

Inhaltsverzeichnis

1 Waren und Dienste.....	2
1.1 Ausruestung.....	2
1.1.1 Sets und Geschaefte.....	4
1.1.2 Qualitaet von Waren.....	4
2 Waffen.....	5
2.1 Waffenbeschreibung.....	5
2.2 WAFFENTABLLE (Herstellungsdaten)	8
3 Ninja-Ausruestung.....	10
3.1 Das Herstellen von Hilfsmitteln	10
3.2 Beschreibung der Ausruestung	11
3.2.1 Feuer.....	11
3.2.1.1 Bomben (Uzume-bi).....	11
3.2.1.2 Feuertopf (Doka).....	11
3.2.1.3 Blitz-Handgranate (Torinoko).....	11
3.2.1.4 Luntten.....	11
3.2.1.5 Handgranaten (Nage-teppo).....	11
3.2.1.6 Rauch-Puder (Kemuri-kona).....	12
3.2.2 Einbruch.....	12
3.2.2.1 Kletterstab (Shinobi-kumade).....	12
3.2.2.2 Einbruchset.....	12
3.2.2.3 Haken-Handschuhe (Nekode).....	12
3.2.2.4 Leitern.....	12
3.2.3 Wasser.....	12
3.2.3.1 Taucherausruestung (Mizu-Kaki).....	12
3.2.3.2 Floos (Kamelkada).....	12
3.2.3.3 Wasserfuesse (Mizugumo).....	13
3.2.4 Waffen	13
3.2.4.1 Blasrohr (Fukidake).....	13
3.2.4.2 Bogen (Shinobl-hankyu).....	13
3.2.4.3 Wurfpfeile (Fuklya).....	13
3.2.4.4 Scheide (Saya).....	13
3.2.5 Fallen.....	14
3.2.5.1 Kraehenfuesse (Tetsu-bishi).....	14
3.2.5.2 Stacheldraht.....	14
3.2.5.3 Das Verfangen.....	14
3.2.5.4 Das Stolpern.....	14
3.2.5.5 Ausloesen.....	14
3.2.6 Chemikalien und Drogen.....	15
3.2.6.1 Injezierte Drogen.....	15
3.2.6.2 Puder.....	15
3.2.6.3 Blendpulver.....	15
3.2.6.4 Juckpulver.....	15
3.2.7 Andere Gegenstaende, die Puder Verwenden	15
3.2.7.1 Blendeier.....	15
3.2.7.2 Sprueher.....	15
3.2.8 Saeuren.....	16
3.2.9 Ninja-Kleidung.....	16

WAREN UND DIENSTE

Während die Charaktere in Nippon herumziehen, werden sie von Zeit zu Zeit verschiedene Dinge benötigen.

Waren, Dienstleistungen und Ausrüstung.

Die Verfügbarkeit solcher Dinge ist abhängig vom Ort, an dem sie sich aufhalten.

Die exakte Verfügbarkeit kann vom Spielleiter festgelegt werden oder er kann die hier angefügten Preise verwenden und die Verfügbarkeit und Preismodifikationen mit Hilfe der unten stehenden Tabelle bestimmen.

Um die Tabelle zu benutzen, nimmt man den Ort, an dem sich die Charaktere befinden mit der Klasse der Waren, die die Charaktere haben möchten.

Die Tabelle gibt zwei Zahlen wieder. Die erste ist die Chance, die gewünschten Dinge zu finden, die zweite Zahl ist die Prozentzahl des Basispreises, die verlangt wird.

Klasse	Klasse der Waren			
	A	B	C	D
Stadt (A)	100/100	100/100	100/150	100/200
Stadt (B)	80/150	90/100	100/125	100/150
Stadt (C)	40/200	80/125	100/100	100/100
Kleinstadt (D)	20/250	60/150	80/100	100/100
Dorf (E)	10/300	30/200	60/100	100/50

Wenn der Spielleiter die Knappheit von Waren simulieren möchte, kann er für alle Dinge würfeln. Wenn der erste Wurf fehlschlägt, dauert es 1W6 Wochen, bis neue Waren kommen. Evtl. ist dann das Gewünschte dabei.

In zufällig ausgewürfelten Orten kann die Verfügbarkeit andere Prozentzahlen haben. Hat der Spielleiter einen eigenen Ort ausgearbeitet, kann er die Verfügbarkeitswahrscheinlichkeit an die Situation angepasst bestimmen.

I.1 AUSRÜSTUNG

Rüstung	Kosten, Gewicht, und Klasse sind alle Variabel.
Werkzeuge für Rüstungsmacher	Kosten-10s; Gewicht 3; Klasse B Dieses Set enthält die grundlegend erforderlichen Werkzeuge für Feldreparaturen.
Werkzeuge für	Kosten 10g; Gewicht 100; Klasse B Das Set besteht aus den Werkzeugen

Waffenmeisters	und den für richtige Reparaturen von Rüstungen erforderlichen Materialien. Es schließt die Miete oder Kauf eines Platzes nicht ein zu arbeiten.
Verbände	Kosten 1s; Gewicht .5; Klasse B Das ist ein Paket von 6 Reispapier-Verbänden, die mit einem heilsamen Kraut getränkt sind. Wenn sie sofort nach einem Kampf angewandt werden, heilt ein Verband wird 1 Wundpunkt. Nur ein Verband kann pro Wunde angewandt werden.
Riemen-Beutel	Kosten 2c; unwesentliches Gewicht; Klasse D Dieser Behälter kann bis zu 4 Pfund kleiner Artikeln aufnehmen.
Bücher	Kosten-Variable; Gewicht 1 bis 3; Klasse A Diese können zahlreiche, verschiedene Themen beinhalten. Nachschlagewerke, die verwendet werden, um eine Bibliothek aufzubauen (siehe das Kapitel: Bibliotheken). 2W6 Goldstücke pro "Punkt" des Werts. Ein gegebenes Buches, ob nun eine Schriftrolle oder mit Holzplatten gedruckte Seiten, enthalten 1W10 Punkte. Der Preis für spezielle Büchern wird durch den Spielleiter festgelegt. Der Wert des Inhalts oder ihrer Seltenheit für Sammler verändern den Wert deutlich.
Werkzeuge für Bogenmacher	Kosten-10s; Gewicht 3; Klasse B Dieses Set enthält die grundlegend erforderlichen Werkzeuge für die Feldreparatur.
Werkstatt für Bogenmacher	Kosten 10g; Gewicht 50; Klasse B Das ist die Ausrüstung für die Werkstatt eines Bogenmachers. Damit und mit einem Platz zum arbeiten, kann ein Charakter, der Bogenmacherei beherrscht, Bögen und Pfeile herstellen oder reparieren
Köcher	3 s – Gewicht 2 Typischerweise für 25 Pfeile
Pfeile	1 c – 10 c Je nach Art und Qualität des Pfeiles. Siehe dazu auch das Kapitel Kampf / Fernkampf
Kleidung	Kosten, Gewicht und Klasse sind Variable. Siehe Kapitel: Kleidung
Die Schriftrollen	Kosten 1-10g; Gewicht 2; Klasse A

zur Anbetung	Diese werden in der langen Form der Wahrsagekunst verlangt. Sie enthalten Exzerpte aus den astrologischen Almanachen und dem I-Ging.
Die Werkzeuge des Arztes	Kosten 5g; Gewicht 3; Klasse B Das ist eine kleine Tasche die 10 Einheiten Einwegmedikamente enthält und verschiedene Mehrwegartikel (Akupunktur-Nadeln, Taschenflaschen, usw.). Es kann durch jeden Charakter mit dem Wissen eines Arztes (Igaku) verwendet werden, um die Heilung zu erhöhen. Jede Einheiten des Sets, die verbraucht wird, kostet je 4 Silberstücke und sind auch Klasse B Waren.
Medikamente und Drogen	Kosten-Variable; Gewicht .5/Dosis; Klasse A Art:Kosten Heilsalbe:2 s Aufputzmittel:5 s GenerellesGegengift:5 s x Level Spezifische Gegengifte:5 x Level Desinfektionsmittel:1 s Heilmittel:2 s x Level Eine genauere Beschreibung der Mittel und ihre Wirkung ist im Kapitel Anhänge zu finden
Falke	Kosten 20s; Gewicht 10; Klasse A Verwendet sowohl in der sportlichen als auch in praktischen Jagd. Die Ausbildung des Vogels ist eine Aufgabe. Vorerzogene Vögel sind teurer.
Zündstein und Stahl	Kosten 10c; unwesentliches Gewicht; Klasse D Es besteht eine Chance von 60 % pro Detailrunde, in der ununterbrochen anschlagen wird, das die Brennstoffe entzündet werden.
Essen für Reisende	Kosten 2c; Gewicht .5; Klasse D Das ist ein Reispapier gewickelte Paket, das Reis und getrockneten Fisch enthält. Es ist das bloße Minimum für einen Mann, um damit zu reisen. Das Essen ist fast unbegrenzt haltbar
Furoshiki-Sack	Kosten 1c; unwesentliches Gewicht; Klasse D Das ist ein rechteckiges Stück Stoff, das um Gegenstände gedreht wird, wie ein Sack benutzt wird. Es können bis zu 10 Pfund von kleinen Artikeln in einen Sack gepackt werden. Oft werden

	mehrere (bis zu 6) dieser Tücher auf einem über eine Schulter gewegeworfenem Riemen getragen (Patrongurt-Stil).
Geta	Kosten 7c pro Paar; Gewicht 1; Klasse C Diese sind Holzsandalen mit zwischen 3 und 15 cm hohen Klötzen an den Sohlen. Sie werden verwendet, um die Füße trocken zu halten oder vor Schnee zu schützen auf einer längeren Reise.
Pferd	
Reitpferd	Kosten 200s; Gewicht 1000; Klasse A
Kriegspferd	Kosten 500s; Gewicht 1200; Klasse A
Arbeitspferd	Kosten 100s; Gewicht 1200; Klasse B
Laterne	Kosten 2s, Gewicht 2; Klasse C Laternen verbrennen Öl. Sie verbrauchen ¼ Liter in ungefähr 10 Stunden. Sie geben ca 5 Meter gutes Licht und weitere 4 Meter darüber hinaus an schlechtes Licht. Wenn eine Laterne fallen gelassen wird, läuft Öl über und, wenn nicht ein Feuer nicht gelegt wird, wird das restliche Öl in 1W3 Detailrunden verbraucht und die Laterne verlischt.
Laterne-Öl	Kosten 20c pro Liter; Gewicht 1 pro Liter; Klasse D Laternen Öl kann nur in Laternen verwendet werden und ist für den Gebrauch als Feuerbombe oder "Molotowcocktail" nicht geeignet
Dietriche	Kosten-10s; Gewicht 1; Klasse A Dieser Schlüsselsatz enthält die Werkzeuge die notwendig sind, um ein Schloss zu öffnen,
Make-Up	Kosten-10s; Gewicht 4; Klasse B Das ist ein Set, das von Schauspielern verwendet wird und von denjenigen, die wünschen, ihre Identität zu verbergen. Es enthält Materialien für 10 Einsätze.
Plaumenschnaps	Kosten 4s; Gewicht 1; Klasse C Die Kosten sind für eine Taschenflasche, die 4 Tassen hält.
Der Kasten eines Gepäckträgers	Kosten-10s; Gewicht 10; Klasse C Diese werden allgemein von Gepäckträgern auf dem Rücken über die Straßen von Nippon transportiert. Sie haben komplizierte Schlösser der Stufe 1 und können bis zu 150 Pfund von Artikeln bis zur mittleren Größe

	beinhalten.
	Tau
Hanf	Kosten 1c pro Fuß; Gewicht .25 pro Fuß; Klasse C Hanf-Tau-hält bis zu 1000 Pfund des Gewichts, wenn geflochten
Geflochtenes Haar	Kosten 4c pro Fuß; Gewicht .25 pro Fuß; Klasse B Haartau wird bis zu 2000 Pfund halten.
Sake	Kosten 1s; Gewicht .5; Klasse C Die Kosten sind für eine keramische oder lackierte Taschenflasche, die 2 Tassen beinhaltet.
Sake im Fässchen	Kosten 1g; Gewicht 6; Klasse C Ein Fässchen mit 20 Tassen Inhalt. Das Fässchen selbst wiegt 3 Pfund.
Strohhut (Kasa)	Kosten 2c; unwesentliches Gewicht; Klasse D Dient als ein Sonnenschirm, ist aber auch bei Regen besser als nichts.
Strohregenmantel (Mino)	Kosten 5c; Gewicht 2; Klasse D
Kassette	Kosten 1g; Gewicht 15; Klasse B Die Standardkassette hat ein Schloss der Kompliziertheit 3. Sie kann bis zu 100 Pfund Materials bis zur mittleren Größe beinhalten. Größere Kästen Kosten proportional mehr. Kompliziertere Schlösser, bis zu einer Kompliziertheit 10, kosten 1 Goldstück pro Punkt Kompliziertheit mehr als 3.
	
Sumi-e-Tinte	Kosten 1s; Gewicht .5; Klasse B Gut für ungefähr 10 Schriftrollen.
Sumi-e-Satz	Kosten 2s; Gewicht 1; Klasse B Dieser Satz ist ein hölzernes oder Lack-Kästchen, das eine Bürste, mehrerer Blatt Papiers, und eines Tintensteins enthält. Dieser Satz ist erforderlich, um Malerei oder Kalligrafie auszuführen.
Regenschirm	Kosten 1s; Gewicht 1.5; Klasse B
Wachhund	Kosten 5s; Gewicht 60; Klasse B Verwendet als Wächter in vielen wohlhabenden Häusern. Sie werden Einbrecher angreifen.
Wasserflasche	Kosten 10c; Gewicht (voller) 1; Klasse D Dieser Bambus-Behälter hält 1 Liter Wasser. Das ist das Minimum für 1 Mann für 1 Tag.

Waffen	Siehe Kapitel Waffenkosten und -klassen.
---------------	--

1.1.1 SETS UND GESCHÄFTE

Der unterschied zwischen den oben beschriebenen Sets und Geschäften ist klar. Sets sind klein und leicht tragbar, aber beschränkt im Gebrauch. Geschäfte sind groß, verlangen Raum, und sind nicht tragbar, aber sie können viel mehr leisten. Beide Artikel beinhalten eine Auswahl von Werkzeugen, die nach dem Gebrauch intakt bleiben und auch ein Sortiment von Verbrauchsmaterialien. Diese Verbrauchsmaterialien werden an einer Rate von 1 Einheit pro Einsatz verbraucht. Ein Set hat 10 Einheiten, ein Geschäft hat 100. Beachten Sie außerdem, dass ein Set und ein Geschäft dieselbe Zahl von Münzen kosten, aber der Bastelsatz wird in Silber und das Geschäft in Gold gemessen. Das Kaufen einer Zahl Einheiten gleich dem Bastelsatz oder der ursprünglichen Anzahl des Geschäftes beträgt gewöhnlich die gleiche Anzahl Münzen aber im weniger wertvollen Metall. Das Aufladen eines Sets kostet sein ursprünglicher Preis in kupfernen Münzen, während neue Einheiten des Rohstoffs für ein Geschäft in Silber bezahlt wird. Diese Regeln können verwendet werden, um Sets zu entwerfen, und Geschäfte in der Kampagne zu betreiben.

1.1.2 QUALITÄT VON WAREN

Die meisten Waren sind in verschiedenen Qualitäten vorhanden. Die oben angegebenen Beschreibungen sind für durchschnittliche Formen der verschiedenen Arten von Waren. Eine veränderte Qualität wird den Preis und Brauchbarkeit des Artikels ändern. Schlechteres Essen oder Getränke könnten einen Charakter krank machen. Bessere Werkzeuge werden eine Aufgabe schneller und besser erledigen lassen. Einige Modifizierungen für verschiedenen Qualitäten werden in Regeln vermerkt. Andere werden dem Einfallsreichtum von Spielleitern überlassen. Die Tabelle unten gibt Richtlinien für die Verfügbarkeit und dem Preis für Waren von unterschiedlicher Qualität. Die hier gezeigte Preismodifizierung sollte vor der Modifizierung durch den Ort gemacht werden.

Qualität	Verfügbarkeit	Preis
Schlecht	+30%	50%
Durchschnitt	0%	100%
Gut	-30%	200%
Überragend	-60%	500%

Regenkleidung



WAFFEN

Die meisten Waffen werden von Waffenschmieden hergestellt und verkauft, aber manche können auch mit anderen Fertigkeiten hergestellt werden: (z) Zimmererei, (m) Metallarbeit, (l) Lederarbeit, (b) Bogenmacherei. Theoretisch kann jeder Schmied eine Metallwaffe herstellen, und jeder Zimmermann eine (in der Hauptsache) aus Holz bestehende Waffe, aber dann reduziert sich die Qualität um 1.

GRUPPE

Die Waffenfertigungsgruppe. Für jede Waffe existiert eine eigene Fertigkeit, aber es ist möglich, alle Waffen einer Gruppe mit einem Malus von -10 einzusetzen.

GEWICHT (GW)

Das Normalgewicht der Waffe in Pfund. Bogen und Waffen, deren Normalgewicht mindestens drei Pfund beträgt, sind auch in schwerer (+25%) oder leichter (-25%) Ausführung erhältlich; Gewicht, Wucht, Kosten, Zeit und Materialbedarf werden entsprechend modifiziert.

QUALITÄT (QU)

Die durchschnittliche Qualität der Waffe.

ANU

Der Angriffs- und Verteidigungsrang einer Waffe.

WUCHT (St Sc Sp)

Die durchschnittliche Wucht der Waffe für die Aspekte Stumpf (St), Scharf (Sc) und Spitz (Sp). Ein Querstrich (-) zeigt an, daß die betreffende Waffe nicht über den fraglichen Aspekt verfügt oder verfügen kann.

Modifikationen für Stärke und Gewicht.

Die Wucht einer Waffe wird durch deren Gewichtsklasse und der Stärke des Benutzers modifiziert.

Stärke	leicht	normal	schwer
01-15	50%	75%	75%
16-30	75%	75%	100%
31-60	75%	100%	125%
61-90	100%	125%	150%
91-100	125%	125%	175%
101-	150%	175%	200%

2.1 WAFFENBESCHREIBUN

AIGUCHI



Ein etwa 30 cm langes Messer, das besonders für das Werfen entwickelt wurde. Es ist leicht zu verbergen und oft vergiftete. Wenn des Aiguchi im normalen Kampf benutzt wird, wirkt er wie ein Tanto.

Bo



Offiziell Rokushakubo genannt, ist diese etwa 180 cm lange Waffe mit dem europäischen Kampfstab zu vergleichen. Dies ist ein von Reisenden und Pilger oft benutzte Waffe und wird von Priestern bevorzugt, deren bronze-beschlagene Stäbe bemerkenswerte Waffen darstellen.

DAI-KYU



Ist das klassische, japanische Äquivalent zum europäischen Langbogen. Er ist etwa 180 cm lang und der Griff befindet sich etwa auf 60 cm Höhe. Durch seine Größe und Bauart kann er nur stehend eingesetzt werden. Pfeile können nicht zwischen den beiden Bögen ausgetauscht werden.

FUMATA-YARI



Das Fumata-yari ist ein Speer mit einem Haken an der Klinge und etwa 160 cm lang, ähnlich einem Jitte. Der Haken erlaubt es, einen Angreifer zu entwaffnen, wenn die Parade erfolgreich war. Anstatt eines eigenen Angriff kann ein entwaffnender Angriff durchgeführt werden, den der Gegner nur parieren kann. Gelingt die Parade nicht, so wird dem Gegner die Waffe entrissen.

HAK-KYU



Dies ist der Kurzbogen, mit etwa 90 cm gerade mal halb so groß wie der Dai-kyu und mit mittigem Griff. Pfeile können nicht zwischen den beiden Bögen ausgetauscht werden.

JITTE



Ein Jitte ist ein eiserner Stock, etwa doppelt so lang wie in Dolch (60 cm lang) und hat am Klängenansatz einen Haken, der einen entwaffnenden Angriff erlaubt. Die Regeln dafür sind die gleichen wie beim Fumata-Yari. Jitte sind bei den Polizeikräften weit verbreitet, da sie es erlauben, Schwertkämpfer zu entwaffnen.

Jo



Der Jo ist ein Hartholzstock, etwa 60 cm lang. In der Hand von einem ungeübten entwickelt er nur den Schaden einer Keule.

KAMA



Die Kama ist eine einhändige, 30 cm lange Sichel. Als solche wird sie meist als Waffe von Bauern benutzt, sie sie als Waffe benutzen, wenn ihnen das Tragen normaler Waffen von ihren Herren verboten wurde.

KATANA

Die Katana ist das bestimmte samurai-schwert. Die Klinge hat eine Länge von 50-60 cm und der Griff etwa 30 cm. Hauptsächlich für die beidhändige Benutzung entwickelt, ist die Katana so gut ausgewogen, daß sie auch mit einer Hand geführt werden kann.



KAWA-NAGA

Ein Kawa-naga ist eine improvisierte Waffe aus einer Schnur und einem Haken. Manchmal ist das Ende der Schnur noch beschwert. Der Einsatz ist durch die Fertigkeit Kusari-jutsu abgedeckt.



KEULE

Diese Waffe kann aus Sträuchern oder andere Holzquelle hergestellt werden. Der Spielleiter kann den Schaden einer Keule modifizieren, wenn diese feuergehärtet oder mit Nägeln versetzt ist. Dies ist hauptsächlich eine Waffe für unausgebildete Kämpfer, ein wahrer Krieger würde eher einen richtigen Jo benutzen.

KISERU

Die Kiseru ist eine wahrlich einzigartige Waffe. Sie besteht aus einem 50-60 cm langem Tabakpfeifenrohr, manche mit zusätzlichem Handschutz, um sie als Waffe funktionsgerechter zu machen. Sie wird oft von Yakuza eingesetzt, da sie nicht sofort als Waffe zu erkennen ist.



KUSARI-GAMA

Das Kusari-gama ist eine kombinierte Waffe aus einer Kama und einer Schnur. Der Einsatz ist durch die Fertigkeit Kusari-jutsu abgedeckt.



KYOTETSU-SHO

Das Kyotetsu-shoge ist eine spezielle Waffe eines Ninjas. Ein Ende besteht aus einem doppelt geschärftem Messer, das an einer Seite noch einen geschärften Haken hat. Das andere Ende des Seils, gewöhnlich aus Frauen- oder Pferdehaar gemacht, ist ein Metallring. Manrikigusari Ein Manrikigusari ist eine lange Kette deren Enden beschwert sind. Die Kette kann zwischen 30 - 120 cm lang sein. Damit und mit allen flexiblen Waffen sind zusätzlich zum normalen Angriff um Schaden zu verursachen folgende Angriffe möglich: **Entwaffnen:** Dabei wird der Angriff gegen die Waffe des Gegners und nicht gegen seine Person gerichtet. Gelingt der Angriff und ist seine Verteidigung nicht ausreichen, verliert er seine Waffe, die zufällig zu Boden geht.



Sturz: Dieser Angriff wird gegen ein (oder beide) Beine des Gegners durchgeführt. Mißlingt seine Verteidigung, so fällt er zu Boden (Sturz wie aus 2 Metern).

MANRIKIGUSARI

Ist eine Art Nun-chaku mit einer Kette statt einer Schnur zwischen den beiden Holzstücken. Der Schaden und die verwendete Fertigkeit ist gleich, einzig man kann mit dem Manrikigusari andere Waffen parieren und Entwaffnen.



MASAKARI

Die Masakari ist ein Axt für den ein oder zweihändigen Gebrauch.



NAGAMAKI

Das Nagamaki ist eine kürzere Version einer Naginata.



NAGINATA

Eine Naginata ist ein 160 cm langer Stab mit einer 40 cm langen Klinge an der Spitze.



NEKODE

Dies ist eine Art lederner Handüberzug mit Krallen, der von Ninjas eingesetzt wird, um auch an sehr glatten Mauern noch klettern zu können. Wird im Nahkampf mit Nekoden gekämpft, erhöht sich der Schaden. Die gleiche Vorrichtung für die Füße heißt Ashikode.



NINJATO

Das Ninjato ist das gerade Schwert der Ninjas. Es ist gewöhnlich kürzer als das Katana. Für Spielzwecke wird es wie eine Katana behandelt.



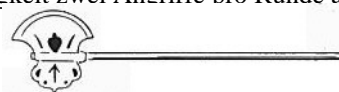
NO-DACHI

Das No-dachi ist das japanische Äquivalent des europäischen Bidenhander.



NUNCHAKU

Diese Waffe wurde aus dem landwirtschaftlichen Dreschflgel entwickelt und besteht aus 2 je etwa 30 cm langen Stöcken, die in der Mitte mit einer Kette verbunden sind. Ein Stock wird festgehalten während der andere mit hoher Geschwindigkeit gewirbelt wird. Wird mit der Waffe nicht pariert, können auf Grund der hohen Geschwindigkeit zwei Angriffe pro Runde ausgeführt werden.



ONO

Die Ono ist eine große, 160 cm lange Axt. Auf Grund ihrer Masse kann sie nur von Personen mit einer Stärke von 60 oder mehr eingesetzt werden. Schwere Onos setzen eine Stärke von 70 oder mehr voraus.

SAI



Das Sai ist eine andere Waffe, die aus landwirtschaftlichem Gerät entstanden ist. Es sieht aus wie eine Jitte, die noch einen zweiten Fängerhaken an der Seite hat. Es kann ebenso gebraucht werden.

SASUMATA



Ein Sasumata ist ein Holzstab mit einer vorn angesetzten Gabel. Man kann damit eine an Boden liegende oder an einem festen Hintergrund stehende Person festhalten, indem ein gezielter Angriff gegen den Hals gelingt, der nicht abgewehrt wird.

SHUKO

In Nippon wird der Ausdruck "Shuko" benutzt, um Handschuhe oder Panzerungen zu bezeichnen, die von Atemi-waza-Kämpfern benutzt werden, um ihren Schaden zu steigern. Sehr ähnlich der Nekode

SHURIKEN



Shuriken sind Metallwaffen, die geworfen werden. Die Formen sind vielfältig und nur vom eignen Geschmack oder der Zugehörigkeit zu einer Ninjafamilie beeinflusst. Es können einfache Metall oder gar Holzspitzen sein oder auch Sterne mit einer Vielzahl an Spitzen. Manche von ihnen machen ein schwirrendes oder sirrendes Geräusch.

SODEGARAMI

Der Sodegarami (Ärmelfänger) ist ein Stab mit vielen Widerhaken an der Spitze, um die Kleidung einer Person zu fangen. Wird mit der Waffe ein Treffer verursacht, verhängen sich gleichzeitig die Widerhaken in der Kleidung des Opfers und halten es fest. Je nach Trefferpartie wird auch das verhakte Kleidungsstück bestimmt. Kann es nicht abgeworfen werden (Kimono), so kann der Charakter nicht fliehen und seine Bewegungsmöglichkeiten sind eingeschränkt. Die LS des Angreifers mit Sodegarami ist der Abzug auf dessen körperliche Fertigkeiten etc.

STEIN

Ein gewöhnlicher Stein, wenn er in der Hand gehalten wird, verursacht mehr Schaden, wenn mit der Hand zugeschlagen wird. Er kann auch zum Werfen eingesetzt werden.

TANTO



Der Tanto ist der japanische Dolch. Obgleich eine populäre Waffe der niedrigen Kasten, ist sie traditionell die Waffe von adligen Frauen.

TESSEN



Der Tessen ist der eiserne Kriegsfächer der Samurai. Er kann wie eine Keule benutzt werden

TETSUBO



Die Tetsubo ist eine grobe, 100 cm lange Keule, die oben mit Nieten . Auf Grund ihrer Masse kann sie nur von Personen mit einer Stärke von 14 oder mehr eingesetzt werden. Schwere Onos setzen eine Stärke von 16 oder mehr voraus.

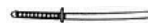
TONFA



Die Tonfa wurde aus dem Antrieb für Mühlsteine als Waffe entwickelt. Es ist ein 40-50 cm langer Schaft aus Holz mit einem kurzen Handgriff, 90 Grade zum Schaft. Die Tonfa wird von Kämpfern, die Atemi-waza benutzen, eingesetzt.

Beim Einsatz einer Tonfa wird die LS von Atemi-waza mit der LS von Tonfa gemittelt. Das Ergebnis kann die LS für die Tonfa nicht übersteigen. Mit einer Tonfa können auch andere Waffen pariert werden. Wird mit der Tonfa wie mit einer Keule zugeschlagen, so gilt der angegebene Schadenswert. Wird die Tonfa in Verbindung mit Atemi-waza eingesetzt, addiert sich der Schadensbonus zu dem des waffenlosen Angriffes.

WAKIZASHI



Das Wakizashi ist ein Kurzsword. Es hat eine etwa 40 cm lange Klinge und einen 20 cm langen Griff. Zusammen mit der Katana bildet es das Dai-sho und ist das Schwert, das am meisten von Nichtadligen getragen wird.

YARI



Der Yari ist der Speer.

YARI-NAGE



Der Yari-nage ist der japanische Kurzspeer. Obgleich nicht dafür gedacht, wird er oft als Einhandwaffe benutzt. Hauptsächlich wird er geworfen

YAWARA



Das Yawara ist ein kleiner, hölzerner, knochenförmiger Gegenstand, der dazu benutzt wird, um die Wirkungen von bestimmten waffenlosen Kampftechniken zu erhöhen.

2.2 WAFFENTABELLE (HERSTELLUNGSDATEN)

Waffe	Gw	St	Sc	Sp	Qu	Kst	Zeit	Preis
Aiguchi	1	1	2	4	11	2	20	24
Bo (z)	6	4	-	-	11	5	4	24
Dai-kyu (b)	4	-	-	10	11	9	22	45
Fumata-Yari	6	4	-	7	11	8	44	66
Han-kyu (b)	2	-	-	6	10	6	12	30
Jitte	3	1	-	4	10	3	60	96
Jo	1	4	-	-	11	8	50	64
Kama (m)	2	1	4	3	9	3	6	10
Katana	5	4	7	4	13	10	200	250
Kawa-naga	2	2	-	4	9	2	15	74
Keule (z)	2	3	-	-	10	4	4	12
Kiseru (m)	5	6	-	-	11	14	62	90
Kusari-gama	3	2	5	3	10	10	13	16
Kyotetsu-shoge	2	1	5	4	10	12	55	115
Manrikigusari (m)	3-7	3-5	-	-	12	9	68	146
Masakari	4	3	6	3	11	8	54	70
Nagamaki	5	3	4	3	10	8	44	80
Naginata	7	4	5	4	11	12	53	96
Nekode (l)	1	-	2	-	9	3	6	24
Ninjato	4	3	5	3	12	6	138	150
No-dachi	8	5	9	4	13	16	200	340
Nunchaku (z)	3	4	-	-	10	2	8	12
Ono	14	5	9	-	12	16	68	100
Sai	3	1	-	4	11	4	65	115
Sasumata	6	4	-	3	10	10	52	70
Shuko	1		1-3		10	3	13	30
Shuriken	.1	-	1	3	11	1	3	8
Sodegarami	6	3	-	3	9	5	7	20
Stein	xx	1	-	-	9	-	-	-
Tanto	2	1	2	4	12	2	20	24
Tessen	3	3	-	-	11	3	3	16
Tetsubo (m)	16	10	-	-	11	7	40	57
Tonfa	3	3	-	-	10	4	5	15
Wakizashi	3	2	4	4	11	5	94	120
Yari	6	4	-	7	11	8	44	60
Yari-nage	3	-	1	5	10	4	25	38
Yawara (z)	.5	2	-	-	9	1	3	8

Gw	Gewicht in Pfund
St	Stumpfer Schaden
Sc	Scharfer Schaden
SP	Spitzer Schaden
Qu	Qualität
KSt	Kosten der Rohmaterialien

Gw	Gewicht in Pfund
Zeit	Dauer der Fertigung
Prs	Preis der fertigen Waffe

QUALITÄT (QU)

Die aufgeführte Waffenqualität ist ein Durchschnittswert, der vom Geschick des Herstellers beeinflusst werden kann. Nachdem der Waffenhersteller die erforderlichen Werkzeuge/Werkstoffe gesammelt und die benötigte Arbeitszeit aufgewendet hat, wird auf der folgenden Tabelle ein Wurf gegen seine Fertigkeit zur Waffenherstellung ausgeführt, um die Qualität der von ihm hergestellten Waffe zu ermitteln.

Wurf	Qualität
0-20	Nicht als Waffe zu bezeichnen
40	-2
50	-1
70	0
90	+1
110	+2
120	+3
130	+4
Je +10	Je +1

Bsp.: Ein auf Waffen/Schwerter spezialisierter Schmied (LS 77) stellt mit Ergebnis 92 ein Wakizashi (Standardqualität = 11) her. Die Qualität ist also 11+1 = 12.

Die so hergestellten Waffen kann man in ein Werteschema gliedern, die die Abweichung von der Standardqualität ausdrückt.

QU	Bezeichnung	Wirkung
-4 bis -3	Ausschuß	-2/-10 auf Schaden/LS Mit je 50% -5/-30 auf Schaden/LS
-2 bis -1	Minderwertig	Mit 30% -1/-5 auf Schaden/LS (50%)
0	Durchschnitt	
1 bis 2	Gut	Mit 20% +1/+5 auf Schaden/LS
3 bis 4	Überragende	Mit je 70% +1/+5 auf Schaden/LS Mit je 10% +2/+10 auf Schaden/LS
5	Meisterhaft	Mit je 90% +1/+5 auf Schaden/LS Mit je 50% +2/+10 auf Schaden/LS Mit je 10% +4/+20 auf Schaden/LS

Beispiel: Für eine überragende Waffe werden zwei 1W100 Würfe durchgeführt. Der erste ergibt 57 und der



andere 06. Damit hat die Waffe einen Schadensbonus +1 auf alle Aspekte, die sie besitzt (da der Wurf größer als 50% ist) und einen Bonus für den Umgang mit ihr von +10 (der Wurf ist kleiner als 10%).

KOSTEN

Die Materialkosten in Silber.

ZEIT

Die zur Herstellung erforderliche Arbeitszeit in Stunden. Der durchschnittliche Arbeitstag hat 12 Stunden mit 10 effektiven Arbeitsstunden.

PREIS

Ein typischer Verkaufspreis, der je nach Qualität des Werkstücks und Preispolitik des Händlers variieren kann. Nahezu alle Waffenschmiede sind bereit zu handeln. Die Qualität der angebotenen Ware spielt bei der Preisfestlegung eine wichtige Rolle: pro Qualitätspunkt über oder unter dem Durchschnitt werden etwa 25% aufgeschlagen oder abgezogen. Ein No-Dachi mit QU 15 hätte also einen Verkaufspreis von $340p + 50\% = 510$.

3 NINJA- AUSRÜSTUNG

Dieser Anhang enthält Regeln für die Herstellung von Ninja-Ausrüstung und deren "Hilfsmittel" und einer Liste dieser Dinge mit Beschreibungen ihres Gebrauchs. Jeder Eintrag in dieser Liste gibt auch die Aufgabenwerte, verwendete Fertigkeit(en) und Aufgabenzeit an, sowie sein Gewicht und den Grundpreis in Silber um diese Dinge zu kaufen.

3.1 DAS HERSTELLEN VON HILFSMITTELN

Das maximale Level eines Hilfsmittel, das gekauft werden kann, ist 6. Ninja, die den Artikel selbst herstellen, können Gegenstände mit noch grösseren Stärke konstruieren. Aber das ganze Herstellen hat Modifikationen, die sich auf das Level des Gegenstandes beziehen:

Während ein Ninja keine Bonus erhält, um an einem Gegenstand mit einem geringeren Level zu arbeiten, als seinem eigenen, sobald ein Gegenstand diesem Level erreicht hat, ist das weitere Arbeiten mit einem Malus besetzt. D. h. ein 2. Level Ninja kann an einem Gegenstand ohne Malus arbeiten, bis er genügend Aufgabe-Punkte angesammelt hat, damit es 2. Level wird. Alle weitere Würfe, bis er es bis zum 3. Level bekommt, sind an - 10. Am 4. Level arbeitend, ist sein Malus -20 und so weiter. Oder allgemein ausgedrückt. Für jede Stufe des Gegenstandes, die seinen eigenen Level überschreitet, erhält er -10 auf seinen Wurf. Negative Wirkungszahlen reduzieren den Fortschritt des Ninja nicht. Kritische Misserfolge haben keine spezielle Wirkung auf Gegenstände, die nicht einen höheren Level haben als der Schöpfer. Wenn der Ninja an einem Gegenstand mit einem höheren Level arbeitet als sein eigener, verlangt ein Misserfolg, dass die weitere Arbeit aufhört. Er muss den Gegenstand nehmen, wie es ist. Ein Kritischer Erfolg verdoppelt seine gegenwärtigen Aufgabe-Punkte nachdem die aktuellen Punkte addiert wurden. Werden kleine Gegenstände gemacht, die keine Levels benutzen, wie die Tetsu-bishi (Caltrop) dann werden Aufgabenpunkte, die nicht verwendet werden, weil mehr Aufgabe-Punkte in einer gegebenen Runde gewonnen wurden als erforderlich sind, um einen einzelnen Gegenstand zu machen, können sie verwendet werden, mehr als einen Artikels herzustellen. Wenn das einen teilweise vollendeten Gegenstand den Händen des Schöpfers zurücklässt, dann kann der Ninja die Punkte in eine andere Aufgabenrunde übernehmen. Zum Beispiel die Herstellung von "Blendeier", die kein Level und einen Aufgabe-Wert 5 haben: der Ninja hat 12 Aufgabe-Punkte und 2 Eier gemacht und 2 Aufgabe-Punkte übrig, die zur folgenden Aufgabenrunde hinzugefügt werden

können, um mehr solche Eier zu machen. Wenn an einem Gegenstand arbeitet wird, der Levels hat, können Aufgabe-Punkte über die notwendigen Level hinaus für den nächsten Level verwendet werden. Zum Beispiel, erwirbt ein Ninja, der an Handgranaten arbeitet, die Levels verwenden, 15 Aufgabe-Punkte in seiner ersten Runde. Die Handgranate hat einen Aufgabe-Wert 10 pro Level. Der Ninja kann anhalten, und mit einer 1. Level-Handgranate beenden, oder seine Arbeit für eine weitere Aufgabenrunde fortsetzen, die nur nur 5 Aufgabe-Punkte verlangt, um eine 2. Level-Handgranate zu beenden. Die Arbeit muss allgemein in kontinuierlichen Aufgabenrunden fortgeführt werden, aber der Spielleiter kann auf diese Voraussetzung im Fall von einem sehr großen oder sehr komplizierten Gegenstand verzichten. Der Ninja kann an diesen Gegenstand einige Zeit arbeiten, auf einer Mission oder Training gehen, oder was immer er vorhat, und dann zu einer späteren Zeit die Arbeit wieder aufnehmen. Solch eine Auswahl sollte nur für Aufgaben vorhanden sein, die haltbare Gegenstände, wie Produkte aus Holz, Stoff, Leder usw. einschließen. Chemische Materialien verlangen, dass ununterbrochene gearbeitet wird, bis der Gegenstand vollendet ist. Das Verlassen von teilweise fertigen Kampfpulvern wird ihnen erlauben, sich in nutzlosen Matsch zu verwandeln. Ein Ninja muss die Mittel einer vollen Werkstatt haben, um Gegenstände zu machen. Diese Möglichkeit umfasst Aspekte einer Apotheke, Werkzeuge und Schmiede. Ein Ninja kann den Gebrauch solch einer Werkstatt von ihren eigenen oder verbündeten Clans kaufen. Das kostet 1 Silberstück pro Aufgabenrunde auf der Basis des eigenen Clans und 2 Silberstücke pro Aufgabenrunde auf der Basis eines Verbündeten Clans. Neutrale Clans verlangen von Nichtmitgliedern 3 Silberstücke. Feindliche Clans erlauben, sonderbar genug, ihren Feinden nicht, ihre Werkstätten zu verwenden. Für Gegenstände, die bereits fertig gekauft werden, wird der Grundpreis in der Beschreibung jedes Artikels gegeben. Die Formel, die für den Gebrauch in Ihrer Kampagne gedacht ist, um seine eigenen Gegenstände zu entwickeln, ist: den Aufgabenpunkten mal der Anzahl von Tagen in einer Aufgabenrunde in Silber. Dieser Grundpreis ist den folgenden Modifikatoren unterworfen

Rang	Preisnachlass
Jonin	25 %
Chunin	10 %
Genin	Grundpreis
Clan	Preisnachlass
Eigener Clan-	50%
Verbundener Clan-	Grundpreis
Neutraler Clan	150 % der Basis
Feindlicher Clan	(wenn sie verkaufen werden), 200 % der Basis

3.2 BESCHREIBUNG DER AUSRÜSTUNG

3.2.1 FEUER

(Explosivstoffe, Feuer, und Pyrotechnische Dinge).

3.2.1.1 BOMBEN (UZUME-BI)

Aufgabenwert	20/Level	Aufgabenzeit	5 Tage
Kosten	100/Level	Gewicht	1+.5*Level
Fertigkeiten	Mittel aus Yogen und Ningeda-jutsu		

Die Bombe ist eine schwere Sprengvorrichtung, die eine Lunte verlangt. Das ist im wesentlichen ein schwerer Topf, vollgestopft mit Schießpulver. Die Bombe hat einen Hauptdruckwelle-Radius von 2 Meter pro Level. Danach nimmt die Druckwelle mit 1 Level pro Meter ab. Innerhalb dieses Radius hat die Druckwelle die folgenden Wirkungen:

- 1W10 des stumpfer Schaden wird pro Level angerichtet.
- Rückschlag-Angriff mit doppeltem getanen Schaden.
- Struktur-Punkte werden durch den getanen stumpfen Schaden angegriffen.

Wenn die Bombe vom Ninja spezifisch gesetzt wird, um eine Struktur abzureißen, wird der Schadenswurf mit seinem Level multipliziert. So wird ein 3. Level Ninja, der eine 2. Level-Bombe aufstellt, um eine schwere Tür zu öffnen, einen Schaden an der Barriere gleich 3mal dem Wurf mit 2D10 tun. Das Vorbereiten solch eines Abbruchangriffs verlangt 2W3 Detail-Runden. Die Wirkungen der Bomben-Druckwellen wird um 1 Level pro Meter nach am primären Radius reduziert. Zum Beispiel, hat eine 3. Level-Bombe eine 3. Level-Wirkung in einer Reichweite 0 bis 3 Meter. Ab 3 Meter hat es eine 2. Level-Wirkung. Ab 4 Meter hat es eine 1. Level-Wirkung. Ab 5 Meter hat die Druckwelle keine merkliche Wirkung. Bomben sind zu schwer, um genau oder sicher zu werfen. Wenn der Ninja wirklich beschließt, die Bombe zu werfen, die Lunte anzündet, kann er es nur stossen und muss einen schweren Wurf gegen Geschicklichkeit machen, um es zu verhindern, das die Landung zerbricht. Eine Bombe, die bricht verliert 1D3 Level.

3.2.1.2 FEUERTOPF (DOKA)

Aufgabenwert	5	Aufgabenzeit	1 Tag
Kosten	5	Gewicht	1
Fertigkeiten	Ningeda-jutsu		

Der Doka ist ein kleiner, keramischer Topf, in eine hitzebeständige Schur eingebunden. Er enthält brennende Kohlen, die 12 Stunden brennen. Er ist isoliert, so dass der Ninja ihn in seiner Kleidung verborgen tragen kann.

Er gibt Wärme bei kalten Wetter. Der Feuertopf erlaubt in 1W3 Detailrunden Zugang zum Feuer. Damit können Brennstoffe immer entzündet werden, im Vergleich mit den Problemen, mit Hilfe von Zündstein und Feuerstahls etwas zu entzünden. Es verlangt weitere 1W3 Detailrunden den Doka wegzupacken. Wenn er in eine Lache Öls, trocknen Strohs, oder anderes Brennmaterial geworfen wird, bricht er, wenn dem Werfer einen normalen Kraft-Wurf gelingt (er muss natürlich auch sein Ziel treffen). Das erzeugt ein Level 1 Feuer.

3.2.1.3 BLITZ-HANDGRANATE (TORINOKO)

Aufgabenwert	10	Aufgabenzeit	1 Tag
Kosten	10	Gewicht	0.5
Fertigkeiten	Mittel aus Ningeda-jutsu + Yogen		

Der Torinoko ist ein kleiner, eiförmiger Gegenstand, der durch den Ninja auf ein Ziel oder einfach zu Boden geworfen wird. Es explodiert bei Aufprall. Alle, die innerhalb von 4 Metern des Explosionsortes steht und auf den resultierenden Blitz nicht vorbereitet sind, müssen eine schweren Wurf gegen Reaktionswert machen, um ihre Augen zu bedecken oder für 1W3 Detail-Runden teilweise geblendet werden. Ein Charakter der direkt mit einer Blitzgranate getroffen wird - geworfen mit Shurikenjutsu - wird infolgedessen für 1W3 Detail-Runden völlig geblendet.

3.2.1.4 LUNTEN

Aufgabenwert	1 / Fuß	Aufgabenzeit	1 Tag
Kosten	1 / Fuß	Gewicht	.1 / Fuß
Fertigkeiten	Ningeda-jutsu		

Es gibt zwei Arten von Lunten: Langsam und Schnell. Schnell brennen Lunten mit einer Rate von 1 Meter pro Detail-Runde. Es ist beendet am Ende der Handlungsphase seiner letzten Brennrunde. Langsam brennen sie mit einer Rate von 3 cm pro Detailrunde. Langsame Lunten werden allgemein für Bomben verwendet, die an Ort und Stelle gesetzt werden, und schnelle für Handgranaten, die Lunten verwenden. Der Ninja hat Zeit, um den Gegenstand anzuzünden; zu werfen oder es irgendwo hin zu tragen. Schnelle Lunten werden für Explosivstoffe verwendet, um diese von weitem zu zünden, für Schreckladungen die durch Stolperdrähte entzündet werden und um Selbstmord-Bomben explodieren zu lassen. Wenn eine Lunte diese Runde abbrennt und jemand will sie löschen, hat die Lunte einen „Reaktionswert“ von 60. Alle Lunten haben eine Chance von 10 % pro Detail-Runde auszugehen.

3.2.1.5 HANDGRANATEN (Nage-teppo)

Aufgabenwert	10/Level	Aufgabenzeit	1 Tag
Kosten	10 / Level	Gewicht	5 / Level
Fertigkeiten	Mittel aus Ningeda-jutsu + Yogen		

Handgranaten sind kleine Bomben, dafür bestimmt, geworfen zu werden. Sie können bei Aufprall explodieren oder mit einer Lunte ausgestattet werden. Handgranaten machen 1W6 stumpfen Schaden pro Level am Punkt der Explosion. Sie haben einen normalen Rückschlag-Angriff mit normalem Schaden. Die Wirkungen einer Handgranate-Druckwelle wird um 1 Level pro Meter Entfernung von der Explosion reduziert.

3.2.1.6 RAUCH-PUDER (Kemuri-kona)

Aufgabenwert	5	Aufgabenzeit	5 Tage
Kosten	25	Gewicht	0.5
Fertigkeiten	Yogen		

Eine Einheit des Rauch-Puders, angezündet, brennt für 2W3 Minuten. Die Zusammensetzung schafft eine dichte Wolke dicken, stinkenden Rauchs. Jede Runde, die es die Wolke verbrennt, breitet sie sich 1W3 Meter vom Punkt aus, wohin das Puder gestellt wird. Wenn das Puder ausgelöscht wird, zerstreut sich die Wolke an einer Rate von 1 Meter Radius pro Detail-Runde. Das kann durch die Lüftung des Gebiets verändert werden. Draußen wird es sich schneller zerstreuen. In einem schlecht ventilierten Innengebiet wird es verweilen. Das Kombinieren von 1 Einheit eines Atem-Giftes mit dem Rauch-Puder, das den Aufgabenwert verdoppelt, wird ein Gift-Rauch-Pulver schaffen. Das schafft dieselbe Form der Wolke, aber des ganzen Inneren, muss am Ende einer Detail-Runde gegen das Gift würfeln. Diejenigen innerhalb der Rauch-Wolke sind effektiv blind und bewegen sich wie auf Tüchischen Grund. Sie werden nach dem Verlassen der Wolke teilweise blind bleiben, bis sie ein ziemlich schwerer Ausdauerwurf gelingt.

3.2.2 EINBRUCH

3.2.2.1 KLETTERSTAB (Shinobi-kumade)

Aufgabenwert	15	Aufgabenzeit	5 Tage
Kosten	75	Gewicht	5
Fertigkeiten	Ningeda-jutsu		

Der Shinobi-kumade (wörtlich, "Rechen des Ninja") ist ein zusammenklappbarer Bambusstab mit einer Klaue an einem Ende. Zusammengefaltet ist er kaum 50 cm lang, aber es kann auf bis zu 4 Meter ausgezogen werden und ist schlaue verstärkt, um das Gewicht eines Mannes zu tragen. Es kann als Waffe verwendet werden (Jojutsu wenn zusammengeklappt, Bojutsu, wenn erweitert). Das Klauenende verursache 1W6 spitzen Schaden, das stumpfe Ende 1W6 stumpfen Schaden. Zum Klettern verwendet, erleichtert der Shinobi-kumade die Schwierigkeit um 2 Stufen.

3.2.2.2 EINBRUCHSET

Aufgabenwert	20	Aufgabenzeit	4 Tage
Kosten	25	Gewicht	5
Fertigkeiten	Ningeda-jutsu		

Enthält Brecheisen, Bohrer, Spaten, und Dietriche. Jedes Werkzeug gibt 2W3 Aufgaben-Punkte, wenn es in einer passenden Aufgabe verwendet wird.

3.2.2.3 HAKEN-HANDSCHUHE (Nekode)

Aufgabenwert	15 / Paar	Aufgabenzeit	1 Tag
Kosten	15	Gewicht	2 / Paar
Fertigkeiten	Ningeda-jutsu		

Der Nekode ist ein Lederband, mehrere Zoll breit, das um die Hand des Benutzers gewickelt wird. Die Handfläche des Nekode ist mit Eisenhaken versetzt, die etwas zurück gebogen sind. Das Tragen eines Paares von ihnen trägt +15 zum Klettern MS bei. Ein Nekode addiert 3 Punkte des spitzen Schadens bei allen Schlägen die mit der Hand gemacht werden. Der Charakter kann nicht die Hand verwenden, die einen Nekode trägt, um etwas zu ergreifen, ausser wenn er dazu seine Finger allein verwenden kann.

3.2.2.4 LEITERN

Aufgabenwert	1 / Meter	Aufgabenzeit	2 Tage
Kosten	2 / Meter	Gewicht	2 / Meter
Fertigkeiten	Ningeda-jutsu		

Der Ninja kennt eine breites Sortiment von Strickleitern, in vielen Arten und Größen. Die Entdeckung der zusammengerollten Leiter ist ein verborgenes Ding, mit +1 zum Wurf pro 10 Meter der verborgenen Leiter. Der Gegenstand faltet sich in ein unglaublich kleines Bündel. Sie werden allgemein mit kleinen, starken Haken oben für den Ankerplatz ausgestattet. Eine Leiter wird das Gewicht von 3 Männern auf einmal sicher tragen.

3.2.3 WASSER

3.2.3.1 TAUCHERAUSRÜSTUNG (Mizu-Kaki)

Aufgabenwert	30	Aufgabenzeit	5 Tage
Kosten	150	Gewicht	4
Fertigkeiten	Ningeda-jutsu		

Eine "Tauchgerät"-Ausrüstung für Ninja. Das schließt eine Paar von Flossen ein, die dem Ninja erlauben, die Geschwindigkeit beim Schwimmen zu verdoppeln, mit der Schutzbrille kann er unterhalb der Wasserlinie sehen und einen "Luftsack". Vor dem Versenken kann der Ninja 1W3 "Atemzüge" in diese wasserdichte Tasche füllen. Er kann 1 "Atem" verwenden, um seine Lungen unterhalb der Wasserlinie zu füllen, was ihm erlaubt,

seinen Atem unterhalb der Wasserlinie für mehrere Runden zu verlängern, bevor er zurück zur Oberfläche muss oder, wie in den Regeln für Schwimmen beschrieben, ertrinkt.

3.2.3.2 FLOOS (Kamelkada)

Aufgabenwert	15	Aufgabenzeit	2 Tage
Kosten	30	Gewicht	10
Fertigkeiten	Ningeda-jutsu		

Der Kameikada ist ein zusammenklappbares, 1 -Mann Rettungsflöss. Es bewegt sich mit der Strömung und hat genügend Platz für den Ninja und sein persönliches Gepäck. In der zusammengelegten Form kann es über der Schulter oder als ein Rucksack getragen werden.

3.2.3.3 WASSERFUESSE (MIZUGUMO)

Aufgabenwert	25 / Paar	Aufgabenzeit	1 Tag
Kosten	25	Gewicht	2 / Paar
Fertigkeiten	Ningeda-jutsu		

Die Mizugumo (wörtlich, "Wasserspinnne") sind übergroße Schuhe, die an den Füßen getragen werden und es dem Ninja erlauben, auf Wasser spazieren zu gehen. Er verwendet seine normale Schnelligkeit, aber die Bewegung auf dem Wasser wird wie auf Tüchischen Grund behandelt. Wenn er fällt, verlangt es ein Schwimmen LS um sich selbst wieder aufzustellen. Es verlangt, dass einen ziemlich schweren Beweglichkeitswurf, um die Mizugumo im Wasser auszuziehen. Alle Angriffe, die einen Ninja treffen, während er Mizugumo verwendet, haben zusätzlich einen Rückschlag-Angriff zu ihren normalen Wirkungen, da seine Position nicht so stabil ist. Mizugumo auf dem festen Boden halbiert die Schnelligkeit des Ninja.

3.2.4 WAFFEN



3.2.4.1 BLASROHR (FUKIDAKE)

Aufgabenwert	3 / Länge	Aufgabenzeit	1 Tag
Kosten	3 / Länge	Gewicht	1 / Länge
Fertigkeiten	Ningeda-jutsu		

Der Fukidake wird "in Längen" zu je 25cm gemessen. Bis zu 3 Längen können zusammengesetzt werden. Das Fukidake kann verwendet werden, um Wurf Pfeile verschießen, oder Drogen über ein Gebiet zu verteilen. Die Reichweite für Wurf Pfeile ist die Ausdauer * 10 cm. . Teilen Sie diese Zahl durch 10 für die Reichweite für Puder. Das Verwenden des Blasrohres im Kampf ist eine Aktion. Es verlangt eine „Waffe ziehen“ Aktion, um zwei Längen zusammen zu setzen. Das Blasrohr kann auch als

Schnorchel verwendet werden, was das unbegrenzte unter Wasser bleiben erlaubt, solange der Ninja nicht tiefer unter die Oberfläche geht als die Länge seines Blasrohres.

3.2.4.2 BOGEN (SHINOBI-HANKYU)

Aufgabenwert	15	Aufgabenzeit	4 Tage
Kosten	3	Gewicht	75
Fertigkeiten	Durchschnitt aus Ningeda-jutsu und Yumi-Shi		

Der Sinobi-hankyu identisch einem normalen Hankyu, wenn Gebrauch ist, aber er auseinander genommen werden , um ihn zu verbergen. In diesem Zustand ist er ein verborgenes Ding. Als Bedingung, damit es ein verborgenes Ding ist, muss es im Gepäck, Kleidung etc. versteckt getragen werden. Es dauert 1W3 Minuten, den Bogen zusammen zu setzen und muss dann er gespannt werden, was einen Ziemlich schweren Wurf gegen Stärke erfordert.

3.2.4.3 WURFPFEILE (FUKIYA)

Aufgabenwert	2	Aufgabenzeit	1 Tag
Kosten	6k	Gewicht	0.05
Fertigkeiten	Ningeda-jutsu		

Fukiya können von Blasrohren geblasen oder vom Ninja gespuckt werden, der Fuki-buri-jutsu verwendet. Sie selbst verursachen keinen Schaden, aber ein Treffer mit dem Fukya setzt das Ziel irgendwelchen Giften oder Rauschgiften aus, mit denen der Wurf Pfeil anstrichen wurde.

3.2.4.4 SCHEIDE (SAYA)

Aufgabenwert	20	Aufgabenzeit	5 Tage
Kosten	100	Gewicht	1
Fertigkeiten	Ningeda-jutsu		

Der Saya hat viele Funktionen außer dem Halten vom Ninjato. Dieser Gegenstand wird mit einer absetzbaren Spitze ausgestattet, so dass es in eine Röhre verwandelt werden kann, wenn das Schwert entfernt wird. Es kann auf die folgenden Weisen verwendet werden:

MIT DEM NINJATO

KLETTERN

Die Saya bildet eine kleine Trittleiter, die die erste Detail-Runde jedes Aufstiegs eine Stufe leichter macht. Die Tsuba dient dazu, den Fuß des Ninja zu unterstützen.

UNTERSUCHUNG

Das teilweise gezogene Ninjato, wobei das das "sageo", das Schwertband, Schwert und Scheide zusammenhalten, ergibt ein ca 2 Meter langen Stock, der verwendet

werden kann, um den Fussboden abzuklopfen, Wände zu prüfen, usw. Der Ninja kann in dieser Situation sein Schwert sofort eine „Bereite Waffe“ machen indem er erklärt, dass er die Scheide loslässt und fallen lässt. Das Verwenden von Iaijutsu erlaubt ihm, in derselben Runde anzugreifen, in der er diese Handlung durchführt.

PUDER-STREUUNG

Die Spitze des Saya kann mit 1 Einheit eines bestäubtem Gift oder Rauschgift geladen werden. Ein Iaijutsu-Angriff mit dem Schwert mit einer so vorbereiteten Scheide wirft auch das Puder auf das Ziel, selbst wenn der Schlag mit dem Schwert fehlt. Dem Opfer wird eine Rettungswurf Beweglichkeit erlaubt, um dem Puder auszuweichen.

OHNE DAS NINJATO

BLASROHR

das Entfernen der Spitze des Saya erlaubt ihm, es als ein Länge 1 -Blasrohr zu verwendet.

STIMMENTROPFETE

Der Ninja spricht durch den Saya, eine Form der Bauchredekunst verwendend. Er kann seine Stimme veranlassen, von jedem Punkt innerhalb von 10 Metern um seine Position herum "zu sprechen". Er kann seinen Klang verändern, aber sein Volumen kann nicht einen Menschenschrei überschreiten. Wenn er einen Schwere Wurf gegen Stimme macht, kann der Ninja nicht - stimmliche Töne (das Schlittern, Schritte, das Aneinanderstoßen mit Schwertern, usw.) imitieren.

3.2.5 FALLEN

3.2.5.1 KRÄHENFUESSE (TETSU-BISHI)

Aufgabenwert	Je 1	Aufgabenzeit	1 Tag
Kosten	Je 3c	Gewicht	Je 0.5
Fertigkeiten	Ningeda-jutsu		

Dies sind Eisenspitzen, die angeordnet sind, das eine Spitze immer aufrecht steht. Sie werden dazu verwendet, ein Gebiet gegen Verfolger oder Einbrecher zu sichern. Sie werden oft vergiftet. Der Ninja streut die Tetsu-bishi über ein gegebenes Gebiet auf er Erde oder am Fussboden, dies dauert 1 Minute pro 10 Quadratmeter, wenn er sorgfältig ist. Irgendjemand, in dieses Gebiet betritt, kann auf ein Tetsu-bishi treten. Die Prozent-Chance ist die Zahl von Tetsu-bishi im Gebiet geteilt durch das Gebiet in Quadratmeter * 10. So hat ein einzelner Tetsu-



bishi in einem 1 Quadratmeter-Gebiet eine Chance von 10 %, darauf darauf getreten, wenn sich ein Charakter durch das Gebiet bewegt. Ein kluger Ninja kann die Tetsu-bishi in den wahrscheinlichsten Teilen eines Gebiets streuen. Dieser Versuch erlaubt ihm, einem Normalen Wurf gegen Int zu würfeln und die Differenz zur Grundprozent-Chance des Darauftretens zu addieren. Negative Wirkungszahlen (falsche Annahmen) reduzieren die Chance.

Nackte Füße oder wariji Sandalen sind beide für Tetsu-bishi verwundbar. Einzig Holz besohlenen Sandalen, die im nassen Wetter oder für die lange Reise, verwendet werden, verhindern ein Eindringen der Tetsu-bishi. Das Treten auf caltrops verlangt vom Opfer einen schwierigen Beweglichkeitswurf er fällt. Unabhängig vom Sturz werden die Opfer dem Gift auf dem Tetsu-bishi ausgesetzt. Wenn ein Charakter auf Tetsu-bishi tritt, wird angenommen, dass er ein oder mehr von ihnen zertritt. Reduzieren Sie die Prozent-Chance für weitere Personen, die durch das Gebiet gehen. Wenn das die Chance auf 0 oder weniger reduziert, wird das Gebiet effektiv von Tetsu-bishi befreit. Die Anwesenheit von Tetsu-bishi wird als ein Verborgenen Dings behandelt. Vergrößern Sie die LS für diese Entdeckung mit der Prozent-Chance des Hineintretens geteilt durch 10. Erfolgt das Verstreuen vom Tetsu-bishi eilig, ohne sich die erforderliche Zeit zu nehmen, reduziert das die Prozent-Chance eines Erfolgs um 1W20. Wenn das die Chance unten 0 reduziert, hat der Ninja seinen Tetsu-bishi vergeudet, d. h.. sie liegen an Ecken außerhalb des Weges.

3.2.5.2 STACHELDRAHT

Aufgabenwert	5 / Meter	Aufgabenzeit	1 Tag
Kosten	2 / Meter	Gewicht	5 / Meter
Fertigkeiten	Ningeda-jutsu		

Das ist eine grobe Form des Stacheldrahts, der verwendet wird, um Opfer zu Fall zu bringen oder um ein Opfer zu verwickeln oder um Fallen, Gruben usw. auszulösen.

3.2.5.3 DAS VERFANGEN

Der Stacheldraht wird zwischen Hals- und Kniehöhe durch eine Öffnung in einem Gang usw. als eine Barriere gespannt. Die Breite des Gebiets definiert einen Strang des Drahtes. Läuft ein Opfer in die Barriere, wird das Opfer eingewickelt und kann Schaden erleiden, wenn er sich schneller bewegt als Gehen. Wenn ein Opfer in die Stränge geht, ist er in einer Falle. Es ist eine Aufgabe, sich daraus zu befreien. Der Wert ist 1W6 pro Strang. Die Aufgabenpunkte werden durch Würfe auf Beweglichkeit oder Stärke (die Wahl des Opfers) ermittelt. Aufgabenrunde ist in jedem Fall 1 Detailrunde. Das Verwenden der Beweglichkeit erlaubt sichere Flucht aus dem Stacheldraht aber hinterlässt die intakte Falle. Das Verwenden der Stärke, wird die Falle zerstören, aber das Opfer leidet 1W3 spitzen Schaden bei jeder

Aufgabenrunde. Wenn das Opfer i mit einer schnelleren Bewegung n die Falle geht als ein Gehen, erleidet er 1W3 spitzen Schaden pro Strang und seine Bewegung wird beendet, indem er sich in den Strängen verwickelt. Wenn ihm ein normaler Stärke Wurf mit -3 pro Strang gelingt macht, bricht er wie ein Stier durch die Falle, und zerstört sie in dieser Detailrunde. Ansonsten muss er sich normalerweise befreien. Diese Fallen sind Verborgene Dinge, aber potenzielle Opfer, erhalten einen Bonus zu ihrem Wahrnehmungswurf, um die Falle entdecken. Sie erhalten +2 pro Strang auf diesen Wurf zu. Dunkelheit, Eile etc. erschweren den Wurf je um 1.

3.2.5.4 DAS STOLPERN

Ein einzelner Draht wird auf knöchelhöhe gespannt. Denjenigen, die ihn „durchqueren“, muss ein ziemlich schwerer Beweglichkeitswurf gelingen oder sie stürzen. Sie haben einen schweren Wahrnehmungswurf, um den Draht davor zu bemerken. Dunkelheit, Eile etc. gibt Abzüge auf den Wahrnehmungswurf. Wer sich schneller bewegt als gehen, hat Abzüge auf beide Würfe.

3.2.5.5 AUSLÖSEN

Stacheldraht oder einfache Schnur können verwendet werden, um einen Abzug für eine Art Schreckladung auszulösen. Die Aufstellung jeder solcher Falle ist eine Aufgabe, der Aufgabenwert ist die LS für die Falle, um auszulösen, wenn die Auslösevorrichtung betätigt wird. Die Aufgabenrunde ist 1 Minute. Die Fähigkeit Ningedajutsu wird verwendet, um Aufgabenpunkte zu erzeugen. Stolperdrähte können Explosivstoffe sofort auslösen oder stattdessen eine Lunte entzünden, um die Explosion verzögerte auszulösen. Solche Fallen können wackelnde Regale mit Töpferwaren als eine Warnung umkippen lassen, Gewichte oder vergiftete Spitzen von den Wänden oder Decke fallen lassen, je nach dem was für der Ninja für Mittel zur Verfügung hat.

3.2.6 CHEMIKALIEN UND DROGEN

Wie in den Regeln auf Rauschgifte weiter oben in diesem Buch beschrieben, kann ein Ninja, der Yogen verwendet, alle bekannten Gifte und alle von den Kräuterkennern gemachten Rauschgifte herstellen. Darüber hinaus kann der Ninja mehrere einzigartige Gemische verfertigen, die chemische Ausrüstungsgegenstände sind. Er kann auch mehrere Dinge herstellen, um mit diesen Materialien seine Feinde anzugreifen.

3.2.6.1 INJEZIERTE DROGEN

1 Einheit der Droge oder des Giftes wird 10 Fukiya, 6 Tetsu-bishi, 4 Shuriken oder Pfeilspitzen, 1 Messer oder Wakizashi, Hälfte die Länge eines Katana, oder 1 Meter Stolperdraht bedecken. Einmal auf den Artikel gestrichen, um diesen zu vergiften, wird angenommen,

das das Material bis zum ersten erfolgreichen Treffer eines Opfers bleiben. Das Gift wird dann durch dem Treffer abgewaschen. Der Kontakt mit Wasser wird das meiste Gift nicht sofort entfernen, da es zu einem klebrigen Film aushärtet. Verlängertes Einweichen oder mit heißem Wasser gewaschen, entfernen das Gift.

3.2.6.2 PUDER

Der Ninja kann aus jedem Gift ein feinkörniges Puder machen. Diese können in die Scheide, wie oben beschrieben, geladen werden.

MIT EINEM BLASROHR

Das Puder bildet eine Wolke, die vom Benutzer weg weist. Sie hat 1 Meter Durchmesser, und ihre Länge entspricht der Reichweite des Blasrohres. Die Wolke bleibt für 1W6 Detailrunden bestehen. Wind oder regen verkürzen diese Zeit. Alle die in der Wolke sind oder in sie eintreten, sind ihren Wirkungen unterworfen.

MIT EINEM SPRÜHER (SIEH UNTEN)

MIT DER HAND

Der Ninja entleert einen kleinen Sack oder Paket des Puders. Das wird seine alle Felder in 1 Meter Abstand und ungefähr 120 Grad Radius bedecken, alle Feinde innerhalb dieses Gebiets sind betroffen. Der Spielleiter kann verlangen, dass der Ninja einen Beweglichkeitswurf macht, wenn er das Puder streut, um nicht selbst auch davon betroffen zu werden. Das wird nicht verlangt, wenn der Ninja Platz hat, um zurückzutreten, wie er das Puder streut. Gift-Puder sollten Kontakt oder eingeatmet werden müssen.

Außer diesen Zusammensetzungen kann sich der Ninja vorbereiten:

3.2.6.3 BLENDPULVER

Kontakt. Dem Puder ausgesetzte Charaktere werden geblendet und sind, erstickend und niesend, unbeweglich. Zwei gelungene Ausdauerwürfe, werden benötigt, um , sich von den Folgen des Puder zu erholen. Der erste für das Niesen und stellt die Fähigkeit des Opfers wieder her, sich zu bewegen, zu kämpfen usw. Das zweite stellt die Sicht des Opfers wieder her. Ein Wurf pro Detailrunde ist erlaubt.

3.2.6.4 JUCKPULVER

Kontakt. Bewirkt 1W6 „Ablenkungen“ pro Level der Droge. Das wird oft in das Bettzeug des Feinds oder in deren Rüstung platziert als Vorbereitung für einen späteren Angriff. Eine Schwerer Willenswurf wird verlangt, um das Level des Pulvers um 1 zu reduzieren, Ein Wurf pro Detailrunde ist erlaubt.

Alle Puder werden mit den gleichen Regeln hergestellt wie Drogen und Giften.

3.2.7 ANDERE GEGENSTÄNDE, DIE PUDER VERWENDEN

3.2.7.1 BLENDWEIß

Aufgabenwert	5	Aufgabenzeit	1 Tag
Kosten	5	Gewicht	5
Fertigkeiten	Durchschnitt aus Ningeda-jutsu + Yogen		

Der Ninja bereitet ein mit dem Blendpuders vollgestopftes Ei vor. Er kann es gegen einen Feind schleudern, indem der Shurikenjutsu verwendet, oder es in Gesicht seines Feinds rammen, was eine Angriff mit einer Unbewaffneter Kampf - Fertigkeit verlangt, aber solch ein Schlag verursacht keinen anderen Schaden. Wenn er einen Feind festhält, kann der Ninja das Ei zerquetschen, wenn er es bereit hat und sowohl sich selbst als auch den Feind mit seinem Puder bedecken. Das Yadomejutsu funktioniert nicht, das das Ei zerbricht zerschmettert und seinen Inhalt über das Opfer verteilt.

3.2.7.2 SPRÜHER

Aufgabenwert	25	Aufgabenzeit	5 Tage
Kosten	125	Gewicht	10
Fertigkeiten	Durchschnitt aus Ningeda-jutsu + Yogen		

Der Ninja Sprüher ähnelt einem dicken, Bambus-Röhre, mit einer schmalen Schnauze an einem Ende und einem Taucher am anderen. Es kann mit 1 Einheit des Puders oder einer Flüssigkeit wie einem Kontaktgift oder eine Säure geladen werden. Es kann Puder eine Entfernung von 1W3+5 Meter weit werfen und Flüssigkeiten 1W6+10 Meter weit. Es dauert 5 Detail-Runden ununterbrochener Anstrengung, einen Sprüher zu laden.

3.2.8 SÄUREN

Ninja besaßen Methoden, Säuren genug stark zu konzentrieren, um Gewebe in einer kurzen Zeitspanne zu verbrennen, und Metalle ziemlich schnell zu verätzen. Das Herstellen von 1 Einheit der Säure (ungefähr ½ Liter, Gewicht ein Pfund), ist eine Aufgabe mit dem Wert gleich 15mal dem Level der Säure. Aufgabenrunde ist 1 Woche, Yogen wird für die Aufgabenpunkte verwendend. Säure kann mit der Flasche geworfen oder mit einem Spraygun zerstäubt werden. Ein normaler Erfolg fügt 1W3 Feuers-Schadens pro Level der Säure zu.

Es besteht eine Chance gleich dem Level der Säure * 10 Prozent, dass es die Rüstungsklasse getragen vom Opfer beschädigen wird, was die Klasse um 1W3 reduziert. Je nach Trefferlokalisierung kann die Wirkung noch zusätzliche Folgen haben:

Wurf	Wirkung
1	Keine dauerhafte Wirkung
2-5	Durch Säure verätzt. Sein Aussehen verschlechtert sich um die Anzahl der Trefferpunkte
6	Der Charakter ist teilweise erblindet. Nur magische Heilung möglich.

Ist das Gesicht betroffen, verdoppelt sich der Aussehensabzug, Sind die Augen betroffen (siehe Detailtabelle), werden die 4-fache Trefferpunkte von der Sehkraft abgezogen (neben dem Aussehensverlust). Fertigkeiten, die Sehkraft für die FB-Kalkulation verwenden, werden entsprechend korrigiert (Basis und LS). Ist der Charakter völlig erblindet (Sehkraft <= 0) muss der Spielleiter entscheiden, wie sich die LS verändern. Für manche Fertigkeiten kann die LS auf 0 sinken. (Spielleiterbemerkung: Auch negative Sehkraftwerte sollten notiert werden, da dies eine eventuelle Heilung erschweren wird.)

3.2.9 NINJA-KLEIDUNG

Aufgabenwert	10	Aufgabenzeit	1 Tag
Kosten	10s	Gewicht	4
Fertigkeiten	Ningeda-jutsu		

Die Kleidung des Ninja hilft dem Ninja sich zu verbergen. Das war normalerweise ein rötliches Schwarz, um in der Nacht nicht gesehen zu werden. Ninja-Rüstung konnte darunter getragen werden. Das Gewand war umkehrbar. Eine Seite ist normalerweise die Schwarzen, während der andere entweder eine spezifische Farbe hatte oder Alltagskleidung darstellt, um den Ninja eine seiner Verkleidungsarten zu gewähren (Hensujutsu)

Farben	Umgebung
Schwarz	Nacht
Weiß	Schnee
Grün	Lebende Vegetation
Braun	Erde
Grau	Felsen

Wenn sich der Ninja in einer Umgebung verbirgt, wird die richtige Farbe 10 zu seinem Ninjutsu-Wurf addieren. Eine falsche Farbe, wie das Tragen schwarzer Kleidung in einem Schnee-Sturm, bringt Abzüge von 10 – 30, je nach Farbkombinationen.