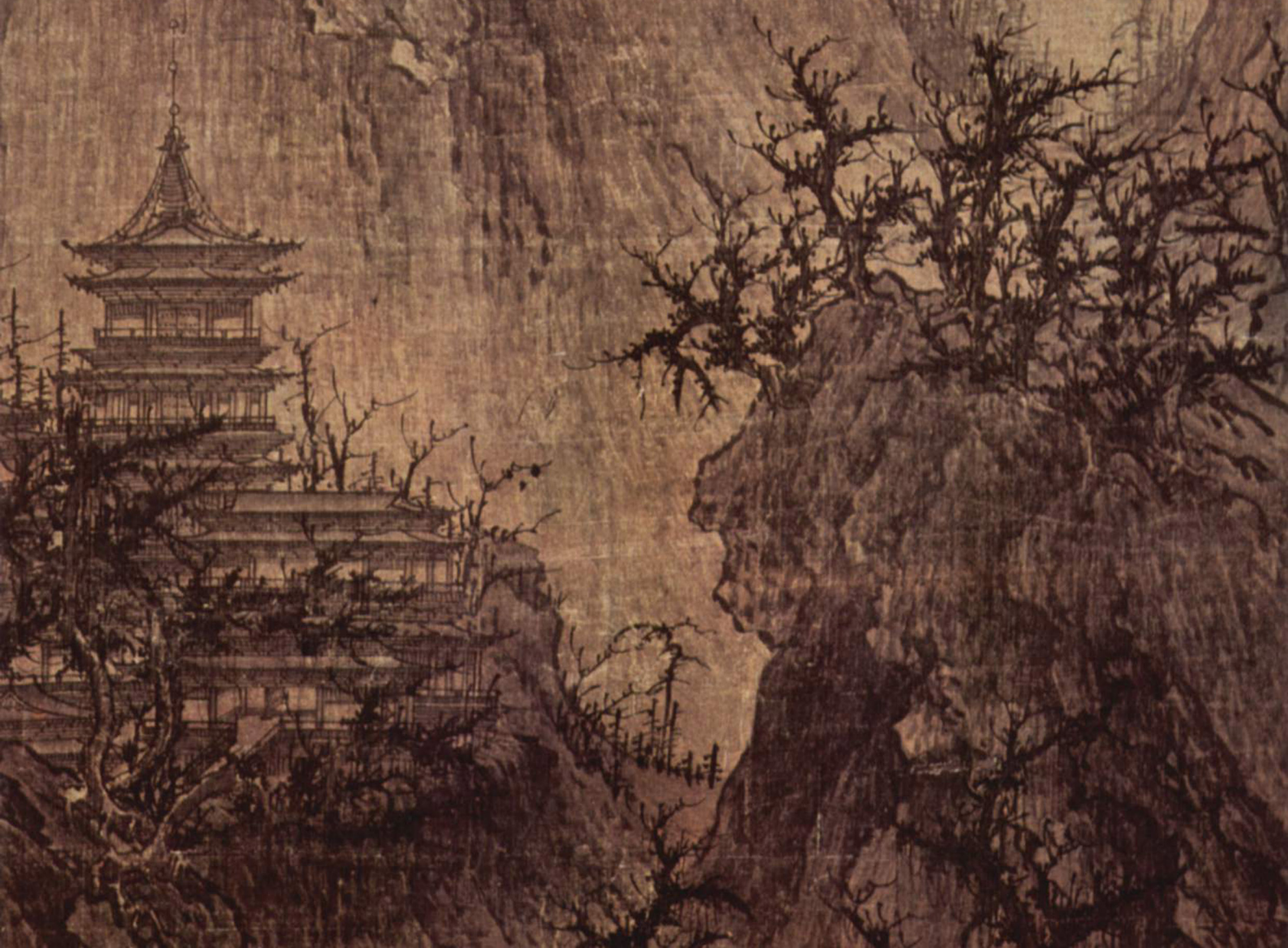




龍氣之書



Das Buch
des
Drachen-Qi





Ein einsames Gasthaus am Drachenpass, dem einzigen Weg, den der Dieb eines Buchs mit der geheimen Kampftechnik des Drachen-Qis nehmen kann. Banditen, Kampfkünstler und Soldaten des Kaiserhofes haben sich in der Herberge versammelt und jeder möchte das Buch für sich selbst haben. Mitten darin vier Menschen, ein Wanderer, ein Medizinhändler, eine Rebellin und ein Offizier, verbunden durch ihre Vergangenheit, durch Blut, Liebe und Enttäuschungen...

„Das Buch des Drachen-Qi“ ist ein Wuxia-Abenteuer für PDQ# im Stile von „Tiger & Dragon“ oder „House of the Flying Daggers“. Atemberaubende Schwertkämpfe und das balancieren auf Bambusstengeln sollte genauso seinen Platz bekommen wie auch persönliches Drama zwischen den Charakteren. Deshalb ist das Abenteuer ganz auf vier vorgefertigte Charaktere und ihre Beziehungen zugeschnitten.

Ihr habt vermutlich Spaß am „Das Buch des Drachen-Qi“, wenn ihr:

- Filme wie „Tiger & Dragon“ mögt.
- es euch Spaß macht, die Handlung durch die Ziele und Probleme eurer Charaktere zu tragen.
- moralische Zwickmühlen spannend findet.
- gerne vorgegebene Charaktere mit Leben füllt.
- Spaß daran habt, Konflikte und Liebesgeschichten zwischen den Charakteren auszuspielen.
- lieber eine dramatische Geschichte erspielt, als Schwierigkeiten möglichst problemlos zu lösen.
- einfache und abstrakte Regelsysteme mögt.

Das Abenteuer kann zwischen drei und sechs Stunden dauern, je nachdem, wie hoch man das Tempo hält.



Inhalt

Was ist eigentlich Wuxia?	Seite 1
Das System: PDQ#	Seite 1
Wie dieses Abenteuer funktioniert	Seite 2
Der Abenteuereinstieg	Seite 2
Die Beziehungskarte	Seite 4
Die Nichtspielercharaktere	Seite 5
Renfeng – Machthungriger Eunuch	Seite 5
Die kaiserlichen Soldaten	Seite 6
Huangniu und Hongyang – Räuberisches Wirtspaar	Seite 7
Yanhong – Fanatische Rebellin	Seite 9
Die Roten Bänder-Rebellen	Seite 10
Tipps für den Spielleiter	Seite 11
Handouts:	Seite 12
Spielercharakter: Dongzhu	Seite 13
Spielercharakter: Gaofeng	Seite 14
Spielercharakter: Li Mo	Seite 15
Spielercharakter Zhengli	Seite 16
Tipps für die Spieler	Seite 17
Regelübersicht	Seite 18
Karte des Gasthauses	Seite 19

Bildernachweis:

Cover: Unbekannter Maler des 11. Jahrhunderts (Public Domain)

Background: Chinese Texture und Chinese Texture Brush von Kazen Blown (<http://kazen-blown.deviantart.com/>), Paper Texture von Dierat (<http://dierat.deviantart.com/>)

Klappentext: Ausschnitt aus der „Nine Dragon Scroll“ von Chen Rong (Public Domain)

Seite 1: „Guan Yu Captures General Pang De“ von Shang Xi (Public Domain)

Seite 2: Ausschnitt aus „Living in a Mountain Village in Spring“ von Ma Shi (Public Domain)

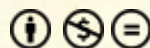
Seite 3: Shuihuzhuan (Public Domain)

Seite 6: „Battle of Zhuxian-County“ aus dem „Langen Korridor“ im Sommerpalast (Foto von Rolf Müller, Creative Commons)

Seite 10: „Herding Horses“ von Han Gan (Public Domain)

Seite 12: „Album of the Yongzheng Emperor in Costume“ (Public Domain)

Charakterbilder von mir gezeichnet, benutzte Photoshop Brush von Okami Rain (<http://okami-rain.deviantart.com/>), Chinese Ink Brush von Arpad (<http://arpad.deviantart.com/>)



Copyright unter by-nc-nd der Creative Commons - ihr dürft das Abenteuer weitergeben, speichern, es ausdrucken und zerknäulen oder Papierflieger draus basteln. Aber bitte verkauft diese Papierflieger (oder das Abenteuer) nicht weiter und fragt mich, wenn ihr das Abenteuer irgendwie verändern oder Auszüge daraus verwenden wollt.

Kontakt: Nocturama (schattenspiegel [at] web.de).

Was ist eigentlich Wuxia?

Bei Wuxia geht es um Schwertkämpfer (das Schwert ist optional) im alten China, die meistens übermenschliche Fähigkeiten besitzen, wie sich zum Beispiel auf der Oberfläche eines Sees abstoßen zu können oder nur mit einem Hühnerschenkel bewaffnet dutzende von Gegnern abzuwehren.

Etwas mehr zu Wuxia könnte ihr, wie immer, bei Wikipedia erfahren.

Einen viel schöneren Einstieg liefert aber ein Filmabend, der auch viel Inspiration für die Spielrunde liefern sollte.

Als Filme empfehle ich:

- Die Herberge zum Drachentor (Original von King Hu) und The Flying Swords of Dragon Gate (Remake von Tsui Hark), die dieses Abenteuer sehr direkt inspiriert haben
- The Swordsman (King Hu/Tsui Hark), allerdings nur den ersten Teil. Auch hier steht eine Schriftrolle mit einer geheimen Kampftechnik im Vordergrund.
- Hidden Tiger, Crouching Dragon und House of Flying Daggers, die beide leicht erhältlich sind und persönliches Drama mit Kampfkunst vermengen.
- Reign of Assassins (John Woo) aus den gleichen Gründen und für die zentrale Liebesgeschichte.



Das System: PDQ#

Dieses Abenteuer basiert auf PDQ#, einem frei erhältlichen Rollenspielsystem, das ursprünglich für Mantel und Degen-Abenteuer geschaffen wurde. Es

lässt sich allerdings auch wunderbar für Wuxia verwenden. PDQ# kann als deutsche Übersetzung hier heruntergeladen werden. Das englische Original findet ihr hier. Dieses Abenteuer bezieht sich auf das deutsche Regelwerk, ganz einfach, weil nicht jeder Spieler englische Regelwerke lesen kann.

PDQ# ist schnell, leicht und dynamisch und erlaubt den Spielern viel Freiheit dabei, in die Geschichte einzugreifen. Es eignet sich gut, um „sofort losspielen“ zu können und benötigt in der Regel nicht viel Vorbereitung – man kann gar nicht viel vorbereiten, da die Spieler selbst den Ausgang ihrer Proben erzählen und sich „Fakten“ in der Spielwelt kaufen können und man als Spielleiter deshalb gar nicht wissen kann, wie die Geschichte verläuft.

Am Ende des Abenteuers findet sich eine Regelzusammenfassung und Spieltipps für Spieler und Spielleiter, die sich jeder durchlesen sollte – die Spielleitertipps müssen die Spieler natürlich nicht lesen, aber sie dürfen natürlich.

Es kann trotzdem nötig sein, dass man als SL vorher noch in das ausführlichere PDQ#-Regelwerk hineinlesen muss, weil die Regelzusammenfassung zu knapp ist. Keine Angst, für dieses Abenteuer fallen viele Teile weg. Du musst keine eigenen Charaktere bauen, also brauchst du die Charaktererschaffung und die ausführlichen Erklärungen von Stärken und Techniken nicht zu lesen. Was bleibt, ist der Gebrauch von Stilpunkten, wie Duellen ausgefochten werden und wie das mit dem Schaden funktioniert.

Sehr viel wurde nicht verändert, um das Regelwerk an das Wuxia-Genre anzupassen. Die „Mantel und Degen-Stärke“ (Swashbuckling Forte) heißt jetzt „Wuxia-Stärke“. Außerdem ist eine weitere Kategorie von Techniken hinzugekommen: Kampfstile. Wie genau jetzt der „Drachen-Stil“ oder der „Jadesäulen-Stil“ aussieht, bleibt den Spielern überlassen.

Außerdem beherrscht jeder Spielercharakter, ebenso wie die wichtigen Schurken, „Wushu“, die Kampfkunst, mit der sie Wände hochlaufen, auf Dächer springen oder auf Bambusstengeln balancieren können. Bei allen Spielercharakteren ist diese Fähigkeit in ihre Wuxia-Stärke integriert

Tipp: Besonders einfach kann man einen Kampfstil einbauen, indem man seinen Angriffen passende Namen gibt, wie „Wolkendurchbohrende Drachenklauen!“ oder „Biss der Wasserschlange!“

Wie dieses Abenteuer funktioniert

Wenn alles gut läuft, sollte die komplette Handlung sich aus dem Verhalten der Spielercharaktere und ihrer Interaktion mit den NSCs entwickeln. Ihre Beziehungen sollten Stoff genug dafür bieten:

- Li Mo/Lingling ist der eigentliche Dieb des Drachenbuchs. Sie ist außerdem eine Prinzessin, die Tochter von Gaofeng und befreundet (oder mehr?) mit Zhengli.
- Gaofeng ist nicht nur ein harmloser Apotheker, er ist auch der frühere Besitzer des Drachenbuchs und ein berühmter Kämpfer, der seine Vergangenheit hinter sich lassen will. Lingling ist seine Tochter und er ist der frühere Liebhaber von Dongzhu.
- Dongzhu ist eine Rebellin, die mit Hilfe des Drachenbuchs noch effektiver gegen das korrupte Regime kämpfen will. Sie ist Gaofengs frühere Liebhaberin und die Schwester von Zhengli.
- Zhengli ist ein Offizier, der sich für Gerechtigkeit einsetzen will, aber einem ungerechten Herrn dient. Dongzhu ist seine Schwester und er ist verliebt in Lingling.

Dazu kommen noch die Nichtspielercharaktere, die ebenfalls alle das Buch haben wollen: Die fanatische Rebellin Yanhong und ihre „Roten Bänder“, der hinterlistige Eunuch Renfeng mit seinen Soldaten und das räuberische Wirtspaar Hongyang und Huangniu. Das ist, zusammengefasst, auch schon das ganze Abenteuer. Die Spielercharaktere wollen alle etwas voneinander, die Nichtspielercharaktere wollen unbedingt etwas von den Spielercharakteren und jetzt muss man sie alle nur noch aufeinander reagieren lassen – so ungefähr wie Schwarzpulver und ein Funke aufeinander reagieren.

Weil dieses Beziehungsnetzwerk ausreichen sollte, um für Aufregung und Drama zu sorgen, gibt es auch keine festen Szenen, mit Ausnahme einer Einstiegsszene. Alles, was du als SL tun musst, ist dich mit Spieler- und Nichtspielercharakteren vertraut zu machen. Dann kannst du die NSCs dazu einsetzen, die SCs herauszufordern, ihnen Schwierigkeiten zu bereiten und die Geschichte anzuhetzen. Um dir die Arbeit leichter zu machen, gibt es Tipps genau dafür bei jedem NSC. Bevor das Abenteuer beginnt, solltest du ein paar Dinge

mit deinen Spielern besprechen: Da die Charaktere teilweise gegenläufige Ziele haben, ist es möglich, dass sie gegeneinander kämpfen. Wenn die Spieler daran keinen Spaß haben, könnt ihr euch darauf einigen, dass die Spielercharaktere nicht gegeneinander vorgehen werden.

PDQ# ist ein System, in dem man nicht sehr leicht sterben kann – erst müssen alle Stärken des Charakters ausgeschaltet werden und dann muss der Gegner deutlich ansagen, dass er den Charakter tötet. Trotzdem kann man sich zusätzlich darauf zu einigen, dass Spielercharaktere nur mit Zustimmung des Spielers sterben können.

Zuletzt ist es noch interessant, ob man mit „offenen“ oder „verdeckten“ Karten spielt. Das heißt: Kennen die Spieler gegenseitig ihre Geheimnisse oder nicht? Ersteres hat den Vorteil, dass man gezielt für mehr Drama diese Geheimnisse anspielen kann, letzteres erlaubt es, die Hintergründe der anderen Charaktere langsam im Spiel zu entdecken.

Der Abenteurereinstieg

Das Abenteuer spielt vor dem Hintergrund einer Dynastie im Niedergang. Gegen Ende der Ming-Zeit (1368–1644) sind die Kaiser zurückgezogen oder unfähig. Unmoralische Eunuchen und korrupte Beamte üben die Macht aus. Hungersnöte und Armut führen zu Aufständen und wie immer leidet darunter das einfache Volk am meisten.



Doch das Gasthaus am Drachenpass befindet sich weit entfernt von der Hauptstadt, im Hengduan-Gebirge im

Südwesten des Landes. Der Drachenpass ist der einzige Weg zum abgelegenen Lotusquellen-Kloster, in dem das Drachenbuch versteckt war.

Direkt am Pass liegt das Gasthaus, zwischen steilen Bergen und Bambuswäldern. Wer nicht steile Felswände hinabklettern will, kommt an ihm vorbei und bis zum nächsten zivilisierten Ort ist es weit...

Als Inspiration für das Gasthaus kann der Lageplan dienen, aber fühlt euch frei, alle nötigen Möbel und Gegenstände für einen dramatischen Kampf herbeizuerzählen.

Unter dem Gebäude findet sich ein kleiner Keller, in dem die Wirtsleute Beutestücke und Erinnerungsobjekte aus ihrer Räuberzeit aufheben. Ein bisschen Gold, Kunstobjekte, Seide, nichts allzu Wertvolles, aber dafür einige Dinge, die sie aus dem Haus von Zhengli und Dongzhus Eltern haben mitgehen lassen, denn sie sind haben die Eltern der Geschwister umgebracht.

Was ist nun so Großartiges an der geheimen Technik des „Drachen-Qi“, wie sie in dem Buch niedergeschrieben wurde? Qi ist die Essenz oder Energie, die allem innewohnt und die Kampfkünstler in ihren Übungen kanalisieren können. Das Drachen-Qi ist sehr mächtig, kann aber Wut und Aggressivität in seinem Benutzer wecken, wenn es unvollständig gelernt wird – und die Version in dem Buch ist leider unvollständig.

Das Buch selbst ist ein typisch chinesisches Buch aus weichen Papier und fadengebunden. Es lässt sich problemlos unter der Kleidung oder im Ärmel eines Gewandes verstecken.



Was genau das Drachen-Qi seinem Benutzer für spektakuläre Kampftechniken erlaubt, kann im Spiel spontan entschieden werden. Drachen sind in China mächtige Kreaturen, die für Wind, Regen und Wasser verantwortlich sind. Vielleicht erlaubt einem das Drachen-Qi, fast schon zu fliegen? Eine einzelne

Handbewegung zu machen und in der Ferne große Zerstörung anzurichten? Oder ist es nur eine mächtige Form der Energie, die alle normalen Angriffe um so gefährlicher macht?

Das Abenteuer beginnt damit, dass Li Mo/Lingling in der Tür des Gasthauses steht. Draußen regnet es in Strömen.

Draußen sitzen sich die Kaiserlichen und die Rebellen gegenüber, und werfen sich gegenseitig, ebenso wie dem einsamen Mann in der Ecke, finstere Blicke zu. Gib hier den Spielern kurz die Möglichkeit, ihre Charaktere zu beschreiben und stelle ihnen dann die wichtigen NSCs vor: Renfeng, Yanhong und die Wirtsleute Huangniu und Hongyang.

Teile den Spielern danach folgende Beobachtungen mit:

- Fasse am besten noch einmal zusammen, welche Charaktere sich schon kennen und warum.
- Zhengli erkennt Lingling.
- Zhengli und Dongzhu: Im Gasthaus hängt ein Landschaftsgemälde, das euch sehr bekannt vorkommt. Wenn sie es näher betrachten, fällt ihnen der Stempel ihres Vaters auf.
- Gaofeng und Li Mo: Beiden fällt auf, dass sie das gleiche Jadeamulett tragen.

In den ersten Szenen werden die Charaktere sich vermutlich ein wenig miteinander beschäftigen und anfangen, nach dem Buch zu fahnden. Hier kann es zu mehreren Einzelszenen kommen. Achte etwas darauf, den Spielern einerseits Raum zu lassen, in das Abenteuer zu finden, lass die Einzelszenen aber nicht zu lange laufen. Du kannst jederzeit vorschlagen, die Szene zu „schneiden“ und später, wenn noch Spielbedarf herrscht, zu den Charakteren zurück zu kommen. Im Prinzip springt man bei dieser Methode von Szene zu Szene und hält das Tempo hoch. Im Teamspeak kann man auch mehrere Szenen parallel laufen lassen, wenn es nur um Charaktergespräche geht. Gerade Gespräche lassen sich nämlich gut im Chat ausspielen.

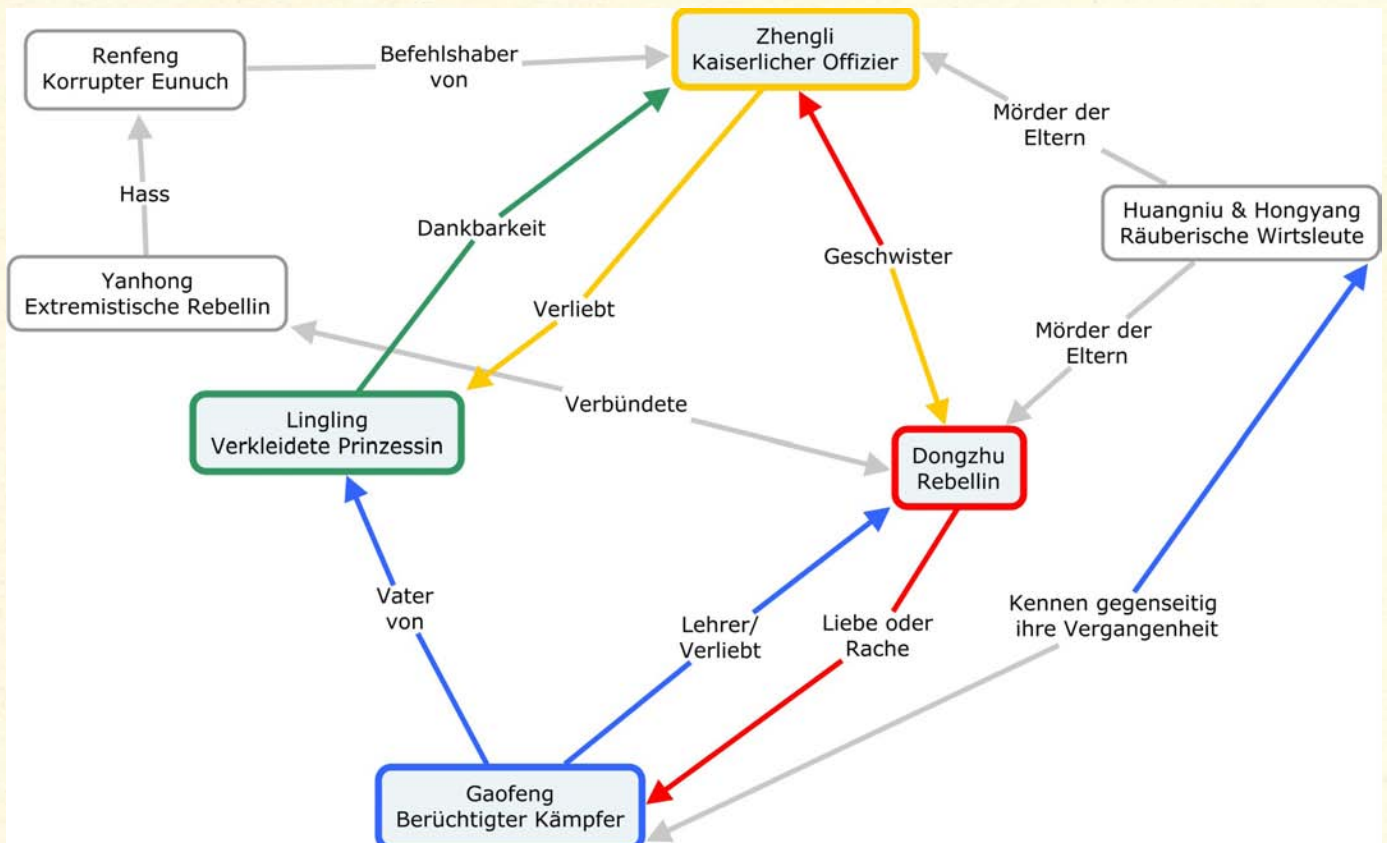
Wenn sich der Anfang zu langsam gestaltet, weil niemand so recht handeln will und alle abwarten, kannst du folgende Ereignisse als „Kicker“ verwenden, um

Tempo in die Handlung zu bringen:

- Renfeng sagt Lingling, dass er sie erkannt hat und bietet ihr an, sie zu beschützen – im Austausch gegen das Buch
- Renfeng verlangt von Zhengli, einem der Roten Bänder aufzulauern und herauszufinden, was sie wissen und die Person hinterher zu „beseitigen“.
- Huangniu und Hongyang locken eine verdächtige Person nach draußen, um sie leise auszuschalten und zu durchsuchen. Sie können das auch versuchen, wenn sich eine gute Gelegenheit ergibt, zum Beispiel wenn sie jemandem sein Zimmer zeigen.
- Ein paar (mindestens drei) Rote Bänder fordern Zhengli heraus oder ein paar Soldaten fordern Dongzhu heraus. Yanhong oder Renfeng würden sich nicht einmischen, sondern das Duell zulassen. Das kann als kleiner Probekampf dienen, da die Rote, wenn man ehrlich ist, kaum eine Chance gegen die Spielercharaktere hat.

Tip: Immer wenn einem Charakter in PDQ# eine Aktion misslingt, bekommt er einen Erfahrungspunkt. Wenn die meisten Spielercharaktere etwa 4 Erfahrungspunkte haben, kannst du eine Pause ansagen und ihnen erlauben, die Erfahrungspunkte auszugeben. Für 8 Punkte kann man eine neue Stärke erwerben, für 4 Punkte eine vorhandene Stärke um +2 erhöhen oder eine neue Schwäche kaufen. Neue Techniken kosten 2 Punkte, wenn sie an die Wuxia-Stärke gebunden sind; 4 Punkte, wenn sie an eine andere Stärke gebunden sind und 6 Punkte, wenn sie ungebunden sind.

Die Beziehungskarte



Renfeng - Menschlicher Phönix Machthunger Eunuch

Renfeng will nur eines – Macht. Er kann sie am Kaiserhof nicht direkt ergreifen, aber er kann die Fäden im Hintergrund ziehen. Wären da nur nicht diese Konkurrenten...

Deshalb braucht er mehr Macht. Dafür will er das Drachenbuch unbedingt und hat keine Hemmungen, jeden leiden zu lassen oder zu töten, der sich in seinen Weg stellt.

Renfeng bevorzugt es allerdings, sich die Hände nicht selbst schmutzig zu machen. Er tritt zurückhaltend und gebildet auf und setzt seine Worte sehr gezielt ein. Konflikte beginnt er lieber auf der sozialen Ebene. Wenn er Hilfe braucht und auf Zhengli nicht mehr zählen kann, wird er zuerst versuchen, die Kontrolle über seine Soldaten zu behalten. Er weiß, dass das Wirtspaar Banditen sind und wird als nächstes versuchen, sie mit Reichtum zu bestechen, was sehr wahrscheinlich gelingen wird (wenn nicht eine andere Partei dazwischenfunkt).

Mit Yanhong wird Renfeng nicht zusammenarbeiten, im Gegenteil, er will sie unschädlich machen und als Gefangene an den Kaiserhof bringen und dadurch Ruhm und Ehre zu erlangen. Renfeng wird diese Aufgabe Zhengli übertragen.

Renfeng erkennt in Li Mo sofort Lingling und wird dieses Wissen entweder gegen sie einsetzen, oder abwarten – nur für den Fall, dass er sie umbringen muss.

Renfeng kämpft mit einem stählernen Fächer, der rasiermesserscharfe Kanten hat. Seine Waffe ist vergiftet, so dass er seinen Bonus für Giftmischer auf einen Angriff rechnen kann. Wenn er einen Gegner außerhalb des Kampfes vergiften will, gilt das als Herausforderung (SC dürfen aktiv dagegen würfeln). Bei einem Erfolg erhält der Gegner 4 Wundränge.



Er wird besiegte Gegner in den Keller sperren, um sie später eingehend zu befragen oder in die Hauptstadt mitzunehmen und als Aufständische hinrichten zu lassen.

Renfeng ist ein *Erzschurke* und stärker als die Spielercharaktere.

Ziele:

- Das Drachenbuch erlangen.
- Zhengli ganz auf seine Seite ziehen.
- Yanhong beseitigen

Schwäche: Blind vor Machthunger

Motivation: Seine Macht fördern

Vergangenheit: Intriganter Eunuch

Gebundene Technik: **Form:** Spöttisch; **Manöver:** Lügen

Wuxia-Stärke: Wushu (Kampfkunst)

Gebundene Techniken: **Kampfstil:** Wehende Blüten-Stil; **Waffe:** Fächer; **Feinde:** Gegen schwächere Gegner

Stärke: Giftmischer

Stilwürfel: 3

Z -2 0 +2 **+4** +6

Z -2 0 +2 +4 **+6**

Z -2 0 +2 +4 **+6**

Z -2 0 +2 **+4** +6

Tipps zum Spielen von Renfeng: Renfeng kann zum Hauptschurken des Abenteuers werden. Er wird über Leichen gehen, um an das Drachenbuch zu kommen. Spiele ihn nicht zu zurückhaltend. Es sollte jedem schnell klar werden, was für ein Bastard der Eunuch ist.

Benutze ihn, um Zhengli unter Druck zu setzen und immer unmoralischere Dinge von ihm zu verlangen.

Früher oder später muss sich Zhengli entscheiden, ob er die Zähne zusammenbeißt oder sich gegen Renfeng wendet.

Er eignet sich auch sehr gut, um Dongzhu zu provozieren, bis sie sich mit ihm anlegt. Er stellt immerhin genau den Typ von unmoralischem und korruptem Beamten dar, den Dongzhu so verachtet.



Die kaiserlichen Soldaten

Renfeng und Zhengli haben sechs erfahrene Soldaten aus der Hauptstadt mitgebracht. Sie bilden eine Rotte von „Schergen“ mit einer einzigen Stärke: Kaiserliche Soldaten +4.

Als Rotte dürfen sie mit W6 entsprechend ihrer Anzahl würfeln (zu Beginn 6W6) und im Duell die besten drei auf Angriff und Verteidigung verteilen. Jeder Schadensrang gegen die Soldaten schaltet einen davon

aus, so dass sie immer weniger Würfel verteilen dürfen.

Die einzelnen Soldaten sind:

Liu (ein abgehärteter Veteran), Song (ein Witzbold), Bei (bestechlich), Mang (jung und unerfahren), Shu (ruhiger Familienvater), Tie (überkorrekt).

Stärke: Kaiserliche Soldaten

Z -2 0 +2 **+4** +6

Tipps zum Spielen der Soldaten: Die Soldaten haben keine eigene Agenda. Sie folgen zunächst Renfeng, lassen sich aber vielleicht von Zhengli auf seine Seite ziehen, wenn er sich gegen den Eunuchen wendet. Sie werden primär aktiv, wenn einer von beiden ihnen Befehle gibt.

Sie brauchen nur genauer charakterisiert zu werden, wenn sich ein Spieler für sie interessiert.

Huangniu - Gelber Ochse und Hongyang - Rotes Schaf

Huangniu und Hongyang haben vor vielen Jahren eine Räuberbande angeführt, die für ihre Grausamkeit berüchtigt war.

Huangniu ist ein großer, starker Kerl, der viel trinkt und laut lacht. Hongyang ist zwar nicht mehr ganz jung, aber immer noch eine hübsche Frau, auch wenn sie sich viel zu stark schminkt. Ihre Kampfkunst steht der ihres Mannes in nichts nach.

Als die Bande zu groß und ihre Verbrechen zu schrecklich wurde, schickte der Kaiserhof eine Armee aus. Die Räuber wurden von den Soldaten eingeschlossen. In bester Halsabschneidermanier ließen Huangniu und Hongyang ihre Männer im Stich und machten sich mit einem Teil der Beute aus dem Staub.

Sie töteten die alten Besitzer des Wirtshauses am Drachenpass und übernahmen das Geschäft. Die wenigen Einnahmen besserten sie damit auf, dass sie reiche und einsame Reisende umbrachten und ihnen ihre Sachen stahlen. Ihre Beute lagert fast unberührt im Keller des Hauses, bis die beiden eine Möglichkeit

finden, wieder in die Gesellschaft einzutreten und in Luxus zu leben.

Jetzt ist das Wirtshaus so voll wie nie zuvor. Huangniu und Hongyang sehen das als Chance an und werden mit allen Mitteln – Lügen, Erpressung, Hinterlist und Mord – versuchen, die Situation auszunutzen. Sie haben natürlich schon mitbekommen, dass das Drachenbuch gesucht wird und wollen es sich selbst unter den Nagel reißen.

Sie könnten sich mit fast jedem verbünden, wenn es ihnen gerade lohnenswert vorkommt, aber sie wollen nicht teilen und werden so ihre Verbündeten früher oder später hintergehen.

Sie wissen, dass Gaofeng ein gesuchter Verbrecher ist und werden sie sich, je nach Nutzen, mit ihm zu verbünden versuchen oder ihn ebenfalls den Soldaten ausliefern.

Huangniu und Hongyang sind die Mörder von Zhengli und Dongzhus Eltern, erkennen aber die Geschwister nicht wieder – immerhin waren die beiden noch kleine Kinder, als die Banditen das Haus ihrer Eltern überfielen.

Aus dem gleichen Grund erkennen auch Zhengli und Dongzhu das Wirtspaar nicht auf Anhieb wieder.

Trotzdem können die beiden Hinweise darauf finden, dass die Wirtsleute die Täter sind: Ein wertvolles Landschaftsgemälde hängt im Schankraum, die aus



dem Haus von Zhenglis und Dongzhus Eltern stammt. Sie trägt den Stempel von Zhenglis und Dongzhus Vater. Sollten die beiden die Schatzkammer der Räuber finden, liegen dort eine goldverzierte Plakette aus dem Ahnenschrein ihrer Eltern und, wenn nötig, noch andere Beutestücke aus ihrem Heim. Ein Wurf mit der Stärke „Vergangenheit“ von Zhengli oder Dongzhu kann die Erinnerung an einen sehr großen, sehr bärtigen Banditen wiederbringen. Beide trinken gerne und geben gerne an. Wenn sie sich sicher fühlen, erzählen sie von ihren Taten.

Ziele:

- Das Drachenbuch erlangen.
- Alle Zeugen beseitigen.
- An Geld kommen: Z.B. Gaofeng oder Lingling erpressen, einen Handel mit Renfeng schließen, sich von Yanhong anheuern lassen.

Huangniu

Schwäche:	Selbstüberschätzung								
Motivation:	Gier	Z	-2	0	+2	+4	+6		
Vergangenheit/ Wuxia-Stärke:	Räuber	Z	-2	0	+2	+4	+6		
Gebundene Techniken: Kampfstil: Ochsen-Stil; Waffe: Küchengeräte; Form: Rücksichtslos									
Stärke:	Wirt	Z	-2	0	+2	+4	+6		
Stärke:	Stark wie ein Ochse	Z	-2	0	+2	+4	+6		
Gebundene Techniken: Manöver: Dinge zerstören									

Hongyang

Schwäche:	Selbstverliebt								
Motivation:	Gier	Z	-2	0	+2	+4	+6		
Vergangenheit/ Wuxia-Stärke:	Räuber	Z	-2	0	+2	+4	+6		
Gebundene Techniken: Kampfstil: Bergziegen-Stil; Waffe: Haarnadeln; Situation: Beim Balancieren									
Stärke:	Wirtin	Z	-2	0	+2	+4	+6		
Stärke:	Verführerisch	Z	-2	0	+2	+4	+6		
Gebundene Techniken: Werkzeug: Rote Kleidung									

Tipps zum Spielen von Huangniu und Hongyang:

Wenn das Tempo im Spiel zu langsam wird, kann man die Wirtsleute eine Aktion starten lassen – jemanden erpressen oder angreifen. Die beiden sind nur halb so schlau, wie sie sich selbst sehen und können ruhig Fehler machen.

Es sollte auch schnell klar werden, dass sie etwas über den Mord an Zhenglis und Dongzhus Eltern wissen und von da aus sollte die Situation mit den Geschwistern von

alleine eskalieren. Wenn nicht, können die Wirtsleute Salz in die Wunde streuen und mit dem Mord prahlen. Da sie Gāofēng kennen, können sie dazu benutzt werden, um ihn mit seiner Vergangenheit zu konfrontieren, indem sie ihm Respekt und Lob für seine Verbrechen zollen. Wenn es nützlich ist, können sie auch wissen, dass er das Drachen-Qi beherrscht und ihn damit konfrontieren.

Yanhong- Tiefrot Fanatische Rebellin

Yanhongs Eltern waren Beamte, die sich gegen den Kaiser wandten und dafür zu Tode verurteilt wurden. Ihre Tochter wuchs bei den „Roten Bändern“, einer Rebellen-Gruppe, auf. Sie kämpft schon ihr ganzes Leben gegen die Dynastie und unterscheidet dabei nicht zwischen schuldig und unschuldig. Wer irgendwie mit dem Kaiserhof verbunden ist, ist ihr Feind, egal ob es sich nur um einen minderen Beamten handelt oder sogar um seine Ehefrau und Kinder.

Sie hat natürlich von Liefeng gehört und wie er mit Hilfe des Drachen-Qis gewütet hat. Wenn sie selbst mit Hilfe des Drachenbuchs die Drachen-Qi-Technik erlernen könnte, könnte sie vielleicht gegen die kaiserliche Familie selbst vorgehen. Deshalb will sie das Buch um jeden Preis bekommen, egal was es sie kostet.

Renfeng und Zhengli wird sie, da es ihre erklärten Feinde sind, früher oder später zu töten versuchen. Von Renfengs Korruption und Grausamkeit hat sie schon gehört.

Mit dem Wirtspaar und Liefeng wird sie zusammenarbeiten, wenn es sich ergibt, genauso natürlich wie mit Dongzhu, die ihr aber zu weich ist.



Ziele:

- Das Drachenbuch erlangen.
- Die Kaiserlichen töten.

Schwäche:	Extremistin					
Motivation:	Die Dynastie vernichten	Z	-2	0	+2	+4 +6
Vergangenheit:	Tochter von Beamten	Z	-2	0	+2	+4 +6
Wuxia-Stärke:	Rebellin der Roten Bänder	Z	-2	0	+2	+4 +6
Gebundene Techniken: Kampfstil: Zuckende Flammen-Stil; Waffe: Neun-Teile-Peitsche; Form: Rücksichtslos						
Stärke:	Rednerin	Z	-2	0	+2	+4 +6
Gebundene Technik: Form: Feurig						

Tipps zum Spielen von Yanhong: Yanhong hat ein feuriges Gemüt und kann gut eingesetzt werden, um ein wenig Action auszulösen, wenn das Tempo zu niedrig wird. Die Kaiserlichen sind ohnehin ihre Feinde und wenn sie das Drachenbuch zu Gesicht bekommt, kann sie auch dessen Besitzer angreifen. Zusätzlich ist sie dazu da, um Zhengli die Verbrechen

von Renfeng vor Augen zu halten und in ihm die Frage auszulösen, ob sein derzeitiger Weg der richtige ist. Gleiches gilt auch für seine Schwester, da sie sehen kann, wohin blinder Fanatismus führen kann. Yanhong sollte also nicht zu gemäßigt oder sympathisch dargestellt werden.

Die Roten Bänder-Rebellen

Yanhong wird von sechs Kampfgefährten der Roten Bänder begleitet. Sie bilden eine Rotte von „Schergen“ mit einer einzigen Stärke: Rote Bänder-Rebellen +4. Als Rotte dürfen sie mit W6 entsprechend ihrer Anzahl würfeln (zu Beginn 6W6) und im Duell die besten drei auf Angriff und Verteidigung verteilen. Jeder Schadensrang gegen die Roten Bänder schaltet einen davon aus, so dass sie immer weniger Würfel verteilen dürfen.

Die einzelnen Rebellen sind:

Jin (schon älter, ehemals Bäuerin), Lan (fast noch ein Mädchen), Tiao (trinfreudige Sperkämpferin), Hu (einhändiger Veteran), Wei (Tibeter), Ling (ehemaliger Verbrecher)

Stärke: Rote Bänder-Rebellen	Z	-2	0	+2	+4	+6
-------------------------------------	---	----	---	----	-----------	----

Tipps zum Spielen der Roten Bänder: Ähnlich wie die Soldaten, sollten auch die Rebellen vor allem auf Befehl von Yanhong oder Dongzhu aktiv werden. Sie können aber problemlos einen Streit mit den Soldaten vom Zaun brechen, wenn es langweilig werden sollte. Dongzhu hat durchaus die Möglichkeit, die Rebellen auf

ihre Seite zu ziehen, wenn sie sich gegen Yanhong stellt. Ob das klappt, kann in einem Rededuell zwischen Yanhong und Dongzhu entschieden werden.



Tipps für den Spielleiter

- Die Spielercharaktere tragen die Geschichte, Nichtspielercharaktere sind nur als Antagonisten oder Katalysatoren der Entwicklung der Charaktere da. Sie sind angreifbar. Wenn einer von ihnen getötet wird oder bodenlos verliert, weine ihnen keine Träne nach. Oder nur eine kleine.

- Sag ja! Oder zumindest: „Ja, aber...“ Wenn die Handlung plötzlich in eine unerwartete Richtung abdriftet, mach einfach mit. Damit lässt du dich selbst überraschen. Wer will denn schon vorher wissen, was alles passieren wird? Gerade bei PDQ# können sich die Spieler schnell Fakten kaufen, mit denen du nicht gerechnet hast. Blockiere sie nur, wenn sie wirklich völlig absurd sind und keiner am Spieltisch daran Spaß zu haben scheint – ja, Pinguine sind niedlich, passen aber nicht so richtig nach China.

- Stilwürfel für ALLE! Denk dran, fleißig deine Stilwürfel auszugeben. Je mehr, desto besser. Warte auf keinen Fall auf „diese ganz besondere Aktion“ der Spieler, gib sie für alles raus, was dir auch nur Ansatzweise gefällt: Eine nette Beschreibung, eine Kritzelei zum Charakter, ein guter Witz...

- Tempo! Die richtige Geschwindigkeit der Story ist nicht ganz so leicht zu handhaben, ich gebe es zu. Einerseits sollten die Spieler Zeit haben, die Problemchen ihrer Charaktere miteinander auszuspielen, andererseits sollten sich Szenen aber nicht zu lange hinziehen. Wenn du das Gefühl hast,

dass es in einer Szene eigentlich nichts mehr hinzuzufügen gibt, schlage vor, sie zu beenden. Wenn die Spieler nicht wissen, was sie machen sollen, lass einen der Nichtspielercharaktere auftreten, um die Geschichte voranzutreiben.

- Heldenhafte Zweikämpfe! PDQ# ist nicht darauf ausgelegt, dass man sich zu dritt auf einen Gegner schmeißt. Rotten werden normalerweise aufgespalten, damit jeder ein paar Gegner hat. Klar ist es effektiv, wenn alle zusammen einen einzelnen Gegner angreifen, passt aber nicht so richtig zum Genre. Wenn die Spieler so einen Plan haben, weise sie darauf hin, dass das eigentlich nicht im Sinn des Spiels ist. Wenn sie es dennoch machen wollen, darf jeder von ihnen eine Stärke beisteuern, aber nur einer der Spieler würfelt tatsächlich.

Tip: Die „falsch verstandene“ Stilwürfel-Regelung. Aufgrund eines Missverständnisses bin ich am Anfang davon ausgegangen, dass sich die Schüssel zu wieder mit Stilwürfeln füllt, wenn sich die Spieler untereinander Stilwürfel schenken (laut den Regeln werden alle ausgegebenen Stilwürfel aber wieder in die Schüssel getan). Ich persönlich bin immer noch ein großer Freund der missverstandenen Regel, denn so müssen sich die Spieler gegenseitig beschenken und sich gegenseitig beschenken ist toll. Wenn ihr mögt, könnt ihr auch die „falsch verstandene“ Regel ausprobieren.

Handouts





Dongzhu - Winterbambus

Du hast es in deinem Leben nie leicht gehabt. Als du noch ein Mädchen warst, wurden deine Eltern von Räubern getötet und die korrupten Beamten unternahmen nichts, um die Täter zu finden.

Dein Bruder Zhènglǐ und du wurden von eurem Onkel aufgenommen, einem zurückgezogenen Gelehrten. Er sorgte für eure Bildung und brachte euch die Grundlagen der Kampfkunst bei.

Ihr wart beide der Meinung, dass sich im Reich etwas ändern müsse, aber du hast den Weg der offenen Rebellion gewählt, während dein Bruder den Staat von Innen ändern wollte und zum Militär ging.

Du bist in die Jianghu, die Kampfkunstwelt, gegangen und hast korrupte Beamte und selbstgerechte Militärs bestraft. Du hast ständig versucht, neue Kampftechniken zu lernen und noch stärker zu werden. Dabei hast du Liéfēng aufgespürt, den berühmten Meister des Drachen-Stils. Es hat lange gedauert, aber schließlich konntest du ihn überzeugen, dich als Schüler anzunehmen.

Ihr wurdet Liebhaber und dennoch wollte er dir nicht das Geheimnis des Drachen-Qis verraten. Enttäuscht und davon überzeugt, dass nur diese Technik dich stark genug machen würde, um wirklich etwas zu verändern, hast du ihn zu einem Duell herausgefordert.

Er hat dich besiegt. Schwer verletzt ließ er dich an seiner Hütte zurück und verschwand.

Als du dich erholt hattest, bist du wieder aufgebrochen, um weiter für deine Ideale zu kämpfen. Aber auch dabei musst du manchmal Kompromisse eingehen. Du hast manchmal mit der Rebellin Yānhóng zusammengearbeitet, auch wenn ihre Methoden dir zu weit gehen. Jetzt hat sie dir ein verlockendes Angebot gemacht: Du hilfst ihr, den Dieb eines Kampfkunst-Buches in der Herberge am Drachenpass zu stellen und du darfst es dir kopieren. Dabei handelt es sich um ein Buch über das Drachen-Qi, jener Stil, den dir Liéfēng nicht beibringen wollte.

Und, wie hätte es anders sein können: Liéfēng ist auch in der Herberge, ebenso wie dein Bruder..



Stärken, Schwächen und Techniken:

Motivation, Vergangenheit und Wuxia-Stärke sind alles Stärken. Sie geben dir alle Boni auf Würfe, die mit der Stärke zu tun haben. Was zu diesen Stärken alles gehört, bleibt eurer Fantasie überlassen. Wenn du dir nicht sicher bist, ob deine Interpretation passt, frage deine Mitspieler und den Spielleiter.

Unter deine Wuxia-Stärke fallen auch die typischen Kampffertigkeiten eines Wuxia-Helden, wie mit einem Satz auf ein Dach zu springen, senkrechte Wände herunter zu laufen oder auf einem Bambusstängel zu balancieren. Deine Wuxia-Stärke und deine Vergangenheit wurden zusammengefasst und dafür stärker. Ein „Xiake“ ist ein wandernder Schwertkämpfer. Deine Waffe ist ein „Wasserschwert“, das so dünn und flexibel wie Papier ist.

Schwäche:	Übereifrig								
Motivation:	Die Korrupten und Ungerechten bestrafen	Z	-2	0	+2	+4	+6		
Gebundene Technik: Feinde: Gegen Staatsdiener									
Vergangenheit:	Bei einem Gelehrten aufgewachsen	Z	-2	0	+2	+4	+6		
Wuxia-Stärke:	Rebellische Xiake	Z	-2	0	+2	+4	+6		
Gebundene Techniken: Kampfstil: Wasserschlangen-Stil; Waffe: Wasserschwert; Form: Entschlossen									
Stärke:	Schleichen	Z	-2	0	+2	+4	+6		

Ziele:

- Dich mit deinem Bruder versöhnen.
- Das Drachenbuch an dich nehmen.
- Liéfēngs Liebe zurückgewinnen.
- Dich an Liéfēng rächen.
- Die Mörder deiner Eltern finden.

Dir ist sicher aufgefallen, dass sich einige deiner Ziele widersprechen. Das ist Absicht. Irgendwann muss sich Dongzhu entscheiden, welche Ziele ihr am wichtigsten sind.



Gaofeng - Edler Wind (Liefeng - Schneidender Wind)

Es scheint, als könntest du deiner Vergangenheit nie wirklich entkommen. Bevor du Gāofēng, ein wandernder Medizinverkäufer wurdest, warst du Liéfēng, ein berühmter Kämpfer in der Jianghu, der Kampfkunstwelt.

Ein alter Meister im Lotusquellen-Tempel brachte dir die geheime Technik des „Drachen-Qi“ bei. Doch das Drachen-Qi ist wild und unberechenbar und noch bevor deine Ausbildung beendet war, erschlugst du deinen Meister in einem Zornanfall und stahlst ihm das Drachenbuch.

Deshalb hast du nie gelernt, das Drachen-Qi zu beherrschen. Stattdessen beherrschte es dich. Als Schneidender Wind hast du ohne Reue in der Jianghu gewütet.

Doch dann rettetest du eine junge Frau vor Banditen, eine Ming-Prinzessin und für eine kurze Zeit schwieg das Drachen-Qi. Dann erwachte die alte Wut wieder und du musstest sie verlassen. Du hast ihr ein Jadeamulett gegeben, dessen Gegenstück du trägst.

Du versuchtest, dich aus der Welt zurück zu ziehen, doch dein Ruf verhinderte das. Eines Morgens stand eine junge Frau namens Dōngzhú vor deiner Tür. Sie wollte unbedingt von dir lernen. Widerstrebend nimmst du sie an und mit den Jahren wurdet ihr mehr als Meister und Schüler. Trotzdem hast du dich geweigert, ihr die Technik des Drachen-Qis beizubringen.

Schließlich hat sie dich zu einem Zweikampf herausgefordert. Du hast gewonnen und sie schwer verletzt zurückgelassen.

Seitdem wanderst du als Apotheker durch das Reich. Das Buch des Drachen hast du zurück in den Lotusquellen-Tempel gebracht und in einer Truhe verschlossen, die sich nur mit deinem Amulett – oder dem der Prinzessin – öffnen lässt.

Aber deine Vergangenheit holt dich immer ein. Jemand hat das Buch des Drachen gestohlen und es ist deine Verantwortung, dass diese gefährliche Technik nicht in die falschen Hände fällt.

Diese falschen Hände könnten deiner Schülerin gehören. Dōngzhú ist auch in der Herberge, gemeinsam mit einer Rebellin namens Yānhóng. Und die Betreiber des Gasthauses Huángniú und Hóngyáng waren früher einmal berühmte Banditen.



Stärken, Schwächen und Techniken:

Motivation, Vergangenheit und Wuxia-Stärke sind alles Stärken. Sie geben dir alle Boni auf Würfel, die mit der Stärke zu tun haben. Was zu diesen Stärken alles gehört, bleibt eurer Fantasie überlassen. Wenn du dir nicht sicher bist, ob deine Interpretation passt, frage deine Mitspieler und den Spielleiter.

Unter deine Wuxia-Stärke fallen auch die typischen Kampffertigkeiten eines Wuxia-Helden, wie mit einem Satz auf ein Dach zu springen, senkrechte Wände herunter zu laufen oder auf einem Bambusstängel zu balancieren. Deine Wuxia-Stärke und deine Vergangenheit wurden zusammengefasst und dafür stärker. Ein „Xiake“ ist ein wandernder Schwertkämpfer.

Für deine Stärke „Wandernder Apotheker“ gilt eine Sonderregel: Wenn du einen verletzten Charakter behandelst, darfst du für ihn einen deiner Stilwürfel +2 Würfeln und er regeneriert eine entsprechende Anzahl von Schadensrängen.

Schwäche:	Wut des Drachen-Qi					
Motivation:	Sich unter Kontrolle halten	Z	-2	0	+2	+4 +6
Wuxia-Stärke/Vergangenheit:	Berühmter Xiake	Z	-2	0	+2	+4 +6
Gebundene Techniken: Kampfstil: Drachen-Stil; Waffe: Stab; Form: Furchteinflößend						
Stärke:	Wandernder Apotheker	Z	-2	0	+2	+4 +6
Gebundene Technik: Werkzeug: Medizinschrank						
Stärke:	Kraft des Drachen-Qi	Z	-2	0	+2	+4 +6

Ziele:

- Den Dieb des Drachenbuches finden und dafür sorgen, dass niemand mehr die Kampftechnik erlernen kann.
- Die Liebe der Prinzessin zurückgewinnen.
- Die Liebe deiner Schülerin Dongzhu zurückgewinnen.

Dir ist sicher aufgefallen, dass sich einige deiner Ziele widersprechen. Das ist Absicht. Irgendwann muss sich Gaofeng entscheiden, welche Ziele ihm am wichtigsten sind.



Li Mo - Fremder Li (Lingling - Klingende Jade)



Du bist Li Mo, der größte Dieb seines Zeitalters! Nun, noch nicht ganz. Aber du arbeitest dran. Immerhin hast du das Buch des Drachen aus dem Lotusquellen-Tempel gestohlen. Die geheime Technik darin kann dir helfen, stark genug zu werden, um alleine zurecht zu kommen.

Es darf nur keiner merken, wer du wirklich bist – Lingling, die Tochter einer Ming-Prinzessin, die sich nur als Mann verkleidet hat und versucht, ihre Herkunft geheim zu halten.

Wer dein Vater war, weiß du nicht. Nie hat jemand mit dir darüber ehrlich gesprochen, aber du hast natürlich die Gerüchte gehört: Dass er ein Herumtreiber war, ein Mörder sogar. Alles, was dich mit ihm verbindet, ist ein Jadeamulett, das der Schlüssel zum Versteck des Drachenbuchs war. Deshalb sind dir alle immer mit einer gewissen Verachtung begegnet, sogar die Diener. Nur ein Offizier, Zhènglǐ, war immer freundlich zu dir und hat dir sogar die Grundzüge der Kampfkunst beigebracht. Doch irgendwann wurde er aus dem Palast abgezogen und seitdem hast du ihn nicht mehr gesehen. Du hast dich eine Zeit lang in den Bergen versteckt und die Basisformen der Technik gelernt. Deine Kampfkunst wird viel stärker, wenn du das Drachen-Qi einsetzt und wer weiß, welche geheimnisvollen Kräfte das Drachen-Qi dir noch verleihen kann.

Aber alles hat seinen Preis. Seit du das Drachen-Qi trainierst, bist du nicht nur stärker, sondern auch aggressiver als früher. Jedes Problem würdest du am liebsten mit Gewalt lösen...

Jetzt bist du dir nicht mehr sicher, ob dir dein Leben als Dieb wirklich so gut gefällt, wie du es dir vorgestellt hast. Außerdem vermisst du deine Mutter schrecklich.

Stärken, Schwächen und Techniken:

Wenn du deine Schwäche so ausspielst, dass du einen Nachteil davon hast, bekommst du einen Stilwürfel. Sag' dem Spielleiter in so einem Fall bescheid!

Motivation, Vergangenheit und Wuxia-Stärke sind alles Stärken. Sie geben dir alle Boni auf Würfe, die mit der Stärke zu tun haben. Was zu diesen Stärken alles gehört, bleibt eurer Fantasie überlassen. Wenn du dir nicht sicher bist, ob deine Interpretation passt, frage deine Mitspieler und den Spielleiter.

Unter deine Wuxia-Stärke fallen auch die typischen Kampffertigkeiten eines Wuxia-Helden, wie mit einem Satz auf ein Dach zu springen, senkrechte Wände herunter zu laufen oder auf einem Bambusstängel zu balancieren.

Schwäche: Selbstüberschätzung

Schwäche: Wut des Drachen-Qi

Motivation: Allen beweisen, dass du stark und unabhängig bist

Vergangenheit: Tochter einer Ming-Prinzessin

Wuxia-Stärke: Fliegende Diebin

Gebundene Techniken: **Kampfstil:** Fliegender Fuchs-Stil; **Waffe:** Schwert; **Situation:** Im Dunkeln; **Manöver:** Sprung

Stärke: Macht des Drachen-Qi

Gebundene Technik: **Form:** Brutal

Z	-2	0	+2	+4	+6
Z	-2	0	+2	+4	+6
Z	-2	0	+2	+4	+6

Z	-2	0	+2	+4	+6
---	----	---	----	----	----

Ziele:

- Frei und unabhängig sein
- An den Kaiserhof zurückkehren
- Die Wahrheit über deinen Vater herausfinden (das Jadeamulett kann dir dabei helfen)
- Dem Offizier Zhengli deine Dankbarkeit zeigen.

Dir ist sicher aufgefallen, dass sich einige deiner Ziele widersprechen. Das ist Absicht. Irgendwann muss sich Lingling entscheiden, welche Ziele ihr am wichtigsten sind.





Zhengli - Aufrechtes Gesetz



Du hast es in deinem Leben nie leicht gehabt. Als du noch ein Junge warst, wurden deine Eltern von Räubern getötet und die korrupten Beamten unternahmen nichts, um die Täter zu finden.

Deine Schwester Dōngzhú und du wurden von eurem Onkel aufgenommen, einem zurückgezogenen Gelehrten. Er sorgte für eure Bildung und brachte euch die Grundlagen der Kampfkunst bei.

Ihr wart beide der Meinung, dass sich im Reich etwas ändern müsse, aber du wolltest es von Innen reformieren, während deine Schwester sich als Rebellin offen gegen den Staat stellte. Du dagegen hast deine Kampfkunst verbessert und an den Militärprüfungen teilgenommen. Es war nicht einfach, sich gegen die Bestechungen deiner Mitbewerber mit reinem Können durchzusetzen, aber du wurdest als Offizier in die Armee aufgenommen.

Im Palast hast du Línglíng kennengelernt, die uneheliche Tochter einer Prinzessin. Dank ihrer Abstammung wurde sie von allen verachtet. Um ihre Einsamkeit zu lindern, hast du ihr Gesellschaft geleistet.

Und dich in sie verliebt. Daraufhin war es deine Pflicht, um deine Versetzung zu bitten und damit gar nicht erst in Versuchung zu kommen, deinen Gefühlen nachzugeben.

Vielleicht war es eine Strafe, aber du wurdest dem Eunuch Rénfèng zugewiesen, einem korrupten und verachtenswerten Mann, dem es nur auf seine persönliche Macht ankommt. Dennoch ist es deine Pflicht, ihm zu gehorchen, alles andere würde dich zum Verräter machen.

Jetzt bist du mit Renfeng und sechs Soldaten an den Drachenpass gereist. Angeblich, um ein wichtiges Kampfkunst-Buch für den Kaiser aus den Händen eines Diebes zu befreien. Du hast aber den Verdacht, dass er nur für seine eigenen Zwecke nutzen will.

Und als ob die Umstände nicht schon kompliziert genug wären: Deine Schwester ist auch hier.



Stärken, Schwächen und Techniken:

Motivation, Vergangenheit und Wuxia-Stärke sind alles Stärken. Sie geben dir alle Boni auf Würte, die mit der Stärke zu tun haben. Was zu diesen Stärken alles gehört, bleibt eurer Fantasie überlassen. Wenn du dir nicht sicher bist, ob deine Interpretation passt, frage deine Mitspieler und den Spielleiter.

Unter deine Wuxia-Stärke fallen auch die typischen Kampffertigkeiten eines Wuxia-Helden, wie mit einem Satz auf ein Dach zu springen, senkrechte Wände herunter zu laufen oder auf einem Bambusstängel zu balancieren.

Schwäche:	Im Dienst des Eunuchen Rénfèng							
Motivation:	Für Recht und Gerechtigkeit sorgen	Z	-2	0	+2	+4	+6	
Gebundene Technik: Feinde: Gegen Feindes des Kaiserhauses								
Vergangenheit:	Bei einem Gelehrten aufgewachsen	Z	-2	0	+2	+4	+6	
Wuxia-Stärke:	Offizier der Ming-Dynastie	Z	-2	0	+2	+4	+6	
Gebundene Techniken: Kampfstil: Jadesäulen-Stil; Waffe: Dao/Säbel; Situation: Gemeinsam mit anderen Soldaten								

Ziele:

- Deinen Idealen von Gerechtigkeit und Integrität treu bleiben
- Renfengs Befehlen gehorchen und deine Position am Hof behalten
- Dich mit deiner Schwester versöhnen.
- Línglíng glücklich machen.
- Die Mörder deiner Eltern finden.

Dir ist sicher aufgefallen, dass sich einige deiner Ziele widersprechen. Das ist Absicht. Irgendwann muss sich Zhengli entscheiden, welche Ziele ihm am wichtigsten sind.



Leitfaden für Spieler:



Darauf musst du achten:

- Wenn du gewürfelt hast, beschreibe wie dein Charakter Erfolg oder Misserfolg hat
- Schreibe dir für jeden fehlgeschlagenen Wurf einen Erfahrungspunkt auf
- Markiere dir, welche deiner Stärken in einer Szene zuerst Schaden erlitten hat. Aus dieser Stärke kann man einen Geschichtenaufhänger machen, also den Anlass für eine Nebenhandlung oder eine Wendung in der Geschichte. Sage deinem Spielleiter, welche Stärke das ist und was du für Ideen hast.
- Markiere physischen Schaden (Wunden) auf deinem Charakterbogen anders als sonstigen Schaden (Kratzer).
- Am Ende einer Szene darfst du dir alle Kratzer streichen und 2W6 würfeln, um eine entsprechende Anzahl von Wundrängen zu regenerieren. Musstest du alle Stärken abstreichen, musst du oder ein anderer Spieler für jede deiner Stärken einen Stilwürfel ausgeben, um sie wieder auf -2 zu erhöhen. Danach heilt der Charakter normal und du darfst dir einen Geschichtenaufhänger ausdenken, der mit deiner Verletzung oder Heilung zusammenhängt.
- Erwähne den SL daran, dass du einen Stilwürfel bekommst, wenn du deine Schwäche ausspielst.
- Applaus! Vergiss nicht, deinen Mitspielern Stilwürfel zu geben, wenn sie etwas gemacht haben, was dir gefällt, auch wenn er nur die Pizza bezahlt hat oder Maptool repariert. Jeder freut sich über Lob und mit Stilwürfeln hat man auch noch was in der Hand. Übrigens nimmt auch der Spielleiter gerne Stilwürfel an.

Tipps für das Spielen:

- Nach Vorne spielen! Bei PDQ# sind Fehlschläge nur ein besonders spannender Fortgang der Geschichte. Mache dir deshalb nicht zu viele Gedanken darüber, wie du deinen Charakter möglichst gefahrlos durch das Abenteuer bringst. Los, wirf dich in die Gefahr! Ist das nicht viel spannender? Außerdem bringen dir Fehlschläge süße, süße Erfahrungspunkte.
- Denke doch mal einer an die Geschichte! Behalte außer deinem Charakter auch das Gesamtgeschehen im Auge und frage dich, was zu einer tollen Geschichte beiträgt. Es mag für deinen Charakter gut sein, sich in den Büschen zu verstecken, bis alles vorbei ist, aber besonders interessant ist das nicht. Also hau rein, mach die Geschichte spannend, indem du selbst für Probleme sorgst.
- Geheimnisse sind dazu da, enthüllt zu werden. Mache es deinen Mitspielern nicht zu schwer, alles Nötige über deinen Charakter zu erfahren, sonst kommt die Handlung nicht richtig in Gang.
- Konflikt! Traue dich, auch mit den anderen Spielercharakteren Konflikte anzufangen. Das Abenteuer basiert zum Teil darauf, dass die Charaktere sich entscheiden müssen, wie sie miteinander umgehen. Das muss nicht reibungslos ablaufen.
- Aber: Achte auf deine Mitspieler! Lass ihnen Freiraum, um ihre eigenen Charaktere ins Rampenlicht zu stellen und unterstütze das. Wenn du das Gefühl hast, jemand hat ein Problem damit, wie du gerade spielst, sprich das an. Und wenn du selbst ein Problem damit hast, wie ein anderer Spieler gerade handelt: Sprich das auch an.



Regelübersicht



Proben:

Herausforderungen:

- Eine normale Probe: 2W6+Stärke (Motivation und Hintergrund sind auch Stärken) gegen Zielwert (9/11/13/15/17)

Duelle/ Erweiterte Konflikte:

- Wer die meisten Stilwürfel hat, darf anfangen.
- 3W6 werden von beiden Teilnehmern auf Angriff und Verteidigung verteilt (auch 3/0 und umgekehrt möglich) und gleichzeitig angesagt.
- Der Angreifer würfelt seinen Angriff, der Verteidiger seine Verteidigung.
- Wenn der Angreifer höher würfelt als der Verteidiger, muss der Verteidiger eine entsprechende Anzahl von Rängen von seinen Stärken abziehen (z.B. von +2 auf 0 und dann auf -2). Er kann sie beliebig verteilen (zum Beispiel könnte er bei einem Schaden von 3 seine Motivation um 2 Ränge senken und seine Wuxia-Stärke um 1). Bei Gleichstand verursacht ein SC einem NSC einen Schadensrang. WICHTIG: Auch wenn man sich den Schaden schon aufschreiben sollte, darf der Verteidiger im nächsten Schritt mit seinen unbeschädigten Stärken angreifen.
- Jetzt sind die Rollen umgekehrt: Wer zuerst verteidigt hat, greift an; wer angegriffen hat, verteidigt. Gleiche Regeln wie oben.
- Das Duell endet, wenn einer der Teilnehmer aufgibt (dabei sollte über die Bedingungen verhandelt werden, unter denen er aufgibt) oder wenn einer der Teilnehmer alle seine Stärken komplett abgestrichen hat und somit hilflos ist.

Tipps für Herausforderungen und Duelle:

- ⇒ Du kannst Stärken kombinieren, aber dann musst du in deine Erzählung einbinden, warum du die beiden Stärken verwenden kannst.
- ⇒ Erzähle am besten nur den Anfang deiner Aktion – wenn sie nicht sofort gelingt, kannst du immer noch einen Stilwürfel ausgeben oder eine Technik verwenden.

Techniken:

- Techniken beschreiben Umstände, unter denen dein Charakter besonders effizient ist. Sie können jederzeit eingesetzt werden, wenn sie zutreffen. Viele Techniken kannst du selbst in die Erzählung einbinden, zum Beispiel Kampfstile.
- Gebundene Techniken können nur mit der Stärke eingesetzt werden, an die sie gebunden sind.
- Techniken erlauben einen +1 Bonus auf einen Wurf ODER einen Würfel nachzuwürfeln (der bessere Würfel wird behalten).

Stilwürfel:

Wie bekomme ich Stilwürfel?

- Wenn ein Foible ins Spiel kommt oder selbst angespielt wird.
- Für eine besonders coole Aktion oder etwas, dass den Plot auf eine spannende Weise vorantreibt: Entweder vom Spielleiter oder von den Mitspielern (letzteres erhöht die Würfelzahl in der SL-Schüssel).
- Wenn man ein Auftrumpfen gewinnt.
- Wenn der Spielleiter einem Probleme macht, die man nicht verhindern kann.

Wofür kann ich Stilwürfel ausgeben?

- Für einen +1 Bonus auf einen Wurf ODER um einen Würfel nachzuwürfeln (der bessere Würfel wird behalten).
- Mit einem W6 würfeln und entsprechende Schadensränge regenerieren.
- Fakten schaffen: 1 SW für einen minderen Fakt, 2 SW für einen wichtigen Fakt.
- Einen NSC Schaffen: 1 SW für das Erschaffen, 1 SW für eine +0 Forte des NSC (2 SW für +2 Forte usw.)
- Für temporäre Objekte oder Einfluss: 1 SW für +0 Forte, 2 SW für +2 etc.



Obergeschoss

Keller

