S	pielern	rname:							4.4	
	Jame: _								nes of	eks.
\	lan: _		Schule und	Rang:					B KI	195
R	Rang (Er	kenntniss):	Erkenn	tnis (Insight): (Rings x 10) + Skills +	Insight Bonuses			ROLEPLA	YING G	AME
ert.wurf: Attr.+Fert. K Ring Emphasis Fert.stufe addi Ihne Fertigk.: keine explodiere Würfel, keine Erhöhungen o. Techr ooperative: Durchschnitts-Ferti ttr. einmal für die ganze Gruppe wür umulativ: Anführer erklärt TN lelfer würfeln gegen TN-5. Jeder E gibt eine freie Erhöh	eren. enden niken igk. u. rfeln. <b>Gew</b> I, alle Erfolg <b>F</b>	Stamina ERDE Willenskraft (andtheit (Ag) EUER Intelligenz			9	$\times$	erle e LUFT Lummerksamkeit Stärke Wahrnehr	(Aw)	Ruhm Ehre Calculation  Status	10 10
**POID PUNKTE GEBRAUCH**  +1 K +1 oder freie Erhöhung oder Fert. auf Rang 1 für einen V rmunterung (2): 1 VP für Kam 1 trenstens (3) wenn down/out, (5) wenn ktion. (3) wenn down/out, (5) wenn ktion. (1): Wundabzug au für nächste Aktion ignori deschwindigkeit (2): Ini +1 in mit einem willigen Kamer tauschen, der auch 1 VP zahlen r N Erhöhen: TN tbh	Wurf. nerad ichste n tot. ngriff. uf TN ieren. K +1 raden muss.	Fertigkeit [Attrib	_	Emphasis	空	Void Punkte ausgegeben	Rang	[ [	Makel (Taint)	) <u> </u>
/undreduktion: um10 wer  OID PUNKTE ERHOLEN  - Eine volle Nacht Schlaf, a  - 2+ Würfel explodieren, sofort  - Meditation oder Tee Zerem (Details 5, 98	all VP 1 VP nonie	[	1					7 (11911)	en)	
KAMPF		[	1					Zweitwaff		
nitiative würfeln ampfstellung und Aktion erklären. Angriff: AG+Fert K F	—— Feuer	[	_					Angrif		
Schaden: ST/Waffe  Sampfstellungen ngriff (normal) oller Angriff: 2 freie Erhöhunger sden Nahkampfangriff. Nur für	en DR ———————————————————————————————————		1					DR (Schade	en)	
chaden oder niedrigere TNtbh. egner der vor dir in der nächsten R	Jeder Runde		1					TN	to be hit	
ngreift erhält 3 freie Erhöhun olle Verteidigung: AG+Verteidi Ergebnis auf TNtbh addieren. B gilt nur bis #Erkenntnis Ge	igung —— Bonus	]	1					TNtbh (Reflexe x +Rüstung	5	
ntwaffnen (3), Vergl. Wurf. Ziel k zwischen ST oder AG/Fert wä ezielter Treffer:		[						+Extras		
Torso (1), Arm/Bein (2), Kop ktra Angriff (4): 2 Angriffsv machen. Wenn einer dan geht, gehen beide dane inte (1): Wenn Angriff trifft, kein Sch	würfe neben eben.							Rüstung TN Bonu Qualität/Ext	īs <u> </u>	
aber freie Erhöhung für nächsten Angewachen (1+): erfolgreicher Angriffs	igriff. swurf ——	[	1					In	itiative	
ibt +5TNtbh/Erhöhung f. Bewach rhöhter Schaden (1+), +1K0 für Erhöhung, mit dem zweiten +1K+1 liederschlag (3): Wenn Angriff und über ERDE+Erkenntnis x5 ist e	erste I, etc. f trifft	_	_					Reflexe Schulrar Initiative	/ ng	
HEILUNG ine Nacht Schlaf erholt STA+Erken			_					Wunden (ERDE		OF v5 für 'K O '\
/unden. Ein ganzer Tag verdoppel leilung. Medizin/IN Wurf heilt Wunden, Erhöhungen ergeben je +1	lt die TK1	[	_					Wund- level	Gesamt	Schaden
EHRE Ihre einschätzen W gg. TN 30-(Ruhm+Erkenntnis d. Z Ehrentest' inmal pro Sitzung kann man \	Wurf ——	]	1	or Cortialsoits				Gesund (+0) Angeschlagen( Geschürft (+1) Verletzt (+10)	+3)	
viederholen. Ring, Fert.rang o ttribut durch Ehre ersetzen. Ver man den Wurf -10 Ehrenpun ederzeit wenn die Ehre angegri ei Erfolg +2 Ehrenpun andererseits	rliert nkte! — iffen: nkte, —		IVIEIST 	er Fertigkeite				Verkrüppelt (+.  Niedergeschlagen  (VP ausgeben um zu ha	(+40)	
RUHM								K.O.		
<mark>tuhm einschätzen</mark> W gg. TN 60-(Ruhm*5 d. Z Bei erkanntem Ruhmrang	Ziels)							Erf	ahrungspu	nkte
oziale Fert.würfe + Ruhmi egen denjenigen, der ihn erka								total		noch frei

	Techniken, Zaubers	sprüche, Kiho, Tattoos	L
			De
		<del></del>	R
			Das
			von
			u
			Da ni
			akze
			E
			Be San
			anc
	Assumption of the second secon		Gr
	3.35/2002		N
7.5	**		Da rich
	. \$4		es ei
-			
-			Grau
-			Grau
			Schl
			s
			Die /
			Sam
			Mı
			verv
Freund und Feind	Geschichte und Taten	Ausrüstung u	ind Besitz lieg
			alle
			Men
			Sam Pf
			Ihre den
			Ehi
			Bed
			der
	DAW		В
			se fürcl
			eine führ
Zeit  Gemein Formell Stunde Jahreszeit			das
Gemein Formell Stunde Jahreszeit Hase Sonne 6-8 am Frühling  Drache Mond 8-10 am			Di
Drache Mond 8-10 am Schlange Hantei 10am-noon			
Pferd Akodo noon-2pm Sommer Ziege Doji 2-4pm	Von	Machtaila	
Affe Shiba 4-6 pm Hahn Bayushi 6-8 pm Herbst	Vor- und	INACIILEITE	0
Hund Shinjo 8-10 pm Eber Hida 10-Mid Winter			Pfeile
Ratte Togashi Mid-2 am Ochse Fu Leng 2-4 am		Y	a 2k2
Tiger Ryoshun 4-6 am		A	rmor Piercer 1k2 (ign. Rüstung)
laijutsu Duell  Awareness/laijutsu Wurf mit TN5 für eine Info, +5 für jede		W	Vatakusi 2k3 (Rüstung TN Bonus x2)
weitere Info (AG, AW, V, RE, jetziger Wundabzug, laijutsu, Erkenntnis restliches V). Jetzt Option den Gegner zum Sieger zu		K	arimata 1k1 (2 freie Erh. gg. Obj.)
erklären (kein Ehrverlust). Jeder Duellist wählt AG, V oder RE des Gegners. Beide		Н	eul/-Signalpfeil 0k1
fokussieren nun mit dem Ring/Attribut, die der andere gewählt hat ('Wahl'). TNtbh für beide ist 5 + Rüstung.		- Contraction of the contraction	Dai di
Sieger aus AW/lai Wurf oben hat erste Auswahl: Fokus (max. `Wahl mal oder je VP einmal mehr), 'Schlag' oder er übergibt die		- Company	Ta Ta
erste Wahl an den Gegner (+1 Honor). - Fokus: 'Wahl'/lai Wurf gegen derzeitigen TNtbh des Gegners.			
Bei Erfolg TNtbh+5 für beide, andernfalls sofort 'Schlag' Schlag: Gegner greift an. RE/lai m. so vielen freien			H
Erhöhungen wie er erfolgreich Fokus gemacht hat. Wenn beide überleben, kann man VP einsetzen, um sofort VP K VP Schaden			1 6 7 1 6 7 1 G
zu machen. Danach geht das Duell in einen normalen Nahkampf über (mit Ini).		- Paris	

n des Bushido

/IEYO (Ehre)

Samurai hat nur einen einer Ehre: sich selbst. murai handelt definiert - wer und was er ist.

### YU (Mut)

nes Samurai wird niemals rcht beherrscht. Respekt t werden ihn selbstlosen dhaften Dienst leiten.

### JGO (Loyalität)

eines Samurai gehört selbst, sondern seiner Der wahre Samurai eine Verantwortung und hingebungsvoll.

#### (Ehrlichkeit)

urai ist ehrlich in allen nit allen Menschen. Ein aubt an Recht, nicht von ondern aus Ihnen selbst. ne Schattierungen von er Frage von Ehrlichkeit und Recht. ur richtig und falsch.

# O (Ernsthaftigkeit)

eines Samurai ist immer den wahren Samurai ist in Wort und Tat etwas zu verschreiben.

#### I (Höflichkeit)

nurai benötigt keine it. Er ist zu jedem höflich nen Feinden. Die Stärke ırai wird nicht allein in getestet, sondern wird in Jmgang mit anderen

### (Leidenschaft)

ung eines Samurai macht chnell und mächtig. Ein gt dem Weg des Kriegers rai ist nicht wie andere n. Dennoch vergisst ein iemals, dass alles Leben st, und dass ihr Leben auf ern des gemeinen Volkes hrer Samurai betrachtet idenschaft und trachtet ch Gutes zu tun.

## drei Sünden

ist eine Sünde, die den dazu treibt beschämente Dinge zu tun.

ist eine Sünde, weil sie azu verführt ihre einzige Leben zu missachten zu dienen. Ein Samurai. Liebe verlangt, wird die einen Daimyo verraten, /erlangen zu erfüllen.

st eine Sünde, weil es zu anderen Sünden führt schwachen Geist zeugt. kann einen Mann an errn zweifeln lassen, zu is er getan hat oder nach ren Weg zu verlangen. Es zu Zweifel, einem Gefühl, n Platz im Herzen eines Samurai hat.

### nmlische Ordnung KAMI

erasu, Lady Sonne tangu, Lord Mond

EBEN FORTUNES shamon, Stärke ikoku, Reichtum u, Ehrliche Arbeit Irokujin, Weisheit ei, Zufriedenheit jin, Langlebigkeit

## **JENSCHEN**

Sohn von Amaterasu Samurai:

er 7 Clans, Familien und Clans, Rikugunshokan Shireikan (Commander), , Chui (Lt), Gunso (Sgt), Corp), Hohei (Private), Ronin

alb-Menschen): Bauer, ker, Künstler, Kaufleute (nicht-Menschen): ta (Bestatter, Folterer)

50 Zeni

5 Bushel

1 Koku