

# GRUNDLEGENDES



Auf der linken Seite jeder Seite wird das Abenteuer und dessen Fortgang beschrieben. Auf der rechten Seite werden die dazu nötigen Daten, Charakterbeschreibungen, Erklärungen und Karten bereitgestellt.

## I POLITISCHE LAGE

Zur Zeit existiert ein Shogunat, aber seine Macht hat erhebliche Einbussen hinnehmen müssen. Es gab in den letzten Jahren drei Bauernaufstände, die die Armeen des Shogunats deutlich geschwächt haben. Im Zusammenhang damit hat auch sein politisches Ansehen gelitten. Die Strassen sind eher unsicher ausserhalb der Städte und je weiter sie von Kyoto und Jedo entfernt sind.

Der derzeitige Shogun, Ashikaga Yoshiaki (lebte wirklich von 1514 – 1575 und war Shogun), ist stärker an seinen privaten Vergnügungen interessiert als am Reich. Er ist Daimyo von Yedo und Osaka. Er vernachlässigt die Politik, die ihm mehr und mehr aus der Hand gleitet.

Er hat darauf hin, eher halbherzig, überall im Land unabhängige Richter eingesetzt, die jeweils einer Provinz zugeteilt sind. Dies hat die dortigen Daimyos noch mehr gegen den Shogun aufgebracht, so dass einige der Richter bereits „verschwunden“ sind und andere nur scheinbar ihrer Aufgabe nachgehen. Dies um so mehr, je weiter die Provinz von Jedo entfernt ist.

Die Daimyos fangen an, ihre Macht auszubauen. Sie sind im Moment dabei, dies noch sehr versteckt zu tun, da es nicht ratsam wäre, es öffentlich zu machen, da das Shogunat noch zu stark ist.

Wichtige Familien, die eine starke Basis haben sind:

Die Clans

Oda	Uesugi
Toyotomi	Tokugawa
Takeda	Mori



# HOJO'S FLUCH

## 2 AUSGANGSPUNKT

Eine Schriftrolle soll von einem Tempel in Akita in der Provinz Dewa in den Haupttempel nach Wakayama in der Izumi gebracht werden. Es handelt sich um eine Lehrrolle, in der ein seltener Zauber gelehrt wird – Der Fluch des Hojo.

## 3 DER AUFTRAG

Die Gruppe wird zusammengestellt. Der Spielleiter sollte für jede Figur eine Erklärung finden, warum der Charakter an der Mission teilnimmt.

Bushi	Werden von der Frau des Daimyo von Deka, Mogami Yoshiakira als Schutz mitgegeben. Dies führt die Regierungsgeschäfte, solange der Daimyo am Hof des Kaisers weilt.
Gakusho	Sollen die Schriftrolle transportieren
Ninja	Sollen als Art Reserve die Rolle bewachen und evtl. wiederbeschaffen. Hier wäre es möglich, bei der Charaktererschaffung einen toten Bruder des/der Ninja zu berücksichtigen, dieser könnte sich als Kenshiro herausstellen
Shugenja	Verwandter des Schreibers der Rolle – soll dafür sorgen, das die rolle nicht in falsche Hände gerät.
Budoka	Könnten als Schutz vom Tempel angeheuert worden sein
Yakuza	Weiss evtl. das andere Yakuza Gang hinter der Rolle her ist – soll andere Yakuza erkennen und abwehren

## 4 AUF DEM WEG NACH WAKAYAMA

Es gibt eine Nebenstrasse, die bis nach Yedo, dem Sitz des Shugunats, führt. Von dort führt die Strasse an der Südküste entlang nach Wakayama.

Eine andere Strasse führt an der Küste entlang über Niigata nach Kyoto und Osaka und dann nach Wakayama

Die Charaktere werden etwa gegen Mittag entlassen. Sie dürfen in der Burg noch nach üblicher Reiseausrüstung fragen (etwas Verpflegung, Kasa(Strohütte), Geta(Sandalen), Schirme)  
Ansonsten bekommen sie noch 30s pro Person als Reisegeld.

## Die Torimono

### Der Geist des Metalls

Diese Lehrrolle lernt den Zauber „Geist des Metalls“. Die ist ein Spruch der Kane-Do Schule.

Art: X. Kn: 63. Reichweite: Berührung. Kosten: 1 x LdS. Dauer: speziell

Dieser Zauber muss jeden Tag bei der Herstellung eines Schwertes angewendet werden, die ersten 1W3 + 6 Tage. Dieser Zauber ruft einen Kami, der hilft, das Schwert zu formen. Dann entsteht am Ende des Prozesses ein magisches Schwert. Die Qualität des Schwertes bestimmt sich aus dem FI des Schmieds und dem FI des Zaubers.

Die Würfe führt der Spielleiter verdeckt durch. Misslingt einer der Zauberwürfe, so wird der Kami entweder verstimmt oder gar in das Schwert hineingezogen, was ihn noch mehr verstimmt.

Das Ergebnis ist jedenfalls ein magisches Schwert, das nicht „normal“ ist. Im ersten Fall wird es eine besondere Eigenschaft (nach Entscheidung des Spielleiters haben), die nicht besonders hilfreich sein sollte. Im zweiten Fall ist das Schwert mit einer eigenen Intelligenz ausgestattet, sich zumindest an dem Zauberer rächen möchte.

Das Ziel des Kami ist es, so schnell als möglich wieder frei zu kommen, was nur geht, wenn das Schwert zerstört wird (bricht, eingeschmolzen wird etc.). Er wird alles tun, damit das so schnell als möglich geschieht. Er kann dazu versuchen, den Träger des Schwertes (er muss es in der Hand halten), zu bezaubern. Dies wird wie der Zauber „Erobernder Blick“ gehandhabt, mit der Ausnahme, das der Charakter seine Werte behält. Diese Übernahme bleibt so lange bestehen, bis der Charakter die Waffe loslässt.

## **5 DAS TEEHAUS**

## **DIE ERKÄLTUNG**

Der Weg führt an einigen Reisfeldern und einem Wald vorbei. Jedes Feld hat eine Länge von 300 Metern. (die Gebäude sind nicht Massstabs gerecht eingezeichnet).

Etwas zur Sei-Hitsuji-no-Toki, der grossen Stunde der Ziege, (also 16.00 Uhr) wird das Wetter, das bis dahin bedeckt war, noch etwas dunkler. Ein gelungener Wurf gegen Wetterkunde gibt Auskunft, das es bald Regnen wird. Wenn sie sich beeilen (zügig ohne Pause laufen), können sie vermutlich den Ort oder das Teehaus noch erreichen.

Falls sie nass werden (und keine Strohhüte oder Schirme haben), haben sie Chance, eine Erkältung zu bekommen.

Der Wirt hat noch ein Gästezimmer oder den Teepavilion frei. Er wird bemüht sein, die Gäste möglichst gut zu versorgen.

Die überdachte Veranda lässt etwas Wasser durch, das Haus selbst ist dicht. In den linken drei Zimmern wohnt der Wirt mit seiner Familie. Wenn es in der Gaststube zu laut wird, wird er auf die Kinder hinweisen.

Im Gasträum sind ca. 12 Personen an vier Tischen verteilt. Einer davon ist der Ronin Hugashi Hiromote. Die anderen sind Händler mit Begleitung und eine Gruppe von drei weiteren Ronin. Die letzte Gruppe besteht aus Richter Di mit seinen beiden Begleitern.

Die Stimmung entspricht dem Wetter, sie ist schlecht. Dir 3 Ronin haben kaum noch Geld und werden verschiedenes versuchen, um wieder an Geld zu kommen. Sie sind bereit für verschiedene Wetten. Verlieren sie oder wettet keiner mit ihnen, so werden sie evtl. in der Nacht versuchen, Geld zu stehlen. Wenn auch das nicht geht, werden sie morgen Reisende auf der Strasse überfallen. Sie brechen dann schon vor Morgengrauen auf.

### **MÖGLICHKEITEN IM TEEHAUS**

#### **Gäste**

- Mit Hiromote Hugashi trinken oder Go spielen.
- Mit Richter Di Go spielen
- Sich mit Kyoshi über das I-Ging und Vorhersagen oder Politik unterhalten.
- Mit Yuko trinken oder ein Sparing-Duell fechten (Bo)
- Mit den 3 Samurai trinken oder Wetten.  
Typische Wetten sind:
  - Armdrücken
  - Würfeln
- Tees und/oder Kräuter gegen Erkältungen verkaufen
- Massagen machen
- Wahrsagen

Alle anwesende Gäste sind Heimin oder pleite, so das nur in Kupfer bezahlt wird.

M-X3, V 3Tage, S 4, G 1 Tag

Beschreibung: Die Erkältung hat einen generellen Abzug auf alle Werte von Stärke \* 10. Die Stärke wird auch auf die Erschöpfungsrate addiert. Spezielle Tees oder Bäder erniedrigen die Infektionsgefahr.

#### **Teehaus**

Es gibt (in schlechter Qualität):

Tee	1c pro Krug
Sake	15c pro Flasche
Reis mit Gemüse	1c pro Portion (gross)
Mino (Strohregenmantel)	3c
Reiseproviant	1c
Warmes Bad	2c

Das Nachtlager ist eher hart, die Futon sind an den Ecken zerrissen und durchgelegen. Es besteht eine 15%-Chance, sich Läuse zu holen.

## **5.1 DER VERLIEBTE RONIN**

Hugashi hat neben seinem Herrn seine Frau und seine Tochter in den Wirren eines Krieges verloren. Seine Tochter wäre jetzt ca. 20 Jahre alt. Ist in der Gruppe eine Frau etwa dieses Alters, so besteht eine 50%-Chance, das der Ronin Hiromoto Hugashi sich in sie „verliebt“, wie in eine Tochter. Erscheint sie zusätzlich als hilfsbedürftig, so steigt die Chance auf 80%.

Er wird dann versuchen, sich der Gruppe anzuschliessen. Sind nur Männer in der Gruppe, so besteht eine 25%-Chance, das sich Hugashi der Gruppe anschliesst. Hat er sich verliebt, bietet er seiner Angebeteten mit 30% an, ihr zu helfen, sich zu wehren. Scheint sie hilfsbedürftig, steigt die Chance auf 75%.

Er wird während der Reise etwas stärker als üblich auf ihre Sicherheit achten und ihr evtl. während der Reise eine Okuden für Wahrnehmung (Arigato Ne) oder die Okuden Yadomejutsu für Yadomejutsu trainieren, wenn sie Grundkenntnisse in Waffen bzw. Yadomejutsu hat.

Evtl. werden Richter Di und Hugashi gegeneinander Go spielen. Beide sind als herausragende Go-Spieler bekannt, auch wenn sie sich noch nie getroffen haben. Wenn bekannt wird, wer spielt, werden sich im Laufe der nächsten 1W3 Stunden mehrere Leute (3W10) einfinden. Dauert das Duell länger (nach maximal 48 Stunden ist es aus – es endet früher, wenn einer der beiden Spieler 3x hintereinander einen höheren Wurf hatte.)

### **WETTER IN DEN NÄCHSTEN TAGEN**

Am nächsten Tag ist das Wetter mit 60% regnerisch, ansonsten hat es aufgehört. Regnet es 2 Tage hintereinander, so sind die Strassen nur noch matsch und die Reisezeit halbiert sich. Charaktere, die sich eine Erkältung eingefangen haben und im regen reisen, haben

die 30%-Chance, Fieber und eine richtige Grippe zu bekommen.

Reisen die Charaktere ab, während Hugashi noch im Go-Duell mit Richter Di ist, wird er dieses erst zu Ende spielen und dann nachkommen.

**HIROMOTO HUGASHI**

Ein Ronin 7. Level, 13 Ki, Status 57

Str	77	SnI	54	Int	58	BWG	5
Kon	43	Seh	58	Aur	55	Asw	77
Ges	97	Ghr	114	Wil	90	Rkw	69
Bew	66	Grs	107			ER	1

Hiromoto ist ein ehemaliger Samurai. Er war der Heerführer des Daimyo von Izumi. Nach dem Tod seines Herrn wurde er zum Ronin und hat sich nie wieder einem Herrn angeschlossen. Er fühlt sich am Tod seines Herrn schuldig, da er ihn in einer Schlacht nicht beschützen konnte.

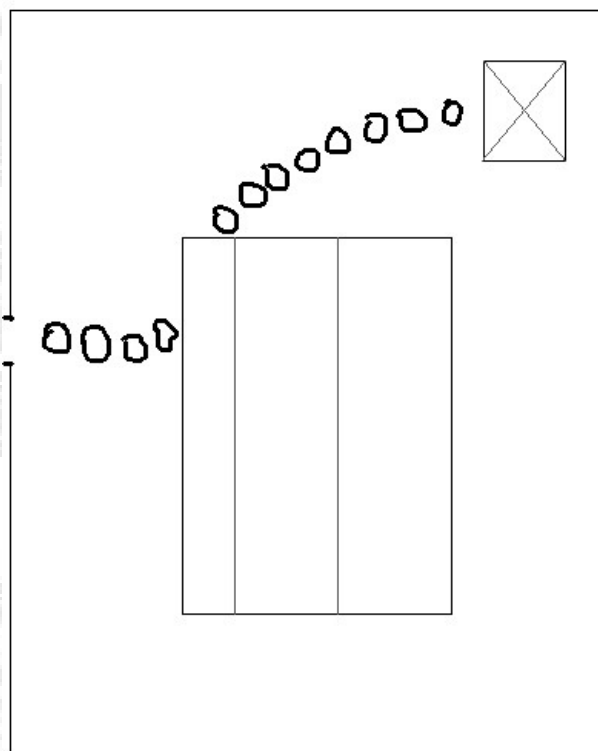
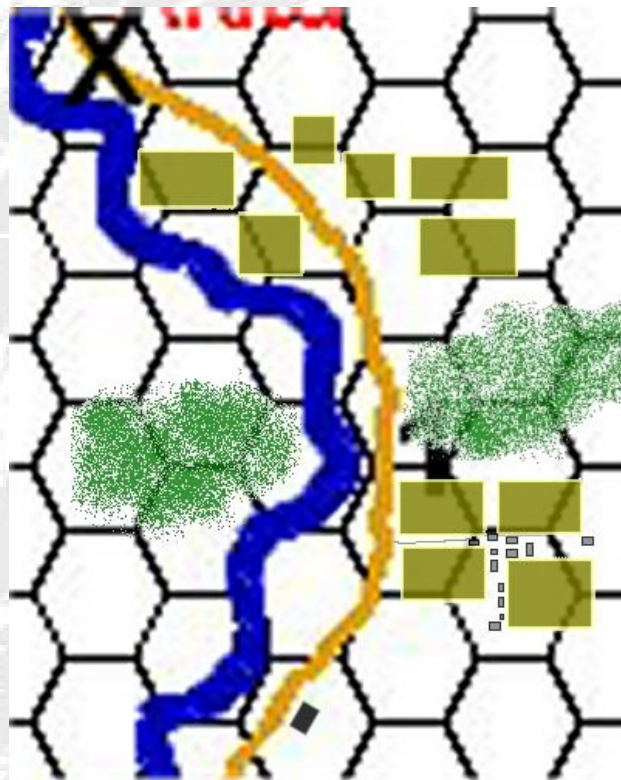
Fertigkeit	FB	LS	Fertigkeit	FB	LS
Klettern		76	Katana		115
Schleichen		55	Wakizachi		98
Springen		73	No-dachi		76
Werfen		77	Yari		98
Beredsamk.		66	Naginata		86
Gesang		12	Dai Kyu		89
Intrigen		34			
Mongaku		4	Tori-oi		45
Ritual		45	Monomane		87
Wahrnehm.		102	Heraldik		76
Atemi waza		104	Jap. Klass.		100
Jiu-jitsu		104	Poesie		87
Yoroi-sei		89	Shogaku		109
Chikujo-jutsu		89	Go		110
Senjo-jutsu		87	Ni to ken.		87
Igaku		68	Iai-jutsu		95

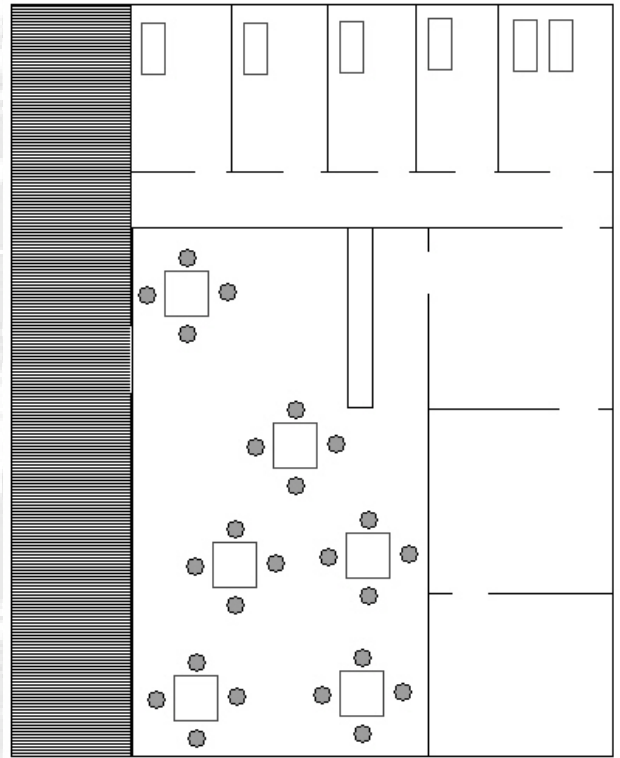
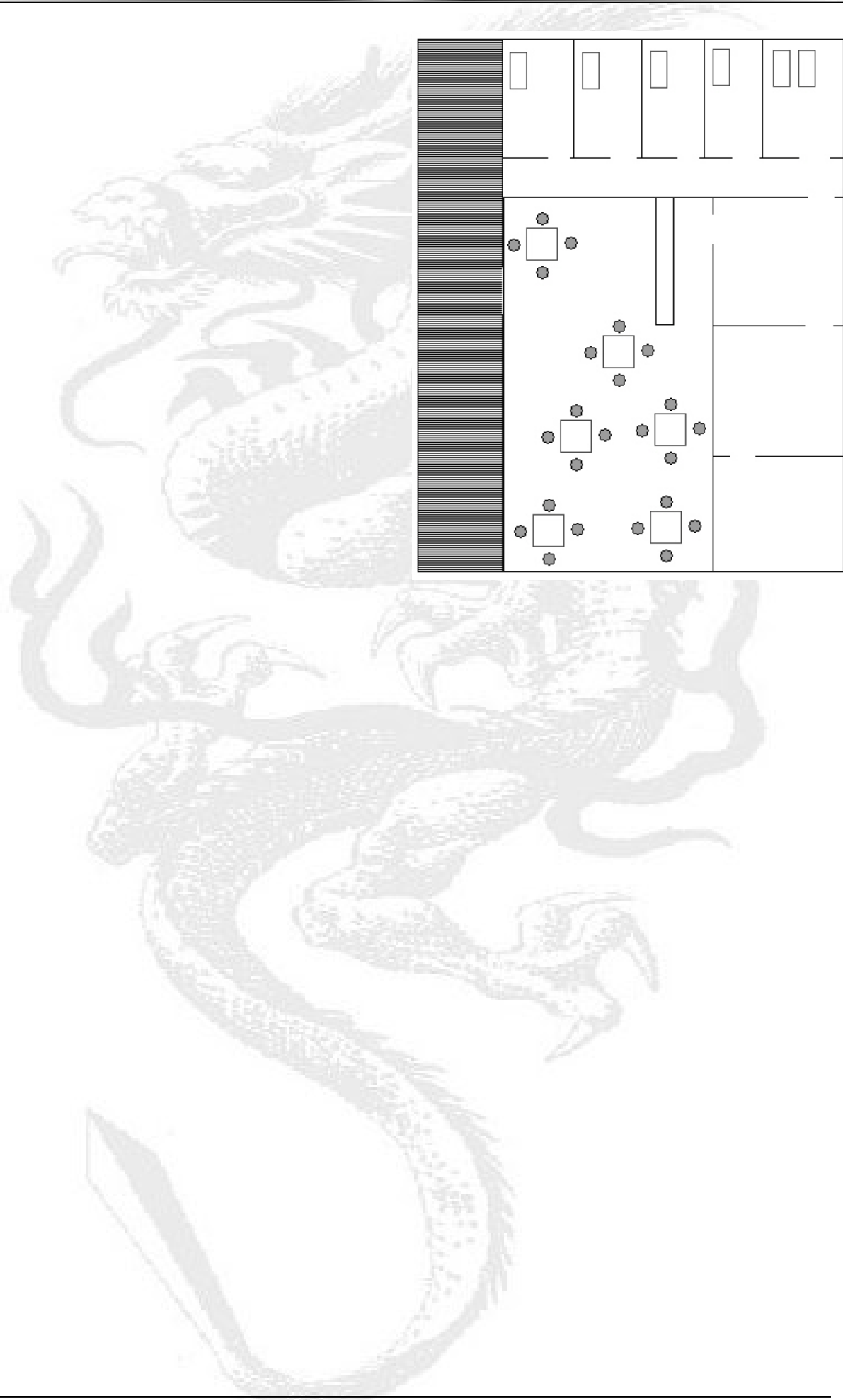
Okuden	FB	LS	Fertigkeit	FB	LS
Arigato Ne		114	Yadomejutsu		96
Yadomejutsu		101			

Der hat im Moment 1900 On, hatte davor aber 2658. Der Tod seines Herrn lastet auf ihm und hat sein On reduziert.

Er trinkt gern und viel und wird dann melancholisch. Er legt wenig Wert auf seine äussere Erscheinung, pflegt aber sein Dai-sho sehr gut. Er versucht, Unterlegende zu schützen und zu verteidigen. Er hat eine sehr tugendhafte Einstellung und es geht ihm gut, wenn er von irgendjemandem gebraucht wird. Ist er allein, wird er melancholisch bis depressiv und betrinkt sich regelmäßig. Im Moment geht es ihm nicht sehr gut. Er hat einen Händler begleitet und geholfen. Dieser hat ihm 50 Silberstücke gegeben. Nun ist er aber allein und gerade dabei, das Geld zu vertrinken. Er nimmt gerne die Dienste eines Masseurs in Anspruch oder nimmt eine Herausforderung zum Go an. Auf Duelle lässt er sich nicht ein. Wird er deutlich beleidigt, nimmt er auch eine Herausforderung zum Duell an, wird aber versuchen, den Herausforderer nicht zu verletzen, ihm aber eine Lektion zu erteilen.

Er kann beide Okuden unterrichten.







## 6 DER UEBERFALL DER YAKUZA

Der Weg führt durch eine Schlucht mit einem Wasserfall. Der Weg geht in Grossen „Stufen“ 60 Meter aufwärts. Das normale Aufsteigen dauert ca. 10 Minuten. Hier werden die Yakuza – etwa auf 2/3 der Höhe- versuchen, mit Steinwürfen von oben die Gruppe einzuschüchtern und ihre Sachen zu erpressen. Sie lassen den Charakteren nur die Unterhosen.

Die Yakuza haben 2W10 + 20 Steine parat. Ansonsten dauert es 1W3 Runden, um einen weiteren geeigneten Stein zu finden.

Ein Ausweichen auf der schmalen Treppe kann dazu führen, in den Wasserfall zu stürzen.

Um das zu vermeiden, muss ein ziemlich Schwerer Wurf gegen Bew gemacht werden. Misslingt dieser, so stürzt der Charakter ins Wasser.

Je nach Höhe kommt ein Sturzschaden hinzu. Da der Wasserfall nicht ganz senkrecht ist, bremst das Wasser etwas. Spieltechnisch ist der Wasserfall 60 Meter hoch, in 4 Kaskaden zu je 15 Meter. Durch das Wasser wird der Sturzschaden nur für ¼ der effektiven Höhe berechnet. Ist der Charakter bei Bewusstsein, kann er einen schweren Wurf gegen Schwimmen machen, um ans Ufer zu kommen, sonst kommt evtl. die nächste Kaskade, je nach Höhe. Am Ende des Wasserfalls ist der Wurf Schwimmen Leicht. Misslingt er, wird der Fluss reissend und für die nächsten drei Hex (1 Kilometer) wird die Strömung schnell (Schwierigkeit + 2).

Wird der Charakter bewusstlos, beginnt er zu ertrinken und kann nicht versuchen, sich zu retten. Nahe des Felsens bieten kleine Vorsprünge etwas mehr Schutz, die LS der Würfe wird um 10 reduziert.

Die Yakuza werden zuerst 2 Steine werfen, wenn die Charaktere weitergehen wollen wieder 2, bis die Charaktere rufen oder 12 Steine weg sind, dann werden die Yakuza rufen. Sie sind gegen Fernkampfgriffe gut geschützt, was einen Abzug von 40 auf den Angriff ergibt. Es wird ein Daikyu oder Hankyu mit einer Mannstärke von mind. 2 benötigt, um die Höhe zu überwinden.

Die Yakuza lassen sich nicht auf Verhandlungen ein. Sie werden nur aufhören zuwerfen, wenn die Charaktere in Unterkleidung weitergehen.

Rennen die Charaktere die Treppen hinauf, so brauchen sie für die letzten 20 Meter 2 Minuten (20 Runden), was sie aber die Doppelte Erschöpfungsrate kostet.

Während sie rennen können sie nicht ausweichen. Sie müssen jede Runde einen leichten Wurf gegen Bew machen, oder sie stolpern. Wenn sie stolpern, muss ihnen ein Normaler Wurf gegen Bew gelingen, oder sie stürzen in den Wasserfall.

Am Ende des Wasserfalls liegt ein Gasthaus und auf der anderen Seite des Flusses, der hier eher breit und ruhig fliesst, ist ein kleiner Schrein eines Kamis (Wasserfall) ist auf der anderen Seite des Ufers. Es führt eine kleine Seilbrücke hinüber. Der Abstieg um Schrein ist steil und

### DIE STEINWÜRFE

verursachen 1W3 bis 2W6 stumpfen Schaden, wenn sie treffen. Die „LS“ für einen Treffer liegt bei 20. Werden mehrere auf einmal geworfen, steigt die LS pro weiterem Stein um 5 bis zu einem Maximum von 80.

### DIE YAKUZA

Es sind Yakuza Level 1 und 2 (Anzahl: 1W3 + 2). Sie beherrschen ihre Fertigkeiten auf 55 – 65. (55 + 1W10)

Sie haben 1 Ki-Punkt.  
Fertigkeiten und Waffen:

Bo, Jo, Tanto  
Schleichen, JiuJitsu, Fälschung, Glücksspiel,  
Taschenspielerei

etwas rutschig. Der Schrein selbst wird selten besucht und liegt bis auf das Rauschen des Wasserfalls – ruhig. Er eignet sich für Zazen.

Die Yakuza haben ihren Sitz beim Gasthaus, werden dort aber nicht als Gruppe erscheinen, sondern nur einzeln.

Sie werden die Sachen (Waffen, Kleidung etc.), falls sie sie erbeuten, in der nächsten Stadt weiterverkaufen.

**DIE AUFTRAGGEBER DES UEBERFALLS**

Die Spruchrolle werden sie an Akechi Shigeko übergeben, der im Gasthaus wartet und die Yakuza für den Überfall bezahlt. In seiner Gesellschaft ist Kenshin, sich für den Diener ausgibt, der aber ein Ninja ist, der sich von seinem Clan getrennt hat indem er seinen Tod vorspielte. Ist Kenshin der scheinbar verstorbene Bruder, so ist das ein „verborgenes Ding“. Gelingt der Wurf, so wird der Spieler-Charakter den Eindruck bekommen, das ihm der Diener bekannt vorkommt und ihn an jemanden erinnert. Genauso wird mit Kenshin verfahren. Wenn er einen der Spielercharaktere für seinen Bruder/Schwester hält, wird er ihn/sie nicht töten, sich aber auch nicht zu erkennen geben. Mehr sollte vom Spielleiter noch nicht verraten werden, damit der Handlungsstrang in weiteren Episoden verfolgt werden kann.

Er wird am gleichen Tag weiterreisen, wenn er die Rolle vor Mittag bekommt, ansonsten wird er übernachten. Er wird nach dem Essen anfangen die Rolle zu studieren. Kenshiro wird nachts auf die Rolle aufpassen. Er hat zwei Pferde für die Reise.

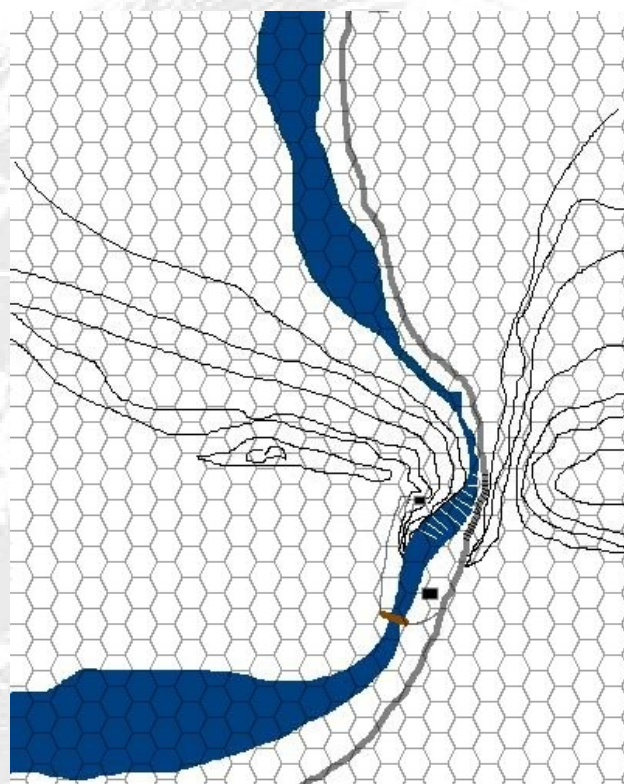
Erscheinen die Charaktere ohne ihre Sache, wird er jedem 2s für Kleidung geben. Er wird am Abend für Schauspiel, Massage oder Akrobatikdarbietungen in Silber zahlen.

Ansonsten wird er wieder Kenshin schicken, um zu versuchen, die Rolle in der Nacht zu stehlen. Er wird nicht seine gesamte Macht einsetzen, da das ganze für ihn ein Spiel ist, an dem er seinen Spass hat. Nach jeder misslungenen Aktion wird er bereit sein, mehr einzusetzen.

Shigeko wird möglichst versuchen, als Gelehrter aufzutreten und zu verheimlichen, das er ein Shugenja ist.

**DIESER ABEND IM GASTHAUS**

Bis auf die drei Ronin, die über Nacht ein Stück weitergegangen sind, sind alle Bekannten des gestrigen Tages wieder da. Richter Di mit seinen zwei Begleiter, die drei Händler. Des weiteren ist Ai anwesend. Sie wird sich recht provokativ verhalten. Sie hat ihre adligen Manieren hier völlig gabelgelegt und verhält sich wie ein Heimin. Si eist fast jederzeit bereit, sich auf einen Wettkampf einzulassen. Sie wird ihre Zauberkräfte nur in Notfällen, wenn ihr Leben bedroht ist, verwenden. Wenn sie erfährt, das Hugashi mindestens 1 Okuden unterrichten kann, wird sie alles versuchen, damit er sie als Schülerin annimmt. Hat Hugashi bereits einen SC als Schüler abgenommen, wird er sie nur widerwillig



**AKECHI SHIGEKO**

ein Shugenja 5. Level. Alter 24, 7 Ki, Status 159, On 644

Str	67	Snl	55	Int	95	BWG	5
Kon	80	Seh	72	Aur	106	Asw	79
Ges	89	Ghr	43	Wil	94	Rkw	71
Bew	83	Grs	27			ER	1

Charakterisierung: Shigeko ist sehr ehrgeizig. Sein Ziel ist es, mächtig zu werden. Dazu ist ihm so ziemlich jedes Mittel recht. Er möchte respektiert werden und wird aggressiv, wenn ihm dieser Respekt versagt bleibt. Er versucht, sich selbst möglichst wenig in Gefahr zu bringen, sondern wird immer versuchen, andere Leute dafür zu bezahlen. Er hat dafür 250 Silberstücke und drei Halbedelsteine im Wert von insgesamt 40 Goldstücken bei sich.

Fertigkeit	LS	Fertigkeit	LS
Klettern	56	Kanji	100
Schleichen	76	Hiragana	89
Springen	73	Katakana	84
Werfen	83		
Beredsamk.	93	Klass. Literatur	88
Gesang	34	Shogaku	71
Intrigen	101		
Mongaku	91	Atemi waza	87
Ritual	12	Aiguchi	65
Wahrnehm.	68		

Schule des Feuers (96)

Zauber	LS	Zauber	LS
Feuer binden	86	Feuerpfeile	93
Feuerschild	92	Flamensphäre	92
Feuerblitz	87	Umgang des Rauchs	76
Rauch von Nai	77	Burg des Feuers	76
Feueraugen	76	Feuersturm	85
Wurfpfeile des Feuer	74	Brennender Stahl	54
Brennende Berührung	67	Brennendes Verder.	63
Flügel des Himmels	83	Rauch des Schlafes	63
Weg des Feuers	81	Weg gehen	69

**Schule des Wassers (56)**

Zauber	LS	Zauber	LS
Schlamm	45	Umgang Verbergens	56
Berstende Fesseln	56		

**Schule des Holzes (55)**

Zauber	LS	Zauber	LS
Fesseln der Wahrheit	55	Wesen rufen	24

**Schule des Metalls (64)**

Zauber	LS	Zauber	LS
Metallschild	54	Metallpfeile	32
Rüstung des Himels	48		

**Schule der Erde (13)**

Zauber	LS	Zauber	LS
Verräterische Erde	7		

akzeptieren. Sie wird nur einen ihr gewachsenen Mann als Partner akzeptieren.

**KENSHIN**

Ein Ninja 4. Level, 8 Ki-Punkte, Status 25

Str	77	Snl	89	Int	58	BWG	9
Kon	68	Seh	72	Aur	47	Asw	98
Ges	97	Ghr	78	Wil	94	Rkw	91
Bew	102	Grs	67			ER	1

Seine rechte Hand ist ein junger Mann, der aus seiner Familie und von seinem Clan geflohen ist. Er ist ein Ninja und ebenso machtgiereig wie sein Meister. Er hat sich als tot ausgegeben, um vor Verfolgung sicher zu sein.

Sein Ziel ist es, frei und unabhängig zu sein und irgendwann genug Geld zu haben, um in Luxus leben zu können.

Fertigkeit	FB	LS	Fertigkeit	LS
Klettern	17	87	Ninjato	86
Schleichen	17	108	Shuriken-jutsu	89
Springen	17	78	Han kyu	75
Werfen	17	86	Tsiu-Do - Naraiage	
Beredsamk.		56	Yadome-jutsu	86
Gesang		45	Iai-jutsu	69
Intrigen		65	Hensu-jutsu	76
Mongaku		12	Yogen	73
Ritual		25	Ningame-jutsu	67
Wahrnehm.	32	132	Karumijutsu	87
Atemi waza			Hojo-jutsu	57
			Ninjutsu	103
Landwirtsch. t		15	Kuykuri	75
Hundepflege		18		
Spurensuche				

Naraiage-stil	LS	Fertigkeit	LS
Yukichigai	46	Seiretsu	59
Dogoshi	76	Ninintai	48
Tenkan Tsuk	57	Gena Tsuki	69
Hachi no chi	43	Randori	75
Zagi Handachi	76	Hidari	76
Hantai nage	56	Kote uchi.	86
Kiri Teka	68		

Okuden (Ninjato)	LS	Okuden (Ninjato)	LS
Ushiro-Tsuki	63	Migiyokomen	101
Mune Tsuki	45		

### RICHTER DI IEYASU

Ein Beamter, Alter 52, 15 Ki-Punkte, On 890, Status: 166

Str	77	Snl	54	Int	58	BWG	5
Kon	43	Seh	58	Aur	55	Asw	77
Ges	97	Ghr	114	Wil	90	Rkw	69
Bew	66	Grs	107			ER	1

Ieyasu ist der Sohn chinesischer Eltern, die als Diplomaten am Hofe des Shogun weilen. Er ist in Nippon aufgewachsen, trägt weiterhin den Familiennamen seiner Eltern. Er hat die Laufbahn eines Beamten eingeschlagen auf Wunsch seines Vates. Er selbst wäre lieber Philosoph geworden, hat sich aber damit arrangiert. Er versucht das Dao in Shogaku zu erkennen. Er hat mittlerweile die 2. Stufe erreicht und macht nun ein halbes Jahr Pause. Dann wird er die dritte Stufe beginnen. Ihm ist Gerechtigkeit sehr wichtig und er lässt sich nicht von Äußerlichkeiten und Ersten Eindrücken täuschen. Er ist ein sehr guter Beobachter und kann messerscharf denken. Dank seiner Gehilfen, besonders Yukos, löst er viele Fälle auf eher unkonventionelle Weise, was ihm einen gewissen Ruf eingebracht hat. Den hat er auch als Go-Spieler. Er spielt gerne Go gegen einen guten Gegner oder diskutiert über Klassiker, bevorzugt über die chinesischen. Um fit zu bleiben und sich zu verbessern, übt Richter Di mit Oseko Yuko regelmässig Bo.

Fertigkeit	FB	LS	Fertigkeit	FB	LS
Klettern		36	Bo		75
Schleichen		65	Tanto		67
Springen		43			
Werfen		67	Dai Kyu		66
Beredsamk.		96	Jap. Klass		75
Gesang		87	Chin Klass.		104
Intrigen		96	Poesie		89
Mongaku		94	Shogaku		104
Ritual		75	Go		114
Wahrnehm.		89	Zazen		103
Atemi waza		54	YangSheng		76
			FengShui		88
Igaku		48	Dao 2		100

Und seine zwei dauernden Begleiter:

**OSEKO YUKO**

Ein Yakuza 4. Level, 5 Ki, Status 45, On 766. Alter 35

Fertigkeit	FB	LS	Fertigkeit	FB	LS
Klettern		86	Bo		103
Schleichen		95	Tanto		67
Springen		63	Kiseru		64
Werfen		87	Shuriken		89
Beredsamk.		26			
Gesang		37	Fälschung		65
Intrigen		66	Glücksspiel		67
Mongaku		44	Taschenspielererei		88
Ritual		55	Shiatsu		76
Wahrnehm.		69	Go		59
Atemi waza		94			

Er war eigentlich ein Yakuza, der von Richter Di zum Tode verurteilt werden sollte. Als dieser den Fall auflöste, stellte sich seine Unschuld heraus. Seitdem folgt er dem Richter, um seine Lebensschuld abzutragen. Eigentlich fasziniert ihn die Person des Richters und er tut alles, um seine Schuld nicht abzubezahlen. D.h. Er wird in Situationen, in denen er das Leben des Richters retten konnte, nicht direkt agieren oder das Handeln später herunterspielen, um seine Schuld nicht bezahlt zu haben. Denn eigentlich fühlen sich beide innerlich miteinander verbunden, ohne jedoch den Status des anderen irgendwie zu ignorieren.

Er hat sich in den 4 Jahren, die er nun mit Richter Di unterwegs ist, in vielem geändert, hauptsächlich durch das Vorbild und Gespräche mit dem Richter. Er entwickelt eine Achtung vor dem menschlichen Leben und auch vor dem Besitz anderer. Daher benutzt er seine „Fähigkeiten“ nur noch, um dem Richter zu helfen, Informationen oder Dinge zu bekommen.

Er ist von Go fasziniert und spielt mit dem Richter, wenn dieser Lust und keinen besseren Gegner hat.

Zwischen ihm und Sengoku Kyoshi besteht eine Art Hassliebe.

**SENGOKU KYOSHI**

Ein kleiner Beamter, Alter: 38, 0 Ki, Status 57

Fertigkeit	FB	LS	Fertigkeit	FB	LS
Klettern		36	Wahrnehm.		58
Schleichen		25	Atemi waza		34
Springen		43			
Werfen		47	Tanto		43
Beredsamk.		54			
Gesang		87	Chin. Klass		51
Intrigen		76	Shogaku		57
Mongaku		64	Go		64
Ritual		88	Vorhersage		53

Kyoshi ist pedantisch und fast schon rechts- und obrigkeitstgläubig. Er hält die bestehende Ordnung für eine göttliche Ordnung, an der man nicht rütteln darf. Er ist unerschütterlich loyal zu „seinem“ Richter Di, obwohl er nicht der mutigste ist. Chaos und Unordnung kann er nicht aushalten und beginnt dann Ordnung zu schaffen, die er gerne auf andere, bevorzugt auf Yuko, ausdehnen möchte, wogegen der sich entschieden wehrt. Er kann es nicht fassen, das ein Richter einem ehemaligen Kriminellen als seinen Begleiter hat. Er konkurriert mit Yuko um die Nützlichkeit für den Richter.

Er ist fasziniert von den Möglichkeiten der Vorhersage, gerade das die ganze Natur ja ein gewisses System zu haben scheint. Er hat immer mehrere Bücher bei sich, (und immer das I-Ging, das er direkt bei sich trägt), um für alle passenden oder unpassenden Gelegenheiten vorhersagen zu machen. Besonders gerne macht er das, wenn es um die aktuellen Fälle geht. Interessanterweise findet man in seinen Vorhersagen im Nachhinein einen Hinweis. Er selbst legt die Texte aber immer in seinem Sinne aus (Schutz und Sicherheit für den Richter Di, um die er sehr besorgt ist; Aufrechterhaltung der „natürlichen Ordnung“ das heisst, das man sich strikt an Gesetze, regeln und Traditionen zu halten hat – möglichst alle an alles; und negative Passagen bezieht er, wenn immer möglich auf Yuko)

Hinter der Rolle sind her:

**MATSUDAIRA YOSHIMITSU**

Ein Buke (Bushii) 4. Level, 4 Ki, Status 188, On 543

Str	56	Snl	75	Int	48	BWG	7
Kon	75	Seh	54	Aur	86	Asw	62
Ges	65	Ghr	74	Wil	38	Rkw	64
Bew	59	Grs	21			ER	1



Ein Yakuza-Gang aus Akita

Yoshimitsu ist ein verwöhnter und meist gelangweilter Sohn aus gutem Hause. Er hatte gute Lehrer, aber wenig Ambitionen, sich schmutzig zu machen der sich anzustrengen. Er ist der Liebling seiner Mutter und da er der 6. Sohn ist, hat er wenig Verpflichtungen. Er hält sich gerne bei Hof des Kaisers und des Shoguns auf und ist dort sehr beliebt.

Er selbst hat eine grausame Seite, die er jedoch gut verstecken kann und die nur an deutlich Unterlegenen und ohne Zeugen zum Ausdruck kommt. Wähnt er sich ohne zeugen und ist wütend, kann er sadistisch werden. Es macht ihm Spass, andere Menschen zu manipulieren und er eht eine gewisse Befriedigung aus dem Leiden anderer. Er ist sehr erfinderisch beim Umdeuten und Um-Interpretieren von Tatsachen und weiss, wie und wo er es anbringen muss. Sein Rang und seine Schauspielbarkeit sind ihm dabei sehr behilflich.

Fertigkeit	LS	Fertigkeit	LS
Klettern	47	Katana	79
Schleichen	34	Wakizachi	65
Springen	46	Yari	56
Werfen	65	Naginata	54
Beredsamk.	95		
Gesang	77		
Intrigen	89	Tori-oi	25
Mongaku	96	Monomane	76
Ritual	66	Heraldik	77
Wahrnehm.	64	Poesie	94
Atemi waza	77	Shogaku	68
Jiu-jitsu	77	Go	68
Yoroi-sei	26		
Chikujo-jutsu	23	Status	146
Senjo-jutsu	15	On	433
Foltern	57		

Der Tai-fun