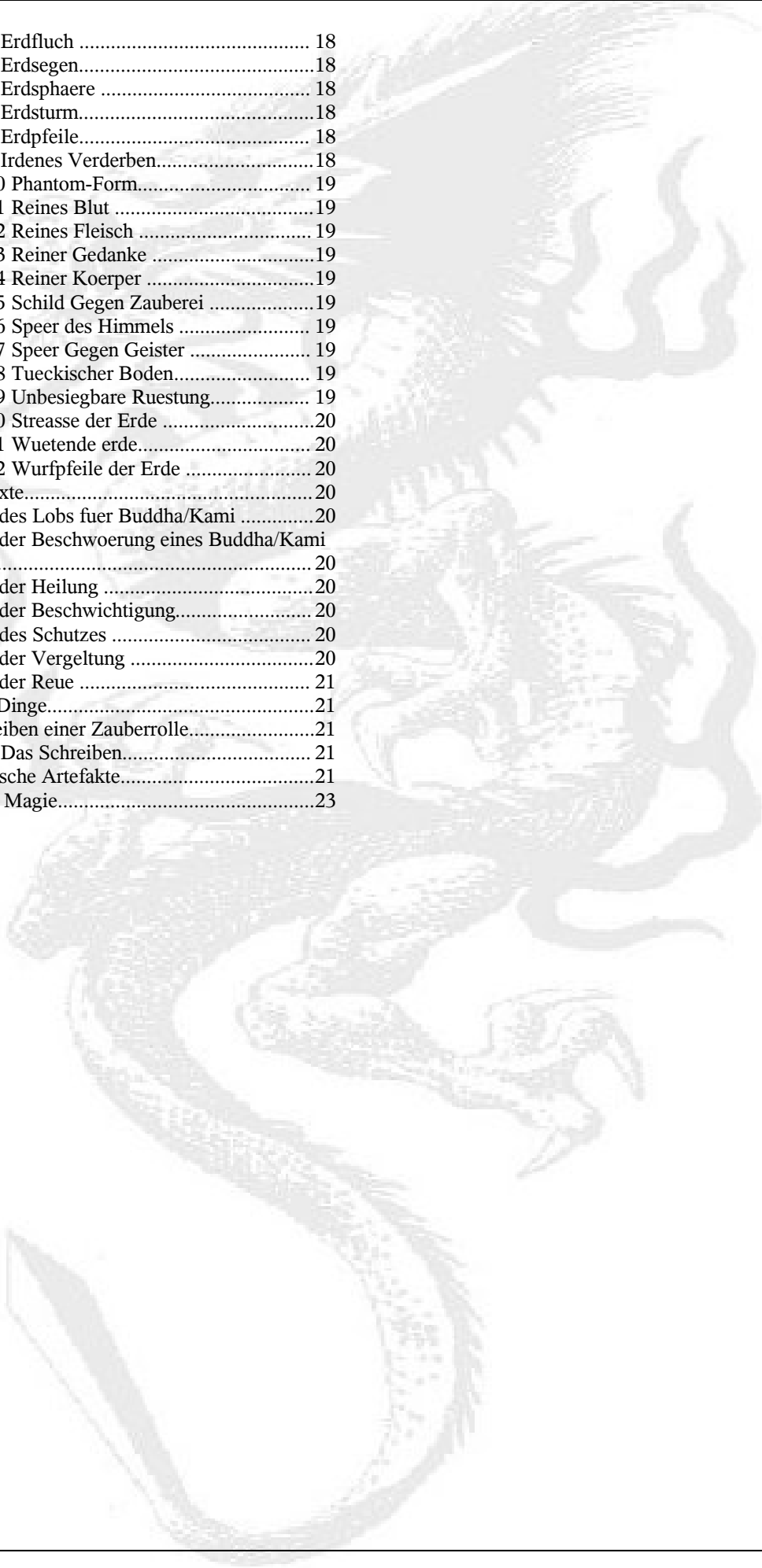


# Inhaltsverzeichnis

1 Zauber.....	4	1.3.1.7 Maske des Betrugs .....	11
1.1 Beschreibungen.....	4	1.3.1.8 Muskeln von wasser.....	11
1.1.1 Nihon-no-Kenja.....	4	1.3.1.9 Nebel des Trugbildes.....	11
1.1.1.1 Die Zauber LS.....	4	1.3.1.10 Schattenumhang .....	11
1.1.1.2 Kompliziertheitsfaktor.....	4	1.3.1.11 Schlamm .....	11
1.1.1.3 die magische Resistenz des Zieles.....	4	1.3.1.12 Schneller Strom.....	11
1.1.1.4 Abzuege durch Ermuedung und		1.3.1.13 Spiegel des Betrugs.....	11
Wunden.....	4	1.3.1.14 Sumpf .....	11
1.1.1.5 magische Unterstuetzung.....	4	1.3.1.15 Umhang des Verbergens.....	12
1.1.1.6 Verlust von Stimme oder Hae nden.....	4	1.3.1.16 Viele Wellen.....	12
1.1.1.7 Eigenschaften der Sprueche.....	4	1.3.1.17 Waessriges Verderben.....	12
1.1.1.8 Zauberzeit.....	4	1.3.1.18 Waessrige Sphaere.....	12
1.1.1.9 Die Stufe eines Zaubers.....	4	1.3.1.19 Waessriger Sturm.....	12
1.1.1.10 Das Lernen neuer Sprueche.....	4	1.3.1.20 Wasserfluch.....	12
1.1.1.11 Das Erforschen neuer Sprueche.....	5	1.3.1.21 Wassersegen.....	12
1.1.2 Sich gegen Zauber wehren.....	5	1.3.1.22 Wasserpfeile .....	12
1.1.3 Allgemeine ZAUBER.....	5	1.3.1.23 Strasse des Wassers.....	12
1.1.3.1 Binden.....	5	1.3.1.24 Wurfpfeile des Wasser.....	12
1.1.3.2 Burg.....	6	1.4 Hayashi – Do (Holz).....	12
1.1.3.3 Das Gehen des Weges .....	6	1.4.1.1 Augen des Wahren Anblicks .....	12
1.1.3.4 Fluch .....	7	1.4.2 Burg des Holzes .....	13
1.1.3.5 Pfeile .....	7	1.4.2.1 Fesseln der Wahrheit .....	13
1.1.3.6 Schild-Spruch.....	7	1.4.2.2 Hoelzernes Verderben.....	13
1.1.3.7 Segen.....	7	1.4.2.3 Holzfluch .....	13
1.1.3.8 Spaere .....	7	1.4.2.4 Holzpfeile.....	13
1.1.3.9 Strasse.....	7	1.4.2.5 Holzsegen.....	13
1.1.3.10 Sturm .....	8	1.4.2.6 Holzspaere .....	13
1.1.3.11 Verderben.....	8	1.4.2.7 Holzsturm.....	13
1.1.3.12 Wurfpfeile .....	8	1.4.2.8 Meister des Gruenen .....	13
1.1.4 Verstaerkungs-Zauber .....	8	1.4.2.9 Pfeil-Augen.....	14
1.2 Die Zauber der 5 Schulen .....	8	1.4.2.10 Pfeil-Kraft.....	14
1.2.1 Hi - Do (Feuer).....	8	1.4.2.11 Schattenaugen .....	14
1.2.1.1 Brennender Stahl.....	8	1.4.2.12 Schriftrolle der Meinung .....	14
1.2.1.2 Brennende Beruehrung .....	8	1.4.2.13 Spruch der Groesse.....	14
1.2.1.3 Brennendes Verderben.....	8	1.4.2.14 Wachstum von Verlorenem .....	14
1.2.1.4 Burg des Feuers .....	9	1.4.2.15 Strasse des Holzes.....	15
1.2.1.5 Der Rauch von Nai .....	9	1.4.2.16 Wesen rufen.....	15
1.2.1.6 Feueraugen .....	9	1.4.3 Wurfpfeile des Holzes .....	15
1.2.1.7 Feuerblitz .....	9	1.4.3.1 Zunge der Tiere.....	15
1.2.1.8 Feuerfluch .....	9	1.5 Kane – Do (Metall).....	15
1.2.1.9 Feuerpfeile.....	9	1.5.1.1 Allgegenwaertiges Schwert .....	15
1.2.1.10 Feuersegen.....	9	1.5.1.2 Barrieren-Zauber.....	15
1.2.1.11 Feuersturm.....	9	1.5.1.3 Beissender Stahl.....	16
1.2.1.12 Feuerwelle.....	9	1.5.1.4 Burg aus metall.....	16
1.2.1.13 Flammenspaere.....	9	1.5.1.5 Drehen des stahls.....	16
1.2.1.14 Flammender Stahl.....	9	1.5.1.6 Eisensphaere .....	16
1.2.1.15 Fluegel des Himmels .....	10	1.5.1.7 Eisernes Verderben .....	16
1.2.1.16 Rauch des Schlafes .....	10	1.5.1.8 Erobernder Blick.....	16
1.2.1.17 Umhang des Rauchs .....	10	1.5.1.9 Form veraenden.....	17
1.2.1.18 Strasse des Feuers .....	10	1.5.1.10 metallpfeile.....	17
1.2.1.19 Wurfpfeile des Feuers .....	10	1.5.1.11 Metallsegen.....	17
1.3 Mizo-Do (Wasser).....	10	1.5.1.12 Metallsturm .....	17
1.3.1.1 Aufloesen der Verteidigung .....	10	1.5.1.13 Ruestung des Himmels .....	17
1.3.1.2 Berstende Fesseln.....	10	1.5.1.14 Verwirrender Blick .....	17
1.3.1.3 Burg des Wassers.....	10	1.5.1.15 Strasse des metalls.....	17
1.3.1.4 Das Binden der Glieder.....	10	1.5.1.16 Wurfpfeile aus metall.....	17
1.3.1.5 Der Dunkle Kreis .....	10	1.5.1.17 Zerschmetterern des stahls.....	18
1.3.1.6 Loeschen.....	10	1.6 Tsuchi-Do (Erde).....	18
		1.6.1.1 Burg der Erde .....	18
		1.6.1.2 Dem Sturm entgegengetreten.....	18
		1.6.1.3 Ende der Zauberei .....	18

1.6.1.4 Erdfluch .....	18
1.6.1.5 Erdsegen.....	18
1.6.1.6 Erdsphaere .....	18
1.6.1.7 Erdsturm.....	18
1.6.1.8 Erdpfeile.....	18
1.6.1.9 Irdenes Verderben.....	18
1.6.1.10 Phantom-Form.....	19
1.6.1.11 Reines Blut .....	19
1.6.1.12 Reines Fleisch .....	19
1.6.1.13 Reiner Gedanke .....	19
1.6.1.14 Reiner Koerper .....	19
1.6.1.15 Schild Gegen Zauberei .....	19
1.6.1.16 Speer des Himmels .....	19
1.6.1.17 Speer Gegen Geister .....	19
1.6.1.18 Tueckischer Boden.....	19
1.6.1.19 Unbesiegbare Ruestung.....	19
1.6.1.20 Stresse der Erde .....	20
1.6.1.21 Wuetende erde.....	20
1.6.1.22 Wurfpfeile der Erde .....	20
1.7 Heilige Texte.....	20
1.7.1 Text des Lobs fuer Buddha/Kami .....	20
1.7.2 Text der Beschwoerung eines Buddha/Kami .....	20
1.7.3 Text der Heilung .....	20
1.7.4 Text der Beschwichtigung.....	20
1.7.5 Text des Schutzes .....	20
1.7.6 Text der Vergeltung .....	20
1.7.7 Text der Reue .....	21
1.8 Magische Dinge.....	21
1.8.1 Schreiben einer Zauberrolle.....	21
1.8.1.1 Das Schreiben.....	21
1.8.2 Magische Artefakte.....	21
2 Die Schulen der Magie.....	23



# I ZAUBER

## I.1 BESCHREIBUNGEN

In den Beschreibungen, die folgen, werden mehrere Standardabkürzungen verwendet. Diese sind:

Kn - Erforderliche Kenntnisse

SL - Spruch- Level

LdZ - Level des Zauberers

KR - Kampfrunde / Detaillierte Runde

### I.1.1 NIHON-DO-KENJA

Der nachfolgenden Abschnitt definiert die Ausdrücke und allgemeinen Regeln für den Gebrauch von Magie in **NIHONDO**. Sobald ein Spruch von der normalen Beschreibung abweicht, wird das in der Spruchbeschreibung deutlich gesagt.

In allen anderen Fälle wird davon ausgegangen, das das hier gesagt gilt.

### I.1.2 ZAUBERN

Für allen magischen Grundfertigkeiten (siehe Kapitel Archetypen), die der Shugenja einsetzt, wird ein erfolgreicher Wurf auf seine magische Leistungsfähigkeit, oder Zauber-LS verlangt, um den gewünschte Effekt herbeizuführen.. Andere Würfe können für das erfolgreiche Anwenden erforderlich sein, brauchen aber nicht ausgeführt werden, wenn dieser erste Wurf nicht gelingt. Die Basis der Zauber-LS bestimmt sich aus (Aur, Aur, Wil)

Die einzelnen Schulen haben Sprüche entwickelt, die eine eigene LS haben. Wird ein Spruch eingesetzt, so wird die LS des Shugenjas für diesen zauber verwendet.

Bevor der Wurf (höchste Schule für Grundfertigkeit oder Spruch-LS für Zauber) ausgeführt wird, werden folgende Modifikatoren berücksichtigt.

#### I.1.2.1 DIE STUFE EINES ZAUBERS

Jeder Zauber hat eine Stufe, meist ist das die FZ, auf der der Zauberer diesen Spruch kann. Der Zauberer kann jeden Zauber, den er kann, auch auf einer niedrigeren Stufe ausführen. Dabei bleibt die LS auf dem ursprünglichen Wert, Kosten, Wirkung etc berechnen sich aber nach der verwendeten Stufe.

#### I.1.2.2 KOMPLIZIERTHEITSAKTOR

Von der Zauber-LS wird die doppelte Stufe des Spruches abgezogen. Dies wird nicht auf grundlegenden Fertigkeiten angewandt.

Um einen Spruch zu lernen, muß der Shugenja sein Wissen in dieser, dem Spruch zugehöriger Schule mindestens auf dem 10-fachen Wert der Stufe des Spruches haben. Kurz, die Stufe des Spruches darf nicht höher sein als die FZ in dem Wissen über diese Schule.

#### I.1.2.3 DIE MAGISCHE RESISTENZ DES ZIELES

wie oben beschrieben haben Shugenjas, Gakushos und übernatürliche Wesen eine natürliche magische Abwehr. Dieser Wert wird als Malus auf die Zauber-LS des Zauberers angerechnet, wenn sein Spruch auf eine dieser Personen oder Wesen gerichtet ist oder sie auch nur betreffen würde. Werden mehrere Wesen mit einer magischen Abwehr betroffen, gilt der höchste Wert.

#### I.1.2.4 ABZUGGE DURCH ERMÜDUNG UND WUNDEN

Ebenfalls wird von der Zauber-LS die Anzahl der Erschöpfungspunkte und der Wundpunkte (EP und WP) und sonstige Verletzungsfolgen abgezogen.

#### I.1.2.5 MAGISCHE UNTERSTÜTZUNG

Es gibt verschiedene magische Artefakte oder Glücksbringer, die die Zauber-LS für bestimmte Sprüche, bestimmte Schulen oder, sehr rar, allgemein erhöhen.

#### I.1.2.6 VERLUST VON STIMME ODER HÄNDEN

Zaubersprüche brauchen Worte und Gesten, um zu wirken. Ist ein Zauberer gefesselt und geknebelt, so ist er unfähig, einen Zauber zu wirken. Ist der Gebrauch der Hände oder der Stimme nicht möglich, können zwar Sprüche gewirkt werden, allerdings nur mit seiner halben Zauber-LS. Er muß also entweder Gesten ausführen können oder zumindest flüstern, also die Worte richtig aussprechen können.

### I.1.3 DIE WIRKUNG EINES ZAUBERS

Je nach gewürfelter Qualität ist die Wirkung des Zaubers unterschiedlich. Dazu wird die Qualität des Zaubers bestimmt, wobei 5 die Normale Qualität bedeutet. Alternativ kann auch die modifizierte Qualitätstabelle unten verwendet werden.

Wert	Qualität	Modifikation
< 0	-	Rückschlag
5	-4	- / -200%
10	-3	- / -100%
20	-2	-80
40	-1	-30
50	0	0
70	1	+10
90	2	+20
110	3	+40
120	4	+75
130	5	+100
	+1 Stufe	Je + 50%

Die Spalte: Modifikationen gibt an, wie sich die Qualität und die Kosten (Kraftpunkte) des des Zaubers ändern.

Würfelt der Zauberer insgesamt ein Ergebnis von 20-40, so erhöhen sich die Kraftpunkte, die ihm angezogen werden, um 80% (im Zweifel immer gegen den Zauberer) und auch die Wirkung verringert sich, wo möglich, um 80%.

Ist das Ergebnis kleiner als 20, so zeigt der Zauber keine Wirkung, die Kosten sind aber doppelt (dreifach) so hoch.

Ist das Ergebnis gar kleiner als 0 (z.B. Bei einem negativen Pasch), so verliert er sofort alle Kraftpunkte, die er noch hatte. Die Wirkungen sind so, beim beim Zaubern ohne Kraft. Die Chance, das ein Rückschlag passiert, ist gleich dem fehlenden Betrag zu 0 + doppelter Stufe des Spruches.

Der Spielleiter entscheidet, welche Aspekte des Zaubers sich verändern. Alternativ dazu kann er auch die folgende Tabelle verwenden:

Wurf	Auswirkung auf
1	Kraftkosten
2	LdZ - Level des Zauberers
3	SL - Spruch- Level
4	Reichweite des Zaubers
5	Dauer des Zaubers
6	Wirkung (Schaden etc.)
7	2 Aspekte
8	3 Aspekte
9	4 Aspekte
10	Alle Aspekte

Bei einem Wurf von 7-9 werden die einzelnen Aspekte dann mit einem W6 ausgewürfelt.

**Zusatzregeln:**

Hat eine Zauberer die entsprechende Schule gemeistert, so kann er entscheiden, welcher Aspekt sich verbessert. Hat er den speziellen zauber gemeistert, kann er 1 Aspekt aussuchen, der sich verschlechtert. (Der Spielleiter kann dies auch von einem gelungenen W100-Wurf gegen die LS abhängig machen)

**Beispiel:**

Hat der Zauberer „Flügel des Himmel“ mit einer Qualität von -3 gezaubert, so könnten die Auswirkungen sein:

Kosten: 18.

Dauer: 12 Minuten x LdZ.

Die Geschwindigkeit im Flug ist seine Bewegungsweite \* seinem Level/5

Bei anderen Zaubern kann sich auch die Reichweite entsprechend verkürzen. Ist z.B. Die Standardreichweite 'Mittel', so könnte ein Qualität von -2 diese auf 'sehr kurz' reduzieren (2 Schritte auf unten stehender Tabelle)

**1.1.3.1 EIGENSCHAFTEN DER SPRUCHE**

Reichweite	
Selbst	Der Spruch beeinflusst nur den Shugenja selbst.
Berührung	Innerhalb der Reichweite des Shugenjas - 1 Meter um den Zauberer.
Sehr kurz	1 Meter * Zauber-FZ

Kurz	2 Meter * Zauber-FZ
Mittel	5 Meter * Zauber-FZ
Lang	10 Meter * Zauber-FZ
Sehr lang	20 Meter * Zauber-FZ

**1.1.3.2 ZAUBERZEIT**

Es dauert 10 sec. (1 Kampfrunde), einen Spruch zu sprechen. Der Effekt tritt immer am Ende der Runde ein.

**1.1.3.3 DAS LERNEN NEUER SPRUCHE**

Um neue Sprüche zu lernen, muß der Shugenja folgende Voraussetzungen erfüllen.

Er muß eine LS in der entsprechenden Schule der Magie haben, zu der der lernende Zauber gehört, die gleich oder höher der Erforderlichen Kenntnis des Spruches ist.

Der Shugenja muß eine Schriftrolle, die diesen Zauber lehrt besitzen und in der Schrift, in der sie geschrieben ist, fließend in Wort und Schrift beherrschen. Solche Rollen müssen von einem Shugenja geschrieben worden sein, um alle Details, Nuance oder Bewegung etc. auch vollständig erfaßt werden.

Besitzt der Shugenja keine Schriftrolle, von der er den Spruch lernen kann, muß er die Geheimnisse der Spruches für sich allein erforschen. Dies kann er für jeden Spruch, der durch sein Wissen in der entsprechenden Schule abgedeckt ist, versuchen.

Das Erforschen eines Spruches gilt als Aufgabe, genauso wie das Erfinden eines neuen Spruches. Allerdings muß er beim Erfinden den Spruch zweimal "erforschen".

Zuerst die Theorie des Spruches und dann die Ausführung des Spruches. Der Aufgabenwert ist gleich der Erforderlichen Kenntnis des Spruches und der Aufgabenzyklus ist 1 Woche (10 Tage). Die Aufgabenpunkte ergeben sich aus der Wertsteigerungstabelle, auf die mit der LS der entsprechenden Schule gewürfelt wird. Entspricht die Anzahl der Aufgabenpunkte dem Aufgabenwert, so ist der Spruch gelernt. Dazu werden dabei Modifikationen für Bibliothek, Lehrer und Helfer etc. berücksichtigt.

**1.1.3.4 DAS ERFORSCHEN NEUER SPRUCHE**

Das ist eine Forschungsaufgabe, die verwendet wird, wenn ein Shugenja Spieler-Charakter eine Idee für einen neuen Zauber präsentiert, den der Spielleiter bereit ist, in die Kampagne einzubauen. Die Regeln für den Zauber sollten im Voraus vom Spieler und dem Spielleiter ausgearbeitet werden, und der Spielleiter sollte den Zauber auch einer Schule zuteilen und die Erforderlich Kenntnisse bestimmen, um ihn zu lernen.

Der Charakter, der den Zauber entwirft, muss drei Aufgaben, jede mit einem Aufgabenwert gleich der Erforderlichen Kenntnis für den neuer Zauber mit einer Aufgabenrunde von 1 Woche durchführen. Die erste Aufgabe arbeitet die Theorie des Zaubers aus. Die zweite Aufgabe entwirft sein Ritual, zum Zweck, dieses zu lernen. Das Dritte hat dann zur Folge, den Zauber auf die

normale Art zu lernen. Aufgabenpunkte für alle drei Aufgaben, werden wie beim Lernen neuer Zauber behandelt.

## 1.1.4 SICH GEGEN ZAUBER WEHREN

Grundsätzlich kann man fünf Arten von Zaubern unterscheiden, je nachdem, wie sie wirken.

- Zauber, die auf die **Umwelt** (U) wirken, die dann auf den Charakter wirkt.
- „Quasi-“normale Angriffen, wie eine **Waffe** (W)
- Zauber, die die **Sinne** (S) des Charakters beeinflussen (alle Illusionen, etc)
- Zauber, die den Charakter „**direkt**“ beeinflussen, (C) (z.B. Segnen, Flüche etc.)
- Zauber, die eine Person nur indirekt beeinflussen, z.B. indem eine Waffe verzaubert wird.
- Sonstiger **Zauber** (X)

Für jede Art gibt es unterschiedliche „Rettungswürfe“.

- **Umweltzauber**: Keine direkten Rettungswürfe, sondern die Chance, sich aus dem bedrohten Gebiet rechtzeitig zu „retten“. Hierbei gilt, dass das Opfer sich pro 5 Punkte Differenz 1 Meter vom Zentrum entfernt. Hier können auch Würfe gegen den Reaktionswert ausgeführt werden, und dann evtl. spezielle Techniken wie z.B. Karumijutsu.
- **Waffen**: Wie alle anderen Angriffe
- **Sinneszauber**: Hier wird der Rettungswurf gegen Int oder Wil ausgeführt.
- **Zauber gegen das Individuum**: Rettungswürfe gegen Aur.
- Gegen **sonstige** Zauber gibt es keine Abwehr

## 1.1.5 ALLGEMEINE ZAUBER

Die hier beschriebenen Zauber sind allen Schulen gemeinsam. Während ihre Auswahl, Kosten, und Dauer in jeder Schule gleich sind, werden sich die Wirkungen der Zauber gemäß der betroffenen Schule ändern.

### 1.1.5.1 BINDEN

Art: X. Die Schwierigkeit: Kenntnisse, Auswahl, Kosten, und Dauer sind speziell.

Dieser Zauber wird allein beim Herstellen von magischen Artefakten, wie am Ende des Kapitels erklärt, verwendet. Der Binden-Zauber hat keinen KN-Wert. Es umfasst verschiedene Level, von Binden Stufe 10 bis Stufe 100, jeweils erhöht um 10er Schritte. Binden-Zauber höherer Werte (Stufe 110, 120 etc.) können existieren, wenn der Spielleiter erlaubt, das Zauber (wie Fertigkeiten) über 100 gesteigert werden können. Der Wert des Binden-Zaubers des Shugenja bestimmt die Macht, die er in seine Artefakte binden kann.

Ein Shugenja, der eine gegebene Version der Binden-Zaubers weiß, weiß alle Versionen mit einem niedrigeren Wert. Wer Binden 20 kennt, brauchen Binden 10 nicht zu studieren, sollte er eine Schriftrolle für diese Zauber

haben. Außerdem, beim Lernen einer höheren Version der Binden-Zaubers, ist der Aufgabe-Wert der Unterschied zwischen der neuen Version und dem bereits bekannten. Das Lernen Binden Wasser 30 ist eine 10 Punkt-Aufgabe für denjenigen, der bereits Binden von Wasser 20 kennt. Die Entfernung des Zaubers ist nicht als eine spezifische Entfernung beschreibbar, der Shugenja muss bei der Vorbereitung des Gegenstandes diesen berühren, den er plant, in ein Artefakt zu verwandeln. Der Gebrauch des Binden-Zaubers ist während der Zeitdauer der Aufgabe unveränderlich, während der das Artefakt hergestellt wird. Der Shugenja verwendet im wesentlichen seine ganze Macht auf die Herstellung, anderer magischer Arbeit ist eingeschränkt auf die Verzauberung des Gegenstandes. Shugenja, die während des Verfahrens angegriffen werden, sind so sehr verwundbar, da ihre Energie gebunden wird und für das Angreifen oder Verteidigen nicht verfügbar ist.

### 1.1.5.2 BURG

Art: U. Kn: 60. Reichweite: Lange. Kosten: 5 x SL. Dauer: Variable.

Der Shugenja beschwört eine aus magischer Energie zusammengesetzte Barriere. Jede solche Barriere hat verschiedene Qualitäten, je nach Schule. Der maximale Umfang der Burg und ihre Höhe ist 3 Meter \*SL. Der Spielleiter kann dem Shugenja alternativ erlauben, seine Burg in jeder Gestalt mit einem maximalen Oberflächengebiet von 10-Quadratmeter \* SL zu bilden. Jedenfalls ist die Gestalt der Burg der Billigung des Spielleiter unterworfen.

#### Spezifische Regeln fuer Burg

Burgen können nicht entstehen, um eine gegenwärtige Position des Charakters zu durchschneiden, d. h. man kann damit kein Ziel halbieren. Ebenfalls kann es sich nicht durch Barrieren ausstrecken, die bereits bestehen. Mehrere Burgen müssen immer einen Abstand von mind. 30 cm haben. Man kann diesen Zauber nicht verwenden, um eine mehrschichtige Barriere zu schaffen. Bewegen sich Charaktere während der Entstehungsrunde über die Barrierengrenze, ist ein Wurf gegen Schnelligkeit erlaubt, der festlegt, ob der Charakter über die Grenze kommt, bevor die Barriere entsteht. Sie müssen für jede Abteilung der Burg würfeln, die ihr Kurs durchqueren würde. Wechselweise können sie gegen Schnelligkeit würfeln, um an der Barriere jäh stehen zu bleiben. Misslingt der Rettungswurf, laufen sie in die Barriere, was je nach Schule andere Folgen hat.

### 1.1.5.3 DAS GEHEN DES WEGES

Art: X Kn: 85. Reichweite: Selbst. Kosten und Dauer: Variabel

Das "Hara" des Shugenja, sein Geist, wenn Sie so wollen, verlässt seinen Körper, um frei in "Kakuri-yo", auf der Astralebene zu reisen. Der Shugenja geht in eine mystische Trance, ein Verfahren, das zwei Schritte verlangt. Der erste Schritt besteht aus dem Anwenden des „Gehen des Weges“-Zauber, den er verwenden wird, um innerhalb Kakuri-yo zu reisen. Er kann bis zu einem

dieser Zauber pro Level werfen, den er mit diesem Zauber erreicht hat. Jeder der „gehe den Weg“-Zauber erlaubt ihm den Zugang zur Astralebene, aber seinen Möglichkeiten auf der Ebene werden durch die Schule beschränkt, die er verwendet. Die Kosten jedes dieser verwendeten Zaubers sind 7 minus seines Levels. Jeder Versuch, solch einen Zauber zu erschaffen, verlangt 1W3 Minuten der Konzentration. Die Zauber, die er verwendet, zwingen den Geist des Shugenja jetzt aus dem Körper. Jeder Versuch dauert 1W3 Minuten der Meditation, und verwendet einen Wurf gegen den Durchschnitt der Magie-LS und Meditationsfertigkeit (Za-Zen) + ihres Levels. Ein Shugenja mit fehlender Za-Zen-Fertigkeit kann dennoch dieses Verfahren durchführen, aber nur mit Magie-LS/2. Dieser Schritt im Verfahren verlangt keinen Extraverbrauch an der Macht. Hat der Shugenja den Körper erfolgreich verlassen, ist der Shugenja jetzt frei, sich innerhalb des Astralbereichs zu bewegen und zu handeln. Der Shugenja kann die physische Welt von Kakuri-yo aus überblicken. Er kann zu jeder Position mit der Geschwindigkeit des Gedankens reisen, mit der er vertraut ist. Er gibt 1 Punkt der Macht für alle 10 oder weniger Ri gereisten auf diese Weise aus. Sobald er an einem Ort ist, kann er sich dort bewegen, als ob er physisch gegenwärtig wäre, er kann frei durch Wände und Türen gehen kann, ausser wenn diese magisch verstärkt sind. Er kann durch die durch die mit dem Burg-Zauber geschaffenen Barrieren gehen, wenn er dieselbe Schule wie die Barriere verwendet hat, um in den Astralbereich zu gehen. Shugenja im Astralbereich können ihre Kräfte der Schule, die sie zum Beschreiten des Weges verwendet und ihre Grundfertigkeiten frei verwenden (daher kann es sinnvoll sein, mit mehreren Wegen gleichzeitig unterwegs zu sein). Shugenja auf der Astralebene sind für die folgenden Charaktere wahrnehmbar:

- Shugenja die den Astralsinn-Zauber verwenden
- Gakusho die den „Wahrnehmen der Wahrheit“-Zauber verwenden
- alle Übernatürlichen oder Legendären Wesen, die einen wirksamen Geister-Rang größer 0 haben.
- Andere Charaktere auf der Astralebene an diesem Ort.

Ihre Anwesenheit wird auch durch alle Zauber oder andere Magie offenbart, die Geister oder Astralwesen entdeckt.

## Die verschiedenen Ebenen

Der Spielleiter kann entscheiden, das der Shugenja oder Gakusho, wenn sie sich in „Kakuri-yo“ befinden, auf weitere Ebenen weiterreisen können.. Diese umfassen:

- Yomi (die Shinto Hölle), das Land der Geistern und schädlichen Kami, beherrscht durch Susano-wo.
- Ame (Himmel), Bereich des guten Kami, beherrscht durch Amaterasu Umi (das Königreich des Meeres), das Land der ertränkten Seelen, wo die Herrschaft ewig im Streit zwischen dem Drachen-König und dem Kami des Meeres, Wata-tsumi-no-Kami, ist.

Für den Wechsel von Kakuri-yo in eine andere Ebene ist eine erneute Anwendung des „Gehen des Wegs“-Zaubers (Shugenja) oder Trance (Gakusho) nötig (mit den

entsprechenden Kosten). Eine Rückkehr aus solch einer Ebene nach Kakuri-yo kostet den Gakusho oder Shugenja 2W6 Punkte Erschöpfung.

Der Spielleiter kann Abenteuer innerhalb dieser mystischen Länder entwerfen, wo sich viele seltsame Dinge ereignen können. In diesem Fall sollte der Shugenja im Stande sein „Gehen den Weg“-Zauber auf andere Personen zu verwenden, um diese in den Astralbereich zu bringen. Ein Shugenja auf der Astralebene ist für alle materiellen Gefahren unverwundbar. Sie können durch Zauber von anderen Shugenja oder Gakusho angegriffen werden, die durch magischer Sinne wissen, dass sie gegenwärtig sind. Sie können in Okkulte Duellen mit Personen, die Magie anwenden, verwickelt werden. In diesem Fall kann der gegenwärtige Shugenja nur Schulen verwenden, für die die Reise verwendet hat. Gehen die Weisen, im Duell zu kämpfen. Shugenja haben einen "Geister-Rang" auf der Astralebene gleich ihrem Level. Sie können im mentalen Kampf durch Geister angegriffen werden, dies wird im Buch 2 beschrieben. Sie können auch mit ihrem gegenwärtigen Geister-Rang auf der Astralebene exorziert werden. Wenn ausgetrieben, werden sie in den Körper zurückgeworfen. Der einzige Weg für einen Shugenja, um seinen gegenwärtigen Geister-Rang wieder auf seinen vollen Wert zu bringen, ist in seinen Körper zurückzukehren und von neuem auf Astralreise zu gehen. Zaubern mit einem verminderten Geisterrang reduziert die Magie-LS um das 10fache des fehlenden Geisterrangs. Das Zurückbringen in den Körper verursacht 3 Mal 1W6 stumpfen Schadens auf den Shugenja (je ein Körperteil auswürfeln, kann auch 1 Teil mehrmals treffen), wenn freiwillig durchgeführt. Der Zauberer muss sich dazu zuerst auf den Platz zurückbegeben, wo sein Körper liegt. Wenn er zur Rückkehr gezwungen wurde (siehe oben), erleidet der Shugenja 3 Mal 1W10 stumpfen Schadens (je ein Körperteil auswürfeln, kann auch 1 Teil mehrmals treffen). Das geschieht auch, wenn der Shugenja seine ganze Macht während der Astralreise ausgibt. Gewalteinwirkung auf den physischen Körper des Shugenja hat eine ähnliche Wirkung. Wenn der Astralkörper des Shugenja ermordet wird, kann der Shugenja wieder belebt werden. Wenn er nicht ins Leben zurückkehrt, dann reinkarniert er normaler mit vollem Karma. Wenn der physische Körper ermordet wird, während der Shugenja auf der Astralebene ist, ist der Geist des Shugenja verloren. Wiederbeleben ist mit der Hälfte der normaler LS möglich. Wenn der Shugenja dauerhaft stirbt, dann ist das ganze Karma für den Charakter verloren.

## 1.1.5.4 FLUCH

Art: C. Kn: 52. Reichweite: Medium. Kosten: 6 x SL. Dauer: 1 Stunde x LdZ.

Der Fluch einer Schule reduziert Rettungswürfe des Opfers für Attribut, die durch diese Schule betroffen werden, wie in der Zauber-Beschreibung definiert. Der Abzug beträgt SL \* 2. Nur ein Opfer kann auf diese Weise verflucht werden. Mehrere Flüche gegen ein Opfer

sind erlaubt. Das Opfer erhält einen Rettungswürfe gegen den Zauber. Gegenmagie kann den Fluch entfernen.

### 1.1.5.5 PFEILE

Art: W. Kn: 36. Reichweite: Sehr Lange. Kosten: 4 pro Pfeil. Dauer:-

Pfeile sind stärkere Versionen des Wurfpfeil-Zauber, Reichweite und Wirkung sind vergrößert. Bis zu 1 Pfeil pro Level des Zaubers kann auf einmal, unter denselben Regeln wie diejenigen für Wurfpfeile, beschworen werden. Der einzige Faktor, der die Magie-LS des Zaubers modifiziert, ist die Zauber-Verteidigung des Ziels. In den meisten Schulen werden Pfeile nichtlebende Ziele sowie lebende treffen. Charaktere mit magischen Waffen können Pfeile parieren, wenn sie dazu Yadomejutsu verwenden.

### 1.1.5.6 SCHILD-SPRUCH

Art: U. Kn: ändert Sich. Reichweite: Medium. Kosten: ändert Sich. Dauer: Speziell.

Der Shugenja schafft eine magische Zone, die alle Punkte und Personen innerhalb der Reichweite der Zaubers umfasst. Zauber derselben Schule wie der Schild-Spruch, innerhalb oder ausserhalb auf ein Opfer im inneren gezaubert, erleiden einen Abzug auf die LS von SL \* 2. Wie beim Binden-Zauber gibt es für die Schild-Zauber unterschiedliche Kenntnisse entsprechend den Levels, von 10 bis 99 (in 10er Schritten). Alle Bemerkungen bezüglich des Binden-Zauber gelten für die Schild-Zauber ebenso. Die Kosten, diese Zauber auszuführen, sind die Erforderlichen Kenntnisse/10. Diese Zahl kann durch Verminderung der LS des betroffenen Zaubern gesenkt werden. Der Shugenja kann den Zauber so lange aufrechterhalten, wie er seine Konzentration auf diesen Zauber halten kann. Er kann sich nicht bewegen, sprechen, kämpfen, oder sonst irgendwie handeln. Die einzigen weiteren Zauber, die er verwenden kann, sind die Schild-Zaubern anderer Schulen. Ein Shugenja kann einen Schild-Zauber pro Level "stapeln", den er erreicht hat. Wenn er physisch angegriffen wird, muss der Shugenja nach dieser Ablenkung erneut Punkte verbrauchen, als ob die Zauber von neuem gezaubert würde, obwohl nicht mehr Macht ausgegeben wird. Wird der Zauber über einem langen Zeitraum aufrechterhalten, ermüdet das den Shugenja. Wenn das Schild über die Dauer von mehr als der Willens-Wert des Shugenja Detail-Runden aufrechterhalten wird, erleidet er danach 1W3 Erschöpfung pro Detail-Runden. Der Shugenja kann das Schild jederzeit fallen lassen. Dies zählt als ein Aktion. Wenn er stirbt oder bewusstlos wird, fällt das Schild sofort.

### 1.1.5.7 SEGEN

Art: C. Kn: 52. Reichweite: Berührung. Kosten: 7 x SL. Dauer: 1 Stunde x LdZ.

Der Segen einer Schule erhöht Rettungswürfe für Attribute, die durch diese Schule betroffen werden, um SL \* 2. Bis zu einem Charakter pro SL kann auf einmal gesegnet werden. Der Segen ist ein "Verstärkungs-

Zauber."

### 1.1.5.8 SPHERE

Art: W. Kn: 55. Reichweite: Lange. Kosten: 5 x SL.

Dauer:-

Der Bereich ist ein magisches Geschoss, das gegen ein gegebenes Ziel geschleudert wird. Es trifft das Ziel, wenn der Wurf gegen die LS erfolgreich ist. In den meisten Schulen wird die Sphäre lebende oder nichtlebende Ziele betreffen. Bewegliche Ziele erhalten einen Rettungswurf Bew, um der Sphäre auszuweichen, sollte der Wurf gegen die LS des Zaubers, erfolgreich sein.

### 1.1.5.9 STRASSE

Art: X. Kn: 40. Reichweite: Berührung. Kosten: 1xLoZ.

Dauer: 1 Stunde x LdZ.

Die Strassen-Zauber schützen das Subjekt vor Schaden durch das Element seiner Schule. Der Zauber verändert Rettungswürfe, Rüstungsklasse (in einigen Fällen), und andere Verteidigung gegen natürliche Gefahren durch dieses Element, und gewährt auch einen Bonus zur Zauber-Verteidigung gegen die Magie der gleichen Schule um SL\*2. Ein Zauber beeinflusst SL Personen. Die Strasse einer Schule ist ein "Verstärkungs-Zauber."

### 1.1.5.10 STURM

Art: U. Kn: 66. Reichweite: Sehr Lange. Kosten: 10 x SL.

Dauer:-

Stürme sind Gebietszauber. D. h. ihre Wirkungen erstreckt sich um einen gegebenen Radius vom Punkt aus, an dem sie vom Shugenja gezaubert werden. Der Radius ist SL \* 2 Meter. d.h. Der Shugenja kann diesen Zauber auf verschiedenen Levels erschaffen. Opfer innerhalb dieser Reichweite erhalten einen Rettungswurf gegen Schnelligkeit, um dem betroffenen Gebiet zu entkommen, d.h. sich direkt von dem Zentrum der Wirkung der Zaubers, wenn möglich, zu entfernen. Wenn ihre Bewegung in dieser Richtung blockiert wird, dann ist keine solche Flucht möglich. Alle anderen Wirkungen des Zaubers, und der Verteidigung der Opfer, ändern sich gemäß der Schule der Sturm-Zauber. Die persönliche Zauber-Verteidigung der Opfer betrifft die LS des Zaubers nicht, obwohl sie die Chancen des Ziels erhöhen werden, den Wirkungen des Zaubers zu entkommen. Gebiet-Verteidigung, wie die Schild-Zauber, reduziert die Chance des Zauber-Erfolgs, wenn sie in dem geschützten Bereich gezaubert werden.

### 1.1.5.11 VERDERBEN

Art: C. Kn: 77. Reichweite: Lange. Kosten: 10 x SL.

Dauer:-

Verderben sind schreckliche Zauber der Zerstörung, die ein einzelnes Ziel treffen. Wenn der Zauber erfolgreich ist, erträgt das Opfer im allgemeinen schreckliche Folgen, ausser wenn es die notwendige Rettungswürfe machen kann. Sogar dann wird nur die Wirkung des Zaubers reduzieren, nicht aufgehoben.

## 1.1.5.12 WURFPFEILE

Art: W. Kn: 25. Reichweite: Lange. Kosten: 3 pro Wurfpeil-Dauer:-

Der Shugenja schießt einen Bolzen magischer Energie auf ein Opfer. Ein erfolgreicher Wurf gegen die LS des Spruches zeigt einen Erfolg an. Die Zauber-Verteidigung des Ziels reduziert diese LS. Ein Shugenja kann bis zu 1 Wurfpeil pro Level, das er erreicht hat, werfen, und diese auf dasselben oder verschiedenen Ziele leiten. Für jeden geschleuderten Wurfpeil wird ein eigener LS-Wurf verlangt. Das kann die gesamten Kosten des Zaubers verändern, da 3 Punkte der Kraft für jeden Treffer aufgewendet werden müssen, aber nur 1 Punkt für einen Fehlschuss. Der Shugenja muss die Zahl des Wurfpeile bekannt geben, die er schleudern möchte, bevor er den Zauber wirkt und die Würfelwürfe für die Pfeile machen, egal was geschieht. Wurfpeile können nur lebende Ziele treffen. Wurfpeile, das die Grenzen ihrer Reichweite erreichen, ohne etwas zu treffen, lösen sich in einem dramatischen Aufflackern in Nichts auf. Charaktere mit magischen Waffen können Wurfpeile parieren, wenn sie dazu Yadomejutsu verwenden.

## 1.1.6 VERSTÄRKUNGS-ZAUBER

Mehrere Zauber werden als "Verstärkungs-Zauber definiert." Diese sind Zauber, die Fertigkeiten des Charakters, Attribute usw. über eine gewisse Zeitdauer erhöhen. Ein Charakter kann jederzeit nur unter einem solchen Zauber sein. Wenn ein anderer auf ihn geworfen wird, verliert er die Vorteile der vorherigen Verstärkungs-Zaubers, und der neue Zauber hat ebenfalls keine Wirkung auf ihn. Die zwei Zauber annullieren einander. Verstärkungs-Zauber dürfen nicht auf ein widerwilliges Ziel geworfen werden.

## 1.2 DIE ZAUBER DER 5 SCHOULEN

### 1.2.1 hi - Do (FEUER)

#### 1.2.1.1 BRENNENDER STAHL

Art: S. Kn: 70. Reichweite: Berührung. Kosten: 3 x SL. Dauer: 1D10 DT pro LdZ.  
Der Shugenja verzaubert zeitweise eine Waffe, damit sie einen Bonus auf die LS beim Angriff gibt. Der Bonus ist gleich dem SL \* 5 des Zaubers. Es wird durch den Willen von Trägers der Waffe aktiviert, und die Wirkung dauert dann die angegebene Zeit. Wenn die Dauer endet, kann die Waffe in Stücke brechen. Überprüfen Sie das, indem sie mir SL + 2W6 gegen die Waffenqualität würfeln. Waffen unter diesem Zauber zählen als magische Waffen, während der Zauber aktiv ist.

#### 1.2.1.2 BRENNENDE BERTÜHRUNG

Art: W. Kn: 30. Reichweite: Selbst. Kosten: 5. Dauer: 1D6 DT pro LdZ.  
Der Shugenja erfüllt seine Hände mit glühenden Kraft.

Seine Berührung gilt zusätzlich als ein FZ Hitze Angriff. Er muss eine unbewaffnete Kampftechnik verwenden, um einen Gegner im Kampf zu berühren.

#### 1.2.1.3 BRENNENDES VERDERBEN

Art: U. Kn: 77. Reichweite: Lange. Kosten: 10 x SL. Dauer:-  
Der Shugenja ruft Feuer auf sein Opfer herab. Dem Opfer wird ein Rettungswurf Snl erlaubt, um die Wirkung dieses Zaubers zu vermindern, falls er ihn trifft. Wenn der Zauber erfolgreich ist, ist das Opfer einem Feuerangriff mit einer dem SL gleichen Stärke ausgesetzt. Wenn der Rettungswurf versagt, ist der Feuerangriff SL \* 5 und wird immer die Kleidung des Opfers oder dessen Rüstung entzünden.

#### 1.2.1.4 BURG DES FEUERS

Art: U. Kn: 60. Reichweite: Lange. Kosten: 12. Dauer: 10 Minuten x LdZ.  
Sieh die Allgemeine Zauber „Burg“. Die Barriere für die Burg des Feuers ist aus magischen Flammen. Deren Kraft (möglicher Schaden) entspricht dem FZ des Zaubers \* 2 \* 1W6 (beim Erschaffen auswürfeln). Charaktere, die die Barriere durchqueren, werden durch diese Flamme angegriffen. Ihnen steht ein Rettungswurf gegen Willen – FZ des Zaubers zu, um die Wirkungen des Feuers zu vermeiden.

#### 1.2.1.5 DER RAUCH VON NAI

Art: U. Kn: 17. Reichweite: Medium. Kosten: 2 x SL. Dauer: 1D6+SL in DT.  
Der Shugenja schafft eine dichte Rauchwolke. Diese Wolke wird von der Quelle aus mit einer Geschwindigkeit von 1W3 Metern pro Kampfrunde ausbreitend. Das geschieht jede Handlungsphase für die Dauer des Zaubers. Die Rauchwolke breitet sich, bis zum Ende der Zauberdauer oder wenn der Shugenja es will. Nach der ersten Detail-Runde ist der Zauberer ein „Verborgenes Ding“ innerhalb der Wolke. Charaktere innerhalb der Wolke sind teilweise Blind und Bewegung wie auf Tückischen Grund. Diese Wirkungen bleiben für 1 Detail-Runden nach dem Verlassen der Wolke bestehen und quälen den Charakter. Mit der Detail-Runde, in der die Dauer des Zaubers endet, beginnt die Wolke mit derselben Rate zurückzuweichen, mit der sie wuchs: 1W3 Meter pro Detail-Runde. Nur Gegenmagie kann das Wachstum der Wolke stoppen, bevor die Dauer abläuft.

#### 1.2.1.6 FEUERAUGEN

Art: X. Kn: 20. Reichweite: Selbst. Kosten: 2. Dauer: 1 Stunde x LdZ.  
Der Shugenja erfüllt seine Augen mit mystischen Licht. Er hat immer gutes Licht (Tageslicht-Level), bis zu einer Entfernung von FZ \* 2 Meter, egal wie die wirklichen Bedingungen sind. Der Zauber reduziert nicht die Wirkungen von dichtem Rauch, Nebel, Zauber- oder Blend-Angriffen usw. Er erlaubt nur dem Shugenja, in der Dunkelheit zu sehen.

### 1.2.1.7 FEUERBLITZ

Art: U. Kn: 10. Reichweite: Kurz. Kosten: 1. Dauer:-  
Der Shugenja beschwört einen blendenden Lichtblitz herauf, der alle Charaktere betrifft, die in dessen Richtung ausgerichtet sind. Der Kegel des Lichtes ist etwa 30 Grad breit mit einer Reichweite der FZ des Zaubers Meter. Betroffene Charaktere müssen einen Rettungswurf Bew machen, um ihre Augen zu bedecken oder ihre Gesichter abzuwenden, oder sie werden für die Dauer von 2W6 minus ihres Levels Runden blind sein.

### 1.2.1.8 FEUERFLUCH

Art: C. Kn: 52. Reichweite: Medium. Kosten: 6 x SL. Dauer: 1 Stunde x LdZ.  
Diese Version des Allgemeinen Zaubers "Fluch" reduziert den Willen des Opfers um den SL \* 10. Opfern wird ein Rettungswurf Wille zu, um den Wirkungen zu widerstehen.

### 1.2.1.9 FEUERPFEILE

Art: W. Kn: 36. Reichweite: Sehr Lange. Kosten: 4 pro Pfeil. Dauer:-  
Sieh den Allgemeinen Zaubers "Pfeile" für Details der Anwendung. Pfeile des Feuers sind den Wurf Pfeilen in Bezug auf Schaden ähnlich. Aber sie wirken auch als Feuerpfeile, mit einer Kraft 1, fähig lebende oder nichtlebende Ziele zu entzünden. Opfer erhalten einen Rettungswurf gegen Willen um dem Schaden durch den Pfeil zu widerstehen, aber das betrifft nicht den Feuerangriff, weder sein Schaden noch die Chance des Entzündens.

### 1.2.1.10 FEUERSEGGEN

Art: C. Kn: 52. Reichweite: Berührung. Kosten: 6 x SL. Dauer: 1 Stunde x LdZ.  
Diese Form der Allgemeinen Zaubers "Segen" erhöht den Willen des Subjekts um den SL \* 10.

### 1.2.1.11 FEUERSTURM

Art: U. Kn: 66. Reichweite: Sehr Lange. Kosten: 10 x SL. Dauer:-  
Sieh die Allgemeine Zaubers "Sturm" für Details. Das betroffene Gebiet wird durch das Feuer mit der Kraft SL geschlagen. Alle Charaktere in der Reichweite werden ebenso betroffen. Ein betroffener Charakter kann sich für alle 5 Punkte Differenz bei einem Wurf gegen Snl um 1 Meter aus dem Gefahrenbereich bewegen.

### 1.2.1.12 FEUERWELLE

Art: W. Kn: 50. Reichweite: Sehr Lange. Kosten: 5 x SL. Dauer:-  
Der Shugenja wirft eine okkulte Bombe zu einem Zielpunkt, die an diesem Punkt explodiert. Er richtet SL-W6 an stumpfen Schaden an. Der Schaden verliert 1W6 pro 50 cm vom Zentrum entfernt. Die Explosion führt auch einen Rückschlag-Angriff auf die Betroffenen aus. Jedem Ziel steht ein Rettungswurf gegen BEW zu, um

den Schaden durch die Zaubers zu verringern. Für alle vollen 10 Punkte unter dem BEW -Wert sinkt die SL für die Schadensberechnung um 1.  
Der Rückschlag-Angriff findet immer statt.

### 1.2.1.13 FLAMMENSPHÄRE

Art: W. Kn: 55. Reichweite: Lange. Kosten: 5 x SL. Dauer:-  
Sieh die Allgemeine Zaubers "Sphäre" für Details. Die Flammensphäre ist ein Feuerball der durch den Shugenja gegen ein Opfer geschleudert wird. Sie verursacht einen Feuerangriff der Stärke SL.

### 1.2.1.14 FLAMMENDER STAHL

Art: X. Kn:72. Range:Touch. Cost:4xLoZ. Dauer: 1W10 KR pro LdZ.  
Der Zaubers ist dem des Brennenden Stahls ähnlich. Aber die Waffe brennt mit okkulten Feuer. Außer seinem normalen Schaden verursacht die Waffe einen Feuerangriff mit einer dem FZ der Zaubers /2 Kraft. Holzwaffen werden durch diesen Zaubers zerstört. Metallwaffen überprüfen für die Vernichtung, als ob sie einen erfolgreiche Bruch-Angriff erlitten hätten.

### 1.2.1.15 FLÜGEL DES HIMMELS

Art: X. Kn: 33. Reichweite: Selbst. Kosten: 10. Dauer: 1 Stunde x LdZ.  
Der Shugenja kann fliegen. Die Geschwindigkeit im Flug ist seine Bewegungsweite \* seinem Level. Der Zaubers dauert bis zum Ende der Zauberdauer oder bis der Shugenja den Boden berührt. Wenn der Shugenja ermordet oder bewusstlos wird, fällt er. Dies ist ein "Verstärkungs-Zaubers."

### 1.2.1.16 RAUCH DES SCHLAFES

Art: U. Kn: 80. Reichweite: Lange. Kosten: 15 x SL. Dauer: 1W6+SL in KR.  
Eine Rauchwolke, ähnlich der im „Rauch von Nai“ wird geschaffen. Aber der Rauch ist auch ein Stärke SL Schnelles Betäubungsgift. Charaktere, die sich in der Wolke aufhalten, überprüfen jede Kampfrunde, ob sie vom Gift beeinflusst werden.

### 1.2.1.17 UMHANG DES RAUCHS

Art: U. Kn: 58. Reichweite: Selbst. Kosten: 6. Dauer: 1 Detail-Runden pro LdZ.  
Der Shugenja beschwört eine Rauchwolke über sich selbst mit einem Radius von (FZ des Zaubers) Meter. Die Wolke bewegt sich wie er. Er bleibt immer in der Mitte. Der Shugenja ist durch den Rauch unbeeinflusst. Für andere wirkt der Zaubers wie der „Rauch der Nai“-Zaubers. Die Position des Shugenja innerhalb der Wolke ist ein „Verborgenes Ding“. Die Wolke füllt sein volles Volumen im dem Augenblick, in dem der Zaubers vollendet wird. Er verschwindet am Ende der Dauer sofort.

### 1.3.1.18 STRASSE DES FEUERS

Art: X. Kn:40. Reichweite: Berührung. Kosten: 1 x SL.  
Dauer: 1 Stunde x LdZ.

Siehe den Allgemeine Zauber "Strasse". Diese Zauber reduziert die Kraft von Feuern, denen die Subjekte des Zaubers ausgesetzt werden um SL. Es vergrößert die Zauber-Verteidigung seiner Themen gegen Zauber des Feuers durch denselben Betrag.

### 1.3.1.19 WURFPFEILE DES FEUERS

Art: W. Sieht den Allgemeine Zauber "Wurfpfeil" für Details. Ein Wurfpfeil des Feuers fügt dem Opfern einen T1 Schaden (spitz) zu. Ein Rettungswurf gegen Bew kann den Treffer vermeiden. Treffen mehrere Pfeile das Opfer gleichzeitig (z.B. 3), so erleidet es einen T3 Treffer, nicht 3 T1.

## 1.3 MIZO-DO (WASSER)

### 1.3.1.1 AUFLÖSEN DER VERTEIDIGUNG

Art: U. Kn:50. Reichweite: Medium. Kosten: 3 x SL.  
Dauer: 1W6KR pro LdZ.

Der Shugenja reduziert die Rüstungsklasse eines Opfers um den SL des Zaubers. Wenn er eine negative Rüstungsklasse schafft, dann erhalten Angriffe gegen das Opfer Bonus zum LS. Das Opfer dieses Zaubers hat einen Rettungswurf gegen den Durchschnitt aus Geschicklichkeit und Schnelligkeit, um seine Wirkungen zu vermeiden.

### 1.3.1.2 BERSTENDE FESSELN

Art: X. Kn: 18. Reichweite: Kurz. Kosten: 3. Dauer:-  
Die Zauber veranlasst Seile sich aufzuknoten, Schlösser sich zu öffnen, und verriegelte Türen, sich zu entriegeln. Es hat keine Wirkung auf integrierte Strukturen wie Wände, geschweißtes Metall usw.

### 1.3.1.3 BURG DES WASSERS

Art: U. Kn: 60. Reichweite: Lange. Kosten: 12. Dauer: 10 Minuten x LdZ.

Dieses Burg bildet seine Barriere mit einem schaumigen, magischen Wasserfall. Um die Barriere zu durchqueren, müssen Charaktere einen Schweren Wurf Beweglichkeit würfeln. Wenn das versagt, werden sie durch den Strom des Wasserfalls ergriffen, erleiden 1W6 Erschöpfung pro Level von Spruches, und werden auf die Seite der Barriere zurückgeworfen, auf der sie vorher waren.

### 1.3.1.4 DAS BINDEN DER GIEDER

Art: W. Kn: 32. Reichweite: Medium. Kosten: 2 x SL.  
Dauer: Speziell.

Der Zauber fängt das Ziel in Ranken magischer Energie, wie die Ergebnisse eines erfolgreichen Festhalte-Angriffs. Die Wirkungszahl des Verfangens ist 1W6 pro SL. Der Rettungswurf um zu entkommen, ist der Durchschnitt von

der Geschicklichkeit und Schnelligkeit

### 1.3.1.5 DER DUNKLE KREIS

Art: U. Kn: 47. Reichweite: Sehr Lange. Kosten: 3 x SL.  
Dauer: 1W6 KR pro LdZ.

Der Shugenja schafft ein Gebiet der völligen Finsternis. Normales Licht hat keine Wirkung innerhalb des verzauberten Gebiets. Zauber wie Feueraugen oder Augen des Klaren Anblicks werden normales Sehen erlauben. Magische Lichtquellen haben ihre Reichweite um 50 % reduziert. Die Größe des Dunklen Kreises ist 5 Meter pro SL ab dem vom Zauberer bezeichneten Zielpunkt.

### 1.3.1.6 LOESCHEN

Art: U. Kn: 14. Reichweite: Kurz. Kosten: 1 x SL.  
Dauer:-

Die Zauber reduziert die Intensität von Feuern (oder dessen Kraft) um seinen SL. Nur normales Feuer wird betroffen.

### 1.3.1.7 MASKE DES BETRUGS

Art: C. Kn:43. Reichweite: Berührung. Kosten: 1 x SL.  
Dauer: 1 Stunde x SL.

Der Shugenja kann dem Subjekt des Zaubers, entweder sich selbst oder einen anderen, das Äußere einer anderen Person geben. Die Verkleidung ist fast vollkommen. Seine Natur wird entdeckt, wie bei „Nebel des Trugbildes“. Die Dauer der Zaubers hängt von den Bedingungen ab, unter denen er gewirkt wurde. Wenn er im Licht des Tages geschaffen wurde, dauert das Trugbild, bis das Subjekt nicht mehr im Licht der Sonne ist. Wenn außerhalb des Sonnenlicht, dann endet das Trugbild mit der Berührung der Strahlen.

### 1.3.1.8 MUSKELN VON WASSER

Art: C. Kn: 63. Reichweite: Medium. Kosten: 5 x SL.  
Dauer: 1W6 x 10 Minuten.

Der Shugenja verflucht ein Opfer mit Schwäche. Die gegenwärtige Stärke des Opfers wird dadurch um 1W10 pro SL reduziert. Wenn die Stärke auf 0 oder weniger reduziert, verliert der Charakter das Bewusstsein. Ihm wird eine Rettungswurf Aura erlaubt, um dem Zauber zu widerstehen.

### 1.3.1.9 NEBEL DES TRUGBILDES

Art: U. Kn: 37. Reichweite: Medium. Kosten: 2 x SL.  
Dauer: 10 Minuten x SL.

Der Shugenja kann ein Trugbild jeder beliebigen Art verursachen, das an jedem Punkt innerhalb der Reichweite erscheint. Das Trugbild wird 1 physischen Sinn pro Level des Zaubers täuschen. Trugbilder, die getroffen werden oder wenn die Dauer abgelaufen ist, verschwinden. Ihre wahre Natur ist ein „Verborgenes Ding“, mit einem Malus des Level der Zaubers. Shugenja, die ihren Zauber „Astralsinn“ verwenden oder Gakusho, die „Wahrheit der Wahrheit“ verwenden, erkennen die Täuschung sofort. Trugbilder können einem Charakteren keinen Schaden zufügen.

### I.3.1.10 SCHATTENUMHANG

Art: X. Kn: 80. Reichweite: Zäh. Kosten: 6. Dauer: Speziell.

Der Shugenja kann sich oder einen anderen unsichtbar machen. Unsichtbare Charaktere werden durch Gehör oder Berührung entdeckt, wenn diese Sinne in die Situation passen, oder durch den Gebrauch von Astralsinn oder Wahrheits-Zaubern. Sie sind für jeden Geist sofort wahrnehmbar. Der Zauber endet bei Sonnenaufgang, Sonnenuntergang, oder wenn das Subjekt wünscht, dass es endet, oder wenn das Subjekt eine andere Person angreift und trifft oder Magie verwendet. Shugenja haben eine Chance auf 1W10 gleich ihrem Level, unsichtbar zu bleiben, wenn sie eine Zauber werfen. Das ist ein "Verstärkungs-Zauber."

### I.3.1.11 SCHLAMM

Art: U. Kn: 10. Reichweite: Lange. Kosten: 2. Dauer: 10 Minuten x LdZ.

Der Shugenja schafft ein Gebiet dicken, klebrigen Schlamm. Das Gebiet wird „Tückischen Grund“. Außerdem müssen Charaktere, die in den Schlamm fallen, einen normalen Rettungswurf Stärke machen, um frei zu kommen, bevor sie aufstehen können. Bewusstlose Charaktere, die mit dem Gesicht zuerst in den Schlamm fallen, können ertrinken.

### I.3.1.12 SCHNELLER STROM

Art: C. Kn:57. Reichweite: Berührung. Kosten: 4 x SL. Dauer: 1 Minute x LdZ.

Der Zauber erlaubt es, das sich der Charakter schneller bewegen und reagieren kann. Er bekommt auf alle Aktionen im Kampf SL x 2.

Muss er Würfe machen, die seine Reaktion testen, erhält er einen Bonus von SL x 3.

Dies ist ein "Verstärkungs-Zauber."

### I.3.1.13 SPIEGEL DES BETRUGS

Art: U. Kn:24. Reichweite: Selbst. Kosten: 5. Dauer: 10 KR x LdZ.

Der Shugenja lässt 2W3 Ebenbilder von sich selbst erscheinen, zufällig verteilt innerhalb eines 5-Meter-Radius. Alle diese Images werden logische Handlungen in der Situation gemäß dem Charakter des Shugenja durchführen: fliehen, scheinbar zaubern, Waffen ziehen usw. Erkennen, wer der echte Zauberer ist, ist ein „Verborgenes Ding“, mit einem Malus gleich der Zahl von aktuellen sichtbaren Shugenja (einschließlich des echten). Gegner können ein Ziel einfach anpicken, hoffen, dass sie recht haben. Bilder verschwinden wenn sie getroffen oder berührt werden. Bilder können keinen echten Schlag führen oder eine wirklich Zaubern.

### I.3.1.14 SUMPF

Art: U. Kn: 58. Reichweite: Sehr Lange. Kosten: 10 x SL. Dauer: 10 Minuten x LdZ.

Der Shugenja gestaltet ein Gebiet normalen Bodens in eine tückische Lache Treibsands um. Das hat einen

Radius von 2 Meter pro SL vom Shugenja gewählten Zielpunkt aus. Charaktere innerhalb des betroffenen Gebiets erhalten einen Rettungswurf gegen den Durchschnitt von Schnelligkeit und Beweglichkeit, um auf festen Grund zu flüchten. Sonst beginnen sie zu einzusinken. Sie müssen zur Sicherheit schwimmen, wie in gefährlichem Wasser, aber allen Bewegungsentfernungen im Sumpf werden halbiert. Wenn sie sinken, beginnen sie, sofort zu ertrinken und haben ein kumulatives Malus von -1 pro Detailrunde auf ihren LS, um wieder an die Oberfläche zu gelangen. Charaktere unter der Oberfläche, wenn die Dauer endet, oder wenn die Zauber durch die Gegenmagie beendet wird, werden sofort zu Tode zerquetscht. Strukturen können durch den Sumpf untergraben werden, wenn ihre Fundamente in Treibsand verwandelt werden. Sie werden 1W3 Struktur-Punkte pro Quadrathof des untergrabenen Fundaments verlieren.

### I.3.1.15 UMHANG DES VERBERGENS

Kn: 30. Reichweite: Berührung. Kosten: 2 x SL. Dauer: Speziell.

Der Shugenja macht sich oder einen anderen Charakter oder Gegenstand zu einem „Verborgenen Ding“. Bei jedem Versuch das „Verborgene Ding“ zu entdecken, wird SL\*10 von der LS abgezogen, wenn das Subjekt unbeweglich ist. Der Zauber dauert, bis das Versteckte Subjekt wünscht, dass er endet, oder bis das Objekt entdeckt wird.

Das ist ein "Verstärkungs-Zauber."

### I.3.1.16 VIELE WELLEN

Art: C. Kn: 67. Reichweite: Berührung. Kosten: 3 x SL. Dauer: 2 KR x SL.

Der Shugenja erhöht die Anzahl der Handlungen des Subjekts. D.h. Diese dürfen am Ende der Kampfunde eine zusätzliche Handlung ausführen.

Die üblichen Abzüge bleiben bestehen. Bis zu 1 Charakter pro LdZ kann durch die Zauber so erhöht werden. Das ist ein "Verstärkungs-Zauber."

### I.3.1.17 WASSERIGES VERDERBEN

Art: U. Kn: 77. Reichweite: Lange. Kosten: 10 x SL. Dauer:-

Der Shugenja zerschlägt das Opfer mit der Kraft einer Welle. Dem Opfer wird ein Rettungswurf gegen den Durchschnitt von Beweglichkeit und Schnelligkeit erlaubt, um den Zauber zu vermeiden. Wenn dieser versagt, erleidet er unmittelbaren 1W3 stumpfen Schaden pro SL. Er muss einen RW Stärke machen, oder wird niedergeschlagen werden. Er ist für 1W3 pro SL Detail-Runden wie unter Wasser (siehe ertrinken)

### I.3.1.18 WASSERIGE SPHÄRE

Art: W. Kn: 55. Reichweite: Lange. Kosten: 5 x SL. Dauer:-

Diese Version der "Sphären"-Zauber schleudert eine Woge Wassers, das das Opfer einwickelt. Es liefert einen Rückschlag-Angriff mit Stärke 1W6 Schadens pro SL,

obwohl kein tatsächlicher Schaden erlitten wird. Dem Opfer wird ein Rettungswurf gegen den Durchschnitt von Beweglichkeit und Schnelligkeit erlaubt, um den Zauber zu vermeiden.

### 1.3.1.19 WASSERIGER STURM

Art: U. Kn: 66. Reichweite: Sehr Lange. Kosten: 20 x SL.  
Dauer:-  
Dieser Zauber veranlasst alle Charaktere im betroffenen Gebiet, die Wirkungen des Untertauchens in Wasser zu ertragen, bis ihnen ein RW Beweglichkeit gelingt. Sie „ertrinken“ solange, bis sie entweder tot sind oder flüchten konnten. Der Zauber bleibt in Kraft, bis alle Opfer sicher oder tot sind. Das betroffene Gebiet darf nicht betreten werden. Es kann durch Gegenmagie zerstreut werden, wenn die Zeit es erlaubt.

### 1.3.1.20 WASSERFLUCH

Art: C. Art: Kn: 52. Reichweite: Medium. Kosten: 6 x SL.  
Dauer: 1 Stunde x LdZ.  
Das ist die Wasserversion des Allgemeinen Zaubers "Fluch". Wie der Wassersegen können entweder Beweglichkeit oder Schnelligkeit, abhängig von der Form der gelernten Zaubers, verringert werden. Rettungswürfe werden um den SL\*10 reduziert. Opfern wird ein Rettungswurf gegen Aura erlaubt, um den Wirkungen des Zaubers zu widerstehen.

### 1.3.1.21 WASSERSEGEN

Art: C. Kn:52 Segnet. Reichweite: Berührung. Kosten:6 x SL. Dauer: 20 Minuten x LdZ.  
Sieh Details für den Allgemeine Zauber "Segnen". Der Shugenja erhöht Rettungswürfe entweder für Beweglichkeit oder Schnelligkeit um SL \* 10. Beachten Sie, dass die Zauber für diese zwei Segen verschieden sind. Die Schriftrolle für den einen wird man für den anderen nicht verwenden können. Sie müssen getrennt beschaffen und gelernt werden.

### 1.3.1.22 WASSERPFEILE

Art: W. Kn: 36. Reichweite: Sehr Lange. Kosten: 4 pro Pfeil. Dauer:-  
Das ist die Wasserform des Allgemeinen Zaubers "Pfeile". Pfeile des Wassers verursachen den gleichen Schaden wie Wurf Pfeile des Feuers. Außerdem fügen sie ihren Opfern einen Rückschlag-Angriff zu. Die Ziele eines erfolgreichen Zaubers können einen Rettungswurf gegen den Durchschnitt von Beweglichkeit und Schnelligkeit machen. Ein Erfolgreicher Wurf lässt den Preil keien Schaden anrichten, dem Rückschlag-Angriff ist das Opfer trotzdem ausgesetzt, als wenn es den Schaden erlitten hätten.

### 1.3.1.23 STRASSE DES WASSERS

Art: X. Kn: 40. Reichweite: Berührung. Kosten: 1 x SL.  
Dauer: 1 Stunde x LdZ.  
Die Fähigkeit Schwimmen des Ziel des Zaubers oder die Suiei-jutsu LS Werte werden um das Level der Zaubers

vergrößert. Seine Zauber-Verteidigung gegen Zauber aus der Schule des Wassers wird auch um den SL vergrößert.

### 1.3.1.24 WURFPFEILE DES WASSER

Art: W. Kn: 25. Reichweite: Lange. Kosten: 3 pro Wurf Pfeil. Dauer:-  
Sieh die Allgemeine Zauber "Wurf Pfeile" für Details. Die Wurf Pfeile des Wassers richten IW6+LdZ stumpfen Schaden an. Opfer erhalten einen Rettungswurf gegen den Durchschnitt von Schnelligkeit und Beweglichkeit.

## 1.4 HAYASHI – DO (HOLZ)

### 1.4.1.1 AUGEN DES WAHREN ANBLICKS

Art: C. Kn: 32. Reichweite: Berührung. Kosten: 3. Dauer: 1 Stunde.  
Der Shugenja gibt die folgenden Fähigkeiten sich selbst oder einem anderen:  
– das Sehen im Dunklen wie beim Zauber Feueraugen.  
– Einen Bonus um Verborgene Dinge zu entdecken mit LdZ \* 5 Punkten  
Das ist ein "Verstärkungs-Zauber."

### 1.4.2 BURG DES HOLZES

Art: U. Kn: 60. Reichweite: Lange. Kosten: 12. Dauer: 10 Minuten x LdZ.  
Die Holzversion der Burg-Zaubers schafft eine Barriere von zackigen Dornen und dickem Bambus. Das Durchdringen der Barriere verlangt einen Schweren Kraftwurf mit dem Level des Zauberers als Abzug. Wenn der Wurf versagt, erleidet er spitzen Schaden gleich 1W10 minus seine Rüstungsklasse an allen ungeschützten Körperteilen. Der Charakter muss nun einen weiteren Kraft Wurf machen oder er bleibt in der Barriere verfangen. Das Entkommen wird wie ein Verfangen-Angriff geregelt.

### 1.4.2.1 FESSELN DER WAHRHEIT

Art: C. Kn: 28. Reichweite: Berührung. Kosten: 1 x SL.  
Dauer:-  
Das erfolgreich Anwenden dieses Zaubers auf einem Gegner hat dieselbe Wirkung wie ein erfolgreicher LS im Foltern, ohne das Opfer zu beschädigen. Sie haben einen Wurf gegen Aura, um seinen Wirkungen zu widerstehen. Wenn das versagt, müssen sie, wie beschrieben, unter der Folter würfeln, um zu vermeiden, auf die Fragen des Zauberers zu antworten. Der Abzug für den Schweren Willenswurf ist ist SL \* 5

### 1.4.2.2 HOELZERNE VERDERBEN

Art: C. Kn: 77. Reichweite: Lange. Kosten: 10 x SL.  
Dauer:-  
Das Opfer dieses Zaubers wird in einen Baum verwandelt. Wenn die Zauber erfolgreich ist, wird das Opfer gelähmt, bis er sich von der Zauber freimacht oder

ihm erliegt. nach der Detailrunde in der der Zauber gewirkt wurde, und jede Runde danach, wird das folgende Verfahren durchgeführt:

- das Opfer würfelt einen RW: Aura mit SL - 10. Wenn es erfolgreich ist, hat es den Zauber abgeworfen.
- wenn der RW versagt, erleidet das Opfer 1W6 Punkte Erschöpfung pro SL. Wenn die auf diese Weise gesammelte Erschöpfung mehr als Aura+40 erreicht, wird er in Holz verwandelt. Er kann sich dann nicht mehr gegen den Zauber wehren.
- wenn die Zauber abgeworfen wird, erleidet das Opfer 2W6 + SL stumpfen Schaden.

Wenn die Transformation abgeschlossen ist, bleibt das Opfer ein Baum, bis der Zauber durch Gegenmagie wieder umkehren wird. Die Salbung des Baums mit dem Blut des Shugenja, der den Zauber warf, wird auch die Änderung umkehren. Wenn der Baum zerstört wird, stirbt das Opfer, wandelt sich aber zurück.

### 1.4.2.3 HOLZFLUCH

Art: C. Kn: 52. Reichweite: Medium. Kosten: 6 x SL. Dauer: 1 Stunde x LdZ.

Der Fluch in der Holzschule reduziert die Stärke des Opfers um SL\*10.

### 1.4.2.4 HOLZPFEILE

Art: W. Kn: 36. Reichweite: Sehr Lange. Kosten: 4 pro Pfeil. Dauer:-

Die Holzversion des Allgemeinen Zaubers "Pfeil". Ein Treffer wirkt zusätzlich wie ein Giftes. V 10 sec, G 10 sec, S "Level des Zauberers/2", M -Treffer-, A Lähmung 2W6 WP. Behandeln Sie sonst als eine normale Vergiftung. Nicht verwendbar gegen nichtlebende Ziele.

### 1.4.2.5 HOLZSEGEN

Art: C. Kn 52. Reichweite: Berührung. Kosten: 6 x SL. Dauer: 1 Stunde x LdZ.

Das Segen in der Schule des Holzes vergrößert die Stärke um den SL\*10.

### 1.4.2.6 HOLZSPÄRE

Art: U. Kn: 55. Reichweite: Lange. Kosten: 5 x SL. Dauer:-

Eine dorniger, stahliger Sphäre wird durch diese Version der Sphären-Zauber erzeugt. Die Sphäre bleibt beim Ziel und verschwindet, wenn es entfernt wird. Ein Treffer durch die Sphäre richtet 1W3 \* SL Erschöpfung an. Bis sie entfernt wird, fügt die Sphäre dem Opfer auch SL Ablenkungen zu. Das Entfernen der Sphäre benötigt eine Detailrunde und verlangt einen Schweren Stärkewurf.

### 1.4.2.7 HOLZSTURM

Art: U. Kn: 66. Reichweite: Sehr Lange. Kosten: 10 x SL. Dauer:-

Der Sturmzauber der Schule des Holzes schafft ein Sturmgebiet, das mit fliegendem Sägemehl und rissigen Splittern gefüllt ist. Charaktere müssen einen Rettungswurf Stärke machen oder die folgenden

Wirkungen ertragen:

- 1W3 \* SL im spitzen Schaden durch Holzsplitter.
- Durch den Staub in den Augen ist der Charakter blind. Dies dauert an, bis der Sturm beendet ist bzw. der Charakter sich aus dem Sturmgebiet entfernt hat und er den Staub und die Splitter aus einen Augen entfernt hat. Dies ist eine Aufgabe mit SL Punkten, Aufgabenrunde ist eine Detailrunde. Je 10 Punkte über einem normalen Ausdauerwurf ergeben einen Aufgabenpunkt.

### 1.4.2.8 MEISTER DES GRÜNEN

Art: U. Kn: 81. Reichweite: Medium. Kosten: 5. Dauer: Speziell.

Der Shugenja kann in einem beschränkten Ausmaß das Pflanzenleben innerhalb der Reichweite kontrollieren. Das kontrollierte Gebiet erstreckt sich mit einem Radius von 5 Metern vom Zielpunkt des Shugenja aus. Das erfolgreiche Anwenden des Zaubers erlaubt dem Shugenja, irgendwelchen von den folgenden Befehlen zu geben, die durch die lokalen Pflanzen mit besten Wissen und Gewissen und gemäß der Kontrolle des Spielleiter befolgt werden:

- Pflanzen sterben. Dauer: Dauerhaft.
- Pflanzen wachsen (bis zu 10facher normaler Größe). Dauer: 2W3 Tage.
- wenn nur Bodenbewuchs: Die Pflanzen ergeben einen Tückischen Boden. Wenn höher Bewuchs: Pflanzen werden eine Barriere, der Struktur-Wert pro Meter der Bewegung durch die Barriere ist 4W10 (Spielleiter kann die Würfe für zäheres oder leichteres Vorwärtskommen anpassen). Dauer: 1W6 Stunden pro LdZ.
- Eindrücke von Pflanzen: Der Shugenja kann Dinge wahrnehmen, die in der Umgebung der Pflanzen seit „seinem Level“ Stunden geschahen. Da es viel Bagatellen und verwirrende Daten in solchen Eindrücken geben kann, erlaubt der Zauber ihm zu bestimmen, ob Handlungen von Interesse im Gebiet vorkamen. Dies wird wie das Entdecken verborgener Dinge gehandhabt. Dauer: Genug für einen Verborgenes Ding-Wurf.

### 1.4.2.9 PFEIL-AUGEN

Art: X. Kn: 42. Reichweite: Berührung. Kosten: 2 x SL. Dauer: Speziell.

Der Shugenja verzaubert einen Pfeil, um die LS für seinen folgenden Schuss zu vergrößern. Die LS für den Schuss wird um das SL\* 5 vergrößert. Dieser Bonus wirkt nur mit diesem Pfeil und ist weg, ob der Pfeil das Ziel trifft oder nicht.

### 1.4.2.10 PFEIL-KRAFT

Art: X. Kn: 80. Reichweite: Berührung. Kosten: 4 x SL. Dauer: Speziell.

Der Shugenja verzaubert einen Pfeil, um den Schaden um +SL x 2 (spitz) zu vergrößern. Dieser Bonus wirkt nur mit diesem Pfeil und ist weg, ob der Pfeil das Ziel trifft oder nicht.

### 1.4.2.11 SCHATTENAugEN

Art: S. Kn: 10. Reichweite: Berührung. Kosten: 2. Dauer: 1 Stunde x LdZ.

Der Zauber erlaubt unsichtbare Gegenstände oder Wesen wahrzunehmen, als ob sie Verborgene Dinge wären. Der Charakter bekommt einen Bonus für die Entdeckung von LdZ. Das ist ein "Verstärkungs-Zauber."

### 1.4.2.12 SCHULE DER MEINUNG

Art: C. Kn: 78. Reichweite: Selbst. Kosten: 4. Dauer: 1 Stunde.

Der Shugenja gewinnt die Macht, Meinungen zu lesen. Er kann sich mit jedem in Verbindung setzen, der sich innerhalb seiner Sichtweite befindet. Er kann sich mit Charakteren, die ihm bekannt sind bis zu einer Reichweite von 10 Ri \* LdZ in Verbindung setzen. Diese letzte Handlung verlangt einen RW: Willen und 2W10 Minuten der Konzentration vor dem Wurf. Mit Charakteren die bereit sind zu kommunizieren, kann der Shugenja frei durch Gedankenübertragung unterhalten, so wie durch wirkliches Sprechen mit ihnen. Will sich das Subjekt dem Shugenja widersetzen, kann es einen RW: (Aura + Wille)/2 machen, um dem Shuganja nichts zu verraten. Der Shugenja kann sich bemühen, den Kontakt mit solchen Charakteren wiederherzustellen. Das wird wie lange Entfernungskontakte behandelt.

Ist der Shugenja in anderen Gedanken eingedrungen, kann er versuchen, Information herauszuziehen, die der Eigentümer zu verbergen wünscht. Das verlangt einen Differenzwurf Willen. Ist das Resultat positiv, hat der Shuganja die Information gefunden. Ist die Differenz kleiner -10, so ist der Kontakt abgebrochen. Diejenigen die in der Kunst der Meditation (Za-Zen) erfahren sind, können auch diese LS für das Widerstehen geistiger Invasion anwenden, wenn ihr Rettungswurf versagt. Der Kontakt mit einem Geist, der im Augenblick gewaltsam Bewusstlos wird oder stirbt, richtet beim Shugenja 3W10 Erschöpfungspunkte an. Der Kontakt mit einem Wahnsinnigen verlangt einen ziemlich schweren RW: Willen oder der Shugenja wird auch wahnsinnig werden. Das ist ein "Verstärkungs-Zauber."

### 1.4.2.13 SPRUCH DER GRÖSSE

Art: C. Kn: 72. Reichweite: Berührung. Kosten: 10. Dauer: 1 Stunde x LdZ.

Der Shugenja kann die Größe bis zu 1 Charakter pro LdZ verändern. Er kann sie veranlassen, bis zu ihrer doppelten Größe zu wachsen oder auf 3 cm zu schrumpfen. Wachstum vergrößert die Stärke proportional, aber vermindert Geschicklichkeit und Geschwindigkeit. Schrumpfen steigert die Geschicklichkeit auf Kosten der Stärke. Der Spielleiter wird die Auswirkungen von radikalen Größenänderungen entscheiden müssen. Zum Beispiel macht das Schrumpfen auf 3 cm den Charakter sehr verwundbar für normale Menschen oder Tiere, und Begegnungen mit Wesen wie Ratten und Spinnen werden sehr interessant. Das Wachsen zu doppelter Größe macht den Charakter zu einem ziemlich starken aber eher langsamen Riesen.

### 1.4.2.14 WACHSTUM VON VERLORENEM

Art: C. Kn: 90. Reichweite: Speziell. Kosten: Speziell. Dauer: Speziell.

Der Shugenja kann Glieder wiedergeben, verlorene Sinne wiederherstellen, und Schaden an den Grundwerten heilen. In allen Fällen ist der Zauber eine Aufgabe: Der Wert sind die Wundpunkte, die zu dieser Verletzung geführt haben bzw. die fehlenden Punkte. Aufgabenrunde ist 1 Tag. Aufgabenpunkte sind dem SL gleich, und werden für jedes erfolgreiche Anwenden des Zaubers addiert. Der Zauber verwendet die ganze Macht des Shugenja diesen Tages. Das verlorene Glied oder Sinn (Anblick, Hören, usw.) werden nicht wiederhergestellt, bis die Aufgabe völlig beendet ist.

### 1.4.2.15 STRASSE DES HOLZES

Art: C. Kn: 40. Reichweite: Berührung. Kosten: 1 x SL. Dauer: 1 Stunde x LdZ.

Diese Form der Strassen-Zaubers vergrößert die Rüstungsklasse des Subjekts gegen Holz Waffen (Bo, Jo, Nunchaku, usw.) und Pfeile um den Level des Zauberers. Es vergrößert auch seine Zauber-Verteidigung gegen Holzmagie um Level des Zauberers \* 5.

### 1.4.2.16 WESEN RUFEN

Art: X. Kn: 50. Reichweite: Kurz. Kosten: 5 x SL. Dauer: 2W6+LdZ Detailrunden

Der Shugenja veranlasst ein oder mehr Tiere herbeizukommen. Sie werden seine Befehle befolgen so gut sie können. Die Tiere verschwinden, wenn die Dauer endet, oder wenn sie tot sind. Wenn der Shugenja bewusstlos oder getötet wird, verschwinden die Tiere nicht, aber greifen blindwütig alle in Sichtweite an, bis sie getötet werden. Der Spielleiter kann beschließen, dass der Zauber auf eine von zwei weiteren Arten funktioniert. Die zufällige Methode veranlasst ein Tier pro SL zu erscheinen. Der Typ des Tieres ist zufällig und wird auf der Tier-Begegnungstabelle im Kapitel Bestiarium erwürfelt. Die andere Methode erlaubt dem Shugenja zu entscheiden, welches Tier er ruft. Das Level des Zaubers muss dem Budo-Wert des Tieres gleichkommen. Wird mehr als ein Tier gerufen, muss das Level des Zaubers der Summe der Budo-Werte gleichkommen. Nur eine Art Tier kann durch einen Gebrauch der Zaubers gerufen werden. Bei Bedarf kann der Zauber mehrmals ausgeführt werden, aber nicht mit den gleichen Tierarten. Wenn diese Methode verwendet wird, kann der Spielleiter dem Shugenja erlauben, ein höheres SL zu verwenden, als sein eigenes zu einem Preis von 2 Punkte pro SL über seinem eigenen Level. Die Totalkosten des Zaubers sind vom erhöhten SL zu berechnen.

### 1.4.3 WURFFEILE DES HOLZES

Art: W. Kn: 25. Reichweite: Lange. Kosten: 3 pro Wurfpeil. Dauer:-

Die Holzversion der Allgemeinen Zaubers "Wurfpeil". Ein Treffer wirkt zusätzlich wie ein Gift. V 10 sec, G 10

sec, S "Level des Zauberers/4", M -Treffer-, A Lähmung 1W6 WP. Behandeln Sie sonst als eine normale Vergiftung.

### 1.4.3.1 ZUNGE DER TIERE

Art: C. Kn: 54. Reichweite: Selbst. Kosten: 3. Dauer: 1 Stunde.

Der Shugenja kann Tieren verstehen und mit ihnen kommunizieren. Das bedeutet nicht, dass er ihnen befehlen kann, sondern dass er ihre Sprache verstehen wird und mit ihnen sprechen kann. Der Spielleiter wird solche Gespräche gemäß der Intelligenz des Tieres beschränken. Das ist ein Verstärkungs-Zauber.

## 1.5 KATANE - DO (METALL)

### 1.5.1.1 ALLGEGENWÄERTIGES SCHWERT

Art: X. Kn: 10. Reichweite: Selbst. Kosten: 5. Dauer: Speziell.

Der Shugenja beschwört ein magisches Katana, das in seinen Händen erscheint. Er kann es ein oder zwei händig verwenden ohne Beschränkungen durch das Gewicht. Er wird durch dieses Schwert nicht belastet. Die Qualität des Katana hängt vom Level des Shugenja ab:

Level des Shugenja	Qualität
1	Ausschuß
2	Minderwertig
3-4	Durchschnitt
5-6	Gut
7-8	Überragend
9-10	Meisterhaft

Die LS, um diese Katana zu verwenden, ist die LS des Zaubers + LdZ. Jede Fertigkeit oder Okuden des Kenjutsu kann mit dieser LS gemittelt werden. Das Schwert bleibt in den Händen des Shugenja, bis er getötet, niedergeschlagen, entwaffnet wird, oder bis er einen Schlag mit dem Schwert ausführt, für das das Opfer einen Todeswurf machen muss. Dann wird es verschwinden, ausser wenn der Shugenja noch 2 Punkte der Macht ausgibt. Die lässt das Schwert bleiben. Das Allgegenwärtige Schwert zählt als eine magische Waffe zum Zweck, verzauberte Feinde, parieren usw.

### 1.5.1.2 BARRIEREN-ZAUBER

Art: U. -Reichweite: Selbst. Kosten: 6. Dauer: 10 Minuten x LdZ.

Es gibt mehrere Formen der Barriere-Zauber, jeder errichtet eine magische Barriere einer Form. Die Barriere bedeckt einen Radius über den Zauberer von 2 Meter \* LdZ, obwohl er festlegen kann, dass der Radius kleiner sein soll, während der Zauber gewirkt wird. Sobald die Barriere dann geworfen wird, kann sich der Shugenja weder bewegen noch kämpfen, obwohl er andere Zauber verwenden kann. Der Zauberer kann einen Barriere-Zauber über seiner normalen Dauer verlängern, wenn er weitere 6 Punkte ausgibt, wenn Zeit abgelaufen ist. Zu

jeder Zeit kann er nur die LdZ Barriere-Zauber aufrechterhalten. Wenn sich der Shugenja bewegt, mit physischen Kampf beschäftigt ist, getötet oder niedergeschlagen wird, oder wünscht, dass die Barriere enden, dann fällt der Zauber. Wenn ein Charakter, der innerhalb des Gebiets der Barriere war, diese verlässt, muss der Shugenja einen ziemlich schweren RW: Aura machen, oder der Zauber wird enden.

### 1.5.1.2.1 TIER BARRIERE

Kn: 16.

Tiere können die Barriere nicht frei durchqueren. Tiere mit einem Budo-Wert kleiner oder gleich dem Shugenja können nicht siwe überhaupt nicht durchqueren. Tiere mit einem höheren Wert können das nur, wenn sie kleiner gleich ihrem Budo-Wert auf 1W20 gleich werfen. Wenn das versagt, versucht das Tier nicht, die Barriere nochmals zu überschreiten, wenn es nicht von dort angegriffen wird.

### 1.5.1.2.2 MENSCHEN BARRIERE

Kn: 33.

Menschen können die Barriere nicht frei durchqueren. Menschen mit einem kleineren Level als der Zauberer können sie nicht überhaupt übertreten. Menschen mit einem größeren oder gleichen Level als der Zauberer können sich bemühen, aber das dauert eine eine volle Detail-Runde und der Charakter muss einen Ziemlich schweren RW Wille mit dem SL\*10 als Malus machen. Geschosse und Zauber werden durch die Barriere nicht behindert.

### 1.5.1.2.3 GEISTER BARRIERE

Kn: 50.

Die Barriere betrifft jeden Charakter mit einer Geister-Rang, entweder einem dauerhaften oder einem vorläufigen: Kami, Dämonen, Oni, Gespenster, Kitsune, Shugenja auf den Astralebene, usw. Charaktere mit einem kleineren als oder gleichen Rang als der Level des Shugenja können sie nicht überhaupt übertreten, noch kann ihre Magie auf denjenigen innerhalb des Gebiets der Barriere funktionieren. Die höher Ränge von Charakteren können sich bemühen, die Barriere zu übertreten. Dies funktioniert wie bei Menschenbarriere.

### 1.5.1.2.4 GESCHOSS BARRIERE

Kn: 70.

Der ganze Geschosse fallen, sobald sie auf diese Barriere treffen, zu Boden.

### 1.5.1.3 BEISSENDE STAHL

Art: X. Kn: 75. Reichweite: Berührung. Kosten: 4 x SL. Dauer (1W10 KR + LdZ).

Der Shugenja verzaubert eine Waffe auf dieselbe Weise, wie bei dem Feuer-Zauber "Brennender Stahl" beschrieben. Der Zauber vergrößert den Schaden, der durch die Waffe angerichtet wird, um SL x 2. Am Ende der Dauer muss geprüft werden, ob die Waffe gelitten hat, indem ein Bruchangriff mit SL + 2W6 durchgeführt wird.



### 1.5.1.4 BURG AUS METALL

Art: U. Kn: 60. Reichweite: Lange. Kosten: 12. Dauer: 10 Minuten x LdZ.

Die Metallversion des Burgzaubers beschwört eine Barriere aus Eisen. Sie kann nur von denjenigen durchquert werden, die sehr schwerem RW Wille machen. Wenn dieses Rettungswurf versagt, wird kein weiteren Versuch erlaubt, ausser das Schlagen eines Weges durch die Burg. Das ist eine Aufgabe, Aufgabepunkte sind die Struktur der Burg (=1W10 \* LdZ). Aufgabenrunde ist 1 Detailrunde. Wenn ein Loch durch die Barriere geschlagen wurde, müssen die, die durch das Loch wollen, gegen Geschwindigkeit würfeln, um in dieser Detail-Runde durchzukommen. In der nächsten Handlungsrunde repariert sich das Loch selbst und hat wieder volle Strukturpunkte. Die Schwierigkeit ist Normal für den ersten Charakter, für jeden weiteren steigt die Schwierigkeit um 1 Stufe.

### 1.5.1.5 DREHEN DES STAHL

Kn: 62. Reichweite: Selbst. Kosten: 4 x SL. Dauer: 1 Minute x LdZ.

Ähnlich dem Zauber "Rüstung des Himmels," oben. Wenn jedoch ein Schlag einen so geschützten Shugenja verfehlt, dann kann der Zauberer einen Entwaffnen-Angriff gegen die fehlende Waffe ausführen. Dazu verwendet er seine LS für den Zauber. Das ist ein "Verstärkungs-Zauber."

### 1.5.1.6 EISENSPHÄRE

Art: U. Kn: 55. Reichweite: Lange. Kosten: 5 x SL. Schaden:-

Der Sphären-Zauber in der Schule des Metalls erschafft einen Bereich festen Eisens am Ziel. Das verursacht 2W6 pro SL Erschöpfung oder denselben Betrag des Schadens am Struktur-Wert. Ein Rückstoss-Angriff wird auch an lebende Ziele ausgeführt.

### 1.5.1.7 EISERNES VERDERBEN

Art: C. Kn: 77. Reichweite: Lange. Kosten: 10 x SL. Dauer:-

Diese Form der Verderben-Zaubers, auch genannt "Der Steintod," lässt sein Opfer erstarren! Die Folgen werden wie hölzernes Verderben behandelt. Wenn er in der Umwandlung den Zauber beenden kann, wird er in 2W6 Stunden zur fleischigen Form zurückkehren. Sonst kann die Änderung nur umgekehrt werden, wie unter hölzernes Verderben beschrieben.

### 1.5.1.8 ERÖFFNENDER BLICK

Art: C. Kn: 39. Reichweite: Medium. Kosten: 4 x SL. Dauer: Speziell.

Der Shugenja kann versuchen, Charakteren, die innerhalb seiner Sichtweise sind, zu kontrollieren. Der Zauber kann auf bis zu 1 Charakter pro LdZ gleichzeitig angewendet werden. Er greift den Willen des Opfer an, und zielt darauf ab, sie auf Sklaven des Shugenja zu machen. Der Zauber greift die Charaktere an, die der Zauberer

Wünscht.

Alle Ziele erhalten einen „Ziemlich Schweren“ RW: Wille – SL \* 5, um dem anfänglichen Angriff der Zaubers zu widerstehen. Wenn die Zauber abgeworfen wird, bevor das Opfer erliegt, dann verschwindet die ganze Wirkung. Wenn der Wille besiegt wurde, dann ist das Opfer unter der geistigen Kontrolle des Shugenja. Solche versklavten Charaktere handeln, als ob sie 1. Level-Charaktere wären, obwohl alle Grundwerte intakt sind und Fähigkeiten und Macht nicht gesenkt werden. Charaktere werden alle Befehle ihres Meisters wörtlich und andauernd befolgen. Wenn sie einen Befehl ausgeführt und noch keinen neuen erhalten haben, warten sie unbestimmt auf einen neuen Befehl. Charaktere, die einen Befehl erhalten, der, nach der Meinung des Spielleiters, ihre tiefste Natur widerspricht (z.B. der Befehlen an einen Samurai, seinen Herrn zu ermorden), dürfen ein schweren RW Wille – SL \* 5 machen, um die Wirkungen der Zaubers abzuwerfen. Bei jeder Morgendämmerung erhalten versklavte Charaktere einen Schweren RW Wille – SL \* 5, um die Sklaverei der Zaubers abzuwerfen. Sie werden auch befreit, wenn der Shugenja den Zauber aufhebt, wenn Gegenmagie ihn bricht, oder wenn ihr Meister getötet wird. Bewusstlosigkeit des Shugenja beendet den Zauber nicht. Der Spielleiter kann entscheiden, die Kontrolle des Shugenja auf ein physisches Level einzuschränken. D. h. er kann die Opfer kontrollieren, als ob sie Roboter wären, aber sie werden weder Ideen für ihn hervorbringen, noch kann er Fragen stellen oder Information von ihnen erhalten. Wenn der Shugenja sich bemüht, Kontrolle über mehr Charakteren als sein Level zu gewinnen, geht die Kontrolle über alle Sklaven verloren.

### 1.5.1.9 FORM VERÄNDERN

Art: X. Kn: 80. Reichweite: Selbst. Kosten: 5 x SL. Dauer: Speziell.

Der Shugenja kann sich in jedes lebende Wesen umgestalten, das er wünscht. Die Form eines anderen Menschen annehmend, verlangten SL 1. Der Shugenja erhält die physischen Attribute des Charakters, den er nachbildet. Alle geistigen Attribute und Fertigkeiten bleiben die des Shugenja. Level verändern sich nicht. Die Annahme einer Menschengestalt bleibt 24 Stunden bestehen, wenn sie nicht früher durch den Shugenja fallengelassen, oder durch Gegenmagie gebrochen wird. Der Kontakt mit dem wirklichen Wesen, dessen Form angenommen worden ist, beenden auch den Zauber. Um die Form eines Tieres, Legendären Wesens oder anderen Wesens anzunehmen, muss der Shugenja den Zauber mit einem dem Budo-Wert des Wesens gleichen Level zaubern. Alle Mächte, Fähigkeiten, usw. der angenommenen Form werden gewonnen. Aber der Shugenja läuft eine große Gefahr. Er wird in dieser Form bleiben, bis er wünscht, sie fallen zu lassen, aber dann muss er einem normalen RW Wille machen. Für jede Stunde, er die Transformation behalten, hat, steigt die Schwierigkeit um 1 Stufe. Wenn der RW misslingt, bleibt der Shugenja in der Form gefangen, die er angenommen hat, er vergisst sein voriges Leben und Wesen in jeder Hinsicht. Er bleibt in diesem Zustand, bis er von dem Zauber durch Gegenmagie befreit wird. Bis der Zauber

gebrochen wird, übernimmt der Spielleiter die Kontrolle des umgestalteten Shugenja als einen funktionellen Nichtspieler-Charakter. Der Spielleiter kann entscheiden, die vorhanden Formen für den Shugenja für diesen Zauber einzuschränken, damit das Spielgleichgewicht bewahrt bleibt. Das ist ein "Verstärkungs-Zauber."

### 1.5.1.10 METALLPFEILE

Art: W. Kn: 36. Reichweite: Sehr Lange. Kosten: 4 pro Pfeil. Dauer:-  
Diese Form des Pfeil-Zauber schießt einen magischen Pfeil ab, der die Wirkung eines Weiden-Blatt-Pfeil, der von einem Bogen mit einer dem LdZ/2 gleichen Mannrate hat. Ein Treffer hat auch eine Chance eines Rückschlagangriffs von „angerichteter Schaden“ \* 3

### 1.5.1.11 METALLSEGEN

Art: C. Kn: 52. Reichweite: Berührung. Kosten: 6 x SL. Dauer: 1 Stunde x LdZ.  
Dieses Segen vergrößert den Willen um Subjekts um SL \* 10.

### 1.5.1.12 METALLFLUCH

Art: C. Kn: 52. Reichweite: Berührung. Kosten: 6 x SL. Dauer: 1 Stunde x LdZ.  
Dieses Segen reduziert den Willen um Subjekts um SL \* 10.

### 1.5.1.13 METALLSTURM

Art: U. Kn: 66. Reichweite: Sehr Lange. Kosten: 10 x SL. Dauer:-  
Die Sturmzauber in dieser Schule erzeugt ein Gebiet, in dem Stahlklingen zu und Wurfpeile wirbeln. Opfer im Sturmgebiet müssen sich jede Runde gegen einen Angriff mit der LS des Zaubers verteidigen oder erleiden 1W3 + SL im spitzen oder scharfen Schaden. Charaktere können Yadomejutsu verwenden.

### 1.5.1.14 RÜSTUNG DES HIMMELS

Art: X. Kn: 21. Reichweite: Selbst. Kosten: 2 x SL. Dauer: 1 Minute x LdZ.  
Der Shugenja vergrößert seine Rüstungsklasse um SL. Das ist ein "Verstärkungs-Zauber."

### 1.5.1.15 VERWIRRENDEDER BLICK

Art: S. Kn: 35. Reichweite: Medium. Kosten: 2 x SL. Dauer: Speziell.  
Der Blick des Shugenja veranlasst das Opfer der Zaubers, Ablenkungen zu ertragen. Dem Opfer wird ein Differenzwurf Wille (gegen LS des Zaubers) erlaubt, um die Wirkung zu vermeiden. Wenn das versagt, ist er 1 Ablenkungen pro SL unterworfen. In jeder Detail-Runde, in der dem Opfer erfolgreich einen RW gegen die Ablenkungen gelingt, reduziert sich die Anzahl von Ablenkungen, die ihn betreffen. Wenn dieser Prozess alle Ablenkungen beseitigt hat, kann er frei von ihnen handeln.

### 1.5.1.16 STRASSE DES METALLS

Art: C. Kn: 40. Reichweite: Berührung. Kosten: 1 x SL. Dauer: 1 Stunde x LdZ.  
Die Strasse des Metalls vergrößert die Rüstungsklasse des Charakters gegen alle Metallwaffen und die Zauber-Verteidigung gegen die Metallmagie um den LdZ\*5.

### 1.5.1.17 WURFPFEILE AUS METALL

Art: W. Kn: 25. Reichweite: Lange. Kosten: 3 pro Wurfpeil. Dauer:-  
Jeder Wurfpeil in dieser Form des Zaubers verursacht 1W6 des spitzen Schadens und hat auch eine Chance eines Rückstossangriffs.  
Wenn mehrere Wurfpeile ein Ziel treffen, dann ist der Gesamtschaden die Chance des Rückstosses.

### 1.5.1.18 ZERSCHMETTERN DES STAHLS

Kn: 90. Reichweite: Medium. Kosten: 5 x SL. Dauer:-  
Der Shugenja kann eine Brechen-Angriff auf jeder Waffe in der Reichweite machen. Die Wucht, um die Waffe zu brechen, ist 2W6 + SL. Die Waffe genießt dieselbe Zauber-Verteidigung wie ihr Träger. Wenn der Angriff erfolgreich ist und der Wurf gegen die Qualität gelingt, bricht die Waffe. Sie wird dabei nicht aus der Hand gerissen. Die Waffe bricht irgendwie. Wenn sie nicht bricht, gibt es keine weitere Wirkung.

## 1.6 TSUCHI-DO (ERDE)

### 1.6.1.1 BURG DER ERDE

Art: U. Kn: 60. Reichweite: Lange. Kosten: 12. Dauer: 10 Minuten x LdZ.  
Dieser Burgzauber erzeugt eine dicke Barriere aus festem Stein. Sie kann nicht passiert oder durchbrochen werden. Wenn es Platz gibt, um sie zu besteigen, zählt es als ein steiler Aufstieg, mit einem Abzug auf alle Klettern oder Chakuzen-jutsu Würfe von LdZ\*3.

### 1.6.1.2 DEM STURM ENTGEGENTRETEN

Art: U. Kn: 33. Reichweite: Selbst. Kosten: 2 x SL. Dauer: Speziell.  
Der Shugenja wird das Zentrum einer Zone der Verteidigung gegen gefährliche Naturphänomene, wie im Kapitel Land beschrieben. Alle innerhalb des Gebiets des Zaubers genießen erhöhten Schutz vor den Wirkungen. Der Gefahrenfaktor des Phänomenes wird um SL reduziert. Der Zauber dauert solange das Phänomen anhält. Sein Gebiet ist ein Radius von LdZ\*2 Metern.

### 1.6.1.3 ENDE DER ZAUBEREI

Art: X. Kn: 95. Reichweite: Berührung. Kosten: 6 x SL. Dauer: Speziell.  
Der Shugenja erzeugt ein Feld von magischen Kräften über dem Opfer, das alle Zauber-Würfe von ausserhalb des

Radius oder innerhalb des betroffenen Gebietes stört. Der Radius dieser Wirkung ist 5 Meter pro SL. Das Ende der Zauberei bringt alle Magie, die es betrifft, zum Versagen. Jedoch wird jedes Mal, wenn ein Zauber innerhalb des Feldes, das durch „Ende der Zauberei“ betroffen ist, gezaubert wird, gegen einen Prozentsatz gleich der Erforderlich Kenntnissen für diese Zauber gewürfelt, ob das Schutzfeld zusammenbricht. Der Shugenja kann das vermeiden, indem er einen einfachen Wurf gegen die LS dieses Zaubers macht. Der Shugenja kann sich nicht bewegen, kämpfen, sprechen, oder (natürlich) Magie verwenden, wenn der den Zauber beibehalten möchte. Wenn er abgelenkt wird, muss er gegen die LS dieses Zaubers würfeln, um das Feld aufrechtzuerhalten.

### 1.6.1.4 ERDFLUCH

Art: C. Kn: 52. Reichweite: Medium. Kosten: 6 x SL.  
Dauer: 1 Stunde x LdZ.  
Dieser Fluch reduziert die Ausdauer um SL \* 10.

### 1.6.1.5 ERDSEGGEN

Art: C. Kn : 52. Reichweite: Berührung. Kosten: 6 x SL.  
Dauer: 1 Stunde x LdZ.  
Die Zauber vergrößert die Ausdauer um SL \* 10

### 1.6.1.6 ERDSPHÄRE

Art: W. Kn: 55. Reichweite: Sehr Lange. Kosten: 5 x SL.  
Dauer:-  
Diese Bereichs-Zauber erzeugt einen riesigen Felsblock beim Opfer. Wenn er trifft, verursacht er 1W10 + SL x 2 Erschöpfung und einen auf diesen Schaden gegründeten Rückschlag-Angriff. Wenn der Charakter wirklich fällt, landet der Felsblock auf ihm und fixiert ihn, bis ein anderer Charakter den Felsen von ihm rollt oder er sich wie aus einem Griff lösen kann. Die Gegen LS dazu ist die LS des Spruches.

### 1.6.1.7 ERDSTURM

Art: U. Kn: 66. Reichweite: Sehr Lange. Kosten: 10 x SL.  
Dauer:-  
Diese Form der Sturmzauber ist ein Miniaturtaifun, der alles in seiner Reichweite betrifft. Charaktere im Zauber-Gebiet müssen sich irgendwo festhalten (ein Wurf gegen Stärke – SL \* 5) oder sich entsprechend bewegen, um nicht fortgetragen zu werden (ein Wurf gegen Beweglichkeit – SL \* 5)  
Der erlittene Schaden ist die Prozent-Chance, für 2W6 Detail-Runden bewusstlos zu werden.

### 1.6.1.8 ERDPFEILE

Art: W. Kn: 36. Reichweite: Sehr Lange. Kosten: 4 pro Pfeil. Dauer:-  
Diese Pfeile verursachen keinen Schaden, aber sie verursachen einen Rückschlag-Angriff auf das Ziel mit einem wirksamen Schaden 2W10 + LdZ. Treffen mehrere Pfeile, so addieren sich die Schadenspunkte für den Rückschlagangriff.  
Die Pfeile der Erde schleudern eine mächtige Kraft gegen

das Opfer. Außer ihrer Fähigkeit des Rückschlags können sie wegreißen, was er hält. Das wird wie ein Entwaffnen-Angriff mit der Kraft des Gesamtschadens behandelt. Das kann für Charaktere in Situationen wie dem Hängen an Tauen über einem tiefen Abgrund, dem Halten von Sprengvorrichtungen usw besonders gefährlich sein.

### 1.6.1.9 IRDENEES VERDERBEN

Art: U. Kn: 77. Reichweite: Lange. Kosten: 10 x SL.  
Dauer:-  
Das Opfer beginnt im Boden zu versinken. In jeder Detailrunde muss er einer RW Stärke – SL \* 5 machen. Wenn der versagt, sinkt er 5W6 cm in die Erde. Ist er völlig begraben, beginnt er zu ertrinken, wenn er keine Möglichkeit hat, die Oberfläche wieder zu erreichen. Wenn er sein Einsinken nach unten durch ein erfolgreichen Rettungswurf aufhört, muss er sich seinen Weg aus dem Loch, in dem er ist, zurück erarbeiten. Für jeden erfolgreichen RW Stärke – SL \* 5, der ihm gelingt, zieht er sich 5W6 cm heraus. Gegenmagie befreit das Opfer sofort, selbst wenn sie den Zauber noch nicht überwunden hat. Einmal befreit, versinken sie nicht wieder.

### 1.6.1.10 PHANTOM-FORM

Art: X. Kn:98. Reichweite: Selbst. Kosten: 20. Dauer: Speziell.  
Der Shugenja gestaltet sich in eine immaterielle Erscheinung um. Er ist unsichtbar und in dieser Form nicht greifbar. Er kann frei durch Barrieren gehen, obwohl er innerhalb solider Dinge ist. In dieser Form ist der Shugenja vor physischen Angriffen geschützt. Er ist gegen alle Zauber außer Gegenmagie, die ihm in seine materielle Form zurückgibt, unverwundbar,. Er ist als eine schattige Figur auf der Astralebene wahrnehmbar, aber selbst wenn er entdeckt wird, kann er weder auf den materiellen noch auf der Astralebenen angegriffen werden. Der Zauber dauert, bis der Shugenja ihn beendet oder es auflöst. Das ist ein "Verstärkungs-Zauber."

### 1.6.1.11 REINES BLUT

Art: C. Kn: 20. Reichweite: Berührung. Kosten: 6.  
Dauer:-  
Der Zauber annulliert die Wirkungen von Giften oder Krankheiten. Es vermindert ein Level dieser Gefahren pro LdZ. Der Gebrauch dieses Zaubers kann nur so viele Punkte zurückgeben, wie die aktuelle Heilrate ist. Dann wird als Rechenwert die Heilrate - zurückgegebene Punkte berechnet. Dieser Wert gibt an, wie viele Punkte maximal pro Tag durch diesen Zauber zurückgegeben werden können. Dieser Wert steigt um 1 pro Tag völliger Ruhe, kann aber maximal die aktuelle Heilrate betragen.

z.B. Li wurde vergiftet mit 12 WP und H4. Der Zauberer hat Level 3. Er kann heute 3 WP zurückgeben. Da sich jeden Tag diese Heilmöglichkeit wieder um 1 erhöht, kann er morgen 2 Punkte heilen (4-3+1). Ab übermorgen jeden Tag 1 Punkt.

### I.G.I.12 REINES FLEISCH

Art: C. Kn: 20. Reichweite: Berührung. Kosten: 6.

Dauer:-

Diese Zauber stellt verlorene Erschöpfungspunkte oder Wundpunkte wieder her. Jedes erfolgreiche Anwenden heilt 1W6 + LdZ/2 Punkte. Die Heilung wird gleichmäßig zwischen Erschöpfungspunkte und WP geteilt, bis nur eine Art des Schadens übrig bleibt. Darauf wirkt die ganze weitere Heilung auf die restliche Art des Schadens. Der Gebrauch des Zaubers unterliegt den gleichen Einschränkungen wie für „Reines Blut“ beschrieben.

### I.G.I.13 REINER GEDANKE

Art: C. Kn: 22. Reichweite: Berührung. Kosten: 6.

Dauer:-

Stellt verlorene Geistige Grundwerte auf dieselbe Weise wieder her, wie das Reiner Körper für physische Grundwerte tut. Der Gebrauch des Zaubers unterliegt den gleichen Einschränkungen wie für „Reines Blut“ beschrieben.

### I.G.I.14 REINER KÖRPER

Art: C. Kn: 22. Reichweite: Berührung. Kosten: 6.

Dauer:-

Diese Zauber stellt Schäden an den Physischen Grundwerten wieder her. Jedes Anwenden des Zaubers stellt LdZ Punkte wieder her. Der Gebrauch des Zaubers unterliegt den gleichen Einschränkungen wie für „Reines Blut“ beschrieben.

### I.G.I.15 SCHILD GEGEN ZAUBEREI

Art: X. Kn: 42. Reichweite: Selbst. Kosten: 3 x SL.

Dauer: 1 Stunde.

Während der Shugenja unter dem Schutz dieses Zaubers ist, hat jeder feindliche magische Angriff gegen ihn, der wegen dieser Zauberverteidigung versagt, eine Chance von 10 \* SL, das er auf den Urheber zurückprallt. Das Reflektieren wird so gehandhabt, als ob der Zauberer dem Zauber gegen sich selbst gerichtet hätte, abzüglich der eigene Zauberverteidigung des Urhebers. Denjenigen, die auf diese Weise durch ihren eigenen Zauber angegriffen werden, wird ein Differenzwurf gegen ihre Aura erlaubt, wenn der Zauber sie wirklich trifft. Wenn der RW erfolgreich ist, haben sie ihre magische Energie aufgelöst, bevor sie Schaden anrichten kann.

### I.G.I.16 SPEER DES HIMMELS

Art: W. Kn: 80. Reichweite: Sehr Lange. Kosten: 7 x SL.

Dauer:-

Der Shugenja kann einen Blitz gegen ein Opfer schleudern. Dies verursacht 2W10 + SL Hitzeschaden, was einen Feuerangriff mit SL/2 gleiche Kraft erzeugt. Der erlittene Schaden ist die Prozent-Chance, bewusstlos zu werden.

### I.G.I.17 SPEER GEGEN GEISTER

Art: W. Kn: 57. Reichweite: Sehr Lange. Kosten: 5 x SL.

Dauer:-

Diese Zauber verursacht 1W10 des Schadens pro SL bei allen Wesen mit einem effektiven Geister-Rang: Kami, Dämonen, Gespenster, Astralwesen, usw.

### I.G.I.18 TUECKISCHER BODEN

Art: U. Kn: 10. Reichweite: Medium. Kosten: 2 x SL.

Dauer: 10 Minuten x LdZ.

Der Shugenja schafft ein Gebiet des Tückischen Bodens mit einem Radius bis zu 5 Meter pro SL. Der SL \* 5 wird von allen Würfeln derjenigen abgezogen, die auf diesem Tückischen Boden kämpfen oder sich bewegen. Dies umfasst auch dem Ausweichen von Umgebungszaubern etc.

### I.G.I.19 UNBESIEGBARE RÜSTUNG

Art: X. Kn: 75. Reichweite: Selbst. Kosten: 10. Dauer: 1 Stunde.

Der Shugenja schützt sich vor allen nichtmagischen Waffen bis guter Qualität. Bei überlegenen oder meisterhaften Waffen ist der Zauber nur bedingt wirksam. Der Treffer und der erlittene Schaden wird bei diesen Waffen normal berechnet. Dann wird 1W6 (bei meisterhaften Waffen 2W6) gewürfelt. Das ist das Maximum an Schaden, der angerichtet wird. Den Rest dämpft der Zauber. Ist der tatsächliche Schaden geringer, so zählt dieser. Magische Waffen werden durch den Zauber nicht betroffen Das ist ein "Verstärkungs-Zauber."

### I.G.I.20 STRASSE DER ERDE

Art: C. Kn: 40. Reichweite: Berührung. Kosten: 1 x SL.

Dauer: 1 Stunde x LdZ.

Der Zauber erhöht RW gegen Natürliche Phänomene und die Zauberverteidigung gegen Zauber der Erd-Schule um SL \* 5

### I.G.I.21 WÜTENDE ERDE

Art: U. Kn: 90. Reichweite: Lange. Kosten: 10 x SL.

Dauer: 1D6 DT.

Der Shugenja schafft ein "Taschenerdbeben," mit einem Gefahrenfaktor von SL innerhalb eines Gebiets von 3 Meter \* SL um seinen Zielpunkt herum. Das Beben wirkt auf Personen und Strukturen, wie im Kapitel Land unter Natürlichen Phänomenen beschrieben. Charaktere im Gebiet des Zaubers werden durch das Beben sofort angegriffen und zu sofort Boden geworfen. Charaktere, die das Gebiet des Zaubers betreten, werden am Anfang der Detail-Runde betroffen, in der sie eintreten. Wenn ihre Bewegung sie komplett durch das betroffene Gebiet tragen würde, dann wird ihnen ein Schwerer RW: Beweglichkeit erlaubt, um ihre Bewegung zu vollenden, und damit das Erdbeben sie nicht betrifft.

### I.G.I.22 WURFFEILE DER ERDE

Art: W. Kn: 25. Reichweite: Lange. Kosten: 3 pro

Wurffei. Dauer:-

Auch genannt Wurffei des Sturms, diese Form des Zaubers schleudert einen mächtigen Windstoß gegen das

Ziel. Ein schwerer RW Beweglichkeit entscheidet, ob das Opfer stürzt. Ein weiterer schwerer RW: Ausdauer, ob er für 2W6 Runden bewusstlos wird.

## 1.7 HEILIGE TEXTE

Die folgenden Kräfte werden durch den Gebrauch von Sutras für den Buddhistischen Klerus und Norito für Shintoisten erreicht. Während ein Sutra und ein Norito von derselben Art sein können, beachten Sie, dass sie nicht austauschbar sind: ein Priester einer Religion kann nicht einen Heiligen Text der anderen verwenden.

### 1.7.1 TEXT DES LOBS FÜR BUDDHA/KAMI

Der Gebrauch dieses Textes kostet Erschöpfung gleich dem Geister-Rang des Wesens, an das er gerichtet wird. Ein Erfolg addiert den Geister-Rang\*2 des Gottes zur Religiösen Kraft des Gakusho für (Level des Priesters) Minuten hinzu.

### 1.7.2 TEXT DER BESCHWÖRUNG EINES BUDDHA/KAMI

Der Text wird einem besonderen Geist gewidmet. Sein erfolgreicher Gebrauch reduziert den Widerstand dieses Geistes (seinen Rang) zur Beschwörung um 1W3 pro Level des Gakusho, der den Text verwendet. Es wird keine Kraft ausgegeben.

### 1.7.3 TEXT DER HEILUNG

Diese Texte wirken als grundlegende Heilzauber, mit einem wirksamen "Level" 2W3. Ihr Gebrauch kostet soviel Kraft wie ihr wirksamer Level. Es gibt auch Heiltexte, die wie der Buddhistische Zauber der Heilung im Weg eines Jogas es tun. Der LS solcher Texte ist 5W10. Bemerken Sie, dass shintoistische sowie buddhistische Versionen dieser Texte bestehen. Bei all diesen Texten besteht eine Chance von 1W20 (Ergebnis kleiner als ihr "Level") oder 1W100 kleiner ihrer LS, dass sie nach einem erfolgreichen Gebrauch zerstört werden.

### 1.7.4 TEXT DER BESCHWICHTIGUNG

Erlaubt dem Charakter, Status auf seine Göttern zu verwenden, um Anträge zu machen. Das erhöht den Gebrauch der Shinto-Wunder von Beschwichtigung. Der Text fügt einen Bonus von 2W10 zum wirksamen Status des Gakusho hinzu. Sein Gebrauch kostet Macht gleich des Rangs des Gottes, der beschwichtigt wird.

### 1.7.5 TEXT DES SCHUTZES

Die andauernd wiederholte Rezitation des Textes, treibt feindliche magische Kräfte, Geister usw. von der Anwesenheit des Gakusho zurück. Solche Texte haben ein "Level" 2W3. Das Level des Angriffszaubers, wird um diese Zahl reduziert, und Geister mit einem Rang

kleiner oder gleich zweimal dieses "Levels" können nicht innerhalb des geschützten Bereichs um den Priester kommen. Der Schutzeinfluss des Textes reicht vom Gakusho aus 5 Meter pro LdZ. Um den Zauber zu werfen, muss der Gakusho den Text immer wieder rezitieren und gegen seine LS würfeln, bis ein Wurf gelingt. Dann kann diesen Zauber für LdZ Minuten verwenden, solange er den Text fortführt zu rezitieren. Wenn er aus irgendeinem Grund anhält, dann ist der Schutz weg. Das erste erfolgreiche Anwenden der Zaubers kostet dem "Level" des Textes gleich Kraft. Danach, wenn die Dauer des Schutzes abläuft, solange der Gakusho nicht aufgehört hat, den Text zu wiederholen, kann er den Schutz über die gleiche Zeitspanne für nur 1 Punkt der Kraft verlängern. Den Vortrag des Textes aufrechtzuerhalten, schließt alle andere Handlung durch den Gakusho aus.

### 1.7.6 TEXT DER VERGELTUNG

Der Gakusho schlägt Dämonen (Geister, Oni, usw.) mit der göttlicher Wut. Der erfolgreiche Gebrauch des Textes richtet 1W10 pro "Level" des Textes Punkte Schaden bei den Geistern an. Solche Texte haben ein "Level" von 2W6. Sie wirken gegen jeden Geist in Sichtweite (physisch oder geistig) des Priesters und die Kraft-Kosten entsprechen dem "Level" des Textes.

### 1.7.7 TEXT DER REUE

Die Rezitation des Textes während eines vollen Tages, wird, wenn der LS, um diesen Text zu verwenden, erfolgreich ist, die ganze Sünde oder Verschmutzung annullieren, die zurzeit den Gakusho oder einen anderen Charakter betrifft, den er benennen kann. Das verlangt die ganze Macht des Priesters für diesen Tag. Der Prozess beginnt am Sonnenaufgang und hört am Sonnenuntergang auf. Unterbrechungen schließen den Gebrauch des Textes an diesem Tag aus, aber die Macht ist dennoch bis zum folgenden Sonnenaufgang weg.

## 1.8 MAGISCHE DINGE

### 1.8.1 SCHREIBEN EINER ZAUBERROLLE

Das Schreiben eines Zaubersrolle, die anderen einen Zauber lehrt, ist eine eigene Aufgabe. Diese



Aufgabe gibt dem Shugenja Erfahrung, wie im Kapitel Archetypen beschreiben ist. Wenn der Shugenja einen selbst erfundenen Zauber "veröffentlicht", sollte er auch On in Höhe der Erforderlichen Kenntnissen erhalten. Aber dem Shugenja sollte erlaubt werden, die Kontrolle über den Zaubers zu behalten, so das nur er selbst und eventuell

enge Freunde ihn studieren, ihn aber das nicht „Veröffentlichen“.

## 1.8.1.1 DAS SCHREIBEN

Das ist wohl die populärste Form der magischen Forschung nach dem wirklichen Lernen von Zaubern. Ein Shugenja kann eine Zauberrolle für jeden Zauber schreiben, den er gelernt hat. Der Aufgabenwert ist gleich den Erforderlichen Kenntnissen für den Zauber. Die Aufgabenpunkte werden aus dem durchschnittlichen LS in der Schule der Magie aus der der Zaubersstamm und Kalligrafie berechnet. Der Shugenja kann die Schriftrolle in jeder Schrift schreiben, die er völlig fließend beherrscht.

Es gibt keine Erhöhungen zur Aufgabenpunkte für die Aufgabe, aber Misserfolge beim Wurf behindern den Fortschritt nicht. Ist die Differenz aber kleiner als -20, so wird eine erfolgreicher Wurf gegen Kalligrafie mit den Fehlenden Punkten als Malus erforderlich, oder die Schriftrolle ist durch einen unbesonnenen Fehler zerstört worden und wertlos.

## 1.8.2 MAGISCHE ARTEFAKTE

Die Fertigung von magischen Artefakten, Artikel, die ihres eigenen Kräfte haben, ist das, was hier nur leicht angeschnitten wird. Der Spielleiters kann entscheiden, dem Shugenja nicht zu erlauben, solche Dinge herzustellen.

Artefakte, die durch Shugenja gemacht werden können, umfassen die folgenden Klassen:

### FOCUS

Artikel, die die Kräfte eines Shugenja beim Ausführen eines gegebenen Zaubers erhöhen.

### AMULETTE

Artikel, die den Träger vor magischen Angriffen schützt.

### TALISMANE

Artikel, die die Macht haben, einen gegebenen Zauber zu werfen, wenn sie richtig verwendet werden.

### WAFFEN

Eine vorhandene Waffe wird durch den Shugenja verzaubert, um den LS ihres Benutzers, den Schaden, oder beide zu erhöhen.

Das Bezaubern eines Artefakts ist eine mühsame Reihe von Aufgaben. Der Shugenja muss den Binden-Zauber für jede beteiligte Schule kennen. Zu verzaubernde Artikel müssen durch den Shugenja gemacht werden oder völlig neu zum Zweck gekauft werden.

Zu verzaubernde Artikel sollten entweder eine symbolische Bedeutung passend zum Spiel haben oder abstrakt (Ringe, Juwelen, usw.) sein. Ein Paar Sandalen könnte Zauber tragen, um Bewegung oder Sicherheit des Fußes zu vergrößern, aber solche Kleidung würde für das Tragen eines Feuerpfeils ziemlich fehl am Platz sein.

Sobald der Artikel beschaffen ist, muss der Shugenja den Binden-Zauber für jede beteiligte Schule darauf anwenden. Das ist eine Aufgabe mit einem Wert gleich den Kenntnissen des verwendeten Binden-Zaubers und einer Aufgabenrunde von 1 Woche. Die Aufgabenpunkte werden aus dem durchschnittlichen Wert für Aura und der beteiligten Schule abgeleitet. Wenn ein Kami, der mit einer der Elemente Schulen vereint ist, überzeugt werden kann, bei der Aufgabe zu helfen, wird sein Rang zu den Aufgabenpunkten hinzugefügt. Anderen Erhöhungen sind nicht möglich.

Die nächsten Schritte im Prozess hängen davon ab, was hergestellt wird.

### FOKUS

Ein Fokus vergrößert den wirksamen Level des Shugenja, wenn er einen Zauber wirft. Wenn der Level für die Wirkung des Spruches unwichtig ist, wird für die Wirkung der FZ erhöht. Der Kraftverbrauch ist der gleiche wie ohne Fokus. Es ist keine extra Kraft nötig, um den Bonus des Fokus zu erhalten. Der Shugenja muss den Zauber wissen, den der Fokus erhöhen soll. Sobald der Gegenstand für den Fokus bereit ist, führt der Shugenja eine Aufgabe durch, um ihm seinen Bonus zu geben. Der Aufgabenwert entspricht der Erforderlichen Kenntnis des Zielzaubers mal der Erhöhung des Levels, das er geben soll. Der Zuachs kann den Level des Shugenja jedenfalls nicht überschreiten. Aufgabenpunkte werden mit dem Wissen des Shugenja in der Schule von Magie des Zaubers abgeleitet.

### AMULETT

Die einfachsten Amulette geben einen Bonus zum magischen Widerstand des Trägers gegen Zauber der gegebenen Schule. Amulette funktionieren, solange sie vom Benutzer getragen werden. Der maximale Bonus, den ein Shugenja einem Amulett geben kann, kann sein eigenes Level nie überschreiten. Der Aufgabenwert ist der Bonus für die Verteidigung \* 5 für jede verwendete Schule. Die wertvollsten Amulette sind die mit einem Schutz vor Sprüchen alle fünf Schulen. Solche Artikel sind im Verhältnis zur Schwierigkeit, sie zu machen, selten.

### TALISMAN

Ein Talisman kann einen Zauber durch den Willen seines Benutzers werfen. Jeder Charakter kann einen Talisman verwenden, wenn er weiß, was es ist, und welcher Spruch es verwendet. Er würfelt Normal gegen seine Aura, um den Talisman einzusetzen. Die Wirkung wird durch das Level des Talismans bestimmt. Werden andere Werte benötigt, um die Wirkung zu bestimme, werden die des Trägers verwendet und der Level des Talisman \*5 addiert.

Der Shugenja führt eine Aufgabe mit den Erforderlichen Kenntnissen \* Level des Talisman für den Zauber durch, den er im Talisman binden möchte. Das kann nicht sein eigenes Level überschreiten. Die Aufgabenpunkte werden aus dem LS der Schule des Zaubers abgeleitet. Wieder ist Geister-Hilfe die einzige verfügbare Erhöhung. Sobald

das Amulett auf diese Weise "programmiert" worden ist, kann der Shugenja es beladen.

Talismans verwenden jedes Mal wenn sie verwendet werden, Ladungen. Der Shugenja führt eine Aufgabe durch, ihnen Kraft zu geben. Es gibt keinen Aufgabenwert. Stattdessen kann der Talisman mit jede Aufgabenrunde geladen werden. Dazu würfelt der Shugenja mit der LS des passenden Binden-Zaubers auf der Wertsteigerungstabelle. Der Talisman enthält diese anzahl an Ladungen. Das Maximum an Ladungen kann seine Kraft nie überschreiten.

Wenn ein Talisman völlig entladen wird, wird es zerstört. Ein Shugenja, der den Zaubers des Talisman kennt, aknn dieen wieder aufladem, bevor es soweit ist. Der Anfang Lade-Verfahrens zieht alle restlichen Ladungen vom Plan. Er wiederholt dann den Aufladungsprozess wie oben beschrieben. Ein Misserfolg (Pasch unter 11) zerstört das Amulett völlig.

## WAFFEN

Es gibt keinen speziellen auf Waffen zugeschnittenen Zauber. Die Schulen pflegten sie wie folgt zu verzaubern:

**Schadens-Modifikator:** Schule des Metalls für Metallwaffen. Holz für hölzerne.

**LS-Modifikator:** die Schule des Feuers in allen Fällen außer Pfeilen und Bögen, die durch Holz verzaubert werden.

**Verteidigungsmodifikator:** Schule der Erde.

**Als Talisman zu verwendende Waffe:** die Schule des Wassers wird verwendet, um den Zauber zu binden. Folgen Sie dem durch den üblichen Talisman-Verfahren einschließlich des Binden-Zaubers für die Schule des Talisman-Zaubers.

Waffen können im Spiel auch anders verzaubert sein, z.B. Waffen, die in Flammen stehen, wenn sie gezogen werden durch Feuer verzaubert. Waffen, die innewohnende giftige Eigenschaften haben, die diejenigen ansteckend, die sie treffen, werden in der Schule des Wasser

verzaubert worden sein. Solches Verzaubern sollte als eine Aufgabe für den Shugenja bestimmt werden, bevor er sie auf eine Waffe anwenden kann. Alternativ kann er dafür auch einen neuen Zauber entwickeln

Sobald der Binden-Zauber die Waffe vorbereitet hat, führt der Shugenja die Aufgabe des bezaubern durch. Der Wert ist 20mal der Bonus , der der Waffe gegeben werden soll. Die Aufgabenpunkte werden aus dem Durchschnitt des korrepondieren Schule und dem Bugei der Waffe ermittelt. Das Bezaubern eines Schwertes nimmt den Durchschnitt aus der LS in der Schule z.B. Erde (je nach Zauber) und Kenjutsu.

Alle verzauberten Waffen sogar diejenige, die nur mit einem Binden-Zauber behandelt worden sind, sind magische Waffen bezüglich des Gebrauches gegen Wesen, die nur für magische Waffen verwundbar sind. Das Verzaubern von Waffen in diesem beschränkten Ausmaß ist eine wichtige Einnahmequelle viele Shugenja. Artefakte, die mehrere Zauber tragen, sind möglich. Einem Talisman kann mehr als 1 Zauber gegeben werden, oder eine Waffe konnte auf mehrere verschiedene Weisen verzaubert werden. Jeder Prozess wird wie vom Grund auf behandelt. Selbst wenn zwei Zauber der Schule des Feuers in einen Talisman gestellt wurden, ist ein neuer Binden-Zauber notwendig, um einen neuen Zauber in den Talisman zu legen zu beginnen.

Wenn ein Shugenja mehrere Zauber in einen Talisman platzieren möchte, kann er das tun, nachdem er der ersten Zauber vollendet hat. Dazu ist ein normaler Wurf gegen die Aura / Anzahl der gewünschten Zauber nötig. Gelingt der Wurf, so kann er noch einen Zauber ein den Talisman legen.

Beispiel:

Eine Aurawert von 80. Der Talisman hat einen Zauber. Der Wurf wird  $80/1 = 80$  für den 2. Zauber sein.  $80/2$  für den Dritten usw.

## ≧ DIE SCHULEN DER MAGIE

Hi	MIZU	HAYASHI	KANE	TSUCHI
<b>(Die Schule des Feuers)</b>	<b>(Die Schule des Wassers)</b>	<b>(Die Schule des Holzes)</b>	<b>(Die Schule des Metalls)</b>	<b>(Die Schule der Erde)</b>
- Feuer binden	- Wasser binden	- Holz binden	- Metall binden	- Erde binden
- Feuerschild	- Wasserschild	- Holzschild	- Metallschild	- Erdschild
10 Feuerblitz	10 Schlamm	10 Schattenaugen +	10 Allgegenwärtiges Schwert	10 Tückischer Boden
17 Der Rauch von Nai	18 Berstende Fesseln	25 Wurfpeile des Holzes	16 Tier-Barriere	20 Reines Fleisch
20 Feueraugen +	24 Spiegel des Betrugs	28 Fesseln der Wahrheit	21 Rüstung des Himmels +	20 Reines Blut
25 Wurfpeile des Feuers	25 Wurfpeile des Wassers	32 Augen des wahren Anblicks +	26 Wurfpeile des Metalls	22 Reiner Gedanke
30 Brennende Berührung	30 Umhang des Verbergens +	36 Holzpeile	33 Menschen-Barriere	22 Reiner Körper
33 Flügel des Himmels +	32 Das Binden der Glieder	40 Weg des Holzes +	35 Verwirrender Blick	25 Wurfpeile der Erde
36 Feuerpeile	36 Wasserpeile	42 Pfeil-Augen	36 Metallpeile	33 Dem Sturm entgegentreten
40 Weg des Feuers +	37 Nebel des Trugbildes	44 Zunge Tiere +	39 Erobernder Blick	36 Erdpeile
50 Feuerwelle	40 Weg des Wassers +	50 Wesen Rufen	40 Weg des Metalls +	40 Weg des Erde +
52 Feuersegen +	43 Maske des Betrugs	52 Holzsegen +	50 Geister-Barriere	42 Schild gegen Zauberei
52 Feuerfluch	47 Dunkler Kreis	52 Holzfluch	52 Metallsegen +	52 Erdsegen +
55 Flammesphäre	50 Auflösen der Verteidigung	55 Holzsphäre	52 Metallfluch	52 Erdfluch
58 Umhang des Rauchs	52 Wassersegnen +	60 Burg des Holzes	55 Eisensphäre	55 Erdsphäre
60 Burg des Feuers	52 Wasserfluch	66 Holzsturm	60 Burg des Metalls	57 Speer gegen Geister
66 Feuersturm	55 Wässeriger Sphäre	72 Spruch der Grössen +	62 Drehen des Stahls +	60 Burg der Erde
70 Brennender Stahl	57 Schneller Strom +	77 Hölzernes Verderben	66 Metallsturm	66 Erdsturm
72 Flammender Stahl	58 Sumpf	78 Schule der Meinung +	70 Geschoss-Barriere	70 Speer des Himmels
77 Brennendes Verderben	60 Burg des Wassers	80 Pfeil-Kraft	75 Beissender Stahl	75 Unbesiegbare Rüstung +
80 Rauch des Schlafes	63 Muskeln von Wasser	81 Meister des Grünen	77 Eisernes Verderben	77 Irdenes Verderben
85 Den Feuerweg gehen	66 Wässeriger Sturm	85 Den Weg des Holzes gehen	80 Form verändern+	80 Den Sturm zähmen
	67 Viele Wellen +	90 Wachstum von Verlorenen	85 den Metallweg gehen	85 Den Erdweg gehen
	77 Wässeriges Verderben		90 Zerschmettern des Stahls	90 Wütende Erde
	80 Schattenumhang +			95 Ende der Zauberei
	85 den Wassersweg gehen			98 Phantom-Form +

+ "Verstärkungs-Zauber"