasser	20
klares Wasser	25	dest. Wasser	50	Wein	20
Tinte, Tusche	10				

Erfrischende Kraft des Meeres

Wirkung 100 (50 AP) Reichweite 0 bis 0,5 m
 Gebiet 1 m - 2 m, Details 1 dm Komponenten Körperbewegung, Stimme
 Schwierigkeit 336 Geschwindigkeit 33 17 AP
 Bei einem menschlichen Ziel werden 50 AP regeneriert. Sollte dies den momentanen Verlust übersteigen, reagiert das Ziel ein wenig langsamer (Geschw. +5 für 3 Runden).

Ermüdende Berührung

Wirkung 80 (16 AP) Reichweite 0
 Gebiet 1 m - 2 m, Details 1 dm Komponenten nur minimale Gestik
 Schwierigkeit 266 Geschwindigkeit 6 14 AP
 Einem ruhenden Opfer, das sich nicht wehrt, wird ein Teil seiner Ausdauerpunkte entzogen. Dies ist kein Kampfspruch, sondern eher eine Methode, um einen Schlafenden in diesem Zustand zu halten.

Verlangsamte Blutung

Wirkung 10 Reichweite 0 - 3 m
 Gebiet 1 mm - 1 dm, Details 1 mm Komponenten nur minimale Gestik
 Schwierigkeit 155 Geschwindigkeit 4 8 AP
 Das Blut einer Wunde ist hier Quelle der Magie. Das Wasser wird zurück in den Körper gedrängt, wodurch die Wunde schneller aufhört zu bluten. Pro Anwendung dieser Magie schließt sich ein Schnitt auf einigen Millimetern. Das Abfallen eines Wertes durch kritische Wunden wird in dieser Runde um 0,1 verringert.

Destillieren

Wirkung 100 Reichweite 0 - 0,5 m
 Gebiet 1 Liter Komponenten Körper und Stimme
 Schwierigkeit 144 Geschwindigkeit 14 8 AP
 Einer beliebigen Quelle wird behutsam das Wasser entzogen und in ein Gefäß transferiert. So erschafft sich der Magier mit etwas Alchemiewissen erstaunlich schnell eine transportable Quelle seines Elements.

Tränen

Wirkung 5 Reichweite 0 - 9 m
 Gebiet Augen Komponenten nur minimale Gestik
 Schwierigkeit 360 Geschwindigkeit 9 18 AP
 Eine kleine Menge Wasser wird gezielt in die Augenwinkel des Ziels transportiert. Es wird aussehen, als ob die Person weinen müsse. Je nach Situation kann das von Umstehenden sehr unterschiedlich aufgenommen werden.

Schweiß

Wirkung 10 Reichweite 2 - 6 m
 Gebiet Gesicht und Hals Komponenten nur minimale Gestik
 Schwierigkeit 408 Geschwindigkeit 10 21 AP
 Im Gesicht des Ziels erscheinen viele kleine Wassertropfen, die wie Schweiß wirken. Ähnlich wie die Tränen kann eine solche scheinbare körperliche Reaktion höchst peinlich werden.

Verschwimmende Schrift

Wirkung 10 Reichweite 0 - 10 m
 Gebiet Blatt Papier Komponenten nur minimale Gestik
 Schwierigkeit 314 Geschwindigkeit 7 16 AP
 Ein Blatt Papier wird schlagartig mit Feuchtigkeit durchtränkt, so dass sämtliche Schrift darauf verschwimmt und das Papier aufweicht.

Folter des stockenden Blutes

Wirkung 200 Reichweite 0
 Gebiet Gliedmaße (1 m Details 1cm) Komponenten Körper und Stimme
 Schwierigkeit 360 Geschwindigkeit 36 18 AP
 Ein gefesselttes Opfer wird gefoltert, indem die Bewegung des Elements Wasser in einem Arm oder Bein einen Moment eingefroren wird, was heftige Schmerzen verursacht.

Nebel

Wirkung 100 Reichweite 2 m
 Gebiet 2 m Wolke Komponenten Körper und Stimme
 Schwierigkeit 180 Geschwindigkeit 18 9 AP
 In der Nähe des Magiers entsteht eine kleine Nebelwolke, die sich in Innenräumen oder bei Windstille eine ganze Weile hält.

Vereisen

Wirkung 100 Reichweite 1 - 3 m
 Gebiet 1 m² Komponenten Körper und Stimme
 Schwierigkeit 280 Geschwindigkeit 28 14 AP
 Dieser Spruch verteilt die Flüssigkeit großflächig auf einer genügend kalten Fläche (Details sind unerheblich, da sie sich ohnehin gleich absetzt). Dank der weiten Verteilung gefriert sie fast sofort zu spiegelglattem Eis.

Trinkwasser

Wirkung 50 Reichweite 0 - 0,5 m
Gebiet 1 - 2 m Radius, Details 1 mm Komponenten Hände und Stimme
Schwierigkeit 122 Geschwindigkeit bis zu 25 Runden 7 AP
Der Magier entzieht einem großen Gebiet langsam einen Teil des Wassers, den er dabei in einem passenden Gefäß sammelt. Auch aus spärlichen Wasservorkommen kann so ein halber Liter Trinkwasser gewonnen werden.

Tragendes Wasser

Wirkung 50 Reichweite 0
Gebiet Wasser um den Magier Komponenten Körperbewegungen
Schwierigkeit 90 Geschwindigkeit unerheblich 5 AP
Bei diesem Spruch wird das Element nicht gesammelt, sondern nur durch spezielle Schwebbewegungen in seinen Strömungen besonders beeinflusst. Man ist zwar langsam, aber der Ausdauerverlust durch Schwimmen wird halbiert.

Zarte Haut

Wirkung 50 Reichweite 0
Gebiet größere Hautpartie Komponenten Hand und Stimme
Schwierigkeit 172 Geschwindigkeit 8 9 AP
Die Frau des Magiers ist hiervon begeistert. Indem das Element sehr behutsam und fein in die Haut des Ziels eingewebt wird, wird diese zart und geschmeidig ohne jedes Öl oder Fett.

Mischen

Wirkung 10 Reichweite 0 - 0,5 m
Gebiet Reagenzglas Komponenten Hand und Stimme
Schwierigkeit 21 Geschwindigkeit 1 2 AP
Gründlich und dennoch behutsam wird der Inhalt eines Reagenzglases gemischt.

Trübung der Sicht

Wirkung 10 Reichweite 3 - 9 m
Gebiet Augen eines Gegners Komponenten Körper und Stimme
Schwierigkeit 436 Geschwindigkeit 43 22 AP
Durch Trübung und Austrocknung der Augen erhält das Ziel -6 auf entsprechende Würfe (z.B. Angriff und Verteidigung, beim Fernkampf evtl. doppelt). Der Abzug regeneriert sich pro Runde um einen Punkt.

Kunstvolles Umrühren

Wirkung 10 - 30 Reichweite 0 - 0,5 m
Gebiet Tasse oder Glas Komponenten Hand
Schwierigkeit 158 Geschwindigkeit 7 8 AP
Ein Getränk wird in feinsten Mustern verrührt, wodurch mehrere Flüssigkeiten faszinierende Muster bilden oder der Schaum sich zu einer Spirale formt.

Kleidung trocknen

Wirkung 1 - 50 Reichweite 0
Gebiet Kleidungsstück Komponenten Körper und Stimme
Schwierigkeit 227 Geschwindigkeit 22 12 AP
Einem Kleidungsstück (bis hin zum weiten Mantel) wird bis zu 0,5 Liter Wasser entzogen, ohne das Element Wasser in den Fasern zu beeinflussen. So kann es auf den Punkt so weit getrocknet werden, wie gewünscht.

Tinte trocknen

Wirkung 1 Reichweite 0 - 0,5 m
Gebiet Schrift (Details unter 1 mm) Komponenten minimale Gesten
Schwierigkeit 5 Geschwindigkeit 1 1 AP
Eine kurze Handbewegung und etwas Konzentration, schon ist der zuletzt geschriebene Satz auf dem Blatt getrocknet, Verwischen ausgeschlossen.

Verschlungene Linien

Wirkung 5 Reichweite 0 - 3 m
Gebiet bis 2 m, Details 1 mm Komponenten Hand
Schwierigkeit 73 Geschwindigkeit 3 4 AP
Die Feuchtigkeit in einem Klecks Tinte wird gezielt über den Untergrund gelenkt. Da die Tinte trocknet und wegen der Trägheit des Vorgangs sind so nur wenige Zeichen pro Anwendung möglich.

Verräterischer Tau

Wirkung 100 - 300 Reichweite 1 - 3 m
Gebiet 2 - 6 m² kleine Details Komponenten Körper und Stimme
Schwierigkeit 262 Geschwindigkeit 20 Runden 14 AP + 1 AP pro Runde
Diese langsame Magie verteilt feine Tröpfchen auf Untergrund wie Gras oder Teppich. Spuren sind darauf unvermeidbar. Das Wachstum an AP-Einsatz ist hier nur 1 AP, da nur eine geringe Wirkung aufrecht erhalten werden muss.

Schlüpfriger Griff

Wirkung 5 Reichweite 1 - 15 m
Gebiet Waffengriff o.ä. Komponenten Körper und Stimme
Schwierigkeit 348 Geschwindigkeit 34 18 AP
Bevor ein Gegner nach der Waffe greift, überzieht diese Magie den Griff mit einer schmierigen Flüssigkeitsschicht. In dieser Runde bedeutet die Nutzung dieser Waffe +10 auf die Initiative und -4 auf Angriff und Verteidigung.

Verschlucken

Wirkung 10 Reichweite 1 - 6 m
Gebiet Kehle mit Inhalt Komponenten minimale Gestik
Schwierigkeit 317 Geschwindigkeit 7 16 AP
Beim Schlucken gibt der Magier der Flüssigkeit eine etwas andere Richtung im Hals seines Opfers. Ein Verschlucken und ein kurzer Hustenanfall sind sehr wahrscheinlich (die genauen Folgen liegen im Rollenspiel).

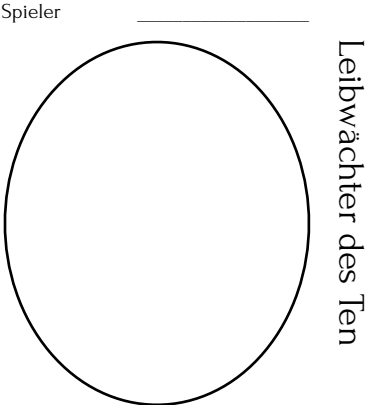
Tod des Ertrinkenden

Wirkung 300 Reichweite 1 - 3 m
Gebiet Lungen Komponenten Körper
Schwierigkeit 155 Geschwindigkeit 15 Runden 8 AP + 2 AP pro Runde
Über geraume Zeit füllt der Magier die Lungen eines schlafenden Opfers mit Wasser. Wacht das Ziel dabei nicht auf (was durchaus möglich ist), so erstickt es. Magie wie diese wird in Sa Chen sehr hart bestraft.

Verschleierung des Ertränkungs Todes

Wirkung 300 Reichweite 1 m
Gebiet Lungen Komponenten Körper
Schwierigkeit 200 Geschwindigkeit 5 Runden 10 AP + 2 AP pro Runde
Diese Magie extrahiert die Feuchtigkeit wieder aus den Lungen des Opfers (siehe links). Auf diese Weise bleiben kaum Spuren zurück. Beide Sprüche zusammen laugen den Magier aber sehr stark aus.

Name			
Völk	Mensch	Herkunft	Dorf nahe Sa Chen Dio
Geburtsdatum	12.2.831	Titel	Klinge des Ten Ri Nen To
Glaube	Geist des Stahls		
Größe _____ Gewicht _____ Augen _____ Haut _____ Haare _____			



Körperkraft 18
 Ursprungswert 15 Erde

Durchschlagskraft
 Prozentsatz KoK (je nach Waffe) wird zum Schaden addiert

Blocken
 W20 + Prozentsatz KoK (je nach Schild oder Waffe) wird zu AP-Verlust und Abzug vom erhaltenen Schaden; zus. AP-Verlust wie Parieren

Tragkraft 48
 Tragwert des Volkes + KoK; pro dieses Gewicht 5% Abzug von der Beweglichkeit

Kraftakt
 Liegt KoK über der Schwierigkeit einer Kraftaufgabe, so ist diese bezwingbar

Ausdauer 15
 Ursprungswert 13 Wasser

Maximale AP 250
 AP-Wert des Volkes + volle Ausd x 10, pro Runde Regeneration in Höhe der aktuellen Ausd

Verlust durch Rüstung 2 AP
 Pro Runde wegen Rüstung verlorene AP

Verlust durch Belastung ca. 5 AP
 Pro volle Tragkraft (bei KoK) Gewicht 1 AP pro Runde

Heilung
 Pro vorhandenen Punkt Ausd und Tag heilen 0,1 Punkte, verteilt auf verletzte Eigenschaften

Behändigkeit 16
 Ursprungswert 14 Luft

Trefferwahrscheinlichkeit
 W20 + Prozentsatz der Beh (je nach Waffe) ergibt den Angriffswert

Parieren
 W20 + Prozentsatz der Beh (je nach Waffe) muss Angriff überbieten, dann kein Schaden, AP-Verlust dafür in Abh. von der Waffe

Feinmotorik und Körpergefühl
 Bei vielen Handlungen muss mit W20 + Bonus (oft abh. von Beh) ein bestimmter Wert (die Schwierigkeit) überboten werden

Beweglichkeit 11
 Ursprungswert 9 Feuer

Abzug durch Rüstung -2
 Prozentsatz der vollen Beweglichkeit - berechnen und hier als festen Wert eintragen

Abzug durch Belastung -2
 Pro Tragkraft (bei KoK) 5% der vollen Bew. als dauerhafter Abzug - als festen Wert eintragen

Geschwindigkeit 19
Reaktionsgeschwindigkeit
 W20 + Waffenwert - Prozentsatz Bew, niedrigere Werte sind zuerst dran

Ausweichen
 W20 + aktuelle Bew. muss Angriff überbieten, dann kein Schaden, Kosten: 50 % des Angriffs AP

Überraschung
 W20 + volle Bew zum Vermeiden der Schwierigk.

Auffassungsgabe 9
 Ursprungswert 9 Verstand

Lernvermögen
 Auff in % wird von allen Lernkosten abgezogen (bei Elfen nur die Hälfte)

Logik und Konzentration
 W20 + Auff zum Erkennen bestimmter Situationen, wenn das Rollenspiel nicht ausreicht

Psyche 7
 Ursprungswert 7 Seele

Beeinflussbarkeit
 Höhere Psyche - seelische Stabilität, sowohl bei magischem als auch nichtmagischem Einfluss

Überzeugungskraft
 Konkurrierende W20 + Psyche können zur Not über Überredungsversuche o.a. entscheiden

Seelenpunkte 16
 Wert des Volkes + ein Viertel Psyche
 Bei Körperkraft und/oder Ausdauer unter 0 sinken diese weiter, pro Runde -1 Seelenpunkt - 0 Seelenpunkten Tod. Seelenpunkte regenerieren sehr langsam, pro fehlenden Seelenpunkt wird jede Eigenschaft als 1 geringer betrachtet und -1 auf alle Würfe

Erscheinung 9
 Ursprungswert 10 Licht-Dunkel

Schaden
 Fallt oft geringer aus, ist aber eventuell dauerhaft

Einstellung Neutral
 Gut-Böse

Übersicht
 +5 Makellos
 +4 Unschuldig
 +3 Aufopfernd
 +2 Selbstlos
 +1 Hilfsbereit
 0 Neutral
 -1 Egoistisch
 -2 Hinterlistig
 -3 Gewissenlos
 -4 Bosartig
 -5 Sadistisch
 -6 Morderisch
 -7 Diabolisch

Beschreibung

Ein Leibwächter ist seinem Herrn loyal und befolgt dessen Befehle bis in den Tod. Das Leben des Ten wiegt mehr als das eigene.

Das bedeutet aber nicht, dass ein erfahrener Krieger wie der Leibwächter völlig ohne Hirn und Verstand agiert oder die Entscheidungen des Ten niemals hinterfragt. Zweifel offen zu äußern wird sich ein Leibwächter allerdings sehr gut überlegen. Die Befehle des Herrn können aber auch unterschiedlich ausgelegt werden, wenn man immer das oberste Ziel, den Schutz des Lebens des Ten, in Augen behält.

Allgemeine Fertigkeiten

Klettern + _____
 pro 3m W20 + Beh + Bonus; 20 AP -1 AP pro 5 Bonus
 Vorsprünge 15 Baumkrone 18
 grob gemauert 25 wenig Ritzen 30
 nahezu glatt 35-40 nass +5
 glitschig +10 geneigt -10 bis +15

Mechanismus knacken + _____
 W20 + Beh + Bonus
 Schwierigkeit sehr variabel (teils sehr hoch)

Reiten + 20 Pferd (7000 EP)
 + _____ Tier _____
 + _____ Tier _____
 W20 + KoK + Bonus, für Reitkampf mind. +15

Rennen und Sprinten + 5 (500 EP)
 Rennen - doppelte Str. + Bonus, 20 AP - Bonus (mind. 15 AP); Sprinten - dreifache Str. + Bonus, 50 AP + 10 AP für jede bereits gesprintete Runde - Bonus (mind. 30 AP)

Schwimmen und Tauchen - _____
 AP
 10 AP pro Runde (bekleidet 15 AP), Rüstungsverlust x3, Tauchen zus. 10 AP bei Zwergen alles verdoppelt, durch Training nie unter 8 AP / 16 AP

Schleichen + _____
 W20 + Beh + Bonus; Riesen -10, Kolosse u. Zentaur -5
 Krach 10-12 belebter Platz, Raum 15-20
 tags draußen 25 nachts draußen 30

Stille 35 weit weg -10
 weicher Boden -5 Kies o.a. +10
 nahe dran +10 Tüchtführung +15
 nah an Chitoren +10 Elfen +5 Halbelli, Kobold +2

Springen + 7 (900 EP)
 W10 + KoK + Bonus, Schwierigkeit = Weite x 5
 Kol, Rie, Zent x 4; Gno, Hal x 10, Kob x 20, Fey x 100

Stehlen u. ä. + _____
 W20 + Beh + Bonus, Beidhändige oft +2
 Loser Gegenstand 20 lose am Körper 25
 eng am Körper 35 wachsam Opfer +10
 Elfen, Chitoren +10

Verstecken + _____
 W20 + Beh + Bonus; Riesen nie, Koloss und Zentaur bis -5
 viel Deckung 20 mittlere Deckung 25
 geringe Deckung 35 in Bewegung +10

Werfen + _____
 W20 + KoK + Bonus; Ergebnis : Gewicht (in Einh. a 100 g) ist Wurfweite

Name

Katana (Schwert)

Stufe 27 (8900 EP) Titel 5 (Großmeister)
 Angriff 36 8 AP
 Parade 37 9 AP
 Blocken 19 9 AP + Abs.
 Geschwindigkeit 7
 Schaden 2W8 + 1 + 18

Mindestanforderungen: KöK 6, Beh 6
 Minimalwerte bei einem Wert unter Minimalanford.:
 Angriff 12 AP Parade/Block 13 AP
 Geschwindigkeit 30
 Schaden W6 + 7

Wakizashi (Kurzschwert)

Stufe 27 Titel 5 (Großmeister)
 Angriff 36 6 AP
 Parade 36 7 AP
 Blocken 15 7 AP + Abs.
 Geschwindigkeit 4
 Schaden 2W6 + 14

Mindestanforderungen: KöK 4
 Minimalwerte bei einem Wert unter Minimalanford.:
 Angriff 10 AP Parade/Block 11 AP
 Geschwindigkeit 25
 Schaden W4 + 3

Reines Parieren (100 EP)
 Kein Angriff, dafür wird bei gewonnener Initiative der Initiativevorsprung zur Parade addiert

Taktieren II (200 + 400 EP)
 pro Kampfrunde ohne Angriff +2 auf Folgeangriff (maximal +12)

Schnelles Ziehen (200 EP)
 Angriff direkt beim Ziehen aus der Scheide mit Geschwindigkeit -10; Angriff -5; Schaden -5

Rundumschlag I (250 EP)
 Angriff gegen bis zu drei Gegner mit -12; Schaden -15; nächste eigene Abwehr mit -20; Kosten +30 AP

Beiseite schlagen (400 EP)
 Waffenangriff, nur bei Initiative möglich; Kosten +3 AP; bei Treffer Abzug des erzielten Schadens vom Angriffswurf des Gegners; Gegner verliert zus. 4 AP

Entwaffnen (600 EP)
 Waffenangriff; Schaden -5; Kosten +6 AP; bei Erfolg muss der Gegner den Schaden mit einem Kraftwurf überbieten, sonst Waffenverlust

Eiserne Hand (400 + 500 EP)
 Dauerhafter Bonus von +4 (zweihändig +8) bei Würfen gegen ein Entwaffnen

Kraftschlag (300 EP)
 Verminderter Angriff bis -5 und dafür in gleicher Höhe Schaden bis +5; Kosten +2 AP pro Punkt

Täuschungsangriff (600 EP)
 Ein Spezialangriff kann nahezu beliebig als anderer Spezialangriff getarnt werden, um eine bestimmte Verteidigung zu provozieren; Geschwindigkeit +5; Kosten +2 AP

Verzweigungsschlag (450 EP)
 Angriff +20; Schaden +20; Kosten +30 AP, der Gegner landet einen sicheren Gegentreffer

Langspeer (nur Nahkampf)

Stufe 23 (6750 EP) Titel 5 (Großmeister)
 Angriff 31 7 AP
 Parade 27 7 AP
 Blocken 14 7 AP + Abs.
 Geschwindigkeit 13
 Schaden W10 + 16

Mindestanforderungen: KöK 4
 Minimalwerte bei einem Wert unter Minimalanford.:
 Angriff 10 AP Parade/Block 10 AP
 Geschwindigkeit 35
 Schaden W6 + 3

Schaftschlag (200 EP)
 Stoß nach hinten mit Angriff -6 und halbem Schaden; Kosten +2 AP

Wurfstoß (400 EP)
 Abgefangener Wurf auf einen Nahkampfgegner mit -2; kein Waffenverlust; Schaden -2; gegen einen ausweichenden Gegner Angriff +5; nächste eigene Initiative +10; Kosten +3 AP

Abhalten (400 EP)
 Nur gegen Waffen kleinerer Reichweite (1,5 m) eines einzelnen Gegners; Gegnerangriff wird mit eigenem Angriff abgewehrt; bei Erfolg 2 Punkte Schaden bei Behändigkeit des Gegners; eigener Normalangriff entfällt

Beidhandblock (400 EP)
 Blocken +5 mit Speer quer; AP-Verlust -2 AP

Luftlöcher (500 EP)
 Wildes Herumstochern mit schwer abzuschätzendem Angriff; Geschwindigkeit +8; gegen Block oder Parade +5; Schaden -2; Gegner bei Block oder Parade -2 AP; Kosten +10 AP

Vorstoß (500 EP)
 Weites Vorstechen bei gewonnener Initiative; bei Erfolg kein Schaden, aber Unterbrechung eines Spezialangriffs des Gegners (nur noch Normalangriff); Kosten +5 AP

Herumschleudern (600 EP)
 Kein eigener Angriff; keine eigene Parade; Gegner mit zu kurzer Reichweite können nicht angreifen, Block mit mind. 30 bedeutet Speerverlust; Kosten +30 AP

Speerwirbel (600 EP)
 Beidhändig; kein eigener Angriff; Parade gegen einzelnen Gegner +10; Kosten +8 AP

Umgang mit Rüstungen

Feinschuppenrüstung (1250 EP) und Wächterhelm
 Behinderung 20 %; Ausdauerverlust 2 AP / Runde
 Anlegen in 7 Runden; Im Schlaf unbequem
 Schleichen: -13 Klettern: -13
 Gewicht 200

Kampfablauf

Initiative
 W20 + Geschw. der Waffe - % der eff. Bew je niedriger, desto schneller

Angriff
 W20 + Stufe + % Beh gegen Eigenschaft
 KöK und Ausd 0; Bew -2; Beh und Ersch -5
 Auff -10; kl. Waffe -12; mittel -10; groß -8

Parieren
 W20 + Bonus + % Beh
 Wenn höher als Angriff, kein Schaden

Ausweichen
 W20 + eff. Bew
 Wenn höher als Angriff, kein Schaden

Blocken
 W20 + Blockbonus + % KöK; Ergebnis wird zu AP Verlust und Abzug vom Schaden; zus. AP-Verlust wie bei Parade

Schaden
 Würfel + % KöK
 Rüstschutz des Ziels wird abgezogen
 Ergebnis : 10 wird zu Abzug bzgl. der Eigenschaft

Fernkampf
 mittlere Reichw. -3 Angr. und Schaden
 große Reichw. -6 Angr. und Schaden

Angriff gegen Ziele ohne Verteidigung

Mindestens zu würfeln sind:
 regungslos: 5 unbemerkt: 10 von hinten / blind: 15
 im Kampf: 20 Fernkampf +5 / +10 / +15
 Alles über dem Wert wird zu zusätzlichem Schaden

Titel für Waffenfertigkeiten

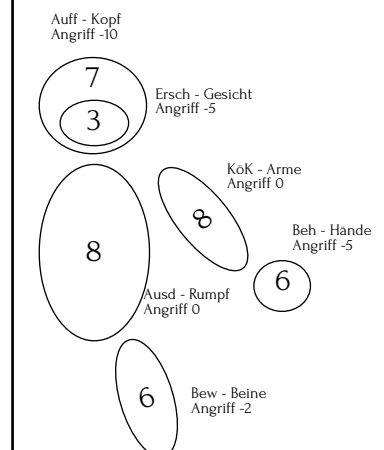
0-untrainiert (Stufe 0)	3-Experte (11-15)
1-trainiert (1-5)	4-Meister (16-20)
2-Spezialist (6-10)	5-Großmeister (ab 21)

Waffen im Besitz

Katana
 Wakizashi
 2 Dolche
 Langbogen mit 30 Pfeilen (auf dem Schiff noch jede Menge Nachschub)

Getragene Rüstung

Rüstung Feinschuppenrüstung
 Wächterhelm
 gepanzerte Handschuhe



Name _____

Dolch

Stufe 20 (4650 EP) Titel 4 (Meister)
 Angriff 29 5 AP (gegen Ausd Vers und Ersch mit -2)
 Parade 28 5 AP
 Blocken 5 5 AP + Abs.
 Geschwindigkeit 7
 Schaden W6 + 5
 Reichweiten 6 / 12 / 18
 Mindestanforderungen: Beh 3, Bew 3
 Minimalwerte bei einem Wert unter Minimalanford.:
 Angriff 7 AP Parade/Block 8 AP
 Geschwindigkeit 18
 Schaden W3

Langbogen

Stufe 23 (6900 EP) Titel 5 (Großmeister)
 Angriff 35 8 AP
 Parade 15 9 AP
 Blocken 10 9 AP + Abs.
 Geschwindigkeit 12
 Schaden W10 + 12
 Reichweiten 30 / 60 / 115
 Mindestanforderungen: Kök 6, Beh 6
 Minimalwerte bei einem Wert unter Minimalanford.:
 Angriff 11 AP Parade/Block 12 AP
 Geschwindigkeit 35
 Schaden W6 + 3

Schneller Angriff (200 EP)
 Geschwindigkeit -10 aber dafür Angriff -10; Kosten +2 AP; nicht kombinierbar

Tauschungsstich (200 EP)
 Angriff ohne Schaden, fordert aber meist eine Parade heraus; Kosten -3 AP

Rückwärtshieb (400 EP)
 Angriff nach hinten mit -10; Schaden -3; Kosten +2 AP

Kleidungsschnitt (500 EP)
 Ein Treffer wird oberflächlich gehalten und schadet nur der Kleidung; mit anderen Angriffen wie Präzisionsstoß kombiniert, wird ein Gürtel oder ein Riemen durchtrennt; Angriff mit -7; Kosten +3 AP

Präzisionsstoß (600 EP)
 Angriff mit -16; Schaden -5; Rüstung wirkungslos (so weit Lücken nutzbar); Kosten +5 AP

Schussbereit (50 EP)
 Pfeil bereits aufgelegt, erster Schuss mit Geschw. -15

Zielen (100 EP)
 Pro Runde +2 auf den folgenden Angriff (maximal +6); Kosten jede Runde 4 AP

Ballistischer Schuss (300 EP)
 Schussweiten +10 / +20 / +30; Angriff -4; Schaden ohne Körperkraftbonus

Schnell Einspannen (150 EP)
 Einspannen der Sehne in einer Runde; Kosten 8 AP

Durchziehen bis zum Anschlag (200 EP)
 Schaden +10% (+1); Kosten +3 AP

Zweiter Schuss (600 EP)
 Nur nach Standardangriff möglich; Geschwindigkeit +30; Angriff -8; Schaden -6

Dritter Schuss (700 EP)
 Nur nach Zweiter Schuss lernbar; Geschwindigkeit +60; Angriff -12; Schaden -8

Kampfablauf

Initiative
 W20 + Geschw. der Waffe - % der eff. Bew
 je niedriger, desto schneller

Angriff
 W20 + Stufe + % Beh gegen Eigenschaft
 Kök und Ausd 0; Bew -2; Beh und Ersch -5
 Auff -10; kl. Waffe -12; mittel -10; groß -8

Parieren
 W20 + Bonus + % Beh
 Wenn höher als Angriff, kein Schaden

Ausweichen
 W20 + eff. Bew
 Wenn höher als Angriff, kein Schaden

Blocken
 W20 + Blockbonus + % Kök; Ergebnis wird zu AP Verlust und Abzug vom Schaden; zus. AP-Verlust wie bei Parade

Schaden
 Würfel + % Kök
 Rüstschutz des Ziels wird abgezogen
 Ergebnis : 10 wird zu Abzug bzgl. der Eigenschaft

Fernkampf
 mittlere Reichw. -3 Angr. und Schaden
 große Reichw. -6 Angr. und Schaden

Angriff gegen Ziele ohne Verteidigung

Mindestens zu würfeln sind:
 regungslos: 5 unbemerkt: 10 von hinten / blind: 15
 im Kampf: 20 Fernkampf +5 / +10 / +15
 Alles über dem Wert wird zu zusätzlichem Schaden

Titel für Waffenfertigkeiten
 0-untrainiert (Stufe 0) 3-Experte (11-15)
 1-trained (1-5) 4-Meister (16-20)
 2-Spezialist (6-10) 5-Großmeister (ab 21)

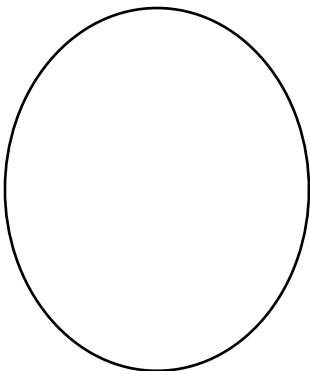
Waffe

Stufe _____ Titel _____
 Angriff _____ AP
 Parade _____ AP
 Blocken _____ AP
 Geschwindigkeit _____
 Schaden _____

Techniken

Name			
Völk	Mensch	Herkunft	Sha Long
Geburtsdatum	26.8.799	Titel	-
Glaube	Geist der Winde		
Größe _____ Gewicht _____ Augen _____ Haut _____ Haare _____			

Spieler _____



Zenkido von Sha Long

Körperkraft 8
 Ursprungswert 7 Erde

Durchschlagskraft
 Prozentsatz KoK (je nach Waffe) wird zum Schaden addiert

Blocken
 W20 + Prozentsatz KoK (je nach Schild oder Waffe) wird zu AP-Verlust und Abzug vom erhaltenen Schaden; zus. AP-Verlust wie Parieren

Tragkraft 38
 Tragwert des Volkes + KoK; pro dieses Gewicht 5% Abzug von der Beweglichkeit

Kraftakt
 Liegt KoK über der Schwierigkeit einer Kraftaufgabe, so ist diese bezwingbar

Ausdauer 8
 Ursprungswert 7 Wasser

Maximale AP 180
 AP-Wert des Volkes + volle Ausd x 10, pro Runde Regeneration in Höhe der aktuellen Ausd

Verlust durch Rüstung 0
 Pro Runde wegen Rüstung verlorene AP

Verlust durch Belastung 0
 Pro volle Tragkraft (bei KoK) Gewicht 1 AP pro Runde

Heilung
 Pro vorhandenen Punkt Ausd und Tag heilen 0,1 Punkte, verteilt auf verletzte Eigenschaften

Behändigkeit 15
 Ursprungswert 12 Luft

Trefferwahrscheinlichkeit
 W20 + Prozentsatz der Beh (je nach Waffe) ergibt den Angriffswert

Parieren
 W20 + Prozentsatz der Beh (je nach Waffe) muss Angriff überbieten, dann kein Schaden, AP-Verlust dafür in Abh. von der Waffe

Feinmotorik und Körpergefühl
 Bei vielen Handlungen muss mit W20 + Bonus (oft abh. von Beh) ein bestimmter Wert (die Schwierigkeit) überboten werden

Beweglichkeit 14
 Ursprungswert 12 Feuer

Abzug durch Rüstung 0
 Prozentsatz der vollen Beweglichkeit - berechnen und hier als festen Wert eintragen

Abzug durch Belastung 0
 Pro Tragkraft (bei KoK) 5% der vollen Bew. als dauerhafter Abzug - als festen Wert eintragen

Geschwindigkeit 33
Reaktionsgeschwindigkeit
 W20 + Waffenwert - Prozentsatz Bew, niedrigere Werte sind zuerst dran

Ausweichen
 W20 + aktuelle Bew. muss Angriff überbieten, dann kein Schaden, Kosten: 50 % des Angriffs AP

Überraschung
 W20 + volle Bew zum Vermeiden der Schwierigk.

Auffassungsgabe 14
 Ursprungswert 13 Verstand

Lernvermögen
 Auff in % wird von allen Lernkosten abgezogen (bei Elfen nur die Hälfte)

Logik und Konzentration
 W20 + Auff zum Erkennen bestimmter Situationen, wenn das Rollenspiel nicht ausreicht

Psyche 15
 Ursprungswert 13 Seele

Beeinflussbarkeit
 Höhere Psyche - seelische Stabilität, sowohl bei magischem als auch nichtmagischem Einfluss

Überzeugungskraft
 Konkurrierende W20 + Psyche können zur Not über Überredungsversuche o.a. entscheiden

Seelenpunkte 18
 Wert des Volkes + ein Viertel Psyche
 Bei Körperkraft und/oder Ausdauer unter 0 sinken diese weiter, pro Runde -1 Seelenpunkt - 0 Seelenpunkten Tod. Seelenpunkte regenerieren sehr langsam, pro fehlenden Seelenpunkt wird jede Eigenschaft als 1 geringer betrachtet und -1 auf alle Würfe

Erscheinung 10
 Ursprungswert 10 Licht-Dunkel

Schaden
 Fallt oft geringer aus, ist aber eventuell dauerhaft

Einstellung Selbstlos
 Gut-Böse

Übersicht
 +5 Makellos
 +4 Unschuldig
 +3 Aufopfernd
 +2 Selbstlos
 +1 Hilfsbereit
 0 Neutral
 -1 Egoistisch
 -2 Hinterlistig
 -3 Gewissenlos
 -4 Bosartig
 -5 Sadistisch
 -6 Morderisch
 -7 Diabolisch

Beschreibung

Die Zenkido geben sich ganz der Vereinigung von Körper und Geist hin. Sie leben in weit abgelegenen Klöstern ein einfaches Leben und genießen in Sa Chen hohes Ansehen. Obwohl sie wie alle dem Kaiser unterstehen, befinden sie sich de facto außerhalb der Machtstrukturen.

Zenkido nehmen kaum Anteil an den politischen Auseinandersetzungen, abgesehen von wenigen Ausnahmen, wenn entweder ein Zenkido von seinem spirituellen Pfad abdriftet oder wenn Unschuldige ohne Grund leiden müssen. Aber selbst dann wird ein Zenkido immer versuchen einen Weg zu finden, der den Konflikt oder gar offene Auseinandersetzung vermeidet.

Der hier auftretende Zenkido stammt von der Insel Sha Long. Er hatte auf einer spirituellen Pilgerreise zu verschiedenen Klöstern auch die Hauptstadt besucht und nimmt nun die Gelegenheit wahr, mit ei-

Allgemeine Fertigkeiten

Klettern + 17 (4900 EP)
 pro 3m W20 + Beh + Bonus; 20 AP -1 AP pro 5 Bonus
 Vorsprünge 15 Baumkronen 18
 grob gemauert 25 wenig Ritzen 30
 nahezu glatt 35-40 nass +5
 glitschig +10 geneigt -10 bis +15

Mechanismus knacken + _____
 W20 + Beh + Bonus
 Schwierigkeit sehr variabel (teils sehr hoch)

Reiten + _____ Tier _____
 + _____ Tier _____
 + _____ Tier _____
 W20 + KoK + Bonus, für Reitkampf mind. +15

Rennen und Sprinten + 8 (1100 EP)
 Rennen - doppelte Str. + Bonus, 20 AP - Bonus (mind. 15 AP); Sprinten - dreifache Str. + Bonus, 50 AP + 10 AP für jede bereits gesprintete Runde - Bonus (mind. 30 AP)

Schwimmen, Tauchen -10 AP (1500 EP)
 10 AP pro Runde (bekleidet 15 AP), Rüstungsverlust x3, Tauchen zus. 10 AP; bei Zwergen alles verdoppelt, durch Training nie unter 8 AP / 16 AP

Schleichen + _____
 W20 + Beh + Bonus; Riesen -10, Kolosse u. Zentaur -5
 Krach 10-12 belebter Platz, Raum 15-20
 tags draußen 25 nachts draußen 30

Stille 35 weit weg -10
 weicher Boden -5 Kies o.a. +10
 nahe dran +10 Tüchtführung +15
 nah an Chitoren +10 Elfen +5 Halbelf, Kobold +2

Springen + 12 (2300 EP)
 W10 + KoK + Bonus, Schwierigkeit = Weite x 5
 Kol, Rie, Zent x 4; Gno, Hal x 10, Kob x 20, Fey x 100

Stehlen u. ä. + _____
 W20 + Beh + Bonus, Beidhändige oft +2
 Loser Gegenstand 20 lose am Körper 25
 eng am Körper 35 wachsam Opfer +10
 Elfen, Chitoren +10

Verstecken + _____
 W20 + Beh + Bonus; Riesen nie, Koloss und Zentaur bis
 -5
 viel Deckung 20 mittlere Deckung 25
 geringe Deckung 35 in Bewegung +10

Werfen + _____
 W20 + KoK + Bonus; Ergebnis : Gewicht (in Einh. a 100 g) ist Wurfweite

Name

Asiatische Kampftechniken

Stufe 20 (8300 EP) Titel 4 (Meister)
 Angriff 35 5 AP
 Parade 32 5 AP
 Blocken 35 5 AP + Abs.
 Geschwindigkeit -10
 Schaden W6 + 2

Mindestanforderungen: Beh 5 Bew 5
 Minimalwerte bei einem Wert unter Minimalanford.:
 Angriff 7 AP Parade/Block 7 AP
 Geschwindigkeit 10
 Schaden W2

Techniken der Schule des Lotus (500 EP)

Atem der Gezeiten (400 EP)
 Durch eine Stunde tiefer Meditation Erholung wie durch 5 Stunden Schlaf; nur einmal täglich möglich

Ruhe des Körpers (100 EP)
 Völlig regungsloses Stehen oder Sitzen über mehrere Stunden

Selbstbeherrschung (200 EP)
 Andauernde, leichte Meditation sorgt für Ausgeglichenheit; aufwogende Gefühle können weit besser kontrolliert werden; Kosten 1 AP pro Runde

Askese (400 EP)
 Max. vier Tage kann Nahrungsbedarf ignoriert und der Wasserbedarf halbiert werden; danach gleich lange Erholung notwendig; Kosten 2 AP pro Runde

Heilende Kraft (400 EP)
 Etwa eine Stunde tiefe Meditation; innerhalb des nächsten Tages beschleunigt sich die Heilung einer gewählten Eigenschaft um zusätzlich 0,1; für jede Eigenschaft nur einmal täglich anwendbar

Konzentriertes Gleichgewicht (250 EP)
 In Meditation ist Verweilen auf kleinsten Standflächen ohne Prüfwurf möglich

Rückzug ins Innere (400 EP)
 Bis zu vier Sinneswahrnehmungen sind nach einigen Minuten unterdrückbar; Kosten 1 AP pro Runde und Sinneswahrnehmung

Schranken des Geistes (500 EP)
 Dauerhafte Konzentration; alle mentalen Einflüsse haben nur halben Effekt; Kosten 1 AP pro Runde

Stählerne Muskeln (350 EP)
 Durch kurze Meditation Versteifung der Muskeln; passive Körperkraft dadurch +9; wird die Versteifung gebrochen 2 volle Punkte Verlust Körperkraft; Kosten 10 AP pro Runde

Himmlicher Sprung (500 EP)
 Tiefe Meditation vor einem Sprung; dadurch 0,8 m mehr Weite bzw. 0,4 m mehr Höhe

Heilender Lotus (700 EP)
 Andauernde tiefe Meditation erniedrigt die Wirkungen einer Krankheit pro Tag um ein Fünftel ihrer Anfangswirkung.

Lähmung überwinden (600 EP)
 Pro Runde an Meditation wird eine zeitweise Reduktion der Beweglichkeit um einen Punkt verbessert; kein Effekt gegen Beweglichkeitswunden; Kosten 15 AP pro Runde

Beflügelter Schritt (500 EP)
 Nach kurzer Meditation ist ein schneller Lauf über unsicheres Gebiet (maximal 20 m) möglich; das Körpergewicht ist dadurch effektiv auf ein Viertel verringert; Kosten 20 AP pro Laufrunde

Gewandtheit des Windes (600 EP)
 Reduktion der Initiative um einen Punkt für jeden pro Runde eingesetzten Ausdauerpunkt; maximaler Effekt: -10

Reinigung (700 EP)
 Durch Konzentration kann ein Gift aus einer Verletzung ausgetrieben werden; Reduktion der Wirkung um 10 % pro Runde und maximal 40 %; Kosten 50 AP pro Runde

Techniken der Schule des Kranich (500 EP)

Tanzender Schritt (200 EP)
 Eigener Angriff -2; Ausweichen +4; Kosten -2 AP

Ablenken (200 EP)
 Beim erfolgreichen Parieren einer Waffe wird der Schaden bei Behändigkeit um 3 Punkte reduziert; Kosten +1 AP

Aufflattern (300 EP)
 Ausweichen durch einen kurzen, schnellen Sprung mit +4; gegen Rundumschläge und schlecht gezielte Gewaltangriffe sogar mit +15; Kosten +4 AP

Gespreizte Flügel (300 EP)
 Waffenangriff nach Initiativegewinn, der die Arme des Gegners auseinander treibt; bei Erfolg -5 auf die entsprechende Folgeaktion des Gegners (Angriff oder Verteidigung); Kosten +4 AP

Hände des Windes (500 EP)
 Parade von Geschossen bis Pfeilgröße ist immer ohne Schaden für Behändigkeit möglich

Schlingender Kranich (400 EP)
 Parade ohne Schaden für Behändigkeit; bei Erfolg muss der Gegner den eigenen, um 10 verringerten Angriff parieren oder seine nächste Aktion entfällt; Kosten +5 AP

Zupackender Klammerschnabel (400 + 500 EP)
 Waffenangriff bei Initiative; bei Erfolg wird der verursachte Schaden zum Bonus für die eigene Parade, die ohne Schaden für Behändigkeit möglich ist; zusätzlich Kraftgefecht (W20 + Körperkraft, wer mehr hat gewinnt); bei Erfolg wird die Waffe in dieser Runde festgehalten; Kosten +2 AP

Tanzender Kranich (450 EP)
 Nur im Kampf gegen einen einzelnen Gegner; Verzicht auf Angriffe; Ausweichen mit +12; erhaltener Schaden -2; Kosten +3 AP

Kampfablauf

Initiative
 W20 + Geschw. der Waffe - % der eff. Bew je niedriger, desto schneller

Angriff
 W20 + Stufe + % Beh gegen Eigenschaft
 KoK und Ausd 0; Bew -2; Beh und Ersch -5
 Auff -10; kl. Waffe -12; mittel -10; groß -8

Parieren
 W20 + Bonus + % Beh
 Wenn höher als Angriff, kein Schaden

Ausweichen
 W20 + eff. Bew
 Wenn höher als Angriff, kein Schaden

Blocken
 W20 + Blockbonus + % KoK; Ergebnis wird zu AP Verlust und Abzug vom Schaden; zus. AP-Verlust wie bei Parade

Schaden
 Würfel + % KoK
 Rüstschutz des Ziels wird abgezogen
 Ergebnis : 10 wird zu Abzug bzgl. der Eigenschaft

Fernkampf
 mittlere Reichw. -3 Angr. und Schaden
 große Reichw. -6 Angr. und Schaden

Angriff gegen Ziele ohne Verteidigung

Mindestens zu würfeln sind:
 regungslos: 5 unbemerkt: 10 von hinten / blind: 15
 im Kampf: 20 Fernkampf +5 / +10 / +15
 Alles über dem Wert wird zu zusätzlichem Schaden

Titel für Waffenfertigkeiten

0-untrainiert (Stufe 0)	3-Experte (11-15)
1-trained (1-5)	4-Meister (16-20)
2-Spezialist (6-10)	5-Großmeister (ab 21)

Waffen im Besitz

Getragene Rüstung

Rüstung Kleidung

Auff - Kopf
Angriff -10

Ersch - Gesicht
Angriff -5

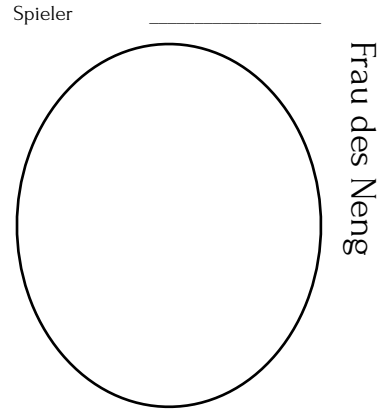
KoK - Arme
Angriff 0

Beh - Hände
Angriff -5

Ausd - Rumpf
Angriff 0

Bew - Beine
Angriff -2

Name			
Volk	Mensch	Herkunft	Sha Long - Berge von N'shi
Geburtsdatum	29.11.843	Titel	Frau des Neng
Glaube	Geist der Winde		
Größe _____ Gewicht _____ Augen _____ Haut _____ Haare _____			



Körperkraft 5	Ursprungswert 5	Erde
Durchschlagskraft Prozentsatz KoK (je nach Waffe) wird zum Schaden addiert Blocken W20 + Prozentsatz KoK (je nach Schild oder Waffe) wird zu AP-Verlust und Abzug vom erhaltenen Schaden; zus. AP-Verlust wie Parieren Tragkraft 35 Tragwert des Volkes + KoK; pro dieses Gewicht 5% Abzug von der Beweglichkeit Kraftakt Liegt KoK über der Schwierigkeit einer Kraftaufgabe, so ist diese bezwingbar		

Ausdauer 8	Ursprungswert 8	Wasser
Maximale AP 180 AP-Wert des Volkes + volle Ausd x 10, pro Runde Regeneration in Höhe der aktuellen Ausd Verlust durch Rüstung 0 Pro Runde wegen Rüstung verlorene AP Verlust durch Belastung 0 Pro volle Tragkraft (bei KoK) Gewicht 1 AP pro Runde Heilung Pro vorhandenen Punkt Ausd und Tag heilen 0,1 Punkte, verteilt auf verletzte Eigenschaften		

Behändigkeit 17	Ursprungswert 14	Luft
Trefferwahrscheinlichkeit W20 + Prozentsatz der Beh (je nach Waffe) ergibt den Angriffswert Parieren W20 + Prozentsatz der Beh (je nach Waffe) muss Angriff überbieten, dann kein Schaden, AP-Verlust dafür in Abh. von der Waffe Feinmotorik und Körpergefühl Bei vielen Handlungen muss mit W20 + Bonus (oft abh. von Beh) ein bestimmter Wert (die Schwierigkeit) überboten werden		

Beweglichkeit 9	Ursprungswert 9	Feuer
Abzug durch Rüstung 0 Prozentsatz der vollen Beweglichkeit - berechnen und hier als festen Wert eintragen Abzug durch Belastung 0 Pro Tragkraft (bei KoK) 5% der vollen Bew. als dauerhafter Abzug - als festen Wert eintragen Geschwindigkeit 23 Reaktionsgeschwindigkeit W20 + Waffenwert - Prozentsatz Bew, niedrigere Werte sind zuerst dran Ausweichen W20 + aktuelle Bew. muss Angriff überbieten, dann kein Schaden, Kosten: 50 % des Angriffs AP Überraschung W20 + volle Bew zum Vermeiden der Schwierigk.		

Auffassungsgabe 18	Ursprungswert 14	Verstand
Lernvermögen Auff in % wird von allen Lernkosten abgezogen (bei Elfen nur die Hälfte) Logik und Konzentration W20 + Auff zum Erkennen bestimmter Situationen, wenn das Rollenspiel nicht ausreicht		

Psyche 11	Ursprungswert 11	Seele
Beeinflussbarkeit Höhere Psyche - seelische Stabilität, sowohl bei magischem als auch nichtmagischem Einfluss Überzeugungskraft Konkurrierende W20 + Psyche können zur Not über Überredungsversuche o.a. entscheiden Seelenpunkte 17 Wert des Volkes + ein Viertel Psyche Bei Körperkraft und/oder Ausdauer unter 0 sinken diese weiter, pro Runde -1 Seelenpunkt - 0 Seelenpunkten Tod. Seelenpunkte regenerieren sehr langsam, pro fehlenden Seelenpunkt wird jede Eigenschaft als 1 geringer betrachtet und -1 auf alle Würfe		

Erscheinung 20	Ursprungswert 18	Licht-Dunkel
Schaden Fallt oft geringer aus, ist aber eventuell dauerhaft		

Einstellung Egoistisch	Gut-Böse
Übersicht +5 Makellos +4 Unschuldig +3 Aufopfernd +2 Selbstlos +1 Hilfsbereit 0 Neutral -1 Egoistisch -2 Hinterlistig -3 Gewissenlos -4 Bosartig -5 Sadistisch -6 Morderisch -7 Diabolisch	

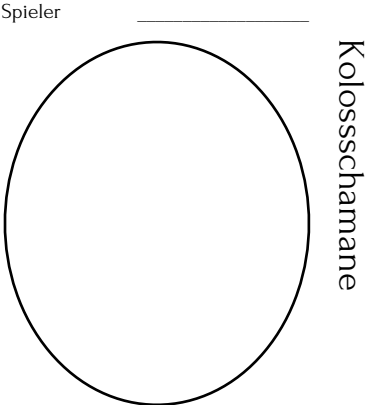
Beschreibung

Diese junge Frau wurde von Kindheit an für ihre Aufgabe trainiert. Sie ist bildschön und wurde in Tanz und Etikette eingehend geschult. Vor vier Jahren gelang es wie geplant, sie dem Neng, dem höchsten Beamten des Kaisers in dieser Gegend, als dritte Frau schmackhaft zu machen. Behutsam weitete sie sowohl ihren Einfluss auf den alten Herren als auch ihre Fähigkeiten immer weiter aus.

Sie gehört zu den Klauen von Sha Long, einer geheim arbeitenden Organisation, die die Unabhängigkeit der südlichen Provinz anstrebt. Die bevorzugte Methode ist dabei behutsames Intrigieren, aber zur Not gibt es auch andere Mittel.

Allgemeine Fertigkeiten	Stille 35 weicher Boden -5 nahe dran +10 nah an Chitoren +10 Elfen +5 Halbelf, Kobold +2	weit weg -10 Kies o.a. +10 Tuchföhlung +15
Klettern + 15 (3500 EP) pro 3m W20 + Beh + Bonus; 20 AP -1 AP pro 5 Bonus Vorsprünge 15 grob gemauert 25 nahezu glatt 35-40 glitschig +10	Baumkrone 18 wenig Ritzen 30 nass +5 geneigt -10 bis +15	
Mechanismus knacken + 20 (7000 EP) W20 + Beh + Bonus Schwierigkeit sehr variabel (teils sehr hoch)		
Reiten + _____ Tier _____ + _____ Tier _____ + _____ Tier _____ W20 + KoK + Bonus, für Reitkampf mind. +15		
Rennen und Sprinten + _____ Rennen - doppelte Str. + Bonus, 20 AP - Bonus (mind. 15 AP); Sprinten - dreifache Str. + Bonus, 50 AP + 10 AP für jede bereits gesprintete Runde - Bonus (mind. 30 AP)		
Schwimmen und Tauchen - _____ AP 10 AP pro Runde (bekleidet 15 AP), Rüstungsverlust x3, Tauchen zus. 10 AP bei Zwergen alles verdoppelt, durch Training nie unter 8 AP / 16 AP		
Schleichen + 20 (7000 EP) W20 + Beh + Bonus; Riesen -10, Kolosse u. Zentaur -5 Krach 10-12 tags draußen 25	belebter Platz, Raum 15-20 nachts draußen 30	
	Springen + _____ W10 + KoK + Bonus, Schwierigkeit = Weite x 5 Kol, Rie, Zent x 4; Gno, Hal x 10, Kob x 20, Fey x 100	
	Stehlen u. ä. + 20 (7000 EP) W20 + Beh + Bonus, Beidhändigkeit oft +2 Loser Gegenstand 20 eng am Körper 35 Elfen, Chitoren +10	lose am Körper 25 wachsames Opfer +10
	Verstecken + 20 (7000 EP) W20 + Beh + Bonus; Riesen nie, Koloss und Zentaur bis -5 viel Deckung 20 geringe Deckung 35	Riesen nie, Koloss und Zentaur bis -5 mittlere Deckung 25 in Bewegung +10
	Werfen + _____ W20 + KoK + Bonus; Ergebnis : Gewicht (in Einh. a 100 g) ist Wurfweite	

Name			
Volk	Koloss	Herkunft	Ebenen um Tarsalos
Geburtsdatum	3.2.814	Titel	-
Glaube	Der Große Wal		
Größe _____ Gewicht _____ Augen _____ Haut _____ Haare _____			



Körperkraft 15
 Ursprungswert 13 Erde

Durchschlagskraft
 Prozentsatz KoK (je nach Waffe) wird zum Schaden addiert

Blocken
 W20 + Prozentsatz KoK (je nach Schild oder Waffe) wird zu AP-Verlust und Abzug vom erhaltenen Schaden; zus. AP-Verlust wie Parieren

Tragkraft 57
 Tragwert des Volkes + KoK; pro dieses Gewicht 5% Abzug von der Beweglichkeit

Kraftakt
 Liegt KoK über der Schwierigkeit einer Kraftaufgabe, so ist diese bezwingbar

Ausdauer 15
 Ursprungswert 13 Wasser

Maximale AP 260
 AP-Wert des Volkes + volle Ausd x 10, pro Runde Regeneration in Höhe der aktuellen Ausd

Verlust durch Rüstung 3 AP
 Pro Runde wegen Rüstung verlorene AP

Verlust durch Belastung ca. 2 AP
 Pro volle Tragkraft (bei KoK) Gewicht 1 AP pro Runde

Heilung
 Pro vorhandenen Punkt Ausd und Tag heilen 0,1 Punkte, verteilt auf verletzte Eigenschaften

Behändigkeit 8
 Ursprungswert 6 Luft

Trefferwahrscheinlichkeit
 W20 + Prozentsatz der Beh (je nach Waffe) ergibt den Angriffswert

Parieren
 W20 + Prozentsatz der Beh (je nach Waffe) muss Angriff überbieten, dann kein Schaden, AP-Verlust dafür in Abh. von der Waffe

Feinmotorik und Körpergefühl
 Bei vielen Handlungen muss mit W20 + Bonus (oft abh. von Beh) ein bestimmter Wert (die Schwierigkeit) überboten werden

Beweglichkeit 8
 Ursprungswert 6 Feuer

Abzug durch Rüstung -1
 Prozentsatz der vollen Beweglichkeit - berechnen und hier als festen Wert eintragen

Abzug durch Belastung ca. -1
 Pro Tragkraft (bei KoK) 5% der vollen Bew. als dauerhafter Abzug - als festen Wert eintragen

Geschwindigkeit 21
Reaktionsgeschwindigkeit
 W20 + Waffenwert - Prozentsatz Bew, niedrigere Werte sind zuerst dran

Ausweichen
 W20 + aktuelle Bew. muss Angriff überbieten, dann kein Schaden, Kosten: 50 % des Angriffs AP

Überraschung
 W20 + volle Bew zum Vermeiden der Schwierigk.

Auffassungsgabe 8
 Ursprungswert 7 Verstand

Lernvermögen
 Auff in % wird von allen Lernkosten abgezogen (bei Elfen nur die Hälfte)

Logik und Konzentration
 W20 + Auff zum Erkennen bestimmter Situationen, wenn das Rollenspiel nicht ausreicht

Psyche 14
 Ursprungswert 13 Seele

Beeinflussbarkeit
 Höhere Psyche - seelische Stabilität, sowohl bei magischem als auch nichtmagischem Einfluss

Überzeugungskraft
 Konkurrierende W20 + Psyche können zur Not über Überredungsversuche o.a. entscheiden

Seelenpunkte 17
 Wert des Volkes + ein Viertel Psyche
 Bei Körperkraft und/oder Ausdauer unter 0 sinken diese weiter, pro Runde -1 Seelenpunkt - 0 Seelenpunkten Tod. Seelenpunkte regenerieren sehr langsam, pro fehlenden Seelenpunkt wird jede Eigenschaft als 1 geringer betrachtet und -1 auf alle Würfe

Erscheinung 7
 Ursprungswert 8 Licht-Dunkel

Schaden
 Fallt oft geringer aus, ist aber eventuell dauerhaft

Einstellung Neutral
 Gut-Böse

Übersicht
 +5 Makellos
 +4 Unschuldig
 +3 Aufopfernd
 +2 Selbstlos
 +1 Hilfsbereit
 0 Neutral
 -1 Egoistisch
 -2 Hinterlistig
 -3 Gewissenlos
 -4 Bosartig
 -5 Sadistisch
 -6 Morderisch
 -7 Diabolisch

Beschreibung

Seit dein Volk sesshaft wurde, hat es sich von seinem spirituellen Erbe entfernt. Viele huldigen inzwischen nicht mehr der See, dem scharfen Nordwind oder wie in deinem Fall dem großen Wal aus der Tiefe, sondern neuen bequemeren Göttern.

Früher bedeutete es Ehre, dem eigenen Stamm Nahrung zu verschaffen. Heute nehmen sich viele deines Volkes von den Kleinwüchsigen, was immer sie wollen, halten sich diese wie Vieh und verweichlichen. Oft verspürst du Verbitterung angesichts solcher Gier und Zügellosigkeit, manchmal vielleicht auch Mitleid mit denen, die sich ihrer Unterwerfung nicht erwehren können. Das ist nicht der alte Pfad.

Auf Seereisen braucht man dich noch, denn nach wie vor fürchtet dein Volk den Zorn der alten Geister. Aber die Zeiten, da das Wort eines Schamanen Gewicht hatte, sind lange vorbei.

Allgemeine Fertigkeiten

Klettern + 7 (900 EP) -5 (Fellrüstung)
 pro 3m W20 + Beh + Bonus; 20 AP -1 AP pro 5 Bonus
 Vorsprünge 15 Baumkronen 18
 grob gemauert 25 wenig Ritzen 30
 nahezu glatt 35-40 nass +5
 glitschig +10 geneigt -10 bis +15

Mechanismus knacken + _____
 W20 + Beh + Bonus
 Schwierigkeit sehr variabel (teils sehr hoch)

Reiten + _____ Tier _____
 + _____ Tier _____
 + _____ Tier _____
 W20 + KoK + Bonus, für Reitkampf mind. +15

Rennen und Sprinten + _____
 Rennen - doppelte Str. + Bonus, 20 AP - Bonus (mind. 15 AP); Sprinten - dreifache Str. + Bonus, 50 AP + 10 AP für jede bereits gesprintete Runde - Bonus (mind. 30 AP)

Schwimmen, Tauchen - 20 AP (7000 EP)
 10 AP pro Runde (bekleidet 15 AP), Rüstungsverlust x3, Tauchen zus. 10 AP; bei Zwergen alles verdoppelt, durch Training nie unter 8 AP / 16 AP

Schleichen -3 (Fellrüstung)
 W20 + Beh + Bonus; Riesen -10, Kolosse u. Zentaur -5
 Krach 10-12 belebter Platz, Raum 15-20
 tags draußen 25 nachts draußen 30

Stille 35 weit weg -10
 weicher Boden -5 Kies o.a. +10
 nahe dran +10 Tüchtführung +15
 nah an Chitoren +10 Elfen +5 Halbelf, Kobold +2

Springen + _____
 W10 + KoK + Bonus, Schwierigkeit = Weite x 5
 Kol, Rie, Zent x 4; Gno, Hal x 10, Kob x 20, Fey x 100

Stehlen u. ä. + _____
 W20 + Beh + Bonus, Beidhändige oft +2
 Loser Gegenstand 20 lose am Körper 25
 eng am Körper 35 wachsam Opfer +10
 Elfen, Chitoren +10

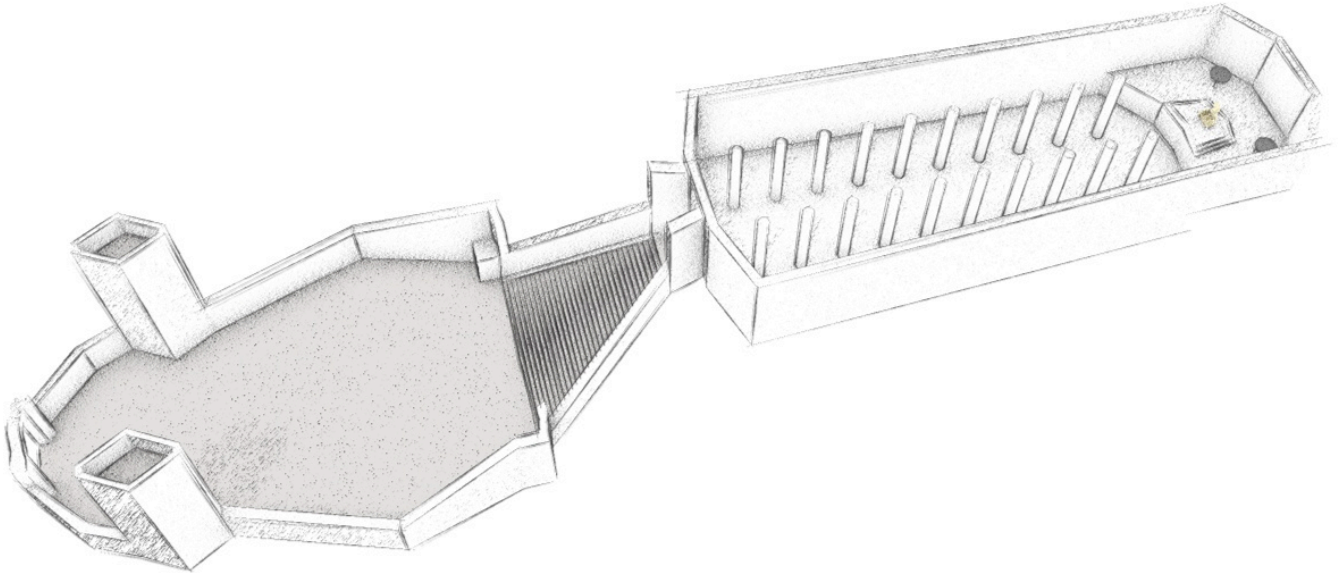
Verstecken + _____
 W20 + Beh + Bonus; Riesen nie, Koloss und Zentaur bis -5
 viel Deckung 20 mittlere Deckung 25
 geringe Deckung 35 in Bewegung +10

Werfen + 10 (1500 EP)
 W20 + KoK + Bonus; Ergebnis : Gewicht (in Einh. a 100 g) ist Wurfweite

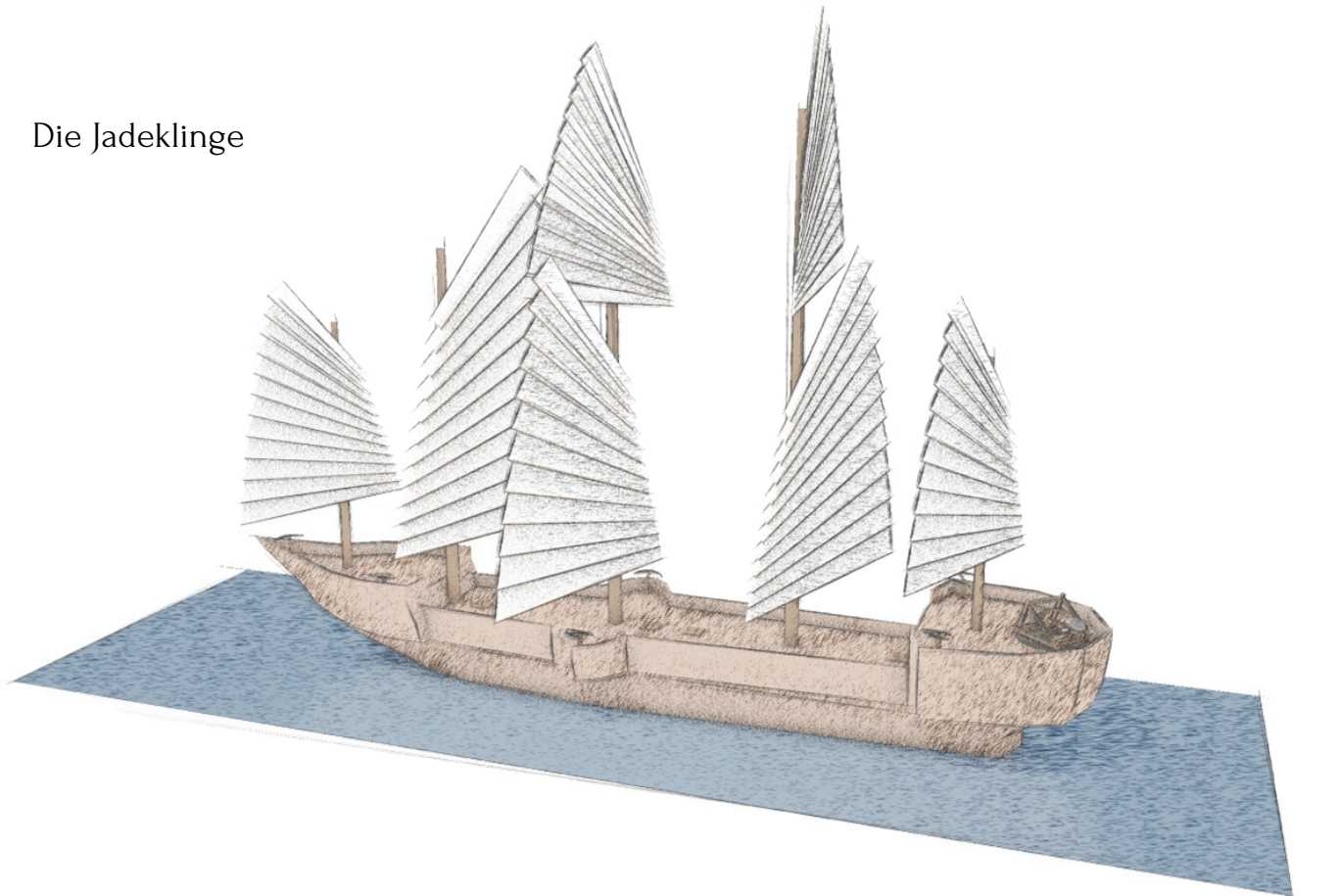
Bilder und Karten

Anschauungsmaterial für Spielleiter und Spieler

Der Drachenpalast

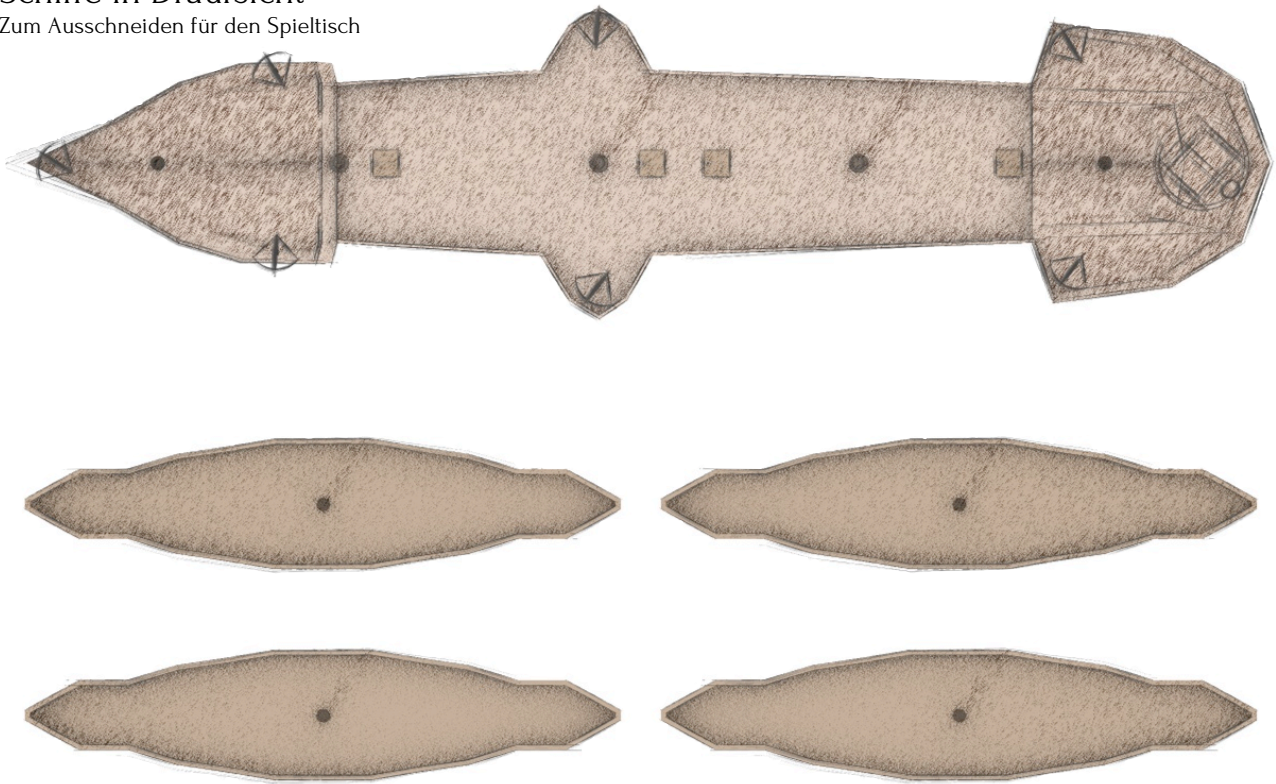


Die Jadeklinge

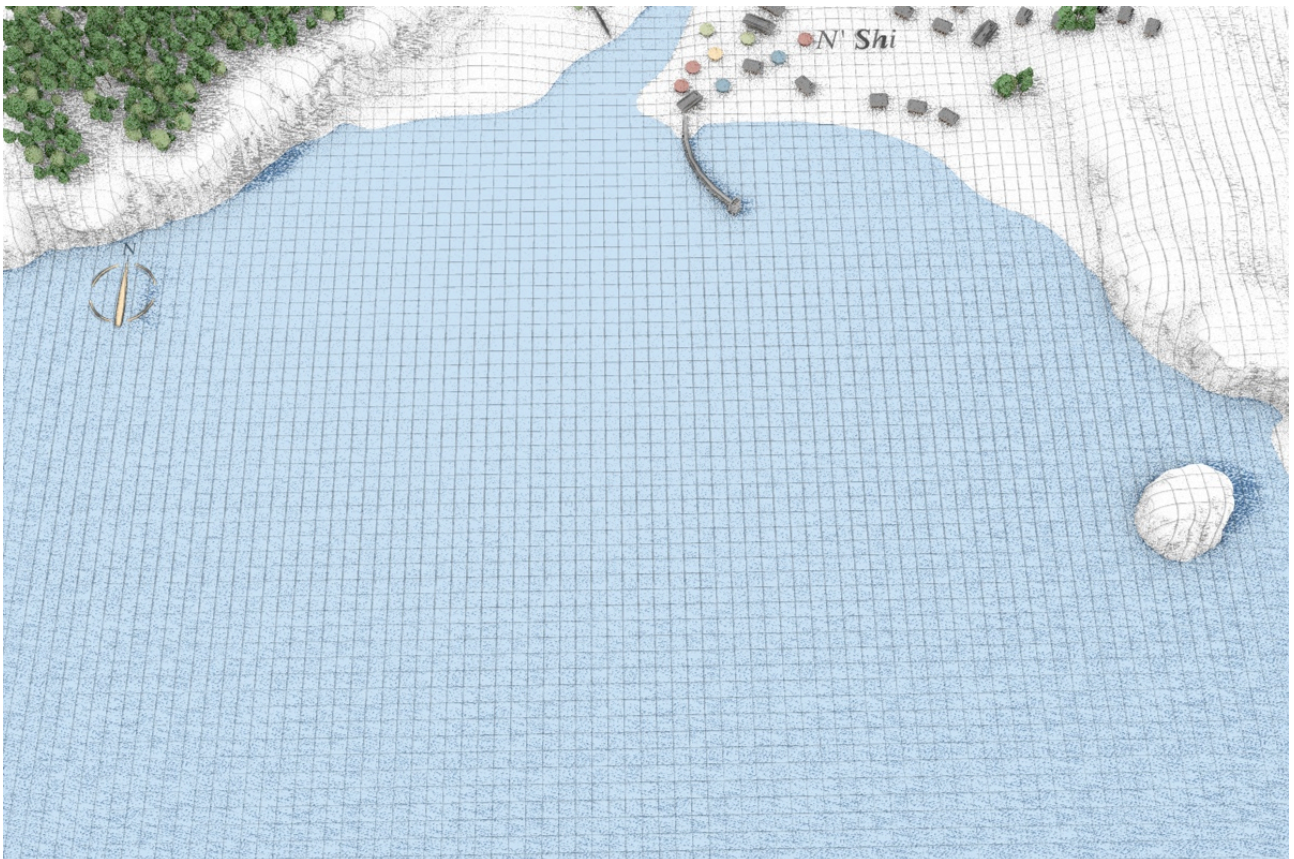


Schiffe in Draufsicht

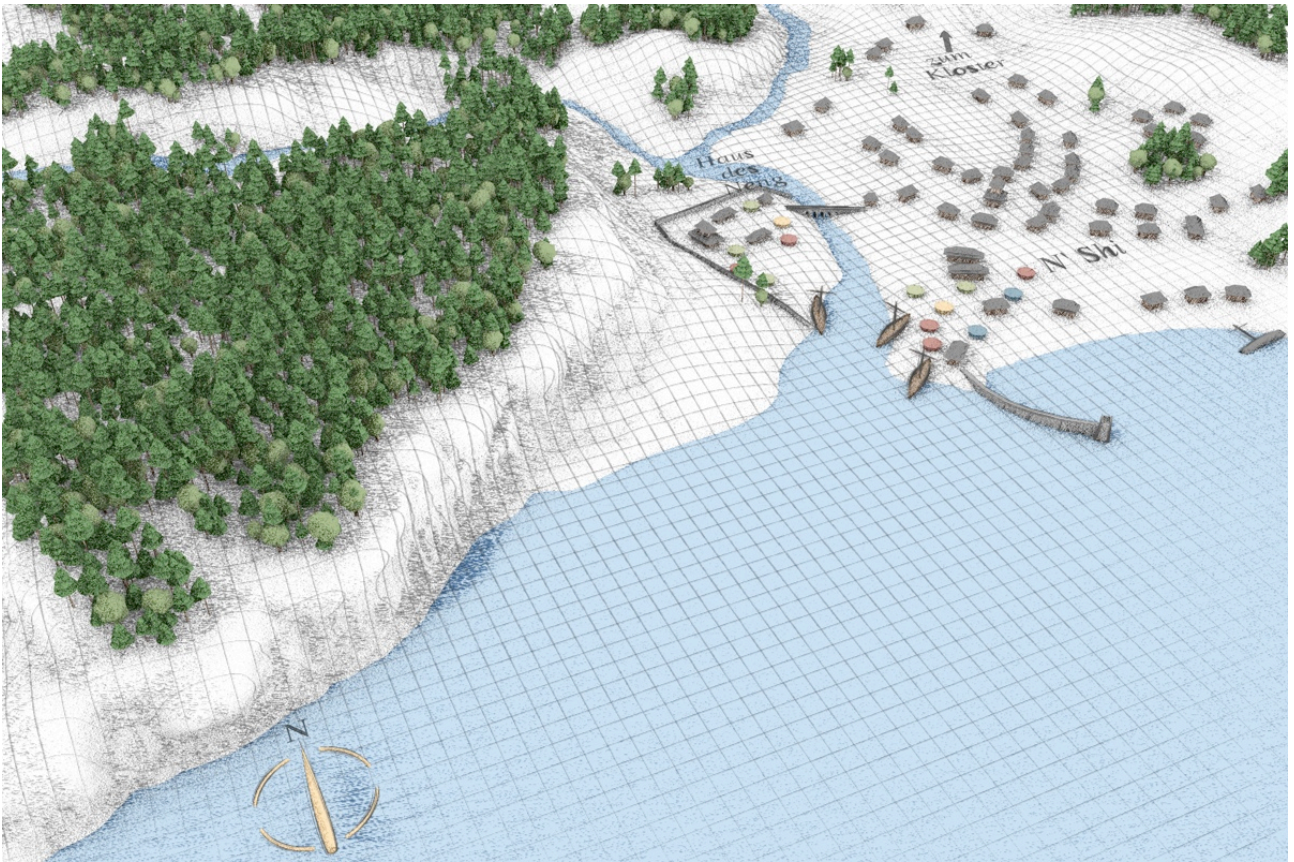
Zum Ausschneiden für den Spieltisch



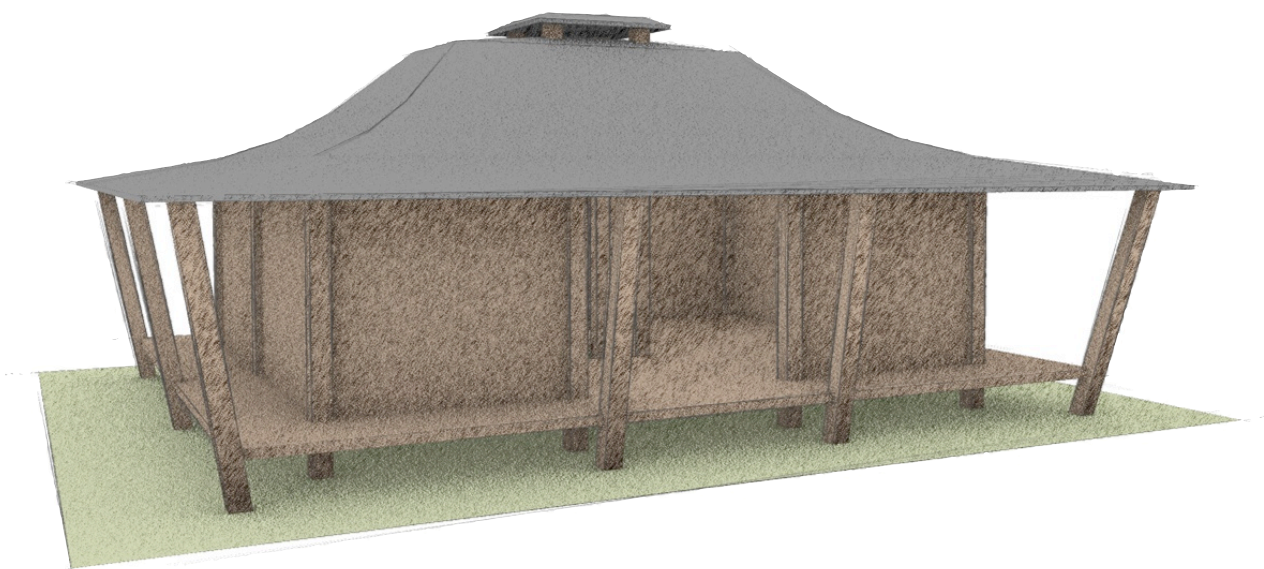
Bucht von N' Shi



Dorf und Küste

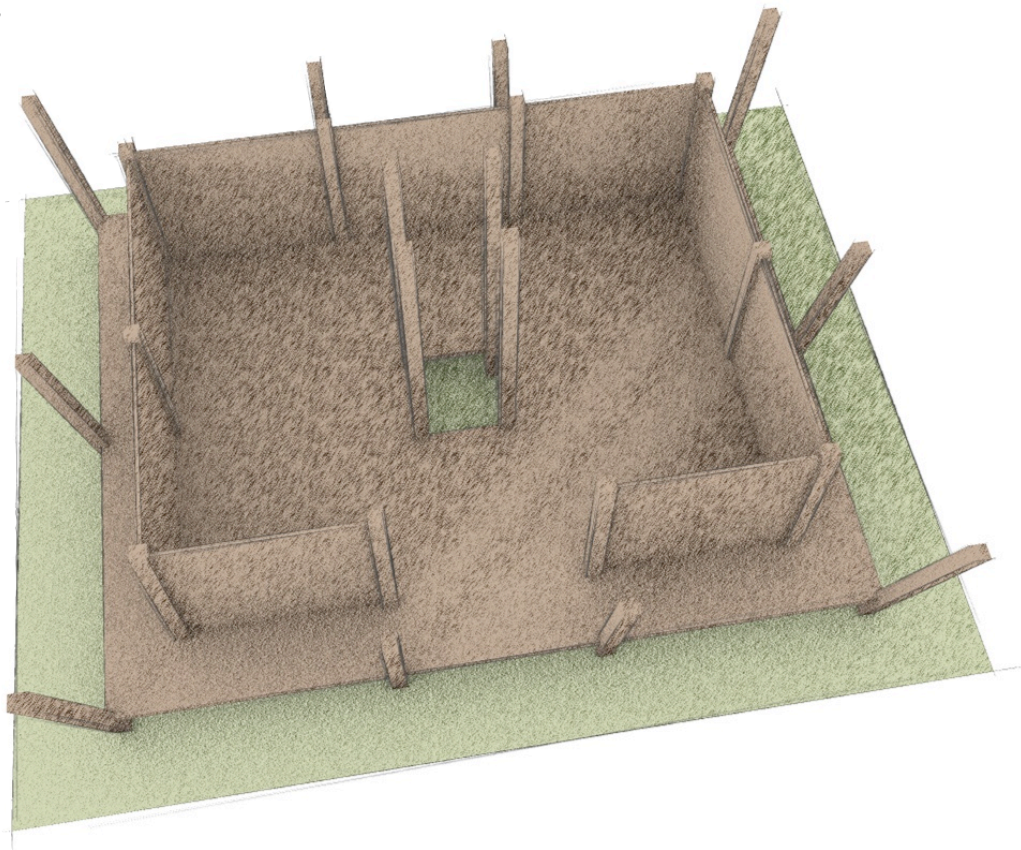


Wohnhaus
Bodenansicht



Wohnhaus

Bodenansicht



Tempel der Winde



Haus des Neng
Bodenansicht



Haus des Neng
Übersicht

