

XIAN

Version: 0.17



XIAN

Version 0.17

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 Cellek Klans
 - 11.3.5. Die Synsalla-Rebellen
 - 11.4. Sonstige Gruppierungen
 - 11.4.1. Kalvanistischer Bund
 - 11.4.2. Die Kafhasi
 - 11.4.2. 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. Shishi Yikano

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. Diese vorläufige Version 0.17 ist noch nicht spielbar und dient lediglich der Diskussion über die Entwicklung.

Geplantes Ziel ist es, bis Anfang 2008 ein spielbares Regelsystem und Anfang 2009 dann ein komplettes Regelsystem mit ausreichender Beschreibung der Spielwelt präsentieren zu können.

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“ und „the Platypus“, die nicht mit ihrem bürgerlichen Namen genannt werden wollen. Einige der Zeichnungen sind lediglich Skizzen und werden noch nachgebessert.

„Sind wir technisch Raumpatrouille, ethisch Urknall?“ fragte die Gruppe Freundeskreis in ihrem Lied „Sternstunde“ den Zuhörer.

Im Rollenspiel XIAN wird diese Frage schließlich zu einer Dystopie: Was wäre, wenn die Menschheit die Fehler ihrer Vergangenheit mit den technologischen Mitteln der Zukunft wiederholt? Würde eine derartige Neogenesis das entgeltliche 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 schwer, XIAN einem bestimmten Genre zuzuordnen. Es ist ein dystopisches Science-Fiction-Rollenspiel, das sich vieler Elemente aus Fantasy, Endzeit und Cyberpunk bedient.

XIAN verwendet ein Qualitätensystem, mit dem die meisten Proben sehr schnell und einfach abgehandelt werden können. Zum Spielen benötigt man lediglich zwei sechsseitige Würfel (W6), sowie einen Bleistift und ein Charakterdokument.

2. Die Welt von Xian

2.1. Wie Ratten in einem Käfig

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 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.

tttt

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 noch keine anderen Kontinente von dessen Bewohnern besiedelt wurden.

Auf dem Planeten lebte eine alte, hochentwickelte Kultur, die allerdings bei einer Katastrophe, welche die Yavaner „*Feuerwaschung*“ nennen, vernichtet wurde und lediglich halb-verbrannte und zerfallene Ruinenstädte übrig ließ. 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, eine zweite Skizze
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 Assassinengilde *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, machtgerigen 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-Nomadens
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

Wenn eine Probe auf eine Fähigkeit oder ein Attribut verlangt wird, so nennt der SL einen Mindestwurf (MW). Nun würfelt man 2 sechseitige Würfel (2W6) und addiert den Wert seiner Fähigkeit oder seines Attributs (genannt: Probenergebnis). Ist die Summe der Augenzahlen und des Wertes gleich oder größer als der Mindestwurf, so ist die Probe geglückt.

Ist die Summe aus

$$2W6 + \text{Wert} \geq \text{MW}$$

gelingt die Probe.

BEISPIEL: *Benjamins Charakter Jin beherrscht die Fähigkeit Elektronik gut und hat einen Fähigkeitswert von 5. Er will ein Navigationssystem reparieren, der Spielleiter meint, dies sei eine schwere Aufgabe und nennt als Mindestwurf 12. Benjamin nimmt 2W6 zur Hand und würfelt 3 und 6. Dies ergibt als Probenergebnis 14 (3+6+5), was größer als der MW ist, womit es ihm gelingt, das Gerät wieder zum Laufen zu bringen.*

3.1.3. Qualitäten und Schwierigkeiten

In vielen Rollenspielen sind Phrasen wie „Ich hab im Schleichen 6“, „die Probe ist +3“ oder „das wäre mir um zwei misslungen“ öfters zu hören.

Um diese wenig stimmungsvolle Zahlen-an-den-Kopf-Werferei etwas reduzieren zu können gibt es Qualitäten und Schwierigkeiten und auf jedem Charakterdokument folgende Tabelle, die aufgrund ihrer Wichtigkeit *Haupttabelle* genannt wird:

Qualität	Wert	MW	Schwierigkeit
göttlich	13	20	unmöglich
episch	12	19	Fast unmöglich
legendär	11	18	sehr heroisch
unglaublich	10	17	heroisch
phänomenal	9	16	unglaublich
großartig	8	15	extrem schwer
herausragend	7	14	verdammt schwer
sehr gut	6	13	sehr schwer
gut	5	12	schwer
ordentlich	4	11	anstrengend
durchschnittlich	3	10	fordernd
mäßig	2	9	Routine
schlecht	1	8	leicht
sehr schlecht	0	7	sehr leicht
erbärmlich	-1	6	extrem leicht
katastrophal	-2	5	problemlos

Hierbei sind jeweils Werte und Qualitäten, bzw. Mindestwürfe und Schwierigkeiten als Synonym zu verstehen. Statt „Ich habe im Schleichen 6“ kann man also sagen „Ich bin sehr gut im Schleichen“. Statt eine „Probe mit Mindestwurf 13“ zu verlangen könnte der Spielleiter erwähnen, dass das Vorhaben des Charakters „sehr schwer zu bewerkstelligen sei“. Wird keine Schwierigkeit und kein Mindestwurf explizit genannt, so geht man vom „Standard“-Mindestwurf 10 aus.

Wahrscheinlich wird man an den ersten Spielabenden noch öfter auf die Tabelle sehen müssen, um nachzusehen, welche Zahlen die Worte nun tatsächlich bedeuten. Doch schon nach ein paar Stunden Spielerfahrung beherrscht man das Vokabular und es wird helfen, auf der Charakterebene zu bleiben und der Atmosphäre zuträglich sein.

3.1.3. Differenzpunkte

Die Differenzpunkte (DP) errechnen sich aus dem Probenergebnis (2W6+Wert) abzüglich dem Mindestwurf. Sie spielen nur bei Proben eine Rolle, bei denen es wichtig ist, wie gut oder schnell man etwas schafft. Zudem werden sie nur berechnet, wenn die Probe gelingt, sind also immer positiv oder 0.

$$\text{Differenzpunkte (DP)} = (2W6 + \text{Wert}) - \text{MW}$$

Differenzpunkte können auf drei verschiedene Arten angewendet werden:

1. Qualität festlegen

Normalerweise, wenn Spieler und Spielleiter nichts anderes erwähnen, werden die Differenzpunkte komplett dazu aufgewendet, die Qualität des Ergebnisses zu erhöhen. Hierzu addiert man 3 zusätzliche Punkte zu den Differenzpunkten, sieht unter der Tabelle unter „Wert“ nach und erhält die links davon stehende Qualität der Probe.

BEISPIEL: *Ivans Charakter Khorsim kennt sich sehr gut im Dschungel aus (Wildniswissen 6), trifft allerdings auf ein äußerst seltene Tier und will wissen, ob es giftig ist. Da dieses Tier so selten ist, verlangt der Spielleiter eine schwere Probe (MW ist 12). Ivan würfelt mit 2W6 eine 4 und eine 5, was ihm ein Probenergebnis von 15 (4+5+6) verschafft. Er erhält hierdurch 3 Differenzpunkte (15-12). Er addiert zum Ermitteln der Qualität die 3 zusätzlichen Punkte, sieht in der Tabelle unter dem Wert 6 nach und weiß, dass die Qualität der Probe „sehr gut“ ist, er also sehr viel über dieses Tier weiß. Der Spielleiter entschließt sich daher, ihm nicht nur mitzuteilen, dass dieses Tier giftig ist, sondern auch um welche Art von Gift es sich handelt und wie schnell es wirkt.*

2. Quantität festlegen

In manchen Fällen kommt es weniger auf Qualität, sondern mehr auf die Quantität, also die Menge, an. Hierbei zählt in Xian jede Zahl als Quantität, z. B. auch die Weite eines Sprungs ein Geldbetrag. Für jeden Differenzpunkt kann die Menge um etwa +/- 10% variiert werden, je nachdem was günstiger für denjenigen ist, dem die Probe gelang.

BEISPIEL: *Khorsim will ein Skorpionmesser verkaufen. Der Händler bietet ihn 100 Chips. Khorsim will feilschen und erhält bei der vergleichenden Probe (s. u.) 2 Differenzpunkte. Damit erhöht er die Quantität des Verkaufspreises um 20% und kassiert 120 Chips.*

3. Zeit festlegen

Manchmal kommt es nicht darauf an, wie gut und gründlich etwas bewerkstelligt werden kann oder in welcher Menge etwas hergestellt wird, sondern einfach auf die Zeit, in der es möglich ist. Für je einen Differenzpunkt variiert die benötigte oder erreichte Zeit um etwa +/- 10%.

BEISPIEL: *Cellek ist ein meisterlicher Mechaniker und muss möglichst noch vor Sonnenaufgang einen defekten Sandkrabber reparieren, was normalerweise 20 Stunden dauern würde und zudem sehr schwer ist (MW 13). Sein Probenergebnis ist jedoch 16, was ihm 3 Differenzpunkte gibt und die benötigte Zeit um 30% reduziert. Er braucht nun 14 Stunden.*

Optionale Regel: Ausgleich von DP

Es ist unter Umständen auch möglich, die Quantität oder benötigte/erreichte Zeit auf Kosten der Qualität auszugleichen. So opfert man die 1-3 der zusätzlichen Punkte von „Qualität festlegen“ und erhält dann nur mäßige, schlechte oder sehr schlechte Qualität als Ergebnis der Probe. Ob dieses möglich ist, entscheidet in letzter Instanz der Spielleiter.

BEISPIEL: *Im letzten Beispiel hatte der Mechaniker Cellek 3 Differenzpunkte und konnte die benötigte Zeit zur Reparatur auf 14 Stunden reduzieren. Er hat allerdings nur 10 Stunden Zeit. Deshalb erhöht er seine Differenzpunkte auf 5 und schafft es, dieses in 10 Stunden zu bewerkstelligen (20 Stunden -50%). Zum Qualität festlegen bleibt ihm somit nur 1 Punkt übrig, was bedeutet, dass er den Sandkrabber nur „schlecht“ und notdürftig zusammenflicken konnte. Der Spielleiter beschreibt, dass dieses Gefährt zwar wieder funktioniert, aber nicht mehr auf Höchstgeschwindigkeit und das es wahrscheinlich bald wieder kaputt geht.*

3.1.4. Katastrophale Patzer

Immer, wenn der geforderte Mindestwurf um 5 Punkte oder mehr verfehlt wird oder beim Wurf ein Einserpasch gewürfelt wird, zählt dieses als *katastrophaler Patzer*. Bei einem katastrophalen Patzer gelingt die Probe nicht und hat zudem weitere negative Auswirkungen. Der Charakter macht sich lächerlich, verliert einen Gegenstand, bringt sich und seine Gefährten in Gefahr oder ähnliche Auswirkungen.

BEISPIEL: *Sonjas Charakter Aya verfügt über die Fähigkeit „Fahrzeuge 4“, steuert den zuvor von Cellek reparierten Sandkrabber und will die Stadt Voltan noch in den nächsten 5 Stunden erreichen. Da der Sandkrabber kaum noch Höchstgeschwindigkeit fahren kann, meint der Spielleiter, dies sei ein sehr schweres Unterfangen und verlangt als Mindestwurf 13. Sie würfelt eine 1 und eine 3, was zu einem Probenergebnis von 8 (1+3+4) führt, welches 5 Punkte unter dem Mindestwurf bleibt. Sie schafft es nicht nur nicht, die Stadt in den nächsten 5 Stunden zu erreichen, sie überhitzt als weitere negative Auswirkung den Motor und bleibt auf halber Strecke liegen.*

3.1.5. Vergleichende Proben

Vergleichende Proben treten immer dann auf, wenn zwei oder mehr Personen sich in einem Wettstreit befinden. Dies sind häufig die selben Attribute oder Fertigkeiten, z. B. würden beide eine Stärkeprobe würfeln müssen, um ein Armdrücken für sich zu entscheiden oder beide müssten auf die Fertigkeit „Handeln“ würfeln, weil der Verkäufer gerne mehr haben würde, als seine Ware wert ist, während der Käufer dafür lieber deutlich weniger zahlen würde...

Aber auch verschiedene Kombinationen von Attributen und Fertigkeiten sind möglich, so könnte man sich zum Beispiel mit all seiner „Willenskraft“ gegen die „Überreden“-Versuche, weil man sich nicht manipulieren lassen will. Außerdem basiert das Kampfsystem auf vergleichenden Proben.

Nun würfeln alle Beteiligten 2W6 und addieren den jeweiligen Wert. Wer das höchste Probenergebnis erzielen kann, gewinnt den Vergleich.

Bei einem Gleichstand tritt keine Veränderung ein: Der Schleicher bleibt verborgen, weil er dies auch schon vor der Probe war; die Diskussion verläuft im Sand und alle bleiben bei ihrer Meinung, weil niemand den anderen überzeugen kann, im Kampf bleibt der Verteidigende unverletzt und beim Armdrücken neutralisieren sich beide eine Weile und die Arme bleiben in der Mitte, so dass etwas später eine neue Probe gewürfelt werden muss.

**Bei einer vergleichenden Probe würfeln alle Beteiligten 2W6+Wert.
Die höchste Summe gewinnt den Vergleich.
Gleichstand = keine Veränderung der Situation.**

BEISPIEL: Der Spielleiter lässt Sarahs Charakter Tya von einem Spion des Pythris Klans verfolgen. Dieser macht eine Probe auf „Heimlichkeit“ und erhält 12 als Probenergebnis. Nun bittet er Sarah, eine Probe auf „Wahrnehmung“ zu machen. Sie würfeln 4 und eine 6, addiert ihren Wert 4 und erhält somit 14 als Probenergebnis. Sie kann ihn deutlich in einer Seitengasse erkennen und will ihn zur Rede stellen, doch er flüchtet.

Es kommt zu einem Laufduell und beide erhalten 9 als Probenergebnis der Fähigkeit „Sprinten“. Somit kann Tya den Spion nicht einholen, aber der Spion kann auch nicht entkommen (denn auch dieses wäre eine Veränderung der Situation). Somit liefern sie sich ein gleichwertiges Laufduell durch die Stadt und eine erneute Probe wird nach einer Weile fällig.

Vergleichende Proben und Differenzpunkte

Der Gewinner der vergleichenden Probe (sofern kein Gleichstand erreicht wurde), erhält die Differenz von seinem zum nächst höchstem Ergebnis als Differenzpunkte. Diese kann er wie gehabt anwenden, er könnte für 2 DP beispielsweise 20% weiter/schneller rennen als sein Gegner in einem Laufduell, bzw. einen Händler um 20% runterhandeln oder bei 3 DP als „sehr gute Qualität“ interpretieren, dass er seinem Gegner doch recht überlegen ist und ihn dominierte.

3.1.6. Zusammenfassung Würfelproben

Differenzpunkte (DP)	Bei erfolgreichen Proben sind DP = Probenergebnis – MW
Haupttabelle	Die Tabelle mit Qualitäten, Werten, Mindestwürfen und Schwierigkeiten, die sich auch auf dem Charakterdokument befindet.
Katastrophale Patzer	Eine sehr missglückte Probe, die neben dem Misslingen weitere negative Folgen für den Charakter hat.
Mindestwurf (MW)	Der Zahlenwert, der bei einer Probe mindestens erreicht werden muss.
Probenergebnis	Die Summe aus dem Wurf von 2W6 + Wert
Qualität	Eines von 16 Worten, die synonym für einen Wert verwendet werden.
Schwierigkeit	Eines von 16 Worten, die synonym für einen Mindestwurf verwendet werden.
W6	Ein Würfel mit 6 Seiten
Wert	Ein Zahlenwert, für gewöhnlich bei Attributen und Fähigkeiten.

Wenn $2W6 + \text{Wert} \geq \text{MW}$ gelingt die Probe.

Man erhält die Differenz zwischen Ergebnis und Mindestwurf als **Differenzpunkte (DP)**.

Für die DP kann man die **Qualität bestimmen** (DP+3, auf der Tabelle nachsehen), die **Quantität festlegen** (ein Zahlenwert +/- 10% je DP) oder die **Zeit verändern** (+/- 10% je DP).

Es kommt zu einem **katastrophalen Patzer** mit weiteren negativen Auswirkungen, bei einem **Einserspasch** oder wenn man den **Mindestwurf um 5 oder mehr Punkte verfehlt**.

Bei **vergleichenden Proben** würfeln beide **2W6+Wert**, das **höhere Ergebnis gewinnt**.

3.3. Attribute

Es gibt in Xian acht Attribute, welche die Grundzüge eines Charakters beschreiben.

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

Die vier geistigen Attribute sind Verstand, Instinkt, Charisma und Willenskraft.

Die Bedeutung der einzelnen Attribute werden in der unteren Tabelle erklärt. Spielercharaktere sind bei der Charaktererschaffung maximal sehr gut (6), minimal sehr schlecht (0) in den Attributen.

Attribut	Beschreibung
Stärke (ST)	Die körperliche Kraft und Muskelmasse des Charakters. Sie wird benötigt um höheren Schaden im Nahkampf anzurichten, Türen aufzubrechen, schwere Lasten zu bewegen...
Konstitution (KO)	Die Gesundheit, Ausdauer, Kondition, Fitness und Masse des Charakters. Sie bestimmt, wie viel Schaden er im Kampf aushält oder ob er Giften und Krankheiten erliegt.
Agilität (AG)	Die Schnelligkeit, Wendigkeit und Körperbeherrschung des Charakters, zudem Reaktion und Reflexe. Sie wird benötigt, um schnelle Handlungen mit dem Körper auszuführen, wie Springen, Sprinten, Ausweichen...
Geschick (GE)	Die Fingerfertigkeit und das handwerkliche Geschick, die Biegsamkeit und körperliche Ruhe des Charakters. Sie wird benötigt, um langsame Handlungen mit den Körper oder Handlungen mit den Händen durchzuführen, wie Zielen, Operieren, Schleichen...
Verstand (VE)	Die Allgemeinbildung und Wissen, aber auch Bauernschläue, Cleverness und Konzentration des Charakters, sowie Erinnerungs- und logisches Denkvermögen. Es ist auch möglich, dass jemand ohne gute Bildung über einen hohen Verstand verfügt.
Instinkt (IN)	Die Intuition, Wahrnehmung, Aufmerksamkeit, Gefahreninstinkt und der sechste Sinn des Charakters. Viele Fertigkeiten, die man eher „nach Gefühl“ durchführt, basieren auf Instinkt.
Charisma (CH)	Charme, Aussehen, Auftreten, Autorität, Führungsqualität, Empathie und soziale Intelligenz des Charakters. Jemand mit hohem Charisma weiß, wie man sympathisch wirkt, wie man Menschen manipulieren kann und trifft immer das richtige Wort zur rechten Zeit.
Willenskraft (WK)	Dieser Wert beschreibt den Mut und das Selbstvertrauen des Charakters, sowie seine Fähigkeit Manipulationen und Folter zu widerstehen. Charaktere mit geringer Willenskraft neigen dazu, in Gefahrensituation panisch und überhastet zu reagieren.

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.

Eine Fähigkeit setzt sich zusammen aus den körperlichen und geistigen Voraussetzungen, den Attributen und der Lernstufe (LS), die angibt, wie lange er sich mit dieser speziellen Tätigkeit auseinandergesetzt hat, ob er trainiert hat oder darin ausgebildet wurde.

Jemand mag vielleicht sehr stark sein und ein hervorragender Athlet, wenn er allerdings noch nie eine Waffe in der Hand gehalten hat und noch nie in einen Kampf verwickelt war, wird er dennoch nicht gut kämpfen können. Auf der anderen Seite ist er sicherlich noch besser, als der schwächliche Stubenhocker, dem sowohl das Wissen und das Training des Kampfes fehlen (Lernstufe), als auch die körperlichen oder geistigen Voraussetzungen (Attribute).

Der Wert einer Fähigkeit errechnet sich wie folgt:

Fähigkeit = (Attribut + Lernstufe) : 2 In XIAN wird immer abgerundet.
--

Wenn eine Fähigkeit nicht trainiert wurde, so ist die Lernstufe 0. Ein *durchschnittlich agiler (3)* Charakter, der sich noch nie mit Granaten beschäftigt hat (LS 0), hätte also nur eine *schlechte (1)* Chance, die Granate optimal einzusetzen, dürfte es aber probieren.

Ist eine Fähigkeit in der nachfolgenden Liste mit einem * markiert, so gilt sie als *schwer erlernbar*. Dies sind Fähigkeiten, die doppelt so schwer zu erlernen sind wie normale Fähigkeiten. Zudem kann man sie nicht anwenden, wenn man nicht eine Lernstufe von mindestens 3 besitzt. Beispielsweise muss man sich erst mit dem Thema „Elektronik“ einige Zeit beschäftigen, bis man ein elektronisches Gerät reparieren oder manipulieren kann, da man noch so viel Verstand besitzen: Ohne die notwendigen Grundlagen (sprich LS mindestens 3) geht es nicht.

In der folgenden Liste finden sie alle Fähigkeiten mit dem zugeordneten Attribut.

Fähigkeit	Attribut
Schwimmen	ST
Akrobatik	AG
Ausweichen	AG
Athletik	AG
Werfen	AG
Klettern	AG
Diebstahl	GE
Falschspiel	GE
Geschütze	GE
Gewehre	GE
Klettern	GE
Pistolen	GE
Projektilwaffen	GE
Schleichen	GE
Schlösser knacken*	GE
Schrotflinten	GE
Computer*	VE
Elektronik*	VE
Erste Hilfe	VE
Geschichte	VE
Mechanik*	VE
Medizin*	VE
Orientierung	VE
Sprengstoffe	VE
Fahrzeuge*	IN
Gefahreninstinkt*	IN
Gegner einschätzen	IN
Menschenkenntnis	IN
Reiten	IN
Survival*	IN
Wahrnehmung	IN
Einschüchtern	CH
Gerüchte	CH
Bluffen	CH
Diplomatie	CH
Charme	CH



*Einige Wüstenläufer der Khafasi
Zeichnung: Andrew Mar*

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, sein Archetyp, 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 potentiell Merkmal.

Spielercharaktere beginnen das Spiel mit einem Archetyp und maximal 6 weiteren Merkmalen.

3.5.2. Archetyp

Jeder Charakter hat einen Archetyp - eine Art Beruf 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. Der Archetyp kann frei gewählt werden und besteht meist aus einer 2-6 Worte umfassenden Kurzbeschreibung, meist mit 1-2 Adjektiven, die den Charakter am besten beschreiben.

Beispiele für Archetypen:

- 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 Rebellenorganisationen 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

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 der 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
- ehrlich
- 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
- kaltherrig
- 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
- Giftpersistenz
- Albino
- verträgt keinen Alkohol
- Allergie gegen Tierhaare
- Nachtmensch
- benötigt wenig Schlaf

3.6. Shianpunkte

3.6.1. Was sind Shianpunkte?

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 *Shianpunkte* (SP). Sollte der Spielleiter sich nicht sicher sein, ob ein NSC so bedeutsam ist, dass er Shianpunkte erhalten sollte, so sollte der NSC Shianpunkte, 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. Natürlich haben alle *Shianiten*, übernatürlich begabte Menschen, ebenfalls Shianpunkte (s. Kapitel 8. Shian).

Shian bedeutet in Gorato, der am häufigsten auf Gora gesprochenen Sprache, wörtlich Energie, aber auch Schicksal, Kismet, Magie und Chi. Es ist ein real existierende „Macht“ auf dem Planeten Yava, über die es viele Theorien gibt. Personen, die zu höherem bestimmt sind, tragen ein wenig dieser mystischen Energie in sich, was durch die Shianpunkte symbolisiert wird. Sie haben etwas mehr Einfluss auf ihre Umwelt als andere Personen und sind „vom Schicksal begünstigt“, geraten allerdings auch häufiger in Schlamassel und Unannehmlichkeiten.

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

3.6.2. Grundlagen der Shianpunkte

Jeder Spielercharakter erhält auf der ersten Stufe 5 SP und mit jeder weiteren Stufe 2 zusätzliche SP dazu.

$$\text{Shian} = 5 + (\text{Stufe} \cdot 2) \text{ SP}$$

Dies ist der Wert, auf dem die Shianpunkte bei jeder Auffrischung zurückspringen. Aufgefrischt wird normalerweise nach Beendigung eines Abenteuers oder wenn die Spielercharaktere einige Tage zu Ruhe kommen und sich erholen können. In letzter Instanz entscheidet der Spielleiter, wann und ob die SP aufgefrischt werden können.

Die SP unterliegen ständigen Schwankungen. Für positive Effekte im Spiel müssen die

Spielercharaktere SP ausgeben, für negative Effekte erhalten sie SP. Auf diese Weise ist es auch möglich, mehr SP zu erhalten, als der Wert Shian angibt, jedoch maximal 3 SP über dem Wert Shian.

$$\text{Max. SP} = \text{Shian} + 3 \text{ SP}$$

Da die Shianpunkte ständig schwanken, ist es sicherlich nicht unangebracht, Chips oder Spielmarken für sie zu verwenden.

3.6.3. Merkmaleinsatz durch Shianpunkte

Hauptsächlich wird Shian verwendet, um seine 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 SP. Versucht man, durch ein Merkmal einen Vorteil zu erhaschen, so muss man hierfür SP ausgeben.

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

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

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 SP in Höhe der Erschwerung oder verliert SP in Höhe der Erleichterung, maximal jedoch jeweils 3 SP. 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 2 Punkten auf Bluffen-Proben mit sich bringen, in einer anderen Situation aber 2 Punkte Bonus auf Diplomatie geben, da der Charakter einen ehrlichen und aufrichtigen Eindruck macht.

Fatale Folgen (+3 SP):

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; eine wichtige Probe wird um 3 Punkte erschwert...)

Schlimme Folgen (+2 SP):

Das Merkmal hat schlimme Folgen für den Charakter (er riskiert eine ernste Verletzung, verliert Geld; eine wichtige Probe wird um 2 Punkte erschwert...)

Ärgerliche Folgen (+1 SP)

Das Merkmal hat ärgerliche Folgen für den Charakter (er macht sich lächerlich, flüchtet, es hält die Gruppe kurz auf, er riskiert eine dicke Lippe; eine wichtige Probe wird um einen Punkt erschwert...)

Belanglose Folgen (+/-0 SP):

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 Shianpunkte 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 SP aufgewendet werden.

Erfreuliche Folgen (-1 SP):

Das Merkmal hat erfreuliche Folgen (Charakter gewinnt etwas Geld/Ansehen, kann jemanden beeindrucken; eine Probe um einen Punkt erleichtern...)

Gute Folgen (-2 SP):

Das Merkmal hat gute Folgen für den Charakter (Charakter kann eine Wunde verhindern, bringt den Plot voran, gewinnt viel Geld, eine Probe kann um zwei Punkte erleichtert werden...)

Herausragende Folgen (-3 SP)

Das Merkmal hat herausragende Folgen für den Charakter (Der Charakter kann eine lebensbedrohliche Situation abwenden, hat besonderes Glück, gewinnt einen Verbündeten; eine Probe kann um drei Punkte erleichtert werden...)

Außerdem kann man außer durch das Ausspielen von negativen Merkmalen (Nachteilen) auch durch folgende Situationen Kismetpunkte erhalten:

Schlaf (Kismet +1):

Wenn der Charakter einen negativen Kismet-Wert hat und eine Nacht erholsam schlafen kann, erhält er einen Kismetpunkt. Ist der Kismet-Wert 0 oder besser, so erhält der Charakter natürlich keinen Kismetpunkt.

Belohnung (Kismet +1):

Sind sich alle Spieler und der Spielleiter einig, dass der Spieler in einer Situation sehr gutes Rollenspiel gezeigt hat, ein kniffliges Rätsel gelöst hat, die rettende Idee hatte oder die gesamte Runde durch einen guten Witz in einer passenden Situation zum Lachen gebracht hatte, so erhält er einen Kismet-Punkt.

3.6.4. Glück durch Shianpunkte:

Außer um seine Merkmale zu aktivieren, kann jeder die Option „Glück“ wählen und durch den Einsatz von 3 SP eine beliebige, nicht katastrophal gescheiterte 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 2 SP.

4. Kampf

4.1. Grundlagen

4.1.1. Kampfrunden

Der Kampf in Xian ist in Kampfrunden eingeteilt, die jeweils etwa 5 Sekunden dauern. Jede dieser Kampfrunden hat den folgenden Ablauf:

1. Kampfpool auf maximum auffrischen
2. Kampfstil für die Runde wählen
3. Initiative ermitteln
4. Aktion durchführen
 - Angreifer wählt Aktion, beschreibt diese und ordnet Kampfpool würfel hinzu
 - Verteidiger wählt Reaktion, beschreibt diese und ordnet Kampfpool würfel hinzu
 - Angreifer und Verteidiger würfeln
 - Auswirkung der Aktion wird ermittelt
5. Eventuelle Zusatzaktionen durchführen
6. Ende der Kampfrunde



General Khorsim Thydrakon vom Karakas Klan
Zeichnung: Platypus

4.1.2. Kampfpool

Der Kampfpool ist ein Maß für die Kampffähigkeit und das Können des Kämpfenden. Alle Kampfhandlungen, egal ob Angriffe, Finten, spezielle Manöver, Paraden oder Ausweichen, können durch den Kampfpool verbessert werden. Eine Kampfprobe, z. B. ein Angriff oder eine Verteidigung, wird mit 2W6 gewürfelt. Dann werden die eingesetzten Punkte aus dem Kampfpool hinzuaddiert.

Beispiel:

Khorsim hat einen Kampfpool von 10 und kämpft gegen Vatok mit einem Kampfpool von 9. Khorsim ist Angreifer und wählt im ersten Schlagabtausch die Aktion „Angriff auf den Torso +5“, d. h. er nimmt 5 Punkte aus seinem Kampfpool. Vatok wählt als Reaktion „Verteidigung +6“. Khorsim würfelt 2W6+5 und kommt auf 11, Vatok würfelt 2W6+6 und kommt ebenfalls auf 11. Ein Unentschieden bedeutet, dass Khorsim zwar nicht trifft, aber die Initiative behält und im zweiten Schlagabtausch ebenfalls als Angreifer zählt. Für den zweiten Schlagabtausch wählt Khorsim die Aktion „Angriff auf die Beine +5“, denn er hat nur noch 5 Punkte in seinem Kampfpool übrig. Vatok wählt „Verteidigung +3“. Khorsim würfelt 2W6+5 und kommt auf 13, Vatok würfelt 2W6+3 und kommt auf 8, d. h. Khorsim hat mit 5 DP die Beine getroffen und kann Schaden anrichten...

Der Kampfpool sollte durch Spielsteine oder ähnliches dargestellt werden, damit jeder den Überblick behält, wie viel Kampfpool er schon eingesetzt hat. Zu Beginn jeder Kampfrunde kann jeder Kämpfer seinen Kampfpool bis zum Maximum auffrischen, es sei denn, man ist verletzt (s. Kapitel 4.3.2).

Der Kampfpool errechnet sich aus:

Nahkampf:
Waffenfertigkeit + Handling der Waffe

Fernkampf:
Waffenfertigkeit + (Geschick : 2)

4.1.4. Kampfstile

Während der Kampfpool zweifelsohne der wichtigste Wert beim Kampf ist, so sind die drei Kampfstile Reflexe, Fokus und Härte die nächstwichtigsten.

Natürlich gibt es zahlreiche verschiedene Techniken, Stile und Kampfschulen, doch grob kann man sie in diese drei Kampfweisen einteilen:

Reflexe: Diese Kämpfer versuchen ihren Gegner durch Geschwindigkeit, Instinkt, akrobatisches Ausweichen und fintenreiche und waghalsige Manöver zu bezwingen. Sie tragen meist leichte

Waffen und keine oder leichte Rüstungen, damit sie ihren Vorteil, die Schnelligkeit ihrer Aktionen, nicht verlieren. Eine optisch beeindruckende, aber auch sehr riskante Kampfweise.

Fokus: Taktik, Strategie, geistige Überlegenheit und präzises Ausführen der studierten Manöver zeichnen diese Kampfarm aus. Diese Kämpfer neigen dazu, zunächst eher defensiv zu kämpfen und den Kontrahenten genau zu studieren. Nach dieser Analyse stellen sie sich mit ihrem umfangreichen Manöverarsenal die passende Strategie zusammen und bringen nach ihrer defensiven Kampfweise mit wenigen offensiven Aktionen den Kampf zu Ende.

Härte: Wer braucht Taktik oder Schnelligkeit, wenn man ein hühnenhafter Muskelberg mit einem Zweihänder ist? Meist benötigen diese furchteinflößenden und offensiven Krieger nur einen Treffer um den Kampf zu beenden. Zudem können sie auch mehr einstecken als andere Kämpfer, müssen aber auch häufiger von dieser Fähigkeit Gebrauch machen, da sie die Defensive meist etwas vernachlässigen.

Man muss sich keinesfalls für einen dieser Kampfstile entscheiden. Meist stellt sich aber heraus, dass man in einem dieser Werte besser ist als in den anderen und man seine Kampftechnik, die Manöver, die verwendete Waffe und die Rüstung individuell auf seine Fähigkeiten abstimmt um effektiv kämpfen zu können. Jemand, der schnell aber schwächlich ist sollte mit keinem riesigen Morgenstern in die Schlacht ziehen.

Die Kampfstile werden wie folgt errechnet:

$$\text{Reflexe} = \text{Agilität} + \text{Instinkt} - 3$$

$$\text{Fokus} = \text{Verstand} + \text{Willenskraft} - 3$$

$$\text{Härte} = \text{Stärke} + \text{Konstitution} - 3$$

Auf diese Kampfstilepunkte werden noch Mali durch Rüstungen und Verwendung von Schilden oder Zweihandwaffen angerechnet.

Dann wird das Handling der Waffe errechnet, d. h. wie viel man als Bonus auf den Kampfpool erhält (s. u.).

Zu guter Letzt kann man von den Kampfstilepunkten verschiedene Optionen kaufen oder Manöver billiger machen, beispielsweise kann man den Schaden um einen Punkt erhöhen wenn man 2 Punkte Härte ausgibt oder das Manöver „offensives Ausweichen“ wird um einen Punkt günstiger, wenn man einen Reflex-Punkt zahlt.

4.1.5. Handling der Waffe

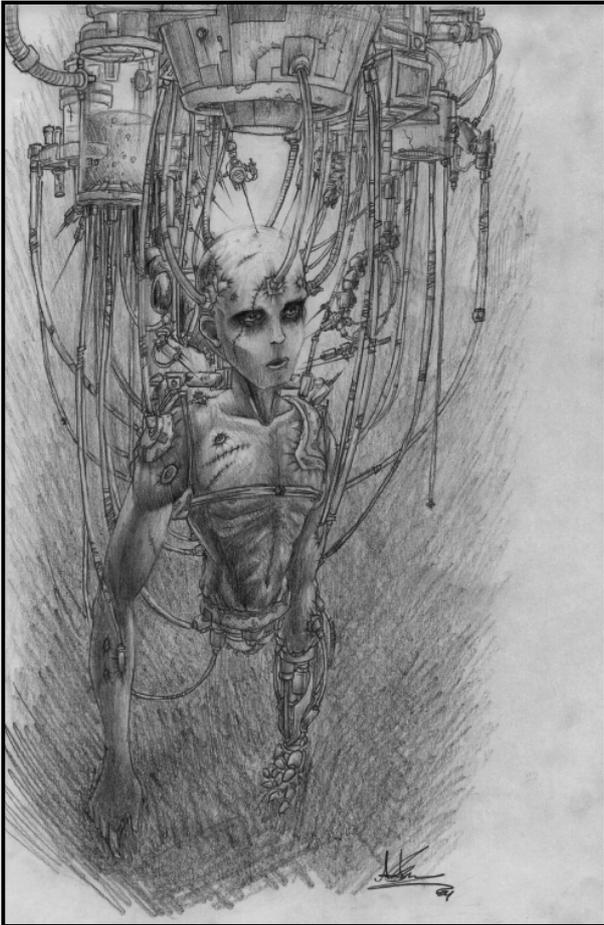
Jede Waffe hat einen Handling-Wert für je einen Kampfstil. Je niedriger dieser Wert ist, desto besser. Um den Bonus für den Kampfpool zu errechnen, teilt man die drei Kampfstile jeweils durch den dazugehörigen Handling-Wert und rundet das Ergebnis ab.

Beispiel:

	Charakter Zaza	Handling Dolch	Bonus für Kampfpool
Reflexe	7	2	+3
Fokus	3	3	+1
Härte	1	4	+0
Insgesamt:			+4

	Charakter Zaza	Handling Schwert	Bonus für Kampfpool
Reflexe	7	3	+2
Fokus	3	3	+1
Härte	1	3	+0
Insgesamt:			+3

	Charakter Zaza	Handling Zweihänder	Bonus für Kampfpool
Reflexe	7	8	+0
Fokus	3	3	+1
Härte	1	2	+0
Insgesamt:			+1



Zeichnung: Andrew Mar



Soldat des Golan Imperiums
Zeichnung: Andrew Mar

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 klassenlosen 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 bedeutet Vatar in etwa „Abenteurer(in)“. Allerdings ist dies auf Yava kein Wort, dass 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

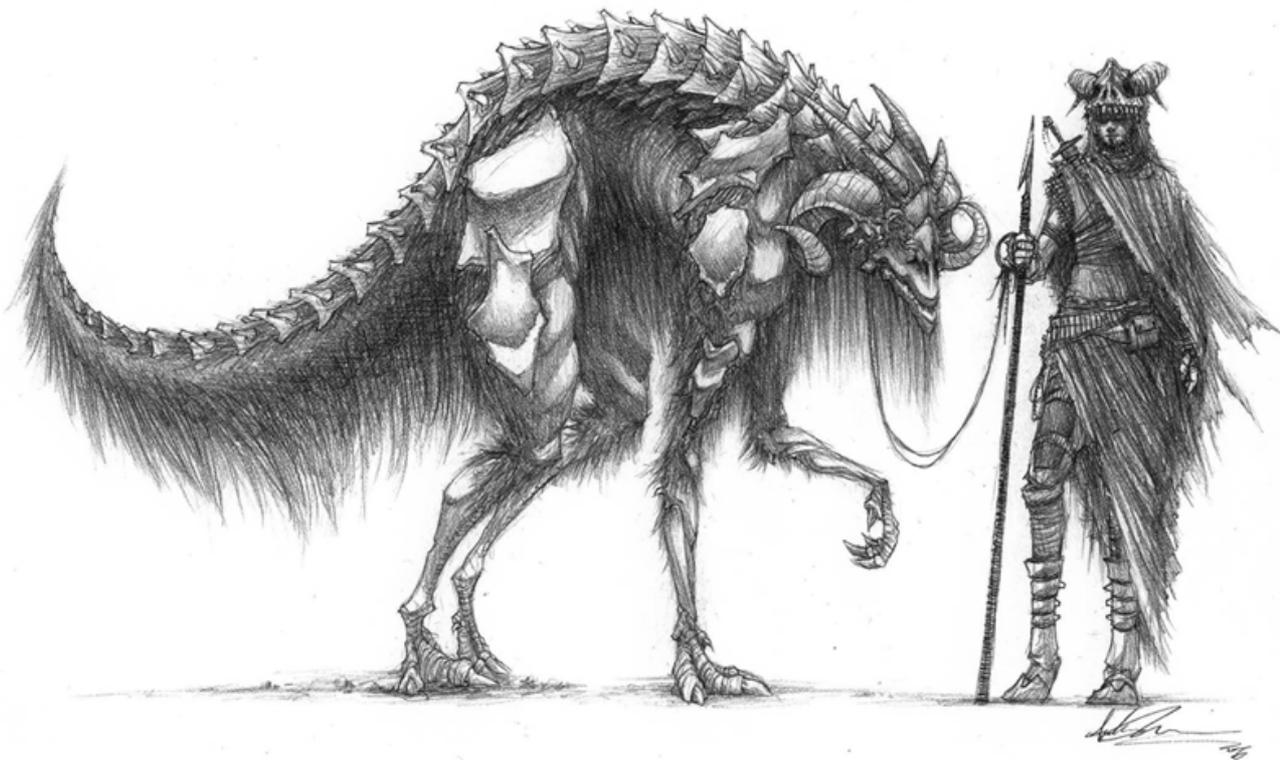
aufgeklärt werden, bedienen sich viele Privatleute der Selbstjustiz und heuern Vatare für Aufträge an. Mögliche Aufträge wären, die entführte Tochter zu befreien, einen Mord zu rächen oder einen gestohlenen Gegenstand wieder zu beschaffen, aber ebenso Entführungen, Diebstahl, Spionageakte oder Auftragsmorde,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



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

man sogar in einem relativen Luxus leben, der sonst fast nur Klansmitgliedern oder reichen 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. Archetypen

In Xian gibt es zwei Möglichkeiten, einen Charakter zu erstellen. Die schnellere und für Einsteiger geeignetere Variante ist, einen Archetypen zu wählen, seine Attribute zu bestimmen und dem Charakter mit 10 Charakterpunkten (CP) den letzten Schliff zu verleihen.

Die aufwendigere Variante ist es, den kompletten Charakter 100 CP selbst zu erstellen.

Archetypen sind sozusagen vorgefertigte, als Vatar geeignete Professionen mit Fertigkeiten, Kampfstilen, Ausrüstung und Kontakten im Wert von exakt 90 CP.

5.2.1. 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 saffi-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.

Attribute (Vorschlag)

Stärke	3
Konstitution	3
Agilität	5
Geschick	1
Verstand	4
Instinkt	3
Charisma	2
Willenskraft	4

Fertigkeiten		LS	CP-Kosten
Mittelschwere Nahk.	---	5	10
Geschichte	VE	5	5
Gegner einschätzen	IN	5	5
Waffenloser Kampf	---	4	8
Athletik	AG	4	4
Pistolen	GE	4	8
Erste Hilfe	VE	3	3
Diplomatie	CH	3	3
Leichte Nahkampfw.	---	3	6
Akrobatik	AG	3	3
Ausweichen	AG	3	3
Gewehre	GE	3	3
Orientierung	VE	3	3
Wildniswissen	VE	3	3
Wahrnehmung	IN	3	3
Einschüchtern	CH	3	3
Klettern	GE	2	2
Schleichen	GE	2	2

Survival*	IN	2	4
			Insgesamt: 78
Kontakte	Macht	Loyalität	
Kadami-Ausbilderin	3	4	7
Vatarvermittler	3	2	5

5.2.2. 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 verklagt, 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.

Attribute (Vorschlag)	
Stärke	2
Konstitution	2
Agilität	4
Geschick	6
Verstand	2
Instinkt	4
Charisma	3
Willenskraft	2

Fertigkeiten		LS	CP-Kosten
Diebstahl	GE	5	5
Klettern	GE	5	5
Schleichen	GE	5	5
Gefahreninstinkt*	IN	5	10
Schlösser knacken	GE	5	5
Leichte Nahkampfw.	---	4	8
Falschspiel	GE	4	4
Athletik	AG	4	4
Ausweichen	AG	4	4
Menschenkenntnis	IN	4	4
Wahrnehmung	IN	4	4
Bluffen	CH	4	4
Gerüchte	CH	3	3
Pistolen	GE	3	6
Akrobatik	AG	2	2
Charme	CH	2	2
Waffenloser Kampf	---	1	2
			Insgesamt: 77
Kontakte	Macht	Verhältnis	
Hehler	3	4	7
Bettler	1	5	6

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 gelegentlich 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.

Attribute (Vorschlag)	
Stärke	4
Konstitution	4
Agilität	4
Geschick	2
Verstand	2
Instinkt	4
Charisma	2
Willenskraft	3

Fertigkeiten		LS	CP-Kosten
Mittelschwere Nahk.	---	5	10
Athletik	AG	5	5
Waffenloser Kampf	---	4	8
Ausweichen	AG	4	4
Pistolen	GE	4	8
Menschenkenntnis	IN	4	4
Wahrnehmung	IN	4	4
Gerüchte	CH	4	4
Survival*	IN	3	6
Schwimmen	ST	3	3
Werfen	AG	3	3
Klettern	AG	3	3
Schleichen	GE	3	3
Orientierung	VE	3	3
Gegner einschätzen	IN	3	3
Einschüchtern	CH	3	3
Bluffen	CH	3	3
Akrobatik	AG	2	2
			Insgesamt: 79
Kontakte	Macht	Verhältnis	
Wissender	3	3	6
Klangardist	2	3	5

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.

Attribute (Vorschlag)

Stärke	1
Konstitution	1
Agilität	3
Geschick	3
Verstand	4
Instinkt	5
Charisma	6
Willenskraft	2

Fertigkeiten		LS	CP-Kosten
Gerüchte	CH	5	5
Wahrnehmung	IN	5	5
Bluffen	CH	5	5
Menschenkenntnis	IN	5	5
Schleichen	GE	5	5
Computer*	VE	4	8
Elektronik*	VE	4	8
Diplomatie	CH	4	4
Klettern	AG	4	4
Pistolen	---	3	6
Ausweichen	AG	3	3
Charme	CH	3	3
Orientierung	VE	3	3
Athletik	AG	3	3
Leichte Nahkampfw.	---	2	4
Schwimmen	ST	2	2
Werfen	AG	2	2
			Insgesamt: 75

Kontakte	Macht	Verhältnis	
Bettler	1	3	4
Neoul-Mitglied	3	3	6
Voltan-Journalist	2	3	5

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.?

Attribute (Vorschlag)

Stärke	2
Konstitution	1
Agilität	2
Geschick	4
Verstand	6
Instinkt	4
Charisma	3
Willenskraft	3

Fertigkeiten		LS	CP-Kosten
Elektronik*	VE	5	10
Mechanik*	VE	5	10
Fahrzeuge*	IN	4	8
Computer*	VE	4	8
Wahrnehmung	IN	4	4
Menschenkenntnis	IN	4	4
Ausweichen	AG	3	3
Diplomatie	CH	3	3
Orientierung	VE	3	3
Schrotflinten	GE	3	6
Bluffen	CH	2	2
Schleichen	GE	2	2
Klettern	AG	2	2
Athletik	AG	2	2
Waffenloser Kampf	---	2	4
Schwimmen	ST	2	2
Werfen	AG	2	2
Erste Hilfe	VE	2	2
Gerüchte	CH	2	2
			Insgesamt: 79

Kontakte	Macht	Verhältnis	
Schrottplatzbesitzer	2	4	6
Technikkrämer	2	3	5

5.2.6. Schläger

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 Rauschmeißer 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...

Attribute (Vorschlag)

Stärke	6
Konstitution	5
Agilität	3
Geschick	2
Verstand	1
Instinkt	3
Charisma	1
Willenskraft	4

Fertigkeiten		LS	CP-Kosten
Waffenloser Kampf	---	5	10
Athletik	AG	5	5
Einschüchtern	CH	5	5
Schwere Nahk.	---	4	8
Mittelschwere Nahk.	---	4	8
Gegner einschätzen	IN	4	4
Ausweichen	AG	4	4
Werfen	AG	4	4
Wahrnehmung	IN	3	3
Menschenkenntnis	IN	3	3
Ausweichen	AG	3	3
Klettern	GE	3	3
Gefahreninstinkt	IN	3	6
Leichte Nahkampfw.	---	3	6
Schwimmen	ST	2	2
Erste Hilfe	VE	2	2
Gerüchte	CH	2	2
			Insgesamt: 78

Kontakte	Macht	Verhältnis	
Gangboss	3	3	6
Barkeeper	2	4	6

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 Eide 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 oder hatten einen Mentor.

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.

Attribute (Vorschlag)

Stärke	1
Konstitution	2
Agilität	2
Geschick	4
Verstand	6
Instinkt	2
Charisma	4
Willenskraft	4

Fertigkeiten		LS	CP-Kosten
Medizin*	VE	5	10
Erste Hilfe	VE	5	5
Wahrnehmung	IN	4	4
Geschichte	VE	4	4
Menschenkenntnis	IN	4	4
Diplomatie	CH	4	4
Charme	CH	4	4
Computer*	VE	3	6
Ausweichen	AG	3	3
Orientierung	VE	3	3
Gerüchte	CH	3	3
Gewehr	GE	3	6
Bluffen	CH	2	2
Schleichen	GE	2	2
Klettern	AG	2	2
Athletik	AG	2	2
Waffenloser Kampf	---	2	4
Leichte Nahkampfw.	---	2	4
Schwimmen	ST	2	2
Werfen	AG	2	2
			Insgesamt: 76

Kontakte	Macht	Verhältnis	
Sahfila-Politikerin	4	4	8
Vatar-Vermittler	3	3	6

5.3. Ermitteln der Anfangswerte

5.3.2. Attribute

Das Festlegen der Attribute ist schnell erklärt, es sind nur 3 einfache Regeln zu merken:

1. Es sind 25 Punkte zu verteilen.
2. Es ist höchstens ein *sehr gutes* (6) und höchstens ein *sehr schlechtes* (0) Attribut erlaubt.
3. Die anderen Attributswerte müssen im Bereich von *schlecht* (1) bis *gut* (5) liegen.

BEISPIEL:

Der Spieler Michael stellt sich seinen Charakter Khor als hühnenhafte, aber sehr tumbe Kampfmaschine vor. Die Attribute legt er wie folgt fest:

<i>Stärke</i>	6
<i>Konstitution</i>	5
<i>Agilität</i>	4
<i>Geschick</i>	2
<i>Verstand</i>	0
<i>Instinkt</i>	3
<i>Charisma</i>	1
<i>Willenskraft</i>	4

6 und 0 sind nur einmal vorhanden, zusammengezählt ergeben sich 25 Punkte, somit ist der Charakter zulässig.

5.3.2. Fähigkeiten

Das Festlegen der Fähigkeiten kostet etwas mehr Zeit als das Bestimmen der Attributswerte. Jede Fähigkeit beginnt auf einer Lernstufe von 0.

Man erhält nun 100 Charakterpunkte (CP), die man nun zu den LS der einzelnen Fähigkeiten addieren kann. Maximal eine Fähigkeit kann man bis 6 trainieren, für alle anderen Fähigkeiten ist das Maximum 5.

Zudem müssen mindestens 10 CP für Kontakte ausgegeben werden (s. Kapitel 5.3.3.), was bedeutet, man kann maximal 90 CP für Fähigkeiten investieren.

LS	1	2	3	4	5	6
CP	1	2	3	4	5	6

Schwer erlernbare Fertigkeiten, wie beispielsweise Shiankräfte oder Elektronik, kosten das doppelte.

LS	1	2	3	4	5	6
CP	2	4	6	8	10	12

Jeder Generierungspunkt, den man bei der Charaktererschaffung nicht verwendet, erhöht das Startkapital um 1000 Chips.



Thrallischer Elitesoldat
Zeichnung: Mikhail Peshin

5.3.3. Kontakte

Kontakte sind NSCs, zu denen der Spielercharakter eine Verbindung hat und die ihm eventuell bei seinen Aufgaben durch ihre Fähigkeiten helfen können.

Jeder Kontakt hat einen Namen, eine Profession, eine optionale Beschreibung und folgende zwei Werte:

Macht: Gibt an, wie viel Macht, Nützlichkeit und Einfluss der Kontakt hat und was er für den Spielercharakter tun kann.

Loyalität: Gibt an, wie Nahe sich der Kontakt und der Spielercharakter sind, ob er bereit ist, etwas für ihn zu tun und ob und welche Gegenleistung er dafür verlangt.

Diese beiden Werte werden wie Fähigkeiten gehandhabt. Sie beginnen beide bei einer Stufe von -3 und lassen sich wie folgt steigern:

Wert	1	2	3	4	5	6
CP	1	2	3	4	5	6

Zudem ist zu beachten, dass Macht und Loyalität eines Kontaktes bei der Charaktererschaffung zusammenaddiert nicht mehr als 9 Punkte betragen dürfen. Erst im Spielverlauf kann man ein gutes Verhältnis zu wirklich mächtigen Kontakten aufbauen.

Was die Werte „Macht“ und „Loyalität“ genau zu bedeuten haben sowie einige Beispiel-Kontakte finden sie im Anhang D: Kontakte.

Anmerkung: Nur die spielrelevanten NSCs fallen unter „Kontakte“. Natürlich hat der Spielercharakter wahrscheinlich Familie und Freunde, zu denen er ein gutes Verhältnis hat, aber normalerweise werden diese nicht direkt in seine Abenteuer verwickelt und können ihm meist auch nicht helfen. Sollte der Charakter allerdings einen mächtigeren Vater haben und ihn auch öfters um Hilfe bitten, so zählt dieser als Kontakt und muss mit GP „gekauft“ werden.

BEISPIEL:

Bianca will, dass ihre Kopfgeldjägerin Yoya ein gutes Verhältnis zum Anführer einer kleineren Räuberbande im Sektor der Phytris hat. Sie wählt für ihn Macht 5 und Loyalität 4. Gerne würde sie für ihn Loyalität 5 wählen, aber da Macht + Verhältnis kleiner gleich 9 sein muss, ist dies nicht möglich. Sie zahlt für diesen Kontakt 9 GP (5+4).

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 Erlebnisse gewonnen hat. Für jeweils 100 EP kann der Charaktere eine Stufe aufsteigen (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...)

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 Fähigkeiten ist.

Außerdem sieht man in der unteren Tabelle, wie häufig dieser Maximalwert vom Charakter gewählt werden kann. Auf Stufe 3 darf man Maximal 2 Attribute und 2 Fähigkeiten mit den Wert +4 haben, allerdings beliebig viele mit den Wert +3.

In der unteren Tabelle finden sie ebenfalls die Spalte „Popularität“. Diese hat keine

regeltechnische Bedeutung, verdeutlicht aber, wie populär der Charakter in etwa ist, wenn er sich nicht bemühen sollte, seine Taten geheim zu halten. 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.

Stufe	MW	EP	Popularität
0	6 (*1)	0-99	Wertlos
1	6 (*2)	100-199	unbekannt
2	7 (*1)	200-299	Anfänger
3	7 (*2)	300-399	Anf. Mit Potential
4	7 (*3)	400-499	anerkannt
5	8 (*1)	500-599	Erfahren
6	8 (*2)	600-699	Sehr erfahren
7	8 (*3)	700-799	Profi
8	9 (*1)	800-899	Experte
9	9 (*2)	900-999	Veteran
10	9 (*3)	1000-1099	Gefeierter Held
11	10 (*1)	1100-1199	Koryphäe
12	10 (*2)	1200-1299	Meister
13	10 (*3)	1300-1399	Großmeister
14	11 (*1)	1400-1499	sagenumwoben
15	11 (*2)	1500...	Legende

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 10 Charakterpunkte, die er für das verbessern oder Erlernen von Fertigkeiten verwenden kann. Hierbei kostet die Verbesserung der Lernstufe einer Fertigkeit um eine Stufe genau 1 CP, bei schwer erlernbaren Fertigkeiten 2 CP.

Er kann die Lernstufe für jede Fertigkeit nur um einen Punkt anheben, es sei denn, er findet einen Lehrmeister und trainiert hart an sich (s. Kapitel 6.2.?)

Er kann diese CP nicht wie bei der Charaktererschaffung einsetzen, um mehr Geld zu erhalten oder neue Kontakte zu finden.

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. Zum Beispiel „Feind des Sawiric Rings“, wenn man diesen im vorangegangenen Abenteuer einen Strich durch die Rechnung gemacht hat.

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

7.1.2. Raritätswert

Es gibt Dinge, die sind ohne weiteres verfügbar und man braucht keinen großen Aufwand betreiben, um sie zu erhalten. Solche Alltagsgegenstände haben keinen Raritätswert und sind ohne „Aufspürprobe“ (siehe nächstes Kapitel) auffindbar.

Da Charaktere allerdings die bizarrsten Bedürfnisse haben können und auch seltene Waffen oder wundersamen Elektro-Schnickschnack verlangen, kommt bei bestimmten Gegenständen der Raritätswert zum Einsatz, der eine Aufspürprobe erschwert.

Bei der Charaktererschaffung sind nur Ausrüstungsgegenstände bis zu einem Raritätswert von -2 zugelassen.

Raritätswert	Bedeutung
-1	ungewöhnlich
-2	sehr ungewöhnlich
-3	selten
-4	sehr selten
-5	Rarität
-6	große Rarität
-7	legendäre Rarität

7.1.3. Gegenstände aufspüren

Wenn ein Ausrüstungsstück ein Raritätswert hat, muss eine „Aufspüren-Probe“ gemacht werden. Hierzu wird eine Probe mit 2W6 gemacht, der Raritätswert von der Summe abgezogen und diverse Modifikatoren werden angerechnet. Ist das Ergebnis 7 oder höher, so kann der gewünschte Gegenstand gefunden werden. Es ist für jeden Gegenstand einzeln zu würfeln.

Eine normale Probe geht davon aus, in einem durchschnittlichen Laden in Argon eine Anfrage zu stellen. Ansonsten kann der suchende sich diverse Optionen im voraus aussuchen (z. B. sucht man einen ganzen Tag und ist auch bereit, dass doppelte zu zahlen: +2) und dann die Probe würfeln. Jede Woche kann eine neue Aufspürenprobe durchgeführt werden.

Der Charakter kann auch einen seiner Kontakte bitten, für ihn etwas aufzutreiben, wenn der Kontakt hierzu passt, z. B. könnte eher versuchen über einen Schieber an Sprengstoff oder über einen Gelehrten an seltene Messinstrumente zu kommen. Wenn der Kontakt passt, erhält er einen Bonus von der Hälfte des Machtwertes (abgerundet).

Situation	Modi
Argon	+0
Stadt unter 1.000.000 Einwohner	-1
Stadt unter 100.000 Einwohner	-2
Dorf unter 10.000 Einwohner	-4
Händler ist Spezialist (Kosten +30%)	+1
Kurze Anfrage, eine Stunde Suche	+0
Man sucht den ganzen Tag	+1
Man sucht die ganze Woche	+2
bereit, dass doppelte zu zahlen	+2
Passender Kontakt	+1/2 Macht

BEISPIEL:

Kinji sucht in Giacomo einen Dolch mit einer seltenen, violetten Gandariklinge, der einen Raritätswert von -2 hat. Glücklicherweise hat sie Dato, einen fähigen Schieber (Macht 4) aus dem Untergrund von Giacomo als Kontakt und da sie sich gut mit ihm versteht (Verhältnis 5), fragt sie ihn, ob er sich umhören könnte, wo so etwas aufzutreiben sei. Er soll sich den ganzen Tag umhören (+1) und sie würde auch das doppelte zahlen (+1). Ihr Wurf von 2W6 für die Aufspürenprobe zeigt 2 und 4, hiervon wird der Raritätswert abgezogen (-2) und -1 weil Giacomo unter eine Millionen Einwohner hat, +2 durch die halbe Macht des passenden Kontaktes, +1 weil der ganze Tag gesucht wurde und +1, weil Kinji bereit ist, dass doppelte zu zahlen.

Insgesamt ist das Ergebnis der Probe 7, womit Dato sich am Ende des Tages bei Kinji meldet, dass er jemanden gefunden hat, der allerdings eine horrende Summe für die Klinge verlangt. Zudem verlangt Dato trotz aller Freundschaft eine kleine Aufwandsentschädigung für die Suche...

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.

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 drei bis 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

7.3. Waffen

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, goldbeschnückten 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 geschützt wird.

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 viel 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 sollten, Pyrokinese und Meisterdiebe, die mit den Schatten verschmelzen konnten... ..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“,

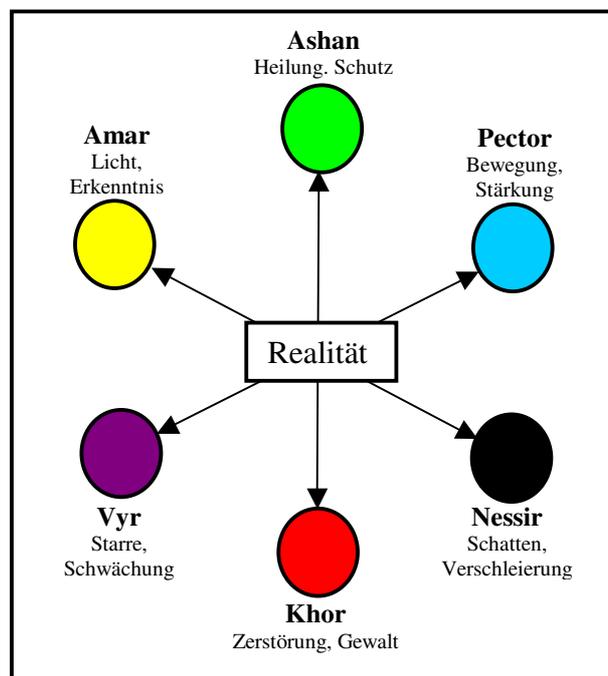
erkennen und anwenden konnte. Daher kam ihr die Shianenergie launisch und unkalkulierbar vor. Er führte empirische Studien durch und teilte die Fälle mit übernatürlich Vorkommnissen in sechs Kräfte ein, die innerhalb der Shianenergie gegeneinander wirken: Amar (Erkenntnis), Ashan (Wachstum), Pector (Schutz),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

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 einschummern, 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...

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.

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.

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. Gesetze und Strafen

9.3. 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 Nenki-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.

9.3.1. 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...

9.3.2. 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 Multiblöcke 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.

9.3.3. 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.

9.3.4. 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.

9.3.5. 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.

9.3.6. Drogen

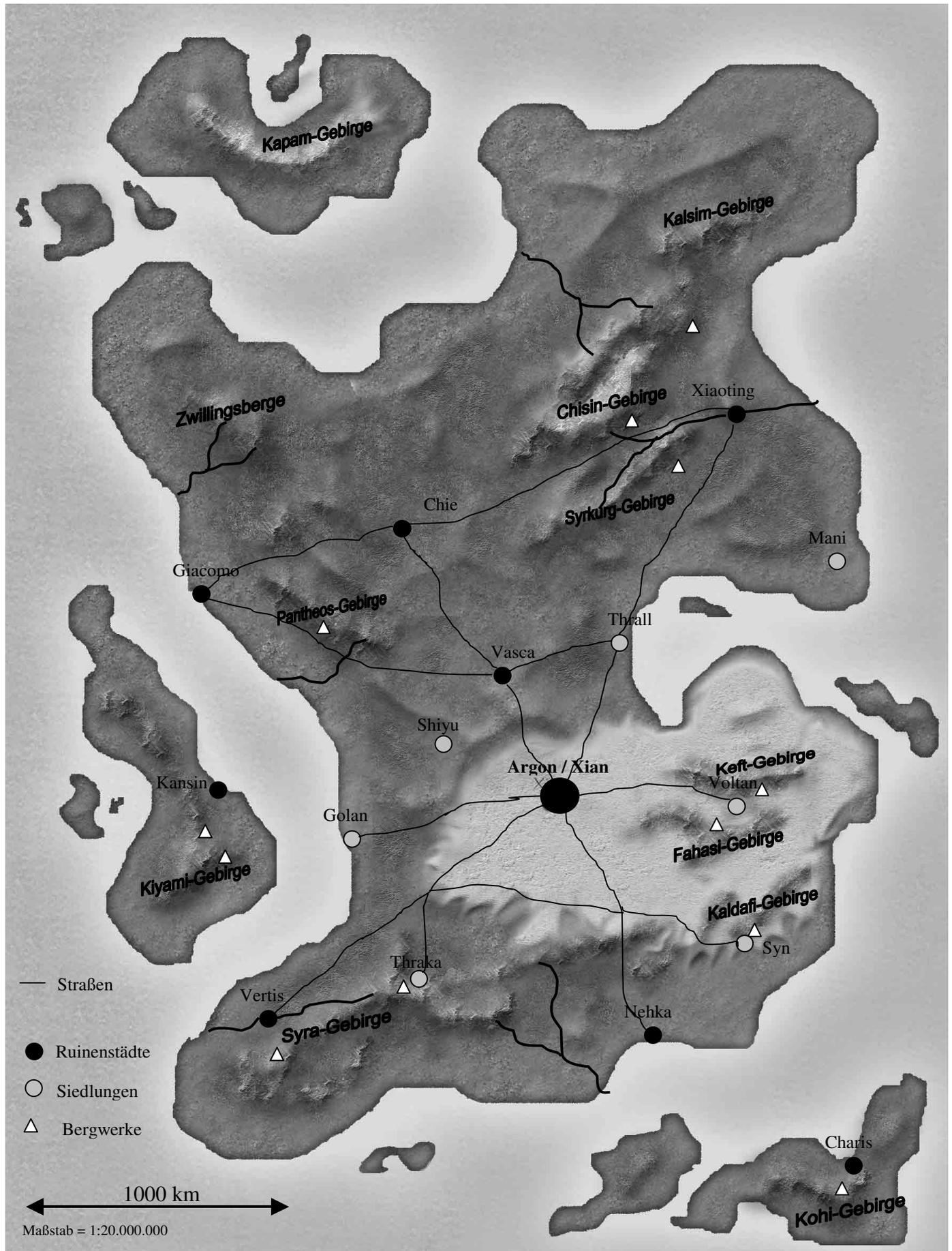
Drogen werden in den Städten, außer Giacomo, nicht toleriert und Dealer müssen mit harten Strafen oder sogar mit Versklavung rechnen. Dennoch sind sie allgegenwärtig und viele Wächter sind korrupt, so dass dies doch ein sehr lukratives Geschäft ist. Im folgenden werden die häufigsten Drogen und ihre spieltechnischen Werte vorgestellt.

Kama:

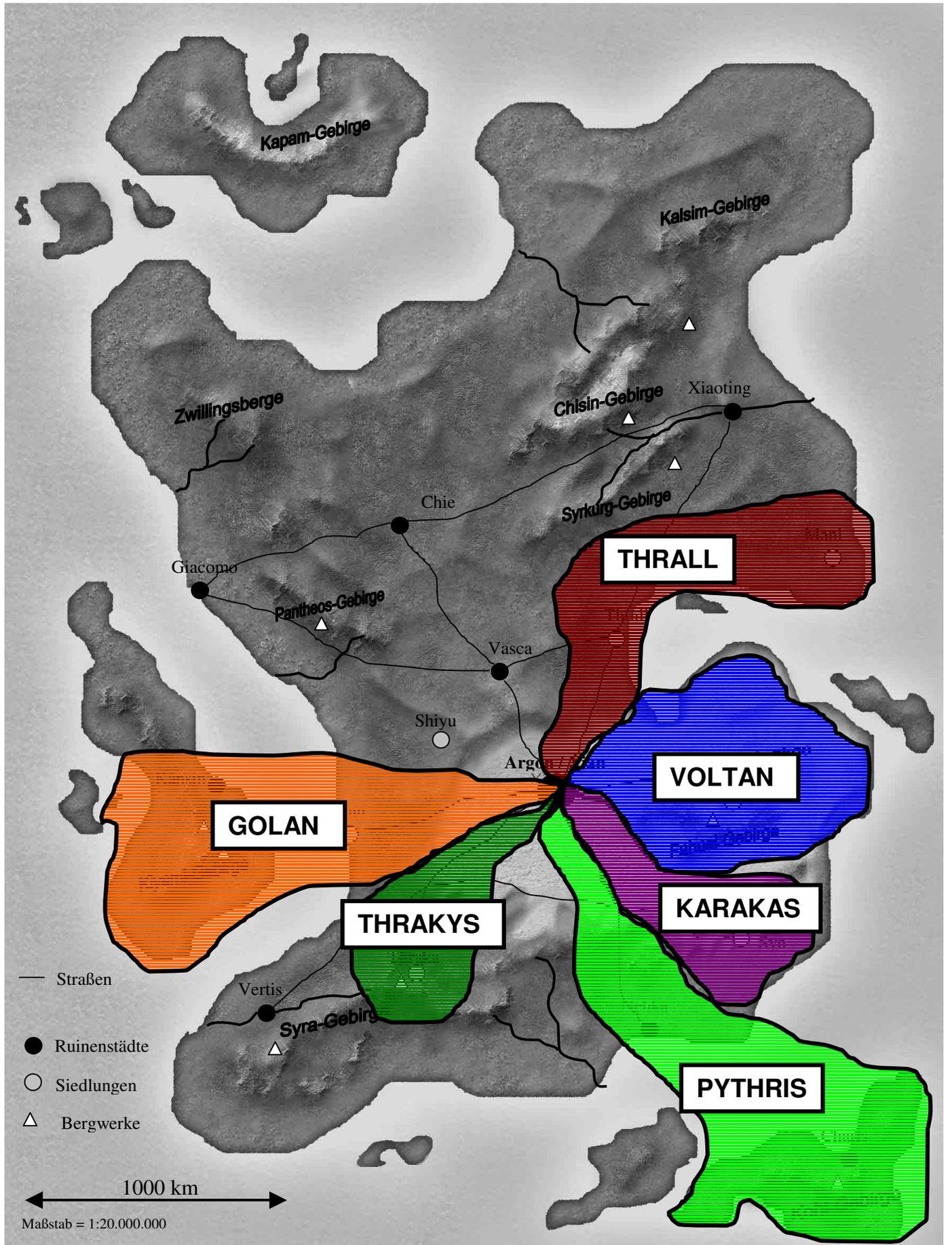
Der Katala Kult stellt diese Pille, die einen einstündigen Rauschzustand verursacht und psychisch abhängig macht, selbst als eine Art „Staatsdroge“ für seine Anhänger zum Erreichen ekstatischer Zustände her und verkauft sie für 30 Chips je Einheit. Gelegentlich wird diese Droge jedoch auch in andere 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 +2), Glücksgefühl, ekstatische Zustände werden leichter erreicht.
Nebenwirkung:	Denken fällt schwer (Verstand -2), unsicherer Gang (Agilität -1)
Wirkungsdauer:	eine Stunde
Sucht-MW:	6
Sucht-Merkmale:	temporäre Schädigung des Gehirns (Verstand -1, solange süchtig), Schlaflosigkeit (maximal 3 Stunden je Tag), Süchtige wirken hektisch und reden schneller.
Periode:	3Tage
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

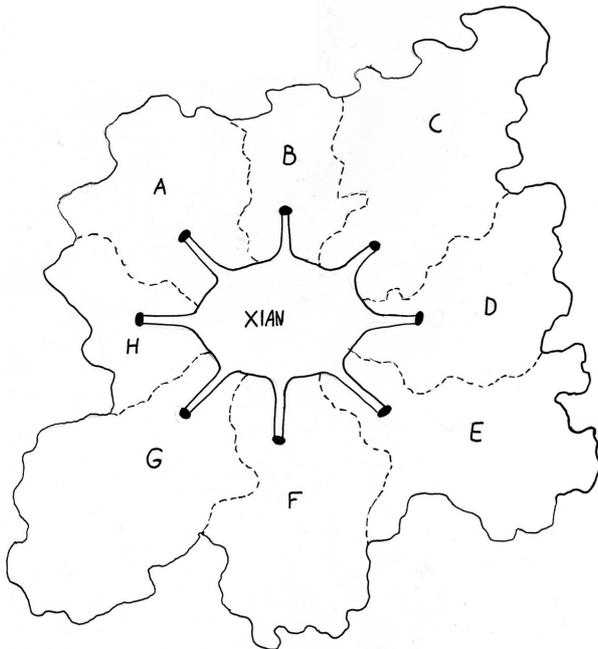
D = Voltan Imperium

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

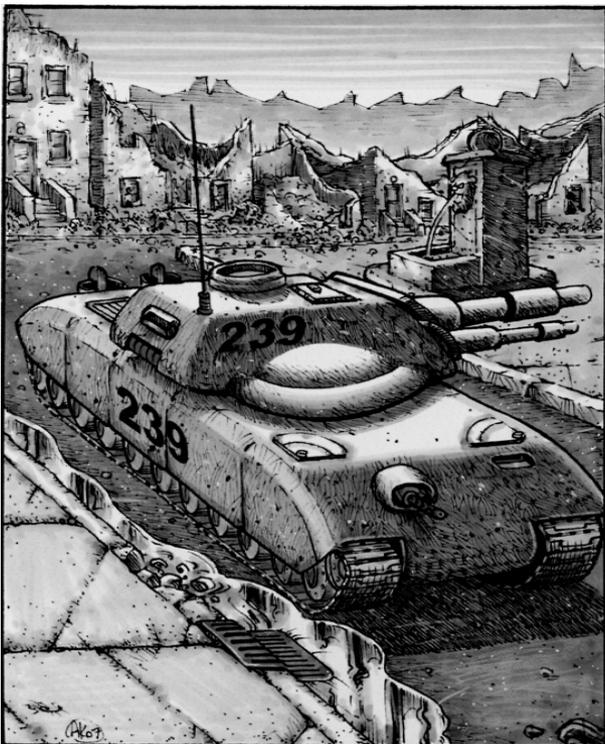
bezog die Stadt und entwickelte hier eine atheistische Religion, die auf den Schriften des ersten Anführers Kadafi Vertis beruht. Im Jahre 62 nOX versuchte der Golan Klan die Stadt einzunehmen um Zugang zu den Yaviumvorkommen im Syra-Gebirge zu haben, doch scheiterte. Seitdem sind Vertis und Golan erbitterte 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 träneten 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
Skaven	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.

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 Pythris 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 Adelige 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 Pythris 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 Panoramansicht 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
Skaven	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 Urkräfte 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 feste 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 Glasauge, 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; Halbglatze; 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 diplomatische 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:	Fanatiker 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, dass 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; kleine aber muskulöse Gestalt, natürliche Schönheit; nachtschwarze Augen; Granatwerferprothese statt linkem Arm.
Aufgabe:	Die Thraka als oberste Befehlshaberin

Ziele:	anführen und den kleinsten der Klans vor 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. Meisterdiebin Shishi Yikano

Name:	Shishi Yikano Mysteriöse Diebin und Nessir-Shianitin
Alter:	19 Jahre
Aussehen:	Unbekannt (Schwarze, mittellange Haare; meist Pferdeschwanz; freches Grinsen; nur 1,55m 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; unschuldiges Äußeres; 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 Shishi Yikano. 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, Shishi Yikano 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	
MFEE	Abkürzung für Multifunktions-Ernährungseinheit	
Mithris	Hexagonförmiger Regierungssitz der Sahfila	
Morasttyrann	Riesiges, lindwurmartiges Monstrum aus den Sümpfen	
MuFu-Klötze	s. MFEE	
Multiblöcke	s. MFEE	
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	
Simakase, Nami	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	
Yikano, Shishi	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, dass 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 „nuskelig“ 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, Asha, Asim, Avia, Aviane, Ayi, Aysha, Ayshe, Azina, Bai, Birma, 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, Gu, Gyka, Haya, Hyalla, Ira, Isis, Jalla, Jaris, Jatka, Jika, Jini, Jissa, Kami, Kani, Kantis, Kasaka, Kasi, Kifa, Kisa, Kira Kiki, Kilja, Kimi, Kinji, Kiya, Kiyaka, Kyata, Laya, Li, Lili, Lillis, Lin, Linka, Lya, Lyra, Mada, Mai, Miki, Minka, Miya, Mya, Nami, Nassa, Nehema, Nima, Nohi, Ohis, Oki, Oyumi, Pe, Phisis, Pyra, Pyris, Qayu, Qilya, Qin, Raya, Rhia, Ria, Rin, Rija, Rika, Riku, Sai, Saka, Sei, Shei, Shi, Shishi, Sika, Sina, Syra, Tancia, Tea, Tenja, Tera, Thyfa, Tia, Tissi, Tinka, Tsaja, Tsaji, Tyabe, Uyumi, Vaya, Vianna, Vivi, Wyra, Xanthi, Xara, Xia, Yai, Yalla, Yambi, Yari, Yasi, Yashira, Yemba, Yin, Yinji, Ysa, Ysabe, Za, Zaja, Zaji, Zanthi, Zaya, Zia.

Männliche Vornamen:

Alim, Argim, Argos, Ayan, 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, 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, Reflik, Reno, Rhacom, Rhadon, Rhys, Rico, Rihum, Roshok, Salfis, Salom, Santor, Saphon, Satul, Satuul, Semil, Sigrim, Sikk, Skorp, Skropyus, Soddom, Syltan, Synn, Syros, Tayfu, Thurk, Thyrk, Ugor, Ulfir, Ufuk, Ulsek, Vadim, Varim, Vasim, Vector, Velsek, Virdon, Vyran, Vyros, Vyrus, Walthrog, Warim, Waru, Xordim, Xorn, Yallek, Yan, Yarrol, Yerrek, 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, Vian, Xan, Yalis, Yasha, Yaris, Zano

Nachnamen:

Adaki, Arafaki, Arcadis, Ayami, Balfikis, Barkina, Bereton, Celetor, Cashasan, Dadakon, Deredon, Eleta, Erganon, Exana, Firnis, Galagak, Galtek, Gayami, Habbat, Hydakus, Inata, Inzighana, Ishigama, Jelecom, Jelvek, Jironakor, Kamyim, Kanakos, Kefter, Koromanir, Koyomo, Kyrafinis, Lillisam, Lupenson, Maskania, Moldrak, Mythagar, Nasakas, Niamaki, Noriko, Ophelus, Orelium, Pantheasis, Qarisim, Rasaron, Rylasim, Ryzom, Saltor, Safalaki, Simakadis, Sirkafis, Shakaza, Skadim, Sylpheka, Telvek, Thardos, Thydrakon, Uventus, Viviana, Xiaoting, Xyropax, Yamagoti, Yellek, Zaifun, Zlavaki

