

SPLITTERMOND



SCHNELLSTARTER

2026

Inhalt

Einleitung	3	Gao Feng,	
Was ist Splittermond?	3	reisender Lehrer aus Zhoujiang	18
Lorakis: Die Welt von Splittermond	4	Jae Tan Wen,	
Die Anderswelten und die Mondpfade	4	Sonnengrüßerin aus Kungaitan	20
Die Regionen der Welt	5	Naotomi Shunji,	
Die Regeln	6	wandernder Kantioko aus Kintai	22
Eigenschaften	6	Su Yini,	
Proben	6	Ränkeschmiedin aus Zhoujiang	24
Splitterpunkte	7	Abenteurer: Nebenakt A38	26
Fertigkeiten	7	Zhoujiang: Das dreigeteilte Reich	26
Meisterschaften	9	Einleitung	28
Kämpfe	9	Einstieg ins Abenteuer	30
Zaubern	12	Der Auftrag	33
Alchemie	12	Hilfen und Hindernisse	34
Die Archetypen: Abenteurer zum Losspielen	13	Der Intrige auf der Spur	37
Ai Duan,		Im Bauamt	44
Kampfkünstlerin des Büffelstils aus Zhoujiang	14	Abschluss: Den Auftrag erfüllen	46
Ban Pang,		Zeitstrahl als Druckvorlage	48
Hatangabi-Kettenkrieger aus Bawalin	16		

Was ist dieses Heft?

Mit diesem Heft halten Sie den **Schnellstarter** für das Rollenspiel **Splittermond** in den Händen, dessen Regelwerk der Uhrwerk Verlag im Juni 2014 herausgebracht hat. Um Ihnen einen ersten Einblick in das System zu ermöglichen, haben wir den Kern der Regeln für dieses Heft aufbereitet, damit jeder sich ein Bild von **Splittermond** machen kann. Mit diesem Schnellstarter ist ein sofortiger und einfacher Einstieg in das Spiel möglich, es werden keine weiteren Produkte benötigt. Und auch wenn Sie bisher noch nie ein Rollenspiel gespielt haben, gibt das Heft Ihnen Hilfestellungen an die Hand.

Dabei ist zu beachten, dass es sich bei diesem Heft um vereinfachte Regeln für den schnellen und unkomplizierten Einstieg handelt. Die Regeln im Grundregelwerk beruhen zwar vollständig auf den hier präsentierten Mechanismen, bieten aber weitergehende Optionen und Möglichkeiten sowie natürlich die vollständigen Regeln zur Erschaffung und Steigerung eigener Abenteurer. In diesem Heft hingegen können Sie auf vorgefertigte Archetypen zurückgreifen, mit denen Sie ohne viel Aufwand sofort ein erstes, in diesem Heft enthaltenes Abenteuer erleben können.

Doch nun bleibt uns nicht viel mehr übrig, als Ihnen viel Spaß mit diesem Heft zu wünschen! Wir hoffen, dass wir Sie hiermit neugierig auf das fertige Spiel **Splittermond** machen können.

Ihr Splittermond-Team

Impressum

Redaktion: Tilman Hakenberg, Uli Lindner, Jörg Löhnerz, Giulia Pellegrino, Adrian Praetorius

Texte: Chris Gosse, Tilman Hakenberg, Nicole Heinrichs, Sascha Hoppenrath, Franz Janson, Michael Kusternig,
Uli Lindner, Jörg Löhnerz, Giulia Pellegrino, Adrian Praetorius, Lars Reißig, Frank Übe

Lektorat: Jörg Löhnerz, Giulia Pellegrino

Korrektorat: Jörg Löhnerz, Giulia Pellegrino

Mit Dank an: Klaus Adrian, Gero Ebling, Stefan Unteregger und alle Testspieler

Coverillustration: Jon Hodgson

Illustration Archetypen: Florian Stitz

Innenillustrationen: Helge Balzer, FuFu Frauenwahl, Richard Hanushek

Karten: Robert Altbauer, Martin Wende

Layout: Jörg Löhnerz, Sabrina Ungethüm

UHRWERK VERLAG

Einleitung

Als einer der drei Monde über Lorakis barst, blickten die Angehörigen aller Völker furchtsam gen Himmel, um das unheimliche Schauspiel zu betrachten. Zu diesem Zeitpunkt ahnte noch niemand, dass unter dem Splittermond eine neue Ära anbrechen sollte, in der die einstigen Sklaven von den Ketten ihrer Drachlingherrscher befreit und in ein neues Zeitalter geführt werden sollten.

Heute, fast tausend Jahre nach dem Kataklysmus, beherrschen die einstigen Dienervölker den gesamten Kontinent. Mächtige Reiche sind entstanden, prachtvolle Städte wurden errichtet, Geschichte wurde geschrieben.

Aber noch immer ruhen auf Lorakis unzählige Geheimnisse. Noch immer warten in den Kristallchroniken Iorias zahlreiche Orakelsprüche auf ihre Erfüllung. Und neue Gefahren ziehen auf, lauern in der unerkundeten Wildnis, den finsternen Ruinen der alten Reiche, mitten im Trubel der Großstädte.

Es braucht tapfere Männer und Frauen, die sich dieser Geheimnisse annehmen, wagemutige Abenteurer, die sich den Gefahren in den Weg stellen – und so vielleicht zu Reichtum, Macht oder Ruhm gelangen. Willkommen bei **Splittermond!**

In diesem **Schnellstarter** finden Sie alles, was Sie benötigen, um erste Abenteuer in der Welt von **Splittermond** zu erleben: Eine kurze Beschreibung der Welt, einige Spielregeln, eine Gruppe Abenteurer und natürlich ein Abenteuer, mit dem Sie sofort loslegen können. Sammeln Sie einfach einige Freunde um sich – und los geht's!

Was ist Splittermond?

Haben Sie schon einmal einer Geschichte gelauscht und mitgefiebert, als ob Sie um Leib und Leben bangen müssten? Haben Sie schon einmal ein Buch gelesen oder einen Film gesehen und sich gefragt, was Sie anstelle der Protagonisten tun würden? Mit **Splittermond** können Sie genau das tun.

Splittermond ist ein Fantasy-Rollenspiel, das Sie gemeinsam mit einer Handvoll Freunde spielen können. Die meisten Spielenden schlüpfen in die Rolle von *Abenteurern* – gewitzten Dieben, klugen Magiern oder tapferen Kriegern, wie *Arya Stark* aus „Ein Lied von Eis und Feuer“, *Robin Hood* aus den Sherwood-Sagen oder *Aragorn* aus „Der Herr der Ringe“. Sie übernehmen die Hauptrollen in dem Spiel.

Einer der Mitspieler wählt keinen Abenteurer, sondern übernimmt die Rolle der *Spilleitung*. Die Spilleitung hat eine ganz besondere Aufgabe inne: Sie allein kennt die Geschichte, die die Abenteurer erleben sollen, weiß Bescheid über die Gefahren, stellt die Welt und ihre Bewohner dar.

Handlungen der Spielenden werden hierbei erzählt und beschrieben, und die Spilleitung beschreibt wiederum die Reaktionen der Umgebung. Um eine gemeinsame Basis zu schaffen, gibt es Spielregeln, die vorgeben, was die Abenteurer tun können und was nicht.

Es gibt hierbei keine Gewinner oder Verlierer. Die Spielenden und die Spilleitung arbeiten zusammen, nicht gegeneinander, um möglichst viel Spielspaß und Spannung zu erreichen.

Klingt kompliziert? Ist es nicht! Ein kleines Spielbeispiel soll dieses Prinzip verdeutlichen.

Ein kleines Spielbeispiel

Frank, Matthias und Katharina haben sich zu einem **Splittermond**-Spielabend getroffen. Frank ist die Spilleitung. Matthias spielt den selenischen Ritter *Cederion*, Katharina die seelbische Klingentänzerin *Tiai*.

Die Abenteurer untersuchen eine Reihe von Entführungen in einem abgelegenen Winkel der Arwinger Mark. Nur die Spilleitung weiß, dass eine Gruppe Orks dafür verantwortlich ist, die sich in einer alten Ruine eingenistet hat. Frank als Spilleitung weiß, wie viele Orks es sind, was aus ihren Opfern geworden ist und wohin die Kreaturen gegangen sind. Er weiß auch, dass ein Teil der Orks gerade auf der Jagd ist und bei Einbruch der Nacht zurückkommen wird.

Die Spielenden hingegen wissen nur, dass ihre Abenteurer Spuren gefunden haben und ihnen gefolgt sind. Jetzt, bei Abenddämmerung, erreichen sie die Ruine.

Frank: „Es wird gerade Abend, als im Zwielicht der bald hereinbrechenden Nacht vor euch die Ruine auftaucht. Sie ist nicht viel mehr als ein alter, halb verfallener Wachturm, der sich auf einem Hügel erhebt, umgeben von Buschwerk und Bäumen.“

Matthias: „Ist irgendjemand zu sehen?“

Frank weiß, dass im Obergeschoss drei Orkspäher Wache halten, die aber aus der Position der Abenteurer nur schwer zu entdecken sind. Er antwortet: „Würfle eine Probe auf *Wahrnehmung* gegen 20.“

Um herauszufinden, ob die Abenteurer die Orkspäher bemerken, müssen sie eine Probe würfeln (siehe Seite 6). Die Proben von Matthias und Katharina misslingen, woraufhin Frank sagt: „Ihr könnt niemanden erkennen.“

Katharina: „Ich sehe mir das näher an. Ich bedeute Cederion, im Wald zurückzubleiben, und schleiche näher heran.“

Frank: „Würfle eine Probe auf *Heimlichkeit*.“

Um herauszufinden, ob Tiai sich unbemerkt nähern kann, muss sie nun erneut eine Probe würfeln. Die grazile Albin ist geschickt genug, dass diese Probe gelingt. Frank würfelt für die Orkspäher eine Probe auf *Wahrnehmung* gegen das Ergebnis von Tiais Probe, die aber scheitert. Tiai nähert sich daher unbemerkt.

Frank: „Als du näherkommst, hörst du schrille Stimmen vom obersten Stockwerk, die sich leise in einer fremden Sprache unterhalten: Orks!“

Katharina: „Kann ich heraushören, wie viele es sind?“

Frank: „Mindestens drei.“

Katharina: „Okay. Ich schleiche in Richtung der Treppe, um mehr von ihrem Gespräch zu hören.“

Frank: „Matthias, Tiai verschwindet in dem verfallenen Turm. In diesem Moment siehst du etwas abseits eine Gruppe von vier Orks aus dem Wald treten, die ein Reh zwischen sich hertragen. Sie nähern sich dem Turm und scheinen euch noch nicht entdeckt zu haben.“

Matthias: „Mist! Ich laufe aus meiner Deckung. (Als Cederion): TIAI! Vorsicht! ORKS!“

Frank: „Vom Dach ertönt ein erschrockener Ruf, dann ein unmenschliches, durch Mark und Bein gehendes Kreischen und aufgeregte Stimmen.“

Matthias: „Ich ziehe Schwert und Schild und stürme vor, um die Orks abzufangen, bevor sie Tiai in den Rücken fallen können.“

Katharina: „Ich bin kurz erschrocken, mache dann aber meine Waffe bereit und verberge mich im Schatten neben der Tür.“

Ob die Abenteurer den Kampf überstehen und was sie in der Ruine finden, hängt jetzt von ihren Entscheidungen und von Frank als Spilleitung ab – und vom Würfelglück.

Lorakis

Die Welt von Splittermond

In *Lorakis*, der Welt von *Splittermond*, warten uralte Relikte der Vergangenheit und unbekannte Lande auf tapfere Abenteurer. Es ist eine Welt, in der Magie alltäglich ist und von jedem gemeistert werden kann, in der ferne und exotische Orte nur eine Mondpfadreise voneinander entfernt sind und in der die Macht des geborstenen Mondes in manchen Abenteurern erwacht. Wo brodelnde Metropolen nur einige Tagesreisen von schier undurchdringlicher Wildnis entfernt sind und wo man sich nicht nur Orks und anderen Monstern, sondern auch verschlagenen Intriganten, mordlüsternen Blutpriestern und finsternen Raubrittern stellen muss.

Lorakis ist eine riesige Welt, die von der Spitze Westergroms im äußersten Westen bis zu den Ausläufern Takasadus im fernen Osten über 10.000 km misst. Zahlreiche unterschiedliche Reiche finden sich hier, deren Kulturen sich stark voneinander unterscheiden. Die dominierenden Völker sind neben den *Menschen* die feinsinnigen *Alben*, die robusten *Zwerge*, die vor langer Zeit aus den Anderswelten gekommenen *Gnome* und die wolfsartigen *Varge*. Sie leben teilweise in den verschiedensten Reichen einträchtig beisammen, haben miteinander aber auch gänzlich eigenständige Kulturen geschaffen. Und natürlich ist die Welt von zahllosen anderen Lebewesen bevölkert, von Tieren über riesige Bestien bis zu weiteren intelligenten, kulturschaffenden Völkern wie den Rattlingen (die in Zhoujiang Nezumi genannt werden) oder Nagas.

Einen bestimmenden Einfluss auf die Welt besitzt der *Splittermond*, einer der drei Himmelskörper am nächtlichen Himmel über Lorakis, der vor knapp tausend Jahren zerbrach und seine Trümmer auf die Welt regnen ließ. Damals erlosch das mächtige Reich der geheimnisvollen Drachlinge – aber auch der magische Mondstein

gelangte auf die Welt. Und noch heute werden, auch wenn die meisten Leute nichts davon ahnen, Kinder geboren, die etwas von der Macht des geborstenen Mondes in sich tragen: die *Splitterträger*.

Die Anderswelten und die Mondpfade

Neben der Welt, die die lorakischen Völker kennen, gibt es noch weitere, die in ihrer Gesamtheit als die *Anderswelten* bezeichnet werden. Dies ist das Reich der Feen, gleich ob es sich um freundliche Dryaden, verspielte Tiergeister, finstere Blutrichter oder fremdartige Elementargeister handelt. Sie alle bewohnen diese fremdartigen Welten, gelangen durch bestehende Übergänge oder mächtige Magie jedoch immer wieder nach Lorakis.

Aber auch die Völker von Lorakis können die Anderswelten betreten, wenngleich die Orientierung dort schwer ist und sich die Wirklichkeit konstant zu ändern scheint. Die bereits von den alten Drachlingen genutzten *Mondpfade* führen ebenfalls durch die Anderswelt und ermöglichen es, in kürzester Zeit riesige Entfernungen zu überbrücken.

Die Mondpfade haben die Welt näher zusammenrücken lassen und einen Austausch zwischen weit entfernten Kulturen ermöglicht. Rund um die wenigen Portale sind meist Städte entstanden, die als Drehscheiben des Handels fungieren. Gleichzeitig sind jedoch auch weite Wildnisgebiete erhalten geblieben, durch die nur selten eine Seele reist, ist der Weg über die Mondpfade doch schneller und bequemer. Weglose Wildnis harret somit ihrer Entdeckung, mitsamt ihren Schätzen und ihrer Relikte der Vergangenheit.



Die Regionen der Welt

Lorakis besteht aus mehreren Großregionen, die sich durch gewisse Merkmale unterscheiden und die meist durch natürliche Grenzen voneinander abgetrennt sind. Innerhalb dieser großen Regionen besitzen die Völker kulturelle Gemeinsamkeiten, während der Rest der Welt ihnen oft fremd erscheint.

Dragorea liegt im Westen von Lorakis und umfasst das einstige Land der Drachlinge, das heute von ihren ehemaligen Sklavenvölkern wie etwa den Menschen bewohnt wird. Nach dem Fall ihrer einstigen Herren haben sie eigene Reiche gegründet, in denen heute Könige über ihre feudalen Vasallen und das einfache Volk herrschen. Tapfere Ritter sind das Idealbild eines Kriegers in diesen Landen, in denen die Wildnis oft schon außerhalb der großen Städte beginnt. Die einzelnen Reiche teilen viele Vorstellungen und Lebensweisen, gleich ob es sich um *Wintholt* im wilden Norden, das aufstrebende Kaiserreich *Selenia* oder *Zwingard*, das Bollwerk gegen die Orks der Blutgrasweite, handelt. Dennoch gibt es immer wieder Streitigkeiten zwischen den einzelnen Reichen, etwa durch die Intrigen der Königsdrillinge auf dem *patalischen Thron* oder durch den Bürgerkrieg, der das einst mächtige *Dalmarische Reich* erschüttert.

Dragorea grenzt an die **Drei Meere**, die es als große Binnenmeere von anderen Regionen trennen und gleichzeitig doch durch Handel und Seefahrt verbinden. Hier bestehen diverse Reiche mit langer Geschichte, zum Beispiel der *Albische Seebund*, dessen grazile und schlanke Schiffe das gesamte Meer durchfahren, aber auch der *Mertalische Städtebund* mit seinen mächtigen Handelsmetropolen. Die wichtigste und größte Stadt im Binnenmeer (und vielleicht der ganzen Welt) ist jedoch *Ioria* auf der Insel *Galonea*. In dieser Metropole, einst ein wichtiger Kultplatz der Drachlinge, befindet sich an der Spitze der Himmelstreppe das große Orakel der Götter, dessen Ratschlüsse in den *Kristallchroniken* festgehalten werden. Unmengen an Pilgern suchen jedes Jahr die Stadt in der Hoffnung auf, hier einen Fingerzeig für ihr Schicksal zu erhalten.

Am östlichen Ufer der Kristallsee befindet sich das legendenumwobene **Pash Anar**. Unter sengender Sonne erheben sich hier prächtige Paläste und alte Grabmäler in den Himmel, während Karawanen voller Kostbarkeiten durch das Land ziehen und mächtige Zauberer Djinne beschwören. Das größte Reich von Pash Anar ist das altehrwürdige *Farukan*, eine der ältesten von Menschen dominierten Regionen in ganz Lorakis. Hier herrscht der gottgleiche Padishah über ein riesiges Gebiet, dessen Provinzherrn ihm doch nur Lippenbekenntnisse schulden und in Wahrheit wie Könige herrschen können. Die Farukanis folgen einem rigiden Ehrenkodex, der großen Einfluss auf viele Lebensbereiche nimmt und ihre soziale Stellung sowie ihr Ansehen bestimmt.

Ihre Nachbarn sind unter anderem die *Tarr* der lebensfeindlichen Wüste *Surmakar*. Dieses vargische Nomadenvolk zieht durch die Dünenlandschaft und nimmt eine wichtige Stellung im Handel der gesamten Region ein.

Südlich von Pash Anar liegt das unbarmherzig von der Sonne beschienene **Arakea**, das von weitem und fast undurchdringlichem Dschungel beherrscht wird. Himmelstrebende Baumriesen beherbergen hier die Dörfer der *Dämmeralben*, die im Einklang mit der Natur leben und sich auf die magische Beeinflussung der Umwelt verstehen. Dies ist in ihrer Heimat auch bitter nötig, denn nicht nur gefährliche Raubtiere und missgünstige Wesen der Anderswelten machen ihnen das Leben schwer, sondern auch geheimnisvolle und aus den Schatten zuschlagende Blutgötzen-Diener aus den weiter südlich gelegenen Dschungeln. Noch weiter östlich liegen die Stadtstaaten von *Gotor* und *Marakatam* im ewigen Streit um die Geheimnisse und Schätze des Urwalds.

Das Gebiet an der Küste des *Schimmermeers* im Südosten von Lorakis wird von Fremden aufgrund des hell schillernden Wassers meist als **Smaragdküste** bezeichnet. Hier sind in unterschiedlichen Kleinstaat und in den Dschungeln manch fremdländische Kostbarkei-

ten und uralte Ruinen zu finden. Die Smaragdküste erstreckt sich von den Stadtstaaten der Dschungel von *Kutakina* und der fernen *Stromlandinseln* im Süden über den *Affendschungel* und den *Schattenwald* bis hin zu den riesigen Städten *Kungaitans* im Norden. Mehrere Mondpfade führen in dieses Gebiet, während weite Teile des Hinterlandes kaum erforscht sind und noch manche Überraschung, aber auch große Reichtümer, bereithalten.

Im äußersten Osten des Kontinents liegt **Takasadu**, das von gleich mehreren Großreichen dominiert wird. In *Zhoujiang* herrscht die junge Kaiserin nur nominell über ihr Reich. Nach einem Umsturzversuch der Kriegsfürsten ist das Land zwischen altem Adel, Bürokraten und Kaufleuten sowie dem Militär hin und her gerissen, und manch einer hofft darauf, dass die weisen Mönche der Berge einen Bürgerkrieg verhindern können. Südlich des Jadebandes, des mächtigsten Stromes Takasadus, liegt das von den Schwertalben beherrschte *Kintai*, auch *Reich des himmlischen Kranichs* genannt, auf dessen Thron der leibhaftige Avatar einer Göttin sitzt und dessen Krieger einen strengen Ehrenkodex mit unbedingter Gefolgschaft verbinden.

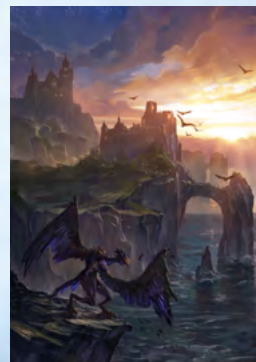
Im höchsten Norden von Lorakis liegen die unwirtlichen **Frostlande**, ein endloser Landstrich voll undurchdringlicher Wildnis, in der man nur selten auf vernunftbegabte Reisende trifft. Zahlreiche Gerüchte und Geschichten erzählen von reichen Bodenschätzen und mysteriösen Relikten längst vergangener Völker – aber es ist leicht, in der Wildnis verloren zu gehen. Nur zu oft passiert es, dass Reisende, die hoffnungsvoll in den rauen Norden aufbrechen, nicht wieder zurückkehren. Niemand kann sagen, ob sie blutrünstigen Taigavargen, räuberischen Gletscherzwerge oder wilden Bestien zum Opfer fielen – oder ob sie den Schrecken der *Wandernden Wälder* erlegen sind, in denen sich selbst erfahrene Kundschafter verlaufen.

Ein Platz für Einsteiger: Die Arwinger Mark

Saftige Wiesen, tiefe Wälder, umschlossen von Mittelgebirge, Meer und dem Bund der Wächter – das macht die *Arwinger Mark* aus, eine Randregion des großen Kaiserreichs *Selenia* in Dragorea. Größte Stadt der Mark ist *Arwingen*, gelegen an der Küste und Tor zur Kristallsee. Von dort aus führt der große Handelsweg ins Landesinnere, den einst die Drachlinge anlegten. Er zieht sich über die Auen der Mark, an dunklen Wäldern und Hügeln vorbei, durch das große und gefährliche Seelenmoor. Von dort weiter nach Westen leitet der Handelspfad die Reisenden durch bewaldete Berge in die fruchtbaren Ebenen des Kaiserreiches hinein.

Im Norden grenzt der tiefe und finstere Schattenforst. In ihm verläuft die Grenze zum Gebiet des Wächterbundes, der über der Verheerten Lande wacht: Ein grauenvoller, verpesteter Landstrich, in dem von Finsterkräften pervertierte Monster hausen. Einige gelangen durch den dichten Wald hin und wieder sogar bis in die Arwinger Mark.

Auf www.splittermond.de finden Sie mit **Splittermond: Die Regeln** nicht nur das vollständige Grundregelwerk als kostenlosen Download, sondern mit **Die Arwinger Mark** auch einen Ergänzungsband, der die Region mit Leben füllt und zudem zwei weitere Abenteuer enthält, in denen Sie weiter in Lorakis eintauchen können.



Die Regeln

Proben

Wie die meisten Spiele hat auch *Splittermond* Regeln. Diese dienen vor allem dazu, eine gemeinsame Basis zu schaffen, indem sie festlegen, was die Abenteurer können und was nicht (und wie die Welt darauf reagiert). Ihr Zweck ist aber auch, Spannung zu erzeugen: Ein Kampf etwa ist uninteressant, wenn der Ausgang von Anfang an feststeht. Durch Regeln und Würfel kommen hier Taktik und Zufall ins Spiel.

Eigenschaften

Das Profil eines Abenteurers in *Splittermond* setzt sich aus mehreren Eigenschaften zusammen, die in Zahlen ausgedrückt werden. Generell gilt: Je höher ein Eigenschaftswert ist, desto besser ist der Abenteurer darin.

Attribute

Attribute sind die grundlegende Basis eines Abenteurers. Wie stark ist er, wie klug, wie groß ist seine Ausstrahlung?

Ausstrahlung: beeindruckende Persönlichkeit, gewinnendes Wesen
Beweglichkeit: körperliche Gewandtheit und Agilität
Intuition: Auffassungsgabe und Reaktionsvermögen
Konstitution: Widerstandsfähigkeit und Ausdauer
Mystik: Affinität zur magischen Kraft
Stärke: Muskelkraft und rohe körperliche Stärke
Verstand: Intelligenz und logisches Denken
Willenskraft: Furchtlosigkeit und Selbstbeherrschung

Die Attributswerte sind sowohl für die abgeleiteten Werte als auch für Fertigungsproben von Bedeutung (siehe unten).

Abgeleitete Werte

Abgeleitete Werte bestimmen sich aus Attributen, Stärken und anderen Faktoren.

Größenklasse: abstrakter Maßstab für die Größe des Abenteurers
Geschwindigkeit: Die Bewegungsweite des Abenteurers
Initiative: Die Reaktionsschnelligkeit des Abenteurers
Lebenspunkte: Maß für die Gesundheit eines Charakters
Fokus: Potenzial zum Wirken von Magie
Verteidigung: Abwehr gegen Angriffe
Körperlicher Widerstand: Abwehr gegen Gift, Krankheiten und Ähnliches
Geistiger Widerstand: Abwehr gegen Überreden oder Geistesbeeinflussung

Fertigkeiten

Fertigkeiten sind die erlernten Kenntnisse eines Abenteurers – wie gut kann er mit einer Waffe umgehen, wie gut kann er schleichen? Die Fertigkeiten werden weiter unten, ab Seite 7, beschrieben.

Stärken

Stärken, wie zum Beispiel *Scharfe Sicht* oder *Orientierungssinn*, sind besondere Eigenschaften oder Fähigkeiten, die einen Abenteurer auszeichnen. Sie werden jeweils bei den Beispielabenteurern ab Seite 14 erläutert.

Mondzeichen

Spielercharaktere in *Splittermond* tragen die Macht eines Teils des geborstenen Mondes in sich. Dieses *Mondzeichen* verleiht ihnen einige besondere Fähigkeiten. Sie werden jeweils bei den Beispielabenteurern ab Seite 14 erläutert.

Um zu sehen, ob einem Abenteurer eine Handlung gelingt (etwa, sich an einem Seil über den Abgrund zu hangeln oder durch Magie eine Klinge in Flammen aufgehen zu lassen), muss üblicherweise eine *Probe* abgelegt werden.

Eine Probe bei *Splittermond* wird mit zwei zehnsseitigen Würfeln (2W10) geworfen. Zu dem Würfelergbnis wird der Fertigkeitswert hinzugezählt (der aus den Punkten in der Fertigkeit sowie den zwei beteiligten Attributen besteht). Hierbei muss ein Zielwert (die Schwierigkeit) erreicht oder übertroffen werden. Gelingt dies, ist die Probe erfolgreich. Andernfalls scheitert sie.

Fertigkeitswert + evtl. sonstige Boni + 2W10

Welche Fertigkeit für die Probe verwendet wird, hängt von der Handlung ab. Welche Attribute verwendet werden, hängt von der Fertigkeit ab (dies ist jeweils bei den Fertigkeiten bei den Beispielabenteurern angegeben). An einem Seil über den Abgrund zu hangeln wäre eine Probe auf die Fertigkeit Athletik, eine Lüge zu durchschauen eine Probe auf Empathie.

Schwierigkeit

Die *Schwierigkeit* der Probe hängt davon ab, wie herausfordernd die Handlung ist.

Schwierigkeit	Herausforderung
15	einfach
20	durchschnittlich
25	herausfordernd
30	sehr schwierig

Die Grundschwierigkeit einer Probe kann durch Umstände modifiziert werden. So könnten beispielsweise schlechtes Wetter oder eine beengte Umgebung eine Probe erschweren, hochwertige Ausrüstung könnte eine Probe erleichtern.

Erfolgsgrade und Auswirkungen

Je höher ein Wurf über der Schwierigkeit liegt, desto besser ist das Ergebnis. Je weiter er darunter liegt, desto schlechter ist es. Je volle 3 Punkte Differenz zwischen Würfelergbnis und Schwierigkeit ergeben einen *Erfolgsgrad* (auch als EG abgekürzt). Erfolgsgrade erhöhen etwa im Kampf den Schaden eines Angriffs, schalten bei einer Probe auf Wissensfertigkeiten weitere Informationen frei oder ermöglichen es, bei Zaubern Kosten zu sparen oder die Reichweite zu erhöhen. Mehr hierzu finden Sie im weiteren Verlauf des Schnellstarters.

Triumph und Patzer

Fällt bei einem Würfelwurf ein Ergebnis von 19 oder 20, erhält man drei zusätzliche Erfolgsgrade – dies ist ein *Triumph*. Dieser Fall tritt also bei den Würfelkombinationen (10,10), (9,10) und (10,9) auf. Fällt ein Ergebnis von 3 oder 2, ist dies ein *Patzer*, der drei zusätzliche negative Erfolgsgrade für die Probe bewirkt. Im Kampf verliert man zusätzlich 5 Ticks, beim Zaubern erhält man 3 Punkte Schaden. Dies tritt bei den Würfelkombinationen (1,1), (1,2) und (2,1) auf.

Differenz*	Erfolgsgrade	Auswirkung
ab 15	5 und mehr	<i>Herausragend gelungen:</i> Die Aktion gelingt hervorragend und das Ergebnis ist deutlich besser als vorher anvisiert. Aus einer herausragend gelungenen Probe sollten immer positive Konsequenzen für den Abenteurer erwachsen, die über die eigentliche Probe hinausgehen.
3 bis 14	1 bis 4	<i>Gelungen:</i> Die Aktion gelingt vollständig und bringt positive Begleitumstände mit sich (Zusatzschaden im Kampf, Fokuseinsparung beim Zaubern, Zeitersparnis beim Klettern und Ähnliches).
0 bis 2	0	<i>Knapp gelungen:</i> Die Aktion des Abenteurers gelingt ohne irgendwelche besonderen Nebenwirkungen.
-1 bis -2	0	<i>Knapp misslungen:</i> Die Aktion ist nur knapp misslungen. Beim Zaubern muss kein Fokusverlust in Kauf genommen werden. In anderen Bereichen kann das Ziel mit Einschränkungen erreicht worden sein (etwa indem man bei einer <i>Klettern</i> -Probe zwar die Mauer überwindet, dabei aber durch Abschürfungen etwas Schaden erhält).
-3 bis -14	-1 bis -4	<i>Misslungen:</i> Die Aktion schlägt fehl, das Ziel wurde in keinem Fall erreicht. Je nach Situation erwachsen leichte bis mittlere Konsequenzen aus dem Fehlschlag.
ab -15	-5 und mehr	<i>Verheerend misslungen:</i> Die Aktion misslingt nicht nur, der Abenteurer erleidet auch über den reinen Fehlschlag hinaus drastische Konsequenzen (ein Absturz beim Klettern, ein Sturz im Kampf, körperlicher Schaden zusätzlich zum normalen Fokusverlust beim Zaubern oder Ähnliches).

*Differenz = Ergebnis - Schwierigkeit

Beispiel für eine Probe

Die Kampfkünstlerin Ai Duan versucht, sich an einem Seil bei starkem Wind über einen Abgrund zu hangeln. Hierfür ist eine Probe auf *Athletik* notwendig, die Schwierigkeit beträgt 20. Der Fertigkeit *Athletik* sind die Attribute *Stärke* und *Beweglichkeit* zugeordnet. Duans Fertigkeitspunkte in *Athletik* betragen 6, ihre *Stärke* 5, ihre *Beweglichkeit* 4. Ihr Fertigkeitswert beträgt daher $6+5+4 = 15$. Auf diesen Wert kommt ein Würfelwurf von $2W10$. Duans Spielerin würfelt 8 und 4, also ein Ergebnis von 12. Insgesamt hat sie eine 27 erreicht – die Probe liegt 7 über der Schwierigkeit und ist daher mit 2 Erfolgsgraden gelungen. Die Spielleitung lässt Duan das Hindernis daher schneller überwinden als ursprünglich angepeilt.

Der Risikowurf

Wenn eine Probe sehr schwierig zu bestehen oder ein hohes Ergebnis nötig ist, können sich Spielende statt für einen normalen Probenwurf für einen *Risikowurf* entscheiden. Hier werden insgesamt $4W10$ geworfen, aber nur die beiden höchsten Würfel werden gezählt und für die Probe addiert. Zeigt ein beliebiges Würfelpaar einen Patzer, werden jedoch stattdessen diese beiden gewertet und die Probe gilt als Patzer.

Splitterpunkte

Splitterpunkte stellen eine Art Schicksalskraft dar, die den Abenteurern unbewusst zur Verfügung steht. Sie können eingesetzt werden, um sich bestimmte Vorteile zu verschaffen. Die Splitterpunkte werden vor jeder Spielsitzung wieder auf den beim jeweiligen Abenteurer genannten Ursprungswert gesetzt. Jeder Einsatz eines Splitterpunkts verbraucht 1 Punkt. Die folgende Tabelle zeigt die Möglichkeiten, für die Splitterpunkte eingesetzt werden können.

Vergleichende Proben

Vergleichende Proben sind oft notwendig, wenn zwei Charaktere in direkter Konkurrenz zueinanderstehen, zum Beispiel bei einem Wettlauf. Beide Spielende würfeln die Probe (zum Beispiel auf *Athletik*). Das höhere Gesamtergebnis gewinnt. Auch hier ist es möglich, Erfolgsgrade zu erlangen, wofür die Differenz zwischen den Ergebnissen der beiden Proben nach dem oben genannten Schema betrachtet wird.

Bei einem Gleichstand der Probenergebnisse gewinnt der Charakter mit dem höheren Fertigkeitswert. Ist auch dieser gleich hoch, gibt es ein Unentschieden.

Erweiterte Proben

Erweiterte Proben werden genutzt, um längerfristige Handlungen darzustellen, zum Beispiel das Schmieden eines Schwertes. Hierbei müssen mehrere Proben nacheinander gewürfelt werden, um eine Anzahl an Erfolgsgraden zu erreichen (beispielsweise 10). Jede Probe dauert eine vorbestimmte Zeit (beispielsweise 1 Stunde). Wenn eine Probe gelingt, gibt auch das einen Erfolgsgrad (eine Probe, die mit einem Erfolgsgrad gelingt, ergibt also für die Auswertung der erweiterten Probe insgesamt zwei Erfolgsgrade).

Splitterpunkt-Einsatz

Aktivieren der Splitterfähigkeit des eigenen Mondzeichens (siehe die Beispielcharaktere ab Seite 14)

Bonus von +3 auf eine Probe (nur einmal pro Probe; muss erst nach der Probe angesagt werden)

Bonus von +3 auf Verteidigung (nur einmal pro Angriff; muss erst nach dem Angriff angesagt werden)

5 Schadenspunkte ignorieren (nur einmal pro Angriff)

Fertigkeiten

Fertigkeiten beschreiben, wie gut ein Abenteurer sich in einem bestimmten Gebiet auskennt, wie gut er kämpft, wie gut er in der Wildnis zurechtkommt oder wie gut er andere Personen einschätzen kann. Proben auf Fertigkeiten werden wie weiter vorne beschrieben abgelegt. In der folgenden Auflistung finden Sie eine Auswahl der Fertigkeiten – im Regelwerk von Splittermond gibt es noch einige weitere Magieschulen.



Allgemeine Fertigkeiten

Akrobatik (BEW+STÄ): *Akrobatik* wird benötigt, wenn ein Abenteuerer etwa über einen schmalen Steg balancieren oder einen Sturz abfedern muss.

Alchemie (MYS+VER): Mit *Alchemie* können Tränke und Elixiere hergestellt und eingeschätzt werden (siehe Seite 12).

Anführen (AUS+WIL): Anführen beschreibt die Fähigkeit, Taktik und Strategie vorteilhaft einzusetzen.

Arkane Kunde (MYS+VER): *Arkane Kunde* wird benötigt, wenn magische Phänomene eingeschätzt und beurteilt werden sollen.

Athletik (BEW+STÄ): *Athletik* umfasst die meisten körperlichen Aktivitäten wie Klettern, Laufen, Lasten heben und Springen.

Darbietung (AUS+WIL): *Darbietung* umfasst alle Formen künstlerischer Aktivitäten wie Singen, Musizieren, Poesie, Geschichten erzählen und Ähnliches.

Diplomatie (AUS+VER): *Diplomatie* beschreibt die Fähigkeit, mit rhetorischem Geschick Verhandlungen zu führen und die Regeln gehobener Etikette einzuhalten.

Edelhandwerk (INT+VER): *Edelhandwerk* wird benötigt, wenn es darum geht, Werke der bildenden Künste oder sehr spezialisierte Gewerke wie etwa Feinmechanik oder Fälscherei auszuüben – und diese auch einschätzen zu können.

Empathie (INT+VER): *Empathie* wird eingesetzt, um andere Personen einzuschätzen.

Entschlossenheit (AUS+WIL): Mit *Entschlossenheit* kann man geistigen Beeinflussungen und Versuchungen widerstehen.

Fingerfertigkeit (AUS+BEW): *Fingerfertigkeit* ist die Fähigkeit, Taschenspielertricks aufzuführen oder andere zu bestehlen.

Geschichte und Mythen (MYS+VER): *Geschichte und Mythen* wird benötigt, wenn Wissen über Geschichte und Legenden gefragt ist.

Handwerk (KON+VER): *Handwerk* wird benötigt, um Gebrauchsgegenstände aus Metall, Holz, Stein, Stoff oder Leder herzustellen, zu reparieren und einzuschätzen.

Heilkunde (INT+VER): Mit *Heilkunde* kann man Wunden, Krankheiten und Gifte versorgen.

Heimlichkeit (BEW+INT): *Heimlichkeit* beschreibt, wie gut ein Abenteuerer schleichen, sich verbergen und andere ungesehen verfolgen kann.

Jagdkunst (KON+VER): *Jagdkunst* dient der Jagd nach und der Verarbeitung von Beutetieren sowie der Verfolgung von Spuren.

Länderkunde (INT+VER): *Länderkunde* umfasst das Wissen über Länder, Völker, Kulturen, Philosophie und Recht.

Naturkunde (INT+VER): *Naturkunde* ist das Wissen um die Tier- und Pflanzenwelt.

Redegewandtheit (AUS+WIL): *Redegewandtheit* wird benötigt, wann immer es darum geht, andere zu etwas zu überreden oder ihnen etwas vorzulegen.

Schlösser und Fallen (BEW+INT): Mit *Schlösser und Fallen* können Schlösser geknackt und Fallen entschärft werden.

Schwimmen (STÄ+KON): *Schwimmen* wird benötigt, um zu schwimmen, zu tauchen, sich über Wasser zu halten und im Wasser zu agieren.

Seefahrt (BEW+KON): *Seefahrt* umfasst alle Kenntnisse und Fähigkeiten, die im Umgang mit Schiffen und auf See benötigt werden.

Straßenkunde (AUS+INT): Wer einen hohen Wert in *Straßenkunde* besitzt, kennt sich in Städten aus und kommt schnell an Informationen.

Tierführung (BEW+AUS): *Tierführung* wird benötigt, wenn es darum geht, auf einem Tier zu reiten oder es abzurichten.

Überleben (INT+KON): *Überleben* ermöglicht es, sich in der Wildnis zu orientieren oder Lagerplätze zu finden.

Wahrnehmung (INT+WIL): *Wahrnehmung* wird eingesetzt, um verborgene Dinge zu erkennen.

Zähigkeit (KON+WIL): Mit *Zähigkeit* kann man Giften, Krankheiten und körperlichen Beeinflussungen widerstehen.

Kampffertigkeiten

Handgemenge (BEW+STÄ): *Handgemenge* wird eingesetzt, um unbewaffnet zu kämpfen.

Hieb Waffen (KON+STÄ): *Hieb Waffen* ist die Fähigkeit, mit Äxten, Keulen, Streitkolben und anderen Wucht Waffen umzugehen.

Ketten Waffen (BEW+INT): Unter *Ketten Waffen* fallen etwa Morgensterne, aber auch exotischere Waffen wie die albische Kettensichel.

Klingen Waffen (BEW+STÄ): *Klingen Waffen* beschreibt den Umgang mit Dolchen, Schwertern, Säbeln oder Zweihandschwertern.

Stangen Waffen (BEW+STÄ): *Stangen Waffen* ist die Fähigkeit, Speere und andere lange Waffen zu führen.

Schuss Waffen (BEW+INT): Unter *Schuss Waffen* fallen vor allem Bögen und Armbrüste.

Wurf Waffen (BEW+STÄ): *Wurf Waffen* sind Wurfdolche, -messer und -äxte, aber auch geworfene Speere.

Magieschulen

Magieschulen stellen bestimmte Bereiche der Zauberei dar, die sich wesensähnlich sind. Sie gewähren den Zugang zu bestimmten Zaubern (bei den Beispielcharakteren ab Seite 14) und ermöglichen die Hervorrufung magischer Effekte. Regeltechnisch funktionieren sie wie die allgemeinen Fertigkeiten.

Beherrschungsmagie (MYS+AUS): *Beherrschungsmagie* erlaubt es, Personen und Kreaturen zu beeinflussen.

Erkenntnismagie (MYS+VER): Mit *Erkenntnismagie* kann ein Zauberer Informationen erlangen und seine Sinne stärken.

Felsmagie (MYS+KON): *Felsmagie* gibt dem Zauberer Macht über das Element Erde.

Illusionsmagie (MYS+AUS): Mit *Illusionsmagie* kann ein Zauberer andere in die Irre führen – oder sie mit Hilfe von Illusionen unterhalten.

Kampfmagie (MYS+STÄ): *Kampfmagie* erlaubt es, Personen oder Gegenstände zu schädigen.

Schattenmagie (MYS+INT): *Schattenmagie* gibt dem Zauberer Macht über die Dunkelheit.

Schicksalsmagie (MYS+AUS): Mit *Schicksalsmagie* kann ein Zauberer Segen, Flüche und Prophezeiungen sprechen.

Schutzmagie (MYS+AUS): *Schutzmagie* erlaubt es, Personen oder Gegenstände vor Schaden zu bewahren.

Stärkungsmagie (MYS+STÄ): Mit *Stärkungsmagie* kann ein Zauberer die Fähigkeiten von sich oder anderen verbessern.

Windmagie (MYS+VER): Mit *Windmagie* können die Winde dem Willen des Zauberers unterworfen werden.

Meisterschaften

Meisterschaften sind besondere Fähigkeiten eines Abenteurers, die immer einer Fertigkeit zugeordnet sind. Jeder Abenteurer startet mit einigen Meisterschaften, man kann sie jedoch auch im weiteren Spielverlauf erwerben. (Viele weitere Meisterschaften sowie eine genauere Erklärung zu ihrem Erwerb sind im *Splittermond*-Regelwerk zu finden, in diesem Schnellstarter werden nur die von den Beispiel-Abenteuern und im Abenteurer auftretenden Gegnern verwendeten Meisterschaften erläutert.) Zur Nutzung von Kampffertigkeiten beachten Sie bitte die Angaben auf Seite 10.

Kämpfe

In Lorakis lauern zahlreiche Gefahren, und manchen von ihnen muss man mit einer Waffe in der Hand entgegentreten.

Splittermond stellt Kämpfe auf einem Zeitstrahl dar. Jede Handlung benötigt eine bestimmte Zeit, erst danach kann wieder gehandelt werden. Die Zeit wird hierbei in *Ticks* gemessen. Ticks sind ein abstrakter Zeitbegriff zur Strukturierung des Kampfes, der nicht akkurat in Echtzeit umzurechnen ist. Sollte es dennoch nötig sein, nicht von der Handlungstabelle abgedeckte Handlungen im Kampf durchzuführen (etwa, weil einer der Abenteurer eine Barrikade errichten oder durch ein Fenster springen will), können Sie sich an den bestehenden Handlungen orientieren und im Zweifel als grobe Richtlinie für jede Sekunde Dauer der nicht abgedeckten Handlung diese zwei Ticks dauern lassen.

Der Zeitstrahl

Am Ende des Schnellstarters finden Sie einen Zeitstrahl (die Umrandung der Weltkarte). Auf diesem Zeitstrahl können Sie mit Münzen, Spielfiguren oder Würfeln die einzelnen Kampfteilnehmer festhalten. Der Zeitstrahl beginnt bei 0 und schreitet dann fort. (Ist das Ende des abgedruckten Zeitstrahls erreicht, beginnen Sie einfach wieder bei 0.) Auf diese Weise können Sie genau sehen, wer zu welcher Zeit an der Reihe ist.

Kampfbeginn: Die Initiative

Den Kampf beginnt derjenige mit den schnellsten Reflexen. Dieser wird ermittelt, indem jeder

Kampfteilnehmer 1W6 würfelt und die gewürfelte Zahl von seiner auf dem Charakterbogen genannten *Initiative* (Berechnet aus 10 - Intuition) abzieht.

Handlungsreihenfolge = Initiative - 1W6

Jeder Kampfteilnehmer beginnt auf dem Feld, das seinem Ergebnis entspricht. Bei einem negativen Ergebnis wird er entsprechend viele Plätze vor der Position 0 auf den Zeitstrahl gestellt. Haben zwei Kampfteilnehmer das gleiche Ergebnis, beginnt der mit der höheren Intuition. Stehen während eines Kampfes einmal mehrere Kämpfer gleichzeitig auf einem Tickfeld, handelt derjenige zuerst, der das Feld als erster erreicht hat.

Tritt ein Kämpfer einem Kampf später bei, beginnt er im aktuellen Tick zuzüglich seines Initiativewurfs (frühestens im aktuellen Tick).

Beispiel für den Zeitstrahl

Ermittlung der Handlungsreihenfolge: Kämpfer A hat die besten Reflexe, er kommt auf ein Ergebnis von 0 und beginnt den Kampf auf dem entsprechenden Feld (siehe nebenstehende Grafik). Kämpfer B ist langsamer, er startet erst auf Tick 2. Kämpfer C ist noch langsamer und startet erst auf Tick 3.

Tick 0: Kämpfer A beginnt und führt in Tick 0 eine Handlung aus, die eine Dauer von 6 hat. Seine Handlung wird durchgeführt, der Marker verschiebt sich auf die Position 6.

Tick 1: In Tick 1 geschieht nichts.

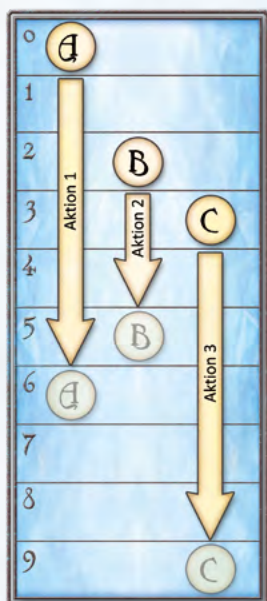
Tick 2: Kämpfer B führt in Tick 2 eine schnelle Handlung aus, die nur 3 Ticks kostet. Sein Marker verschiebt sich auf Position 5.

Tick 3: In Tick 3 ist schließlich Kämpfer C an der Reihe. Er führt ebenfalls eine Handlung mit einer Dauer von 6 aus, so dass er erst in Tick 9 wieder handeln kann.

Tick 4: In Tick 4 passiert wieder nichts.

Tick 5: In Tick 5 ist Kämpfer B – der vorher eine schnelle Handlung ausgeführt hatte – an der Reihe

Tick 6: In Tick 6 folgt nun wieder Kämpfer A.



Handlungen im Kampf

Handlungen im Kampf teilen sich in *sofortige* und *kontinuierliche Handlungen* auf. Kampfteilnehmer können ihre Handlungen auch verzögern, um zu einem späteren Zeitpunkt zu handeln.

Sofortige Handlungen finden genau in dem Moment statt, in dem sie ausgeführt werden (z.B. ein Angriff, eine Aktive Abwehr oder eine Zauberauslösung). Der Kämpfer benötigt danach die Dauer seiner Handlung, um sich wieder zu orientieren, eine Kampfhaltung einzunehmen und so weiter.

Kontinuierliche Handlungen sind erst am Ende der Dauer vollendet (z.B. ein Schloss knacken, einen Fernkampfangriff vorbereiten). Sie können daher *unterbrochen* werden. Sie können auch freiwillig abgebrochen werden, in einem solchen Fall springt der Charakter einen Tick hinter den aktuellen Tick (also den, auf dem zuletzt gehandelt wurde oder wird).

Übliche Handlungen

Handlung	Dauer	Typ	Anmerkungen
Aktive Abwehr	3 Ticks	sofortig	–
Aufstehen	6 Ticks	kontinuierlich	–
Fernkampfangriff	3 Ticks	sofortig	–
Fernkampfwaffe bereitmachen	nach Waffe	kontinuierlich	–
Gegenstand verwenden	5 Ticks	kontinuierlich	Tränke und Ähnliches
Laufen	5 Ticks	kontinuierlich	Geschwindigkeit (GSW) in Metern
Nahkampfangriff	nach Waffe	sofortig	–
Waffe ziehen	5 Ticks	kontinuierlich	–
Zauberspruch vorbereiten	nach Zauber	kontinuierlich	–
Zauberspruch auslösen	3 Ticks	sofortig	–
Zielen	2-6 Ticks	kontinuierlich	je 2 Ticks +1 auf Fernkampfangriff (+1 bis +3)

Nahkampfangriffe

Um einen Gegner im Nahkampf anzugreifen, würfelt ein Kämpfer eine Probe mit seiner passenden Nahkampffertigkeit. Die *Schwierigkeit* ist hierbei die *Verteidigung* seines Gegners. Erreicht oder übertrifft er diesen Wert, hat er getroffen und richtet bei seinem Gegner den Schaden an, der bei seiner Waffe angegeben ist. **Jeder Erfolgsgrad beim Angriffswurf ergibt einen zusätzlichen Schadenspunkt.**

Will ein Abenteuerer ein durch eine Meisterschaft (siehe Seite 9) freigeschaltetes spezielles *Manöver* im Kampf nutzen, so muss dies vor dem Würfelwurf angesagt werden. Pro eingesetztem *Manöver* erhält die Probe einen Malus in Höhe von 3 Punkten. Misslingt die Probe, so ist der Angriff fehlgeschlagen, selbst wenn er ohne Einsatz der Meisterschaft eigentlich gelungen wäre.

Beispiel für einen Nahkampfangriff

Naotomi (Fertigkeitswert *Klingenwaffen* 13) greift mit einem Kintaina (einem langen, leicht geschwungenen Schwert) einen Räuber (*Verteidigung* 18) an. Er würfelt mit 2W10 eine 4 und eine 9 für ein Ergebnis von 13. Damit hat er ein Gesamtergebnis von 26: 8 Punkte über der Verteidigung des Räubers und damit 2 Erfolgsgrade. Das Kintaina hat Waffengeschwindigkeit 9 und verursacht einen Schaden von 1W10+2. Naotomi richtet also dank der beiden Erfolgsgrade einen Schaden von 1W10+4 an. Er würfelt eine 6, also erhält der Räuber 10 Punkte Schaden. Da die Waffengeschwindigkeit des Kintaina 9 beträgt und Naotomi eine Rüstung trägt, die seine Handlungen um 1 Tick verlangsamt, darf er 10 Ticks später wieder handeln und wird entsprechend viele Felder auf dem Zeitstrahl nach vorne gesetzt.

Bewegung im Kampf

Während ein Kämpfer eine sofortige oder kontinuierliche Handlung ausführt, die keine Bewegungshandlung ist, kann er einmalig und ohne zusätzlichen Tickaufwand eine Strecke von 2 Metern zurücklegen. Diese Bewegung muss vollständig vor der Aktion abgehandelt werden. Sollte die Handlung ursprünglich weniger als 5 Ticks dauern, wird sie durch eine freie Bewegung auf 5 Ticks verlängert.

Aktive Abwehr

Ein Kämpfer kann jederzeit anstelle eines passiven Verteidigungswertes auch eine *Aktive Abwehr* gegen einen Angriff einsetzen, indem er etwa die gegnerische Waffe mit der eigenen pariert oder sich zur Seite wirft. Dies muss erst nach dem gegnerischen Angriffswurf angesagt werden. Hierfür würfelt er eine *Probe* gegen Schwierigkeit 15 auf seine genutzte *Nahkampffertigkeit* oder auf *Akrobatik*. Bei Gelingen der Probe ist die Verteidigung für diesen Angriff um 1 erhöht. Jeder Erfolgsgrad erhöht sie darüber hinaus um einen weiteren Punkt. Eine *Aktive Abwehr* kostet Zeit. Entscheidet sich ein Kämpfer für sie, muss er seinen Marker auf der Zeitleiste um 3 Ticks nach vorne bewegen. Passive Abwehr, also einfach über den Wert in *Verteidigung*, kostet keine Zeit.

Beispiel für eine Aktive Abwehr

Nachdem er schon verletzt ist, will der Räuber (Fertigkeitswert *Hieb Waffen* 9), den nächsten Angriff von Naotomi lieber mit seinem Streitkolben *aktiv abwehren*. Er würfelt daher eine Probe gegen 15 und erreicht mit 2W10 insgesamt eine 12, für ein Gesamtergebnis von 21. Damit ist er 6 Punkte (2 Erfolgsgrade) über der Schwierigkeit von 15. Naotomis Schwierigkeit für den Angriff ist daher 21 statt 18. Dafür muss sich der Räuber auf der Zeitleiste aber auch 3 Ticks nach vorne bewegen.

In vielen Situationen hat ein Kämpfer einen Vorteil gegenüber seinem Gegner, der sich aus den äußeren Umständen ergibt. So etwas kann zum Beispiel eine Überzahl, ein Angriff gegen einen am Boden Liegenden oder eine Überraschungssituation sein. In solchen Fällen erhält der Kämpfer einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf seine Proben (mehrere taktische Vorteile sind kumulativ).

Im Fernkampf verläuft der Angriff etwas anders als der mit einer Nahkampfwaffe, da hier die Waffe zunächst bereit gemacht werden muss. Ein Bogen etwa muss gespannt werden, bevor man ihn abfeuern kann. Das Bereitmachen ist eine *kontinuierliche Handlung* und dauert die Waffengeschwindigkeit in Ticks. Erst danach kann der Abenteurer in seiner nächsten Handlung das Ziel ansagen und die Waffe abfeuern, was drei Ticks dauert.

Ziele, bei denen mehr als die Hälfte der üblichen Trefferfläche von einem Hindernis verdeckt ist, sind nur mit einer um 3 Punkte erhöhten Schwierigkeit zu treffen. Soll in einen Nahkampf geschossen werden, ist die Schwierigkeit sogar um 6 Punkte erhöht.

Ein Schütze kann *zielen*: Wendet er für seinen Angriff zusätzliche Ticks auf, erhält er pro zwei aufgewendeter Ticks einen Bonus von +1 auf den Schuss (bis zu einem Maximalbonus von +3). Das Ziel dieser Handlung muss vor den ersten für *Zielen* aufgewendeten Ticks angesagt werden.

Eine unmodifizierte Probe reicht lediglich innerhalb der Grundreichweite der Waffe aus. Für jede Verlängerung des Schusses um die Grundreichweite erhält die Probe einen Malus in Höhe von 3 Punkten. Die maximale Reichweite von Fernkampfaffen ist die fünffache Grundreichweite.







































Gao Feng (Fertigkeitswert Schusswaffen 12) entdeckt einen Feind, der in einiger Entfernung in seine Richtung vorstürmt und möchte mit seiner Handarmbrust auf ihn anlegen. Er macht seine Schusswaffe bereit, was 7 Ticks dauert. Anschließend wendet er 6 weitere Ticks auf, um auf seinen Feind zu zielen. Nach insgesamt 13 Ticks feuert er den Schuss ab, was weitere 3 Ticks dauert. Der Feind ist 20 m entfernt, also außerhalb der doppelten Grundreichweite von 8 Metern, wodurch die Probe einen Malus von 6 Punkten erleidet. Die Verteidigung des Feindes ist 18. Das Zielen gibt Feng +3, und durch die Entfernung erhält er -6, daher würfelt Feng mit einem Wert von 9. Er erzielt eine 2 und eine 8, also insgesamt 19. Ein Treffer ohne weitere Erfolgsgrade.

Kontinuierliche Handlungen können unterbrochen werden, indem man etwa einen Zauberer, der gerade Fokus für einen Zauber sammelt, angreift. Erleidet ein Kampfteilnehmer während einer kontinuierlichen Handlung Schaden, muss er eine *Entschlossenheit*-Probe gegen 10 (modifiziert um die erlittenen Schadenspunkte) ablegen. Wenn die Probe misslingt, wird die kontinuierliche Handlung abgebrochen. Der Charakter springt in diesem Fall einen Tick hinter den aktuellen Tick (also den Tick, in dem der störende Charakter gehandelt hat).

Jedes Wesen besitzt 5 *Gesundheitsstufen* und in jeder dieser Stufen eine Anzahl von *Lebenspunkten* in Höhe des Werts in *Lebenspunkte* (siehe Abgeleitete Werte, Seite 6). Verliert es alle Lebenspunkte in einer Gesundheitsstufe, rutscht es bei weiteren Schadenspunkten in die darunterliegende und erleidet einen entsprechenden *Wundabzug* auf alle Proben, der auf dem Charakterbogen oder der untenstehenden Grafik abzulesen ist.

Su Yini verfügt über 7 Lebenspunkte. Sie kann daher in jeder Gesundheitsstufe 7 Punkte Schaden erleiden, bevor ein weiterer Schadenspunkt sie in die nächste Stufe schiebt. Erleidet sie also unverletzt 11 Punkte Schaden, verliert sie alle Punkte in der ersten Stufe und 4 Punkte in der zweiten. Ab sofort erhält sie einen Malus in Höhe von 1 Punkt auf alle Handlungen.

Sobald ein Abenteurer durch Schaden über die unterste Wundstufe hinausgelangt, liegt er im Sterben. Andere Charaktere haben noch den *Körperlichen Widerstand* des Sterbenden in Ticks Zeit, um rettende Maßnahmen einzuleiten. Neben Magie und einem Heiltrank kann auch eine *Heilkunde*-Probe gegen 25 (15 Ticks Dauer) den Abenteurer stabilisieren. Bei Erfolg besitzt er wieder einen Lebenspunkt auf der untersten Gesundheitsstufe. Misslingen alle Rettungsversuche, so stirbt der Charakter.

Unverletzt	0																																																																																																																													
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Pro ausgeruhter Nacht von mindestens 6 Stunden Dauer heilt ein Abenteurer Schadenspunkte in Höhe seiner doppelten *Konstitution*. Die 6 Stunden müssen dabei nicht am Stück stattfinden, Unterbrechungen wie eine Nachtwache haben keine negativen Auswirkungen. Zudem kann einmal täglich eine Probe auf *Heilkunde* gegen Schwierigkeit (20 + den Betrag des *Wundabzugs*) abgelegt werden (vom Abenteurer selbst oder einem Heiler), um einen Lebenspunkt, sowie einen weiteren pro Erfolgsgrad, zu heilen. Um also jemanden derartig zu versorgen, der *angeschlagen* ist, ist eine Probe gegen 21 nötig.

Rüstung schützt einen Abenteurer, verlangsamt ihn unter Umständen aber auch. Der Wert bei VTD+ wird auf die *Verteidigung* aufgeschlagen, der Wert bei SR (*Schadensreduktion*) von jedem erlittenen Schaden abgezogen. Der Wert bei Behinderung wird von der *Geschwindigkeit* abgezogen und als Malus auf jede allgemeine Probe, in die das Attribut *Beweglichkeit* eingeht, angerechnet. Der Wert bei Tick-Zuschlag wird auf alle Tick-Kosten von *sofortigen Handlungen* im Kampf aufgeschlagen.

Zaubern

Lorakis ist eine Welt der Magie – eine Welt, in der prinzipiell jedes intelligente Lebewesen das Zaubern erlernen kann. Um einen Zauber zu wirken, den ein Abenteurer besitzt, würfelt er eine Probe auf die zugehörige *Magieschule* gegen die beim Zauber genannte Schwierigkeit.

Auch hier gilt natürlich, dass im Grundregelwerk ***Splittermond: Die Regeln*** weitere Magieschulen und Zauber zu finden sind. Weitere Zauber finden Sie zudem in weiteren Ergänzungsbänden, insbesondere in ***Splittermond: Die Magie***. Die von den Beispiel-Abenteurern in diesem Heft benötigten Zauber sind direkt in den entsprechenden Charakterbögen angegeben.

Zauberkosten

Zum Zaubern nutzt ein Abenteurer seinen *Fokus* und leitet die magische Kraft der Umgebung durch seinen Körper. Gewöhnliche Zauber *erschöpfen* den Fokus. Erschöpfte Punkte regenerieren sich nach einer Rast von etwa einer halben Stunde. („Kosten: 2“ bedeutet: 2 Punkte *erschöpfter* Fokus.)

Zauber mit Wirkungsdauer *kanalisiert* wirken langfristig: Solange sie wirken, kann der Zauberer die hierfür aufgewendeten Punkte nicht wiedergewinnen. Der Zauberer kann kanalisierte Sprüche jederzeit beenden. Dies passiert spätestens dann, wenn er nicht mehr bei Bewusstsein ist (also ohnmächtig ist oder schläft). Sobald der Zauber nicht mehr wirkt, gelten die Punkte als *erschöpft*. („Kosten: K2“ bedeutet: 2 Punkte *kanalisierter* Fokus.)

Viele Zauber *verzehren* den Fokus teilweise. Verzehrter Fokus erholt sich ähnlich wie die Lebenspunkte: Während einer nächtlichen Rast werden Punkte in Höhe der *doppelten Willenskraft* regeneriert. („Kosten: 4V2“ bedeutet: 4 Punkte Fokus, davon 2 *verzehrt*.)

Erfolgsgrade beim Zaubern

Ähnlich wie man bei einer Probe im Kampf durch Erfolgsgrade mehr Schaden verursacht, bringen besonders gut gelungene Proben auch beim Zaubern Vorteile. Für jeden Erfolgsgrad kann ein Abenteurer eine der folgenden Möglichkeiten wählen:

- 🔮 Einen oder zwei Punkte Fokus zusätzlich *verzehren*, um eine bessere Wirkung zu erzielen (wenn beim Zauber angegeben; einmalig)
- 🔮 Einen Punkt Fokus weniger *erschöpfen* oder *kanalisieren* (Minimalkosten 1); *verzehrte* Punkte können niemals auf diesem Weg eingespart werden (mehrfach; Mindestkosten (K)1)
- 🔮 Die *Wirkungsdauer* um ihren Grundwert erhöhen (mehrfach)
- 🔮 Die *Reichweite* um ihren Grundwert erhöhen (mehrfach)
- 🔮 Bei direkt und an einem Ziel *Schaden* verursachenden Zaubern diesen um einen Punkt erhöhen (mehrfach)

Wirken eines Zaubers

Die Zauberdauer stellt die nötige Zeit dar, um den entsprechenden Zauber mit einer *kontinuierlichen Handlung* vorzubereiten. Nach dieser Zeit hat der Abenteurer die erforderliche Menge Zauberkraft gesammelt und kann mit einer neuen sofortigen Handlung von 3 Ticks Dauer die Probe auf den Zauber würfeln und ihn bei Gelingen auslösen. Falls der Zauber ein Ziel benötigt, muss es erst jetzt bestimmt werden. Wenn die Probe misslingt, werden so viele Fokuspunkte *erschöpft*, wie die negativen Erfolgsgrade betragen.

Alchemie

Findige Alchemisten können bestimmte Elixiere und Tinkturen herstellen. Hierzu benötigen sie eine alchemistische Ausstattung, die passenden Zutaten und etwas Zeit. Die Zutaten können mit der Fertigkeit *Naturkunde* gesammelt (eine Probe gegen die Schwierigkeit des Tranks; Dauer pro Probe 1 Stunde) oder gekauft werden (siehe Materialkosten). Ein Alchemist braucht 4 Stunden, um eines der Mittel herzustellen.



Fufu Frauenwahl

Heiltrank

Schwierigkeit: 20

Materialkosten: 5 Lunare (5 Silberstücke)

Wirkung: Der Trank heilt sofort nach Einnahme 4 Lebenspunkte.

Starker Heiltrank

Schwierigkeit: 22

Materialkosten: 10 Lunare (10 Silberstücke)

Wirkung: Der Trank heilt sofort nach Einnahme 8 Lebenspunkte.

Stärkungspulver

Schwierigkeit: 20

Materialkosten: 5 Lunare (5 Silberstücke)

Wirkung: Das Pulver verleiht sofort nach Einnahme für eine Stunde einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf alle Proben, in denen *Stärke* vorkommt.

Weisheitstrank

Schwierigkeit: 20

Materialkosten: 5 Lunare (5 Silberstücke)

Wirkung: Der Trank verleiht sofort nach Einnahme für eine Stunde einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf alle Proben, in denen *Verstand* vorkommt.

Waffengift

Schwierigkeit: 22

Materialkosten: 5 Lunare (5 Silberstücke)

Wirkung: Sofern der *Körperliche Widerstand* des Getroffenen nicht mindestens 20 Punkte beträgt (eine *Zähigkeit*-Probe kann hier nach denselben Regeln wie für die *Aktive Abwehr* den *Körperlichen Widerstand* erhöhen), wirkt das Gift. In diesem Fall erleidet der Getroffene sofort 6 Punkte zusätzlichen Schaden.

Die Archetypen: Abenteurer zum Losspielen

Im folgenden Abschnitt finden Sie einige fertige Abenteurer, mit denen Sie sofort losspielen können.

Lesen Sie einfach die Beschreibung, schnappen Sie sich die Werte – und los geht's!

Alle Abenteurer stammen aus verschiedenen Reichen Takasadus und angrenzender Gebiete, die hier präsentierten Hintergrundgeschichten und Namen sind aber natürlich nur Vorschläge.

Sie können die Abenteurer jederzeit nach Ihren Wünschen abwandeln.



Ausrüstung

Neben seinen Waffen und seiner Rüstung besitzt jeder Archetyp:

- ☞ einen Rucksack, eine Tasche oder Ähnliches
- ☞ Ausrüstung für eine Reise (Zelt oder Decke, Feuerstein und Stahl, Proviant für 1 Woche, 10 m Seil)
- ☞ 3 Fackeln oder eine Öllampe mit Öl als Lichtquelle
- ☞ 5 Lunare (Silberstücke) Bargeld

Kultur: Zhoujiang

Ausbildung: Kampfkünstler


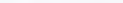
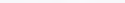

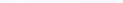
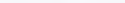








Abgeleitete Werte

Größenklasse	6
Geschwindigkeit	11
Initiative	5
Verteidigung	19
Körperlicher Widerstand	17
Geistiger Widerstand	15

Splitterpunkte

11/11/2019

Lebenspunkte

Unverletzt	0			
Angeschlagen	-1			
Verletzt	-2			
Schwer verletzt	-4			
Todgeweiht	-8			

Fokus

[illegible]

**Fertigkeits-
punkte**

Akrobatik	15	BEW + STÄ	6
Alchemie	3	MYS + VER	0
Anführen	9	AUS + WIL	6
Arkane Kunde	3	MYS + VER	0
Athletik	15	BEW + STÄ	6
Darbietung	3	AUS + WIL	0
Diplomatie	2	AUS + VER	0
Edelhandwerk	3	INT + VER	0
Empathie	3	INT + VER	0
Entschlossenheit	11	AUS + WIL	6
Fingerfertigkeit	5	AUS + BEW	0
Geschichte und Mythen	3	MYS + VER	0
Handwerk	4	KON + VER	0
Heilkunde	6	INT + VER	3
Heimlichkeit	6	BEW + INT	0
Jagdkunst	4	KON + VER	0
Länderkunde	3	INT + VER	0
Naturkunde	3	INT + VER	0
Redegewandtheit	3	AUS + WIL	0
Schlösser und Fallen	6	BEW + INT	0
Schwimmen	8	KON + STÄ	0
Seefahrt	7	BEW + KON	0
Straßenkunde	3	AUS + INT	0
Tierführung	5	AUS + BEW	0
Überleben	5	INT + KON	0
Wahrnehmung	7	INT + WIL	3
Zähigkeit	11	KON + WIL	6

Felsmagie	8	MYS + KON	3
Stärkungsmagie	13	MYS + STÄ	6

Rüstung

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Geschw.	Reichweite	Rüstung	VTD+ SR	Behinderung	Tick-Zuschlag
Waffenlos	Handgemenge	1W6	5	–	Fell	0 1	0	0
Kampfstab	Stangenwaffen	1W10+3	8	–	Tuchrüstung	0 1	0	0

Zauber	Schule	Schwierigkeit	Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zauberdauer
Aura d. Entschlossenheit	Stärkung	18	K4V1	Zauberer	kanalisiert	7 Ticks
Ausdauer stärken	Stärkung	15	K1	Zauberer	kanalisiert	1 Tick
Faust der Zerstörung	Fels	21	K8V2	Zauberer	kanalisiert	6 Ticks
Härte	Fels	15	K1	Berührung	kanalisiert	1 Tick
Schmerzen widerstehen	Stärkung	21	K8V2	Zauberer	kanalisiert	4 Ticks



Qi Duan, Kampfkünstlerin des Büffelstils aus Zhoujiang

„Im Kloster kann man viele Dinge lernen. Aber erproben kann man sie nur hier draußen!“

An ihre Eltern kann sich Duan nicht mehr erinnern. Soweit man ihr erzählt hat, waren ihr Vater ein Wächter und ihre Mutter eine Tierführerin bei den vielen Handelszügen durch die Weiten der Büffelprovinz. Doch ihr letzter Zug wurde Opfer eines Überfalls der barbarischen Jogdaren. Ihr Vater wurde getötet, ihre Mutter wohl als Sklavin verschleppt. Der fliehende Botenreiter, dem sie ihr Kind mitgegeben hatte, übergab die junge Duan an ein Kloster des Büffelgeistes in der Provinzhauptstadt Kanluran.

Schon früh zeigte sich, dass Duan nicht viel mit dem Studium alter Schriften und philosophischen Debatten anfangen konnte – Theorie und Bücher sind nicht ihre Sache. Dafür zeigte sie eine umso größere Begabung für die im Tempel praktizierte Kampfkunst: *Der Sturm des Büffels* – ein ungestümer Stil, der den Gegner überrumpelt und in den Boden stampt, bevor er seine eigene Taktik umsetzen kann.

Die Eroberung der Büffelprovinz durch die Jogdaren vor wenigen Jahren und die Übereignung ihrer Heimat durch die damalige Kaiserin an die „Barbaren“ hat sie mit tiefem Zorn erfüllt – umso dankbarer ist sie General Wu dafür, dass er die Provinz befreit und den Entführern und Mördern ihrer Eltern eine Lektion erteilt hat. Sie selbst wurde damals von den Tempelvorstehern noch als zu jung und vor allem zu unbeherrscht betrachtet, um sich der Verteidigung ihrer Heimat anschließen zu dürfen.

Doch nun, da Duans Lehrmeister ihre Ausbildung im Tempel als abgeschlossen betrachten, zieht es die abenteuerhungrige Vargin in die Ferne, um ordentlich „den Büffel rauszulassen“ und ihr Chi Kung der aus ihrer Sicht einzig relevanten Prüfung zu unterziehen: der Praxis.

Stärken

Gleichgewichtssinn: Duan verfügt über eine ausgezeichnete Körperbeherrschung. Bei jeder Fertigungsprobe, um auf den Beinen zu bleiben oder zu balancieren, erhält sie einen Bonus in Höhe von 3 Punkten.

Natürlicher Rüstungsschutz: Ihr dichtes Fell verleiht Duan *Schadensresistenz* 1 (zusammen mit ihrer Rüstung also insgesamt 2).

Natürliche Waffe: Mit ihren scharfen Krallen und spitzen Zähnen richtet Duan im Handgemenge einen zusätzlichen Schadenspunkt an (bereits im Charakterbogen eingerechnet).

Flink: Duans Geschwindigkeit ist um 1 erhöht (bereits eingerechnet).

Verbesserte Initiative: Duan reagiert blitzschnell in Kampfsituationen. Ihre Initiative ist um 3 Punkte verbessert (bereits eingerechnet).

Mondzeichen

Der Blitz: Duan kann 1 Splitterpunkt ausgeben, um eine einzelne Kampfhandlung um 4 Ticks zu verkürzen, auf ein Minimum von 2 Ticks.

Meisterschaften

Block: Duan erhält +1 auf jede *Aktive Abwehr*, die sie mit einer Nahkampffertigkeit ausführt.

Eiserner Wille: Duan kann sich auch unter schwierigen Umständen auf ihr Handeln konzentrieren. Sie erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Entschlossenheit*-Proben zur Abwehr von Störungen bei *kontinuierlichen Aktionen*.

Herausforderung: Duan kann einen Kampfteilnehmer zum Zweikampf herausfordern. Hierfür muss sie eine *Anführen*-Probe gegen den *Geistigen Widerstand* ihres Gegners durchführen (*Kontinuierliche Handlung*, 10 Ticks). Gelingt die Probe, stellt sich ihr Ziel der Herausforderung, wobei der Kontrahent alle ihm üblichen zur Verfügung stehenden Kampfmittel nutzt. Der Kontrahent kann versuchen zu fliehen, darf aber keine aggressiven Handlungen gegen andere Kampfteilnehmer ausführen.

Schnell wieder auf den Beinen: Duan regeneriert Schadenspunkte schneller. Sie regeneriert in jeder Nacht 1 zusätzlichen Lebenspunkt.

Stehaufmännchen: Kaum liegt Duan am Boden, steht sie auch schon wieder auf den Beinen. *Aufstehen* kostet Duan nur 3 Ticks und zählt für sie als *sofortige Aktion*.

Vorstürmen: Wenn Duan vor ihrem Nahkampfangriff mit diesem *Manöver* mindestens 2 m Anlauf in gerader Linie nehmen konnte, verursacht sie mit ihrem Angriff 5 zusätzliche Schadenspunkte.

Zauber

Aura der Entschlossenheit

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 7 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Duan und bis zu drei weitere beim Auslösen des Zaubers festgelegte Wesen ihrer Wahl erhalten jeweils einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf den *Geistigen Widerstand* und von 2 Punkten auf die *Entschlossenheit*. Die Boni gelten nur während des Aufenthalts im Wirkungsbereich.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 5 m

Ausdauer stärken

Schwierigkeit: 15

Kosten: K1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Alle *Zähigkeit*-Proben zur Vermeidung von Erschöpfung oder Müdigkeit erhalten einen Bonus in Höhe von 2 Punkten.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Faust der Zerstörung

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Eine mit diesem Zauber verzauberte Hand ist besonders zerstörerisch gegen unbelebte Objekte. Ihre Wirkung gegen solche Objekte ist mit einem Vorschlaghammer zu vergleichen.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Härte

Schwierigkeit: 15

Kosten: K1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Berührung

Wirkung: Das Ziel muss ein unbelebtes Objekt sein. Es wird ungefähr doppelt so stabil wie üblich.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Schmerzen widerstehen

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 4 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Duan wird unempfindlicher gegen Schmerzen. Eventuelle *Wundabzüge* sinken um 3 Punkte.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Name: Ban Pang

Kultur: Sadu - Bawalin

Spezies: Zwerg

Ausbildung: Hatangabi-Kettenkrieger

Attribute

Ausstrahlung	1
Beweglichkeit	4
Intuition	2
Konstitution	4
Mystik	1
Stärke	2
Verstand	2
Willenskraft	4

Abgeleitete Werte

Größenklasse	4
Geschwindigkeit	8
Initiative	8
Verteidigung	22
Körperlicher Widerstand	20
Geistiger Widerstand	18

Splitterpunkte

--	--	--	--

Lebenspunkte

Unverletzt	0	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>										
Angeschlagen	-1	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>										
Verletzt	-2	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>										
Schwer verletzt	-4	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>										
Todgeweiht	-8	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>										

Fokus

10	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>										
	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>										

Fertigkeiten

Fertigkeit	Wert	Attribute	Fertigkeitspunkte
Handgemeine	6	BEW + STÄ	0
Hieb Waffen	6	KON + STÄ	0
Kettenwaffen	12	BEW + INT	6
Klingenwaffen	6	BEW + STÄ	0
Stangenwaffen	6	BEW + STÄ	0
Schusswaffen	12	BEW + INT	6
Wurf Waffen	6	BEW + STÄ	0
Akrobatik	6	BEW + STÄ	0
Alchemie	3	MYS + VER	0
Anführen	11	AUS + WIL	6
Arkane Kunde	3	MYS + VER	0
Athletik	6	BEW + STÄ	0
Darbietung	5	AUS + WIL	0
Diplomatie	3	AUS + VER	0
Edelhandwerk	4	INT + VER	0
Empathie	4	INT + VER	0
Entschlossenheit	13	AUS + WIL	6
Fingerfertigkeit	5	AUS + BEW	0
Geschichte und Mythen	3	MYS + VER	0
Handwerk	6	KON + VER	0
Heilkunde	4	INT + VER	0
Heimlichkeit	13	BEW + INT	6
Jagdkunst	6	KON + VER	0
Länderkunde	4	INT + VER	0
Naturkunde	4	INT + VER	0
Redegewandtheit	5	AUS + WIL	0
Schlösser und Fallen	6	BEW + INT	0
Schwimmen	12	KON + STÄ	6
Seefahrt	14	BEW + KON	6
Straßenkunde	3	AUS + INT	0
Tierführung	8	AUS + BEW	3
Überleben	12	INT + KON	6
Wahrnehmung	12	INT + WIL	6
Zähigkeit	8	KON + WIL	0
Schattenmagie	6	MYS + INT	3



Waffen

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Geschw.	Reichweite
Waffenlos	Handgemeine	1W6	5	—
Kettenaxt	Kettenwaffen	1W10	8	—
Drachenrohr	Schusswaffen	2W6+6	15	10 m

Rüstung

Rüstung	VTD+	SR	Behinderung	Tick-Zuschlag
Lederrüstung	2	0	0	0

Zauber

Zauber	Schule	Schwierigkeit	Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zauberdauer
Schattenmantel	Schatten	18	K4V1	Zauberer	kanalisiert	1 Tick
Trauerkleid	Schatten	15	K1	Berührung	kanalisiert	1 Tick

Ban Pang, Hatangabi-Kettenkrieger aus Bawalin

„Bevor ihr hier Probleme macht, schaut euch mal mein Kanonenrohr an. Ja, ich hab' nur einen Schuss. Aber ihr solltet euch fragen: Will ich als erster angreifen?“

Pang stammt aus Bawalin auf der einst zu Zhoujiang gehörenden Halbinsel Sadu. Das nunmehr in viele kleine, unabhängige Fürstentümer zerfallene Gebiet wurde vom Kaiserreich durch den Eroberungsfeldzug der Gottkaiserin Myuriko durch das neu entstandene Reich Kintai abgeschnitten. Seine Mutter, eine hochdekorierte Offizierin der Hatangabi-Kettenkrieger, einer schlagkräftigen Söldnerinheit der Region, unterrichtete ihn schon früh im Umgang mit der Kettenaxt.

Pang war ein begabter Schüler, der schnell ein Meister mit dieser vielseitigen Waffe wurde. Doch schlug sein Herz noch mehr für die Wildnis rund um Bawalin, die er bald wie ein Schatten zu durchstreifen wusste. Sein großes Geschick im Schleichen sowie seine Kenntnisse über Natur und Umwelt führten daher dazu, dass er innerhalb der Einheit oft die Aufgaben eines Kundschafters und Spähers übernahm. Es zeigte sich auch, dass Pang gut darin ist, sich unbemerkt zu bewegen und der Aufmerksamkeit anderer zu entgehen – ein Talent, das bei der Infiltrierung feindlicher Stellungen schon mehr als einmal von Nutzen war.

Als echter Sohn Bawalins fühlt sich Pang zudem auf den Wellen zu Hause, sodass er die letzten Jahre auf vielen Kaperfahrten anheuerte. Als der Kapitän seines letzten Schiffes jedoch befahl, das unter der Flagge Kungaitans segelnde Handelsschiff samt an Bord befindlicher Zivilisten zu versenken, weil sich die Besatzung in den Augen des Kapitäns zu heftig widersetzt hatte, entschloss Pang sich, eine Auszeit vom Söldnerleben zu nehmen. Er will die Welt sehen – und hofft so, seinen Alpträumen zu entkommen, die ihn seit diesem letzten Auftrag immer wieder heimsuchen.

Pang bevorzugt es, wenn Konflikte zunächst mit Worten anstelle von Gewalt gelöst werden, weiß jedoch den Wert einer guten Drohung sehr zu schätzen – so mancher Hitzkopf wird es sich schon zwei Mal überlegen, ob er sich den „schlagenden Argumenten“ des Zwergs entgegenstellt.

Stärken

Entfernungssinn: Pang reduziert den Malus, um im Fernkampf Ziele außerhalb seiner Grundreichweite zu treffen, um 3 Punkte (er kann also ohne Erschweris bis zum doppelten seiner Grundreichweite schießen).

Orientierungssinn: Pang verfügt über ein intuitives Gespür für Himmelsrichtungen und erhält einen Bonus von 3 Punkten auf Proben zur Orientierung.

Robust: Pang verfügt auf jeder Gesundheitsstufe über 1 zusätzlichen Lebenspunkt (bereits eingerechnet).

Scharfes Gehör und Scharfe Sicht: Pang verfügt über sehr gute Augen und Ohren – er erhält auf alle *Wahrnehmung*-Proben, die Gehör und Sicht betreffen, einen Bonus in Höhe von 2 Punkten.

Mondzeichen

Segen der Mondkraft: Pang kann 1 Splitterpunkt ausgeben, um die Dauer von Gift- und Krankheitsverläufen sowie den Ruhebedarf bei natürlicher Lebenspunkte-Heilung zu halbieren. Letzteres bedeutet, dass er in einer nächtlichen Ruhephase zweimal regeneriert oder bereits durch eine halbe Ruhephase einmal regenerieren kann.

Meisterschaften

Rüstungsträger: Pang ist es gewohnt, sich in schwerer Rüstung zu bewegen. Die *Behinderung* von Rüstung ist für ihn um 1 reduziert (bereits eingerechnet).

Scharfschütze: Wenn Pang mit einer *Schusswaffe* in einen Nahkampf schießt, ist die Probe für ihn nicht erschwert.

Unauffällig: Pang kann in passenden Situationen ohne Probe in der Menge untertauchen und sich so beispielsweise möglichen Verfolgern entziehen. Proben, um sich an Pang zu erinnern, erhalten zudem einen Malus in Höhe von 3 Punkten.

Verteidigungswirbel: Zusätzlich zu seinem regulären *Nahkampfangriff* bringt Pang sich mit diesem *Manöver* in eine vorteilhafte Defensivposition. Für den nächsten *Angriff* gegen seine *Verteidigung* in diesem Kampf ist diese um 2 Punkte erhöht. Zudem kann Pang seine Erfolgsgrade nutzen, um statt seines Schadens seine nächste *Verteidigung* je eingesetztem Erfolgsgrad um einen weiteren Punkt zu erhöhen.

Zauber

Schattenmantel

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer hüllt sich in tiefe Schatten, die ihn bei Stillstand verbergen. *Wahrnehmung*-Proben, um ihn mit den Augen zu entdecken, erhalten einen Malus in Höhe von 4 Punkten, sofern er sich nicht bewegt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Verstärkung: Wenn der Zauberer 1 EG aufwendet und 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, gilt der Malus auch dann, wenn sich der Zauberer bewegt.

Trauerkleid

Schwierigkeit: 15

Kosten: K1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Berührung

Wirkung: Die Kleidung des Ziels wird dunkel und unauffällig.

Wirkungsdauer: Kanalisiert

Verstärkung: Wenn der Zauberer 1 EG aufwendet und 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, erhalten die Proben auf Heimlichkeit des Ziels einen Bonus in Höhe von 1 Punkt.

Name: Gao Feng

Kultur: Zhoujiang

Spezies: Rattling / Nezumi

Ausbildung: Gelehrter

Attribute

Ausstrahlung	2
Beweglichkeit	2
Intuition	4
Konstitution	2
Mystik	3
Stärke	1
Verstand	3
Willenskraft	2

Abgeleitete Werte

Größenklasse	4
Geschwindigkeit	6
Initiative	6
Verteidigung	18
Körperlicher Widerstand	16
Geistiger Widerstand	17

Splitterpunkte

--	--	--	--

Lebenspunkte

Unverletzt	0	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
Angeschlagen	-1	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
Verletzt	-2	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
Schwer verletzt	-4	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
Todgeweiht	-8	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				

Fokus

15	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				

Fertigkeiten

Fertigkeit	Wert	Attribute	Fertigkeitspunkte
Handgemeine	3	BEW + STÄ	0
Hieb Waffen	3	KON + STÄ	0
Kettenwaffen	6	BEW + INT	0
Klingenwaffen	3	BEW + STÄ	0
Stangenwaffen	3	BEW + STÄ	0
Schusswaffen	12	BEW + INT	6
Wurf Waffen	3	BEW + STÄ	0
Akrobatik	4	BEW + STÄ	0
Alchemie	6	MYS + VER	0
Anführen	4	AUS + WIL	0
Arkane Kunde	12	MYS + VER	6
Athletik	4	BEW + STÄ	0
Darbietung	10	AUS + WIL	6
Diplomatie	5	AUS + VER	0
Edelhandwerk	7	INT + VER	0
Empathie	13	INT + VER	6
Entschlossenheit	8	AUS + WIL	0
Fingerfertigkeit	5	AUS + BEW	0
Geschichte und Mythen	12	MYS + VER	6
Handwerk	5	KON + VER	0
Heilkunde	7	INT + VER	0
Heimlichkeit	8	BEW + INT	0
Jagdkunst	5	KON + VER	0
Länderkunde	13	INT + VER	6
Naturkunde	13	INT + VER	6
Redegewandtheit	4	AUS + WIL	0
Schlösser und Fallen	13	BEW + INT	6
Schwimmen	3	KON + STÄ	0
Seefahrt	5	BEW + KON	0
Straßenkunde	6	AUS + INT	0
Tierführung	5	AUS + BEW	0
Überleben	9	INT + KON	3
Wahrnehmung	10	INT + WIL	3
Zähigkeit	4	KON + WIL	0
Erkenntnismagie	12	MYS + VER	6



Waffen

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Geschw.	Reichweite
Waffenlos	Handgemeine	1W6	5	—
Handarmbrust	Schusswaffen	1W6+3	7	8

Rüstung

Rüstung	VTD+	SR	Behinderung	Tick-Zuschlag
Leichtes Tuch	1	0	0	0

Zauber

Zauber	Schule	Schwierigkeit	Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zauberdauer
Alarm	Erkenntnis	18	4V1	Zauberer	6 Stunden	2 Ticks
Magie erkennen	Erkenntnis	15	1	5 m	5 Sekunden	2 Ticks
Schriftverständnis	Erkenntnis	21	K8V2	Zauberer	kanalisiert	4 Minuten

Gao Feng, reisender Lehrer aus Zhoujiang

„Ich würde hier vorsichtig sein. Kennst du die Geschichte vom Skorpion und dem Frosch?“

Fengs Eltern wurde die Geburt eines Dämonenkindes prophezeit, das sie mit seinen bösen Augen verhexen würde – und als sie in der Wiege in die außergewöhnlich strahlend-blauen Augen ihres Nachwuchses blickten, wurde der Beschluss getroffen, ihn loszuwerden.

Zu Fengs Glück reiste zu dem Zeitpunkt gerade die Nezumisippe von Gao Yu durch das kleine Dorf, in dem seine Familie lebte. Erschrocken über die Entscheidung der Eltern nahm Yu den Säugling bei sich auf und schloss den jungen Feng schnell ins Herz. Auf ihrer Suche nach kostbaren Manuskripten reiste die Sippe durch Takasadu und stoppte immer wieder, um anderen Geschichten vorzulesen oder auch, wenn sie lange genug vor Ort blieben, den Leuten Lesen und Schreiben beizubringen. So wuchs Feng zu einem aufgeweckten, neugierigen Nezumi heran. Schon im Alter von vier Jahren las er alles, was er in die Krallen bekam, und beeindruckte schon früh mit seinem hervorragenden Gedächtnis. Schon bald führte Feng Expeditionen in uralte Katakomben und Gräfte an, um den enormen Vorrat an Texten der Sippe noch zu erweitern. Doch als Feng älter wurde, spürte er, dass er nicht bei dieser bleiben würde. All die spannenden und aufregenden Orte, über die er gelesen hatte, die Fragen, die er sich stellte, zogen ihn in die Ferne.

Seitdem streift der hochgewachsene Nezumi mit den bemerkenswert blauen Augen durch die Welt, sucht nach interessanten Schriftstücken, unterrichtet Kinder und alle anderen, die sich von ihm etwas beibringen lassen wollen – gerne im Tausch gegen Nahrung oder gegen einen Gefallen. Geld nimmt er dafür nicht, denn Bildung sollte seiner Meinung nach für alle verfügbar sein. Wo Feng auch hingeht, erwirbt er sehr schnell den Ruf des wissbegierigen und etwas verschrobenen Gelehrten: Er verfügt über eine erstaunliche Menge an akademischem Wissen – dafür hat er jedoch erst sehr spät Kontakt mit anderen Völkern gehabt, was ihn manches Mal distanziert, kühl oder sogar arrogant wirken lässt.

Stärken

Erhöhter Fokuspool: Feng erhält 5 Punkte zusätzlichen Fokus (bereits eingerechnet).

Flink: Fengs Geschwindigkeit ist um 1 Punkt erhöht (bereits eingerechnet).

Gutes Gedächtnis: Feng verfügt über ein ausgezeichnetes Gedächtnis. Jede Probe, um sich an etwas zu erinnern, erhält einen Bonus von 3 Punkten. Die Spielleitung kann ihn außerdem auf Details hinweisen, an die sich Feng vielleicht erinnern könnte, selbst wenn niemand am Spieltisch daran denkt.

Literat: Feng kann lesen und schreiben.

Rattling: Als Rattling ist Feng klein und außerordentlich beweglich. Er erhält auf alle Fertigkeitstests, in die *Beweglichkeit* eingeht, einen Bonus in Höhe von 1 Punkt (bereits eingerechnet), sowie zusätzlich 1 Punkt auf *Akrobatik*-Proben, um das Gleichgewicht zu halten. Seine Heimlichkeit ist insgesamt sogar um 2 Punkte erhöht.

Mondzeichen

Freundschaft des Trabanten: Feng kann 1 Splitterpunkt ausgeben, um für eine bestimmte Probe seine eigenen *Fertigkeitspunkte* (nicht den Gesamtwert) an einen Gefährten zu „verleihen“. Dieser benutzt seine eigenen Attribute für diese eine Probe, aber die geliehenen Fertigkeitspunkte statt seiner eigenen.

Meisterschaften

Da kenne ich eine Geschichte: Feng kennt viele Geschichten, aus denen er Wissen für verschiedene Situationen ziehen kann. Einmal pro Spielsitzung kann er bei einer beliebigen Probe eines anderen Abenteurers, bei der eine Hilfestellung plausibel ist, mittels einer *Geschichte und Mythen*-Probe gegen 15 unterstützen. Die Probe des anderen Abenteurers erhält bei Gelingen von Fengs Probe +1 auf ihr Ergebnis sowie für jeden Erfolgsgrad weitere +1.

Magische Sinne: Fengs Sinne sind durch die magische Beschäftigung mit ihnen derart geschult, dass er einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf seine *Wahrnehmung* erhält (bereits eingerechnet).

Scharfschütze: Wenn Feng mit einer *Schusswaffe* in einen Nahkampf schießt, ist die Probe für ihn nicht erschwert.

Universalgelehrter: Feng ist umfassend gebildet. Einmal pro Spielsitzung kann er eine Probe auf *Länderkunde* ablegen (Schwierigkeit 20), um von der Spielleitung eine obskure, aber nützliche Information zu einem passenden Thema zu erhalten.

Zauber

Alarm

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer wird alarmiert, wenn eines oder mehrere Wesen der *Größenklasse* 2 oder höher den Wirkungsbereich betritt. Er vermag dabei keinen genauen Ort zu bestimmen, sondern lediglich die pure Anwesenheit festzustellen, ebenso wenig kann er Angaben zur Anzahl machen. Es ist möglich, bis zu zehn bestimmte Wesen seiner Wahl von der Alarmierung auszunehmen.

Wirkungsdauer: 6 Stunden

Wirkungsbereich: 5 m

Verstärkung: Wenn der Zauberer 1 EG aufwendet und 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, weiß der Zauberer, in welcher Richtung sich die Wesen befinden, ohne jedoch die genaue Entfernung zu kennen.

Magie erkennen

Schwierigkeit: 15

Kosten: 1

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Das Ziel erkennt die Stärke der Magie in seinem direkten Sichtbereich. Möchte es anschließend ein Objekt oder einen Ort untersuchen, erhält es einen Bonus in Höhe von 1 Punkt auf eine eventuelle *Arkane Kunde*-Probe.

Wirkungsdauer: 5 Sekunden

Verstärkung: Wenn der Zauberer 1 EG aufwendet und 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, erhöht sich der Bonus auf 2 Punkte.

Schriftverständnis

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 4 Minuten

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Der Zauberer vermag jede natürliche, diesseitige Schrift zu lesen. Er erhält dabei lediglich ein intuitives Verständnis für das Geschriebene, bemerkt also etwa keine stilistischen Feinheiten. Kodierte Texte in fremden Schriften werden zwar verstanden, ihr Inhalt wird aber nicht entschlüsselt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Name: Jae Tan Wen

Kultur: Kungaitan

Spezies: Gnom

Ausbildung: Wunderwerker

Attribute

Ausstrahlung	2
Beweglichkeit	3
Intuition	2
Konstitution	2
Mystik	4
Stärke	1
Verstand	4
Willenskraft	2

Abgeleitete Werte

Größenklasse	3
Geschwindigkeit	7
Initiative	8
Verteidigung	21
Körperlicher Widerstand	16
Geistiger Widerstand	20

Splitterpunkte

--	--	--	--

Lebenspunkte

Unverletzt	0	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
Angeschlagen	-1	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
Verletzt	-2	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
Schwer verletzt	-4	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
Todgeweiht	-8	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				

Fokus

17	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				

Fertigkeiten

Fertigkeit	Wert	Attribute	Fertigkeitspunkte
Handgemenge	4	BEW + STÄ	0
Hieb Waffen	3	KON + STÄ	0
Ketten Waffen	5	BEW + INT	0
Klingen Waffen	4	BEW + STÄ	0
Stangen Waffen	4	BEW + STÄ	0
Schuss Waffen	11	BEW + INT	6
Wurf Waffen	4	BEW + STÄ	0
Akrobatik	10	BEW + STÄ	6
Alchemie	14	MYS + VER	6
Anführen	4	AUS + WIL	0
Arkane Kunde	14	MYS + VER	6
Athletik	4	BEW + STÄ	0
Darbietung	4	AUS + WIL	0
Diplomatie	6	AUS + VER	0
Edelhandwerk	12	INT + VER	6
Empathie	10	INT + VER	4
Entschlossenheit	11	AUS + WIL	5
Fingerfertigkeit	5	AUS + BEW	0
Geschichte und Mythen	11	MYS + VER	3
Handwerk	12	KON + VER	6
Heilkunde	6	INT + VER	0
Heimlichkeit	7	BEW + INT	0
Jagdkunst	6	KON + VER	0
Länderkunde	6	INT + VER	0
Naturkunde	6	INT + VER	0
Redegewandtheit	4	AUS + WIL	0
Schlösser und Fallen	5	BEW + INT	0
Schwimmen	3	KON + STÄ	0
Seefahrt	5	BEW + KON	0
Straßenkunde	4	AUS + INT	0
Tierführung	5	AUS + BEW	0
Überleben	4	INT + KON	0
Wahrnehmung	4	INT + WIL	0
Zähigkeit	4	KON + WIL	0
Schicksalsmagie	12	MYS + AUS	6
Windmagie	14	MYS + VER	6



Die Bambusschwingen

Wenn Jae von einer Erhöhung abspringt, gleitet sie mit einer selbstgewählten *Geschwindigkeit* bis maximal 5 in eine frei wählbare Richtung, anstatt zu fallen (sie kann nicht aufsteigen). Sollte sie aus einer Höhe von weniger als 5 Meter abstürzen, erleidet sie dabei keinen Schaden, solange sie die Bambusschwingen auf dem Rücken trägt.

Waffen

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Geschw.	Reichweite
Waffenlos	Handgemenge	1W6	5	—
Schleuder	Schuss Waffen	1W6+2	6	15

Rüstung

Rüstung	VTD+	SR	Behinderung	Tick-Zuschlag
Leichtes Tuch	1	0	0	0

Zauber

Zauber	Schule	Schwierigkeit	Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zauberdauer
Glück	Schicksal	15	1	Berührung	unbestimmt	1 Tick
Lebenssamen	Schicksal	18	K4V1	Berührung	kanalisiert	1 Tick
Segnung	Schicksal	18	4V1	Berührung	5 Minuten	3 Ticks
Scharfer Wind	Wind	VTD des Ziels	3	10 m	sofort	3 Ticks
Stoß	Wind	KW des Ziels	1	5 m	sofort	2 Ticks

Jae Tan Wen, Sonnengrüßerin aus Kungaitan

„Das Licht und der Wind weisen uns den Weg.“

Jae Tan Wen stammt aus der Handelsrepublik Kungaitan, deren Kultur stark von der Verehrung der *Drei Mütter Agomai, Kunmai* und *Taomai* geprägt ist. Sie selbst gehört jedoch dem rein gnomischen Orden der Sonnengrüßer an, der den Sonnengott *Din-Loh* verehrt. Er gilt als Vater der Wind- und Handelsgöttin Kunmai sowie als Schutzpatron über Wahrheit, Kreativität und Gemeinschaft.

Schon von klein auf waren Jaes Augen nach oben gerichtet – dorthin, wo die Sonnengrüßer des Klosterpfleiers Gul-Han-Din mit ihren bunten Bambusschwingen durch die Lüfte glitten, um ihren Göttern nah zu sein. Jede freie Minute verbrachte sie daher im Kräutergarten ihres Großvaters, Ho Tan Wen, dem Heiler und Alchemisten Gul-Han-Dins – und schloss sich, sobald sie alt genug war, dem Orden an.

Voller Eifer stürzte sie sich in ihre Pflichten als Novizin: Sie lernte den *Kanon der Sonne* und die *Lieder des Windes*, half ihrem Großvater bei der Bewirtschaftung der Gärten und sog die Unterweisungen in den mechanischen Künsten geradezu in sich auf. Doch wuchs mit jedem Monat ihre Ungeduld, sodass sie zu Beginn ihres dritten Lehrjahres damit begann, im Geheimen ihr als Novizin verbotene Testflüge mit ihren noch nicht ganz fertigen Bambusschwingen zu unternehmen.

Vor kurzem passierte dann das Unglück: Während eines dieser Flüge in einem abgelegenen Winkel ihrer Heimatinsel brach ein starker Sturm los, der die in den Künsten des Fliegens unerfahrene Jae weit aufs Meer hinauswehte. Ihre Rettung kam in Form eines Handelsschiffes, das die Winde in nördlicher Richtung vor sich hertrieb. Die abenteuerlustige und stets neugierige Jae sah darin ein Zeichen Din-Lohs, dem es vertrauensvoll zu folgen gilt – mit den Ordensoberen lässt es sich zudem sicherlich viel besser über ihren Ungehorsam reden, wenn sie herausfindet, auf welche Mission genau der Gott der Wahrheit und seine stürmische Tochter sie geschickt haben.

Stärken

Bastler: Jae erhält keinen Abzug, wenn sie ohne passendes Handwerkszeug einen Gegenstand herstellen möchte.

Erhöhter Fokuspool: Jae erhält 5 Punkte zusätzlichen Fokus (bereits eingerechnet).

Flink: Jaes Geschwindigkeit ist um 1 Punkt erhöht (bereits eingerechnet).

Hoher Geistiger Widerstand: Jae verfügt über einen unbeugsamen Geist und ist nur schwerlich zu beeinflussen. Ihr *Geistiger Widerstand* ist um 2 Punkte erhöht (bereits eingerechnet).

Literat: Jae kann lesen und schreiben.

Mondzeichen

Geist der Gedanken: Jae kann 1 Splitterpunkt ausgeben, um Schaden aus einer einzigen Quelle auf ihre Fokuspunkte umzuleiten beziehungsweise aufgewendete Fokuspunkte auf ihre Lebenspunkte. Eine solche Umleitung ist nur möglich, wenn sie noch genügend Punkte besitzt, auf die der Schaden umgeleitet werden kann.

Meisterschaften

Alchemiegeselle: Jae kann alle in diesem Schnellstarter aufgeführten Alchemika herstellen (Seite 12). Zudem besitzt sie bei Start des Abenteuers 2 Heiltränke und 2 Starke Heiltränke.

Artefaktkunde: Jae kann die Fähigkeiten von Artefakten identifizieren. Hierzu ist eine *Arkane Kunde*-Probe gegen eine Schwierigkeit von 25 nötig.

Hand des Zauberers (Schicksal): Jae kann ihre Schicksalszauber, die eigentlich nur auf sie wirken, auch auf andere Personen sprechen, wenn sie diese berührt (in der Zauberbeschreibung bereits vermerkt).

Spürnase: Jae nimmt auch sehr schwache Gerüche wahr, etwa den eines Brandes in einiger Entfernung oder den feinsten Hauch giftiger Pollen in der Luft. Alle *Wahrnehmung*-Proben zum Riechen sind um 4 Punkte erleichtert.

Zauber

Glück

Schwierigkeit: 15

Kosten: 1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Berührung

Wirkung: Das Ziel erhält für seine nächste Probe (was auch Zauberproben oder Angriffe im Kampf umfasst) einen Bonus in Höhe von 1 Punkt.

Verstärkung: Wenn Jae 1 EG aufwendet und 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, erhöht sich der Bonus auf 2 Punkte.

Lebenssamen

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Berührung

Wirkung: Das nächste Mal, wenn das Ziel Schaden erleidet, erhält es sofort 6 Lebenspunkte zurück (bis zu seinem Maximum an Lebenspunkten). Ein Ziel kann von diesem Zauber nicht mehr als einmal gleichzeitig betroffen sein. Der Zauber endet, wenn diese Lebenspunkte geheilt werden.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Verstärkung: Wenn Jae 1 EG aufwendet und 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, werden stattdessen 9 Lebenspunkte zurückgehalten.

Segnung

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 3 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Das Ziel erhält einen Bonus von 1 Punkt auf alle Fertigkeiten sowie auf seine *Verteidigung*, seinen *Körperlichen Widerstand* und seinen *Geistigen Widerstand*.

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Scharfer Wind

Schwierigkeit: Verteidigung des Ziels

Kosten: 3

Zauberdauer: 3 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Ein scharfer Wind drängt das Ziel zurück und verletzt es. Das Ziel erleidet 1W6 Punkte Schaden, wird 1 m zurückgestoßen und verliert 1 Tick.

Verstärkung: Wenn Jae 1 EG aufwendet und 2 zusätzliche Fokuspunkte *verzehrt*, erhöht sich der Schaden auf 2W6.

Stoß

Schwierigkeit: Körperlicher Widerstand des Ziels

Kosten: 1

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: 5 Meter

Wirkung: Das Ziel wird 1 Meter zurückgestoßen und verliert 1 Tick.

Verstärkung: Wenn Jae 1 EG aufwendet und 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, muss dem Ziel zusätzlich eine *Akrobatik*-Probe gegen 15 gelingen, um nicht zu Boden zu fallen.

Name: Naotomi Shunji

Kultur: Kintai

Spezies: Alb

Ausbildung: Kantioku

Attribute

Ausstrahlung	3
Beweglichkeit	4
Intuition	3
Konstitution	2
Mystik	2
Stärke	3
Verstand	1
Willenskraft	2

Abgeleitete Werte

Größenklasse	5
Geschwindigkeit	8
Initiative	4
Verteidigung	22
Körperlicher Widerstand	16
Geistiger Widerstand	15

Splitterpunkte

--	--	--	--

Lebenspunkte

Unverletzt	0	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
Angeschlagen	-1	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
Verletzt	-2	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
Schwer verletzt	-4	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
Todgeweiht	-8	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				

Fokus

8	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				

Fertigkeiten

Fertigkeit	Wert	Attribute	Fertigkeitspunkte
Handgemenge	10	BEW + STÄ	3
Hieb Waffen	5	KON + STÄ	0
Ketten Waffen	7	BEW + INT	0
Klingen Waffen	13	BEW + STÄ	6
Stangen Waffen	7	BEW + STÄ	0
Schuss Waffen	7	BEW + INT	0
Wurf Waffen	7	BEW + STÄ	0
Akrobatik	6	BEW + STÄ	0
Alchemie	3	MYS + VER	0
Anführen	11	AUS + WIL	6
Arkane Kunde	3	MYS + VER	0
Athletik	9	BEW + STÄ	3
Darbietung	5	AUS + WIL	0
Diplomatie	10	AUS + VER	6
Edelhandwerk	10	INT + VER	6
Empathie	10	INT + VER	6
Entschlossenheit	11	AUS + WIL	6
Fingerfertigkeit	6	AUS + BEW	0
Geschichte und Mythen	3	MYS + VER	0
Handwerk	3	KON + VER	0
Heilkunde	4	INT + VER	0
Heimlichkeit	6	BEW + INT	0
Jagdkunst	3	KON + VER	0
Länderkunde	4	INT + VER	0
Naturkunde	4	INT + VER	0
Redegewandtheit	5	AUS + WIL	0
Schlösser und Fallen	6	BEW + INT	0
Schwimmen	5	KON + STÄ	0
Seefahrt	5	BEW + KON	0
Straßenkunde	6	AUS + INT	0
Tierführung	6	AUS + BEW	0
Überleben	5	INT + KON	0
Wahrnehmung	5	INT + WIL	0
Zähigkeit	10	KON + WIL	6
Kampfmagie	11	MYS + STÄ	6
Schutzmagie	11	MYS + AUS	6



Waffen

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Geschw.	Reichweite
Waffenlos	Handgemenge	1W6	5	—
Kintaina	Klingen Waffen	1W10+2	9	—

Rüstung

Rüstung	VTD+	SR	Behinderung*	Tick-Zuschlag
Plattenrüstung	3	1	1	1

*Die Behinderung der Rüstung ist bereits in die Fertigkeitwerte eingerechnet.

Zauber

Zauber	Schule	Schwierigkeit	Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zauberdauer
Flammende Waffe	Kampf	18	K4V1	Berührung	kanalisiert	2 Ticks
Geschärfte Klinge	Kampf	21	K4V1	Berührung	kanalisiert	6 Ticks
Kleiner Magieschutz	Schutz	15	K1	Berührung	kanalisiert	1 Tick
Magische Rüstung	Schutz	18	K4V1	Berührung	kanalisiert	1 Tick
Steinhaut	Schutz	21	K8V2	Berührung	kanalisiert	9 Ticks

Naotomi Shunji, wandernder Kantioku aus Kintai

„Ich mag Schande über mich gebracht haben, aber ich werde nicht zulassen, dass du das gleiche tust.“

Naotomi Shunji stammt aus Kintai, dem Reich der Gottkaiserin Myuriko, und gehört dem Kriegeradel des Reiches an. Bereits in jungen Jahren hatte er die heiligen Tugenden, nach denen Myurikos erwähltes Volk, die Kintarai, leben sollen, zutiefst verinnerlicht: *Yumei*, Ehre und Mut; *Makogi*, Ehrlichkeit und Aufrichtigkeit; *Jinrei*, Höflichkeit und Mitgefühl; *Uisuko*, Schönheit und Perfektion; *Chuga*, Pflicht und Ordnung. Er zeigte zudem großes Geschick in der Kunst des Schwertes – und so verwunderte es niemanden, dass Naotomi dem Ruf der Göttin folgte und den Weg der Priesterausbildung einschlug.

Während dieser vertiefte er nicht nur sein Verständnis der heiligen Tugenden, sondern vervollkommnete darüber hinaus sowohl seine Kampfkünste als auch die Schärfe seines Geistes und das künstlerische Geschick seiner Hände. Auch stellte er stets sein eigenes Wohlergehen hinter das der Gemeinschaft zurück, sodass seine Lehrmeister schon früh erkannten, dass ihm der Weg der Kantioki, der vollendeten Kriegerkünstler sowie Beschützer des Reiches und der Tugenden, bestimmt ist.

Und so kam es auch: Als er am Ende des Noviziats nach der traditionellen Winterreise im Palastgarten in Senrai im perlweißen Schnee meditierte, bestand er auch diese letzte Prüfung. Myuriko erwählte ihn zu ihrem Priester. Voller Eifer widmete er sich der ihm aufgetragenen Lebensmission: Die Schönheit der Künste in allen Facetten kennenzulernen und zu bewahren.

Er durchreiste Kintai, besuchte viele Tempel und Kunstsammlungen – bis ein furchtbares Unglück ihn ereilte: Während er gerade eine Jahrhunderte alte Zurugami-Sammlung betrachtete, wurde er in einen Kampf verwickelt – und die magischen Flammen seines Schwertes zerstörten etliche der Papierkunstwerke. Von Scham ergriffen schwor Naotomi, diese Sünde gegen die Perfektion wiedergutzumachen: Er wird nicht eher ruhen, bis er die Schönheit eines jedes verlorenen Stücks persönlich ersetzt hat.

Stärken

Attraktivität: Naotomis makelloses Auftreten und Verhalten erregen leicht die Sympathien anderer. In sozialen Interaktionen erhält er auf alle Proben einen Bonus von 2 Punkten.

Konzentrationsstärke: Dank seines eisernen Willens ist es sehr schwer, Naotomi von einer Tätigkeit abzulenken. Er erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Entschlossenheit*-Proben, wenn seine Konzentration (etwa beim Zaubern) gestört wird.

Literat: Naotomi kann lesen und schreiben.

Robust: Naotomi verfügt auf jeder Gesundheitsstufe über 1 zusätzlichen Lebenspunkt (bereits eingerechnet).

Verbesserte Initiative: Naotomi reagiert blitzschnell in Kampfsituationen. Seine Initiative ist um 3 Punkte verbessert (bereits eingerechnet).

Mondzeichen

Blutiges Antlitz des Mondes: Naotomi kann 1 Splitterpunkt ausgeben, um für eine Probe seine derzeitigen *Wundabzüge* in einen Bonus in gleicher Höhe umzuwandeln.

Meisterschaften

Hand des Zaubers (Schutzmagie): Naotomi kann seine Schutzzauber, die eigentlich nur auf ihn wirken, auch auf andere Personen sprechen, wenn er diese berührt (in der Zauberschreibung bereits vermerkt).

Herausforderung: Naotomi kann einen Kampfteilnehmer zum Zweikampf

herausfordern. Hierfür muss er eine *Anführen*-Probe gegen den *Geistigen Widerstand* seines Gegners durchführen (*Kontinuierliche Handlung*, 10 Ticks). Gelingt die Probe, stellt sich sein Ziel der Herausforderung, wobei der Kontrahent alle ihm üblichen zur Verfügung stehenden Kampfmittel nutzt. Der Kontrahent kann versuchen zu fliehen, darf aber keine aggressiven Handlungen gegen andere Kampfteilnehmer ausführen.

Rüstungsträger: Naotomi ist es gewohnt, sich in schwerer Rüstung zu bewegen. Die *Behinderung* von Rüstung ist für ihn um 1 reduziert (bereits eingerechnet).

Verteidiger: Naotomi ist in der Lage, *Aktive Abwehr* (siehe Seite 10) mit einer Nahkampfwaffe zur Erhöhung der Verteidigung für jemand anderen einzusetzen. Diese Person darf nicht weiter als 2 m von ihm entfernt sein. Die Probe zur *Aktiven Abwehr* erleidet einen Malus in Höhe von 3 Punkten. Sollte der Angegriffene auch eine eigene *Aktive Abwehr* einsetzen, zählt das bessere Ergebnis.

Zauber

Flammende Waffe

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Eine Waffe wird mit Flammen überzogen. Sie leuchtet fackelhell und richtet 1 Punkt zusätzlichen Schaden an, ohne Naotomi dabei einzuschränken.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Verstärkung: Wenn Naotomi 1 EG aufwendet und 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, richtet die Waffe insgesamt 2 Punkte zusätzlichen Schaden an.

Geschärfte Klinge

Schwierigkeit: 21

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Der Zauber verleiht einer Nahkampfwaffe einen Bonus in Höhe von zwei Punkten *Schaden*.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Kleiner Magieschutz

Schwierigkeit: 15

Kosten: K1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Berührung

Wirkung: Gegen das Ziel gerichtete Zauber erhalten einen Malus in Höhe von 1 Punkt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Verstärkung: Wenn Naotomi 1 EG aufwendet und 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, erhöht sich der Malus auf 2 Punkte.

Magische Rüstung

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Berührung

Wirkung: Der Körper des Ziels wird mit einer schimmernden Schicht aus purer Magie umhüllt, die seine *Verteidigung* um 2 Punkte erhöht.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Steinhaut

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 9 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Die Haut des Zaubers wird hart wie Fels. Er erhält einen Bonus in Höhe von jeweils 2 Punkten auf seine *Verteidigung* und seine *Schadensreduktion*.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Name: Su Yini

Kultur: Zhoujiang

Spezies: Mensch

Ausbildung: Ränkeschmied

Attribute

Ausstrahlung	4
Beweglichkeit	2
Intuition	3
Konstitution	2
Mystik	1
Stärke	1
Verstand	4
Willenskraft	3

Abgeleitete Werte

Größenklasse	5
Geschwindigkeit	7
Initiative	7
Verteidigung	16
Körperlicher Widerstand	17
Geistiger Widerstand	21

Splitterpunkte ☐☐☐☐☐

Lebenspunkte

Unverletzt	0	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Angeschlagen	-1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Verletzt	-2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Schwer verletzt	-4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Todgeweiht	-8	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Fokus

8	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Fertigkeiten

Fertigkeit	Wert	Attribute	Fertigkeitspunkte
Handgemeine	3	BEW + STÄ	0
Hieb Waffen	3	KON + STÄ	0
Ketten Waffen	5	BEW + INT	0
Klingen Waffen	9	BEW + STÄ	6
Stangen Waffen	3	BEW + STÄ	0
Schuss Waffen	5	BEW + INT	0
Wurf Waffen	3	BEW + STÄ	0
Akrobatik	3	BEW + STÄ	0
Alchemie	5	MYS + VER	0
Anführen	7	AUS + WIL	0
Arkane Kunde	5	MYS + VER	0
Athletik	3	BEW + STÄ	0
Darbietung	7	AUS + WIL	0
Diplomatie	14	AUS + VER	6
Edelhandwerk	7	INT + VER	0
Empathie	13	INT + VER	6
Entschlossenheit	13	AUS + WIL	3
Fingerfertigkeit	9	AUS + BEW	3
Geschichte und Mythen	5	MYS + VER	0
Handwerk	6	KON + VER	0
Heilkunde	7	INT + VER	0
Heimlichkeit	5	BEW + INT	0
Jagdkunst	6	KON + VER	0
Länderkunde	13	INT + VER	6
Naturkunde	7	INT + VER	0
Redegewandtheit	13	AUS + WIL	6
Schlösser und Fallen	8	BEW + INT	3
Schwimmen	3	KON + STÄ	0
Seefahrt	4	BEW + KON	0
Straßenkunde	13	AUS + INT	6
Tierführung	6	AUS + BEW	0
Überleben	5	INT + KON	0
Wahrnehmung	12	INT + WIL	6
Zähigkeit	5	KON + WIL	0
Beherrschungsmagie	10	MYS + WIL	6
Illusionsmagie	8	MYS + AUS	3

Waffen

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Geschw.	Reichweite
Waffenlos	Handgemeine	1W6	5	—
Dschiahn	Klingen Waffen	1W10	7	—

Rüstung

Rüstung	VTD+	SR	Behinderung	Tick-Zuschlag
Leichtes Tuch	1	0	0	0

Zauber

Zauber	Schule	Schwierigkeit	Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zauberdauer
Einstellung verbessern	Beherrschung	GW des Ziels	K1	Zauberer	kanalisiert	3 Ticks
Furcht	Beherrschung	GW des Ziels	4V1	5 m	60 Ticks	4 Ticks
Geräuschhexerei	Illusion	15	1	10 m	-	4 Ticks
Schlaf	Beherrschung	GW des Ziels	8V2	5 m	-	6 Ticks
Stille	Illusion	18	K4V1	Zauberer	kanalisiert	1 Tick



Su Yini, Ränkeschmiedin aus Zhoujiang

„Es gibt keine Probleme, es gibt nur Gelegenheiten.“

Für Su Yini stellte der Aufstand General Wus gegen die etablierte Ordnung im Reich eine unverhofft günstige Gelegenheit dar – und sie hatte schon immer ein gutes Händchen dafür, diese zu nutzen und in ihrem Sinne zu beeinflussen. Geschickt verschaffte sie sich daher einige Kontakte und ein wenig Geld und versuchte, ihren Platz im großen Intrigenspiel ihrer Heimatstadt Palitan zu finden.

Eine Weile tat sie dies mit beachtlichem Erfolg – der sie jedoch etwas blind für die damit verbundenen Gefahren machte. Dann verschätzte sie sich und brachte die falschen Leute gegen sich auf. Als Meuchelmörder einen Verbündeten überfielen, wurde ihr klar, dass sie die Stadt verlassen muss. So entschied sie sich, in einer neuen Gegend ihr Glück zu versuchen. Auch anderswo warten viele Gelegenheiten, auch wenn es eine Weile dauern wird, sich an neuen Orten ein neues Netzwerk aufzubauen. Mit aufmerksamem Blick zieht sie nun umher, auf der Suche nach Verbündeten, besonderen Geschichten, Kontakten und Reichtum.

Su Yini ist eine energische Frau, die sich nicht leicht unterkriegen lässt. Durch ihre Reisen und die Gefahren beim Intrigenspiel hat sie den Umgang mit dem Schwert gelernt, doch verlässt sie sich lieber auf die Macht der Worte. Sie kann etwas rechthaberisch erscheinen und hat gerne die Kontrolle über die Dinge. Doch besitzt sie ein gutes Gespür dafür, wann es besser ist, sich zurückzuhalten und andere glänzen zu lassen.

Stärken

Gutes Gedächtnis: Yini verfügt über ein ausgezeichnetes Gedächtnis. Jede Probe, um sich an etwas zu erinnern, erhält einen Bonus von 3 Punkten. Die Spielleitung kann sie außerdem auf Details hinweisen, an die sich Yini vielleicht erinnern könnte, selbst wenn niemand am Spieltisch daran denkt.

Hoher Geistiger Widerstand: Yini verfügt über einen unbeugsamen Geist und ist nur schwerlich zu beeinflussen. Ihr *Geistiger Widerstand* ist um 2 Punkte erhöht (bereits eingerechnet).

Literat: Yini kann lesen und schreiben.

Soziales Gespür: Yini kann außergewöhnlich gut mit anderen Personen umgehen und besitzt ein Gespür für die Stimmung ihres Gegenübers. Sie erhält einen Bonus von 2 Punkten auf alle Proben in sozialen Interaktionen.

Zusätzliche Splitterpunkte: Yini besitzt zwei zusätzliche Splitterpunkte (bereits eingerechnet).

Mondzeichen

Das Omen des schwarzen Mondes: Yini kann 1 Splitterpunkt ausgeben, um die Spielleitung dazu zu zwingen, eine direkt gegen sie gerichtete Probe (beispielsweise einen Angriff oder einen Zauber) zu wiederholen.

Meisterschaften

Diplomat: Yini erhält auf *Diplomatie*-Proben, die sich mit Verhandlungen befassen, einen Bonus von 2 Punkten.

Gerüchte aufschnappen: Yini hat ein offenes Ohr für Gerüchte, die in einer Stadt umgehen, und vermag es, falsche von richtigen zu unterscheiden. Sie erhält einen Bonus in Höhe von 3 Punkten, wenn sie *Straßenkunde* einsetzt, um Gerüchte aufzuschnappen.

Rede mit mir: Wenn Yini die Zeit hatte, ihr Gegenüber für einige Minuten einzuschätzen, erhält sie im Anschluss für die laufende

Szene einen Bonus in Höhe von 2 Punkten auf alle Proben auf *Diplomatie* und *Redegewandtheit* gegen diese Person.

Umgebungssinne Stadt: Yinis Sinne sind besonders eingestimmt auf urbane Umgebungen – sie weiß genau, worauf sie achten muss. Sie erhält in Städten einen Bonus in Höhe von 3 Punkten auf *Wahrnehmung*-Proben.

Verteidigungswirbel: Zusätzlich zu ihrem regulären *Nahkampfangriff* bringt Yini sich mit diesem *Manöver* in eine vorteilhafte Defensivposition. Für den nächsten *Angriff* gegen ihre *Verteidigung* in diesem Kampf ist diese um 2 Punkte erhöht. Zudem kann Yini ihre Erfolgsgrade nutzen, um statt ihres Schadens ihre nächste *Verteidigung* je eingesetztem Erfolgsgrad um einen weiteren Punkt zu erhöhen.

Zauber

Einstellung verbessern

Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels

Kosten: K1

Zauberdauer: 3 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Yini verbessert die Einstellung des Ziels gegenüber einer von ihr bestimmten Person, Idee oder Sache. *Redegewandtheit*- oder *Diplomatie*-Proben, die sich mit dem bestimmten Thema befassen, erhalten einen Bonus von +2.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Furcht

Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 4 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Das Ziel wird von Angst erfüllt. Es erhält einen Malus von 2 Punkten auf seine Angriffe.

Wirkungsdauer: 60 Ticks

Geräuschhexerei

Schwierigkeit: 15

Kosten: 1

Zauberdauer: 4 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Yini lässt ein kurzes und nicht zu komplexes Geräusch wie etwa ein Türknarren oder ein Bellen entstehen.

Verstärkung: Wenn Yini 1 EG aufwendet und 1 zusätzlichen Fokuspunkt *verzehrt*, kann es sich statt eines einfachen Geräuschs auch um bis zu fünf Worte mit ihrer Stimme handeln.

Schlaf

Schwierigkeit: Geistiger Widerstand des Ziels

Kosten: 8V2

Zauberdauer: 6 Ticks

Reichweite: 5 m

Wirkung: Das Ziel wird schläfrig. Alle seine Handlungen dauern 3 Ticks länger.

Verstärkung: Wenn Yini 1 EG aufwendet und 2 zusätzliche Fokuspunkte *verzehrt*, schläft das Ziel stattdessen sofort ein.

Stille

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Alle Geräusche, die im Wirkungsbereich entstehen oder diesen passieren, werden gedämpft, wodurch entsprechende *Wahrnehmung*-Proben einen Malus in Höhe von 4 Punkten erhalten.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Wirkungsbereich: 5 m

Nebenakt A38

Ein Einstiegsabenteuer von Michael Kusternig

Willkommen zu Ihrem ersten Abenteuer bei *Splittermond*! Das folgende Szenario soll vor allem dazu dienen, die Welt, die Regeln des Spiels sowie die Fähigkeiten der Archetypen aus diesem Heft kennenzulernen – und Ihnen und Ihrer Gruppe natürlich einige Stunden Spielspaß zu bereiten!

Dieses Kapitel richtet sich ausschließlich an die Spielleitung – ***Spielende hingegen sollten hier aufhören zu lesen, um sich nicht selbst die Spannung daran zu verderben!***

An die Spielleitung

Ihre Aufgabe als Spielleitung ist es, Ihre Gruppe durch das vorliegende Abenteuer zu führen. Sie sollten sich dieses Szenario daher zunächst einmal gründlich durchlesen, um sich einen Überblick über die Handlung zu verschaffen.

Als weitere Hilfestellung finden Sie im Folgenden zudem einige generelle Informationen zu *Zhoujiang* (der Zhoujiangi/die Zhoujianga, Mz. Zhoujiangis, zhoujiangisch – gesprochen: Dscho-Dchang), dem Land, in dem das Abenteuer spielt. Es handelt sich dabei um einen sehr groben Überblick, um die Handlung des Abenteuers in den Kontext der Region einzubetten (eine ausführliche Beschreibung von

Benötigte Spielmaterialien

Um das Abenteuer zu spielen, benötigen Sie und Ihre Gruppe neben diesem Abenteuertext und den Archetypen in diesem Heft mindestens vier zehenseitige Würfel (W10) sowie mindestens zwei bis drei sechseitige Würfel (W6). Darüber hinaus sind Stifte und Zettel immer hilfreich – insbesondere bei einem Ermittlungsabenteuer wie diesem!

Zhoujiang finden Sie im Splittermond-Regionalband *Zhoujiang – Der Phönix im Schatten des Drachen*.

Nach dieser kurzen regional-geschichtlichen Einordnung beginnt dann die eigentliche Beschreibung des Abenteuers. Zu Beginn finden Sie die Einleitung, in der die Hintergründe der aktuellen Ereignisse sowie ein kurzer Überblick der Handlung vorgestellt werden. Darüber hinaus erfolgt eine kurze Einordnung dazu, welche Abenteuerer sich warum gut für das Abenteuer eignen (falls Sie und Ihre Gruppe es nicht mit den in diesem Schnellstarter zu findenden Archetypen spielen wollen), bevor es dann in die Beschreibung der einzelnen Szenen geht.

Zhoujiang: Das dreigeteilte Reich

„Der Konflikt ist so vielgestaltig wie ein tausendköpfiger Drache.“
– Sprichwort aus Zhoujiang

Zhoujiang ist ein altes Reich mit einer langen Geschichte, das bis vor kurzem unter der alleinigen Herrschaft einer Kaiserinnen-Dynastie stand. Doch führten die Entscheidungen der letzten Kaiserin *Hui Jin* zu einem tiefgreifenden, bis heute prägenden Konflikt: Während die Kaiserin sich den Künsten und spirituellen Belangen widmete, verlor sie die Belange ihres Volkes vollkommen aus den Augen – Hungersnöte, Seuchen und zunehmende Kriminalität waren die Folgen. Eine desaströse Finanzpolitik führte zudem dazu, dass das Reich immer abhängiger von einflussreichen Familien sowie den *Triaden* wurde – einem Bündnis von Gilden, Handwerkern und reichen Privatleuten, das vom *Händlerpat* in Palitan vertreten wird und dessen Mitglieder abseits ihrer legalen Geschäfte auch solche illegaler Natur verfolgen.

Das Reich zerbricht

Als dann auch noch die *Jogdaren*, ein Reitervolk aus der benachbarten *Jogai-Steppe*, über das Reich herfielen und Kaiserin *Hui Jin* den Barbaren die gesamte Büffelprovinz überließ, veranlasste dies *General Wu* zum Aufstand. Wu hatte zuvor beinahe erfolgreichen Widerstand gegen die Jogdaren geleistet, wurde dann jedoch unerwartet von seiner Führungsposition abberufen. Es gelang ihm, die Truppen der Kaiserin in *Inani*, der alten Hauptstadt, zu besiegen, und er ließ sowohl die Kaiserin als auch deren Mutter wegen Verrat hinrichten. Daraufhin floh der Hofstaat der Kaiserin mitsamt ihrer Tochter, *Prinzessin Yi*, aus Inani nach *Sentatau* im Norden des Landes, wo sie tief im *Atun-Gebirge* Zuflucht bei den dortigen Mönchen unter der Führung von *Yeshurai Tenjin* fanden. Die Triaden wiederum nutzten diese Zeit der Unrast, um sich vom Reich loszusagen und eine eigene Machtbasis rund um die Portalstadt *Palitan* im Osten des Landes aufzubauen.

Die Gegenwart: 991 LZ

Die beschriebenen Ereignisse haben dazu geführt, dass das einst große und vereinte Reich innerlich zerrissen ist: Während General Wu, ausgehend von der Provinz der Geflügelten Schlange, als harter Reformier über die Affen- und Büffelprovinz herrscht, fühlen sich die Bewohner der Phönix-, Schildkröten- und Tigerprovinz dem Kaiserhaus und den althergebrachten Traditionen verbunden. Die Triaden wiederum herrschen über die Spinnen-, Katzen- und Kranichprovinz, während Fangschrecken-, Salamander und Delphinprovinz mehr oder minder neutral zwischen den Kräften des Generals im Westen, den der Prinzessin zugetanen Provinzen im Norden sowie den unter der Kontrolle der Triaden stehenden Provinzen im Süden des Reiches stehen.

Die Kranichprovinz

Die Bewohner der Kranichprovinz gelten als ordnungsliebend, gelassen und den Künsten zugetan – insbesondere die Kunst des *Zurugami*, des Papierfaltens, genießt hohes Ansehen. Generell wird gründliches Nachdenken überlebens Handlungen vorgezogen – und es bestehen enge, traditionelle Bande zum Kaiserhaus. Diese werden jedoch durch den Einfluss der Triaden auf die Probe gestellt, deren „Schutz“ *Liu Luli* (Mensch, *966 LZ, kunstliebend, launisch), die *Daijin* der Provinz (der Titel der Fürstinnen in Zhoujiang) für ihre Untertanen in Anspruch nimmt – Gerüchten zufolge nur widerwillig.

Damfan

Damfan ist ein kleines, recht ländliches Städtchen am Jadeband, gelegen etwa auf halbem Weg zwischen dem *Maishi-See* und dem *Alten Mandarin*, der großen Zollstation gegenüber der kintaischen Stadt *Atasato* (siehe die Karte auf der nächsten Seite). Die wichtigsten Örtlichkeiten sind der zentral gelegene Hauptplatz, zwei rivalisierende Kampfschulen am Ost- und Westende der Stadt sowie der für

kleine bis mittelgroße Flussschiffe geeignete Hafen. Am Hauptplatz liegen die Gebäude der Stadtverwaltung sowie drei Schreine für die Tiergeister **Zuru** (Kranich; Patron der Provinz), **Hüeng** (Phönix; der mächtigste Geist, traditionell mit dem Kaiserhaus verbunden) und **Ahas** (Geflügelte Schlange; Symbol der Wu-Anhänger).

Die Mehrheit der Bewohner der Stadt und des Umlands sind Reisbauern oder Fischer. Wie überall in der Kranichprovinz pflegen sie traditionelles Kunsthandwerk als alltägliche Beschäftigung. Die talentiertesten haben es gar zu ihrem Beruf gemacht und sind hoch

angesehen. In Damfan finden sich neben treuen Anhängern Prinzessin Yis zudem ungewöhnlich viele Anhänger General Wus, da diesem eher zugetraut wird, den Einfluss der Triaden zurückzudrängen, als dem militärisch zu schwachen und geographisch zu weit entfernten kaiserlichen Hofstaat. Beiden Gruppierungen ist bewusst, dass die Triade der Roten Karpfen in Damfan aktiv ist – doch so lange diese kein Aufsehen mit ihren Schmuggelaktivitäten erregt und nützliche Dienste für die Gemeinschaft erbringt, wird die Triade in Ruhe gelassen.

Die Gesellschaft Zhoujiangs

Die zhoujiangische Gesellschaft ist matriarchalisch organisiert, sodass, abgesehen vom Militär, hohe gesellschaftliche Positionen traditionell ausschließlich Frauen vorbehalten sind. Das heißt, dass sowohl in den Familien wie auch in der öffentlichen Verwaltung, deren Beamtinnen das Reich seit Hunderten von Jahren stabil halten, Frauen traditionell die Führung innehaben. In Zhoujiang werden zudem die Ahnen und Alten in hohen Ehren gehalten, sodass den alten Matriarchinnen und insbesondere den Ahnengeistern weiblicher Familienmitglieder hoher Respekt entgegengebracht wird. Überhaupt spielen Geister aufgrund der dünnen Grenze zum Totenreich im Leben der Zhoujiangis eine große Rolle, sodass es zum guten Ton gehört, regelmäßig den Ahnenschrein der Familie aufzusuchen und dort die Altvordern um Rat zu bitten. Darüber hinaus finden sich in vielen zhoujiangischen Ministerien Geister als geschätzte Kollegen, die über den eigenen Tod hinaus weiter dort arbeiten.

All dies hat dazu geführt, dass die zhoujiangische Gesellschaft stark konservativ ist, sodass ein Herausfallen aus der Tradition und althergebrachten Rollen mit großem Misstrauen bedacht wird – insbesondere dort, wo der Einfluss des alten Kaiserinnengeschlechts hoch ist und man das Erstarken der Triaden sowie General Wus „Rebellion“ mit Ablehnung betrachtet. Beide Gruppierungen haben jedoch ihre jeweils

eigenen attraktiven Eigenschaften für diejenigen, die sich nicht in den alten Traditionen wiederfinden: Während General Wu gerade junge Männer anspricht, die sich durch Reformen mehr Chancen auf Einfluss und Entfaltung in den bestehenden Strukturen erhoffen, erfahren die Triaden Loyalität über ihre Großfamilien ähnelnden Zusammenschlüsse, die auf Tradition und offen zur Schau gestellte gemeinsame Symbole gründen, sowie über ihr Versprechen von Reichtum und Einfluss durch einträgliche Geschäfte.

Glaube und Religion in Zhoujiang

In Zhoujiang werden dreizehn große Tiergeister verehrt, die jeweils für eine der dreizehn Provinzen sowie einen der dreizehn Monate im zhoujiangischen Kalender stehen – ebenso wie für die vielfältigen Stile des *Chi Kung*, denen sich die zahlreichen Kampfschulen des Landes verschrieben haben. Für dieses Abenteuer relevant sind:

- 🔱 **Hüeng**, der Phönix, steht für Herrschaft, Tradition, Ordnung und Wiedergeburt
- 🔱 **Zuru**, der Kranich, steht für Etikette, Eleganz und Kunst
- 🔱 **Ahas**, die Geflügelte Schlange, steht für Disziplin, Taktik und Strategie





Einleitung

Nebenakt A38

Die Abenteurer müssen die Hintergründe einer Intrige aufdecken, die dazu führen könnte, dass die Kampfkunstschule von Dashi Guan abgerissen wird. Während ihrer Ermittlungen muss sich die Gruppe mit den verschiedenen politischen wie philosophischen Lagern Damfans auseinandersetzen und verhindern, dass gewaltsame Konflikte die Gemeinschaft zerreißen.

Region: Kranichprovinz in Zhoujiang

Schauplätze: Jadeband (Fluss) und Damfan (Stadt)

Erfahrung: Heldengrad 1

Zeitraum: eine Woche in 991 LZ

Intrige in Damfan

Vor kurzem haben die Lotusmesser zu diesem Zweck in *Timog*, der Hauptstadt der Kranichprovinz, auf die dort zuständige Beamtinnenschaft eingewirkt und erreicht, dass in Damfan ein neuer, wesentlich größerer Hafen errichtet werden soll. Die Lotusmesser wollen diesen in der Folge unter ihre Kontrolle bringen, um so den Einfluss und die Geschäfte der Roten Karpfen in der Region deutlich zu schwächen.

Nachdem *Ni Zhai* (Mensch, *937 LZ, intrigant, herablassende Haltung), die leitende Beamtin der Baubehörde von Damfan, über den geplanten Neubau des Hafens in ihrer Stadt in Kenntnis gesetzt wurde, schmiedete sie einen Plan zur eigenen Bereicherung: Sie weiß, dass das einzige für dieses Projekt infrage kommende Grundstück in Damfan zurzeit im Besitz von *Dashi Guan* (Mensch, *919 LZ, harter Blick, spricht knapp und klar) ist, der darauf seine Kampfkunstschule errichtet hat. *Ni Zhai* möchte das Gelände, das bald sehr viel wert sein wird, in ihren Besitz bringen – und hat zu diesem Zweck heimlich die Akten zu *Dashi Guans* Erwerb des Grundstücks sowie der Baugenehmigung seiner Kampfschule entsprechend manipuliert und nun „entdeckt“, dass die Schule offenbar illegal errichtet wurde. So will sie eine Enteignung und anschließende Zwangsversteigerung des Geländes erzwingen – und da außer ihr zu diesem Zeitpunkt noch praktisch niemand weiß, was dieses bald wert sein wird, solltet es ihr ein Leichtes sein, den Zuschlag zu erhalten.

Ein delikates Pulverfass

Die Tatsache, dass *Dashi Guan* sich offen und mit Nachdruck für General Wu ausspricht, kommt *Ni Zhai* bei diesem Plan zudem äußerst gelegen: Sie baut darauf, dass er von der hiesigen Verwaltung keine oder nur sehr widerwillig Unterstützung erhalten wird, da die älteren Entscheidungsträgerinnen der Stadt „dem Rebellen Wu“ ablehnend gegenüberstehen – auch wenn sie dies öffentlich natürlich niemals so benennen würden, da die Behörden des Reiches offiziell vollkommen neutral gegenüber den drei Parteien sind.

Auch von den anderen Bewohnern Damfans werden *Dashi Guan*

Hintergrund

Der Ursprung des Konflikts in diesem Abenteuer liegt in den sehr unterschiedlichen Philosophien zweier zueinander in Konkurrenz stehender Triaden, die in der Region Waren über das *Jadeband* schmuggeln. Während die *Roten Karpfen*, die der Alchemisten-Zunft entstammen, für ein vorsichtiges Vorgehen einstehen, um nicht durch gewalttätige Auseinandersetzungen die eigenen Geschäfte zu behindern, sehen die *Lotusmesser*, die sich auf die Kontrolle von Häfen spezialisiert haben, Vorteile in der Nutzung wesentlich aggressiverer Strategien.

Da beide Gruppierungen jedoch Mitglieder des *Händlerrates* in Palitan sind, ist ein offener Konflikt zwischen ihnen nicht im Sinne der Triaden, die ihre Machtposition gegenüber den anderen beiden Bürgerkriegsparteien nicht durch inneren Zwist geschwächt sehen wollen. Die Lotusmesser versuchen daher, den Roten Karpfen durch geschicktes Taktieren im Hintergrund Gebiete streitig zu machen, um dem Händlerrat zu beweisen, dass ihr Vorgehen das erfolgversprechendere ist.

und seine Schüler aufgrund ihrer Sympathien zu General Wu mit Misstrauen betrachtet – auch wenn manche insgeheim froh darüber sind, dass sie sich offen gegen die Triaden aussprechen. Hohes Ansehen bei Anhängern Prinzessin Yis genießt hingegen *Dashi Rao* (Mensch, *918 LZ, sanfter Blick, spricht langsam und bedächtig), Guans Bruder, der ebenfalls eine Kampfkunstschule führt. Die Schüler der beiden, deren Philosophien nicht gegensätzlicher sein könnten, stehen häufig in offener Rivalität zueinander, wessen Chi Kung „die reinere, rechte Lehre“ ist. Vor diesem Hintergrund braucht es daher nicht viel, damit die Spannungen innerhalb der Stadt sich in Gewalttätigkeiten entladen – und so von Ni Zhais Machenschaften ablenken.

Die Gegenspielerin

Womit Ni Zhai in ihrem zuversichtlichen Hochmut nicht rechnet, ist die Einmischung durch *Ren Renwu* (Gnomin, *766 LZ, aufrechter Gang, klarer Blick), der greisen Matriarchin einer lokalen, weit verzweigten Fischerfamilie – sowie wichtigste Vertreterin der seit vielen Jahren diskret in Damfan agierenden Roten Karpfen. Die Spannungen rund um die drohende Enteignung erfüllen Renwu mit großer Sorge – drohen die Ereignisse doch den Frieden in der Stadt zu stören, für deren Sicherheit und Ordnung sie sich als Vertreterin der in der Region herrschenden Triaden aus tiefstem Herzen verantwortlich fühlt. Ein offener Konflikt in Damfan zwischen den rivalisierenden Lagern wäre zudem äußerst schlecht für die Schmuggelaktivitäten der Roten Karpfen, die bisher sehr darauf bedacht waren, nicht negativ aufzufallen.

Renwu weiß noch nichts vom geplanten Hafenausbau, da die Lotusschiffahrt dafür gesorgt haben, dass die Nachricht ihre Konkurrenten möglichst spät erreicht. Die plötzliche „Erkenntnis“, dass Dashi Guans Schule illegal erbaut wurde, erscheint ihr trotzdem hochgradig verdächtig. Sie möchte offene Kämpfe auf den Straßen um jeden Fall vermeiden. Da die Zugehörigkeit von Renwus Familie zu den Roten Karpfen jedoch bekannt ist, kann sie in der Sache nicht persönlich tätig werden, ohne Gefahr zu laufen, vorhandene Spannungen womöglich zu verstärken. Sie benötigt also jemanden, der sowohl mit Dashi Guan als auch mit den Behörden reden kann, wenn sie die Sache mit der Enteignung aufklären will. Am besten eine „neutrale“ Partei von außen – und da kommen ihr die Abenteurer sehr gelegen.

Handlung und Aufbau

Zu Beginn des Abenteuers wird das Schiff, auf dem die Gruppe das Jadeband entlangreist, angegriffen. Nach dem Kampf stellt sich heraus, dass das Frachtschiff im nahen Damfan einen Zwischenstopp zur Reparatur einlegen muss (siehe **Einstieg ins Abenteuer**, Seite 30). Vor Ort erfahren die Abenteurer schon bald von den aktuellen Ereignissen rund um die Enteignung von Dashi Guans Schule sowie den daraus resultierenden Spannungen. Sie werden von der hiesigen Vertreterin der Roten Karpfen angeheuert, um der Sache – möglichst diskret und ohne Aufregung zu verursachen – nachzugehen (siehe **Der Auftrag**, Seite 33).

Ihre Ermittlungen bringen die Abenteurer in Kontakt mit den unterschiedlichen Fraktionen der Stadt, die, abhängig vom Verhalten der Gruppe sowie deren jeweiligen Loyalitäten, Informationen zum aktuellen Geschehen geben können (siehe **Der Intrige auf der Spur**, Seite 37). Ni Zhai wird zudem versuchen, ihnen Steine in den Weg zu legen, sobald sie von den Nachforschungen der Gruppe erfährt – und auch das Verhalten der Abenteurer selbst kann zu **Schwierigkeiten** (siehe Seite 35) führen.

Der Höhepunkt des Abenteuers besteht in einem Einbruch in die Archive des Bauamtes, um zu beweisen, dass die entsprechenden Akten manipuliert worden sind (siehe **Im Bauamt**, Seite 44). Haben die Abenteurer es geschafft, alle notwendigen Beweise zusammenzutragen, können sie diese vorlegen und Dashi Guans Schule davor bewahren, enteignet zu werden – und im besten Fall auch Ni Zhais Machenschaften ein Ende bereiten (siehe **Abschluss**, Seite 46).

Archetypen nutzen und einbinden

Sie finden in diesem Schnellstarter sechs sogenannte *Archetypen* – vorgefertigte Spielercharaktere, aus denen sich ihre Spielenden jeweils einen aussuchen können, um sie während des Spiels zu verkörpern. Jeder dieser Archetypen stammt aus Zhoujiang oder den umliegenden Reichen, sodass sie neben ihren Spielwerten auch inhaltliche Anknüpfungspunkte für stimmungsvolles Rollenspiel in Kombination mit dem vorliegenden Szenario bieten. Gerade dann, wenn Ihre Spielenden noch wenig Erfahrung mit der Spielwelt von Splittermond haben, können und sollten Sie ihnen die folgenden Informationen bei passender Gelegenheit zur Verfügung stellen.

🗨 **Ai Duan (Seite 14):** Die *Kampfkünstlerin* aus der Büffelprovinz in Zhoujiang wird aufgrund ihrer Herkunft und Erziehung am ehesten Vertrauen und Respekt von Dashi Guan und seinen Schülern erhalten. Zum einen, da sie selbst Sympathien gegenüber General Wu zeigen dürfte, weil dieser ihre Provinz vor den einfallenden Jogdaren bewahrt hat (Seite 26). Zum anderen, weil ihr Kampfstil, der als „Sturm des Büffels“ bekannt ist, in seiner grundlegenden Herangehensweise sehr dem von Guan gelehrt ähnelt, der als „die Drachenfaust“ bekannt ist und aus der Provinz der Geflügelten Schlange stammt – der Heimatprovinz von General Wu.

🗨 **Ban Pang (Seite 16):** Der *Hatangabi-Kettenkrieger* aus Bawalin dürfte sich insbesondere während der Einstiegsszene bewähren – schließlich weiß ein Pirat sich eines Enterversuchs zu erwehren! Aber auch im späteren Verlauf der Handlung werden seine hohen Werte in *Heimlichkeit* und *Wahrnehmung* von großem Nutzen sein.

🗨 **Gao Feng (Seite 18):** Der wissbegierige *Gelehrte* hat viel Erfahrung mit Schriftstücken aller Art und kennt sich gut mit den Gesetzen Zhoujiangs aus. Sein großer Wissensfundus kann zudem für überraschende Erkenntnisse sorgen. Er dürfte darüber hinaus auch am ehesten Zugang zur Nezumigemeinschaft in Damfan finden.

🗨 **Jae Tan Wen (Seite 20):** Die *Sonnengrüßerin* aus Kungaitan wird vermutlich am ehesten einen vertrauensvollen Zugang zu den Priestern der Stadt finden – sie mag zwar andere Götter anbeten, doch stehen **Din-Loh** und **Kunmai** für Gemeinschaft, Wahrheit und Entdeckung: alles Aspekte, die zur Klärung der aktuellen Situation förderlich sein können. Insbesondere die Priesterschaft von **Hüeng** sollte Jae gegenüber aufgeschlossen reagieren.

🗨 **Naotomi Shunji (Seite 22):** Für den *Kantioku* aus Kintai sind Schönheit und Aufrichtigkeit wichtige Werte, die es zu fördern und bewahren gilt. Seine Fähigkeiten im Bereich des Zurugami werden ihm zudem schnell die Herzen der Damfaner öffnen. Er wird sich von allen Abenteurern vermutlich auch am besten mit Dashi Rao und dessen Schülern verstehen, deren eleganter, auf ansprechende Bewegungen bedachter Chi Kung-Stil „Der Tanz des Eisernen Kranichs“ ihm imponieren dürfte.

🗨 **Su Yini (Seite 24):** Die aus Palitan stammende *Ränkeschmiedin* kennt sich bestens mit den Praktiken der Triaden aus und verfügt über ausgeprägte soziale Fähigkeiten, die bei den Ermittlungen von unschätzbarem Wert sein werden. Sie dürfte zudem von allen Spielercharakteren am ehesten darauf bedacht sein, bei Ren Wu einen guten Eindruck zu hinterlassen – verfügen die Roten Karpfen doch über beträchtlichen Einfluss im Händlererrat.

Spiel mit anderen Abenteurern

Falls Sie nicht mit den beiliegenden Archetypen spielen möchten, beachten Sie bitte die folgenden Angaben. Das vorliegende Abenteuer, **Nebenakt A38**, richtet sich an Abenteurer des ersten Heldengrades und legt den Fokus auf Ermittlungen sowie diskretes, diplomatisches Vorgehen in einer Stadt voller sozialer Spannungen, die jederzeit hochkochen können. Vor diesem Hintergrund können

Spielercharaktere mit stark ausgeprägten sozialen Fertigkeiten in *Diplomatie*, *Empathie*, *Redegewandtheit* sowie *Straßenkunde* glänzen. Ebenso werden sich *Edelhandwerk*, *Heimlichkeit* sowie *Länderkunde* während der Ermittlungen als nützlich erweisen. Aber auch für Charaktere mit kämpferischen Fähigkeiten könnten sich Situationen ergeben, in denen sie gebraucht werden – sie sollten ihre Kräfte jedoch mit Weisheit zu zügeln wissen.

Einstieg ins Abenteuer

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer reisen das Jadeband entlang, als das Schiff, auf dem sie sich befinden, unvermittelt angegriffen wird und sie in der Folge in Damfan einen Zwischenstopp für notwendige Reparaturen einlegen müssen.

Schauplatz: Purpurlilie (Schiff), Jadeband (Fluss), Damfan (Stadt)

Ziel der Spielleitung: Einen spannenden Einstieg ins Abenteuer gestalten

Ziel der Abenteurer: Die *Purpurlilie* und ihre Besatzung verteidigen sowie eine Bleibe für die Zeit der Reparatur finden

Anschluss: Der Auftrag (Seite 33)

werfen mit Harpunen, bis sie in der Lage sind, die Purpurlilie zu entern. Dann wechseln sie auf Entermesser. In einem der Schiffe befindet sich zudem der Anführer der Flusspiraten, *Jia Yumin* (Mensch, *964 LZ, trägt einfache Fischerkleidung, Unterarme mit bunten Lotusblüten tätowiert), ein Mitglied der Lotusmesser. Das Ziel der Angreifer besteht darin, am Schiff so viel Schaden wie nur möglich anzurichten, um Kapitän *Chuan Zhang* (Varg, *961 LZ, fuchsfarbenes Fell) eine Lektion zu erteilen, der zuvor ein Angebot zur Zusammenarbeit ausgeschlagen hat. Wenn die Angreifer dem Kapitän genug Schaden zufügen, um ihn auf *Schwer Verletzt* zu bringen, haben sie ihr Ziel erreicht und ziehen sich zurück.

Den Kampf leiten

Die folgenden Angaben sollen Ihnen helfen, einen spannenden, abwechslungsreichen Kampf zu gestalten, Ihnen dabei aber zugleich möglichst viele Angaben an die Hand geben, wie die Angreifer sich während des kurzen Gefechts verhalten.

Initiative

Die Abenteurer werden von dem Angriff überrascht. Jeder von ihnen würfelt nun seine *Initiative* (siehe Seite 9) und muss aufgrund der Überraschung 10 Ticks hinzuzählen, um seine Startposition auf dem Zeitstrahl zu bestimmen. Die Abenteurer starten den Kampf in der Mitte des Schiffs. Die Flusspiraten handeln an Tick 1.

Beschreiben Sie die Situation

Es herrscht völliges Chaos an Deck, auf der Steuerbordseite des Schiffes ist ein erster Brand ausgebrochen. Weisen Sie die Abenteurer erstmal nicht darauf hin, dass sich unter den Angreifern ein Mitglied der Lotusmesser befindet – es herrschen Hektik und Panik an Bord, sodass die Situation schwer zu überblicken ist und es einer *Handlung* bedarf, um an diese Information zu gelangen (siehe unten).

Handlungen der Piraten

- 🕒 **Jia Yumin** beginnt den Kampf mit der Anweisung an die Steuerfrau seines Bootes, dieses näher an die *Purpurlilie* zu bringen (diese führt eine *kontinuierliche Handlung* mit einer Dauer von 10 Ticks aus). Die anderen beiden Boote folgen diesem Beispiel. Eines benötigt 8 Ticks bis zur *Purpurlilie*, das andere 16 Ticks.
- 🕒 Jeweils nach der Hälfte dieser Zeit beginnen die **Brandsatzwerfer**, ihre Wurfgeschosse zum Einsatz zu bringen, um möglichst viel Schaden am Schiff anzurichten (also jeweils ein Wurf an Tick 4, Tick 5 und Tick 8). Die Geschosse richten sich gegen das Schiff, nicht gegen die Besatzung. Den Wurf vorzubereiten dauert 5 Ticks (kontinuierliche Handlung), der eigentliche Wurf dann 3 Ticks (sofortige Handlung). Bis das nächste Brandgeschoss vorbereitet werden kann, vergehen 20 weitere Ticks (in denen die Angreifer damit beschäftigt sind, den Brandsatz aus der Kiste zu holen und anzuzünden).
- 🕒 Sobald **Yumin** an der *Purpurlilie* angekommen ist, wird er *Flammenherrschaft* (siehe Kasten) zaubern, um die kleineren

Überfall am Fluss

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit einigen Tagen fährt ihr an Bord eines kleinen Frachtschiffs, der *Purpurlilie*, das träge dahinfließende Jadeband entlang. Es ist schon länger her, dass ihr eine größere Ansiedlung passiert hat: Der große Grenzfluss zwischen Kintai und Zhoujiang mit seinen zahllosen Nebenarmen ist hier an beiden Ufern von sumpfigen Wäldern gesäumt. Kleine Fischerdörfer und dahinter liegende Reisterrassen sind die einzigen Zeichen von Zivilisation.

Dennoch kommen euch ständig andere Schiffe entgegen: Dschunken, Sampans und Tongkangs sowohl aus Zhoujiang als auch Kintai. Für beide Reiche ist der Fluss eine Hauptverkehrsader. Während größere Schiffe eher in der Mitte des Stroms fahren, bleiben kleinere, wie die *Purpurlilie*, eher in Ufernähe. Dabei müssen sie in der Nähe von Dörfern und Städten immer wieder ihren Weg zwischen Dutzenden kleinen Fischerbooten hindurch finden.

Mittlerweile schenkt ihr diesen Manövern keine große Beachtung mehr, und auch die Besatzung und die Fischer erledigen sie in gelassener Routine, ganz egal, ob gerade der Wind das große Segel der *Purpurlilie* aufbläht oder ob die Mannschaft das Schiff mit Rudern und Staken durch die seichten Ufergewässer bewegt.

Umso mehr erschreckt ihr, als plötzlich ein Brandsatz zwischen euch auf dem Deck landet und einige Fischerboote unvermittelt direkt neben euer Schiff steuern! Die Angreifer holen Wurfgeschosse aus Kisten in ihren Kähnen: Weitere Brandsätze ebenso wie Harpunen für den Fischfang.

Insgesamt greifen drei Fischerboote die *Purpurlilie* an verschiedenen Stellen des Decks an. In diesen ist jeweils eine Person für das Steuern des Bootes zuständig und beteiligt sich nicht am Kampf, eine Person wirft die Brandgeschosse und zwei weitere

Flammenherrschaft

Schwierigkeit: 21

Kosten: K8V2

Zauberdauer: 7 Ticks

Reichweite: 10 m

Wirkung: Der Zauberer beherrscht ein bereits brennendes, natürliches Feuer (bis zur Größe eines Lagerfeuers). Er kann es sowohl abschwächen als auch heißer brennen lassen. Außerdem vermag er, es in einfache Formen zu dirigieren.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Feuer an Deck ordentlich anzufachen (7 Ticks) und dem Kapitän der *Purpurilie* zurufen: „Das passiert, wenn man uns nicht den nötigen Respekt zollt!“. Auch er lenkt die Flammen lediglich gegen das Schiff, nicht gegen die Besatzung.

- Die **Harpuniere** werden jeden Abenteurer angreifen, der die *Purpurilie* und deren Besatzung zu verteidigen versucht und sich dafür von der Mitte des Schiffes nach vorn bewegt. Vorher greifen sie nicht in den Kampf ein. Nachdem sie ihre Harpune geworfen haben (3 Ticks für den Wurf), springen sie an Deck (kontinuierliche Handlung, 5 Ticks), um dort die Abenteurer zu bekämpfen. Dafür ziehen sie Entermesser. Ihr eigentliches Ziel ist aber Kapitän Chuan, der sich ebenfalls in der Mitte des Schiffes befindet.

Kampfende

- Sobald einer der Angreifer eine Gesundheitsstufe verloren hat, wird er die Flucht ergreifen (entweder zurück auf sein Boot springen oder ins Wasser, um schwimmend das Ufer zu erreichen). Jia Yumin flieht erst, sobald er zwei Gesundheitsstufen eingebüßt hat (*verletzt*).
- Sobald insgesamt 6 Brände auf der *Purpurilie* lodern (beispielsweise das erste Geschoss, das den Kampf auslöste und 5 weitere, die in zwei Wellen auf die *Purpurilie* geworfen wurden), werden die Angreifer den Rückzug antreten. Dafür ziehen sie sich auf ihre Boote zurück oder springen – sollten die Abenteurer eines der Angreiferboote geentert haben – in den Fluss und versuchen, auf diese Weise zu entkommen.
- Werden die Brände früher gelöscht, brechen die Piraten den Angriff bei Tick 50 ab.
- Wurde Kapitän Chuan auf die Gesundheitsstufe *schwer verletzt* gebracht, brechen die Piraten den Angriff ab.

Angreifende Fischer / Jia Yumin

Lebenspunkte: 7

Geschwindigkeit: 7

Verteidigung: 15 / 17

Körperlicher Widerstand: 15 / 17

Geistiger Widerstand: 15 / 16

Fertigkeiten: Akrobatik 9, Athletik 8, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 5, Schwimmen 9, Seefahrt 10, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 7

Jia Yumin zusätzlich: Anführen 12, Redegewandtheit 12, Feuermagie 12

Waffen	Wert	Schaden	Geschw.	Reichweite
Unbewaffnet	6	1W6	5	–
Harpune (geworfen)	8	1W6+2	8	8 m
Entermesser	8	1W6+3	7	–
Dao (nur Jia Yumin)	11	1W6+4	8	–

Handlungen der Abenteurer

Den Abenteuern stehen neben ihren üblichen Kampf- und Zauberhandlungen folgende Handlungsoptionen zur Verfügung:

- An Deck bewegen:** Ein Spielercharakter kann von der Mitte des Bootes aus zu jedem beliebigen anderen Punkt an Deck gelangen (*Laufen*-Handlung, 5 Ticks Dauer). Später von einem Angriffspunkt der Piraten zum nächsten zu gelangen, erfordert ebenfalls einmal *Laufen*.
- Sich einen Überblick verschaffen:** Einem Spielercharakter, der diese Handlung nutzt, werden Jia Yumins Unterarmtätowierungen sowie seine Führungsrolle in diesem Kampf auffallen (*kontinuierliche Handlung*, 5 Ticks Dauer). Der nächste gegen Jia Yumin gerichtete Angriff dieses Abenteurers erhält einen *Taktischen Vorteil*.
- Löscharbeiten:** Die von den Fischern verwendeten Brandsätze sind mit einem klebrigen Öl getränkt, das gut an Tauen und Segeln haften bleibt, sodass es ein wenig Zeit braucht, um sie unschädlich zu machen. Wasser hilft nicht, ersticken schon (*kontinuierliche Handlung*, 10 Ticks Dauer). Jede gelungene Probe löscht einen Brand.
- Ein angreifendes Boot entern:** Hierfür muss eine *Akrobatik*-Probe gegen Schwierigkeit 15 geschafft werden. Bei Misslingen fällt der betroffene Spielercharakter ins Wasser oder zieht sich 1W6 Schadenspunkte zu (der Abenteurer entscheidet).
- Aus dem Wasser in ein Boot ziehen:** Dies erfordert eine *Schwimmen*-Probe gegen Schwierigkeit 15 und dauert 10 Ticks (*kontinuierliche Handlung*). Bei Misslingen kann der Spielercharakter erst nach Ende des Kampfes wieder auf die *Purpurilie* gelangen.

Nach dem Kampf

Sobald die Angreifer geflohen und die letzten Brände an Bord der *Purpurilie* gelöscht sind, wird sich Kapitän Chuan Zhang bei der Gruppe für die Verteidigung seines Schiffes und seiner Mannschaft bedanken. Befragen die Abenteurer Zhang nach den Gründen des Angriffs, wird er folgende Informationen preisgeben:

- Vor der Abfahrt wurde er von Mitgliedern der Triade der Lotusschiffen aufgefordert, für diese zu schmuggeln – was er entschieden abgelehnt hat.
- Der Angriff war offensichtlich eine direkte Folge dieser Weigerung, um ihn einzuschüchtern.

Sollten die Abenteurer den Eindruck haben, dass Kapitän Chuan ihnen etwas verschweigt, können sie ihn mit Hilfe einer *Diplomatie*- oder *Redegewandtheit*-Probe gegen Schwierigkeit 17 dazu bringen, folgende Information preiszugeben:

- Kapitän Chuan hat generell nichts dagegen, ab und an Waren zu schmuggeln – er schmuggelt bereits seit vielen Jahren immer mal wieder Alchemika und Reagenzien für die Roten Karpfen.
- Er vermutet, dass die Lotusschiffe den Roten Karpfen das Gebiet streitig machen wollen – eine Entwicklung, die er mit Sorge betrachtet.

Sollte es der Gruppe gelungen sein, einen der Angreifer gefangen zu nehmen, kann man diesen durch eine *Anführen*-Probe gegen Schwierigkeit 15 dazu bringen, zu offenbaren, dass er von den Lotusschiffen beauftragt wurde, „Kapitän Zhang eine Lektion zu erteilen“ – und man solle ihm oder ihr bitte nicht wehtun. Sollte es sich bei dem Gefangenen um Jia Yumin selbst handeln, wird dieser nur finster dreinblicken und drohen, dass die Gruppe ihre Einmischung noch bereuen wird.

Ankunft in Damfan

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch den Angriff ist die *Purpurlilie* zu schwer beschädigt, um ihren Weg ohne Reparaturen fortzuführen. Kapitän Chuan entscheidet daher, das nahegelegene Damfan anzusteuern. Er erzählt, dass er dort schon öfter gestoppt und gute Kontakte zum Gastwirt des *Himmlichen Traums* hat. Er bietet euch an, dass ihr dort während der Reparaturen auf seine Kosten unterkommen könnt.

Kurz nach Mittag biegt ihr zwischen sumpfigen, bewaldeten Flussinseln am Ufersaum in einen breiten Nebenarm des Jadebands ein. Als der Boden um euch herum langsam fester wird, seht ihr die Pfahlbauten des kleinen Hafens – und direkt dahinter die Häuser eines pittoresken Städtchens mit vielleicht drei- bis viertausend Einwohnern. Selbst die einfacheren Gebäude sind bunt bemalt und mit geschnitzten Giebeln und Schnörkeln versehen, typisch für die kunstverliebte Kranichprovinz.

Die Ankunft des beschädigten Schiffs sorgt für etwas Aufregung und Durcheinander im Hafen – und legt sich erst, nachdem eine greise Gnomin hinzukommt, deren Anwesenheit die Städter zu beruhigen scheint. Die Gnomin wendet sich direkt an Kapitän Chuan, den sie offensichtlich gut kennt. Trotz ihres schütterten grauen Haars und ihres von zwei Jahrhunderten Wind zerfurchten Gesichts ist ihr Gang aufrecht, ihre Haltung stolz und ihre Augen ungetrübt – ohne Zweifel handelt es sich bei ihr um ein Familienoberhaupt mit viel Einfluss in der Stadt.

Es handelt sich bei der Gnomin um *Ren Renwu*, die Matriarchin der alteingesessenen Fischerfamilie Ren – und die hiesige Vertreterin der Triade der Roten Karpfen. Letzteres werden die Abenteurer zu diesem Zeitpunkt nur erfahren, wenn sie Kapitän Chuan nach dem Kampf dazu bringen konnten, seine Verbindung zu den Roten Karpfen preiszugeben. Ansonsten wird der Kapitän ihnen die Gnomin nur als „seine gute Freundin Meisterin Renwu“ vorstellen und ihr von der tatkräftigen Unterstützung durch die Gruppe berichten. Meisterin Renwu bedankt sich aufrichtig bei den Abenteurern für die Hilfe, die sie ihrem Freund haben zuteilwerden lassen – und schlägt vor, dass sie sich später, sobald sie ihre Habe im *Himmlichen Traum* untergebracht haben, dort auf ihre Kosten zu einem gemeinsamen Mittagessen treffen, da sie vielleicht auch ihr helfen könnten.

Kampfschüler-Streit

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt kaum den Hafen hinter euch gelassen, als ihr lautes Rufen und Schimpfen vernehmt. Auf dem Platz, den ihr gerade überquert, seht ihr zwei Gruppen von durchtrainierten jungen Männern und Frauen, die sich hitzig gegenseitig Beleidigungen an den Kopf werfen, während sie von einer Gruppe Schaulustiger umringt sind. Eine der beiden Gruppen trägt weite, fließende Gewänder und wirft den anderen vor, „disziplinlose, dumme Schläger“ zu sein, und das jetzt bald „alle sehen werden, dass euer Meister ein skrupelloser Verbrecher ist!“ Die andere Gruppe trägt enganliegende, zweckmäßige Kleidung. Ein großer Varg in ihrer Mitte erwidert, dass die Anschuldigungen falsch und erfunden seien – und überhaupt, lehre ihr Meister sie nicht Zurückhaltung? „Ihr seid offensichtlich schlechte Schüler!“

Auf Nachfrage berichten die Umstehenden, dass es sich bei den beiden Gruppen um die Schüler der zwei Kampfkunstschulen Damfans handelt, die von den sehr gegensätzlichen Brüdern Dashi Guan und Dashi Rao geführt werden und deren Schüler seit jeher miteinander wetteifern. Die Situation ist jedoch seit Kurzem noch sehr viel angespannter als sonst, weil Dashi Guans Schule wohl illegal erbaut wurde und nun deswegen zwangsenteignet und versteigert werden soll. Wollen die Spielercharaktere verhindern, dass es zu einem Kampf kommt, müssen sie bald eingreifen. Um zwischen beiden Gruppen zu vermitteln, sind erfolgreiche Würfe auf *Diplomatie* (beruhigen) oder *Anführen* (einschüchtern) gegen eine Schwierigkeit von 20 nötig. Schlagen sich die Abenteurer hingegen auf die Seite einer Schülergruppe, können sie die andere mit einer *Handgemenge*-Probe gegen 20 vertreiben.

Greifen die Abenteurer nicht ein oder gelingen ihnen keine Proben, werden Dashi Guans Schüler die Beherrschung verlieren und es kommt zu einer Konfrontation mit den Schülern Raos. Dabei sind die unterschiedlichen Chi Kung-Stile beider Gruppen deutlich zu sehen: Während Guans Schüler mit lautem Gebrüll sowie kräftigen Hieben und Tritten losschlagen, versuchen Raos Schüler durch geschickte, elegante Bewegungen auszuweichen. Nach einiger Zeit eilt eine Gruppe Hüeng-Priester herbei, um die Streithähne voneinander zu trennen. Haben die Abenteurer versucht, zu vermitteln, danken ihnen die Priester im Namen von Hüengs göttlicher Ordnung. Haben sie sich hingegen am Kampf beteiligt, wird ihnen entsprechend ins Gewissen geredet – und die jeweils unterlegene Schülergruppe wird ihnen fortan mit Misstrauen begegnen (und Dashi Rao wird Unruhestiftern, egal, ob für oder gegen ihn, mit Missbilligung begegnen).



Der Auftrag

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer werden von Ren Renwu damit beauftragt, herauszufinden, was es mit der Enteignung von Dashi Guans Schule auf sich hat.

Schauplatz: Gasthaus Himmlischer Traum

Ziel der Spielleitung: Die Abenteurer auf die Spur der Intrige bringen.

Ziel der Abenteurer: Den Auftrag annehmen und herausfinden, was hinter der aktuellen Situation in der Stadt steckt – und mit wem sie es zu tun haben

Anschluss: Der Intrige auf der Spur (Seite 37)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr eure Zimmer im Himmlischen Traum bezogen habt und etwas Zeit hattet, euch nach dem Kampf zu erholen, begeben ihr euch in den Speiseraum des Gasthauses, um dort auf Ren Renwu zu warten.

Fan Chushou, der Wirt, hat bereits einen Tisch vorbereitet. „Meisterin Renwu wird sicherlich bald da sein und dann wird das Essen auch bereitstehen.“ Und tatsächlich betritt die greise Gnomin schon kurz darauf den Gastraum und steuert zielstrebig auf euch zu. Sie bedankt sich noch einmal für die Unterstützung ihres guten Freundes Kapitän Chuan, bevor sie euch auffordert, euch zu stärken – denn wichtige Anliegen bespricht man besser mit einem vollen Bauch.

Sobald ihr alle satt seid, wendet sich Renwu ohne weitere Umschweife an euch:

„Ihr habt bewiesen, dass ihr das Herz am rechten Fleck habt, und ich möchte euch daher um einen Dienst bitten: Zurzeit herrschen große Spannungen in Damfan – nicht nur werden die Lotusmesser in ihrem Gebaren immer dreister, auch innerhalb der Stadtgemeinschaft werden die Konflikte durch den Machtkampf zwischen Kaiserhaus, dem General und dem Händlerrat immer stärker.“

Nun hat vor kurzem die Baubehörde beschieden, dass Dashi Guans Schule der Kampfkunst enteignet und versteigert werden soll, weil er sie damals vor 28 Jahren ohne die nötigen Genehmigungen errichtet haben soll. Dashi Guan ist ein glühender Verfechter von General Wus Herrschaftsanspruch und viele seiner Schüler ebenso. Sie bestreiten, dass ihre Schule unrechtmäßig errichtet wurde, und nennen den Bescheid eine Verschwörung von Anhängern der Prinzessin. Und ihre Schule lehrt Unbeugsamkeit und Aggression. Ich denke, ihr könnt euch ausmalen, was der Stadt nun droht.

Kaum jemand will Chaos und Blut auf den Straßen. Aber die Fronten sind verhärtet, und in einer Stadt, wo jeder eine andere Meinung hat, wer das Reich beherrschen sollte, hört keiner mehr dem anderen offen zu.

Ich hoffe aber, dass alle Beteiligten bereit wären, mit einer Gruppe von außerhalb zu reden, solange diejenigen im Namen des Friedens auftreten statt im Namen einer der drei Parteien. Eure Ankunft erscheint mir wie ein Wink der erhabenen Tiergeister, daher frage ich euch: Wäret ihr bereit, euch dieser Sache anzunehmen? Natürlich würde ich euch dafür auch entsprechend entlohnen“.

Geben Sie den Abenteurern ausreichend Gelegenheit, mit Ren Renwu zu sprechen. Die Gnomin ist aufrichtig in ihrem Anliegen, dafür zu sorgen, dass die Spannungen in Damfan sich nicht gewaltsam entladen – wer aufmerksam ist, wird jedoch bald merken, dass sie durchaus noch andere Motive dabei verfolgt. Sie wird diese aber nur dann preisgeben, wenn sie direkt danach gefragt wird. Folgende Informationen können die Abenteurer von Ren Renwu erhalten:

🕒 **Bezahlung:** Ren Renwu bietet jedem Abenteurer, der sich der Sache annimmt, 10 Lunare – und sie stellt weitere 20 Lunare pro Person in Aussicht, sollte es der Gruppe gelingen, die aktuelle Situation friedlich beizulegen.

🕒 **Feilschen:** Sollten die Abenteurer mit Renwu verhandeln wollen, legen der Wortführer der Abenteurer und Ren Renwu eine vergleichende Probe auf *Diplomatie* ab (Ren würfelt auf den Wert 22). Gewinnt der Abenteurer, ist sie bereit, die Erfolgsprämie auf 40 Lunare pro Kopf zu verdoppeln.

🕒 **Bedingungen:** Die Abenteurer sollen bei ihren Nachforschungen zudem darauf achten, nicht noch mehr Unfrieden in eine sowieso schon heikle Situation zu bringen – und auf keinen Fall sollte ihr Handeln negativ auf Ren Renwu zurückfallen. Eine „harmlose Rauferei zum Kräfftemessen“ wird die Stadtwache vermutlich tolerieren, doch ernsthaftes Blutvergießen definitiv nicht.

🕒 **Ihre Motivation:** Wissen die Abenteurer noch nichts von Renwus Zugehörigkeit zu den Roten Karpfen, wird sie diese freimütig zugeben – besser, sie erfahren es von ihr als von jemand anderem. Sie wird weiter erklären, dass es ihr nicht darum geht, die Anhänger von Prinzessin Yi oder die des Generals zugunsten ihrer Triade und des Händlerrates zu schwächen. Sie will primär Ruhe in der Stadt – denn es ist diese Ruhe, die den Roten Karpfen so einträgliche Geschäfte in der Region ermöglicht haben. Darüber hinaus nimmt sie die Rolle der Triaden als erklärte Schutzmacht über die Kranichprovinz sehr ernst – das ist für sie sowohl eine Frage der Ehre wie auch des Geschäfts.

🕒 **Ihre Gedanken zur aktuellen Lage:** Renwu kann sich nicht vorstellen, dass Dashi Guan seine Schule tatsächlich illegal erbaut hat – dafür „fehlt dem humorlosen Knochen die moralische Flexibilität“. Ihr kommt jedoch die plötzliche Erkenntnis des Bauamtes, dass die Schule illegal errichtet worden sei, sehr verdächtig vor. Da muss mehr dahinterstecken, als auf den ersten Blick zu erkennen ist. Fragen die Abenteurer, ob sie sich vorstellen kann, dass die Akten des Bauamtes manipuliert worden sind, wird sie nachdenklich und meint, dass dies, wenn überhaupt, nur von jemanden gemacht werden kann, der einen hohen Rang im Amt innehat – und das wäre ein gefährliches Spiel, das nur jemand unternimmt, der sich daraus einen immensen Vorteil erhofft.

🕒 **Unterstützungsmöglichkeiten:** Fragen die Abenteurer, welche Unterstützung sie durch Renwu erhalten können, wird sie zu bedenken geben, dass eine offene Einmischung durch die Triaden hinderlich für eine friedliche Lösung sein könnte. Wenn sie jedoch eine Gelegenheit sieht, dies diskret zu tun, wird sie gerne „im Rahmen ihrer bescheidenen Möglichkeiten“ helfen.

Übersicht zu den Ermittlungen

Um das vorliegende Szenario erfolgreich zu lösen, müssen die Abenteurer folgende mögliche Ziele des Abenteurers erfüllen – von denen der Gruppe zu Beginn nur das erste bekannt ist:

- ❏ Sie müssen **die Enteignung von Dashi Guans Schule verhindern**, bevor die noch eine Woche laufende Frist zur Räumung des Geländes abgelaufen ist, da Guan und seine Schüler sonst einen gewalttätigen Konflikt vom Zaun brechen.
- ❏ Sie können **Ni Zhai ihres Amtes entheben lassen**, indem sie beweisen, dass sie ihre Pflichten als Amtsleiterin nicht zufriedenstellend erfüllt hat.
- ❏ Im besten Fall schaffen sie es sogar, zu **beweisen, dass Ni Zhai hinter der Manipulation der Akten steckt** und für ihre Taten verurteilt wird.
- ❏ Darüber hinaus muss die Gruppe sicherstellen, **die Konflikte in der Stadt durch ihre Ermittlungen nicht noch weiter anzuheizen**.

Es besteht durchaus die Möglichkeit, dass die Gruppe am Ende des Abenteurers nicht in der Lage ist, alle genannten Ziele zu erfüllen. So könnte die Zeit nicht ausreichen, die Würfel ihnen nicht hold sein oder das Verhalten der Spielercharaktere zu Problemen bei den Ermittlungen führen, wenn sie nicht diplomatisch genug vorgehen.

Die Abenteuerziele erfüllen

Folgende Bedingungen müssen erfüllt sein, um die jeweiligen Ziele erfolgreich zu meistern:

- ❏ **Enteignung verhindern:** Die Abenteurer müssen beweisen, dass der Bau der Schule damals rechtmäßig war. Dafür benötigen sie *Nebenakt A38*, den sie im Archiv des Bauamtes in **Raum A – D** (Seite 46) in Regalfach B65 finden können.
Ermittlungsweg: Von der Existenz eines solchen Nebenaktes können die Abenteurer in verschiedenen Abschnitten erfahren

(unter anderem: **Der alte Nachbar** (Seite 43) oder **Die Stadtverwaltung** (Seite 38). Die konkrete Nummer dieses Nebenaktes (A38) und seinen Aufbewahrungsort können die Abenteurer in folgenden Abschnitten erfahren: **Die Nezumi** (Seite 42), **Raum M – P** (Seite 46).

- ❏ **Amtsenthörung:** Um Ni Zhai ihres Amtes entheben zu lassen, müssen die Abenteurer beweisen, dass sie ihrer Arbeit nicht gewissenhaft genug nachgegangen ist, da sie zum einen nicht erkannt hat, dass der *Hauptakt D54* manipuliert wurde (siehe **Raum M – P**, Seite 46) und zum anderen nicht daran gedacht hat, den Nebenakt A38 zu prüfen.

Ermittlungsweg: Von der Existenz des Hauptaktes D54 und dessen konkreten Aufbewahrungsort können die Abenteurer in folgenden Abschnitten erfahren: **Die Nezumi** (Seite 42), **Raum A – D** (Seite 46), **Raum M – P** (Seite 46).

- ❏ **Ni Zhai überführen:** Um Ni Zhai als Urheberin der Manipulationen zu überführen, müssen die Abenteurer sowohl den *Brief aus Timog* (aus dem ihr Motiv hervorgeht) und die *verbrannten Dokumente* aus ihrem Büro vorlegen (Vernichtung von Amtsunterlagen) sowie Chefsekretär Zhang Lingshu dazu bringen, gegen seine Vorgesetzte auszusagen (er weiß von dem Brief aus Timog).

Ermittlungsweg: Von der Existenz des Bescheides aus Timog können die Abenteurer in den Abschnitten **Der Reuige** (Seite 42) sowie **Ni Zhais Büro** (Seite 45) erfahren – in letzterem lassen sich auch die Überreste von Dokumenten finden, die die Amtsleiterin aus Akt D54 entfernt hat. Im Abschnitt **Der Reuige** besteht zudem die Möglichkeit, Zhang Lingshu zu einer Aussage gegen seine Vorgesetzte zu bringen.

- ❏ **Den Frieden bewahren:** Die Abenteurer müssen vor Ablauf der Räumungsfrist beweisen, dass die Enteignung nicht rechtens ist. Darüber hinaus dürfen sie während der Ermittlungen nicht von der Stadtwache verhaftet werden und auch keinen Streit vom Zaun brechen, bei dem Waffen oder Kampfzauber eingesetzt werden.

Hilfen und Hindernisse

Im Folgenden finden Sie zum einen **Hilfestellungen**, die Sie nutzen können, sollte Ihre Gruppe während der Ermittlungen Unterstützung benötigen – und zum anderen **Schwierigkeiten**, mit denen Sie die Abenteurer im Verlauf des Abenteurers konfrontieren können. Darüber hinaus finden Sie hier Wertekästen für Gegner, mit denen die Gruppe in Konflikt geraten könnte.

Hilfestellungen

Ermittlungsabenteuer können sowohl für Sie als Spielleitung als auch für Ihre Spielenden besondere Herausforderungen bieten. Insbesondere der Abschnitt **Der Intrige auf der Spur** (ab Seite 37) ist sehr offen gestaltet und es fehlt somit in gewissem Sinne ein Roter Faden, an dem Sie und Ihre Gruppe sich entlanghangeln können. Es kann daher sein, dass Ihre Spielenden vielleicht nicht wissen, wie sie die Suche nach Hinweisen am besten angehen sollen – und es kann auch sein, dass sie wichtige Hinweise übersehen oder durch Würfelpech nicht erhalten.

Um solchen Sackgassen vorzubeugen, ist das Abenteuer so angelegt, dass Schlüsselinformationen grundsätzlich an mehreren Stellen zu finden sind. Darüber hinaus finden Sie in diesem Abschnitt Vorschläge für optionale Begegnungen, mit deren Hilfe Sie Ihre Spielenden auf die richtige Fährte führen können, sollten Sie den

Eindruck haben, dass sonst Frust am Spieltisch entsteht oder die Handlung zum Stillstand kommt. Ebenso finden Sie hier Hinweise, um ihrer Gruppe mit der Hilfe von passenden Proben sowie der Anwendung von Modifikatoren „auf die Sprünge“ zu helfen.

Optionale Begegnungen

- ❏ **Die Hilfe des Unscheinbaren:** Sollten die Abenteurer bei der Stadtverwaltung scheitern und/oder den Hinweisen auf die Begegnung **Die alte Chefsekretärin** (Seite 42) nicht nachgehen, können Sie *Shu Tsao* (Nezumi, *977 LZ, neugierig, zurückhaltend) nutzen: Tsao ist der Rattling, der die Stufen des Verwaltungsgebäudes fegt. Er ist der Enkel von Shu Taishu, der alten Chefsekretärin, und weiß daher, dass diese noch lebt (er will mal genauso wie sie Chefsekretär werden! Da wird seine Schwester Shu Chaoshou, die nur Hilfskraft im Bauamt ist, aber neidisch sein!). Darüber hinaus kann er auch auf den aktuellen Chefsekretär Zhang Lingshu (**Der Reuige**, Seite 42) hinweisen – der sei in letzter Zeit so bedrückt und grüße ihn gar nicht mehr so wie sonst.

- ❏ **Der Nachtwächter:** *Han Jiang* (Mensch, *963 LZ, vertrauensselig, mag komplexe Brettspiele) arbeitet als Nachtwächter im Archiv des Bauamtes. Die Abenteurer könnten

ihn eines Abends im Himmlischen Traum kennenlernen, wo der gutmütige Mann ihnen über seine Arbeit mit den kenntnisreichen Geistern des Archivs berichtet – und wie es dort im Keller so aussieht. Oder sie erfahren von ihm durch Raos Schüler, mit denen er oft gemeinsam trainiert, oder von Shu Chaoshou, die ebenso wie er im Bauamt arbeitet. Wenn die Abenteurer es schaffen, sein Vertrauen zu gewinnen, wird er vielleicht bei ihrem Einbruch ins Archiv (siehe **Im Archiv**, Seite 46) nicht direkt Alarm schlagen.

🕒 **Der Strategie:** Der Vorsteher des Ahas-Tempels, *She Cheng* (Mensch, *947 LZ, schuppenverzierte Robe, ernst), ist ein hervorragender Strategie. Sollten die Abenteurer seinen Tempel aufsuchen, so wird er sich ihr Anliegen mit ernster Miene anhören und ihnen raten, darüber nachzudenken, welche Motive hinter einer unrechtmäßigen Enteignung stecken könnten? Wer würde am meisten profitieren? Wer hätte die Mittel und die Möglichkeit, ungesehen die Akten zu manipulieren?

🕒 **Die Weissagung:** Die Vorsteherin des Zuru-Tempels, *He Guo* (Albin, *848 LZ, figurbetonte Robe, schmeichelnd) wäre für ein würdiges Opfer an den Schutzgeist der Kranichprovinz bereit, für die Abenteurer ein Weissagungs-Ritual zu wirken – durch das Sie der Gruppe dann einen wichtigen Hinweis zukommen lassen können, den sie bis zu diesem Zeitpunkt übersehen haben.

Proben und Modifikatoren

Eine gute Möglichkeit, das vorliegende Szenario an das Spiel Ihrer Gruppe anzupassen, stellen Probenmodifikatoren dar, die das Verhalten der Spielercharaktere mit einbeziehen. So können Sie Proben durch die Anwendung von Umständen erleichtern oder auch erschweren. Spricht die Gruppe mit Anhängern von General Wu oder des Kaiserhauses, könnten diese es negativ auffassen, wenn sie von Ren Renwus Rolle in den Ermittlungen erfahren (*leicht* (-2) bis *stark* (-4) *negativer Umstand*). Andersherum würden die Abenteurer es leichter haben bei Personen, die den Roten Karpfen positiv gegenüberstehen (*leicht* (+2) bis *stark* (+4) *positiver Umstand*). Auf dieselbe Weise können Sie auch das Verhalten der Spielercharaktere in Bezug zu den in der Kranichprovinz vorherrschenden Wertvorstellungen setzen – verhalten sie sich im Einklang mit diesen, vergeben Sie positive Umstände, verstoßen die Abenteurer jedoch dagegen, erhalten sie entsprechend negative Umstände.

Schwierigkeiten

Manche der hier beschriebenen Schwierigkeiten werden im Laufe der Ermittlungen auf jeden Fall eintreten (**Ni Zhai greift ein**), andere wiederum treten nur unter bestimmten Umständen ein.

Ni Zhai greift ein

Sobald Ni Zhai von den Ermittlungen der Spielercharaktere erfährt, versucht sie, die unliebsamen Störenfriede loszuwerden. Kenntnis von deren Aktivitäten erhält sie auf jeden Fall, wenn die Gruppe bei den Behörden Informationen einholt (**Die Stadtverwaltung**, Seite 38) oder in **Dashi Raos Schule** (Seite 40) Fragen stellt – viele Schüler von Rao arbeiten bei der Stadtverwaltung und sind fest von der Rechtschaffenheit der Behörden überzeugt. Auch verheerende Probenergebnisse bei Befragungen an anderen Stellen können nach Ihrem Ermessen dazu führen, dass Ni Zhai von den Ermittlungen erfährt. Folgende Maßnahmen wird Ni Zhai während des Abenteuers ergreifen:

🕒 **Maßnahme 1:** Sie hetzt mit Hilfe der Amtswache *Ke Bian* (Mensch, *970 LZ, leichtgläubig) einige Schüler von Dashi Rao gegen die Abenteurer auf, sodass diese der Gruppe

hinterherschleichen und ihnen eine **Abreibung** (Seite 35) verpassen wollen. Sollten die Abenteurer Raos Schüler über ihre Motive befragen, werden diese berichten, sie hätten von einer vertrauensvollen Quelle in der Verwaltung gehört, dass die Abenteurer Sympathisanten Wus seien und gemeinsam mit Dashi Guan an einem Umsturz der lokalen Regierung arbeiten würden.

🕒 **Maßnahme 2:** Sollten sich die Abenteurer nicht abschrecken lassen oder ihr zu nahe kommen, wird Zhai ein größeres Risiko eingehen: Sie wendet sich persönlich an lokale Agenten der Lotusschiffen – ihr ist bewusst, dass die Triade höchstwahrscheinlich die treibende Kraft hinter dem Hafenausbau ist und dass sie sich deshalb vermehrt in Damfan und Umgebung aufhalten. Sie regt an, den Abenteuern eine Lektion zu erteilen (siehe **Überfall**, Seite 35).

Abreibung

Ein paar Kampfkunstschüler sehen in den Abenteuern unliebsame Störenfriede – oder eine gute Gelegenheit, ihre Kräfte an diesen zu messen, um sich hinterher ihrer Fähigkeiten vor anderen brüsten zu können. So achten die Angreifer darauf, den Kampf abubrechen, sobald entweder sie oder die Abenteurer die Gesundheitsstufe *verletzt* erreicht haben. Nutzen die Abenteurer Waffen oder Schadenszauber, so rufen die Angreifer laut um Hilfe und versuchen, wegzulaufen. Setzen die Abenteurer zur Verfolgung an oder haben sie jemandem schwereren Schaden zugefügt, so werden sie dafür **Verhaftet** (Seite 35). Die Abenteurer können versuchen, eine Abreibung durch eine Probe auf *Anführen* oder *Diplomatie* gegen Schwierigkeit 25 abzuwenden. Nutzen Sie für diese Begegnung die Werte des **Kampfkunstschülers** auf Seite 36.

Überfall

Ein paar frisch rekrutierte Schläger unter der Führung von Lotusschiffen-Agent *Zhi Fao* (Mensch, *969 LZ, ungepflegt, brutal) lauern den Abenteuern an einer passenden Stelle auf (dunkle Seitengasse, auf dem nächtlichen Weg in ihre Herberge, oder Ähnliches). Nutzen Sie für diese Begegnung die Werte der **Schläger** und von **Zhi Fao** auf Seite 36. Der Schlägertrupp wird versuchen, den Abenteuern so viele Schmerzen wie nur möglich zuzufügen, wird sie jedoch nicht töten – es geht um Abschreckung, nicht um Mord. Die Schläger kämpfen bis zur Gesundheitsstufe *verletzt* (sowohl bei sich als auch bei den Abenteuern) oder bis 15 Ticks, nachdem um Hilfe gerufen wurde, bevor sie das Weite suchen. Schaffen die Abenteurer es, einen der Schläger gefangen zu nehmen, können sie aus ihm mit einer *Anführen*- oder *Redegewandtheit*-Probe gegen Schwierigkeit 25 herausbekommen, dass Ni Zhai, die Leiterin der Baubehörde, den Auftrag zu diesem Überfall erteilt hat.

Verhaftet

Sollten die Abenteurer durch ungebührliches Verhalten oder gar Gewalt auffallen, so kann dies dazu führen, dass sie durch die Stadtwache verhaftet werden (Werte finden Sie im Abschnitt **Wertekästen**, Seite 36). Sollten die Abenteurer sich wehren, werden die Wachen nicht davor zurückschrecken, mit Waffengewalt zu antworten – und es wird schon bald genügend Verstärkung da sein, um die Gruppe niederzuringen.

Solange sie niemanden schwer verletzt haben, werden die Abenteurer nach ein paar Tagen aus ihren Zellen entlassen und müssen jeweils ein Bußgeld von 5 Lunaren entrichten. Bei der ersten Verhaftung zahlt Ren Renwu das Bußgeld, plus weitere 5 Lunare pro Abenteurer für eine vorzeitige Freilassung noch am selben Abend – diesen Betrag wird sie später von der Erfolgsprämie abziehen.

Wertekästen

Im Folgenden finden Sie die wichtigsten Werte für die möglichen Begegnungen dieses Abschnitts des Abenteurers zusammengestellt. Nutzen Sie üblicherweise einen Gegner pro Abenteurer. Ist Ihre Gruppe sehr kampfstark, schicken sie zwei weitere Gegner in den Kampf. Ist Ihre Gruppe weniger kampfbegabt, lassen Sie einen oder zwei Gegner weg.

Stadtwachen und Zhi Fao

Lebenspunkte: 7 **Geschwindigkeit:** 6
Verteidigung: 20 **Körperlicher Widerstand:** 16
Geistiger Widerstand: 16 **Initiative:** 8-1W6

Fertigkeiten: Akrobatik 3, Athletik 8, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 2, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 8

Waffen	Wert	Schaden	Geschw.
Unbewaffnet	11	1W6	6
Speer	13	1W10+6	13
Dao (Schwert)	11	1W6+4	9

Besonderheit: Diese Kämpfer können bei ihren Angriffen mit dem Speer einen Erfolgsgrad einsetzen, um ihr Gegenüber einen Meter zurückzudrängen und so beispielsweise Gruppen auseinanderbringen. Wenn sie dies tun, verursacht der Angriff allerdings nur den halben Schaden (aufgerundet). Kann ein Gegner nicht zurückweichen, weil er etwa an eine Wand gedrängt wird, geht er stattdessen vor dem Hindernis zu Boden und gilt als *liegend*.

Kampfkunstschüler aus der Schule von Dashi Guan und Schläger

Lebenspunkte: 8 **Geschwindigkeit:** 7
Verteidigung: 17 **Körperlicher Widerstand:** 17
Geistiger Widerstand: 16 **Initiative:** 8-1W6

Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 9, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 6, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 9

Waffen	Wert	Schaden	Geschw.
Unbewaffnet	9	1W6	5
Dao (Schwert)	8	1W6+4	8

Kampfkunstschüler aus der Schule von Dashi Rao

Lebenspunkte: 7 **Geschwindigkeit:** 8
Verteidigung: 17 **Körperlicher Widerstand:** 17
Geistiger Widerstand: 17 **Initiative:** 7-1W6

Fertigkeiten: Akrobatik 9, Athletik 7, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 7, Wahrnehmung 6, Zähigkeit 7

Waffen	Wert	Schaden	Geschw.
Unbewaffnet	9	1W6	5
Kampfstab	10	1W10+2	9



Jennifer S. Lange

JS
2016

Der Intrige auf der Spur

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer holen Erkundigungen zu den aktuellen Ereignissen ein und versuchen herauszufinden, ob die drohende Enteignung rechtmäßig ist, während sie gleichzeitig darauf achten müssen, nicht den Frieden innerhalb der Stadtgemeinschaft zu stören.

Schauplätze: Damfan, Dashi Guans Schule, Dashi Raos Schule, Lian Zhaos Schreinerei, Nezumiviertel, Stadtverwaltung, Tempel (Ahas, Hüeng, Zuru)

Ziel der Spielleitung: Den Spielenden Gelegenheiten bieten, der Intrige um die Enteignung auf die Spur zu kommen und entsprechende Beweise zu sammeln, die sie schließlich ins Bauamt führen

Ziel der Abenteurer: Die Hintergründe rund um die Enteignung von Dashi Guans Schule erforschen und gleichzeitig dafür sorgen, nicht negativ aufzufallen oder Unfrieden in die Stadt zu bringen

Anschluss: Im Bauamt (Seite 44)

Die entscheidenden Hinweise zur Lösung des Falls sind bei den Nezumi zu finden. Sie sollten daher sicherstellen, dass Ihre Gruppe irgendwann den Weg zu den Rattlingen findet. Auf diese Spur kommen sie vor allem über Dashi Guans Schule und die Stadtverwaltung.

Einen Stadtplan von Damfan mit allen relevanten Gebäuden finden Sie auf Seite 47.

In der Stadt umhören

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bereits bei eurer Ankunft habt ihr gemerkt, wie angespannt die Stimmung in der Stadt ist – und jetzt, nachdem Ren Renwu euch etwas mehr über die Hintergründe erzählt hat, versteht ihr besser, dass diese heikle Situation sehr schnell kippen könnte. Nur wo anfangen? Wahrscheinlich ist es am besten, wenn ihr erstmal generell ein paar Auskünfte einholt.

Im Folgenden finden Sie verschiedene Schauplätze beschrieben, an denen die Abenteurer Informationen sammeln können, mit deren Hilfe sich die Hintergründe zu der drohenden Enteignung von Dashi Guans Schule aufdecken lassen. Jede der Beschreibungen umfasst einen Vorlesetext sowie Informationen zu Ereignissen und Herausforderungen, mit denen die Gruppe sich dort befassen kann. Es steht den Spielenden vollkommen frei, in welcher Reihenfolge sie diese Schauplätze aufsuchen – es wäre jedoch hilfreich, mit **In der Stadt umhören** in die Ermittlungen einzusteigen.

Die für das Abenteuer relevanten Schauplätze sind:

- 🕒 Dashi Guans Schule (Seite 39)
- 🕒 Dashi Raos Schule (Seite 40)
- 🕒 Die Stadtverwaltung (Seite 38)
- 🕒 Tempel des Hüeng (Seite 41)
- 🕒 Lian Zhaos Werkstatt (Der alte Nachbar, Seite 43)
- 🕒 Nezumiviertel (Die Nezumi, Seite 42)

Wollen sich die Abenteurer einfach in der Stadt umhören, um ein Bild von der aktuellen Lage zu erhalten und um Gerüchte aufzuspüren, erfordert dies eine *erweiterte Straßenkunde*-Probe gegen Schwierigkeit 15. Jede Teilprobe dauert 1 Stunde und jeder der Abenteurer kann sich an der erweiterten Probe beteiligen, aber es empfiehlt sich, dass ein oder zwei Abenteurer mit entsprechenden Kenntnissen als Wortführer auftreten und die Proben ablegen. Insgesamt sind 7 Erfolgsgrade möglich (verraten Sie dies aber Ihren Spielenden nicht und lassen diese selbst entscheiden, wie lange sie sich in der Stadt umhören möchten).

Probenergebnis

Verheerend (-5 EG): Die Abenteurer werden als neugierige Störenfriede wahrgenommen, sodass sie sich eine **Abreibung** (Seite 35) einfangen – und Ni Zhai auf sie aufmerksam wird (siehe **Ni Zhai greift ein**, Seite 35). Die erweiterte Probe endet sofort.

Misslungen: Die Damfaner sind zu beschäftigt, um sich mit den Fremden abzugeben. Man verweist sie an die Stadtverwaltung, immerhin sei das eine Sache der Behörden – die wissen ja aber, was sie tun, warum also der Aufruhr? Erzielte negative Erfolgsgrade machen zuvor erzielte Erfolge zunichte.

Gelungen:

(1 EG) Die Abenteurer erfahren, dass die Enteignung viele Damfaner überrascht hat – schließlich wurde die Schule vor fast dreißig Jahren erbaut, warum ist das nicht früher aufgefallen?

(2 EG) Aber die Stadtverwaltung wird schon wissen, was sie tut, immerhin haben die Behörden das Wohl des Reiches im Sinn – und gegenüber Manipulation ist man hier besonders streng, nachdem es vor 300 Jahren einen erfolgreichen Aufstand aus der Bevölkerung gegen korrupte Beamte gab.

(3 EG) Dashi Guan wird das Ganze jedoch sicherlich nicht auf sich sitzen lassen, was bei vielen Sorge auslöst. Sie hoffen, dass sein Bruder, Dashi Rao, ihn dann zur Raison bringen kann.

(4 EG) Es gibt vereinzelt Gerüchte darüber, dass die Lotusmesser versuchen, in der Gegend Fuß zu fassen. Man weiß nicht viel über diese Triade, die im Gegensatz zu den Roten Karpfen, die bereits seit vielen Generationen in Damfan tätig sind, doch recht aggressiv vorzugehen scheint – manche munkeln sogar, dass sie versuchen, Grundstücke am Hafen aufzukaufen.

(5 EG) Mit den Roten Karpfen hat man hier hingegen nie schlechte Erfahrungen gemacht – sie sind verlässlich, bringen etwas Geld und Arbeit in die Stadt, schlichten kleinere Streitigkeiten im Hafen und treten auch öfter wohl­tätig auf. Falls es stimmt, dass sie gelegentlich Reagenzien und Alchemika nach und aus Kintai schmuggeln, tun sie damit niemandem groß weh. Zumal sie, falls nötig, auch seltenere Medizin zu akzeptablen Preisen besorgen können.

(6 EG) Die Roten Karpfen hätten also sicherlich kein Interesse an der aktuellen Unruhe, da diese schlecht für ihre Geschäfte ist. Aber vielleicht gibt es doch mal wieder Korruption bei den Behörden?

(7 EG) Ni Zhai, die Leiterin des Bauamtes, ist jedenfalls keine sympathische Person – und ihr Chefsekretär, Zhang Lingshu, wirkt in letzter Zeit ungewöhnlich bedrückt und betet so gut wie jeden Abend nach Dienstschluss **Im Tempel des Hüeng** (Seite 41).

Die Stadtverwaltung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Direkt am Hauptplatz liegt das massive, mehrstöckige Hauptgebäude der Stadtverwaltung, wo der allgemeine Bürgerverkehr abgewickelt wird. Seine Wucht und Nüchternheit stehen im Kontrast zu der ansonsten verspielt dekorierten Architektur der Stadt. Breite, blitzblanke Treppenstufen führen empor zu einer monumentalen Pforte. Kaum betretet ihr die Stufen, als ein schmächtiger Nezumi – wie die Rattlinge hierzulande heißen – mit einem Besen herbeieilt, der sie hinter euch sofort wieder vom Straßenstaub reinigt.

Beim Durchschreiten des Portals und Betreten der für die Kleinstadt überdimensionierten Halle dahinter fühlt ihr euch klein im Vergleich zur Staatsmacht. Die Halle aus weißem, fein rot marmoriertem Stein ist leer, bis auf kaum besetzte Wartebänke an den Wänden und ein paar Empfangsschalter gegenüber. Vor den weiter ins Gebäude führenden Türen stehen, reglos wie Statuen, Wächter mit spiegelnd polierten Speeren, Schuppenpanzern und wie Masken anmutenden Helmen. Nur ihre Augen folgen euch aufmerksam.

Die Beamtinnen und Beamten an den Schaltern sind überaus höflich, dabei jedoch auch sehr kühl und bestimmt. Die Behörden der zhoujiangischen Provinzen gelten generell als neutral im Konflikt zwischen den drei streitenden Parteien und jede Anschuldigung von Fehlern oder gar bewusstem Fehlverhalten wird mit entrüsteter Empörung quittiert. Bei dem Nezumi auf der Treppe handelt es sich um *Shu Tsao*. Sollten die Abenteurer mit ihm sprechen wollen, finden Sie die entsprechenden Informationen unter dem Punkt **Die Hilfe des Unscheinbaren** unter **Optionale Begegnungen**, Seite 34.

Ereignisse und Herausforderungen

Für alle Begegnungen innerhalb der Stadtverwaltung gilt, dass von den Abenteurern Höflichkeit und respektvolles Verhalten erwartet werden. Sollten sie laut werden oder sich in irgendeiner anderen Weise ungebührlich verhalten, werden sie von den Beamten des Gebäudes verwiesen. Eine Weigerung oder die Anwendung von Gewalt sorgen dafür, dass sich die Wachen ihrer annehmen (siehe **Verhaftet**, Seite 35).



Richard Hannuschek

Schalterbeamte überzeugen

Für die Abenteurer besteht die erste Herausforderung darin, als Ortsfremde überhaupt detaillierte Auskünfte von den Behörden in dieser Angelegenheit zu erhalten. Während sie also ohne Probleme in Erfahrung bringen können, dass die Schule von Dashi Guan offensichtlich illegal erbaut worden ist und daher zum Wohle der Allgemeinheit enteignet und versteigert werden muss, erfordert es eine Probe auf *Diplomatie* oder *Länderkunde* gegen Schwierigkeit 20, um die Schalterbeamten davon zu überzeugen, sie zu einem Vertreter der Baubehörde vorzulassen.

Auskünfte von der Baubehörde

Können die Abenteurer die Schalterbeamten von ihrem Anliegen überzeugen, werden sie zu *Gou Xiasu* (Mensch, *947 LZ, nüchtern in Kleidung und Sprache), einem niederen Beamten aus der Baubehörde, vorgelassen. Die Abenteurer können versuchen, von Xiasu mit Hilfe einer weiteren Probe auf *Diplomatie* oder *Länderkunde* gegen Schwierigkeit 15 entsprechende Auskünfte zu erhalten. Dies ist eine normale Probe, somit ist nur ein Wurf gestattet, die gewonnenen Informationen entsprechen dem jeweiligen erzielten EG sowie allen vorherigen Informationen.

Probenergebnis

Verheerend (-5 EG): Xiasu verweigert nicht nur jede Auskunft, sondern lässt die Abenteurer zudem von den Wachen wegen ungebührlichem Verhalten aus dem Gebäude eskortieren.

Misslungen: Xiasu erklärt den Abenteurern, dass er ihnen als Fremden und nicht von der Sache betroffenen nicht mehr Informationen geben kann als die, über die sie bereits verfügen. Dashi Guans Schule muss in spätestens einer Woche geräumt sein, da sie illegal errichtet wurde.

Gelungen:

(0 EG) Xiasu teilt den Abenteurern mit, dass bei einer Revision der Akten vor kurzem festgestellt wurde, dass Dashi Guan seine Schule ohne behördliche Genehmigung und somit illegal erbaut hat.

(1 EG) Maßgeblich für diese Entscheidung war, dass für zwei der drei damals zusammengelegten Grundstücke keine Kauf- oder Überschreibungsnachweise an Dashi Guan in den Akten der Behörde zu finden sind.

(2 EG) Darüber hinaus wurden laut Archiv damals mehrere Änderungen an den Bauplänen gefordert. Diese sind aber bis heute nicht umgesetzt worden und es fehlt der Nachweis einer behördlichen Abnahme – die aufgrund der fehlenden Änderungen sicher auch nie erteilt worden wäre. Der Bau der Schule ist folglich illegal erfolgt und muss zur Wiederherstellung der göttergewollten Ordnung somit enteignet und das Grundstück zum Wohle der Gemeinschaft versteigert werden.

(3 EG) Der Fehler wurde erst vor Kurzem von der aktuellen Leiterin der Baubehörde, Ni Zhai, höchstpersönlich entdeckt. Niemand kann sich erklären, wie dieser Fehler der damaligen Behördenleiterin, *Yun Heng*, passieren konnte – doch da sie bereits seit 11 Jahren tot und auch nicht als Geist verblieben ist, wird diese Frage wohl nie eine Antwort erhalten.

(4 EG) Und auch die damalige Chefsekretärin, eine Nezumi namens *Shu Taishu*, müsste schon lange tot sein – sehr zum Leidwesen von Xiasus Vorgesetzter, die wirklich alles darangesetzt hat, diesen unglücklichen Vorgang aufzuklären, doch Taishus Geist wollte sich einfach nicht in den Hallen der Baubehörde zeigen.

Hinweis

Beachten Sie, dass Nachfragen der Spielercharaktere bei der Stadtverwaltung auf jeden Fall *Ni Zhai* zugetragen werden und im weiteren Verlauf der Ermittlungen zu entsprechenden **Schwierigkeiten** (Seite 35) für die Gruppe führen.

Dashi Guans Schule

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das weitläufige Gelände der Schule ist leicht zu finden: Es liegt ganz im Westen der Stadt, direkt am Fluss. Eine Mauer umschließt das Areal, martialisch bemalt mit Kämpfern und Drachen. An einer der dicken, roten Holzsäulen des Tores hängt ein Anschlag: Eine behördliche Kundmachung der erteilten Enteignung, mit einer Aufforderung der Räumung des Geländes innerhalb zweier Wochen, von denen eine Woche bereits vergangen ist. Im großen Innenhof zwischen den Gebäuden ist von Vorbereitungen einer Räumung nichts zu sehen. Im Gegenteil: Viele Varge, Menschen und auch einige Nezumi üben mit grimmigen Gesichtern in Paaren oder an Strohfiguren mit lauten Rufen ihre Kampfkünste oder balancieren über Pfosten auf eine nahegelegene kleine Flussinsel.

Dashi Guan lehrt seine Schüler „die Drachenfaust“: Ein überaus offensiver Chi Kung-Stil, der darauf baut, einen Gegner mit harten Schlägen und Tritten in die Defensive zu bringen – und durch lautes Gebrüll noch zusätzlich zu demoralisieren. Drachenfaust und Glefe sind verbreitete Waffen, die oftmals mittels Feuer- oder Luftmagie in Flammen und Blitze gehüllt werden.

Ereignisse und Herausforderungen

Für alle Begegnungen hier gilt, dass von den Abenteurern Respekt gegenüber der Schule und insbesondere gegenüber Meister Guan erwartet wird. Äußern die Abenteurer Zweifel an dessen Rechtschaffenheit, so wird dies schnell zu einer **Abreibung** (siehe Seite 35) führen.

Die Schüler von sich überzeugen

Niemand zweifelt hier daran, dass ihr Lehrmeister die Schule rechtmäßig erbaut hat. Guans Schüler vermuten hinter dem Vorgang eine Intrige von Anhängern des Kaiserhauses, die Meister Guan aufgrund seiner Sympathien für General Wu schaden wollen. Sie werden den Abenteurern als Fremden daher mit einigem Misstrauen begegnen, sodass es viel Überzeugungsarbeit braucht, um überhaupt Auskünfte zu bekommen und zum Meister vorgelassen zu werden. Dies erfordert eine *Anführen*-, *Diplomatie*- oder *Redegewandtheit*-Probe. Die Grundschwierigkeit ist 20, sie wird aber eventuell modifiziert. Prüfen Sie die folgende Auflistung und ändern Sie die Schwierigkeit entsprechend ab, wenn ein Punkt zutrifft:

- ☞ Die Abenteurer erwähnen, dass sie im Auftrag von Ren Renwu und somit den Roten Karpfen ermitteln: Die Schwierigkeit ist um +5 erhöht. Gelingt den Abenteurern die Aufgabe unter diesen Umständen dennoch, wird ihnen ihre Ehrlichkeit später jedoch hoch angerechnet (alle weiteren Proben in Konversationen mit Dashi Guan oder seinen Schülern erhalten einen Bonus von +4)
- ☞ Die Abenteurer können die Schüler davon überzeugen, dass sie General Wu positiv gegenüberstehen (*Diplomatie*-Probe gegen Schwierigkeit 10, wenn man es ernst meint, *Redegewandtheit*-

Probe gegen Schwierigkeit 15, wenn man sich lediglich einzuschmeicheln versucht): Die Schwierigkeit ist um -4 gesenkt

☞ Die Abenteurer haben sich im **Kampfschüler-Streit** (Seite 32) auf eine Seite geschlagen: Haben sie Raos Schüler unterstützt, ist die Schwierigkeit um +4 erhöht, haben sie Guans Schülern geholfen, ist die Schwierigkeit um -2 gesenkt.

Das Ergebnis der Probe können Sie aus der folgenden Tabelle ablesen:

Probenergebnis

Verheerend: Die Abenteurer werden als respektlos und als Feinde Dashi Guans wahrgenommen, sodass es direkt vor Ort zu einer **Abreibung** (Seite 35) kommt.

(Knapp) misslungen: Die Abenteurer werden von den Schülern des Geländes verwiesen und diese könnten der Gruppe später irgendwo auflauern, um ihnen eine **Abreibung** (Seite 35) zu verpassen.

Gelungen: Die Abenteurer schaffen es, die Schüler von ihren ehrlichen Absichten zu überzeugen. Man gibt ihnen die Gelegenheit, sich als „des Meisters Zeit“ für würdig zu beweisen – einer aus der Gruppe muss sich mit Guans bestem Schüler *Qin Tian* (Mensch, *977 LZ, muskulös, selbstbewusste Haltung) im waffenlosen Duell messen (auch hier können die Mechaniken der **Abreibung** genutzt werden). Nutzen Sie für ihn die Werte eines Kampfschülers von Dashi Guan (Seite 36) und erhöhen sie Verteidigung und Körperlicher Widerstand auf je 20. Als Angriffswert für unbewaffnete Angriffe, nutzen Sie 13.

Herausragend gelungen: Die Abenteurer haben es nicht nur geschafft, die Schüler von ihren ehrlichen Absichten zu überzeugen – sie werden sogar direkt zum Meister gebracht, ohne sich in einem Kampf beweisen zu müssen.

Wenn die Probe gelungen ist und die Abenteurer die Schüler auf die Nezumi-Chefsekretärin ansprechen, erklärt sich die junge *Wan Wan* (Nezumi, *984 LZ, vorlaut) bereit, die Abenteurer in das Nezumiviertel der Stadt zu begleiten (siehe **Die Nezumi**, Seite 42).

Mit Meister Guan sprechen

Haben die Abenteurer erfolgreich das Vertrauen von Guans Schülern erlangt, werden sie zum Meister vorgelassen. Guan hat die Begegnung seiner Schüler mit den Abenteurern genau verfolgt. Er wird die Abenteurer zunächst mit einem harten, abschätzenden Blick mustern und sie dann bitten, ihr Anliegen vorzutragen. Auskünfte von ihm zu erhalten, erfordert eine Probe auf *Diplomatie* oder *Redegewandtheit* gegen Schwierigkeit 20.

Probenergebnis

Verheerend: Guan verweigert jedes Gespräch mit den Abenteurern, da er ihren Motiven zutiefst misstraut. Er wird sie persönlich aus seiner Schule werfen, ihnen Hausverbot verteilen und auch seinen Schülern verbieten, mit ihnen zu sprechen.

(Knapp) misslungen: Guan antwortet nur knapp angebunden, dass es sich bei dieser Angelegenheit um einen Fehler handelt und er selbst mehr als fähig ist, sie zu lösen. Er bittet die Abenteurer höflich, die Schule zu verlassen und sich nicht in Dinge einzumischen, die sie nichts angehen.

Gelungen: Die Abenteurer erhalten die Informationen im folgenden Abschnitt **Meister Guan berichtet**.

Herausragend gelungen: Die Abenteurer konnten den Respekt Guans erlangen – sollten sie in Schwierigkeiten geraten, werden er und seine Schüler der Gruppe beistehen.

Meister Guan berichtet

- ❏ Guan kann sich die aktuelle Situation nicht erklären: Weder gab es Unstimmigkeiten beim Erwerb der drei Grundstücke, auf denen heute seine Schule steht, noch habe er gegen Bauauflagen verstoßen. Er kann sich diesen Vorgang nur durch eine gegen ihn gerichtete Intrige erklären – aber wer so verrückt und verantwortungslos sein könnte, die aus diesem Vorgang drohende Eskalation innerhalb Damfans in Kauf zu nehmen, weiß er nicht. Weder die Anhänger Prinzessin Yis noch die Roten Karpfen würden in einer solchen Situation profitieren.
- ❏ Guan wird alles daransetzen, sein Lebenswerk zu retten – notfalls mit Gewalt, auch wenn es ihm wesentlich lieber wäre, diese Angelegenheit über den Rechtsweg zu klären.
- ❏ Er besitzt alle Kaufverträge und hat diese nochmals bei der Behörde vorgelegt – die Beamten akzeptieren jedoch ohne die Gegenbelege der Vorbesitzer nur ihre eigenen Akten als gesicherte Wahrheit. Ein Problem, da einer der Vorbesitzer ohne hinterlassene Dokumente verstorben ist und der andere die Provinz schon lange verlassen hat.
- ❏ Er hat damals alles gewissenhaft geplant und es gab daher nur wenige Auflagen von der Baubehörde. Diese habe er allesamt erfüllt, sonst wäre der Bau damals schließlich nicht abgenommen worden. Selbst die ständigen Beschwerden dieses unnützen Trunkenboldes von einem Nachbarn, *Lian Zhao* (Mensch, *933 LZ, hasserfüllt, neigt zu Selbstmitleid), konnten am Ende zufriedenstellend durch den Tausch zweier Gebäude im Bebauungsplan gelöst werden.
- ❏ Das ganze Verfahren wurde von der damaligen Leiterin der Baubehörde, *Yun Heng*, höchstpersönlich begleitet. Leider ist sie schon verstorben – ansonsten hätte Meisterin Heng die Sache schnell aufklären können. Auch ihre Chefsekretärin, eine Nezumi, wird sicherlich schon verstorben sein – so alt werden Vertreter ihres Volkes ja leider nicht. Er kann sich jedoch beim besten Willen nicht mehr an ihren Namen erinnern – vielleicht können die Nezumi unter seinen Schülern hier helfen.

Dashi Raos Schule

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im einem Viertel kleiner, bescheidener Bürgerhäuser im Osten der Stadt gelegen, erscheint Dashi Raos Chi Kung-Schule größer, als sie tatsächlich ist. Der Baustil der Schulgebäude und der den Hof umschließenden Mauer ist schlicht, und sie werden hauptsächlich durch kalligraphische Symbole für Einsicht und inneren Frieden verziert.

Dashi Rao lehrt seine Schüler den „Tanz des Eisernen Kranichs“: Dieser Chi Kung-Stil legt besonderen Wert auf Beweglichkeit und defensive Techniken. Weite Gewänder, kraftvolle Sprünge sowie die Nutzung von Schwertern und Speeren prägen diesen Stil – ebenso wie die Nutzung von Bewegungs- und Luftmagie, um gegnerische Angriffe abzulenken oder sich blitzschnell aus deren Reichweite zu entfernen.

Ereignisse und Herausforderungen

Für alle folgenden Begegnungen gilt, dass Dashi Rao und seine Schüler großen Wert auf einen friedlichen sowie höflichen Umgang legen. Zurückhaltung und Geduld sind hoch geschätzte Tugenden. Grobes oder lautes Gebaren wird mit Missbilligung bedacht – sollten die Abenteurer in den Augen Raos und seiner Schüler zu weit gehen, werden sie zunächst höflich darum gebeten, das Gelände zu verlassen. Weigern sie sich, wird die Stadtwache herbeigerufen, um sich dieses Problems anzunehmen – Selbstjustiz wird in dieser Schule entschieden abgelehnt (siehe **Verhaftet**, Seite 35).

Mit Meister Rao reden

Die Abenteurer werden von den Schülern im Hof mit einem höflichen Nicken bedacht und wortlos zu einem Gebäude am anderen Ende des offenen Platzes gewiesen, wenn sie nach Meister Rao fragen. Sie finden ihn in einer kleinen, offenen Halle: Er sitzt mit einigen Schülern um einen niedrigen Tisch, an dem sie langsam, bedächtig und konzentriert auf Papier kleine Zurugami-Figuren falten. Das Eintreten der Abenteurer quittiert Meister Rao mit einem leichten Kopfnicken, bevor er sich wieder seiner Tätigkeit widmet. Nach einer Weile beendet Rao das Falten und wendet sich der Gruppe zu – seine Einstellung wird wesentlich davon abhängen, ob er von den Spielercharakteren in seinem Tun unterbrochen wurde (-4 auf alle Proben) oder ob diese höflich das Ende der Tätigkeit abgewartet haben (kein Modifikator). Besonders positiv wird seine Einstellung ausfallen, sollte sich einer oder mehrere der Abenteurer still dazugesetzt und mitgemacht haben (+2 fürs Mitmachen, +6 für eine gelungene *Edelhandwerk*-Probe gegen Schwierigkeit 20). Er wird die Abenteurer nach ihrem Anliegen fragen – aufgrund seiner sehr privaten, zurückhaltenden Natur bedarf es jedoch einer Probe auf *Diplomatie* gegen Schwierigkeit 20, um ihn davon zu überzeugen, sich zu der seinen Bruder betreffenden Angelegenheit zu äußern.

Probenergebnis

Verheerend: Rao bittet die Abenteurer höflich, aber bestimmt, das Gelände seiner Schule zu verlassen, da er ihren Motiven misstraut und fürchtet, sie werden nur mehr Unfrieden in die Stadt bringen. Er wird seinen Schülern zudem nahelegen, nicht mit den Abenteurern zu reden.

(Knapp) misslungen: Rao bittet die Abenteurer um Verständnis dafür, dass er nicht mit ihnen über diese Angelegenheit reden möchte – schließlich sei Guan sein Bruder und er wolle die Entfremdung, die beide füreinander spüren, nicht noch weiter durch Einmischung vertiefen.

Gelungen: Die Abenteurer erhalten die Informationen im folgenden Abschnitt **Meister Rao berichtet**.

Herausragend gelungen: Rao ist davon überzeugt, dass die Abenteurer es ehrlich meinen, und sagt ihnen seine Unterstützung zu, wenn es darum geht, den Frieden in der Stadt zu wahren. Er gibt ihnen zudem eine kleine Zurugami-Figur von *Wugei*, dem Schildkrötegeist, als Zeichen für seinen Bruder mit (+2 bei Gesprächen mit Guan; Wugei steht für Geduld und Unerschütterlichkeit).

Meister Rao berichtet

- ❏ Sein Bruder mag zwar äußerst ehrgeizig sein, doch ist er auch stets gewissenhaft und ehrlich gewesen. Rao kann sich deshalb nicht vorstellen, dass Guan wissentlich beim Bau seiner Schule Gesetze gebrochen hat – und ganz gewiss wären ihm nicht Fehler in solchem Ausmaß passiert. Der Vorgang erscheint ihm daher sehr merkwürdig und auch besorgniserregend.
- ❏ Rao hält es für möglich, dass vielleicht jemand fälschlicherweise denkt, der Stadt zu helfen, indem er oder sie gegen Anhänger General Wus wie seinen Bruder und dessen Schüler vorgeht. Vielleicht haben die Triaden hier ihre Finger im Spiel? Ganz egal, welche Gruppierung dafür verantwortlich ist – sie spielt mit dem Feuer, denn sein Bruder wird nicht zulassen, dass sein Lebenswerk zerstört wird.
- ❏ Rao versucht zurzeit alles, um den Frieden zu wahren und ruft seine Schüler daher zu Zurückhaltung auf – leider glauben viele von ihnen nur allzu gerne bereitwillig alles, was Anhänger General Wus schlecht dastehen lässt. Viele von ihnen sind dem Kaiserhaus gegenüber treu ergeben und einige arbeiten darüber hinaus als Beamte bei der Stadtverwaltung – vielleicht können diese den Abenteurern weiterhelfen.

Mit Raos Schülern reden

Raos Schüler halten sich betont zurück, bis ihr Meister sie anderweitig auffordert. Zunächst einmal werden sie die Abenteurer bitten, mit dem Meister zu sprechen. In ihrer Einstellung gegenüber den Abenteurern orientieren sie sich zudem an Raos Verhalten – erklärt er die Gruppe für vertrauenswürdig, werden die Schüler ihnen ohne Umschweife Informationen zukommen lassen. Im Gegensatz zu Rao ist ihre Meinung zu Dashi Guan und dessen Schülern jedoch wesentlich negativer. Folgende Informationen können die Abenteurer von ihnen erhalten:

- 🕒 Viele halten es durchaus für möglich, dass Dashi Guans Ehrgeiz ihm nun auf die Füße fällt – so, wie auch General Wu dereinst von seinem hohen Ross geholt werden wird.
- 🕒 Fragt man sie nach der Baubehörde und wie sie die Arbeit der dortigen Beamten einschätzen, berichten bei der Stadtverwaltung tätige Schüler, dass es die Leiterin des Bauamtes, Ni Zhai, war, die den Entscheid zur Enteignung erlassen hat.
- 🕒 Ni Zhais Charakter wird von vielen als fragwürdig erachtet – was vor allen Dingen an ihrem, höflich ausgedrückt, streitbaren Charakter liegt, der wohl innerhalb der Baubehörde für eine angespannte Stimmung sorgt. Ihr Chefsekretär, *Zhang Lingshu* (Mensch, *955 LZ, kräftige Statur, sehr fromm), war schon länger nicht mehr hier beim Training. Wenn man ihn in der Stadt sieht, wirkt er bedrückt und er verbringt zudem viel Zeit **Im Tempel des Hüeng** (siehe den folgenden Abschnitt).

Im Tempel des Hüeng

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gegenüber der Stadtverwaltung stehen drei Tempel auf erhöhten Plattformen. Mehrere Dächer überlagern sich in pagodenähnlichem Baustil, während die dicken Säulen vor den zurückgesetzten Eingängen in goldenen Lettern mit Gebetsprüchen und religiösen Lebensweisheiten beschriftet sind. Auf den Dächern des prächtigsten Tempels in der Mitte stehen kunstvolle, bemalte Statuen des Phönix. Den linken ziert hingegen die Fliegende Schlange, den rechten, der am höchsten in den Himmel ragt, der Kranich.

Hüeng ist der erhabenste, weiseste und mächtigste aller Tiergeister. Der Phönixgeist repräsentiert die Ordnung im Reich und ist damit auch Schutzherr des Kaiserhauses und des Staatsapparats. Zu den Besuchern dieses Tempels zählen daher vor allem Sympathisanten von Prinzessin Yi – und auch viele Beamte der Stadtverwaltung beten und opfern hier regelmäßig. So auch Zhang Lingshu, der Chefsekretär des Bauamtes, der hier fast jeden Abend nach Dienstschluss in stillem Gebet versunken anzutreffen ist.

Ereignisse und Herausforderungen

Wie die Abenteurer im Tempel des Hüeng empfangen werden, hängt wesentlich davon ab, wie sie sich im Abschnitt **Kampfschüler-Streit** (Seite 32) verhalten haben. Haben sie versucht, zu schlichten und waren dabei sogar erfolgreich, werden die Abenteurer mit offenen Ohren empfangen – haben sie sich auf eine Seite geschlagen oder sind sogar selbst gewalttätig geworden, wird man ihnen zwar freundlich, aber mit deutlichem Misstrauen begegnen.

Verhalten sich die Abenteurer innerhalb des Tempels zudem ungebührlich, werden die Priester nicht zögern, die Stadtwache einzuschalten (siehe **Verhaftet**, Seite 35). Sollte sich zudem Zhang Lingshu im Tempel aufhalten, werden die Abenteurer von Hohepriesterin *Feng Zhi* (Gnomin, *923 LZ, feuerrote Robe, konzentriert) zunächst daran gehindert, den Chefsekretär beim Gebet zu stören.



Richard Hannuschek

Die Phönixpriesterin

Feng Zhi ist sehr darum bemüht, den Frieden in der Stadt zu wahren. Gleichzeitig sieht sie sich aber auch in der Rolle einer vertrauensvollen Beschützerin der Gläubigen, sodass sie jedes Bedrängen ihrer Schützlinge im Tempel zu verhindern versucht. Es wird daher einiges an Überzeugungsarbeit von Seiten der Abenteurer brauchen, um Zhi dazu zu bringen, die Gruppe bei den Ermittlungen zu unterstützen (*Diplomatie*-Probe gegen Schwierigkeit 20):

Probenergebnis

Verheerend: Zhi sieht in den Abenteurern Unruhestifter, die in Hüengs heiligen Hallen nichts zu suchen haben – sie bittet sie höflich, aber bestimmt, den Tempel zu verlassen. Sollte die Gruppe sich weigern, wird sie die Stadtwache hinzuholen. Sie wird zudem Zhang Lingshu dazu raten, sich vor den Abenteurern in Acht zu nehmen und nicht mit ihnen zu sprechen.

(Knapp) misslungen: Zhi hält die Abenteurer nicht für die richtigen, um die Ordnung in der Stadt wiederherzustellen. Sie wird die Spielercharaktere daher bitten, die Ruhe des Tempels nicht weiter zu stören – und sie, sollte Zhang Lingshu vor Ort sein, nicht zu ihm vorlassen.

Gelingen: Zhi hält die Abenteurer für aufrichtig in ihrem Streben nach Wahrheit – sie erzählt ihnen, dass Ni Zhai, die Leiterin der Baubehörde, den Enteignungsbescheid vor einer Woche mit einer Frist von zwei Wochen zur Räumung erlassen hat und dass sie seitdem deren Chefsekretär, Zhang Lingshu, sehr oft in den Abendstunden hier im Tempel in stillem Gebet versunken antrifft. Ihrer Meinung nach scheint ihn irgendetwas sehr zu bedrücken. Sollte Lingshu sich im Tempel befinden, wird sie ein Gespräch mit ihm nicht unterbinden.

Herausragend gelingen: Zhi sieht in den Abenteurern von Hüeng gesandte Boten der Ordnung. Sie erzählt ihnen von ihrer Vermutung, dass es bei der Enteignung nicht mit rechten Dingen zugegangen sein kann und dass vermutlich Zhang Lingshu deshalb so bedrückt ist, weil er in diese wider die göttliche Ordnung stehende Sache hineingezogen wurde. Sie wird daher Zhang Lingshu dazu raten, sich vertrauensvoll an die Abenteurer zu wenden – und selbst an einem Gespräch teilnehmen, sollte er sich zu diesem Zeitpunkt im Tempel aufhalten.

Der Reuige

Zhang Lingshu verbringt seit nunmehr einer Woche jeden Abend nach Dienstschluss viele Stunden im Tempel des Hüeng. Er ist zutiefst im Unreinen mit sich – er weiß, dass es bei der Enteignung von Dashi Guan nicht mit rechten Dingen zugegangen ist und auch, dass seine Vorgesetzte, Ni Zhai, dahintersteckt. Trotz allem zögert er, sein Wissen preiszugeben. Er glaubt fest an Loyalität und Amtsverschwiegenheit und weiß, welchen Skandal die Aufdeckung von Ni Zhais Intrige hervorrufen wird – und als treuer Anhänger des Kaiserhauses will er diese Befleckung der Hüeng gefälligen himmlischen Ordnung verhindern. Zudem hegt er eine große Abneigung gegenüber Dashi Guan und dessen Schülern, die er als „Anhänger des Rebellen Wu“ für gefährliche Aufrührer hält, die besser früher als später aus der Stadt verschwinden.

Er wird den Abenteurern deshalb sehr abweisend gegenüberstehen und es wird mehrere gute Argumente brauchen, um ihn davon zu überzeugen, den Spielercharakteren zu helfen und darüber hinaus eine offizielle Aussage zu tätigen. Dies bedarf einer *erweiterten Anführen-, Diplomatie- oder Redegewandtheit*-Probe gegen Schwierigkeit 25, bei der insgesamt 4 Erfolgsgrade angesammelt werden müssen. Pro Tag ist nur eine Probe möglich, aber Lingshu kann über mehrere Tage zu einer Aussage bewogen werden. Für gute Argumente (der Frieden Damfans steht auf dem Spiel) oder Appelle an Lingshus Ehrverständnis (Amtseid, Korruption schadet dem Staat, Hüeng steht für Ehrlichkeit und Gerechtigkeit) erhalten sie jeweils +2 auf diese Proben. Für die aktive Unterstützung durch Feng Zhi erhalten sie +4 auf die Proben.

Probenergebnis

Verheerend: Lingshu verweigert jede Zusammenarbeit und lässt die Wachen rufen, um diese „unverschämten Störenfriede und Lügner“ verhaften zu lassen (**Verhaftet**, Seite 35). Er wird zudem Ni Zhai von ihren Ermittlungen berichten (siehe **Ni Zhai greift ein**, Seite 35). Es sind keine weiteren Würfe für die erweiterte Probe möglich.

(Knapp) misslungen: Lingshu verweigert an diesem Tag die Zusammenarbeit und bittet die Abenteurer höflich, ihn in Ruhe beten zu lassen.

Gelungen: Die Abenteurer erhalten ihre erzielten Erfolgsgrade plus einen für die gelungene Probe. Wenn dadurch die nötigen 4 Erfolgsgrade erreicht sind: Lingshu erzählt den Abenteurern von dem *Brief aus Timog*, den er als Ni Zhais Chefsekretär gelesen hat. Er vermutet, dass Ni Zhai die Akte zu Dashi Guans Schulbau manipuliert hat, um so ohne Probleme an das bald sehr wertvolle Grundstück zu gelangen. Er beschreibt der Gruppe, wo **Ni Zhais Büro** (Seite 45) ist und in welcher Schublade sie diesen Brief finden können. Vielleicht hat seine Vorgesetzte einen Nebenakt übersehen – wenn, dann befindet sich dieser im Archiv.

Herausragend gelungen: Die erweiterte Probe gelingt sofort. Zusätzlich zu dem unter *Gelungen* genannten, erklärt sich Lingshu bereit, den Abenteurern bei der Beschaffung des Briefes und eventuell weiterer Beweise aus Ni Zhais Büro zu helfen – was die *verbrannten Papierfetzen* dort zutage fördern wird. Er ist zudem bereit, offiziell gegen Ni Zhai auszusagen, wenn die Gruppe beweisen kann, dass die Akten manipuliert worden sind und die Enteignung somit nicht rechters ist.

Die Nezumi

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Östlich vom Hafen, der an einem breiten Nebenarm des Jadebandes liegt, beginnt ein großes Feuchtgebiet aus kleinen, natürlichen Flussläufen, künstlichen Kanälen,

sumpfigen Bruchwäldern und Reisterrassen. Auf einer nur mit Ruderbooten erreichbaren Insel drängen sich noch einige Dutzend kleine, auf Pfählen gebaute Hütten. Die einfachen, aber stabilen Häuser zeigen allerlei kunstvolle Schnitzereien und Wandbilder – man fühlt sich auch hier stark der Kunsttradition der Provinz verbunden.

Hier leben die meisten Rattlinge Damfans auf engstem Raum zusammen – denn auch wenn die Nezumi in großen Teilen nicht anders behandelt wird als Vertreter anderer Spezies, bleiben sie außerhalb ihrer beruflichen Tätigkeiten für die Stadtgemeinschaft privat doch gerne unter sich.

Die Ankunft der Abenteurer wird sich schnell unter den hiesigen Nezumi herumsprechen. Man begegnet ihnen freundlich, wenn auch etwas zurückhaltend. Sollte jedoch *Gao Feng* zu der Gruppe gehören, werden die Nezumi ihn mit neugierigen Fragen geradezu bedrängen, ihm und seinen Begleitern frisch gefangenen Fisch und andere Dinge im Austausch für Geschichten anbieten.

Ereignisse und Herausforderungen

So lange sich die Abenteurer freundlich, respektvoll und – vor allem die körperlich größeren unter ihnen – zudem vorsichtig verhalten, werden sie mit offenen Ohren empfangen. Sollten sie über die Begegnung mit Shu Tsao (siehe **Die Hilfe des Unscheinbaren**, unter **Optionale Begegnungen**, Seite 34) oder ein Gespräch mit den Nezumi unter Dashi Guans Schülern (siehe **Dashi Guans Schule**, Seite 39) hierhin verwiesen worden sein, werden sie ohne Weiteres zu Shu Taishu, der alten Chefsekretärin, gebracht. Ohne eine solche Verbindung braucht es eine *Diplomatie-, Redegewandtheit- oder Straßenkunde*-Probe gegen Schwierigkeit 15, um sich das nötige Vertrauen durch die Rattlingsgemeinde zu verdienen.

Die alte Chefsekretärin

Da die Gebäude innerhalb des Viertels für die meisten Abenteurer zu klein sein dürften, tragen zwei junge Nezumi die alte, gebrechliche, aber geistig immer noch fitte *Shu Taishu* (Nezumi, *949 LZ, heisere Stimme, resolut) auf die Veranda ihrer Familienhütte. Taishu wird die Abenteurer aufmerksam mustern und ohne Umschweife alle Fragen beantworten, die die Gruppe ihr vorträgt – und sich einigermaßen in Rage reden, sodass Chaoshou, ihre Enkelin und Schwester von Tsao, immer wieder beschwichtigend auf sie einzureden versucht. Folgendes können die Abenteurer hier in Erfahrung bringen (keine weitere Probe notwendig):

☞ Auf die Enteignung und deren Gründe angesprochen, reagiert die Alte mit Zorn: Sie erinnert sich ganz genau, dass alle Unterlagen zu diesem Vorgang vollkommen korrekt waren und Dashi Guan zudem alle geforderten Auflagen gewissenhaft erfüllt hat. Die Unterstellung, dass sie selbst und vor allem ihre alte Vorgesetzte und gute Freundin Yun Heng – möge sie in Frieden ruhen! – solch fehlerhafte Vorgänge hätten durchgehen lassen, empfindet sie als persönlichen Affront.

☞ Die meisten relevanten Unterlagen zu diesem Vorgang wurden als Hauptakt unter der Regal- sowie Ordnungsnummer N13-D54 archiviert. Es gab jedoch auch eine Beschwerde des Schreiners Lian Zhao, der angab, dass die Höhe einer der geplanten Trainingshallen ihm die Sonne in der Werkstatt nehmen würde. Da es sich um eine Beschwerde Dritter handelte, wurde diese als Nebenakt unter der Regal- sowie Ordnungsnummer B65-A38 archiviert. Dashi Guan hat diese Beschwerde durch den Tausch zweier Gebäude im Bebauungsplan jedoch zufriedenstellend lösen können, was ebenfalls in Nebenakt A38 vermerkt worden ist.

☞ Darauf angesprochen, wie es dennoch zu der Enteignungsanordnung kommen konnte, gerät Taishu so richtig in Wut: Ihrer Meinung nach kann sowas nur durch Schlampigkeit passieren – oder bewusste Manipulation der Akten durch

hochrangige Beamte der Behörde, da nur jemand mit viel Einfluss ungestört Zugang zu diesen hätte. Letzteres wäre ein geradezu ungeheuerlicher Vorgang. Wenn sie noch die Kraft hätte, würde sie persönlich mit einem ordentlichen Stock für Ordnung in der Baubehörde sorgen.

Die besorgte Enkelin

Sobald die Abenteurer alle relevanten Informationen von Taishu erhalten haben, wird Chaoshou ihre total verausgabte Großmutter wieder in die Hütte bringen lassen. Sie wartet, bis diese außer Hörreichweite ist und ergänzt dann die folgenden Informationen:

- ❏ Sie selbst war dabei, als nach den Kaufbelegen und Abnahmeprotokollen gesucht wurde. Zuerst wurde vermutet, diese Unterlagen seien einfach nur falsch abgelegt worden – aber auch nach mehrstündiger Prüfung aller Akte im gesamten Raum M – P waren sie nicht aufzufinden. An den Nebenakt A38 hat jedoch bei der Suche niemand gedacht – nicht mal Ni Zhai, die Amtsleiterin.
- ❏ Fragen die Abenteurer sie, ob es eine Möglichkeit gibt, an Nebenakt A38 zu kommen, gibt Chaoshou zu bedenken, dass dieser, wenn er überhaupt an die Gruppe als Fremde herausgegeben werden sollte, bis zu diesem Zeitpunkt bereits über mehrere Schreibtische wandern muss – jede Menge Gelegenheit also, ihn zu manipulieren. Am besten wäre es daher, den Nebenakt direkt im Archiv einzusehen.
- ❏ Bitten die Abenteurer Chaoshou, den Nebenakt für sie zu besorgen, verweigert die junge Nezumi dies rundheraus – zu viel Angst hat sie davor, ihre Stelle zu verlieren. Darüber hinaus dürfe sie auch gar nicht ohne Aufsicht ins Archiv gehen – und an den Wachen würde sie niemals vorbeikommen, die seien aufgrund der Sorgen vor Dashi Guans Reaktion auf fünf Personen erhöht worden und besonders aufmerksam.
- ❏ Sollte die Gruppe Chaoshou um Hinweise bitten, wie sie selbst unbemerkt an die Akten gelangen könnten, braucht es eine *Diplomatie-* oder *Redegewandtheit*-Probe gegen Schwierigkeit 20, um sie davon zu überzeugen, diese Informationen preiszugeben. Gelingt die Probe, erhalten die Abenteurer alle wichtigen Informationen, um einen nächtlichen Einstieg ins Bauamt zu planen (siehe **Ungesehen ins Gebäude gelangen**, Seite 44). Sie erklärt, dass die Archivgeister unter Umständen auch bereit wären, zu helfen – sofern man sie von der Ehrbarkeit der eigenen Motive überzeugen kann.

Der alte Nachbar

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Direkt neben Dashi Guans Kampfschule, an der Straße, die westlich aus der Stadt führt, liegt eine große Schreiner-Werkstatt. Das Gebäude wirkt insgesamt recht desolat – darüber vermag auch die frische Bemalung der liebevollen, alten Schnitzereien nicht hinwegzutäuschen. Ein Blick durch die offenstehende Tür bestätigt diesen Eindruck von Verwahrlosung weiter: Einige Personen arbeiten fleißig, aber freudlos an Werkbänken mit Werkzeugen, die selbst für das ungeschulte Auge wirken, als hätten sie bereits vor Jahren ersetzt werden müssen. Im Hintergrund hört ihr immer wieder Rufe von der Trainingsanlage der Kampfschule.

Die Stimmung im Gebäude ist ebenso schlecht wie dessen Zustand. Die Abenteurer werden mit müden Blicken bedacht. Aufgrund von *Lian Zhao*s (Mensch, *933 LZ, vom Alkohol gezeichnet, missgünstig) tiefem Groll gegenüber Dashi Guan meiden sein Sohn *Tong* (Mensch, *954 LZ, frustriert, Sorgenfalten) und die anderen Mitarbeiter alle Gespräche über die aktuelle Situation – selbst dann, wenn Meister Lian nicht in der Werkstatt ist. Alle haben Angst vor

dessen gewaltsamen Ausbrüchen und fürchten sich zudem davor, was mit ihnen passieren wird, sollten Guan und seine Schüler sich gewaltsam gegen die Enteignung wehren.

Ereignisse und Herausforderungen

Nachdem die Abenteurer ihr Anliegen Lian Tong vorgetragen haben, seufzt dieser nur frustriert und erklärt, dass sein Vater oben in den Wohnräumen sei. Er selbst könne sich nur vage an den damaligen Streit erinnern, aber er ist zuversichtlich, dass sein Vater sich trotz alkoholbedingter Gedächtnislücken hervorragend daran erinnern dürfte – denn Zhao hänge an nichts so sehr wie an lange zurückliegendem, absolut sinnlosem Groll. Sie sollen sich jedoch vor seinem streitsüchtigen Temperament in Acht nehmen, da er auf alles, was mit Guan zu tun hat, äußerst negativ reagiert.

Begegnung mit Lian Zhao

Zhao reagiert überaus ungehalten, als die Abenteurer an seiner Tür klopfen. Wutentbrannt reißt er die Tür auf und ranzt die Gruppe an, sie sollten verschwinden, er habe zu tun. Ihn zum Reden zu bringen, erfordert eine *Anführen*-Probe gegen Schwierigkeit 20 oder eine *Redegewandtheit*-Probe gegen Schwierigkeit 25. Sollten die Abenteurer zu erkennen geben, dass sie versuchen, die Enteignung zu verhindern, erhalten ihre Würfe einen Malus von -4 – sollten sie hingegen vortäuschen, gegen Guan vorzugehen, erhalten sie +4 auf den entsprechenden Wurf.

Probenergebnis

Verheerend: Zhao geht wutentbrannt auf die Abenteurer los, mit allem, was ihm gerade in die Hände fällt. Er ist mit Worten nicht zu beruhigen und es braucht eine *Handmenge-* oder *Athletik*-Probe gegen Schwierigkeit 25, um ihn so lange ruhigzustellen, bis sein Sohn ihn mit ein paar anderen Mitarbeitern hinreichend fixieren kann. Zhao wird ihnen später die Stadtwache auf den Hals hetzen mit der Anschuldigung, sie hätten ihn angegriffen (siehe **Verhaftet**, Seite 35).

(Knapp) misslungen: Zhao verweigert jedes Gespräch mit den Abenteurern und verweist sie wutentbrannt aus seiner Werkstatt.

Gelingen: Die Abenteurer erhalten die Informationen aus dem folgenden Abschnitt **Zhao beschwert sich**.

Herausragend gelungen: Zhao berichtet den Abenteurern voller Häme, dass Guan so oder so „sein Fett wegbekommen“ wird, sobald die Lotusschneide den Roten Karpfen den Rang abgelaufen haben. Die schleichen hier seit ein paar Wochen rum und kaufen die kleineren Grundstücke um die Schule herum auf – das kann nur Ärger geben, und darauf freut er sich jetzt schon.

Zhao beschwert sich

❏ Zhao wollte und will Dashi Guan nicht als Nachbarn – diese sogenannten Chi Kung-Schulen sind doch nur Orte für tumbe Schläger, die meinen, sie seien was Besseres. Insbesondere solche wie Guan, die diesem General – pah! – folgen, denen ist doch nicht zu trauen.

❏ Er hat damals alles versucht, um zu verhindern, dass diese unsägliche „Schule“ gebaut wird. Aber die meisten seiner Einsprüche wurden direkt abgelehnt – diese überhebliche Yun Heng und ihre dreckige Nezumi-Chefsekretärin. Ist nur gut, dass die neue Behördenleiterin endlich durchgreift – und bald wird dann auch hoffentlich diese „Ratte“ genauso ableben wie ihre Chefin von ein paar Jahren (siehe **Die alte Chefsekretärin**, Seite 42).

- ☞ Einzig seine Beschwerde über die Beschattung seiner Werkstatt durch eine „viel zu opulente Trainingshalle“ wurde aufgenommen – wobei sie das nicht mal in den Hauptakt übernommen haben. Laut der Ratte gehört sowas in einen Nebenakt. Dann hat man dem Schläger erlaubt, einfach zwei Gebäude im Bauplan

zu tauschen, um ihm nicht die Sonne zu nehmen. Tja, er hat halt alles versucht, um diesen Ort von Schlägern zu verhindern. Aber vielleicht wird er ja bald von diesen unsäglich nervigen „Huuu-Haaaa!“-Rufen von nebenan erlöst sein – das wird eine wunderbare Ruhe werden.

Im Bauamt

Kurzbeschreibung: Die Abenteurer verschaffen sich Zugang zum Bauamt und suchen dort nach handfesten Beweisen für die Verschwörung.

Schauplatz: Bauamt von Damfan

Ziel der Spielleitung: Einen spannenden Einbruch gestalten

Ziel der Abenteurer: Den Nebenakt A38 sowie weitere Beweise für manipulierte Akten aus dem Bauamt beschaffen

Anschluss: Abschluss: Den Auftrag erfüllen (Seite 46)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das dreistöckige Amtsgebäude, in dem auch die Baubehörde untergebracht ist, liegt hinter dem massiven Hauptgebäude der Stadtverwaltung nahe des Hauptplatzes. Wie die umliegenden Gebäude, die alle der Verwaltung gehören, wirkt es nüchtern und schnörkellos, aber auch etwas einschüchternd. Unmittelbar daneben liegt das trutzige Quartier der Stadtwache.

Sobald die Abenteurer durch ihre Ermittlungen zu dem Schluss gelangt sind, dass sie nur im Archiv des Bauamtes die notwendigen Beweise zur Lösung des aktuellen Konflikts finden können, müssen sie einen Weg finden, an die notwendigen Akten zu kommen – ohne, dass diejenigen, die für die Manipulation verantwortlich sind, davon Wind bekommen.

Ungesehen ins Gebäude gelangen

Tagsüber ist es nahezu unmöglich, ungesehen ins Gebäude zu gelangen und dann auch noch, ohne bemerkt zu werden, Akten zu entwenden – es sind einfach zu viele Personen unterwegs, zudem haben Besucher hier keinen Zutritt. Folgende Aspekte muss die Gruppe bei ihrem Vorhaben bedenken:

- ☞ Das dreistöckige Zielgebäude ist an drei Seiten von etwa drei Meter breiten Straßenzügen umgeben. Der einzige Eingang in das Gebäude befindet sich auf dessen Vorderseite (Richtung Stadtverwaltung).
- ☞ Die Straßen sind nachts nicht beleuchtet, bieten aufgrund ihrer Offenheit jedoch immer das Risiko, von vorbeikommenden Passanten entdeckt zu werden. Es sind um diese Tageszeit allerdings nur wenige Leute unterwegs – lediglich beim Eingang zum Gebäude der Stadtwache nebenan ist regelmäßige Aktivität zu beobachten.

Proben: Um sich unbemerkt anzunähern, müssen alle Abenteurer eine *Heimlichkeit*-Probe gegen Schwierigkeit 15 schaffen. Wenn die Gruppe dabei zusammenarbeitet, können gute Schleicher nach dieser Probe Erfolgsgrade einsetzen, um pro Erfolgsgrad einem anderen Abenteurer einen Bonus von +3 auf dessen Ergebnis zu verleihen. Ein Fehlschlag führt dazu, dass der oder die entsprechenden Abenteurer von einem aufmerksamen Passanten bemerkt werden – ein Wurf auf *Athletik* oder *Straßenkunde* gegen Schwierigkeit 15 ermöglicht jedoch eine unbemerkte Flucht, die dazu führt, dass keine Wache verständig wird. Die Probe kann nach Ablauf einer halben Stunde erneut versucht werden.

- ☞ Jede halbe Stunde kommen zwei der insgesamt fünf Wachen aus dem Haus des Bauamtes, schließen dieses hinter sich ab, wenden sich nach links und gehen einmal um das Gebäude herum bis zur Rückseite und dann wieder zurück, was insgesamt knapp 5 Minuten dauert. Währenddessen verbleiben zwei weitere Wachen im Wachraum direkt in der Nähe der Eingangstür. Der Nachtwächter Han Jiang dreht im Archiv seine Runden (siehe auch **Der Nachtwächter** unter **Optionale Begegnungen**, Seite 34).

Proben: Die beiden Wachen (Empathie 7, Wahrnehmung 9) unbemerkt zu überwältigen, ist nur sehr schwer möglich (siehe **Konfrontation**, Seite 45). Die Schlüssel zu stehlen, erfordert eine passende Ablenkung sowie eine *vergleichende* Probe. Die Abenteurer würfeln mit *Fingerfertigkeit* gegen die *Wahrnehmung* der Wachen. Werden die Abenteurer bemerkt, werden sie umgehend festgenommen, sofern ihnen nicht sofort die Flucht gelingt (*Athletik* gegen Schwierigkeit 20). Der Verlust des Schlüssels wird von den Wachen spätestens bei Betreten des Haupttores bemerkt.

- ☞ Leichter ist es, in einem unbeobachteten Moment durch eines der Fenster einzusteigen – und sollten die Abenteurer wissen, wo genau sich Ni Zhais Büro befindet (siehe **Orte von Interesse**, Seite 45), können sie auch versuchen, gezielt dort in das Gebäude einzudringen.

Proben: Die Fensterläden des Gebäudes lassen sich mit etwas Aufwand öffnen (*Schlösser und Fallen* gegen 15 oder *Athletik* gegen 20; letzteres ist laut), aber im Untergeschoss ist es riskanter (siehe **Im Gebäude**). In ein Obergeschoss zu klettern, erfordert pro Abenteurer eine Probe auf *Athletik* oder *Akrobatik* gegen Schwierigkeit 25 (15, nachdem ein Seil heruntergelassen wurde). Wird eine Rüberleiter gebildet, sinkt die Schwierigkeit um die *Größenklasse* des helfenden Abenteurers.

- ☞ Befindet sich Jae Tan Wen in der Gruppe, kann sie ihre Bambusschwingen nutzen, um in das Gebäude zu gelangen. Mit einer *Wahrnehmung*-Probe gegen 15 (nachts 21) kann ein Abenteurer feststellen, dass in einem Raum im zweiten Obergeschoss die Fensterläden nicht richtig schließen. In dieses Fenster einzusteigen (der Raum liegt direkt neben Zhang Lingshus Büro) bedarf keiner Probe, sofern es erreicht werden kann. Der beste Absprungpunkt für die Bambusschwingen wäre das Dach des Zuru-Tempels, eine stabile Holzleiter führt aus dem Inneren des Gebäudes aufs Dach hinauf. Lediglich ein dort brütendes Kranichpärchen quitiert den Aufstieg mit einem kritischen Blick.

Im Gebäude

Haben sich die Abenteurer erfolgreich Zugang zum Gebäude verschafft, gelten für sie folgende Bedingungen:

- ☞ Sobald die Abenteurer das Haus betreten und danach jedes zweite Mal, wenn sie einen Korridor entlang gehen, einen Raum durchsuchen, die Ebene über ein Treppenhaus wechseln oder mehr als 10 Minuten an einem Ort verweilen, müssen alle eine *Heimlichkeit*-Probe gegen Schwierigkeit 15 (in Obergeschossen)

oder 20 (im Erdgeschoss) ablegen. Wie außerhalb des Gebäudes darf ein Abenteurer Erfolgsgrade einsetzen, um einem anderen Abenteurer +3 auf die Probe zu verleihen.

- Notieren Sie für jeden Misserfolg eines Abenteurers einen *Fehlschlag*. Jeder Misserfolg im Erdgeschoss zählt dabei ebenso wie ein Patzer als zwei Fehlschläge. Beim ersten Fehlschlag passiert noch nichts. Beim zweiten Fehlschlag müssen sie einem spät arbeitenden Beamten aus dem Weg gehen. Beim dritten nähert sich eine aus zwei Wachen bestehende Patrouille den Abenteuern. Beim vierten und jedem weiteren Fehlschlag machen sich zwei Wachen aktiv auf die Suche nach dem Ursprung des Geräuschs. In diesen Fällen sollten sich die Abenteurer verstecken.

- Jedes Mal, wenn sich die Abenteurer verstecken wollen, müssen sie eine *Heimlichkeit*-Probe ablegen. Die Schwierigkeit ist zu Beginn der Wert in *Wahrnehmung* der Wachen (Wert 9) oder der Beamten (Wert 6). Die Schwierigkeit steigt jedoch jedes Mal, wenn eine solche Probe zum Verstecken fällig wird, um 2 Punkte. Schlägt eine Probe fehl, bemerken die Wachen die Abenteurer und es kommt zur **Konfrontation** (siehe unten).

Konfrontation

Wenn die Abenteurer von den Wachen gestellt werden, kommt es zu einer Kampfsituation.

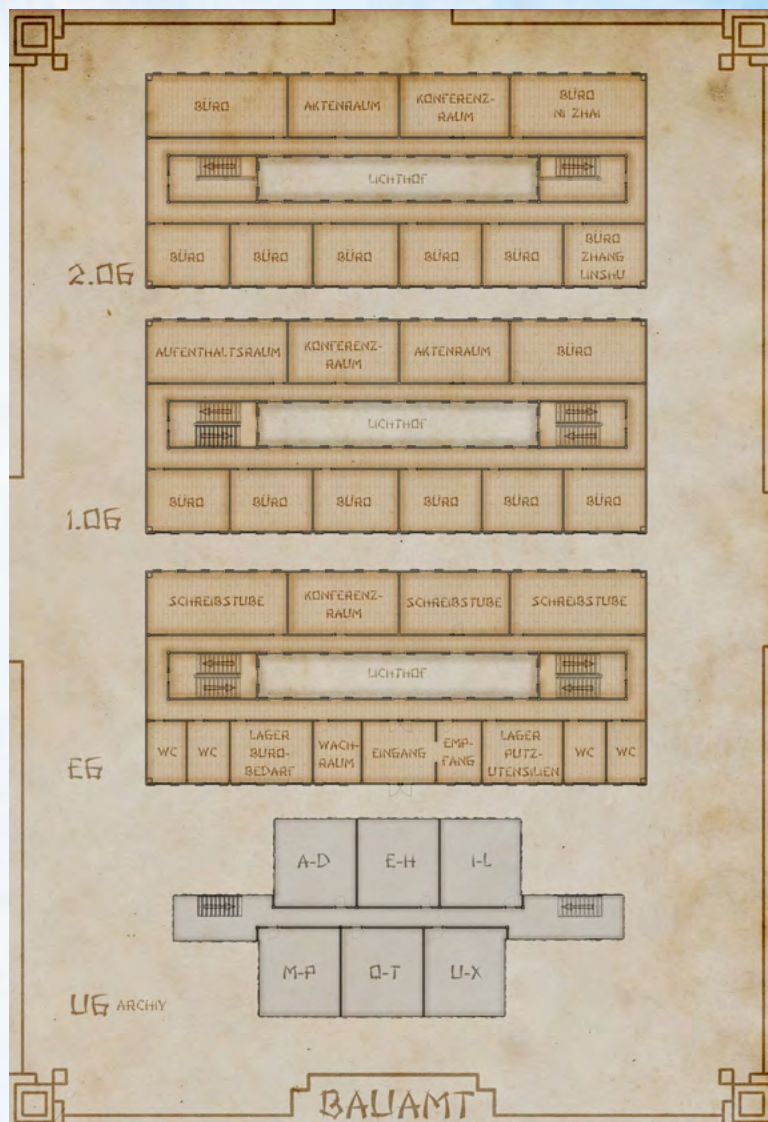
- Alle Kampfeteiligten würfeln ihre Initiative wie auf Seite 9 beschrieben. Werden die Wachen dabei aus dem Hinterhalt angegriffen, werden sie nach der Initiative 10 Felder auf dem Zeitstrahl nach hinten verschoben.
- Mit einer *Athletik*-Probe gegen den KW des Feindes (und zusätzlich um 4 Punkte erschwert) kann ein Ziel gepackt und am Schreien gehindert werden. Mit einem waffenlosen Angriff (*Handgemeine*) gegen den KW des Feindes (und zusätzlich um 4 Punkte erschwert) kann das Opfer mit einer stumpfen Waffe oder einem Waffengriff kurz betäubt und für 10 Ticks an jeder Handlung gehindert werden. Genug Zeit, um einen griffbereiten Knebel anzubringen.
- Widersacher schreien Alarm, wenn sie ungehindert zum Zug kommen (kontinuierliche Handlung, 5 Ticks). Eventuell in der Nähe befindliche Beamte laufen dann einfach weg und können mit einer vergleichenden *Athletik*-Probe (die Beamten haben *Athletik* 6) festgehalten werden. Nach einem Alarmruf, der nicht unterbrochen wurde (siehe Seite 11), kommen alle Wachen zum Ort des Geschehens gelaufen. Wenn sich die Abenteurer sofort zu verbergen versuchen, machen sich die Wachen aktiv auf die Suche nach den Eindringlingen.
- Im Haus tragen die Wachen ihre Daos, keine unhandlichen Speere (ihre Werte finden Sie auf Seite 36).

Orte von Interesse

Innerhalb des Gebäudes sind nur zwei Orte von Interesse für die Abenteurer: **Ni Zhais Büro**, das sich im zweiten Obergeschoss befindet (letzter Raum auf der rechten, hinteren Seite vom Haupteingang aus gesehen) sowie die Archive im Keller (siehe **Im Archiv**, Seite 46). Haben die Abenteurer zuvor mit Chefsekretär Zhang Lingshu (siehe **Der Reuige**, Seite 42) oder Shu Chaoshou (siehe **Die besorgte Enkelin**, Seite 43) gesprochen, wissen sie genau, wo sie hinmüssen – andernfalls muss die Gruppe nach diesen Orten suchen.

Ni Zhais Büro

Die Amtsleiterin hat zwar keine inkriminierenden Notizen zu ihrem Enteignungsplan angefertigt, jedoch befindet sich der Brief



Martin Wende

aus Timog, in dem sie über den geplanten Hafenausbau informiert wird, in ihrer Schreibtischschublade – die sich mit einer *Schlösser und Fallen*-Probe gegen Schwierigkeit 15 öffnen und danach auch wieder schließen lässt. Durchsuchen die Abenteurer das Büro nach weiteren Hinweisen, entdecken sie durch eine *Wahrnehmung*-Probe gegen Schwierigkeit 20 in einer großen Blumenvase verbrannte Papierfetzen (Durch *Spürnase* erhält *Jae Tan Wen* einen Bonus von +4). Es handelt sich dabei um die Reste der fehlenden Kaufbelege sowie Abnahmeprotokolle, die Ni Zhai aus dem Haupttakt zum Schulbau entfernt und vernichtet hat. Um die Papierfetzen so weit zu sortieren und zu sichern, dass sich die darauf noch entzifferbare Schrift lesen lässt, ist eine *Edelhandwerk*-Probe gegen Schwierigkeit 20 nötig (alternativ kann die Geisterarchivarin aus **Raum M – P** (siehe Seite 46) die Spielercharaktere bei der Identifizierung der Schriftstücke unterstützen).

Wenn die Gruppe es zuvor geschafft hat, Chefsekretär Zhang Lingshu davon zu überzeugen, ihnen bei der Aufdeckung der Intrige seiner Vorgesetzten zu helfen (siehe **Der Reuige**, Seite 42), hat dieser die belastenden Dokumente im Laufe des Tages an sich genommen.

Zugang zum Archiv

Das Archiv ist über die beiden Treppenhäuser des Bauamtes zu erreichen. Diese verbinden alle Stockwerke miteinander und befinden sich jeweils im rechten sowie linken Teil des Gebäudes. Sobald die Abenteurer in das Archiv hinabsteigen, fahren Sie mit dem Abschnitt **Im Archiv** fort.

Im Archiv

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die verputzten Mauern im Keller müssen gut und dick gebaut sein, denn hier unten ist alles staubtrocken. Ein langer, gerader Gang verbindet die beiden Treppenhäuser, mit je 3 Türen pro Seite. Jede Tür ist mit einem Buchstabencode gekennzeichnet: A-D, E-H und I-L im Norden, M-P, Q-T und U-X im Süden.

Aus dem östlichen Raum I-L dringt eine gedämpfte Stimme, die einen Brettspiel-Zug diktiert.

Hier unten hält nur Han Jiang Wache – und leistet nebenbei den drei Archivgeistern Gesellschaft, indem er mit ihnen das strategische Brettspiel *Weiqi* spielt. Jiang, den die Spielercharaktere vielleicht kennengelernt haben (siehe **Der Nachtwächter** unter **Optionale Begegnungen**, Seite 34), dreht regelmäßig seine Runden durch die sechs Archivräume, wobei er die Treppenhäuser nicht beachtet, sodass sich die Abenteurer dort gut vor ihm verbergen können (kein Wurf nötig).

Jiang bleibt jeweils etwa 5 Minuten in einem Raum mit einem Geist, sodass sein Rundgang durch die Räume in der Regel gute 20 Minuten dauert. Manchmal dauert es auch etwas länger, da die Geister Jiang als Boten für ihre *Weiqi*-Partien untereinander nutzen: Sie sagen ihm ihren nächsten Zug an und manchmal dauert es länger, bis Jiang sicher ist, sich diesen gemerkt zu haben – die Geister werden sonst ungehalten, wenn er „ihren Zug vermässelt“.

Um zu erkennen, in welchem Zeitraum und in welcher Reihenfolge Jiang seinen Rundgang durchführt, müssen die Abenteurer eine *Wahrnehmung*-Probe gegen Schwierigkeit 15 schaffen und ihn eine Weile beobachten. Sie können jederzeit durch eine *Wahrnehmung*-Probe gegen Schwierigkeit 20 darauf lauschen, wo sich der Nachtwächter gerade befindet. Entdeckt Jiang die Abenteurer oder machen die Geister ihn auf die Gruppe aufmerksam, so braucht es eine *Anführen*-, *Diplomatie*- oder *Redegewandtheit*-Probe gegen Schwierigkeit 20, um ihn davon zu überzeugen, keinen Alarm zu schlagen (die Abenteurer erhalten einen Bonus von +4, wenn sie sich zuvor mit ihm angefreundet haben und ebenfalls +4, wenn sie die Geister von ihrem Vorhaben überzeugen konnten). Misslingt der Wurf, schlägt Jiang Alarm – er ruft alle 10 Ticks um Hilfe, wobei seine Kollegen im oberen Stockwerk erst bei seinem dritten Versuch reagieren. Er kann nach den obigen Regeln (siehe **Konfrontation**) zum Schweigen gebracht werden.

Räume von Interesse

Im Archiv sind nur zwei Räume von Interesse für die Abenteurer: **Raum A – D** sowie **Raum M – P**. In jedem der Räume stehen jeweils vier Regalreihen, deren Fächer mit Akten-Codes gekennzeichnet sind. In der linken Ecke neben dem Eingang steht jeweils ein großer Karteikasten, in der rechten jeweils ein großer Arbeitstisch – auf denen je drei *Weiqi*-Bretter mit unterschiedlichen Zügen stehen.

Raum A – D

Sobald die Abenteurer diesen Raum betreten, werden sie von der leicht durchscheinenden *Gu Wen* (Menschlicher Geist, *728-811 LZ, freundlich, stur in Amtsdingen) interessiert gemustert. Sie verlangt in einem ruhigen, aber bestimmten Ton zu wissen, was sie hier zu suchen hätten, und falls ihre Antwort nicht zufriedenstellend sei, werde sie den Nachtwächter Jiang herbeirufen. Grundsätzlich können die Abenteurer auch ohne Wens Einverständnis versuchen, Nebenakt A38 aus dem Regalfach B65 an sich zu bringen – etwa, indem sie sie ablenken oder einfach ignorieren (mehr als mit den *Weiqi*-Steinen auf sie zu werfen und Jiang zu rufen, kann sie nicht bewerkstelligen). Sie zu überzeugen, ist jedoch mit wesentlich weniger Aufruhr und Problemen verbunden:

- ❏ Um sie davon zu überzeugen, dass jemand Akten manipuliert hat und sie die Abenteurer daher im Sinne der Wahrheitsfindung nicht an ihrem Vorhaben hindern sollte, ist eine *Diplomatie*-Probe gegen Schwierigkeit 25 nötig.
- ❏ Um sie hinreichend abzulenken, damit jemand aus der Gruppe den gesuchten Nebenakt heimlich an sich bringen kann, sind Proben auf *Redegewandtheit* oder *Länderkunde* gegen Schwierigkeit 20 sowie eine *Heimlichkeit*-Probe gegen Schwierigkeit 15 nötig.

Raum M – P

In diesem Raum treffen die Abenteurer auf *She Shui* (Menschlicher Geist, *806-871 LZ, hochmütig, aufbrausend), eine ehemalige Leiterin der Baubehörde. Auch sie wird ohne Umschweife wissen wollen, was die Abenteurer im Archiv zu suchen haben. Erzählen sie ihr von dem Verdacht der manipulierten Akten, ist sie außer sich, da sie Zeit ihres Lebens gegen solche „traditionsvergessenen Umtriebe“ vorgegangen ist. Es ist daher etwas leichter, sie davon zu überzeugen, die Gruppe bei der Beschaffung des Hauptaktes zu unterstützen. Sie wird diesen jedoch nicht ohne eine eigene Prüfung aus dem Raum lassen:

- ❏ Shui von ihrem Vorhaben zu überzeugen und dazu zu bringen, die Gruppe bei der Wahrheitsfindung zu unterstützen, erfordert eine *Diplomatie*-Probe gegen Schwierigkeit 20. Gelingt die Probe, wird Shui die Gruppe höchstpersönlich dabei unterstützen, die Akte zu prüfen – und ihnen auf den ersten Blick sagen können, dass diese zuvor dicker gewesen ist. Auch erscheinen ihr einige der enthaltenen Dokumente seltsam, sodass sie empfiehlt, zu prüfen, ob es sich bei diesen um Fälschungen handelt (*Edelhandwerk*-Probe gegen Schwierigkeit 20, +4 Bonus auf den Wurf, sollte die Gruppe Shui um Hilfe bitten).
- ❏ Sie wird ihnen zudem von Nebenakt A38 erzählen, der sich in Raum A – D im Regalfach B65 befindet und vielleicht von der Manipulation verschont geblieben ist, sofern die Verantwortliche nicht daran gedacht hat, alle relevanten Nebenakte zu prüfen.
- ❏ Sollte Shui von den Abenteurern überzeugt worden sein, sagt sie ihnen zudem zu, dass sie vor den relevanten Stellen zur Aussage bereit ist. Es ist ihr ein persönliches Anliegen, die Sache in Ordnung zu bringen.

Abschluss: Den Auftrag erfüllen

Spätestens nach dem **Einbruch im Bauamt** sollten die Abenteurer genug Beweise für eine Manipulation der Akten gesammelt haben, um zumindest die Enteignung von Dashi Guans Schule zu verhindern. Durch den vorhandenen Zeitdruck und eventuell schlecht gewürfelte Proben kann es jedoch sein, dass die Gruppe nicht genug Beweise hat, um auch Ni Zhais Machenschaften aufzudecken (siehe hierzu den Abschnitt **Übersicht zu den Ermittlungen**, Seite 34). Wem sie am Ende die gesammelten Beweise überantworten, ist dabei der Gruppe überlassen und wird wesentlich davon abhängen, bei welcher der einzelnen Fraktionen sie diese am besten aufgehoben sehen und bei wem sie sich die meisten Sympathien verdienen wollen:

- ❏ Geben sie die Beweise an ihre Auftraggeberin, so wird Renwu sie über vertrauliche Wege der Stadtverwaltung zuspätschicken und ihr Wissen über die Intrige als Druckmittel im Sinne der Roten Karpfen einzusetzen wissen. Die Abenteurer bittet sie um Verschwiegenheit, um dieses nicht zu entwerten und wird ihnen in Zukunft gerne weitere Aufträge geben.
- ❏ Geben sie die Beweise direkt an die Stadtverwaltung, wird diese sie darum bitten, Stillschweigen über die genauen Ereignisse zu bewahren, um das Vertrauen der Bevölkerung in die Behörden nicht noch mehr zu beschädigen. Die Behörden werden ihnen fortan mit Wohlwollen gegenüberstehen und sie eventuell sogar

mit der Lösung weiterer Probleme betrauen.

☞ Geben sie die Beweise an Dashi Guan, so wird er die Verfehlungen in der Behörde öffentlich kundtun, um zu zeigen, dass er stets ehrenhaft im Sinne der göttlichen Fliegenden Schlange Ahas gehandelt hat. Seine Schüler werden in der Folge mit deutlich größerem Selbstvertrauen durch die Straßen laufen, sich aber nicht mehr in Kämpfe verwickeln lassen, da „es nichts mehr zu beweisen gibt“. Sollten die Abenteurer jemals in Schwierigkeiten geraten, können sie sich der Unterstützung Guans und seiner Schüler gewiss sein.

☞ Geben sie die Beweise an Dashi Rao oder an die Priesterschaft des Hüeng, so werden diese die Unterlagen diskret an die Stadtverwaltung weiterleiten und die Abenteurer dort für die Aufdeckung der Intrige loben. Sie werden als Wahrer des Friedens gesehen und eventuell sogar um die Lösung weiterer Probleme gebeten.

Konsequenzen und Nachwehen

Der Enteignungsbescheid gegen Dashi Guan wird zurückgezogen und eine öffentliche Entschuldigung ihm gegenüber ausgesprochen – entweder von einer „zerknirschten“ Ni Zhai, sollte ihre Rolle in der Intrige nicht aufgedeckt worden sein, oder von einem erleichterten Zhang Lingshu, der gleichzeitig Ni Zhais Amtsenthebung (und eventuelle Verhaftung aufgrund von Korruption) verkündet.

Die Spannungen zwischen den Schülern Guans sowie der restlichen Stadtbevölkerung nehmen in der Folge merklich ab – auch wenn sie, solange der Bürgerkrieg anhält, vermutlich niemals ganz verschwinden werden. Ren Renwu ist zufrieden – auch wenn ihr die

Gerüchte über die Lotusmesser-Aktivitäten in der Stadt zu denken geben. Aber vielleicht können die Abenteurer ihr in Zukunft ja auch bei dieser heiklen Angelegenheit behilflich sein, wer weiß?

Nebenakt 43: Belohnungen

Jeder Abenteurer erhält für die Rettung von Dashi Guans Schule und den Abschluss des Abenteuers **8 Erfahrungspunkte**. Dazu kommen eventuell folgende zusätzliche Punkte (zur Verwendung von Erfahrungspunkten, siehe *Splittermond: Die Regeln*, S. 86):

- ☞ **3 Erfahrungspunkte**, wenn es der Gruppe gelingt, Ni Zhai ihres Amtes entheben zu lassen.
- ☞ **3 Erfahrungspunkte**, wenn es den Abenteuern gelingt, Ni Zhai verhaften zu lassen.
- ☞ **3 Erfahrungspunkte**, wenn es den Abenteuern gelungen ist, nicht als Unruhestifter angesehen zu werden.

Darüber hinaus erhalten die Abenteurer, unabhängig davon, ob die Schule gerettet wurde oder nicht, von Ren Renwu jeweils 10 Lunare. Hat die Gruppe Dashi Guan vor der Enteignung seines Lebenswerks bewahrt, erhalten sie von Renwu zudem die ausgehandelte Erfolgsprämie (20 bis 40 Lunare pro Kopf).



Handlungen im Kampf

Handlung	Dauer
Aktive Abwehr	3 Ticks
Aufstehen	6 Ticks
Fernkampfangriff	3 Ticks
Fernkampfwaffe bereitmachen	nach Waffe
Gegenstand verwenden	5 Ticks
Laufen	5 Ticks
Nahkampfangriff	nach Waffe
Waffe ziehen	5 Ticks
Zauberspruch vorbereiten	nach Zauber
Zauberspruch auslösen	3 Ticks
Zielen	2-6 Ticks



Als einer der drei Monde über Lorakis barst, blickten die unterdrückten Völker furchtsam gen Himmel, um das unheimliche Schauspiel zu betrachten. Zu diesem Zeitpunkt ahnte noch niemand, dass unter dem Splittermond eine neue Ära anbrechen sollte, die sie von den Ketten ihrer Drachlingsherrscher befreien und die Völker von Lorakis in ein neues Zeitalter führen sollte.

Willkommen bei Splittermond!

Dieser Schnellstarter bietet einen vereinfachten Einstieg in die Splittermond-Regeln, einen Überblick über die Spielwelt Lorakis, 6 vorgefertigte Abenteurer und ein vollständiges Abenteuer, das Ihre Gruppe in das dreigeteilte Reich Zhoujiang führt.