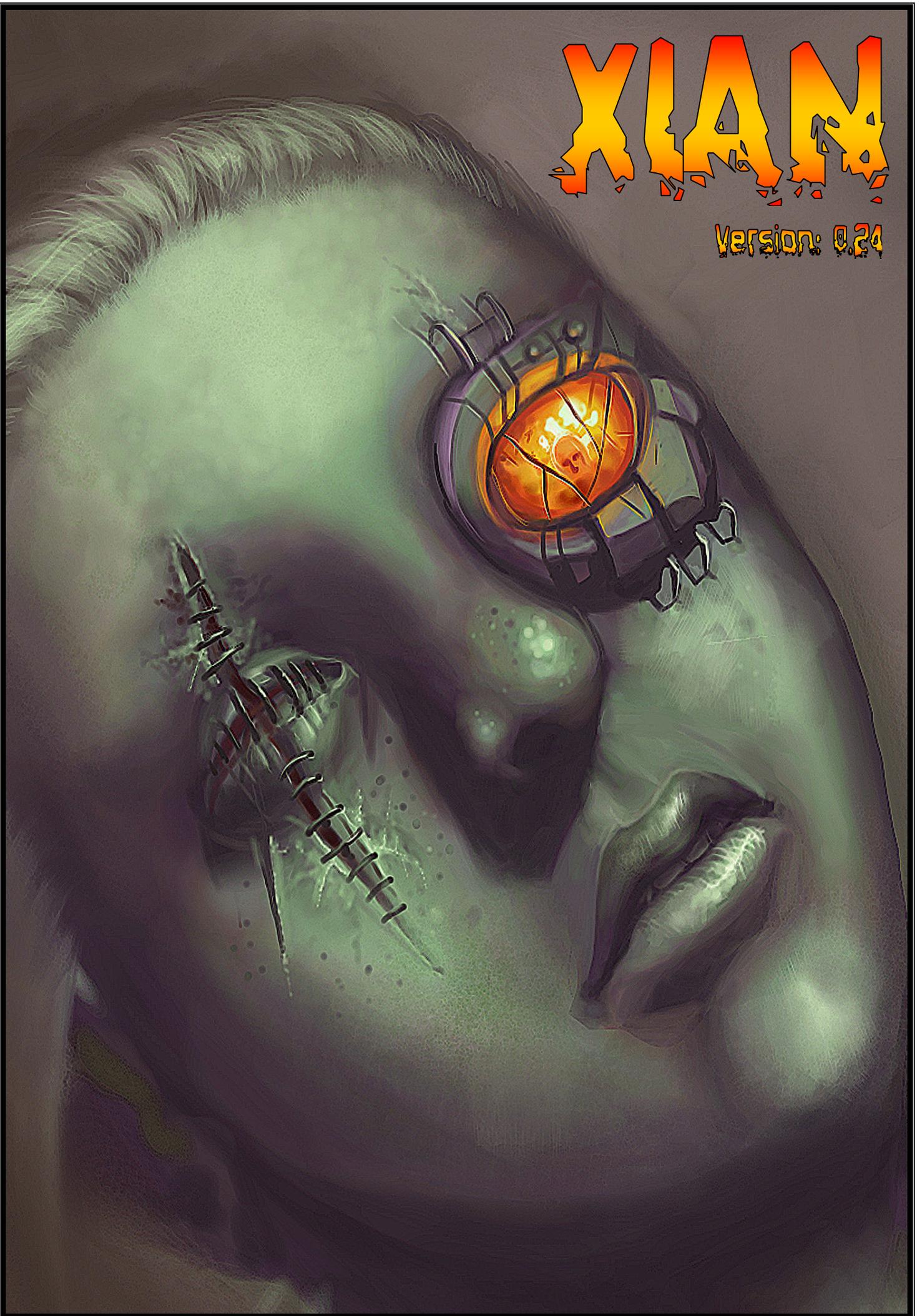


XIANM

Version: 0.24



XIAN

Version 0.24

Autor: Yvo Warmers

Titelbild: Jonny Ree

INHALT

1. Einleitung
2. Die Welt von Xian
 - 2.1. Wie Ratten in einem Käfig
 - 2.2. Einführung in die Spielwelt
 - 2.2.1. Die Feuerwaschung
 - 2.2.2. Das Konstrukt Xian
 - 2.2.3. Das Erwachen
 - 2.2.4. Die acht Klans
 - 2.2.5. Verbrechersyndikate
 - 2.2.6. Rebellen
 - 2.2.7. Sonstige Gruppen
3. Grundregeln
 - 3.1. Würfelproben
 - 3.1.1. Warum und wann würfeln
 - 3.1.2. Das Würfelsystem
 - 3.1.3. Qualitäten und Schwierigkeiten
 - 3.1.4. Differenzpunkte
 - 3.1.4. Katastrophale Patzer
 - 3.1.5. Vergleichende Proben
 - 3.1.6. Zusammenfassung
 - 3.2. Attribute
 - 3.3. Fähigkeiten
 - 3.4. Merkmale
 - 3.4.1. Was sind Merkmale
 - 3.4.2. Archetyp
 - 3.4.3. Anregungen für weitere Merkmale
 - 3.5. Shianpunkte
 - 3.5.1. Was sind Shianpunkte
 - 3.5.2. Grundlagen der Shianpunkte
 - 3.5.3. Merkmaleinsatz durch Shianpunkte
 - 3.5.4. Glück durch Shianpunkte
4. Kampfregeln
5. Charaktererschaffung
 - 5.1. Charakterkonzept
 - 5.1.1. Was ist ein Vatar?
 - 5.1.2. Warum ist mein Charakter ein Vatar?
 - 5.2. Archetypen
 - 5.2.1. Kadami-Kriegerin
 - 5.2.2. Dieb
 - 5.2.3. Kopfgeldjäger
 - 5.2.4. Wissender
 - 5.3. Ermitteln der Anfangswerte
 - 5.3.1. Attribute
 - 5.3.2. Fähigkeiten
 - 5.3.3. Kontakte
6. Erweiterte Spielkonzepte
 - 6.1. Charakterentwicklung
 - 6.1.1. Erfahrungspunkte
 - 6.1.2. Stufen
 - 6.1.3. Stufenanstieg
7. Ausrüstung
 - 7.1. Grundlegendes
 - 7.1.1. Chips
 - 7.1.2. Raritätswert
 - 7.1.3. Gegenstände aufspüren
 - 7.2. Alltag
 - 7.2.1. Lebensstil
8. Shian
 - 8.1. Theorie
 - 8.1.1. Entdeckung der Shianströmungen
 - 8.1.2. Das Buch „unsichtbare Bilder“
 - 8.1.3. Moderne Shiantheorie
 - 8.2. Die sechs Shianenergien
 - 8.2.1. Amar
 - 8.2.2. Ashan
 - 8.2.3. Pector
 - 8.2.4. Nessir
 - 8.2.5. Khor
 - 8.2.6. Vyr
9. Gesellschaft
 - 9.1. Gesellschaftsstruktur
 - 9.1.1. Herrscher
 - 9.1.2. Klanangehörige
 - 9.1.3. Wächter
 - 9.1.4. Bürger
 - 9.1.5. Sklaven
 - 9.2. Gesetze und Strafen
 - 9.3. Ernährung
 - 9.3.1. Multifunktionsblöcke
 - 9.3.2. Weitere Grundnahrungsmittel
 - 9.3.3. Gemüse und Obst
 - 9.3.4. Tierprodukte
 - 9.3.5. Genussmittel
 - 9.3.6. Drogen
10. Der Kontinent Gora (Karte)
 - 10.1. Städte
 - 10.1.1. Argon
 - 10.1.2. Voltan
 - 10.1.3. Vasca
 - 10.1.4. Thraka
 - 10.1.5. Chie
 - 10.1.6. Golan
 - 10.1.7. Vertis
 - 10.1.8. Shiyu
 - 10.1.9. Syn
 - 10.1.10. Nehka
 - 10.1.11. Charis
 - 10.1.12. Xiaoting
 - 10.1.13. Giacomo
 - 10.1.14. Mani
 - 10.1.15. Thrall
11. Gruppierungen
 - 11.1. Die acht Klans
 - 11.1.1. Der Katala Kult
 - 11.1.2. Der Sahfila Klan
 - 11.1.3. Das Thrallische Imperium
 - 11.1.4. Das Voltan Imperium
 - 11.1.5. Der Karakas Klan
 - 11.1.6. Der Pythris Klan
 - 11.1.7. Das Golan Imperium
 - 11.1.8. Der Thrakys Klan
 - 11.2. Verbrechersyndikate
 - 11.2.1. Das Kalavan Syndikat
 - 11.2.2. Der Sawiric Ring
 - 11.2.3. Der Neoul Ring
 - 11.2.4. Die Nachtschatten
 - 11.2.5. Schwarze Wolke
 - 11.3. Rebellen
 - 11.3.1. Yavanische Befreiungsarmee (YBA)
 - 11.3.2. Bund der Roten Sonne (BdRS)
 - 11.3.3. Hexalogen
 - 11.3.4. Ritter des Celtek Klans
 - 11.3.5. Die Synsalla-Rebellen
 - 11.4. Sonstige Gruppierungen
 - 11.4.1. Kalvanistischer Bund
 - 11.4.2. Die Kafhasi
 - 11.4.3. Die Uhuri-Stämme
12. Persönlichkeiten
 - 12.1. Katala Kult
 - 12.1.1. Die unsterbliche Prophetin Nya

- 12.2. Der Sahfila Klan
 - 12.2.1. Oberste Wissende Niam Ayabe
- 12.3. Das Thrallische Imperium
 - 12.3.1. Imperator Satuul Gorim
 - 12.3.2. General Vyros Postor
- 12.4. Das Voltan Imperium
- 12.5. Der Karakas Klan
- 12.6. Der Pythris Klan
 - 12.6.1. Ordan Garik Pythris
- 12.7. Das Golan Imperium
- 12.8. Der Thrakys Klan
 - 12.8.1. Anführerin Yalla Kathys
- 12.20. Unabhängige
 - 12.20.1. Arifa Sharadir

ANHANG A: Glossar

ANHANG B: Zeitleiste

ANHANG C: Namensliste

ANHANG D: Charakterdokument

1. Einleitung

XIAN ist ein Pen&Paper-Rollenspiel, das sich derzeit noch in der Entwicklung befindet. Es sind nun mehr als 3 Jahre Arbeit in dieses Projekt geflossen, jedoch nimmt es nun zumindest Formen an. Dies ist eine vorläufige Version des Spiels und nur mit Einschränkungen spielbar.

Geplantes Ziel ist es, bis Anfang 2011 ein komplettes Spielsystem mit einer ausreichenden Weltbeschreibung bieten zu können, dass frei im Internet verfügbar ist, sowie als Buch zu einem geringen Preis zu erstehen ist.

Seit der Version 0.13 sind auch Zeichnungen von verschiedenen Künstlern enthalten, die mir diese freundlicherweise zur Verfügung gestellt haben. Ein sehr großes Dankeschön geht hiermit an Adrian Kleinbergen, Andrew Mar, Mikhail Peshin, Jonny Ree und Reid Southen, sowie an „mindblasted“/„Hibou“ und „the Platypus“, die nicht mit ihrem bürgerlichen Namen genannt werden wollen. Einige der Zeichnungen sind lediglich Skizzen und werden noch nachgebessert.

Was wäre, wenn die Menschheit die Fehler ihrer Vergangenheit mit den technologischen Mitteln der Zukunft wiederholt?

Würde eine derartige Neogenesis das entgültige Ende des menschlichen Lebens bedeuten?

Oder gab es nicht in jeder noch so dunklen Phase der Geschichte einen Hoffnungsschimmer?

Die Spieler repräsentieren über ihre Charaktere diesen Hoffnungsschimmer: vernunftbegabte Menschen in einer düsteren Welt zwischen Krieg, Sklaverei, fundamentalistischen Regimen, Fanatikern und Diskriminierung.

Es ist ein dystopisches Science-Fiction-Rollenspiel, dass sich vieler Elemente aus Fantasy, Endzeit und Cyberpunk bedient.

2. Die Welt von Xian

2.1. Das Amüsement des Dämons

Mordak war für gewöhnlich ein geduldiger Mann, doch dieser Techniker Jar strapazierte seine Nerven gewaltig. Nun waren sie schon zwei Minuten hier und dieser Anfänger hatte das elektronische Schloss noch immer nicht geknackt. Dabei sprach er ihm nicht einmal die Begabung für diesen ganzen technischen Firlefanz ab, sondern nur die Erfahrung, sie unter Druck im Ernstfall einzusetzen. Seit sie in diese verfluchte Villa eines Lords aus dem Karakas Klan eingedrungen waren wirkte Jar ängstlich und überfordert. Aber das schlimmste war, dass sie auf ihn angewiesen waren.

„Verfluchter Neuling“, zischte er leise zwischen den Zähnen, so dass nur Yashira ihn hören konnte. Er blickte zu der schönen, thrakanischen Kämpferin mit dem dunklen Locken an seiner Seite, doch sie ignorierte ihn und starrte in den leeren, dunklen Flur. In den Händen hielt sie ihre beiden roten Gandarii-Klingen ohne die Mordak sich diese Frau nicht vorstellen konnte. Sie war kühl und verschwiegen, doch mit ihrer akrobatischen Technik eine leidenschaftliche und grausame Augenweide, wenn es zu einem Kampf kam. Kein Wunder, dass die Thraka „im Blut tanzen“ als Metapher für den Nahkampf verwendeten.

Plötzlich tauchte Mathap in seinem Rücken auf. Es machte ihn nervös, dass das dunkelhäutige Mädchen fast nie zu hören war und jederzeit nach Belieben irgendwo zu erscheinen pflegte. „Ich werde nachsehen, was die Wächter machen“, flüsterte sie und verschwand, bevor Mordak etwas erwidern konnte. Eigentlich war sie viel zu jung, um sie bei diesem Auftrag zu begleiten, doch das Straßenmädchen war eine Nessir-Shianiten und verfügte über die Gabe der Verschleierung, was sie als Kundschafterin für die Gruppe unverzichtbar machte. Mordak ertappte sich immer wieder verärgert dabei, dass er Vatergefühle für Mathap entwickelte. Doch dies war höchst unprofessionell. Sie war eine Vatarin, wie jeder von ihnen und so müsse sie nun auch behandelt werden, auch wenn es ihm schwer fiel, ihr riskante und gefährliche Aufträge zu geben.

Als Vatar dürfe man genau zwei Interessen haben, redete er sich ein: Den Auftrag und das eigene Überleben. Als Vatar müsse man mit allem gebrochen haben: Familie, Klan, Stamm, Herkunft. Man dürfe weder persönliche, politische noch moralische Verpflichtungen empfinden. Als ein solcher professioneller Mietling erledigt man seinen Auftrag schnell und effektiv im Rahmen der Vorgaben, kassiert seine Belohnung und kann damit seine sinnentleerte Existenz zwei oder drei Monate weiter in diesem stinkenden Drecksloch von einer Hauptstadt fristen.

Nicht alle sahen dies so düster wie Mordak. Doch früher war er ein fanatischer Soldat brutalen, faschistoiden Thrall gewesen, der geblendet vom Glanz des Imperators Satuul Gorim, sein Leben für die „große Sache“ geopfert hätte. Als ihn jedoch durch einen „heftigen Zwischenfall“, den er nie weiter erläuterte, die schwere seiner Verbrechen bewusst wurde und er die Wahrheit hinter der Gehirnwäsche und Manipulation der Thrall erkannte, verlor sein Leben jeglichen Sinn und sein Charakter bekam jene zynische, kühle Härte, die häufig mit Selbsthass einher geht.

Um sein Gewissen nicht weiter zu belasten, akzeptierte er nur Aufträge, die ihn nicht weiter zu dem blutrünstigen, seelenlosen Ungeheuer machten, für das er sich längst hielt. Gegen diesen Auftrag war jedoch nichts einzuwenden und zudem gab es eine außerordentlich hohe Belohnung. Ein wohlhabender Händler der Stadt Syn hatte sich bei einem Geschäftsessen einen Feind gemacht. Dieser Kontrahent hatte dummerweise Verbindungen zu dem Karakas Klan, welcher die Stadt seit 38 Jahren besetzt hält. Er behauptete, der Händler habe behauptet, durch seinen Reichtum und sein Ansehen innerhalb der Stadt würden die Karakas es nicht wagen, etwas gegen ihn zu unternehmen. Am nächsten Tag zerstörten die Soldaten der Karakas sein Anwesen und die vier Kaufhäuser, die sich in seinem Besitz befanden, um ein Exempel zu statuieren. Seine Frau Niam und ein Sohn Orth kamen hierbei ums Leben, seine Tochter Cyris wurde versklavt und in den Besitz von Lord Orcam Jarabin übergeben. Nur durch einen Zufall überlebte der Händler, der am Morgen zur Hauptstadt Argon aufgebrochen war, um Bauplätze für eine neue Filiale seiner Handelskette zu begutachten. Ein loyaler Mitarbeiter, der dem Massaker entkommen konnte, berichtete ihm, was passiert ist. Glücklicherweise hatte er bereits zwei Filialen in Argon errichtet, so dass er zwar in wenigen Stunden durch eine Intrige mehr als zwei Drittel seines Besitzes verlor, jedoch nicht völlig mittellos war. Er konnte Mordak und seinen Mitstreitern jedenfalls eine große Summe anbieten, falls sie seine Tochter aus dem Anwesen des Lords befreien und sicher in die Hauptstadt geleiten könnten.

Plötzlich schreckte ihn Mathap, die wiederum überraschend hinter seinen Schultern erschienen war, aus seinen Gedanken hoch. „Ich will ja nicht stören, aber in einer Minute wird die Patrouille hier sein“. Erschreckt ließ der nervöse Techniker Jar seinen Phasensondierer fallen und erschrak erneut, als dieser mit einem lauten, metallernen Geräusch auf den Boden aufschlug. Einige Sekunden herrschte Totenstille und niemand wagte zu atmen, doch dann war sich die Gruppe sicher, dass sie noch nicht gehört wurde. „Mach schneller!“, zischte Yashira den tollpatschigen Jar an mit einem Blick, als hätte sie gute Lust, diesen Stümper zu erschlagen.

Als hätte er nur auf diese Aufforderung gewartet, erwachte der bleichgewordene Jar aus seiner Starre, hob den Phasensondierer hastig auf und machte sich an der Tür zu schaffen. Mit einer Patrouille würde man wahrscheinlich fertig werden, aber wenn diese Alarm schlagen oder andere Wächter den Kampfeslärm hören, wären die Überlebenschancen äußerst gering.

Wenige Sekunden später, als schon schwere Schritte auf dem Korridor zu hören waren, surrte das elektronische Schloss und ein leises Klacken war zu hören. Mit einem schüchternen, erleichterten Lächeln gab Jar zu verstehen, dass die Tür zum Harem des Lords nun offen war.

Irgendetwas störte Mordak, als er in den brokatbehangenen, dekadent geschmückten, großen Saal mit vergoldetem Wasserspiel im Zentrum sah, doch da die Schritte auf dem Gang immer näher kamen, mussten sie schnell eintreten und die Tür hinter sich schließen.

Unsicher analysierte die Gruppe den Raum, in den ein halbes Vermögen geflossen sein muss. Durch schwere Brokatvorhänge in erdigen Rottönen konnte man den Saal in kleinere Bereiche separieren. Stand eines der Separets offen, so waren Sitzkissen, Musikinstrumente und Tische mit Früchten, Weinkelchen oder Drogen zu sehen. Einige pollierte Messingstatuen von makellosen Frauenkörpern ließen den Saal weniger leer erscheinen, aber am eindrucksvollsten war neben dem Pool, der mit einer milchigen Flüssigkeit gefüllt zu sein schien, der spiegelnde Fußboden aus weißem Marmor, der aus einem einzigen Stück bestand. Die Sklavinnen des Lords schienen sich in einen Schlafraum, der durch einen Durchgang zur rechten zu erreichen war, zurückgezogen zu haben. Zur linken war ein sogenanntes „Amüsierzimmer“, indem auch Folterapparaturen zu finden waren, um den perfiden, perversen Gelüsten des Lords zu dienen, wie die Gruppe durch ihre Nachforschungen in Erfahrung bringen konnte. Nicht wenige Chips hatten sie einem Wissenden, einer der vielen Informationshändler im Untergrund, bieten müssen, damit sie einen Gebäudeplan der Residenz und Informationen zur üblichen Bewachung erhalten haben. Das plötzlich aus diesem Raum ein langsames, hämisches Klatschen und dann schließlich gemächliche Schritte zu hören waren, überraschte sie dann allerdings doch.

„Also eine Falle“, murmelte Mordak resignierend und ein Blick in die Gesichter seiner Gefährtinnen gab ihm zu verstehen, dass auch diese die Lage, in der sie sich befanden, längst begriffen haben. Nur Jar wurde bei diesen Worten so blass, dass er dem Marmorboden Konkurrenz machen konnte.

Das Lord Orcam Jarabin nun jedoch persönlich im Durchgang zum „Amüsierzimmer“ erschien, erstaunte die Gruppe dennoch. Das sich die Herrscher der Karakas häufig durch Operationen und Genmanipulationen um ein furchteinflößendes und grauenerregendes Äußeres bemühen, ist

hinlänglich bekannt. Ihre schreckliche Hässlichkeit ist wesentlicher Bestandteil ihres speziellen Charismas. Doch Lord Jarabin war ein besonders fürchterliches Exemplar dieses Herrschergeschlechts. Sein hagerer Körper war etwas zu groß für den eines Menschen und wurde zu einem großen Teil von einem schwarzen Ledermantel verhüllt. Seine blassgraue, leicht violette Haut wirkte sehnig und blaue Venen schienen fast überall sichtbar. Die langen, knochigen, krallenbewehrten Hände klatschen noch immer Beifall während sein zynisches Lächeln die gelblichen Zähne des Lords, dessen Glatze durch eine Krone aus Dornen umsäumt war, die aus der eigenen Schädeldecke wuchsen.



Lord Orcam Jarabin aus dem Karakas Klan
Zeichnung: Robert Triekel

Mit einer nieselnden, hellen und vor arroganz treufenden Stimme begann die Kreatur, die nur noch begrenzt an einen Menschen erinnerte, zu sprechen:

„Bravo, Bravo... ..ich bin beeindruckt. Bis hierher habt ihr es also ungesehen geschafft? Das sollte mir zwar einige Sorgen über die Sicherheitssysteme meiner Residenz machen, aber wie dem auch sei. Gut seid ihr gewesen, wirklich gut... ..und dennoch habt ihr einen Fehler begangen.“

Lord Jarabin kicherte zynisch und wartete einige Sekunden. Er schien sich an der Schadenfreude und der Möglichkeit, langsam und genießerisch

Salz in eine Wunde zu streuen, zu laben. Lächelnd fuhr er schließlich fort:

„Wie unendlich dumm von euch, einen Wissenden über meine Residenz auszuhorchen. Denkt ihr denn, mein Klan könnte eine solche Stadt jahrzentelang unterjochen, wenn er nicht überall seine Spitzel hätte? Und wer euch Informationen verkauft, der verkauft auch mir Informationen. Nur wenige Stunden später erbat euer feiner Informant eine Audienz bei mir und erzählte mir für einen angemessenen Obulus alles, was verfallen war. Im übrigen schuldet ihr mir nun noch 2000 Chips.“ Ein grunzendes, glucksendes Kichern war zu hören. „Gedenkt ihr, eure Schulden jetzt noch zu begleichen, bevor ihr gleich sterbt?“

Das Kichern wuchs nun zu einem zischenden Lachen an.

„Na toll, ein Scherzkeks!“ murmelte Yashira spöttisch und blickte Mordak an. Dieser sah jedoch geistesgegenwärtig an ihr vorbei und sah eine Bewegung im Schatten hinter einem der Vorhänge. Ruckartig riß er sein G&K Panther-Sturmgewehr hoch und feuerte eine Salve auf das schwere Brokat, woraufhin ein Schmerzscrei und das Zusammensacken eines Körpers zu hören war. Nur einen Wimpernschlag später sprangen vier weitere Soldaten in mittelschweren, grauschwarzen Panzerungen hinter diversen Vorhängen hervor. Der Lord hatte sich ins Amüsierzimmer zurückgeflüchtet, aus dem nun drei Wächter mit Säbeln auf die Vatare zuliefen und auch aus dem Schlafraum auf der anderen Seite eilten drei weitere Nahkämpfer. „Zehn“, schoß es Mordak durch den Kopf, als er sich ein neues Ziel suchte, „plus dem Lord und...“

„Ich kümmere mich um die Patrouille!“ schrie Mathap in den Kampfeslärm hinein und war bei den Worten schon nach draußen verschwunden.

„Nein, Math...“

Mordaks Ausruf erstickte in einem schmerzverzehrten Glucksen, als er an der Schulter getroffen wurde. Vielleicht war Mathap draußen doch besser aufgehoben. Yashira hastete den Säbelschwingern zur linken entgegen. Jar wirkte zwar völlig überfordert, hatte allerdings einen heraneilenden Wächter aus dem Schlafraum mit seiner schweren Schrottpistole aus kurzer Distanz ins Gesicht geschossen... ...ein Glückstreffer, der ihn wohl selbst erstaunte. Mordaks nächster Angriff zeigte aufgrund der Panzerung der Soldaten kaum Wirkung, während eine Salve seinen linken Oberschenkel durchbohrte. Unter einer weiteren, auf seinen Kopf gezielten Salve konnte er sich im letzten Moment ducken. Er hechtete nach rechts, um hinter dem Sockel einer der Messingstatuen zumindest etwas Deckung zu finden. Yashira war mittlerweile umringt von den Säbelschwingern und musste sich Angriffen von drei Seiten erwehren. Auch Jar hatte sichtliche Probleme mit seinen beiden verbleibenden Nahkämpfern. Einer konnte seinen Säbel tief in den Brustkorb des schlaksigen Technikers rammen. Zwar konnte dieser mit

letzter Kraft seine Schrottpistole erheben um seinen Peiniger mit einem Bauchschuss niederzustrecken, woraufhin dessen lebloser Körper über den glatten, weißen Boden schlitterte und diesen rot einfärbte, doch dann brach Jar ohnmächtig zusammen. Der verbliebene Kämpfer holte weit aus, um den Ohnmächtigen den Schädel zu zerschlagen, doch bevor dies geschah, traf Mordaks Salve ihn und warf ihn zu Boden.

Einen Herzschlag später fiel ein weiterer Gegner und stürzte vornüber in den Pool, dessen milchige Flüssigkeit sich langsam blassrosa färbte. Doch auch Mordak trafen weitere Kugeln wie heiße Stiche in den Arm und in die Brust und seine Sinne begannen zu schwinden. Schwarze flecken schienen seine Sicht fast völlig zu vernebeln, als er die Zähne zusammenbiss und mit letzter Kraft eine Granate in Richtung der Feinde warf. Die Druckwelle, die ihn noch knapp traf, raubte ihm schließlich gänzlich seine Besinnung...

Yashiras blutverschmierte, dunkelbraune Lockenpracht war das erste, was er wieder wahrnehmen konnte. Es war schwer zu sagen, ob es ihr eigenes oder das Blut ihrer Feinde war, doch wahrscheinlich war es beides.

Die thrakanische Schönheit war nicht nur eine begnadete Kampftänzerin, sondern auch eine fähige Heilerin und füllte grade eine neue Medgel-Packung in das Mongo-Kit, in welches sie die zu kurierenden Wunden einprogrammierte. Ein warmes Kribbeln und ein leicht schmerzhaftes Ziehen der Muskelfasern verspürte Mordak, als die Naniten seine Wunden schlossen. Er kannte dieses Gefühl, es bedeutete, dass er dem Tod erneut entronnen ist.

Der Saal mutete bizarr an. In der blassrosanen Flüssigkeit des Pools schwammen die leblosen Körper dreier Soldaten und strahlend weiße Boden hatte einige nicht weniger leuchtenden roten Flecken erhalten.

Er blickte auf Jar, der in einer Blutlache neben dem Pool lag und schließlich wieder zu Yashira, die traurig und langsam den Kopf schüttelte. Mordak verstand und atmete seufzend aus.

„Und was ist mit Mathap?“ fragte er schließlich nach einer Weile und befürchtete das schlimmste.

„Ihr geht es gut, sie ist unverletzt. Genaugenommen hat sie uns sogar gerettet.“

Yashira deutete auf die Leichen zweier Soldaten, die durchlöchert im Eingangsbereich des Harems lagen.

„Sie hat irgendwie die beiden patrouillierenden Wächter dazu gebracht, die eigenen Leute für Synsalla-Rebellen zu halten, welche die Residenz infiltriert hätten. Sie stürmten daraufhin hinein und nahmen die eigenen Männer unter Beschuss. Wenn ich ehrlich bin, macht mir ihre Gabe manchmal Angst“.

Yashira machte eine längere Pause und schüttelte dann hastig den Kopf, als wolle sie einen

unangenehmen Gedanken abschütteln wollen,
ehe sie fortsetzte:

„Sie ist bei Cyris in diesem ´Amüsierzimmer´“

Als die Behandlung beendet war, richtete Mordak sich mühsam auf und ging mit unsicheren Schritten zum Amüsierzimmer hinüber.

Er stieg über die Leiche des Lords Jarabin, den Yashira offensichtlich mit einem Kehlschnitt ins Jenseits befördert hatte. Sein Blick glitt über einen Tisch mit Fesseln und einige Folterinstrumente, die Mordak sich nicht so lange ansehen wollte, bis er ihre Funktionsweise erkannte, zu den beiden hockenden Mädchen in der hinteren Ecke des Zimmers. Cyris, die Tochter des Händlers, hatte mittellange dunkelblonde Locken und mochte etwa 17 Jahre alt sein. Sie war in eine dünne, graue Decke gehüllt, zitterte und wippte mit ihrem Körper und starrte geistesabwesend an die Decke. Offensichtlich stand sie unter Schock.

„Was ist ihr widerfahren?“, fragte Mordak schließlich.

„Frag das nicht!“, zischte Mathap wütend und laut und der thrallische Ex-Soldat konnte Tränen in ihren Augen entdecken.

Mordak biss sich auf die Lippen und bereute seine Taktlosigkeit. Er entschied, dass er manche Dinge vielleicht besser gar nicht wissen wollte. Und dies war sicher eines dieser Dinge, die ihn in mehreren Nächten den Schlaf rauben konnten. Ein unangenehmes Schweigen erfüllte den Raum, dem schon von sich aus eine abstoßende Atmosphäre umgab.

Yashira war es schließlich, die das Schweigen brach, als es für alle unerträglich wurde:

„Wir müssen aufbrechen! Wenn herauskommt, dass wir einen Lord der Karakas umgebracht haben, werden wir in ganz Syn gesucht. Spätestens morgen Mittag wird man herausfinden, was heute nacht geschehen ist. Wahrscheinlich früher. Und nach Argon sind es mehrere Meilen. Jede Minute, die wir warten, verringert unsere Überlebenschancen.“

„Wir können die Straße nicht nehmen“, gab Mordak zu bedenken. „Sie ist zu stark kontrolliert. Wir gehen nach Norden in das Fahasi-Gebirge. Ich kenne dort einen Wüstenläufer der Khafasi, der mir noch einen Gefallen schuldig ist. Er wird mir einen Sandkrabber leihen, mit dem wir durch die Wüste nach Argon gelangen können.“

Durch ein kurzes Nicken gaben seine Gefährtinnen ihm zu verstehen, dass sie mit diesem Plan einverstanden waren. Das sie auch in Argon in Zukunft mit Attentätern der Karakas rechnen mussten, war ihnen schon in diesem Augenblick klar. Doch man kann kein Vatar sein, ohne sich auch mächtige Feinde zu machen.

2.1. Einführung in die Spielwelt

2.2.1. Die Feuerwaschung

Das Rollenspiel XIAN spielt auf dem fiktiven, erdenähnlichen *Planeten Yava*, genauer gesagt auf dem *Kontinent Gora*, da anderen Kontinente von dessen Bewohnern bisher kaum besiedelt wurden.

Eine untergegangene, hochentwickelte Kultur bevölkerte einst den Planeten, jedoch wurde sie bei einer Katastrophe, welche die Yavaner „*Feuerwaschung*“ nennen, vernichtet und hinterließen nur verbrannte und zerfallene Ruinenstädte. Die durch diese Katastrophe vernichtete Kultur wird von den Planetenbewohnern „*die Alten*“ genannt, wobei es keine Informationen darüber gibt, ob es sich bei ihnen um Menschen oder höhere Wesen oder gar Götter handelte. Die heute auf dem Planeten Yava lebenden Bewohner sind jedenfalls mit den Menschen der Erde genetisch identisch.

Auf dem ganzen Kontinenten Gora sind Ruinenstädte zu finden, doch keine erreicht die Größe der *Hauptstadt Argon* inmitten der *Wüste Khalfar*, in der heute mehr als 180 Millionen Yavaner leben. Neben der beeindruckenden Größe Argons ist auch die tonnenschwere Stahlkonstruktion von der Größe Berlins, die über der Wüstenstadt schwebt erwähnenswert. Die Yavaner nannten sie *Xian*, *die Stadt in den Wolken*.



Das Konstrukt Xian
Zeichnung: „mindblasted“

2.2.2. Das Konstrukt Xian

Es gibt viele Mythen und Legenden, welche die Stahlkonstruktion Xian über Argon betreffen. Fragt man einen Anhänger des religiösen *Katala Kultes*, so hausen dort die letzten Überlebenden der Kultur der Alten, die sie als göttliche Wesen verehren. Die aus dem Untergrund operierenden Terroristen der *Yavanischen Befreiungsarmee* sehen in Xian das Werkzeug außerplanetarischer Unterdrücker, welche den gesamten Planeten in ihre Abhängigkeit gezwungen haben.

Fest steht, das Xian mit den *acht Klans* (s. u.), den offiziellen Herrschaftshäusern des Planeten, Handel betreibt. Xian verlangt durch ein computergesteuertes System Lebensmittel und

Rohstoffe, insbesondere das energiehaltige, rötliche Erz *Yavium*, und tauscht dafür hochentwickelte Technologie, Waffen, Cyberimplantate und ähnliches ein.

Das Konstrukt hat einen Durchmesser von etwa 30km und schwebt etwa 3km über Argon. Durch einige Schlauchsysteme ist es mit der Planetenoberfläche verbunden und führt die Tauschgeschäfte durch. Bisher ist es niemanden gelungen nach Xian zu gelangen und zurückzukehren, um davon zu berichten.

Vor 392 Jahren schalteten sich die Computerbildschirme am Ende der Schlauchsysteme das erste mal ein und Xian nahm hierüber Kontakt zu den Yavanern auf. Dieses Ereignis wurde *Xians Offenbarung* genannt und begründete die Zeitrechnung der Yavaner, deren Kultur zu diesem Zeitpunkt nur 128 Jahre alt war...

2.2.3. Das Erwachen

Im Jahre 128 vor der Offenbarung Xians (128 vOX) erwachten etwa 20.000 junge Menschen im Alter von 18 bis 30 Jahren in dem riesigen Stadtmoloch Argon auf. Sie haben allesamt keinerlei Erinnerungen an ihr bisheriges Leben, sprechen allerdings dieselbe Sprache und beherrschen überlebenswichtige Fähigkeiten, wie z. B. Feuer machen, Ackerbau, Heilkunde, Mathematik, Lesen, Schreiben und das Schmiedehandwerk, instinktiv. Sie rotten sich zunächst in kleinen Gruppen von 30 bis 100 Angehörigen, genannt Sippen, zusammen und verteilen sich zu einem großen Teil in der Stadt. Zudem laufen die Fusionskraftwerke und Wasserwerke in Argon, es sind für die ersten Jahre Nahrungsmittel in Lagern untergebracht und in einigen Gewächshäusern der Stadt wachsen erste Pflanzen.

Während dies auf uns sehr bizarr und merkwürdig wirkt, ist es für die Yavaner eine recht normale Schöpfungsgeschichte. Die 20.000 Urväter und Urmütter nehmen die Rolle von Adam und Eva ein. Die sich aus ihnen entwickelnde Kultur ist zunächst recht primitiv, lernt aber schnell sich die Überbleibsel der Technologie der Alten zu Nutze zu machen. Zwar sind sie in der ethisch-zivilisatorischen Entwicklung mit Sklaverei, starren Hierarchien und religiösem Fanatismus noch auf einer sehr niedrigen Stufe, schnell aber auf einem technologischen Stand, der für uns Jahrhunderte in der Zukunft liegt.

2.2.4. Die acht Klans

Aus den größeren Sippen werden schließlich im Laufe der Jahrhunderte die Klans, die sich in den acht Sektoren Argons durchsetzen konnten und von hier aus fast den gesamten Kontinent regieren.

Da wäre zunächst der religiös-fanatistische *Katala Kult* in Sektor A, der ekstatische Messen veranstaltet und dessen Anhänger glauben, dass

in Xian die letzten der Alten, für sie höhere, göttliche Wesen, leben.

Der *Sahfila Klan* in Sektor B ist hingegen eine matriachale Gesellschaft, die sich der Wissenschaft und Forschung zugewandt haben und die versucht, ihre geringe militärische Macht durch die Entwicklung und bessere Nutzung von Technologie auszugleichen.

Das faschistische *Thrallische Imperium* im Sektor C setzt hingegen auf rohe Gewalt und militärische Macht und ist der jüngste Klan, den er existiert in dieser Form erst seit der General Satuul Gorim des Cellek Klans putschte und dabei fast die gesamte Königsfamilie tötete.

Im Sektor D sind die Methoden unter der Herrschaft des *Voltan Imperiums* weniger offensichtlich. Dieses Imperium gleicht einem Polizeistaat unter der Herrschaft eines Konzernsyndikates, dass auf ökonomischen Wege versucht, Macht zu erlangen.

Der *Karakas Klan* im Sektor E wäre fast schon ausgelöscht worden, doch die barbarische und brutale Kultur lernte schließlich, in den Genfabriken des Sektors E alptraumhafte Kreaturen zu züchten und sie für militärische Zwecke einzusetzen.

Im Sektor F findet man die dekadenten, weißgeschminkten und doppelzüngigen Aristokraten des *Pythris Klans*, die durch Bündnisse und

Intrigen ihre Macht zu vermehren suchen und die es sehr gut verstehen, die anderen Klans gegeneinander auszuspielen.

Der Despotenfamilie Golan hat sich schließlich im Sektor G das *Golan Imperium* aufgebaut und bezieht ihre Macht hauptsächlich daher, dass sie ihre Untertanen und Sklaven ausbeutet und so die Produktivität ihrer Fabriken an ein Maximum treibt. Der kleinste Klan ist schließlich der xenophobe *Thrakys Klan* in Sektor H, der zwischenzeitlich aus Argon vertrieben wurde und in den Jahren des Exils eine sehr eigene Kultur entwickelt hat. Ständig um die eigene Existenz als Klan bangend werden die Kinder beiderlei Geschlechts schon in jungen Jahren zu Kriegern ausgebildet.

2.2.5. Verbrechersyndikate

Die Klans bilden zwar die acht offiziellen Regierungen, doch sind sie nicht die einzigen Machtgruppen auf dem Kontinenten Gora. Auch in der Unterwelt und im organisierten Verbrechen verfügen einige Gruppen über beträchtliches Potential.

Da wäre zunächst das *Kalavan Syndikat*, dessen Vorsitz ähnlich wie in einer Monarchie vererbt wird und von 57jährigen Xordim Kalavan, sowie seinen Söhnen Ugor und Kiliyan und seiner Tochter Kissia Kalavan geleitet wird. In den oberen Rängen genießen diese stilvollen Gangster ihren Reichtum und leben ähnlich dekadent, wie die Adeligen des Phytris Klans. Ihre Vorgehensweise basiert auf Drohungen und Korruption.

Einen sehr viel direkteren Weg wählte der *Sawiric Ring*, der auf rohe Gewalt setzt und auf dessen Schlägertrupps man überall stoßen kann. Sie lassen viele Gangs für sie arbeiten und setzen hauptsächlich auf Plünderung, Prostitution und Schutzgelderpressung.

Der letzte der drei großen Syndikate ist der *Neoul Ring*, dessen Mitglieder von anderen geringschätzig oft nur „Ratten“ genannt werden. Sie vermeiden direkte Auseinandersetzungen wo es nur geht und Handeln mit Drogen, Waffen und vor allem mit Informationen, die sie häufig zuvor selbst herausgespioniert haben.

Neben den drei großen Syndikaten bietet die Assasiniengilde *Nachtschatten* ihre Dienste an. Über diese Gruppe von professionellen, lautlosen und unsichtbaren Mördern grassieren viele Gerüchte, so soll ein wichtiger Politiker aus dem Voltan oder Golan Klan ihr Oberhaupt sein oder sie töten statt für Geld für einen Gefallen, den sie in Zukunft einfordern werden.

Die letzte erwähnenswerte Gruppe im yavanischen Untergrund ist die Diebesgilde *Schwarze Wolke*. Die Gruppe sieht sich als Verfechter des „ehrenwerten Diebeshandwerks“ und verbietet ihren Mitgliedern zu töten oder von den Armen zu rauben.

Neben den genannten Gruppen gibt es natürlich auch viele unabhängige, kleine Ganoven, Räuberbanden und Betrüger. Natürlich gibt es



Hauptstadt Argon, Stadtrand des thrallischen Sektors
Zeichnung: Reid Southern

auch Meuchelmörder und Diebe, die nicht in den großen Gilden sind und nicht jede Schutzgeld erpressende Gang gehört zum Sawiric Ring.

2.2.6. Rebellen

Vor etwa 15 Jahren spaltete sich die größte Rebellengruppe *Rote Sonne*, die sich gegen die Herrschaft der Klans auflehnte, in die *Yavanische Befreiungsarmee (YBA)* und den *Bund der Roten Sonne (BRS)*. Auslöser der Trennung war ein Streit zwischen den Geschwistern Jen und Xordim Saravan nach einer misslungenen Aktion, bei der einige unschuldige Menschen starben. Danach spaltete sich die Organisation, der radikalere Flügel folgte Jen Saravan und nannte sich fortan Yavanische Befreiungsarmee. Ihr Bruder Xordim und der Bund der Roten Sonne hat mehr Respekt vor Menschenleben und versucht eher, mit Sabotage und Aufklärungsarbeit die Menschen zu Überzeugen anstatt mit direkten Attentaten oder Kampfkationen.

Weniger politisch und eher religiös begründet ist der Widerstand der *Hexalogen*, welche die sechs Shiankräfte als Götter ansehen. Gründer der verbotenen, polytheistischen Sekte ist Kalsim Thrayaki, der in seinen Hasspredigten Xian als eine Art Satan stilisiert und den Kampf gegen alle Klans, allen voran den Katala Kult, als ehrenwert und von den Göttern gewollt ansah.

Die *Ritter des Cellek Klans* kämpfen hingegen nicht gegen alle Klans oder Xian an, sondern nur gegen das Thrallische Imperium. Sie wollen den Putsch von Satuul Gorim vor 28 Jahren rückgängig machen, ihn töten und den 22jährigen, rechtmäßigen Thronerben Irsak Cellek einsetzen.

Auch die *Synsalla-Rebellen*, die sich im Kaldafi-Gebirge verschanzt haben, kämpfen nur gegen einen Klan, den Karakas Klan, an. Seit ihr Mann gestorben ist, führt die 26jährige Nami Simakase die Rebellen und versucht, der Stadt Syn ihre Unabhängigkeit von den Karakas zu erkämpfen.

2.2.7. Sonstige Gruppen

Weiterhin Erwähnenswert ist das Händler- und Nomadenvolk der *Khafasi* das vor etwa vier Jahrhunderten aus entflohenen Sklaven entstand. Sie handeln vor allem mit teuren, echten Lebensmitteln, allerdings ist man ihnen gegenüber sehr misstrauisch, insbesondere, weil sie ihre Atemmasken so gut wie nie ablegen.

Nach all den blutrünstigen, machtgierigen Gruppierungen sollte auch der *Kalvanistische Bund* erwähnt werden, der Waisenhäuser betreibt, Armenspeisungen vornimmt und auch versucht eine medizinische Versorgung für möglichst viele Menschen, die es sich nicht leisten können, auf die Beine zu stellen. Die wohlthätige Organisation lebt von Spenden und wird teilweise auch durch

die Klans finanziell unterstützt, da ihre Tätigkeit Aufstände verhindern kann.

In den unwegsamen, nördlichen Dschungeln leben schließlich die *Uhuri-Stämme*, deren Vorfahren nach dem Erwachen aus Argon auswanderten um ein Leben ohne Technologie in der Wildnis zu führen. Mittlerweile kann kaum jemand von ihnen noch schreiben und das Wissen konnte nur mündlich tradiert werden, so wissen sie beispielsweise, was ein Gewehr ist und was man damit tut, allerdings nicht, wie es aussieht.



Ein Anführer der Khafasi-Nomaden
Zeichnung: Andrew Mar

3. Grundregeln

3.1. Würfelproben

3.1.1. Warum und wann würfeln?

Es gibt viele Fälle, in denen Menschen über sich hinauswachsen oder schlechter sind, als man es von ihnen gewohnt ist. So kann ein Schüler der ansonsten immer Fünfen in Mathematik schreibt in der Arbeit über Dreisätze auf einmal eine Drei schreiben. Auch ein Top-Stürmer kann „hundertprozentige Chancen“ vergeben, während der Kommentator eine Parade des normalerweise eher durchschnittlichen Torwartes als „Weltklasse“ bezeichnet. Und wohl jeder hat sich schon einmal gesagt „das kann ich eigentlich besser“ oder „wow, hätte nicht gedacht, dass ich das so gut hinkriege“...

Um eben dieses zu simulieren werden in Xian Würfel verwendet, wenn der Ausgang einer Aktion oder Handlung des Charakters unklar ist: Kann er die stabile Tür eintreten, obwohl er nur mäßig stark ist? Hat er einen schlechten Tag und verliert gegen einen schwächeren Gegner?

Der Spielleiter entscheidet in letzter Instanz, wann gewürfelt werden muss. Er kann auch Proben einfach gelingen lassen, insbesondere wenn die Charaktere sehr gut sind und weder Stress haben, noch der Ausgang der Probe sonderlich wichtig ist. Ein herausragender Akrobat könnte zum Beispiel einfach ohne Würfeln einen Salto machen, um anzugeben. Würde er im Kampf mit einem Salto über ein Hindernis springen wollen, müsste er hingegen würfeln.

3.1.2. Das Würfelsystem

Jede Probe hat einen sogenannten Aktionswert. Normalerweise errechnet sich dieser aus Attribut+Fertigkeit. Sollte keine passende Fertigkeit für die Probe gefunden werden, so bestimmt der Spielleiter ein passendes Attribut und der Aktionswert errechnet sich aus diesem Attribut * 2.

$$\text{Aktionswert} = \text{Attributswert} + \text{Fertigkeitswert}$$

oder

$$\text{Aktionswert} = \text{Attributswert} * 2$$

Bei einer Probe werden zwei zehnteilige Würfel (2W10) gewürfelt und addiert. Ist die Summe der beiden Würfel kleiner oder gleich dem Aktionswert, so ist die Probe gelungen.

$$2W10 \leq \text{Aktionswert: Probe gelungen}$$
$$2W10 > \text{Aktionswert: Probe misslungen}$$

Je höher der Wurf, desto besser und souveräner ist die Aktion gelungen (wenn sie gelungen ist).

BEISPIEL Würfelsystem: Ascron will Schloss einer Tür knacken. Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Schlösser knacken und legt keine Erschwernis oder Erleichterung fest. Ascron hat Verstand 6 und Schlösser knacken 7, also ist sein Aktionswert 13. Ascrons Spieler nimmt sich also 2W10 zur Hand und würfelt 4 und 7, zusammen also 12. Dies reicht aus, um das Schloss zu knacken.

3.1.3. Erleichterungen

Sollte eine Probe besonders leicht fallen oder haben die Charaktere einen größeren Vorteil, so kann der Spielleiter Erleichterungen für die Probe geben. Diese werden zum Aktionswert addiert, bevor die Probe abgelegt wird.

Erleichterung	Bedeutung:
2	Leicht
4	Sehr leicht
6	Kinderspiel
+2	Man lässt sich die doppelte Zeit
+2	Unter der Aufsicht eines Experten

BEISPIEL Erleichterung: Vivis möchte das Sicherheitssystem einer Firma ausschalten. Glücklicherweise konnte sie durch einen Informanten in Erfahrung bringen, um welches Sicherheitssystem es sich handelt und hat sich einen Schaltplan organisieren können. Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Elektronik und meint, mit einem Schaltplan wäre es „leicht“, also legt er eine Erleichterung von 2 fest. Ascron hat Verstand 7 und Elektronik 7, mit der Erleichterung von 2 Punkten kommt sie auf einen Aktionswert von 16. Vivis Spielerin nimmt 2W10, würfelt und erhält eine 8 und eine 10. Trotz der Erleichterung scheitert sie.

3.1.4. Erschwernisse

Sollten Hindernisse und Probleme die Probe noch zusätzlich erschweren, so verhängt der Spielleiter Erschwernisse. Diese müssen bei der Probe mit den 2W10 überwürfelt werden.

D. h. der Spieler muss über der Erschwernis, aber unter seinem Aktionswert würfeln, damit die Probe gelungen ist.

Erschwernis	Bedeutung:
4	Anspruchsvoll
6	Knifflig
8	Schwer
10	Sehr schwer
12	Kaum zu schaffen
14	Schier unmöglich
16	Verzweiflungsakt

Hierbei gilt:

Gelingt eine Probe nicht, weil das Würfelergebnis unter der Erschwernis liegt, so liegt es an den erschwerenden Umständen, das die Probe nicht gelungen ist. Die Probe darf wiederholt werden, sobald sich die Umstände geändert haben.

Gelingt die Probe hingegen nicht, weil der Aktionswert überwürfelt wurde, so übersteigt die Situation die Fähigkeiten des Charakters. Die Probe darf erst wiederholt werden, sobald der Charakter etwas gelernt hat oder sich zusätzliche Informationen beschafft hat.

BEISPIEL Erschwernis: *Xordim wird von einigen Gangern verfolgt und flüchtet in eine Sackgasse, welcher er nur entkommen kann, indem er über den dortigen Zaun klettert. Der Zaun wäre kein großes Problem, allerdings ist Xordim unter Zeitdruck und so verlangt der Spielleiter eine Klettern-Probe mit der Erschwernis 6.*

Xordim hat Agilität 6 und Klettern 5, also einen Aktionswert von 11. Jedes Ergebnis über der Erschwernis von 6 und kleiner oder gleich seinem Aktionswert von 11 würde einen Erfolg bedeuten. Er würfelt 2W10 und erhält 2 und 4 (=6). Die Probe ist misslungen, da dies nicht über der Erschwernis liegt.

Da die Probe aufgrund der Erschwernis nicht gelungen ist, bedeutet dies, er hätte zwar über den Zaun klettern können, hat dies jedoch nicht rechtzeitig geschafft. Bei einem Wurf über seinem Aktionswert hätte er auch ohne Stress und ohne Verfolger den Zaun nicht überwinden können.

3.1.5. Glanzleistungen und Patzer

Zeigen bei einer Probe beide W10 die gleiche Augenzahl, wird also ein Pasch gewürfelt, so handelt es sich um ein besonderes Ereignis.

Ist die Probe gelungen, bedeutet ein Pasch eine Glanzleistung.

Ist die Probe misslungen, bedeutet ein Pasch einen Patzer.

Eine Glanzleistung bedeutet, dass das Vorhaben nicht nur hervorragend und mit Bravour gelang, sondern dass es darüber hinaus wahrscheinlich noch weitere positive Auswirkungen für den Charakter hat.

Ein Patzer bedeutet, dass das Vorhaben katastrophal scheiterte und der Charakter eine peinliche Leistung zeigte. Darüber hinaus hat ein Patzer weitere negative Auswirkungen, wie Verletzungen, den Verlust von Ansehen oder Besitz und ähnliches.

Der Spielleiter entscheidet, wie genau sich eine Glanzleistung oder ein Patzer in der Situation auswirkt.

BEISPIEL Glanzleistung: *Firnis Gruppe wurde von Schlägern überfallen, die sie allerdings leicht überwältigen konnten. Als einer von ihnen aus seiner Ohnmacht erwacht und verhört wird, gesteht er, dass sie von einem Mann, der sich „Der Häscher“ nannte, angeheuert und auf sie angesetzt wurden, dass er aber ansonsten nichts wüsste und diesem Mann vorher auch nie begegnet ist.*

Firnis möchte sich nach dem Häscher erkundigen und etwas über ihn herausfinden. Sie sucht eine angesagte Kneipe in der Gegend auf und befragt Leute.

Der Spielleiter verlangt eine Gerüchte-Probe ohne Erschwernis. Firnis hat Charisma 7 und Gerüchte 6, also einen Aktionswert von 13. Sie würfelt mit den 2W10 schließlich 4 und 4, eine Glanzleistung.

Sie erfährt nicht nur, dass „der Häscher“ ein Hehler für Diebesware ist, sondern gelangt auch zufällig an dessen Ex-Freundin, die ihr bereitwillig über seine Machenschaften, seine Persönlichkeit und seine gewöhnlichen Aufenthaltsorte Auskunft gibt.

BEISPIEL Patzer: *Nehmen wir an, in oberen Beispiel hätte Firnis keinen 4er Pasch, sondern einen 7er Pasch gewürfelt. Das Würfelergebnis von 14 wäre über ihrem Aktionswert, somit wäre ein solcher Pasch ein Patzer.*

In diesem Fall würde es bedeuten, dass Firnis nicht nur keinerlei Information erhält, wer „der Häscher“ ist und was er macht, sondern erregt auch die Aufmerksamkeit eines seiner Schergen, der sich an ihre Fersen heftet und so den Aufenthaltsort der Gruppe in Erfahrung bringen will.

3.1.6. Vergleichende Proben

Nicht immer sind unbelebte, willenlose Dinge Gegenstand einer Probe. Insbesondere, wenn ein Interessenkonflikt zwischen zwei oder mehreren Personen besteht, kommt es häufig zu vergleichenden Proben.

Beispielsweise will jemand sich verstecken, andere wollen ihn entdecken. Man möchte den anderen manipulieren, dieser will jedoch seine Meinung durchsetzen. Eine Person will die andere mit einer Waffe treffen, diese will jedoch ausweichen. Verfolger wollen eine Person einfangen, diese möchte jedoch lieber flüchten...

Bei einer vergleichenden Probe würfeln alle beteiligten Personen auf einen passenden Aktionswert:

Gelingt nur einem die Probe, so ist dieser oder seine Partei erfolgreich.

Gelingt mehreren Charakteren die Probe, so gewinnt die höchste Augenzahl.

Gelingt einem Charakter eine Glanzleistung, so gewinnt dieser oder seine Partei.

Gelingt mehreren Personen eine Glanzleistung, so gewinnt die höchste Augenzahl.

Bei einem Unentschieden oder wenn alle beteiligten Charaktere bei ihren Proben scheitern, ändert sich nichts an der Situation und unter Umständen wird erneut gewürfelt. Der Spielleiter entscheidet in einem solchen Fall.

BEISPIEL Vergleichende Proben: *Zwei Wächter kontrollieren nachts den prachtvollen Garten der pythischen Villa, in welche die Diebin Esima möglichst ungesehen eindringen möchte.*

Die Spielerin Esimas würfelt auf ihrem Aktionswert in Heimlichkeit von 14, der Spielleiter würfelt für die beiden Wächter auf den Aktionswert ihrer Wahrnehmung von 12.

Esimas Würfelerggebnis ist 11, der erste Wächter hat eines von 9 und der andere 13.

Dem zweite Wächter ist seine Probe misslungen, also fällt er raus. Da Esimas Würfelerggebnis höher ist als das des ersten Wächters, gelingt es ihr, sich unbemerkt zu einem Fenster der Villa zu schleichen.

Stellen wir uns nun vor, der zweite Wächter hätte einen 3er Pasch gewürfelt. Die ist zwar das niedrigste Würfelerggebnis, gilt aber als Glanzleistung, weshalb er diese vergleichende Probe gewonnen hätte.

Der Spielleiter ist angehalten, bei vergleichenden Proben zu improvisieren, wenn er dies für nötig hält. Beispielsweise ist es schwieriger, in Gruppen zu schleichen, so dass die Gruppe entdeckt wird, sobald ein Würfelerggebnis der Heimlichkeitsprobe geringer ist als das der Wahrnehmungsprobe.

Patzer auf der einen Seite können die eigene Gruppe behindern. Bei einem Patzer bei einer Wahrnehmungsprobe könnte man seine Gefährten ablenken, bei einem Tauziehen hinfallen u.s.w.

Der gesunde Menschenverstand und Fingerspitzengefühl sollten hier spontane Regelungen ermöglichen, mit denen jeder in der Spielgruppe leben kann.

3.1.7. Meistergrade

Das Maximum für den Aktionswert ist 19, d. h. ein 10er Pasch ist immer ein Patzer.

Sollte der errechnete Aktionswert jedoch über 19 liegen, so hat man die Fertigkeit „gemeistert“ und kann sich die zusätzlichen Punkte als Meistergrade notieren, indem er sie einfach mit einem „+“ dahinter setzt.

Statt einem Aktionswert von 25 notiert man also „19+6“, was bedeutet, dass man den 6. Meistergrad in dieser Fertigkeit hat.

Der Meistergrad reduziert eine eventuelle Erschwernis. Bleiben danach noch Meistergradpunkte übrig, so kann man mit ihnen das Würfelerggebnis verbessern um so in einer vergleichenden Probe die Oberhand zu behalten.

Bei Glanzleistungen wird der Meistergrad auf den Pasch angerechnet und verbessert diesen. Ein 3er Pasch bei einem Meistergrad von 4 würde also als 7er Pasch bewertet werden.

BEISPIEL Meistergrade und Erschwernis: *Der golanische Scharfschütze Walthrog Hydrakus ist eine wahre Koryphäe auf seinem Gebiet. Seine ruhigen Finger (Geschick 11) und seine Kampferfahrung (Gewehr 13) sind legendär. Statt seinem eigentlichen Aktionswert von 24 stehen „19+5“ auf dem Charakterblatt.*

Doch nun will er in 800m Entfernung den Kopf eines Passanten treffen, was eine Erschwerung von insgesamt 14 mit sich bringt. Da Walthrog jedoch den 5. Meistergrad in Gewehren hat, wird diese Erschwerung um 5 auf 9 reduziert, was ihm eine reelle Chance ermöglicht.

BEISPIEL Meistergrade und vergleichende Proben: *Celfis Habbat, eine legendäre Kampftänzerin der Thraka, ist nicht nur blitzschnell (Agilität 12), sondern weiß auch ihr Skorpionschwert zu verwenden (Mittelschwere Nahkampfwaffen 13). Sie verfügt also über einen Aktionswert von 19 und den 6. Meistergrad („19+6“).*

In einem Kampf würfelt sie nun mit 2W10 eine 1 und 4, was normalerweise nur schwer ausreichen würde, die Deckung des Gegners zu umgehen. Doch sie kann dieses Würfelerggebnis um 6 Punkte verbessern und kommt auf ein Ergebnis 11, was auch erfahrenen Kämpfern Probleme bereitet.

3.3. Attribute

Es gibt in Xian zehn Attribute, welche die Grundzüge eines Charakters beschreiben: vier körperliche, vier geistige und zwei mythische Attribute.

Die körperlichen Attribute sind Stärke, Konstitution, Agilität und Geschick.

Die geistigen Attribute bilden Verstand, Instinkt, Charisma und Willenskraft.

Die beiden mythischen Attribute Kismet und Shian repräsentieren Schicksal und die Fähigkeit, übernatürliche Phänomene hervorzurufen. Über das Attribut Shian verfügen nur bestimmte Charaktere, die sogenannten Shianiten. Alle anderen Charaktere haben in diesem Attribut den Wert 0.

Der durchschnittliche Wert eines Menschen ist 4 in einem Attribut, wobei diejenigen Attribute, die für die Berufsausübung benötigt werden, meist 5 oder 6 betragen.

Da Spielercharaktere in Xian herausragende Persönlichkeiten sind, haben sie im Schnitt einen Wert von 5 in allen Attributen, sind also besser als „normale“ Menschen und haben ihnen gegenüber einen Vorteil.

Die normale Wertespanne liegt bei 3-7, wobei auch Spezialisten mit Werten von 8 oder gar 9 bei der Charaktererstellung möglich sind. Das absolute menschliche Limit für die Attribute liegt bei 15.



Zeichnung: Robert Triekel

3.3.1. Stärke (ST)

Die Stärke beschreibt die körperliche Kraft und Muskelmasse des Charakters. Vor allem Nahkämpfer sind auf eine hohe Stärke angewiesen, da sie ein wesentlicher Bestandteil bei der Ermittlung des Schadens ist. Zudem werden Proben auf Stärke gemacht, wenn es darum geht Lasten zu heben, Türen aufzubrechen oder Personen festzuhalten.

Beeinflusst:

Härte

Maximum für Lasten ohne Behinderung

Schaden von Nahkampfwaffen

Schaden im Handgemenge

Fertigkeiten:

Schwere Nahkampfwaffen

Schwimmen (wahlweise auch KO)

Klettern (wahlweise auch GE)

Mittelschwere Nahkampfwaffen (wahlw. auch AG)

3.3.2. Konstitution (KO)

Die Konstitution beschreibt die Gesundheit, Ausdauer, Fitness und Kondition des Charakters. Man benötigt sie um Krankheiten und Giften zu widerstehen. Außerdem kann ein Charakter mit hoher Konstitution in einem Kampf wesentlich mehr Schläge, Hiebe und Kugeln einstecken, bevor er durch die Schmerzen sein Bewusstsein verliert und in ernsthafter Lebensgefahr schwebt. Außerdem bilden sie zusammen mit der Willensstärke die Aktionspunkte, die im Kampf große Vorteile geben können, wenn der Charakter an sein Limit geht.

Beeinflusst:

Härte

Aktionspunkte

Todesschwelle

Fertigkeiten:

Ausdauer

Athletik (wahlweise auch AG)

Schwimmen (wahlweise auch ST)

3.3.3. Agilität (AG)

Die Schnelligkeit, Wendigkeit und die allgemeine Körperbeherrschung des Charakters, zudem seine Reaktionszeit. Alle schnellen Handlungen mit dem Körper, wie Laufen, Springen, Ausweichen und Akrobatik, beruhen auf diesem Attribut. Vor allem für Kämpfer mit leichten Nahkampfwaffen ist es von elementarer Bedeutung.

Beeinflusst:

*Reflexe
Initiative*

Fertigkeiten:

*Ausweichen
Leichte Nahkampfwaffen
Werfen
Athletik (wahlweise auch KO)
Mittelschwere Nahkampfwaffen (wahlw. auch ST)*

3.3.4. Geschick (GE)

Das Geschick beschreibt die Fingerfertigkeit und das handwerkliche Geschick, zudem die Biegsamkeit und körperliche Ruhe des Charakters. Alle langsamen Handlungen mit dem Körper, bei denen es eher auf Genauigkeit und Präzision als auf Schnelligkeit ankommt, bedienen sich dieses Attributs. Vor allem Fernkämpfer, die sich auf ihre Feuerwaffen verlassen, und Diebe und andere heimlichen Professionen benötigen ein hohes Geschick.

Beeinflusst:

nichts

Fertigkeiten:

*Geschütze
Gewehre
Heimlichkeit
Pistolen
Projektile
Schlösser knacken
Klettern (wahlweise auch ST)*

3.3.5. Verstand (VE)

Der Verstand ist eine Sammelumschreibung von Allgemeinbildung und Wissen, Erinnerungs- und logisches Denkvermögen, sowie Cleverness und Bauernschläue des Charakters. Es ist auch möglich, dass jemand ohne hohe Bildung über einen großen Verstand verfügt, ihm jedoch durch seinen Lebenswandel der Zugang zu Schulen und Bildungseinrichtungen verwehrt blieb.

Beeinflusst:

Fokus

Fertigkeiten:

*Computer
Elektronik
Medizin
Kultur
Mechanik
Orientierung
Sprengstoffe*

3.3.6. Instinkt (IN)

Das Attribut Instinkt ist ein Stellvertreter für die Intuition, die Wahrnehmung, die Aufmerksamkeit und den sechsten Sinn eines Charakters. Alle Handlungen, die man eher „nach Gefühl“ ausführt, basieren auf diesem Attribut. Zudem ist es ausschlaggebend für die Initiative, um im Kampf als erster handeln zu können und nicht überrascht zu werden.

Beeinflusst:

*Reflexe
Initiative*

Fertigkeiten:

*Fahrzeuge
Gefahreninstinkt
Menschenkenntnis
Reiten
Survival
Wahrnehmung*

3.3.7. Charisma (CH)

Charme, Aussehen, Auftreten, Autorität, Führungsqualität und soziale Intelligenz des Charakters werden durch das Charisma beschrieben. Ein Charakter mit einem hohen Charisma weiß, wie man sich beliebt macht, wie man Menschen manipulieren kann und trifft immer das rechte Wort zur rechten Zeit.

Beeinflusst:

Nichts

Fertigkeiten:

*Einschüchtern
Charme
Diplomatie
Bluffen
Gerüchte*

3.3.8. Willenskraft (WI)

Der Wille versetzt Berge. Ohne Selbstvertrauen, Mut und Entschlossenheit bringt man die wenigsten Pläne erfolgreich zu Ende. Willenskraft steht für eben dieses. Außerdem ist sie im Kampf extrem wichtig. Sie entscheidet, ob ein Charakter trotz schwerer Wunden weiter kämpfen kann und beeinflusst seine Aktionspunkte, mit denen er an sein Limit gehen kann.

Beeinflusst:

*Fokus
Aktionspunkte*

Fertigkeiten:

*Mut
Schmerztoleranz
Konzentration*

3.3.9. Kismet (KI)

In Xian gibt es einen Wert für Schicksal, Glück und den Lebensweg des Charakters: das Kismet. Nicht jeder Person ist ein großes Schicksal hervorgebestimmt. Passanten und unwichtige NSCs verfügen über kein Kismet. Spielercharaktere und wichtige Persönlichkeiten auf Yava haben das Schicksal jedoch auf ihrer Seite. Alles, was ihnen bisher widerfahren ist, kann sich auf die jeweilige Situation auswirken und ihnen ist das Glück holt. Zu dem genauen Einsatz von Kismet im Spiel, lesen sie „Kapitel 3.6. – Kismet im Spiel“.

3.3.10. Shian

Das Shian ist eine unerklärliche, mystische Kraft, die den Planeten Yava durchströmt. Wenige Menschen (etwa 0,01%), sogenannte Shianiten, sind sensibel für diese Schwingungen und können das Shian und somit auch die Realität beeinflussen. Sie können durch ihren Geist Verwundete heilen, Gegenstände schweben lassen, sich unsichtbar werden lassen oder die Gedanken anderer sondieren. Das Shian tritt in sechs verschiedenen, gegensätzlichen Ausprägungen, den sogenannten Shiankräften, zu Tage:

Amar (Wissen und Hellsicht)
Ashan (Heilung und Schutz)
Pector (Bewegung und Körper)
Nessir (Illusion und Verschleierung)
Khor (Zerstörung und Gewalt)
Vyr (Starre und Siechtum)

Jeder Shianit beherrscht nur eine dieser Kräfte, für die er sich bei der Charaktererschaffung entscheiden muss. Es gibt auch Shianiten, denen ihre Kraft nicht bewusst ist, die ebenfalls über ein Shian-Attribut verfügen, es aber nicht einsetzen können. Die überwältigende Mehrheit der Bewohner Yavas verfügt jedoch nicht über dieses Attribut. Einige, seltene Tiere und Wesen hingegen schon.

Eine weitere Besonderheit des Shian-Attributs ist es, dass es sich bei jedem Einsatz verringert, und zwar um den Grad des damit erzeugten Shian-Phänomens, bzw. um die aufgerundete Hälfte des Grades, wenn das Phänomen fehlschlug. Es regeneriert sich während des Schlafs um jeweils ein Punkt.

Beeinflusst:

Nichts

Fertigkeiten:

Amar:

- *Empathie*
- *Wissen*
- *Blick*
- *Vision*
- *Amar-Segen*

Ashan:

- *Heilung*
- *Schutz*
- *Frieden*
- *Reparatur*
- *Ashan-Segen*

Pector:

- *Telekinese*
- *Beschleunigung*
- *Kraft*
- *Flug*
- *Pector-Segen*

Nessir:

- *Illusion*
- *Verschleierung*
- *Vergessen*
- *Manipulation*
- *Nessir-Segen*

Khor:

- *Pyrokinese*
- *Rage*
- *Kampf*
- *Zerbersten*
- *Khor-Segen*

Vyr:

- *Schlaf*
- *Siechtum*
- *Lähmung*
- *Furcht*
- *Vyr-Segen*



Zeichnung: Roger Handelsby

3.4. Fähigkeiten

Während die Attribute die Grundzüge und Voraussetzungen des Charakters beschreiben, bilden die Fähigkeiten seine Interessen und Begabungen, seine Ausbildung und Talente ab. Zusammen mit einem dazugehörigen Attribut bilden die Fähigkeiten den sogenannten *Aktionswert*, der bei einer Probe mit 2W10 unterwürfelt oder getroffen werden muss, damit die Aktion gelingt.

Aktionswert = Attribut + Fähigkeit

Manche Fähigkeiten haben zwei dazugehörige Attribute. In diesem Fall kann der Spieler sich ein Attribut wählen, welches er für die Bestimmung des Aktionswertes heranzieht. (In der Regel wird er das höhere nehmen).

Jede Fähigkeit hat einen Mindestwert von 3, auch wenn diese nicht erlernt wurde. Das Maximum bei der Charaktererschaffung liegt bei 8, das absolute Maximum für einen Menschen liegt bei 15.

3.4.1. Bedeutung der Fähigkeitswerte

Wert

- 3 Unerfahren
- 4 Etwas trainiert
- 5 Ausgebildet
- 6 Erfahren
- 7 Talentierte
- 8 Gut
- 9 Sehr gut
- 10 Herausragend
- 11 Meisterlich
- 12 Koryphäe
- 13 Phänomenal
- 14 Legendär
- 15 Göttlich

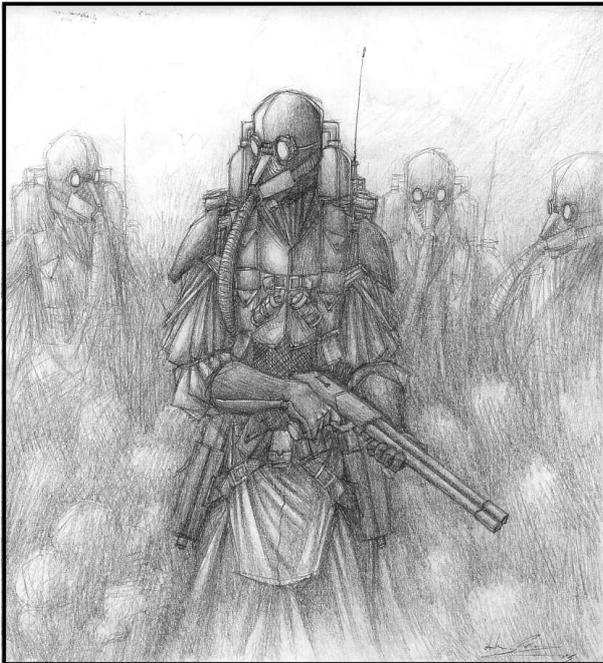
3.4.2. Primäre und sekundäre Fähigkeiten

Spielercharaktere haben in Xian je nach Klasse 7 primäre und 10 sekundäre Fähigkeiten. Die primären Fähigkeiten starten mit einem Fähigkeitswert von 5 und die sekundären Fähigkeiten mit einem Wert von 4. Alle anderen Fähigkeiten haben einen Wert von 3. Bei der Charaktererschaffung können diese Werte noch einmal um bis zu 3 Punkte gesteigert werden.

Der Spielleiter kann eine Probe auf Fähigkeiten, die nicht primäre oder sekundäre Fähigkeiten sind und nicht erlernt oder gesteigert wurden, verbieten, wenn er der Meinung ist, die Handlung ist ohne eine fundierte Ausbildung nicht möglich. Beispielsweise könnte er eine Medizin-Probe zulassen, um Erste Hilfe zu leisten oder einen

Bruch zu schienen, da auch unausgebildete Personen ohne Erfahrung in diesem Bereich es schaffen könnten, auch wenn dieses unwahrscheinlich ist. Eine Operation am offenen Herzen wird einer nicht ausgebildeten Person aber auch mit viel Glück nicht gelingen.

Fähigkeit	Attribut
Athletik	KO / AG
Ausdauer	KO
Ausweichen	AG
Bluffen	CH
Charme	CH
Computer	VE
Diplomatie	CH
Einschüchtern	CH
Elektronik	VE
Fahrzeuge	IN
Gefahreninstinkt	IN
Gerüchte	CH
Geschütze	GE
Gewehre	GE
Handgemenge	AG
Heimlichkeit	GE
Klettern	ST / GE
Konzentration	WI
Kultur	VE
Leichte Nahkampfwaffen	AG
Mechanik	VE
Medizin	VE
Menschenkenntnis	IN
Mittelschwere Nahkampfwaffen	ST / AG
Mut	WI
Orientierung	VE
Pistole	GE
Projekttilwaffen	GE
Reiten	IN
Schlösser Knacken	GE
Schmerztoleranz	WI
Schwere Nahkampfwaffen	ST
Schwimmen	ST / KO
Sprengstoffe	VE
Survival	IN
Wahrnehmung	IN
Werfen	AG



Einige Wüstenläufer der Khafasi
Zeichnung: Andrew Mar

3.4.2. Beschreibung der Fähigkeiten

Athletik

Attribut: KO oder AG

Wird zum Springen, Laufen, Sportarten und diverse Bereiche der Leichtathletik verwendet. Ab einem Aktionswert von 10 ist man als durchaus sportlich zu bezeichnen.

Ausdauer

Attribut: KO

Eine Probe auf die Ausdauer wird verlangt, wenn es darum geht zu bestimmen, ob die körperliche Anstrengung den Charakter zum Scheitern bringt oder er dennoch mit seiner Aktion fortfahren kann. Insbesondere der Dauerlauf oder das Tragen schwerer Lasten verlangt Proben auf die Ausdauer.

Ausweichen

Attribut: AG

Reflexartig zur Seite springen, sich abrollen und Schlägen, Nahkampfwaffen oder Kugeln (ja, in Xian kann man Kugeln ausweichen!) ausweichen kann das Altwerden eines Charakters deutlich begünstigen. Würfelt man bei einem Angriff höher bei der Ausweichen-Probe als der Gegner, so entgeht man dem Angriff unbeschadet.

Ab einem Aktionswert von 14 sind auch akrobatische Kunststücke, wie Saltos und Flikflaks mit dieser Fähigkeit möglich.

Bluffen

Attribut: CH

Lügen, flunkern, sich verstellen, Stimmen imitieren oder seinen Gesprächspartner mit Beleidigungen und zynischen Bemerkungen aus den Konzept bringen: Die Möglichkeiten zu bluffen sind zahlreich. So wird in den ärmsten Stadtvierteln bis in die höchsten politischen Ränge geblufft und gelogen.

Um einen Bluff zu durchschauen wird in der Regel eine vergleichende Probe gemacht. Das Opfer des Bluffs macht würfelt hierbei auf seinen Aktionswert in Menschenkenntnis.

Charme

Attribut: CH

Ebenso effektiv wie das Bluffen kann es sein, sein Gegenüber durch Charme und Schmeicheleien um den Finger zu wickeln, bis er oder sie macht, was man will. Personen, die sich auf ihren Charme verlassen, wissen, wie man sich sympathisch macht und dadurch andere manipulieren kann, bis man seine Ziele erreicht. Auch handeln und Feilschen lässt sich mit dieser Fähigkeit.

Eine Gegenprobe wird in der Regel mit Menschenkenntnis gemacht.

Verfügt man über ein passendes Merkmal, wie „Sänger“, „Musikerin“, „begabter Redner“ oder „Tänzerin“, so lassen sich auch derartige Showeinlagen mit der Fähigkeit Charme bewältigen um zu sehen, ob man das Publikum für sich einnehmen konnte.

Computer

Attribut: VE

Das einfache Bedienen eines Computers verlangt nach keiner Probe. Auf dem hochtechnisierten Planeten Yava kann davon ausgegangen werden, dass jeder einen der intuitiv zu benutzenden Computersysteme bedienen kann, wenn er nicht grade aus den primitiven Uhuri-Stämmen stammt. Will man hingegen Systeme hacken, verschlüsselte Dateien knacken, Programmieren und Zugang zu unbefugten Systemen erhalten, so sind Proben auf diese Fähigkeit fällig.

Diplomatie

Attribut: CH

Nicht jeder Dialog wird durch Falschheit, durch gespielte Sympathie oder durch Bluffen für sich entschieden. Auch Argumente, Rhetorik und kluge Kompromisse führen viele Debatanten zu ihrem Ziel. Auch handeln und feilschen lassen sich mit dieser Fähigkeit, ebenso wie überzeugen und bekehren.

Eine vergleichende Probe kann für das Gegenüber mit Diplomatie oder auf das Attribut Verstand gewürfelt werden.

Einschüchtern

Attribut: CH

Einen Kampf hat man fast schon gewonnen, wenn der Gegner Angst hat. Auch in Gesprächen und Verhandlungen kann man Drohen und so seinen Gesprächspartner unter Druck setzen.

In einen Kampf kann man seinen Kontrahenten die Aktionspunkte klauen: Er wird nicht mehr so gut kämpfen, wenn seine Beine schlackern. Wie dies funktioniert lesen sie im Kapitel X.Y.Z.

Eine vergleichende Probe führt das Opfer des Einschüchterungsversuchs mit der Fähigkeit Mut durch.

Versucht man, mit etwas einzuschüchtern, was nicht der Wahrheit entspricht („*Wir kennen dein Geheimnis...*“ oder „*Wir haben deine Tochter...*“), so würfelt man entweder auf Einschüchtern oder auf Bluffen, welcher Aktionswert auch immer der *niedrigere* ist.

Elektronik

Attribut: VE

Die meisten elektronischen Geräte sind derartig intuitiv zu bedienen, dass keine Probe notwendig sein dürfte. Beginnt man allerdings an ihnen rumzubasteln, sie zu manipulieren, Alarmsysteme oder elektronische Codeschlösser zu umgehen und auszuschalten oder aus einem Radiowecker und etwas Lötdraht den Timer für eine Bombe zu konstruieren, dürfte eine Probe notwendig werden.

Fahrzeuge

Attribut: IN

Autos, Motorräder, Sandkrabber und Schwebemaschinen lassen sich aufgrund des eingebauten Autopiloten auch ohne Kenntnisse bedienen und bringen einen sicher ans Ziel. Will man hingegen abseits der festgelegten Routen und ohne die geltenden Verkehrsregeln zu beachten fahren, so muss man auf den manuellen Antrieb umstellen, welchen nur noch einige Fahrer beherrschen. Stunts und Verfolgungsjagden verlangen Proben auf diese Fähigkeit.

Gefahreninstinkt

Attribut: IN

Einige Personen haben die Gabe, Gefahren zu riechen, ohne genau zu wissen, wie sie dies machen. „Ich hab es irgendwie im Urin“ ist eine häufige Antwort dieser Menschen. Werden den Charakteren Fallen oder Hinterhalte gestellt, so können sie diese verborgenen Gefahren eventuell entdecken. Der Spielleiter würfelt auf diese Fähigkeit häufig verdeckt, wenn er nicht will, dass die Spieler etwas ahnen von dem ihre Charaktere noch keine Ahnung haben.

Gerüchte

Attribut: CH

Auf den Straßen Goras sind Gerüchte und Informationen häufig wertvoller als Chips und können Leben retten oder Personen ins Unglück stürzen lassen. Charaktere mit einer hohen

Fähigkeit in Gerüchte haben einen großen Bekanntenkreis und sind entsprechend informiert über die Vorhaben der Klans, Konzerne oder Unterwelt. Und wenn sie etwas noch nicht wissen, dann können sie derartige Informationen schnell in Erfahrung bringen, etwas Smalltalk mit Fremden in Kneipen oder das Belauschen von Gesprächen in Firmenkantinen...

Geschütze

Attribut: GE

Flammenwerfer, Miniguns, Granatwerfer und Raketenwerfer, sowie festmontierte Artillerie und Geschütztürme: Alles, was über Distanz so richtig Aua macht, kann man mit dieser Fertigkeit bedienen.

Gewehre

Attribut: GE

Unter diese Kampffertigkeit fällt die Bedienung und Wartung von Präzisionsgewehren, Scharfschützengewehren, Pumpguns, Maschinengewehren und Sturmgewehren.

Handgemenge

Attribut: AG

Sollte keine Waffe zur Hand sein oder im Kampf mit Waffen auch einmal ein Kopfstoß, Tritt, Wurf oder Schlag mit dem Knauf der Waffe durchgeführt werden, so greift man auf diese Fähigkeit zurück. Sie beinhaltet auch alle Techniken von Karate, Kung Fu, Boxen, Ringen, Judo, Taekwando...

Heimlichkeit

Attribut: GE

Schleichen, Taschendiebstahl, unauffälliges Zurückziehen oder Verstecken fallen in den Bereich Heimlichkeit. In der Regel wird eine vergleichende Probe mit der Fähigkeit Wahrnehmung gemacht um zu überprüfen, ob die heimliche Aktion eventuell doch entdeckt werden kann.

Klettern

Attribut: ST/GE

Häuserfassaden, Bäume, Mauern, Gebirge, Zäune und anderes lässt sich mit dieser Fähigkeit überwinden. Seile erleichtern die Proben extrem, wenn sie erst mal oben angebracht wurden (Erleichterung 6). Ein Felsmassiv ohne geeignete Kletterausrüstung zu bezwingen kann hingegen zu saftigen Erschwerungen führen.

Konzentration

Attribut: WI

In manchen Situationen fällt es ungemein schwer, einen kühlen Kopf zu bewahren. Vorallem in Kampfsituationen oder wenn man abgelenkt wird kann man seine geistigen Fähigkeiten nur schwer einsetzen. In solchen Fällen ist eine Konzentrationsprobe angebracht. Insbesondere

Shianiten benötigen diese Fähigkeit, da fast alle ihre Phänomene Ruhe und Konzentration erfordern.

Kultur

Attribut: VE

Die Fähigkeit Kultur ist eine Sammelbezeichnung für alle Geisteswissenschaften und die Teile der Allgemeinbildung, die sich mit der menschlichen Kultur auseinandersetzen: Geschichte, Soziologie, Sprachwissenschaft, Kunst, Musik, Anthropologie und Kulturwissenschaften. Sie wird benötigt um Hintergrundinformationen zu den einzelnen Klans oder Städten zu erhalten.

Leichte Nahkampfwaffen

Attribut: AG

Kleine, schnelle Waffen, wie Dolche, Knüppel, Messer, Fechtwaffen, Nunchakus oder auch Kampfstäbe und Tonfas lassen sich mit dieser Fähigkeit einsetzen.

Mechanik

Attribut: VE

Alles, was mit Basteln, Montieren und Reparieren größerer Technik, wie Fahrzeugen oder Maschinen zu tun hat, lässt sich hiermit bewerkstelligen. Der Werkzeugkasten ist der beste Freund eines Mechanikers, denn mit improvisierten Werkzeugen lassen sich Proben nur mit einer Erschwernis von 8 Punkten bewerkstelligen, wenn es überhaupt möglich sein sollte.

Medizin

Attribut: VE

Erste Hilfe, das Stabilisieren von Patienten, Operationen, das Kurieren von Krankheiten und Giften sowie das Wissen über Biologie und Chemie fallen in den Bereich dieser Fähigkeit. Auch ein Mediziner ist zumindest auf einen Erste-Hilfe-Kasten angewiesen, denn ohne brauchbares Verbandsmaterial ist auch er machtlos.

Menschenkenntnis

Attribut: IN

Warum verhalten sich Menschen so, wie sie sich verhalten? Wann lügt jemand oder versucht sich einzuschleimen? Was bezwecken sie mit gekünstelter Autorität und was sind ihre verborgenen Ziele?

Charaktere mit hoher Menschenkenntnis können Blicke deuten und Hintergründe und Motivationen aus Gesten und Worten ihrer Gesprächspartner herauslesen, so als wären sie ein offenes Buch.

Außerdem wird Menschenkenntnis in einer vergleichenden Probe angewendet um sich gegen Bluffen- und Charme-Fähigkeiten zu wehren.

Mittelschwere Nahkampfwaffen

Attribut: ST / GE

Hierunter fallen Schwerter, Beile, Streitkolben, leichte Äxte, Speere und ähnliche Waffen, die ein ausgewogenes Maß an Wucht und Geschwindigkeit bieten. Bis auf einige Ausnahmen lassen sie sich einhändig führen.

Mut

Attribut: WI

Für die Spieler ist es ein Leichtes, ihre Charaktere waghalsige, riskante und lebensgefährliche Aktionen durchführen zu lassen. Sie sitzen am Spieltisch in einer bequemen Couch – abgesehen von ihrem Charakter, den sie Notfalls noch durch Kismet retten können – nichts zu verlieren. Ob der Charakter jedoch dafür den nötigen Mumm in den Knochen hat, beschreibt diese Fähigkeit.

Mut wird auch bei vergleichenden Proben herangezogen um sich gegen Einschüchterungsversuche zu wehren.

Orientierung

Attribut: VE

Kann der Charakter sich auch in unbekanntem Straßen zurechtfinden und sich Wege merken? Wie gut sind seine Geographiekennnisse? Wird er im Dschungel oder in der Wüste ohne Kompass immer im Kreis gehen? Die Fähigkeit Orientierung gibt Antwort auf diese Fragen.

Pistole

Attribut: GE

Alle Arten von Pistolen, Maschinenpistolen, die furchteinflößenden Nagelpistolen und Taser lassen sich mit dieser Fähigkeit beherrschen. Da alle Pistolen einhändig sind, lässt es sich auch gut mit zwei Pistolen kämpfen.

Projektilwaffen

Attribut: GE

Bögen und Armbrüste mögen vielleicht etwas anachronistisch wirken in Zeiten von Präzisionsgewehren und Raketenwerfern, aber an ihrer Tödlichkeit haben sie nichts verloren. Außerdem bieten sie einen weiteren Vorteil: Sie sind fast komplett lautlos.

Reiten

Attribut: IN

Bayays zu reiten ist eine schwierige Angelegenheit, die nur wenige Menschen beherrschen. Vorallem die Khafasi haben das Reiten zur Perfektion gebracht. Charaktere, die das Reiten als primäre oder sekundäre Fähigkeit erlernt haben, sollten keine Probleme haben, von A nach B zu reiten. Doch im Galopp, wenn das Bayay aggressiv wird oder verwundet wird, benötigt es schon ein gewisses Talent, um im Sattel zu bleiben. Bei Verwundungen des Bayays gilt der erlittene Schaden*2 als Erschwernis auf die Reiten-Probe, um das Tier wieder unter Kontrolle zu kriegen.

Schlösser knacken

Attribut: GE

Verschlossene Türen und Truhen sind ein Ärgernis für alle Diebe, Spione, Infiltrierer und andere, die sich unbefugten Zutritt verschaffen wollen. In Zeiten, in denen Hacker und Techniker fast jedes elektronische Schloss öffnen können, greift man wieder verstärkt auf diese Feinmechanik zurück – oder sichert eine Tür gleich doppelt ab!

Ohne Dietriche, nur mit improvisierten Haarklammern und Drähten, muss allerdings eine Erschwernis von 8 Punkten auf die Probe angerechnet werden.

Schmerztoleranz

Attribut: WI

Die Schmerztoleranz ist eine der wichtigsten Fähigkeiten für den Kampf. Sie ist auch die einzige Fähigkeit, die in jedem Fall auf das Charakterblatt notiert wird, auch wenn sie keine primäre oder sekundäre Fähigkeit ist.

Erleidet ein Charakter im Kampf Traumaschaden, so wird sofort eine Probe auf Schmerztoleranz mit der Anzahl der Punkte an Traumaschaden als Erschwernis fällig. Gelingt diese Probe, kann der Charakter auf den Beinen bleiben und weiter kämpfen (oder flüchten, was wahrscheinlich ratsamer wäre). Misslingt die Probe, so verliert er das Bewusstsein und ist kampfunfähig.

Er kann jede Runde eine neue Probe auf Schmerztoleranz mit der gleichen Erschwernis machen, um das Bewusstsein wieder zu erlangen. Außer beim Kampf, kann die Fähigkeit noch dazu eingesetzt werden, Folter zu widerstehen oder Aktionen fortzusetzen, obwohl diese für die eigene Person sehr schmerzhaft sind.

Schwere Nahkampfwaffen

Attribute: ST

Riesige Äxte, Kriegshämmer, Zweihänder, Hellerbarden, Glefen und wirklich große Keulen lassen sich ohne eine gewisse Stärke und diese Fähigkeit nicht wirklich kontrollieren. Diese Waffen mögen langsam sein, überzeugen aber durch ihre überlegende Reichweite und vor allem durch die Größe der Verwundungen und Zerschmetterungen, die sie anrichten.

Schwimmen

Attribute: ST/KO

Schwimmen zu können ist keine Selbstverständlichkeit auf dem Planeten Yava. Die meisten wuchsen in den Großstädten auf und Schwimmbäder sind selten, Schwimmunterricht in der Schule noch seltener. Ist Schwimmen keine primäre oder sekundäre Fähigkeit, so gilt man als Nichtschwimmer und muss auch bei ruhigen Gewässern Schwimmproben bestehen, um nicht unterzugehen. Ist man nicht nackt oder in Schwimmbekleidung, gilt der Lastwert aller Panzerungen + 4 als Erschwernis.

Sprengstoffe

Attribute: VE

Zugegeben, die Anzahl der Sprengstoffexperten ist nicht wirklich hoch. Kennt man sich allerdings mit diesen explosiven Materialien aus, so lassen sich hier hervorragende, destruktive Wirkungen erzielen. Solche Experten können die Wirkung von Sprengstoff maximieren und auch mit wenig Material Gebäude in Schutt und Asche verwandeln.

Bei einer misslungenen Sprengstoffprobe entfaltet die gebaute Bombe nur den halben Schaden. Bei einem Patzer wird mit einem W10 gewürfelt: Bei einer 1 explodiert die Bombe beim Bauen in den Händen des Bastlers (und macht vollen Schaden), bei 2-10 ist sie einfach ein Fehlzünder. Bei einer Glanzleistung zählt die Augenzahl des Pasches als zusätzliche Schadenswürfel.

Sollten Sprengstoffe hingegen nicht eine primäre oder sekundäre Fähigkeit sein, so gelten auch normal misslungene Proben als Patzer.

Survival

Attribute: IN

Im Dschungel, der Wüste oder finsternen Wäldern zu überleben fällt nicht leicht, wenn man in seiner Jugend nur die Betonschluchten der Hochhäuser gesehen hat. In jeder Gruppe sollte mindestens ein Charakter diese Fähigkeit haben, damit man hier nicht völlig auf verlorenen Posten steht.

Ein Survival-Experte kennt sich nicht nur mit Feuermachen, sicheren Schlafplätzen und dem Finden von Wasserquellen aus, sondern weiß auch viel über die Pflanzen und Tiere der Wildnis. Auch das Spurenlesen und Fährtsuchen zählt zu dieser Fähigkeit.

Wahrnehmung

Attribute: IN

Während der sechste Sinn schon mit der Fähigkeit Gefahreninstinkt abgedeckt wurde, werden mit dieser Fähigkeit das Hören, Sehen, Riechen, Schmecken und Fühlen und zudem seine allgemeine Aufmerksamkeit abgedeckt.

Bei vergleichenden Proben wird es herangezogen, wenn andere eine Heimlichkeitsprobe machen um festzustellen, ob man Diebstähle bemerkt oder Schleichende und Versteckte hört oder sieht.

Werfen

Attribute: AG

Nicht nur Granaten und Wurfaffen lassen sich mit dieser Fähigkeit in das gewünschte Ziel bringen. Auch wenn Teamkameraden eine Waffe fehlt oder mit einem Stein ein entfernte Knopf aktiviert werden soll ist diese Fähigkeit von Nutzen.

3.5. Merkmale

3.5.1. Was sind Merkmale?

Während jeder Charakter die selben Attribute und vielleicht auch ähnliche Fähigkeiten hat, machen seine Merkmale ihn besonders und einzigartig.

Ein Merkmal können besondere Vor- und Nachteile des Charakters sein, seine Aufgabe, seine Prinzipien, seine Motivation, Charakterzüge, besondere Titel, Marotten, Angewohnheiten, Ziele, Wünsche, einschneidene Erlebnisse in seiner Biografie oder körperliche Gebrechen... ..kurzum: alles, was nicht durch Attribute, Fähigkeiten, Ausrüstung oder Kontakte dargestellt werden kann, aber dennoch für eine menschliche Person denkbar wäre, um sie einzigartig und besonders zu machen, ist ein potentielles Merkmal.

Spielercharaktere beginnen das Spiel maximal 7 Merkmalen, im Spielverlauf können später weitere hinzukommen.

3.5.2. Klasse

Jeder Charakter hat eine Klasse - eine Art Beruf, Archetyp oder Klischee, eine Gruppe oder Bezeichnung, die den Charakter zwar grob, aber treffend beschreibt. Der Archetyp ist in gewisser Weise die „Rolle“, die der Charakter innerhalb der Kampagne spielt und somit das Konzept, auf dem alles weitere aufbaut. Einige gängige Klassen werden später im Kapitel 5.3. vorgestellt. Häufig werden diese Klassen noch durch zwei oder drei ergänzende Worte erklärt. In Xian können sie jedoch auch sehr leicht eigene Klassen erstellen und dann einen griffigen Namen für diese finden.

Beispiele für Klassen:

- stolze Bluttänzerin der Thraka
- mürrischer Ex-Soldat der Thrall
- clevere Diebin aus Xiaoting
- unehrenhaft entlassene Kadamischülerin
- idealistischer Synsalla-Rebell
- aggressives Gangmitglied aus Sektor D
- Kopfgeldjäger mit Gewissensbissen
- adliger Tunichtgut der Pythris
- schüchterner Hacker der Voltan
- neugierige Amar-Shianitin
- nervöse Technikerin aus Giacomo
- schelmische Khafasi-Händlerin
- jähzorniger Ex-Gangster des Sawiric-Rings
- herzlose Attentäterin der Karakas
- dickköpfige Forscherin der Sahfila

3.5.3. Anregungen für weitere Merkmale

Regeltechnisch werden Archetyp und alle weiteren Merkmale gleich behandelt. Wenn wir im folgenden Merkmale in Aufgaben/Motivationen, Prinzipien, Biografie, Charakterzüge und Besonderheiten aufteilen, dient dies nur der Übersicht. Teilweise überschneiden sich die Bereiche, doch es ist egal, ob beispielsweise „Geldgier“ als Motivation oder Charakterzug gilt. Die hier vorgestellten Merkmale sind auch lediglich eine Anregung. Sie können natürlich gerne jederzeit eigene Merkmale erfinden.

Aufgaben/Motivationen:

Der Charakter hat sicher besondere Gründe, warum er ausgerechnet den schwierigen und gefährlichen Weg eines Vatars eingeschlagen hat. Seien es Geldgier, der Drang nach Freiheit und Unabhängigkeit, Abenteuerlust oder ähnliches. Vielleicht hat er überdies hinaus noch weitere Ziele oder Aufgaben, die er verfolgen will.

Beispiele für Aufgaben und Motivationen:

- Tod des Bruders rächen
- Die Thrall bekämpfen
- Nach Xian gelangen
- Geldgier
- Freiheitsliebe
- Geld für Rebellengruppen organisieren
- Informationen über die Klans sammeln
- Shianartefakte sammeln und erforschen
- Jagdtrophäen sammeln
- Kampfkunst perfektionieren
- Jede Stadt des Kontinents Gora sehen
- Ruhm erlangen
- Macht erlangen
- Erzfeind der Familie töten
- Für den Neoul-Ring spionieren



*Eine loyale Spionin des Voltan Imperiums
Zeichnung: Robert Triekel*

Prinzipien:

Es gibt Charaktere ohne Prinzipien und jeglichen Idealismus. Es gibt aber auch solche, die ihr Leben nach selbstauferlegten Prinzipien, Regeln, politischen Denkweisen oder Religionen ausrichten. Im folgenden finden sie Beispiele für diese Art von Merkmalen.

Beispiele für Prinzipien:

- Hilfsbereitschaft
- Ehrenkodex
- Anhänger des Katala Kultes
- Sympathisant der YBA
- Gläubiger Sahfi-Anhänger
- Pazifismus
- Hass auf die Karakas
- Anarchist
- kämpft gegen Sklaverei
- glaubt an das Recht des Stärkeren
- Drogengegner
- golanischer Nationalist

Biografie:

Besonders einschneidende Erlebnisse oder Besonderheiten im bisherigen Leben eignen sich ebenfalls als Merkmale, welche die Persönlichkeit des Charakters von allen anderen unterscheiden kann.

Beispiele für Biografie-Merkmale:

- adlige Abstammung
- als Straßenkind in Sektor F aufgewachsen
- dunkles Geheimnis
- Erfahrung im Kampf gegen Garsim
- auf der Flucht vor dem Kalavan-Ring
- Sah, wie ihre Schwester von Truppen der Thrall in einen Thrall-Harem verschleppt wurde
- wohlhabende Eltern
- unehrenhaft aus dem Dienst entlassen
- verheiratet
- 3 uneheliche Kinder
- früheres Gangmitglied
- weitgereist
- wuchs in Armut auf
- lebte als Einsiedler in den Zwillingsbergen
- wird von Kopfgeldjägern der Golan gejagt, weiß aber selbst nicht, warum
- hat durch den Tod des Vaters seinen Glauben verloren

Charakterzüge:

In diese Kategorie fallen wahrscheinlich die meisten Merkmale. Sie geben den Charakter eine Persönlichkeit. Neben diversen Adjektiven, welche die Eigentümlichkeiten beschreiben, finden sich hier auch Ängste, Marotten und Hobbys.

Beispiele für Charakterzüge:

- Höhenangst
- höflich

- humorvoll
- jähzornig
- geizig
- Frauen-/Männerschwarm
- selbstbewusst
- ehrlieh
- reinlich
- Angst vor Nenki-Ratten
- kann kein Blut sehen
- betet nach jedem Kampf
- introvertiert
- diszipliniert
- belesen
- drogensüchtig
- Ansammlung von unnützen Halbwissen
- manisch depressiv
- dickköpfig
- Frauen gegenüber schüchtern
- neugierig
- tritt immer in Fettnäpfchen
- großer Blutball-Fan
- Weinkenner
- Musikliebhaber
- Flötenspieler
- Paranoia
- Kleptomanie
- gnadenlos
- kalthertzig
- tolpatschig
- undurchschaubar

Besonderheiten:

Hierunter fallen alle außergewöhnlichen Talente, alle besonderen, körperlichen Eigenschaften und alles, was sonst nirgendwo reinpassen will.

Beispiele für Besonderheiten:

- Analphabet
- eidetisches Gedächtnis
- atemberaubendes Aussehen
- fürchterlich unangenehme Stimme
- stottern
- Linkshänder
- beidhändigkeit
- auffälliger Kleidungsstil
- verfällt in einen Berserkerrausch
- defensiver Kämpfer
- sechster Sinn
- kann Lügen leicht durchschauen
- Spezialist für Sicherheitssysteme
- unauffällig
- einschüchterndes Äußeres
- ekelerregender Gestank
- Pechvogel
- Glück im Spiel
- guter Geruchssinn
- einarmig
- schwerhörig
- Anpassungsfähigkeit
- schwaches Herz

3.6. Einsatz von Kismet

3.6.1. Was ist Kismet?

Im Rollenspiel Xian gibt es sicherlich auch unbedeutende Passanten, Statisten und ersetzbare Handlanger, aber die wirklich wichtigen und spannenden Geschichten spielen sich zwischen Persönlichkeiten ab, die zu höherem auserkoren sind. Solche Persönlichkeiten, zu denen alle Spielercharaktere und wichtige NSCs und Schurken gehören, erhalten zu Beginn des Spielabends *Kismetpunkte (KP)* in Höhe ihres Kismet-Attributs. Diese sollten als Marker oder Spielsteine dargestellt werden, da sie sich im Laufe eines Spielabends häufiger ändern können. Sollte der Spielleiter sich nicht sicher sein, ob ein NSC so bedeutsam ist, dass er über ein Kismet-Attribut verfügt und somit KP erhalten sollte, so sollte der NSC KP erhalten, wenn er für den Verlauf der Geschichte eine bedeutende Rolle spielt, vorher mit Namen und Merkmalen ausgearbeitet wurde, eine Berühmtheit in Xian oder ein Meister seines Fachs ist oder mehr als 500 Erfahrungspunkte hat.

Kismet bedeutet Schicksal, Glück oder Vorherbestimmung. Charaktere mit dem Kismet-Attribut sind vom Schicksal begünstigt und sie sind zu höherem auserkoren.

Mit Kismetpunkten kann man seine Merkmale aktivieren, seinem Glück auf die Sprünge helfen, Patzer vermeiden oder in Extremfällen sogar sein eigenes Leben retten.

3.6.2. Grundlagen der Kismetpunkte

Jeder Spielercharakter und bedeutener NSC erhält zu Beginn des Spielabends Kismetpunkte in Höhe seines Kismet-Attributs

Kismetpunkte = Kismet-Attribut

Die KP unterliegen ständigen Schwankungen. Für positive Effekte im Spiel müssen die Spielercharaktere KP ausgeben, für negative Effekte erhalten sie KP. Auf diese Weise ist es auch möglich, mehr KP zu erhalten, als der Wert des Kismet-Attributs angibt, jedoch werden diese überschüssigen Kismetpunkt am nächsten Spielabend verloren sein.

Da die Shianpunkte ständig schwanken wird empfohlen, Chips oder Spielmarken zu ihrer Darstellung zu verwenden.

3.6.3. Merkmaleinsatz durch Kismetpunkte

Hauptsächlich werden Kismetpunkte verwendet, um Merkmale (s. 3.5.) einzusetzen.

In Xian kann jedes Merkmal sowohl ein Vor- als auch ein Nachteil sein. Ein besonders guter Geruchssinn ist manchmal sehr nützlich, wenn man allerdings durch die Kanalisation kriecht und durch seine empfindliche Nase stark abgelenkt ist, verflucht man sein Riechorgan.

Generell gilt: Nutzt man ein Merkmal zu seinem Nachteil, so erhält man KP. Versucht man, durch ein Merkmal einen Vorteil zu erhaschen, so muss man hierfür KP ausgeben.

Schlägt der Spieler eine Szene vor, in welchen er KP einsetzen will, so muss der Spielleiter zustimmen. Will der Spielleiter eine Szene mit einem Merkmal der Spielercharaktere einleiten, welche die KP verändern würde, so muss der Spieler zustimmen.

Wenn der Spielleiter die KP eines NSC mit dessen Merkmalen einsetzen will, so benötigt er hierfür natürlich keine Zustimmung der Spieler.

Neben den Vorschlag von Szenen, können auch Proben, die im Zusammenhang mit einem Merkmal stehen, erleichtert oder erschwert werden. Dies muss vor dem Wurf angekündigt werden und man erhält KP in Höhe eines Viertels der Erschwerung oder verliert KP in Höhe der Erleichterung, maximal jedoch jeweils 3 KP. In der Regel entscheidet der Spieler, wann dies geschieht und der SL muss zustimmen.

Beispielsweise könnte ein Spieler mit dem Merkmal „ehrlich“ eine Erschwerung von 8 Punkten auf Bluffen-Proben mit sich bringen (er erhält 2 KP), in einer anderen Situation aber 2 Punkte Erleichterung auf Diplomatie geben (er bezahlt 2 KP), da der Charakter einen ehrlichen und aufrichtigen Eindruck macht.

Erschwerung	KP
4	+1
8	+2
12	+3
Erleichterung	KP
1	-1
2	-2
3	-3

Anmerkung: *Kismet-Punkte werden nur bei wichtigen Proben verändert, welche Auswirkungen auf den weiteren Verlauf des Spielabends haben!*

Fatale Folgen (+3 KP):

Das Merkmal hat wirklich fatale Folgen für den Charakter (bringt ihn in lebensgefährliche Situation, er verliert seinen gesamten Besitz oder eine ihm sehr wichtige Person...)

Schlimme Folgen (+2 KP):

Das Merkmal hat schlimme Folgen für den Charakter (er riskiert eine ernste Verletzung, verliert Geld...)

Ärgerliche Folgen (+1 KP)

Das Merkmal hat ärgerliche Folgen für den Charakter (er macht sich lächerlich, flüchtet, es hält die Gruppe kurz auf, er riskiert eine dicke Lippe...)

Belanglose Folgen (+/-0 KP):

Das Merkmal hat belanglose Folgen für den Charakter. Für das Ausspielen von Merkmalen, dass für den Plot nicht relevant ist und auch keine weiteren Vor- und Nachteile für den Charakter hat, müssen keine Kismetpunkte ausgegeben werden. Lassen sie jemanden mit dem Merkmal „großer Blutball-Fan“ sich den ganzen Abend über das Thema unterhalten oder den SC mit dem Merkmal „schöne Gesangsstimme“ seine Umwelt mit einem Lied erfreuen: Wenn es keine sonderlichen Vorteile für den Charakter bietet, müssen auch keine KP aufgewendet werden.

Erfreuliche Folgen (-1 KP):

Das Merkmal hat erfreuliche Folgen (Charakter gewinnt etwas Geld/Ansehen, kann jemanden beeindrucken...)

Gute Folgen (-2 KP):

Das Merkmal hat gute Folgen für den Charakter (Charakter kann eine Wunde verhindern, bringt den Plot voran, gewinnt viel Geld...)

Herausragende Folgen (-3 KP)

Das Merkmal hat herausragende Folgen für den Charakter (Der Charakter kann eine lebensbedrohliche Situation abwenden, hat besonderes Glück, gewinnt einen Verbündeten ...)

3.6.4. Glück durch Kismet:

Außer um seine Merkmale zu aktivieren, kann jeder die Option „*Glück*“ wählen und durch den Einsatz von 2 KP eine beliebige, nicht gepatzte Probe einmal wiederholen (allerdings kein zweites mal, dass neu erwürfelte Ergebnis ist bindend). Wenn die Probe im Zusammenhang mit einem Merkmal steht, beispielsweise eine „Wahrnehmungsprobe“ fürs Hören und der Charakter hatte das Merkmal „gutes Gehör“, so kostet dies nur 1 KP.

3.6.5. Kismet im Kampf

Zu Beginn oder im Verlauf eines Kampfes können Kismetpunkte in Überlegenheitspunkte umgewandelt werden.

Für einen Kismetpunkt erhält man zwei Überlegenheitspunkte, wenn diese im Zusammenhang mit einem Merkmal stehen und der Spielleiter diesem zustimmt. Beispielsweise könnte ein Charakter mit dem Merkmal „wuchs in der Wildnis auf“ in einem Kampf in der Wildnis einen Vorteil haben oder jemand mit „Schwester wurde von Thrall-Soldaten getötet“ könnte durch seinen Hass einen besonderen Kampfgeist entwickeln, wenn er gegen die Thrall vorgeht.

Findet sich kein passendes Merkmal, so erhält man nur einen Überlegenheitspunkt für jeden Kismetpunkt.

In einem Kampf lassen sich so maximal 3 Kismetpunkte ausgeben.

3.6.5. Kismet als Lebensretter

Gora ist ein tödlicher Kontinent, doch Helden sterben nicht einfach. In wie vielen Romanen und Filmen konnte der Protagonist schließlich dem sicheren Verderben entkommen und dem Tod ein Schnippchen schlagen?

Damit Kismet den Charakter aus einer Situation befreit, die unweigerlich zu seinem Tod oder der Beendigung seiner Abenteuerlaufbahn führen würde (Lebenslang im Kerker, verkrüppelt werden oder permanente geistige Schäden erleiden...), müssen alle Kismetpunkte geopfert werden.

Außerdem sinkt das Kismet-Attribut permanent um 2 Punkte. Hat das Kismet-Attribut einen Wert von 0 oder 1, so kann Kismet nicht mehr das Leben des Charakters retten und sein Schicksal ist besiegelt.

Entschließt sich ein Spieler, auf diese Weise seinem Charakter das Leben zu retten, muss man improvisieren und sich eine Geschichte ausdenken, wie der Charakter dennoch seinem Tod entrinnen kann:

Seine Gegner reanimieren ihn um ihn zu verhören oder als Sklaven zu verkaufen. Der Durchschuss verfehlte glücklicherweise alle lebensnotwendigen Organe knapp oder in dem Gefängnis, in welchem der Charakter auf sein Todesurteil wartet, bricht eine Revolte aus, bei welcher der Charakter fliehen kann.

Jede Nahtoderfahrung rechtfertigt ein neues Merkmal. Ist der Charakter beispielsweise fast in den Tod gestürzt, könnte ihn fortan Höhenangst plagen. Hätte ihn jemand fast den Kopf gekostet, sinnt er vielleicht nach Rache oder hat Angst vor dieser Person oder seiner Gruppierung...

4. Kampf

Gewalt ist eine Lösung! Vielleicht nicht die beste, vielleicht nicht die ungefährlichste, aber häufig eine effektive.

Yava ist ein tödlicher Planet und viele seiner Bewohner sind der Meinung, dass Redes etwas für Leute ist, die nur zu schwach sind, sich zu schlagen. Es ist fast unvermeidlich, dass Vatare früher oder später in kämpferische Auseinandersetzungen geraten. In dem folgenden Kapitel erfahren sie alle Regeln, die sie für das Ausspielen solcher Kämpfe benötigen.

Die Kampfregeln von XIAN verfolgen hierbei zwei Ziele: Zum einen sollen die Kampfregeln eine taktische Tiefe haben und zu einem nicht unerheblicher Teil von den Entscheidungen der Spieler abhängen. Auf der anderen Seite sollen die Aktionen möglichst frei beschreibbar sein und Regeln für ungewöhnliche Aktionen schnell improvisierbar sein.

Die folgenden Regeln ermöglichen also sowohl das Erzählen schneller, aktionreicher Sequenzen und die kniffligen, taktischen Entscheidungen der Spieler.

4.1. Kampfwerte

4.1.1. Verfassung

Die Verfassung ist die Anzahl von Schadenspunkten, die ein Charakter aushalten kann, ohne den lebensgefährlichen Traumaschaden erleiden zu müssen. Sie wird in drei Werten ausgedrückt, die stellvertretend für die Verfassung des Kopfes (der erste Wert), des Oberkörpers (der zweite Wert) und des Unterkörpers (der dritte Wert) stehen.

In der folgenden Tabelle können sie die Verfassung für ihren Charakter anhand der Konstitution ablesen.

Konstitution	Verfassung
0	1/3/2
1	1/4/2
2	1/4/3
3	2/4/3
4	2/5/3
5	2/5/4
6	3/5/4
7	3/6/4
8	3/6/5
9	4/6/5
10	4/7/5
11	4/7/6
12	5/7/6
13	5/8/6
14	5/8/7
15	6/8/7



Zwei Kämpfer aus Vasca
Zeichnung: Andrew Mar

4.1.2. Traumaschaden

Sinkt die Verfassung in einer Trefferzone auf 0 und dieser Bereich erhält noch weitere Schadenspunkte, so führt jeder weitere Schadenspunkt zu Traumaschaden, der sich addiert. Traumaschaden sind schwerwiegende Verletzungen, große Blutungen, Beschädigte Organe, Brüche und ähnliches. Traumaschaden hat folgende Auswirkungen:

Traumaschaden wird sofort von den Aktionspunkten abgezogen. Sinken hierbei die Aktionspunkte auf 0, so bricht man kampfunfähig zusammen. Man kann jede Kampfunde eine Probe auf Schmerztoleranz machen, um das Bewusstsein wieder zu erlangen und aufzustehen.

Jedesmal, wenn man Traumaschaden erhält, muss man eine Probe auf die Fähigkeit Schmerztoleranz mit der Anzahl des gesamten Traumaschadens als Erschwernis machen, um auf den Beinen zu bleiben. Misslingt diese, so geht man bewusstlos zu Boden. Jede Kampfunde kann man diese Probe wiederholen, um wieder aufzustehen.

Traumaschaden gilt als zusätzliche Erschwernis auf alle Proben, seien es Kampfproben,

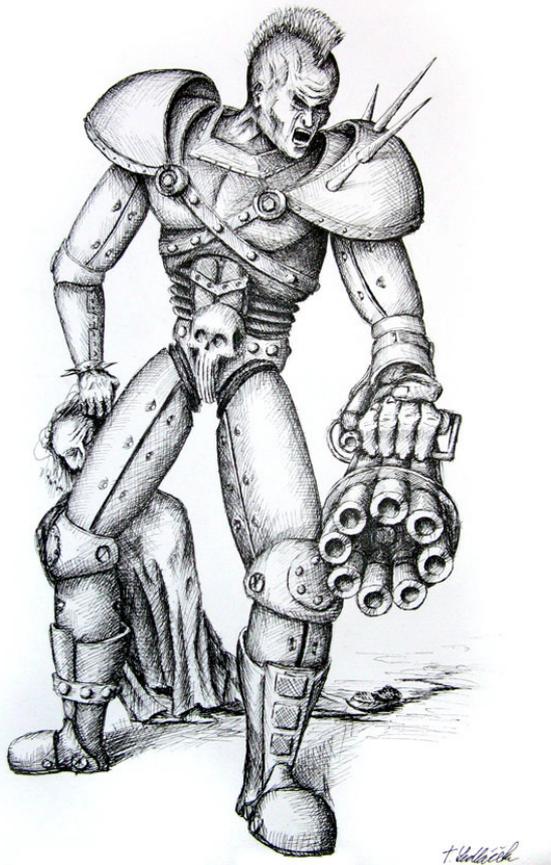
Schmerztoleranzproben, körperliche oder geistige Fähigkeiten oder Shian-Proben. Schließlich ist es nicht einfach, sich mit klaffenden Wunden zu konzentrieren oder bewegen.

Wird der Traumaschaden nicht umgehend behandelt und der Verletzte stabilisiert, so erhält er alle 5 Minuten einen weiteren Punkt Traumaschaden aufgrund von Blutverlust.

4.1.3. Todesschwelle

Die Todesschwelle gibt das Maximum des Traumaschadens an, welches ein Charakter verkraften kann. Ist der Traumaschaden höher als die Todesschwelle, so stirbt der Charakter. Eventuell kann er noch durch eine schicksalhafte Wendung gerettet werden (s. Kapitel 3.6.6. Kismet als Lebensretter), sonst wird er leider das zeitliche Segnen. Die Todesschwelle entspricht der doppelten Konstitution des Charakters.

Todesschwelle = Konstitution * 2



Ein Schutzgeldeintreiber aus dem Sawiric Syndikat
Zeichnung: Tomáš Sedláček

4.1.4. Initiative

Die Initiative gibt an, wer in einem Kampf zuerst handeln kann. Es beginnt der Charakter mit der höchsten Initiative, gefolgt von dem mit der zweithöchsten u.s.w.

Die Initiative errechnet sich aus den Attributen Agilität und Instinkt.

Initiative = Agilität + Instinkt

Zusätzlich kann man zu Beginn einer Kampfrunde mit dem Spezialmanöver „Blitzaktion“ Aktionspunkte oder Überlegenheitspunkte einsetzen, um die Initiative zu verbessern. Jeder so eingesetzte Punkt erhöht die Initiative um den Wert in Reflexe.

Zu Beginn des Kampfes wird dieses Spezialmanöver einmal im geheimen durchgeführt.

Initiative = AG + IN + ((AP oder ÜP)*Reflexe)

BEISPIEL Initiative: Der Techniker Zano Barkina ist mit Agilität 4, Instinkt 5 und Reflexe 2 nicht grade der schnellste. Seine Initiative beträgt 9.

Er kämpft gegen den schnellen Thraka Argim Inzighana, der mit Agilität 7, Instinkt 6 und Reflexe 3 eine Initiative von 13 hat.

Zano entscheidet sich, dass Spezialmanöver „Initiative erhöhen“ durchzuführen. Hinter vorgehaltener Hand setzt sein Spieler 4 Aktionspunkte ein, multipliziert mit seinem Reflexe-Wert erhält er somit einen Bonus von 8 Punkten auf seine Initiative. Der Spielleiter setzt für Argim lediglich einen ein und erhält so 1*3 Punkte auf seine Initiative.

Zano hat nun eine Initiative von 17, Argim ist mit einer Initiative von 16 erst nach ihm dran. Die Initiativwerte bleiben bis zum Ende des Kampfes bestehen. In der nächsten Runde könnte Argim allerdings das Spezialmanöver „Initiative erhöhen“ erneut durchführen, um wieder als erste Handeln zu können.

Bei einem Überraschungsangriff oder Hinterhalt kann die überraschte Partei in der ersten Runde keine Aktionen durchführen, lediglich Reaktionen. In der nächsten Runde wird die Initiative wie gehabt ermittelt.

4.1.5. Aktionspunkte (AP)

Die Aktionspunkte stehen für den Kampfgeist, die Kraftreserven und die Ausdauer des Charakters. Sinken diese auf 0, so ist der Charakter kampfunfähig, bewusstlos oder so demoralisiert, dass er sich ergibt oder die Flucht ergreift.

Durch den Einsatz von Aktionspunkten kann der Charakter kurze Zeit an sein Limit gehen und Spezialmanöver einsetzen. Dies zerrt jedoch an seinen Kräften und er wird schneller bewusstlos oder ist schneller demoralisiert, wenn er alles gegeben hat und er dennoch unterlegen ist.

Die Aktionspunkte berechnen sich aus Konstitution + Willenskraft, eine eventuelle Behinderung durch Lasten wird hiervon abgezogen (s.u.).

Aktionspunkte sollten mit Spielsteinen oder Markern dargestellt werden.

$$\text{Aktionspunkte} = \text{KO} + \text{WI} - \text{Behinderung}$$

Aktionspunkte werden erst nach dem Kampf komplett wieder aufgefrischt, wenn man mindestens 3 Minuten zum Verschnaufen hat.

4.1.6. Behinderung

Schwere Rüstungen behindern und schwere Waffen zehren an der Ausdauer und erschöpfen somit ihre Träger. Um gepanzert und schwer bewaffnet in einen Kampf zu ziehen, muss man über eine gewisse Körperkraft verfügen.

Jede Waffe und jede Panzerung hat einen gewissen Lastwert. Diese Lasten werden zusammenaddiert und bilden die Gesamtlast.

Es wird davon ausgegangen, dass in einem Kampf Rucksäcke und andere schwere Lasten fallen gelassen werden. Ansonsten kann man für je 5kg die Gesamtlast um einen Punkt erhöhen.

Ist diese Gesamtlast höher als die Stärke, so zählt die Differenz als Behinderung. Die Behinderung wird von den Aktionspunkten abgezogen.

$$\text{Behinderung} = \text{Gesamtlast} - \text{Stärke}$$

Die Behinderung ist immer mindestens 0.

4.1.7. Kampfstile Reflexe, Fokus und Härte

Es gibt Kämpfer, die verlassen sich auf Reflexe, Schnelligkeit und Agilität. Wiederum andere auf Präzision, Taktik, Technik und Verstand. Schließlich gibt es Haudraufs, die sich auf die verherrende Wucht ihrer Schläge verlassen und denen Wunden nichts auszumachen scheinen.

Dieses wird durch die „Kampfstilwerte“ Reflexe, Fokus und Härte dargestellt.

Sie geben die maximale Punktzahl an, mit denen sich die Spezialmanöver durchführen lassen. Beispielsweise lässt sich das Spezialmanöver

„Wucht“ maximal mit 3 Aktions- oder Überlegenheitspunkte durchführen, wenn die Härte einen Wert von 3 hat.

Die Kampfstile errechnen sich aus der Summe von zwei Attributen, geteilt durch 3 (kaufmännisch gerundet), minus 1.

$$\text{Reflexe} = (\text{Agilität} + \text{Instinkt}) : 3 - 1$$

$$\text{Fokus} = (\text{Verstand} + \text{Willenskraft}) : 3 - 1$$

$$\text{Härte} = (\text{Stärke} + \text{Konstitution}) : 3 - 1$$

BEISPIEL Kampfstile: Tenja Symakadis hat Agilität 7, Instinkt 7, Verstand 5, Willenskraft 7, Stärke 3 und Konstitution 3.

Ihr Wert für Reflexe errechnet sich aus $(7+7):3 - 1 = 3,66$, gerundet 4.

Ihr Wert für Fokus beläuft sich auf $(5+7):3 - 1 = 3$.

Ihr Wert für Härte beläuft sich auf $(3+3):3 - 1 = 2$.

Der Wert in Reflexe gibt außerdem an, wie viele unerschwerte Reaktionen (Verteidigungen) dem Charakter je Kampfunde zur Verfügung stehen. Jede weitere Reaktion hat eine kumulative Erschwernis von 2 Punkten.

Der Wert in Fokus gibt an, wie gut man defensive Manöver durchführen kann und Deckungen ausnutzt.

4.1.8. Überlegenheitspunkte (ÜP)

Überlegenheitspunkte werden generell gehandhabt wie Aktionspunkte. In der Regel beginnt man mit 0 ÜP, kann sich diese aber im Verlauf eines Kampfes durch das „Überlegenheitsmanöver“ erarbeiten. Eine weitere Besonderheit ist, dass man Überlegenheitspunkte nur gegenüber einem Gegner hat. Ändert man seinen Gegner oder ist dieser ausgeschaltet und man sucht sich ein neues Opfer, so verfliegen auch alle Überlegenheitspunkte.

Man kann auch zu Beginn eines Kampfes Kismetpunkte in Überlegenheitspunkte umtauschen (s. Kapitel 3.6.5. Kismet im Kampf). Man erhält 2 ÜP je KP, wenn der Kampf in Verbindung mit einem Merkmal steht und einen ÜP je KP, wenn dies nicht der Fall ist.

Überlegenheitspunkte können eingesetzt werden um:

- Spezialmanöver durchzuführen
- Überlegenheitsmanöver durchzuführen (wie z. B. ent Waffen, ihn stürzen zu lassen, seine Aktionspunkte zu reduzieren, ihn in eine unterlegene Position zu bringen, ihn eine Runde aussetzen zu lassen...)

4.2. Der Standardangriff

4.2.1. Kampfrunden

Eine Kampfrunde ist eine Maßeinheit für die Zeit in einem Kampf. Sie umfasst etwa 2-4 Sekunden.

In der ersten Kampfrunde wird die Initiative ermittelt (s. Kapitel 4.1.4. Initiative). Der Charakter mit der höchsten Initiative kann mit seiner Aktion beginnen. Hierbei sind auch mehrere Aktionen möglich (z. B. 5m laufen, sich in Deckung werfen und noch zweimal schießen). Je mehr Aktionen gewählt werden, desto schwieriger ist ihr Gelingen allerdings.

Die Initiative bleibt solange bestehen, bis ein am Kampf beteiligter Charakter das Spezialmanöver „Blitzaktion“ ausführen will. Hierbei können die Initiativewerte weiter erhöht werden.

4.2.2. Ein normaler Angriff

Einen Angriff führt man je nach Waffe mit den folgenden Fähigkeiten durch:

- Handgemenge
- Leichte Nahkampfwaffen
- Mittelschwere Nahkampfwaffen
- Schwere Nahkampfwaffen
- Pistolen
- Gewehre
- Geschütze
- Projektilwaffen
- Werfen

Sie wird als vergleichende Probe gehandhabt, wenn der Angegriffene sich bewusst ist, dass er angegriffen wird und sich wehren kann. Er verteidigt sich mit einer der folgenden Fähigkeiten:

- Ausweichen (Nah- und Fernkampfangriffe)
- Handgemenge (nur Nahkampf)
- Leichte Nahkampfwaffen (nur Nahkampf)
- Mittels. Nahkampfwaffen (nur Nahkampf)
- Schwere Nahkampfwaffen (nur Nahkampf)

In XIAN kann man Kugeln ausweichen, schließlich sollen die Kämpfe actionreich sein und die Charaktere nicht nach zwei Kampfrunden schon röchelnd auf dem Boden liegen, auch wenn dies wahrscheinlich „realistischer“ wäre.

BEISPIEL Ein normaler Angriff: *Kantis Viviana will auf Trakon Bayamis schießen. Sie ist nah an ihm dran, zielt auf den Brustkorb, schießt nur einmal und ist unverletzt, also gibt es keine Erschwernis für sie.*

Kantis hat Geschick 7 und Pistole 6, also einen Aktionswert von 13. Trakon Bayamis will natürlich ausweichen, hat Agilität 6 und Ausweichen 4, also einen Aktionswert von 10.

Kantis Spielerin würfelt mit 2W10: $4+5 = 9$

Der Spielleiter würfelt für Trakon mit 2W10: $3+4 = 7$

Beiden ist ihre Probe gelungen, doch da Kantis das höhere Ergebnis gewürfelt hat und Trakon keine Glanzleistung gelang, trifft sie ihn am Brustkorb.

4.2.3. Mehrere Verteidigungen

Wird ein Charakter in einer Kampfrunde öfters angegriffen, so kann er sich so oft ohne Erschwernis (außer dem eventuellen Traumaschaden) verteidigen, wie sein Wert im Kampfstil Reflexe beträgt. Jede weitere Verteidigung in der selben Kampfrunde, ganz egal mit welcher Fähigkeit, hat eine kumulative Erschwernis von 2.

BEISPIEL Mehrere Verteidigungen: *Velsek Orphelus hat Reflexe 2, somit kann er sich zweimal ohne Erschwernis verteidigen. Seine dritte Verteidigung in der selben Kampfrunde wäre um 2 erschwert, die vierte um 4, die fünfte um 6...*

4.2.4. Waffenschaden und Panzerungsschutz

Ist ein Angriff erfolgreich, so wird der Schaden bestimmt. Jede Waffe hat ein Schadensprofil, welches aus zwei Werten besteht: Dem *Schadenspotential* und der *Durchschlagskraft*.

Während das Schadenspotential Auskunft darüber gibt, wie viel Schadenspunkte die Waffe maximal anrichten kann, gibt die Durchschlagskraft an, wie wahrscheinlich jeder einzelne Schadenspunkt durchkommt und wie leicht die Waffe Panzerungen durchdringen kann oder eben nicht.

Das Schadenspotential finden sie vor eine W, die Durchschlagskraft wird in Klammern dahinter notiert, beispielsweise 6W(7) bedeutet Schadenspotential 6, Durchschlagskraft 7.

Bei Nahkampfwaffen ist die Stärke in der Regel die Durchschlagskraft. Sollte die getroffene Trefferzone gepanzert sein, so wird die Panzerung von der Durchschlagskraft abgezogen, bevor der Schaden ermittelt wird. Die Durchschlagskraft beträgt jedoch immer mindestens 1.

Zum Ermitteln des Schadens nimmt man eine Anzahl von W10, die dem Schadenspotential entspricht. Jeder Würfel, der kleiner oder gleich der Durchschlagskraft ist, führt zu einem Schadenspunkt. Bei jedem Treffer wird jedoch mindestens ein Schadenspunkt angerichtet, auch wenn die Würfel etwas anderes sagen sollten.

BEISPIEL Waffenschaden: Kantis hat in dem letzten Beispiel Trakon mit einer Pistole am Brustkorb getroffen. Die Pistole hat ein Schadensprofil von 6W(7), Trakon trägt eine Kevlarweste mit 2 Punkten Panzerung. Die 2 Punkte Panzerung werden von der Durchschlagskraft abgezogen, bevor der Schaden ermittelt wird, somit beträgt das Schadensprofil noch 6W(5).

Kantis Spielerin würfelt 6W10, welche 1,1,1,5,7 und 8 zeigen. 4 Würfel sind kleiner gleich 5, also richtet ihr Angriff 4 Schadenspunkte an, die von seiner Verfassung am Brustkorb abgezogen werden.

Wenn Trakon nur noch 2 Verfassungspunkte im Oberkörperbereich hatte, werden ihm diese noch abgezogen und er erhält 2 Punkte Traumaschaden.

Er muss sofort eine Schmerztoleranz-Probe machen, um auf den Beinen zu bleiben und weiter zu kämpfen.

4.3. Erweiterte Angriffsregeln

4.3.1. Mehrfache Angriffe

Ist ein Kämpfer an der Reihe, kann er theoretisch beliebig viele Angriffe auf beliebig viele Gegner starten. Er muss allerdings alle seine Aktionen vorher ankündigen und je mehr er in einer Kampfrunde durchführen will, desto schwieriger wird jede seiner Aktionen.

Jede Waffe hat einen Trägheitswert, der für jeden weiteren Angriff nach dem ersten auf die Erschwernis addiert wird.

Hat meine Waffe einen Trägheitswert von 4 und ich will dreimal angreifen, so hat jeder Angriff eine Erschwernis von 8 (der erste Angriff bringt keine Erschwernis, der zweite und der dritte jeweils 4).

Mit einer Maschinenpistole lässt sich öfter schießen als mit einem Raketenwerfer, und jemand kann mit einem Degen häufiger zuschlagen als mit einem Kriegshammer.

Erschwernis = zusätzliche Angriffe * Trägheit

BEISPIEL Mehrere Angriffe: Zawier Slavaki kämpft mit einem Dao-Schwert, Trägheit 5. Er möchte dreimal angreifen, somit wäre die Erschwernis für alle seine Angriffe 10.

4.3.2. Gezielte Angriffe

Der normale Standardangriff zielt immer auf den Torso, bzw. den Oberkörper. Will man auf die Beine oder den Unterkörper zielen, so addiert man 2 zu der Erschwernis. Zielt man auf den Kopf oder den Hals, so addiert man 4 Punkte zu der Erschwernis. Man muss dieses vor dem Angriffswurf ankündigen.

Ist der Angriff erfolgreich, so wird die Panzerung der getroffenen Trefferzone verwendet und die Verfassung der Trefferzone wird durch den Schaden reduziert.

Angriff auf Kopf = Erschwernis +4
Angriff auf Oberkörper = Erschwernis +0
Angriff auf Unterkörper = Erschwernis +2



Ein golanischer Soldat späht nach Feinden
Zeichnung: Robert Triekel

4.3.3. Distanzen im Fernkampf

Jede Fernkampf-Waffe hat drei Distanzklassen: nah, mittel und fern. Die angegebene Zahl entspricht dem Maximum der Distanzklasse in Metern. So würde die Distanzklasse 5/20/80 bedeuten, dass Ziele in 0-5m Entfernung als nah, in 6-20m Entfernung als mittel und in 21-80m Entfernung als fern gelten. Hinzu kommt noch die Distanzklasse „überfern“, die dem doppelten der Distanzklasse fern entspricht, also in diesem Fall der Bereich von 81-160m Entfernung. Es gelten für diese Distanzen die folgenden Erschwernisse:

Nah = Erschwernis +0
Mittel = Erschwernis +4
Fern = Erschwernis +8
Überfern = Erschwernis +10

4.3.4. Reichweiten im Nahkampf

Nahkampf-Waffen haben einen Reichweite-Wert zwischen 1 und 3. Grob orientieren kann man sich bei einem Wert von 1 an Dolchen, Faustschlägen und Tritten, bei einem Wert von 2 an Schwertern, Streitkolben und Fechtwaffen und einem Wert von 3 für Hellerbarden, Speere und Zweihänder.

Für jeden Punkt Differenz erhält der benachteiligte Kämpfer eine zusätzliche Erschwernis von 4 Punkten.

Hierbei gilt:

- unter freiem Himmel ohne Hindernisse und in großen Hallen gilt der Kämpfer mit der kürzeren Waffe als benachteiligt und erhält eine Erschwernis auf Angriffs- und Verteidigungsproben.
- In Gebäuden, Räumen und engen Gassen gilt der Kämpfer mit der längeren Waffe als benachteiligt und erhält eine Erschwernis auf Angriffs- und Verteidigungsproben.

Erschwernis = Reichweitendifferenz*2 für Benachteiligten

4.3.5. Sichteinschränkungen im Fernkampf

Im Fernkampf gelten ab 5m Distanz Erschwernisse für die Sichtverhältnisse, wenn diese nicht optimal sind. Hierbei wird unterschieden zwischen Sichteinschränkungen, wie Regen, leichter Nebel, Abend, Dämmerung, und den schweren Sichteinschränkungen, wie dichter Nebel, Rauchgranaten, Blendgranaten, Finsternis, Nacht und ähnlichem. Die Erschwernisse können durch Nachtsichtgeräte und Restlichtverstärker halbiert werden.

Sichteinschränkung = Erschwernis +2 Schwere Sichteinschränkung = Erschwernis +4
--

4.3.6. Defensive Haltung und Deckung

Bei einer defensiven Haltung im Nahkampf versucht der Angreifer, möglichst vorsichtig vorzugehen, den Gegner auf Distanz zu halten und seine Verteidigung nicht zu vernachlässigen. Er erschwert seine eigenen Angriffe um eine Anzahl von Punkten, maximal jedoch um seinen Fokus-Wert+3.

Die Defensive Haltung muss am Anfang der Kampfrunde vor der ersten Handlung des ersten Angreifers angekündigt werden. Sie gilt solange, bis man zu Beginn einer Kampfrunde ankündigt, dass man die defensive Haltung aufgibt.

Mit der gleichen Regelung werden Deckungen im Fernkampf behandelt, d. h. man kauert sich hinter ein Hindernis oder eine Wand, taucht kurz auf um seine Schüsse abzugeben und verschwindet wieder hinter der Deckung. Häufig kann in solchen Fällen auch nicht auf den Unterkörper gezielt werden. Allerdings wirken derartige Deckungen nicht gegen Nahkampfgriffe.

Maximale Erschwernis = Fokus + 3

4.3.7. Bewegungen im Kampf

Jeder kann sich bis zu 2m ohne Erschwernis in einem Kampf bewegen und auch noch angreifen. Ab dem dritten Meter zählt die zurückgelegte Distanz in Metern als Erschwernis. Der Aktionswert in der Fähigkeit Athletik gibt die Distanz in Metern an, die maximal zurückgelegt werden kann.

Erschwernis = Distanz in Metern
--

4.3.8. Kampf mit zwei Waffen

Mit einer Waffe in jeder Hand zu kämpfen – gleich ob es sich hierbei um Dolche, Säbel, Pistolen oder MPs handelt – ist nicht nur ungemein cool, sondern hat auch den Vorteil, dass sich leichter parieren lässt und man häufiger Angreifen kann, zumindest wenn man es ausreichen beherrscht.

Ein Bonus wird angerechnet, wenn die Behinderung 0 ist und der Lastenwert der beiden Waffen und aller Panzerungen geringer ist als die Kampffertigkeit (ohne Attribut) und der Instinkt des Kämpfers.

Ist dieses gegeben, so sinkt die Trägheit beider Waffen um einen Punkt, der Aktionswert für Angriffe sinkt um einen Punkt und der Aktionswert für Verteidigungen steigt um einen Punkt.

4.3.9. Übersicht

In der folgenden Tabelle sind alle erweiterten Angriffsregeln noch einmal zusammengefasst. Außerdem finden sie ein Beispiel, wie man seine Chancen auf nahezu 0 reduzieren kann und wie man es stattdessen richtig macht.

Rubrik	Erschwernis	
Mehrfache Angriffe	Trägheit*zusätzliche Angriffe	
Gezielte Angriffe	Kopf	+4
	Oberk.	+0
	Unterk.	+2
Distanz	Nah	+0
	mittel	+4
	Fern	+8
	überfern	+10
Reichweite	Differenz*2 für den Benachteiligten	
Sichteinschränkung	Normal	+2
	Schwer	+4
Defensive Haltung und Deckung	Bis maximal <Fokus>+3	
Bewegung	Distanz in Metern (bis 2m ohne Erschwerung)	

BEISPIEL Erweiterte Angriffsregeln: Nimdos Myrphilis kämpft mit einer Agnon Todbringer, einer schweren Pistole mit Trägheit 6 und einer Distanzklasse von 5/20/80.

Sein Gegner steht 15m von ihm entfernt.

Falsche Vorgehensweise: Er sprintet 4m auf seinen Gegner zu und versucht dabei, zweimal auf seinen Kopf zu schießen. Dies würde zu einer Erschwernis von 18 führen (4 für mittlere Distanz, +4 für 4m rennen, +4 für gezielter Angriff auf den Kopf, +6 für den zusätzlichen Angriff).

Richtige Vorgehensweise: Ein einfacher Schuss in die Brust würde nur eine Erschwernis von 4 aufgrund der Distanz mit sich bringen. Ist Nimdos ein guter Schütze, so könnte er auch versuchen, auf den Kopf zu zielen (dann Erschwernis 8) oder zweimal in die Brust zu schießen (dann Erschwernis 10). Zweimal auf den Kopf zu schießen wäre mit einer Erschwernis von 14 eine wiederum ungünstige Alternative.

Im folgenden finden sie ein kurzes Beispiel für einen Schlagabtausch im Nahkampf, welches ihnen die erweiterten Angriffsregeln näher bringen soll.

BEISPIEL Ein Schlagabtausch: Garik Slavon ist ein hühnenhafter Kämpfer (Aktionswert Schwere Nahkampfwaffen 14, Verfassung 3/6/4, Panzerung 0/2/2, Aktionspunkte 11, Initiative 11) und versteht es, seinen Kriegshammer (Trägheit: 12, Schaden: 8W(7), Reichweite: 3) einzusetzen.

Nicht weniger begabt ist Isis Zaifun (Aktionswert Leichte Nahkampfwaffen 14, Verfassung 2/5/4, Panzerung 1/1/1, Aktionspunkte 12, Initiative 14), auch wenn sie sich auf die Schnelligkeit ihres Krummdolches (Trägheit: 4, Schaden: 4W(5), Reichweite: 1) verlässt.

Isis konnte Garik in eine enge Seitengasse locken. Hier ist Garik mit seinem klobigen Kriegshammer im Nachteil und muss als Benachteiligter 4 Punkte Erschwernis auf Angriff und Verteidigung in Kauf nehmen.

Beide Kämpfer verzichten auf eine Blitzaktion, somit fängt Isis an, da sie die höhere Initiative hat.

Sie entscheidet sich, zweimal den Gariks Kopf anzugreifen und muss hierfür eine Erschwernis von insgesamt 8 (+4 durch das Zielen auf den Kopf, +4 durch den zusätzlichen Angriff bei einer Trägheit von 4) in Kauf nehmen.

Sie würfelt 2W10 und ihr erster Angriff geht mit 2+6 daneben, doch der zweite geht mit 7+5 recht präzise auf Gariks ungeschützten Hals zu.

Garik würfelt für seine Verteidigung 6+4, was leider geringer ist als Isis Angriffswurf und somit gelingt ihm die Verteidigung nicht. Isis würfelt 4W(5) Schaden: 2,3,3,4 = satte 4 Schadenspunkte. Seine Verfassung am Kopf reduziert sich von 3 auf 0, der zusätzliche Schadenspunkt wird zu einem Punkt Traumaschaden. Garik muss eine Schmerztoleranzprobe mit einer Erschwernis von 1 machen, die ihm aber locker gelingt.

Nun ist Garik an der Reihe. Als Benachteiligter muss er durch die Reichweite seiner Waffe in der engen Gasse 4 Punkte Erschwernis in Kauf nehmen. Hinzu kommt ein Punkt Erschwernis durch den einen Punkt Traumaschaden. Er entscheidet sich, einfach einmal Isis Torso zu attackieren, wodurch seine Erschwernis bei 5 bleibt.

Er würfelt 2W10 für seine Angriffsprobe und erhält 8+1. Isis hat weniger Glück und würfelt 9+7, was über ihrem Aktionswert liegt und somit nicht zählt. Garik führt einen wuchtigen Hieb gegen Isis Brustkörper und würfelt 8W(6) Schaden (die Durchschlagskraft hat sich um einen Punkt reduziert, da Isis einen Punkt Panzerung am Oberkörper trägt). 1,1,4,4,6,7,9,10: satte 5 Punkte Schaden, womit Isis Verfassung von 5 auf 0 in diesem Bereich sinkt. Wäre sie allerdings nicht in diesem Bereich gepanzert gewesen, so hätte auch sie Traumaschaden erlitten und der Kampf wäre vielleicht schon vorbei.

4.4. Grundmanöver

4.4.1. Verschnaufen

In einem Kampf kann ein Spieler kurz verschnaufen, sich wieder sammeln und orientieren. Hierfür verzichtet er einfach auf seine Aktion, wenn er an der Reihe ist.

Er macht stattdessen eine Fähigkeitsprobe auf Ausdauer. Patzt er, erhält er keine Aktionspunkte zurück. Misslingt ihm die Probe, erhält er einen Aktionspunkt zurück. Gelingt ihm die Probe, so erhält er zwei Aktionspunkte zurück und erzielt er eine Glanzleistung, so erhält er alle seine Aktionspunkte zurück.

4.4.2. Überlegenheit erlangen

Als „Überlegenheit erlangen“ wird jedes Manöver bezeichnet, das keinen direkten Schaden verursacht und den Kämpfer in eine bessere Lage bringt. Dies kann unter anderem sein:

- Gegner in die Enge treiben
- Gegner einschüchtern
- Gegner durch Beleidigungen in Rage bringen
- Gegner durch Finten verwirren, Tricks blenden, ablenken
- Gegner stolpern oder stürzen lassen
- Sich eine bessere Position bringen
- Bei Fernwaffen: Zielen und fokussieren
- Den Kampfstil des Gegners analysieren
- Das Gelände sondieren und Vorteile daraus ziehen
- Teamwork im Kampf

Der Spieler beschreibt, welche Aktion er vorhat und erlegt sich selber eine Erschwernis auf die kommende Probe. Diese ist in der Regel eine Probe auf die Kampffähigkeit, kann aber auch beispielsweise auf die Fähigkeiten Einschüchtern, Gegner analysieren, Athletik, Bluffen oder jede andere passende Fähigkeit sein. Auch Verteidigungsproben können als „Überlegenheit erlangen“ eingesetzt werden, doch dies muss angekündigt werden bevor der Angreifer seine Probe macht.

Der Verteidigende Spieler wählt ebenfalls eine passende Fähigkeit, mit der er sich verteidigen kann. Die Probe wird wie ein Angriff als vergleichende Probe abgehandelt.

Ist das Erlangen der Überlegenheit erfolgreich, so kann sich die Überlegenheitspunkte notieren oder eventuell, wenn er will, sofort für Überlegenheitsmanöver ausgeben.

Erschwernis	Überlegenheitspunkte
2	1
4	2
6	3
8	4
10	5
+2	Angriff richtet Schaden an

BEISPIEL Überlegenheit erlangen: Celfis Myranis kämpft im Wald und hat einige Wurzeln hinter ihrem Gegner entdeckt. Sie möchte ihn zurücktreiben und über selbige stolpern lassen. Sie erlegt sich für ihre Angriffsprobe eine Erschwernis von 6 auf und möchte zusätzlich, dass der Angriff Schaden macht, wodurch sich die Erschwernis auf 8 erhöht.

Ihr gelingt die Probe, ihrem gegner gelingt seine Probe nicht, somit macht sie nicht nur Schaden, sondern ihr Gegner taumelt auch und ist aus dem Gleichgewicht, wodurch die 3 Überlegenheitspunkte erhält.



Zeichnung: Robert Triekel

4.4.3. Überlegenheitsmanöver

Die Überlegenheitsmanöver lassen sich direkt im Anschluss an ein gelungenes „Überlegenheit erlangen“ oder an eine gelungene Attacke oder Verteidigung anknüpfen. Sie müssen nicht vorher angekündigt werden, sondern können auch nach der gelungenen Probe als zusätzliche Auswirkungen „dazugekauft“ werden.

Überlegenheit abgeben (beliebige ÜP):

Man kann eine beliebige Anzahl von Überlegenheitspunkten an einen Gefährten, welcher das gleiche Angriffsziel hat, abgeben. Dies repräsentiert Aktionen, wie den Gegner ablenken oder binden, damit der Kamerad ihn ins Visier nehmen kann oder auch abgesprochene Taktiken und Teamwork.

Aussetzen (4 ÜP):

Für 4 Überlegenheitspunkte kann man einen Gegner eine Runde lang aussetzen lassen. Er geht zu Boden und muss erst aufstehen, wird durch Angriffsserien so unter Druck gesetzt, dass er keinen Gegenangriff starten kann oder ist kurzzeitig entwaffnet und muss seine Waffe erst aufheben.

Aktionspunkte reduzieren (beliebige ÜP):

Man kann seinen Gegner demoralisieren, seinen Kampfgeist und seine Ausdauer rauben. Hierfür gibt man einfach eine beliebige Anzahl seiner ÜP aus und der Gegner muss die selbe Anzahl von seinen Aktionspunkten abziehen. Der Gegner kann sich allerdings entscheiden, stattdessen seine eigenen Überlegenheitspunkte zu opfern, falls er welche haben sollte.

Kampf beenden (12 ÜP):

Hat man 12 ÜP angespart, kann man, zumindest bei menschlichen Gegnern, den Kampf auf jede beliebige Art beenden. Dies könnte sein, dass man ihn in die Flucht schlägt, enthauptet, mit der Klinge an seiner Kehle festsetzt und entwapfenet oder ihn die Klippe hinunter stürzen lässt.

Unterlegenheit erzeugen (x ÜP):

Der Gegner liegt am Boden, ist in die Ecke gedrängt oder sein Kampfstil ist durchschaut. Jede Angriffs- und Verteidigungsprobe ist um x erschwert, bis ihm eine erfolgreiche Probe im Kampf gelingt.

4.4.4. Glanzleistungen und Patzer im Kampf

Ist man mit einer Glanzleistung erfolgreich, egal ob diese nun ein Angriff- oder eine Verteidigungsaktion war, so erhält man zusätzlich 2 Überlegenheitspunkte. Diese kann man sparen oder bei einem Angriff auch sofort für das Spezialmanöver „Wucht“ ausgeben um den Schaden zu erhöhen. Würfelt man hingegen einen Patzer, so erhält der Gegner 2 Überlegenheitspunkte.



Kampftänzerin der Itraka
Zeichnung: Mike Choi

4.5. Spezialmanöver

Der richtige, taktische Einsatz der Spezialmanöver entscheidet häufig über Sieg oder Niederlage; insbesondere bei gleich starken Gegnern. Es gibt 3 Kampfstile – Härte, Fokus, Reflexe – welche jeweils 3 Spezialmanöver haben. Der Einsatz dieser Spezialmanöver kostet Aktionspunkte oder wahlweise auch Überlegenheitspunkte. Der Wert in dem jeweiligen Kampfstil gibt an, wie viele Punkte maximal ausgegeben werden können und somit auch, wie mächtig das Spezialmanöver maximal sein kann. Außerdem kann jeder Charakter maximal 2 Spezialmanöver in einer Runde ausführen.

Es gibt folgende Spezialmanöver:

Härte:

- Wucht
- Nur ein Kratzer
- Zähne zusammenbeißen

Fokus:

- Fokussieren
- Schwachstelle treffen
- Anvisieren

Reflexe:

- Blitzreflexe
- Initiative erhöhen
- Schnelle Schläge

In den folgenden Kapiteln ist x die Anzahl der eingesetzten Aktions- oder Überlegenheitspunkte.

X = Eingesetzte AP oder ÜP

4.5.1. Wucht

Kampfstil: Härte

Ankündigen: Nach erfolgreichem Angriff, jedoch bevor Schaden gewürfelt wird

Auswirkung: Schadenspotential oder Durchschlagskraft erhöht sich um X

Beschreibung: Mit diesem Manöver ist es möglich, sehr mächtige, verherrliche Wunden zu schlagen. Allerdings bleibt das Spezialmanöver „Wucht“ – aus Gründen, die bei gesundem Menschenverstand nicht erläutert werden müssen – auf Nahkampfangriffe beschränkt.

BEISPIEL Wucht: Salvo Kyanthos hat einen erfolgreichen Angriff mit seinem Breitschwert (Schaden 6W(6)) platzieren können. Er hat 5 Überlegenheitspunkte angespart, jedoch nur eine Härte von 3, weshalb er von seinen 5 Punkten maximal 3 für das Manöver Wucht einsetzen kann. Er entscheidet sich, das Schadenspotential zu erhöhen und würfelt den Schaden mit 9W(6) aus. Er hätte wahlweise auch die Durchschlagskraft erhöhen und mit 6W(9) den Schaden bestimmen können.

4.5.2. Nur ein Kratzer

Kampfstil: Härte

Ankündigen: Wenn man getroffen wird, nachdem der Schaden ausgewürfelt wurde

Auswirkung: Der Schaden reduziert sich um X/2 (abgerundet)

Beschreibung: Kämpfer, die sich auf den Kampfstil Härte verlassen, können mehr aushalten als ihre leichtfüßigeren Kollegen. Sie stecken einige Treffer eher weg als ihnen auszuweichen.

BEISPIEL Nur ein Kratzer: Salvo Kyanthos wird getroffen und erhält 5 Punkte Schaden. Er gibt 2 Aktionspunkte aus, um den Schaden um einen Punkt auf 4 zu reduzieren.

4.5.3. Zähne zusammenbeißen

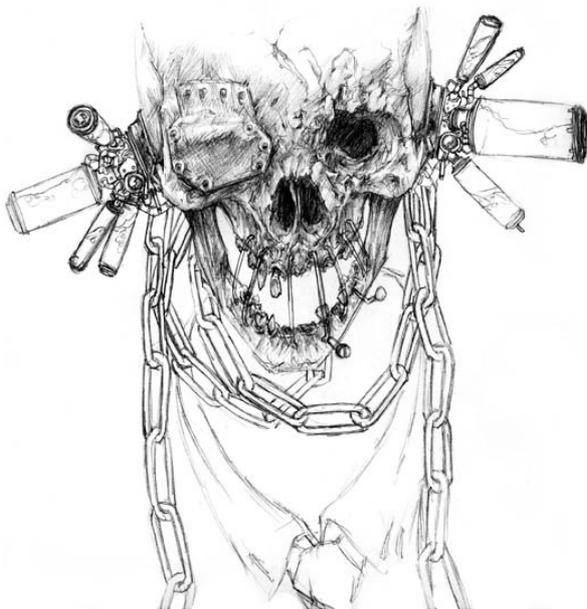
Kampfstil: Härte

Ankündigen: Vor der ersten Aktion oder Reaktion in der Kampfrunde

Auswirkung: Die Erschwernis durch Traumaschaden verringert sich um X*2 für alle Proben

Beschreibung: Schmerz ist ein Gefühl und Gefühle kann man unterdrücken. Wenn es nötig ist, seine Schmerzen zu ignorieren und an ein letztes mal an die Grenzen zu gehen, kann man mit diesem Spezialmanöver die Erschwernis durch Traumaschaden eine Kampfrunde lang senken.

BEISPIEL Zähne zusammenbeißen: Salvo Kyanthos hat bereits 9 Punkte Traumaschaden erhalten und kann kaum noch stehen. Dennoch will er einen letzten, verzweifelten Angriff starten und beißt die Zähne zusammen. Er gibt 2 Überlegenheits und einen Aktionspunkt aus, um diese Kampfunde für Angriffs- und Verteidigungsproben nur eine Erschwernis von 3 zu haben.



Zeichnung: Robert Triekel

4.5.4. Schwachstelle treffen

Kampfstil: Fokus

Ankündigen: Nach Angriffswurf, vor Schadenswurf

Auswirkung: +X auf Durchschlagskraft

Beschreibung: Mit dem Spezialmanöver „Schwachstelle treffen“ ist es möglich, auf Schwachstellen in der Panzerung oder besonders verwundbare Punkte der Anatomie des Feindes zu zielen und somit mehr Schaden anzurichten. Im Gegensatz zu dem Spezialmanöver „Wucht“ lässt sich auch der Schaden von Fernkampfwaffen erhöhen.

BEISPIEL Schwachstelle treffen: Khia Vector hat zwar lediglich die Grundlagen im Kampf erlernt (Aktionswert 10), ist jedoch intelligent und willensstark und hat einen Fokuswert von 4. Auch ihrer kleine Pistole „XZ-B510 Mücke“ macht mit 5W(5) nicht grade viel Schaden, insbesondere da ihr Ziel über eine Panzerung mit dem Wert 2 verfügt, würde dies noch auf 5W(3) reduziert werden. Sie gibt jedoch nach einem erfolgreichen Treffer 4 Aktionspunkte aus, um einen dennoch einen annehmbaren Schaden von 5W(7) zu machen.

4.5.5. Fokussieren

Kampfstil: Fokus

Ankündigen: Vor Kampffähigkeitsprobe

Auswirkung: Der Aktionswert der Fähigkeit steigt bis Ende der Kampfunde um X

Beschreibung: Mit diesem Spezialmanöver ist es möglich, sich voll und ganz auf den Gegner zu konzentrieren, mit der Umgebung zu verschmelzen und eins zu werden mit dem Kampf und der eigenen Waffe. Der Bonus auf den Aktionswert gilt für alle Angriffs- und Verteidigungsproben in der selben Kampfunde, bevor er verfliegt. Er erhöht nicht die gewürfelten Ergebnisse. Erhält man durch Fokussieren einen Aktionswert von über 19, so werden wie im Kapitel 3.1.7. Meistergrade angerechnet.

BEISPIEL Fokussieren: Khia Vector ist wie gesagt keine erfahrene Kämpferin, möchte jedoch mit ihrer Pistole ein fernes Ziel treffen. Bei einem Aktionswert von 10 und einer Erschwernis von 8 stehen die Chancen jedoch nicht grade gut. Mit einer Wahrscheinlichkeit von nur 17% sind die Aussichten für einen Treffer nicht wirklich rosig. Deshalb entschließt sich Khia, mit weiteren 4 Aktionspunkten ihre Aussichten zu verbessern und in dieser Runde mit einem Aktionswert von 14 zu schießen. Nun beträgt ihre Trefferwahrscheinlichkeit immerhin trotz der Erschwernis satte 51% und falls sie in der Runde noch ausweichen muss, ist sie aufmerksamer und konzentrierter bei der Sache und sie hat auch auf diese Probe einen Bonus von 4 auf den Aktionswert.

4.5.6. Anvisieren

Kampfstil: Fokus

Ankündigen: Vor Angriffswurf

Auswirkung: Erschwernisse durch Zielen und Distanz werden um X reduziert

Beschreibung: Durch das Anvisieren lassen sich die Erschwernisse durchs Zielen und die Distanz reduzieren. Andere Erschwernisse durch Traumaschaden, Deckung oder die Trägheit der Waffe bleiben hiervon unberührt.

BEISPIEL Anvisieren: *Khia Vector möchte zweimal in die Beine eines Zieles in naher Entfernung schießen. Ihre Waffe hat eine Trägheit von 6, durch das Zielen auf die Beine wird die Erschwernis um 2 Punkte auf 8 erhöht. Wieder schlechte Aussichten (17%) auf einen Treffer.*

Sie kündigt jedoch vor dem Angriffswurf an, dass sie die Beine anvisieren will und gibt 2 Aktionspunkte aus, um ihre Chancen zu verbessern. Ihr Fokus würde zwar erlauben, dass sie 4 Aktionspunkte ausgibt, jedoch kann sie nur die 2 Punkte Erschwernis durch das Zielen auf die Beine reduzieren, nicht jedoch die Trägheit der Waffe.

Mit einer Erschwernis von nur noch 6 beträgt ihre Trefferwahrscheinlichkeit immerin 30%.

Tipp: Es kommt zwar immer auf die genauen gegebenheiten an, aber meistens gilt, dass schwache Kämpfer mit einem Aktionswert von 5-12 besser Fokussieren sollte, während erfahrene Kämpfer mit einem Aktionswert von 13 und darüber durch das Anvisieren höhere Chancen erhalten.

4.5.7. Initiative erhöhen

Kampfstil: Reflexe

Ankündigen: Zu Beginn der Kampfrunde

Auswirkung: Initiative wird um X*Reflexe erhöht

Beschreibung: Will man als erster in einer Kampfrunde handeln, so muss man meist hastig und überstürzt reagieren. Dies zehrt an Ausdauer, Konzentration, Kampfgeist und Moral, weshalb die Aktionspunkte reduziert werden müssen. Kündigt ein Kämpfer dieses Spezialmanöver an, so erhalten alle Kämpfer die Möglichkeit, dieses Spezialmanöver ebenfalls durchzuführen und geheim wie im „Kapitel 4.1.4. Initiative“ beschrieben Aktionspunkte zu setzen. Allerdings können sie dann nur noch ein Spezialmanöver in der kommenden Kampfrunde durchführen. Initiative erhöhen ist das einzige Spezialmanöver, in dem keine Beschränkung für den Einsatz von Aktionspunkten gilt. Wer 10 Aktionspunkte einsetzen möchte, obwohl seine Reflexe lediglich einen Wert von 3 haben, kann dies gerne tun und ist wahrscheinlich mit einem Bonus von +30 auf seine Initiative auch als erster dran.

4.5.8. Blitzreflexe

Kampfstil: Reflexe

Ankündigen: Nach Verteidigungsprobe

Auswirkung: Aktionswert und Würfelergebnis können um bis zu X Punkt nach oben korrigiert werden.

Beschreibung: Dieses Spezialmanöver kann und wird Leben retten. Man kann nach dem Verteidigungswurf sowohl seinen Aktionswert als auch das erwürfelte Ergebnis um maximal X Punkte nach oben korrigieren. Dies ermöglicht es auch, Proben zu schaffen, die eigentlich schon misslungen sind. Der Angreifer dachte, er hätte sein Opfer erwischt, doch durch ein Blitzreflex und eine schnelle Körperdrehung ist er dennoch entkommen.

BEISPIEL Blitzreflexe: *Garik Koromanir (Reflexe 4) muss einen Überlegenen Gegner aufhalten, der ihn mit einem Aktionswert von 16 attackiert und eine 15 bei seine Angriffsprobe gewürfelt hat.*

Garik hat nur einen Aktionswert von 14, bräuchte es also normalerweise eine Glanzleistung, um es zu schaffen. Er würfelt und erhält 7+6, nicht schlecht, aber auch nicht ausreichend um den Hieb zu entgehen. Doch es reicht aus, um das Spezialmanöver Blitzreflexe einzusetzen und er gibt 2 Aktionspunkte aus. Hierdurch erhöht er seinen Aktionswert auf 16 und sein Würfelergebnis von 13 auf 15. Bei einem Unentschieden geht der Angriff daneben und es wird kein Schaden erwürfelt.

4.5.9. Schnelle Angriffe

Kampfstil: Reflexe

Ankündigen: Vor Angriffsprobe

Auswirkung: Erschwernis durch Trägheit reduziert sich um X

Beschreibung: Um einen wahren Hagel von Schlägen oder Kugeln auf seinen Gegner niederprasseln zu lassen wird das Spezialmanöver „Schnelle Angriffe“ verwendet. Es reduziert die Erschwernis durch Trägheit für eine Angriffsprobe.

BEISPIEL Blitzreflexe: *Garik Koromanir schwere MP, eine Assaron Hornisse 5, hat einen Trägheitswert von 4. Er möchte 4 Salven auf einen Gegner in naher Distanz verschießen, was eine Erschwernis von 3 (zusätzliche Angriffe) * 4 (Trägheit der Waffe), also 12 mit sich brächte.*

Garik gibt jedoch 4 Überlegenheitspunkte aus, um die Erschwernis von 12 auf 8 zu reduzieren und wird so wahrscheinlich am Ende der Kampfrunde ein Problem weniger haben.

4.5.10. Übersicht über Spezialmanöver

Name	Stil	Auswirkung
Wucht	H	Schadenspotential oder Durchschlagskraft +X
Nur ein Kratzer	H	Schadenspunkte $-X/2$
Zähne zusammenbeißen	H	Erschwernis durch Traumaschaden $-X*2$
Schwachstelle treffen	F	Durchschlagskraft +X
Fokussieren	F	Aktionswert +X
Anvisieren	F	Erschwernis durch Zielen oder Distanz -X
Initiative erhöhen	R	Initiative + $X*R$
Blitzreflexe	R	Aktionswert und Würfelerggebnis bis +X, nur bei Verteidigung
Schnelle Angriffe	R	Erschwernis durch Trägheit -X



Ein thrakanischer Kundschaftler auf einem Katharr
 Zeichnung: Roger Handelsby

4.6. Heilung

4.6.1. Natürliche Heilung

Um die Aktionspunkte wieder auf ihr Maximum zu bringen, bedarf es lediglich einer kleinen Verschnaufpause von 3 Minuten um sich wieder zu sammeln.

Auch die oberflächlichen Wunden, der Schaden, der durch die Verfassung aufgehalten wurde, heilt relativ schnell: Jede der drei Trefferzonen heilt jeden Tag einen Punkt.

Extrem lange benötigt jedoch der Traumaschaden, denn innere Verletzungen, hoher Blutverlust und Schäden an den Organen benötigen ihre Zeit. Der Traumaschaden regeneriert sich erst, wenn die Verfassung wieder auf Maximum ist. Jede <Anzahl des Traumaschadens*2> Tage reduziert sich der Traumaschaden um einen Punkt. Bei 10 Punkten Traumaschaden wären es nach 20 Tagen nur noch 9, nach weiteren 18 Tagen nur noch 8, nach weiteren 16 Tagen nur noch 7...

Insgesamt würde die Heilungsdauer für 10 Punkte Traumaschaden also $20 + 18 + 16 + 14 + 12 + 10 + 8 + 6 + 4 + 2 = 110$ Tage dauern.

Heilung	Heilungsdauer
Aktionspunkte	Nach 3 Minuten vollständig
Verfassung	1 Punkt je Tag je Trefferzone
Traumaschaden	Nachdem Verfassung geheilt:
1	2 Tage
2	6 Tage
3	12 Tage
4	20 Tage
5	30 Tage
6	42 Tage
7	56 Tage
8	72 Tage
9	90 Tage
10	110 Tage
11	132 Tage
12	156 Tage
13	182 Tage
14	210 Tage
15	240 Tage
16	272 Tage
17	306 Tage
18	342 Tage
19	380 Tage
20	420 Tage

4.6.2. Erste Hilfe

Erste Hilfe wird mit der Fähigkeit Medizin geleistet, welche auf dem Attribut Verstand beruht. Der Traumaschaden des Opfers gilt hierbei als Erschwernis. Hinzu kommen 4 weitere Punkte Erschwernis, wenn kein Erste-Hilfe-Kasten oder professionelles Medkit zur Verfügung steht und

Bandagen und ähnliches improvisiert werden müssen.

Erste Hilfe leistet folgendes:

- Der Patient wird stabilisiert, er erleidet keinen weiteren Traumaschaden durch Blutverlust (s. Kapitel 4.1.2. Traumaschaden: sonst käme alle 5 Minuten ein weiterer Punkt Traumaschaden hinzu)
- Ist die Probe erfolgreich, so wird in jeder Trefferzone, die Schaden erlitten hat, ein Punkt Verfassung wieder hergestellt.

Erste Hilfe kann nur geleistet werden, wenn die Wunden nicht älter sind als eine Stunde. Ist der Versuch erfolglos, so vergehen 5 Minuten und die Chance, die Verfassung wieder herzustellen ist vertan. Nach 5 Minuten kann erneut versucht werden, den Verwundeten zu stabilisieren.

Bei einem Patzer fügt der Ersthelfer sofort einen weiteren Punkt Traumaschaden zu, selbst wenn der arme Patient vorher kein hatte.

Wird bei der Medizin-Probe hingegen eine Glanzleistung gewürfelt, so heilt ein Punkt Traumaschaden sofort und statt einem werden zwei Punkte Verfassung je Trefferzone wieder hergestellt.

4.6.3. Medizinische Behandlung

Richtige Krankenhäuser sind selten und meist den höheren Bürgerklassen und Klanangehörigen vorbehalten. Allerdings finden sich auf den Straßen Goras zahlreiche Lazarette und Hinterhofkliniken von Ärzten, Quacksalbern und Doktoren ohne Zulassung von meist schwankender Qualität. In den schlechtesten sterben die Patienten wie die Ratten – im wörtlichen Sinne, denn die Rattenkadaver auf dem Boden tragen sicher nicht zur Gesundheit bei.

Dennoch gilt auch eine solche Unterbringung als Medizinische Behandlung, welche die Heilungszeit verkürzt.

Im folgenden sehen sie eine Tabelle. Gelingt dem Arzt eine Probe auf Medizin (ohne Erschwernis!), so wird die natürliche Heilungszeit um die angegebene Prozentzahl gekürzt. Gelingt dem Arzt eine Glanzleistung, zählt die Unterbringung eine Kategorie höher, ohne das die Kosten erhöht werden. Würfelt der Arzt einer Garagenpraxis eine Glanzleistung, so würde wie in einem Krankenhaus die Heilungszeit halbiert werden, doch es würde weiterhin etwa 20 Chips am Tag kosten. Bei einem Patzer würde die schlechtere Kategorie zählen.

Unterbringung	Heilungszeit	Kosten je Tag
Strikte Bettruhe	-10%	---
Hinterhofklinik	-25%	20 Chips
Krankenhaus	-50%	40 Chips
Arzt ist Spezialist	-75%	70 Chips

4.6.4. Regenerationszellen

Zum Glück hat die moderne Wissenschaft die Regenerationszellentechnologie der Alten wiederentdeckt und weiß sie anzuwenden. Diese sargförmigen, mit einer blassrosanen, geleeartigen Masse, dem sogenannten Medigel, gefüllten Gebilde sind in der Lage, schwerste Verwundungen in einigen Stunden zu heilen.

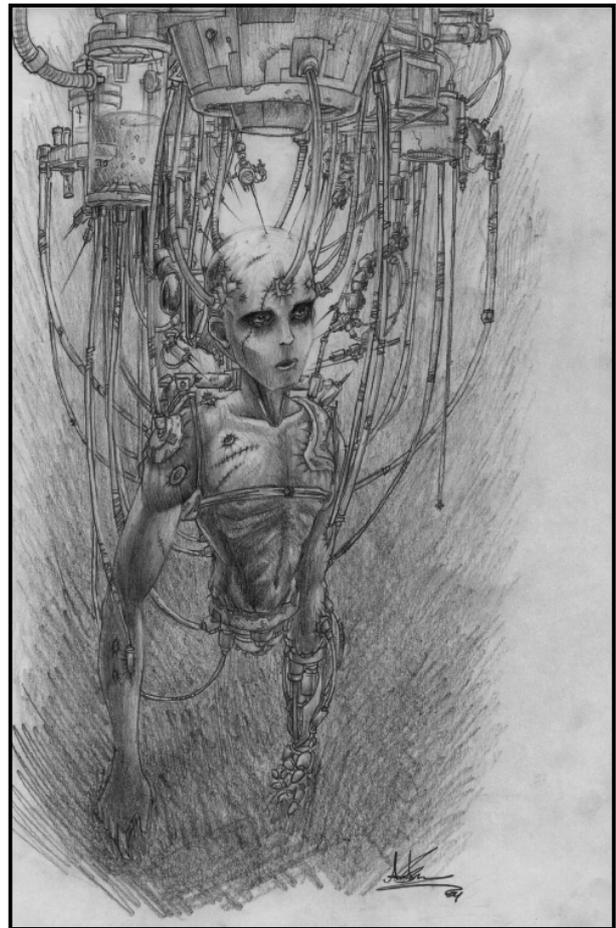
Hierfür werden Naniten – kleinste Roboter in Molekülgröße, die das Medigel als Trägermaterial nehmen – in den Körper des Patienten gebracht, wo diese das Genmaterial auslesen und sich daran machen, den Körper in seine ursprüngliche Form zu bringen. Dies hat den Vorteil, dass auch Narben verschwinden und den Nachteil, dass Personen mit Schönheits-OP nach einer solchen Behandlung häufig grässlich entstellt sind, da der Rest des veränderten Gesichts mit seiner ursprünglichen Version schief zusammenwächst.

Diese Maschinen benötigen eine Stunde, um die Verfassung wieder herzustellen. Für die Heilung von Traumaschaden benötigen sie nur ein 24tel der natürlichen Heilungszeit : tauschen sie bei der Tabelle im Kapitel 4.6.1. einfach das Wort „Tage“ durch „Stunden“ aus.

Außerdem gibt es eine geringe Chance, dass Patienten, die bis zu einem Monat tot sind, wiederbelebt werden können. Dies kostet sie jedoch 2 permanente Punkte Kismet, die von ihrem Attribut abgezogen werden. Bei Patienten ohne Kismet schlägt ein solcher Versuch automatisch fehl.

Die Regenerationszellen in Krankenhäusern bleiben Menschen mit hohem Bürgerstatus und Klanangehörigen vorbehalten. Sehr selten haben jedoch auch Hinterhofkliniken eine Regenerationszelle, welche sie für horrenden Summen zur Verfügung stellen. Regenerationszellen sind vollständig vollautomatisch und es ist keine Medizin-Probe notwendig.

	Kosten
Benutzung der RZ	50 Chips je Stunde
Wiederbelebung	10.000 Chips



*Deutlich zuviel Traumaschaden!
Zeichnung: Andrew Mar*

4.6.5. Das Mongo-Kit

Das mobile Naniten-Gel-Operations-Kit, kurz Mongo-Kit, ist die kleine, tragbare Version einer Regenerationszelle. Leider erreicht es nur einen Bruchteil deren Effektivität und ist auch nicht vollautomatisch.

Zunächst wird das blassrosane Medigel auf die verwundeten Körperstellen aufgetragen, dann wird der MediComp, ein etwa 5*10*15cm großer, medizinischer Minicomputer, mit Drähten und Klemmen mit der verwundeten Stelle verbunden und über diesen werden die Naniten manuell programmiert. Der Verbrauch an Medigel ist allerdings enorm und dieses ist teuer.

Verfassung mit dem Mongo-Kit heilen:

Bei einer erfolgreichen Medizin-Probe stellt es die komplette Verfassung für eine Ration Medigel wieder her. Bei einer gescheiterten Probe wird das Medigel ohne Resultat verbraucht, ein Patzer führt zudem zu einem Punkt Traumaschaden und eine Glanzleistung stellt die Verfassung wieder her ohne Medigel zu verbrauchen.

Traumaschaden mit dem Mongo-Kit heilen:

Wenn die Verfassung wieder hergestellt ist, kann der Traumaschaden geheilt werden, maximal jedoch die aufgerundete Hälfte, d. h. beispielsweise 5 Punkte bei einem Patienten mit 9

Punkten Traumaschaden. Hierfür wird ebenfalls eine Medizinprobe gemacht. Gelingt diese, so stellt man für jede Ration Medigel einen Punkt Traumaschaden wieder her. Gelingt diese gar mit einer Glanzleistung, so wird nur die Hälfte des Medigels benötigt. Ein Misslingen verschwendet eine Ration Medigel, während man es danach allerdings noch einmal probieren kann. Bei einem Patzer hingegen, wird das eingesetzte Medigel verschwendet, ein Punkt Traumaschaden hinzugefügt und man kann es nicht erneut versuchen.

Stabilisieren mit dem Mongo-Kit:

Jedes Mongokit verfügt über die automatische Fähigkeit, einen Patienten zu stabilisieren. Hierfür muss keine Medizin-Probe gemacht werden. Es kostet eine Ration Medigel.

Dauer des Heilungsprozesses:

Das Stabilisieren dauert 5 Minuten

Das Herstellen der Verfassung dauert 15 Minuten.

Die Heilung von Traumaschaden dauert zwei Stunden je Punkt.

	Kosten
Mongo-Kit	1000 Chips
Mongo-Kit Gold (2 Punkte Erleichterung)	3000 Chips
Mongo-Kit Platin (4 Punkte Erleichterung)	8000 Chips
Medigel (je Ration)	200 Chips
Stabilisieren	1 Medigel
Verfassung heilen	1 Medigel
Traumaschaden heilen	1 Medigel je Punkt



Soldat des Golan Imperiums
Zeichnung: Andrew Mar

4.6.6. Gifte und Krankheiten

Gifte und Krankheiten werden als Traumaschaden behandelt. Jedes Gift und jede Krankheit hat eine Stufe, welche angibt, wie viel Traumaschaden sie anrichtet. Eine gelungene Konstitutionsprobe mit der Erschwernis gleich der Stufe der Krankheit/des Giftes reduziert die Stufe um 2, eine Glanzleistung um 4 und ein Patzer würde die Stufe um 2 Punkte erhöhen, bei einem misslingen bleibt sie gleich.

Bei lähmenden Giften ist der Traumaschaden nicht tödlich und wird nicht mitgezählt, falls die Todesschwelle erreicht werden sollte. Ist dieses der Fall, so ist der Charakter nicht tot, sondern stattdessen vollständig gelähmt und bewegungsunfähig.

Bei Krankheiten wird überprüft, ob der Charakter sich mit dieser wirklich ansteckt. Jede Krankheit hat einen Wert namens „Ansteckungsgefahr“, der eine Erschwernis für eine Konstitutionprobe darstellt. Misslingt diese, so steckt man sich an.

5. Charaktererschaffung:

5.1. Charakterkonzept

Bevor sie sich in die regeltechnischen Aspekte der Charaktererschaffung stürzen und beginnen, wie wild Punkte zu verteilen, sollten sie sich fragen, was für einen Charakter sie verkörpern wollen. Ihnen sind in diesem System kaum Beschränkungen auferlegt und so gibt es eine schier unerschöpfliche Zahl an möglichen Charakteren. Doch eine Auflage gibt es zunächst: Sie starten das Spiel als Vatar!

5.1.1. Was ist ein Vatar?

In der yavanischen Sprache Gorato bedeutet Vatar in etwa „Abenteurer(in)“. Allerdings ist dies auf Yava kein Wort, das man für ziellos umherirrende, arbeitsfaule Glücksritter verwendet. Vielmehr ist Vatar eine allgemeine Berufsbezeichnung für Kopfgeldjäger, Söldner, Detektive, Leibwächter und Auftragsdiebe oder kurzum: Alle, die sich gegen Bezahlung in Gefahr begeben.

Mittlerweile entwickelte sich auf Gora eine ganze Vatar-Subkultur, so gibt es Vatar-Kneipen, Vatar-agenturen und sogar Vatar-Gilden, in welche nur die begabtesten von ihnen aufgenommen werden. Da die Polizisten und Wachen der Klans sich fast ausschließlich um die Belange des Klans kümmern und private Verbrechen kaum von ihnen

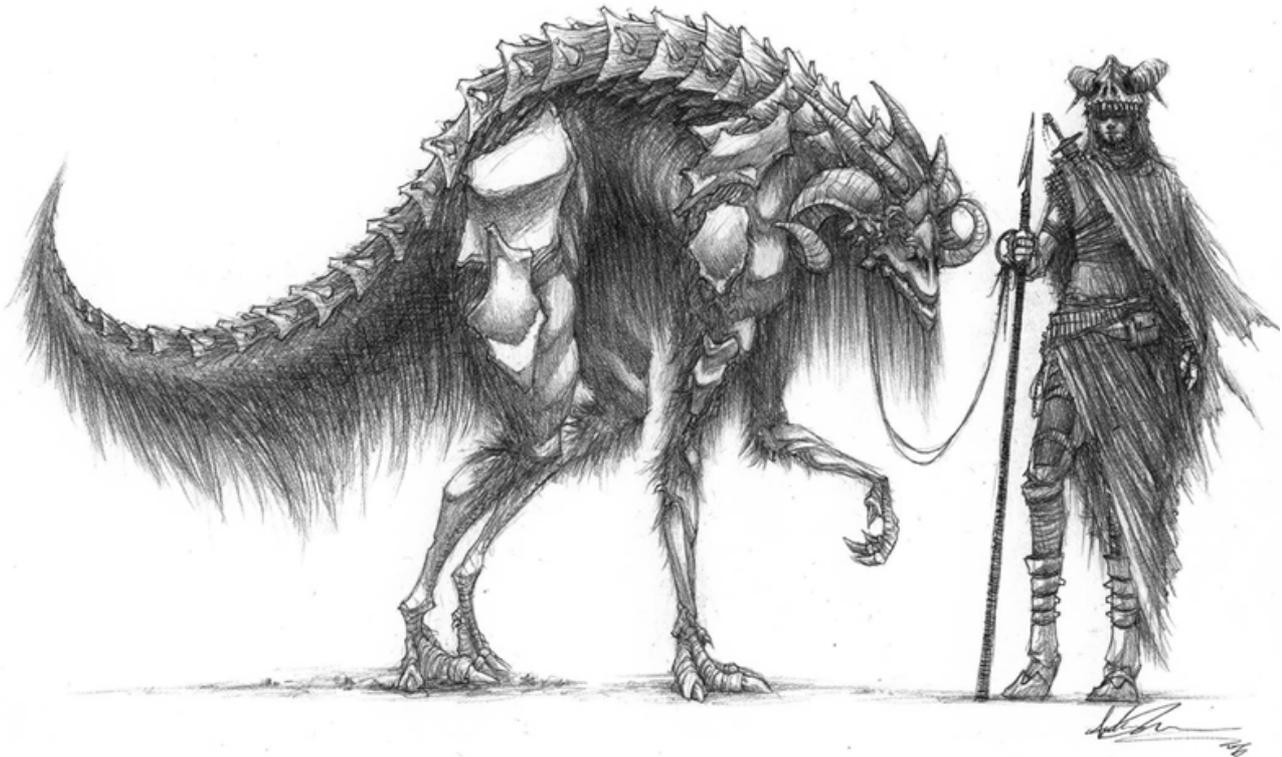
aufgeklärt werden, bedienen sich viele Privatleute der Selbstjustiz und heuern Vatare für Aufträge an. Mögliche Aufträge wären, die entführte Tochter zu befreien, einen Mord zu rächen oder einen gestohlenen Gegenstand wieder zu beschaffen, aber ebenso Entführungen, Diebstahl, Spionageakte oder Auftragsmorde, wobei letztere Aufträge natürlich in passende Euphemismen umformuliert werden.

Insofern sind Vatare Räuber UND Gendarm. Unter ihnen befinden sich herzlose Killer, aber auch selbstlose Helden. Eiskalte, skrupellose Vatare, die jeden Auftrag annehmen würden, sofern er gut bezahlt ist, nennt man in der Szene „Oga-Vatar“ (brutale Vatar). Heldenhafte Vatare, die aus Gutmütigkeit auch Auftraggebern helfen, die kaum oder sogar gar nichts zahlen können, nennt man „Baka-Vatar“ (eigentlich „dumme Vatare“, aber die Baka-Vatar bezeichnen sich mittlerweile scherzhaft selbst auf diese Weise).

5.1.2. Warum ist mein Charakter ein Vatar?

Zweifelsohne ist der „Beruf“ eines Vatars sehr gefährlich und die wenigsten überleben ihre ersten drei Aufträge.

Aber dennoch gibt es gute Gründe, ein Vatar zu werden. Die Hauptmotivation vieler ist das Geld, denn es gibt deutlich mehr als wie ein Sklave in den Fabriken oder Minen zu schuften. Hat man sich bewährt und einen guten Ruf erarbeitet, kann man sogar in einem relativen Luxus leben, der sonst fast nur Klansmitgliedern oder reichen



Ein Bayay: beliebte Reittiere, wenn sie gesattelt sind.
Zeichnung: Andrew Mar

Händlern möglich ist.

Natürlich sind Nervenkitzel und Abenteuerlust weitere Argumente, denn einige schätzen nun mal keinen geregelten, langweiligen Tagesablauf, der größtenteils aus Schufferei oder Betteln besteht.

Für viele ist auch der Drang nach Freiheit zumindest ein weiterer Grund. So hat man als Vatar keinen direkten Vorgesetzten und ist auch relativ unabhängig von der Allmacht der Klans.

Stolze Krieger treibt oft die Motivation, ihre Kampfkunst zu perfektionieren, in diese Berufssparte.

Ein paar sadistische Oga-Vatar befriedigen hingegen ihre Blutrünstigkeit, während die Baka-Vatar die Möglichkeit sehen, anderen zu helfen.

Es gibt unzählige, individuelle weitere Gründe, vielleicht Todessehnsucht oder man will es jemanden Beweisen. Vielleicht hat der Charakter auch Schulden und muss diese möglichst schnell abbezahlen, bevor er verklavt wird. Oder der Charakter ist auf der Flucht und denkt sich, dass er sicherer ist, wenn er mit einer Gruppe von Vataren reißt.

Es gibt unzählige Gründe, warum grade ihr Charakter das Spiel als Vatar beginnt. Konkrete Beispiele finden sie im Kapitel 5.2. bei den einzelnen Archetypen.

5.2. Charakterwerte

In Xian gibt es zwei Möglichkeiten, einen Charakter zu erstellen. Die schnellere und für Einsteiger geeignetere Variante ist, eine Klasse zu wählen, seine Attribute zu bestimmen, zwei zusätzliche sekundäre Fähigkeiten zu wählen und dem Charakter mit 15 Aufbaupunkten und bis zu 7 Merkmalen den letzten Schliff zu verleihen.

Die aufwendigere Variante ist es, sich selbst eine Klasse zu erstellen. Hierfür benötigt man lediglich einen griffigen Namen und wählt 7 primäre und 10 sekundäre Fähigkeiten aus der Fähigkeitsliste. Hiernach erhält man ebenfalls 15 Aufbaupunkte und kann bis maximal 7 Merkmale wählen.

5.2.1. Bestimmung der Attribute

Spielercharaktere erhalten 50 Punkte, welche sie auf die verschiedenen Attribute verteilen können und sind somit schon deutlich besser, als normale Passanten, die vielleicht 35 Punkte insgesamt haben, jedoch auch kein Shian- oder Kismet-Attribut.

Jeder Attributspunkt in der Wertespanne von 2-7 kostet je einen Punkt, ein Attributswert von 8 kostet einen Punkt zusätzlich, also 9 und will man mit einem Attributswert von 9 anfangen, so muss man sogar 12 Punkte dafür zahlen.

Jedes Attribut muss mindestens mit einem Wert von 2 beginnen. Eine Ausnahme bildet das Attribut Shian, dass wie bereits gesagt nur Shianiten zur Verfügung steht.

Bei jeder Klasse stehen „wichtige Attribute“. Diese sollten zu Beginn mindestens einen Attributswert von 5, besser aber einen noch höheren vorweisen.

Attributswert	Kosten
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	9
9	12

BEISPIEL Bestimmung der Attribute: *Spielerin Corinna und Spieler Jens möchten sich Charaktere erschaffen. Nachdem sie sich die Klassen angesehen haben, möchte Corinna eine Nessir-Shianitin aus Xiaoting namens Nassa Arcadis erstellen, während Jens einen Techniker aus Argon namens Salfon Ranakor erstellt.*

Jens verteilt Salfon Ranakors Werte wie folgt:

Attribut	Kosten
Stärke 4	4
Konstitution 4	4
Agilität 5	5
Geschick 7	7
Verstand 7	7
Instinkt 6	6
Charisma 6	6
Willenskraft 5	4
Kismet 6	6
Shian 0	0
Insgesamt:	50

Corinna verteilt Nassa Arcadis Werte so:

Attribut	Kosten
Stärke 2	2
Konstitution 3	3
Agilität 5	5
Geschick 6	6
Verstand 5	5
Instinkt 5	5
Charisma 6	6
Willenskraft 6	6
Kismet 3	3
Shian 8	9
Insgesamt:	50

Das wichtigste in Kürze:

- 50 Punkte auf Attribute verteilen
- Werte von 2-9 zu Beginn
- Ein Wert von 8 kostet 9 Punkte
- Ein Wert von 9 kostet 12 Punkte
- Das Attribut Shian ist optional

5.2.2. Bestimmung der Fähigkeitswerte

Jede primäre Fähigkeit startet mit einem Wert von 5 Punkten, jeder sekundäre Fähigkeit fängt mit einem Wert von 4 Punkten an und alle anderen Fähigkeiten fangen mit einem Wert von 3 Punkten an und werden in der Regel nicht notiert, sofern sie nicht noch gesteigert werden. Eine Ausnahme bildet hier die Fähigkeit Schmerztoleranz, die immer auf dem Charakterblatt vermerkt wird.

Wählt man eine Klasse, so hat man primäre und sekundäre Fähigkeiten schon vorgegeben und wählt lediglich noch 2 weitere sekundäre Fähigkeiten aus.

Erstellt man selber eine Klasse, so bestimmt man frei aus den Fähigkeiten 7 primäre und 10 sekundäre.

Hiernach erhält man 15 Aufbaupunkte mit denen man die Fähigkeitswerte zu Beginn verbessern kann.

Um eine Fähigkeit um einen Punkt zu verbessern, benötigt man einen Aufbaupunkt. Um sie um zwei Punkte zu verbessern benötigt man 2,5 Aufbaupunkte und für eine Verbesserung von drei Fähigkeitspunkten werden ganze 5 Aufbaupunkte nötig.

Fähigkeitwert	Aufbaupunktekosten
+1	1
+2	2,5
+3	5

Zum Schluss wird der Aktionswert (Fähigkeitwert + dazugehöriges Attribut) errechnet und notiert.

BEISPIEL Bestimmung der Fähigkeiten: Jens hat mit Techniker eine vorgefertigte Klasse ausgewählt. Er wählt als zusätzliche sekundäre Fähigkeiten Charme und Pistole. Und bestimmt seine Werte wie folgt.

Jens verteilt Salfon Ranakors Werte wie folgt:

Primär	Start	Aufbau	Attribut	AW
Computer	5	+2	VE 7	14
Elektronik	5	+2	VE 7	14
Mechanik	5	+2	VE 7	14
Fahrzeuge	5	+2	IN 6	13
Wahrnehmung	5		IN 6	11
Menschenkenntnis	5		IN 6	11
Konzentration	5		IN 6	11
Sekundär				
Ausweichen	4	+1	AG 5	10
Orientierung	4		VE 7	11
Gewehre	4	+1	GE 7	12
Bluffen	4	+1	CH 6	11
Schleichen	4	+1	GE 7	12
Medizin	4		VE 7	11
Gerüchte	4		CH 6	10
Handgemenge	4		AG 5	9
+Pistole	4	+1	GE 7	12
+Charme	4		CH 6	10

5.2.3. Bestimmung der restlichen Werte

Nachdem die Attribute und Fähigkeiten bestimmt wurden, können die aus den Attributen abgeleiteten Werte für den Kampf bestimmt werden. Dies geht anhand der folgenden Liste recht schnell.

Konstitution	Verfassung
0	1/3/2
1	1/4/2
2	1/4/3
3	2/4/3
4	2/5/3
5	2/5/4
6	3/5/4
7	3/6/4
8	3/6/5
9	4/6/5
10	4/7/5
11	4/7/6
12	5/7/6
13	5/8/6
14	5/8/7
15	6/8/7

Todesschwelle = KO*2

Initiative = AG+IN

Aktionspunkte = KO+WI

Kampfstile

Härte = (ST+KO) : 3 -1

Fokus = (VE+WI) : 3 -1

Reflexe = (AG+IN) : 3 -1

BEISPIEL Bestimmung der restlichen Werte:

Corinna notiert sich folgende Werte für Nassa Arcadis:

Verfassung: 2/4/3

Todesschwelle: 6

Initiative: 10

Aktionspunkte: 9

Härte: 1

Fokus: 3

Reflexe: 2

Das wichtigste in Kürze:

- Klasse wählen oder 7 primäre und 10 sekundäre Fähigkeiten bestimmen
- Primäre Fähigkeiten starten mit Wert 5
- Sekundäre Fähigkeiten starten mit Wert 4
- Mit 15 Aufbaupunkten erhöhen
- +1 kostet einen Aufbaupunkt
- +2 kostet 2,5 Aufbaupunkte
- +3 kostet 5 Aufbaupunkte
- restliche Werte errechnen

5.3. Klassen

5.3.1. Kadami-Kriegerin

Beschreibung: Kadami-Kriegerinnen sind die Eliteeinheit der Sahfila. Sie sind ausschließlich weiblich. Wenn ein Mädchen mit etwa 10 Jahren in der Schule sowohl geistig als auch physisch außerordentliche Leistungen zeigt wird es von den Ausbildern der Kadami-Akademie getestet. Besteht es die äußerst harten Tests, hat es die Möglichkeit, fortan 10 Jahre in der Akademie zu leben und dort ausgebildet zu werden. Alle Kadami-Kriegerinnen sind streng sahfi-gläubig, diszipliniert und haben einen strengen Verhaltenskodex, der denen der irdischen Paladine nicht unähnlich ist. Neben unbedingter Loyalität zum Klan und der Ausbildung in Nah- und Fernkampfaffen wird auch sehr viel Wissen gelehrt. Sie werden im Kampf mit zwei Gandarii-Klingen, der Kadami-Kette, Gewehren und Pistolen geschult und tragen meist nur leichte Rüstungen.

Offizielle Kadami-Kriegerinnen dienen immer ihren Klan und sind als Vatare ungeeignet. Die Anforderungen an diese Eliteeinheit sind allerdings derartig hoch, dass viele die Abschlussprüfungen nicht schaffen oder den Ausbilderinnen zu viele Charakterschwächen wie Jähzorn, Arroganz, Unloyalität, Ungehorsam, Faulheit aber auch Weichheit zeigen. Zudem sind einige Kadami-Kriegerinnen auch dem Klan abtrünnig und ziehen das Leben als Vatar vor, da Kadami-Kriegerinnen eigener Besitz verboten ist.

Kadami-Kriegerin	
Wichtige Attribute	AG, VE, WI, ST
Primäre Fertigkeiten	Mittelschwere Nahkampfwaffen Kultur Gegner einschätzen Mut Athletik Pistolen Ausweichen
Sekundäre Fertigkeiten	Medizin Werfen Leichte Nahkampfwaffen Gewehre Survival Handgemenge Diplomatie Schmerztoleranz +2 nach Wahl
Startausrüstung	Eine mittelschwere Nahkampfwaffe oder ein Gewehr und zwei Ersatzmagazine; eine leichte Nahkampfwaffe oder eine Pistole und zwei Ersatzmagazine; normale Straßenkleidung, gepflegte Kleidung; Lederrüstung, Schienenpanzer oder Kevlar-Weste, wahlweise mit Helm; Mongo-Kit mit 5 Rationen Medigel; Medkit; Überlebensausrüstung; Rucksack; Schlafsack; 2 Monate armer Lebensstil, 500 Chips

BEISPIELCHARAKTER Lillis Pantheasis:

Lillis Pantheasis wuchs in einem ärmlichen Elternhaus auf, doch in der Schule wurde ihr außerordentliches Potential entdeckt. Im Alter von 11 Jahren wurde sie von der Akademie getestet und für tauglich befunden. Sie war die ganze Hoffnung der Familie. Als sie sich jedoch im Alter von 17 von einer Mitschülerin zu einem Streit provozieren ließ, wurde sie aus der Akademie verbannt und verdingt sich ihren Lebensunterhalt fortan als Vatarin.

Merkmale:

Jähzornig, Eingebildet, ausgeprägter Familiensinn, kann Lügen leicht durchschauen, wuchs in Armut auf, verträgt keinen Alkohol, eleganter Kampfstil

Attribute:

Stärke: 6
Konstitution: 5
Agilität: 7
Geschick: 4
Verstand: 5
Instinkt: 7
Charisma: 5
Willenskraft: 7
Kismet: 4

Primär	Start	Aufbau	Attribut	AW
Mittelschw. Nahk.	5	+3	AG 7	15
Kultur	5		VE 5	10
Gegner einschät.	5		IN 7	12
Mut	5	+1	WI 7	13
Athletik	5		AG 7	12
Pistolen	5	+2	GE 4	11
Ausweichen	5	+2	AG 7	14
Sekundär				
Medizin	4	+1	VE 5	10
Werfen	4		AG 7	11
Leichte Nahk.	4	+1	AG 7	12
Gewehre	4		GE 4	8
Survival	4		IN 7	11
Handgemenge	4	+1	AG 7	12
Diplomatie	4		CH 5	9
Schmerztoleranz	4		WI 7	11
+Orientierung	4		VE 5	9
+Wahrnehmung	4		IN 7	11

Verfassung : 2/5/4

Panzerung : 0/1/1 (Lederrüstung, Last 2)

Todesschwelle: 10

Initiative: 14

Aktionspunkte: 12

Behinderung: 0

Härte:3

Fokus:3

Reflexe:4

Waffen: Scimitar (Last 2, Trägheit6, Schaden 6W(6), Reichweite 2, AW: 15) und leichte MP G&K Nörgler (Last 1, Trägheit 4, Schaden 7W(5), Distanz 5/20/80, Muni 7*3)

Ausrüstung: normale Straßenkleidung, gepflegte Kleidung, Mongo-Kit (5*Medigel), Medkit, Überlebensausrüstung, Rucksack, Schlafsack, Lebensstil: arm (2 Monate)
Vermögen: 500 Chips

5.3.2. Dieb

Beschreibung: Diebe, Einbrecher, Falschspieler und Schurken gibt es auf ganz Gora in jeder großen und kleinen Stadt. Sie leben häufig in armütigen Verhältnissen und nicht wenige von ihnen werden geschnappt und schließlich verklavt, wenn sie die Strafe nicht zahlen können. Reich wird man als Dieb nur in den seltensten Fällen: Die wenigen, die Reichtümer besitzen, wissen diese auch zu bewachen und verteidigen. Nicht wenige Diebe entscheiden sich daher, ihr altes „Handwerk“ aufzugeben und als Vatar ihr Glück zu versuchen. Sie bringen viele nützliche Eigenschaften mit, sind schnell und leise und haben meist noch viele Kontakte zur Straße, was sie zu nützlichen Mitgliedern einer Vatargruppe macht.

Dieb	
Wichtige Attribute	GE, IN, AG
Primäre Fertigkeiten	Heimlichkeit Klettern Gefahreninstinkt Schlösser knacken Athletik Ausweichen Bluffen
Sekundäre Fertigkeiten	Menschenkenntnis Leichte Nahkampfwaffen Handgemenge Wahrnehmung Gerüchte Charme Mut Elektronik +2 nach Wahl
Startausrüstung	Eine Leichte Nahkampfwaffe oder eine Pistole, heruntergekommene Straßenkleidung, Dietriche, elektronische Dietriche, Lebensstil: Stiftloser (2 Monate), 100 Chips

BEISPIELCHARAKTER Zynthos Oalafakis:

Als Waisenkind in den Straßen in einem Ghetto von Giacomo aufgewachsen, schloss er sich schnell einer Kinderbande an. Er war schwächling und klein, aber geschickt und so wurde er von den Starken beschützt, wenn er ihnen dafür im Gegenzug etwas stahl. Doch die Überlebenschance der Straßenkinder ist gering. Oftmals werden sie zu Mitgliedern der Jugendgangs und bringen sich gegenseitig um. Als Zynthos Gang von einer überlegenden Bande bedroht wurde und langsam immer weiter dezimiert wurde, verriert er seine Gang und floh er nach Argon. Um endlich einen angenehmen Lebensstil pflegen zu können will er Vatar werden.

Merkmale:

Als Straßenkind in Giacomo aufgewachsen, Geldgierig, in Giacomo als Verräter gesucht, Gassenwissen, notorischer Falschspieler, kann nicht mit Geld umgehen, Frauenheld

Attribute:

Stärke: 3
Konstitution: 3
Agilität: 7
Geschick: 7
Verstand: 5
Instinkt: 7
Charisma: 7
Willenskraft: 4
Kismet: 7

Primär	Start	Aufbau	Attribut	AW
Heimlichkeit	5	+3	GE 7	15
Klettern	5		AG 7	12
Gefahreninstinkt	5	+2	IN 7	14
Schlösser knacken	5		GE 7	12
Athletik	5	+1	AG 7	13
Bluffen	5	+1	CH 7	13
Ausweichen	5	+1	AG 7	13
Sekundär				
Menschenkenntnis	4		CH 7	11
Leichte Nahk.	4		AG 7	11
Handgemenge	4		AG 7	11
Wahrnehmung	4		IN 7	11
Gerüchte	4		CH 7	12
Charme	4	+2	CH 7	13
Mut	4		WI 4	8
Elektronik	4		VE 5	9
+Pistolen	4	+1	GE 7	12
+Orientierung	4		IN 7	11

Verfassung : 2/4/3

Panzerung : 0/0/0 (heruntergekommen Straßenkleidung)

Todesschwelle: 6

Iniative: 14

Aktionspunkte: 7

Behinderung: 0

Härte:1

Fokus:2

Reflexe:4

Waffen: Leichte Pistole Vol-Tech Standard 7 (Last 1, Trägheit 6, Schaden 6W(6), Distanz 5/20/80, Tarnbar 6, Muni 12)

Ausrüstung Dietriche, elektronische Dietriche

Lebensstil: Stiftloser (2 Monate)

Vermögen: 100 Chips

5.2.3. Kopfgeldjäger

Beschreibung: Kopfgeldjäger sind typische Vatare, die sich auf das aufspüren von Menschen spezialisiert haben. In den meisten Fällen jagen sie nach Kriminellen, für welche die Klans oder Privatpersonen eine mehr oder minder hohe Summe ausgelobt haben. Einige von ihnen jagen jedoch auch Sklaven oder spüren auch Unschuldige auf, solange die Kasse stimmt. Meist sind Kopfgeldjäger rau, ernst und gefühllos. Sie müssen körperlich topfit sein und auch der Kampf ist ihnen nicht fremd; doch bei ihrer Profession müssen sie auch viel Detektivarbeit leisten und sowohl viele Kontakte in den Städten haben als auch außerhalb der Städte in der Wildnis zurecht kommen, je nachdem, wo sich ihr Ziel aufhält. Dies macht Kopfgeldjäger zu Allroundern, die sich als Vatar in den meisten Situationen zurecht finden.

Kopfgeldjäger	
Wichtige Attribute	ST, AG, IN
Primäre Fertigkeiten	Mittelschwere Nahkampfwaffen, Athletik, Handgemenge, Ausweichen, Pistolen, Menschenkenntnis, Wahrnehmung
Sekundäre Fertigkeiten	Survival, Mut, Schmerztoleranz, Klettern, Heimlichkeit, Orientierung, Bluffen, Gegner einschätzen, +2 nach Wahl
Startausrüstung	

BEISPIELCHARAKTER Lorn Skadim:

Lorn war 17 Jahre und hatte gerade mit seiner Ausbildung zum Bäcker im Betrieb seines Vaters begonnen, als seine Eltern Opfer einer lokalen Gang wurden. Er brach seine Ausbildung ab und fiel zunächst in ein tiefes Loch. Das hinterlassene Geld sollte nicht lange reichen und Lorn verbrachte die Zeit mit Drogenkonsum und Schlägereien. Eines Tages jedoch raffte er sich auf und schwor sich, die Verantwortlichen für den Tod seiner Eltern zu finden und auch anderen Rache zu ermöglichen. Er trainierte und wurde Kopfgeldjäger.

Merkmale:

Sucht die Mörder seiner Eltern, übellauniger Schlägertyp, abgebrochene Bäckerlehre, trinkfest, Hass auf Gangs, benötigt wenig Schlaf, trifft voreilige Entscheidungen

Attribute:

Stärke: 6
Konstitution: 7
Agilität: 7
Geschick: 5
Verstand: 4
Instinkt: 6
Charisma: 4
Willenskraft: 7
Kismet: 4

Primär	Start	Aufbau	Attribut	AW
Mittelschwere N.	5	+3	AG 7	15
Athletik	5	+1	AG 7	13
Handgemenge	5	+1	AG 7	13
Ausweichen	5	+1	AG 7	13
Pistolen	5		GE 5	10
Menschenkenntnis	5		IN 6	11
Wahrnehmung	5		IN 6	11
Sekundär				
Survival	4		IN 6	10
Mut	4	+1	WI 7	12
Schmerztoleranz	4	+2	WI 7	13
Klettern	4		AG 7	11
Heimlichkeit	4	+2	GE 5	11
Orientierung	4		VE 4	8
Bluffen	4		CH 4	8
Gegner einschätz.	4		IN 6	10
Gewehre	4		GE 5	9
Schwimmen	4		AG 7	11

Verfassung : 3/6/4

Panzerung : 0/2/2 (Kevlarhose und -weste)

Todesschwelle: 14

Initiative: 13

Aktionspunkte: 14

Behinderung: 0

Härte: 3

Fokus: 3

Reflexe: 3

Waffen:

Ausrüstung

Lebensstil:

Vermögen:

5.2.4. Wissender

Beschreibung: Wissende sind keine Akademiker, keine Forscher oder Wissenschaftler. Es sind Informationsdealer, die verschiedenste Gerüchte aufschnappen, ihnen nachgehen und ihr Wissen gewinnbringend verkaufen, ob dies nun Vorgänge in den Klans und Verbrechersyndikaten, Zugangscodes oder der Inhalt einer Karawanenlieferung ist.

Wissende sind Spione, die ihre Dienste den meistbietenden offerieren. Sie schleichen, tarnen, bluffen und verstellen sich, um an wertvolle Daten zu gelangen und beherrschen zudem allerlei elektronische Hilfsmittel und verstehen ein wenig von Computern um sich die Arbeit zu erleichtern. Außerdem haben sie viele Kontakte und wenn sie etwas selbst mal nicht wissen sollten, wissen sie zumindest wer es weiß.

Wissender	
Wichtige Attribute	CH, IN, VE
Primäre Fertigkeiten	Gerüchte Wahrnehmung Menschenkenntnis Bluffen Schleichen Computer Elektronik
Sekundäre Fertigkeiten	Diplomatie Klettern Pistolen Ausweichen Charme Schlösser knacken Konzentration Leichte Nahkampfwaffen +2 nach Wahl
Startausrüstung	

BEISPIELCHARAKTER Azina Kyrfinis:

Azina Kyrfinis führte einst ein ganz normales Leben als Sekretärin eines hohen Adligen der Pythris aus Charis. Durch diese Arbeit lernte sie jedoch viele seiner Geheimnisse kennen und durchblickte seine korrupten Machenschaften. Sie verkaufte diese Informationen gewinnbringend an seine politischen Gegner, bis sie schließlich aufflog. Der Adelige will jetzt Rache, da seine Karriere ruiniert ist und hetzte ihr einige Schläger auf den Hals. Sie floh nach Argon und tauchte mit ihren Ersparnissen unter. Als diese jedoch aufgebraucht waren, entschloss sie sich, einer Vatar-Gruppe beizutreten. Ihre Fähigkeiten würde sie hier zu Chips machen können und außerdem bietet die Mitgliedschaft in einer solchen Gruppe Schutz, sollten die Schergen des Adligen sie doch noch aufspüren.

Merkmale:

Mächtiger Adeliger der Pythris aus Charis zum Feind, Kontakte in die Adelsränge der Pythris, neugierig, geldgierig, genussüchtig, guter Gehörsinn, kann sich gut verstellen

Attribute:

Stärke: 3
Konstitution: 4
Agilität: 5
Geschick: 6
Verstand: 7
Instinkt: 7
Charisma: 8
Willenskraft: 5
Kismet: 4

Primär	Start	Aufbau	Attribut	AW
Gerüchte	5	+2	CH 8	15
Wahrnehmung	5		IN 7	12
Menschenkenntnis	5		IN 7	12
Bluffen	5		CH 8	13
Schleichen	5	+2	GE 6	13
Computer	5	+2	VE 7	14
Elektronik	5		VE 7	12
Sekundär				
Diplomatie	4		CH 8	12
Klettern	4		GE 6	10
Pistolen	4		GE 6	10
Ausweichen	4	+2	AG 5	11
Charme	4	+2	CH 8	14
Schlösser knacken	4		GE 6	10
Konzentration	4		WI 5	9
Leichte Nahk.	4		AG 5	9
+Athletik	4		AG 5	9
+Orientierung	4		IN 7	11

Verfassung : 2/5/3

Panzerung : 0/0/0 (Straßenkleidung)

Todesschwelle: 8

Initiative: 12

Aktionspunkte: 9

Behinderung: 0

Härte: 1

Fokus: 3

Reflexe: 3

Waffen: Leichte Pistole Vol-Tech Standard 7 (Last 1, Trägheit 6, Schaden 6W(6), Distanz 5/20/80, Tarnbar 6, Muni 12)

Ausrüstung Dietriche, elektronische Dietriche

Lebensstil: Ordentlich (2 Monate)

Vermögen: 1000 Chips

5.2.5. Techniker

Beschreibung: Reparieren, Basteln, Umbauen und Manipulieren sind die Tätigkeiten eines Technikers. Ob sie hierbei eine kleine Reperaturwerkstatt besaßen oder als Ingenieure einem Konzern angehörten ist an dieser Stelle irrelevant. Sie haben immer das passende Gerät dabei und wenn nicht, dann können sie es aus einem anderen bauen. Es verlassen nur wenige Techniker ihren alten Beruf um ein Vatar zu werden und in vielen Fällen auch nicht freiwillig, beispielsweise wenn die Reperaturwerkstatt nicht genug Profit abwarf um die Schutzgelder an die Schläger des Sawiric Rings zu zahlen und daher leider geschlossen werden musste. Aber wenn, dann sind Techniker gern gesehene Vatare, denn wer soll sonst die Sicherheitstechnik überbrücken, Überwachungsanlagen ausschalten, Wanzen bauen und anpeilen u.s.w.?

Techniker	
Wichtige Attribute	VE, GE
Primäre Fertigkeiten	Computer Elektronik Mechanik Fahrzeuge Wahrnehmung Menschenkenntnis Konzentration
Sekundäre Fertigkeiten	Ausweichen Orientierung Gewehre Bluffen Schleichen Medizin Gerüchte Handgemenge +2 nach Wahl
Startausrüstung	

BEISPIELCHARAKTER Jar Thorulfson:

Alles hätte einfach sein können. Als Kind loyaler Konzernarbeiter der Voltan machte Jar eine Ausbildung zum Mechatroniker. Aus Streit mit seinem Vorgesetzten lieh er sich schließlich Geld vom Sawiric Syndikat und kaufte so seine eigene Werkstatt. Alles hätte gepasst, er machte sogar gutes Geld mit seiner Arbeit. Doch mit seinem Gewinn schienen auch seine Zinsen willkürlich zu wachsen, die das Sawiric Syndikat mit seinen Schlägertrups einkassierte. Fünf Jahre ließ sich Jar dies gefallen, bis er merkte, dass er nie seine angeblichen „Schulden“, bezahlen könne. Er versteckte sich draußen, als erneut ein Schlägertrupp in seine Werkstatt eindrang und betätigte dann den Zünder für die Bombe, um mit seinem alten Leben und seinem alten Traum abzuschließen.

Merkmale:

Mächtiger Feind: Sawiric Syndikat; nervös; tollpatschig; hinterhältig; freiheitsliebend; kennt viele Beleidigungen und Flüche; neugierig

Attribute:

Stärke: 5
Konstitution: 4
Agilität: 5
Geschick: 8
Verstand: 8
Instinkt: 6
Charisma: 4
Willenskraft: 5
Kismet: 3

Primär	Start	Aufbau	Attribut	AW
Computer	5	+2	VER 8	15
Elektronik	5		VER 8	13
Mechanik	5	+2	VER 8	15
Fahrzeuge	5	+2	INS 6	13
Wahrnehmung	5		INS 6	11
Menschenkenntnis	5		INS 6	11
Konzentration	5		WILL 5	10
Sekundär				
Ausweichen	4	+2	AGI 5	11
Orientierung	4		INS 6	10
Gewehre	4		GES 8	12
Bluffen	4		CHA 4	8
Schleichen	4		GES 8	12
Medizin	4		VER 8	12
Gerüchte	4		CHA 4	8
Handgemenge	4		AGI 5	9
+Pistolen.	4	+2	GES 8	14
+Sprengstoffe	4		VER 8	12

Verfassung : 2/5/3

Panzerung : 0/0/0 (Straßenkleidung)

Todesschwelle: 10

Initiative: 11

Aktionspunkte: 10

Behinderung: 0

Härte: 2

Fokus: 4

Reflexe: 3

Waffen: Assaron Python 6 (Last 1, Trägheit 8, Schaden 7W(6), Distanz 5/20/80, Aufhaltbar 1, Streuung, Muni 8), drei Ersatzmagazine

Ausrüstung: Werkzeugkasten, Dietriche, elektronische Dietriche

Lebensstil: Ordentlich (2 Monate)

Vermögen: 1000 Chips

5.2.6. Schläger / Gangmitglied

Beschreibung: Das Leben ist hart, Schläger sind härter. Das auf den Straßen in den schlechten Gegenden von Argon und anderswo das Recht des Stärkeren herrscht haben sie schon in ihrer Kindheit begriffen, und so wurden sie stark. Einige von ihnen rotten sich in Gangs zusammen, andere erpressen Schutzgeld für den Sawiric Ring oder haben einen Job als Rausschmeißer oder billiger Leibwächter gefunden. Auch als Straßenkämpfer in Hinterhöfen schlagen sich viele im wahrsten Sinne des Wortes durch.

Doch nach zahlreichen blauen Augen und verlorenen Zähnen kommt es vielen Schlägern in den Sinn, ihre Gesundheit besser bezahlt aufs Spiel zu setzen und verdingen sich ihren Lebensunterhalt als Vatare. Sie bringen vor allem ihren Körper, ihre Muskeln und ihre Kampfkraft mit, zudem das Wissen, wie man sich auf der Straße zwischen all den Abschaum verhält und sich Respekt verschafft. Denn letzteres schützt häufig mehr als alle Muskeln...

Schläger	
Wichtige Attribute	ST, KO, IN, WI
Primäre Fertigkeiten	Handgemenge Athletik Einschüchtern Schwere Nahkampfwaffen Schmerztoleranz Mut Ausweichen
Sekundäre Fertigkeiten	Werfen Ausdauer Gegner einschätzen Bluffen Gefahreninstinkt Mittelschwere Nahkampfwaffen Pistolen Gerüchte +2 nach Wahl
Startausrüstung	

BEISPIELCHARAKTER Kodos Kyralos:

Die Konzerne des Golan Klans verlangen ihren Arbeitern für den kargen Lohn fast alles ab. So konnten auch Kodos Eltern nur wenig für ihre Kinder da sein und nicht verhindern, dass diese auf die schiefe Bahn gerieten. Der dunkelhäutige Kodos war schon immer größer und kräftiger als seine Mitschüler und terrorisierte diese. Er sammelte andere harte Typen um sich und gründete die „Höllenhunde“, seine eigene Gang. Diese wuchs im Laufe der Zeit und hatte sich einen gewissen Ruf im Sektor erarbeitet, bis er zu gierig wurde. Andere Gangs verbündeten sich gegen die Höllenhunde und führten vernichtende Schläge gegen diese. Seine Anhänger vertrauten ihrem bulligen Anführer nicht länger und setzten ihn ab. Nun muss er anders seine Chips verdienen...

Merkmale:

Furchteinflößendes Auftreten; kennt jeden Winkel im Sektor F in Argon; weiß viel über Untergrundpolitik; hat noch eine Rechnung mit den „Feuerkobras“ offen; ungepflegt; Alkoholiker; jähzornig

Attribute:

Stärke: 8
Konstitution: 7
Agilität: 6
Geschick: 3
Verstand: 4
Instinkt: 6
Charisma: 6
Willenskraft: 6
Kismet: 3

Primär	Start	Aufbau	Attribut	AW
Handgemenge	5	+2	ST 8	15
Athletik	5	+2	KO 7	14
Einschüchtern	5		CH 6	11
Schwere Nahk.	5	+2	ST 8	15
Schmerztoleranz	5	+2	WI 6	13
Mut	5	+2	WI 6	13
Ausweichen	5		AG 6	11
Sekundär				
Werfen	4		AG 6	10
Ausdauer	4		KO 7	11
Gegner einschätz.	4		IN 6	10
Bluffen	4		CH 6	10
Gefahreninstinkt	4	+2	IN 6	12
Mittelschwere N.	4		ST 8	11
Pistolen	4		GE 3	7
Gerüchte	4		CH 6	10
+Wahrnehmung.	4		IN 6	10
+Menschenkenntnis	4		IN 6	10

Verfassung : 3/6/4

Panzerung : 0/1/1 (Lederrüstung)

Todesschwelle: 14

Initiative: 12

Aktionspunkte: 13

Behinderung: 0

Härte: 4

Fokus: 2

Reflexe: 3

Waffen: Kriegshammer (Last 3, Trägheit 12, Schaden 8W(8), Reichweite 3, Verteidigung -2, Panzerbrechend 1)

Ausrüstung:

Lebensstil: Arm (2 Monate)

Vermögen: 1000 Chips

5.2.7. Arzt

Beschreibung: Der Kontinent Gora ist gefährlich, ob nun in den „schützenden“ Städten voller Kriminalität und Klanquärelen oder in der lebensfeindlichen Wildnis. Natürlich herrscht hier immer ein großer Bedarf an Menschen, die andere wieder zusammenflicken und auf die Beine bringen können. Ein wirkliches Gesundheitssystem gibt es nicht, somit sind Ärzte Tagelöhner, welche meist sofort nach oder schon vor der Behandlung ihre Bezahlung fordern. Nicht unhäufig verschulden sich hierbei ihre Patienten oder die Ärzte gehen leer aus. Einen hypokratischen Eid gibt es auf Yava nicht, wer nicht zahlen kann, wird häufig auch nicht behandelt. Nur wenige Ärzte werden reich und haben ein eigenes Haus, viele sind nur notdürftig ausgebildet oder haben sich die Lehren der Medizin autodidaktisch angeeignet. Grade wenn das Geschäft nicht gut läuft überlegen viele Ärzte, ein Vatar zu werden. In einer Gruppe von Vataren gibt es immer was zu tun und das Einkommen ist gesichert. Zudem muss jemand ja das Banner der Vernunft hochhalten und mit nötigem Hintergrundwissen zu vielerlei Themen aufwarten.

Arzt	
Wichtige Attribute	VE
Primäre Fertigkeiten	Medizin Kultur Wahrnehmung Konzentration Menschenkenntnis Diplomatie Charme
Sekundäre Fertigkeiten	Computer Ausweichen Orientierung Gerüchte Bluffen Heimlichkeit Athletik Schmerztoleranz +2 nach Wahl
Startausrüstung	

BEISPIELCHARAKTER Yin Kayaman:

Die weichherzige Yin ist die Tochter eines reichen Ärztepärchens aus Xiaoting und wuchs wohlbehütet und sicher auf. Ein wenig zu wohlbehütet, denn vor allem ihr Vater verbot fast jeglichen Ausgang, wenn er oder ein eigens angemieteter Leibwächter sie nicht begleiten konnten. Gegen Ende ihres Medizinstudiums hielt Yin ihre Gefangenschaft in ihrem goldenen Käfig nicht länger aus und flüchtete nach Argon, wo sie die harten Regeln der Straße und der Armut kennenlernen sollte. Schnell verlor sie alle ihre angesparten Chips und ohne feste Praxis gibt es nicht viele Möglichkeiten, an Chips zu kommen. Außer als Vatarin vielleicht...

Merkmale:

Weichherzig; wohlbehütet aufgewachsen; verabscheut Gewalt; schreckhaft; neugierig; weltfremd; im Herzen noch Kind

Attribute:

Stärke: 3
Konstitution: 3
Agilität: 6
Geschick: 6
Verstand: 8
Instinkt: 7
Charisma: 7
Willenskraft: 5
Kismet: 5

Primär	Start	Aufbau	Attribut	AW
Medizin	5	+2	VE 8	15
Kultur	5		VE 8	13
Wahrnehmung	5		IN 7	12
Konzentration	5		WI 5	10
Menschenkenntnis	5		IN 7	12
Diplomatie	5		CH 7	12
Charme	5	+2	CH 7	14
Sekundär				
Computer	4		VE 8	12
Ausweichen	4	+2	AG 6	12
Orientierung	4		VE 8	12
Gerüchte	4		CH 7	11
Bluffen	4	+2	CH 7	13
Heimlichkeit	4	+2	GE 6	12
Athletik	4		AG 6	10
Schmerztoleranz	4		WI 5	9
+Gefahreninstinkt	4	+2	IN 7	13
+Fahrzeuge	4		IN 7	11

Verfassung : 2/4/3

Panzerung : 0/0/0 (Straßenkleidung)

Todesschwelle: 6

Initiative: 13

Aktionspunkte: 8

Behinderung: 0

Härte: 1

Fokus: 3

Reflexe: 3

Waffen: keine

Ausrüstung:

Lebensstil: Arm (2 Monate)

Vermögen: 1000 Chips

5.2.8. Soldat / Söldner

Beschreibung: Jeder Klan auf dem Kontinent Gora verfügt über mehr oder weniger Soldaten, welche nach wie vor die grundlegende Fernkampfereinheit ihrer Armeen bilden. Die spannendere Frage ist, aus welchem Grund sich ein früherer Soldat nun als Vatar verdingt. Es mag sein, dass er aus Ungehorsam oder Disziplinosigkeit aus dem Dienst geschieden ist. Rationalisierungsmaßnahmen oder Intrigen, damit andere in den Militärrängen aufsteigen, sind weitere Möglichkeiten. Häufig erkennen Soldaten auch die Unvereinbarkeit der Ziele des Klans und ihrer persönlichen Ansichten und zu guterletzt kann man als Vatar, zumindest wenn man zu einem der Besten gehört, schneller ein großes Vermögen anhäufen als den kargen Sold der Klans anzusparen.

Soldat	
Wichtige Attribute	IN, GE
Primäre Fertigkeiten	Gewehre Pistolen Geschütze Athletik Ausweichen Mut Schmerztoleranz
Sekundäre Fertigkeiten	Handgemenge Gefahreninstinkt Fahrzeuge Werfen Klettern Medizin Orientierung Survival +2 nach Wahl
Startausrüstung	

BEISPIELCHARAKTER Mordak Kandarog:

Der junge Mordak war Sohn eines Wächters und schon früh wie sein Vater ein fanatischer Anhänger des Imperators der Thrall Satuul Gorim. In der Schule wurden ihn seine Ansichten indoktriniert und so wurde ihm schon früh klar, dass seine Zukunft im Militärbereich liegt. Mit seinem besten Freund meldete er sich zum Dienst und trainierte jahrelang wie besessen. Doch eines Tages wurde sein Freund von der Militärpolizei weggeschleppt. Wie sich herausstellen sollte, hatte die Schwester seines Freundes Kontakte zur Yavanischen Befreiungsarmee und durch Folter wollten sie ihren Bruder dazu zwingen, ihnen Informationen über ihren Aufenthaltsort zu geben. Als dieser in der Tat nichts zu wissen schien, stuierten sie an ihm ein Exempel. Man sollte wissen, welches Unheil auch der Familie blüht, wenn man sich mit den Rebellen einlässt. Mordak, für den dieser Freund wie sein Bruder war, kam ins Zweifeln und beging zwei Wochen später Fahnenflucht.

Merkmale:

Will Tod des Freundes rächen; gefühlkalt; brutal; Alkoholiker; jähzornig; hat die Thrall verraten; Waffennarr

Attribute:

*Stärke:6
Konstitution:7
Agilität: 6
Geschick: 7
Verstand: 4
Instinkt: 7
Charisma: 4
Willenskraft: 6
Kismet: 3*

Primär	Start	Aufbau	Attribut	AW
Gewehre	5	+3	GES 7	15
Pistolen	5	+1	GES 7	13
Geschütze	5		GES 7	12
Athletik	5		KON 7	12
Ausweichen	5		INS 7	12
Mut	5	+1	WIL 6	12
Schmerztoleranz	5	+2	WIL 6	13
Sekundär				
Handgemenge	4		AGI 6	10
Gefahreninstinkt	4		INS 7	11
Fahrzeuge	4	+1	INS 7	12
Werfen	4		AGI 6	10
Klettern	4		AGI 6	10
Medizin	4	+2	VER 4	10
Orientierung	4		INS 7	11
Survival	4		INS 7	11
+Wahrnehmung	4		INS 7	11
+Heimlichkeit	4	+1	GES 7	12

Verfassung : 3/6/4

Panzerung : 0/0/0 (Straßenkleidung)

Todesschwelle: 14

Initiative: 13

Aktionspunkte: 13

Behinderung: 0

Härte:3

Fokus:2

Reflexe:3

Waffen: Assaron Python 6 (Last 1, Trägheit 8, Schaden 7W(6), Distanz 5/20/80, Aufhaltbar 1, Streuung, Muni 8), drei Ersatzmagazine

Ausrüstung:Werkzeugkasten, Dietriche, elektronische Dietriche

Lebensstil: Ordentlich (2 Monate)

Vermögen: 1000 Chips

5.2.9. Kämpfer

Beschreibung: „Kämpfer“ ist eine Sammelbezeichnung für alle Menschen, die sich auf den Gebrauch von Nahkampfwaffen spezialisiert haben. Seien dies nun Leibwächter, Schutzgelderpresser des Sawiric Rings, die Kampftänzer der Thraka, die Tempelwachen des Katala Kultes oder die Stammeskrieger der Uhuri-Stämme. Yava ist ein gefährlicher Planet und die Dienste von Kämpfern sind überall gefragt. Auch in den Armeen finden sich noch viele Nahkämpfer, denn Waffen und Munition sind teuer. Auch für viele Menschen aus den unteren Schichten ist eine Karriere als Kämpfer eine der wenigen Möglichkeiten, dem harten Leben der Straße zu entkommen und einen bescheidenen, aber immerhin ausreichenden Lebensstil zu führen.

Soldat	
Wichtige Attribute	ST, KO, AG, WI
Primäre Fertigkeiten	Mittelschwere Nahkampfwaffen Schwere Nahkampfwaffen Ausweichen Schmerztoleranz Mut Athletik Ausdauer
Sekundäre Fertigkeiten	Handgemenge Gefahreninstinkt Einschüchtern Werfen Klettern Medizin Leichte Nahkampfwaffen Wahrnehmung +2 nach Wahl
Startausrüstung	

BEISPIELCHARAKTER Yashira Thelionas:

Yashira aus Thrakys war der ganze Stolz ihres Kampfausbilders. Als eine Thraka wurde sie schon in der Schule an diversen Nahkampfwaffen ausgebildet und tat sich durch eine besondere Gewandtheit hervor. So wurde sie schließlich zur Kampftänzerin ernannt und den besten Mentoren übergeben, welche die Ausbildungseinrichtung zur Verfügung hatte. Doch mit der Zeit wurden Yashira die Übungskämpfe langweilig. Sie sehnte sich nach einer echten Möglichkeit, ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Sie sehnte sich nach Abenteuer, Adrenalin und wollte endlich mehr zu sehen bekommen, als die kleine Stadt aus der sie stammte. Was würde sich in einer solchen Situation besser anbieten, als sich als Vatarin zu verdingen?

Merkmale:

Arrogant; wild; Kämpfernatur; talentiert im Kampf mit zwei Waffen; thrakanische Fremdenfeindlichkeit; Selbstüberschätzung; will ihre Kampfkunst perfektionieren

Attribute:

*Stärke:7
Konstitution:7
Agilität: 7
Geschick:3
Verstand: 3
Instinkt: 7
Charisma: 6
Willenskraft: 7
Kismet: 3*

Primär	Start	Aufbau	Attribut	AW
Mittelschwere N.	5	+3	ST 7	15
Schwere Nahk.	5		ST 7	12
Ausweichen	5	+2	AG 7	14
Athletik	5		AG 7	12
Ausdauer	5		KO 7	12
Mut	5	+2	WI 7	14
Schmerztoleranz	5	+2	WI 7	14
Sekundär				
Handgemenge	4		AG 7	11
Gefahreninstinkt	4		IN 7	11
Leichte Nahk.	4		AG 7	11
Werfen	4		AG 7	11
Klettern	4		ST 7	11
Medizin	4		VE 3	7
Einschüchtern	4	+2	CH 6	12
Wahrnehmung	4		IN 7	11
+Survival	4		IN 7	11
+Schwimmen	4		AG 7	11

Verfassung : 3/6/4

Panzerung : 0/1/1 (Schienenpanzer)

Todesschwelle: 14

Initiative: 14

Aktionspunkte: 14

Behinderung: 0

Härte:4

Fokus:2

Reflexe:4

Waffen: zwei Skorpionschwerter (Last 2, Trägheit 6, Schaden 6W(7), Reichweite 2 (Modifikatoren durch den Kampf mit zwei Schwertern:Angriff -1, Verteidigung im Nahkampf +1, Trägheit -1).

Ausrüstung:Werkzeugkasten, Dietriche, elektronische Dietriche

Lebensstil: Ordentlich (2 Monate)

Vermögen: 1000 Chips

5.2.10. Amar-Shianit

Beschreibung: Amar-Shianiten sind auf Visionen, Hellsicht- und Erkenntnisphänomene spezialisiert. Als lebende Lügendetektoren, Spione oder Berater von Adeligen oder Konzernen sind sie sehr beliebt, aber einige verdienen sich auch als Wahrsager, Wissende, Traumdeuter oder Psychologen, wo ihnen ihre empathischen Fähigkeiten zu Gute kommen. Bei solch umfangreichen Möglichkeiten ist es eher selten, dass Amar-Shianiten als Vatare ihre Chips verdienen, wäre da nicht ihre Neugier und Wissbegierigkeit, welche manche von ihnen in Abenteuer treibt, bei denen sie vielleicht noch mehr über das Treiben der Klans und Gruppierungen herausfinden können.

Amar-Shianit	
Wichtige Attribute	SH, IN, CH, VE
Primäre Fertigkeiten	Amar-Sinne Amar-Empathie Amar-Wissen Amar-Segen Amar-Vision Gefahreninstinkt Wahrnehmung
Sekundäre Fertigkeiten	Konzentration Gerüchte Ausweichen Menschenkenntnis Diplomatie Bluffen Gegner analysieren Charme +2 nach Wahl
Startausrüstung	

BEISPIELCHARAKTER Bashon Nechechaat:

Schon in der Tempelschule, die er im Sektor A als Kind streng gläubiger Katala Kultisten besuchte, konnte Bashon häufig die korrekten Antworten geben, bevor der Lehrer überhaupt die Frage gestellt hatte. Daher wurde schon früh sein Talent erkannt und er wurde bald zum Loyalitätsbeauftragter, welcher Zweifler unter den Gläubigen ausmachen sollte, damit sie ihre ketzerhaften Ansichten nicht weiter verbreiten konnten. Zunächst führte Bashon diese Tätigkeit diszipliniert und ergeben aus, doch schon bald kamen den grüblerischen, dicklichen Mann selbst Zweifel an den Methoden des Katala Kultes. Als er dann noch, eher zufällig, im Geist seines Vorgesetzten entdeckte, dass dieser seine hohe kirchliche Position ausnutzte und sich an minderjährigen Tempeldienerinnen vergangen hat, kehrte er Tempel und Religion den Rücken zog nach Chie und schlägt sich nun auf eigene Faust durch das Leben.

Merkmale:

Dicklich; nachdenklich; Syn-süchtig; redegewandt; unspornlich; Psychologie-Studium; homosexuell

Attribute:

Stärke:3
Konstitution:4
Agilität: 3
Geschick:4
Verstand: 6
Instinkt: 7
Charisma: 7
Willenskraft: 4
Shian 8
Kismet: 3

Primär	Start	Aufbau	Attribut	AW
Amar-Sinne	5		SH 8	13
Amar-Emptathie	5	+3	SH 8	16
Amar-Wissen	5	+1	SH 8	14
Amar-Segen	5		SH 8	13
Amar-Vision	5	+1	SH 8	14
Gefahreninstinkt	5	+2	IN 7	14
Wahrnehmung	5		IN 7	12
Sekundär				
Konzentration	4		WI 4	8
Gerüchte	4		CH 7	11
Ausweichen	4	+2	AG 3	9
Menschenkenntnis	4		IN 7	11
Diplomatie	4		CH 7	11
Bluffen	4	+1	CH 7	12
Gegner analys.	4		IN 7	11
Charme	4	+1	CH 7	12
+Pistolen	4	+1	GE 4	9
+Computer	4		VE 7	11

Verfassung : 2/4/3

Panzerung : 0/0/0 (weiße Seidenrobe)

Todesschwelle: 8

Initiative: 10

Aktionspunkte: 8

Behinderung: 0

Härte:1

Fokus:2

Reflexe:2

Waffen: Vol-Tech Assasine 3 (Minipistole, Last 1, Trägheit 7, Schaden 6W(5), Distanz 5/15/50, Tarnbar 8, Schalldämpfer 8, Munition 8, 3 Ersatzmagazine).

Ausrüstung:

Lebensstil: Ordentlich (2 Monate)

Vermögen: 1000 Chips

5.2.11. Ashan-Shianit

Beschreibung: Ashan-Shianiten werden aufgrund ihrer pazifistischen Denkweise und ihrer fast uneingeschränkten Hilfsbereitschaft häufig belächelt. Und dennoch ist man meist froh, sie in der Nähe zu haben, gelten sie doch als zuverlässige Lebensretter. Viele schließen sich freiwillig dem Kalvanistischen Bund an und heilen die Ärmsten der Armen. Häufig sind sie auch die persönlichen Leibärzte der Reichen und Adligen. Auch in Vatargruppen sind sie häufig zu finden, gibt es doch auch hier viele Möglichkeiten, die Dinge zum Guten zu wenden. Allerdings werden sie auch trotz der großen Gefahren meist nicht dazu bringen lassen, von ihrem Credo der Gewaltlosigkeit abzurücken und höchstens mit Kampfstab, Tasern oder Schockern in eine Schlacht ziehen, wenn es sich nicht vermeiden lässt.

Ashan-Shianit	
Wichtige Attribute	SH, VE, CH, WI
Primäre Fertigkeiten	Ashan-Heilung Ashan-Schutz Ashan-Frieden Ashan-Reparatur Ashan-Segen Medizin Ausweichen
Sekundäre Fertigkeiten	Menschenkenntnis Gefahreninstinkt Schmerztoleranz Charme Diplomatie Konzentration Mut Survival +2 nach Wahl
Startausrüstung	

BEISPIELCHARAKTER Bantak:

Bantak stammt aus den Uhuri-Stämmen und ist dem Leben in den großen Städten fast hilflos ausgeliefert. Er hatte sich dieses Leben nicht ausgesucht und auch nicht gedacht, dass es so kommt. Als Wunderheiler wurde er sehr bald vom Schamanen der Uhuri ausgebildet und innerhalb des Stammes geachtet und respektiert. Doch schließlich kam es zu einem Krieg zwischen den Stämmen um Jagdterritoiren und der friedliebende Bantak musste eine Gruppe Uhuri-Stammeskrieger begleiten um diese zu beschützen. Als es zu einer Konfrontation mit den gegnerischen Kriegern kam, wurden beide Gruppen fast ausgelöscht. Bantak heilte sowohl die eigene Gruppe als auch einen Feind, der im Sterben lag. Doch dieser bedankte sich nicht, sondern wartete auf einen Hinterhalt, um doch noch einen weiteren Stammeskrieger zu töten. Als der Häuptling erfuhr, dass einer seiner fähigsten Krieger nun tot ist, weil Bantak einen Feind vor dem Tod bewahrt hatte, war er mehr als zornig und bestrafte ihn, mit der härtesten Strafe, welche die Uhuris für ihre eigenen Stammesmitglieder kennen: Exil.

Merkmale:

Gutherzig; Ehrlich; Weltfremd; hat Angst vor Technologie; unfreiwilliger Frauenheld; Pazifist; gutes Gehör

Attribute:

*Stärke:3
Konstitution:4
Agilität: 6
Geschick:4
Verstand: 4
Instinkt: 7
Charisma: 7
Willenskraft: 5
Shian 7
Kismet: 3*

Primär	Start	Aufbau	Attribut	AW
Ashan-Heilung	5	+2	SH 7	14
Ashan-Schutz	5	+1	SH 7	13
Ashan-Frieden	5	+2	SH 7	14
Ashan-Reperatur	5		SH 7	12
Ashan-Segen	5		SH 7	12
Medizin	5		VE 4	9
Ausweichen	5	+2	AG 6	13
Sekundär				
Menschenkenntnis	4		IN 7	11
Gefahreninstinkt	4	+1	IN 7	12
Schmerztoleranz	4	+1	WI 5	10
Charme	4	+1	CH 7	12
Diplomatie	4		CH 7	11
Konzentration	4		WI 5	9
Mut	4	+1	WI 5	10
Survival	4	+2	IN 7	13
+Wahrnehmung	4		IN 4	8
+leichte Nahk.	4		AG 6	10

Verfassung : 2/4/3

Panzerung : 0/0/0 (Straßenkleidung)

Todesschwelle: 8

Initiative: 13

Aktionspunkte: 9

Behinderung: 0

Härte:1

Fokus:2

Reflexe:3

Waffen: Kampfstab (leichte Nahkampfwaffe, Last 1, Trägheit 3, Schaden 3W(3), Reichweite 2, Verteidigung 2).

Ausrüstung:

Lebensstil: Ordentlich (2 Monate)

Pector-Shianit	
Wichtige Attribute	SH, AG, WI
Primäre Fertigkeiten	Pector-Telekinese Pector-Körper Pector-Wachstum Pector-Schnelligkeit Pector-Segen Athletik Akrobatik
Sekundäre Fertigkeiten	Ausweichen Handgemenge Werfen Ausdauer Schwimmen Klettern Schmerztoleranz Mut +2 nach Wahl
Startausrüstung	

5.2.13 Nessir-Shianitin

Beschreibung: Nessir-Shiaten sind Meister der Tarnung, Täuschung und Beeinflussung. Mit ihren Fähigkeiten sind sie als Spione und Kundschafter für die Klans und Konzerne sehr begehrt, jedoch ist eine Tätigkeit als Meisterdieb häufig nicht weniger lukrativ.

Nessir-Shianit	
Wichtige Attribute	SH, GE, CH, IN
Primäre Fertigkeiten	Nessir-Illusion Nessir-Tarnung Nessir-Vergessen Nessir-Manipulation Nessir-Segen Heimlichkeit Bluffen
Sekundäre Fertigkeiten	Charme Ausweichen Akrobatik Konzentration Schlösser knacken Elektronik Computer Gerüchte +2 nach Wahl
Startausrüstung	

Khor-Shianit	
Wichtige Attribute	SH, ST, WI, IN
Primäre Fertigkeiten	Khor-Pyrokinese Khor-Zerbersten Khor-Rage Khor-Verletzen Khor-Segen Schwere Nahkampfwaffen Mut
Sekundäre Fertigkeiten	Schmerztoleranz Einschüchtern Konzentration Mittelschwere Nahkampfwaffen Athletik Wahrnehmung Gefahreninstinkt Handgemenge +2 nach Wahl
Startausrüstung	

Vyr-Shianit	
Wichtige Attribute	SH, WI, IN
Primäre Fertigkeiten	Vyr-Schlaf Vyr-Siechtum Vyr-Starre Vyr-Horror Vyr-Segen Konzentration Einschüchtern
Sekundäre Fertigkeiten	Schmerztoleranz Mut Medizin Heimlichkeit Wahrnehmung Gefahreninstinkt Menschenkenntnis Survival +2 nach Wahl
Startausrüstung	

Khafasi-Wüstenläufer	
Wichtige Attribute	IN, GE
Primäre Fertigkeiten	Survival Orientierung Diplomatie Wahrnehmung Reiten Gefahreninstinkt Gewehre
Sekundäre Fertigkeiten	Fahrzeuge Leichte Nahkampfwaffen

	Mut Heimlichkeit Gerüchte Pistolen Schmerztoleranz Mechanik +2 nach Wahl
Startausrüstung	



*Thrallischer Elitesoldat
Zeichnung: Mikhail Peshin*

6. Erweiterte Spielkonzepte:

6.1. Charakterentwicklung

6.1.1. Erfahrungspunkte

In XIAN erhalten die Spielercharaktere für das Erleben von Abenteuern, Bewältigen von Gefahren und Überwinden von Hindernissen Erfahrungspunkte (EP). Diese symbolisieren seinen Erfahrungsschatz und die Erkenntnisse, die er im Laufe seiner Aufgaben gewonnen hat. Für jeweils 100 EP steigt der Charakter eine Stufe auf (s. nächstes Kapitel 6.1.2.).

Wie viel EP ein Charakter für ein Erlebnis erhält, hängt von seiner Stufe ab: Für einen unerfahrenen Charakter mag der erste Kampf gegen drei Nenkiratten spannend, lehrreich und nicht ungefährlich sein, weshalb es mit 10 EP honoriert werden könnte. Für einen erfahrenen, routinierten Charakter sind es lediglich die Hälfte und für einen legendären, starken Charakter, für den die Nenkiratten keinerlei Gefahr mehr darstellen und der hierdurch auch nichts mehr lernen kann erhält schließlich gar keine EP.

Es wäre allerdings müßig, für jede Szene, jeden Kampf und jedes Foppen einer Wache sofort EP zu verteilen. Sinniger ist es, sich als SL Notizen zu machen und am Ende des Abenteuers oder Spielabends die Gesamt-EP zu schätzen. Hierbei sollten pro Spielabend (ca. 4-6 Stunden) nie mehr als 40 EP verteilt werden. Für ein spannendes Abenteuer oder Abschnitte einer Kampagne sind insgesamt etwa 30 EP (wenig Gefährliches, kaum Herausforderungen, größtenteils Routine für die Charaktere) bis 90 EP (spannendes, forderndes und fesselndes Abenteuer voller Gefahren mit mehreren Etappen über 2-3 Spieltage verteilt; die Charaktere machen viele neuartige Erfahrungen, sind durch die gravierenden Ereignisse für ihr weiteres Leben geprägt und denken noch lange über sie nach...) angemessen.

6.1.2. Stufen

Spielercharaktere beginnen das Spiel auf der Stufe 0. Für jeweils 100 EP steigen sie eine Stufe auf und können ihre Werte verbessern, d. h. sie erreichen mit 100 EP Stufe 1, mit 200 EP Stufe 2, mit 300 EP gelangen sie auf Stufe 3 u.s.w.

Zudem geben Stufen auch an, welches der Maximalwert für seine Attribute und primäre Fähigkeiten ist. Der Maximalwert für sekundäre Fähigkeiten ist um einen Punkt, der für alle anderen Fähigkeiten um drei Punkte geringer.

Während man sich mit Stufe 4 innerhalb der Vatar-Szene etabliert hat und ab Stufe 6 gezielt aufgesucht und engagiert wird, so wird man spätestens auf Stufe 10 auch gelegentlich auf offener Straße erkannt und auf Stufe 15 kennt schließlich jeder Bewohner seinen Namen und viele Gerüchte und Mythen werden in seinen Zusammenhang getuschelt.

Die Maximal erreichbare Stufe stellt 20 dar. Menschen der Stufe 20 sind unsterbliche Legenden, von denen auch nach Jahrhunderten noch geredet werden wird.

Stufe	MW	EP
0	9	0-99
1	9	100-199
2	9	200-299
3	10	300-399
4	10	400-499
5	10	500-599
6	11	600-699
7	11	700-799
8	11	800-899
9	12	900-999
10	12	1000-1099
11	12	1100-1199
12	13	1200-1299
13	13	1300-1399
14	13	1400-1499
15	14	1500-1599
16	14	1600-1699
17	14	1700-1799
18	15	1800-1899
19	15	1900-1999
20	15	2000+

6.1.3. Stufenanstieg

Bei einem Stufenanstieg verbessern sich einige Werte des Charakters.

Er darf ein Attribut um einen Punkt anheben, allerdings nicht über den zulässigen Maximalwert für seine Stufe hinaus.

Zudem erhält er 5 Punkte für seine Fähigkeiten, von denen er mindestens 2 Punkte für seine primären Fähigkeiten ausgeben muss. Auch die Fähigkeiten dürfen den zulässigen Maximalwert nicht überschreiten. Für 2 Punkte lässt sich auch eine normale Fähigkeit zu einer sekundären, bzw. eine sekundäre Fähigkeit zu einer primären Fähigkeit machen (hierdurch steigen sie auch um einen Punkt). Keine Fähigkeit kann um mehr als 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden.

Zudem kann der Spieler für seinen Charakter, wenn er will, ein neues Merkmal notieren, welches am besten mit den im Abenteuer erlebten Ereignissen in Zusammenhang steht. Beispielsweise „Feind des Sawiric Rings“, wenn man diesen im vorangegangenen Abenteuer einen Strich durch die Rechnung gemacht hat.

Das wichtigste in Kürze:

Bei Stufenanstieg:

- Ein Attribut steigt um 1 (Maximalwert beachten)
- 5 Punkte für Fähigkeiten (Maximalwert beachten)
- mind. 2 Punkte für primäre Fähigkeiten ausgeben
- Primäre Fähigkeiten = bis Maximalwert
- Sekundäre Fähigkeiten = bis MW-1
- Andere Fähigkeiten = bis MW - 3
- Für 2 Punkte lassen sich Fähigkeiten zu sekundären Fähigkeiten oder sekundäre Fähigkeiten zu primären Fähigkeiten machen
- Ein neues Merkmal notieren



General Khorsim Thydrakon vom Karakas Klan
Zeichnung: Platypus

7. Ausrüstung:

7.1. Grundlegendes

7.1.1. Chips

Die offizielle Währung auf dem Kontinenten Gora sind Chips, die überall akzeptiert werden. Nur in Thraka kann man hiermit auf Ablehnung stoßen, da man dort eine eigene Papierwährung namens Kaldak verwendet (5 Kaldak entsprechen etwa einem Chip).

Einen Chip kann man sich als Roulette- oder Pokerjeton vorstellen. Es sind grellbunte, verzierte Plastikchips mit ihrem Wert als Zahl hervorgehoben. Sie sind etwa 3mm dick und haben ein kleines Loch an der flachen Seite. Steckt man in dieses Loch ein stiftartiges Gerät, welches sich Chiptester nennt, zeigt dieser an, ob es sich hierbei um echte Chips handelt oder ob man es mit Falschgeld zu tun hat. Folgende Chips gibt es:

Wert	Farbe	Zahl	Form
1	Weiß	Rot	Rund, 1,5cm
2	Weiß	Grün	Rund, 1,6cm
5	Weiß	Schwarz	Rund 1,8cm
10	Blau	Weiß	Sechseckig, 2cm
20	Blau	Gelb	Sechseckig, 2,5cm
50	Blau	Schwarz	Sechseckig, 3cm
100	Grün	Orange	Achteckig, 3,5cm
200	Grün	Weiß	Achteckig, 4cm
500	Grün	Gelb	Achteckig, 4,5cm
1000	Violett	Weiß	Rechteckig, 3*5cm
2000	Violett	Grau	Rechteckig, 4*7cm
5000	Violett	Schwarz	Rechteckig, 5*9cm
10000	Weiß	Grau	Fünfeckig, 8cm
20000	Weiß	Schwarz	Fünfeckig, 9cm
50000	Schwarz	Silber	Fünfeckig, 10cm
100000	Schwarz	Gold	Kugel, 12cm

7.2. Alltag

7.2.1. Lebensstil

Unter dem Lebensstil sind alle laufenden Kosten des Charakters zusammengefasst: Miete, Strom, Wasser, Kosten für Nahrungsmittel und Kleidung u.s.w.

Die Kosten müssen einmal im Monat bezahlt werden, dafür muss sich der Charakter nicht weiter um diese Sachen sorgen. Zudem sind bei einem Lebensstil auch diverse Kleinigkeiten während des Spiels, wie beispielsweise ein paar Bier in einer Kneipe oder die Benutzung der U-Bahn, inklusive. Es gibt folgende Arten von Lebensstilen:

Lebensstil	Chips / Monat
Rippe	0
Stiftloser	200
Arm	500
Ordentlich	1000
Wohlhabend	2500
Reich	ab 5000
Luxus	ab 250000

Rippe: 0 Chips / Monat

Man hat keine Bleibe, bettelt, ist chronisch unterernährt und wühlt in Mülltonnen nach Essbarem, weshalb der Körpergeruch ebenfalls zu wünschen übrig lässt. Die Kleidung besteht aus zerrissenen Lumpen. Aber das ganze hat auch was positives: man kann nicht tiefer sinken.

Der Charakter muss alle Kosten während des Spiels selber tragen.



Ein armer Bürger aus Sektor G
Zeichnung: Maxim Verehin

Stiftloser: 200 Chips / Monat

So werden abfällig die Bürger bezeichnet, die sich keinen Geschmacksstift zu ihren Multiblöcken leisten können. Die meisten haben irgendwo einen Unterschlupf gefunden, häufig eine Bauruine, die sie sich mit ihresgleichen teilen müssen. Als Nahrung gibt es fast ausschließlich Multiblöcke und die zwei bis vier dreckigen Kleidungsstücke im Besitz des Charakters kennt man bald auch alle. Der Charakter muss alle Kosten während des Spiels selber tragen.

Arm: 500 Chips / Monat

In der 18m²-Wohnung, meist ein Zimmer mit kleiner, eingebauten Küche und einem 3m² Bad, kann man schon ganz gut leben, wenn man daran gewöhnt ist. Man kann zwar wie ein normaler Bürger wohnen, muss aber jeden Chip zweimal umdrehen. Die Kleidung ist schlicht und nichts besonderes, aber man kann sie zumindest ab und zu waschen. Der Fernseher ist fast die einzige Ablenkung, kostspielige Hobbys wären auch nicht drin. Es ist der Lebensstil der Fabrik-, Bau- und Minenarbeiter. Die meisten Bewohner auf Xian führen diesen Lebensstil.

In diesem Lebensstil muss der Charakter (günstige) Nahrung, die er zu sich nimmt und Kleinigkeiten wie U-Bahn-Fahrten nicht zahlen.

Ordentlich: 1000 Chips / Monat

Eine 35m²-Wohnung, was will man mehr? Gut, nach oben hin ist noch immer viel Platz, aber nur die wenigsten Bürger erreichen jemals einen besseren Lebensstil. Gelegentlich kann man sich sogar Gemüse leisten oder einen Ausflug in eine Bar finanzieren. Die Kleidung mag nichts zum angeben sein, aber zumindest hat man ausreichend davon, dass man sie auch mal wechseln kann. Die besser bezahlten Bürger und niederen Klanangehörigen pflegen diesen Lebensstil.

Bei diesem Lebensstil sind für den Charakter neben U-Bahn und Nahrung auch kleinere Mengen von Genussmitteln, Kneipenbesuchen, Taxifahrten oder Gelegentliche Ausflüge ins Blutball-Stadion oder die Arenen inklusive.

Wohlhabend: 2500 Chips / Monat

Ganze 80m²-Wohnraum in einer guten Gegend, vollgestellt mit schönen Möbeln und dem ein oder anderem Statussymbol. Natürlich sieht man auch der Kleidung sofort, dass der Besitzer es geschafft hat. Hier lässt sich durchaus das Leben genießen. Dummerweise ist dieser Lebensstil nicht vielen vergönnt und nur sehr wenige Bürger erreichen jemals einen solchen Status, der meist nur erreichbar ist, wenn man eine Karriere in einem Klan hinter sich hat.

Zu den Dingen, die bei einem ordentlichen Lebensstil inklusive sind, kann man hier auch in teuren Restaurants speisen, sich mal neue Kleidung aussuchen oder in Kneipen mal eine

Runde schmeißen, ohne das der Charakter bezahlen muss.

Reich: ab 5000 Chips / Monat

Die Spielercharaktere werden diesen Lebensstil wohl kaum zu Beginn haben und auch im späteren Spielverlauf wird es ihnen kaum möglich sein, einen solchen zu erreichen. 5000 Chips pro Monat bilden zudem das Minimum... ..mit viel Platz nach oben!

Die reichen Familien – größtenteils Herrscher und hohe Klansangehörige, aber auch reiche Händler und Bürger, die es zu was gebracht haben – leben mindestens in einer 150m²-Penthouse-Wohnung. Viele haben eine eigene, kleine bewachte Villa oder ein kleines Anwesen außerhalb der großen Städte. Multiblöcke sind etwas für den Pöbel, man speist ausschließlich echte Nahrung. Natürlich hat man ausreichend teure Kleidung und genügend Goldschmuck, um den Status zu zeigen. Zudem ist vielleicht auch ein Leibwächter oder ein eigener Sklave für den Haushalt drin.

Luxus: ab 25.000 Chips / Monat

Das Leben in Luxus fängt bei einer geräumigen Villa mit Vorgarten und ein paar Haussklaven an und hört dann nach oben hin nicht mehr auf. Zu erwähnen sei hier vielleicht der dekadente Pecto Zlayaphos, Händler, Yaviumminenbesitzer und Angehöriger des Tribunals von Xiaoting, dessen private Ausgaben sich auf etwa 1.200.000 Chips im Monat belaufen. Dafür lässt er in seinem riesigen, goldbeschmückten Palast mit 1120 Räumen oder seinen mehreren Nebenvillen von seinen 400 Haussklaven die besten Orgien und Partys ausrichten, während die exklusive Gesellschaft von 600 Wachen beschützt wird.



*Ein Krämer auf dem Markt von Sektor E
Zeichnung: Maxim Verehin*

7.3. Waffen

Der Besitz und das Mitführen von Waffen ist fast auf ganz Gora legal. Lediglich in einigen Sperrgebieten, beispielsweise in der Nähe der Villen der reicheren Bevölkerungsschichten, wird darauf hingewiesen, dass jegliche Waffe konfisziert wird und zudem saftige Geldstrafen blühen. Zudem bedürfen Geschütze, die Fahrzeugen gefährlich werden können, in den meisten Klans einer Sondergenehmigung.

In Privatgebäuden kann der Eigentümer jedoch selbst entscheiden, ob das Tragen von Waffen erlaubt ist. Dies führt dazu, dass in den meisten Läden, Kneipen und Restaurants ein Waffenverbot herrscht und man meist in einem Zwischenraum – ähnlich wie in einer Garderobe – die Waffen abgeben kann und sie beim verlassen des Gebäudes wieder erhält.

Die Verfügbarkeit von Waffen ist immens. Zwar muss man für die größeren ins spezielle Waffenläden gehen, Pistolen oder Kampfmesser findet man allerdings auch häufiger im Supermarkt. Die Klans haben sich darauf verständigt, dass 14 Jahre das erforderliche Mindestalter zum Erwerb einer Waffe ist.

7.3.1. Werte der Waffen

Last:

Jede Waffe hat einen Lastwert, der angibt, wie schwer die Waffe ist und wie sehr sie den Träger behindert und erschöpft. Ist die Gesamtlast aller Waffen und Panzerungen größer als die Stärke, so führt jeder überschüssige Punkt zu einem Punkt Behinderung, die von den Aktionspunkten abgezogen wird.

Trägheit:

Der Wert Trägheit gibt an, wie schnell sich eine Waffe einsetzen lässt. In der Zeit, in welcher jemand einmal mit einem Kriegshammer zuschlägt, hätte man mit einem Dolch schon dreimal zugestoßen. Für jeden zusätzlichen Angriff nach dem ersten

Schaden:

Der Schaden setzt sich aus dem Schadenspotential (vor dem W) und der Durchschlagskraft (hinter dem W in Klammern) zusammen. Bei einem Treffer gibt das Schadenspotential an, wie viele W10 gewürfelt werden. Die Durchschlagskraft wird eventuell durch eine Panzerung reduziert. Danach zählt jeder W10, dessen Augenzahl kleiner gleich der Durchschlagskraft bleibt, als Schadenspunkt.

Reichweite:

Nahkampfwaffen haben eine Reichweite von 1, 2 oder 3. Der benachteiligte Kämpfer muss eine Erschwernis von $\langle \text{Differenz der Reichweiten} \rangle * 2$

hinnehmen, sowohl auf Angriffs wie auf Verteidigungsproben.

Distanz:

Die drei Distanzklassen nah/mittel/fern finden sie hier. Die Distanzklasse überfern entspricht fern*2. Bei einem Fernkampfangriff erhöht sich die Erschwernis für mittlere Entfernung um +4, für fern um +8 und für überfern um +10.

Eigenschaften:

Eine Beschreibung der speziellen Waffeneigenschaften finden sie im nächsten Kapitel.

Kaliber:

Nicht jede Waffe kann jede Munition verwenden. In dieser Spalte finden sie, welche Munition sie für diese Waffe kaufen müssen.

Muni:

Hier erfahren sie, wie viel Schuss eine Waffe abfeuern kann bis das Magazin leer ist. MPs, MGs und Miniguns verschießen 3er, bzw. 4er Salven. Eine Angabe von beispielsweise 11*3 bedeutet hier also, dass 33 Schuss geladen werden, man aber nur 11mal in Dreiersalven schießen kann.

Preis:

Der minimale Preis einer solchen Waffe im neuen, ungebrauchten Zustand. Diesen bezahlt man, wenn man etwas nach günstigen Angeboten sucht und notfalls auch in einem weiter entfernten Waffenladen kauft. Sucht man aufs geratewohl spontan einen Waffenladen auf, so zahlt man etwa 20% (oder 4W10 in Prozent) mehr.

Kauf man sie gebraucht, so erhält man auf den angegebenen Preis noch etwa 20% (oder 4W10 in Prozent) Rabatt... ...muss aber erst mal ein solches Angebot finden.

7.3.2. Waffeneigenschaften

Einige Waffen haben bestimmte Eigenschaften und Besonderheiten, für welche die folgenden Regelungen gelten.

Aufhaltbar X

Eine solche Waffe ist leicht durch Panzerungen aufzuhalten. Hat die getroffene Körperzone eine Panzerung, so wird die Panzerung zusätzlich um X erhöht.

Wird durch das Spezialmanöver „Schwachstelle treffen“ jedoch die Panzerung auf 0 reduziert, so muss dieser Bonus auf die Panzerung des Gegners nicht angerechnet werden.

Betäubend

Diese Waffen richten Betäubungsschaden an. Dieser wird direkt von den Aktionspunkten abgezogen, ohne die Verfassung zu reduzieren oder Traumaschaden zu erhöhen. Sinken die

Aktionspunkte auf 0, so wurde der Gegner betäubt und ist bewusstlos.

Explosiv:

Die Waffe hat einen gewissen Sprengradius. Alles in der Nähe der Explosion wird in Mitleidenschaft gezogen. Bis einen Meter um den Explosion macht die Waffe den vollen Schaden. Danach reduzieren sich sowohl Schadenspotential als auch Durchschlagskraft je Meter um 1.

Ladehemmungen:

Würfelt man einen Patzer, so klemmt die Waffe. Man benötigt eine Runde, um sie wieder einsatzbereit zu machen.

Panzerbrechend X:

Die Waffe ist dazu geeignet, Panzerungen zu durchdringen, als wären sie garnicht vorhanden. Bei einem Treffer werden X Punkte von der Panzerung des Gegners abgezogen, bevor die Durchschlagskraft ermittelt wird.

Schalldämpfer X:

Diese Fernkampf-Waffe schießt besonders leise. Wahrnehmungsproben, um die Waffe zu hören, haben eine Erschwernis von X. Diese Erschwernis kann sich weiter erhöhen, je mehr Distanz und Wände zwischen der Waffe und der eventuell hörenden Person liegen. Eine Erschwernis von +2 je Wand ist ein guter Richtwert.

Streuung:

Die Waffe hat, wie beispielsweise eine Schrotflinte, eine Streuung. Die Distanz gibt keine Erschwernis auf die Angriffsprobe. Dafür wird die Durchschlagskraft um 2 Punkte bei mittlerer Distanz und um 4 Punkte bei ferner Distanz. Bei überferner Distanz macht die Waffe keinen Schaden mehr.

Tarnbar X:

Die Waffe ist klein und leicht versteckbar. Um die Waffe zu entdecken, muss eine Wahrnehmungsprobe mit X als Erschwernis gemacht werden.

Verteidigung +X oder -X:

Das Verteidigen mit dieser Waffe fällt entweder besonders leicht oder besonders schwer. Bei einer Verteidigung wird X als Bonus oder als Malus auf die Probe angerechnet. Dies gilt auch beim Ausweichen von Nahkampf-Angriffen. Das Ausweichen von Fernkampf-Angriffen bleibt hingegen von dieser Waffeneigenschaft unbeeinflusst.

Zielfernrohr:

Man muss eine Runde aussetzen um zu zielen und das Zielfernrohr zu benutzen. Danach reduzieren sich Erschwernisse aufgrund der Distanz oder die Erschwernisse für das Zielen auf Trefferzonen und kleine Ziele um den Fokuswert.



*Ein thrakanischer Gladiator in der Arena von Vertis
Zeichnung: Maxim Verehin*

Handgemenge

Name	Last	Trägheit	Schaden	RW	Eigenschaft	Preis
Waffenlos	0	3	2W (Stärke)	1		---
Schlagring	0	3	3W (Stärke)	1	Tarnbar 9	30
Kralle	1	4	4W (Stärke)	1	---	70
Klingenreif	1	4	4W (Stärke)	1	---	60
Schocker	1	6	5W(6)	1	Betäubend, Tarnbar 6	180

Leichte Nahkampfwaffen

Name	Last	Trägheit	Schaden	RW	Eigenschaft	Preis
Kampfmesser	0	4	3W (Stärke)	1		30
Balisong	0	4	3W (Stärke)	1	Tarnbar 9	40
Springmesser	0	4	3W (Stärke)	1	Tarnbar 9	50
Dolch	1	4	4W (Stärke)	1		30
Dirk	1	4	3W (Stärke)	1	Panzerbrechend 2	55
Tanto	1	4	3W (Stärke)	1	Panzerbrechend 2	80
Sai	1	5	4W (Stärke)	1	Verteidigung 1	75
Krummdolch	1	4	4W (Stärke)	1		50
Kukri	1	4	4W (Stärke)	1		50
Skorpionmesser	1	4	4W (Stärke)	1		60
Degen	2	5	5W (Stärke)	2		100
Florett	1	5	5W (Stärke)	2	Aufhaltbar 1	90
Rapier	2	5	5W (Stärke)	2		120
Kris	2	5	5W (Stärke)	2		130
Knüppel	2	5	4W (Stärke)	2	Panzerbrechend 1	15
Tonfa	1	5	4W (Stärke)	1	Verteidigung 1	40
Nunchaku	1	4	4W (Stärke)	1	Verteidigung 1, Aufhaltbar 1, Tarnbar 7	60
Stuhlbein	1	5	3W (Stärke)	1		5
Kampfstab	1	3	3W (Stärke)	2	Verteidigung 2	20

Mittelschwere Nahkampfwaffen

Name	Last	Trägheit	Schaden	RW	Eigenschaft	Preis
Kurzschwert	2	5	5W (Stärke)	2		90
Scimitar	2	6	6W (Stärke)	2		160
Dao	2	5	5W (Stärke)	2		140
Säbel	2	6	6W (Stärke)	2		100
Langschwert	2	6	6W (Stärke)	2		120
Breitschwert	2	6	6W (Stärke)	2		135
Falchion	2	6	6W (Stärke)	2		170
Katana	2	5	5W (Stärke)	2		220
Kopesh	2	6	6W (Stärke)	2		190
Kopis	1	5	5W (Stärke)	2	Verteidigung -1	160
Xiphos	2	6	6W (Stärke)	2	Verteidigung -1, Panzerbrechend 1	150
Speer	2	7	5W (Stärke)	3	Verteidigung -2, Panzerbrechend 1	80
Streitaxt	3	7	6W (Stärke)	2	Verteidigung -2, Panzerbrechend 1	130
Streitkolben	3	7	6W (Stärke)	2	Verteidigung -2, Panzerbrechend 1	120
Beil	2	7	5W (Stärke)	2	Verteidigung -1, Panzerbrechend 1	70

Schwere Nahkampfwaffen

Name	Last	Trägheit	Schaden	RW	Eigenschaft	Preis
Claymore	4	10	8W (Stärke)	3		340
Zweihänder	4	10	8W (Stärke)	3		320
Flamberge	4	10	8W (Stärke)	3		440
Anderthalbhänd.	3	9	7W (Stärke)	2		250
Hellerbarde	4	10	8W (Stärke)	3		140
Glefe	3	8	7W (Stärke)	3	Verteidigung -2	170
Morgenstern	3	10	8W (Stärke)	2	Verteidigung -2	170
Kriegshammer	4	12	8W (Stärke)	3	Verteidigung -2, Panzerbrechend 1	140
Zweihandaxt	4	12	9W (Stärke)	3	Verteidigung -2	240

Name	Last	Trägheit	Schaden	Nah/mittel/fern	Eigenschaft	Kaliber	Muni	Preis
Minipistolen								
Vol-Tech Assasine 3	1	7	6W(5)	5/15/50	Tarnbar 8, Schalldämpf. 8		8	130
XZ B-510 Mücke	1	6	5W(5)	5/15/50	Tarnbar 9, Schalldämpf. 9		10	160
Assaron Feuerfliege	1	7	6W(6)	5/15/50	Tarnbar 8, Schalldämpf. 6		6	180
Golka Infiltrator	0	8	5W(5)	5/15/50	Tarnbar 10, Schalld. 9		6	370
Leichte Pistolen								
Vol-Tech Standard 7	1	6	6W(6)	5/20/80	Tarnbar 6		12	140
G&K Aufräumer	1	7	6W(7)	5/20/80	Tarnbar 4		9	210
Golka Blutsucher	1	5	5W(6)	5/20/80	Tarnbar 6, Schalldämpf. 6		17	160
Agnon Sandmann	1	6	6W(6)	5/20/80	Aufhaltbar 1, Streuung		8	180
Schwere Pistole								
G&K Wegbereiter	1	7	7W(6)	5/20/80			15	210
Agnon Todbringer	1	6	7W(6)	5/20/80			9	220
XZ C-66 Zerreißer	1	8	7W(7)	5/15/50			6	250
Assaron Python 6	1	8	7W(6)	5/20/80	Aufhaltbar 1, Streuung		8	240
Leichte MP								
Golka Beißer LMP	1	4	6W(5)	5/20/80			11*3	350
G&K Nörgler	1	4	7W(5)	5/20/80			7*3	410
Agnon LMP Specht	1	4	6W(6)	5/20/80			6*3	450
XZ F-23 Grille	1	3	5W(5)	5/15/50	Schalldämpfer 6		9*3	310
Schwere MP								
Agnon SMP Habicht	2	4	6W(6)	5/20/80			8*3	410
Vol-Tech Exitus 100	2	4	7W(6)	5/20/80	Aufhaltbar 1		7*3	440
Skito Hyäne SMP	2	3	5W(6)	5/20/80			9*3	510
Assaron Hornisse 5	2	4	6W(7)	5/20/80	Ladehemmungen		5*3	380
Nagelpistole								
G&K Moskito	2	6	6W(7)	5/15/50	Panzerbrechend 1		20	350
Skito Wespe NP	2	5	6W(7)	5/15/50			16	410
Golka Tacker	2	8	6W(8)	5/15/50			12	500
Assaron Hammer 3	2	7	5W(8)	5/15/50	Panzerbrechend 1		10	380
Taser								
Vol-Tech Schocker	1	8	5W(6)	5/10/30	Betäubend		10	210
Golka Elektro	1	7	5W(6)	5/10/30	Betäubend		8	240
Skito Paralyse T	1	8	5W(5)	5/15/50	Betäubend		10	280
Nexis Pazifist B-33	0	9	4W(6)	5/10/30	Bet., Streuung, P.br. 3		6	230

Gewehre

Name	Last	Trägheit	Schaden	Nah/mittel/fern	Eigenschaft	Kaliber	Muni	Preis
Gewehre								
Assaron Papier 4	2	8	7W(7)	20/60/300	Zielfernrohr		6	310
Nexis Präzision X-45	2	10	7W(7)	20/60/300	Panzerbrechend 1		5	390
Skito Gazelle PG	2	7	7W(6)	20/60/300	Zielfernrohr		8	410
Agnon Eisenfaust	2	10	7W(8)	15/40/200			5	350
Scharfschützeng.								
Agnon Adlerauge	3	10	8W(8)	30/150/500	Zielfernrohr		5	1100
G&K Knipser	3	8	7W(8)	30/150/500	Zielfernrohr, Schalld. 8		6	1250
XZ K-41 Ausschalter	3	10	7W(9)	30/150/500	Zielfernrohr		4	990
Nexis Nachtschatten	3	14	8W(9)	30/150/500	Zielfernrohr, Ladehemm.		3	1750
Pumpgun								
G&K Witwenmacher	2	7	7W(8)	5/20/80			9	550
Agnon Locher	3	9	8W(8)	5/15/50			7	590
Vol-Tech Ketzer 5	2	6	7W(7)	5/20/80			11	470
Assaron Rhino 8	2	8	7W(8)	5/20/80			12	420
Maschinengewehre								
G&K Tsunami	3	3	6W(6)	15/40/200			12*3	610
XZ L-14 Silberwolf	3	3	6W(6)	15/40/200	Zielfernrohr		11*3	1090
Vol-Tech Inferno 7	3	3	6W(7)	15/40/200	Ladehemmungen		10*3	990
Golka Skorpion MG	3	3	7W(6)	15/40/200	Ladehemmungen		10*3	890
Sturmgewehr								
Agnon Bestie	3	4	6W(7)	20/60/300			11*3	780
Skito Katana SG	3	5	7W(7)	20/60/300			10*3	1320
Assaron Phönix 6	3	4	6W(8)	15/40/200	Ladehemmungen		10*3	1180
G&K Panther	3	4	7W(6)	20/60/300	Zielfernrohr		10*3	940

Geschütze

Name	Last	Trägheit	Schaden	Nah/mittel/fern	Eigenschaft	Kaliber	Muni	Preis
Raketenwerfer								
Agnon Behemoth	4	14	9W(9)	30/50/150	Zielfernrohr, Explosiv		1	1100
Assaron Leviathan 3	5	16	10W(10)	30/50/150	Zielfernrohr, Explosiv		1	1400
Vol-Tech Tyrann 2	4	14	8W(8)	20/60/200	Zielfernrohr, Explosiv		1	1350
XZ V-32 Feuerlanze	4	8	8W(8)	30/50/150	Zielfernrohr, Explosiv		5	1270
Granatenwerfer								
G&K Donner	4	10	8W(8)	20/60/200	Explosiv		5	1190
Nexis Hagelschlag	4	10	8W(8)	20/60/200	Zielfernrohr, Explosiv		4	1320
Golka Zerstörer	4	8	7W(7)	20/60/200	Explosiv		8	1550
Agnon Bomber	4	12	9W(9)	30/50/150	Explosiv		4	1990
Minigun								
Vol-Tech Mammut 4	5	2	6W(7)	15/40/200			24*4	2100
G&K Schrederer	5	2	6W(7)	20/60/300			16*4	2740
Golka Kraftprotz	5	3	7W(7)	15/40/200			20*4	3150
XZ Z-22 Stahlsäge	4	2	7W(6)	15/40/200			25*4	2450
Flammenwerfer								
Assaron Heizer 3	4	5	8W(6)	3/6/10	Panzerbrechend 2		20	680
G&K Feuerteufel	3	5	7W(6)	3/6/10	Panzerbrechend 2		24	710
XZ Y-13 Brenner	4	8	8W(7)	3/6/10	Panzerbrechend 2		14	780
Agnon Röster 2000	4	5	8W(6)	5/10/20	Panzerbr. 2, Streuung		16	890

Wurfaffen und Granaten

Name	Last	Trägheit	Schaden	Nah/mittel/fern	Eigenschaft	Kaliber	Muni	Preis
Wurfaffen								
Wurfbeile	2	8	5W(St)	5/10/15				60
Wurfdolche	1	5	4W(St)	5/10/20				40
Wurfmesser	1	4	3W(St)	5/10/20				20
Shuriken	1	3	3W(St)	5/10/15				30
Speer	2	7	5W(St)	10/25/50				80
Stein	1	7	2W(St)	5/10/20				---
Stabschleuder	1	7	3W(St)	15/40/80				40
Schleuder	1	6	3W(St)	10/25/50				20
Granaten								
Splittergranate	1	7	8W(8)	5/10/20	Explosiv			

7.3.4. Panzerungen

Durch Panzerungen kann sich der erlittene Schaden deutlich verringern. Allerdings sind sie häufig schwer und behindern durch den Lastwert beim Kämpfen. Sehr schwere Panzerungen erhöhen außerdem die Trägheit der Waffe und reduzieren den eigenen Reflexe-Wert.

Schilder hingegen verbessern die Verteidigung gegen Nahkampfangriffe, jedoch haben auch sie einen Lastwert.

Panzerungen

Name	Last	Schutz	Trägheit	Eigenschaft	Preis
Leichter Helm	1	1			
Mittelschwerer Helm	2	2			
Schwerer Helm	2	3	+1		
Stoff	0	0			
Leder/Schienen	1	1			
Leichte Panzerung	2	2			
Panzerung	3	3	+1	Reaktion -1	
Schwere Panzerung	5	4	+2	Reaktion -2	
Kl. Schild	1	---	+1	Verteidigung +1	
Schild	2	---	+1	Verteidigung +2	
Großer Schild	3	---	+1	Verteidigung +3	

Name	Last	Schutz	Trägheit	Eigenschaft	Preis
Lederrüstung	2	0/1/1	---		120
Kevlarweste	2	0/2/0	---		220
Kevlarhose	2	0/0/2	---		240
Schienenpanzer	2	0/1/1	---		160
Skorpionpanzer	4	0/2/2	---		550
Drachenpanzer	6	0/3/3	---		890

8. Shian:

8.1. Theorie

8.1.1. Entdeckung des Shianströmungen

„Da ist etwas... ..ich kann es nicht beschreiben, ich kann es nur fühlen, nur spüren. Es erzählt... ..nein es singt mir in einer Sprache, die ihr nicht versteht mit Melodien, die man nicht hören kann. Es malt Bilder, die man nicht sieht und öffnet Wege, die man nicht gehen kann. Und es flüstert mir diese Dinge, die ich nicht wissen kann.

Es ist nicht in mir. Es umgibt uns alle. Ich bin nur nicht so gut darin, es zu ignorieren, wie ihr es seid.“

(Aysha Yasami, 242 nOX)

Aysha Yasami (208 nOX – 286 nOX) war ein Mitglied im Schwesternrat der Sahfila und sicher nicht die erste, die behauptete, die Welt würde aus mehr bestehen als das, was sich wahrnehmen lässt. Allerdings war sie die erste, die es beweisen konnte.

Schon in ihrer Jugend fiel sie durch ihre phänomenale Menschenkenntnis auf – ein Talent, dass ihr später eine außerordentlich schnelle politische Karriere ermöglichte. Im Jahre 239 nOX wurde sie mit 31 Jahren eine der jüngsten Hohen Schwestern in der Klangeschichte der Sahfila. Drei Jahre später erhob sie aus heiterem Himmel Anschuldigungen gegen eine andere Hohe Schwester namens Kifa Naramir. Diese würde geheime Informationen an den verfeindeten Cellek Klan verkaufen. Aysha Yasami hatte hierfür zwar kein Indiz, doch nach einer Untersuchung sollte sich alles bewahrheiten und es entstanden Gerüchte über unerklärliche hellseherische Fähigkeiten der Hohen Schwester.

Immer öfter zeigte sich nun in der Folgezeit, dass Aysha über Wissen verfügte, für welches es keine rationale Erklärung gab. Schließlich wurde sie wissenschaftlich getestet: Einer Testperson wurde ein Bild gezeigt, welches nachher wieder aus dem Raum entfernt wurde. Die Testperson sollte sich weiterhin auf das Bild konzentrieren. Dann wurde Aysha Yasami in den Raum geführt und sollte, ohne dass sie mit der Testperson redet, das Bild malen, an welches die Person denkt. Dies gelang ihr, obwohl es sie sehr erschöpfte und sie sich nach einiger Zeit über hämmernde Kopfschmerzen beklagte, in 85% der Fälle und mit einer derartig großen Präzision und Details, dass die Wissenschaftler den Zufall als Ursache ausschließen konnten: Aysha Yasami hatte eine übernatürliche, nicht-erklärbare Fähigkeit. Auf die Frage, warum sie diese Fähigkeiten besäße, antwortete sie mit dem obigen Zitat.

8.1.2. Das Buch „Unsichtbare Bilder“

In den folgenden Jahren legte sie ihr Amt als Hohe Schwester nieder und beendete ihre politische Karriere um die Herkunft ihrer Fähigkeiten zu erforschen. Es gab zwar auch in der Vergangenheit schon viele Berichte über unerklärliche Vorkommnisse oder Menschen mit übernatürlichen Fähigkeiten, doch selten waren diese beweisbar oder reproduzierbar. Wunderheiler, Menschen, welche die Zukunft voraussagen konnten, Pyrokinese und Meisterdiebe, die mit den Schatten verschmelzten... ..es war schwierig, die Mythen und Legenden zu analysieren und ihren Realitätsgehalt herauszufinden.

Doch Aysha fand heraus, dass die Anzahl der wissenschaftlich ernstzunehmenden Fälle in den letzten 300 Jahren konstant anstieg. Sie schloss daraus, dass es in Zukunft häufiger übernatürlich befähigte Menschen geben wird. Dies sollte sich zwar bewahrheiten, doch ist es noch immer eine Seltenheit, jemanden mit einem derartigen Potential zu treffen (etwa einer von 10.000), von denen wiederum nur ein kleiner Teil diese Fähigkeiten auch bewusst kontrollieren kann.

Im Alter von 70 Jahren veröffentlichte Aysha Yasami ihre gesammelten Erkenntnisse schließlich in ihrem Buch „unsichtbare Bilder“.

Ihrer Theorie gäbe es eine Art alles durchdringende „Urkraft des Planeten“, welche sie als Shian bezeichnete. Diese Urkraft erfülle die Atmosphäre wie unsichtbarer Nebel, doch eher wie eine launische Gottheit, die einen eigenen, unerklärlichen Willen besitzt und die Geschehnisse der Welt lenkt.

Das Werk „Unsichtbare Bilder“ ist bis heute eines der Standardwerke der Shianiten, da es viele Theorien und Grundlagen enthält, doch gilt es als anachronistisch und überholt, da eine wichtige Erkenntnis erst 40 Jahre nach dem Tod von Aysha Yasami erkannt werden konnte:

Shian ist nicht *eine* unvorhersehbare Urkraft oder *eine* launische Gottheit. Shian ist eine Energie, in der sechs verschiedene, gegensätzliche Kräfte wirken.

8.1.3. Moderne Shiantheorie

Während damals noch viele den Shianismus als pseudowissenschaftlichen Humbug abtaten und ihn in eine Ecke mit Okkultismus und Esoterik stellten, nahmen andere das Werk von Aysha Yasami ernst und sinnierten und philosophierten weiterhin über die vermehrt auftretenden Phänomene, die man nun dieser Energie zuschrieb.

Fhyal Syrhamin (260 nOX bis 334 nOX) gilt schließlich mit seinem Werk „Die sechs Urkräfte“ als der Begründer der modernen Shiantheorie.

Er beschreibt, dass Aysha Yasami nur einen Teil der Shianenergie, die sogenannten Kraft „Amar“,

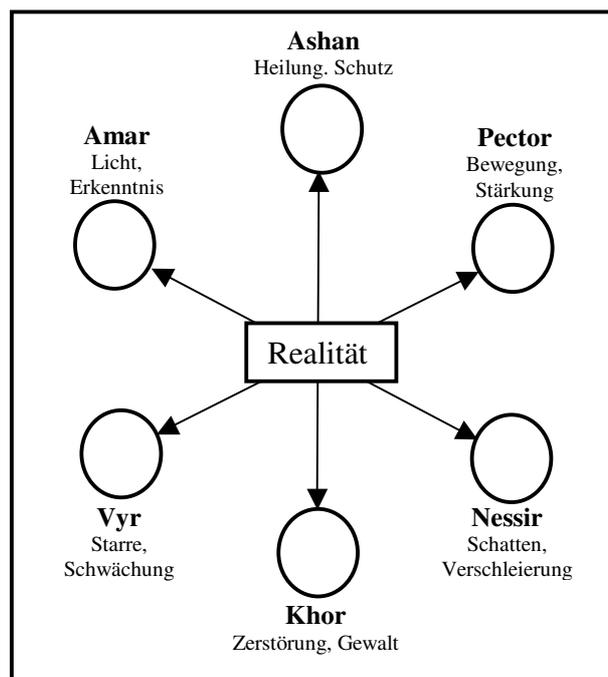
erkennen und anwenden konnte. Daher kam ihr die Shianenergie launisch und unkalkulierbar vor. Er führte empirische Studien durch und teilte die Fälle mit übernatürlich Vorkommnissen in sechs Kräfte ein, die innerhalb der Shianenergie gegeneinander wirken: Amar (Erkenntnis), Ashan (Wachstum), Pector (Schutz), Nessir (Verschleierung), Vyr (Siechtum) und Khor (Zerstörung).

Er war der Meinung, dass alle Kräfte überall und jederzeit gleichzeitig wirken und an der Realität zerrren, doch sich gegenseitig neutralisieren. Solange diese sechs Kräfte in gleicher Stärke wirken, würden sie die Realität nicht beeinflussen und alle bekannten Naturgesetze würden funktionieren wie gewohnt. Gelingt es einer Kraft jedoch für kurze Zeit stärker zu sein, als die anderen, wird die Realität verbogen zugunsten dieser Kraft verbogen.

Qaris Xaradokus (272 nOX bis 355 nOX) aus Xiaoting veröffentlichte schließlich im Jahre 341 nOX das dritte Urwerk des modernen Shianismus: „Die Planetenseele“. Wie Fhyal Syrhamin ist er nicht übernatürlich begabt gewesen und sein Werk wurde oft aufgrund seiner Neigung zur Esoterik kritisiert, aber einige stichhaltige Punkte sind durchaus nicht von der Hand zu weisende Argumente.

Er beginnt mit einer Erläuterung, dass alle sechs von Syrhamin beschriebenen Urkräfte in der Natur zu finden sind. Es gibt Tiere, die sich tarnen (Nessir) und andere Tiere, die scharfe Sinne ausprägen (Amar); Blumen blühen (Ashan) und verwelken (Vyr); Raubtiere haben meist scharfe Zähne (Khor) und Beutetiere müssen sich durch Panzer oder Haken schlagen schützen (Pector). Er sah in den Shianenergien also universelle Kräfte, die alles Leben auf dem Planeten beeinflusst. Die mysteriösen Phänomene sehen daher nicht übernatürlich oder „unnatürlich“, sondern sehr natürlich: eine Art Willen oder Seele des Planeten. (Wobei dieser Teil seines Werkes höchst umstritten ist...)

Den Anstieg der Phänomene erklärt er sich dadurch, dass die Menschen im Jahre 128 vOX als Fremdkörper auf den Planeten gekommen sind und nicht in der Lage waren, mit ihm zu „kommunizieren“ oder zu „interagieren“, dieses jedoch nun nach und nach lernen und sich anpassen. Er erläutert weiterhin, dass die Shianiten nicht die Shianenergien kontrollieren, sondern die einzelnen Shianenergien die Shianiten als eine Art Katalysator verwenden...



8.2. Die sechs Shianenergien

8.2.1. Amar

Aspekte: Licht, Erkenntnis, Wahrheit, Wissen, Sinnesschärfe, Geist, Verständigung, Erleuchtung, Sechster Sinn, Prophezeiung, Intuition, Gefahreninstinkt

Symbol: geöffnetes Auge auf einer Sonne

Charakter der Shianiten: Amar-Shianiten sind häufig neugierig und wissbegierig. Ein Rätsel, welches sie nicht sofort lösen können, lässt sie nicht mehr los und sie unternehmen alles, um die Lösung zu finden. Können sie es nicht lösen oder hält sie etwas davon ab, einem Mysterium auf den Grund zu gehen, sind sie häufig tagelang nicht ansprechbar und höchst ungemütlich.

Fähigkeiten der Shianiten: Menschen, die eine starke Verbindung zur Kraft Amar haben, fallen meist schon in der Kindheit durch Neugier, einen guten Gefahreninstinkt und scharfe Sinne auf. Sie haben auch im Schlaf häufiger Visionen, die sich als größtenteils wahr herausstellen. Wenn sie das Amar bewusst kontrollieren können, sind sie in der Lage zu wissen, was im Nebenraum vor sich geht, ohne hinein zu sehen. Sie können ihre Sinne schärfen, „fühlen“ ob jemand die Wahrheit sagt, in Gedanken lesen oder Gefährten Mitteilungen in Gedanken übermitteln. Sie können unter Umständen sogar auf Gegenständen lesen, wann sie von wem und wozu verwendet wurden.

Unabhängige Phänomene: Unabhängige Amar-Phänomene sind äußerst selten, da sie fast immer einen Träger benötigen. Gelegentlich kommt es aber vor, dass auch Menschen, die nicht sensibel für diese Shianenergie sind, Visionen in Träumen haben. Es gibt Berichte, dass auch „Geister“ gesehen wurden, bzw. verschwommene Umrisse von Personen, deren Tod rätselhaft war. Diese „Geister“ deuteten Hinweise auf ihren Tod an oder man sah, was sie die letzten Minuten vor ihrem Tod machten. Allerdings konnten diese Berichte nie verifiziert werden. Eines der bizarrsten Phänomene ereignete sich im zum Golan Imperium gehörigen Sektor G auf einem großen Marktplatz im Jahre 368 nOX: alle der etwa 500 anwesenden Personen waren auf einmal in der Lage, sämtliche Lügen zu durchschauen und sofort als solche zu erkennen. Die Emotionen kochten innerhalb weniger Minuten hoch und es führte zu einer Massenschlägerei mit über 100 zum Teil schwer verletzten und 4 Todesfällen.

8.2.2. Ashan

Aspekte: Heilung, Schutz, Harmonie, Verteidigung, Erhaltung, Erneuerung, Frieden, Liebe

Symbol: in geöffneter Hand gehaltene Blüte

Charakter der Shianiten: Ashan-Shianiten sind häufig hilfsbereit und recht pazifistisch. Nur wenige sind bereit, jemand anderem körperlichen Schaden zuzufügen und solange es andere Möglichkeiten gibt, werden sie auf Gewalt als Lösung verzichten. Ihnen ist gemein, dass sie jünger aussehen, als sie sind und zudem sind sie überdurchschnittlich attraktiv. Außerdem sind sie unbekümmert und etwas naiv, weshalb sie häufig auch ausgenutzt werden.

Fähigkeiten der Shianiten: Die ersten – und zudem noch immer die klassischen – Ashan-Shianiten waren Wunderheiler. Während diese vor zwei Jahrhunderten noch derartig ineffektiv waren, dass sie als Scharlatane galten, sind manche begabte Shianiten nun in der Lage, alleine durch Handauflegen erstaunliches zu Bewirken, Krankheiten und Vergiftungen zu heilen und die Wundheilung bis zu tausendfach zu beschleunigen.

Doch auch neben ihren Heilkünsten besitzen Ashan-Shianiten imposante Fähigkeiten. Sie können Schutzschilde und –auren formen, Schmerzen lindern, Menschen und Tieren ihre Aggressivität nehmen und sie beruhigen und zerstörte Dinge wiederherstellen.

Unabhängige Phänomene: In schwacher Form treten Ashan-Phänomene häufiger auf. Vielen Quellen und Höhlen sagt man eine heilsame Wirkung nach und an vielen dieser Orte empfängt der Kalvanistische Bund vor allem die Armen, die

sich keine ärztliche Behandlung ihrer Leiden leisten können. Einige Kristalle, die zu Talismanen verarbeitet werden, sollen vor Krankheiten und Unglück schützen und die Wundheilung beschleunigen, wobei hier auch sehr viele angebliche Ashan-Talismane ohne jegliche Wirkung von Fälschern an die Frau gebracht werden.

Eines der größten und seltensten Ashan-Phänomene ist die Auferstehung, bei der Tote nach einigen Tagen vollständig regeneriert wieder zum Leben erwachen. Es ist allerdings noch keinem Shianiten gelungen, ein derartiges Wunder bewusst herbeizuführen.

8.2.3. Pector

Aspekte: Bewegung, Stärkung, Wachstum, Beschleunigung, Körper, Jugend, Schnelligkeit, Telekinese, Mut, Freiheit

Symbol: Adler mit ausgebreiteten Flügeln

Charakter der Shianiten: Pector-Shianiten sind mutig, heldenhaft und voller jugendlicher Leichtsinns. Sie lieben Herausforderungen und Wettstreits und neigen etwas zur Selbstüberschätzung, häufig auch zu Arroganz und Eitelkeit. Sie sind aufmüppig und dickköpfig und lassen sich ungern Befehle erteilen. Ihr Charakter ist manchmal störrisch und kindisch, was sie zu anstrengenden Gefährten machen kann.

Fähigkeiten der Shianiten: Die Pector-Befähigten kann man in zwei große Strömungen einteilen.

Die einen stärken mit der Kraft Pector ihren eigenen Körper, werden schneller, stärker und beweglicher und sind in der Lage, übermenschliche Leistungen zu vollbringen, wie ein Frosch zu springen, ein Affe zu klettern oder schneller als ein Fisch zu schwimmen.

Die anderen folgen dem Pfad der Bewegung und Veränderung und können Gegenstände durch die Luft schweben lassen, weit entfernte Türen aufstoßen oder unter großer Anstrengung Dinge verformen.

Natürlich gibt es auch Menschen, die versuchen, beide Spielarten dieser Kraft zu perfektionieren, doch meist erreichen sie dann nicht die Fähigkeiten der Spezialisierten.

Unabhängige Phänomene: Pector-Phänomene sind äußerst selten. Am häufigsten ist noch das sogenannte „Poltergeist-Phänomen“, bei dem sich Gegenstände ohne ersichtlichen Grund bewegen, schweben oder umfallen. In sehr seltenen Fällen erhält auch ein Nicht-Shianit für kurze Zeit die körperlichen Fähigkeiten eines Pector-Shianits und wächst über sich hinaus, was meistens geschieht, wenn er besonderem Stress ausgesetzt ist.

8.2.4. Nessir

Aspekte: Schatten, Verschleierung, Lüge, Illusion, Vergessen, Nacht, Dunkelheit, Unsichtbarkeit, Manipulation, Einflüsterung

Symbol: menschliche Silhouette vor Vollmond

Charakter der Shianiten: „Einem Nessir-Shianiten trauen“ ist eine yavanische Floskel und bedeutet soviel wie sehr dumm und naiv sein, gelten diese doch als verlogen und falsch. Einige bleiben lieber im Hintergrund und unentdeckt, reden wenig und sind unscheinbar. Andere lieben es, Menschen zu necken und tarnen sich hinter einer vorgetäuschten Identität, reden sehr viel, doch nur wenig wahres. Offenen Konfrontationen gehen sie lieber aus dem Weg. Viele von ihnen leiden auch an Kleptomanie oder dem Zwang zu lügen und man begegnet ihnen daher mit Misstrauen... ..zumindest sobald man sie als Nessir-Shianiten erkannt hat.

Fähigkeiten der Shianiten: Einen Nessir-Shianiten zu erkennen oder zu enttarnen, der dies nicht will, ist sehr schwierig, häufig sogar fast unmöglich. Sie sind leise und können mit den Schatten oder wie ein Chamäleon mit der Umgebung verschmelzen. Sie können Trugbilder erzeugen und in einem gewissen Rahmen sogar Gedanken manipulieren. Sie sind mit ihren Fähigkeiten hervorragende Diebe und Einbrecher, wären auch sehr gute Spione, wenn sie das erworbene Wissen auch teilen würden und man ihnen trauen könnte...

Unabhängige Phänomene: Berichte von Nessir-Phänomenen sind sehr selten, doch man vermutet, dass es eine sehr große Dunkelziffer gibt, da man die meisten Nessir-Phänomene nicht bemerkt. Zudem kann man selten sagen, ob es sich tatsächlich um ein unabhängiges Phänomen handelt oder nicht doch ein versteckter Shianit seine Finger mit im Spiel hatte.

Es gibt Berichte, dass Dinge spurlos verschwinden und am nächsten Tag wieder auftauchen oder auch von kollektiven Gedächtnislücken, dass sich ganze Menschengruppen nicht mehr erinnern können, was in den letzten Stunden geschehen ist.

8.2.5. Khor

Aspekte: Zerstörung, Gewalt, Zorn, Vernichtung, Pyrokinese, Hass, Naturkatastrophen, Krieg, Rage

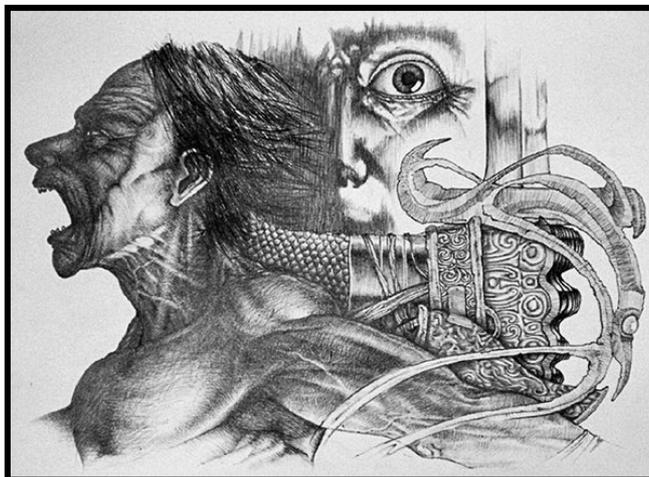
Symbol: geballte Faust vor einer Flamme

Charakter der Shianiten: Zwar sind nicht alle Khor-Shianiten – die sich auch selbst gerne als Khor-Krieger bezeichnen – „böse“, jedoch ist ihnen ein aufbrausendes Temperament und ein großer Jähzorn gemein. Sie neigen dazu, Probleme durch Gewalt oder zumindest durch Androhung von Gewalt lösen zu wollen und halten dies für die ehrlichste, effektivste und schnellste Art mit Hindernissen umzugehen.

Einige Khor-Shianiten entwickeln sich jedoch auch zu perversen Sadisten, die auch ohne Grund gerne Leid, Tod und Schmerz zufügen und sich an Schreien voller Agonie ergötzen können. Diese verrückten Verbrecher werden bald verstoßen und gejagt und schließen sich dann häufig in der Untergrundorganisation „Wille des Khor“ zusammen.

Fähigkeiten der Shianiten: Alles, was irgendetwas auf irgendeine Weise zerstört, zerbricht und zerbersten lässt, ist eine potentielle Fähigkeit durch die Kraft Khor. Die Shianiten sind in der Lage, aus dem nichts Flammen zu erschaffen, grellgrüne Geschosse manifestierten Khors auf ihre Gegner zu schleudern, Dinge explodieren zu lassen und – wenn sie wirklich besonders mächtig sind – sogar Wirbelstürme, Blitze, Erdbeben und Flutwellen herbeizurufen.

Unabhängige Phänomene: Einige Menschen glauben daran, dass die Feuerwaschung eine große Manifestation des Khor gewesen sei, unter anderem auch der Geheimbund „Wille des Khor“. Während man dies jedoch nicht mit Gewissheit sagen kann, gilt es als sicher, dass plötzlich grundlos ausbrechende Brände oder zerberstende Gegenstände Khor-Phänomene sind.



*Khor ist die Essenz aus Gewalt, Zerstörung, Zorn und Kampf
Zeichnung: Robert Handesby*

8.2.6. Vyr

Aspekte: Starre, Schwächung, Siechtum, Gift, Flüche, Verlangsamung, Alter, Fesselung, Betäubung, Schlaf, Angst, Lähmung, Lustlosigkeit, Apathie

Symbol: ein schwarzer Totenkopf

Charakter der Shianiten: Vyr-Shianiten sind meist unzugänglich und den meisten Menschen unheimlich. Sie sind schweigsam, nachdenklich und neigen zum Philosophieren. Meist haben sie etwas mysteriöses und suspektes, weshalb sie von den meisten Menschen gemieden werden. Häufig werden sie als „Todbringer“ gesehen, die Flüche aussprechen und wahllos Menschen vergiften, doch ähnlich wie bei den Khor-Shianiten sind solche Verrückten eher die Ausnahme. Viele verwenden ihre Gabe auch dazu, das „Böse“ zu lähmen und zu schwächen, bevor es sich ausbreiten kann.

Fähigkeiten der Shianiten: Die Gaben der Vyr-Shianiten sind so unterschiedlich wie ihre Philosophien. Einige verbreiten gezielt Angst und Panik, andere lassen ihre Gegner einschlummern, lähmen sie kurzzeitig oder lassen sie kurz fühlen, wie sich das Leben als Greis anfühlt.

Unabhängige Phänomene: Eines der gefürchtesten Shian-Phänomene ist das plötzliche Altern um mehrere Jahrzehnte innerhalb einer Woche, welches zum Glück jedoch sehr selten auftritt. Häufiger ist es, dass ohne ersichtlichen Grund einzelne oder ganze Gruppen einschlafen... ..was allerdings häufig auch als Ausrede angeführt wird. Extrem selten hingegen ist es, dass die Zeit für einen bestimmten Bereich still steht, während sie für den Rest des Planeten weiterläuft...



*Eine karakasische Vyr-Shianitin
Zeichnung: LeMat*

8.3. Shianregeln

8.3.1. Grundlagen

Shianiten können die Shiankräfte so kontrollieren, das die Phänomene auftreten, die sie wünschen. Dieses zehrt allerdings an ihren Kräften und sie können die Fähigkeiten nur begrenzt einsetzen.

Jede Shiankraft verfügt über 5 Aspekte, die wie Fähigkeiten behandelt werden. Die Shiankraft Amar teilt sich beispielsweise auf in die Aspekte Empathie, Wissen, Sinne, Vision und Amar-Segen.

Zu jedem dieser Aspekte gehören bestimmte Shianphänomene, so ist beispielsweise das Phänomen „Gedanken lesen“ dem Aspekt „Empathie“ der Shiankraft „Amar“ zugeordnet.

Jedes Shianphänomen hat einen Grad von 1-10, wobei Shianphänomene der Grade 8, 9 und 10 nicht von Shianiten erzeugt werden können, sondern nur unkontrolliert als freie Phänomene auftreten und sehr, sehr selten sind. Ein Shianphänomen des 10. Grades konnte noch nie festgestellt werden. Es gibt Theorien, dass die Feuerwaschung ein Khor-Phänomen des 10. Grades war, doch dies lässt sich nicht beweisen.

Der Grad eines Shianphänomens gibt an, wie schwer es zu kontrollieren ist und wie viel Shianenergie dafür manipuliert werden muss.

8.3.2. Shian-Probe

Möchte ein Shianit ein Phänomen erzeugen, so muss ihm eine Shianprobe gelingen. Hierfür verwendet er das Shianattribut mit dem passenden Aspekt als Aktionswert und handelt die Probe wie eine normale Fähigkeitsprobe ab.

Aktionswert = Shianattribut + Aspekt

Je nach Grad des Phänomens wird die Probe um Grad*3-3 erschwert, also um 0 bei dem ersten Grad, um 3 bei den zweiten, um 6 bei den dritten u.s.w.

Außerdem wird dem Shianiten, sollte die Probe erfolgreich sein, der Grad des Phänomens temporär von seinem Shianattribut abgezogen. Misslingt ihm die Probe, so wird die aufgerundete Hälfte des Grades von seinem Shian abgezogen ohne dass das Phänomen auftritt. Bei einem Patzer wird ihm sogar der vollständige Grad abgezogen, obwohl sich kein Phänomen einstellt... ..oder es stellt sich ein unerwünschtes, unkontrolliertes Phänomen ein (Spielleiterentscheid).

Bei einer Glanzleistung hingegen reduzieren sich die Shian-Kosten um einen Punkt.

Grad der Shiankraft	Erschwernis	Kosten
1	0	1
2	3	2
3	6	3
4	9	4
5	12	5
6	15	6
7	18	7

8.3.3. Regeneration von Shian

Das Shianattribut regeneriert sich nur langsam: Ein Punkt je 24 Stunden, in der Regel während man schläft und natürlich nur bis zum Maximalwert.

Außerdem kann man versuchen zu meditieren und den Regenerationsprozess zu beschleunigen. Eine Meditation dauert 6 Stunden und es wird eine Fähigkeitsprobe auf Konzentration verlangt. Gelingt diese, so regeneriert sich ein zusätzlicher Punkt. Bei einer Meisterleistung sogar zwei, während ein misslingen oder ein Patzer nur verschwendete Zeit bedeuten.

8.3.4. Unbekannte Phänomene

In den folgenden Listen finden sie die bekannten Phänomene, die häufiger von Shianiten verwendet werden. Sollte der Shianit jedoch ein neues, spezielles Phänomen benötigen, dass nicht aufgeführt ist, obwohl es zu der Shiankraft passen würde, so bestimmt der Spielleiter den Aspekt und den Grad des Phänomens selbst und orientiert sich hierbei an den Graden der anderen Phänomene.



Eine meditierende Amar-Shianitin
Zeichnung: LeMat

8.3. Amar-Phänomene

8.3.1. Aspekt Empathie

Durch Empathie erhält man einen Einblick in die Psyche eines Menschen oder eines Wesens. Das Opfer weiß nichts, dass es sondiert wird. Auch das Gedächtnis und sogar das Unterbewusstsein kann man gezielt durchstöbern. Unterdrückte und vergessene Erlebnisse lassen sich wieder auffinden, Lügen durchschauen und Motivationen verstehen.

Bekannte Phänomene:

- Gedanken lesen
- Gedächtnis lesen
- Geistiges Band

Phänomen:	Gedanken lesen
Kraft/Aspekt:	Amar / Empathie
Beschreibung:	Der Shianit fixiert sein Opfer, konzentriert sich und schließt einige Sekunden die Augen und erhält diffuse Informationen in Form von Bildern und Metaphern in seinem Geist. Die Wirkung hält etwa 20 Sekunden an.
Auswirkung:	Grad 1: Der Shianit kann die grundlegende Stimmung oder die Beziehung zu einer bestimmten Person erfragen.
	Grad 2: Wie Grad 1, zusätzlich kann der Shianit feststellen, ob eine Äußerung des Opfers eine Lüge darstellt und erhält einen Überblick über die Merkmale des Opfers, die mit seinen Charakterzügen zusammenhängen. Außerdem weiß der Shianit, was sein Opfer gerade im Moment denkt.
	Grad 3: Desgleichen, jedoch durchschaut der Shianit in den nächsten 10 Minuten alle Lügen und kann gezielt im Geist seines Opfers forschen, was er worüber denkt.
Variationen:	+ 1 Grad: Das Opfer ist nicht im Blickfeld, aber in 50m Nähe und der Shianit weiß, wo es sich befindet. + 2 Grade: Das Opfer ist nicht im Blickfeld + 1 Grad: Die Wirkung hält eine Stunde an

Phänomen:	Gedächtnis lesen
Kraft/Aspekt:	Amar / Empathie
Beschreibung:	Der Shianit fixiert sein Opfer, konzentriert sich und schließt einige Sekunden die Augen und erhält diffuse Informationen in Form von Bildern und Metaphern in seinem Geist. Die Wirkung hält etwa 60 Sekunden an.
Auswirkung:	Grad 1: Der Shianit erhält eine zufällige, prägende Szene aus der Vergangenheit
	Grad 2: Der Shianit erhält eine von ihm gewählte Szene aus der Vergangenheit
	Grad 3: Der Shianit erhält drei von ihm gewählte Szenen aus der Vergangenheit und versteht Motivationen und Gedanken
	Grad 4: Der Shianit erhält die gesamte Biografie des Opfers
Variationen:	+ 1 Grad: Das Opfer ist nicht im Blickfeld, aber in 50m Nähe und der Shianit weiß, wo es sich befindet. + 2 Grade: Das Opfer ist nicht im Blickfeld + 1 Grad: Das Opfer hat die Szene unterdrückt/vergessen

Phänomen:	Geistiges Band
Kraft/Aspekt:	Amar / Empathie
Beschreibung:	Der Shianit legt seine Handfläche auf die Stirn seines freiwilligen Ziels, konzentriert sich und kann fortan eine Stunde lang seine Sinne teilen, wenn er die Augen schließt: Er hört, was das Ziel hört; sieht, was das Ziel sieht und fühlt, was das Ziel fühlt...
Auswirkung:	Grad 2: Der oben beschriebene Effekt
Variationen:	+ 1 Grad: Das Ziel ist nicht freiwillig + 1 Grad: Die Wirkung hält 24 Stunden + 2 Grad: Die Wirkung hält eine Woche



Zeichnung: Mikhail Peshin

8.3.2. Aspekt Wissen

Eine der beeindruckendsten Fähigkeiten eines Amar-Shianiten ist es, über Wissen zu verfügen, dass sie sich nie angeeignet haben. Sie können die Fähigkeiten erlangen oder ihr Wissen vermitteln.

Bekannte Phänomene:

- Wissen erlangen
- Fähigkeit erlangen
- Fähigkeit vermitteln

Phänomen:	Wissen erlangen
Kraft/Aspekt:	Amar / Wissen
Beschreibung:	Der Shianit schließt die Augen und konzentriert sich etwa 10 Sekunden
Auswirkung:	Grad 1: Der Shianit kann eine allgemeine Frage stellen, die mit ja oder nein zu beantworten ist. Sie darf sich nicht auf den Geist oder das Gedächtnis eines Menschen oder die Zukunft beziehen. (Beispiel: „Ist jemand hier gewesen, seitdem ich diesen Ort verlassen habe?“; „Ist in diesem Gebäude eine Bombe?“, aber NICHT: „Ist er mir feindlich gesonnen?“)
	Grad 2: Der Shianit darf eine allgemeine Frage stellen. (Beispiel: „Welche Karten hat mein gegenüber auf der Hand?“, „Wo ist die Bombe versteckt?“)

Grad 3:	Der Shianit darf bis zu fünf Fragen zu einen Gegenstand/Thema stellen. (Beispiel: „Ist hier eine Bombe?“, „Wo?“, „Wer hat sie gelegt?“, „Wann wird sie explodieren?“, „Wie kann ich sie entschärfen?“, aber NICHT: „Warum wurde sie gelegt?“)
---------	---

Phänomen:	Fähigkeit erlangen
Kraft/Aspekt:	Amar / Wissen
Beschreibung:	Der Shianit schließt die Augen und konzentriert sich etwa 10 Sekunden. Er erhält eine Fähigkeit seiner Wahl, die ihm eine Stunde erhalten bleibt.
Auswirkung:	Grad 1: Fähigkeitswert 4
	Grad 2: Fähigkeitswert 5
	Grad 3: Fähigkeitswert 6
	Grad 4: Fähigkeitswert 7
	Grad 5: Fähigkeitswert 8
Variationen:	+ 1 Grad: Die Fähigkeit bleibt 24 Stunden + 2 Grade: Die Fähigkeit bleibt eine Woche

Phänomen:	Wissen vermitteln
Kraft/Aspekt:	Amar / Wissen
Beschreibung:	Der Shianit legt seinem Ziel die Hand auf die Stirn und konzentriert sich. Das Ziel erhält für die Dauer von einer Stunde eine Fähigkeit des Shianiten.
Auswirkung:	Grad 1: Bis Fähigkeitswert 4
	Grad 2: Bis Fähigkeitswert 5
	Grad 3: Bis Fähigkeitswert 6
	Grad 4: Bis Fähigkeitswert 7
	Grad 5: Bis Fähigkeitswert 8
Variationen:	+ 1 Grad: Die Fähigkeit bleibt 24 Stunden + 2 Grade: Die Fähigkeit bleibt eine Woche

8.3.3. Aspekt Sinne

Die Augen eines Adlers, die Ohren eines Hundes oder die Nase eines Trüffelschweins zu haben kann ein entscheidender Vorteil sein. Auch übernatürliche Sinne, wie Röntgenblicke oder Nachtsicht fallen in das Reportarie dieses Aspekts.

Bekannte Phänomene:

- Amar-Sinne

Phänomen:	Amar-Sinne
Kraft/Aspekt:	Amar / Sinne
Beschreibung:	Der Shianit legt 3 Sekunden die Handflächen auf das betroffene Sinnesorgan und konzentriert sich. Die Wirkung hält 5 Minuten an.
Auswirkung:	Grad 1: Wahrnehmung +3; verbesserte Sicht, verbessertes Gehör, verbesserter Geschmackssinn... ...die Sinne gleichen den eines überragenden Menschen (z. B. Gehör eines Tauben, Teeverkoster), eingeschränkte Nachtsicht (halbiert Abzüge durch Dunkelheit)
	Grad 2: Wahrnehmung +6; die Sinne eines Tieres, vollständige Nachtsicht (keine Abzüge durch Dunkelheit), Röntgenblick (durch Holz und Stoff)
	Grad 3: Wahrnehmung +9; Röntgenblick durch alles, Flüstern in 2km Entfernung hören...
Variationen:	+ 1 Grad: Die Wirkung hält eine Stunde an + 2 Grade: Die Wirkung hält einen Tag an +1 Grad: Der Shianit ist nicht das Ziel

8.3.4. Aspekt Visionen

Zukünftiges oder Vergangenes offenbart sich dem Charakter. Sie sehen allerdings immer nur eine Version der Zukunft: Was wird passieren, wenn alle Prozesse weiterlaufen, wie bisher?

Visionen, welche die Vergangenheit oder Gegenwart betreffen, können vom Spieler aktiviert werden.

Visionen, welche die Zukunft oder Gegenwart betreffen, können vom Spielleiter aktiviert werden. In solchen Fällen verlieren die Shianiten kein Shian.

Bekannte Phänomene:

- Vergangenheitsvision
- Gegenwartsvision
- Zukunftsvision

Phänomen:	Vergangenheitsvision
Kraft/Aspekt:	Amar / Visionen
Beschreibung:	Der Shianit beobachtet seinen Zielort, seine Augen werden glasig und er erkennt schemenhaft die Geschehnisse. Die Vision dauert etwa eine Minute und der Shianit kann die Szene eingrenzen.
Auswirkung:	Grad 1: Die Szene liegt bis zu 24 Stunden in der Vergangenheit
	Grad 2: Die Szene liegt bis zu sechs Monaten in der Vergangenheit
	Grad 3: Die Szene liegt bis zu 5 Jahren in der Vergangenheit
	Grad 4: Die Szene liegt bis zu 100 Jahren in der Vergangenheit
	Grad 5: Die Szene liegt bis zu 500 Jahren in der Vergangenheit
Variationen:	+ 1 Grad: Der Shianit ist nicht am Ort der Vision (<i>Beispiel: Man findet eine Mordleiche in einem Grab und möchte wissen, wo und wie diese ermordet wurde</i>)

Phänomen:	Gegenwartsvision
Kraft/Aspekt:	Amar / Visionen
Beschreibung:	Der Shianit sieht und hört die aktuellen Geschehnisse an einem Ort, an dem er nicht ist. Die Vision dauert etwa eine Minute
Auswirkung:	Grad 1: Der Ort ist bis 100m entfernt
	Grad 2: Der Ort ist bis 5km entfernt
	Grad 3: Der Ort ist bis 100km entfernt
	Grad 4: Der Ort ist bis 1000km entfernt
Variationen:	+ 1 Grad: Die Kraft ist nicht Ort, sondern Personengebunden (<i>Beispiel: Was macht Rafik Thesedon grade?</i>) + 1 Grad: Der Shianit war noch nie an diesem Ort/kennet die Person nicht persönlich

Phänomen:	Zukunftsvision
Kraft/Aspekt:	Amar / Visionen
Beschreibung:	Der Spielleiter aktiviert dieses Phänomen, es kostet keine Shianpunkte. Es handelt sich entweder um eine Traumvision oder um eine Wachvision, die den Shianiten einfach überkommt.
Auswirkung:	Grad ???: Der Spielleiter vermittelt die Informationen, die er für angemessen hält.

8.3.5. Aspekt Amar-Segen

Verstand, Instinkt und Willenskraft sind die Attribute, die einem Amar-Shianiten liegen sollten. Durch den sogenannten Amar-Segen lassen sich diese erhöhen.

Bekannte Phänomene:

- Amar-Segen

Phänomen:	Amar-Segen	
Kraft/Aspekt:	Amar / Wissen	
Beschreibung:	Der Shianit legt sich selbst die 10 Sekunden die Handfläche auf die Stirn und konzentriert sich. Die Wirkung hält 10 Minuten.	
Auswirkung:	Grad 1:	VE, IN und WI +1
	Grad 2:	VE, IN und WI +2
	Grad 3:	VE, IN und WI +3
	Grad 4:	VE, IN und WI +4
	Grad 5:	VE, IN und WI +5
Variationen:	+ 1 Grad: Auf eine andere Person und nicht den Shianit selbst	
	+ 2 Grade: Auf eine Gruppe von bis zu 8 Personen	
	+ 1 Grad: Die Wirkung hält eine Stunde	
	+ 2 Grade: Die Wirkung hält 24 Stunden	
	+ 3 Grade: Die Wirkung hält eine Woche	

8.4. Ashan-Phänomene

8.4.1. Aspekt Heilung

Seit Anbeginn der Menschheitsgeschichte gibt es Berichte von Wunderheilern. Mit dieser Fähigkeit können Verwundete, Vergiftete und Kranke von ihren Leiden befreit werden.

Bekannte Phänomene:

- Heilung

Phänomen:	Heilung	
Kraft/Aspekt:	Ashan / Heilung	
Beschreibung:	Der Shianit legt seine Hand auf die betroffene Stelle und konzentriert sich etwa 5 Minuten. Am Ende der Zeit ist die Wunde geschlossen, der Körper entgiftet oder die Krankheit geheilt.	
Auswirkung:	Grad 1:	Die Verfassung wird geheilt
	Grad 2:	Die Verfassung und bis zu 3 Punkte Traumaschaden werden geheilt
	Grad 3:	Die Verfassung und bis zu 6 Punkte Traumaschaden werden geheilt
	Grad 4:	Die Verfassung und bis zu 9 Punkte Traumaschaden werden geheilt
	Grad 5:	Die Verfassung und bis zu 12 Punkte Traumaschaden werden geheilt
	Grad 6:	Die Verfassung und sämtlicher Traumaschaden wird geheilt
	Grad 7:	Wiederbelebung! (Je Leiche ist nur ein Versuch möglich)
Variationen:	+ 1 Grad: Die Dauer verkürzt sich auf 12 Sekunden/4 Kampfrunden	
	+ 2 Grade: Die Dauer verkürzt sich auf 6 Sekunden/2 Kampfrunden	
	+ 2 Grad: Die Wirkung betrifft alle Personen in einem 3m Umkreis	

8.4.2. Aspekt Schutz

In zwei Varianten können Ashan-Shianiten ihre Angehörigen schützen: Sie können ein Schutzschild erzeugen, der Schaden durch Waffen, Feuer oder anderes abhält, erzeugen. Außerdem können sie einen Schutzsegen sprechen, der gelegentlich verhindert, dass der Person Leid, gleich welcher Art, zugefügt wird.

Bekannte Phänomene:

- Panzerung
- Schutzsegen

Phänomen:	Panzerung	
Kraft/Aspekt:	Ashan / Schutz	
Beschreibung:	Der Shianit zeichnet das Schutzschild mehrfach mit seinen Handflächen nach und konzentriert sich, dieser Vorgang dauert etwa 30 Sekunden. Die Luft beginnt an dieser Stelle zu flimmern. Diese Panzerung hält dann eine Minute an.	
Auswirkung:	Grad 1:	Eine Person erhält 1 Punkt Schutz (zusätzlich zur Panzerung)
	Grad 2:	2 Punkte
	Grad 3:	3 Punkte
	Grad 4:	4 Punkte
	Grad 5:	5 Punkte
	Grad 6:	6 Punkte
	Grad 7:	Unverwundbarkeit
Variationen:	+ 1 Grad: Der Shianit zeichnet das Schutzschild nur einmal, die Dauer beträgt 3 Sekunden	
	+ 1 Grad: Das Schutzfeld hält 15 Minuten an	
	+ 2 Grade: Das Schutzfeld hält eine Stunde	
	+ 1 Grad: Das Schutzschild umfasst einen Umkreis von 3m	
	+2 Grade: Das Schutzschild umfasst einen Umkreis von 10m	

Phänomen:	Schutzsegen	
Kraft/Aspekt:	Ashan / Schutz	
Beschreibung:	Der Shianit legt Zeige- und Mittelfinger auf die Stirn des Ziels und malt mehrere kleine Kreise. Dies dauert etwa 10 Sekunden. Wann immer dem Ziel etwas zustoßen würde (Schaden, eine Fesselfalle, Explosionen...), wird ein Wurf mit einem W10 gemacht: Bleibt dieser kleiner gleich einer gewissen Zahl (s. u.), so tritt das negative Ereignis nicht in Kraft und das Ziel bleibt durch eine glückliche Fügung des Schicksals unversehrt. (Sprengfallen sind Blindgänger, Patronen pfeifen doch am Ohr vorbei...). Die Wirkung hält 5 Minuten an.	
Auswirkung:	Grad 1:	1-2 auf W10
	Grad 2:	1-4 auf W10
	Grad 3:	1-6 auf W10
	Grad 4:	1-7 auf W10
	Grad 5:	1-8 auf W10
	Grad 6:	1-9 auf W10
	Grad 7:	Immer
Variationen:	+ 1 Grad: Die Wirkung hält eine Stunde	
	+ 2 Grad: Die Wirkung hält 24 Stunden	

8.4.3. Frieden

Krieg, Kampf und Aggressionen sind Ashan-Shianiten ein Gräuelfeld. Harmonie, Frieden und Freundschaft sind ihnen sehr viel lieber und zum Glück können sie diese auch mittels ihrer Kräfte erzeugen. Für die Berechnung des Grades wird folgende Sympathie-Tabelle verwendet:

Todfeind	Der sehnlichste Wunsch ist es, den anderen zu Töten oder Leid zu zufügen
Hass	Es braucht keinen Grund, dass die Person angreift
Antipathie	Es braucht irgendeinen Grund, dass die Person angreift (Beispiel: Provokation)
Neutral	Es braucht einen guten Grund (Beispiel: Man muss etwas bewachen, der Vorgesetzte hat es befohlen, man würde sehr viel Geld verdienen...)
Sympathie	Die Person greift höchstens an, wenn Familie und Freunde sonst akut bedroht wären
Freundschaft	Die Person greift höchstens an, wenn sie selber ansonsten sterben würde.
Liebe	Die Person greift unter keinen Umständen an

Phänomen:	Frieden										
Kraft/Aspekt:	Ashan / Frieden										
Beschreibung:	Der Shianit blickt dem Ziel in die Augen und macht eine beschwichtigende Geste. Dies dauert 3 Sekunden, die Wirkung hält eine Stunde an. Das Opfer erinnert sich danach, dass es beeinflusst wurde.										
Auswirkung:	<table border="1"> <tr> <td>Grad 1:</td> <td>Die Sympathie wird um eine Stufe verbessert</td> </tr> <tr> <td>Grad 2:</td> <td>2 Stufen</td> </tr> <tr> <td>Grad 3:</td> <td>3 Stufen</td> </tr> <tr> <td>Grad 4:</td> <td>4 Stufen</td> </tr> <tr> <td>Grad 5:</td> <td>5 Stufen</td> </tr> </table>	Grad 1:	Die Sympathie wird um eine Stufe verbessert	Grad 2:	2 Stufen	Grad 3:	3 Stufen	Grad 4:	4 Stufen	Grad 5:	5 Stufen
Grad 1:	Die Sympathie wird um eine Stufe verbessert										
Grad 2:	2 Stufen										
Grad 3:	3 Stufen										
Grad 4:	4 Stufen										
Grad 5:	5 Stufen										
Variationen:	<ul style="list-style-type: none"> + 1 Grad: Die Wirkung hält 24 Stunden + 1 Grad: Die Wirkung betrifft eine Gruppe von bis zu 5 Personen + 2 Grad: Die Wirkung betrifft eine Gruppe von bis zu 20 Personen + 1 Grad: Das Opfer erinnert sich nicht, unter einem Einfluss gestanden zu haben 										

8.4.4. Aspekt Reparatur

Das erste Wunder des Heiligen Benedikt war es, ein zerbrochenes Sieb wieder ganz zu machen. Im Vergleich dazu, was manche Ashan-Shianiten zustande bringen, ist dies jedoch ein Kinderspiel. Alles, was man kaputt kriegen kann, kann man auch wieder hinbekommen. Auch Fälle, bei denen ein Handwerker oder Experte passen müsste, finden in ihren Ursprungszustand zurück. Auch Schäden, die durch Alterung entstanden lassen sich rückgängig machen, vergammelte Speisen werden wieder genießbar und alte Scharniere quietschen nicht länger.

Bekannte Phänomene:

- Reparatur

Phänomen:	Reparatur										
Kraft/Aspekt:	Ashan / Schutz										
Beschreibung:	Der Shianit nimmt den Gegenstand, von dem er alle Teile benötigt. Er streichelt ihn, dreht ihn und formt in seinem Geiste das Bild eines heilen Gegenstands. Schließlich setzt sich der Gegenstand wie von Zauberhand wieder zusammen. Dies dauert insgesamt etwa 10 Minuten.										
Auswirkung:	<table border="1"> <tr> <td>Grad 1:</td> <td>Ein Gegenstand bis 100 g</td> </tr> <tr> <td>Grad 2:</td> <td>Ein Gegenstand bis 2 kg</td> </tr> <tr> <td>Grad 3:</td> <td>Ein Gegenstand bis 20 kg</td> </tr> <tr> <td>Grad 4:</td> <td>Ein Gegenstand bis 1 t</td> </tr> <tr> <td>Grad 5:</td> <td>Ein Gegenstand oder Gebäude bis 100 t</td> </tr> </table>	Grad 1:	Ein Gegenstand bis 100 g	Grad 2:	Ein Gegenstand bis 2 kg	Grad 3:	Ein Gegenstand bis 20 kg	Grad 4:	Ein Gegenstand bis 1 t	Grad 5:	Ein Gegenstand oder Gebäude bis 100 t
Grad 1:	Ein Gegenstand bis 100 g										
Grad 2:	Ein Gegenstand bis 2 kg										
Grad 3:	Ein Gegenstand bis 20 kg										
Grad 4:	Ein Gegenstand bis 1 t										
Grad 5:	Ein Gegenstand oder Gebäude bis 100 t										
Variationen:	<ul style="list-style-type: none"> + 1 Grad: Die Dauer verkürzt sich auf 30 Sekunden + 1 Grad: Der Gegenstand ist technisch, elektronisch oder sehr filigran + 1 Grad: Der Shianit hat nur 50-99% der zerbrochenen Teile + 2 Grade: Der Shianit hat nur 5-49% der zerbrochenen Teile 										

8.4.5. Aspekt Ashan-Segen

Charisma, Konstitution und Instinkt sind die Attribute, die einem Ashan-Shianiten geziemen. Durch den sogenannten Ashan-Segen werden diese verbessert.

Phänomen:	Ashan-Segen										
Kraft/Aspekt:	Ashan / Ashan-Segen										
Beschreibung:	Der Shianit legt sich selbst die 10 Sekunden die Handfläche auf die Stirn und konzentriert sich. Die Wirkung hält 10 Minuten.										
Auswirkung:	<table border="1"> <tr> <td>Grad 1:</td> <td>CH, KO und IN +1</td> </tr> <tr> <td>Grad 2:</td> <td>CH, KO und IN +2</td> </tr> <tr> <td>Grad 3:</td> <td>CH, KO und IN +3</td> </tr> <tr> <td>Grad 4:</td> <td>CH, KO und IN +4</td> </tr> <tr> <td>Grad 5:</td> <td>CH, KO und IN +5</td> </tr> </table>	Grad 1:	CH, KO und IN +1	Grad 2:	CH, KO und IN +2	Grad 3:	CH, KO und IN +3	Grad 4:	CH, KO und IN +4	Grad 5:	CH, KO und IN +5
Grad 1:	CH, KO und IN +1										
Grad 2:	CH, KO und IN +2										
Grad 3:	CH, KO und IN +3										
Grad 4:	CH, KO und IN +4										
Grad 5:	CH, KO und IN +5										
Variationen:	<ul style="list-style-type: none"> + 1 Grad: Auf eine andere Person und nicht den Shianit selbst + 2 Grade: Auf eine Gruppe von bis zu 8 Personen + 1 Grad: Die Wirkung hält eine Stunde + 2 Grade: Die Wirkung hält 24 Stunden + 3 Grade: Die Wirkung hält eine Woche 										

8.5. Pector-Phänomene

8.5.1. Aspekt Telekinese

Telekinese erlaubt es einem Shianiten, Gegenstände ohne direkte physikalische Beeinflussung zu bewegen, zu bedienen oder verformen.

Phänomen:	Telekinese
Kraft/Aspekt:	Pector / Telekinese
Beschreibung:	Der Shianit deutet mit der Hand auf den Gegenstand und dann langsam dorthin, wohin der Gegenstand sich bewegen soll. Der Gegenstand darf maximal 10m von ihm entfernt sein und bewegt sich mit maximal 3 km/h.
Auswirkung:	Grad 1: Ein Gegenstand bis 300 g
	Grad 2: Ein Gegenstand bis 3 kg
	Grad 3: Ein Gegenstand bis 30 kg
	Grad 4: Ein Gegenstand bis 300 kg
	Grad 5: Ein Gegenstand bis 3.000 kg
Variationen:	+ 1 Grad: Der Gegenstand darf bis 100m von ihm entfernt sein
	+ 1 Grad: Der Gegenstand bewegt sich mit 30 km/h
	+ 1 Grad: Das Phänomen erfordert keine Geste

Phänomen:	Unsichtbare Hand
Kraft/Aspekt:	Pector / Telekinese
Beschreibung:	Der Shianit fixiert einen maximal 10m entfernten Gegenstand und führt dabei eine passende Geste mit seiner Hand aus. Auf diese Weise kann er Knöpfe drücken, Türklinken runterdrücken oder Dinge zerquetschen.
Auswirkung:	Grad 1: Stärke eines Kleinkindes
	Grad 2: Stärke eines Erwachsenen
	Grad 3: Stärke eines Pferdes
	Grad 4: Stärke eines Elefanten
	Grad 5: Stärke von fünf Elefanten
Variationen:	+ 1 Grad: Der Gegenstand darf bis 100m von ihm entfernt sein
	+ 1 Grad: Das Phänomen erfordert keine Geste

8.6. Nessir-Phänomene

8.6.1. Illusion

Nessir-Shianiten sind in der Lage, künstliche Bilder, Geräusche und Gerüche in den Köpfen ihrer Mitmenschen zu erzeugen. Sogar Kameras und Maschinen lassen sich hierdurch täuschen und die perfektsten Illusionen sind sogar „anfassbar“.

Um eine Illusion zu durchschauen, muss eine Probe auf Wahrnehmung mit einer Erschwernis von (Grad*2) bestanden werden.

Phänomen:	Illusion
Kraft/Aspekt:	Nessir / Illusion
Beschreibung:	Erzeugt eine Illusion in Sichtweite des Shianiten, die bis zu 5 Minuten bestehen bleibt. Die Illusion täuscht Sicht, Geruch, Gehör und Geschmack, nicht aber den Tastsinn, Wärme- oder Schmerzempfinden. Der Shianit konzentriert sich hierzu etwa 20 Sekunden und blickt auf den Ort, an dem die Illusion entstehen soll. Die Illusion kann an dem Ort verweilen oder muss aber in der Sichtweise des Shianiten bleiben. Solange sie in der Sichtweite des Shianiten ist, kann er sie lenken und gegebenenfalls verändern oder sprechen lassen.
Auswirkung:	Grad 1: Kleines Trugbild, das jeder sofort durchschauen kann
	Grad 2: Wahrnehmungsprobe mit Erschwernis 4 um die Illusion zu durchschauen
	Grad 3: Wahrnehmungsprobe mit Erschwernis 6 um die Illusion zu durchschauen
	Grad 4: Wahrnehmungsprobe mit Erschwernis 8 um die Illusion zu durchschauen
	Grad 5: Wahrnehmungsprobe mit Erschwernis 10 um die Illusion zu durchschauen
Variationen:	+ 1 Grad: Die Illusion bleibt eine Stunde bestehen + 1 Grad: Die Illusion kann autonom handeln und sprechen und muss nicht in der Sichtweite des Shianiten bleiben + 1 Grad: Statt 20 Sekunden benötigt der Shianit nur 2 Sekunden + 1 Grad: Die Illusion kann auch von Kameras, Maschinen oder ähnlichem nicht durchschaut werden + 1 Grad: Die Illusion täuscht auch den Tastsinn und Wärmeempfinden

8.6.2. Manipulation



Ein Nessir-Shianit
Zeichnung: Andrew Mar

9. Gesellschaft:

9.1. Gesellschaftsstruktur

Auch wenn die 8 Klans und die unabhängigen Städte sehr unterschiedliche Methoden haben mögen, so lässt sich die Bevölkerung jedoch meist in fünf Gruppen einteilen: Herrscher, Klanangehörige, Wächter, Bürger und Sklaven. Spielercharaktere werden wahrscheinlich größtenteils Bürger sein, eventuell aber auch entlaufene Sklaven oder frühere Klanangehörige. Wären sie noch immer Klanangehörige, wären sie zu eingespannt und zu sehr damit beschäftigt, diesem Klan zu dienen und es könnte zudem Probleme mit Spielercharakteren aus anderen Klans geben. Sollte sich allerdings die Spielgruppe darauf einigen, dass alle Klanangehörige des selben Klans spielen, könnte dies eine mögliche, alternative Kampagne sein.

Im folgenden werden die Aufgabenfelder, Rechte und Pflichten dieser Gruppen näher erläutert.

9.1.1. Herrscher

Nur einer von etwa 100.000 Einwohnern kann zu den Herrschern gezählt werden, und natürlich gibt es auch innerhalb der Gruppe der Herrscher deutlich mächtigere und weniger mächtige Personen. Man könnte diese Gruppe auch mit (höhere) Adelige umschreiben, doch unsere Vorstellung von Adeligen ist meist von einem Feudaladel geprägt und würde beispielsweise dem Leistungsadel der Pythis nicht gerecht werden.

Herrscher stehen meist über dem Gesetz und können nur von anderen Herrschern verurteilt werden. In vielen Klans ist die Gewaltenteilung in Judikative, Exekutive und Legislative nicht durchgesetzt oder auch vollständig unbekannt, weshalb man teilweise auch von der Willkür der Herrscher abhängig ist.

9.1.2. Klanangehörige

Je nach Klan sind etwa 10-20% der Bewohner Klanangehörige, bzw. Beamte, die im staatlichen Dienst stehen und die Befehle der Herrscher ausführen. Sie genießen häufig einige Sonderrechte und einen besseren Status als gewöhnliche Bürger und sind ihrem Klan gegenüber meist sehr loyal. Häufig tragen sie Uniformen in den Klanfarben und sind daher sehr schnell erkennbar.

Sie sind zum Beispiel Lehrer, Soldaten, Fabrikleiter, Inspektoren, Steuereintreiber, Spione, Wissenschaftler, Richter, Sklavenjäger oder andere, die eine wichtige Aufgabe für den „Staat“ des jeweiligen Klans übernehmen.

Eine Ausnahme bilden hier die Thraka und die Khadafi, die alle als Klanangehörige zählen und

lediglich Menschen aus anderen Klans als „Bürger“ ansehen, die weniger Rechte genießen.

9.1.3. Wächter

Wächter sind ebenfalls Klanangehörige mit einigen Sonderrechten. Sie sind sozusagen die Klanpolizei und in vielen Fällen Richter und Henker in einer Person. Wenn sich Kriminalität gegen den Klan richtet, sind sie sofort zur Stelle. Wenn die Frau eines Bürgers entführt wird, ist ihnen das egal.

Sie sind nur dem Klan verpflichtet, Kriminalität unter Bürgern ist, solange diese nicht die Belange der Klans negativ beeinflussen, deren Privatangelegenheit. Geschieht ein Mord werden zwar meist Wächter gerufen, diese kommen auch manchmal und sichern den Tatort und erstatten Bericht, aber wenn dann entschieden wird, dass der Klan kein Interesse an der Aufklärung dieses Mordfalls passiert meist nichts weiter.

Diese Regelung führte unter anderem zu der Ausprägung der Vatar-Szene, da alle mit Problemen in ihrem „Privatleben“ sich nicht auf die Hilfe der Wächter verlassen können und eine zuverlässige Mietkraft für ihre Angelegenheit benötigen.



*Karakasische Wächter fallen durch ein furchteinflößendes Äußeres auf
Zeichnung: Maxim Verehin*

9.1.4. Bürger

Die überwiegende Mehrheit (etwa 75%) der Bewohner des Planeten Yava sind Bürger. Sie haben nur wenige Rechte, aber noch weniger Pflichten, außer dem Zahlen ihrer Steuern. Es sind beispielsweise normale Arbeiter, die vielleicht auch in den Fabriken eines Klans ihr Werk verrichten, aber hierdurch nur einen kargen Lohn und keine Sonderrechte wie die Klanangehörigen erhalten.

Vielen Bürgern ist der Klan recht gleichgültig, vielleicht vergleichbar mit einem Ingenieur, der zwar gerne bei Mercedes arbeitet, der aber auch zu VW oder BMW wechseln würde. Eine Art „Nationalgefühl“ gibt es lediglich bei den Thrall (aufgrund der Indoktrination in der Schule und Propaganda), beim Katala Kult (als Religionsgemeinschaft), bei den Thraka und in abgeschwächter Form auch bei den Sahfila.

Die Arbeitslosenquote liegt bei etwa 12% und da es keine Unterstützung seitens der Klans gibt (oder nur indirekte Hilfe, z. B. über die Armenspeisungen des kalvanistischen Bundes), erwächst hieraus auch eine hohe Kriminalität.



Ein normaler Bürger des Sektors D
Zeichnung: Maxim Verehin

9.1.5. Sklaven

Sklaven, häufig von den mächtigeren Yavanern auch „Fleisch“ oder „Nutzfleisch“ genannt, bilden etwa 10-15% der Bevölkerung. Sie haben kein Besitz und keinerlei Rechte und gelten als Eigentum ihres Besitzers. Das Töten eines (fremden) Sklaven ist somit kein Mord oder Totschlag, sondern Sachbeschädigung und wird meist nur mit einer Geldstrafe geahndet.

Bei den Thrall, dem Katala Kult und den Thraka sind alle Sklaven in „Staatsbesitz“, d. h. sie gehören den Herrschern oder zumindest den Klanangehörigen. In den anderen Klans und unabhängigen Städten gibt es auch für reichere Bürger das Recht, Sklaven zu besitzen. In den Städten Giacomo und Chie ist Sklaverei verboten und so versuchen viele flüchtige Sklaven, diese Städte zu erreichen.

Wenn die Sklaven Glück haben und an keinen sadistischen Herrn geraten, so ist das Leben eines Sklaven dennoch besser als das einiger Bürger. Als Sklave erhält man zumindest soviel Nahrung, dass man am Leben bleibt und sogar um ihre Gesundheit sorgen sich die meisten Herren, zumindest solange die Medizin und Behandlung günstiger ist als ein neuer Sklave.

Sklave wird man, wenn man als Sklave geboren wurde, was aber eher eine Seltenheit ist. Einige begeben sich freiwillig in die Sklaverei, da sie sonst verhungern würden. Während dies in den meisten Klans als legitim angesehen wird, so ist es bei den Thraka eine Todsünde. Hat man zu viele Schulden angehäuft und kann diese aller Voraussicht nach nicht abbezahlen, kann man ebenfalls Sklave seines Schuldners werden. Einige Menschen verkaufen in einem solchen Fall auch ihre Kinder als Sklaven. Am häufigsten wird man jedoch Sklave, wenn man ein Verbrechen begangen hat, dass zwar nicht die Todesstrafe verdient, aber eine hohe Geldstrafe, die man nicht zahlen kann. Es gibt wenige Gefängnisse und so sind Haftstrafen sehr unüblich.

9.2. Bürgerklassen

Auf dem Kontinenten Gora hat nicht jeder Mensch die gleichen Bürgerrechte. Es gibt hierarchisch angeordnete Bürgerklassen, die in jedem Pass stehen und beispielsweise den Zutritt zu gewissen Gebäuden ermöglichen oder verweigern. Der Aufstieg in einer höhere Bürgerklasse ist zwar nicht unmöglich, aber mit großem Aufwand verbunden. Die meisten verbleiben zunächst in der Bürgerklasse ihrer Eltern und werden dann bei der Wahl eines Berufs gegebenenfalls auf- oder abgestuft.

9.2.1. Bürgerklasse AAA (Herrscher)

Dies ist die höchste Bürgerklasse und nur etwa 10 Personen pro Klan haben diese inne, beispielsweise direkte Angehörige der Königsfamilie oder die 12 Hoheschwestern aus der Schwesternschaft der Sahfila. Sie haben völlige Immunität vor jedem Gericht und können höchstens von anderen Menschen mit dieser Bürgerklasse zur Rechenschaft gezogen werden.

9.2.2. Bürgerklasse AA (Hoher Adel)

Etwa 100 Personen je Klan gehören zu dieser Bürgerklasse, die vergleichbar ist mit hohen Adligen wie Erzherzogen oder Kurfürsten. Auch sehr sehr reiche, verdiente Händler und Konzernbesitzer mit viel Macht können zu dieser Bürgerklasse gehören. Auch sie können nur von anderen mit der gleichen Bürgerklasse angeklagt werden.

9.2.3. Bürgerklasse A (Niederer Adel)

Etwa 1000 Personen je Klan gehören dieser Bürgerklasse an, die vergleichbar ist mit Baronen oder Grafen. Auch sie stehen noch über den Gesetz und müssen sich nur vor anderen mit den Bürgerklassen A, AA oder AAA verantworten. Auch in diese Bürgerklasse haben sich Händler und Fabrikbesitzer ohne feste klanzugehörigkeit mit viel Macht und Geld eingekauft.

9.2.4. Bürgerklasse B (Hohe Beamte)

Etwa 10.000 Personen je Klan gehören zu dieser Bürgerklasse. Hierbei handelt es sich meist um hohe Beamte, Anführer der Wächterkaste oder angesehene, verdiente Bürger, wie beispielsweise berühmte Forscher, Stars oder sehr erfolgreiche Sportler. Auch höhere Militärränge findet man häufig in dieser Bürgerklasse wieder. B-Bürger haben uneingeschränktem Zutritt zu allen Gebäuden, müssen sich aber dem Gericht verantworten. Allerdings genießen sie einige Sonderrechte und dürfen häufig auch Personen mit geringerer Bürgerklasse bevormunden und ihnen Befehle erteilen.

9.2.5. Bürgerklasse B2 (Wächterklasse)

Den Wächtern ist diese Klasse vorbehalten. Sie sind ausgestattet mit einigen Sonderrechten, die ihre Arbeit erleichtern sollen. So stehen sie beispielsweise oft außerhalb des Gesetzes und sind von Anschuldigungen wie Einbruch (zwecks Hausdurchsuchungen), Körperverletzung und Totschlag fast ausgenommen. Zu beachten ist, dass dies eine permanent gültige Bürgerklasse ist, so dass Wächter sozusagen immer im Dienst sind. Nur wenn erwiesen ist, dass eine Straftat nicht im

Zusammenhang mit ihrer Aufgabe, dem Schutz ihres Klans, gebracht werden kann, sind sie vor Gericht zu verantworten.

9.2.6. Bürgerklasse C (Niedere Beamte und Angestellte)

Wer einem Klan klar zugehörig ist, verfügt über die Bürgerklasse C. Dies geht los bei Lehrern, Verwaltungsbeamten und Sekrätären bis hin zu Lager- und Fließbandarbeitern, wenn diese in einem klaneigenen Konzern arbeiten. Mit der Zugehörigkeit zu dieser Bürgerklasse ist keine Aussage über den sozialen Status oder ihr Vermögen gemacht. Manche mit Bürgerklasse C sind ärmer als D-Bürger. Aber sie haben uneingeschränktem Zutritt zu den Klan-Fabriken und auch Bibliotheken oder Unterhaltungsparadise sind ihnen zugänglich oder sie erhalten vergünstigten Zugang.

9.2.7. Bürgerklasse D (normale Bürger)

Die meisten fallen in die Kategorie Bürgerklasse D. Sie gehören keinem festen Klan an, sind aber registriert und haben so zumindest ein Existenz- und Selbstbestimmungsrecht. Sie arbeiten in klanfremden Fabriken, sind selbstständig oder arbeitslos. Vatare, Taxi-Fahrer, Kleinkriminelle oder freischaffende Ärzte sind gute Beispiele dieser Kategorie. Einige von ihnen sind sogar sehr wohlhabend, den Klans jedoch ein Dorn im Auge, was verhinderte, dass sie sich in höhere Bürgerklassen einkaufen konnten.

9.2.8. Bürgerklasse S (Sklaven)

Sklaven sind auf Gora völlig entrechtet und gelten als Gegenstände. Die eigenen Sklaven darf man hinrichten oder verhungern lassen. Einen fremden Sklaven zu töten ist allerdings strafbar und wird als Sachbeschädigung verhandelt. Einige Klans räumen Sklaven allerdings ein Lebensrecht ein, manchmal sogar das Recht auf Gesundheit. Zum jeweiligen Umgang mit Sklaven finden sie hierzu einen Abschnitt bei den Klans

9.2.9. Bürgerklasse X (Vogelfreie)

Bürger der Klasse X sind entweder nie registriert worden und existieren demnach nicht oder sie haben sich eines schweren Verbrechens schuldig gemacht und ihnen wurden sämtliche Bürgerrechte entzogen. Es ist kein Verbrechen, sie zu töten oder sonstwie zu mißhandeln, da sie nicht existieren. Bürgerklasse X ist somit das Fehlen einer Bürgerklasse. Viele in dieser Bürgerklasse verdingen sich als Kriminelle oder Vatare. Für einen legalen Beruf muss man sich erst registrieren lassen.

9.3. Androidisierung

Im Jahr 79 nOX begannen die Sahfila mit der serienmäßigen Produktion von Cyberimplantaten, die in den kommenden Jahren auch schnell erschwinglich wurden für einen Großteil der Bevölkerung. Die Menschen waren begeistert von der Möglichkeit, schneller, größer, schöner, stärker und besser zu werden. Schnell wurde es zum Trend und nicht wenige gaben ihr ganzes Geld für Cyberimplantate aus. Manche ließen sich auch zu Voll-Cyborgs, bei denen nur noch das Gehirn menschlich ist, umbauen und genossen ihre neue Macht.

Der Markt, in dem auch schnell die Voltan und die Golan einstiegen, war äußerst lukrativ. Jedoch brachte dieses „Androidisierung“ genannte Phänomen auch immer mehr Probleme mit sich. Je mehr Cyberimplantate sich die Menschen installierten, desto instabiler und unberechenbarer wurde ihr Charakter. Es gab immer mehr Suizide und Amokläufe. Hinzu kam, dass auch die Kriminalitätsrate ins Unermögliche stieg und die Klans immer weniger Kontrolle über die eigene Bevölkerung hatten, die nicht nur gewaltbereiter, sondern durch die Cyberimplantate vor allem gewaltfähiger wurde.

Deshalb wurde im Jahr 151 das Anti-Androidisierungsgesetz beschlossen, welches die Installieren von Cyberimplantaten unter die Kontrolle der Klans brachte. In den darauffolgenden Androidenunruhen wurden viele Voll- und Teilcyborgs, die gegen dieses neue Gesetz teilweise auch gewaltsam protestierten, umgebracht. Es herrschte noch zwei weitere Jahre der Ausnahmezustand. Die Voll-Cyborgs, die aufgrund des Ablegens ihrer sterblichen Hülle eine immense Lebenserwartung haben, wurden entweder getötet oder lebten mit Sondergenehmigung der Klans weiter. Oftmals wurden sie von den Klans „einberufen“ und bekleiden hohe Ränge bei den Wächtern oder dem Militär. Einige von ihnen leben noch immer.

Anti-Androidisierungsgesetz

Das Anti-Androidisierungsgesetz trat im Jahr 151 nOX in Kraft und gilt auf ganz Gora. Es behob von heute auf morgen jegliche Androidisierung bzw. unterstellte sie der Kontrolle der Klans und Königreiche. Jedes Cyberimplantat muss registriert sein und darf nur mit Genehmigung eines Klans implantiert werden. Für gewöhnlich erlauben die Klans nur ihren Wächtern und Soldaten solche Implantate und auch hier meist nur der Elite. Jeder, der ohne Genehmigung mehr als 5% seines Körpergewebes durch Cyberimplantate ersetzt, fällt zurück in Bürgerklasse X und ist demnach vogelfrei.

9.4. Ernährung

Die meisten Bewohner des Planeten Yavas ernähren sich fast ausschließlich von sogenannten Multifunktionsernährungseinheiten (MFEE), im Volksmund auch Multiblöcke oder Mufus genannt. Ist man nicht ganz in der Armut versunken, so kann man sich hierfür sogar diverse Geschmacksstifte leisten, die den Gaumen nicht vollends überflüssig machen. Ist man so arm, dass man sich für dieses Grundnahrungsmittel keinen Geschmacksstift leisten kann, wird man häufig auch abwertend als „Stiftloser“ bezeichnet.

Nudeln, Reis und Brot sind etwas teurer als Multiblöcke, aber ebenfalls noch für die meisten erschwinglich.

Echtes Gemüse ist ein Luxus, den sich ein Arbeiter allerdings auch 1-2mal pro Woche leisten kann. Der öffentliche Verzehr von Früchten kommt hingegen schon eher einem Statussymbol gleich.

An Fleisch ist „für den kleinen Mann“ lediglich ab und zu Hunde- und Nunki-Rattenfleisch drin. Zudem sind die Ban Ban, scharf schmeckende Aale aus der Kanalisation, auch für den etwas schmaleren Geldbeutel geeignet.

Das Fleisch von großen Tieren, wie z. B. Bayays oder Alligatoren ist jedoch den Wohlhabenden vorbehalten und dies wird auch meist als ein Festessen zelebriert.

9.4.1. Multiblöcke

Die Multifunktionsernährungseinheit (MFEE), umgangssprachlich auch gerne Multiblock oder MuFu-Klötze genannt, ist das Grundnahrungsmittel der Yavaner und mit etwa 5 Chips je Einheit auch für jeden zu erwerben.

Es handelt sich hierbei um weiß-graue, weiche Kuben mit einer Kantenlänge von genormten 18,5cm und einer ähnlichen Konsistenz wie Schaumstoff. Multi-Blöcke sind ein Produkt aus Soja, einem Chemie-Cocktail und einem genetisch manipuliertem Schimmelpilz, das in Fabriken in allen Ruinenstädten hergestellt wird und das alle lebenswichtigen Bestandteile der menschlichen Ernährung enthält. Eine MFEE reicht für einen durchschnittlichen, erwachsenen Menschen etwa 3 Tage. Schneidet man sie in Scheiben und brät sie in eine Pfanne, so nehmen sie eine leberkäse-ähnliche Konsistenz an. Kleingewürfelt in etwa der selben Menge kochendes Wasser eingerührt erhält man einen Brei, fügt man mehr Wasser hinzu kann man Soßen erzeugen. Mischt man kleingeraspelte Multi-Blöcke mit etwa der zehnfachen Menge kaltes oder warmes Wasser, so erhält man nach etwa 5 Minuten ein milchiges Getränk. Gedünstet ähnelt es Dampfnudeln, während es unbehandelt von der Konsistenz her an Mäusespeck oder weichem Schaumstoff erinnert.

Die MFEE sind selbst geschmacklos. Allerdings kann man für nicht grade wenig Geld (je nach Qualität 50-100 Chips) sogenannte Geschmacksstifte für MFEE erwerben, die etwa für 100 Portionen reichen. Diese ähneln Lippenstiften in den verschiedensten Farben, von Orange über Tiefschwarz zu Pink. Man schneidet sich ein passendes Stück vom Multiblock ab, malt mit einem Geschmacksstift einen kleinen Strich auf dieses Stück und wartet einige Sekunden. Ein synthetisches Enzym reagiert mit dem künstlich gezüchteten Schimmelpilz und mehr oder minder intensiven Geschmack durchsetzt hierdurch nun das Stück vom Multi-Block und er ist bereit für die weitere Verarbeitung. Geschmacksstifte werden meist nach dem Geschmack benannt, den sie mehr oder minder gut darstellen: „Tomate“, „Cevapcici“, „Butterkuchen“, „Hundefleisch“ oder „Ceddar-Käse“...

Da Multifunktions-Ernährungseinheit recht günstig, stabil und etwa 2 Jahre haltbar sind, werden sie gelegentlich auch zweckentfremdet. Obdachlose verwenden ihren Multi-Block häufig als Kopfkissen, während Kinder ihn gerne zurechtschneiden, mit Stoff umwickeln und als Ball verwenden...

9.4.2. Weitere Grundnahrungsmittel

Suppen, Brühen und Eintöpfe mit Nudeln sind erfreuen sich großer Beliebtheit und sind für einen Grossteil der Bevölkerung noch erschwinglich. Allerdings gilt jemand, der sich zu weniger als 50% durch Multiblocke ernährt, als wohlhabend. Brote sind ebenfalls ein Grundnahrungsmittel, werden jedoch meistens mit einer Paste aus mit Geschmacksstift behandelten Multiblocken bestrichen. Auch Reis wird meist ohne Beilage konsumiert und lediglich mit einer aus Multiblocken gekochten Soße serviert. Allerdings ist er auch eine beliebte Sättigungsbeilage zu Hundefleisch.

Unter den Suppen herauszuheben ist die Ban-Ban-Suppe, die scharf schmeckt und mit ihrer dickflüssigen, roten Farbe und den kleinen, schwarzen Aalen darin nicht wirklich hübsch anzusehen ist, aber sehr beliebt da sie zumindest eine kleine Fleischeinlage hat.

Für eine warme Mahlzeit in einem Lokal oder Imbiss zahlt man je nach Qualität 10-25 Chips.

9.4.3. Gemüse und Obst

Echte Nahrung gönnen sich viele Städter nur etwa ein oder zweimal pro Woche. In den meisten Farm-Anlagen außerhalb der Städte wird neben dem Getreide auch noch Gemüse oder Obst in Gewächshäusern angebaut. Es gibt noch einige der herkömmlichen, heutigen Früchte, aber die meisten wurden durch neue, überzüchtete

Kreuzungen oder genetische Variationen abgelöst. Einige Beispiele:

Bala: eine tennisballgroße, leicht säuerlich schmeckende Frucht in einem leuchtenden Pink.

Yoran-Apfel: ein grüner Apfel in der Größe eines Handballs.

Rinban: eine günstige, schwarze Knollenfrucht, die geschmacklich an Süßkartoffeln erinnert.

Tapama: Es ist schwierig diese türkisfarbene, sehr teure Frucht von der Größe einer Kokosnuss aus ihrer harten und dornenbewehrten Schale zu bekommen, doch das breiartige, süßliche Fruchtfleisch gilt als Delikatesse.

Golgak-Bohnen: ein weiteres günstiges Gemüse sind diese dunkelblauen, gehaltvollen Bohnen.

Eine Portion Gemüse, von der man satt wird, kostet je nach Art und Qualität etwa 20 bis 80 Chips, eine Tapama als Delikatesse ist ab 100 Chips zu haben.

9.4.4. Tierprodukte

Schweinefleisch, Baya-Fleisch, Krokodilfleisch, Rindfleisch, Hühnchen, Baya-Milch, Eier und ähnliche Tierprodukte sind Luxus und nur wenige können von sich behaupten, je so etwas gegessen zu haben. Nur wenige stark bewachte Farmen halten überhaupt Tiere und dann ist die Anzahl auch meistens gering. Hundefleisch ist allerdings noch erschwinglich. Es gibt zwar viele streunende Hunde, aber normalerweise landet nur auf dem Tisch, was in den Hundeställen in der Stadt gezüchtet wurde, da streunende Hunde öfters Krankheiten haben. In den Hundeställen werden sie in engen Käfigen gehalten und meist durch Multiblocke ernährt. Die Ställe sind meist am Rande der Stadt in stillgelegten Fabriken, sie stinken erbärmlich und sind entsetzlich laut. Ebenfalls eine gute Quelle für Fleisch ist die Kanalisation: Nenki-Ratten, eine weiße, aggressive, haarlose Rattenart mit schwarzen Glubschaugen, scharfen Krallen und der Größe eines Hausschweines, sind zwar hässlich und gefährlich, insbesondere da sie häufig in Gruppen von 10 oder 20 Stück anzutreffen sind, aber auch überraschend wohlschmeckend. Kanaljäger haben sich auf das Erlegen dieser Allesfresser spezialisiert, meistens stellen sie lieber Fallen als Nenki-Ratten direkt anzugreifen. Eine Portion Hundefleisch kostet etwa 10-15 Chips, Nenki-Rattenfleisch 15-20 Chips und ein Bayasteak oder ein gegrilltes Hähnchen kostet etwa 300-500 Chips kosten.

9.4.5. Genussmittel

Alkohol und Kaffee werden mittlerweile synthetisch hergestellt und sind relativ günstig. Ein Bier kosten etwa 2-3 Chips im Laden oder 3-5 Chips in einer Bar, eine Flasche Schnaps bekommt man für 5-10 Chips. Da es keine Alterskontrollen, außer

eventuell die Eltern, gibt, ist es nicht ungewöhnlich 10jährige mit Schnapsflaschen anzutreffen. Statt Tabak gibt es ein synthetisches, lilanes Granulat namens Somka, welches ähnlich verwendet wird und ebenfalls Nikotin enthält. Es macht ebenso süchtig und die gesundheitlichen Folgen sind zwar geringer, aber noch vorhanden. Somka gibt es in den verschiedensten Geschmacksrichtungen und es wird in Zigaretten, Zigarren oder Wasserpfeifen geraucht. Auch hier gibt es keine Alterskontrolle. 20 Somka-Zigaretten kosten etwa 10 Chips. Neben der normalen Variante gibt es auch Varianten mit leichter Rauschwirkung, wie Kala-Somka (Upper) oder Bon-Somka (Downer), die ebenfalls legal sind, aber das vierfache kosten.

9.4.6. Drogen

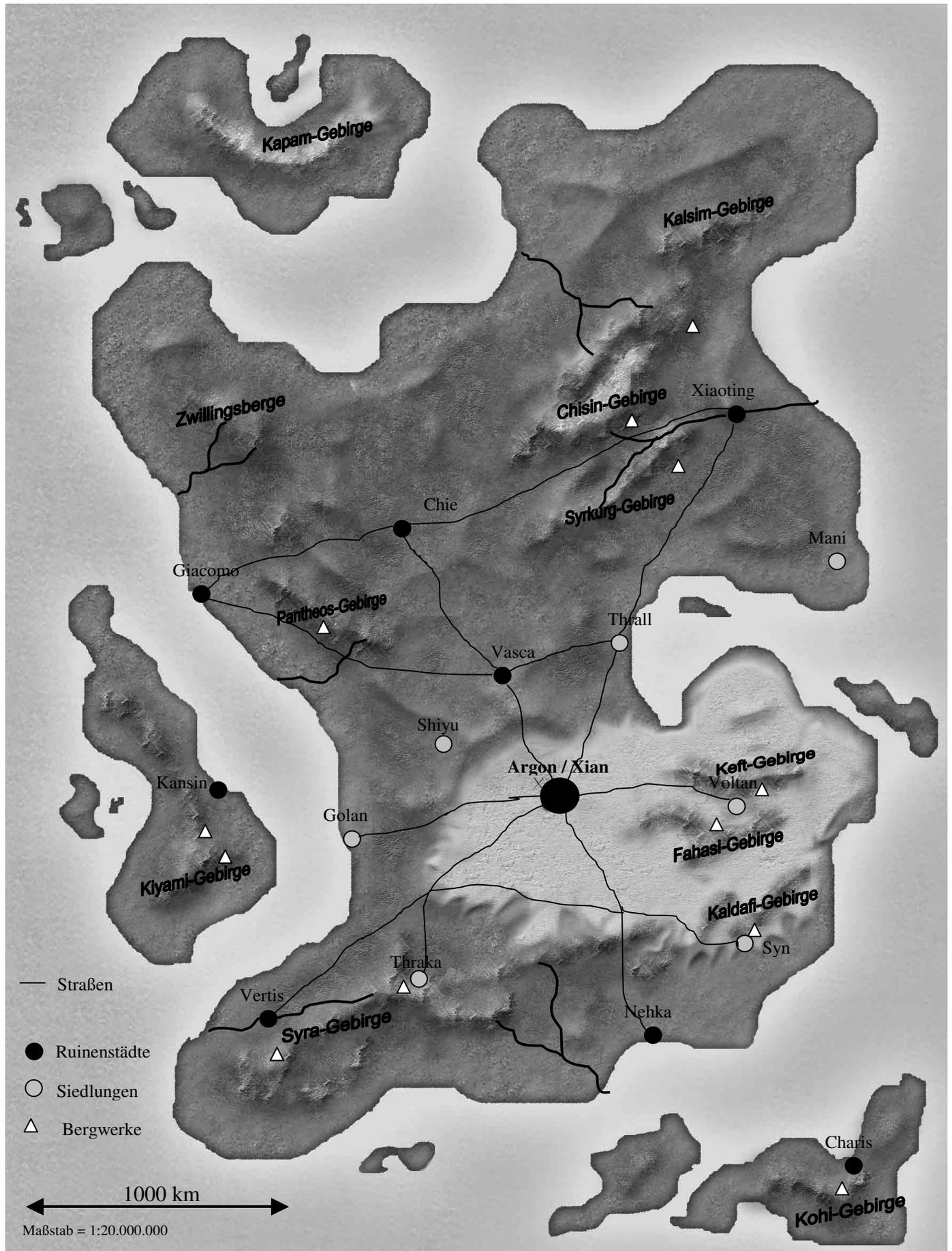
Drogen werden in den Städten, außer Giacomo, nicht toleriert und Dealer müssen mit harten Strafen oder sogar mit Verklavung rechnen. Dennoch sind sie allgegenwärtig und viele Wächter sind korrupt, so dass dies doch ein sehr lukratives Geschäft ist. Im folgenden werden die häufigsten Drogen und ihre spieltechnischen Werte vorgestellt.

Kama:

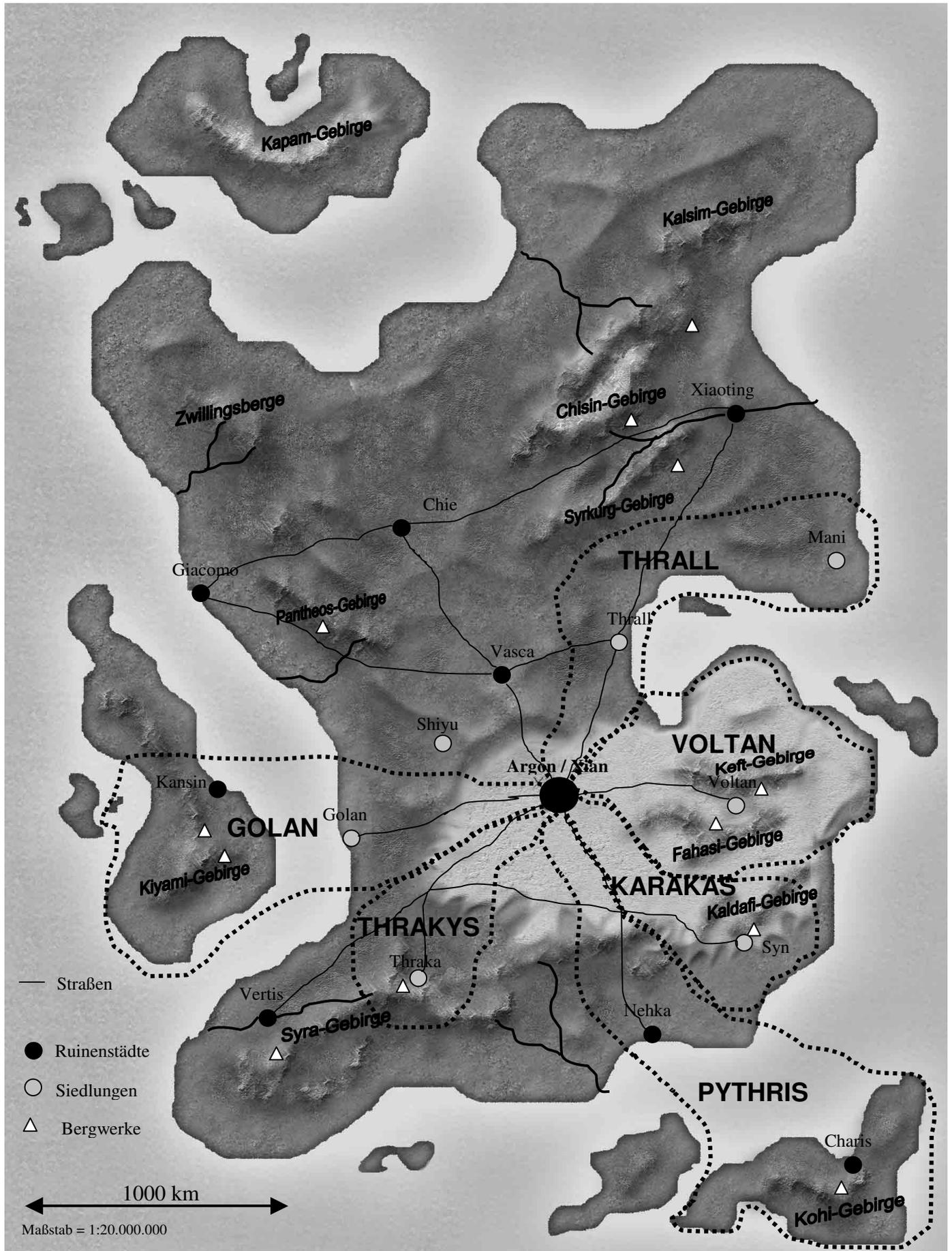
Der Katala Kult stellt diese Pille, die einen einstündigen Rauschzustand verursacht und psychisch abhängig macht, selbst als eine Art „Staatsdroge“ für seine Anhänger zum Erreichen ekstatischer Zustände her und verkauft sie für 30 Chips je Einheit. Gelegentlich wird diese Droge jedoch auch in andere Sektoren, wo sie illegal ist, geschmuggelt und nicht wenige Abhängige schließen sich später dem Katala Kult an, um Zugang zu Kama zu erhalten.

Wirkung:	Musik, Tanz und Sinneseindrücke wirken intensiver (Wahrnehmung +3), Glücksgefühl, ekstatische Zustände werden leichter erreicht.
Nebenwirkung:	Denken fällt schwer (Verstand -3), unsicherer Gang (Agilität -2)
Wirkungsdauer:	eine Stunde
Sucht-	3
Erschwernis:	
Sucht-Merkmale:	temporäre Schädigung des Gehirns (Verstand -1, solange süchtig), Schlaflosigkeit (maximal 3 Stunden je Tag), Süchtige wirken hektisch und reden schneller.
Periode:	2 Tage
Preis:	30 Chips

10. Der Kontinent Gora:



Politische Karte



10.1. Städte

10.1.1. Argon

Einwohner: ca. 90.000.000

Zugehörigkeit: alle 8 Klans

Argon ist die Hauptstadt unter dem Konstrukt Xian, die in 8 Sektoren unterteilt ist, welche jeweils zu einem der Klans gehören.

Die Aufteilung der Klans ist:

A = Katala Kult

B = Sahfila Klan

C = Thrallisches Imperium

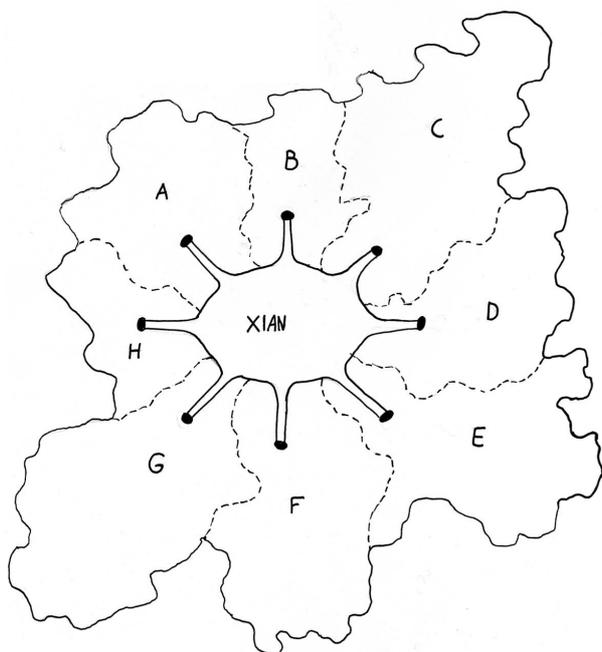
D = Voltan Imperium

E = Karakas Klan

F = Pythris Klan

G = Golan Imperium

H = Thrakys Klan



Skizze der Stadt Argon
Zeichnung: Yvo Warmers

10.1.2. Voltan

Einwohner: ca. 910.000

Zugehörigkeit: Voltan

Gründungsjahr: 27 nOX

Voltan ist die Bergwerksiedlung des Voltanklans. Von hier aus werden die Yavium- und Erzkarawanen aus den Minen organisiert. Zudem gibt es hier einige Fabriken, die das Erz gleich verarbeiten und eine Militärakademie der Voltan.

10.1.3. Vasca

Einwohner: ca. 4.270.000

Zugehörigkeit: unabhängig, starker Sahfila und Katala-Einfluss

Vasca ist Argons Kornkammer. Das stark landwirtschaftlich geprägte Gebiet war eines der

ersten, die außerhalb von Argon besiedelt wurde. Zudem ist es eine Handelsstadt, da von hier aus nicht nur Straßen nach Argon, sondern auch zu den Ruinenstädten Chie, Xiaoting und Giacomo führen. Es wurde im Laufe der Zeit häufiger Schauplatz kriegerischer Auseinandersetzung und wurde von 102-147 nOX vom Pythris Klan und von 313-361 vom Cellek Klan besetzt. Die Vasca sind sehr stolz auf ihre Stadt.

10.1.4. Thraka

Einwohner: ca. 1.310.000

Zugehörigkeit: Thrakys

Gründungsjahr: 38 vOX

Als die Sippe Thrakys im ersten Großkrieg vernichtend geschlagen wurde, flüchteten die letzten 800 von ihnen zur Ruine einer Forschungsstation in den Bergen. Diese Forschungsstation dient seitdem als Regierungsgebäude, etwas weiter bergab ist eine Siedlung aus Holzhütten. Zudem gibt es eine Tempelhöhle. Man ist hier Fremden gegenüber sehr misstrauisch, sogar eher feindselig eingestellt. Es empfiehlt sich, ein Visum des Thrakys-Klans im Gepäck zu haben. Ansonsten ist es schon öfters vorgekommen, dass Besucher verklavt wurden.

10.1.5. Chie

Einwohner: ca. 7.240.000

Zugehörigkeit: unabhängig

Chie ist nach Argon die zweitgrößte Stadt auf Gora. Seit der Klan Cellek die Siedlung Thrall im Jahre 133 nOX eroberte und auch versuchte, Xiaoting zu erobern, ist Chie ein wichtiger Umschlagsplatz für die Waren aus Xiaoting und das Erz aus den Chisin- und Sykurg-Gebirgen. In Chie gibt es viele Fabriken, insbesondere Fahrzeuge werden hier für den Rest des Kontinents hergestellt. Viele Verbrecher, die in Argon gesucht werden, flüchteten nach Chie. Noch immer hat Chie ein großes Problem mit einer sehr hohen Kriminalitätsrate.

10.1.6. Golan

Einwohner: ca. 880.000

Zugehörigkeit: Golan

Gründungsjahr: 78 nOX

Als die Stadt Vertis 62 nOX die Handelsverbindungen mit dem Klan Golan beendete, benötigte der Klan neue Möglichkeiten für Ressourcen. Als kurze Zeit später im Kiyami-Gebirge große Erzvorkommen entdeckt wurden, handelte man mit der Stadt Kansin Verträge aus und gründete die Hafenstadt Golan.

10.1.7. Vertis

Einwohner: ca. 2.530.000

Zugehörigkeit: unabhängig, Thrakys sehr viel, Sahfila viel, die Thrall und Golan kaum/keinen Einfluss.

Vertis ist eine der ersten Ruinenstädte, die eine größere Einwohnerzahl hatte. Die Vertis Sippe

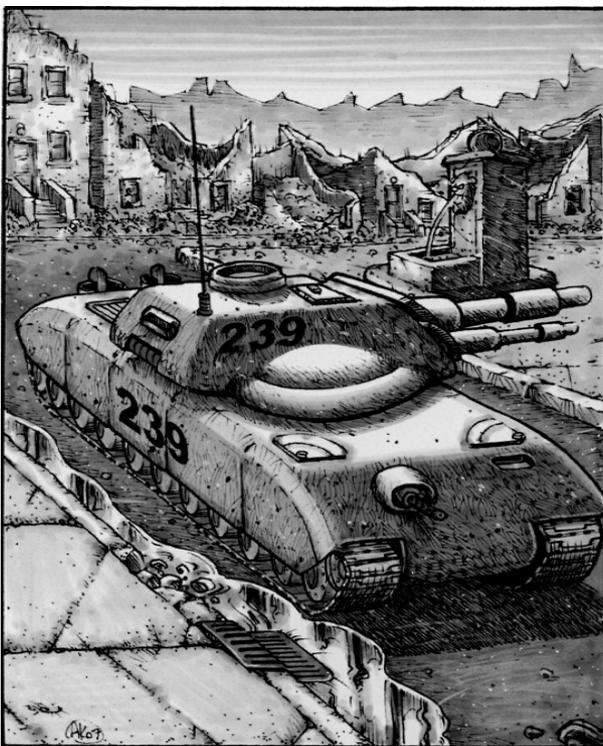
bezog die Stadt und entwickelte hier eine atheistische Religion, die auf den Schriften des ersten Anführers Kadafi Vertis beruht. Im Jahre 62 nOX versuchte der Golan Klan die Stadt einzunehmen um Zugang zu den Yaviumvorkommen im Syra-Gebirge zu haben, doch scheiterte. Seitdem sind Vertis und Golan erbitterte Feinde.

10.1.8. Shiyu

Einwohner: ca. 210.000

Zugehörigkeit: unabhängig

Die Shiyu sind eine Kolchose. Die Bewohner sind arm, aber friedlich. Es gibt öfters Probleme mit Viehdieben, weshalb alle Klans einige Sicherheitskräfte stationiert haben um ihre Ware zu verteidigen. Da es keine Straße zu Argon oder Vasca gibt, nutzt man die Karawanen der Wüsten-Kahfasi um zu handeln.



Die Stadt Syn wurde 358 nOX fast von den Karakas zerstört
Zeichnung: Adrian Kleinbergen

10.1.9. Syn

Einwohner: ca. 1.020.000

Zugehörigkeit: Karakas

Gründungsjahr: 77 vOX

Die Syn gelten als misstrauisch und aggressiv. Wahrscheinlich ist dies auf ihre Vergangenheit zurückzuführen. Sie wurden 55 nOX vom Cellek Klan erobert und waren zwei Jahrzehnte ihre Kolonie, bis der Pythris Klan sie angriff und eroberte. Im Jahr 182 nOX viel die Siedlung wieder an die Cellek, 358 nOX wurden sie von den Karakas „befreit“. Zwar sind die Lebensbedingungen unter den Karakas nicht sonderlich gut, aber es ist verhältnismäßig ruhig in der Stadt. Im Kaldafi-Gebirge gibt es allerdings

eine 1.000 Mann starke Guerillagruppe, welche die Karakas behindert und bekämpft und die Unabhängigkeit Syn erreichen will.

10.1.10. Nehka

Einwohner: ca. 3.320.000

Zugehörigkeit: Pythris

7 Jahre nach der Offenbarung Xians eroberte Pythris problemlos die damals bedeutungslose Ruinenstadt Nehka. Dies erwies sich taktisch als sehr kluge Maßnahme, da Nehka bald zu einer bedeutenden Hafenstadt mit großen Werften heranwachsen sollte. Durch die überlegene Seestreitmacht konnte 150 Jahre später auch Charis erobert werden.

10.1.11. Charis

Einwohner: ca. 710.000

Zugehörigkeit: Pythris

Charis betrieb lange Zeit Handel mit Nehka. Als es 161 nOX zu einem Putsch kam, ihr König ermordet wurde und es zu einem Bürgerkrieg kam und somit die Lieferungen nach Nehka ausblieben, entschloss der Pythris Klan sich schließlich, die Stadt zu erobern und fortan als Kolonie zu nutzen.

10.1.12. Xiaoting

Einwohner: ca. 4.010.000

Zugehörigkeit: unabhängig

Xiaoting ist wahrscheinlich die reichste Stadt auf Gora, aber hat dafür auch den Charme eines Hochsicherheitsgefängnisses. Im Chisingebirge gibt es die größten Yaviumvorkommen und einige Händlerfamilien häuften so schnell sehr große Reichtümer an, sahen dann aber schnell die Notwendigkeit, diese zu verteidigen. Da seit etwa 203 nOX der Cellek Klan öfters Xiaoting angriff wurden bald hohe Stadtmauern und Geschütze errichtet. Xiaoting handelt nicht mit dem thrallischem Imperium, sondern nur mit Chie und über den Seeweg mit Nehka.

Regiert wird die Stadt durch ein Tribunal der drei reichsten Händlerfamilien. Einen Sitz hat der 47jährige, dickwanstige und hedonistische Pecto Zlayaphos, einen weiteren hat der eher pragmatische, berechnende, 52jährige Bion Firnis und die 44jährige, ehrgeizige und eiskalte Ecyra Thurkal komplettiert das Tribunal.

10.1.13. Giacomo

Einwohner: ca. 1.910.000

Zugehörigkeit: unabhängig

In Giacomo gibt es einige Fabriken und insbesondere Sägewerke. Allerdings gibt es hier auch sehr viele Verbrecher aus dem Sawiric-Ring und Piraten, die um ganz Gora die Warenlieferungen der Inseln abfangen und nach Chie verkaufen. Die Stadt ist is und hart. Man sollte sich verteidigen können und keine wertvollen Gegenstände mit sich führen, an den man sehr hängt.



*Im Kanalsystem von Giacomo
Zeichnung: Adrian Kleinbergen*

10.1.14. Mani

Einwohner: ca. 192.000

Zugehörigkeit: Thrallisches Imperium

Gründungsjahr: 106 nOX

Die Mani sind entlaufene Sklaven der Cellek, die sich mit den Farmern der Umgebung zusammenschlossen. Sie versuchten seitdem, möglichst unauffällig ein bescheidenes Leben als Bauern zu führen. Im Jahr 331 nOX eroberten die Cellek das kleine Dorf erneut. Die Mani wurden allesamt versklavt und müssen seitdem für die Cellek, bzw. später für das thrallische Imperium als Feldsklaven Nahrung anbauen.

10.1.15. Thrall

Einwohner: ca. 1.012.000

Zugehörigkeit: Thrallisches Imperium

Gründungsjahr: 73 vOX

Thrall wurde 76 nOX vom Cellek Klan erobert und dient seitdem zu einem großen Teil als militärischer Stützpunkt, auch wenn es mittlerweile einige kleine Fabriken gibt. Auf Feldern in der Nähe bauen Sklaven Nahrungsmittel an. 364 nOX wurde von hier aus der Putsch von Satuul Gorim arrangiert. Der Cellek Klan wurde ausgelöscht und das thrallische Imperium gegründet. Es ist für Außenstehende verboten, die Stadt zu betreten und was sich hinter den hohen Mauern verbirgt, wissen nur die Eingeweihten der Thrall. Es gibt Gerüchte, dass hier Kriegsvorbereitungen getroffen werden und das hier eine Geheimwaffe gebaut wird, wobei niemand genauere Informationen hat, wie diese nun aussehen soll.

11. Gruppierungen:

In der Welt von Xian gibt es viele Gruppierungen, welche unterschiedliche Ziele verfolgen. Die mächtigsten dieser Gruppierungen sind die acht Klans, welche die öffentlichen Regierungen darstellen, aber auch die drei großen Verbrechersyndikate haben großen Einfluss. Zudem gibt es Rebellengruppen, umherziehende Nomadenvölker, Religionsgemeinschaften, Hilfsverbände oder die „Wilden“ in den nördlichen Dschungeln.

Jede Gruppierung hat ihre eigenen Ziele und Motivationen, vor allem aber unterschiedliche Wege, diese Ziele zu erreichen.

11. 1. Die acht Klans

Die Klans sind die mächtigsten Gruppierungen in Xian und bilden die offiziellen Regierungen in Argon und den Kolonien. Lediglich die größeren Ruinenstädte werden von ihnen nicht beherrscht, wobei sie auch hier größeren Einfluss haben und um die Gunst der dortigen Herrscher buhlen.

Die Klans entwickelten sich etwa 110 Jahre vor Xians Offenbarung aus den Zusammenschlüssen größerer Sippen der Erwahten. Viele sind nach den Nachnamen ihrer Gründer benannt.

11.1.1. Der Katala Kult

Jakomo war zu nervös, um sich zu konzentrieren. Selbst die einfachsten der wilden, schnellen Rhythmen, die er in der Novizenschule schon tausendmal geprobt hat, wollten ihm nicht gelingen. Zum Glück spielten sie in voller Besetzung und in dem 63köpfigen Perkussionorchester fielen seine Schwächen nicht weiter auf.

Schweißtropfen perlten auf seiner Stirn, als er über die Masse an Gesichtern blickte, die nur von den wenigen grünen Flammenbecken, die an langen Ketten von der Decke hingen, beleuchtet wurden. Es mussten mehr als Hunderttausend sein...

Eine solche Menschenflut hat er in der Tempelpyramide noch nie gesehen. Hätten die Tempelwachen nicht rechtzeitig das Haupttor geschlossen, wären wahrscheinlich einige Gläubige tot getrampelt worden. Etwa die Hälfte konnte sich noch in ihr purpur-goldenes Betgewand werfen, die andere Hälfte trug Straßenkleidung. Santi, die Novizin an der großen Wassertrommel direkt neben ihm und das Mädchen, in das er verliebt war, meinte kurz bevor sie zu spielen begannen, draußen auf den Straßen würden noch weitere Zweihunderttausend alles auf den Monitoren mitverfolgen.

Aber weder Santi noch die Menschenmassen waren der Grund für seine Nervosität. Es musste etwas passiert sein. Niemand in dieser riesigen

Halle wusste, was es war, aber alle wussten: SIE würde sprechen. Die unsterbliche Prophetin Nya. Ihr letzter öffentlicher Auftritt lag acht Jahre zurück, niemand hatte sie seitdem gesehen und ketzerische Zungen flüsternten hinter vorgehaltener Hand schon, es wäre etwas passiert. Doch nun würde sie zu ihnen sprechen...

Er wurde aus seinen Gedanken gerissen, als Santi ihm gegen den Fuß trat. Der Kapellmeister hatte das Zeichen für das Finale gegeben und er hatte es nicht mitbekommen. Mühsam versuchte er, in den neuen, schneller werdenden Rhythmus noch einzusteigen, aber erst kurz vor Ende gelang es ihm. „Verdammt, was ist mit dir los?“, zischte Santi ihn giftig von der Seite an. Er schaute nur verlegen zu Boden. Sie hatte den Ehrgeiz, der ihm fehlte, und irgendwie mochte er das an ihr. Sie wollte mindestens in den Rang eines Predigers aufsteigen; er selbst würde wohl höchstens Vikar oder Mönch werden, wenn er überhaupt über den Rang eines Kuttenträgers oder Dieners hinaus kam.

Nachdem der Hall des Gongs, der das Finale der Trommeln abschloss, sich legte, war es fast still in der Tempelpyramide. Niemand wagte zu sprechen.

Zu dem Zeitpunkt, als die Stille fast schon unerträglich wurde, kam sie. Die unsterbliche Prophetin Nya fuhr auf einer Plattform aus den unterirdischen Katakomben auf das Podest in der Mitte des Tempels. Zu dem Zeitpunkt, als sie sichtbar wurde, setzte ein ohrenbetäubender, ekstatischer Jubelstaumel ein. Jakomo verlor fast die Sinne. Sie war atemberaubend.

Ihre schwarzen von einem goldenen Stirnreif zurückgehaltenen Haare, ihre dunkler Teint, ihre schmalen, weichen Lippen, ihre dünnen Augenbrauen, ihr perfekter Körper, alles an ihr war umwerfend schön. Jakomo wagte kaum zu atmen. Er warf einen kurzen Blick zu Santi, die völlig entrückt mit Freudentränen in den Augen zu ihr blickte. In der Masse sah er, wie ein älterer Mann in Ohnmacht viel und kurze Zeit später unter den Füßen und Beinen der anderen Gläubigen begraben wurde, aber im Augenblick war das egal. Jakomo wurde von der Hitze, dem Lärm, dem Schweißgeruch der Massen und den Schwefelgeruch der grünen Flammenbecken schwindelig.

Nya Uriama stand schweigend und beobachtend auf dem Podest. Sie ließ die Extase der Gläubigen andauern, doch anstatt zu schwinden, schien diese noch anzusteigen. Plötzlich hob sie die Arme...

„Schwestern! Brüder!“

Augenblicklich war es vollkommen ruhig in der Halle. Keiner der Gläubigen wollte ein Wort von ihren Lippen verpassen...

„Fürchtet euch! Erzittert, denn er wird erwachen. Geboren durch Gier, genährt durch Hass, gewachsen durch Besessenheit. Ein Feind wird sich gegen euch stellen, mächtiger als alle

bisherigen. Seid gewarnt. Seid gewappnet. Seid bereit. Ihr habt noch 6 Jahre...“

Farben	Purpur und Gold
Sektor	A
Oberhaupt	Göttin Nya
Regierungsform	Theokratie
Doktrin	Spiritualität
Bevölkerung	25.800.000
Sklaven	5,3%
Bevölkerungsdichte	48.000 Einwohner/km ²
Fläche in Argon	478km ²
Name der Anhänger	Katalaner
Kriminalität	Wenig
Produktivität	unterdurchschnittlich
Loyalität	Sehr hoch
Reichtum der Einw.	Durchschnitt
Wissenschaft	Unterdurchschnittlich
Klangebäude	Tempelpyramide „Kyal“
Symbol	Pyramide und Schwalbe

Kurzbeschreibung:

Der Katala Kult ist die größte Religion unter Xian. Für die Kultisten stellt Xian eine Gottheit und zugleich das Paradies dar, in welches nur wenige Auserwählte gelangen. Arbeitet man für den Kult, folgt seinen Regeln und Geboten, so wird man in Xian wiedergeboren. Ansonsten steht eine Wiedergeburt auf der Planetenoberfläche bevor. Im vom Katala Kult beherrschten Sektor folgen etwa 90% dieser Religion. Die nicht-religiöse Minderheit wird toleriert, ist allerdings teilweise aus dem gesellschaftlichen Leben ausgeschlossen.

Tempelpyramide Kyal:

Die Tempelpyramide, die von den gläubigen „Kyal“ genannt wird, ist Zentrum des Glaubens und bietet bei Messen Platz für etwa 50.000 Besucher. Um den Andrang der Gläubigen zu bewältigen, gibt es an jedem Tag 8 Messen, die je 90 Minuten dauern und zwischen denen es eine Pause von etwa 30 Minuten gibt.

Die Pyramide hat eine quadratische Grundform und 5 Stufen, welche im Verhältnis der heiligen Zahlen 1,2,4,8,16 zueinander stehen. Unter dem Tempel gibt es ein unterirdisches Gewölbe, zu dem nur die höchsten 63 Personen des Katala Kultes Zutritt haben.

Religion:

„Katala“ ist eine sehr hedonistische Religion, welche neben der Vermittlung moralischer Werte das Erreichen von ekstatischen Zuständen (sowohl durch Minderung als auch durch Steigerung) lehrt. Das wichtigste Gebot ist es jedoch, Xian zu dienen, wobei der Wille Xians von den vier Hohepriestern oder der Göttin Nya (s. u.) interpretiert wird. Letztere hat (angeblich) vor 300 Jahren den Kodex Katala niedergeschrieben, in welchem die wichtigsten Leitsätze des Glaubens, die Entstehung der Welt und ein bevorstehender

Weltuntergang, bei denen alles außer Xian zerstört wird, sowie diverse Prophezeiungen und Gleichnisse beschrieben werden. Die Gläubigen sind angehalten, mindestens einmal in der Woche eine Messe in ihrem Gebetsgewand – einer purpurnen, dunklen Kutte mit goldfarbenen Details und Verzierungen – zu besuchen und dreimal am Tag das „Kata“ – ein etwa 5 Minuten langes Glaubensbekenntnis – laut zu beten. Zudem wird das Erreichen ekstatischer Zustände angeraten, ob durch Tanz, Sex, Meditation oder Drogenkonsum ist freigestellt. Der Katala Kult verkauft im Tempel für letzteres die relativ nebenwirkungsarme, synthetische Droge Synn, die zwar psychisch abhängig macht und einen einstündigen starken Rausch verursacht, die aber die körperliche Gesundheit nicht beeinträchtigt.

Messen:

Die Messen sind laut, voll und wild. Die Prediger wiederholen Leitsätze aus dem Kodex Katala, offenbaren den Willen Xians und nehmen auch zu aktuellen politischen Entwicklungen Stellung. Unterbrochen wird dies durch Tanz und die Musik eines 63-köpfigen Perkussionsorchesters, durch gemeinsame Choräle (ein beeindruckendes Erlebnis für Fremde, denn die Katala Kultisten sind meist geübte Sänger und Chor von weit über 10.000 guten Sängern ist schlicht atemberaubend) und gemeinsames stilles Beten, bei dem nicht geatmet werden darf. Bei diesen stillen Gebeten rezitiert man in etwa 20-30 Sekunden einen kurzen Psalm und es ist fast vollkommen ruhig, dann setzt das Orchester mit einem Paukenschlag ein und es wird ekstatisch getanzt.

Ritual der Waschung:

Sollte ein über 16 Jahre alter Katalaner (schwer) gesündigt haben und will Buße tun, so muss er dies nicht beichten. Es gibt in der Tempelpyramide Kyal einen Bereich, in dem man das Ritual der Waschung durchführen kann. Sollte ein Kind unter 16 Jahren eine Sünde begehen, so muss es diese ihren Eltern beichten und ein Elternteil muss Buße tun, da man das Kind nicht ausreichend erzogen hat, was auch als Sünde gilt.

Bei dem Ritual verbinden Novizen, die bei dem Ritual helfen, den Sündern die Augen und geben ihm zwei Skorpionmesser in die Hand. Dann werden die Sünder in den Waschungsbereich, einem Kreis mit 20m Durchmesser, der im Ostflügel des Tempels einen Meter in den Boden eingelassen wurde. Sind alle Sünder an ihre Position gebracht, setzt Trommelmusik ein und die Sünder müssen mit ausgestreckten Armen drehend tanzen, wodurch sie sich gegenseitig blutende Wunden zufügen. Nach 15 Minuten endet die Musik, die meisten Sünder brechen allerdings schon vorher vor Schmerzen zusammen. Auch wenn das Blut durch kleine Gitter im Boden ablaufen kann, ist es keine Seltenheit, dass das Blut bis zu den Knöcheln steht. Die Novizen tragen die Verletzten aus der

Grube und versorgen ihre Wunden notdürftig. Die Wunden dürfen nicht mit Nanomagie geheilt werden, denn die Schmerzen und Behinderungen an den darauf folgenden Tagen sind Teil der Buße.

Die unsterbliche Prophetin Nya:

Nya ist die sagenumwobenste und rätselhafteste Persönlichkeit des Planeten. Ihre Aura, ihre Präsenz und ihr Charisma sind atemberaubend und niemand, der sie je sah, vergisst diesen Augenblick. Sie ist eine schwarzhaarige Schönheit mit dunklem Teint und sieht aus, wie eine 25-jährige.

Sie ist allerdings über 500 Jahre alt, lebt unter der Tempelanlage und lässt sich manchmal ganze Dekaden nicht sehen. Die Kultisten verehren sie als Messias, der aus Xian kam um sie den wahren Glauben zu lehren. Nya hat dies jedoch weder behauptet, noch dementiert. Nyas Prophezeihungen sind bisher alle wahr geworden. Sie hat die Tempelpyramide noch nie verlassen und es existieren keine Aufnahmen von ihr, da Fotoapparate oder Kameras im Tempel verboten sind.

11.1.2. Die Schwesternschaft Sahfila

Cellis Bayafi war der ganze Stolz ihrer Mutter. Sie wurde vor 7 Jahren unter den Tausenden von 10jährigen Bewerberinnen ausgewählt für die Ausbildung an der Kadami-Akademie. Sie wusste schon damals, was es bedeutete, eine Kadami-Kriegerin zu sein: Sie würde zu den besten gehören, zu den Elitekämpfern, welche die Sahfila schützen und für ihr Volk streiten. Von den strategischen Gesichtspunkten, dass die Schwesternschaft der Sahfila den kleinsten Klan darstellen und sie militärisch anderen unterlegen sind, dass sie daher versuchen müssen, die Quantität durch Qualität zu kompensieren, verstand sie damals noch nichts.

Dass sich ein Grossteil der Ausbildung mit der Schulung des Geistes und des Charakters beschäftigt, wo es doch eine Kriegerinnenakademie ist, hätte sie damals wohl auch nicht gedacht.

Cellis wusste, dass sich ihre Ausbilderin Kyata Osaron vor allem um ihren Charakter sorgte. „Zu hitzköpfig, zu aggressiv, zu ungestüm, zu undiszipliniert, zu arrogant“ hieß es in einen der Ausbildungsberichte. Das war ungerecht, Cellis war die beste Kämpferin in ihrer Gruppe, zumindest im Nahkampf und auch im Fernkampf war sie sehr gut. Und nun sollte sie die Akademie vielleicht verlassen aufgrund dieser Schnepfe? Das kam nicht selten vor, nur etwa die Hälfte aller Mädchen bestand die Akademie und konnte eine angesehene Kadami-Kriegerin werden. Aber sie? Wenn sie von der Akademie fliegt würde sie wahrscheinlich eine normale Soldatin oder ein nichtnutziger Vatar werden. Was für eine Verschwendung für ihr Talent. Sie kämpfte fast besser als diese Ausbilderin Osaron, die war doch bloß neidisch auf sie, weil sie mit 17 Jahren noch nicht so gut war.

Sie biss sich auf die Lippen, um nicht laut losschreien zu müssen. Damit würde sie den Ausbilderinnen nur einen Grund geben, sie raus zu schmeißen.

Jetzt berieten sie sich schon eine halbe Stunde in diesem Raum, was mit ihr geschehen sollte. Cellis schlenderte den hohen Flur auf und ab und betrachtete die Portraits berühmter Kadami-Kriegerinnen, die dort mit ihren vollbrachten Heldentaten dargestellt waren. Wie gerne wäre sie eine von ihnen. Der ganze Stolz ihrer Mutter, ihrer Familie, all ihre Hoffnungen basierten darauf.

Schließlich öffnete sich die Tür, die Akademievorsitzende Faris Zurkuma trat hinaus. Aus Aufregung vergaß Cellis fast, den Kopf zu senken und sie erst anzusehen, wenn die Vorsitzende begann zu sprechen, wie es im Umgang mit allen Autoritäten bei den Sahfila üblich war.

Faris Zurkuma begann seelenruhig zu sprechen: „Cellis, nach reiflicher Überlegung sind wir zu dem Entschluß gekommen, dass deine Ausbildung heute beendet ist. Du wirst uns verlassen

müssen. Pack deine Sachen und verabschiede dich von allen, morgen früh verlässt du diese Akademie für immer.“

Cellis Augen tränkten und ihr wurde sofort übel. Sie konnte kaum sprechen.

„Ihr... ..ihr.... ..ihr Huren! Ihr saublöden Kühe! Wie könnt ihr das machen? Ich... ..ich bin doch die Beste! Fragt wen ihr wollt! Wie könnt ihr meine Zukunft zerstören? Wer gibt euch das Recht? Schnepfen, echt...“

Cellis schluchzte, drehte sich um und rannte den Flur hinunter.

Ausbilderin Kyata Osaron kam aus dem Raum und stellte sich hinter die Vorsitzende, die das Wort an sie wandte ohne sich umzudrehen.

„Ihr hattet recht, ein ungeeignetes Mädchen, trotz ihrer Fähigkeiten.“

„Mein Verstand verbietet es mir, Mitleid zu empfinden und doch... ..sollen wir ihr sagen, dass dies ihr letzter Test war? Das sie hätte weitermachen können, wenn sie das Urteil gefasst aufgenommen und akzeptiert hätte? Ich meine...“

„Warum?“ unterbrach sie die Vorsitzende Zurkuma. „Wir haben wichtigeres, um das wir uns kümmern müssen.“

Farben	Hellblau und schwarz
Sektor	B
Oberhaupt	Wissende Niam Ayabe
Regierungsform	Matriachat / Schwesternrat
Doktrin	Wissen
Bevölkerung	19.200.000
Sklaven	12,5% (nur Männer)
Bevölkerungsdichte	59.600 Einwohner/km ²
Fläche in Argon	324km ²
Name der Anhänger	Sahfila / Sahfilo
Kriminalität	Niedrig
Produktivität	Durchschnittlich
Loyalität	Hoch
Reichtum der Einw.	Überdurchschnittlich
Wissenschaft	Überragend
Klangebäude	Hexagon, „Mithris“
Symbol	???

Kurzbeschreibung:

Im Sektor B von Argon regiert der Sahfila Klan und hat eine matriachale Gesellschaftsstruktur aufgebaut. Frauen sitzen hier (mit wenigen Ausnahmen) in allen wichtigen, politischen und gesellschaftlichen Ämtern. Sie gelten auf den Gebieten Wissenschaft und Nanomagie als führend und machen so wieder wett, dass sie nur wenige sind und über keine eigenen Siedlungen oder Minen außerhalb von Argon verfügen. Sie haben eine eigene, atheistische Religion namens „Sahfi“ und insbesondere die Nanomagierinnen und –magier sind sehr gläubig.

Matrilokalität:

Bei den Sahfila leben Töchter und Söhne meist bei der Mutter, bis diese stirbt, auch wenn sie erwachsen sind und mittlerweile eigene Kinder haben. Die traditionelle Kernfamilie gibt es nicht, lediglich Besuchsehen, bei denen der Mann seine Angebetete im Haus ihrer Mutter besucht. Die Mutter hat das alleinige Sorgerecht über die Kinder, ihre Mutter und ihre Brüder helfen ihr bei der Kindererziehung. Ein Mann ist nicht für seine Kinder verantwortlich, sondern (falls vorhanden) für die Kinder seiner Schwester, für die er die „Vaterrolle“ ausfüllt und die Kinderfürsorge übernimmt.

Aufgrund dieser Umstände sind die Wohnungen der Sahfila meist sehr groß. Man hat sich so geholfen, dass man in den Ruinen der Hochhäuser mehrere Wohnungen durch Türen verbunden hat oder Wände einriss. Häufiger sind so ganze Etagen von einer Großfamilie besetzt, in der eine Großmutter oder Urgroßmutter alle wichtigen Entscheidungen fällt.

Die Religion „Sahfi“

Sahfi ist die atheistische Religion, welcher fast alle Sahfila folgen, die sich aber auch außerhalb des Sektors B einer größeren Gefolgschaft erfreuen kann, insbesondere in Xiaoting, Chie und Vasca, sowie bei einigen Golan und Pythris. Die Glaubenslehre wurde von der ersten Anführerin der Sippe, Tifa Sahfila, entwickelt und im Buch Sahfi etwa 102 vOX niedergeschrieben. Es gibt keine Gottheit oder Macht, dass göttliche ist in der gesamten Welt vorhanden, auch in einem selber und offenbart sich unter anderem auch als menschlicher Geist in Kreativität, Ideen und Erkenntnissen. Zudem glauben sie an Wiedergeburt und Karma. Zur Religion gehören anstatt Gebete einige Praktiken wie Askese für bestimmte Zeiträume oder Meditationen und gemeinschaftliche körperliche Übungen.



*Eine Kadami-Kriegerin der Sahfila
Zeichnung: Platypus*

Nanomagie:

Die Sahfila gelten auf dem Gebiet der Nanomagie als führend und so ist es nicht verwunderlich das sich die drei besten Akademien des Planeten im Sektor B von Argon befinden. Während sich in der „Akademie der Metamorphose“ hauptsächlich mit physischen Zaubern (Feuerbälle, Versteinerungen, Auflösungen...) beschäftigt wird, so beschäftigt sich man in der „Halle des Menschen“ mit der Auswirkung von Nanotechnologie auf den menschlichen Organismus (Heilungszauber, aber auch Beherrschungsmagie oder Verständigungszauber). Während diese beiden Akademien jedem mit ausreichendem Kleingeld oder einem Stipendium offen stehen, ist die „Kadamiliga“ sehr exklusiv. Eine Kadami ist eine Elitekriegerin der Sahfila, es werden nur Frauen aufgenommen, die sowohl in offensiver Nanomagie als auch im Fern- und Nahkampf mit Waffen gleichermaßen ausgebildet werden. Sahfila, die in der Schule herausragende Leistungen zeigen, kommen mit 10 Jahren (mit der Einverständnis der Mutter) in die Ausbildungsräume der Kadami im Mithrisgebäude. Mit 17 Jahren kommt es dann zu einer Prüfung, bei der 80% aller Mädchen durchfallen. Die restlichen 20% werden zu einer Kadami, von denen es derzeit nur etwa 250 gibt und die als

Spezialkommandos oder Agentinnen der Sahfila eingesetzt werden.

Der Schwesternrat:

Der Schwesternrat besteht aus 12 Frauen und der Wissenden, dem Oberhaupt der Sahfila. Sie bestimmen gemeinsam über das Schicksal des Klans, wobei jede der „Hoheschwestern“ einen Aufgabenbereich hat (Bildung, Militär, Gebäude, Gesundheit...). Jede Hoheschwester hat eine einmalige Amtsperiode von 12 Jahren, wonach sie ihre Nachfolgerin selbst bestimmen kann. Meist wählt sie hierbei ein anderes Mitglied aus ihrer Familie, nicht selten ihre Tochter.

11.1.3. Das Thrallische Imperium

Farben	Dunkelrot und hellgrau
Sektor	C
Oberhaupt	Imperator Satul Gorim
Regierungsform	Faschismus
Doktrin	Militär / Gewalt
Bevölkerung	23.700.000
Skaven	23,5%
Bevölkerungsdichte	52.800 Einwohner/km ²
Fläche in Argon	449 km ²
Name der Anhänger	Thrall
Kriminalität	Durchschnittlich
Produktivität	Hoch
Loyalität	Sehr hoch bis fanatisch
Reichtum der Einw.	Durchschnittlich
Wissenschaft	durchschnittlich
Klangebäude	Kasten, „Festung“
Symbol	Schwarzes Wolfsgesicht

Kurzbeschreibung:

Das faschistische, militaristische Thrallische Imperium gibt es erst seit 28 Jahren. Als im vierten Großkrieg der Cellek Klan unter König Lorn Cellek schwere Niederlagen erlitt, putschte der damals 37jährige Baron Satuul Gorim und zog mit einer Armee von Thrall nach Argon um den König zu stürzen. Der Putsch gelang ihm, König Lorn Cellek wurde hingerichtet und Satuul Gorim rief das Thrallische Imperium aus. Die Cellek galten schon zuvor als kriegslüsternd und brutal. Dadurch, dass Satuul Gorim seinen Untertanen eine passende, auf Sozialdarwinismus beruhende Ideologie lieferte und sich als ideales Alphetier entpuppte, konnte er die schwächeren Cellek als Thrallisches Imperium wieder zu einem bedeutenden Machtfaktor machen.

Die Thrall gelten als frauenfeindlich und sadistisch. Ihre Schulen bestehen aus militärischen Drill und die Krieger der Thrall wirken wie dressierte Kampfhunde, die geduldig und die Zähne fleischend warten, aber nach einem „Fass!“ ohne zu zögern ihr Opfer zerfleischen.



*Thrallischer Infanterist in mittelschwerer Panzerung
Zeichnung: Mikhail Pashin*

Frauen der Thrall:

Die Frauen haben bei den Thrall (wie auch zuvor bei den Cellek) kaum Rechte. Ihnen ist die Kriegerkaste verwehrt wie auch die meisten höhergestellten Berufe. Die meisten sind Fabrikarbeiterinnen oder Hausfrau und Mutter. Die Thrall sind eine der wenigen Kulturen, bei denen eine Heirat üblich ist, wobei die Zustimmung der Frau nicht erforderlich ist sondern die ihres Vaters. Die Frau gilt fortan als Eigentum ihres Mannes. Nur wenige Frauen bringen den Mut auf und flüchten in einen anderen Sektor. Auch sie werden in den nach Jungen und Mädchen getrennten Schulen auf ihre Rolle „dressiert“ und nur wenige Zweifeln nach dieser Gehirnwäsche an der Richtigkeit der Gesetze der Thrall. Mit der Bezeichnung Thrall sind übrigens nur Männer gemeint. Frauen und Mädchen des Sektors C sind entweder „Frau eines Thrall“ oder „Tochter eines Thrall“.

Noch schlechter als den Frauen ergeht es den Sklavinnen der Thrall. Viele von ihnen werden in einen sogenannten „Thrall-Harem“ zusammengefercht, was ein Euphemismus für institutionalisierte Vergewaltigung ist. Diese Thrall-Harem werden stark bewacht. Zum einen, um Fluchtversuche der Sklavinnen zu unterbinden, zum anderen, um eventuellen Befreiungsaktionen ihrer Familienangehörigen vorzubeugen.

Die Siedlung Thrall:

Die Siedlung Thrall etwa 700km nordöstlich von Argon wurde 76 nOX vom Klan Cellek erobert und diente seitdem als militärischer Stützpunkt und riesige Kaserne. Hier befinden sich viele Waffenfabriken und Militärakademien und jeder Thrall, welcher der Kriegerkaste beitreten will, durchläuft hier seine Ausbildung. Die einzigen Frauen der Siedlung sind die Sklavinnen der Thrall-Harem. Ohne ein gültiges Visum des Thrallischen Imperiums ist es glatter Selbstmord, die Siedlung zu betreten. Man munkelt, in Thrall wird derzeit eine gewaltige Geheimwaffe gebaut.

Ritter Celleks:

Nicht alle Cellek waren mit der Machtübernahme Satul Gorims zufrieden. Viele Regimegegner wurden zwar getötet, aber einige konnten fliehen und so gibt es in den unabhängigen Städten Vasca, Chie und Xiaoting Gruppen einer Organisation, die sich „Ritter Celleks“ nennt. Zu einen Großteil bestehen sie aus ehemaligen Adeligen des ehemaligen Cellek Klans, die sich durch ihren großen Reichtum politisches Asyl in den freien Städten erkaufte haben. Ihr Ziel ist es, Satul Gorim zu töten und den 22jährigen Irsak Cellek, Sohn der vor 28 Jahren als 12jährige aus Argon nach Xiaoting geflohenen Prinzessin Kifa Cellek und somit rechtmäßiger Thronerbe, an seine Stelle zu setzen.

Imperator Satuul Gorim:

Der 65jährige Satuul Gorim ist das Alphetier eines riesigen Wolfsrudels. Er war schon immer ehrgeizig und hat sich sehr schnell im Militär hochgedient. Ein nicht kleiner Teil der thrallschen Geschichtsbücher für die Schule beschäftigt sich mit den Schlachten, die er als Krieger und später als Kommandant schlug und auch kritische Historiker der anderen Klans, die dem Personenkult um Satul Gorim nicht unterstützen, müssen anerkennen, dass die Zahl von 127 mit dem Schwert getötete Gegner höchst wahrscheinlich stimmt. Satuul Gorim ist ein eiskalter, intelligenter Stratege und brillianter Rhetoriker. Da er keine Nachfahren hat, bleibt die Frage, wer seine Nachfolge antreten soll ungeklärt. In den anderen Klans wird gemunkelt, er plant seit zwei Jahrzehnten einen militärischen Coup und es wird gerätselt, was in Thrall vor sich geht. Sein Name macht viele der anderen Herrscherhäuser äußerst nervös.

11.1.4. Das Voltan Imperium

Farben	Orange und Braun
Sektor	D
Oberhaupt	Pectar Voltan
Regierungsform	Despotie
Doktrin	Kontrolle
Bevölkerung	27.900.000
Skaven	7,5% der Bevölkerung
Bevölkerungsdichte	78.300 Einwohner / km ²
Fläche in Argon	356km ²
Name der Anhänger	Voltaner
Kriminalität	Hoch
Produktivität	Hoch
Loyalität	Sehr hoch / sehr gering (s.u.)
Reichtum der Einw.	Durchschnittlich
Wissenschaft	hoch
Klangebäude	Hochhaus: „Voltanturm“
Symbol	Ameise

Kurzbeschreibung:

Das Voltan Imperium ist ein von Konzernen und Fabriken dominiertes Staatsgebilde, dessen Fäden in den Händen eines einzigen Despoten liegen, der sein Firmenimperium an seine Nachfahren weitervererbt.

Anders als bei dem Golan Imperium, die ihr Hauptaugenmerk auf die Schwerindustrie lenken und die Gewinnmaximierung durch ein Minimum an Löhnen und viele Sklaven erreichen wollen, setzt man im Voltan Imperium auch auf Bereiche wie Elektronik, Medien und Entertainment und versucht, die Konzerne als Ersatzfamilien zu etablieren. Das ganze Leben der Voltaner wird auf ihre Arbeit ausgerichtet. Den Konzernen gehören die Schulen, in denen die Bürger indoktriniert werden, sie stellen die Wohnungen, sie sorgen sich sogar für die Gesundheit ihrer Angestellten und bezahlen Arztbesuche.

Ist man also ein Angestellter des Voltan Imperiums, hat man wenige Sorgen und arbeitet meist fleißig und diszipliniert. Die Firma ist Heimat, Familie und Freund und viele sind dermaßen loyal, dass sie unbezahlte Überstunden leisten um die Profite weiter zu maximieren. Zudem stören sie sich nicht an den polizeistaatlichen Methoden der Obrigkeit, wie z. B. ständiger Kameraüberwachung durch Drohnen, dem Überprüfen von Telefonaten und gelegentlichen Hausdurchsuchungen.

Leider kann das Voltan Imperium trotz redlicher Bemühungen nicht alle Bürger sinnvoll in ihre perfekt organisierte und strukturierte Arbeitswelt einspannen. Es gibt viele Arbeitslose (etwa 17%) und vielen bleibt nur der Ausweg in die Kriminalität, wenn sie sich nicht freiwillig versklaven lassen wollen. So sind viele Gebiete im Sektor D zu Ghettos verkommen und das Imperium verwendet viel Energie darauf, die Gangs und Räuberbanden von den „wichtigen“ Teilen des Sektors fernzuhalten. Zudem bieten diese Ghettos ideale Schlupfwinkel für die Rebellengruppen – insbesondere der Yavanischen Befreiungsarmee und dem Bund der Roten Sonne

– welche dem Voltan Imperium ein besonderer Dorn im Auge sind.



*Ausblick aus dem Voltanturm, dem Hauptsitz des Klans
Zeichnung: Reid Southen*

11.1.5. Der Karakas Klan

Farben	Schwarz und lila
Sektor	E
Oberhaupt	Primus Khorsim Karakas
Regierungsform	Monarchie
Doktrin	Furcht einflößen
Bevölkerung	24.300.000
Sklaven	16,3%
Bevölkerungsdichte	60.600 Einwohner / km ²
Fläche in Argon	401km ²
Name der Anhänger	Karakaner
Kriminalität	Hoch
Produktivität	überdurchschnittlich
Loyalität	speziell
Reichtum der Einw.	Gering
Wissenschaft	durchschnittlich
Klangebäude	Prisma, „Karakas-Palast“
Symbol	zähnefletschendes Garsimgesicht

Kurzbeschreibung:

Ähnlich wie die Thrall, so ist auch der Karakas Klan sehr militaristisch aufgebaut. Während die Thrall jedoch sehr organisiert und strukturiert sind, so ist das Vorgehen der Karakas archaischer, brutaler und wirkt „barbarischer“. Doch dieses ist gewollt: durch das wilde Aussehen, oftmals willkürliche und übertrieben brutale Vorgehen und die rohe und unkontrolliert wirkende Gewalt flößt man dem Gegner und auch den Bürgern im eigenen Sektor Angst ein. Und die Angst ihrer Gegner ist seit jeher das größte Kapital der Karakasmonarchen gewesen.

So ist es nicht verwunderlich, dass der Karakas Klan der einzige ist, der zu militärischen Zwecken in großem Rahmen monströse Ungetüme in Klonfarmen züchtet. Allen voran die Garsim, die sie auch im Wappen tragen: bis zu 3m große, gorillaähnliche Bestien ohne jegliche Körperbehaarung mit ledriger, dunkelgrauer Haut, feuerroten Schlitzaugen und scharfen Zähnen und Krallen.

Angst als Ressource

Nicht nur die anderen Klans fürchten die Unberechenbarkeit der Karakas, gleichen sie doch einem zähnefletschenden, knurrenden Kampfhund, um den man lieber einen großen Bogen macht. Auch die eigene Bevölkerung wird in gewisser Weise terrorisiert und es gibt öffentliche (und oft auch spontane) Exempel, wenn ein Bürger etwas über die Obrigkeit sagt oder sich auch nur unkooperativ zeigt.

Aus diesem Grund ist die Meinung der meisten Bürger zwar insgeheim sehr gering von diesem Klan und dem Monarchen, aber niemand würde etwas gegen ihn unternehmen oder sagen. Insbesondere seitdem auch Spitzel bezahlt werden, die Arbeitskollegen bei „unerwünschtem Verhalten“ für eine fürstliche „Provision“ an die Klanangehörigen verraten.

Nicht zuletzt werden die Krieger und Soldaten, die „Bluthunde“ genannt werden und von dem es in

diesem Klan reichlich gibt, auch als eine Art Polizei eingesetzt. Ein furchteinflößendes Äußeres ist ein Muss für einen Bluthund und hierfür machen sie auch nicht vor Gesichtstätowierungen, chirurgischen Eingriffen oder Selbstverstümmelung halt.

Klonarmeen

Die bereits in der Kurzbeschreibung angesprochenen Garsim sind einer der Grundpfeiler der karakischen Streitkräfte. Sie sind zwar dümmer als Menschen, aber klüger als Affen und lassen sich somit in der Regel gut kontrollieren.

Während die Garsim sich etabliert haben und in Friedenszeiten eingefroren auf ihren Einsatz warten nachdem sie in sogenannten Garsimställen herangezüchtet und dressiert worden sind, sind andere Kreaturen der Karakas einzigartige Prototypen oder Studien in „kleiner Auflage“. Eine Galerie der gescheiterten Experimente, die in einem Forschungszentrum in Syn lagert, wirkt grauenerregend und bizarr.



Lady Geven Karakas, Vorstehende der Stadt Syn
Zeichnung: LeMat

11.1.5. Der Pythris Klan

Farben	Blau und silber
Sektor	F
Oberhaupt	Ordan Garik Pythris
Regierungsform	Aristokratie / Leistungsadel
Doktrin	Diplomatie / Intrige
Bevölkerung	25.800.000
Skaven	15,5%
Bevölkerungsdichte	66.300 Einwohner / km ²
Fläche in Argon	449 km ²
Name der Anhänger	Pyther
Kriminalität	Durchschnittlich
Produktivität	Durchschnittlich
Loyalität	Hoch
Reichtum der Einw.	Durchschnittlich
Wissenschaft	Durchschnittlich
Klangebäude	Thetraeder, „Pythriade“
Symbol	Silberner Falke

Kurzbeschreibung:

Die schöngeistigen Aristokraten der Pythris gelten als dekadent und selbstgefällig, aber auch als verschlagen und intelligent. Durch rhetorisches Geschick und gönnerhafte Gesten in den richtigen Augenblicken verhindern sie Aufstände der Bevölkerung und können sich teilweise sogar einer großen Loyalität ihrer Untertanen erfreuen. Nominell ist zwar der Ordan Garik Pythris das Oberhaupt des Klans, aber die Macht verteilt sich feingliedrig auf ein ganzes Netzwerk von Adeligen, die auch untereinander viele Intrigen spinnen. Obwohl sie als hinterlistig und falsch gelten, sind sie meisterliche Diplomaten, welche die meisten Probleme durch Bündnisse, Versprechen und Drohungen lösen anstatt wirklich ihre Macht aktiv anzuwenden.

Adelssystem:

Im Gegensatz zu klassischen Adelssystemen erhält man bei den Phytris einen Adelstitel nicht durch Geburt, sondern durch Leistung zugesprochen. Jeder Bürger und sogar Skaven haben somit zumindest theoretisch die Möglichkeit in die Adelskreise aufzusteigen. Sollte ein Adeliger aus seinem Amt zurücktreten, sterben oder degradiert werden, so wird durch einen Kongress beschlossen, welcher Adelige aus der niedrigeren Stufe befördert wird. Oftmals sind es allerdings die selben Familienbanden, die sich durch Verhandlungen und Einfluss mächtige Positionen sichern.

Adelsbereiche:

Die Adeligen werden in bestimmte Bereiche eingeteilt. Diese Bereiche werden auch als Vorsilbe zum Adelsrang genannt, so wäre ein Tar-Kayan beispielsweise ein Polizeihauptmann und ein Tar-Oyan vielleicht ein Richter, während ein Gor-Kayan ein Leutnant und ein Gor-Oyan ein Major im Heer wäre. Die Bereiche sind:

- Tar (Rechtsprechung, Gesetze, Strafvollzug)
- Gor (Militär)
- Ga (jegliche Produktion, Bergbau, Landwirtschaft, Firmen, Straßenbau...)
- Kas („Dienstleister des Volkes“, Schulen, Krankenhäuser, Bildung, Armenspeisung, Verwaltung...)

Adelstitel:

Sklave:

Bei den Phytris ist es Adeligen vorbehalten, Sklaven zu halten. Sklave kann man beispielsweise werden, wenn man seine Steuern nicht zahlen konnte oder bei schlimmen Verbrechen, die allerdings noch nicht mit dem Tod bestraft werden.

Bürger:

Sie genießen die Bürgerrechte, sind allerdings Untertanen und müssen Befehle entgegennehmen.

Kayan (etwa 100.000):

Kayan ist die niedrigste Adelsstufe und am ehesten noch vergleichbar mit hohen Beamten. Jeder Oyan kann einen erwachsenen Bürger (sehr selten auch einen Sklaven) durch besondere Leistungen oder weil er in ihm besondere Fähigkeiten sieht zu einem Kayan ernennen. Häufig sind es auch Soldaten, die sich in der Armee besonders hervorgetan haben. Sie sind Polizeihauptmänner, Offiziere der Armee, Berater oder Haushälter der Oyan, Ritter, Spitzel, Verwalter von öffentlichen Gebäuden, Schuldirektoren und ähnliches. Jeder Adelige muss mindestens 3 Jahre lang Kayan sein und sich beweisen, bevor er weiter aufsteigen kann.

Beispiele:

- Tar-Kayan: Polizeihauptmann
- Gor-Kayan: Leutnant
- Ga-Kayan: Abteilungsleiter
- Kas-Kayan: Schuldirektor

Oyan (etwa 5.000)

Jedem Oyan sind etwa 10 Kayan unterstellt.

Beispiele:

- Tar-Oyan: Polizeidirektor, Richter
- Gor-Oyan: Major / Oberst
- Ga-Oyan: Firmenleiter
- Kas-Oyan: Universitätsdekan

Qadan (108)

Qadan sind etwa vergleichbar mit Ministern eines Bundeslandes. Sie haben streng umrissene Aufgabenfelder (beispielsweise Bildung oder Waffenproduktion), die sie in ihrem jeweiligen Stadtviertel oder der jeweiligen Kolonie organisieren müssen. In den beiden Kolonien Charis und Nehka sind jeweils 9 Qadan zugehörig, die anderen 90 Qadan residieren in Argon.

Beispiele:

Tar-Qadan: Innenminister, Richter des Bundesgerichtshofes, Verfassungsschutz
Gor-Qadan: General / Admiral / Kriegsminister
Ga-Qadan: Arbeitsminister / Megakonzern-CEO
Kas-Qadan: Außenminister / Bildungsminister / Diplomaten...

Talan (12)

Die 12 Talan sind die Mitglieder des Hohen Rates und keinem bestimmten Bereich zugeordnet, d. h. es gibt keine Vorsilbe. Der Sektor der Pythris ist in 10 kleinere Stadtviertel aufgeteilt, für den sich jeweils ein Talan verantwortlich zeigt. Hinzu kommen zwei Talan, welche die Kolonien Charis und Nehka verwalten. Zudem ist der Ordan, der höchste Herrscher, bei den monatlich stattfindenden Ratssitzungen anwesend, während die Talan der Kolonien Charis und Nehka bei den Ratssitzungen in der Regel durch Diplomaten (Kas-Qadan) vertreten werden.

Ordan

Der Titel des Ordan, der oberste Monarch, ist im Gegensatz zu den anderen Adelstiteln vererbbar, bzw. hat der Ordan die Macht, jemanden zu seinem Nachfolger zu bestimmen und wählt bisher immer einen Nachkommen, für gewöhnlich den erstgeborenen.

Sein Wort ist bindend, er hat ein absolutes Vetorecht und kann nach beliebigen Talan stürzen und neue ernennen. Für gewöhnlich wendet er diese Macht allerdings nicht an und lässt weitestgehend die Talan über das Schicksal der Pythris entscheiden.

11.1.7. Das Golan Imperium

Farben	Dunkelblau und grün
Sektor	G
Oberhaupt	Vorsitzender Vector Golan
Regierungsform	Despotismus
Doktrin	Reichtum
Bevölkerung	23.400.000
Skaven	16,6%
Bevölkerungsdichte	49.500 Einwohner/km ²
Fläche in Argon	472km ²
Name der Anhänger	Golaner
Kriminalität	Hoch
Produktivität	Sehr hoch
Loyalität	Gering
Reichtum der Einw.	Sehr gering
Wissenschaft	durchschnittlich
Klangebäude	Trapez, „Golanresidenz“
Symbol	Flamme in einer Hand

Kurzbeschreibung:

Das Golanimperium ist ein Firmenimperium mit starken Hierarchien, das seine Arbeiter ausbeutet. Die Bewohner müssen für einen Minimum an Lohn schuften, um ihre Familie zu ernähren. Es ist am ehesten mit der Zeit der Industriellen Revolution vergleichbar. Das Imperium hat sich insbesondere auf die Erzgewinnung und –Metallverarbeitung spezialisiert, aber besitzt auch sehr viele Plantagen außerhalb der Stadt. Die Sklaven befinden sich fast ausschließlich in Staatsbesitz und schuften als billige Arbeitskräfte, insbesondere in den stark bewachten Erzminen.

Oberhaupt:

Vector Golan ist ein dunkelhäutiger, eiskalt berechnender Mann mit Glatze und kurzem Bart. Er ist 53 Jahre und hat zwei 27jährige Söhne (Zwillinge), die ebenfalls wichtige Teile des Firmenimperiums leiten. Da er das Imperium nur an einen von ihnen vererben wird, sind seine Söhne erbitterte Feinde. Seine Frau wurde vor 10 Jahren ermordet, doch dieses Verbrechen konnte nie aufgeklärt werden.

Vector Golan ist ein überaus intelligenter Mann, der zwar emotionslos und sadistisch sein mag, aber es auch versteht, durch geringe Zugeständnisse Revolten zu verhindern. Er ist nur auf seinen Vorteil und die Vergrößerung seiner Macht bedacht.

Golanresidenz:

Die Golanresidenz ist ein sehr großes, mehrstöckiges Gebäude, in welchem neben dem Handel mit Xian und fast allen bürokratischen und administrativen Aufgaben auch geheime Forschungsprojekte in den oberen Stockwerken durchgeführt werden. In den beiden obersten Stockwerten befindet sich der luxuriöse Lebensbereich der Golanfamilie. Prunkstück in der obersten Etage bildet das Büro des Vorsitzenden: Nachdem man einen 20m langen Gang mit den Ahnen des Golan-Klans als vergoldete Statuen in

Lebensgröße hinter sich gebracht hat, kommt man in einen 20m*40m großen Raum mit weißem Marmor-Boden und einem breiten, dunkelblauen Brokateppich, der zu Vector Golans Schreibtisch führt. An beiden Seiten des Raumes sind riesige Aquarien in die Wand eingelassen, während die Rückwand aus Glas besteht und eine beeindruckende Panoramasicht über den gesamten Sektor ermöglicht.

11.1.8. Der Thrakys Klan

Farben	Dunkelgrün und weiß
Sektor	H
Oberhaupt	Anführerin Yalla Kathys
Regierungsform	Ältestenrat
Doktrin	Gemeinschaft
Bevölkerung	10.800.000
Sklaven	21,5%
Bevölkerungsdichte	33.300 Einwohner/km ²
Fläche in Argon	324 km ²
Name der Anhänger	Thraka
Kriminalität	Sehr gering
Produktivität	Sehr gering
Loyalität	Fanatistisch
Reichtum der Einw.	Durchschnitt
Wissenschaft	Sehr wenig
Klangebäude	Halbkugel „Djahat“
Symbol	Weißer Skorpion

Kurzbeschreibung:

Der Thrakys Klan ist eine Besonderheit unter den Klans, nicht nur, weil er der kleinste und am dünnsten besiedelte ist. Fast alle Einwohner des Sektors gehören zum Klan und bilden eine kulturelle Gemeinschaft. Thraka ist man, wenn beide Eltern Thraka waren, sonst gibt es keine Möglichkeit, Thraka zu werden. Der Zusammenhalt ist ihnen sehr wichtig und alle Thraka (außer der Anführer und Mitglieder des Ältestenrates) leben in etwa in denselben Verhältnissen, so dass es weder reiche noch arme Thraka gibt. Fremden gegenüber sind sie jedoch misstrauisch bis feindselig. Sie verfügen über weniger technische Geräte, militärische Macht oder Produktionsmöglichkeiten als alle anderen Klans, doch da alle 10 Millionen Einwohner bereit sind, den Sektor zu verteidigen, sind bisher alle Angriffsversuche gescheitert und führten lediglich dazu, dass die Thraka nun einen sehr hohen Anteil von Sklaven haben.

Erziehung:

Bei den Thraka gibt es kein traditionelles Familienleben. Man ist weniger das Kind seiner Eltern, sondern eher das Kind der Gemeinschaft. Ab dem dritten Lebensjahr werden Eltern und Kind getrennt und die Kinder werden fortan in staatlichen „Kinderhäusern“ erzogen bis sie erwachsen sind. Es ist nicht selten, dass Eltern und Kind sich nie wieder sehen. Direkte Blutverwandschaft ist bei den Thraka unwichtig, man sollte eher jeden anderen Thraka als Bruder oder Schwester ansehen.

Ein großer Teil der Ausbildung in den Kinderhäusern besteht aus Leibesertüchtigung und Nahkampftraining, da die Thraka aufgrund ihrer militärischen Schwäche und dem Fehlen von schwerem Kriegsgerät auf eine große Masse an guten Nahkämpfern als Verteidigung angewiesen ist.

Privateigentum:

Bei den Thraka gibt es nur begrenztes Privateigentum. Sollte ein Thraka sich beispielsweise einen Werkzeugkasten kaufen, so wird dieser zwar bei ihm gelagert, aber jeder andere Thraka kann ihn jederzeit benutzen. Dies geht so weit, dass die Bewohner dieses Sektors tagsüber ihre Wohnungen und Häuser nicht verschließen, damit jeder andere Thraka sich nehmen kann, was er braucht, auch wenn man selbst nicht da sein sollte. Es gehört allerdings zum guten Ton, einen Zettel zu hinterlassen, wer sich was bis wann ausgeliehen hat. Eigentlich würde dies sehr viele Diebe anlocken. Doch die Thraka sind sehr aufmerksam und die Tatsache, dass jeder Dieb aus einem anderen Sektor sofort verklavt wird schreckt die meisten ab. Der Besitz von Prunkgegenständen, z. B. von Goldschmuck ist den Thraka zudem verboten. Allerdings besitzt jeder Thraka eine persönliche Nahkampfwaffe.

Sklaven:

Anders als in den anderen Klans, wo Sklaven entweder dem Staat oder Privatpersonen gehören, ist ein Sklave hier Gemeinschaftsgut. Zu einem großen Teil sind die Sklaven Soldaten eines anderen Klans, dessen Angriffsversuch misslang, viele von ihnen aus dem thrallischem Imperium. Häufig sind es auch ihre Nachfahren oder geschnappte Verbrecher aus anderen Sektoren. Sollte ein Nicht-Thraka im Sektor C ein Verbrechen begehen und geschnappt werden, gibt es nur zwei Alternativen für ihn: Tod durch Steinigung oder Sklaverei.

Sklaven leben in Baracken und können sich relativ frei bewegen. Ihnen wird eine schwarze Metallklammer an den Nacken operiert, welche den halben Hals umfasst. Ein Stück der Nackenwirbelsäule wird hierbei rausoperiert und durch einen Kontakt der Metallklammer ersetzt. Sollte die Klammer nun abgenommen werden, ist der Sklave unterhalb des Halses querschnittsgelähmt. Sollte der Sklave Sektor C verlassen, bringt ihn die Klammer sofort um. Alle Thraka haben eine kleine Fernbedienung, mit denen sie Sklaven Schmerzen in 9 verschiedenen Stufen verursachen können oder auf Stufe 10 sofort umbringen. Auf diese Weise kann jeder Thraka einem Sklaven Befehle erteilen und ihn bestrafen, falls notwendig.

Anführerin Yalla Kathys:

Yalla Kathys ist eine kriegerische, junge Frau, die für ihren Jähzorn berüchtigt ist. Trotz ihres mit 29 Jahren für ein Klansoberhaupt recht jungen Alters und ihres aufbrausenden Temperaments führt sie die Thraker sehr geschickt, bedenkt man, dass sie aufgrund ihrer geringen Größe ständig bedroht sind. Sie ist eine Frau des Volkes und weniger unnahbar wie die anderen Klansführer. Von ihren

Untertanen wird sie verehrt, insbesondere da sie bei wichtigen Schlachten selbst an vorderster Front mit ihnen stritt. Der Ältestenrat ist über sie geteilter Meinung. Die einen schätzen sie als besonders starke, intelligente Anführerin ihres Volkes, die den Thrakys Klan in ein neues, goldenes Zeitalter führen könnte. Anderen ist sie hingegen ein Dorn im Auge, da sich die vorhergegangenen Anführer leichter manipulieren ließen und der Ältestenrat deutlich an Macht verlor.

Yalla Kathys ist schlank und muskulös, hat rötlich-braune Haut und wilde, schwarze Haare. Sie verlor in einer Schlacht ihren linken Unterarm und ließ sich einen vercyberten Granatwerfer als Prothese einsetzen.

11.2. Verbrechersyndikate

11.2.1. Das Kalavan Syndikat

Die oberen Organisatoren des Kalavan Syndikats geben sich gerne als Gentlemen, sauber in teurer Kleidung und erhaben in ihren Luxusvillen. Sie beherrschen die Etikette und haben Einfluss bei den Klans, sogar mehr als einige Herrscher dort. Das an ihren Händen das Blut tausender Unschuldiger klebt sieht man diesen feinen Herren in der Regel nicht an.

Auch die kleineren Fische streben diesem Idealbild nach, auch wenn sie natürlich nicht derartig in Luxus schwelgen. Sie reden ruhig und rhetorisch begabt und vermeiden in ihren Gesprächen die unschöne Realität, für die sie viele Metaphern und Euphemismen haben. So werden Drogen zu „Produkten“ und illegales Versklaven wird zu „Arbeitsvermittlung“.

Auch in den unteren Rängen gibt es hochbezahlte „Experten“ für Sprengstoffe, Attentate oder Informationsbeschaffung, von denen ebenfalls ein gewisser Stil gepflegt wird. Die meisten in der Exekutive sind jedoch Schlägertypen, Schutzgelderpresser, Drogendealer und eher grobe Gesellen, von denen es jedoch keiner wagen würde, dem Boss gegenüber rüpelhaftes Benehmen an den Tag zu legen. Häufig hat das Kalavan Syndikat Verträge mit verschiedenen Gangs getroffen und diese werden für ihre Interessen eingespannt, erhalten hierfür im Gegenzug Geld, Drogen und Waffen.

Leiter des Syndikats ist der 57jährige Xordim Kalavan. Seine Söhne Ugor (35) und Killiyan (23), sowie seine Tochter Kissia (27) übernehmen ebenfalls wichtige Bereiche in der Verwaltung des Syndikats. Der Vorsitz des Syndikats wird ähnlich wie in einer Monarchie weiter vererbt. Es steht noch nicht fest, welchen Nachfahren Xordim als seinen Nachfolger bestimmt, weshalb seine Kinder untereinander konkurrieren. Xorims Urgroßvater Kordak Kalavan gründete vor 85 Jahren (310 nOX) das Kalavan Syndikat, welches recht schnell zu einem wichtigen Machtzentrum anwuchs. Durch Drohung, Korruption und Manipulation agiert das Syndikat seitdem weitestgehend unbehelligt von Wächtern und den Klans, manch ein hohes Tier des Syndikats hat in gewissen Gebieten gar mehr Macht als die offiziellen Herrscher und lässt sie wie Marionetten nach seinem Willen agieren. Die Sommerresidenz des Syndikats befindet sich in Vasca und ist ein luxuriöser Bau mit 104 Zimmern und geschützt wie eine Festung. Von hier aus organisiert Xordim seine Organisation, die in jeder Stadt vertreten ist und ihre Finger in jeglichem illegalen Geschäft zu haben scheint, in dem Geld zu machen ist.

11.2.2. Der Sawiric Ring

Im Jahr 147 nOX schlossen sich unter der Führung von Kashom Sawiric drei große Gangs und zwei Räuberbanden zusammen, um gemeinsame Sache zu machen und somit auch mehr Umsatz. Seitdem sind Härte, Kampfkraft und Brutalität ihre Doktrin. Fingerspitzengefühl und Diplomatie hingegen sind nicht die Stärken des Sawiric Rings, der Probleme vorzugsweise mit Gewalt löst. Marodierende Schlägertrupps des Rings terrorisieren ganze Stadtviertel und treiben Schutzgeld ein. Prostitution, Plünderungen und bewaffnete Raubüberfälle sind weitere Tätigkeitsfelder dieser Organisation.

Der 44jährige Glatzkopf Sato Tamaris ist zwar deutlich zu schlacksig um dem Bild eines typischen Mitglied des Sawiric Rings zu entsprechen, dennoch ist er ihr Anführer und niemand, der bei Sinnen ist, wagt es an ihm zu zweifeln. Der Anführer ernennt in diesem Ring seinen Nachfolger, wenn er sich aus dem Geschäft zurückziehen will.

Da sich der Sawiric Ring weniger auf Korruption und Bestechung der Klans versteht, kommt es zu häufigeren Straßenschlachten von Wächtern des Klans und Kämpfern des Sawiric Rings, die manchmal zu bürgerkriegsähnlichen Szenarios anschwellen. Schließlich ist der Ring mit seiner offenen und unverblühten Gewaltanwendung und Zerstörungskraft den Klans ein größerer Dorn im Auge als die anderen Verbrecherorganisationen.

Doch es wäre falsch, würde man nur das Stereotyp des tumben Schlägers in den Mitgliedern dieser Organisation sehen. Zumindest die Hintermänner wissen, wie man Gewalt als Instrument effektiv einsetzt und wo die Hornissennester sind, in die man besser nicht hineintritt. Die Villen der obersten im Ring sind zwar weniger luxuriös als beim Kalavan Syndikat und gleichen er Festungsanlagen oder Kasernen, in denen bis zu 200 Kämpfer einen Unterschlupf finden, aber dies kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass ihr Konzept der Gewaltanwendung auch ökonomisch aufgeht.

11.2.3. Der Neoul Ring

Der Neoul Ring agiert am liebsten unerkannt. Seine Mitglieder werden auch häufig „Ratten“ genannt, nicht nur weil sie häufig Wege über die Kanalisation nutzen, sondern auch, weil sie es vermeiden zu kämpfen, bis man ihnen wirklich keine andere Wahl lässt.

Der Neoul Ring versteht sich am ehesten als Händlervereinigung für Illegales. Sie organisieren und verkaufen Drogen, Waffen und Informationen. Die Mitglieder sind häufig verumumt oder maskiert und bieten in Begleitung von einem Leibwächter (häufig 2 weitere versteckt) an einem geheimen Ort, den nur Insider erfahren, ihre Waren und Dienste an. Man könnte meinen, es

handle sich um eine Firma mit dem Grundsatz „Wir besorgen alles zu einem guten Preis!“. Es gibt keinen alleinigen Anführer, sondern die Neoul-Kommission aus 9 Mitgliedern, die ähnlich einer Räterepublik demokratisch gewählt wird. Häufig haben die Mitglieder einen Tagjob als Ladenbesitzer, Barkeeper oder ähnliches um ihre Tarnung zu bewahren und zudem das Geld zu waschen. Oftmals erhält ihr geheimes Angebot auch nur jemand, der ein Codewort kennt oder sich das Vertrauen erarbeitet hat. Tarnung und ihr Schattendasein sind überlebenswichtig für diesen Ring, der bei Razzien am wenigsten entgegengesetzt kann und häufig am meisten zu verlieren hat.

11.2.4. Die Nachtschatten

Nur wenig ist über diese Assasinengilde bekannt. Die Gerüchte besagen, dass sie nicht für Geld töten, sondern für einen Gefallen, den sie beizeiten von dir einfordern. Erfüllt man diesen Gefallen dann nicht, steht man als nächstes auf ihrer Liste der noch zu erledigenden „Aufgaben“.

Ein weiteres Gerücht besagt, dass ein sehr hohes Tier im Voltan Imperium oder Pythris Klan angeblich das Oberhaupt dieser Gilde sein soll und sie dafür ausnutzt, seine Macht weiter zu vergrößern. Aber es gibt auch das Gerücht, es soll sich bei ihnen um Geister handeln oder dressierte Roboteraffen... ..die Gerüchte herauszufiltern, die man glauben kann scheint eine unlösbare Aufgabe zu sein.

Klar scheint nur, dass sie ihren Hauptsitz in Argon haben, auch wenn ihre Opfer sich über ganz Gora erstrecken. Noch nie wurde einer der Assasinen geschnappt. Allerdings hinterlassen sie Visitenkarten und ein Markenzeichen, wodurch man ihre Anzahl schätzen kann. In den letzten zehn Jahren wurden 28 verschiedene Namen gezählt, die zusammen für 704 Morder verantwortlich sind. Die gefährlichsten von ihnen scheinen sich „Die Viper“ (57 Morde), „Das Messer“ (42 Morde) und „Das Auge“ (9 Morde, aber sehr bedeutende Personen) zu nennen. Aber auch dies kann natürlich eine Verschleierungstaktik sein. Es ist sogar möglich, dass es sich um eine Einzelperson handelt oder das zusätzliche Morde ohne Visitenkarte begangen werden. Gift und Kehlschnitte sind die häufigsten Ausführungsformen, auch wenn gelegentlich Schusswaffen, vor allem Scharfschützengewehre, ebenfalls verwendet werden.

11.2.5. Schwarze Wolke

Eine Gruppe, die häufig aufgrund ihrer moralischen Prinzipien belächelt wird, aber eben auch aufgrund dieser eine große Sympathie in Teilen der Bevölkerung genießt ist die Schwarze

Wolke. Die Schwarze Wolke ist eine Diebesgilde, die sich auf das „ehrenwerte Diebeshandwerk“ spezialisiert hat und im Untergrund möglichst leise und geheim agiert. Sie verbieten es zu töten, außer in absoluter Notwehr, oder von den Armen zu stehlen. Sie geben ein Drittel ihrer Einnahmen an Arme und Bedürftige weiter und sind solidarisch: Gefangene Mitglieder sind schon häufiger wieder befreit worden, auch wenn man sich diesen Aufwand bei Anfängern oder Neulingen meist spart.

Der 62jährige Nesradim Telvekardos gilt als Anführer, auch wenn er seit Jahren nicht mehr gesehen wurde und Gerüchte besagen, er sei mittlerweile verschieden. Sein Vater, der legendäre Dieb Rafik „Schwarze Wolke“ Telvekardos hatte 335 nOX mit einigen Freunden mit dem Diebeshandwerk begonnen, um seinen damals 2jährigen Sohn ernähren zu können. Nachdem dies funktionierte und er auf diese Weise ein kleineres Vermögen machen konnte, gab er sein Geld teilweise an ebenfalls hungernde Nachbarn ab. Er erkannte, dass er nicht alleine all diese Mäuler füllen konnte und errichtete geheime Ausbildungsstätten, in denen er junge Arbeitslose im Diebeshandwerk unterrichtete, damit diese ihre Familien und einige andere auf diese Weise ernähren konnten. Die geheimen Quartiere der Diebesgilde befinden sich meist in alten Kellern oder verlassenen Fabriken und sind in Vasca, Chie, Argon (mehrmals), Shiyu, Syn und Nehka zu finden.

11.3. Rebellengruppen

11.3.1. Yavanische Befreiungsarmee

Die Yavanische Befreiungsarmee (YBA) ist eine radikale Splittergruppierung, die aus dem Bund der Roten Sonne (BdRS) hervorging. Sie sieht in Xian das Werkzeug außerplanetarischer Unterdrücker, welche das Leben der Yavaner zu ihren eigenen Zwecken ausnutzen und die Macht der Klans stärken, hierfür im Gegenzug ihre Versorgung gesichert haben. Die YBA ist erklärter Feind aller, die mit Xian zusammenarbeiten und somit auch Feind aller Klans. Wer der YBA angehört oder sie unterstützt wird in allen Klangebieten von Wächtern sofort exekutiert, wenn man Glück hat. Wenn man kein Glück hat, wird man zunächst noch gequält oder gefoltert.

Die Aktionen der YBA sind radikal, resolut, nehmen den Tod von Bürgern in Kauf und erstrecken sich dabei auf alles, was Xian oder den 8 Klans schaden könnte: Sabotage, Attentate, Sklavenbefreiung und das Stehlen von Relikten oder Forschungsergebnissen. Häufig kommt es auch vor, dass die YBA auch Vatare anheuert, damit keine Interna ausgeplaudert werden können, falls die Aktion ein Misserfolg war und die

Durchführenden gefangen, gefoltert und verhört werden.

Die YBA haben ihre Lager außerhalb von Argon oder auch innerhalb von Argon in der Kanalisation, verlassenen Fabrikhallen oder stillgelegten U-Bahn-Schächten. Im Gegensatz zum BdRS sind es „Vollzeit-Rebellen“, die in ihren Verstecken leben, essen und trainieren.

Anführerin und Gründerin dieser Organisation ist Jen Saravan, die nach einem Streit mit ihrem Bruder Rodigo Saravan über dessen laschen und zu vorsichtigen Führungsstil erbost im Jahr 389 nOX mit den radikaleren Mitglieder des Bundes der Roten Sonne eben diesen verließ. Auslöser der Spaltung war eine missglückte Befreiungsaktion, bei der einige unschuldige Zivilisten starben. Während die jetzigen Mitglieder der YBA dies als bedauerliche Kollateralschäden hinnahmen und weiterhin bewaffnete und riskante Aktionen befürworteten, lehnten dies die Mitglieder des Bundes der roten Sonne ab und setzten vermehrt auf gewaltfreie Aktionen.



*Rebell der YBA lauert einem Wächter des Voltan Imperiums auf
Zeichnung: Platypus*

11.3.2. Bund der Roten Sonne

Im Grunde genommen ist der Bund der Roten Sonne die Light-Version der Yavanischen Befreiungsarmee. Wie die YBA hassen Mitglieder des Bundes Xian und alle, die mit Xian kooperieren. Wie Mitglieder der YBA müssen sie

um ihr Leben bangen, wenn sie entdeckt werden. Lediglich der Weg zu diesem Ziel ist ein anderer.

Sie setzen auf eine Aufklärung der Bevölkerung durch Flugblätter, Piratensender und publikumswirksame Aktionen, bei denen keine Zivilisten Schaden nehmen dürfen. Der Tod von Wächtern, Beamten und Herrschern wird zwar billigend in Kauf genommen, aber ist fast nie Ziel einer Aktion. Attentate werden höchstens geplant, wenn dadurch direkt und unmittelbar größeres Leid verhindert werden kann und direkte Angriffe gibt es nur als bewaffnete Befreiungsaktionen.

Es handelt sich hier auch nicht um „Vollzeit-Rebellen“, wie es bei der YBA der Fall ist. Viele der Mitglieder des Bundes sind berufstätig, häufig selbstständige wie kleine Ladenbesitzer, freie Ärzte oder ähnliches. Einige wenige von ihnen arbeiten sogar für einen Klan und spionieren ihn aus oder sabotieren ihn von innen.

Wirkliche „Hauptquartiere“ gibt es somit selten. Dafür befindet sich ein Grossteil der Mitglieder, anders als bei der YBA, in Argon. Dieses Versteckspiel ist in Zeiten technologischer Megaüberwachung nicht leicht. So ist die Kommunikation mit technischen Hilfsmitteln strikt untersagt und Gespräche und Aktionen werden nur Auge in Auge durchgeführt. Somit kennen sich die Mitglieder kaum untereinander. Das ganze wird in kleinen Zellen von etwa 10-25 Mitgliedern strukturiert, die zu einem großen Teil völlig autark agieren. Jeder gewählte Anführer (und nur er) dieser kleinen Zellen kennt ein Mitglied der „Kernzelle“, die aus Rodigo Saravan und 17 weiteren Mitgliedern, den sogenannten „Offizieren“, besteht. Begegnen sich also zwei Mitglieder unterschiedlicher Zellen im täglichen Leben werden sie höchst wahrscheinlich nie merken, dass sie Mitglied in der selben Organisation sind.

11.3.3. Hexalogen

Hexalogen, oder „die Anhänger der heiligen Sechs“, wie sie sich selbst häufig bezeichnen, bilden eine polytheistische Sekte, welche die sechs Shiankräfte als Götter verehrt.

Gleichzeitig verteufelt sie Xian als raubtierähnliches Konstrukt, welches den Planeten ausbeutet und das es zu bekämpfen gilt. Somit sind sie erklärter Feind aller Klans, allen voran des Katala Kultes. Aus diesem Grund wird auch zum Tode verurteilt, wer diese Religion betreibt oder gar Hexalogie verbreitet.

Die Shiankräfte Ashan, Vyr und Nessir werden bei ihnen als weibliche, Pector, Amar und Khor als männliche Gottheiten verehrt. Hierbei gibt es allerdings sehr viele Darstellungsversionen und Hexalogen sind sich meist uneins über die genaue Auslegung der Religion. Oft werden sie als Menschen dargestellt, andernmal als Menschen mit Tierköpfen (Ashan als Hündin, Vyr als Kröte, Nessir als Katze, Khor als Stier, Pector als

Gepard, Amar als Adler) oder die Darstellungen sind in einer anderen Gruppierung verboten.

Die Sekte kam etwa gleichzeitig mit der Veröffentlichung des Buches „Die sechs Urkräfte“ von Fhyal Syrhamin um 302 nOX auf. Der Prophet Kalsim Thrayaki errichtete mit dieser Grundlage eine Religion, welche die sechs Urkräfte als göttlich ansah und Voraussetzung für jegliches Leben. Zunächst wurde die neue Religion lediglich von den Klans belächelt und als ungefährlich betrachtet. Als sich in den folgenden Jahrzehnten aber mehr und mehr Anhänger fanden und sich die Religion in einer Richtung entwickelte, die die sechs Shiankräfte als Götter des Planeten, bzw. der Menschen zu betrachten und Xian als eine Art von den Menschen geschaffener, falscher Gott (wozu der Katala Kult sicher zu dieser Meinung beitrug), begann die Verfolgung der Hexalogen seit etwa 331 nOX. Seitdem halten sie sich im Untergrund auf und treffen sich zu geheimen messen.

Viele von ihnen wollen einfach ihren glauben praktizieren. Andere, fanatischere, riskieren ihr Leben um den verhassten Klans und Xian zu schaden, was sie als Dienst für ihre Götter ansehen.

Unter den Anhängern der Religion befinden sich viele Shianiten, die häufig als Priester und Prediger fungieren und als Heilige oder Gesegnete angesehen und angesprochen werden. In den Augen der Hexalogen sind sie einem ihrer Götter besonders Nahe und sind ihre Avatare auf der Erde, die das Gleichgewicht wieder herstellen und Xian stürzen sollen.

11.3.4. Ritter des Cellek Klans

Satuul Gorim war ein General im Cellek Klan, dessen Königfamilie damals 367 nOX im vierten Großkrieg strategische und diplomatische Fehler machte und deshalb in Miskredit bei der Bevölkerung geriet. So viel es General Satuul Gorim leicht, ohne den Widerstand des Volkes zu putschen und fast die gesamte Königfamilie samt Hofstab zu töten. Lediglich die damals 14jährige Prinzessin Amira Cellek und der junge Ritter Santor Habbat, der als ihr Leibwächter abgestellt war, konnten nach Xiaoting flüchten.

Sie verliebten sich und Amira gebar 6 Jahre später ihren gemeinsamen Sohn Irsak Cellek, welcher der rechtmäßige Thronerbe sein sollte, da Amira auf ihre Herrschaft verzichtete. Santor, noch immer ein loyaler Diener der Familie Cellek, die nun auch seine Familie war, sammelte zahlreiche treue Anhänger, meist Adelige oder Soldaten, der Cellek in Xiaoting um sich. Seitdem ist es ihr oberstes Ziel, den Putsch Satuul Gorims rückgängig zu machen und Irsak Cellek als rechtmäßigen Herrscher wieder einzusetzen. Da sie zahlenmäßig eine recht kleine Gruppierung sind, versuchen sie hauptsächlich Attentate auf hohe Beamte des thrallischen Imperiums anstatt

direkter Angriffe. Natürlich steht Rache und der Tod von Satuul Gorim als oberste Priorität auf ihrer Liste, dieser wird jedoch rund um die Uhr bewacht, so dass sich dieses Unterfangen sehr schwierig darstellen dürfte.

Ein weiteres Betätigungsfeld ist es, Stimmung gegen das thrallische Imperium seiner eigenen Bevölkerung zu machen. Nicht alle sind mit der polizeistaatlichen Kontrolle der Thrall einverstanden und bei vielen Trug die 28jährige Hirnwäsche durch Medien und Schule noch keine Früchte. Gerade ältere sind insgeheim noch der Meinung, dass man unter der Herrschaft des Königshauses Cellek das bequemere Leben führen konnte. Sollte die Ermordung Satuul Gorims gelingen, so muss die Bevölkerung Irsak Cellek als rechtmäßigen Herrscher anerkennen und nicht einen seiner Generäle oder Minister, die das thrallische Imperium weiterführen würden.

11.3.5. Die Synsalla-Rebellen

Die Synsalla-Rebellen sind nach ihrem Kampfschrei „Syn salla!“ benannt worden, was soviel heißt wie „befreit Syn!“. Sie gründeten sich vor mehr als 200 Jahren im Jahre 183 nOX, als der Cellek Klan Syn von den Pythris eroberte. Waren es schon damals viele, welche die Unabhängigkeit Syns von den Klans forderten, so war das Maß nun endgültig voll. Die Rebellen flüchteten in das Khadafi-Gebirge und bildeten Partisanengruppen, die bald von den Pythris finanziell und mit Waffen unterstützt wurden.

Im Laufe der nächsten 150 Jahren wurde die Anzahl immer weiter dezimiert, doch als im Jahre 358 nOX der Karakas Klan Syn einnahm hatten die Synsalla-Rebellen einen enormen Zustrom zu verzeichnen. Es wird vermutet, dass sich über 10.000 Rebellen im Khadafi-Gebirge aufhalten, wo sie eigene Höhlensysteme und Dörfer angelegt haben. Auch innerhalb von Syn haben sie Spione und Agenten, die versteckte Sabotageakte durchführen. Gefechte mit den Truppen der Karakas sind fast alltäglich, doch für jeden toten Rebellen schließen sich zwei weitere Bürger Syns der Widerstandsgruppierung an.

Anführerin ist die 26jährige Nami Simakase, die vielen zu risikofreudig und radikal ist. Sie hat vor 4 Jahren ihren Mann, den damaligen Anführer Zayut Simakase, in einem Gefecht mit den Karakas verloren und verbindet ihre politischen Ansichten nun mit persönlicher Rache. Vielen Rebellen gefällt dieses kopflose Vorgehen nicht, aber dennoch kann sie sich der Loyalität ihrer Mitglieder sicher sein.

11.4. Sonstige Gruppen

11.4.1. Die Khafasi

Das Wüstenvolk der Khafasi ist ein Händler- und Nomadenvolk, welches mit Karawanen durch die Wüste zieht und etwa 2,4 Millionen Menschen umfasst. Auch drei Nierlassungen gibt es in Form von riesigen Höhlensystem im Keft-, Fahasi- und Kaldafi-Gebirge. Dies ist auf ihre Vergangenheit zurückzuführen: Das Volk der Khafasi sind die Nachfahren von Sklaven, die 103 vOX nach einem Aufstand aus Argon flüchten konnten, durch die Wüste zogen und einen Unterschlupf suchten.

Etwa 750.000 leben in der Tyfun-Höhle im westlichen Keftgebirge, 520.000 in der Baklaf-Höhle im östlichen Kaldafi-Gebirge und 380.000 in der Horifa-Siedlung im Fahasi-Gebirge, die nur für 80.000 meist reichere Khafasi einen Platz in der unterirdischen Höhle bietet. Etwa 50.000 leben in Argon, in allen anderen größeren Städten etwa 10.000, meist als Händler, um lukrative Geschäfte für die Karawanen zu machen.

Die Khafasi sind sehr stolz auf ihr Volk, den anderen Menschen aber durchaus suspekt. Ein Grund hierfür mag sein, dass sie ständig ihre Atemmasken tragen, hinter denen man ihr Gesicht nicht erkennen kann, auch in Gebäuden. Außerdem haben sie viele kulturelle Eigenarten, die manchen bizarr erscheinen. Sie ziehen Dunkelheit und Höhlen normalen Räumen vor und sagen niemals Fremden ihren Namen, erst wenn sie ihnen vertrauen. Da sie die Nachfahren von Sklaven sind hassen sie die Sklaverei und dies wird häufig zu einem Streitthema. Doch wenn sie nicht grade Handeln bleiben sie unter sich und kümmern sich nicht um die Belange der anderen.

Wenn man in der Wüste einen Menschen begegnet, ist es zu 90% wahrscheinlich ein Khafasi. Entweder eine Karawane, ein Bote, einer der berühmten Khafasi-Wüstenläufer, welche als Kundschafter der Karawanen vorrausreiten um Gefahren und Räuber zu entdecken und rechtzeitig zu warnen, oder einer der verstoßenen Khafasi-Räuber, die von ihrem Volk ins Exil geschickt wurden und nun marodieren und Karawanen überfallen... ..natürlich auch die ihres Ex-Volkes.

11.4.2. Kalvanistischer Bund

Wenn eine Organisation die Prinzipien der Selbstlosigkeit, des Altruismus, der Solidarität und sozialer Hilfe hoch hält, dann ist es der Kalvanistische Bund. Schon 34 vOX schrieb der damals noch junge und idealistische Arzt Jossip Kalvan das Buch „Woran ich glaube“. In den folgenden Jahren sammelten sich viele Anhänger um ihn, die Kalvanisten genannt wurden. Erst nach dem Tod Jossip Kalvans gründete sich der Kalvanistische Bund als fest Organisation im Jahr 24 nOX.

Seitdem kümmert sich der Bund um die Armen, Schwachen und Kranken. Er führt Armenspeisungen durch, organisiert Ärzte und Medikamente für die, die es sich sonst nicht leisten könnten und repariert Strom- und Wasserleitungen, führt Schulungen mit eigenen Lehrern durch oder saniert Häuser um Wohnraum zu schaffen. Viele Kalvanisten empfinden Antipathie gegenüber den Klans, die sie aber, nicht zuletzt wegen dem strikten Gewalttabu der Kalvanisten, dulden.

Der Kalvanistische Bund finanziert sich durch Spenden und auch die Klans gehören zu den Gönnern, da sie durch ihre Anwesenheit den Unmut und die Unzufriedenheit in der Bevölkerung senken, Revolutionen und Aufstände verhindern und zudem die Kriminalität senken. So kommt es zu der bizarren Situation, dass Klans und Bund sich zwar nicht sonderlich mögen, aber dennoch gegenseitig helfen.

Wächter sind dem Bund sehr misstrauisch gegenüber, verstecken sich doch manchmal auch Mitglieder des Bundes der Roten Sonne in ihren Reihen. Da der Bund zwar von vielen belächelt wird, jedoch dennoch einen recht starken Rückhalt in der Bevölkerung genießt, besitzen seine Mitglieder allerdings gewisse Immunität und Macht.

12. Persönlichkeiten

12.1. Katala Kult

12.1.1. Die unsterbliche Prophetin Nya

Name:	Nya Die rätselhafte Begründerin des Katala Kultes
Alter:	Unbekannt, angeblich über 400 Jahre
Aussehen:	Bronzefarbene Haut; schwarze mittellange Haare; makelloser Körper; Kleidung beschränkt sich meist auf einige violette und schwarze Tücher und goldene Ketten, Diademe, Arm- und Fußreifen
Aufgabe:	Prophetin, Herrscherin und Mysterium
Ziele:	Den Willen Xians erfüllen und die Macht des Katala Kultes ausweiten
Prinzipien:	Spiritualität, Rache, (angeblich?) Loyalität gegenüber Xian
Merkmale:	Atemberaubend schön, rhetorisch begabt, gnadenlos, vergöttert, Visionen, unberechenbar, ansonsten unbekannt
Zitat:	„Alles, was war, wird wieder sein...“ (diese ersten Worte aus dem Kodex Kata sind eine Anspielung auf eine erneut bevorstehende Feuerwaschung)
Spielwerte:	Göttliches Charisma (13), legendäre Willenskraft (11), unglaublich intelligent (10)

Nya ist die sagenumwobenste und rätselhafteste Persönlichkeit des Planeten Yava. Ihre Aura, ihre Präsenz und ihr Charisma sind atemberaubend und niemand, der sie je sah, vergisst diesen Augenblick. Sie ist eine schwarzhaarige Schönheit mit dunklem Teint und sieht aus, wie eine 30-jährige.

Sie erschien allerdings das erste mal vor über 400 Jahren, als sie die Offenbarung Xians 8 Jahre zuvor voraussagte. Sie lebt unter der Tempelanlage und lässt sich manchmal ganze Dekaden nicht sehen. Die Kultisten verehren sie als Messias, der aus Xian kam um sie den wahren Glauben zu lehren. Nya hat dies jedoch weder behauptet, noch dementiert. Nyas Prophezeihungen sind bisher allesamt wahr geworden und sie hat die Tempelpyramide noch nie verlassen.

12.2. Klan Sahfila

12.2.1. Oberste Wissende Niam Ayabe

Name:	Niam Ayabe Weise Herrscherin der Sahfila
Alter:	71 Jahre
Aussehen:	Weißhaarige Greisin; erhabenes Auftreten; trägt meist eine Kutte in den Klanfarben hellblau und schwarz
Aufgabe:	Herrscherin und Vorstand des Zwölf-Schwesternrates
Ziele:	Lebensverhältnisse der Sahfila verbessern, den Klan schützen, den Frieden bewahren, Mysterien aufklären
Prinzipien:	Schutz der Schwachen; Loyalität gegenüber den Sahfila „als Volk“, Ehrlichkeit; Gewaltlosigkeit so lange wie möglich
Merkmale:	Parkinson'sche Krankheit, ein Glasaug, vorsichtig, defensiv, bemutternd, neugierig, Empathie
Zitate:	„Ich habe mit meiner Zunge schon tausende Waffenarme lähmen können und ich werde bestimmt nicht müde, dies erneut zu versuchen!“
Spielwerte:	Legendäre Intelligenz (11), phänomenales Charisma (9), phänomentale Instinkte (9) unglaublich begabte Diplomatin (10)

Zwar hat die Oberste Wissende Niam Ayabe nominell als Vorstand des Zwölf-Schwesternrates als dreizehnte Person in Friedenszeiten nur eine Stimme und wird lediglich in Krisenzeiten zur uneingeschränkten Herrscherin, aber ihr Einfluss auf die anderen Mitglieder des Rates ist so groß, dass sie in fast allen Fragen ihren Willen durchsetzen kann.

Lediglich ihr Pazifismus wird von vielen Sahfila kritisiert. Allerdings geht dieser nicht so weit, dass sie Gewalt als letztes mögliches Mittel ausschließt, insbesondere wenn „ihr Volk“ bedroht ist, bei dem sie sich einer immensen Beliebtheit erfreut.

Wer der friedliebenden Greisin heute begegnet mag kaum glauben, dass sie einst eine ehrgeizige Offizierin in den Streitkräften der Sahfila war, die fast aufgrund einer Befehlsverweigerung exekutiert worden wäre. Nachdem sie unehrenhaft im Alter von 37 Jahren entlassen wurde, schrieb sie ihre Erlebnisse während des Krieges auf. Kurz darauf begann ihre politische Karriere, die anfangs aufgrund ihrer unehrenhaften Entlassung nur langsam voranschritt, aber schließlich überwogen ihre Qualitäten als Herrscherin, ihr aufopfernde Hingabe und ihr diplomatisches Geschick.

12.3. Thrallisches Imperium

12.3.1. Imperator Satuul Gorim

Name:	Satuul Gorim Despot des Thrallischen Imperiums
Alter:	65 Jahre
Aussehen:	Graue Haare; Halbglätze; ledriges, faltiges Gesicht; eiskalte, blaue Augen; meist in schlichte, dunkelrote Roben gekleidet.
Aufgabe:	Strategie und Herrscher über das durch seinen Putsch entstandene Thrallische Imperium
Ziele:	Macht mehren, militärische Vorherrschaft erlangen, alle anderen Klans vernichtend schlagen und versklaven
Prinzipien:	Recht des Stärkeren; Loyalität gegenüber der sozialdarwinistischen Ideologie; Erbarmungslosigkeit
Merkmale:	Berechnend, emotionslos, selbstverliebt, asexuell, autoritär, jähzornig, stolz, humorlos
Zitat:	<i>„Ohne Macht kann das Mögliche nie Wirklichkeit werden!“ und „Schwäche ist lediglich ein Dahinsiechen... ..wenn wir sie ausmerzen Beschleunigen wir nur diesen Vorgang“</i>
Spielwerte:	Legendärer Strategie (11), unglaubliche Willenskraft (10), phänomenale Intelligenz (9), phänomenales Charisma (9)

Satuul Gorim war bis 377 nOX General im Cellek Klan. Als jedoch im Vierten Großkrieg die Königsfamilie Cellek sowohl strategische als auch diplomatisch Fehler machte, brachte sie die Soldaten wie auch die Bevölkerung gegen sich auf. General Satuul Gorim nutzte die Gunst der Stunde, ließ fast die gesamte Königsfamilie inklusive Hofstab töten und ernannte sich mit seinem Heer aus der Siedlung Thrall im Rücken zum Imperator.

Die zwei folgenden Jahre waren sehr chaotisch im Sektor C und das neu gegründete Thrallische Imperium wäre fast dem Großkrieg zum Opfer gefallen, doch Satuul Gorim gelang es durch strategisches Geschick, sowohl den Sektor C als auch Thrall zu verteidigen und sicherte sich somit das Vertrauen der vielen Bürger, die ihn als Erlöser feiern.

In den letzten 28 Jahren setzte Satuul Gorim auf Indoktrinierung der Bürger, die im Kindesalter beginnt und auch die Rüstungsausgaben wurden auf ein bisher unerreichtes Maß angehoben. Obwohl es öfters kleinere Gefechte und Angriffe gab, gibt es das Gerücht, dass diese nur dazu da waren, den eigenen Truppen Kampferfahrung zu vermitteln oder vom eigentlichen Plan abzulenken. Mit der Isolation der Siedlung Thrall von der Außenwelt eröffnen sich wildeste Spekulationen, was dort vor sich geht. Mit Sicherheit lässt sich allerdings sagen, dass Imperator Satuul Gorim als der gefährlichste Mann des Planeten angesehen wird. Die oberste Wissende Niam Ayabe vom

Sahfila Klan brachte es vielleicht am treffendsten auf den Punkt: *„Satuul ist wie ein Vulkan, von dem man weiß, dass er ausbrechen wird, nur noch nicht wann.“*

12.3.2. General Vyros Postor

Name:	Vyros Postor Rechte Hand von Satuul Gorim
Alter:	47 Jahre
Aussehen:	Cyberschädel in der Form eines schwarzen Wolfskopfes; 1,95m Muskelberg; trägt mattschwarze Panzerungen
Aufgabe:	Fanaticher Bluthund und Kriegstreiber
Ziele:	Schwäche ausmerzen; Kampf des Kampfes willen; Ruhm erlangen
Prinzipien:	bedingungsloser Gehorsam gegenüber Imperator Satuul Gorim
Merkmale:	Kannibale; wahnsinnig; blutrünstig; verachtet Frauen; furchteinflößend; Berserker
Zitat:	<i>„Wir werden gegen unseren Feind nicht gewinnen... ..wir werden ihn zertrümmern, zerschmettern und uns an seinen Eingeweiden laben! Jetzt schlachtet; schlachtet! Reißt ihnen die Köpfe ab! Lasst uns ein Blutfest feiern“</i>
Spielwerte:	Legendärer Nahkämpfer mit schweren Waffen (11), unglaubliche Willenskraft (10), legendäre Stärke (11), Herausragender Strategie (8)

Das ausgesetzte Waisenkind Vyros Postor war ein 20jähriger Soldat, als er im Vierten Großkrieg von Satuul Gorim vor dem sicheren Tod gerettet wurde. War er ihm schon vor diesem Ereignis schon treu ergeben, so festigte dies die Bindung zwischen ihnen noch weiter und Vyros Postor sieht in dem Imperator eine Vaterfigur, die er nie besitzen hat.

Allerdings war sein Schädel derartig stark demoliert das er sich einen Cyberschädel anfertigen ließ, der dem Symbol der „thrallischen Bewegung“, dem schwarzen Wolfskopf, nachempfunden war. Aber nicht nur äußerlich war sein Schädel mehrfach gebrochen, auch seine Psyche hat durch die Nahtoderfahrung einen Knacks bekommen.

Wenn Satuul Gorim die vielleicht gefährlichste Person auf Yava ist, so ist der hühnenhafte Vyros eine der furchteinflößendsten. Seine Gier nach Blut scheint grenzenlos zu sein und er stand bei jeder Schlacht an vorderster Front. Er gilt als wahnsinnig und unberechenbar und Gerüchten zufolge bestellt er sich häufiger junge Sexsklavinnen auf sein Zimmer, die nie wieder gesehen werden... ..doch kein Thrall würde etwas in diese Richtung laut sagen.

12.6.1. Ordan Garik Pythris

Name:	Garik Pythris Umstrittener Ordan der Pythris
Alter:	69 Jahre
Aussehen:	Weiß gefärbte Haut, dunkelblaues; fein ornamentiertes Nano-Tattoo auf der Stirn; der kahle Kopf trägt das Pythris Diadem; der 1,75m große Mann wirkt noch recht stämmig und sieht 15-20 Jahre jünger aus.
Aufgabe:	Den aristokratischen Staatsapparat der Pythris davor bewahren, dass sich dieser selbst vernichtet
Ziele:	Stärkung der Macht seiner Familie gegenüber anderen Adelligen; weitere Vergrößerung des Reichtums; Bildung einer Allianz gegen die Thrall; Lebensumstände der eigenen Bürger verbessern
Prinzipien:	Machtbesessen; Familie kommt zuerst; Vertraut niemanden
Merkmale:	Noch fit im Alter; leicht chauvinistisch; Genussmensch; misstrauisch; weitgereist; angenehme, tiefe Stimme; an bildender Kunst interessiert
Zitat:	<i>„Wer niemanden traut wird niemals betrogen.“</i> (Rat an seinen Sohn Kodos)
Spielwerte:	Unglaubliches Charisma (10), Legendärer Diplomat (11), herausragender Stratege (8)

Während die Ordan der Vergangenheit im Pythris Klan weitestgehend die Talan über die Geschicke ihres Volkes entscheiden ließen und lediglich repräsentative Funktionen erfüllten und ihren Status und den Reichtum genossen, ist Ordan Garik Pythris jedoch auf seine Alten Jahre hin ernsthaft am Wohl des Volkes interessiert und machte häufiger den Plänen der Talan einen Strich durch die Rechnung. Der 69jährige Monarch erfreut sich zwar großer Beliebtheit im Volk, ist einigen Adelligen aber ein Dorn im Auge. Es wurden bereits drei Attentate auf ihn verübt, von denen das letzte vor zwei Jahren nie aufgeklärt werden konnte. Es ist außerdem noch immer unklar, wen er zu seinem Nachfahren erklären wird. Unter den Talan sind seine Söhne Eldrik und Kodos, seine Tochter Phisis und deren Tochter Vianna, seine Enkelin. Weitere Enkel bekleiden die Ränge eines Qadan oder Oyan.

12.8. Thrakys Klan

12.3.1. Anführerin Yalla Kathys

Name:	Yalla Kathys Oberhaupt des Thrakys Klan
Alter:	29 Jahre
Aussehen:	Rotbraune Haut; wilde, schwarze, lange Haare; scharfe Gesichtszüge; natürliche Schönheit; nachtschwarze Augen; Granatwerferprothese statt linkem Arm.
Aufgabe:	Die Thraka als oberste Befehlshaberin anführen und den kleinsten der Klans vor

Ziele:	der Vernichtung durch die anderen bewahren. Macht ihres Klans mehren; Vertis einnehmen (Gerücht); Nachfolger bestimmen
Prinzipien:	Die Kultur der Thrakys bewahren; ehrenvoller Kampf; Verantwortung für ihr Volk; Rache
Merkmale:	Jähzornig, stolz, temperamentvoll, risikofreudig, mutig.
Zitat:	<i>„Wer nicht an vorderster Front kämpft, hat es auch nicht verdient, als Anführer von seinen Untergebenen Loyalität zu erwarten.“</i>
Spielwerte:	

Yalla Kathys ist eine kriegerische, junge Frau, die für ihren Jähzorn berüchtigt ist. Trotz ihres mit 29 Jahren für ein Klansoberhaupt sehr jungen Alters und ihres aufbrausenden Temperaments führt sie die Thraker sehr geschickt, bedenkt man, dass sie aufgrund ihrer geringen Größe ständig bedroht sind. Sie ist eine Frau des Volkes und weniger unnahbar wie die anderen Klansführer. Von ihren Untertanen wird sie verehrt, insbesondere da sie bei wichtigen Schlachten selbst an vorderster Front mit ihnen stritt. Der Ältestenrat ist über sie geteilter Meinung. Die einen schätzen sie als besonders starke, intelligente Anführerin ihres Volkes, die den Thrakys Klan in ein neues, goldenes Zeitalter führen könnte. Anderen ist sie hingegen ein Dorn im Auge, da sich die vorhergegangenen Anführer leichter manipulieren ließen und der Ältestenrat deutlich an Macht verlor.

Yalla Kathys ist schlank und muskulös, hat rötlich-braune Haut und wilde, schwarze Haare. Sie verlor in einer Schlacht ihren linken Unterarm und ließ sich einen vercyberten Granatwerfer als Prothese einsetzen.

12.20. Unabhängige

12.20.1. Arifa Sharadir

Name:	Arifa Sharadir Mysteriöse Diebin und Nessir-Shianitin
Alter:	22 Jahre
Aussehen:	Unbekannt (Schwarze, mittellange und gewellte Haare; 1,66m Körpergröße; bronzefarbene Haut)
Aufgabe:	Unbekannt
Ziele:	Als größte Diebin aller Zeiten in die Geschichte eingehen; den Klans schaden und sie an der Nase herumführen; weitere Ziele unbekannt
Prinzipien:	Ehrenwertes Diebeshandwerk; Unabhängigkeit; Freiheit
Merkmale:	Humor; freiheitsliebend ; mysteriöse Vergangenheit; dickköpfig; risikofreudig; unbekümmert
Kopfgeld:	500.000 Chips vom Golan Klan (lebend!)
Zitat:	<i>„Ich bin so gut... ...meistens weiß ich selbst nicht, ob ich da war!“</i>
Spielwerte:	Legendäre Nessir-Shianitin (11), Legendäre Agilität (11), unglaublich in Diebstahl, Schleichen, Schlösser Knacken und Klettern (je 10), Phänomenales Charisma (9), herausragende Elektronikerin (8)

Zahlreiche Gerüchte und Mysterien ranken sich um die mittlerweile schon legendäre Diebin Arifa Sharadir. Bekannt ist nur, dass sie zu keiner der größeren Diebesgilden gehört und wahrscheinlich autonom arbeitet. Sie scheint es auf keine größeren Reichtümer abgesehen zu haben, sondern klaut mit Vorliebe den Klans alles, was diesen lieb ist: Prototypen, Shianartefakte, Diademe und Wahrzeichen, Pläne und Forschungsaufzeichnungen.

Aus diesem Grund wird sie häufiger auch mit dem Bund der Roten Sonne in Verbindung gebracht. Ungeklärt ist auch, warum Vector Golan ein derartig großes Interesse daran hat, Arifa Sharadir lebend zu fangen. Verschiedene Gerüchte besagen, er benötigt etwas zurück, was ihm gestohlen wurde, er will sie für seine eigenen Zwecke einspannen oder es handele sich hierbei um seine eigene, uneheliche Tochter ...

Anhang A: Glossar

300 Wahrheiten	Wichtiges Buch der Sahfi Religion	
Amar	Shianenergie (Licht)	
Argon	Hauptstadt von Gora mit über 90 Millionen Einwohnern und Sitz der 8 Klans.	
Ashan	Shianenergie (Schutz)	
Ayabe, Niam	Herrscherin des Sahfila Klans	
Baka-Vatar	Gutmütige, moralische Vatar	
Bala	Pinke, säuerliche Frucht	
Ban-Ban	Scharf schmeckender Aal, der in der Kanalisation lebt	
Baya	Kamelähnliches Reittier	
BdRS	Abkürzung für Bund der Roten Sonne	
Blutfest	Synonym für Krieg/Schlacht bei den Thraka und Thrall	
Bund der Roten Sonne	Rebellenbewegung gegen die Klans, weniger radikal als YBA	
Cellek Klan	Früherer Klan, der durch einen Putsch in das Thrallische Imperium überging.	
Cellek, Irsak	Geb. 373 nOX. Rechtmäßiger Thronerbe des Cellek Klans	
Cellek, Amira	Geb. 353 nOX. Überlebende Prinzessin und Mutter Irsak Celleks	
Charis	Stadt	
Chie	Stadt	
Chips	Währung	
Daimon	Südöstliche Insel	
Die Alten	Untergegangene Kultur vor der Neogenesis	
Djahat	Regierungsgebäude der Thraka	
Erster Großkrieg	41-32 vOX, Krieg aller Klans	
Erwachen	Das Jahr 128 vOX	
Fleisch	Slang für Sklaven	
Gandarii-Waffen	Leichte Nahkampfwaffen aus gehärteten Kristallklingen	
Garsim	Gezüchtetes Militär-Monster der Karakas	
Giacomo	Freie Küstenstadt	
Golan Imperium		
Golan, Vector	Präsident des Golan Imperiums	
Golgak-Bohnen	Günstiges Gemüse	
Gora	Großer Kontinent auf Yava	
Gorato	Die auf Gora gesprochene Sprache	
Gorim, Satuul	Führer des Thrallischen Imperiums	
Heilige Neun	Polytheistische, xian-feindliche Sekte, von den Klans verboten	
Hoheschwester	Mitglied des Schwesternrates	
Hexalogen	Polytheistische Sekten, die Shiankräfte als Götter verehren und Xian feindlich gesinnt sind	
Kadamikriegerin	Elite-Shianitin/Kämpferin der Kadamischule der Sahfila	
Kama	Staatsdroge des Katala Kultes	
Kalavan Syndikat	Mächtiges Verbrechersyndikat	
Kalavan, Xordim	Geb. 338 nOX. Oberhaupt des Kalavan Syndikats, welches er mit seinen Kindern Ugor, Kissia und Kiliyan leitete	
Kalvanistischer Bund	Sozialer Hilfsbund, der Arme unterstützt	
Kaldak	Papierwährung der Thraka	
Kalvan, Jossip	68 vOX- 6 nOX, schrieb das Buch „Woran ich glaube“ und schuf den Kalvanismus	
Kansin	Inselstadt der Golan	

Karakas Klan	Militaristischer, brutaler Klan	
Karakas, Khorsim	Primus (Oberhaupt) des Karakas Klans	
Kata	Glaubensbekenntnis und kurzes Gebet der Katala, muss 5mal täglich gebetet werden	
Katala Kodex	Von Prophetin Nya geschriebene „Bibel“ der Katala	
Katala Kult	Religiöse Sekte und Klan im Sektor A	
Kathys, Yalla	Anführerin des Thrakys Klans	
Kayan	Niedriger Adelstitel der Pythris	
Khafasi	Nomaden- und Händlervolk	
Khafasi-Aufstand	Sklavenaufstand 103 vOX, die entlaufenen Sklaven bilden das spätere Volk der Khafasi	
Khor	Shianenergie (Zerstörung)	
Kyal	Tempelpyramide und Regierungssitz der Katala	
Mani	Stadt	
MFEF	Abkürzung für Multifunktions-Ernährungseinheit	
Mithris	Hexagonförmiger Regierungssitz der Sahfila	
Morasttyrann	Riesiges, lindwurmartiges Monstrum aus den Sümpfen	
MuFu-Klötze	s. MFEF	
Multiblöcke	s. MFEF	
Nachtschatten	Assasinengilde	
Nehka	Stadt der Pythris	
Nenki-Ratten	50cm große, haarlose, weiße Rattenart mit scharfen Zähnen	
Neogenesis	Ca. 195 vOX	
Neoul-Ringe	Verbrechersyndikat, Händler für Drogen, Waffen und Informationen	
Nessir	Shianenergie (Schatten)	
nOX	Abkürzung für „nach der Offenbarung Xians“, Zeitrechnung	
Nya	s. Prophetin Nya	
Offenbarung Xians	0 OX, die erste Kontaktaufnahme Xians	
Oga-Vatar	Brutale, herzlose Vatar	
Ordan	Oberster Herrscher der Pythris	
Oyan	Adelstitel der Pythris	
Pector	Shianenergie (Wachstum)	
Postor, Vyros	General der Thrall	
Prophetin Nya	Mysteriöse Guru und Oberhaupt des Katala Kultes	
Pythriade	Regierungsgebäude des Pythris Klans, in welchem der Senat tagt	
Pythris Klan	Aristokratischer Klan mit ausgeprägtem Adelssystem	
Pythris, Garik	Oberster Herrscher (Ordan) des Pythris Klans	
Pythris, Garik	Ordan (Oberhaupt) der Pythris	
Qadan	Hoher Adelstitel der Pythris	
Rinban	Dunkles Knollengewächs	
Rippe	Slang für Obdachlose und Hungernde	
Ritter des Cellek Klans	Rebellengruppe, welche die Thrall bekämpft	
Sahfi	Atheistische Religion	
Sahfila Klan	Matriachaler Klan im Sektor B	
Saravan, Jen	Anführerin der YBA	
Saravan, Rodigo	Anführer des BdRS	
Sawiric-Ringe	Brutales Verbrechersyndikat	
Schwarze Wolke	Diebesgilde und „Künstlername“ ihres Gründers, Rafik Telvekardos	
Simakas, Nama	Geb. 369 nOX. Anführerin der Synsalla-Rebellen	
Schwesternrat	Regierung der Sahfila	
Shian	Mystische Energie	

Shianenergien	Die 6 Kräfte Amar, Ashan, Pector, Nessir, Vyr und Khor	
Shianit	Shianiten können eine der 6 Shianenergien beeinflussen	
Shiyu	Stadt	
Skorpionmesser	Schwerer Dolch	
Somka	Tabak-Ersatz	
Stiftlose	Slang für arme Personen	
Syn	Stadt der Karakas	
Synsalla-Rebellen	Rebellen im Kadafi-Gebirge, welche die Stadt Syn befreien wollen	
Talan	Höchster Adelstitel der Pythris	
Tamaris, Sato	Geb. 351. Anführer des Sawiric-Rings	
Tapama	Teure Frucht, Delikatesse	
Telvekardos, Nesradim	Geb. 333 nOX, Oberhaupt der Diebesgilde Schwarze Wolke	
Thraka	1. Angehöriger des Thrakys Klans; 2. Stadt der Thraka	
Thrakys Klan	Kämpferischer, xenophober Klan mit Räterepublik	
Thrall-Harem	Gefängnis für die Sexsklavinnen der Thrall	
Thrayaki, Kalsim	263 nOX – 341 nOX, Begründer der Religion der Hexalogen	
Thrallisches Imperium	Faschistischer, militaristischer Klan mit großem Expansionsdrang	
Uhuri-Stämme	Menschen, die in den nördlichen Dschungeln leben	
Vasca	Stadt der Pythris	
Vatar	Abenteurer/Söldner	
Vertis	Stadt	
Vier-Sektoren-Vertrag	32 vOX, Friedensvertrag, der den ersten Großkrieg beendete	
Voltan	Stadt	
Voltan Imperium	Einer der Klans	
VoX	Abkürzung für „vor der Offenbarung Xians“, Zeitrechnung	
Vyr	Shianenergie (Siechtum)	
Waschungsritual	Blutiges Beicht-Ritual des Katala Kultes	
Wolkenstadt	Synonym für Xian	
Xian	Über Argon schwebendes, geheimnisvolles Konstrukt	
Yasami, Aysha	Erste Shianitin, 208-286 nOX	
Yava	Der Planet	
Yavanische Befreiungsarmee	Radikale Rebellenbewegung gegen Xian und alle Klans	
Yavium	Roter Kristall aus dem Energie gewonnen werden kann	
Yaviumkriege	s. Zweiter Großkrieg	
YBA	Abkürzung für die yavanische Befreiungsarmee	
Sharadir, Arifa	Sagenumwobene Meisterdiebin	
Yoran-Apfel	Handballgroßer Apfel	
Zweiter Großkrieg	55-76 nOX, häufig auch Yaviumkriege genannt	

Anhang B: Zeitleiste

Ca. 200 vOX: Die Feuerwaschung

Die Zivilisation und Kultur der Alten wurde komplett ausgelöscht. Von den Städten bleiben nur Ruinen und Trümmer übrig. Es ist nicht genau bekannt, was passierte. In vielen Religionen ist davon die Rede, dass die Luft brannte, alle Lebewesen starben und ganze Landschaften und Städte verwüstet wurden.

Ca. 195 vOX: Neogenesis

Xian beginnt mit dem Wiederaufbau eines funktionierenden Ökosystems. Die Atmosphäre wird gereinigt, erste Pflanzen und Lebewesen erneut gezüchtet, geklont und angesiedelt.

128 vOX: Das Erwachen

Etwa 20.000 junge Menschen im Alter von 18 bis 30 Jahren wachen unter Xian in einer riesigen Ruinenstadt auf. Sie haben allesamt keine Erinnerungen an ihr bisheriges Leben, sprechen allerdings dieselbe Sprache und beherrschen überlebenswichtige Fähigkeiten, wie z. B. Feuer machen, Ackerbau, Heilkunde, Mathematik, Lesen/schreiben und Schmiedehandwerk, instinktiv. Sie rotten sich zunächst in kleinen Gruppen von 30 bis 100 Angehörigen, genannt Sippen, zusammen und verteilen sich zu einem großen Teil in der Stadt. Zudem laufen die Fusionskraftwerke und Wasserwerke der Stadt, es sind für die ersten Jahre Nahrungsmittel in Lagern untergebracht und in einigen Gewächshäusern der Stadt wachsen erste Pflanzen.

Ca. 125 vOX: Erste Yavaner verlassen Argon

Viele Sippen können sich mit dem Leben in der Stadt Argon nicht arrangieren und verlassen sie. Der Großteil (etwa 1200) dieser Menschen siedelt nach langer Reise schließlich in anderen Ruinenstädten. Drei Sippen verschwinden in den nordwestlichen Dschungelgebieten...

Ca. 120 vOX.: Kulturen entwickeln sich

Die einzelnen Sippen entwickeln eigene Regeln, eigene religiös anmutende Riten für Beerdigung und Geburt und geben sich Namen. Es gibt etwa 400 Sippen. Es werden erste Zeitrechnungen entwickelt und die Geschichtsschreibung beginnt.

Ca. 115 vOX: Erste Sippenkriege

Es gibt die ersten „Kriege“ zwischen verfeindeten Sippen. Die meisten verhalten sich jedoch weiterhin friedlich. Es gibt erste Versklavungen.

Ca. 110 vOX: Sippenzusammenschlüsse

Einige Sippen schließen sich zusammen und es entstehen die ersten Gruppierungen, die später zu Klans werden, z. B. Phytris, Thrakys, Cellek und

Karakas. Cellek ist mit 600 Angehörigen eine der größten und unterwirft einige kleinere Sippen, die sie versklavt.

103 vOX: Khafasi-Aufstand

In der Sippe Cellek kommt es zu einem Sklavenaufstand. Unter ihrem Anführer Kah erkämpfen sich etwa 200 Sklaven die Freiheit und verlassen die Stadt. Später bilden sie das Nomadenvolk der Khafasi.

Ca. 100 vOX: Erste Elemente des Katala-Kultes

Erste, diffuse religiöse Strömungen verehren Xian als Gottheit. Hieraus entwickelt sich später die Religion Katala. Es gibt etwa 35.000 Einwohner auf Yava.

96 vOX: Erstes Fusionskraftwerk in Betrieb

In der Ruinenstadt Vasca gelingt es, ein Fusionskraftwerk und ein Wasserwerk in Betrieb zu nehmen. Dies verbessert die Lebensbedingungen in den Ruinenstädten verbessert sich rapide und die Einwohnerzahl der Ruinenstädte vervielfacht sich von etwa 2000 auf 10.000 in den nächsten 20 Jahren.

81 vOX: Sahfila erzeugen Multiblöcke

Die Schwestern Rika und Thysia Sahfila sind die ersten nennenswerten Wissenschaftlerinnen und Philosophinnen Yavas. Im Jahr 81 vor der Offenbarung Xians schaffen sie es, eine noch gut erhaltene Fabrik für Multifunktionsnahrungseinheiten (Multiblöcke) in Betrieb zu nehmen. Ihre Sippe wächst schnell und bildet später den Sahfila Klan.

77 vOX: Gründung der Siedlung Syn

Die Sippe Syn, die Argon verlassen hat um nicht von den Cellek unterworfen zu werden, folgen der Straße durch die Kaldafi-Gebirge. Nachdem sie enttäuscht feststellen, dass sich am Ende der Straße nur ein Bergwerk befindet, gründen sie eine Siedlung etwas weiter südlich am Rande der Wüste.

Ca. 75 vOX: Chips werden zur Einheitswährung

Chips setzen sich als einheitliches Währungssystem für alle Sippen durch. Auch wenn es teilweise Münzen oder Papiergeld in den einzelnen Sippen gab, so setzten sich nur die Chips, welche auch von den Alten als Währung verwendet wurden, durch. Zwischen einigen Sippen kommt es zu regen Handelsbeziehungen.

70 vOX: Erste Monarchien

Immer mehr Sippen schließen sich als Schutz zusammen, es gibt innerhalb der Stadt nur noch 80 Sippen. Die ersten großen Anführer vererben ihre Position an ihre Kinder. Es gibt 50.000 Einwohner auf Yava.

53 vOX: Yaviumabbau beginnt

Ein Expeditionstrupp der Golan Sippe findet ein verlassenes Yavium-Bergwerk auf der Insel Saika im Kayami-Gebirge und sie beginnen damit, das Element abzubauen.

48 vOX: Sahfila-Golan-Bündnis

Der alternden Rika Sahfila gelingt es nach zwei Jahrzehnten, einen alten Sandkrabber zu reparieren und zum Laufen zu bringen. Die Sippen Sahfila und Golan gehen ein Bündnis ein und dominieren in vielen Teilen der Stadt. Gemeinsam können sie immer mehr alte Fabriken in Betrieb nehmen.

41-32 vOX: Erster Großkrieg / Erstes Blutfest

Die Sippen Cellek, Thrakys und Pythris schließen sich zusammen, um die gemeinsame Hegemonialstellung von Sahfila und Golan zu beenden und einige Fabriken zu erobern. In den Geschichtsbüchern der Cellek (späteres thrallisches Imperium) und der Thraka heißt dies später „Blutfest“, die anderen Bewohner Yavas halten die Bezeichnung Großkrieg für angemessener. Viele kleinere Sippen werden als Kolateralschäden vernichtet, versklavt oder schließen sich freiwillig den größeren Sippen an. Die zwei großen Sippen Voltan und Karakas, die nicht an den Kämpfen beteiligt sind, können ihre Position hierdurch verbessern. Der Krieg dauert 9 Jahre. Die Bevölkerungszahl des Planeten sinkt von ca. 75.000 auf 60.000 ab.

38 vOX: Niederlage der Thrakys Sippe / Gründung der Siedlung Thraka

Die Kämpfer der Golan-Sippe können nach drei Kriegsjahren die zahlenmäßig unterlegenen Thraka vernichtend schlagen. Die überlebenden 800 Thraka schwören Rache, flüchten aus der Stadt Richtung Südwesten und gründen das Dorf Thraka auf der Ruine einer alten Forschungsstation. Die eingekesselten, besiegten Thraka begehen mit ihrer Anführerin Xya Rhodis kollektiven Selbstmord, um nicht versklavt zu werden. Die Märtyrerin Xya Rhodis ist noch heute eine der größten Volksheldinnen der Thraka.

32. vOX: „Vier-Sektoren-Vertrag“

Die Beteiligten des Großkrieges müssen erkennen, dass beide Seiten nun über die gleiche militärische Stärke verfügen und sie sich bei weiteren Angriffen nur aufreiben. Zudem wird deutlich, dass die Sippen Voltan und Karakas immer mehr Einfluss und Macht gewinnen. Im „Vier-Sektoren-Vertrag“ teilen sie etwa 60% der Stadt (den westlichen Bereich) unter sich auf und legen erstmals Sektorengrenzen fest. Durch den Krieg gibt es nur noch 12 bedeutende Sippen.

Ca. 25 vOX: Khafasi entwickeln sich zum Händlervolk

Das Nomadenvolk der Khafasi, welches aus den entlaufenen Sklaven der Cellek Sippe besteht, wächst auf 600 Personen an. Sie entwickeln sich

zu einem Händlervolk, das von Karawanen zwischen der Stadt und den Ruinenstädten gut leben kann.

16 vOX: Gründung des Katala Kultes

Der 60jährige Prophet Gorim Katala aus der Pheitos Sippe hält flammende Reden im Nordwesten der Stadt. Er schafft es, die kleineren Sippen Kadmos, Pheitos und Koshi zu einen. Dies sind Sippen, die sich durch den ersten Großkrieg dem Golan oder Sahfila Sippen anschließen, bzw. unterordnen mussten und nun in den entsprechenden Sektoren eine kulturelle Minderheit bildeten. Ihnen war gemein, Xian als Gott zu verehren und so waren sie offen für die Lehren Katalas. Um einen Bürgerkrieg zu vermeiden, ließ man sie gewähren und verbot den wachsenden Katala Kult zunächst nicht.

11 vOX: Sahfila verschenken Tempelpyramide Kyal

Die Führung der Sahfila Sippe gewährt Gorim Katala und seinen Anhängern, die Bodenstation Xians im nordwestlichen Sektor A als Tempel zu benutzen (die spätere Tempelpyramide Kyal). Der Katala Kult erkennt, dass es unter dem Gebäude einen unterirdischen Komplex geben muss, kann die Stahl Luke, die diesen verschließt, allerdings nicht öffnen.

8 vOX: Nyas erstes Erscheinen

Bei einer Messe des Katala Kultes bebt plötzlich die Erde und die Boden Luke öffnet sich. Die Göttin Nya erscheint und prophezeit die Offenbarung Xians in 8 Jahren auf den Tag genau. Sie nennt ihren Namen und erzählt, dass die Angehörigen des Katala Kultes die „wahren Gläubigen“ seien. Sie befiehlt den Bau der Tempelpyramide Kyal an diesem Ort, der die nächsten vier Jahrzehnte in Anspruch nehmen wird. Sie verschwindet wieder in der Boden Luke, kündigt aber an, in vier Jahren erneut zu erscheinen und dann zwei junge Menschen, einen weiblichen und einen männlichen als „Auserwählte“ mitzunehmen. Sie sollen die körperlich und geistig besten unter ihnen ausfindig machen und ihnen die Zungen rausschneiden. Sie verspricht ihnen Unsterblichkeit...

4 vOX: Nyas zweites Erscheinen

Nya erscheint erneut und nimmt die gelenkige, clevere Rin Yaki und den besonnenen, schwarzen Hühnen Salodor Kalfakis mit in ihr unterirdisches Reich. Sie sind seitdem Leibwächter von Nya und werden als Halbgötter verehrt.

1 vOX: Einwohnerzahlen

Auf Yavas Oberfläche befinden sich 120.000 Bewohner. Hiervon sind etwa 1.000 Khafasi-Nomaden, 1.200 Thraka, 10.000 wohnen in Ruinenstädten, etwa 2000 Leben in

Dschungelstämmen und 5.000 wohnen als Bauern im inneren des Kontinents. Die restlichen Bewohner leben in Argon.

0 nOX: Offenbarung Xians:

Die acht Bodenstationen Xians erwachen zum Leben. Die Aufzüge fahren durch die Schlauchsysteme zur Erde hinunter und befördern hierbei ein sich selbst aufbauendes Terminal. Auf einem großen Computerbildschirm steht geschrieben, welche Gegenstände Xian anbietet und welche Ressourcen oder Gegenstände sie dafür verlangen, beispielsweise gibt es für 5 kg Yavium einen Nanoprozessor. Chips sind ebenfalls in beide Richtungen handelbar. Die großen Sippen, die im Bereich der Bodenstationen am mächtigsten sind, werden zu Klans. Ihre Verteilung ist in etwa mit der heutigen Sektoreneinteilung gleich, nur das Golan Imperium erstreckt sich über zwei Sektoren (G+H) und verfügt über zwei Bodenstationen Xians. Die Bodenstationen werden zu Regierungsgebäuden, in welchen die Klansoberhäupter den Handel mit Xian organisieren.

7 nOX: Eroberung von Nehka

Der Pythris Klan nutzte einen Aufstand der Bürger von Nehka gegen ihren unfähigen König und eroberte die Ruinenstadt kurzerhand ohne größere Verluste. Zwar war Nehka damals noch relativ bedeutungslos, aber dies änderte sich, als nur 10 Jahre später in der Nähe von Charis auf der Insel Daimon Yavium gefunden wurde. Trotz zahlreicher Versuche konnte kein anderer Klan diese wichtige Hafenstadt erobern und sie ist nun seit fast 400 Jahren in den Händen der Pythris.

9 nOX: Erste Cyberware erfolgreich operiert

Im Sahfila Klan können Ärzte das erste mal Erfolgreich einen Cyberarm an einen Menschen operieren. Auch den anderen Klans gelingt dies etwa ein Jahrzehnt später.

22 nOX: Erster Nanoprozessor

Im Sahfila Klan gelingt es, den ersten Nanoprozessor in ein Hirn zu operieren, ohne das der Patient stirbt oder zu einem nanomagisch aktivem, minderbemittelten Trottel – genannt Nanozombie – wird. Dieser Durchbruch wird geheim gehalten... ..anderen Klans gelingt dies erst 130 Jahre später, wodurch die Sahfila noch immer führend in dem Bereich der Nanomagie sind.

27 nOX: Gründung der Bergwerksiedlung Voltan

Der Voltan Klan gründet die Bergwerksiedlung Voltan um die Minen im Fahasi- und im Keftgebirge wieder in Betrieb nehmen zu können. Zeitgleich beginnt man mit dem Bau einer Einschienenbahnstrecke, um den Transport zu erleichtern und vor allem schneller und sicherer zu

machen. 39 nOX wird der Bau der Einschienenbahnstrecke abgeschlossen

55-76 nOX: Zweiter Großkrieg / die Yaviumkriege

Nachdem der Wert von Yavium als Handelsgut für Xian in nur 10 Jahren um 200% gestiegen ist und damit ein immer wichtigerer Faktor als Grundlage der Macht der Klans, kämpfen die Cellek, Golan, Voltan, Karakas und Pythris um diese Ressourcen. Die Sahfila verfügen über kein ausreichend großes Heer, handeln aber mit den Golan ein Verteidigungsbündnis aus. Im Gegensatz zum ersten Großkrieg kämpft man nicht in Argon um Fabriken, sondern außerhalb Argons um Städte und Siedlungen in der Nähe von Yaviumminen. In diesen Kriegen sterben etwa 15% der Bevölkerung Yavas.

55 nOX: Die Cellek erobern Syn

Die Cellek erobern Syn und versklaven alle Bewohner. Allerdings können die Cellek sich nur zwei Jahrzehnte in dieser großen Siedlung halten bis sie von den Pythris erobert wird.

62 nOX: Niederlage der Golan bei Vertis

Im Jahr 62 nOX versuchte der Golan Klan vergeblich, die Ruinenstadt Vertis einzunehmen und so Zugang zu den Yaviumquellen im Syra-Gebirge zu haben. Dies konnte nur dadurch vereitelt werden, dass Vertis ein teuer erkaufte Bündnis mit Thraka einging, die den Truppennachschub der Golan aus Argon aufhielten. Seitdem sind Golan und Vertis erbitterte Feinde.

63 nOX: Katala Kult erkämpft sich Sektor A

Der gewachsene Katala Kult erkämpft sich Sektor A von den Sahfila. Der Klan Golan hilft nur halbherzig bei der Verteidigung, da sie selbst ein Jahr zuvor eine schwere Niederlage erlitten haben. Die Sahfila erklären das Bündnis mit den Golan für ungültig.

66 nOX: Thrakys Klan erkämpft sich Sektor H

In der Siedlung Thraka wuchs der Klan schnell wieder auf 97.000 Angehörige an. Ihre Überlegenheit im Nahkampf und die aktuelle Schwäche der Golan ermöglichte es ihnen, sich an den Golan zu rächen, die sie 94 Jahre zuvor im Ersten Großkrieg aus Argon vertrieben.

75 nOX: Eroberung der Siedlung Thrall

Die Siedlung Thrall wurde vom Cellek Klan erobert und nach und nach zu einer Kasernenstadt umgebaut. Viele Waffenfabriken und Militärausbildungslager wurden errichtet. Während Thrall zuvor eine Siedlung war, die vom Handel zwischen Xiaoting und Argon profitierte, so viel dieser Vorteil nun an die Ruinenstadt Chie, die nach und nach aufblühte.

76 nOX: Die Pythris erobern Syn / Ende der Yaviumkriege

Die Pythris können die Siedlung Syn von den Cellek in einer für beide Seiten verlustreichen Schlacht erobern. Pythris konnte diese Schlacht nur gewinnen, da es gleichzeitig zu Sklavenaufständen innerhalb von Syn kam. Kein Klan verfügte nun noch über ausreichend Militär um weitere, sinnvolle Angriffe durchzuführen. Somit endeten die Yaviumkriege.

78 nOX: Gründung der Hafenstadt Golan

Da den Händlern aus Vertis verboten wurde, mit Golan zu handeln, war Golans einzige Quelle für Yavium die Insel Saika. Das Metall musste umständlich über Kansin, Giacomo und Vasca nach Argon gebracht werden. Deshalb baute man, ähnlich wie das Voltan Imperium es 50 Jahre vorgemacht hatte, die Hafenstadt Golan, einschließlich einer Einschienenbahnstrecke. Eine Besonderheit ist, dass eine Straße nicht mitgebaut wurde. So ist es schwer Golan zu erreichen, wenn man nicht im Auftrag des Golan Imperiums unterwegs ist oder ein Visum besitzt.

Um 100nOX: Argon wird zur Millionenstadt

Auf Yava leben etwa 1.200.000 Menschen. Es gibt 8.000 Khafasi und 19.000 Thraka, 130.000 Menschen leben in den Ruinenstädten, etwa 40.000 in Siedlungen oder als Bauern. Die Dschungelstämme wachsen auf etwa 4.000 Angehörige an.

102-167 nOX: Goldenes Zeitalter der Pythris

Mit der Eroberung Syns am Ende der Yaviumkriege konnte Pythris sich schneller von den Strapazen des Krieges erholen als die anderen Klans. Als sie die sehr wichtige Stadt Vasca erobern konnten, stand ihrer Vorherrschaft nichts mehr im Wege. Sie endete schließlich, als sich die anderen Klans verbündeten...

102 nOX: Erster Fall Vascas

Der Pythris Klan kann sich als erster von den Verlusten des zweiten Großkrieges erholen und die Stadt Vasca erobern. Sie herrschen dort 65 Jahre und erlangen dadurch, dass sie den Sektor E von Argon, die Ruinenstädte Vasca und Nehka und die Siedlung Syn beherrschen, eine Vormachtstellung. Ein großer Teil der Bewohner Pythris wird versklavt, insbesondere die früheren Milizen der Stadt. Um diesem Schicksal zu entgehen flüchten 500 Vascaner Richtung Nordosten.

106 nOX: Gründung der Siedlung Mani

Die Kriegsflüchlinge aus der Stadt Vasca gründen südöstlich von Xiaoting die Siedlung Mani. Sie führen ein beschauliches Leben als selbstversorgende Bauern.

161 nOX: Pythris erobern Charis auf der Insel Daimon

Im Jahr 161 nOX wurde der König Vyros Kalfakis von Charis unter ungeklärten Umständen zusammen mit seinen beiden Söhnen und seiner Frau ermordet. Da es keinen rechtmäßigen Erben des Throns gab und es zu einen Bürgerkrieg kam, blieben die Yaviumlieferungen nach Nehka aus. Die Pythris entschlossen sich einige Monate später, die Stadt zu erobern und setzten eigene Herrscher ein.

165 nOX: Pythris greift Sektor G an

Die Pythris sind auf dem Höhepunkt ihrer macht und beherrschen nach der Eroberung von Charis fast den gesamten südöstlichen Kontinent. Um ihre Maßen an Ressourcen verarbeiten zu können, benötigen sie mehr Fabriken und greifen daher die Golan in Sektor E von Argon an. Die anderen Klans sind entsetzt und sehen ihre eigene Existenz in Argon bedroht. Sie erklären den Pythris geschlossen den Krieg. Pythris ist gezwungen, Militär aus ihren Kolonien abzuziehen um Sektor F in Argon halten zu können.

167 nOX: Befreiung Vascas

Truppen der Voltan, Karakas und Sahfila können Vasca erobern. Gemäß einer vorherigen Vereinbarung wird die Stadt für neutral und klanunabhängig erklärt.

182 nOX: Zweite Eroberung Syns durch die Cellek

Die Cellek, die sich im Krieg gegen die Pythris bisher dezent zurückhielten und ihre wahre Truppenstärke in der Siedlung Thrall vor den anderen Klan geheim hielten, führten einen Überraschungsangriff auf Syn durch und eroberten die Siedlung in wenigen Tagen. Entgegen der Abmachungen aus dem Bündnis der Klans gegen die Pythris erklärten sie Syn jedoch nicht für unabhängig sondern machten sie zu einer Kolonie und versklavten die Bevölkerung. Alle anderen Klans erklärten den Cellek daraufhin den Krieg, mussten aber erkennen, dass die Cellek in Thrall über mehr Truppenreserven verfügte, als man für möglich gehalten hatte. Pythris, Cellek und das Bündnis der anderen Klans verfügten nun etwa über die gleiche, militärische Macht. Obwohl offiziell Krieg herrschte, kam es 20 Jahre fast zu keiner Kampfhandlung. Alle Machtblöcke belauerten sich gegenseitig und versuchten, durch Vorbereitungen und Aufrüstungen eine ausreichende Übermacht für einen Angriff zu erhalten.

183 nOX: Gründung der Synsalla-Rebellen

Flüchtlinge aus Syn in den Kaldafi-Gebirge gründen die Synsalla, benannt nach ihrem Kampfschrei „Syn salla!“ (befreit Syn!). Sie führen einen zermürenden Guerillakrieg gegen die Cellek, werden bald auch durch die Pythris mit Waffen ausgerüstet. Diese Rebellengruppe gibt es

nun schon seit 200 Jahren und sie leben in verschiedenen, versteckten Höhlen im Kaldafi-Gebirge.

Um 200 nOX: Bevölkerungszahlen

Auf dem Kontinent Gora wohnen etwas mehr als 14 Millionen Menschen. Es gibt 44.000 Khafasi, die sich nun teilweise in Ruinenstädten und Argon niederlassen, aber dort kulturelle Minderheiten darstellen und weiter ihre Bräuche pflegen. 1,5 Millionen Menschen leben außerhalb von Argon. Etwa 12.000 Menschen leben in den nördlichen Dschungeln.

203-206 nOX: Stadtkrieg um Xiaoting

Im Jahr 203 nOX griffen Truppen der Cellek aus Thrall Xiaoting an. Die südlichen Stadtteile von Xiaoting wurden zerstört und nur mühsam konnte Xiaoting in den nächsten 3 Jahren die eingefallenen Truppen wieder aus der Stadt vertreiben. Danach wurde der Xiaoting-Wall erbaut... ...eine riesige Stadtmauer mit schweren Geschützen. Xiaoting gilt seitdem als uneinnehmbar. Viele Ghettos liegen allerdings außerhalb des Xiaoting-Walls, der somit auch die reichen Bürger der Stadt vom „Abschaum“ außerhalb des Stadtkerns trennt.

273 nOX: Qai Yami schreibt „300 Wahrheiten“

Die 17jährige taubstumme Sahfila Qai Yami schreibt ihr 300seitiges Buch „300 Wahrheiten“.

313 nOX: Zweiter Fall Vascas

Der Cellek Klan kann die Stadt Vasca erobern und herrscht dort 48 Jahre.

331 nOX: Cellek erobert die Siedlung Mani

Der Cellek-Klan erobert die wehrlose, friedliebende Siedlung Mani und missbraucht die Bevölkerung seitdem als Feldsklaven um ihr wachsendes Heer ernähren zu können.

358 nOX: Karakas erobern Syn

367 nOX: Putsch von Satuul Gorim / Das Thrallische Imperium entsteht

395 nOX: Die Gegenwart

Anhang C: Namen

In Xian gibt es männliche (ca. 40%), weibliche (40%) und beidgeschlechtliche (ca. 20%) Vornamen. Da es rechtlich gesehen in den seltensten Fällen eine Ehe oder etwas vergleichbares gibt (außer in den Adelsrängen einiger Klans), wird der Nachname gebildet aus dem ersten Teil des Nachnamens der Mutter und dem Ende des Nachnamens des Vaters. Sollte die Mutter beispielsweise Galagak und der Vater Varakadir mit Nachnamen heißen, so wäre Galakadir ein möglicher Nachname für das Kind. Natürlich sind hier nicht alle Namen aufgezählt, sollte ihnen ein klangvoller, zur Welt passender Name einfallen, können sie ihn natürlich verwenden.

Aussprache:

Yavanisch ist eine vokalreiche Sprache mit vielen kurzen Silben, die eher plosiv und rhythmisch als fließend und „nuscheliger“ gesprochen wird. Sie besitzt etwa 30 Phoneme, die mit dem deutschen Alphabet ohne Ä, Ö, Ü und ß ausgedrückt werden können. Die Unterschiede in der Aussprache zur deutschen Sprache sind:

J = wie DSCH in Dschungel
Q = wie QU (das u hinter dem Q fällt weg)
SH = wie SCH
C = wie Z in Zitrone
V = wie W in Wolke
Z = wie S in Sahne

Einsilbige Vornamen werden mit kurzem Vokal ausgesprochen. Bei zweisilbigen Namen ist die erste Silbe betont, bei dreisilbigen Namen die zweite Silbe.

Weibliche Vornamen:

Ami, Amira, Arifa, Asha, Asham, Asim, Avia, Aviane, Ayi, Aysha, Ayshe, Azina, Borma, Briane, Byanna, Cella, Cellis, Chin, Circe, Cyra, Cysis, Dafne, Dara, Ecyra, Eisa, Enima, Esima, Esri, Esti, Fashima, Faya, Filia, Faris, Findis, Fitma, Firnis, Genoef, Geven, Gycka, Haya, Hyalla, Ira, Isis, Jalla, Jaris, Jatka, Jika, Jini, Jissa, Kami, Kani, Kantis, Kifa, Kisa, Kira, Kilja, Kimi, Kinji, Kiya, Kyata, Laya, Lillis, Lin, Linka, Lya, Lyra, Mada, Mai, Marab, Mathap, Minka, Miya, Mya, Nama, Nassa, Nehema, Nima, Nohi, Ohis, Ophar, Perina, Phisis, Pyra, Pyris, Qayu, Qilya, Raya, Rhia, Rija, Rika, Saka, Sei, Shati, Shei, Sitka, Sina, Syra, Tancia, Tea, Tenja, Tera, Thyfa, Tia, Tissi, Tinka, Tsaja, Tsaji, Tyabe, Uyumi, Vallis, Vaya, Vianna, Wyra, Xanthi, Xara, Xia, Yalla, Yambi, Yari, Yaroo, Yasi, Yashira, Yemba, Yin, Yinji, Ysa, Ysabe, Zajana, Zaji, Zanthi, Zaya, Zia.

Männliche Vornamen:

Alim, Argim, Argos, Arif, Ayan, Azha, Bassir, Bion, Bollek, Balrog, Cellek, Celvik, Chodo, Daikun, Daju, Dasuke, Daifune, Dorom, Edo, Eldrik, Elmir, Ergon, Ero, Ersim, Ewin, Fasim, Fao, Ferrek, Fhyal, Gao, Galdron, Garik, Gasto, Geldrik, Geldrek, Gorim, Irsak, Isak, Jalto, Jar, Jat, Jarfim, Jeko, Jellek, Jiko, Kaas, Kafir, Kallak, Kalsim, Kalsin, Kase, Kasim, Kellek, Khor, Khorsim, Khorsus, Kyljan, Kodos, Kofuk, Kuros, Laifan, Largo, Leno, Lorn, Mifune, Milo, Mirfis, Misume, Mordak, Mordek, Moris, Nesradim, Nimdos, Norn, Nort, Orcam, Orth, Pectar, Pecta, Phyrseus, Pyros, Qado, Qafim, Qalfakis, Rado, Racim, Ral, Ralfun, Reflik, Reno, Rhacom, Rhadon, Rhys, Rico, Rihum, Roshok, Salfis, Salom, Santor, Saphon, Satul, Satuul, Semil, Sigrim, Sikk, Skorp, Skropyus, Soddom, Syltan, Synn, Syros, Tayfu, Thurf, Thyrk, Ugor, Ulfir, Ufuk, Ulsek, Vadim, Varim, Vasim, Vector, Velsek, Virdon, Vyran, Vyros, Vyrus, Walthrog, Warim, Waru, Xordim, Xorn, Yallek, Yan, Yarrol, Yerre, Yon, Yordak, Zawier, Zoltec, Zynthos

Beidgeschlechtliche Vornamen:

Basha, Celfis, Cem, Eyra, Fran, Gia, Glenn, Haji, Jen, Jey, Jin, Kafis, Karis, Kayu, Kel, Keo, Kilsim, Kris, Kyris, Ley, Nais, Niam, Qaris, Raico, Ren, Reo, Rey, Rin, Ris, Sem, Shiyo, Shin, Sim, Tan, Valle, Vian, Xan, Yalis, Yasha, Yaris, Zano

Nachnamen:

Adaki, Arafaki, Arcadis, Ayami, Balfikis, Barkina, Bereton, Baraskart, Celetor, Cashasan, Dadakon, Deredon, Eleta, Erganon, Exana, Firnis, Galagak, Galtek, Gayami, Habbat, Hydakus, Inata, Inzighana, Jarabin, Jelecom, Jelvek, Jironakor, Kamyim, Kanakos, Keffer, Koromanir, Kyrafinis, Lillisam, Lupenson, Maskania, Moldrak, Mythagar, Nasakas, Niamaki, Noriko, Ophelus, Orelum, Pantheasis, Qarisim, Rasaron, Rylasim, Ryzom, Saltor, Safalaki, Simakadis, Sirkakis, Shakaza, Skadim, Sylpheka, Telvek, Thardos, Thydrakon, Uventus, Viviana, Xiaoting, Xyropax, Yamagoti, Yellek, Zaifun, Zlavaki

XIAN

CHARAKTERDOKUMENT

Name	<input type="text"/>	Geschlecht	<input type="text"/>	Stufe	<input type="text"/>
Klasse	<input type="text"/>	Alter	<input type="text"/>	Erfahrung	<input type="text"/>

Aussehen:	Haare:	Größe:	Gewicht:
Augenfarbe:	Hautfarbe:	Kleidungsstil:	
Beschreibung:			
<input type="text"/>			

Hintergrund:	Geburtstag:	Geburtsort:	Früherer Beruf:
Familie:			
Biografie:			
<input type="text"/>			
<input type="text"/>			

Archetyp:	<input type="text"/>
Aufgabe:	<input type="text"/>
Prinzipien:	<input type="text"/>
Motivation:	<input type="text"/>
Merkmale:	<input type="text"/>

Kismet:	<input type="text"/>
---------	----------------------

+3 fatale Folgen, +2 schlimme Folgen, +1 ärgerliche Folgen, -1 erfreuliche Folgen; -2 gute Folgen, -3 herausragende Folgen

Kontakte	Art	Macht	Verhältnis	Ort	Notizen
<input type="text"/>					
<input type="text"/>					
<input type="text"/>					
<input type="text"/>					
<input type="text"/>					
<input type="text"/>					
<input type="text"/>					

Gefährten	Vatarname	Spieler(in)	Notizen
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Notizen:	<input type="text"/>
<input type="text"/>	

XIAN

Attribute:

- Stärke
- Konstitution
- Agilität
- Geschick
- Verstand
- Instinkt
- Charisma
- Willenskraft
- Kismet
- Shian

Primäre Fertigkeiten:	Attribut:	LS:	Wert:

Sekundäre Fertigkeiten:	Attribut:	LS:	Wert:

Chips: _____

Ausrüstung: _____

Kampfstile:	Manöver:	KW:	Schaden:	RW:	Panzerung:	PS:	Behinderung:
Reflexe (IN+AG):							
Fokus (VE+WI):							
Härte (ST+KO):							

Waffe:	KW:	Schaden:	RW:	Panzerung:	PS:	Behinderung:
				Gesamt:		

Traumachaden:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----