Dieses Kapitel bietet dir sechs Charaktere, die sich als SC in *Tianxia* eignen. Sie können auch als Hintergrund, Rivalen oder Inspiration für andere SC dienen. Wir liefern dir auch ein ausführliches Spielbeispiel, um zu zeigen, wie alle Regeln von Fate Core und *Tianxia* zusammenarbeiten, um einen spannenden Spielverlauf im Stil von W*uxia*- und Kung Fu-Action zu erzeugen.

Lächelnder Ochse

ASPEKTE

Meister des Dämonenhammers
Angeberischer Muskelmann
Jedes Problem sieht aus wie ein Nagel
„Iss, trink und freu dich des Lebens!"
Stark wie ein Ochse

FERTIGKEITEN

Großartig (+4): Kraft
Gut (+3): Kämpfen, Provozieren
Ordentlich (+2): Athletik, Charisma, Wille
Durchschnittlich (+1): *Chi*, Kontakte, Nachforschung, Wahrnehmung

STRESS

4 Körperliche Kästchen
3 Geistige Kästchen

JIANGHU-RANG: 1

KUNG FU-STIL: EISENTIGER

Eisentiger-Form

Der Tiger beherrscht den Dschungel: Du darfst Kraft statt Wille verwenden, um dich gegen Angriffe mit Provozieren oder Charisma zu verteidigen.
Eisen zerteilt 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 Waffenwert zu Angriffen mit Kämpfen hinzu, die mit dem Dämonenhammer durchgeführt werden)
Mächtig (+2 Bonus auf Kraft für **Überwinden**-Aktionen)
Zäh (Verwende Kraft statt *Chi* für Würfe, um die **Chi-Rüstung** zu bestimmen)
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. Spielleitungen, die die Waffenregeln verwenden, sollten erwägen, ihm einen Waffenwert zu geben (und ihn vielleicht auf 3 oder 4 zu erhöhen) und Lächelnder Ochse im Gegenzug einen anderen Stunt zu verleihen, um die Balance zu wahren.

WOLFSÄUGIGE YUE

ASPEKTE

Tochter der Wildnis von Jiāngzhōu
Schatten der Vergangenheit
Ziehkind der Weissen Witwe
„Ich kann jeden aufspüren"
Barbarische Schönheit

FERTIGKEITEN

Großartig (+4): Athletik
Gut (+3): Heimlichkeit, Kämpfen
Ordentlich (+2): Kraft, Wahrnehmung, Wille
Durchschnittlich (+1): *Chi*, Provozieren, Schießen, Wissen

STRESS

3 Körperliche Kästchen
3 Geistige Kästchen

JIANGHU-RANG: 1

KUNG FU-STIL: WALDSCHLANGE

Waldschlangen-Form

Wald offenbart seine Wege: Wenn du Athletik einsetzt, um ein Hindernis mit einem Volltreffer zu überwinden, darfst du das Hindernis in einen Vorteil mit einem freien Einsatz umwandeln, anstatt einen Schub zu erhalten.
Die Schlange beißt die Hand: Wenn du bei der Verteidigung Erfolgsstufen erhältst, kannst du deine nächste Handlung in der nächsten Runde opfern, um direkt einen Angriff mit den Erfolgsstufen deiner Verteidigung durchzuführen.
Die Schlange schlägt zuerst zu: Verwende Athletik statt Wahrnehmung, um die Initiative im Kampf zu ermitteln. Wenn beide Fertigkeiten denselben Rang haben, wende stattdessen einen +2 Bonus an.

STUNTS

Lasse keine Spur zurück (+2 auf Heimlichkeit in Wildnisregionen)
Herrin der Wildnis (+2 auf Wissen für alle Würfe zu Überleben, Spurenlesen und Holzbearbeitung)
Ungezähmt (+2 um Angriffen mit Provozieren oder Charisma 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, 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

ASPEKTE

Einziger guter Polizist in einer miesen Stadt
Autoritätsprobleme
Der grösste Detektiv von Bāo Jiāng
Gib niemals auf
Unkonventionelle Methoden

FERTIGKEITEN

Großartig (+4): Nachforschung
Gut (+3): Wahrnehmung, Wille
Ordentlich (+2): Charisma, Kämpfen, Wissen
Durchschnittlich (+1): Athletik, *Chi*, Kontakte, Täuschung

STRESS

2 Körperliche Kästchen
4 Geistige Kästchen

JIANGHU-RANG: 1

Kung Fu-Stil: Steinkranich

Steinkranich-Form

Kranich verbirgt sich im Schilf: Füge einen weiteren +2 Bonus hinzu, wenn du Volle Verteidigung einsetzt, um dich im Kampf zu verteidigen. Wenn du die Technik einsetzt, um andere zu verteidigen, erhältst du stattdessen 2 Rüstungswert.

Kranich betäubt den Karpfen: Wenn du in einem Angriff mit Kämpfen einen Volltreffer landest, kannst du einen **Betäubt**-Vorteil mit einem freien Einsatz erschaffen, anstatt einen Schub zu erhalten.

Stein trotzt dem Hieb: Du erhältst 2 Rüstung gegen jeden physischen Angriff, den du kommen siehst.

STUNTS

Last der Beweise (Verwende Nachforschung anstelle von Provozieren bei Zielen, gegen die du schwere Beweise vorliegen hast)

Elementar! (+2 auf **Überwinden**-Würfe mit Nachforschung)

Nichts als die Fakten (Gewähre einem Gegner keinen freien Einsatz, wenn es dir nicht gelingt, Nachforschung zur Schaffung eines Vorteils einzusetzen.)

Erholungsrate: 2

Obwohl er dürr und eher ungeschickt wirkt, dürfte Detektiv Dishi dennoch der wichtigste Streiter der Gerechtigkeit in Bāo 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

ASPEKTE

Heldin der Arbeiterklasse
Spring, bevor du schaust
Meister Quans beste Schülerin
Meister Quans schlechteste Schülerin
„Nenn mich nicht niedlich!“

FERTIGKEITEN

Großartig (+4): Kämpfen
Gut (+3): Athletik, Kraft
Ordentlich (+2): Charisma, Empathie, Handwerk
Durchschnittlich (+1): *Chi*, Fahren, Wahrnehmung, Wille

STRESS

4 Körperliche Kästchen
3 Geistige Kästchen

JIANGHU-RANG: 1

KUNG FU-STIL: STURMDRACHE

Sturmdrachen-Form

Drache beherrscht die Felder: Wenn du bei einem Angriff einen Volltreffer erzielst, erhältst du einen Schub – mit einem +3 Bonus statt der üblichen +2 –, ohne den Wert deines Angriffs zu verringern.

Sturm fließt um den Berg: Wenn ein Ziel Volle Verteidigung gegen dich einsetzt, erhältst du +2 auf deinen nächsten Angriff gegen dieses Ziel. Du erhältst diesen Bonus unabhängig davon, ob es bei ihrer 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 freien Einsatz zu erhalten.)

So ein nettes Mädchen! (Verwende Charisma anstelle von Kontakten, 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 nervtötend 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

Aspekte

Umherstreifender Adeliger
„Ich werde meinen eigenen Wert beweisen“
Sohn des grossen Generals Ma
Die Feinde meines Vaters
Begabung für die Schlacht

Fertigkeiten

Großartig (+4): Kämpfen
Gut (+3): Athletik, *Chi*
Ordentlich (+2): Wille, Wissen, Ressourcen
Durchschnittlich (+1): Fahren, Kraft, Täuschung, Wahrnehmung

Stress

4 Körperliche Kästchen
3 Geistige Kästchen

Jianghu-Rang: 1

Kung Fu-Stil: Sturmphönix, Eisenphönix

Sturmphönix-Form
Eisenphönix-Form

Phönix schlägt die Flügel: Wenn du dich mit einem Volltreffer verteidigst, kannst du anstelle eines Schubs einen Vorteil **Aus dem Gleichgewicht** mit einem freien Einsatz gegen das Ziel erhalten.

Phönix ruft in den Himmel: Du darfst *Chi* statt Kraft einsetzen, um zusätzliche Stresskästchen und Konsequenzen zu bestimmen. Das gilt zusätzlich zu dem Rüstungsbonus durch einen hohen *Chi*-Wert.

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

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

Stunts

Abweisend (+1 Bonus auf Verteidigung gegen Versuche, einen Vorteil auf Basis von persönlichen Schwächen und Verletzlichkeiten zu erzeugen)

Angesehene Familie (Verwende Ressourcen statt Kontakte, wenn du Familienfreunde und Verbündete ausfindig machen willst)

Lehren des Generals Ma (+2 Bonus auf Kämpfen, 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

ASPEKTE

Junge bodhistische Nonne
Grösstenteils bekehrte Diebin
Schülerin des Meisters Renshu
„Lass uns darüber nicht streiten"
Sun, der goldene Affe

FERTIGKEITEN

Großartig (+4): *Chi*
Gut (+3): Athletik, Willen
Ordentlich (+2): Einbruch, Kämpfen, Wissen
Durchschnittlich (+1): Empathie, Heimlichkeit, Kraft, Wahrnehmung

STRESS

3 Körperlich
4 Geistig

JIANGHU-RANG: 1

KUNG FU-STIL: GEISTERAFFE

Geisteraffen-Form

Geist lauert in den Schatten: Du darfst *Chi* statt Heimlichkeit einsetzen, um einen Vorteil zu erschaffen, der auf leiser Bewegung oder ungesehen Bleiben beruht.

STUNTS

Fröhlich (+2 Bonus auf Wille, wenn du dich gegen Geistige Attacken verteidigst, die auf Hoffnungslosigkeit oder Furcht basieren)

Straßenkind (du darfst Einbruch statt Charisma benutzen, wenn du dich mit Straßenkindern, Bettlern und Dieben auseinandersetzt)

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 Diebin und Bettlerin, 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 Straßendiebin jenen mit einem weniger begünstigten Schicksal. Ihre einzigen ständigen Begleiter sind der abgenutzte Stab ihres Meisters und ihr zahmes Äffchen, Sun.