Lächelnder Ochse

Konzept: *Meister des Dämonenhammers*
Dilemma: *Angeberischer Muskelmann*
Andere Aspekte: *Jedes Problem sieht aus wie ein Nagel; „Iss, trink und freu dich des Lebens!"; Stark wie ein Ochse*

METHODEN
Großartig (+4): Kraftvoll
Gut (+3): Tollkühn
Ordentlich (+2): Flink
Durchschnittlich (+1): Sorgfältig, Scharfsinnig
Mäßig (+0): Tückisch

STRESS ☐☐☐☐

KUNG-FU-STIL: Eisentiger (Kraftvoll, Flink)

Eisentiger-Form
Tiger beherrscht den Dschungel: Du kannst immer die Methode Kraftvoll einsetzen, um dich gegen Versuche zu verteidigen, dich einzuschüchtern, zu provozieren oder in die Knie zu zwingen. Du erhältst einen Rüstungswert von 2 gegen alle Angriffe, die solche Versuche repräsentieren.
Eisen spaltet den Stein: Ignoriere 2 Punkte Rüstung, wenn du einen Angriff ausführst, um körperlichen Stress zuzufügen.
Fleisch zerbricht am Eisen: Wenn du dich mit einem vollen Erfolg gegen einen Nahkampfangriff verteidigst, darfst du einen Treffer mit 2 Erfolgsstufen zufügen, anstatt einen Schub gegen deinen Angreifer zu erhalten.

STUNTS
Dämonenhammer (Füge +2 Waffenstufen zu Angriffen mit Kraftvoll hinzu, die mit dem Dämonenhammer durchgeführt werden.)
Mächtig (+2 Bonus auf Überwinden-Aktionen, die auf körperlicher Stärke basieren)
Zäh (Du erhältst pro Szene einen zusätzlichen Einsatz deiner **Chi-Rüstung**)

ERHOLUNGSRATE: 2

Lächelnder Ochse, ein Sohn des südlichen Shénzhōu, war immer schon größer und stärker als die meisten anderen. Mit der Zeit wuchs der Ruf seiner großen körperlichen Kraft zusammen mit seinem Appetit. Er studierte Kung Fu und wurde bald für seine mächtigen Schläge und die Meisterschaft im Umgang mit dem Dämonenhammer bekannt, einem zwanzig Pfund schweren Dämonenkopf aus Messing an einer massiven Kette. Ochse behauptet, die Waffe sei der Kopf eines echten Dämonen, den er mit seinen bloßen Händen erschlagen habe (was nicht stimmt).
Heute arbeitet er als Kopfgeldjäger, Leibwächter und Geldeintreiber in Jiāngzhōu und gibt den größten Teil seines Verdienstes für Wein, Essen und Gesellschaft aus. Er ist ein regelmäßiger Gast im Haus der Sanften Seufzer.

Notiz: Der Dämonenhammer von Lächelnder Ochse wird durch seinen Aspekt **Meister des Dämonenhammers** und den Stunt **Dämonenhammer** abgedeckt.

WOLFSÄUGIGE YUE

Konzept: *Tochter der Wildnis von Jiāngzhōu*
Dilemma: *Schatten der Vergangenheit*
Andere Aspekte: *Ziehkind der Weissen Witwe*; *„Ich kann jeden aufspüren“*; *Barbarische Schönheit*

METHODEN
Großartig (+4): Flink
Gut (+3): Tückisch
Ordentlich (+2): Kraftvoll
Durchschnittlich (+1): Sorgfältig, Scharfsinnig
Mäßig (+0): Tollkühn

STRESS ☐☐☐☐

KUNG-FU-STIL: Waldschlange (Flink, Tückisch)

Waldschlangen-Form
Wald offenbart seine Wege: Wenn du Flink oder Tückisch verwendest, um ein Hindernis zu überwinden, und einen vollen Erfolg erzielst, dann kannst du das Hindernis in einen Vorteil mit einem freien Einsatz verwandeln, anstatt einen Schub zu erhalten.
Schlange beißt die Hand: Wenn du bei einer Verteidigung Erfolgsstufen erzielst, kannst du deine nächste Aktion opfern, um deinen Gegnern sofort mit den Erfolgsstufen als Angriffsergebnis anzugreifen.
Schlange schlägt zuerst zu: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Flink, wenn die Handlungsreihenfolge in einem körperlichen Konflikt bestimmt wird. Wenn du als erster handelst, erhältst du einen Bonus von +1 auf diese erste Handlung.

STUNTS
Lasse keine Spur zurück (+2 auf Tückisch in Wildnisregionen)
Herrin der Wildnis (+2 auf Scharfsinnig für alle Würfe zum Überleben, Spurenlesen und zur Holzbearbeitung)
Ungezähmt (+2, um Angriffen zu widerstehen, die ihren Kampfgeist lähmen sollen)

ERHOLUNGSRATE: 2

Yue wurde zum Sterben im Wald der Weißen Witwe zurückgelassen und erinnert sich an wenig aus der Zeit, bevor sie von einem freundlichen ehemaligen Soldaten, der zum Jäger geworden war, gerettet wurde. Er nahm sie auf und zog sie als sein eigenes Kind auf und lehrte sie, zu kämpfen und zu jagen. Als ihr Ziehvater von Wilderern getötet wurde, war Yue am Boden zerstört. Sie verfolgte die Mörder und tötete einen nach dem anderen und ließ ihre Leichen für den Wald zurück. Über Jahre hinweg lebte sie alleine und hat erst vor Kurzem den Wald verlassen, um ihre wahre Herkunft zu enträtseln. Sie kleidet sich in Häute und Felle, die nicht im geringsten der üblichen Mode der Shén entsprechen, und besitzt eine wilde Schönheit, was sie zu einer auffälligen Gestalt macht. Im Kampf zieht Yue Speere und kurze Klingen vor.

Notiz: Yues Beziehungen zur Sekte der Weißen Witwe, falls überhaupt welche bestehen sollten, sind absichtlich unklar gehalten.

DETEKTIV DISHI

Konzept: *Einziger guter Polizist in einer miesen Stadt*
Dilemma: *Autoritätsprobleme*
Andere Aspekte: *Der grösste Detektiv von Bǎo Jiāng; Gib niemals auf; Unkonventionelle Methoden*

METHODEN
Großartig (+4): Scharfsinnig
Gut (+3): Sorgfältig
Ordentlich (+2): Flink
Durchschnittlich (+1): Tollkühn, Tückisch
Mäßig (+0): Kraftvoll

STRESS ☐☐☐☐

KUNG-FU-STIL: Steinkranich (Sorgfältig, Scharfsinnig)

Steinkranich-Form
Der Kranich verbirgt sich im Schilf: Füge einen weiteren +2 Bonus hinzu, wenn du Volle Verteidigung einsetzt, um dich im Kampf zu verteidigen. Wenn du sie einsetzt, um andere zu verteidigen, erhältst du stattdessen 2 Rüstungswert.
Der Kranich betäubt den Karpfen: Wenn du bei einem Angriff mit Sorgfältig oder Scharfsinnig einen vollen Erfolg landest, kannst du einen **Betäubt**-Vorteil mit einem freien Einsatz erschaffen, anstatt einen Schub zu erhalten.
Der Stein trotzt dem Hieb: Du erhältst 2 Rüstung gegen jeden physischen Angriff, den du kommen siehst.

STUNTS
Last der Beweise (Verwende Scharfsinnig anstelle von Kraftvoll, um Ziele einzuschüchtern oder zum Rückzug zu bewegen, wenn du schwere Beweise gegen sie vorliegen hast.)
Elementar! (+2 auf Scharfsinnige Überwinden-Proben, wenn es um Nachforschung und Detektivarbeit geht)
Nichts als die Fakten (Gewähre einem Gegner keinen freien Einsatz, wenn es dir nicht gelingt, Scharfsinnig zur Erschaffung eines Vorteils einzusetzen, der auf Intuition oder Irreführung basiert.)

ERHOLUNGSRATE: 2

Obwohl er dürr und eher ungeschickt wirkt, dürfte Detektiv Dishi dennoch die wichtigste Streitmacht der Gerechtigkeit in Bǎo Jiāng sein. Als Untermagistrat, der nicht bereit ist, bei Verbrechen der Reichen und Mächtigen wegzusehen, hat sich dieser junge Mann bereits viele Feinde gemacht. Er hat aber auch eine Reihe von Freunden, eine Mischung aus Soldaten, Händlern und lokalen Koryphäen, die mithelfen, Dishi vor einem Dolch im Rücken zu bewahren. Dishi zieht nicht-tödliche Methoden vor, aber wenn er sich verteidigen muss, führt er seine eiserne Richter-Schreibfeder und seinen verstärkten Fächer mit Geschick und Entschlossenheit.

HAN „DRACHENHUND“ PING

Konzept: ***Heldin der Arbeiterklasse***
Dilemma: ***Spring, bevor du schaust***
Andere Aspekte: ***Meister Quans beste Schülerin; Meister Quans schlechteste Schülerin; „Nenn mich nicht niedlich!“***

METHODEN
Großartig (+4): Tollkühn
Gut (+3): Kraftvoll
Ordentlich (+2): Flink
Durchschnittlich (+1): Scharfsinnig, Tückisch
Mäßig (+0): Sorgfältig

STRESS ☐☐☐☐

KUNG-FU-STIL: Sturmdrache (Tollkühn, Kraftvoll)

Sturmdrachen-Form
Drache beherrscht die Felder: Wenn du bei einem Angriff einen vollen Erfolg erzielst, erhältst du einen Schub – mit einem +3 Bonus statt den üblichen +2 –, ohne den Wert deines Angriffs zu verringern.
Sturm fließt um den Berg: Wenn ein Ziel eine volle Verteidigung gegen dich einsetzt, erhältst du +2 auf deinen nächsten Angriff gegen dieses Ziel. Du erhältst diesen Bonus unabhängig davon, ob es bei seiner vollen Verteidigung Erfolg hat oder nicht.

STUNTS
Interessante Entwicklungen (Gib einem Gegner einen freien Einsatz auf einen Vorteil, den du erfolgreich erschaffen hast, um selbst einen zusätzlichen freien Einsatz zu erhalten.)
So ein nettes Mädchen! (+2, wenn du mit Bauern und Handwerkern interagierst)

ERHOLUNGSRATE: 3

Ping sehnte sich nach einem aufregenderen und abenteuerlicheren Leben als dem auf dem Hof ihrer Eltern und so machte sie sich auf, um unter dem berühmten Meister Quan zu studieren, einem Meister des Sturmdrachen-Kung Fus. Zu Beginn weigerte sich Quan, der das junge Mädchen für zu redselig, waghalsig und insgesamt irgendwie nervig hielt. Aber die wiederholten Bitten um Unterricht zermürbten mit der Zeit den Widerstand des alten Mannes und er nahm die junge Frau als Schülerin an. Ping stellte sich als begabte Kämpferin heraus, obwohl ihre sprunghafte Natur und ihr Durst nach Abenteuer ihren Lehrer und ihre Mitschüler regelmäßig frustrierten. Diese Einstellung brachte ihr den Spitznamen „Drachenhund“ ein, da sie mit guten Absichten handelte und loyal und freundlich war, aber auch anstrengend hartnäckig auftrat und einen Mangel an Kultivierung und Manieren an den Tag legte. Nachdem ihr Meister sie als Reaktion auf einen Unfall mit Quans Weinvorrat auf eine Quest geschickt hat, „um etwas Nützliches zu lernen, bevor sie zurückkommt und mich wieder belästigt“, ist sie entschlossen, ihren Wert zu beweisen. Ping verwendet üblicherweise keine anderen Waffen im Kampf außer ihren Händen, Füßen und einem einfachen Stab. Ping ist empfindlich, was ihr jugendliches Aussehen angeht, und schiebt es gerne darauf und nicht auf ihr Verhalten, wenn die Leute sie nicht ernst nehmen.

MA WEI SHENG

Konzept: *Wandernder Adeliger*
Dilemma: *„Ich werde meinen Wert beweisen"*
Andere Aspekte: *Sohn von Grossgeneral Ma; Die Feinde meines Vaters; Begabung für die Schlacht*

METHODEN
Großartig (+4): Tollkühn
Gut (+3): Scharfsinnig
Ordentlich (+2): Kraftvoll
Durchschnittlich (+1): Flink, Sorgfältig
Mäßig (+0): Tückisch

STRESS ☐☐☐☐

KUNG-FU-STIL: Sturmphönix (Scharfsinnig, Tollkühn) & Eisenphönix (Scharfsinnig, Kraftvoll)

Sturmphönix-Form, Eisenphönix-Form

Phönix schlägt mit den Flügeln: Wenn du dich mit einem vollen Erfolg verteidigst, kannst du anstelle eines Schubs einen ***Aus dem Gleichgewicht***-Vorteil mit einem freien Einsatz gegen das Ziel erschaffen.

Phönix ruft in den Himmel: Du kannst deine ***Chi-Rüstung*** in jedem Kampf einmal öfter einsetzen als es dein Jianghu-Rang eigentlich erlauben würde. Du kannst diesen Einsatz auch verbrennen und so eine zusätzliche leichte Konsequenz abfangen. In diesem Fall bist du allerdings auch nicht mehr im Stande, vom zusätzlichen *Chi*-Rüstungs-Einsatz dieser Technik zu profitieren, bis du die Konsequenz auskuriert hast.

Sturm fließt um den Berg: Wenn ein Ziel eine volle Verteidigung gegen dich einsetzt, erhältst du +2 auf deinen nächsten Angriff gegen dieses Ziel. Du erhältst diesen Bonus unabhängig davon, ob es bei seiner vollen Verteidigung Erfolg hat oder nicht.

Eisen spaltet den Stein: Ignoriere 2 Punkte Rüstung, wenn du einen Angriff ausführst, um körperlichen Stress zuzufügen.

STUNTS
Distanziert (+1 Bonus auf Verteidigung gegen Versuche, einen Vorteil auf Basis von persönlichen Schwächen und Verletzlichkeiten zu erzeugen)
Angesehene Familie (+2 auf das Erschaffen eines Vorteils, der auf Freunden und Verbündeten der Familie basiert)
Die Lehren von General Ma (+2 Bonus auf Scharfsinnig, um einen Vorteil zu erzeugen, der auf der Ausnutzung bekannter Schwächen im Kampfstil oder der Taktik des Gegners beruht)

ERHOLUNGSRATE: 1

Als zweiter Sohn des berühmten Generals und Strategen Ma Rong war Wei Sheng lange ein pflichtbewusster Sohn und aufstrebender Offizier, bis ihm klar wurde, dass seine Karrieremöglichkeiten mehr auf seiner Abstammung als auf seiner Begabung beruhten. Entschlossen, seinen eigenen Wert zu beweisen, verließ er sein Heim und begann, durch Shénzhōu zu reisen und seine Fertigkeiten gegen immer größere Gefahren zu testen. Er hat sich geschworen, nicht nach Hause zurückzukehren, bis er „ein Mann von meinen eigenen Gnaden" ist. Er ist ein gutaussehender junger Mann mit einem klaren Gerechtigkeitssinn und einiger Naivität, wenn es um das Leben außerhalb des Hofes oder der Armee geht, und so findet er sich regelmäßig in die unterschiedlichsten Abenteuer verstrickt wieder. Darüber hinaus haben Rivalen und Feinde seines Vaters von der Quest des jungen Mannes erfahren und versuchen, ihn zu behindern oder zu beseitigen. Wei Sheng beherrscht den Umgang mit nahezu allen üblichen Waffen, aber er bevorzugt das Jian, das zweischneidige gerade Schwert.

SCHWESTER CHUNTAO

Konzept: ***Junge bodhistische Nonne***
Dilemma: ***Grösstenteils bekehrte Diebin***
Andere Aspekte: ***Schülerin von Meister Renshu; „Lasst uns deshalb nicht streiten"; Sun, der Goldene Affe***

Methoden
Großartig (+4): Scharfsinnig
Gut (+3): Tückisch
Ordentlich (+2): Flink
Durchschnittlich (+1): Tollkühn, Sorgfältig
Mäßig (+0): Kraftvoll

STRESS ☐☐☐☐

KUNG-FU-STIL: Geisteraffe (Scharfsinnig, Tückisch)

Geisteraffen-Form
Geist lauert in den Schatten: Du kannst Scharfsinnig anstelle von Tückisch verwenden, um einen Vorteil zu erschaffen, der auf Heimlichkeit oder Verborgenheit basiert. Ist dein Tückisch höher oder genauso hoch wie dein Scharfsinnig, erhältst du stattdessen +2 auf derartige Proben.

STUNTS
Fröhlich (+2 Bonus, um sich gegen geistige Angriffe zu verteidigen, die auf Verzweiflung oder Angst basieren)
Kind der Straßen (+2 Bonus, um mit Straßenkindern, Bettlern und Dieben zu interagieren)
Diebischer Affe (+2 Bonus, um kleine Gegenstände zu stehlen, wenn sich Sun in der Szene befindet; dies kann sogar versucht werden, wenn Schwester Chuntao selbst nicht anwesend ist)

ERHOLUNGSRATE: 3

Chuntao wurde in ein Leben des Verbrechens und der Armut auf den Straßen von Bǎo Jiāng hineingeboren und überlebte als Dieb und Bettler, bis sie im Alter von zehn versuchte, den ältlichen bodhistischen Mönch Meister Renshu zu beklauen. Anstatt das Mädchen zu bestrafen oder sie den Behörden zu überlassen, nahm sie der freundliche alte Mönch bei sich auf, gab ihr zu essen und eine Unterkunft. Anfangs war Chuntao misstrauisch gegenüber Renshus Absichten, aber das von Mitgefühl und Einfachheit geprägte Verhalten des heiligen Mannes gewann rasch ihr Herz. Als der alte Mann schließlich verstarb, war Chuntao eine Nonne in der bodhistischen Tradition geworden – sowohl um ihren Lehrer zu ehren als auch aus der ehrlichen Bewunderung heraus, die sie für die Lehren des Bodhisattva entwickelt hatte. Heute zieht sie durch Shénzhōu, wie ihr Lehrer es einst tat, und hilft mit ihrer Ausbildung und zuweilen mit einem großzügigen Einsatz ihrer Talente als Straßendieb jenen mit einem weniger begünstigten Schicksal. Ihre einzigen ständigen Begleiter sind der abgenutzte Stab ihres Meisters und ihr zahmes Äffchen, Sun.