

# INHALTSVERZEICHNIS

1 Grundlagen.....	2	3.6.1 Geldmittel neuer Charaktere.....	17
1.1 Organisation.....	2	3.6.2 Kleidung/Ruestung.....	17
1.2 Einfuehrung ins Spiel.....	2	3.6.2.1 Werkzeug.....	18
1.3 Der Spielleiter.....	2	3.6.2.2 Familiensparnisse.....	18
1.4 Das Ziel der Spieler.....	3	3.6.2.3 Waffen.....	18
1.4.1 Der Tod.....	3	3.6.3 die stufen der Vollkommenheit.....	18
1.4.2 Das Spiel.....	3	3.6.3.1 Zusammenfassung.....	18
1.4.3 Die Regeln.....	3	3.6.4 Fertigkeitstabelle.....	19
1.4.4 Der Charakterbogen.....	3	3.6.5 Fertigkeiten.....	19
1.4.5 Ratschlaege fuer die Spieler.....	3	3.6.5.1 Koerperliche Fertigkeiten.....	19
1.4.6 Wuerfel.....	3	3.6.5.2 Kommunikationsfertigkeiten.....	19
1.4.7 Spezielle Wuerfe.....	4	3.6.5.3 Feine Kuenste.....	19
2 Charaktere.....	1	3.6.5.4 Handwerksfertigkeiten.....	20
2.1 Attribute.....	1	3.6.5.5 Psitalente.....	20
2.2 NSC-Charaktere.....	1	3.6.5.6 Yogas und schulen der Magie.....	20
3 Erschaffung.....	1	3.6.5.7 Kampffertigkeiten.....	20
3.1 Entwicklung.....	1	3.6.5.8 Omote.....	22
3.2 Geburtseigenschaften.....	2	3.6.5.9 Berufsfertigkeitentabelle.....	23
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		



# GRUNDLAGEN

## 1.1 ORGANISATION

**NihonDo** ist in eine Reihe abgeschlossener Artikel gegliedert, die jeweils ein bestimmtes Thema behandeln und durch eine entsprechende Überschrift am Kopf der Seite gekennzeichnet sind. Die Teile sind

Grundsätzliches	
Grundregeln	
Charakter	Grundwerte und die Erschaffung von Charakteren und Nichtspielercharakteren
Archetypen	Besonderheiten bei der Erschaffung
Fertigkeiten	Beschreibung der einzelnen Fertigkeiten
Kampf	Regeln für Duelle, Kämpfe, Schlachten
Kampagne und erweitere Regeln	
Land	Ortslisten, Phänomene
Leute	NSC-Reaktionen, Schätze
Kampagne	Kurzsznarien, weitergehende Möglichkeiten
Bestiarium	Legendäre Wesen etc.
Anhänge	Namenslisten, Clans und Mons, Schlachten und andere, für das Spiel aufbereitete Daten.

## 1.2 EINFÜHRUNG INS SPIEL

**NihonDo** ist ein Fantasyrollenspiel, in dem die Spieler die Identität von Fantasycharakteren annehmen, um deren Welt zu erforschen und zu erleben. Eine Rollenspielgruppe besteht aus einem Spielleiter und einem oder mehreren Spielern beiderlei Geschlechts. Der Spielleiter (oder die Spielleiterin, auch wenn in diesen Regeln der Einfachheit und Lesbarkeit halber durchgehend die männliche Form verwendet wird) verbirgt seine Geheimnisse (z.B. Karten, Listen, Sonderregeln und andere Daten, über die weder Spieler noch Spielercharaktere verfügen) hinter einem üblicherweise aus drei oder mehr festen Pappstücken bestehenden Schirm. Die Spieler sollten nur nach einer entsprechenden Aufforderung des üblicherweise dessen Seite des Schirmes einsehen. Das Ziel des Spieles ist die Entdeckung von Geheimnissen und das Auflösen von Rätseln durch intelligentes Spiel, nicht durch Betrug. Jeder Spieler führt einen zuvor von ihm erschaffenen Spielercharakter (abgekürzt SC). dabei handelt es sich um eine in der Fantasywelt lebende Person. Die Spieler sollten es möglichst vermeiden, sich zu stark mit diesem SC zu identifizieren, er ist und bleibt eine Phantasiegestalt. Der SC verfügt über seine ganz persönlichen Eigenarten und Besonderheiten. In mancher

Hinsicht sind seine Fähigkeiten besser ausgeprägt als die seines Spielers, in anderen Punkten ist er ihm unterlegen. SC können ein Idealbild für ihre Spieler sein "so hätte ich Conan gespielt..." Alle SC sind eine Mischung einzigartiger Eigenschaften mit den Merkmalen ihrer Schöpfer, zum Teil nur eine Rolle, zum Teil aber auch Ausdruck des Spielers selbst. In diesem Aspekt gleicht ein Rollenspiel mehr dem Improvisationstheater als traditionellen Spielen.

## 1.3 DER SPIELLEITER

Die Rolle des Spielleiters entspricht in mancher Hinsicht der eines Schiedsrichters, geht aber über das bloße Wachen über die Einhaltung der Regeln hinaus. Der Spielleiter steht zwischen der Fantasywelt und den Spielern; er erklärt und beschreibt sie. Die Autorität des Spielleiters ist total; er kennt die Einzelheiten der Spielwelt und die Regeln, nach denen sie funktioniert, weit besser als die Spieler. Er kontrolliert die Haltung der Millionen Einwohner dieser Welt, Klima und Wetterbedingungen, (Gesellschaftsformen und Institutionen, Götter und Religionen einen nicht unbeträchtlichen Teil davon hat er im allgemeinen selbst erschaffen. Die Herausforderung für die Spieler besteht darin, diese Schöpfung zu erforschen, ihr zu deren eigenen Bedingungen entgegenzutreten und ihre selbstgesteckten Ziele zu erreichen. Das Wesen des Fantasyrollenspiels bringt es mit sich, daß keine seiner Regeln in Stein gehauen ist; der Spielleiter kann alle Regeln oder Auslegungen an seine Vorstellungen anpassen. Die Spieler können Vorschläge einbringen und versuchen, den Spielleiter zu beeinflussen, aber die letzte Entscheidung liegt bei ihm. Ein guter Spielleiter wird die Bedenken seiner Spieler ernst nehmen und seine Entscheidungen erklären; es steht ihm jedoch frei, sich auf seine Stellung zu berufen und eine Regelung unerklärt zu lassen, denn es gibt zahllose Informationen, die den Spielern nicht zugänglich gemacht werden sollten. Am besten kümmern sich die Spieler nicht all zu sehr um die Regeln. Es ist besser, wenn sie ein Verständnis dafür entwickeln, wie die Spielwelt funktioniert, ihren gesunden Menschenverstand einsetzen und der Fantasywelt die Gelegenheit geben, sich vor ihnen aufzutun. Letztendlich hat der Spielleiter die absolute Gewalt über seine Welt und die Spieler sollten mit ihm zusammenarbeiten und seine Entscheidungen akzeptieren; einem Spieler, der keinen Spaß am Spiel hat, steht es immer noch frei, nicht weiterzuspielen. Der Spielleiter führt zwar all jene Personen, durch deren Aktionen die Spielercharaktere behindert und angegriffen werden, aber das macht ihn nicht zum Gegner der Spieler. Er führt auch Charaktere, die den SC helfen und deren Freunde werden können. Es gibt nahezu keine Aktion in einem Rollenspiel, die nicht einer Auslegung durch den Spielleiter bedarf. Die meisten Spielleiter neigen dazu, im Verlauf eines Abenteuers Spielercharakteren den Vorzug vor Nichtspielercharakteren zu geben, auch wenn sie etwas anderes behaupten. Spieler, die ihren Spielleiter ständig irritieren, können sich diese Sympathie allerdings schnell verschmerzen; auch der Spielleiter ist schließlich nur ein Mensch.

## 1.4 DAS ZIEL DER SPIELER

Ein Fantasyrollenspiel unterscheidet sich von anderen Spielen durch das Fehlen präziser Gewinnbedingungen. Jeder Spieler setzt seine eigenen Ziele fest und versucht sie zu erreichen. Aber selbst wenn ihm dies gelingt, tun sich immer neue Herausforderungen vor ihm auf. In diesem Punkt gleicht das Fantasyrollenspiel dem wirklichen Leben.

### 1.4.1 DER TOD

Grundsätzliches Ziel aller Charaktere ist das Überleben. Eine Fantasywelt ist ein abenteuerliches Umfeld. Man kann gewaltige Schätze finden, muß andererseits aber auch gefährliche Monster überwinden. Auch die Spielercharaktere sind sterblich, und während der Spieler sicher im 20. Jahrhundert unserer Welt sitzt, kann sein Charakter auf die unterschiedlichste Art und Weise verletzt oder getötet werden. Nur wenige Spielercharaktere können sich nach einem erfolgreichen Leben auf dem Höhepunkt ihres Strebens zur Ruhe setzen. Die meisten finden beim Griff nach einem zu fernem Ziel oder durch einen fatalen Fehler den Tod.

### 1.4.2 DAS SPIEL

**NihonDo** wird in Spielsitzungen von üblicherweise vier bis sechs Stunden gespielt. Die Aktivitäten der Charaktere können von einer Sitzung zur anderen stark variieren. Manchmal haben sie ein klares Spielziel für die Sitzung. Vielleicht muß eine Gruppe wackerer Abenteurer sich zunächst einmal darum kümmern, Nahrung und Unterkunft aufzutreiben. In einem gut geführten Spiel nehmen alltägliche Beschäftigungen für die Spieler weniger Zeit in Anspruch als die Abenteuer ihrer Charaktere; das unterscheidet ein Rollenspiel vom wirklichen Leben. Ein langweiliger Spielmonat kann in wenigen Minuten Echtzeit abgehandelt werden, während die Gruppe sich mit einem spannenden (Gefecht, das nur zwei Minuten Spielzeit dauert, eine Stunde Echtzeit beschäftigen kann).

Noch ungelöste Probleme am Ende einer Sitzung können in der darauf folgenden behandelt werden. Manche Aufgaben können in ein oder zwei Stunden gelöst werden, andere erfordern mehrere Sitzungen. Aus den meisten Rätseln ergeben sich bei ihrer Lösung neue Fragen. Aus den meisten Zielen ergeben sich bei ihrem Erreichen neue Möglichkeiten.

### 1.4.3 DIE REGELN

Der Grund für die Länge und Detailliertheit der Regeln liegt darin, daß sie weit mehr Konzepte und Vorgänge behandeln müssen als die Regeln konventioneller Familienspiele. Im Gegensatz zu anderen Spielen benötigen die Spieler jedoch nur einen kleinen Teil der Regeln. Im allgemeinen ist es völlig ausreichend, sich mit Charaktererschaffung, Fertigkeiten und Kampfregeln vertraut zu machen. Alle Regeln, die ein Spieler wissen muß, wird der Spielleiter auf Wunsch erklären.

## 1.4.4 DER CHARAKTERBOGEN

Jeder Spieler erhält einen Charakterbogen, um die Eigenschaften seines Charakters festzuhalten. Dieser Bogen sollte bei allen Spielsitzungen griffbereit sein, da ständig auf ihn Bezug genommen wird. Ein Teil der Informationen auf dem Charakterbogen verändert sich im Laufe der Zeit, daher sollte er möglichst mit Bleistift ausgefüllt werden.

## 1.4.5 RATSCHLÄGE FÜR DIE SPIELER

- (1) Hören Sie dem Spielleiter gut zu. Wenn er eine Situation beschreibt, und Sie sind zu beschäftigt, um ihm zuzuhören, dürfen Sie nicht erwarten, daß er die Zeit hat, sich zu wiederholen.
- (2) Wenn Sie die Neigung haben, eine Gruppe zu dominieren, bzw. sich in einer Gruppe zurückzuhalten, versuchen Sie gegenzusteuern. Ein Rollenspiel funktioniert am besten dann, wenn alle Spieler zu Wort kommen. Möglicherweise gibt es Konflikte zwischen ihren Zielen und denen anderer Spieler, aber wenn die Gruppe funktionieren soll, muß jeder Gelegenheit bekommen, sich einzubringen.
- (3) Organisieren Sie Ihr Spiel. Rollenspiele bringen einiges an Buchhaltungsarbeiten mit sich.
- (4) Planen Sie voraus. Wenn eine Gruppe ohne Marschordnung in einen Hinterhalt gerät, muß der Spielleiter festlegen, wer an der Spitze geht, und wer die Nachhut bildet. In den meisten Fällen ist jeder noch so simple Plan besser als gar keiner.
- (5) Versuchen Sie, die Gruppe zusammenzuhalten. Abgesehen von der Tatsache, daß zwei Grüppchen von zwei Personen leichter durch einen plötzlichen Angriff auszuschalten sind als eine Gruppe von vier Personen, zwingt eine Aufteilung der Gruppe den Spielleiter, einen Teil der Spieler aus dem Raum zu schicken, während er sich um die anderen kümmert.
- (6) Bezähmen Sie Ihr Konkurrenzdenken. Mit den anderen Mitgliedern Ihrer Gruppe zu konkurrieren, bringt keinen Gewinn, und sich mit einem allmächtigen Spielleiter auf einen Wettkampf einzulassen, ist sinnlos.
- (7) Nehmen Sie Rücksicht auf menschliche Natur und Empfindungen. Ihre Freunde in der Wirklichkeit sind wichtiger als jedes Spiel.

## 1.4.6 WÜRFEL

Würfel kommen zum Einsatz, um Eigenschaften und das Ergebnis zahlreicher Spielaktionen zu ermitteln. Wenn zwei Zahlen auftauchen, die von einem großen W getrennt werden (z.B. 4W6), so bedeutet dies, daß ein Wurf notwendig wird. Die Zahl vor dem W gibt die Anzahl der eingesetzten Würfel an, die Zahl hinter dem W die Art des Würfels, sprich die Zahl seiner Seiten. Würfel mit mehr oder weniger Seiten als die traditionellen sechs sind in vielen Hobby- und Spielwarengeschäften erhältlich. '3W12' verlangt also nach drei zwölfseitigen Würfeln. Das Ergebnis des Wurfes entspricht der Summe der Einzelergebnisse. Ein Sonderfall sind W100 und W1000. 1W100, auch

Prozentwürfel genannt, verlangt zwei zehneitige Würfel möglichst unterschiedlicher Farbe, wobei ein vorher festgelegter Würfel als Einer, der zweite als Zehner gelesen wird, so daß eine Zahl zwischen 01 und 100 (00 entspricht 100) ausgewürfelt werden kann. Dementsprechend verlangt ein W1000 drei Würfel, einen Einer, einen Zehner und einen Hunderter. Gelegentlich kann hinter einer Angabe noch ein Modifikator auftreten, z.B. +2, -4, x2. Das heißt, das das Gesamtergebnis des Wurfes in der angegebenen Art mit dem Modifikator verrechnet wird.

## 1.4.7 SPEZIELLE WÜRFEL

### WURF GEGEN EINE SCHWIERIGKEIT

Für viele Situationen im Spiel wird gegen eine Schwierigkeit gewürfelt.

Um das Gelingen zu prüfen, würfelt man mit  $2W20 +$  Grundwert. Ist das Ergebnis grösser oder gleich der Schwierigkeit (Siehe Fertigkeiten – Schwierigkeit), ist ein Erfolg (E) eingetreten, darunter ein Misslingen (M).

Ein Pasch zeigt ein besonderes Ergebnis an. Ist der Pasch ungerade, so ist das Ergebnis ein besonderer Fehler, ist er gerade, ist es ein besonderer Erfolg.

Bei einem besonderen Fehler wird das doppelte des Pasches von Ergebnis abgezogen, bei einem besonderen Erfolg wird das doppelte Ergebnis addiert.

Beispiel:

Hiraga hat Juwelierkenntnisse auf LS 75. Aufgrund der ziemlich schwierigen Situation muss er 70 erreichen. Ein normaler Misserfolg ist hier nicht möglich, der Wurf gelingt praktisch immer. Der Wurf ergibt  $5 + 5$ . Hier wäre der Wurf gelungen, da aber der Pasch einen besonderen Misserfolg anzeigt (5 ist ungerade), also werden  $2 \times (5+5) = 20$  vom Ergebnis abgezogen. Das Ergebnis ist also  $75 - 20 = 55$  und damit unter den geforderten 70, der Wurf ist misslungen.

### WÜRFEL GEGEN EIGENSCHAFTEN

Manchmal wird es nötig, eine Eigenschaft (z.B. Beweglichkeit) wie eine Fertigkeit auf die Probe zu stellen. Wenn ein Charakter z.B. versucht, sich an einem Seil nach oben zu ziehen, entscheidet die Stärke und evtl. die Ausdauer über Erfolg oder Mißerfolg. Körperliche Eigenschaften wie Beweglichkeit, Schnelligkeit usw. unterliegen körperlichen Abzügen. Nur der Spielleiter kann entscheiden, welches Attribut unter welchen Umständen auf die Probe gestellt wird, aber ein paar Situationen sind derart häufig, daß hier ein paar Richtlinien angegeben werden.

### RETTUNGSWÜRFEL

Hierbei wird mit  $1W100$  gegen eine Eigenschaft wie Schnelligkeit oder Wille gewürfelt. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem Eigenschaftswert, ist der Wurf gelungen. Diese Würfel können Modifikatoren haben oder eine Schwierigkeit zugeordnet bekommen. Siehe dazu das Kapitel – Fertigkeiten / Schwierigkeiten. Im Abschnitt 2.4.2.2 ist in der Schwierigkeitstabelle in der 3. Spalte „Modi“ angegeben, wie das Würfelergebnis durch einen

Modifikator an eine Schwierigkeit angepasst werden kann.

Beispiel: Komoto hat Stärke auf 47. Nun muss er einen Rettungswurf Stärke machen, den der Spielleiter aber als einfach einstuft. Er legt einen Modifikator von -10 fest. Der Spieler würfelt nun mit  $1W100 = 56$ . Mit dem Modifikator von -10 ergibt das 46. Das ist tiefer als der Eigenschaftswert und somit ist der Rettungswurf gelungen.

### DIFFERENZWÜRFEL

Bei Differenzwürfen würfeln zwei Spieler je gegen eine LS und berechnen die Differenz zwischen den beiden Ergebnissen. Dies ist besonders beim Kampf relevant.

Beispiel: Hanashi hat LS = 65, der Wurf =  $34 (20 + 14)$  ergibt 99. Moromoto hat LS 76 und würfelt 15 mit einem Ergebnis von 91. Die Differenz ist  $99 - 91 = 8$ .

### WIRKUNGEN VON WÜRFELN

Man kann auch würfeln, um danach den erreichten Effekt zu bestimmen. Dazu werden  $2W20 + LS$  berechnet. Die Schwierigkeitstabelle (siehe Kapitel Fertigkeiten) zeigt an, welchen Ansprüchen das Ergebnis genügt.

Ist das Ergebnis 90, so wurde etwas Schweres geschafft. Diese Würfel sollten nur dann eingesetzt werden, wenn der Erfolg nicht an eine bestimmte Schwierigkeit gebunden ist, sondern der Wurf das Ergebnis bestimmt. z.B. wenn etwas gesammelt wird, Anwendung von Shiatsu (im Allgemeinen), soll allerdings eine Verspannung aufgelöst werden, ist ein ziemlich schwieriger Wurf erforderlich, was wie „Wurf gegen eine LS“ gehandhabt werden sollte..

Auch beim Herstellen von Dingen kann so die Qualität des fertigen Gegenstandes bestimmt werden.

### DIE FERTIGKEITSAHLE (FZ)

In vielen Situationen wird nicht die LS verwendet, sondern  $LS/10$ . Dies stellt die Fertigkeitssahl dar. Oder mit anderen Worten, die Zehnerzahl der LS ist die FZ

## CHARAKTERE



Das **NihonDo**-Charaktererschaffungssystem dient der Erzeugung von Charakteren zweier deutlich unterschiedener Charaktertypen: Spielercharaktere (SC) sind die von den Spielern in der Fantasywelt geführten Personen; Nichtspielercharaktere (NSC) werden vom Spielleiter geführt. Charaktere wachsen während des Spiels; ihre Persönlichkeit nimmt Gestalt an, ihre Fertigkeiten und Kräfte werden ausgebaut, sie gewinnen und verlieren Freunde und Besitztümer. Gute Rollenspielcharaktere werden ebensowenig wie wirkliche Menschen als Erwachsene geboren. Sie müssen in einer bestimmten Umgebung aufgewachsen sein, aus der sie eine Lebensgeschichte, eine Reihe von Fertigkeiten und eine eigene Persönlichkeit mitbringen. Eigenschaften und Charakterbogen  
Viele persönliche Eigenschaften eines Charakters werden durch einen Zahlenwert ausgedrückt, der in den meisten Fällen mit 1W10 ausgewürfelt wird. (gelegentlich wird dieser Wurf modifiziert, dies geschieht jedoch nicht immer. Ungeachtet irgendwelcher Modifikationen kann kein Eigenschaft einen Wert unter 1 haben. Die Eigenschaften werden auf einem Charakterbogen festgehalten. **NihonDo** verwendet mehr Eigenschaften als zunächst notwendig erscheinen, aber die Erfahrung lehrt, daß man immer gerade das Eigenschaft benötigt, das man NICHT festgelegt hat. Manche dieser Eigenschaften werden häufig zum Einsatz kommen, andere nur gelegentlich, aber alle werden irgendwann ihren Wert beweisen können. Eigenschaften wie Geruchssinn oder Gehör liefern manchen Wesen besondere Vorteile. Der Charakterbogen bietet Platz für eine Menge wichtiger Daten, aber bei einem Fantasyrollenspiel fallen mehr Informationen an, als auf einem Blatt untergebracht werden können. Die meisten Spieler füllen im Laufe der Zeit einen ganzen Ordner mit Daten über ihren Charakter. Abgesehen von offensichtlichen Eigenschaften wie Körpergröße, Haarfarbe usw. sollte man alle Charakter-Informationen vor anderen Spielern geheim halten.

Es gibt zwei Arten des Charakterbogens. Der große Bogen ist hauptsächlich für SC gedacht und kann in den

Ordner des Spielers geheftet werden. Der abgedruckte Beispielbogen kann vom Spielleiter nach Bedarf kopiert werden. Für den Spielleiter, der Daten von SC und NSC benötigt, ist dieser Bogen jedoch zu unhandlich, für ihn empfiehlt sich der Einsatz von Karteikarten, außer der NSC hat eine wichtige Funktion und braucht deshalb alle Charakterdaten.

### 2.1 ATTRIBUTE

An diesem Punkt kann die Frage auftauchen, ob SC bei der Charaktererschaffung einen Vorteil haben sollten. Der Versuch, eine Behinderung durch die Eigenschaften zu überwinden, kann das Spiel bereichern - manche Spieler verlieren schnell die Lust am Spiel, wenn sie sich durch schwache (oder auch nur durchschnittliche) Charaktere zurückgehalten fühlen. Jeder Charakter verfügt über folgende Basiseigenschaften:

**Stärke, Ausdauer, Geschicklichkeit, Beweglichkeit, Schnelligkeit, Sehkraft, Gehör, Geruch/Geschmack, Tastsinn, Stimme, Intelligenz, Aura, Wille**

### 2.2 NSC-CHARAKTERE

Jeder Spielleiter braucht einen Vorrat an NSC. Manche davon wird er für eine bestimmte Kampagne speziell entwickeln, als Begleiter einer SC Gruppe, oder als wichtige Handlungsträger. Andere werden aus früheren Kampagnen stammen, möglicherweise mit leichten Veränderungen, um sie auf den neuesten Stand zu bringen. Wieder andere können im Laufe des Spiels zufällig ausgewürfelt werden, ohne den Spielfluß ernsthaft zu unterbrechen. Unwichtigere Charaktere benötigen häufig nur einige wenige Eigenschaften. Ein NSC, den die Charaktere auf der Straße ansprechen, benötigt keinen komplett ausgefüllten Charakterbogen. Wahrscheinlich genügen ein paar Persönlichkeitseigenschaften, um festzustellen, wie er auf eine Orientierungsfrage reagiert. Ebenso sind möglicherweise nur die Kampfeigenschaften eines Angreifers wirklich erforderlich.



## 3 ERSCHAFUNG

Im folgenden werden die einzelnen Schritte möglichst chronologisch aufgelistet, um einen Charakter zu erschaffen. Das können SC oder PNSC sein.

### 3.1 ENTWICKLUNG

Der folgende Text soll dem Spielleiter Hilfen im Bereich der Charaktererschaffung und Entwicklung vor Spielbeginn liefern. Er enthält einige Vorschläge, die eine Zeitersparnis und einen glatteren Ablauf ermöglichen.

#### BERUFE

Als Spielleiter sollten Sie beachten, daß dieses System keine starren Klassen kennt. Die Möglichkeiten und Fertigkeiten eines Charakters sind nicht durch willkürliche Klassifikationen eingeschränkt. Nichts hindert ein Mitglied eines Shinto Schreins daran, sich zum Beispiel Waffenfertigkeiten anzueignen; nichts hindert einen Handwerker daran, zum Dieb zu werden, abgesehen vielleicht vom drohenden Verlust der Selbstachtung. Andererseits bieten die Archetypen (siehe das dazu gehörige Kapitel) eine Spezialisierung an, die gewisse Einschränkungen mit sich bringt, aber auch Zum großen Teil wird der Beruf eines Charakters von seinen natürlichen Fähigkeiten, Wünschen und Aktionen bestimmt und durch seine Geburt, den Stand seiner Eltern, deren Besitz und den Verlauf seiner Jugend beeinflusst. Dies wird durch Familienfertigkeiten und Vorentwicklung dargestellt. Schlussendlich ist die Festlegung der Berufe eine Frage des Geschmacks. Wenn ein Spieler unbedingt einen Shugenja, Gakusho oder Bushi spielen will, sollte der Spielleiter versuchen, ihm dies zu ermöglichen. Allerdings kann es sein, das er die speziellen Ki-Kräfte dieser Figur nicht nutzen kann. Diese sind es, die einen besonderen Bushi, Ninja oder Yakuza ausmachen (siehe Kapitel Archetypen). Andererseits ziehen manche Spieler eine besondere Befriedigung daraus, das Handicap niederer Geburt zu überwinden und den Sohn eines ETA oder Heimins zum Samurai und/oder wichtigen Beamten zu machen.

#### GRUNDLAGEN

Als erstes müssen die Spieler Charaktere erschaffen. Wenn mehr als ein Spieler beteiligt ist, empfiehlt es sich, alle Charaktere gleichzeitig zu erschaffen, um das Aufkommen von Langeweile zu vermeiden. Auch wenn dadurch die Vertraulichkeit dieses Vorgangs beeinträchtigt wird: Andere Spieler aus dem Raum zu schicken oder untätig herumsitzen zu lassen, wäre noch schlimmer.

#### GRUPPEN & FAMILIEN

Wenn die Spieler als Gruppe agieren sollen, ist es empfehlenswert, ihre Charaktere als Geschwister oder Jugendfreunde zu erschaffen. Dadurch wird geklärt, woher sie einander kennen, zwischen ihnen entsteht eine

für das Spiel benötigte Bindung. Bei blutsverwandten Charakteren sind sozialer und wirtschaftlicher Hintergrund ähnlich. Das bedeutet, Eigenschaften wie Geburtsort, Stand und Beruf der Eltern brauchen nur einmal ausgewürfelt zu werden. Andere Eigenschaften werden für jeden Charakter separat ermittelt. Das schnellste Verfahren sieht wie folgt aus:

- (1) Erklären sie, soweit nötig, die Grundidee der Charaktererschaffung durch Zufallsbestimmung der Eigenschaften usw.
- (2) Teilen Sie leere Charakterbögen und die benötigten Würfel (W6 und W10) aus. An jeweils einer Stelle des Verfahrens werden zusätzlich 1W20 benötigt.
- (3) Erklären Sie den Einsatz der Würfel, das Verfahren, wenn ein Würfel kein eindeutiges Ergebnis zeigt, die Rundung von Restwerten usw.
- (4) Legen Sie fest In welcher Reihenfolge die Spieler würfeln. Achten Sie darauf daß niemand außer der Reihe würfelt, um Verwirrung zu vermeiden.
- (5) Gehen Sie die einzelnen Schritte der Charaktererschaffung der vorgegebenen Reihenfolge nach durch.

Es hilft, wenn alle Beteiligten jeweils mit demselben Punkt beschäftigt sind. Dadurch ist nur eine Erklärung notwendig. Die Spieler sind gehalten, Ihren Erklärungen aufmerksam zu folgen; wenn sie, etwa aus Unachtsamkeit, etwas versäumen, kann das zu Problemen führen. Es empfiehlt sich grundsätzlich, daß der Spielleiter eine Kopie jedes Charakterbogens besitzt. Diese Praxis ist eine Versicherung gegen das berüchtigte 'Ich hab' meinen Charakterbogen verloren' und führt zudem zu größerer Ehrlichkeit beim Festhalten von Daten. Außerdem verhindert dies ständiges Nachfragen bei den Spielern, was die Daten ihrer Charaktere angeht, und stützt die Illusion der Allwissenheit des Spielleiters.

#### KULTURELLER HINTERGRUND

Es ist wichtig, daß die Spieler etwas von der Kultur wissen, in der ihr Charakter aufgewachsen ist. Sie sollten den Namen, das Wesen und einen groben Geschichtsablauf der Provinz, Distrikts und Ortes erhalten, in dem ihr Charakter lebt. Beruf und Stand helfen bei der Festlegung, wie detailgenau diese Informationen sein sollten; ein Adliger kennt sich im allgemeinen besser mit der Politik einer Provinz aus als ein Bauer. Alle Bewohner sind mit grundlegenden Fakten wie der Identität des Daimyos, des Samurais ihres Lehens und der Form ihrer Regierung vertraut. Die Charaktere haben auch Kenntnisse über die Funktionsweise ihrer Gesellschaft;

Wenn Sie den Eindruck haben, einer Ihrer Spieler steht kurz davor, aus Unwissenheit einen Fehler zu begehen, den sein Charakter vermeiden würde, sollten Sie das Spiel unterbrechen. ETA wissen sehr genau, wie gefährlich es ist, einen Samurai statt mit "sama" nur mit "Samurai" anzureden. Nach ein paar Sitzungen sollten die Spieler mit dem Welthintergrund vertraut genug sein, um auf derartige Hilfestellung verzichten zu können. Sie werden sich dann hoffentlich auf Fehler beschränken, die auch

ihren Charakteren zuzutrauen sind.

## FAMILIÄRE HINTERGRUND

Die Familien ist von daher wichtig, da sie den Stand der Charaktere und deren grundlegende Ausbildung beinhaltet. So kann z.B. nur ein Ninja von Geburt auch ein Ninja werden. Ebenso ist es bei den Samurai. Prinzipiell ist Nippon eine Kastengesellschaft, wobei der Wechsel zwischen den einzelnen Ständen je nach Politik leichter oder schwerer möglich ist. Häufig ist es wichtig für die Charaktere, mehr über deren Familie zu wissen, als die grundlegende Charaktererschaffung an Informationen liefert. Viele SC beginnen das Spiel mit dem Verlassen ihrer Familie und ihre Spieler kümmern sich wenig um derlei Informationen, aber manche tun es eben doch. Generell läßt sich sagen, daß Sie alle verlangten Familiendaten nach Belieben aus den bei der Charaktererschaffung festgelegten Daten entwickeln können. Wenn Sie sich erst einmal mit der sozialen Struktur vertraut gemacht haben, sollte es Ihnen keine Schwierigkeiten bereiten, einen farbigen Hintergrund zu erfinden. Achten Sie nur darauf, später eventuell benötigte Einzelheiten festzuhalten. Zum Beispiel konnten Sie Gefallen an der Idee einer 'Leiche im Keller' oder eines schwarzen Schafs in der Familie finden. Ein vermisster Vater, Onkel oder Vetter könnte auf lange Sicht interessant sein. Die Charaktererschaffung kann faszinierende Möglichkeiten bieten. Entwickeln Sie eigene Vorstellungen, aber zwingen Sie die Spieler nicht zur Suche nach jener lange verschollenen Schwester, wenn diese kein Interesse daran zeigen. Sie können die Spielercharaktere ermutigen, in Kontakt mit ihrer Familie zu bleiben und die Spieler dazu anhalten, soviel wie möglich über sie herauszufinden; manchmal sind diese Bemühungen auch von vornherein zum Scheitern verurteilt.

## GENEALOGIE

Sofern ein detaillierter Familienhintergrund notwendig oder erwünscht ist, können Sie einen Stammbaum erstellen, Notizen über andere Mitglieder des Clans sammeln usw. Derartige Unterlagen verhindern spätere Widersprüche und können zur Inspiration für Abenteuer werden. Üblicherweise empfiehlt es sich jedoch, diese Arbeit zu verschieben, bis Sie ausreichend Zeit dazu haben. Eine komplette Genealogie und Familiengeschichte können Sie auch später noch präsentieren.

## ERBSCHAFTEN

Im größten Teil Nippons haben sich die Erbsitten in langen Traditionen entwickelt. Familie bzw. Clan besitzen alles, was sich zu besitzen lohnt, und die erwachsenen Clanmitglieder versammeln sich in einem Nachfolgerat, um den oder die Erben zu wählen. Falls der Verstorbene ein Testament hinterlassen hat, wird diesem großes Gewicht beigemessen. In Kleinfamilien ist der Nachfolger meist der Ehegatte, der jedoch zugunsten eines Kindes verzichten kann. In einem Testament wird häufig festgelegt, daß ein bestimmter Teil des Erbes an die

Nachkommen des Verstorbenen fällt, besonders wenn dessen Witwe(r) sich wieder verheiratet.

In kleinen Clans, besonders wenn diese über Landbesitz verfügen, geht das Haupterbe üblicherweise in den Besitz des ältesten Nachkommen über. Allerdings besteht in vielen Regionen ein Vorurteil gegen weibliche Erben. Sollte der älteste Nachkomme schwachsinnig oder unwillig sein, die Clanführung zu übernehmen, fällt das Erbe an den zweitältesten usw. Sind keine direkten Nachkommen vorhanden, erbt meist der nächste Verwandte. In größeren Clans gilt im Grunde dasselbe Verfahren, aber hier wird die Nachfolge häufig auf Grund von Intrigen bestimmt. Die Clanmitglieder formieren sich zu Fraktionen hinter den führenden Kandidaten, und die Nachfolge wird häufig durch die Leistung und den Ruf der Anwärter bestimmt. Sollte sich jedoch kein deutlich überlegener Kandidat zu Wort melden, erbt der älteste Sohn.

Das Erbe wird normalerweise mit dem Tag der Volljährigkeit (21 Jahre) angetreten. Jüngere Nachkommen können ebenfalls erben, aber bis sie volljährig sind, wird dieses Erbe von einem Erzieher oder Regenten verwaltet. Sollte das Land eines Clans oder einer Familie das Lehen eines Feudalherrn sein, übernimmt dieser bis zur Volljährigkeit des Erben die Verwaltung.

In den meisten Familien herrscht ein klarer Wille, den Besitz zusammenzuhalten. In vielen Fällen können jedoch auch jüngere Kinder ein Erbe verlangen. Jüngere Söhne, die eine Ehe schließen und planen, den Beruf des Vaters fortzuführen, können mit dessen Unterstützung rechnen.

## 3.2 GEBURTSEIGENSCHAFTEN

Geburtseigenschaften sind umweltabhängig. Die im folgenden aufgeführten Tabellen sind auf **NihonDo** abgestimmt.

### 3.2.1 ART

Von der Art des Charakters sind eine Reihe anderer Eigenschaften abhängig. Wir würden menschliche Charaktere empfehlen, aber das ist eine Frage des Geschmacks. Das Erschaffungssystem gestattet Menschen, Kitsune, Tengu, Dai-Bakemono, Mujina, Rokuro-kubi.

Die Beschreibung der Arten wird im Kapitel Bestiarium behandelt. Bei einer zufälligen Artbestimmung wird die folgende Tabelle benutzt: Es sollte jedem Spieler freistehen, statt eines Wurfes einen Menschen zu spielen. Ein kurzer Hinweis sei aber gestattet. Die anderen Wesen sind spieltechnisch stärker als Menschen, haben aber andere Einschränkungen. Daher sollte der Spielleiter besonders darauf achten, daß diese Besonderheiten auch wirklich zur Geltung kommen.

Normalerweise würfelt der Spieler zweimal auf unten stehende Tabelle, um die Art des Vaters und der Mutter zu bestimmen. Damit können auch Mischwesen erschaffen werden. Spieltechnisch sollte der Spielleiter für die Modifikationen der Attribute einen Mittelwert nehmen.

**Normale Tabelle**

01-95	Menschen
96-97	Kitsune
98-99	Tengu
100	Andere, siehe Tabelle unten

**Andere Wesen**

01-85	Dai-Bakemono
86-93	Mujina
94-100	Rokuro-kubi

Eine andere Möglichkeit ist es, einfach auf der Tabelle zu würfeln um die Art des Charakter festzulegen. Würfelt der Spieler eine andere Art oder möchte er gerne eine solche spielen, liegt dies in der Entscheidung des Spielleiters.

**3.2.2 G E S C H L E C H T**

Wenn Spieler Charaktere ihres eigenen Geschlechts spielen, lassen sich Schwierigkeiten am ehesten vermeiden. Ein Wurf auf der folgenden Tabelle sollte nur erfolgen, wenn das Geschlecht zufällig bestimmt werden muß (z.B. bei NSC) oder der Spieler dies wünscht:

Mensch	Tengu			
Kitsune	Dai-Bakemono	Mujina	Rokuro-kubi	
01-48	01-85	01-48	01-53	Männlich
49-00	86-00	49-00	54-00	Weiblich

**3.3 E I G E N S C H A F T E N**

Der Spielleiter kann seinen Spielern gestatten, für das Festlegen der Basiseigenschaften ihrer SC eine der folgenden Methoden zu wählen:

- (1) Ein Wurf von 2W20 +40 für jede Eigenschaft. Das liefert Werte zwischen 42 und 82. Der Charakter geht damit in allen Eigenschaften mindestens durchschnittlich ins Spiel, hat aber auch keine besonders guten Werte.
- (2) Zwei Würfe von 1W100, von denen jeweils der bessere zählt. Dies produziert Werte über die gesamte Skala, wobei eher bessere Werte herauskommen, aber auch die Gefahr, daß der Charakter mit sehr schlechten Werten leben muß.
- (3) alle Basiseigenschaften erhalten einen Basiswert von 40, und auf die dreizehn Eigenschaften können insgesamt 260 zusätzliche Punkte frei verteilt werden. dabei darf kein Eigenschaft über 110 angehoben werden. Der Mittelwert nach dieser Methode liegt bei 60, aber die Spieler können beeinflussen, welche Eigenschaften besonders gut abschneiden .
- (4) Der Spieler darf 17 mal 1W100 würfeln und die Werte auf die Basiseigenschaften verteilen. Die vier nicht gebrauchten Werte verfallen. Hierbei ist nur wenig vorhersagbar. Dafür kann der Spieler die Eigenschaften seines Charakters im Rahmen der erwürfelten Werte selbst festlegen.
- (5) Der Spieler darf 15 mal 1W100 würfeln und die Gesamtsumme auf die Basiseigenschaften und

Attraktivität verteilen. Dabei sollte kein Wert über 120 Möglich sein.

- (6) Der Spielleiter kann Kombinationen der obigen Systeme zulassen. z.B. 13x 1W100 würfeln, diese die Attribute verteilen und dann noch 100 Punkte frei verteilen oder ähnliches.
- (7) Eine weitere Möglichkeit ist es, nach dem zufälligen Auswürfeln der Werte, Punkte zwischen den Attributen beliebig verteilen zu können.
- (8) Eine andere Möglichkeit ist es, Sicherungen einzubauen. Zum Beispiel darf der Spieler alle Werte unter 20 nochmals würfeln (wenn er keine Möglichkeit hatte, Punkte zu verteilen)

**3.4 A U S S E H E N**

Die folgenden Eigenschaften bestimmen das Aussehen des Charakters. Sie liefern den Spielern ein grobes Bild ihres Charakters und werden benutzt, um diesen zu beschreiben.

**K Ö R P E R G R Ö S S E**

Die Körpergröße des Charakters. Nach Belieben des Spielleiters kann der Wurf durch Rasse und Ernährungsgewohnheiten modifiziert werden: Buke +1W6, ETA -1W6. usw.

Art	Durchsch.	Männl.	Weibl.
Mensch	160/155	2W6 * 6+120	2W6 * 6+115
Kitsune	170/165	2W6 * 3+140	6W6 * 3+135
Tengu	180/170	2W6 * 2+166	2W6 * 2+156
Dai-Bakemono	155/150	2W6 * 6+113	2W6 * 6+108
Mujina	165/160	2W6+151	2W6+146
Rokuro-kubi	160/160	2W6 * 2+120	2W6 * 2+120

**S T A T U R (1W100)**

Der Körperbau des Charakters. Der Wurf wird wie folgt modifiziert: Dai-Bakemono +10, Tengu -20, Kitsune -5, Frauen(Menschen, Kitsune und Tengu) -15  
Es wird nur die Beschreibung festgehalten:

01-10	Schmächtig	65-79	Schwer
11-44	Leicht	80-	Massig
45-64	Durchschnitt		

**K Ö R P E R G E W I C H T ( A B G E L E I T E T )**

(Körpergröße -100) \* (0,8 ... 1,2), je nach Statur.

Das Körpergewicht eines Charakters ergibt sich aus dessen Körpergröße (Kgr) und Statur. Dazu wird von der Körpergröße in cm 100 abgezogen. Das Ergebnis ist das Gewicht in Kilogramm. Dies gilt für normale Statur. Bei anderer Statur wird dieser Wert wie folgt verändert: Schmächtig -20%, Leicht -10%, Schwer+10, Massig +20%.

Das Ergebnis kann, nach Belieben, auch anders bestimmt werden:

(Körpergröße - 85 + 4W6) \* (0,8 ... 1,2), je nach Statur.

Darüber hinaus wird die Stärke wie folgt durch das Körpergewicht modifiziert, kann jedoch dadurch nicht unter 1 fallen.

01-05	-40
06-10	-30
11-20	-20
21-30	-10
31-50	-5
51-60	0
60-80	+5
81-85	+10
86-90	+15
91-95	+20
96-100	+25
101-110	+30
111-120	+35
121-130	+40
131-	+50

### TEINT (1W100)

Der Teint eines Charakters ist ein rein beschreibendes Eigenschaft, aber der Spielleiter kann diese Information auch auf andere Arten nutzen; zum Beispiel sind dunkelhäutige Personen weniger anfällig für Sonnenstich und Hitzeschlag. Tengu -3.

-30: Hell	31-80: Mittel	81-100: Dunkel
-----------	---------------	----------------

### HAARFARBE (1W100)

Die Farbe von Haupt- und Körperhaar variiert je nach Alter und Körperbereich. Haupthaar bleicht mit zunehmendem Alter häufig aus, und Körperbehaarung ist meist dunkler als das Haupthaar. Die folgenden Tabellen dienen dazu, die natürliche Haarfarbe der Jugend zu ermitteln.

Hell	Mittel	Dunkel	Bake-mono	Mujina	Rokuro-kubi	Farbe
01-90	01-92	01-95	01-85	01-75	01-97	Schwarz
91-92	93-97	96-98	86-95	76-90	98-99	Braun
93-98	98-99	99	96-99	91-95	00	Hellbraun
99-00	00	00	00	96-00		Weiß

### AUGENFARBE (1W100)

Auch die Augenfarbe basiert auf dem Teint.

Hell	Mittel	Dunkel	Bake-mono	Mujina	Rokuro-kubi	Farbe
01-50	01-62	01-75	01-80	01-55	01-80	Schwarz
51-69	63-77	76-88	81-85	56-70	81-87	Braun
70-84	78-87	89-93	86-90	71-80	88-93	Blau
85-96	88-93	94-97	91-99	81-95	94-99	Grau
97-00	94-00	98-00	00	96-00	00	Grün

### ATTRAKTIVITÄT (1W100)

Eine generelle Bewertung der körperlichen Attraktivität des Charakters für Mitglieder seiner Art. Es werden Zahlenwert und Beschreibung festgehalten.

Kitsune + 40, Tengu - 25, Bakemono - 30

01-20	Häßlich
21-30	Unscheinbar
31-60	Durchschnitt
61-75	Ansehnlich
76-85	Hübsch
86-95	Schönheit
96-100	Übernatürlich

## 3.4.1 MODIFIKATION DER EIGENSCHAFTEN

Gehen sie nun die Beschreibung der Eigenschaften im durch und passen sie die Attribute je nach Art und Geschlecht an.

### PHYSIS

Die folgenden Eigenschaften messen die natürlichen körperlichen und Sinnesfähigkeiten des Charakters. Sie sind von Bedeutung bei der Feststellung der körperlichen Fertigkeiten. Die Angaben in Klammern geben an, wie dieser Wert ausgewürfelt wird)

#### STÄRKE (1W100)

Die körperliche Kraft.

#### AUSDAUER (1W100)

Die körperliche Ausdauer des Charakters; seine Fähigkeit, Strapazen zu erdulden und sich von ihnen erholen. Bakemono +10, Tengu -5

#### GESCHICKLICHKEIT (1W100)

Mujina +5, Rokuro-kubi -5, Dai Bakemono -5, Tengu +10

Manuelle Geschicklichkeit, Fingerfertigkeit.

#### BEWEGLICHKEIT (1W100)

Die Fähigkeit des Charakters, unbelastet seinen Körper zu bewegen. Wird je nach Statur modifiziert: Schmächtig +10, Leicht + 5, Schwer -5, Massig -10.

#### Handlungsanzahl

Die Handlungsanzahl ist die maximal mögliche Anzahl an Einzelhandlungen in einer Detailrunde.

Beweglichkeit	Handlungsanzahl
01-80	1
81-105	2
106 +	3

**SCHNELLIGKEIT (1W100)**

Menschliche Frauen -10, Mujina +10, Tengu -10  
/+200(Luft).

Die angeborene Lauffähigkeit ohne zusätzliche Belastung. Bei Menschen, ist Schnelligkeit abhängig von Beweglichkeit; der Eigenschaftswert darf sich um nicht mehr als 40 Punkte vom Beweglichkeitswert unterscheiden. Soweit nötig, wird der erwürfelte Wert entsprechend gesenkt oder angehoben.

**SEHKRAFT (1W100)**

Tengu +20, Dai Bakemono -5  
Die natürliche Sehfähigkeit des Charakters bei Tageslicht. Bei Nacht gilt ein Modifikator von auf diesen Wert, außer bei Mujina, Rokuro-Kubi und anderen nachtaktiven Lebewesen.

**GERÖHR (1W100)**

Die Fähigkeit, Geräusche wahrzunehmen. Tengu +10, Kitsune + 5

**GERUCH/GESCHMACK (1W100)**

Menschen +5, Menschliche Frauen + 15, Mujina +10  
Die Fähigkeit, Duft und Geschmack wahrzunehmen. Dies kann bei Spurensuche und Verfolgungen von Wert sein und in bestimmten Situationen vor Gefahren warnen.

**TASTSINN (1W100)**

Die Fähigkeit, über die Haut Berührungen, Oberflächenstrukturen, Wärme, Kälte usw. wahrzunehmen. Anmerkung: Charaktere, die mit ihren Händen schwere Arbeiten verrichten (z.B. Krieger), können dadurch einiges an Tastsinn einbüßen. Dem Spielleiter steht frei, dies umzusetzen.

**STIMME (1W100)**

Tengu +2.  
Das Timbre der Sing- und Sprechstimme des Charakters. Ausgezeichnete und überirdische Stimmen sind sehr gefragt.

01-10	Unerträglich	61-75	Angenehm
11-30	Unangenehm	76-90	Ausgezeichnet
31-60	Durchschnittlich	9-100	Überirdisch

**PERSÖNLICHKEIT**

**INTELLIGENZ (1W100)**

Für SC ist dies nur ein Maß der Erinnerungsfähigkeit, für NSC zeigt dieser Wert auch die Fähigkeit zu logischem Denken und Ausdruck an.

3W6	Char-Gedächtnis	NSC Intelligenz
01-09	Zerstreut	Schwachsinn/Dumm
10-29	Vergeßlich	Langsam
30-65	Durchschnittlich	Durchschnittlich
66-84	Gut	Schlau

3W6	Char-Gedächtnis	NSC Intelligenz
85-95	Sehr Gut	Hochintelligent
96	Ausgezeichnet	Genie

**ABLENKUNGEN**

Im Spiel kann es vorkommen, das ein Charakter seine Konzentration nicht voll auf etwas richten kann. Dies wird als Ablenkungen bezeichnet. Jede Ablenkung verursacht generelle Abzüge auf alle Würfe, die der Charakter „bewusst“ macht.

Die Höhe des Abzugs ergibt sich aus folgender Tabelle:

Intelligenz	Ablenkungs-Abzug
1-20	9
21-30	8
31-50	7
51-65	6
66-80	5
81-90	4
91-100	3
101-110	2
110+	1

**AURA (1W100)**

Menschliche Frauen +10, Dai Bakemono -10, Tengu -15  
Die Magie eines Charakters entspricht seiner geistigen Kraft und unsterblichen Seele. Sie ist von Bedeutung für Psikräfte und Magie.

**WILLE (1W100)**

Dieser Wert mißt geistige Stärke, Durchhaltewillen und Geduld. Ein Charakter mit niedrigem Willenswert hat mangelndes Selbstvertrauen, neigt zur Panik und hat Schwierigkeiten bei ermüdenden Aufgaben. Charaktere mit hohem Willenswert sind resolut, selbstsicher und stur

**LEHRNATE (LR)**

Dieser Wert gibt die Geschwindigkeit wieder, mit der ein Charakter seine Fähigkeiten steigert innerhalb einer „Studienrunde“ - (normalerweise 1 Woche).

Die Rate verändert sich je nach Situation und Zustand des Charakters.

Die Lernrate wird berechnet: Wil + Wil + Int / 10. Dies sollte Werte zwischen 0 und 30 ergeben.

Die Lernrate ist je nach Archetyp unterschiedlich

Archetyp	Lernrate			
	1	2	3	4
Bushi	1-7	8-17	18-29	30 +
Budoka	1-9	10-19	20-29	30 +
Shugenja	1-19	20-29	30 +	
Gakusho	1-19	20-29	30 +	
Ninja	1-9	10-19	20-29	30 +

Archetyp	Lernrate			
Yakuza	1-14	15-24	25-29	30 +
Ohne Archetyp	0-10	11-20	21-29	30+

Die Lernrate gibt nur die Basis an. Die aktuelle Lernrate hängt von vielen Faktoren ab und ist im Kapitel „Studien“ genauer erklärt.

### MORAL (WAHL/3W6)

Mujina -4, Dai-Bakemono -2, Rokuro-kubi -2, Kitsune +4

Ethik und Integrität des Charakters. Für SC können die Spieler nach Belieben einen Moralwert wählen oder mit 3W6 auswürfeln. Der Spielleiter sollte den Wurf für Nichtmenschen modifizieren. Es steht dem Spielleiter frei, den Moralwert eines Charakters seinen Aktionen anzupassen.

### 03 DIABOLISCH

Ein Charakter, dem Schuldgefühle völlig unbekannt sind, der sich nur an Gesetze hält soweit ihm dies paßt und vor keiner Übeltat zurückschreckt, wenn er sich davon einen persönlichen Vorteil verspricht.

### 04-05 SKRUPELLOS

Ein Charakter, der nur selten einen Gedanken daran verschwendet, ob seine Handlungsweise gut oder böse ist. Er verhält sich so, wie es für seine Ziele am vorteilhaftesten ist. Seine persönliche Ethik basiert auf einem Prinzip wie "Überleben des Tüchtigsten" oder "Der Zweck heiligt die Mittel"

### 06-09 KORRUPT

Ein Charakter, dessen Moral die Wandlungsfähigkeit eines Chamäleons besitzt. Wahrscheinlich nimmt er eine Art Ethik für sich in Anspruch, ist in Wirklichkeit jedoch bereit, für sein persönliches Wohlergehen fast alles zu tun. Ein korrupter Charakter neigt dazu Gesetze und Autoritäten als sinnlose Einschränkung seiner Freiheit zu sehen und beugt oder bricht Regeln und Gesetze ohne sich lange um moralische Folgen zu kümmern.

### 10-14 GSETZESTREU

Ein Charakter der Sitten und Gesetze achtet und versucht, hohen moralischen Werten gerecht zu werden, auch wenn er dabei häufig versagt. Ein gegebenes Wort hält er meist und versucht Schaden für andere zu vermeiden, hat aber keine Probleme damit, für eine gerechte Sache zur Gewalt zu greifen. Er kann von einem tugendhaften Beispiel inspiriert werden und leidet unter Schuldgefühlen, wenn er sündigt.

### 15-16 PRINZIPIENTREU

Ein Charakter, der zögert, Leiden zu verursachen. Wenn er sündigt, leidet er unter erheblichen Schuldgefühlen und versucht, sich zu bessern. Er ist ehrenhaft und pflichtbewußt, kann sich aber auch durchaus Stolz, habgierig oder haßerfüllt zeigen.

### 17-18 VORBILDICH

Ein Charakter, der vom Wunsch beseelt ist, ohne Rücksicht auf persönliche Vorteile ehrenhaft, gerecht und mildtätig zu handeln. Kann herablassend, um nicht zu sagen unerträglich werden.

## 3.4.3 KÖRPERLICHE MERKMALE

Jeder Spieler würfelt ein mal mit 1W1000 auf die Tabelle, um etwaige Besonderheiten festzulegen.

Männl.	Weibl.	Medizinisches Merkmal
001-011	001-010	Albinismus
012-190	011-176	Allergie
191-235	177-236	Beidhändigkeit
236-337	237-238	Fallsucht (Epilepsie)
238-247	239-248	Farbenblindheit
248	249	genetischer Rückfall (1)
249-299	250-329	Gummigelenke
300-301	330-331	Hämophilie (Bluter) (1)
302-341	332-431	Linkshändigkeit
342-343	432-433	Mißbildung/fehlendes Körperteil
344-453	434-513	Muttermal(e)
454-455	514-515	Organbeschwerden usw. (1)
516-565	566-615	Rezessive Merkmale
566-605	616-655	Sterilität, nicht fortpflanzungsfähig
611-650	661-700	Mehrere Merkmale (noch 2x würfeln)
651-000	701-000	Keine besonderen Merkmale

### ALBINISMUS

Der Charakter hat eine bleiche Haut, weiße Haare und rote Augen. Albinos empfinden grelles Licht als schmerzhaft.

### ALKOHOLISMUS

Alkoholiker, denen es nicht gelingt, angebotene alkoholische Getränke abzuschlagen, trinken meist bis zur Bewußtlosigkeit weiter. Um das erste Glas abzulehnen, ist ein normaler Wurf (60) gegen Wille notwendig, für alle weiteren ein Sehr Schwieriger Wurf gegen Wille.

### ALLERGIE

Die häufigsten Allergien werden durch Staub, Tierfelle und Pollen (Heuschnupfen) ausgelöst. Häufig sind auch allergische Reaktionen auf bestimmte Nahrungsmittel, etwa bestimmte Fleisch, Fisch- oder Getreidesorten. Die Schwere einer Allergie ist von einer Person zur nächsten verschieden.

### BEIDHÄNDIGKEIT

Beidhändige Charaktere können die linke und rechte Hand gleich gut einsetzen. Der Geschicklichkeitswert des Charakters wird um zehn (10) angehoben.

**DROGENABHÄNGIGKEIT**

Bei Spielercharakteren wird dieses Merkmal als latente Neigung betrachtet oder neu gewürfelt. In Nippon ist hauptsächlich das Opiumrauchen üblich.

**FALLSUCHT (EPILEPSIE)**

Der Charakter leidet unter Epilepsie und kann bei einem Schock einen Anfall erleiden (um diesen zu vermeiden, ist ein normaler Wurf gegen Wille notwendig)

**FARBENBLINDHEIT**

Die häufigste Variante der Farbenblindheit ist die Unfähigkeit, Rot und Grün zu unterscheiden. Die Sehschärfe ist im allgemeinen davon nicht betroffen. Frauen können diese Krankheit in ihrer Erbmasse tragen und mit 75%iger Wahrscheinlichkeit an ihre Nachkommen weitergeben, leiden selbst jedoch nur in den seltensten Fällen unter deren Auswirkungen (nur wenn beide Eltern sie vererben).

**GENETISCHER RUECKFALL**

Der Charakter hat ein Eigenschaft eines genetischen Vorfahren. Die Art dieses Merkmals kann durch einen zweiten 1W100 Wurf ermittelt werden: (01-20) vorstehende Brauenknochen usw., (21-40) ungewöhnlich dichte Körperbehaarung, (41-80) ungewöhnliche Stärke (+3W6), (81-00) andere Merkmale bzw. eine Kombination (Spielleiterentscheid).

**GUMMIGELENKE**

Der Charakter kann ungewöhnlich biegsame Gelenke an den Armen (01-30), den Beinen (31-60), an sämtlichen Gliedmaßen (61-80) oder am ganzen Körper (81-00) besitzen. Dies führt zu folgenden Anhebungen der Eigenschaftswerte: Arme (GES +10), Beine (BEW +10). Ausserdem hat er die gleichen Vorteile wie ein Charakter mit der Fertigkeit Winden. (Als LS wird folgendermassen gerechnet: Arme 20%, Beine 30%, Gliedmassen 50%, ganzer Körper(80%).

**HAEMOPHILIE (BLUTER)**

Der Charakter ist ein Bluter; dies führt bei Verwundungen zu erheblichen Komplikationen. Frauen können diese Krankheit in ihrer Erbmasse tragen und mit 75% Wahrscheinlichkeit an ihre Nachkommen weitergeben, leiden selbst jedoch nicht unter deren Auswirkungen. Dies ist eher für Nicht-Spielercharaktere geeignet.

**LINKSHAENDIGKEIT**

Der Geschicklichkeitswert des Charakters wird um fünf (5) angehoben.

**MISSBILDUNG/FEHLendes KOERPERGLIED**

Die genaue Art des Problems wird auf der Trefferzonentabelle (im Kapitel Kampf) ausgewürfelt. Bei einem neugeschaffenen SC muß der Spielleiter das Problem stark abschwächen, um ihn nicht unspielbar zu

machen.

**ORGANBESCHWERDEN**

Der Charakter leidet unter Herzflattern, schwacher Blase, Nierenbeschwerden usw. Dieses Merkmal sollte bei Spielercharakteren definitiv abgeschwächt oder ganz ignoriert werden.

**PARASITEN**

Würmer, Flöhe usw. Parasitenbefall ist in mittelalterlichen Gesellschaften weit verbreitet. Flöhe und Läuse sind zumindest in den unteren Klassen alltäglich.

**POCKENNARBE (VERHEILT)**

Der Charakter trägt die sichtbaren Folgeerscheinungen einer Krankheit wie etwa der Pocken. Der Attraktivitätswert wird um 1W3 (1W6/2) gesenkt.

**REZESSIVE(S) MERKMALE(S)**

Der Charakter besitzt eines der vererbaren medizinischen Merkmale der Tabelle (außer Parasiten, Pockennarben, Narben, Sterilität), und gibt es mit 75%iger Wahrscheinlichkeit an seine Nachkommen weiter, leidet jedoch selbst nicht unter dessen Auswirkungen.

**UEBERGEWICHT**

Das tatsächliche Körpergewicht des Charakters liegt um 1W6+1 x 10 Prozent über dem im weiteren Erschaffungsprozess ermittelten Optimalwert. Dies führt NICHT zu einer Anhebung des Stärkewertes, kann aber nach Entscheidung des Spielleiters eine Herabsetzung von Beweglichkeit und Schnelligkeit zur Folge haben.

**3.4.3 GEBURTSREGENT**

Der Geburtsmond wird vom Geburtsjahr abgeleitet. Ist jemand um den Jahreswechsel geboren (+/- 3 Tage – siehe nächstes Kapitel), vereint er die Eigenschaften beider Zeichen. Das Geburtsjahr wird vom Spielleiter nach Beendigung der Spielvorbereitungen festgelegt oder kann mit 2W6 erwürfelt werden. Das Ergebnis des Wurfes + 14 ist das Alter bei Spielbeginn, ausser der Spielleiter legt etwas anderes fest.

Jahr (2W6)	Regent	
1	Ne	Ratte
2	Ushi	Büffel
3	Tora	Tiger
4	U	Hase
5	Tatsu	Drache
6	Mi	Schlange
7	Uma	Pferd
8	Hitsuji	Ziege
9	Saru	Affe
10	Tori	Hahn
11	Inu	Hund

12	I	Schwein
----	---	---------

Eine genauere Beschreibung der Geburtsregenten findet sich im Kapitel Land.

### 3.4.4 GEBURTSDATUM

(1W12 und 1W30 oder 1W10+1W6)

Der Kalender Nippons benutzt ein Mondjahr zu zwölf Monaten (1W12 oder 1W20, über 12 nochmals würfeln); jeder Monat hat 30 Tage (1W30 = 1W3 \* 1W10).

Frühling	Sommer	Herbst	Winter
1 Li-Ei	4 Li	7 Hosan	10 Sha
2 Tschen	5 Tane	8 Ri	11 Roki
3 Mae	6 Ho	9 Hung	12 Temote

### 3.4.5 GEBURTSORT

Der Geburtsort eines Charakters sollte zumindest bis auf die nächste größere Ansiedlung (Festung, Burg oder Stadt) genau bestimmt werden, vorzugsweise bis auf das nächste Dorf genau. Im Kapitel Land ist eine Geburtsorttabelle die benutzt werden kann. Falls der Spielleiter eine Region besonders entwickelt hat, sollte er die Spielercharaktere dort ansiedeln.

### 3.4.6 GEISTIGE TALENTE

Manche Charaktere werden mit besonderen geistigen Eigenschaften geboren. Dies wird durch die Aura eines Charakters angezeigt. Charaktere mit einem Aurawert von 80 oder niedriger beginnen das Spiel ohne Psi Talent. Für alle angefangene 5 Punkte über 80 wird einmal mit 1W100 auf der folgenden Tabelle gewürfelt. Ein Charakter mit Aura 92 hat also das Recht auf 3 Würfe.

01-69	nichts
70-73	Magieresistenz (siehe Shugenja)
74-81	Exorzismus (siehe Shugenja)
82-85	Zauber entdecken (siehe Shugenja)
86-87	Astral spüren (siehe Shugenja)
88-89	Entkörperung
90-93	Heilung
94-95	Kontakt zu Kamis/Buddhas
96-00	Vorahnung

Beim ersten Erwerb eines Talents wird es mit 1 eingetragen. Wird dasselbe Talent ein zweitesmal ermittelt, wird der Basisfaktor um 1 angehoben und so weiter.

Wirft ein Spieler zweimal Heilung und einmal Vorahnung, verfügt der Charakter über das Heilung mit 2 und Vorahnung 1.

### 3.4.7 BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Alle Charaktere dürfen einen Wurf auf dieser Tabelle ausführen.

01-59	nichts
-------	--------

60-71	Besond. Fähigkeit (eine Basis +4)
72-82	Besond. Eigenschaft (Str, Ges, Bew o. Snl +2W6+7)
83-91	Besond. Sinn (Ghr, Grs, Seh, Tst oder Sti 2W6+10)
92-00	Besonderes Ego (Int oder Wil +2W6+10)

## SOZIALE STELLUNG

In den meisten Fällen folgt die soziale Stellung aus dem Beruf einer Person, aber in verschiedenen Gesellschaften haben manche Berufe einen unterschiedlichen Status. Prinzipiell hat jeder Charakter mehrere Werte für soziale Stellung(en) (=Status).

Die grundlegenden sind

- Gesellschaftliche Stellung (Tabelle unten)
- Stellung in der Herkunftsfamilie (Siehe Familie)
- persönlicher Status (Siehe unten)

Wenn Charaktere sich niederlassen, sollte der Spielleiter für den dortigen Ort einen eigenen Status festlegen, der sich mit den Aktionen der SC verändert.

Die Tabelle verwendet zur Kennzeichnung der sozialen Stellung die folgenden Abkürzungen:

Stand	Status
(E) ETA	Ausgestoßene 0
(Y) Yakuza	Diebe 10
(N) Ninja	Mörderbanden 0
(H) Heimin	Volk 25
(S) Samurai	Krieger / Gefolgsleute 40
(B) Buke	Adel 60
(K) Kuge	Kaiserliche Familie 90
(G) Gakusho	Priester 50
(S) Shugenja	Zauberer 30

Der Spielleiter kann festlegen, in wieweit die gesellschaftlichen Schichten durchlässig sind. Dies kann von sehr starr, d.h. jeder kann nur innerhalb seiner Schicht einen Beruf ergreifen, bis sehr frei, d.h. jeder kann (fast) frei wählen, was er werden möchte. Einzige Beschränkung ist bei den Ninja. Ein Ninja kann nur werden, wer auch als Ninja geboren wurde. Allerdings kann einer, der als Ninja geboren wurde, einen anderen Beruf ergreifen. Yakuza kann jeder werden, mit Ausnahme der Buke.

Ein Samurai besitzt ein kleines Lehen. Die Bestimmung eines Lehens wird im Kapitel Land beschrieben.

### BERUF DER ELTERN (1W1000)

Die Berufstabelle kann benutzt werden, um für beliebige Charaktere Beruf und On zu ermitteln. Für einen SC wird dieser Wurf im Rahmen der Charaktererschaffung durchgeführt, und das Ergebnis gibt Beruf und soziale Stellung seines Vaters an. Der Beruf des Vaters ist ausschlaggebend für die Familienfertigkeiten, die in der zweiten Spalte der Berufsfertigkeitentabelle am Ende des Kapitels aufgeführt werden. Dies sollte aber erst gemacht werden, wenn der Familienstand des Charakters geklärt

ist.  
 SC können im Rahmen ihres Standes ihren Beruf frei wählen. D.h. wenn der Vater von Geburt ein Heimin ist, kann der Spieler jeden anderen Beruf, der Heimin lernen. Ein Beruf, der zu einem anderen Stand gehört, kann durch Entscheidung des Spielleiters erlernt werden. Wird der Stand aber gewechselt, so halbiert sich das anfängliche ON eines Spielers. Steigt der Spieler im Stand ab, so verliert er sogar 3/4 seines ON. Wenn der Spielleiter seinen SC einen Vorteil verschaffen will, kann er mehrere Würfe gestatten, aus denen der Spieler den besten auswählt, oder einen Mindeststatus festlegen. Diese Tabelle gibt auch das anfänglichen ON des neuen Charakters an.

In den Stand N und B kann nicht gewechselt werden. Es liegt in der Entscheidung des Spielleiters, ob er einem Spieler, der einen Ninja Charakter spielen möchte, ihn einfach den Beruf des Vaters Ninja gibt, ihm ein Modi für den Wurf, eine einfache Prozentchance einräumt, oder einen Ninja nur zulässt, wenn der Wurf auch einen Ninja ergibt.

Wurf	Beruf	Titel	Stand	ON
001-010	Bestatter	Hinin	E	0
011-030	Färber	Honin	E	0
031-050	Gerber	Honin	E	0
051-061	Prostituierte	Honin	E	0
062-090	Schlachter	Honin	E	0
091-092	örtlich Führer eines Eta Dorf	Denzaemon	E	1
093	freier Ninja		N	*
094-104	Ninja Mitglieder	Genin	N	*
105-106	Ninja Aufseher, Managers	Chunin	N	*
107	Ninja Clanführer, Berater	Jonin	N	*
108-158	freier Yakuza		Y	1
159-164	Gangmitglieder	Kobun	Y	2
165-166	Unterführer	Chunin	Y	3
167	Gang Führer	Oyabun	Y	4
168-172	Apotheker	Shokunin	H	8
173-174	Astrologe	Shokunin	H	5
175-179	Arzt	Shokunin	H	8
180-476	Bauer	Hyakusho	H	15
477-498	Fallensteller	Hyakusho	H	9
499-553	Fischer	Hyakusho	H	11
554-563	Gärtner	Shokunin	H	8
564-579	Gepäckträger	Shokunin	H	4
580-630	Jäger	Hyakusho	H	6
631-653	Juwelier	Shokunin	H	9
654-690	Köhler	Shokunin	H	5

691-726	Geisha	Shokunin	H	7
727-754	Müller	Shokunin	H	5
755-783	Papierhersteller	Shokunin	H	8
784-793	Schauspieler	Shokunin	H	5
794-821	Schiffsbauer	Shokunin	H	5
822-834	Schlosser	Shokunin	H	6
835-847	Schmied	Shokunin	H	7
848-873	Seemann	Shokunin	H	5
874-876	Shugenja	Shugenja	H	12
877-894	Steinmetz	Shokunin	H	7
895-921	Töpfer	Shokunin	H	4
922-934	Waffenschmied	Shokunin	H	16
935-941	Weber	Shokunin	H	5
941-950	Zimmermann	Shokunin	H	3
951-956	Fuhrmann	Akindo	H	1
957-963	Hausierer	Akindo	H	2
964-969	Kaufmann	Akindo	H	3
970-974	Samurai ohne Herr	Ronin	S	25
975-979	Samurai ohne Besitz	Samurai	S	30
980-981	Samurai mit Land und ohne Herr	Ji-samurai	S	35
982-983	Samurai mit Land / Gehalt	Samurai	S	45
984-985	Managers, Clansälteste	Gokenin	S	60
986-987	Samurai	Kofushin	S	40
988-989	Samurai	Yoriai	S	50
990	Samurai	Kodai-Yoriai	S	65
991	Samurai	Hatamoto	S	80
992-994	Beamter	Metsuke	B	120
995-996	Beamter	Kairei	B	160
997	Beamter	Bugyo	B	190
998	Adliger	Joshu	B	80
999	Adliger	Ryoshu	B	90
1000	Adliger	Kokusho	B	100

Die genaue Beschreibung der Titel kann im Kapitel Leute nachgelesen werden. Würfelt ein Spieler einen Wert von 982 oder höher, so muß der Spielleiter den genauen Hintergrund (Lehen, Daimyo etc.) erstellen siehe dazu das Kapitel Land.

### 3.4.7.1 FAMILIE

Die Beziehung des Charakters zum Familienoberhaupt. Je nach Clan kann dies der Vater oder die Mutter sein. Zur Vereinfachung der Genealogie wird im folgenden der Begriff Vater benutzt. Bei Bastarden würfelt der Spielleiter geheim den Status des leiblichen Vaters aus,

der mit 85%iger Wahrscheinlichkeit höher ist als der des Ziehvaters. Der Geschwisterrang eines Bastards wird für beide Eltern getrennt ermittelt (z.B. 3. Kind des Vaters und 2. Kind der Mutter).

### 01-10 WAISE

Vater verstorben. Es besteht eine Chance von 50%, daß die Mutter noch lebt, ansonsten wurde der Charakter adoptiert oder von Zieheltern aufgezogen. Der Geschwisterrang wird auf der Nachkommantabelle (unten) ausgewürfelt. Erben können im allgemeinen erst mit 21 Jahren Ihr Erbe antreten. Arme Waisen werden meist von einem Priester bei Nachbarn, Verwandten oder im Kloster untergebracht. Wenn die Mutter noch lebt, besteht eine Chance von 60%, das sie wieder geheiratet hat.

### 11-20 ZIEHELTERN

Ein Elternteil des Charakters lebt noch (möglicherweise auch beide), aber aus sozialen, wirtschaftlichen oder politischen Gründen wurde er von anderen Personen erzogen. Die gesellschaftliche Stellung beider Elternpaare ist zu ermitteln.

### 21-25 ADOPTIERT

Eine Adoption findet normalerweise nur durch wohlhabende Eltern statt, die einen Mangel an natürlichen Erben zu beklagen oder andere soziale, politische oder wirtschaftliche Gründe haben. Die bereits ermittelte gesellschaftliche Stellung ist die des Adoptivvaters. Der Spielleiter ermittelt den tatsächlichen Geburtsstatus des Charakters geheim. Die meisten adoptierten Kinder (75%) wissen nichts von ihrer Adoption.

### 26-35 NICHT ANERKANNTER BASTARD

Der leibliche Vater des Charakters erkennt dessen Existenz nicht an, wahrscheinlich, weil er mit einer anderen Frau als dessen Mutter verheiratet ist. Es besteht eine Chance von 60%, daß der Charakter die Identität seines leiblichen Vaters nicht kennt. Es besteht eine 20%ige Chance, daß die Mutter mit einem anderen Mann als dem leiblichen Vater verheiratet ist. In diesem Fall ist die ermittelte gesellschaftliche Stellung die des Ziehvaters. Anderenfalls handelt es sich bei der Mutter möglicherweise um eine Verstoßene, die gesellschaftliche Stellung bezieht sich auf sie.

### 36-40 ANERKANNTER BASTARD

Ein anerkannter Bastard besitzt nahezu den vollen Status eines ehelichen Nachkommen, muß aber (je nach Beliebtheitsgrad) hinter legitimen Halbgeschwistern zurückstehen. Ein anerkannter Bastard kann (nach Belieben des Spielleiters) ganz oder teilweise beim Clan seines Vaters leben.

### 41-00 LEGITIMER NACHKOMME

Der Spielleiter kann die Größe der Familie mit 1W6-1 + Geschwisterrang ermitteln. Ebenso sollte er das

Geschlecht der Geschwister (52% weiblich) ermitteln sowie, ob diese noch leben (60%). Ein durch den Spielleiter erstellter Stammbaum kann sich als nützlich erweisen. Der Geschwisterrang wird mit 1W100 ermittelt:

0-25	Erstgeborener	71-80	Sechstes Kind
26-45	Zweiter Kind	81-85	Siebtes Kind
46-60	Dritter Kind	86-90	Achstes Kind
61-70	Viertes Kind	91-95	Neuntes Kind
71-75	Fünftes Kind	96-00	Zehntes Kind

### 3.4.7.2 FAMILIENFERTIGKEITEN

Wer vierzehn Jahre als Teil einer Familie verbringt, erwirbt dabei im allgemeinen eine gewisse Erfahrung in den Tätigkeiten ihrer übrigen Mitglieder. Einige Fertigkeiten werden nicht weitervermittelt; Kurtisanen beispielsweise unterweisen ihre Kinder im allgemeinen nicht in ihrer Fertigkeit, Geishas sehr wohl. In den meisten Fällen gestattet der Familienhintergrund einem Charakter jedoch, alle auf der Berufsfertigkeitentabelle für die Familientätigkeit aufgeführten Fertigkeiten (2. Spalte) mit dem dort angegebenen Fb-Faktor zu erlernen. Der Sohn eines Apothekers erlernt beispielsweise Kräuterkunde, Alchimie, Mathematik und Igaku jeweils mit 1.

Die Familienfertigkeiten können je nach Lebensereignissen in der Kategorie wechseln. Dann sollte der Spielleiter entscheiden, welche Fertigkeiten der Charakter (in welchem Alter) gelernt hat.

### 3.4.7.3 BELIEBTHEIT

Der Beliebtheitsgrad eines Charakters gibt an, wie nahe er seinem Vater steht, und hat entscheidende Bedeutung für seinen Besitzstand und seine Möglichkeiten, bis hin zu einem möglichen Erbe. Der älteste Sohn des Königs zu sein, verliert einiges von seinem Wert, wenn dieser ihn haßt. Charaktere aus einem Clan oder einer Familie, aber unterschiedlichem Beliebtheitsgrad, sind möglicherweise eifersüchtig aufeinander; daraus können sich interessante Konflikte entwickeln.

Hieraus leitet sich auch der anfängliche Status des Charakters in der Sippe, dem Dorf etc ab.

### 01-10 AUSGESTOSSENER

Der Charakter wird von anderen Familienmitgliedern ignoriert, wenn nicht sogar angegriffen. Status 0, WM-30

### 11-40 UNBELIEBT

Der Charakter ist bei den übrigen Mitgliedern der Familie nicht sonderlich beliebt, möglicherweise mit Ausnahme seiner Mutter. Der Charakter braucht nicht damit zu rechnen, daß ihm irgend jemand einen Gefallen erweist, und wird tatkräftig ermuntert, außerhalb der Familie unterzukommen. Etwaige Geburtsrechte werden, wenn überhaupt, nur widerwillig zugestanden. Status 0, WM-20

### 41-60 DURCHSCHNITTLICH BELIEBT

Keine besonderen vor oder Nachteile; der Charakter kann

zu Hause wohnen, aber wenn er auszieht, bricht er damit auch keinem das Herz. Status 2, WM+/-10 (nach Wahl)

**61-95 BELIEBT**

Der Charakter versteht sich mit den meisten seiner Verwandten gut und kann damit rechnen, daß man ihm hilft, allerdings sollte er es nicht zu weit treiben... Status 4, WM+15

**96-00 LIEBLING**

Der Aupapfel seines Vaters, der mit ziemlicher Sicherheit besonders bevorzugt wird; möglicherweise wird ihm ein größeres Erbe zugesprochen als älteren Geschwistern. Status 8, WM+20

Anmerkung: kleinere Clans haben meist ein besseres Verhältnis zu ihren Kindern; bei einem dieser Clans kann der Beliebtheitswurf um +20 angehoben werden. ein nicht modifiziertes Ergebnis von 01 bedeutet jedoch immer, daß der Charakter ausgestoßen ist.

**3.4.7.4 BINDUNG AN DEN CLAN**

(1W100 oder Wahl)

Dieser Wurf bestimmt, wie stark sich der Charakter an seinen Clan gebunden fühlt. Für einen SC kann der Spieler den Wert bestimmen oder würfeln. Als WM kann die Angabe aus obiger Tabelle benutzt werden.

**01-04 HASS**

Der Charakter versucht seinem Clan zu schaden, wann immer das möglich ist.

**05-09 TRENNUNG**

Der Charakter hat keinen Kontakt mehr zu seinem Clan und wünscht auch keinen.

**10-20 ABLEHNUNG**

Der Charakter meidet seinen Clan und Kontakte zu dessen Mitgliedern. Evtl. gibt es ein paar Einzelpersonen, zu denen er ein gutes Verhältnis hat.

**21-30 AMBIVALENZ**

Der Charakter wünscht Kontakte zu seinem Clan, kann diese aber nur kurze Zeit ertragen.

**31-45 NORMALES VERHÄLTNIS**

Der Charakter erträgt es, da man zum gleichen Clan gehört. Evtl. auch etwas besseres Verhältnis zu verschiedenen Personen.

**46-80 GUTES VERHÄLTNIS**

Der Charakter wünscht einen guten Kontakt zu seiner Familie und nimmt Anteil an den Sorgen.

**81-90 INNIGES VERHÄLTNIS**

Der Charakter sorgt sich um die Belange seiner Familie

und würde einiges auf sich nehmen, um seiner Familie zu helfen.

**91-95 SELBSTLOSES VERHÄLTNIS**

Der Charakter denkt nur wenig für sich, sondern meistens daran, wie er seinem Clan helfen kann oder wie sein Handeln den Clan beeinflusst.

**96-00 Fusion**

Der Einzelne ist nichts, der Clan ist alles.

**3.4.7.5 CLANOBERHAUPT**

In vielen Fällen ist das Verhältnis eines Charakters zum Clanoberhaupt wichtiger als das zu seinen Eltern. In manchen Fällen lebt der gesamte Clan dicht beieinander, andere Clans haben Tausende von Mitgliedern und sind über ein weites Gebiet verteilt. Je nach Bedarf kann auch der Beliebtheitsgrad beim Clanoberhaupt ermittelt werden. Wenn der Clan eines Charakters eine Bedeutung hat, sollte seine Familie darin integriert werden. Eine derartige Ausarbeitung ist jedoch nur bei größeren Clans notwendig. Den besten Hinweis darauf, ob ein Clan diese Bezeichnung verdient oder nicht, bietet der Beruf des Vaters. Wohlhabende und adlige Clans sind häufig groß. für arme Clans gilt dies weit seltener, ganz besonders dann, wenn sie Städter sind. Die armen Familien einer Stadt können denselben Clannamen tragen, obwohl sie schon seit Generationen keinen Kontakt mehr miteinander haben. Wenn ein SC einem wichtigen, größeren Clan angehört, wird mit 1W100 ausgewürfelt, welche Verwandtschaftsbeziehung er zum Clanoberhaupt hat. Dies ist vor allem für Samurai wichtig, da der Wurf das Verhältnis zum Daimyo festlegt.

Kleiner Clan	Grosser Clan	Clanchef
01-50	01-64	entfernter Verwandter
51-75	65-88	Onkel o. Tante
76-85	89-95	Vetter o. Base
86-00	96-00	Vater / Mutter

Bei entfernten Verwandten wird mit einem zweiten Wurf die Beziehung des VATERS zum Clanoberhaupt ausgewürfelt; sollte wieder 'Entfernter Verwandter' das Ergebnis sein, wird ein dritter Wurf für den GROSSVATER ausgeführt usw.

**3.4.8 RELIGION**

Der von einem Charakter gewählte Glauben. Dieser hängt vom Stand des Charakters ab. Der Spieler kann für seine Religion würfeln oder sie sich aussuchen.

E	N	Y	H	S	B	Glaube
01-60	01-10	01-60	01-90	01-20	01-15	Beide Relig.
61-75	11-20	61-75	91-92	21-30	16-20	Mehr Shintoist
76-90	21-30	75-90	93-94	31-60	21-50	Mehr Buddhisti
91-94	31-35	91-93	95-96	61-64	51-52	Nur Shintoist
95-99	36-40	94-98	97-98	65-97	53-99	Nur Buddhistisch

00	41-00	99-00	99-00	98-00	00	Keine/unwichtig
----	-------	-------	-------	-------	----	-----------------

### FRÖMMIGKEIT (3W10)

Die Frömmigkeit eines Charakters mißt dessen Hingabe zu seinem Glauben. Sie wird in Frömmigkeitspunkten (FP) gemessen. Der in diesem Schritt ermittelte FP Wert entspricht der anfänglichen Frömmigkeit des Charakters, die im Laufe des Spieles zu oder abnehmen kann. Die verschiedenen Ausrichtungen sind eher tendenzielle Unterschiede. Eine Handlungsweise, die für einen Shinto frevelhaft ist, ist meist auch für einen Buddhisten frevelhaft. Der Unterschied liegt in den Details. Mehr dazu im Kapitel Archetypen – Gakusho. Die Wirkung und der Einsatz von Frömmigkeit wird im Kapitel Land genauer beschrieben.

### 3.4.9 WERDEGANG

Der Werdegang legt fest, was aus dem Charakter nach seiner Geburt wurde bzw. was ihm widerfahren ist.

### 3.4.10 KRITISCHE LEBENSEREIGNISSE

Hiermit können für NSC, aber auch für SC, besondere Lebensereignisse ermittelt werden. Es gibt hierbei zwei Möglichkeiten, diese zu bestimmen:

- Sie würfeln 1W6 -2 mal auf untiger Tabelle und ignorieren alle Ergebnisse „Keine“. Mit der Spalte Alter und Folgen können Sie das Alter, indem es passiert ist und ob es (psychische) Folgen hinterlassen hat ermitteln. (Für NSC empfohlen)
- Sie würfeln für jedes Jahr einmal auf untiger Tabelle. Die Spalte Alter ignorieren und die Spalte Folgen je nach Entscheidung des Spielleiter. (Für SC empfohlen). Dabei sei bemerkt, das der Spielleiter das Alter und die Fähigkeiten des Spielers bei der Entscheidung berücksichtigen sollte. Es stört das Spiel empfindlich, wenn ein Spieler seinen Charakter „nicht leiden kann“ und die Macken weder spielen will noch kann. Daher sollte der Spielleiter die Wünsche des Spielers berücksichtigen.

Wurf	Ergebnis
001 - 400	Keine Ereignis
401 - 680	Familienereignis
681 - 750	Tierereignis
751 - 840	Personenereignis
841 - 890	Gruppenereignis
891 - 950	Soziales Ereignis *
951 - 000	Naturkatastrophe *

Wurf	Ergebnis	F	Alter	Folge
<b>Familienereignis</b>				
	Von Eltern mißhandelt	1	- 14	90%
	Tod eines Geschwister	2	6 - 17	25%
	Tod eines Elternteils	3	alle	45%

	Als Sklave verkauft	4	8 -	65%
<b>Tierereignis</b>				
	Tierfreundschaft	5	3-13	15%
	Angriff eines Tieres	6	01-09	50%
	Tod eines Lieblingstieres	7	5 - 13	20%
<b>Personenereignis</b>				
	Opfer einer Vergewaltigung	8	13 -	95%
	Als Sklave geraubt	9	8 -	65%
	Opfer eines Zaubers	10	alle	50%
	Zeuge von Mord	11	6 -	55%
	Freund / Mentor	12	10-	25%
<b>Gruppenereignis</b>				
	Opfer von Plünderung / Überfall	13	6 -	55%
	Opfer von Folter	14	6 -	90%
	Zeuge von Folter	15	6 -	30%
	Zwangsarbeiter	16	12 -	40%
<b>Soziales Ereignis *</b>				
	Opfer eines Krieges	17	6 -	60%
	Opfer eines Aufstandes	18	4-	65%
	Tyrannischer Herrscher	19	1-	75%
<b>Naturkatastrophe *</b>				
	Hunger	20	3 - 16	75%
	Seuche	21	3 - 16	75%
	Erdbeben	22	3 - 16	35%
	Feuer	23	3 - 16	45%
	Tsunami	24	3 - 16	65%
	Überschwemmung	25	3 - 16	85%

\* Die genaue Art des Ereignisses kann im Kapitel Land mit den Tabellen für Ereignisse und Phänomene bestimmt werden. Die Folgen könnten entsprechend festgelegt werden.

Wenn bei einem Ereignis eine Folge aufgetreten ist, so kann sich der Spieler/Spielleiter die genaue Folge aus den Listen Folgen der Lebensereignisse aussuchen. Die ausgewählte Folge sollte eine logische Konsequenz aus dem obigen Lebensereignis sein. Dazu kann hinter jeder Folge die entsprechende Zahl gesucht werden und evtl. deren Wahrscheinlichkeit gewürfelt werden. Stirbt zum dritten mal ein Elternteil, so kann der Spielleiter solch offensichtlich unlogische Ergebnisse ignorieren, nochmals würfeln oder aber kreativ einbauen. Z.B. ist der Ziehvater gestorben o.ä. Dies kann es nötig machen, die Familiengeschichte und die Familienfertigkeiten zu verändern. Die meisten Folgen werden neben den logischen Konsequenzen psychische Auswirkungen haben, meist in Form einer passenden Phobie. z.B. kann ein Folteropfer beim Anblick von Feuer Angst bekommen o.ä.

#### 3.4.10.1 FOLGEN DER LEBENSEREIGNISSE

Weibl.	Folge
--------	-------

Alkoholismus	Alle ausser 5 und 12
Drogenabhängigkeit	Alle ausser 5 und 12
Blindheit	1, 6, 13, 14, 17-25
Missbildung/fehlendes Körperglied	1, 6, 13, 14, 16, 17-25
Narben/Verheilte Wunden usw.	1, 6, 8, 10, 13, 14, 16-25
Parasiten (Würmer etc.)	21, 22, 25
Pockennarben (verheilt)	21
Übergewicht	1, 8, 13, 14
Acrophobie (Höhenangst)	14
Agoraphobie (Angst vor offenen Plätzen)	17, 22, 25
Ailurophobie (Katzenphobie)	6, 7
Algoraphobie (Schmerzphobie)	1, 6, 8, 10, 14, 15, 17, 18
Aphasie (Wortfindestörung)	1, 2, 3, 7, 10, 17, 18,
Arachnophobie (Spinnenphobie)	6
Astraphobie (Angst vor Gewittern)	22, 24, 25
Autophobie (Angst vor dem Alleinsein)	1-3, 8-11, 20-25
Bulimie (Freß-Brechsucht)	1, 8, 13, 14
Klaustrophobie (Angst vor geschl Räumen)	4, 9, 14, 16
Cynophobie (Hundephobie)	6, 7
Demophobie (Angst vor Menschenmengen)	13, 17, 18
Dyslexia (Lern/Leseschwäche)	1, 8, 13, 17
Equiphobie (Pferdphobie)	6, 17, 18
Gamblomanie (Glücksspielsucht)	1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 11, 13-25
Genophobie (Angst vor Sex)	8
Hämophobie (Angst vor Blut)	1, 6, 8, 10, 14, 15, 17, 18
Haptophilie (Berührungsangst)	1, 6, 8, 10, 13, 14, 15, 17, 18
Hydrophobie (Angst vor Wasser/Ertrinken)	25
Hypnophobie (Angst vor Schlafen/ Träumen)	1-4, 6-11, 13-19, 20-25
Hypochondrie (Krankheitswahn)	1, 8
Insomnia (Schlafstörungen)	1-4, 6-11, 13-19, 20-25
Kleptomanie (zwanghaftes Stehlen)	20-25
Martiophobie (Angst vor Waffen/Kampf)	11, 13-15, 17-19
Masochismus (Lust an Schmerzen)	1, 8, 14, 17, 18
Megalomanie (Größenwahn)	13, 19
Melancholie (Schwermut)	Alle, ausser 5, 12
Neophobie (Angst vor	1, 6, 8, 10

Veränderung/Neuem)	
Nyctophobie (Angst vor dem Dunkel/Nacht)	2, 3, 7, 8, 13-15
Ophidiophobie (Schlangenphobie)	8
Patriphobie (Angst/Haß auf Autoritäten)	1, 13, 19,
Phenophobie (Angst vor dem Übernatürlichen)	20-25
Polydipsie (unstillbarer Durst)	20
Poriomanie (Reisesucht)	13, 17-19, 20-25
Psychopathie (Persönlichkeitsstörung)	1, 4, 8, 9, 14, 17, 18
Pyromanie (Lust am Feuer)	1, 4, 8, 9, 14, 17, 18
Pyrophobie (Brandstiftungstrieb)	1, 4, 8, 9, 14, 17, 18
Sadismus (Lust am Zufügen von Schmerzen)	1, 4, 8, 9, 14, 17, 18
Schizophrenie (Psychose)	1, 4, 8, 9, 14, 17, 18
Schuldkomplex (grundlose Schuldgefühle)	1, 8, 14
Sexmanie (unstillbare Sexgier)	8
Sitophobie (Nahrungsverweigerung)	8
Somnambulismus (Schlafwandeln)	2, 3, 7, 14, 16
Thanatophobie (Angst vor dem Tod)	2, 3, 7, 13-15
Theophobie (krankhafte Gottesfurcht)	2, 3, 7, 13-15, 20-25
Toxicophobie (Vergiftungswahn)	15
Verfolgungswahn	9, 14, 15, 20-25
Xenophobie (Fremdenhaß)	8-11, 13-16
Zoophobie (Tierphobie)	6

Eine Phobie ist eine krankhafte, wahnhaftige Angst, die sich oft aufgrund einer traumatischen Situation ergibt. Wenn eine Situation geeignet ist, die Phobie eines Charakters zu stimulieren (mögliche Assoziationen zum Erlebnis), würfelt der Spielleiter gegen den Willenswert des Charakters, um festzustellen, ob es zu einem Ausbruch kommt. Falls keine Rettung möglich ist, kann der Charakter Erstarren, in Ohnmacht fallen, hysterisch oder zum Berserker werden. Die Spieler sollten Manien und andere Eigenheiten ihrer SC ausspielen. Wenn die Handlungen eines Spielercharakters seinem Psychoprofil keine Rechnung tragen, kann der Spielleiter entsprechende Effekte festlegen.

### 3.4.11 DER CHARAKTER DES CHARAKTERS

Um einen Charakter nicht nur als eine Schachfigur herum zu schieben, hilft es oft, wenn der Charakter ganz gewisse Präferenzen hat. Solche Präferenzen können als polare Eigenheiten angegeben werden.

faul	arbeitsam
geizig	Freigiebig/verschwenderisch

faul	arbeitsam
affektiv	stoisch / beherrscht
aggressiv	friedfertig
gierig	enthaltssam
feige	mutig
kaltschnäuzig	mitleidig
abweisend	kontaktfreudig
humorlos	humorvoll
machtgierig	unterwürfig
unzuverlässig	treu
pessimistisch	optimistisch
verlogen	ehrlich
apathisch	begeisterungsfähig

Diese Liste kann nach Belieben erweitert werden und dient als Hilfe für den Spieler.

Die Werte können auf einer Skala von 10 festgelegt werden. Auf der Skala faul-arbeitsam bedeutet ein Wert von 10, das der Charakter eher faul ist, während 100 einen extrem fleissigen Menschen darstellt. Der Spieler kann für seinen Charakter ein entsprechendes Profil festlegen. Wenn der Spieler in einer Situation sich unsicher ist, wie der Charakter reagieren soll, so kann er gegen den Wert würfeln.

Beispiel: Jugashi ist geizig (Wert 22). Nun möchte der Spieler entscheiden, ob Jugashi den armen Kaufmann übervorteilt. Da es um den Geiz geht, sollte das Würfelergbnis „auf der anderen Seite“ liegen, also das Ergebnis 22 oder höher sein. Soll auf dessen Freigiebigkeit gewürfelt werden, so muss der Wert 22 oder weniger ergeben.

Dies sollte nur als Hilfestellung gesehen werden. Wenn der Spieler seinen Charakter, der eher geizig ist (95) so spielt, das dieser sein Geld bei jeder sich bietenden Gelegenheit ausgibt, so sollte der Wert geändert werden und nicht die Spielweise.

### 3.4.12 **LEBENSZIELE**

Jeder Charakter, ob SC oder NSC sollte gewisse Ziele haben, die er in seinem Leben verfolgt.

Diese können weitgehendste frei festgelegt werden. Ein Spieler kann sich auch am Anfang entscheiden, noch kein Ziel festzulegen, sondern dies erst nach Beginn des Spieles zu wählen, wenn er etwas mit seinem neuen Charakter vertraut geworden ist.

Dazu einige Vorschläge:

Geld/Reichtum
macht
Aufstieg in der Hierarchie / bestimmt Position
Genuss
Luxus / Wohlstand
Erleuchtung
Vollkommenheit (in einem Bereich wie z.B. 1 Waffe, 1

Geld/Reichtum
Fertigkeit)
Berühmtheit
Ehrenhaftigkeit
eine Schule, Sekte, Bande gründen etc.

## 3.5 ZUTEILUNG VON FERTIGKEITEN

Dieses Kapitel befasst sich mit der Festlegung, welche Fertigkeiten ein neuerschaffener Charakter zu Beginn des Spiels besitzt. Falls Sie noch nicht mit dem Fertigkeitssystem vertraut sind, sollten Sie zunächst dieses durchlesen.

Alle Charaktere besitzen auf dem Charakterbogen festgehaltene Fertigkeiten. Manche Fertigkeiten sind universell, andere hängen vom familiären Hintergrund ab, wieder andere sind allgemein, und einige sind selten. Es gibt keine willkürlichen Beschränkungen der Anzahl oder Kombination von Fertigkeiten (keine Charakterklassen). Es gibt aber Archetypen, die als Vorbilder für die Charaktererschaffung gedacht sind. Will ein Spieler seinen Charakter nach solch einem Vorbild erschaffen, so muß er den entsprechenden Archetypen als "Beruf" wählen. Im Kapitel Archetypen und auf der Berufsfertigkeitstabelle sind dann weitere Eigenschaften und Fähigkeiten angegeben, die dieser Charakter dann besitzt. Diese Fertigkeiten haben eine Zahl am Ende. Diese Zahl ist der Bonus, um den sich die FB – Faktor der jeweiligen Fertigungsliste erhöht.

Beispiel:

In der Berufsliste ist Waffe+2 angegeben. Der Spieler wählt Yari aus. In der Liste der Waffenfertigkeiten hat Yari in der FB-Spalte eine 3. D.h. Seine Fertigungsbasis wird normalerweise mit dem Faktor 3 multipliziert, was dann die LS ergibt. Nun lernt er die Waffe auf +2. D.h. Die Fertigungsbasis wird mit  $3+2 = 5$  multipliziert.

Die meisten Charaktere werden sich auf die Fertigkeiten spezialisieren, für die sie ein angeborenes Talent besitzen, da die Entwicklung einer Fertigkeit Zeit und Anstrengung erfordert. Die Chance, daß zwei Charaktere das Spiel mit exakt gleichen Fertigkeiten und Leistungsstufen beginnen, ist minimal.

Die verfügbaren Fertigkeiten sind auf der Fertigungsdatentabelle aufgeführt. Wenn möglich, sollten Sie den Spielern eine Kopie dieser Tabelle zur Verfügung stellen. Für jeden Charakter werden die folgenden Fertigkeiten festgelegt:

Familienfertigkeiten (siehe Beruf der Eltern)  
 Automatische Fertigkeiten  
 Berufsfertigkeiten oder Archetypische Fertigkeiten  
 Optionsfertigkeiten

Hat der Charakter eine Fertigkeit als Familienfertigkeit schon gelernt und lernt er diese nun noch einmal, so wird der addierten Bonus +1 addiert.

Beispiel:

Hat ein Charakter Instrument (+0) gelernt und lernt er dies nun noch einmal auf +2, so bekommt er das Instrument auf  $FB * 3 (2 + 0 + 1)$ .

### 3.5.1 NOTIERUNG DER FERTIGKEITEN

Wenn ein Charakter eine Fertigkeit erlernt, wird sie unter der betreffenden Kategorie (Körperlich, Kommunikation,

Handwerk usw.) auf dem Charakterbogen eingetragen. Der Bogen bietet Platz für (1) den Namen der Fertigkeit, (2) die Fertigkeitsbasis ( ) und (3) die Leistungsstufe (LS) des Charakters. Letztere verändert sich im Spielverlauf und sollte daher mit Bleistift eingetragen werden.

### 3.5.2 AUTOMATISCHE FERTIGKEITEN

Jeder besitzt gewisse automatische Fertigkeiten. Diese sind auf dem Charakterbogen bereits vorgedruckt und auf der Fertigkeitsdatentabelle durch Blockbuchstaben gekennzeichnet. Für jede automatische Fertigkeit sollte die ermittelte und festgehalten werden. Die LS aller automatischen Fertigkeiten sind auf der Fertigkeitsdatentabelle aufgeführt. Muttersprache, Ritual und Geistige Talente sind Sonderfälle.

#### 3.5.2.1 MUTTERSPRACHE

Die LS für die Muttersprache eines Charakters ergibt sich aus dessen Stand und/oder Beruf und wird als Aufschlag auf die Fertigkeitsbasis angegeben:

ETA	50
Heimin	60
Samurai	70
Buke	80
Beamter	80

Anmerkung: Ninja haben zwar eine Eta-Status in der Gesellschaft. Von der Sprache her werden sie aber wie Heimin berechnet.

#### 3.5.2.2 RITUAL

Die meisten Charaktere besitzen notdürftige Kenntnisse von ihrer Religion und können an Gottesdiensten teilnehmen, ohne unangenehm aufzufallen. Aus diesem Grunde wird Ritual als automatische Fertigkeit mit einem Faktor von 1 behandelt. Je nach Frömmigkeit wird sich der Charakter intensiver mit der Form beschäftigt haben. Daher werden Frömmigkeit/2 auf den Wert addiert.

Falls Stand oder Familie eines Charakters unreligiös sind, kann der Spielleiter diese Regel aufheben.

### 3.5.3 BERUFSFERTIGKEITEN

Nach Zuteilung der Familienfertigkeiten kann davon ausgegangen werden, daß der Charakter etwa 14 Jahre alt ist. Nun beginnt er, Berufsfertigkeiten zu erwerben oder ein Archetyp zu werden. An diesem Punkt wird der familiäre Hintergrund wichtig, da sich den Charakteren aus Beziehungen ihrer Familie bestimmte Laufbahnen empfehlen können. Andererseits können Charaktere, die mit diesen Möglichkeiten nicht zufrieden sind, ihr Zuhause verlassen.

Charaktere, die einen Archetyp wählen, sind auch „beruflich“ festgelegt. Diese bekommen keine gesonderte „Berufsausbildung“. Alle anderen können sich nun in Absprache mit dem Spielleiter einen Beruf aussuchen.

### 3.5.3.1 LEHRZEIT

Die einfachste Methode, Berufsfertigkeiten zu verteilen, besteht darin, jedem Charakter EINE abgeschlossene Lehre zu gestatten, dabei wird der Begriff Lehre so weit wie möglich ausgelegt und umfaßt die Ausbildungsphase eines beliebigen Berufs. Alle Charaktere haben automatisch die Möglichkeit, eine Lehre im Beruf ihrer Eltern anzutreten. Falls sie daran kein Interesse haben, kann der Spielleiter 1W100 auf der Berufsfertigkeitentabelle werfen und dem Charakter die so ermittelte Lehre anbieten. Als Alternative hierzu kann der Spieler Interesse an einer bestimmten Beschäftigung erklären, und der Spielleiter muß entscheiden, ob er eine entsprechende Lehre gestattet. Bei der Ermittlung oder Erlaubnis einer Lehre sollte der Spielleiter seinen gesunden Menschenverstand zu Hilfe nehmen. Es wären schon außergewöhnliche Umstände vonnöten, damit der Sohn eines ETA eine Ausbildung zum Samurai machen kann.

#### 3.5.3.2 DIE BERUFSFERTIGKEITENTABELLE

Die Berufsfertigkeitentabelle dient als Richtlinie bei der Zuteilung von Fertigkeiten und LS nach Abschluß der Lehre. In der linken Spalte ist der Name des Berufs angegeben. Je nach Entscheidung des Spielleiters dauert eine Lehre üblicherweise 4 bis 7 Jahre. In der rechten Spalte listet die Tabelle die Fertigkeiten auf, die bei Abschluß der Lehre automatisch erlernt werden. Die nach jeder Fertigkeit angegebene Zahl ist der Basisfaktor, ausgedrückt als Mehrfaches der Fertigkeitsbasis. Nach einer Lehre als Tuchmacher verfügt ein Charakter also über Textilarbeit mit 4, Lederarbeit mit 3 und Juwelierkunst mit 2. Viele Berufe gestatten Charakteren durch Dienst bei der Miliz Waffenfertigkeiten zu erlangen.

### 3.5.4 ARCHETYPISCHE FERTIGKEITEN

Jeder Spieler kann, sofern er die entsprechenden Basisfertigkeiten besitzt, einen Archetyp auswählen (siehe dazu das Kapitel Archetypen). Er bekommt 7 Punkte, die er wie Optionspunkte einsetzen kann, mit folgenden Möglichkeiten pro Punkt:

- Er kann nur die typischen Fertigkeiten und Kenntnisse dieses Archetyps wählen.
- Er kann eine Fertigkeit dafür mehrmals erhöhen.

### 3.5.5 OPTIONSFERTIGKEITEN

Nach Abschluß einer Lehre erwerben die Charaktere zusätzliche Fertigkeiten und/oder verbessern ihre bereits erlangten Fertigkeiten. Zu diesem Zweck verfügt jeder Spieler über 10 Optionspunkte pro Charakter, die wie folgt eingesetzt werden können:

#### 3.5.5.1 NEUE FERTIGKEITEN

Für je zwei eingesetzte Optionspunkt kann ein Charakter

eine mit seinem Stand und seiner Vorentwicklung in Einklang stehende Fertigkeit mit der auf der Fertigkeitsdatentabelle angegebenen LS erlernen. Ist die Fertigkeit eine Basisfertigkeit seines Archetyps, so kann er diese für einen Punkt lernen.

### **3.5.5.2 AUSBAU BEREITS ERLEARNTER FERTIGKEITEN**

Für je zwei eingesetzte Optionspunkt kann ein Charakter seinen Wert in einer bereits erworbenen Fertigkeit (auch wenn sie mit einem Optionspunkt erworben wurde) um FB 1 verbessern. Keine Fertigkeit darf mehr als EINMAL auf diese Weise angehoben werden. Basisfertigkeiten kosten nur 1 Optionspunkt.

Nach Verbrauch aller Optionspunkte ist diese Phase der Charaktererschaffung beendet. Die Charaktere haben nun ein Alter von 18-21 Jahren erreicht. Nun können der Hintergrund ausgebaut, Ausrüstung und Geldmittel zugeteilt und das Kampfprofil, soweit nötig, vervollständigt werden.

### **3.5.5.3 VERBESSERUNG DURCH ALTER**

Soll ein Charakter bei Spielbeginn älter sein, so kann der Spielleiter ihm pro Jahr 1 Optionspunkt zuteilen. Als Einschränkung gilt, dass Werte mit einer LS über 100 mit diesen Optionspunkten nicht erhöht werden können. Der Charakter kann einen Optionspunkt dazu verwenden, um einen Zauber oder eine TsiuDo-Omote oder Okuden zu erhöhen.

Da für diese „Fertigkeiten“ keine Basis existiert, wird diese für Zauber mit  $\text{Int} + \text{Aur} + \text{Wil}$  berechnet. Für TsiuDo mit  $\text{Wil} + \text{Aus} + \text{Bew}$ .

Beispiel: Kageshi hat Aus 60, Wil 70 und Bew 80. er will einen Optionspunkt auf Ashibarai verwenden. Dazu addiert er  $6 + 7 + 8$  und nimmt  $\frac{2}{3}$  des Ergebnisses. (=14). Es darf Ashibarai um 14 Punkte erhöhen, solange die LS vor der Erhöhung nicht mehr als 99 beträgt.

### **3.5.5.4 ZAUBER FÜR SHUGENJA**

Wählt ein Shugenja seine grundlegende Schule der Magie, so erhält er  $50 + \text{Int} + \text{Aur} + \text{Wil}$  Punkte, um sich Zauber aus der Schule aussuchen zu können. Jeder Zauber „kostet“ die „Erforderliche Kenntnis“ Punkte (siehe Kapitel Zauber) und die erforderliche Kenntnis des Zaubers darf die LS des Shugenja nicht übersteigen.

Investiert der Spieler einen weiteren Optionspunkt in diese Schule (nur 1x möglich), so steigen auch die Punkte für die Auswahl von Zaubern um  $(\text{Int} + \text{Aur} + \text{Wil})/2$ .

Der Spieler kann auch für 2 Optionspunkte eine weitere Schule wählen, die er dann auf x1 hat und erhält dazu  $(\text{Int} + \text{Aur} + \text{Wil})/2$  Punkte, um sich Zauber dieser Schule auszuschauen. Der Spieler kann sich beliebig viele neue Schulen suchen, wenn er die entsprechenden Punkte dafür hat.

Die LS der ausgewählten Zauber entspricht zu Spielanfang der LS der entsprechenden Schule.

Beispiel:

Maratsuke hat Int 87, Aur 77 und Wil 65. das ergibt 279 Punkte. Als FB ergibt sich 14. Seine LS in der Schule ist dann  $14 \times 4 = 56$ .

Er wählt nun aus seiner Schule (Feuer) aus: Feuerblitz (10), Feueraugen (20), Weg des Feuers(40), Feuerwelle(50). Das sind  $(10 + 20 + 40 + 50) = 120$  Punkte. Der Spieler kann sich noch für 159 Punkte weitere Zauber aussuchen.

Für einen Optionspunkt wählt er die Schule der Erde. Er hat nun in dieser Schule FB 14 und LS 14 und 57 Punkte für Zauber zum aussuchen. Da er damit nur Tückischer Boden lernen kann, investiert er also einen weitere Punkt und hat nun die Schule der Erde auf 28 und 104 Punkte zum aussuchen.

Alle Zauber der Feuerschule hat er auf LS 56 (LS der Schule) und alle Erdzauber auf 28.

### **3.5.5.5 TSIU-DO**

Wählt ein Charakter TsiuDo, so muss er sich für einen Stil entscheiden oder der SL muss ihm einen zuweisen.

Dann bekommt der Spieler  $50 + \text{Wil} + \text{Aus} + \text{Bew}$  Punkte, um diese auf die Omote der Schule, die er gelernt hat, zu verteilen. Dabei kann die LS einer Omote nie höher sein, als die zugrunde liegen „Waffenlose Kampf – Technik“. Investiert der Spieler einen/zwei Optionspunkt (je nachdem ob Basis für den Archetyp), so erhöhen sich die Punkte um  $(\text{Wil} + \text{Aus} + \text{Bew})/2$ . Dies kann er nur 1x machen.

### **3.5.6 BERECHNETE WERTE**

Nachdem der Spieler alle Fertigkeiten ausgewählt hat, werden noch die Werte für Zanshin, Ki und persönlicher Status berechnet.

#### **3.5.6.1 KI**

Das Ki des Charakters berechnet sich wie folgt: Stufe der Vollkommenheit + 1 pro Fertigkeit mit  $\text{LS} > 100$ . Das Konzept des KI wird im Kapitel Archetypen erläutert.

#### **3.5.6.2 ZANSHIN**

Das anfängliche Zanshin eines Charakters berechnet sich so:

$\text{KI} + \text{höchster Waffen/FZ} + \text{für jede Waffenfertigkeit mit } 100+ /+2 \text{ Zanshin}$

Der Einsatz von Zanshin ist im Kapitel Kampf erklärt.

#### **PRIMÄRE HANDLUNGSPHASEN**

Das Zanshin stellt die mentale Kontrolle dar, die ein Charakter über eine Situation hat. Der Wert gibt auch an, wieviele Handlungen pro Kampfrunde als Primäre Aktionen gelten. Alle weiteren sind dann Sekundäre Aktionen. Details dazu sind im Kapitel Kampf zu finden.

#### **3.5.6.3 PERSÖNLICHER STATUS**

Neben dem Familien (oder Clan)-Status hat jeder Charakter auch einen persönlichen Status.

Die Statuspunkte werden wie folgt kalkuliert:  
 In der Tabelle: Beruf der Eltern ist in der Spalte „Stand“ ein Buchstabe angegeben. Dieser spiegelt die soziale Anerkennung wieder.  
 Nun werden diese Punkte für den Beruf der Eltern halbiert und zu denen für den eigenen Beruf addiert.  
 Das eigene On/20 wird ebenfalls addiert.

	Stand	Statuspunkte
(E)	ETA	0
(Y)	Yakuza	10
(N)	Ninja	0
(H)	Heimin	10
(S)	Samurai	20
(B)	Buke	40
	Gakusho	20
	Shugenja	10

Eine Besonderheit bilden Gakusho und Shugenja. Buddhistische Gakusho und Shugenja bekommen den in der Tabelle aufgelisteten Status. Shintoistische den „Beruf der Eltern“ addiert.  
 Budoka gelten addieren Staus der Eltern.  
 Der Einsatz und die Wirkung von Status ist im Kapitel Gesellschaft zu finden.

## 3.6 AUSRÜSTUNG & GELDMITTEL

Als Abschluss der Vorentwicklung teilt der Spielleiter jedem Charakter die Ausrüstung zu, mit der er das Spiel beginnt. Dieser anfängliche Besitz kann nicht zufällig ermittelt werden. Er hängt ab von der bisherigen Laufbahn eines Charakters, seinem familiären Hintergrund usw. Daher liegt die Entscheidung darüber beim Spielleiter.

### 3.6.1 GELDMITTEL NEUER CHARAKTERE

#### Ohne Archetyp

Charaktere ohne ein Archetyp haben normalerweise einen Beruf gelernt. Ein Lehrling wird für gewöhnlich versuchen, das wenige Geld, das in seinen Besitz gelangt, zu sparen, aber wenn man arm ist, ist so etwas leichter gesagt als getan. Der Einfachheit halber kann man davon ausgehen, daß der typische frisch gebackene Geselle über Geldmittel verfügt, die 1-3 Monatslöhnen für einen Gesellen seines Berufes entsprechen. Die Höhe der Ersparnisse hängt vom Geiz bzw. der Freigebigkeit seines Meisters ab. Bei Beschäftigungen, die keine normalen Lohnzahlungen kennen, kann der Spielleiter die Höhe der Ersparnisse gemäß dem Lohn einer entsprechenden Gilde festsetzen. Bei der Feststellung, welchen Prozentsatz seines Einkommens ein Charakter gespart hat, kann der Spielleiter auf Wunsch dessen Willenswert berücksichtigen. (Arbeiter haben eine Spanne von 1s für einen Knecht bis zu 20s für einen Waffenschmiedemeister). Ein Handwerker kann zusätzlich Unterkunft und Verpflegung erwarten.

#### Archetyp

Archetyp	Geldmittel
Bushi	5 + 2 W6 s
Budoka	20 + 2 W6 c
Gakusho	5 + 2 W6 c
Shugenja	10 + 2 W6 s
Yakuza	5 + 2 W6 s
Ninja	1W6-1 s

### 3.6.2 KLEIDUNG/RÜSTUNG

Ein typischer Charakter besitzt einen Satz abgetragener, aber durchaus noch brauchbarer Kleider entsprechend seines Berufs oder seines Archetyps. In den meisten Fällen besteht die Kleidung aus Tuch. Ronin und Samurai besitzen wahrscheinlich eine ihrem Rang entsprechende Rüstung.

#### 3.6.2.1 WERKZEUG

Ein Geselle beginnt das Spiel üblicherweise mit dem Werkzeug seines Berufs, soweit er dies mit sich führen kann.

Ein Waffenschmied besitzt wahrscheinlich eigene Hämmer usw., trägt aber keinen Amboß oder eine Esse mit sich herum. Krieger besitzen zwei oder mehr ihrem Rang entsprechende Waffen (siehe unten).

Ronin und Samurai tragen ein Katana und evtl. ein Wakizachi. Nahezu jedermann verfügt über ein Messer oder einen Dolch, Feuerstein und ähnliches, was aber in machen Gebieten verboten ist.

#### 3.6.2.2 FAMILIENERSPARNISSE

Wenn ein Charakter sein Zuhause verläßt, stecken ihm seine Eltern meist noch etwas Geld zu. Die Höhe dieser Geldmittel hängt ab vom Beliebtheitsgrad des Charakters und dem Wohlstand seiner Eltern. Für einen Charakter von durchschnittlicher Beliebtheit ist ein Geschenk in Höhe eines Monatslohns des Vaters üblich. In armen Familien kann dies eine schwere Belastung für die Familie darstellen, und der Charakter kann aus diesem Grund darauf verzichten.

	E	Y	H	S	B
Ausgestoßener	-	-	-	5 c	5 s
unbeliebt	-	1 c	1 c	1 s	1 g
durchschnittlich	1 c	15 c	5 c	5 s	10 g
beliebt	5 c	5 s	1 s	20 s	20 g
Liebling	20 c	20 s	3 s	40 s	100 g

#### 3.6.2.3 WAFFEN

Jeder Spieler sollte 1-2 Waffen, die er beherrscht, bei Spielbeginn besitzen. Die Qualität der Waffen kann hier mit W20 bestimmt werden.

Waffen Qualität	Hoher Rang	Mittlerer Rang	Niedriger Rang
Meister (18+)	1	-	-
Überlegen (15+)	2-4	1	-
Gut (12)	5-8	2-4	1
Normal (10+)	9-17	5-16	2-15
Minderwertig (8+)	18-20	17-20	16-20

Samurai im Dienst -2, Samurai -1, Nicht-Buke + 2



### 3.6.3 DIE STUFEN DER VOLLKOMMENHEIT

Oder kurz Stufen, werden im Spiel, besonders bei Zaubern, angewendet. Die Stufen (von 0-10) sind ein genereller Wert für die Vollkommenheit eines Charakters in seinem speziellen Archetypus.

Die Berechnung der Erfahrung findet man bei der Beschreibung der einzelnen Archetypen.

Level	Erfahrung	On
1	0	0
2	10	10
2	50	20
4	100	40
5	500	70
6	1000	100
7	2000	150
8	4000	200
9	7000	300
10	12000	500

#### 3.6.3.1 ZUSAMMENFASSUNG

Die Spielercharaktere beginnen das Spiel im Zustand akuter oder zumindest drohender Armut. Sie verfügen über ausreichende Mittel, um sich für ein oder zwei Monate vor dem Hungertod und Erfrieren zu retten, aber selten genug, um länger zu überleben, wenn sie keine Arbeit finden (oder viel Glück haben). Sie verfügen jedoch über die Fertigkeiten, und hoffentlich auch den Verstand, um zu überleben.

### 3.6.4 FERTIGKEITSDATENTABELLE

Die einzelnen Fertigkeiten sind in Kapitel Fertigkeiten bzw. im Kapitel Kampf eingehend beschrieben. Die Fertigungsbasis errechnet sich aus je einem zehntel der angegebenen Eigenschaften. Von dem Ergebnis werden 2/3 berechnet, auf die evtl. Modifikatoren für den Geburtsmond addiert wird.

1	1	16	11
2	1	17	11
3	2	18	12
4	3	19	13
5	3	20	13
6	4	21	14
7	5	22	15
8	5	23	16
9	6	24	16
10	7	25	17
11	7	26	17
12	8	27	18
13	9	28	18
14	9	29	19
15	10	30	20

Diese Tabelle gibt die Basis an, wenn der Rechenwert feststeht.

### 3.6.5 FERTIGKEITEN

#### 3.6.5.1 KOERPERLICHE FERTIGKEITEN

Drache und Pferd haben immer mind. +1

Fertigkeit	Basiseig.	Geburtsmond	FB
Akrobatik	Str Bew Bew	Af+4, Hs+1	2
Chakuzen-jutsu*	Ges Bew Wil	Ti+2, Ra+1, Af+1	1
Hayagakejutsu	Aus Aus Wil	Bü+2, Pf+1	1
Hoyo-jutsu	Ges Ges Tst	Ti+1, Hn+2	2
Karumijutsu	Wil Bew Bew	Hs+3	2
<b>Klettern</b>	Str Ges Bew	Af+3, Zi+1, Ra+1	4
Nawanuke-jutsu*	Bew Ges Ges	Sl+3, Dr+2	1
Ninjutsu*	Ges Bew Bew	Ra+2	1
<b>Schleichen</b>	Bew Tst Wil	Sl+2, Ti+1	3
Schwerttanz	Ges Bew Bew	Dr+4	2
Schwimmen	Str Aus Bew	Bü+1, Pf+1	2
Sui jutsu	Str, Str Bew	Bu+1, Pf+1	1
Seefahrt	Str Ges Bew	Hn+1,	1
Shiatsu	Ges Tst Aur	Sl+1, Hs+1, Hu+1	2
Skilauf	Str Ges Bew	Pf+1	1
<b>Springen</b>	Str Bew Snl	Hu+1	4
Tanzen	Ges Bew Bew	Hs+2, Dr+2	3

Kagaku+	Ges Bew Bew	Hs+3, Dr+1	3
Dengaku	Ges Bew Bew	Hs+1, Hu+1, Dr+1	3
Kagura	Ges Bew Bew	Hs+1, Hu+1, Dr+1	3
Taschenspiel	Ges Tst Tst	Ra+2,	1
ThaiChi+	Bew Wil Wil	Sw+2, Hu+1, Sl+1; Dr+3	2
<b>Werfen</b>	Str Ges Seh	Bü+1, Ti+1	4
YangScheng	Aus Wil Wil	Dr+4, Sw+2	1

#### 3.6.5.2 KOMMUNIKATIONS-FERTIGKEITEN

Hase und Hund haben immer mind. +1

Fertigkeit	Basiseig.	Regent	FB
<b>Beredsamkeit</b>	Att Sti Int	Af+3, Ti+1, Ra+2, Sw+3, Dr+2	2
Cha-no-yu+	Ges Tst Wil	Sw+2, Sl+1, Zi+1	2
Dao	Wil Wil Aur	Sl+5, Zi+2	spz
Fälschen	Ges Tst Seh	Ra+4, Sw-2	1
<b>Intrigen</b>	Int Aur Wil	Af+1, Ra+6	3
KuyKuri*	Ges Ges Tst	Sw+1	1
Liebeskunst	Att Tst Sti	Ra+3, Sl+2	3
<b>Ritual</b>	Sti Sti Int	Sl+1, Pf+2	1
Schrift			
Katakana	Int Int Wil	Hn+1, Hs+1	+50
Hiragana	Int Int Wil	Hn+1; Hs+1	+50
Kanji	Int Int Wil	Sl+1	+15
<b>Sprache</b>	Int Wil Wil	Sw+3, Dr+2	spz
Theologie			
Butsu-do	Int Int Wil	Af+1, Pf+2	1
Shinten	Int Int Wil	Af+1, Pf+2	1
<b>Wahrnehmung</b>	Seh Ghr Grs	Hu+4, Hn+3	4
Za-zen+	Aur Aur Wil	Sl+5, Pf+2, Dr+2, Bü+2	2

#### 3.6.5.3 FEINE KUNSTE

Drachen haben immer mind. +2

Fertigkeit	Basiseig.	Regent	FB
Klass. Literat.			2
Jugaku	Int Int Wil	Hs+1, Hn+2, Sl+2	
Kogaku	Int Int Wil	Hs+1, Hn+2, Sl+2	
<b>Gesang</b>	Ghr Sti Sti	Ha+2, Zi+2, Sl+2	3
Go (Brettspiel)	Int Int Wil	Hn+1, Sl+2	2
Instrument	Ges Ghr Tst	Hs+2, Zi+2, Sl+2	2
Origami	Ges Tst Tst	Hs+2, Zi+2, Sl+2	3
Poesie	Int Int Sti	Hs+3, Zi+2, Sl+2	2
Shogaku	Int Wil Tst	Hs+3, Zi+2, Sl+2	1
<b>Mongaku</b>	Sti Int Wil	Af+4, Ti+1, Ra+2, Sw+3, Hs+2, Dr+2	3
Recht	Int Int Sti	Hn+4, Pf+2	1
Tangram	Int Int Seh	Ha+1	1

Vorhersage	Int Int Wil	Sl +1, Pf+2, Zi+1	1
Igaku	Siehe Handwerkstabelle		
Malen (Sumi e)	Siehe Handwerkstabelle		
Tori-oi	Siehe Handwerkstabelle		
Yoroi-sei	Siehe Handwerkstabelle		
Yumi-shi	Siehe Handwerkstabelle		

feine Künste sind Shugenjas, Gakushos, Ronin, Samurai und Buke vorbehalten

### 3.6.5.4 HANDWERKSFERTIGKEITEN

Büffel und Schwein haben immer mind. +1

Fertigkeit	Basiseig.	Regent	FB
Apotheker	Grs Int Aur	Hn+3, Bü+1	1
Astrologie	Int Int Aur	Sl+1, Af+1, Hs+1	1
Balsamieren	Ges Grs Tst	Sw+1, Bü+2	1
Braukunst	Grs Grs Tst	Ra+1, Sw+1, Bü+2	1
FengShui	Aur Int Wil	Hu+1, Af+1Sl+1, Dr+2	1
Fischfang	Ges Tst Wil	Bü+2, Sw+1	2
Foltern	Aus Wil Wil	Ra+	2
Handeln	Int Wil Att	Ra+2, Dr+2	2
Hensu-jutsu*	Aus Bew Int	Ra+2, Bü+1	1
Heraldik	Wil Seh Int	Af+2, Hu+1	1
Holzfäller	Str Ges Bew	Bü+2, Sw+2	1
Holzschnitzer	Ges Tst Wil	Sw+1, Zi+2, Sw+1	1
Igaku	Tst Tst Int	Zi+4, Dr+2	1
Juwelierkunst	Seh Tst Wil	Zi+2, Hs+1, Sw+1; Ha+2	1
Kartograph	Int Seh Tst	Zi+1, Hn+2, Sw+1	1
Keramik	Ges Tst Tst	Zi+2, Sw+1	2
Kochkunst	Grs Grs Tst	Zi+2, Ra+1	3
Konstrukteur	Ges Int Int	Hn+1, Af+1	1
Landwirtschaft	Str Aus Wil	Sw+3, Bü+2	2
Lederarbeit	Ges Grs Tst	Sw+1, Bü+2	1
Malen (Sumie)	Ges Tst Seh	Zi+4, Hs+2, Dr+1	2
Mathematik	Int Int Wil	Hn+1, Af+1, Dr+2	1
Metallararbeit	Str Ges Tst	Zi+1, Sw+2, Bü+2	1
Mineralogie	Str Seh Int	Hn+1	1
Monomane	Bew Sti Int	Zi+3, Hs+1, Pf+4	1
Müller	Str Grs Tst	Sw+2, Bü+2	2
Nahrungssuche	Seh Grs Int	Ra+2	2
Navigation	Seh Tst Int	Ha+2	1
Ningeda-jutsu*	Ges Ges Tst	Bü+1	1
Parfümerie	Grs Grs Int	Ra+1, Hs+1	1
Schiffsbau	Str Ges Int	Sw+2, Bü+2	1
Schleifen	Ges, Ghr, Tst	Sw+1, Bü+1, Hn+1	1
Schlosser	Ges Tst Wil	Sw+2, Bü+2	1
Spurensuche	Seh GrsTst	Hn+2, Hu+1, Bü+1	1
Steinmetz	Str Ges Wil	Sw+2, Bü+2	1
Tenyaku	Grs Tst Int	Sw+1	1
Textilarbeit	Ges Seh Tst	Zi+2, Sw+2	2

Tierpflege	Bew Sti Wil	Sw+3, Bü+2	2
Tori-oi	Sti Aur Wil	Hu+2, Sw+1,	1
Überleben	Str Ges Int	Ra+3	1
Wetterkunde	Seh Grs Tst	Hn+1, Zi+1	1
Yogen	Int Tst Grs	Ra+2	1
Yoroi-sei	Str Ges Tst	Sw+2, Bü+2, Hn+1	1
Yumi-shi	Ges Tst Tst	Sw+2, Bü+2, Hn+1	1
Zeichnen	Seh Seh Tst	Zi+3, Hs+2	2
Zimmerei	Str Ges Tst	Sw+2, Bü+2	1

### 3.6.5.5 PSYCHALENTE

Schlange und Pferd haben immer mind. +1

Fertigkeit	Basiseig.	Regent	FB
Astral spüren	Aur Aur Seh	Hu+1	1
Entkörperung	Aur Aur Wil	Pf+2	1
Exorzismus	Aur Aur Wil	Hn+1, Zi+1, Dr+1	1
Heilung	Aur Aur Tst	Zi+2	1
Kontakt	Aur Aur Sti	Sw+2	1
Zauber entdecken	Aur Aur Tst	Hu+1	1
Magieresistenz	Aur Aur Aur	Dr+2	1
Vorahnung	Aur Aur Int	Pf+2	1

### 3.6.5.6 YOGAS UND SCHULEN DER MAGIE

Schlange hat immer +1

FERTIGKEIT	Basiseig.	Regent	FB
<b>Nur Gakushos</b>			
Gnana-yoga	Aur Int Wil		1
Hatha-yoga	Aur Int Wil		1
Prana-yoga	Aur Int Wil		1
Karma-yoga	Aur Int Wil		1
Raja-yoga	Aur Int Wil		1

Pferde haben immer mind. +1

<b>Nur Shugenjas</b>			
Hi-do (Feuer)	Aur Wil Wil	Ra+1	1
Mizu-do (Wasser)	Aur Wil Wil	Sw+1	1
Hayashi-do (Holz)	Aur Wil Wil	Bü+1	1
Kane-do (Metall)	Aur Wil Wil	Ti+1	1
Tsuchi-do (Erde)	Aur Wil Wil	Zi+1, Bü+1	1

### 3.6.5.7 KAMPFFERTIGKEITEN

Tiger und Ratte haben immer mind. +1

FERTIGKEIT	Basiseig.	Geburtsmond	FB
Chikujō-Jutsu	Int Wil Seh	Bü+1, Ha+2, Zi+2,	1

Senjo-Jutsu	Int Sti Aur	Bü+1, Ha+2	1
Reiten+	Ges Bew Wil	Pf+3	2
Ashite-jutsu	Str Ges Bew	Pf+2, Ti+2	3
Sumai	Kg/10StrGes	Bü+3, Ti+2	2
Jiu-Jitsu	Str Ges Bew	Pf+2, Ti+3	2
AikumiDo	Bew Bew Snl	Dr + 1	2
<b>Waffenlos</b>	Str Ges Bew	Pf+1, Ti+1	3
Erwürgen*	Str Str Ges		1
Nekode*	Str Ges Ges		3
Yawara	Str Ges Bew		2
Aigushi	Ges Seh Tst	Hn+1, Hu+1	3
Jitte	Ges Ges Tst	Zi+1	2
Sai	Ges Ges Tst	Zi+1	2
Tanto	Ges Ges Tst	Hn+1, Hu+1	3
Katana	Str Str Ges	Ti+4	3
Ninjato*	Str Str Ges	Ra+2	3
No-Dachi	Str Str Ges	Ti+3	3
Wakizachi	Str Ges Ges	Ti+2	3
Ni-To-Kenjutsu	Str Str Ges	Ti+3, Bü+1	2
Iaijutsu+	Ges Bew Snl	Ra+2, Pf+2	2
Bo	Str Ges Ges	Zi+1	3
Jo	Str Ges Ges	Sw+1	4
Tonfa	Str Ges Bew	Hu+1	4
Kama	Ges Ges Tst	Sw+1, Ha+1	2
Kiseru	Str Ges Ges	Ra+2, Zi+1	2
Masakari	Str Ges Seh	Bü+2	2
Ono	Str Str Ges	Bu+3	2
Tessen	Str Ges Ges	Zi+1	2
Kawa-nage	Ges Tst Tst	Ra+2	2
Kyotetsu-shoge*	Ges Ges Tst	Ra+2	2
Manrikigusari*	Ges Ges Tst	Ra+2	2
Nunchaku	Ges Ges Tst	Ra+2	2
Yari	Str Ges Ges	Sl+1, Af+1, Ha+1	3
Fumata-Yari	Str Ges Ges	Sl+1, Af+1, Ha+1	3
Sodegarami	Str Ges Ges	Sl+1, Af+1, Ha+1	2
Sasumata	Str Ges Ges	Sl+1, Af+1, Ha+1	2
Naginata	Str Str Ges	Sl+1, Af+1, Ha+1	3
Nagamaki	Str Ges Ges	Sl+1, Af+1, Ha+1	3
Han-kyu	Ges Seh Tst	Hu+1	2
Dai-kyu	Str Ges Geh	Hu+1	2

Shuriken*	Ges Ges Tst	Ra+2	2
Fuki-Buri*	Aus Seh Tst	Ra+2	2
Yadomejutsu	Ges Ges Seh	Pf+3, Zi+1, Sl+1	2

### 3.6.5.8 OMOTE

Omote (Tsiu-Do)	FB
Ashibarai	1
Atemi	1
Atemiki	1
Dogoshi	1
Gena Tsuki	1
Go Tsuki	1
Hachi no chi	1
Hanashi	1
Hantai nage	1
Hidari	1
Irimi	1
Joho Kosa	1
Kama nage	1
Kasumi	1
Kiri Teka	1
Kobu Tsuki	1
Kohotsuki	1
Koho uchi	1
Kote Uchi	1
Manchu Tsuki	1
Menuchi	1
Mimingake	1
Mimintetsu	1
Mukeru	1
Ni-Tsuki	1
Ninintai	1
Okiuchi	1
O Tsuki	1
Osame	1
Randori	1
Ryotetori	1
Seiretsu	1
Shi Kosa	1
Shiho nage	1
Shiho Uchi	1
Sonomame	1
Sudori	1
Tei Uba	1
Tenkan Tsuki	1
Tseng Itschi	1
Ushiro Kosa	1
Ushirotori	1
Waza	1
Yonkyu	1
Yukichigai	1
Zagi Handachi	1

Omote (Waffen)	Waffenart	FB
Den Blitz streicheln	- Alle	1
Genkotsu-jutsu	- alle	1
Migiyokomen	- alle	1
Mune Tsuki	- Alle	1
Ni Dashi	- Schwerter	1
Ryo Tsuki	- Klingenwaffen	1
Tsukinagara	- Speziell	1
Ushirotori	- Klingenwaffen	1

Eingerückt: Mehre Fertigkeiten die einzeln erlernt werden müssen bzw. unter eine Oberkategorie fallen.

## 3.6.5.9 BERUFSFERTIGKEITENTABELLE

Wurf	Beruf	Berufsfertigkeiten	Familienfertigkeiten
ETA			
01-12	Bestatter	Zimmerei+2, Parfümerie+1	Zimmerei
13-45	Färber	Alchemie+1	Alchemie
46-65	Gerber	Lederarbeit+3, Alchemie+1	Lederarbeit+1, Alchemie
66-75	Prostituierte		
76-98	Schlachter	Tanto+2	Tanto+1
99-100	Dorfvorsteher	Rhetorik+2	Rhetorik+1
HEIMIN			
1	Ninja*	Ninjutsu+3, Ninjato+2, Shuriken+1, KuyKuri+2, Nawanuke-jutsu+1, Ningeda-jutsu+2, Yogen+2, Chakuzen-jutsu+2, 1 Ninja-Waffe +1, 1 Form des Waffenen Kampfs+2	Ninjutsu+1, Ninjato+1, Shuriken, KuyKuri, Ningeda-jutsu, 1 Form des Waffenen Kampfs
02-05	Yakuza	Taschenspiel+4, 2 Waffen+3, Intrige+3, Schlosser+2, Akrobatik+1	Taschenspiel+1, 2 Waffen, Intrige, Schlosser, Akrobatik
06-08	Apotheker	Kräuterkunde+3, Alchemie+2, Yogen+1, Mathematik+1, Heilkunde+1, Katakana	Kräuterkunde+1, Alchemie, Mathematik, Heilkunde, Katakana
09-10	Arzt	Heilkunde+3, Shiatsu+3, Kräuterkunde+2, 1 Schrift, Alchemie+1	Heilkunde+1, Shiatsu+1, Kräuterkunde+1, 1 Schrift, Alchemie
11	Astrologe	Astrologie+3, Feng Shui+2, Mathematik+1, Kartographie+1, Katakana	Astrologie+1, Feng Shui, Mathematik, Kartographie Katakana
12-35	Bauer	Landwirtschaft+3, Wetterkunde+1, 2 Tierpflegekünste+2	Landwirtschaft+1, Wetterkunde+1, 2 Tierpflegekünste
36-40	Budoka	1 Form des Waffenen Kampfs+3, <u>Tsiu-Do</u> , 1 Okuden, 3 Waffen+1	1 Form des Waffenen Kampfs, 2 Waffen
41-45	Fallensteller	Spurensuche+3, Nahrungssuche+2, Überleben+3, Tanto+1, Jo+1, Wetterkunde+2, Lederarbeit+1	Spurensuche+1, Nahrungssuche+1, Überleben+1, Tanto+1, Jo, Wetterkunde, Lederarbeit
46-53	Fischer	Fischfang+3, Jo	Fischfang+1, Jo
54	Fuhrmann	1 Tierpflegekunst+3, Zimmerei+1	1 Tierpflegekunst+1, Zimmerei
55	Gärtner	Landwirtschaft+1	
55	Gepäckträger		
57	Hausierer	Beredsamkeit+3, Intrige+2	Beredsamkeit+1, Intrige+1
58-60	Jäger	Spurensuche+3, Hankyu+2, Dolch+1, Nahrungssuche+3, Schleichen+2, Überleben+3, Lederarbeit+2, Yumi-shi+1	Spurensuche, 1 Waffe, Nahrungssuche+1, Schleichen+1, Überleben+1, Lederarbeit, Yumi-shi
61	Juwelier	Juwelierkunst+3, Metallarbeit+1, Mineralogie+1	Juwelierkunst, Metallarbeit, Mineralogie
62-64	Kaufmann	Rhetorik+2, Handeln+3, Intrigen+2, Mathematik+1, 1 Waffe, Katakana, Hiragana	Rhetorik, Handeln+1, Intrigen, Mathematik, Katakana, Hiragana
65	Köhler	Holzfallerei+3, Überleben+2, Zimmerei+1, Metallarbeit+1	Holzfallerei, Überleben
66	Geisha	Liebeskunst+2, Intrigen+1, Gesang+2, Instrument+2, Dengaku+2	Intrigen+1, Gesang, Instrument, Dengaku

67	Müller	Müller+3, Landwirtschaft+2	Müller
68-69	Papierherst.	Papierherstellung+3, Textilarbeit+1, Zimmerei+1	Papierherstellung, Textilarbeit
70-73	Schauspieler	Monomane+3, Rhetorik+1, Gesang+2, Instrument+2, Malen+1, alle drei Tanzstile+2	Monomane+1, Rhetorik+1, Gesang+1, Instrument, 1 Tanzstil
74-75	Schiffsbauer	Schiffbau+3 Holzfällerei+2 Zimmerei+2, Holzschnitzerei+2 Mathematik+1 Metallarbeit+1 Seefahrt+1 Katakana	Schiffbau, Holzfällerei, Zimmerei, Seefahrt, Katakana
76-79	Schlosser	Schlosser+3 Metallarbeit+2 Zimmerei+1	Schlosser, Metallarbeit
80-83	Schmied	Metallarbeit+3, Mineralogie+1, Waffenschmied+1	Metallarbeit, Mineralogie
84-85	Seemann	Seefahrt+3, Klettern+2, Jo+1, Tanto+3, Fischfang+1, Navigation+1, Schiffbau+1, Wetterkunde+1	Seefahrt, Tanto, Fischfang+1, Navigation
86-87	Steinmetz	Steinmetz+3, Konstrukteur+3, Zimmerei+2, Metallarbeit+1, Katakana	Steinmetz+1, Konstrukteur
88-90	Töpfer	Keramik+3, Mineralogie+1	Keramik+1
91	Waffenpolierer	Schleifen+3, Metallarbeit+2, Waffenschmied+1	Schleifen+1, Metallarbeit
92	Waffenschmied	Waffenschmied+3, Bogenmacherei+2, Metallarbeit+2, Mineralogie+1	Waffenschmied+1, Bogenmacherei, Metallarbeit
93-94	Weber	Textilarbeit+3, Juwelierkunst+2	Textilarbeit+1
95-96	Zimmermann	Zimmerei+3, Holzschnitzerei+2, Metallarbeit+1	Zimmerei+1, Holzschnitzerei
97	Shugenja	alle drei Schriften+3, 1 Schule der Magie+3, 1 Waffe+1, 2 feine Künste+3	alle drei Schriften, 1 feine Kunst
98-99	Gakusho		Katakana, Za-zen+2
01 - 60	Shinto	Shinten+3, Hiragana+4, 1 Waffe+1, Yoga+3, Kogaku+2, Dao3W10 + 10, Ritual+4, Za-zen+2	Shinten, Hiragana, 1 Waffe
61-00	Buddist		
01-30	Sohei	Katakana+1, 2 Waffen+2, Butsu-do, Kanji, 1 Form des Waffenlosen Kampfs+3, Ritual+2, Yoga, Za-zen+1, Ritual+1, 1 Yoga	1 Form des Waffenlosen Kampfs
31-40	Yamabushi	Katakana, 1 Waffe, Gakura (Tanz), Butsu-do+1, Kanji+1, Jugaku+1, 1 Form des Waffenlosen Kampfs+2, Ritual+2, 1 Yoga, Za-zen	
41-60	Gakushin	Katakana+2, 1 Waffe+2, Gakura+1 (Tanz), Butsu-do+3, Kanji+3, Jugaku+2, 1 Form des Waffenlosen Kampfs+4, Tsiu-Do, Ritual+3, 1 Yoga+2, Za-zen+4	
61-00	Priester	Katakana+2, 1 Waffe+2, Gakura+2 (Tanz), Butsu-do+4, Kanji+4, Jugaku+3, 1 Yoga+3, 1 Yoga +1, 1 Form des Waffenlosen Kampfs+3, Ritual+4	
100		Buke und Samurai	
01 - 80	Ronin	1 Waffe+2, 2 Waffen+1, 3 feine Künste+1, Katakana+2, Hiragana+1, Heraldik, Ni-to-kenjutsu, Reiten	2 Waffen, 1 feine Künste, Katakana+1, Hiragana, Reiten
81-90	Samurai	Katana+2, Wakizachi+1, Han- oder Dai-Kyu+1, 2 Waffen+1, 3 feine Künste+2, Katakana+2, Hiragana+2, Kagaku+2, Heraldik+1, Ni-to-kenjutsu+2, Reiten+1	Katana, Wakizachi, Han- oder Dai-Kyu, Go, Tori-oi oder Meditation, 1 feine Kunst, Katakana+1, Heraldik, Reiten
91-100	Beamter	alle drei Schriften+3, 4 Schöne Künste+2, Reiten	alle drei Schriften+1, Shogaku, 1 Schöne Kunst, Kogaku oder Jugaku

01-50	Beamter	Recht+3, Kogaku oder Jugaku+1, Cha-no-yu+1; Shogaku+3, Reiten	
51-60	Richter	Shogaku+2, Kogaku oder Jugaku+1, Recht+4	
61-75	Gelehrter	Shogaku+2, Recht+3, Kogaku und Jugaku+3, Yoga / Schulen der Magie / Botsudo / Shinten insgesamt +9, I-Ging+2, Heraldik	
76-00	Philosoph	Shogaku+3, Recht+2, Kogaku und Jugaku+3, Yoga / Schulen der Magie / Botsudo / Shinten insgesamt +7, I-Ging+3	

- nur wenn von Vater schon Ninja
  - (xAnz) Der Spieler kann Anz Punkte aufteilen auf die 5 Schulen und die 5 Yogas. Dies stellen dann den jeweiligen Faktor für die Basis bei Spielbeginn dar.
  - Sind Berufe weiter unterteilt, so werden die Fertigkeiten in der Allgemeinen Zeile allen zugeteilt und die speziellen nur, wenn der Beruf diese Ausrichtung bekommt.
- Ist der Vater Adliger oder Samurai, so gilt für den Charakter die Spalte: Samurai. Ist der Vater Beamter, so gilt die Spalte: Beamter