

MEYO (Ehre)

Der wahre Samurai hat nur einen Richter seiner Ehre: sich selbst.
Wie ein Samurai handelt definiert sein Sein - wer und was er ist.

YU (Mut)

Das Herz eines Samurai wird niemals von der Furcht beherrscht. Respekt und Bedacht werden ihn selbstlosen und standhaften Dienst leiten.

CHUGO (Loyalität)

Das Leben eines Samurai gehört nicht ihm selbst, sondern seiner Pflicht. Der wahre Samurai akzeptiert seine Verantwortung und dient hingebungsvoll.

GI (Ehrlichkeit)

Ein Samurai ist ehrlich in allen Belagen mit allen Menschen. Ein Samurai glaubt an Recht, nicht von anderen, sondern aus Ihnen selbst. Es gibt keine Schattierungen von Grau in der Frage von Ehrlichkeit und Recht.
Es gibt nur richtig und falsch.

MAKOTO (Ernsthaftigkeit)

Das Wort eines Samurai ist immer richtig. Für den wahren Samurai ist es eins sich in Wort und Tat etwas zu verschreiben.

REI (Höflichkeit)

Ein Samurai benötigt keine Grausamkeit. Er ist zu jedem höflich, auch zu seinen Feinden. Die Stärke des Samurai wird nicht allein in Schlachten getestet, sondern wird in seinem Umgang mit anderen gemessen.

JIN (Leidenschaft)

Die Ausbildung eines Samurai macht ihn stark, schnell und mächtig. Ein Samurai folgt dem Weg des Kriegers. Ein Samurai ist nicht wie andere Menschen. Dennoch vergisst ein Samurai niemals, dass alles Leben verwoben ist, und dass ihr Leben auf den Schultern des gemeinen Volkes liegt. Ein wahrer Samurai betrachtet alle mit Leidenschaft und trachtet danach Gutes zu tun.

Die drei Sünden

Furcht ist eine Sünde, die den Menschen dazu treibt beschämende Dinge zu tun.

Verlangen ist eine Sünde, weil sie Samurais dazu verführt ihre einzige Pflicht im Leben zu missachten - Ihrem Herrn zu dienen. Ein Samurai, den es nach Liebe verlangt, wird die Ehre und seinen Daimyo verraten, um sein Verlangen zu erfüllen.

Bedauern ist eine Sünde, weil es zu den beiden anderen Sünden führt und es von schwachen Geist zeugt.

Bedauern kann einen Mann an seinem Herrn zweifeln lassen, zu fürchten was er getan hat oder nach einen anderen Weg zu verlangen. Es führt auch zu Zweifel, einem Gefühl, dass keinen Platz im Herzen eines Samurai hat.

Die Himmlische Ordnung

KAMI

Amaterasu, Lady Sonne
Onnotangu, Lord Mond

DIE SIEBEN FORTUNES

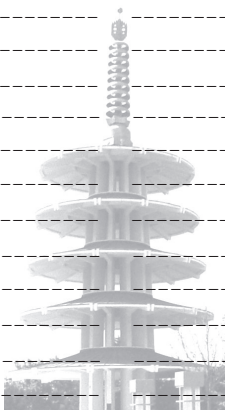
Benten, Romantische Liebe
Bishamon, Stärke
Daikoku, Reichtum
Ebisu, Ehrliche Arbeit
Fukurokujin, Weisheit
Hotei, Zufriedenheit
Jurojin, Langlebigkeit

MENSCHEN

Kaiser, Sohn von Amaterasu
Samurai:

Daimyos der 7 Clans, Familien und die Minor Clans, Rikugunshokan (General), Shireikan (Commander), Taisa (Cpt), Chui (Lt), Gunso (Sgt), Nikutai (Corp), Hohei (Private), Ronin
Heimin (halb-Menschen): Bauer, Handwerker, Künstler, Kaufleute
Hinin (nicht-Menschen): Geisha, Eta (Bestatter, Folterer)

Freund und Feind



Geschichte und Taten

Zeit

Gemein	Formell	Stunde	Jahreszeit
Hase	Sonne	6-8 am	Frühling
Drache	Mond	8-10 am	
Schlange	Hantei	10am-noon	
Pferd	Akodo	noon-2pm	Sommer
Ziege	Doji	2-4pm	
Affe	Shiba	4-6 pm	
Hahn	Bayushi	6-8 pm	Herbst
Hund	Shinjo	8-10 pm	
Eber	Hida	10-12	Winter
Ratte	Togashi	Mid-2 am	
Ochse	Fu Leng	2-4 am	
Tiger	Ryoshun	4-6 am	

Iaijutsu Duell

Awareness/lajutsu Wurf mit TN5 für eine Info, +5 für jede weitere Info (AG, AW, V, RE, jetziger Wundabzug, lajutsu, Erkenntnis restliches V). Jetzt Option den Gegner zum Sieger zu erklären (kein Ehrverlust).

Jeder Duellist wählt AG, V oder RE des Gegners. Beide diskutieren nun mit dem Ring/Attribut, die der andere gewählt hat ('Wahl'). TNtbh für beide ist 5 + Rüstung.

Sieger aus AW/lai Wurf oben hat erste Auswahl: Fokus (max. Wahl mal oder je VP einmal mehr), 'Schlag' oder er übergibt die erste Wahl an den Gegner (+1 Honor).

- Fokus: 'Wahl'/Iai Wurf gegen derzeitigen TNTbh des Gegners.

- Schlag: Gegner greift an. RE/ai m. so vielen freien
röhungen wie er erfolgreich Fokus gemacht hat. Wenn beide
berleben, kann man VP einsetzen, um sofort VP K VP Schaden
u machen. Danach geht das Duell in einen normalen Nahkampf
ber (mit Ini).

Vor- und Nachteile

Pfeile

Ya 2k2 _____

Armor Piercer 1k2 (ign. Rüstung) _____

Watakusi 2k3 (Rüstung TN Bonus x2) _____

Karimata 1k1 (2 freie Erh. gg. Obj.) _____

Heul/-Signalpfeil 0k1 _____

