

Hausregeln / Abstimmungen / Regelerkenntnisse



1 Inhalt

2	Kampf	3
2.1	Gelegenheitsangriffe	3
2.2	Böses niederstrecken	3
3	Zauber	4
3.1	Böses entdecken (Paladin)	4
3.2	Böses entdecken (generell)	4
3.3	Magie entdecken	4
3.4	Schwebende Scheibe	4
3.5	Waffe des Glaubens	4
4	Fertigkeiten	5
4.1	Demoralisieren	5
4.2	Diplomatie	5
4.3	Fliegen	5
4.4	Handwerk	5
4.5	Heilkunde	5
4.6	Heimlichkeit	5
4.7	Mechanismus ausschalten	5
4.8	Motiv erkennen	5
4.9	Schätzen	5
4.10	Wahrnehmung	6
5	Rund um die Kampagne	7
5.1	Umgang mit wiederkehrenden NSC	7
5.2	Verkauf von Kunstgegenständen	7
5.3	Verfügbarkeit von Waffen und Gegenständen	8
5.3.1	Waffen und Rüstungen CR4 "kontrolliert"	8
5.4	Legalität von Magie	9
5.4.1	Arkane und göttliche Magie CR4 "kontrolliert"	9
6	Generelles	11
6.1	Ehrenkodizes für Paladine	11
6.1.1	Iomedae - Die Erbin	11
6.1.2	Serenrae - Die Dämmerblume	12
6.1.3	Shelyn - Die Rose	13

2 Kampf

2.1 Gelegenheitsangriffe

- Werden immer mit dem normalen Angriffsbonus durchgeführt.
- Gelegenheitsangriffe können nicht durch alternative Angriffsmanöver (Entwaffnen, Zerschmettern, ...) ersetzt werden
- Talente (Heftiger Angriff, Defensive Kampfweise, ...) kommen nicht zum Einsatz
- Monster die ‚Zu Fall Bringen‘ als freie Aktion im Rahmen Ihres Standardangriffs einsetzen, können ihre Gegner auch mit einem Gelegenheitsangriff zu Fall bringen.
- Ein liegender Gegner kann durch einen solchen Gelegenheitsangriff nicht am Boden gehalten werden, sollte er versuchen aufzustehen.
- Der Angriff erfolgt bevor der Gegner steht. Bis dahin hat er den Status ‚liegend‘ und liegende Gegner kann man nicht zu Fall bringen.

2.2 Böses niederstrecken

- Der Bonus von ‚Böses niederstrecken‘ wirkt sich auch auf den KMB aus.
- Bei Kampfmanövern wird ein Angriffswurf ausgeführt, bei dem der KMB anstelle des normalen Angriffsbonus verwendet wird.

3 Zauber

3.1 Böses entdecken (Paladin)

- Der Paladin kann Böses entdecken wie den Zauber wirken und kann im Rahmen einer Bewegungsaktion eine Person analysieren, anstatt pauschal die An- und Abwesenheit von Bösem zu spüren.
- Das nicht beiläufig, sondern eine volle Runde (Standardaktion ZF Böses Entdecken, Bewegungsaktion Person analysieren).
- Hierfür werden keine Worte oder Gesten benötigt.

3.2 Böses entdecken (generell)

- Entdeckt Auren von Kreaturen und Gegenständen mit böser Gesinnung.
- Der Zauber entdeckt auch ob jemand aktuell böse Absichten hat.
- Damit ist nicht jeder der leuchtet wie ein Christbaum zwangsläufig böser Gesinnung.
- Es ist nicht so, dass man alle Auren sieht und einschätzen kann. "Böses entdecken" nimmt nur Böses wahr.

3.3 Magie entdecken

- Die Schule der Magie zu erkennen, erfordert einen Wurf auf Wissen(Arkanes) und kann nur erfolgen bei Auren deren Quelle sichtbar ist.
- Magische Gegenstände am Grunde eines Sees gehen z.B. nicht

3.4 Schwebende Scheibe

- Der Abstand in dem die Scheibe dem Zauberwirker folgt, lässt sich verändern
- Sie passt dabei ihre Geschwindigkeit an die des Zauberwirkers an
- Sie kann auch über einer Wasseroberfläche schweben, wird jedoch von der Bewegung des Wassers mitbewegt.
- Die Scheibe kann nicht ferngesteuert werden. Sie hat keine eigene BR sondern ist wie mit einer unsichtbaren Leine am Zauberwirker befestigt.

3.5 Waffe des Glaubens

- Die Waffe übernimmt keinerlei Talente von dem der den Zauber spricht
- Der Zaubernde benötigt eine Sichtlinie zum Ziel. Er "steuert" den Zauber.
- Wird die Sichtlinie unterbrochen oder steuert er nicht, kehrt die Waffe zu ihm zurück.
- Die Waffe kann nicht besser oder schlechter "sehen" kann als der, der sie beschwört.
- Die Waffe auch die gleiche Fehlschlagschance wie sie der Zaubernde selbst hätte.
- Jemand mit Dunkelsicht kann die Waffe auch im Dunkeln innerhalb seiner Sichtweite einsetzen.

4 Fertigkeiten

4.1 Demoralisieren

- kann Gegner maximal erschüttern. Der hierdurch produzierte Furchteffekt "stacked" nicht.
- Gegner müssen eingeschüchtert werden, also gesehen und gehört werden, damit dies funktioniert

4.2 Diplomatie

- Die Haltung eines NSC beeinflussen kann man nur 1 Mal /Tag.
- Informationen sammeln dauert 1W4 Stunden

4.3 Fliegen

- kann man nur lernen wenn man stetig Zugriff auf eine Flugfähigkeit (Flügel/Zauber) hat. Die damaligen Manövriertklassen geben nun einfach Boni auf die Fertigkeit.

4.4 Handwerk

- Um Meisterarbeiten im Tagesgeschäft herzustellen muss ein Schmied mit einer genommenen 10 auf einen SG20 kommen. Das bedeutet dass der durchschnittliche Meisterschmied mindestens ein Charakter der 5ten Stufe ist.

4.5 Heilkunde

- Mit zwei Anwendungen einer Heilertasche und 1 Stunde Zeit kann man 1TP/Stufe + WE-Mod des Heilers an tödlichem Schaden heilen. Wer braucht da noch Heiltränke

4.6 Heimlichkeit

- Bei einem Angriff aus dem Hinterhalt musst du sofort wieder Heimlichkeit mit -20 auf den Wurf anwenden, um nicht entdeckt zu werden.
- Unsichtbare bekommen übrigens +20 auf Heimlichkeit.

4.7 Mechanismus ausschalten

- Das Öffnen eines Schlosses dauert eine volle Runde. Andere Aktionen dauern mitunter länger.

4.8 Motiv erkennen

- Um ein Gefühl für die Vertrauenswürdigkeit einer Person zu bekommen liegt ein Wurf gegen SG20 an.
- Sein Gegenüber zu studieren dauert mindestens 1 Minute.

4.9 Schätzen

- Mit einem Wurf gegen SG20 ermittelt man den Wert.
- Mit einem Wurf gegen SG25 kann man auch erkennen ob ein Gegenstand magisch ist.

4.10 Wahrnehmung

- SG steigt mit +1/3m.
- Aktiv nach etwas zu suchen (merke ich irgendwas?) ist eine Bewegungsaktion.

5 Rund um die Kampagne

5.1 Umgang mit wiederkehrenden NSC

Einige Nichtspieler Charaktere mit denen die Gruppe häufiger interagiert sind ausgearbeitete Charaktere, deren Einstellung zur Gruppe und zum Bund von Westcown durch die Aktionen der Spieler beeinflusst wird. Im Bezug auf die Regeln bedeutet das, dass der Diplomatiwert dieser Charaktere nachhaltig durch die Aktionen der Gruppe verändert wird.

5.2 Verkauf von Kunstgegenständen

- Sofortverkauf bringt 75% des Listenpreises
- Pro Woche Käufersuche kann ein Wurf durchgeführt werden um einen besseren Preis zu erzielen.
- Der maximale erzielbare Preis liegt bei 125% des Listenpreises

5.3 Verfügbarkeit von Waffen und Gegenständen

Westcrown unterliegt den strengen und komplizierten Statuten der durch infernalische Einflüsse dominierten Regierung von Cheliox. Die Gesetze dazu wer welche Gegenstände herstellen, handeln und besitzen darf sind vielfältig und nur von wenigen Richtern völlig verstanden.

Im Wesentlichen aber gilt: Der Staat will alles regulieren und wissen. Dinge, die gegen die Ethik von Asmodeus sprechen, sind verboten. Ebenso alles, was der Regierung leicht Schaden zufügen kann. Beschreiben lässt sich dies in vereinfachter Form über Kontrollraten (CR) und Legalitätsklassen (LC).

Der Wert für die CR reicht von 0, Anarchie, bis 6, totale Kontrolle. In Cheliox liegen für die verschiedenen Gesellschaftlichen Bereiche folgende Kontrollraten vor:

5.3.1 Waffen und Rüstungen CR4 "kontrolliert"

Die Schmiede, Waffenhändler und Rüstungsmacher sind offiziell registriert und müssen über ihre Warenverkäufe und Materialeinkäufe Buch führen, natürlich vorrangig für die Steuer. Wer dem Gewerbe ohne Zulassung nachgeht riskiert Enteignung, Kerker und öffentliche Demütigung (Pranger, ...)

5.3.1.1 Frei verfügbare Waffen und Rüstungen (LC4)

können von jedem ordentlichen Bürger erworben werden. Bekannte Straftäter, Leibeigene und Sklaven benötigen eine Lizenz ihrer Herren bzw. der Regierung. Beim Verkauf von Gegenständen mit besonderer Qualität (Meisterarbeiten, bes. Materialien), oder größerer Mengen, sind Händler angehalten die Käufer zu erfassen.

- Zu LC4 gehören:
- alle einfachen Waffen (z.B. Dolch, Kampfstab, Sichel, Streitkolben, Speer,...)
- leichte Schilde
- Jagdwaffen - Kurzbogen, Langbogen, Schleudern, Netze
- Status und Schmuckwaffen - Langschwert, Kurzsword, Rapier
- leichte Rüstungen, Fellrüstung, Schuppenpanzer

5.3.1.2 Lizenziert verfügbare Waffen und Rüstungen (LC3)

können nach Genehmigung von ordentlichen Bürgern erworben und mitgeführt werden. Die Lizenz bedarf einer schriftlichen Begründung der Notwendigkeit und einer Gebühr von $1W6 \cdot 10\%$ des Gegenstandswerts. Gegenstände dieser LC können von Mitgliedern der Stadtwache oder des Militärs frei erworben werden.

- zu LC3 gehören:
- Alle Kriegswaffen, mit Ausnahme der unter LC4 gelisteten
- Alle Exotischen Waffen
- Alle Schilde und mittelschwere Rüstungen mit Ausnahme der unter LC4 gelisteten
- Schwere Rüstungen mit Ausnahme der Ritterrüstung

5.3.1.3 Beschränkt erhältliche Waffen und Rüstungen (LC2)

sind den normalen Bürgern verboten. Zugriff auf diese Gegenstände haben nur das Militär und ausgewählte Organisationen unter der Obhut des Staates, z.B. die Höllenritter.

- zu LC2 gehören:
- Belagerungswaffen

- Ritterrüstung
- Rüstungs- und Schildstacheln

5.3.1.4 Magische Waffen und Rüstungen

Magische Waffen und Rüstungen werden nicht als übliche Gegenstände gehandelt. Zumeist werden Sie speziell gefertigt. In jedem Fall ist aber für den Kauf von magischen Waffen und Rüstungen, egal welcher LC, eine Lizenzierung notwendig. Aus diesem Grund werden derartige Gegenstände zumeist unter der Ladentheke gehandelt, speziell wenn man keine Aufmerksamkeit der Regierung auf sich lenken möchte.

5.3.1.5 Waffen und Rüstungen in der Öffentlichkeit

Wenn ein Bürger seine Ausrüstung regulär erworben hat, wovon ausgegangen wird, darf er sie auch mit sich führen. LC2 und LC3 Waffen sind so zu sichern, dass sie nicht ohne eine volle Runde Aufwand gezogen werden können. LC4 Waffen müssen nicht gesichert werden. Bei unsachgemäß gesicherten Ausrüstungsgegenständen reichen die Strafen von einer Geldbuße (variabel) über die "Sicherstellung" der Gegenstände, bis hin zu Kerker.

Wer mit LC3 oder LC2 Rüstungen unterwegs ist und nicht einer entsprechenden Gruppierung, Höllenritter, Militär, o.ä. angehört, sollte einen guten Grund parat haben, oder riskiert hierdurch Strafen ähnlich wie bei ungesicherten Waffen.

Auch wenn man durchaus gelegentlich Händler und Adelige in Begleitung von Wächtern durch die Stadt laufen oder fahren sieht, sowie den gelegentlichen Türsteher mit Knüppel oder die gut gerüsteten Stadtwachen und Höllenritter, ist es für den Wiscrani doch unüblich auf der Straße offen Waffen zu tragen, es sei denn sie dienen der Zierde. Auf diese Weise kann man Abenteurer, also Leute auf der Suche nach Ärger, auch ganz einfach von dem normalen Volk unterscheiden. Die Bürger betrachten Ihre Stadt als sehr sicher, wenn es nicht gerade bei Nacht ist.

Offen getragene und ungesicherte Waffen, sowie mittelschwere und schwerere Rüstungen führen generell zu Abzügen auf alle sozialen Fertigkeiten (-2 bis -4) und verschlechtern die Grundhaltung von NSC bei Diplomatie-Versuchen. Offen getragene Status und Schmuckwaffen werden bei Adligen und Händlern üblicherweise geduldet ohne dass dies zu Abzügen führt. Wer stark gerüstet und bewaffnet auf den Straßen unterwegs ist wird von den Wachen argwöhnisch betrachtet und gelegentlich nach dem Zweck befragt.

5.3.1.6 Sonstige Ausrüstungsgegenstände CR4 "kontrolliert"

Die meisten Ausrüstungsgegenstände für Abenteurer sind frei verfügbar (LC4). Händler sind generell zur Buchführung angehalten und aufgefordert ungewöhnliche Einkäufe zu melden. Einige wenige Gegenstände der Ausrüstungsliste sind jedoch speziell zu behandeln:

- Besondere Substanzen - Alchemistenfeuer, Donnersteine, Säure - sind LC3 und nur Personen mit Lizenz oder entsprechendem Beruf verkäuflich
- Diebeswerkzeug ist LC2 und damit verboten, außer für spezielle Agenten der Regierung, die Gesetzeshüter etc.
- Gifte und Drogen sind ebenfalls LC2 und dem ordentlichen Bürger nicht zugänglich.

5.4 Legalität von Magie

Wie auch in anderen Bereichen mischt sich die Regierung auch in die Belange der Magie. Die Macht des Reiches Chelias ist gebunden an die Mächte der Wesen der Hölle und so ist es für Haus Thrune äußerst wichtig, potentielle Helfer für die eigene Sache zu rekrutieren und Gegenspieler auszuschalten.

5.4.1 Arkane und göttliche Magie CR4 "kontrolliert"

Es gibt in der Stadt einige bekannte Magier und auch zwei Akademien, in denen Schüler in den arkanen Künsten ausgebildet werden. Primär haben dort natürlich die die Sprösslinge der loyalen Adligen Zugang, aber auch qualifizierte Mitglieder der Händlerklasse werden geduldet. Alles in Allem dient das Angebot von magischem Unterricht allerdings der Kontrolle, denn auf diesem Weg kennt die Regierung nahezu alle Magiewirker namentlich. Die einzige große Sammlung arkaner Schriften ist eingeschriebenen Mitgliedern der Akademie vorbehalten. Auf diese Weise bestimmt Haus Thrune nicht nur wer effektiv gefördert wird auf seinem Ausbildungsweg, sondern es steuert auch indirekt die Ausrichtung der magischen Fertigkeiten seiner Schüler.

Bei der göttlichen Magie bemüht sich das Haus ebenfalls um Kontrolle, hat es hier aber deutlich schwieriger. Die Tempel sind gezwungen die Namen aller Adepten und Priester zu melden. Kein Kleriker eines der Götter deren Tempel in Westcrown neben Asmodeus geduldet werden entgeht dieser Kontrolle. Sollten die Tempel sich weigern die geforderten Informationen herauszugeben steht neben dem Leben der Tempelvorsitzenden auch der Fortbestand des Tempels selbst auf dem Spiel. Schon einige Priester wurden wegen Äußerungen gegen Asmodeus oder dem Wirken von Magie ausserhalb der genehmigten Grenzen gefoltert und hingerichtet.

Der Handel und das Wirken von Zaubern sind einigen Gesetzen unterworfen. Wie sehr sich die Bürger daran halten steht stark im Zusammenhang mit Ihrer Gesinnung und ihrem Überlebenstrieb. Generell wird das Wirken von Zaubern in der Öffentlichkeit als feindselige Handlung interpretiert und führt zu Abzügen auf soziale Fertigkeiten, z.B. Diplomatie.

5.4.1.1 Erlaubte Magie (LC4)

Es ist gestattet unterstützende Magie zur Ausübung des Berufes zu wirken oder wirken zu lassen, sofern hierbei nicht das Leben oder die Gesundheit von Bürgern von Cheliox gefährdet wird. Weiterhin ist Magie die der Wiederherstellung der Gesundheit und dem Schutz der Gesundheit dient generell erlaubt. Selbiges gilt für Magie die dem Schutz von Eigentum oder der Fortbewegung dienen. Zauber die in diese Kategorien fallen können frei gehandelt werden.

5.4.1.2 Bedingt erlaubte Magie (LC3)

Geistesbeeinflussende Magie und Magie die der Ausspähung dient zu wirken ist nur Angestellten der Regierung im Zuge von Ermittlungen gestattet. Das Wirken aller Magie, die bei Bürgern von Cheliox körperlichen oder gesitigen Schaden anrichtet oder Eigentum von chelischen Bürgern beschädigt, ist nur zu Selbstverteidigungswecken gestattet. Der Handel mit Schadenszaubern und Zaubern der Beeinflussung ist nur registrierten Zauberkundigen gestattet. Selbiges gilt für alle anderen Zauber, welche nicht unter LC4 fallen.

5.4.1.3 Verbotene Magie (LC2)

Verboten ist das Wirken von Zaubern chaotischer Gesinnung, Zauber der Massenvernichtung, sowie von Zaubern, die Staatsdiener bei der Ausübung ihrer Pflichten behindern.

Der Verstoß gegen die Auflagen der Regierung wird recht willkürlich und mit unterschiedlicher Härte bestraft. Wenn die Ziele von Zaubern keine ordentlichen Bürger von Cheliox sind bzw. das Wirken außerhalb der bewachten Stadtgrenzen stattfindet, kümmert sich die Regierung meist nicht um die Verstöße. Eine Ausnahme besteht natürlich, wenn Regierungsdienner in einen Konflikt verwickelt werden.

6 Generelles

6.1 Ehrenkodizes für Paladine

6.1.1 Iomedae - Die Erbin

Der Paladin von Iomedae ist gerecht und stark. Seine Mission ist Unrecht zu richten und das Übel an seiner Wurzel zu beseitigen. Sie sind Ritter und leben für die Freude an einem rechtschaffenen Kampf. Sie dienen anderen als leuchtendes Beispiel. Ihr Kodex verlangt, die Schwachen und Unschuldigen zu schützen indem Sie die Ursachen ihrer Unterdrückung beseitigen, anstatt nur die Symptome zu lindern.

Sie können nachgeben und sich aus einem Kampf zurückziehen, wenn der Gegner deutlich überlegen ist. Wenn allerdings ihr Leben anderen die Zeit zur Flucht erkaufen kann, so müssen sie ihres bereitwillig geben um die anderen zu retten.

Ihre Grundsätze schließen folgendes ein:

- Ich werde den Stellenwert meines Schwertes lernen. Ohne mein Herz, um es zu führen, ist es wertlos - meine Stärke liegt nicht in meinem Schwert, sondern in meinem Herzen. Wenn ich mein Schwert verliere, habe ich nur ein Werkzeug verloren.
Verrate ich mein Herz, bin ich gestorben.
- Ich werde Glauben an die Erbin haben, Ihre Stärke durch meinen Körper kanalisieren. In ihrem Heer werde ich erstrahlen und Ihren Ruhm nicht durch niederes Verhalten trüben beflecken.
- Ich bin als erster im Kampf und der letzte der ihn verlässt.
- Ich werde mich nicht freien Willens gefangen nehmen lassen. Die unter meinem Kommando stehenden werde ich nicht ausliefern.
- Ich werde einen Begleiter nie im Stich lassen, jedoch werde ich ein freiwilliges Opfer eines Begleiters respektieren.
- Ich werde die Ehre meiner Gefährten verteidigen, sowohl im Geiste als auch im Handeln, und ich werde Glauben an sie haben.
- Im Zweifelsfall werde ich versuchen meine Feinde zur Aufgabe zu zwingen, denn ich bin verantwortlich für Ihre Leben.
- Ich werde eine Herausforderung von einem ebenbürtigen Gegner nie ablehnen. Würdigen Feinden erweise ich Respekt, anderen begegne ich mit Geringschätzung.
- Ich werde den Tod der Unehre vorziehen.
- Ich werde in meinen Handlungen gemäßigt und mich in meinem Verhalten angemessen sein. Ich werde mich bemühen, der Vollkommenheit von Iomedae nachzueifern.

6.1.2 Serenrae - Die Dämmerblume

- Die Paladine der Dämmerblume sind wilde Krieger, so wie ihre Göttin. Sie stellen Hoffnung den Schwachen und Unterstützung dem rechtschaffenen zur Verfügung.

Ihre Doktrinen schließen folgendes ein:

- Ich werde meine Verbündeten mit meinem Leben schützen. Sie sind mein Licht und meine Kraft, so wie ich ihr Licht und ihre Kraft bin. Gemeinsam steigen wir auf.
- Ich werde Rovagugs Brut ausfindig machen und zerstören. Kann ich Sie nicht bezwingen, gebe ich mein Leben bei dem Versuch. Wäre mein Leben bei dem Versuch verschwendet, werde ich Verbündete finden. Fällt jemand im Kampf aufgrund meiner Untätigkeit, lasten ihre Tode auf meiner Seele und ich werde jeden einzelnen Tod sühnen.
- Ich bin fair zu anderen. Ich erwarte nichts für mich selbst, außer das, was ich zum überleben benötige.
- Der beste Kampf ist ein Kampf, den ich gewinne, denn wenn ich sterbe, kann ich nicht mehr kämpfen. Ich werde fair kämpfen, wenn der Kampf fair ist und ich werde schnell und ohne Gnade zuschlagen, wenn er es nicht ist.
- Ich werde die Unwissende mit meinen Wörtern und meinen Taten erlösen. Wenden sie sich nicht dem Licht zu, so erlöse ich sie mit dem Schwert.
- Ich werde das Übel nicht erdulden und werde es mit Stahl bekämpfen, wenn Wörter nicht ausreichen. Ich weiche keine Sekunde von meinem Glauben ab und fürchte keine Verlegenheit. Meine Seele kann nicht für alle Sterne im Himmel gekauft werden.
- Ich werde den weniger vom Glück gesegneten das Licht der Dämmerblume zeigen. Ich lebe mein Leben als ihre sterbliche Klinge, scheinend mit dem Licht der Wahrheit.
- Jeder Tag ist ein weiterer Schritt hin zur Vollkommenheit. Ich werde nicht in die Dunkelheit zurückkehren.

6.1.3 Shelyn - Die Rose

Die Paladine von Shelyn sind friedliche Befürworter von Kunst und Schönheit. Sie sehen die Hässlichkeit im Bösen, selbst wenn es verhüllt in der Form der Schönheit ist und ihr Auftrag ist, zu verhindern dass die Schwachen und Törichten durch falsche Versprechen verführt zu werden.

Ihre Doktrinen schließen folgendes ein:

- Ich bin friedlich. Ich komme zuerst mit einer Rose. Ich handle, um zu Konflikte zu verhindern bevor sie erblühen.
- Ich schlage nie zuerst zu, es sei denn es ist der einzige Weg ist, die Unschuldigen zu beschützen.
- Ich akzeptiere Kapitulation, wenn mein Gegner eingelöst werden kann - und gehe nie davon aus, dass dies nicht so ist. Alle lebenden Dinge lieben die Schönheit und ich werde ihnen zeigen was die Schönheit zu bieten hat.
- Ich werde nie ein Kunstwerk zerstören noch erlauben dass es zu Schaden kommt - es sei denn durch dessen Verlust entsteht ein noch größeres Kunstwerk. Ich werde Kunst nur opfern, wenn mir dies ermöglicht ein Leben zu retten, da unsägliche Schönheit aus einer erweckten Seele entstehen kann.
- Ich sehe die Schönheit in Anderen. So wie ein rauher Stein einen Diamanten birgt, so kann ein rauhes Gesicht das Herz eines Heiligen verbergen.
- Ich gehe mit gutem Beispiel voran, meine Führung beruht nicht auf meinem Schwert. Wenn meine Klinge geschwungen und so ein Leben verkürzt wird, vermindert sich das Potential der Welt, größere Schönheit hervorzubringen.
- Ich lebe mein Leben als eine Kunst. Ich werde einen Kunststil wählen und ihn perfektionieren. Habe ich ihn gemeistert, so wähle ich den nächsten. Die Arbeiten die ich zurücklasse werden das Leben derer die folgen bereichern.