

# Inhaltsverzeichnis

- 1 Kampagne.....2
- 1.1 Orts-Szenarien.....2
  - 1.1.1 Personen-Szenarien.....3
  - 1.1.2 Szenariengenerator.....3
  - 1.1.3 Geheimnisvolle Orte.....4
  - 1.1.4 Tricks und Fallen.....4
- 1.2 Zwischenzeit.....5
- 1.3 Jobs fuer Spieler-Charaktere.....5
  - 1.3.1 Beschaeftigung suchen.....5
  - 1.3.2 Arbeitsbedingung.....5
  - 1.3.3 Gefaehrliche Aufgaben.....5
    - 1.3.3.1 Gefahrenfaktoren.....6
    - 1.3.3.2 Ergebnisse von Riskanten Ereignissen.....6
  - 1.3.4 Beschreibungen riskanter Jobs.....6
    - 1.3.4.1 Yojimbo.....6
    - 1.3.4.2 Spieler.....6
    - 1.3.4.3 Dieb.....7
    - 1.3.4.4 Moerder/Spion.....8
    - 1.3.4.5 Exorzist.....8
  - 1.3.5 Nichtriskante Jobs.....8
- 1.4 Weiterentwicklung.....8
  - 1.4.1 Religoese Wahrheiten.....8
  - 1.4.2 Ehe.....9
    - 1.4.2.1 Die Frau.....9
    - 1.4.2.2 Die Ehe arrangieren.....10
    - 1.4.2.3 Hochzeitskosten und Mitgift.....10
    - 1.4.2.4 Kinder.....10
    - 1.4.2.5 Frauen und Einkommen.....10
    - 1.4.2.6 Scheidungen und Skandale.....10
  - 1.4.3 Reisen.....10
  - 1.4.4 Kunstwerke.....11
- 1.5 Gruppenmitgliedschaft.....11
  - 1.5.1 Samurai-Clan.....11
  - 1.5.2 Ninja-Clan.....11
  - 1.5.3 Yakuza Banden.....11
  - 1.5.4 Religoese Einrichtungen.....11
  - 1.5.5 Ryu.....11
  - 1.5.6 Verpflichtungen zur Gruppe.....11
- 1.6 Die fortgeschrittene Kampagne.....12
  - 1.6.1 Zeitliche Macht.....12
  - 1.6.2 Invasion.....12
  - 1.6.3 Das Belohnen von Vasallen.....12
  - 1.6.4 Anerkennung.....12
- 1.7 Yakuza Gangs/Ninja Clans gruenden.....13
  - 1.7.1 Eine Ryu oder Sekte gruenden.....13
- 1.8 Den Archetyp aendern.....14



# I KAMPAGNE

Dieses Kapitel enthält Hilfen für Kampagnen. Dies umfasst Hinweise und Tabellen für den Spielleiter als auch Informationen über Ehen, Mitgliedschaften in verschiedenen Clans, Weiterentwicklungsmöglichkeiten und Hinweise, was in einer fortgeschrittenen Kampagne sich entwickeln könnte.

Als Vorlage dient die Zeit von etwa 1400 – 1580 in Japan. Es wird versucht, möglichst viele originale Ereignisse und Geschehnisse einzubauen, wobei auch manche abgeändert oder in der Zeit etwas verschoben wurden. Das Ziel ist ja nicht Historie sondern Spielspass.

## 1.1 ORTS-SZENARIEN

Hier wird eine Zufallstabelle für Szenarien, die einen Ort einschließen, vorgestellt. Diese soll de, Spielleiter eine schnellen Idee liefern, oder denjenigen helfen, die die feine Kunst des Abenteuerschreibens gemeistert haben. Manche besondere Idee um muss an die Situation angepasst werden. Jedoch werden die meisten Fälle eine einfache Weiterentwicklung erlauben. Für einen Ort außerhalb eines Dorfes wird 5 vom Wurf angezogen.

Wurf	Szenario
01-50	Der Ort ist normal. Nichts Ungewöhnliches kommt vor. Für je 50 Menschen in der Bevölkerung gibt es eine kumulative Chance von 5 %, dass es einen jungen Menschen oder anderes Wesen mit Level 1 gibt, der sich den Abenteurer anschließen möchte. Es gibt eine Chance von 40%, dass er sie einfach nur wegen des Abenteurers begleiten wird, wenn nicht, möchte er als Gefolgsmann bezahlt werden. Solche Möchtegernabenteurer können unentwegte Begleiter, ungeschickte Bummler oder Unglücksraben sein, die Pech bringen, wohin auch immer sie kommen, oder einer anderen Marotte besessen sein, die die Dinge beleben wird. Wenn die Chance solch einer Person 100%, bedeuten je 100 % einen solchen Nichtspieler-Charakter, und jeder Rest ist die Chance von einem weiteren. Sie können von demselben Beruf oder Archetyp sein, je nach Entscheidung des Spielleiters sein.
51-53	Es gibt innere Splittergruppen, die um die Macht am Ort wetteifern. Am wahrscheinlichsten werden sie einen oder mehre Abenteurer als nützliche Ergänzung ihrer Sache sehen.
54-55	Es gibt Außensplittergruppen, entweder Rivalen der gegenwärtigen Bewohnern oder nach Macht strebende Gruppen ohne Verbindung, die versuchen, ein Macht-Spiel in gang zu bringen, um den Ort zu kontrollieren. Abenteurer werden wie oben behandelt.

Wurf	Szenario
56-60	Der Ort leidet unter Rabauken, die sich gegen die sanfteren Bewohner Freiheiten herausnehmen. Die Anzahl ist gewöhnlich 2W2, und das Niveau jedes Rabauken kann auf der Niveau des Ortes-Tabelle bestimmt werden.
61-65	Ein kommt Überfall auf dem Ort vor, während die Abenteurer anwesend sind. Die Quelle können Erbfeinde sein oder einfach nur Gesetzlose. Andernfalls kann der Ort vor einem Überfall gewarnt werden (der vorkommen kann oder auch nicht) und die Einwohner werden versuchen, die Abenteurer zu behalten, um bei der Verteidigung zu helfen.
66-67	Es kommt ein Epidemie-Phänomen vor.
68-72	Ein berühmtes Ungeheuer hat sein Lager in der Nähe und terrorisiert den Ort. Solch ein Ungeheuer wird mit 60% ein legendärer Wesen sein, sonst wird es ein Übernatürliches Wesen sein. Das Bekämpfen des Ungeheuers bringt 5 On pro Budo-Punkt des Ungeheuers für alle, die an seinem Untergang aktiv beteiligt waren. Als Zeichen seines Erfolgs als Ungeheuer wird es die doppelte Menge Schatz haben.
73-77	Der Ort wird durch eine Gruppe von Ungeheuern bei Nacht terrorisiert. Das ist eine Familie, die im Ort lebt, aber heimlich Ungeheuer sind. Wenn die Bevölkerung klein ist (unter 30), kann der Spielleiter entscheiden, das die ganzen Bevölkerung Ungeheuer geworden sind.
78-83	Der Ort hat einen berühmten Einwohner. Würfle auf der Tabelle <b>Wurf Einwohner</b> 01-25 Fachmann Stufe 1W3 + 4 26-30 Philosoph des Stufe 1W3 + 4. Er ist ein Meister Lehrer von 1W3 Fertigkeiten . 31-40 Gelehrter des Stufe 1W3 + 4. Er ist ein Meister Lehrer von 1W3 Fertigkeiten . 41-55 Meister Waffenschmied. Er erzeugt Gute (50%). Überlegene (30%), oder Meisterwaffen. 56-70 Meister Bogenmacher (von 20 %). Er erzeugt Bögen, die als +1 Mannrate fungieren. 71-85 Meister-Arzt, kennt 1 „Okuden“ der Heilkunde 86-90 "Gezähmtes" Ungeheuer. Er hat den bösen Wege entsagt und lebt hier. 91-95 Meister einer Schönen Kunst. Die Anwesenheit bei einer Leistung, oder die Betrachtung seiner Arbeit bringt Charakteren 1 Punkt On. 96-00 Kami des Ortes.
84-86	Der Ort ist in Wirklichkeit eine Ninja-Basis oder Lager einer umfassenden Ninja-Tätigkeit.
87-93	Der Ort ist eine Basis für Operationen von Banditen. Wenn innerhalb einer Stadt, wird es als Yakuzaversteck behandelt.
94-98	Der Ort dient als ein Handelszentrum. Karawanen ruhen hier aus und reparieren Dinge. Großhändler

Wurf	Szenario
	kaufen und verkaufen irgendwelche Waren. Viele Dinge können hier gefunden werden. Charaktere mit Handelshintergrunds erhalten 10 % der Rabatt vom Katalogpreis, während alle anderen 150 % des Katalogpreises bezahlen.
99-00	Das Dorf wird tatsächlich durch Ji-samurai bewohnt. Während sie wie Bauern aussehen können, sind sie stark verletzt, wenn sie als solche behandelt werden. Bis zu 10 % der Bevölkerung ist als Mietlinge verfügbar.

	wieder gut machen oder zumindest dem Opfer irgendwie helfen. 1W5: 1 Uneheliches Kind 2 Todesfall bei Training 3 Betrug / Diebstahl / Lüge 4 Feigheit vor Gegner 5 Versprechen nicht gehalten
61-65	Wird gesucht. Für die Person, die die Hauptperson sucht, wird nochmals auf die Tabelle Hauptperson gewürfelt. Der Grund sollte auf dieser Tabelle mit 01-60 erwürfelt werden.
66-70	Es wird etwas geschuldet. (viel) Geld, eine Handlung, Gegenstand etc.. Für die Person, die/der das schuldet / geschuldet wird, wird nochmals auf die Tabelle Hauptperson gewürfelt.
71-85	Ist nicht was er vorgibt. Er hat sich eine andere Identität zugelegt (evtl. nicht für SC). Nochmals auf die Tabelle Hauptperson würfeln, bis anderes Ergebnis erwürfelt wird.
86-90	Es geht nur scheinbar um etwas, hat aber eine andere Grundproblematik. Ein weiteres Szenario bestimmen als Hintergrund.
91-00	Die Grundproblematik betrifft den Vater der Person. Nochmals würfeln. Ein weiteres Ergebnis von 91-00 bedeutet den Großvater usw.

### 1.1.1 PERSONEN-SZENARIEN

Die Tabelle soll Ideen und Ansätze für Szenerien geben, die nicht auf Orte, sondern auf Personen bezogen sind.

#### HAUPTPERSON

Bestimmen sie hier den Archetypen der Zentralen Person. Die folgenden Tabellen können aber auch auf einen Spielercharakter verwendet werden, um seinen Hintergrund spannender zu gestalten und / oder für ein Szenario zu verwenden.

Wurf	Hauptperson
01-20	Bushi
21-30	Budoka
31-38	Shugenja
39-46	Gakusho
47-55	Philosoph
56-62	Yakuza
63-70	Ninja
71-80	Normaler Mensch
81-90	Gelehrter (1W3 Künste)
91-99	Andere Rasse (siehe Kapitel Erschaffung)
00	Übernatürliches Wesen / Gott / Kami

#### GEGNER

Diese Tabelle wird grundsätzlich dafür verwendet, um etwaige Gegner, Gegenspieler oder sonstige beteiligte Personen zu bestimmen.

Der Typ des Gegners kann mit einem Wurf auf die Tabelle Hauptperson festgelegt werden. Die Beziehung der Hauptperson zu ihrem Gegner wird mit der folgenden Tabelle festgelegt.

Wurf	Beziehung
01-10	Vorgesetzter
11-30	Freund
31-50	Familien-, Clan-, Bandenangehöriger
51-80	Neutrale Person
81-00	Untergebener

Mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% ist die Person besonders reich/mächtig/einflussreich.

Nun hat der Spielleiter (vielleicht) eine Idee, wie er den Plot für ein Szenario oder ein Teilszenario gestalten kann oder wie er einer Zufallsbegegnung einen Hintergrund geben kann, der evtl. in einem Szenario mündet.

### 1.1.2 SZENARIENGENERATOR

Hiermit sollen Grundideen für Szenerien angeregt werden. Um die Imagination des Spielleiters anzustossen, werden drei Stichwörter erwürfelt, aus denen der

#### GRUNDPROBLEMATIK

Bestimmen Sie hier die Grundproblematik der Person

Wurf	Grundproblematik
01-20	Hat eine Blutfehde anhängig, entweder als Opfer oder als Rächender. Wurf auf die Tabelle Gegner
21-30	Ist in die Frau eines Freundes oder Feindes verliebt. Wurf auf die Tabelle Gegner
31-50	Hat eine (Lebens-)schuld, die er nur einlösen kann, wenn er gleichzeitig etwas unehrenhaftes (einen Verrat o.ä.) begeht. Wurf auf die Tabelle Gegner.
41-60	Hat früher etwas getan, was den anderen sehr geschadet hat und unter dessen Auswirkungen er nun leidet. Er möchte dies

Spielleiter eine kurze Geschichte zusammenbasteln kann, die dann als Basis für ein Szenario dienen kann. Würfeln sie drei mal auf folgender Tabelle, um die drei Stichworte zu erwürfeln.

Wurf	1	2	3
01-09	Vorgesetzter	Liebschaft	Torimone
10-17	Freund	Konkubine	Sensei
18-26	Familien-, Clan-, Banden-angehöriger	Jugendfreund	Magische Waffe
27-36	Neutrale Person	Blutfehde	Edelsteine
37-45	Untergebener	Todfeind	Schatz
46-54	Bushi	Duell	On
55-64	Budoka	Herausforderung	Status
65-73	Shugenja	Lehen	Schlacht
74-83	Gakusho	Daimyo	Okuden
84-92	Yakuza	Shogun	Ryu
93-96	Ninja	Kaiser	Zauber
97-00	Normaler Mensch	Provinz	Kami

### 1.1.3 GEHEIMNISVOLLE ORTE

Geheimnisvolle Orte sind Ort großer Gefahr und Gelegenheit. Oft lauert der Tod an der nächsten Ecke. Solche Orte nehmen viele Formen an wie ein unterirdische Höhlen hat; der Irrgarten von Gängen innerhalb einer zerstörten Burg; ein entweihter Tempel; oder das Lager eines Ungeheuers oder einer Gruppe von Ungeheuern.

Außer den lebenden (und den Nicht-lebenden) Bewohnern enthalten Geheimnisvolle Orte oft viele und verschiedene Fallen und tückische Situationen. In einige Fälle kann es Fallen innerhalb von Fallen geben, wo das Vermeiden des entdeckten Auslösers den Charakter veranlassen wird, dieselbe Falle auf eine andere Weise oder eine völlig verschiedene Falle auszulösen.

Geheimnisvolle Orte sind Schauplätze, wo Hinterlist, Geistesgegenwart, Mut, und schnelle Reaktionen oft wichtiger sind als das Kämpfen mit Waffen. Deshalb sollte der Spielleiter solche Plätze logisch aufbauen. Jede Falle hat einen guten Grund, warum sie sich gerade hier befindet. Aber auch das Alter der Falle sollte berücksichtigt werden. Vielleicht ist sie schon so alt, das sie nicht mehr funktioniert. Oder mit Verspätung... Solche Dinge sollten in Betracht gezogen werden.

Ein gut gebauter Ort kann von den Abenteurern öfter wiederbesucht werden. Der Spielleiter sollte sich erinnern, dass, wenn überlebende Bewohner zurückgelassen werden, sie wahrscheinlich ihre Verteidigung innerhalb ihrer Möglichkeiten verbessern werden. Fallen können neu gefasst oder verändert, und Verstärkungen herangebracht werden. Intelligente Wesen derselben Seite werden für die Verteidigung

zusammenarbeiten, sogar in Nippon, sie sind ohne guten Grund nicht selbstmörderisch.

### 1.1.4 TRICKS UND FALLEN

Dieses Kapitel ist ein Führer für Anfängers zu einigen der populärer Fallen und Tricks in Nippon. Sie sollten vom schlaun Spielleiter verändert werden, damit sie verschieden verwendet werden können. Erinnern Sie sich, dass nicht alle Fallen dafür bestimmt sind, tödlich zu sein. Einige sind nur als Warnungen der Verteidigern oder zum Verwirren oder Festsetzen von Einbrechern, bis die Verteidiger ihnen die angemessene Aufmerksamkeit zukommen lassen können, gedacht.

Wurf	Falle oder Trick
01-15	<b>Nachtigall-Fußboden.</b> Das ist eine Fläche des Holzbodens mit schlaun verzogenen Brettern, die laut quietschen, wenn sie betreten werden. Jeder innerhalb von ungefähr 20 Meter wird informiert, dass jemand diese Stelle des Fußbodens betritt. Tatami-Matten verbergen diesen Trick vor dem Blick.
16-30	<b>Gruben.</b> Gruben sind gewöhnlich 2W3+2 Meter tief. Sie können mit Material bedeckt werden, das sich, wenn es betreten wird, losreißt oder einfach offen gelassen werden. Am Boden kann das Opfer evtl. vergiftete, angespitzte Bambusstangen, ehemalige Opfer, Tiere, eine Kombination des oben genannten, oder gar nichts vorfinden.
31-35	<b>Falltüren.</b> Falltüren werden Gruben bedecken, die die Grube nach dem Fall des Opfers wieder schließen. Sie können durch den Durchgang in einer oder beiden Richtungen ausgelöst werden. Opfer, die einen Wurf Schnelligkeit machen (für die Schwierigkeit siehe die Regeln für Wahrnehmung und Bewegung), werden einen Rand der Grube ergreifen können, wenn die Falle ausgelöst wird. Die Grube wird nicht schließen, bis das Hindernis (d. h der Charakter) entfernt wird.
36-50	<b>Versteckte Tür.</b> Das kann eine Türöffnung oder eine Ablage sein. Ein Schatz kann dahinter verborgen werden, oder es können sich wartende Feinde verbergen.
51-60	<b>Geölter Boden.</b> Der Gebrauch des schlüpfrigen Fischöls (schlecht entzündlich) schafft Tückischen Boden. Wenn es an einer Neigung verwendet wird, wird es wahrscheinlich einen Charakter schnell nach unten, einem beliebigen Schicksal entgegen senden, das ihn dort am Boden erwartet.
61-75	<b>Stolperdrähte:</b> Diese sind Auslöser von Fallen.

Wurf	Falle oder Trick
	Sie können durch den Druck auf ihnen ausgelöst werden, wenn auf sie getreten, in sie hineingelaufen oder an ihnen gezogen wird. Manchmal können sie ausgelöst werden, wenn sie durchschnitten werden. Andernfalls können sie im Stande sein, Sturmglocken, Schlingen, Feuerwerk, Netze, Explosivstoffe, Säure oder Gift-Sprays, Verliese, Fallgruben und andere scheußliche Überraschungen auszulösen. Ein Beweglichkeitswurf bei einem bekannten Stolperdraht wird gewöhnlich verhindern, die Falle auszulösen. Der Spielleiter sollte Boni für ausdrücklich beschriebene Handlungen erlauben, die er meint, beim erfolgreichen Durchqueren der Gefahr helfen können.
76-85	<b>Stacheldraht.</b> Diese sind der typische Gebrauch von Drähten durch Ninja.
86-99	<b>Rätsel.</b> Der Spielleiter sollte sich frei fühlen, ein spezielles Rätsel für die Spieler zu entwerfen, um zu lösen. Wenn das nicht gewünscht wird, kann ein Rätsel als eine Aufgabe mit einem Wert 6W10 behandelt werden. Punkte werden durch Int angesammelt. Wenn die Aufgabe einfach ist, kann die Runde 1 Detailrunde sein. Ein komplizierteres Rätsel würde eine 1 Minuten Runden haben. Ein schwereres konnte stündlich oder sogar tägliche Runden haben. Ein Schatz wird häufig in Rätsel-Schachteln aufbewahrt, die nur geöffnet werden können, wenn die richtigen Teile in der richtigen Reihenfolge bewegt werden. Der ganze Kasten kann als ein Rätsel der mittleren Kompliziertheit behandelt werden, oder jedes Teil kann als ein getrenntes, einfaches Rätsel behandelt werden. Ein typischer Kasten wird 2W3 Teile haben.
00	<b>Ninja.</b> Verwenden Sie das Niveau des Ortes für sein Level. Ninja sind nicht wirklich Fallen, sie sind aber bestimmt heikel.

## 1.2 ZWISCHENZEIT

Zwischenzeit ist die in **NihonDo** verwendete Zeitskala, um die relativ langen Zeiträume zu messen, die Spieler-Charaktere zwischen Abenteuern verbringen. Studium, große Aufgaben, Forschung, oder andere kreative Arbeit kann in der Zwischenzeit angegangen werden. Auch können sichere Langstreckenreisen über Land oder Meer in dieser Zeitskala behandelt werden. Die Menge der für Charaktere verfügbaren Zwischenzeit wird sich ändern, aber ein Minimum von einem Monats zwischen Abenteuern sinnvoll erlaubt u studieren und Verbesserung des allgemeinen Merkmale anzustreben. Das hält auch die Kampagnenzeit ziemlich schnell. Selbstverständlich wird ihnen keine Zwischenzeit

Spieler-Charakteren in der Mitte einer haarigen Situation sitzen. Allgemein wird diese Skala am Ende des Abenteuers nach der sicheren Ankunft beginnen, wenn die Charaktere ausruhen und sich für ihren nächsten Ausfall ins Heldentum ausrüsten werden.

Charaktere, die zuletzt im Jahr der Ratte aktiv waren (und nun ist es die Mitte des Jahres des Tigers), müssen für die überbrückte Zwischenzeit verantwortlich sein. Wenn sie genug Bargeld haben, können sie sich nur ausbilden oder während dieser Periode forschen. Da sie Mitglieder einer Gruppe sind, können sie Verpflichtungen zu erfüllen haben. Wenn sie Pleite gehen, ist ein Job notwendig. Zwischenzeit sollte, wie Schätze, zuerst geizig ausgeteilt werden, bis die damit umgehen können, aber noch keiner ist gerade Miyamoto Musashi geworden, weil er ein paar Monate (oder sogar ein Jahr) hatte, um damit zu spielen.

## 1.3 JOBS FÜR SPIELER-CHARAKTERE

Sogar Helden müssen essen. Während der Nipponische Abenteurer allgemein versuchte, durch seine Heldentat und seine Gewitztheit zu leben, gibt es auch Zeiten, in denen der einzige Weg für einen Wanderer, um ein wenig Bargeld zu bekommen, eine zeitweise Beschäftigung ist. Jobs in **NihonDo** fallen in zwei Kategorien:

Nichtriskant und Riskant. Nichtriskante Jobs sind gewöhnlich langweilig und schlecht bezahlt. Ein Charakter, der seine Zeit so verbringt, sammelt sein Gehalt. Riskante Jobs sind lohnender haben aber ein gewisses Risiko für den Charakter zur Folge.

### 1.3.1 BESCHÄFTIGUNG SUCHEN

Ob ein Job einen Arbeitgeber erfordert oder auch freien Mitarbeitern offen steht, muss je nach Situation entschieden werden. Ein kontemplativer Tempel zum Beispiel ist nicht der beste Platz für einen Spieler, nach einem Job zu fragen. Sobald der Spielleiter das entscheidet, ist der Charakter tatsächlich an einem Ort, wo er nach einer Gelegenheit suchen kann, einen Job anzufangen (alle Städte qualifizieren sich in dieser Beziehung). Es wird so gewürfelt, als ob Waren der entsprechenden Klasse an einem Ort gesucht werden. Die Job-Jagd wird in Wochenrunden ausgeführt und umfasst die Suche nach einem Auftraggeber oder einer passenden Gelegenheiten für eigenes Engagement. Für freie Mitarbeiter reduziert sich die Chance, einen passenden Job zu finden um 20. Nur ein Job pro Woche kann gesucht werden.

### 1.3.2 ARBEITSBEDINGUNG

In der Regel werden Jobs für die Dauer von Monaten vergeben. Im Fall von Riskanten Jobs können die unten stehenden Regeln verwendet werden, um einzelne Aufgaben zu lösen, aber nicht für lange Zeiträume.

Arbeitgeber werden eine minimale Dauer von 2W3 Monaten verlangen. Ihn dazu zu bringen, den Charakter für eine kürzere oder längere Frist zu beschäftigen, , erfordert einen Wurf gegen Status, um seine Entscheidung zu beeinflussen. Einen Job vor Ende der angegebenen Frist verlassen, , erfordert einen Wurf auf der Anfänglichen Einstellung Tabelle, um zu sehen, wie der Arbeitgeber reagiert. Ein Ergebnis von 20 oder weniger (eine Ungünstige Einstellung) wird den ehemaligen Arbeitgeber veranlassen, den Charakter auf die schwarze Liste zu setzen, dies wird seine Chancen einen anderen Job in dieser Nachbarschaft zu finden, um den sozialen Status des Arbeitgebers reduzieren. Ein freiberuflicher Job kann am Ende eines gegebenen Monats verlassen werden.

### 1.3.3 GEFAHRLICHE AUFGABEN

Riskante Jobs können sehr gut bezahlen sein, aber Charaktere, die solchen Beschäftigung nachgehen, riskieren ihr Leben. Nicht alle Riskanten Jobs sind für alle Charaktere verfügbar, obwohl der Spielleiter nach Wunsch Ausnahmen machen kann.

Job	Möglich für
Yojimbo (Leibwächter)	Bushi, Budoka, und Ninja.
Spieler oder Dieb	Alle, aber Nicht-Yakuza oder freien Mitarbeiter jedes Berufs sind in Gefahr, von der lokalen Yakuza-Bande, auf deren Gebiet sie widerrechtlich wilder, angegangen zu werden.
Mörder/Spion	Ninja
Exorzist	Shugenja oder Gakusho

### 1.3.3.1 GEFAHRENFAKTOREN

Jedem Job in dieser Kategorie wird ein "Gefahrenfaktor" sowie eine Klasse zugeteilt. Das Gehalt für Riskante Jobs entspricht immer dem Level des Charakters in Silber mal dem Gefahrenfaktor. Der Spielleiter kann beschließen, den Gefahrenfaktor am Anfang jedes gegebenen Monats der Beschäftigung zu wiederholen, NACHDEM der Spieler bekanntgegeben hat, dass sein Charakter im Job bleiben wird (der Spielleiter kann den Spieler über seiner Absicht informieren, den Wurf zu wiederholen oder das heimlich tun. Für freie Mitarbeiter wird der Gefahrenfaktor um +2 zum Zweck dieses Wurfes vergrößert, ohne den Multiplikator für das Monatsgehalt zu vergrößern. Wenn das Ergebnis einer 1W20-Wurfs kleiner oder gleich dem ist Schaden-Faktor, kommt ein Riskantes Ereignis vor. Dieser Wurf wird einmal pro Monat durchgeführt.

### 1.3.3.2 ERGEBNISSE VON RISKANTEN ERZEIGNISSEN

Wenn der Gefahrenfaktor Wurf einen Wurf auf der , Schlachttabelle erfordert, dann tritt ein riskantes Ereignis ein. Diese Ergebnisse können vorteilhaft oder schädlich sein. Die Spalte der zu befragenden Tabelle wird zufällig erwürfelt.

Wurf	Spalte der Schlachttabelle
01-08	Siegreich
09-19	Gewinnen
11-12	Unentschieden
13-14	Verloren
15-20	Besiegt

Fügen Sie den Gefahrenfaktor für den Job zum Wurf hinzu.

Der Charakter muss VOR dem Wurf entscheiden, ob er Vorsichtig, durchschnittlich oder mutig ist, um zu sehen, welche Spalte der Tabelle sie für riskante Ereignisse verwenden müssen.

Die Ergebnisse #k, Beg, SBeg, Flt, und Ksl-auf der Tabelle ändern sich für jeden Job. LTr und STR-Ergebnisse sind jedoch grundsätzlich dasselbe für alle Riskanten Jobs. Sie stellen den im Laufe des Jobs erlittenen Schaden dar, aber der Schadens wird auf eine spezielle Art behandelt.

Der Schaden von LTr oder STR-Ergebnissen auf der Tabelle wird während der ganzen Arbeitszeit addiert. Dieser Schaden wird gegen die Ausdauerpunkte des Charakters während der gesamten Dauer aufaddiert. Er wird am Anfang solcher Ereignisse unverwundet sein. Der Schaden wird stattdessen verwendet, um zu messen, wenn sein „Glück“ abläuft. Erreicht der erhaltene Totalschaden von LTr oder STR den Punkt, wo der Charakter das Bewusstsein verlieren würde, erhält er sofort ein Ksl-Ergebnis passend zum Job, den er macht. Wenn der Schaden den tödlichen Punkt erreicht, ist der Charakter während der Jobs getötet worden. Solcher Schaden kann nie "geheilt" werden außer, das der Job für die Dauer von mindestens einem Monat verlassen wird. Der Charakter kann dann denselben oder einen anderen Job ohne Wundpunkte anfangen.

### 1.3.4 BESCHREIBUNGEN RISKANTER JOBS

#### 1.3.4.1 YOJIMBO

Klasse: C Gefahrenfaktor: 2W5  
 Verfügbar: Bushi, Budoka, Yakuza, Ninja  
 Yojimbo, oder Leibwächter, sind angestellte Schwertfechter, als „Muskeln“ für Großhändler, Geschäftseigentümer, Gastwirt usw. Seine Rolle ist hauptsächlich der Schutz seines Arbeitgebers. Deshalb können Yojimbo nicht freie Mitarbeiter sein.

Die Arbeitgeber von Yojimbo erwarten immer ein mutiges Verhalten. Für jeden Monat, in dem der Yojimbo Durchschnittliches Benehmen für mögliche riskante Ereignisse wählt, gibt es 10% Chance, das er entlassen wird. Für einem Monat des Vorsichtigen Benehmens ist die Chance 25%. Entlassen zu werden, wird unter SUR-Ergebnissen weiter unten beschrieben.

Man erwartet von Yojimbo, die in einer Stadt arbeiten, sch an die üblichen Gesetze bezüglich öffentlich getragene Rüstung zu halten.

Folgen Riskanter Ergebnisse für Yojimbo sind:

#K	Bedeutet eine kleinere Anzahl von Siegen durch den Yojimbo, oder Kämpfe, die durch seine Anwesenheit abgewendet wurden. Jeder "Kopf" ist ein Bonus von 1W3 Silberstücken und 1 Punkt On wert.
Beg oder SBeg	Diese sind mit Bushi (60%), Budoka (20%), oder Yakuza (20%). Die Intensität wird auf der Tabelle erwürfelt. Vom Wurf werden 20 abgezogen.
Ksl	Der Yojimbo wird von seinem Arbeitgeber gefeuert. Ihm wird für diesen Monat nichts bezahlt. Er wird für zukünftige Jobs auf die schwarze Liste gesetzt und verliert On in Höhe des sozialen Status seines ehemaligen Chefs.
Flt	Der Yojimbo erhält einen Bonus für seine hervorragende Arbeit in diesem Monat, sein übliches Gehalt wird verdoppelnd.

### 1.3.4.2 SPIELER

Klasse: D Gefahrenfaktor: 1W3 wenn Ehrlich; 1W6 wenn betrügend

Verfügbar: Alle

Das Spielen kann unter der Anstellung eines Spielsaalbesitzer oder unabhängig sein. Yakuza, die nicht Mitglied der örtlichen Bande sind, können unabhängig arbeiten, wenn sie 25% ihres Monatsertrags dieser Bande bezahlen. Nicht-unabhängige Spieler müssen ehrlich sein. Nicht-Yakuza-Spieler müssen unabhängig sein.

Der Spieler beginnen irgendwo ein regelmäßiges Spiel, oder ziehen durch die örtlichen Stammlokale, mehrere Stunden in jedem, wenn sie nicht in einer besonderen Errichtung beschäftigt sind.

Für jeden Monat in diesem Job würfelt der Spieler seine LS im Spielen auf der Wertsteigerungstabelle und multipliziert diesen Wert mit seinem Level. Ehrliche Spieler fügen den Gefahrenfaktor für den Monat hinzu, (möglicherweise wollen sie diesen (und damit ihren Gewinnen) reduzieren, wenn ihre Wurf misslingt. Betrügende Spieler addieren 2 Stufen auf der Wertsteigerungstabelle, müen aber einen Schweren Wurf Spielen machen, um niht erwischt zu werden. Werden sie erwischt, entscheidet der Spielleiter über die weiteren Folgen. Diese können sein: Prügel, ein Kampf, Gefängnis mit Verlust des gesamten Vermögens.

Riskante Ergebnisse für Spieler sind:

#K	Erhöhen Sie das Einkommen des Monats um 1W3 Silber pro "Kopf", Yakuza gewinnen auch 1 Punkt On pro "Kopf", wenn sie ehrlich spielen.
Beg oder SBeg	Ein Kampf bricht mit einem Yakuza (30%) Bushi (10%), Budoka (20%) oder mehrere normale Männer(40 %). Das Niveau wird auf Intensitätstabelle bestimmt. Ziehen sie 20 von der Intensität für BENC-Kämpfe ab. Ob richtig oder ungerechter Weise - beschuldigen sie den Spieler des Betrugs.
Ksl	Wenn Ehrlich, wird der Spieler gezwungen, die Nachbarschaft zu verlassen, in der er spielt, da er einen Ruf als ein "Scharfer" hat. Dies wird wie bei Yojimbo behandelt. Freie Mitarbeiter können den Job weiterhin ohne Strafe ausführen, indem sie sich nächstes Mal "durch die Stadt" bewegen. Das geht nicht in Dörfern oder kleinen Städten. Ein betrügerischer Spieler muss 1W3 Monateinkommen zurückzahlen und die Stadt verlassen. Ihm werden mehrere gebrochene Knochen versprochen, wenn er in irgendeinem lokalen Spielsaal wieder auftaucht.
Flt	Die Anfänger würden eine Wand nicht sehen, wenn sie rein laufen würden. Kassieren Sie zweimal das normale Gehalt in diesem Monat.

### 1.3.4.3 DIEB

Klasse D: Gefahrenfaktor: 2W3

Verfügbar: Alle

Diebe sind immer freiberuflich, wenn sie der lokalen Yakuza-Bande von angehören. Freiberufliche Yakuza-Diebe können ohne Hindernis dieser Bande arbiten, indem sie mehr als 25 % ihres Monatsziehens bezahlen. Nicht-Yakuza-Dieben wird dies nicht angeboten und sie arbeiten auf eigene Rechnung und Risiko im Territorium der Yakuza.

Riskante Ergebnisse für Diebe sind:

#K	Yakuza gewinnen von 1 Punkt On pro genommenen "Kopf". Die Zahl von " genommenen Köpfe" in einem gegebenen Monat ist die Prozent-Chance, einen wirklich großen Fang zu machen. Wenn der Wurf erfolgreich ist, würfelt der Dieb auf der Intensitätstabelle für ein zufälliges Niveau. Niveau 1 bedeutet, dass ein "Armer" Schatz gestohlen wird, bis zum Niveau 6, "Wunderbar". Der Schatz hat einen wirksamen "Budo"-Wert gleich seinen "Köpfen" für den Monat. Addieren sie auf
----	---

	den Wurf de Klasse des Ortes * 10, in dem sich der Dieb aufhält. (d. h.. +10 für die Klasse B, +20 für die Klasse C, usw.)
Beg oder SBeg	Der Dieb versuchte die falsche Person zu halten, oder der Wachmann läuft in ihm herein. Er kämpft mit einem Bushi zufälligen Levels. Für den Wurf auf Intensität werden 20 abgezogen für SBeg-Kämpfe.
Ksl	Der Dieb wird erwischt! Er wird für 2W3 Wochen eingesperrt und dann hingerichtet. Der Spielleiter sollte dem Charakter eine Chance zur Flucht, vielleicht als ein Miniszenario, erlauben, oder auf der Besiegt Spalte der Schlachttabelle würfeln, im dem Fall bedeutet ein zweites Ksl Ergebnis, dass der Dieb schändlich hingerichtet worden ist. Ein Flt-Ergebnis befreit ihn, aber er muss aus der Reichweite des örtlichen Gesetzes sofort fliehen.
Flt	Der Dieb gewinnt in diesem Monat den Jackpot. Das Gehalt wird in Gold statt Silbers berechnet.

**BEMERKUNGEN FÜR SPIELER UND DIEBE**

Freie Mitarbeiter in diesen Jobs, die keine Vereinbarungen mit den örtlichen Yakuza getroffen haben, müssen monatlich überprüfen, um zu sehen, ob sie durch die Bande entdeckt worden sind. Würfeln Sie 1W20. Wenn das Ergebnis kleiner oder gleich dem Gefahrenfaktor ist, sind sie entdeckt worden. Es wird auf der "Charakter im Kampf-Tabelle" auf der "Besiegt" Spalte bis zu einem SUR oder ESC-Ergebnis gewürfelt.

Folgen der Entdeckung sind:

**LTr oder STR:** Wie für Jobs im Allgemeinen festgelegt.

**Beg oder SBeg:** Ein Kampf mit einem Yakuza mit zufälligem Level, kommt vor. Ziehen sie 20 vom Ergebnis für die Intensität bei BENC-Ergebnissen ab. Wird der Gegner getötet, besteht die Chance, dass eine Blutfehde mit der Bande beginnt.

**SUR:** Durch die Bande gefangen. Der Charakter muss über 90% seiner GESMATEN EINNAHMEN durch diesen Job bezahlen, oder er wird getötet werden.

**ESC:** Entkommt der Bande, aber die Nachbarschaft ist nun völlig ungesund, und er würde am besten weitergehen.

**1.3.4.4 MÖRDER/SPION**

Klasse: C` Gefahrenfaktor: 2W5

Verfügbar: Ninja

Der Ninja kann nur eine Beschäftigung in Gebieten mit Ninja-Stützpunkten finden. Sie haben die Grundchance, an Basen ihres eigenen Clans einen Klasse C Jobs zu finden. Vermindern Sie die Chance um 10 bei

Verbündeten Basen und 20 bei Neutralen Basen. Beschäftigung kann nicht bei Feindliche Basen beschafft werden.

Inzwischen sollte jeder eine angemessene Vorstellung davon haben, was ein Ninja so tut.

Die Ergebnisse von riskanten Ereignissen für Ninja sind:

#K	Der Budowert ist je eine Erfahrungsmöglichkeit. Dies können mehrere niedrige oder ein größer gewesen sein.
Beg oder SBeg	Ninja muss mit einem Bushi zufälligen Levels kämpfen, 20 vom Intensitätswurf abziehen für BENC Gegner. Da sich solche Begegnungen beinahe immer ergeben, wenn Ninja durch eine Wächter entdeckt werden, gibt es eine Chance von 60%, dass der Grund-Gegner durch 1W3 Bushi Level 1 begleitet wird.
Ksl	Die Mission ist eine totale Katastrophe. Würfeln sie auf der Besiegt Spalte der Schlachttabelle, bis ein Flt gewürfelt wird, was bedeutet, dass der Ninja entkommen ist, oder einen weiteren Ksl, was bedeutet, dass er festgenommen worden ist und schändlich hingerichtet wird. Wenn der Ninja flüchtet, ist die Mission noch unerfüllt und er muss es nochmals im nächsten Monat mit einem +2 zum Gefahrenfaktor versuchen. Bis dahin bekommt er kein anderes Gehalt oder Job.
Flt	Ninja gelangt hinein, führt die Mission durch und kommt ungesehen davon. Fügen Sie den Gefahrenfaktor zum persönlichen Status des Ninja hinzu.

**1.3.4.5 EXORZIST**

Klasse: B Gefahrenfaktor: 1W6

Verfügbar: Shugenja, Gakusho.

Der Exorzist ist immer, wenn nicht an einen lokaler Tempel oder Schrein angeschlossen, freiberuflich tätig. Er schützt die Leute vor schädlichen Geistern, magisch veranlasste Krankheiten usw.

Riskante Ergebnisse für Exorzisten sind:

#K	Sehr erfolgreicher Fall. Jeder "Kopf{Haupt}" ist 1 Silberstück extra wert.
Beg oder SBeg	Der Exorzist wird von einem feindlichen Übernatürlichen Wesen körperlich angegriffen: Ein Shoryo (60%), Oni (30%), oder Dai-oni (10%). Erhöhen Sie den Geisterrang für BENC Geister um 1W3.
Ksl	Ein Geist mit einem Rang gleich dem Gefahrenfaktor versucht, den Exorzist übernehmen.

Flt	Der Exorzist überwindet einen mächtigen Geist. Er gewinnt Erfahrung in Höhe des Gefahrenfaktors.
-----	--

### 1.3.5 NICHTRISIKANTE JOBS

Sicherere, aber schlechter bezahlte Jobs sind auch vorhanden. Die Bezahlung ist minimal und an eine LS gekoppelt und mit einem Wurf verbunden. Die Bezahlung ist gleich der FZ der Fertigkeit x 2 in Kupfer und wird jede Woche ausgezahlt. So würde ein Charakter mit einer Stärke von 60 als ein Arbeiter 12 Kupferstücke pro Woche, oder 36 pro Monat (1 Silber, 6 kupferner Monatslohn) erhalten.

Job	Klasse	Für die Bezahlung verwendeter Wert
Rausschmeißer	B	Ashite-jutsu, Jujitsu oder Sumai
Bote	D	Schnelligkeit
Handwerk	C	Handwerksfertigkeit
Unterhaltungskünstler (mit Kunst)	D	verwendete Kunst
Unterhaltungskünstler (mit Magie)	B	Zaubern
Fischer	D	Fischfang
Apotheker	B	Tengaku
Straßenhändler		Handel
Jäger	C	Bogen oder Fallenstellen
Körperliche Arbeit	D	Stärke
Arzt	D	Igaku
Schreiber, Allgemein	D	Katakana
Schreiber, Gericht / Hof		Kanji
Schreiber, Beamter	B	Hiragana

Diese sind einige der Möglichkeiten. Gebildetere Charaktere können Nichtriskante Jobs übernehmen, die mehr Fertigkeiten benötigen (eg. Offizieller Schreiber in einem buddhistischen Tempel, der durch Hiragana, Kanji, und Buddhistischer Theologie berechnet wird). Aber solche Beschäftigung ist nicht dazu bestimmt, einen Charakter reich zu machen, und die Löhne sollten nicht zu hoch werden. Achten sie darauf, dass der Arbeiter in solch einem Feld seine Lebensunterhaltskosten aus der eigenen Tasche bezahlen sollte.

## 1.4 WEITERENTWICKLUNG

### 1.4.1 RELIGIÖSE WAHRHEITEN

Ein Gakusho jeder Religion kann sich bemühen, eine neue religiöse Doktrin zu postulieren oder neue Aspekte

einer vorhandenen zu finden. Solche Studium stellen eine Aufgabe dar. Die Aufgabenrunde ist ein Monat. Die Aufgabenpunkte sind auf dem Durchschnitt der passenden Theologie und Meditation zu bestimmen. Eine Wahrheit hat einen abstrakten Wert gleich den darauf angehäuften Aufgabenpunkten, die zukünftige Anstrengungen beeinflussen können eine Sekte, Ordnung, oder Schrein zu gründen.

Gakusho mit mittlerem und hohem Level (6. oder höher) und Wissen in beiden Religionen (Butsu-do und Shinten) können versuchen, die zwei nationalen Religionen: Shinto und Buddhismus, in ihren Doktrinen zu vereinigen. Das ist die schwer verständliche Bedeutung des Ausdrucks "Ryobu-shinto", "der Gleiche Weg von Buddhas und Kami,", der normalerweise verwendet wird, um die Religion des durchschnittlichen Nipponer zu beschreiben.

Das wahre Verstehen von Ryobu-shinto erfordert eine mühsame religiöse Aufgabe. Der Gakusho muss zuerst eine Inspiration betreffs dessen suchen, wie er diese Aufgabe verfolgen soll. Die Chance, das zu erhalten, ist das Level von Gakusho auf 1W20, das für jeden vollen Monat der in Meditation für die Frage verbracht wird, gewürfelt.

Ist der Gakusho jetzt richtig begeistert, bricht er nun auf, um die geistigen Charakterzüge des Buddhas und der Kami zu versöhnen. Das erfordert zwei Aufgaben, jeder mit einem Aufgabenwert 20 und einer Aufgabenrunde von 1 Woche. Die erste leitet die Aufgabenpunkte vom Durchschnitt in Shinto Theologie und Meditation ab. Die zweite Aufgabe verwendet den Durchschnitt in Buddhistischen Theologie und Meditation.

Wenn der Gakusho diese Gottesverbindungen in seinem Geist formuliert hat, beschäftigt er sich mit einer Reihe von Gebeten und Riten zu den zwei Pantheons, sich ihres Segen auf seinen Handlungen zu versichern. Wieder werden zwei Aufgaben, jeder mit einem Wert 20, aber dieses Mal mit einer Aufgabenrunde von 1 Monat . Derste Aufgabe benutzt Durchschnitt in einem Yoga und Shinto Theologie, der zweite den Durchschnitt in einem Yoga und Buddhistischer Theologie.

Wenn der Gakusho die einzige Natur der zwei Gruppen von Göttern festgelegt hat, muss der diese Doktrin in den Formen der Welt explizieren. Eine Aufgabe wird für jede Joga der Reihe nach durchgeführt. Der Aufgabenwert ist 20 Punkte, und die Aufgabenrunde ist 1 Woche für jede Aufgabe. Der Durchschnitt in Meditation und dem fraglichen Joga wird verwendet. Wenn diese Aufgaben erledigt sind, wird die wahre Natur von Ryobu-shinto offenbart.

Der Gakusho kann jetzt als ein Priester in beiden Religionen fungieren. Er hat auch eine bedeutende Menge On und Erfahrung für die durchgeführten Aufgaben erhalten. Alle Handlungen die nur für eine von den zwei Religionen sündig sind, sind nicht für den Gakusho sündige Handlungen, so dass, um ein Beispiel anzuführen, er nicht beschmutzt wird, wenn er kranke pflegt, wie es einem Shinto Kleriker geschehen würde,

sondern Igaku bleibt /wird weiterhin eine Grundfertigkeit, wie bei einem Buddhisten, und er empfängt On, wie seine barmherzige Arbeit es verdient, als wenn er ein Buddhistischer Bonze wäre. Nachteile, eine Doktrin von Ryobu-shinto zu entwickeln, sind, dass durch das öffentliche Eintreten für seine Doktrin Feindschaft seitens bestehender Sekten in beiden Religionen erregen wird. Das kann zur gewaltsamer Verfolgung des Priesters und seiner Anhänger eskalieren. Wenn ein Gakusho, der für Ryobu-shinto eintritt, eine Sekte oder religiöse Einrichtung gründet, ist sie in ihrer äußerlichen Manifestation eher buddhistisch. Tatsächlich wird seine Vorstellung von Zen, seinen Praktiken und Klöstern modelliert. Diese sollten als Modelle für den Kampagnegebrauch dienen.

## 1.4.2 Ehe

Ehen zwischen Spieler-Charakteren oder Spieler-Charakteren und Persönlichkeitsnichtspieler-Charakteren sind kampagnenabhängige Ereignisse, und veranlassen den Spielleiter die beteiligten Charaktere auszuarbeiten. Dieser Abschnitt befasst sich mit arrangierten Ehen durch feststehende Mitglieder der Gesellschaft. Als solcher ist das traurig aber wahr, dass weibliche Spieler-Charaktere keine Ehe eingehen werden wollen, da die Frau in solchen Dingen dem Willen ihres Mannes völlig unterworfen war. Folglich orientieren sich die folgenden Regeln am männlichen Spieler-Charakter und der Errichtung seines glücklichen Haushalts.

### 1.4.2.1 DIE FRAU

Frau-sein ist ein "Beruf" für Nichtspieler-Charaktere. Eine Frau ist ein Durchschnittlicher Mensch mit gewissem anderen Charakteristiken, die vom Spielleiter festgelegt werden. Sie haben ein Niveau als Frauen, Das auf der Intensitätsspalte der Schatzwerttabelle bestimmt wird. Frauen haben alle Grundfertigkeiten für Frauen und auch diejenigen, die üblich für ihre Kaste sind. Der Spielleiter sollte auf der Anfänglichen Einstellungstabelle würfeln, um die grundlegende Natur der Frau zu bestimmen. Ein Unglückseliges Ergebnis zeigt eine Schändliche Frau an, die das Geld ihres Mannes vergeuden und ihm wahrscheinlich mit Liebeleien Schande machen wird. Addieren Sie 30 zur Intensität beim Wurf, und ziehen sie 50 für die Fruchtbarkeit ab. Ein weniger als neutrales Ergebnis zeigt eine Schlechte Frau an, die gerade für diese Ehe nicht geschaffen ist und sowohl sich selbst als auch ihren Mann darüber unglücklich machen wird. Addieren Sie 10 zu ihrer Intensität und ziehen sie 20 für die Fruchtbarkeit ab. Ein Neutrales Ergebnis zeigt eine Durchschnittliche Frau an: eine gute Hauswirtschafterin, angenehme Begleiterin und zugewandte Mutter. Sie macht Würfe unmodifiziert. Ein Besser-als-neutrales Ergebnis zeigt eine gute Frau an, liebend und treu, sparsam und fruchtbar. Ziehen Sie 10

von ihrer Intensität ab und addieren sie 15 zu ihren Fruchtbarkeit und der Gruppenstatus ihres Mannes steigt um 5.

Ein Ausgezeichnetes Ergebnis zeigt eine ausgezeichnete Frau an.-30 auf der Intensitätswurf und +20 zur Fruchtbarkeit und +10 zum Gruppenstatus des Mannes. Außerdem ist eine ausgezeichnete Frau sehr klug, und ihr Mann weiß es wohl. In jedem gegebenen Abenteuer kann er zu ihr gehen, die Tatsachen vor ihr ausbreiten und ihren Rat nehmen (d. h.. er erhält einen Hinweis vom Spielleiter betreffs der Natur des Abenteuers). Er kann auch einmal pro Monat ihren Rat verwenden, um 10 zum Status des Mannes für einen Einfluss-Versuch zu addieren.

Frauliche Fertigkeiten werden wie folgt klassifiziert: Klasse 1: Handel; Naginatajutsu, wenn sie ein Buke ist. Klasse 2: 1W3 Schöne Künste; Grundfertigkeiten für Frauen.

Klasse 3: Grundfertigkeiten für die Kaste.

Schändliche Frauen werden alle Fertigkeiten 1 Klasse reduziert haben. Ausgezeichnete Frauen können sie 1 Klasse höher haben. Bisherige Klasse 1 Fertigkeiten erhalten dann eine LS von 100+.

### 1.4.2.2 DIE EHE ARRANGIEREN

Ein Ehestifter (baishakunin) wird herangezogen, um die Sachen zu ordnen. Ihm wird ein Lohn in Höhe des Persönlichen Status seines Kunden in Silber (wenn Heimin) oder Gold (wenn Buke) bezahlt. Seine Suche nach einer Braut dauert 2W5 Monate. Extrageschenke für den baishakunin erhöhen den Wurf für die Anfängliche Einstellung der Frau (etwa +1 pro 10 Münzen extra, des zur Kaste des Kunden passenden Werts). Die Hochzeit wird für ein Datum nach 2W3 Monate gesetzt, nachdem die richtige Frau gefunden wurde.

### 1.4.2.3 HOCHZEITSKOSTEN UND MITGIFT

Die Grundkosten der Hochzeit sind der soziale Status des Bräutigams in Silber. Zahlt er in Gold, gewinnt er On gleich seinem Sozialen Status. Würfeln sie auf auf die Ernte-Tabelle im Kapitel Lehen. Multiplizieren Sie die Kosten der Hochzeit durch den resultierenden Modifikator, um zu sehen, was die Mitgift der Braut ist. Wechselweise kann die Braut einen zufälligen Schatz als Mitgift bringen (Lohnend für Heimin, Reich für Buke). Ihr Niveaus wird als ein "Budo Wert verwendet

### 1.4.2.4 KINDER

Der Mann kann ein oder mehr aufeinander folgende Wochen der Zwischenzeit für "Häuslichkeit" verwenden. Am Ende dieser Zeitspanne, oder alle drei Wochen wenn es ein lange Zeit ist, kann für die Fruchtbarkeit der Frau gewürfelt werden. Die Chancen für eine Frau, schwanger zu werden, wird wie folgt berechnet: Der Fi der

Kondition von beiden wird addiert plus irgendwelche Modifikatoren für Fruchtbarkeit (Eigenschaft der Frau), plus 5 % für jede Woche der ununterbrochenen Häuslichkeit bis zu diesem Punkt, plus Modifikatoren für Faktoren wie göttliches Eingreifen (Fruchtbarkeitsgeburten +50% oder -50%) plus 2W10. Wenn die Frau Schwanger wird, findet die Geburt 28 Wochen später statt. Die Chance einer Fehlgeburt oder einer Totgeburt ist 20% minus FI Konstitution, minus ihres Modifikators für Fruchtbarkeit, minus dem Niveau irgendwelcher Ärzte oder diensthabend buddhistischen Gakusho (bis zu einem Maximum von 10%), minus der Wirkungen von Fruchtbarkeit/Geburten, wenn angewendet. Egal ob die Geburt erfolgreich ist oder nicht, die Frau hat eine Chance von 5% bei der Geburt zu sterben. Sie kann Auferweckt werden. Totgeborenen Kinder nicht.

Es gibt eine 50-50 Chance, einen Jungen oder ein Mädchen zu bekommen. Das Erziehen eines Kindes kostet 1 Goldstück pro Jahr für Buke, für Heimin in Silber. (kreative Spielleiter werden andere Kosten finden).

### 1.4.2.5 FRAUEN UND EINKOMMEN

Durchschnittliche oder bessere Frauen vergrößern den Sold oder anderes Einkommen ihrer Männern (nicht bei geplünderten Dingen). Vergrößern Sie solches Einkommen um einen Faktor gleich ihrem Handels-LS mal 1% wenn Durchschnitt, 2%, wenn Gut und 3%, wenn Ausgezeichnet. Schlechte oder schändliche Frauen vergeuden 1W8x5% ihres Familieneinkommens pro Jahr, für jedes Jahr wird eine neue Zahl gewürfelt.

### 1.4.2.6 SCHEIDUNGEN UND SKANDALE

Ein Nipponscher Mann konnte sich jederzeit von seiner Frau scheiden. Jedoch wurde solches Tun ohne Ursache als sozial ungeschickt betrachtet und kostet den Mann 1W10 On pro Niveau, das seine Frau hat. Die Chance, Gründe zu finden, um eine Schlechte oder Schändliche Frau los zu bekommen, ist der Prozentsatz des Einkommens das sie in diesem Jahr vergeudet hat. Drei aufeinander folgende Tot-oder Fehlgeburten sind auch Gründe für die Scheidung, aber wenn die Frau Durchschnittlich oder besser ist, wird eine Konkubine für die Entbindung als richtiger betrachtet. Für Schändliche Frauen gibt es auch eine 10% pro Jahr Chance, dass sie einen oder mehr Geliebte nehmen werden. Wenn das entdeckt wird, kostet das Bekanntwerden den Mann On, als ob er eine grundlose Scheidung durchgeführt hätte. Der getäuschte Mann hat das Recht, seine Frau und ihren Geliebten aus der Hand zu töten. Schändliche Frauen, die Affären haben, können sich mit ihren Geliebten verschwören, um ihre Männer zu ermorden (das ist Sache des Spielleiters). Das würde gewöhnlich nur vorkommen wenn der Mann ein Jahr

oder länger die Angelegenheit nicht entdeckt. Seine Chance der Entdeckung ist kumulativ 1% pro Woche, die er zu Hause verbringt

## 1.4.3 REISEN

Nicht jeder Reisende durch Nippon wird andauernd von gemeinen Räufern oder schrecklichen Ungeheuern konfrontiert. Die Spielleiter kann Spieler-Charakteren in Zwischenzeiten ruhiges, problemloses Reisen zu als eine mögliche Alternative gewähren. Nehmen Sie an, dass die gewöhnliche Geschwindigkeit von geschäftigen reisen für „Urlaubsreisen“ halbiert wird. Das Reisen durch die Wildnis, Berge usw würde wahrscheinlich nur entlang einer Straße unternommen werden. Seereisen ist eine andere Möglichkeit. Nehmen Sie an, dass Schiffe von jeder Stadt an der Küste zu irgendwelchem anderen segeln wird. Kosten sind 1 Silberstück pro Küsten-hex und 2 für jedes reine Meer-hex, das die zwei Punkte trennt. Ein Schiff legt 2W2 Hexfelder pro Tag zurück. Bei dem Passieren jedes Hex mit einer Stadt darin gibt es eine Chance von 20% pro Niveau der Stadt, das das Schiff anlegt und 1W4 Tagen dort bleibt. Interessierte Spielleiter können Hochsee-Begegnungstabellen entwerfen. Männer begegnen sich mit Schiffen verschiedener Arten. Andere Begegnungen wären Unwetter, Meeres-Ungeheuer, oder Legendäre oder Übernatürliche Wesen, die das Meer bewohnen. Kampf des Schiffs-zu-Schiff war einfach nur eine Sache des Festhaltens und des Entern, woraufhin der Kampf Mann gegen Mann entschieden wurde.

## 1.4.4 KUNSTWERKE

Charaktere können eine Aufgabe übernehmen, die eine Gestaltungsarbeit während der Zwischenzeit anzufertigen. Der Spielleiter wird ihnen 3W3 Aufgabenrunden erlauben, gewöhnlich 5 Tage oder 1 Woche pro Runde um daran zu arbeiten. Die angesammelten Aufgabenpunkte stellen den Grundwert des Stückes dar. Verwenden sie die Wertsteigerungstabelle um den endgültigen Wert des Stückes zu bestimmen.

## 1.5 GRUPPENMITGLIEDSCHAFT

Die nipponsche Gesellschaft stellt viele Pfade für "Anhänger" sowie "Einzelgänger" zur Verfügung. Einige Aspekte der Kultur bezüglich Gruppen sind in anderen Kapiteln besprochen worden. Hier untersuchen wir die Frage, wie die Mitgliedschaft in einer Gruppe den Spieler-Charakter beeinflusst. Welche Verpflichtungen zieht er sich zu? Welche Vorteile empfängt er? Mitglieder einer Gruppe werden eine Form der freien Unterkunft oder möblierten Zimmers erhalten, was aber nicht luxuriös sein dürfte. Die Ausbildung in den besonderen von der Gruppe angebotenen Fertigkeiten ist meist frei. Fort-und Weiterbildung ist für diejenigen

verfügbar, die Gruppenstatus benutzen, um den besseren Lehrer zu beeinflussen, der es lehren kann. Der Spielleiter muss die Mittel jeder Gruppe entwerfen, und an die Kampagne anpassen, aber folgenden Informationen bieten eine grobe Orientierung.

### 1.5.1 SAMURAI-CLAN

Gefolgsleute in einem Samurai-Clan erhalten ein Einkommen. Sie erhalten auch freie Ausbildung durch Schulen oder Lehrer durch den Clan. Dies umfasst gewöhnlich eine Gentleman-Akademie. Pferde, Rüstung, und Waffen können mit einem Preisnachlass von 20% für den persönlichen Gebrauch gekauft, oder von allgemeinen Läden gekauft werden. Gefolgsleute im Rang eines „Manager“ oder höher können ihren eigenen "Mon" auf ihrer Kleidung und Rüstung tragen. Tiefere Ränge tragen den Mon ihres Meisters.

### 1.5.2 NINJA-CLAN

Ninja Clans bieten ihre Mitglieder einen sicheren Unterschlupf an, Basen, wo sie sich ausbilden, Hilfsmittel kaufen oder einfach einige Zeit, entfernt von der andauernden Gefahren eines Ninja leben können. Höhere Ninja (Chunin, Jonin) erhalten ein Einkommen für die Tätigkeit in einem Gebiet, über das sie Kontrolle ausüben. Andere können Jobs mit größeren Erfolgchancen suchen oder reduzierten Gefahren. Die Ausbildung für aktive Mitglieder des Clans über dem Stand des Ältesten ist zu Hause frei.

### 1.5.3 YAKUZA BANDEN

Banden bieten Mitglieder möblierte Zimmer und Essen an, ein Spiel oder eine Gelage, eine Quelle von Jobs mit reduziertem Risiko und etwas Schutz vor dem Gesetz. Die Mitgliedern höher Rangordnung können Kontrolle von ein Gebiet durch den Oyabun erhalten, der als Mafia "Pate" fungierend. Sie erhalten einen Teil des Territorium als Gegenleistung für regelmäßigen Flusses von Bargeld an den Oyabun. Der Yakuza empfängt freie Ausbildung in irgendwelchen geheimen Schulen die durch die Bande betrieben werden.

### 1.5.4 RELIGIÖSE EINRICHTUNGEN

Tempel und die größeren Schreine bieten ihren Mitgliedern Wohnräume, sowie Einkommen für ihre Äbte und Hauptpriester, und ihren einflussreicheren Priestern. Die Ausbildung in den durch die Einrichtung gelehrt Fertigkeiten ist für Mönche der Religion frei. Die Mitgliedschaft in einer Sekte oder Schule sichert wenigstens ein herzliches Willkommen als Nachtgast durch Mitglieder.

### 1.5.5 RYU

Schüler, die im Kampf-, Kampfkunst- oder Spezialisten

Schulen wohnen, die die meisten Zentren von Ryu bilden, werden dort umsonst ausgebildet oder bekommen vieles billiger, wenn sie mehr Erfahrung haben. Fortgeschrittene Schüler (jene, die fähigen sind andere zu lehren) können ein kleines Einkommen erhalten, um jüngere oder weniger erfahrene Schüler zu unterrichten. Das Auflösen der Verbindung mit einer Gruppe verlangt, dass der Charakter seinen Status verwendet, um seine Freiheit vom Oberhaupt der Gruppe zu erbitten. Das Verlassen einer Gruppe ohne solche Erlaubnis, verliert den der Charakter innerhalb der Gruppe hatte. Weitere Komplikationen (wie Fehden) können entstehen. Zum Beispiel, kann ein Charakter, der eine Ryu verlässt und dann beginnt, ihre heimlichen Techniken zu unterrichten, auf ein oder mehrere seiner Studienkollegen warten, die auf der Eingangsstufe aufzutauchen und nach seinem Blut dürsten.

### 1.5.6 VERPFLICHTUNGEN ZUR GRUPPE

Für jeden Monat Zwischenzeit, oder Bruchteile davon muss der Charakter überprüfen, um zu sehen, ob von ihm verlangt wird, einen Dienst für seine Gruppe durchzuführen. Würfeln Sie 1W100 gegen den Gruppenstatus. Wenn der Wurf erfolgreich ist, wird der Charakter besucht, um eine Aufgabe für die Gruppe durchzuführen. Der Spielleiter kann auf der Stelle irgendetwas erfinden, ein vorbereitetes Szenario herausziehen, um die Lücke zu füllen, oder die auf der Szenarienvorschlagstabelle oder Zufallsbegegnungstabelle würfeln und dann daraus etwas zusammen zu bauen. Wenn ihn nichts einfällt, kann der Spielleiter auch eine Aufgabe aus der Zwischenzeitstabelle verwenden. Von jedem Mitglied einer Gruppe wird immer erwartet, dem Oberhaupt der Gruppe, oder seinem ernannten Stellvertretern, zu gehorchen. So können Gruppenmitglieder nach Wunsch in vorbereitete Szenarien der Kampagne gesandt werden, obwohl der Spielleiter diese Macht nicht missbrauchen sollte, um sie in den sicheren Tod zu schicken.

## 1.6 DIE FORTGESCHRITTENE KAMPAGNE

Wenn die Spieler-Charaktere stärker und mächtiger werden, wohlhabend und einflussreich, kann der Spieler Karrieren übernehmen, die mehr soziale Absichten als persönliche haben. Politische Macht, Errichtung einer Bande, Clans, Sekte oder Schule kann das Ziel werden. Oder, seiner Lebensweise müde werdend, können Charaktere ihren Beruf verlassen, einen anderen Pfad einschlagen. Es ist außerhalb des Umfangs des Regelwerks, um in eine oder andere fortgeschrittene Möglichkeit sich zu vertiefen. Wenn solche Versuche zu einem gewissen Punktkommen, dann hört die Kampagne auf, ein Fantasy- Rollenspiel zu sein, und wird ein

soziales/politisches Spiel. Aber wir können die groben Umrisse von einigen der Möglichkeiten besprechen.

## 1.6.1 ZEITLICHE MACHT

Charaktere können versuchen, Kontrolle über einen Teil von Nippon zu gewinnen, Daimyo, oder deren Entsprechung zu werden. Solche Aktionen verlangt eine Armee, und solche Möchtegernherrscher (auch Prätendenten genannt) können Söldner mit einer Rate von 1W3 Truppenpunkte pro Monat pro Level, das sie erreicht haben, rekrutieren. Wenn solche Truppen eingestellt werden, erhalten sie eine reichliche Gabe von 500 Goldstücken mit 100 Goldstücken pro Monat extra, wenn es keine Kämpfe gibt. Für Kämpfe wird ihnen, wie im Kapitel Einkommen und Lehen beschrieben, bezahlt. Besondere Sorgfalt sollte darauf genommen werden, wo der Prätendent seine Armee stationiert, während er sich auf seinen Staatsstreich vorbereitet. Die Anwesenheit solch einer Gewalt in einem von einer anderen Gruppe beherrschten Gebiet wird zu Kämpfen führen, wenn kein Abkommen oder Bündnis vorab gemacht worden ist. Außerdem wird eine Armee, die in eine Provinz eines Daimyo reist, auf starken Widerstand aus den gleichen Gründen treffen.

Hat er seine Truppen aufgestellt und sie zum Gebiet gezogen, das er erobern will, muss der Prätendent als nächstes die Frage stellen, wer besitzt es jetzt? Wenn das Gebiet ein Teil von einem vorhandenen Gebiet ist, dann wird mit einer Militärischen Kampagne gekämpft. Wenn das Gebiet zurzeit ohne einen Herrscher ist, dann findet kein sofortiger Widerstand statt.

Wurde ein anfänglichen Widerstand überwunden, kann der Prätendent die Kontrolle über 1W3 Ri (Anzahl der Truppenpunkte in seiner Armee) fest ergreifen. Der Spielleiter kann dieses Territorium auf eine gewisse Anzahl beschränken, oder die Größe der Armee, die erhoben werden kann, beschränken. Erinnern Sie sich, dass 10 Ri ein Hex auf der Kampagnenkarte bildet. Es gibt eine Prozent-Chance gleich der Anzahl der besetzten Ri, dass ein Aufstand an diesem Punkt ausbricht. Wenn kein Aufstand sofort vorkommt, dann erleidet der Prätendent noch 2W3 Jahre +10 zu seinem Aufstandsfaktor. Der erfolgreiche Aufstand durch einen Gefolgsmann lässt ihm natürlich die Kontrolle über sein eigenes Lehens, und er sieht keiner Steigerung seines Aufstandsfaktor entgegen.

Irgendwelche Burgen oder militante Tempel im Gebiet müssen durch Belagerung reduziert werden, bevor die Kontrolle abgeschlossen ist. Sie können nicht ignoriert werden, obwohl sie bestochen werden könnten.

## 1.6.2 INVASION

Jedes Jahr bis seine Stellung als der Herrscher des Landes anerkannt wird, sieht der Prätendent einer Chance der Invasion durch seine Nachbarn ins Gesicht, das "neue Gesicht testen." Es gibt eine Chance von 40% pro Jahr

einer Invasion, was eine Militärische Kampagne bedeutet. Wenn diese erste Invasion geschlagen wird, dann fällt die Chance einer zweiten Invasion auf 20% pro Jahr. Wenn diese auch besiegt wird, fällt die Chance auf 10% pro Jahr. Das Schlagen aller drei Invasionen überzeugt die Nachbarn, in ihren eigenen Grenzen zu bleiben.

## 1.6.3 DAS BELOHNEN VON VASALLEN

Nach dem Sichern der Kontrolle des Gebiets beginnt der Prätendent, Einkommen zu kassieren. Würfeln Sie am Anfang jedes Spieljahres, wie für Lehen beschrieben. Jedes Territorium das er direkt kontrolliert, bekommt der Prätendent dreimal das Einkommen eines Gefolgsmanns als Bezahlungen, sowie die übliche Zahl von Stehenden Truppen. Söldner-Truppen können in diese Stehenden Truppen 1 bis 1 umgewandelt werden. Für jeden gewonnen Kampf müssen mindestens 10% des gesamten Gebiets in Lehen an die Oberbefehlshaber des Prätendenten ausgeteilt werden. Diese Praxis kann aufhören, nachdem alle Invasionen vereitelt worden sind, und der Prätendent anerkannt ist (was bedeutet, das 60% des Gebiets ausgeteilt worden sind).

Der Spielleiter kann auch verlangen, dass der Kauf von verschiedenen "Belohnungen" nach erfolgreichen Kämpfen zum verteilen besondere Kampf-Auszeichnungen nötig ist.

## 1.6.4 ANERKENNUNG

Jedes Jahr, nachdem Einkommen erhalten wurden, kann der Prätendent den Shogun ersuchen (oder Kaiser, wenn kein Shogun an der Macht ist), seine Position anzuerkennen, ihm zum Daimyo des Gebiets zu machen. Das verlangt einen Versuch, den Herrscher zu beeinflussen, sozialen Status verwendend. Für diesen Versuch wird 1 addiert für

- jeden Truppenpunkt
- jedes kontrollierte Ri
- jeden im Kampf besiegt Truppenpunkt
- allen 100 Goldstücken für Bestechungsgelder.

## 1.7 YAKUZA GANGS/NINJA CLANS GRÜNDEN

Das Verfahren der Aufstellung einer neuen Bande oder Clans ist dem Suchen Zeitlicher Macht ähnlich. Ein ehrgeiziger Charakter erhebt eine Kraft und übernimmt irgendwo, sich selbst zum neuen Oyabun (wenn Yakuza) oder neuen Jonin (wenn Ninja) für dieses Gebiet öffentlich erklären, die Kontrolle. Solch eine Tat in einer Stadt, die Kontrolle einer Anzahl von Bezirken ergreifen, wird immer die Opposition der bisherige Kräfte hervorrufen, da die Städte unter den gegenwärtigen Oberhäuptern von solchen Gruppen ganz aufgeteilt war.

Die Auswahl eines netten ländlichen Gebiets und sich und sein Geschäftes dort nieder zu lassen ist deutlich sicherer.

Die ganze militärische Aktion in solchen Situationen wird mit 10 Mann pro Truppenpunkt behandelt. Nach jedem Kampf oder einem Aufstand muss das Mächtigenoberhaupt auf Verhaftungen würfeln. Es wird die Schlachttabelle, Kategorie besiegt verwendet, als wenn der Charakter ein Dieb ist, außer dass ein ESC-Ergebnis einfach keine Probleme bedeutet. Wenn der Widerstand gegen die Kontrolle im Gebiet überwunden wird, ist die Anerkennung automatisch. Das Territorium, das behauptet werden kann, ist 1W2 Bezirke, oder Ri mal die Anzahl der Truppenpunkte. In Zusammenstößen zwischen Ninja-Clans kann der Prätendent MINDESTENS einen Angriff durch einen Ninja Angriff pro Monat bis zum Konfliktende erwarten. Überprüfen Sie die Folgen solch eines Angriffs, als ob ein riskantes Ereignis für den Prätendenten während eines Mörder-Jobeintritt. Ein ESC-Ergebnis bedeutet, dass der Prätendent wirklich das Ziel des Angriffs ist und dass die Mörder ihn erreichen konnten. Vom Feind genommene Köpfe werden die Prätendent-Truppe Punkte kosten. Andere Ergebnisse haben hier keine wirkliche Bedeutung. Gegenmissionen durch Ninja des Prätendenten werden auf die gleiche Weise aufgelöst. Ein ESC-Ergebnis bedeutet, dass sie das Oberhaupt vom gegnerischen Clan erwischt haben, was ein automatischer Gewinn für den Prätendenten ist.

## 1.7.1 EINE RYU ODER SEKTE GRÜNDEN

Bushi oder Budoka können versuchen ein Ryu zu gründen. Shugenja können Okkulturn Schulen gründen, während Gakusho eine Doktrin veröffentlichen können, um eine neue Sekte ihres Glauben zu gründen. Für solche neuen Gruppen wird ein Berühmtheitsfaktor berechnet, für den alle irgendwie anwendbaren Werte der folgenden Tabelle addiert werden.

Beschreibung	Ruhmpunkte
Okuden, die dem Gründer der Schule bekannt sind.	Je 1
Okuden, die vom Gründer der Schule gelehrt werden.	Je 2
Die Anzahl der Fertigkeiten, die der Gründers gemistert hat	Je 1
Einzigartige Okuden oder Zauber, die der Gründer entwickelt hat	1 bis 5 (Spilleiter)
vom Gründer entwickelte Religiöse Wahrheiten (Sekte)	Wert der Wahrheit/10
Sozialer Status des Gründers als Mitglied des Berufs	Wert * 2

Der Berühmtheitsfaktor wird durch (10-Gründer-Level) geteilt, um die Zahl der persönlichen Anhängern, Jüngern

zu bestimmen, die vom Gründer angezogen werden. Diese Personen sind gewöhnlich die gleichen Archetypen wie der Gründer mit zufälligen Level. Die Jünger können keinen höheren Level als der Gründer haben. Wenn ein Jünger jemals das gegenwärtige Level seines Masters übertrifft, verlässt er lieber die Ryu/Sekte, um den verehrten Meister nicht einem so bedeutenden Gebiet in Verlegenheit zu bringt, als seine Überlegenheit zur Schau zu stellen. Ein guter Lehrer hat dabei genau das Ziel, seine Schüler besser werden zu lassen als er selbst. Ryu und Sekten erzeugen Einkommen für den Gründer und die Jünger/schüler wie folgt: Berechnen Sie, was jeder dieser Charaktere für die Unterweisungen in den grundlegenden Fähigkeiten der Schule pro Woche ehrlicherweise bezahlen würde. Multiplizieren Sie das mit 3 für das Monatseinkommen, und multiplizieren Sie mit der Lernrate für alle Beteiligten. Dies wird für jeden Monat gemacht, den die Einrichtung aktiv lehrt. Das Grundeinkommen wird mit dem Erntemodifikator multipliziert für das Einkommen für den Monat (in Silber). Schulen oder Ryu, die die Mitglieder eines Samurai-Clans regelmäßig unterrichten, können zugeteilte Besoldungen oder sogar Lehen durch den Daimyo erhalten.

Der Berühmtheitsfaktor plus der Aufstandsfaktor, ist die Chance einer Herausforderung des Gründers durch einen wandernden Duellanten. Dieser Duellist wird der gleiche Archetyp sein, um solch eine Herausforderung auszusprechen. Der Sensei kann seinen sozialen Status verwenden, um den Herausforderer zu beeinflussen, das dieser seine Herausforderung zurückzuziehen, aber solche Anträge sind immer gegen das bessere Urteil des Duellanten.

Religiöse Sekten verwenden den Berühmtheitsfaktor auf eine zusätzliche Art. Für jeden Monat des Predigens durch den Gründer und seiner Anhänger wird der Gakusho einen Ziemlich schweren Rhetorik-Wurf machen, auf den der Berühmtheitsfaktor addiert wird. Das Ergebnis auf der Wertsteigerungstabelle wird mit der Zahl der direkten Anhänger multipliziert und gibt an, wieviele Gläubige zur Sekte übertreten. Ist das Ergebnis der Wertsteigerungstabelle kleiner 1, so wird das Ergebnis von den Gläubigen abgezogen.

Einkommen ist nicht das primäre Ziel von religiösen Einrichtungen, aber jedes Jahr kann die Sekte eine Rücklage machen, um einen Tempel oder Schrein zu bauen. Der gesparte Betrag ist 1W6 Goldstücke mal Berühmtheitsfaktor mal die Zahl der Gläubigen. Außerdem würfeln Sie für jeden Gakusho, Gründer und Jünger gleichermaßen, auf die Rhetorik-LS (ziemlich Schwierig), um eine Wertsteigerung zu bestimmen. Fügen Sie die Ergebnis in Gold hinzu. Der Gebrauch dieses Geldes zu jedem anderen Zweck als für die Errichtung von Gebäuden oder Wartung ist eine ernste Sünde.

Das Niveau des gebauten Tempel/Schreins wird zum Berühmtheitsfaktor addiert.

Der Berühmtheitsfaktor ist die Chance pro Jahr auf

1W20, dass der Gründer zu einem Streit des Niveaus 6 herausgefordert wird. Es wird der Durchschnitt aus Rhetorik und der passenden Theologie für die Aufgabe verwendet. Runden sind 1 Stunde, in denen eine kräftige Debatte stattfindet. Die verlierende Sekte verliert 1W100 mal das verlorene On an Gläubigen. Wenn die Chance für eine Blutfehde durch den NSC-Verlierer erfolgreich ist, bricht ein Aufruhr aus, mit Aufrührern die möglicherweise dem Gründer nach dem Leben trachten.

neuen Level mit Ausnahme von seinem Ki.

## 1.8 DEN ARCHETYP ÄNDERN

Das Ändern des Archetyps kann freiwillig oder unfreiwillig sein. Charaktere können einen neuen Weg im Leben suchen, um in einer Gruppe vorwärts zu kommen (ein Bushi, der wünscht, als ein Yakuza, aufzusteigen zum Beispiel) aus religiösen Gründen ein Leben als ein Gakusho beginnen, nach einem ehrenhaften Leben in einem anderen Feld zu beginnen, war ein traditionelles Mittel in Nippon, sich zurückzuziehen), usw. Unbeabsichtigte Änderungen des Archetyps konnten durch die Befehle eines Herrn, durch magische Einflüsse, auf einen Charakter vorkommen oder durch den Ausschluss aus der Gruppe.

Man kann nicht ein Ninja werden, und Ninja, die ihren Archetyp ändern, müssen die Erlaubnis ihres Clans haben, das zu tun, oder ihre Leben ist verwickelt.

Nach der Entscheidung, den Archetyp zu ändern, tritt der Charakter für 1W6+6 Monate in Ruhestand an einem Ort oder mit einer Person, wo er die Grundausbildung für seine neue Karriere absolviert.

Aus diesem Rückzug kommt er als ein 0 Level-Mitglied des neuen Archetyps heraus, mit 0 Erfahrungspunkten und einem variablen Verlust an On. Magische Fähigkeit und Kraft werden für Shugenja neu berechnet, der sich zu Gakusho oder umgekehrt verändert. Nichtmagische Archetypen, die in diese Felder eintreten, gewinnen solche Fähigkeiten. Magische Benutzer, die in ein nichtmagisches Feld wechseln, behalten ihre Fertigkeiten und Zauber. Ein 0 Niveau-Charakter muss 10 Erfahrungspunkte verdienen, um den 1. Level zu erreichen.

Er verliert diese Erfahrung, wenn er den 1. Level erreicht hat und entwickelt sich dann dann als neuer Archetyp normal weiter.

Diejenigen, die ihren Archetyp freiwillig in einen ehrenhaften Archetyp ändern (Bushi oder Gakusho), werden 50 % von ihrem On verlieren. Das ist nicht formelle Schande, widerspiegelt aber die Tatsache, das viel ihres On auf Arten gewonnen wurde, die nicht zu ihrem neuen Archetyp passen. Diejenigen, die einen neuen Archetyp durch Befehl oder als eine Schande annehmen oder die in einen weniger ehrenhaften Archetyp eintreten (Bushi zu Yakuza, zum Beispiel) verlieren ihr GESAMTES On.

Alle Fertigkeiten selbst bleiben unverändert.

Irgendwelche anderen Fähigkeiten, die durch das Level beeinflusst werden (z.B. Zanshin) beruhen nun auf dem