

# Inhaltsverzeichnis

## Charaktererschaffung

- 1 Grundlagen.....2
  - 1.1 Organisation.....2
  - 1.2 Einfuehrung ins Spiel.....2
  - 1.3 Der Spielleiter.....2
  - 1.4 Das Ziel der Spieler.....3
    - 1.4.1 Der Tod.....3
    - 1.4.2 Das Spiel.....3
    - 1.4.3 Die Regeln.....3
    - 1.4.4 Der Charakterbogen.....3
    - 1.4.5 Ratschlaege fuer die Spieler.....3
    - 1.4.6 Wuerfel.....3
    - 1.4.7 Spezielle Wuerfe.....4
- 2 Charaktere.....1
  - 2.1 Attribute.....1
  - 2.2 NSC-Charaktere.....1
- 3 Erschaffung.....1
  - 3.1 Entwicklung.....1
  - 3.2 Geburtseigenschaften.....2
    - 3.2.1 Art.....2
    - 3.2.2 Geschlecht.....3
  - 3.3 Eigenschaften.....3
  - 3.4 Aussehen.....3
    - 3.4.1 Modifikation der Eigenschaften.....4
    - 3.4.2 Koerperliche Merkmale.....6
    - 3.4.3 Geburtsregent.....7
    - 3.4.4 Geburtsdatum.....8
    - 3.4.5 Geburtsort.....8
    - 3.4.6 Geistige Talente.....8
    - 3.4.7 besondere Eigenschaften.....8
      - 3.4.7.1 Familie.....9
      - 3.4.7.2 Familienfertigkeiten.....10
      - 3.4.7.3 Beliebtheit.....10
      - 3.4.7.4 Bindung an den Clan.....11
      - 3.4.7.5 Clanoberhaupt.....11
    - 3.4.8 Religion.....11
    - 3.4.9 Werdegang.....12
    - 3.4.10 Kritische Lebensereignisse.....12
      - 3.4.10.1 Folgen der Lebensereignisse.....12
    - 3.4.11 Der Charakter des Charakters.....13
    - 3.4.12 Lebensziele.....14
  - 3.5 Zuteilung von Fertigkeiten.....15
    - 3.5.1 Notierung der Fertigkeiten.....15
    - 3.5.2 Automatische Fertigkeiten.....15
      - 3.5.2.1 Muttersprache.....15
      - 3.5.2.2 Ritual.....15
    - 3.5.3 Berufsfertigkeiten.....15
      - 3.5.3.1 Lehrzeit.....16
      - 3.5.3.2 Die Berufsfertigkeitentabelle.....16
    - 3.5.4 Archetypische Fertigkeiten.....16
    - 3.5.5 Optionsfertigkeiten.....16
      - 3.5.5.1 Neue Fertigkeiten.....16
      - 3.5.5.2 Ausbau bereits erlernter Fertigkeiten.....16

- 3.5.5.3 Zauber fuer Shugenja.....16
- 3.5.5.4 Tsiu-Do.....17
- 3.5.6 Berechnete Werte.....17
  - 3.5.6.1 Ki.....17
  - 3.5.6.2 Zanshin.....17
  - 3.5.6.3 persoenlicher Status.....17
- 3.6 Ausruestung & Geldmittel.....17
  - 3.6.1 Geldmittel neuer Charaktere.....17
  - 3.6.2 Kleidung/Ruestung.....17
    - 3.6.2.1 Werkzeug.....18
    - 3.6.2.2 Familienersparnisse.....18
    - 3.6.2.3 Waffen.....18
  - 3.6.3 die stufen der Vollkommenheit.....18
    - 3.6.3.1 Zusammenfassung.....18
  - 3.6.4 Fertigkeitstabelle.....19
  - 3.6.5 Fertigkeiten.....19
    - 3.6.5.1 Koerperliche Fertigkeiten.....19
    - 3.6.5.2 Kommunikationsfertigkeiten.....19
    - 3.6.5.3 Feine Kuenste.....20
    - 3.6.5.4 Handwerksfertigkeiten.....20
    - 3.6.5.5 Psitalente.....20
    - 3.6.5.6 Yogas und schulen der Magie.....20
    - 3.6.5.7 Kampffertigkeiten.....21
    - 3.6.5.8 Omote.....22
    - 3.6.5.9 Berufsfertigkeitentabelle.....23

## Archetypen

- Ki.....2
  - Ki benutzen.....3
  - Allgemeine Ki-Kraefte.....3
- 1 Der Bushi.....4
  - 1.1 Bushi Grundfaehigkeiten.....4
  - 1.2 KI Kraefte des Bushi.....4
  - 1.3 Vollkommenheit.....5
- 2 Der Budoka.....6
  - 2.1 Grundfertigkeiten des Budoka.....6
  - 2.2 KI Kraefte des Budoka.....6
  - 2.3 Vollkommenheit.....7
- 3 Der Shugenja.....8
  - 3.1 Shugenja Grundfaehigkeiten.....8
  - 3.2 KI Kraefte des Shugenja.....8
  - 3.3 Vollkommenheit.....8
  - 3.4 Magische Kraft.....8
  - 3.5 Wenn die Kraft erschoept ist.....9
  - 3.6 Grundfertigkeiten des Shugenja.....9
  - 3.7 Vollkommenheit.....11
- 4 Der Gakusho.....12
  - 4.1 Gakusho Grundfaehigkeiten.....12
  - 4.2 KI-Kraefte der Gakusho.....12
  - 4.3 Vollkommenheit.....12
  - 4.4 Variation.....12
    - 4.4.1 Ki-Kraefte des Gakushin und des Sohei.....13
    - 4.4.2 Besonderheiten des Gakushin.....13
  - 4.5 Die Kraft bei Gakushos.....13

4.6 Wenn die Kraft erschöpft ist.....14

4.7 Grundfertigkeiten des Gakusho.....14

    4.7.1 einfache Heilung.....14

    4.7.2 Exorzismus.....14

    4.7.3 magischer Widerstand.....14

    4.7.4 Spruch Schild.....14

    4.7.5 Trance.....15

    4.7.6 Segnen.....15

    4.7.7 Gegenzaubern.....16

    4.7.8 Wahrnehmen der Wahrheit.....16

    4.7.9 Kakuri-yo betreten.....16

4.8 Fähigkeiten buddhistischer Gakushos.....16

    4.8.1 Mit Yoga heilen.....16

    4.8.2 Illusionen auflösen.....17

    4.8.3 Segaki Ritus.....17

    4.8.4 Reinigung von Suende.....17

    4.8.5 Anrufen der Buddhas.....18

4.9 Fähigkeiten Shintoistischer Gakushos.....18

    4.9.1 Beschwichtigung.....18

    4.9.2 Bannen von Krankheit/Gift.....18

    4.9.3 Reinigen.....18

    4.9.4 Aufrufen der Kami.....18

4.10 Leben inmitten buddhistischer Geistlicher.....19

4.11 Das Leben von Shinto Geistlichen.....19

4.12 heilige Texte.....20

5 Der Yakuza.....21

    5.1 Grundfertigkeiten eines Yakuza.....21

    5.2 KI-Kräfte der Yakuza.....21

    5.3 Vollkommenheit.....21

    5.4 Die Unterwelt.....21

        5.4.1 Einbruch.....22

        5.4.2 Erpressung.....22

        5.4.3 Hehlerei.....22

        5.4.4 Vollkommenheit.....22

6 Der Ninja.....23

    6.1 Grundfertigkeiten der Ninja.....23

    6.2 Die KI-Kräfte der Ninja.....23

    6.3 Vollkommenheit.....24

    6.4 Ninja Fähigkeiten.....24

        6.4.1 besonders Möglichkeiten des Ninja.....24

    6.5 Der Ninja Clan.....24

7 ON.....25

    7.1 ON erlangen.....25

        7.1.1 Einen Wettkampf gewinnen.....25

        7.1.2 Schlacht.....25

        7.1.3 Duelle.....25

        7.1.4 Iai-jutsu Duell.....26

        7.1.5 Blitzender Schwertkampf.....26

        7.1.6 Blitzender Schwertkampf 2.....26

        7.1.7 Gegner ueberwinden.....26

        7.1.8 Eine Fertigkeit meistern.....26

        7.1.9 Entwicklung.....26

        7.1.10 Heldenhafte Pflichten.....26

        7.1.11 Pilgerfahrt.....27

    7.2 ON verlieren.....27

        7.2.1 Feigheit.....27

        7.2.2 Luege.....27

        7.2.3 Verrat.....27

7.2.4 Hast.....28

7.2.5 verlieren.....28

7.2.6 Schande in der Schlacht.....28

7.3 Wirkungen von verlorenem ON.....28

7.4 Ninja und ON.....28

## Ausrüstung

1 Waren und Dienste.....2

    1.1 Ausruestung.....2

        1.1.1 Sets und Geschaefte.....4

        1.1.2 Qualitaet von Waren.....4

2 Waffen.....5

    2.1 Waffenbeschreibung.....5

    2.2 WAFFENTABLLE (Herstellungsdaten) .....8

3 Ninja-Ausruestung.....10

    3.1 Das Herstellen von Hilfsmitteln .....10

    3.2 Beschreibung der Ausruestung .....11

        3.2.1 Feuer.....11

            3.2.1.1 Bomben (Uzume-bi).....11

            3.2.1.2 Feuertopf (Doka).....11

            3.2.1.3 Blitz-Handgranate (Torinoko).....11

            3.2.1.4 Lunten.....11

            3.2.1.5 Handgranaten (Nage-teppo).....11

            3.2.1.6 Rauch-Puder (Kemuri-kona).....12

        3.2.2 Einbruch.....12

            3.2.2.1 Kletterstab (Shinobi-kumade).....12

            3.2.2.2 Einbruchset.....12

            3.2.2.3 Haken-Handschuhe (Nekode).....12

            3.2.2.4 Leitern.....12

        3.2.3 Wasser.....12

            3.2.3.1 Taucherausruestung (Mizu-Kaki).....12

            3.2.3.2 Floos (Kamelkada).....12

            3.2.3.3 Wasserfuesse (Mizugumo).....13

        3.2.4 Waffen .....13

            3.2.4.1 Blasrohr (Fukidake).....13

            3.2.4.2 Bogen (Shinobi-hankyu).....13

            3.2.4.3 Wurfpeile (Fuklya).....13

            3.2.4.4 Scheide (Saya).....13

        3.2.5 Fallen.....14

            3.2.5.1 Kraehenfuesse (Tetsu-bishi).....14

            3.2.5.2 Stacheldraht.....14

            3.2.5.3 Das Verfangen.....14

            3.2.5.4 Das Stolpern.....14

            3.2.5.5 Ausloesen.....14

        3.2.6 Chemikalien und Drogen.....15

            3.2.6.1 Injezierte Drogen.....15

            3.2.6.2 Puder.....15

            3.2.6.3 Blendpulver.....15

            3.2.6.4 Juckpulver.....15

        3.2.7 Andere Gegenstaende, die Puder Verwenden .....15

            3.2.7.1 Blendeier.....15

            3.2.7.2 Sprueher.....15

        3.2.8 Saeuren.....16

        3.2.9 Ninja-Kleidung.....16

## Fertigkeiten

1 Grundlegendes.....	3	3.12 Seefahrt.....	15
2 Normale Fertigkeiten.....	4	3.13 Shiatsu.....	15
2.1 Bugei.....	4	3.14 Springen.....	16
2.2 Feine Kuenste.....	4	3.15 Tanzen.....	16
2.3 Ninja Faehigkeiten.....	4	3.16 Taschenspielerei.....	16
2.4 Allgemeines.....	4	3.17 Thai chi.....	17
2.4.1 Fertigkeitbasis.....	4	3.18 Werfen.....	17
2.4.2 Leistungsstufe und Wuerfelwuerfe.....	4	3.19 Yang Sheng.....	17
2.4.2.1 Fertigkeitzahl (FZ).....	5	4 Kommunikationsfertigkeiten.....	18
2.4.2.2 Schwierigkeiten.....	5	4.1 Beredsamkeit.....	18
2.4.3 Koerperliche abzuege.....	5	4.2 Cha-no-yu.....	18
2.4.3.1 Lastabzug.....	5	4.3 Dao.....	19
2.4.3.2 Verletzungsabzug.....	5	4.4 Gisho Giin -jutsu.....	20
2.4.3.3 Ermuedungsabzug.....	5	4.5 Gluecksspiel.....	20
2.4.3.4 Anmerkung fuer den Spielleiter.....	5	4.6 Intrigen.....	20
2.4.4 Geistige Abzuege.....	6	4.7 Kuykuri (Zeichensprache).....	21
2.4.5 Besondere Abzuege.....	6	4.8 Liebeskunst.....	21
2.4.6 Analyse/Bewertung.....	6	4.9 Ritual.....	21
2.4.7 Wertsteigerung.....	6	4.10 Schrift.....	21
2.4.8 Spezialisierung.....	7	4.10.1 Katakana.....	21
2.5 Verbesserung der Fertigkeiten.....	7	4.10.2 Hiragana.....	21
2.5.1 Der Entwicklungswurf.....	7	4.10.3 Kanji.....	21
2.5.2 Uebungen/Studien.....	7	4.11 Sprache.....	22
2.5.3 Ausbildung.....	8	4.12 Theologie.....	22
2.5.4 Lehrer.....	8	4.12.1 Butsu-do.....	22
2.5.5 Stress/Bonuserfahrung.....	8	4.12.2 Shinten.....	22
2.5.6 Verlust von LS.....	8	4.13 Wahrnehmung.....	22
2.6 Unspezifische Aufgaben.....	8	4.14 Za-zen (Meditation).....	23
2.6.1 Suche.....	8	5 Feine Kuenste.....	24
2.6.2 Verborgene Dinge.....	8	5.1.1 Gesang.....	24
2.6.3 Magisch verstecktes.....	9	5.2 Go.....	24
2.6.4 Dauer der Suche.....	9	5.3 Igaku.....	24
2.6.5 Lauschen.....	9	5.4 Instrument.....	24
2.6.6 Lasten heben.....	9	5.5 Klassische Literatur.....	25
2.6.7 Lasten tragen.....	10	5.5.1 Jugaku.....	25
2.6.8 rohe Gewalt.....	10	5.5.2 Kogaku.....	25
3 Koerperliche Fertigkeiten.....	11	5.6 Mongaku.....	25
3.1 Akrobatik.....	11	5.7 Origami.....	25
3.2 Chakuzen-jutsu.....	11	5.8 Poesie.....	26
3.3 Hayagake-jutsu.....	11	5.9 Recht.....	26
3.4 Hojo-jutsu.....	11	5.10 Shogaku.....	26
3.5 Karumi-jutsu.....	12	5.11 Sumi-e.....	26
3.6 Klettern.....	12	5.12 Tori-oi.....	27
3.6.1 Sturz.....	12	5.13 Vorhersage.....	27
3.7 Nawanuke-jutsu.....	13	5.14 Yoroi-sei.....	28
3.8 Nin-jutsu.....	13	5.15 Yumi-shi.....	28
3.9 Schleichen.....	13	6 Handwerksfertigkeiten.....	29
3.10 Schwerttanz.....	13	6.1 Apotheker.....	29
3.11 Schwimmen.....	15	6.2 Astrologie.....	29
3.11.1 Tauchen.....	15	6.3 Braukunst.....	29
3.11.2 Untergehen.....	15	6.4 Feng Shui.....	29
3.11.3 Ertrinken.....	15	6.5 Fischfang.....	30
3.11.4 Lebensrettung.....	15	6.6 Foltern.....	30
		6.7 Handeln.....	30
		6.8 Hensu-jutsu.....	31
		6.9 Heraldik.....	31
		6.10 Holzfaellerei.....	31
		6.11 Holzschnitzerei.....	31

6.12 Juwelierkunst.....	32	9 Kampfstile.....	46
6.13 Kartographie.....	32	9.1 Ashi Suki – Stile.....	46
6.14 Keramik.....	32	9.2 Kote Suki – Stile.....	47
6.15 Kochkunst.....	32	9.3 Men Suki – Stile.....	47
6.16 Konstrukteur.....	32	9.4 Die Stile mit Waffen.....	48
6.17 Landwirtschaft.....	32	9.4.1 Der Yawakuro - Stil.....	48
6.18 Lederarbeit.....	33	9.4.2 Der Stil des Meisters Kaseshi.....	48
6.19 Mathematik.....	33	9.4.3 Der Stil des weinenden Mondes .....	48
6.20 Metallarbeit.....	33	9.4.4 Der AiKi- Stil.....	48
6.21 Mineralogie.....	33	9.4.5 Der Yagyū-Stil.....	48
6.22 Monomane.....	33	9.5 Yadome-jutsu.....	48
6.23 Mueller.....	33	10 Omote und Okuden.....	50
6.24 Nahrungssuche.....	33	10.1 Eine Okuden lernen.....	50
6.25 Navigation.....	34	10.2 Eine Okuden lehren lernen.....	50
6.26 Ningeda-jutsu.....	34	10.3 Beschreibung der Omote Fuer Tsiu-Do.....	50
6.27 Parfuemerie.....	34	10.4 Omote fuer den Kontaktkampf.....	55
6.28 Schiffbau.....	34	10.5 Beschreibung der Omoten Fuer Waffen.....	56
6.29 Schleifen.....	34	10.6 Eigene Techniken entwickeln.....	56
6.30 Schlosser.....	34	10.6.1 Eigene Omote entwickeln.....	57
6.31 Spurensuche.....	34	10.6.2 Eigene Okuden entwickeln.....	57
6.32 Steinmetz.....	35	11 Aufgaben.....	58
6.33 Textilarbeit.....	35	11.1 Aufgabenpunkte.....	58
6.34 Tenyaku.....	35	11.2 Aufgabenrunde.....	58
6.35 Tierpflege.....	35	11.2.1 Aufgabenpunkte sammeln.....	58
6.36 Ueberleben.....	36		
6.37 Wetterkunde.....	36		
6.38 Yogen.....	36		
6.39 Zimmerei.....	36		
7 Kampffertigkeiten.....	37		
7.1 Unbewaffneter Kampf.....	37		
7.2 AikomiDo.....	37		
7.3 Waffenlos.....	38		
7.4 Ashite-jutsu.....	38		
7.5 Chikujo-Jutsu.....	38		
7.6 Erdrosseln.....	38		
7.7 Iai-jutsu.....	38		
7.8 Jiu-Jutsu.....	38		
7.9 Ni-To-ken-jutsu.....	39		
7.10 Reiten.....	40		
7.11 Senjo-Jutsu.....	40		
7.12 Shuriken-jutsu.....	40		
7.13 Sumai.....	40		
7.14 Tsiu-do.....	41		
8 Besondere Kraefte.....	42		
8.1 Psi-Talente.....	42		
8.2 Entwicklung der Talente.....	42		
8.3 Ermuedung.....	42		
8.4 Passive ausloesung.....	42		
8.5 Interpretation von Talenten.....	42		
8.5.1 Astral spueren.....	42		
8.5.2 Entkoerperung.....	43		
8.5.3 Exorzismus.....	43		
8.5.4 Heilung.....	43		
8.5.5 Kontakt.....	43		
8.5.6 Magie entdecken.....	43		
8.5.7 Magieresistenz.....	43		
8.5.8 Vorahnung.....	43		
8.6 Kraefte der Erleuchtung.....	44		
		1 Grundlagen.....	3
		1.1 Kampfwerte.....	3
		1.1.1 Last.....	3
		1.1.2 Bewegungsweite (BWG).....	3
		1.1.3 Ausweichen.....	3
		1.1.4 Initiative.....	3
		1.1.5 Ermuedungsrate.....	3
		1.1.6 Abzuege.....	3
		1.1.7 Ablenkungen.....	3
		1.1.8 Mannpunkte.....	3
		1.1.9 Zanshin.....	3
		1.2 Bewegung und Position.....	4
		1.2.1 Kampfbereiche.....	4
		1.2.2 Kampfrunden.....	4
		1.2.3 Maximale Handlungen.....	4
		2 Grundregeln.....	5
		2.1 Ablauf.....	5
		2.2 Trefferfolgen.....	5
		2.3 Wirkungen der Wunden.....	5
		2.4 Fernkampf.....	9
		2.4.1 Modifikationen.....	9
		2.5 Kontaktkampf.....	11
		2.5.1 Aktionen.....	11
		2.5.1.1 Kontakt aufnehmen.....	11
		2.5.1.2 Den Gegner zu Boden werfen.....	11
		2.5.1.3 Angreifen.....	11
		2.5.1.4 Sich vom Gegner Loesen.....	11
		2.5.1.5 Den Gegner greifen.....	11
		2.5.1.6 Aus Griff loesen.....	11

## Kampf

2.5.1.7 Einen Gegner entwaffnen.....	12
2.5.1.8 Um Waffe ringen.....	12
2.6 Duelle.....	12
2.6.1 Ablauf des Kampfes.....	12
2.6.1.1 Aktionen.....	12
2.6.1.2 Kampfwerte bestimmen.....	12
2.6.1.3 Kampfauswirkungen.....	12
2.7 Besonderes.....	13
2.7.1 modifikationen.....	13
2.7.2 Spezielle Handlungen.....	14
2.7.3 Ueberraschung.....	15
2.7.4 Spezielle Aktionen.....	15
2.7.5 Trefferlokalisierung.....	15
2.7.6 Ruestungen.....	16
2.7.7 Erste Hilfe.....	16
2.8 Heilung.....	17
2.8.1 Infektionen und Entzuendungen.....	17
2.8.2 Aerztliche Versorgung.....	17
2.9 Aerztliche Behandlung.....	17
2.10 Diagnose.....	17
2.11 Behandlung.....	18
2.12 Wirkungen von Wunden.....	18
2.12.1 Geheilt!.....	20
3 Feuer.....	21
3.1 Feuer als Angriff.....	21
3.1.1 Feuer gegen nichtlebende Ziele .....	21
4 Gift.....	23
4.1 Die Verzoegerung und Anwendung.....	23
4.1.1 Die Wirkgeschwindigkeit (Wkg).....	23
4.1.2 Die Staerke des Giftes(sein Level).....	23
4.1.3 Die Wirkmenge.....	23
4.1.4 Giftarten.....	23
4.1.5 Beschreibung eines Giftes.....	23
4.1.6 Die Wirkung von Giften.....	23
4.1.7 Wirkungsdauer und Rekonvaleszens.....	24

## Schlachten

1 Schlachten.....	2
1.1 Truppen.....	2
1.2 Die Schlacht.....	2
1.2.1 Ablauf.....	2
1.2.1.1 Vorbereitungen.....	2
1.2.1.2 Der Schlachtablauf.....	3
1.2.1.3 Aufstellung.....	3
1.2.1.4 Kampf.....	3
1.2.1.5 Reorganisation.....	3
1.2.1.6 Schlachtende.....	3
1.2.1.7 Kleiner Schlachten.....	4
1.2.2 Spieler Charaktere in der Schlacht.....	4
1.2.3 Spieler Charakter mit Befehl.....	4
1.2.4 Unterstuetzungsfunktionen.....	4
1.2.5 Ninja in der Schlacht.....	5
1.3 Charakter in Schlacht Tabelle.....	5
1.3.1 Nach der Schlacht.....	6
1.3.1.1 Ehrungen.....	6

1.3.1.2 Schande.....	6
1.3.1.3 Charakter mit Befehl.....	7
1.4 Belagerungen.....	7
1.4.1 Armeebewegung.....	8

## Zauber

1 Zauber.....	4
1.1 Beschreibungen.....	4
1.1.1 Nihon-no-Kenja.....	4
1.1.1.1 Die Zauber LS.....	4
1.1.1.2 Kompliziertheitsfaktor.....	4
1.1.1.3 die magische Resistenz des Zieles.....	4
1.1.1.4 Abzuege durch Ermuedung und Wunden.....	4
1.1.1.5 magische Unterstuetzung.....	4
1.1.1.6 Verlust von Stimme oder Hae nden....	4
1.1.1.7 Eigenschaften der Sprueche.....	4
1.1.1.8 Zauberzeit.....	4
1.1.1.9 Die Stufe eines Zaubers.....	4
1.1.1.10 Das Lernen neuer Sprueche.....	4
1.1.1.11 Das Erforschen neuer Sprueche.....	5
1.1.2 Sich gegen Zauber wehren.....	5
1.1.3 Allgemeine ZAUBER.....	5
1.1.3.1 Binden.....	5
1.1.3.2 Burg.....	6
1.1.3.3 Das Gehen des Weges .....	6
1.1.3.4 Fluch .....	7
1.1.3.5 Pfeile .....	7
1.1.3.6 Schild-Spruch.....	7
1.1.3.7 Segen.....	7
1.1.3.8 Spaere .....	7
1.1.3.9 Strasse.....	7
1.1.3.10 Sturm .....	8
1.1.3.11 Verderben.....	8
1.1.3.12 Wurfpeile .....	8
1.1.4 Verstaerkungs-Zauber .....	8
1.2 Die Zauber der 5 Schulen .....	8
1.2.1 Hi - Do (Feuer).....	8
1.2.1.1 Brennender Stahl.....	8
1.2.1.2 Brennende Beruehrung .....	8
1.2.1.3 Brennendes Verderben.....	8
1.2.1.4 Burg des Feuers .....	9
1.2.1.5 Der Rauch von Nai .....	9
1.2.1.6 Feueraugen .....	9
1.2.1.7 Feuerblitz.....	9
1.2.1.8 Feuerfluch .....	9
1.2.1.9 Feuerpeile.....	9
1.2.1.10 Feuersegnen.....	9
1.2.1.11 Feuersturm.....	9
1.2.1.12 Feuerwelle.....	9
1.2.1.13 Flammenspaere.....	9
1.2.1.14 Flammender Stahl.....	9
1.2.1.15 Fluegel des Himmels .....	10
1.2.1.16 Rauch des Schlafes .....	10
1.2.1.17 Umhang des Rauchs .....	10



1.1.7 Tiger.....4  
 1.1.8 Viper.....4  
 1.1.9 Wolf.....4  
 1.2 sagenhafte Kreaturen.....5  
 1.2.1 KUMO.....5  
 1.2.1.1 Jikumo.....5  
 1.2.1.2 Hirata-Kumo.....5  
 1.2.1.3 Mizu-kumo.....6  
 1.2.1.4 Totate-kumo.....6  
 1.2.2 Mukade.....6  
 1.2.3 Shishi.....7  
 1.2.4 Tako.....7  
 1.3 LEGENDAERE WESEN.....7  
 1.3.1 BAKEMONO.....8  
 1.3.1.1 Bakemono-sho.....8  
 1.3.1.2 Dai-Bakemono.....8  
 1.3.1.3 Bakemono-kunshu.....9  
 1.3.1.4 O-Bakemono.....9  
 1.3.2 Mujina.....9  
 1.3.3 Rokuro-kubi.....10  
 1.3.4 Hitobar(Haende).....10  
 1.3.5 Shuten-doji.....11  
 1.3.6 Kappa.....11  
 1.3.6.1 Rosulfu-Kappa.....11  
 1.3.7 Kitsune.....12  
 1.3.8 Kojin.....14  
 1.3.9 Shikome.....14  
 1.3.10 Tatsu.....14  
 1.3.11 Tengu.....15  
 1.3.12 Tenuki.....16  
 1.3.13 UBA.....17  
 1.3.13.1 Hannya.....17  
 1.3.13.2 Nushi.....17  
 1.3.13.3 Uba.....17  
 1.3.14 Usage-Tsuki.....18  
 1.4 Uebernautuerliche Wesen.....18  
 1.5 Zaubersprueche und spezielle Kraefte.....19  
 1.5.1 magischer Kampf.....19  
 1.5.2 Uebernautuerliche Manifestierungen.....19  
 1.5.3 Uebernautuerliche Kraefte.....19  
 1.5.3.1 Kampfkraft.....19  
 1.5.3.2 Astral Praesenz.....19  
 1.5.3.3 Ehrfurcht.....19  
 1.5.3.4 Ereignisse kontrollieren.....20  
 1.5.3.5 Phaenome kontrollieren.....20  
 1.5.3.6 Vermindern (Basiseigenschaften).....20  
 1.5.3.7 Steigern.....20  
 1.5.3.8 Reichtum.....20  
 1.5.3.9 Fruchtbarkeit - Geburt.....20  
 1.5.3.10 Fruchtbarkeit - Felder.....21  
 1.5.3.11 Glueck.....21  
 1.5.3.12 Heilung.....21  
 1.5.3.13 Lehren.....21  
 1.5.3.14 Unverwundbarkeit.....21  
 1.5.3.15 Ueberwaeltigen.....22  
 1.5.3.16 Bessenheit.....22  
 1.5.3.17 Auferwecken.....22  
 1.5.3.18 Rufen.....22

1.5.4 KAMI.....22  
 1.5.4.1 Bedeutende Kami.....22  
 1.5.4.2 Kleinere Kami.....23  
 1.5.5 Buddhistische Geister.....27  
 1.5.5.1 Die Buddhas.....27  
 1.5.5.2 Die Bosatsu.....28  
 1.5.5.3 Die Myoo.....30  
 1.5.5.4 Andere Buddhistische Geister.....31  
 1.5.5.5 Yurei.....32  
 1.5.5.6 ONI.....34

## Land

1 Das Land.....2  
 1.1 Geschichte in der Kampagne.....2  
 1.2 Geburtsortabelle.....4  
 1.2.1 Die Orte in den Provinzen.....4  
 1.3 Politische Gruppen Nippons.....5  
 2 Froemmigkeit.....6  
 2.1 Froemmigkeit erwerben.....6  
 2.2 Die Wirkung von Froemmigkeitspunkten.....6  
 3 Zeit und Reisen.....8  
 3.1 verwendete Zeitskalen.....8  
 3.1.1 Strategische Skala .....8  
 3.1.2 Taktische Skala .....8  
 3.1.3 Detail Skala .....8  
 3.1.4 Zwischenzeit Skala .....8  
 3.1.5 Echtzeit Skala .....8  
 3.2 Strategische zeitskala .....8  
 3.2.1 Bewegung (GBW).....8  
 3.2.2 Langer Marsch .....8  
 3.2.3 Reisen zu Pferd.....8  
 3.2.4 Kaga-Reisen .....9  
 3.2.5 Suchen in der strategischen Skala .....9  
 3.3 Taktische Zeitskala .....9  
 3.3.1 Bewegung in der Taktischen Zeitskala .....9  
 3.3.1.1 Vorsichtiger Gang .....9  
 3.3.1.2 Normaler Gang .....9  
 3.3.1.3 Rennen.....9  
 3.4 Der Kalender und Uhr .....9  
 3.4.1 Das Jahr.....9  
 3.4.2 der Tag .....9  
 3.4.2.1 Feiertage.....10  
 3.4.2.2 Japanische Feiertage.....10  
 3.4.3 Die Eigenschaften der Regenten.....11  
 4 Natuerliche Phaenome.....12  
 4.1 Epidemien.....12  
 4.2 Erdbeben.....12  
 4.3 Feuer.....12  
 4.4 Nebel.....13  
 4.5 Steinschlag.....13  
 4.6 Taifun.....13  
 4.7 Tsunami.....13  
 4.8 Unwetter.....13  
 4.9 Ueberschwemmung.....13  
 5 Ereignisse.....15

5.1 Kaempfe.....15  
 5.2 Wettbewerbe.....15  
 5.3 Bote/Eskorte.....16  
 5.4 Duelle.....17  
 5.5 Pflicht.....17  
 5.6 Jagden.....17  
 5.7 Missionen.....17  
 5.8 Aufstaende.....18  
 6 Orte in Nippon.....19  
 6.1 Niveau des Ortes.....19  
 6.2 Ortstabelle.....19  
 6.2.1 Staedte.....19  
 6.2.2 Doerfer.....20  
 6.2.3 Burgen.....20  
 6.2.3.1 Der Eigentuemer der Burg.....21  
 6.2.3.2 Truppen der Burg.....21  
 6.2.3.3 Moeglichkeiten in einer Burg.....21  
 6.2.4 Heilige Plaetze .....21  
 6.2.4.1 Tempel.....21  
 6.2.4.2 Schreine.....22  
 6.2.4.3 Klausen.....23  
 6.2.5 Schulen.....24  
 6.2.5.1 Schulorientierung.....24  
 6.2.6 Ninja-basen.....25  
 6.2.7 Yakuzaverstecke.....25  
 6.2.7.1 Bemerkungen zu Gebaeuden.....25  
 6.3 Struktur von Gebaeuden.....25  
 7 Einkommen, Lehen, und Territorien.....27  
 7.1 Samurai-Einkommen.....27  
 7.1.1 Besoldungen.....27  
 7.2 Lehen.....27  
 7.2.1 Das Entwerfen Des Lehens.....27  
 7.2.1.1 Staedte.....28  
 7.2.1.2 Doerfer.....28  
 7.2.1.3 Burgen.....28  
 7.2.2 Einkommen des Lehen.....28  
 7.2.2.1 Bauern.....28  
 7.2.2.2 Staedte und Doerfer.....28  
 7.2.3 Das Lehen betreiben.....28  
 7.2.3.1 Burg Konstruktion.....29  
 7.2.3.2 Unterhalt der Burg.....29  
 7.2.3.3 Religioese Einrichtungen.....29  
 7.2.3.4 Ungeheuer.....29  
 7.2.3.5 Strasse Unterhalten.....29  
 7.2.3.6 Soeldner.....29  
 7.2.3.7 Oertliche Wehren.....29  
 7.2.3.8 Doerfer und Staedte verbessern.....29  
 7.2.3.9 Geheimpolizei.....29  
 7.2.4 Ernte-Modifikatoren.....29  
 7.2.5 andere Einkommensquellen.....30  
 7.2.5.1 Gebuehren.....30  
 7.2.5.2 Investition.....30  
 7.3 Einkommen fuer den Nichtsamurai.....30  
 7.3.1 Muskeln anheuern.....31  
 7.3.2 Muskeln anheuern.....31  
 7.4 Aufstaende.....31  
 7.5 Rebellion.....32

## Leute

1 Die Leute.....2  
 1.1 Einstellung und Reaktion von NSC.....2  
 1.1.1 Anfaengliche Einstellung.....3  
 1.1.1.1 Modifikationen fuer die Einstellung...3  
 1.1.2 Reaktion.....3  
 1.1.2.1 Modifikationen fuer die Reaktion.....4  
 1.2 Begegnungen.....4  
 1.2.1 Das Entwerfen von NSC.....5  
 1.2.1.1 Fertigkeiten der NSC.....5  
 1.2.1.2 Das Ki der NSC.....5  
 1.2.1.3 Verschiedene Funktionen von NSC.....5  
 1.3 Typen von Menschen.....7  
 1.3.1 Aebte/Hauptpriester.....7  
 1.3.2 Abenteurer.....7  
 1.3.3 Armeen.....7  
 1.3.4 Banditen.....7  
 1.3.5 Raeuber.....7  
 1.3.6 Budoka.....8  
 1.3.7 Bushi.....8  
 1.3.8 Handwerker.....8  
 1.3.9 Daimyo.....8  
 1.3.10 Aerzte.....9  
 1.3.11 Duelist.....9  
 1.3.12 Unterhaltungskuenstler.....9  
 1.3.13 Gakusho.....9  
 1.3.14 Geisha/Kurtisanen.....9  
 1.3.15 Kaiserliche Familie (Kuge).....10  
 1.3.16 Katari-be.....10  
 1.3.17 Haendler.....10  
 1.3.18 Naturerlicher Meister.....11  
 1.3.19 Ninja.....11  
 1.3.20 Patrouille.....12  
 1.3.21 Bauern.....12  
 1.3.22 Philosophen.....12  
 1.3.23 Pilger.....12  
 1.3.24 Polizei.....12  
 1.3.24.1 Gelehrter.....13  
 1.3.24.2 Shugenja.....13  
 1.3.24.3 Sohei-Waechter.....13  
 1.3.24.4 Sumotori.....13  
 1.3.24.5 Moenchs-Krieger (Yamabushi).....13  
 1.3.24.6 Kriegsgruppe.....14  
 1.3.24.7 Yakuza.....14  
 1.4 Schaetze.....14  
 1.4.1 Schatzkategorien.....15  
 1.4.1.1 BARGELD.....15  
 1.4.1.2 EDELSTEINE.....15  
 1.4.1.3 GESTALTUNGSARBEITEN.....15  
 1.4.1.4 Handelswaren.....16  
 1.4.1.5 WAFFEN.....16  
 1.4.1.6 ARTEFAKTE.....16  
 1.4.1.7 Goettliche Artefakte.....17  
 1.4.2 Der Umgang mit Schaetzen.....19

1.7.1 Eine Ryu oder Sekte gruenden.....13  
 1.8 Den Archetyp aendern.....14

## Politik

1 Politik.....2  
 1.1 Bedeutende Personen.....2  
 1.2 Clans, Fraktionen und Mons.....3  
 1.3 Die Kaiser.....12  
 1.4 Schlachten.....13

## Kampagne

1 Kampagne.....2  
 1.1 Orts-Szenarien.....2  
 1.1.1 Personen-Szenarien.....3  
 1.1.2 Szenariengenerator.....3  
 1.1.3 Geheimnisvolle Orte.....4  
 1.1.4 Tricks und Fallen.....4  
 1.2 Zwischenzeit.....5  
 1.3 Jobs fuer Spieler-Charaktere.....5  
 1.3.1 Beschaeftigung suchen.....5  
 1.3.2 Arbeitsbedingung.....5  
 1.3.3 Gefaehrliche Aufgaben.....5  
 1.3.3.1 Gefahrenfaktoren.....6  
 1.3.3.2 Ergebnisse von Riskanten Ereignissen 6  
 1.3.4 Beschreibungen riskanter Jobs.....6  
 1.3.4.1 Yojimbo.....6  
 1.3.4.2 Spieler.....6  
 1.3.4.3 Dieb.....7  
 1.3.4.4 Moerder/Spion.....8  
 1.3.4.5 Exorzist.....8  
 1.3.5 Nichtriskante Jobs.....8  
 1.4 Weiterentwicklung.....8  
 1.4.1 Religiöse Wahrheiten.....8  
 1.4.2 Ehe.....9  
 1.4.2.1 Die Frau.....9  
 1.4.2.2 Die Ehe arrangieren.....10  
 1.4.2.3 Hochzeitskosten und Mitgift.....10  
 1.4.2.4 Kinder.....10  
 1.4.2.5 Frauen und Einkommen.....10  
 1.4.2.6 Scheidungen und Skandale.....10  
 1.4.3 Reisen.....10  
 1.4.4 Kunstwerke.....11  
 1.5 Gruppenmitgliedschaft.....11  
 1.5.1 Samurai-Clan.....11  
 1.5.2 Ninja-Clan.....11  
 1.5.3 Yakuza Banden.....11  
 1.5.4 Religiöse Einrichtungen.....11  
 1.5.5 Ryu.....11  
 1.5.6 Verpflichtungen zur Gruppe.....11  
 1.6 Die fortgeschrittene Kampagne.....12  
 1.6.1 Zeitliche Macht.....12  
 1.6.2 Invasion.....12  
 1.6.3 Das Belohnen von Vasallen.....12  
 1.6.4 Anerkennung.....12  
 1.7 Yakuza Gangs/Ninja Clans gruenden.....13