



木隱 | KOGAKURE

STEFAN IMHOFF

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	1.1
Einleitung	1.2

Geschichte

Ursprünge des Ninjutsu	2.1
Entstehung der Ryū	2.2
Berühmte Ninja	2.3
Ninja-Biografien	2.4
Iga-ryū	2.5
Kōga-ryū	2.6
Iga no Ran	2.7
Invasion von Iga	2.8
Niedergang	2.9
Moderne Geschichte	2.10

Organisation und Ausbildung

Organisation der Ryū	3.1
Kunoichi	3.2
Ausbildung der Ninja	3.3
Bansenshūkai	3.4

Körperliches Training

Taijutsu	4.1
Kampfregeln	4.2
Kampffaktoren	4.3
Jūnantaisō	4.4
Trainingsfaktoren	4.5

Körperwaffen	4.6
Abhärtung	4.7
Atemite	4.8
Kamae	4.9
Ukemi	4.10
Shinobi iri	4.11

Waffen und Werkzeuge

Waffen	5.1
Wasserwerkzeuge	5.2
Einbruchswerkzeuge	5.3
Kletterwerkzeuge	5.4
Feuerwerkzeuge	5.5
Ninjakleidung	5.6
Sonstige Ausrüstung	5.7
Inrō	5.8

Geistige Kräfte

Mikkyō	6.1
Sanmitsu	6.2
Kuji in	6.3
Godai	6.4
Gogyō	6.5
Tenchijin	6.6
Bewusstsein und Geist	6.7
Der Siebste Sinn	6.8
Erleuchtung	6.9
Daoismus	6.10

Strategie und Taktik

Goton pō	7.1
----------	-----

Onshin jutsu	7.2
Shichi hō de	7.3
Chōhō	7.4
Heihō	7.5
Bōryaku	7.6
Tōiri	7.7
Chi kai ri	7.8

Das Erbe der Ninja

Takamatsu Toshitsugu	8.1
Hatsumi Masaaki	8.2
Bujinkan	8.3
Richtlinien des Bujinkan	8.4
Togakure-ryū	8.5
Gyokko-ryū	8.6
Kukishinden-ryū	8.7
Shinden-fudo-ryū	8.8
Gyokushin-ryū	8.9
Koto-ryū	8.10
Takagi-yoshi-ryū	8.11
Gikan-ryū	8.12
Kumogakure-ryū	8.13

Regeln und Philosophien

Essenz des Ninjutsu	9.1
Die Regeln der Ninja	9.2
Die 5 Gebote der Ninja	9.3
18 Trainingsebenen	9.4
Ninpō Sanjūrokkei	9.5
Ninja no Hachimon	9.6

Anhänge

Chronologie der Website	10.1
Empfehlungen	10.2
Glossar	10.3

live book.kogakure.de maintained yes release v1.0.3

KOGAKURE (木隠)

Ein Buch über Ninja und Ninjutsu



Ein Buch von [Stefan Imhoff](#). Mit Übersetzungen einiger Texte von [Peter Carlsson](#). Das Foto *Bamboo* für das Cover ist von [David Chilstrom](#).

Vorwort

Dieses Buch und die dazugehörende Website kogakure.de gibt es nur, weil vor fast 18 Jahren zwei Dinge zur gleichen Zeit aufeinander trafen: Mein Interesse für Ninjutsu und mein Interesse für Webdesign.

Als ich in den 90ern zum ersten Mal mit Ninjutsu in Kontakt kam, war Information sehr schwer zu finden. Dōjō gab es nur sehr spärlich im deutschen Raum, keines davon in Reichweite für mich. Bücher gab es kaum, und die wenigen Bücher, die es gab waren sehr schwer zu beschaffen (ich musste im Voraus bezahlen, ohne sie je gesehen zu haben und wochen- oder gar monatelang auf die Lieferung warten). Ich habe damals jede Information, die mir in die Hände fiel gesammelt und mir Notizen gemacht. Diese Notizensammlung wurde das, was heute die Website kogakure.de ist.

Für dieses Buch habe ich den Inhalt der Website noch einmal komplett überarbeitet, Fehler korrigiert, Fotos und Grafiken (wenn möglich) ausgetauscht und wo immer möglich auf Vektorgrafiken umgestellt.

Ich verwende die Hepburn-Schreibweise für japanische Worte, mit Ausnahme einiger weniger Begriffe, die so alltäglich sind (z. B. Ninja, Ninjutsu oder Samurai). Wenn ein Begriff unklar ist, findest du mit Sicherheit einen Eintrag im Glossar, der näher beschreibt, um was es sich handelt.

Inhalt

Geschichte

Dieses Kapitel enthält Abschnitte über die Entstehung von Ninja und Ninjutsu, Kampfschulen, Biografien, die größten und bekanntesten Schulen, Geschichten über Konflikte im Kernland der Ninja, den Niedergang der Ninja sowie neuere Geschichte.

Organisation und Ausbildung

In diesem Kapitel geht es um die Struktur innerhalb einer Ninja-Schule und die Ausbildung der Ninja.

Körperliches Training

Alles über die körperlichen Fähigkeiten, die Kampfstellungen, Fallschule, Schleichtechniken und ähnliche Themen sind in diesem Kapitel zu finden.

Waffen und Werkzeuge

Die Ninja hatten ein riesiges Arsenal an Waffen, Ausrüstungen, Giften, Heilmitteln und Nahrungsmitteln, das ich in diesem Kapitel näher beleuchte.

Geistige Kräfte

In diesem Kapitel beschreibe ich die geistigen Kräfte der Ninja, philosophische und religiöse Konzepte der Ninja.

Strategie und Taktik

Die Zahlreichen Strategien der Spionage, Kriegsführung, Fluchttechniken, Techniken des Versteckens und Verkleidens werden in diesem Kapitel näher beleuchtet.

Das Erbe der Ninja

Die Biografien der Großmeister Takamatsu und Hatsumi, die Organisation Bujinkan, sowie die 9 Schulen des Bujinkan werden hier näher beschrieben.

Regeln und Philosophien

In diesem Kapitel werden zum Abschluss noch ein paar Regeln und Philosophien beschrieben.

Anhänge

Die Anhänge enthalten eine Chronologie der Website kogakure.de, von ihrer Entstehung bis in die Gegenwart, inklusive Screenshots des Designs alter Versionen. Außerdem ein Abschnitt mit Buch- und Film-Empfehlungen und das Glossar, was über 500 Worte aus dem Bereich von Ninjutsu und Kampfkunst enthält.

eBook herunterladen oder online lesen

- .pdf
- .mobi
- .epub

<https://www.gitbook.com/book/kogakure/book-kogakure/details>

Korrekturen, Beteiligung, Übersetzungen

- Hast du einen Fehler entdeckt? Grammatik, Rechtschreibung, Inhaltlich falsch?
- Möchtest du Inhalte beisteuern? Glaubst du, dass ein Thema auf Website und Buch fehlt? Schlag es vor, vielleicht gefällt es mir.
- Bist du ein Illustrator, Künstler oder ähnliches? Hast du Interesse, ältere Grafiken (z. B. Waffen oder Techniken) durch Illustrationen zu ersetzen?
- Beherrschst du eine andere Sprache? Hast du interesse Interesse, eine Übersetzung in eine andere Sprache zu erstellen?

<https://github.com/kogakure/book-kogakure>

Dieses Buch ist unter [Creative Commons](#) lizenziert.

Einleitung

Was ist Ninjutsu?

Der berühmte Ninja-Meister Momochi Sandayu, der im Mittelalter als einer drei großen Führer den Iga-ryū leitete drückte es in einem klaren, unmissverständlichen Satz so aus:

Ninjutsu ist nicht für die Befriedigung persönlicher Wünsche gedacht. Der Ninja beschäftigt sich mit seiner Kunst, weil er gezwungen ist sein Land, seine Führungsfiguren oder seine Familie zu beschützen. Wenn du Ninjutsu nur für die Erfüllung persönlicher Wünsche betreibst, werden dir deine Techniken nicht nützen.

– Momochi Sandayu

Erklärung der Schriftzeichen

Das Wort, das die geheimnisvollen Schattenkrieger beschreibt, kann nicht direkt in nicht-japanische Sprachen übersetzt werden.



Der Wortteil *nin*, der auch in Ninja und Ninjutsu zu finden ist, wird *shinobu* ausgesprochen. Er bedeutet Ausdauer, Beharrlichkeit und Unterlassung in einem. *Nin* hat eine Bedeutung im Wörterbuch und kann Heimlichkeit, Verschlossenheit oder Verborgenheit bedeuten. *Jutsu* in Ninjutsu bedeutet soviel wie Kunst, *ja* (*sha*) in Ninja bedeutet Person.



Das Schriftzeichen *nin* besteht aus zwei anderen Zeichen, und zwar aus *yaiba*, was soviel wie Klinge bedeutet und *kokoro*, dem japanischen Wort für Herz.



Die Konstruktion des Schriftzeichens weist darauf hin, dass das Herz, oder der Wille auf Pfade gelenkt wird, die Beherrschung über die Klinge als Werkzeug bringen. Im weiteren Sinne meint es in Kontrolle über den eigenen Körper, der Seele und die Empfindung darüber, was richtig und was falsch ist.

Ein historisches Missverständnis

Wohl keine Kunst in der Geschichte der Erde ist so oft missverstanden worden, wie das Ninjutsu. Wenig Wahres ist zu finden, und Historiker müssen lange suchen, um Quellen über das *ninjustu* zu finden, die nicht übertriebene Propaganda, Verunglimpfungen oder Lügengeschichten sind.

Dies alles ist auch kaum verwunderlich, denn die offiziellen Historiker dieser Zeit waren immer Teil der Militärdiktatur. Deshalb wurde der Widerstand der Familien der Provinzen Iga (Region im Zentrum Japans) oder Koga (Region im Zentrum Japans) immer abschätzig in der Geschichte erwähnt. Sie wurden als Kriminelle, Aufständische oder Attentäter in die Geschichtsschreibung aufgenommen.

Geschichtsschreibung ist immer subjektiv

Ein ähnliches Beispiel für subjektive Geschichtsschreibung findet man z. B. auch in der Geschichte der Vereinigten Staaten.

In den Geschichtsbüchern steht wenig von den brutalen Morden an den Ureinwohnern des Kontinents, von den Gründungsvätern, die meistens Sklavenbesitzer waren. Ihr Ruf ist unangetastet der von Helden, Streitern für die Freiheit und Fortschritt. Die eigentlichen Opfer, nämlich die Amerikanischen Ureinwohner (und die aus Afrika verschleppten Menschen), wurden von den Historikern zu Tätern umgeschrieben.

Diese Tatsachen sollte nicht unbeachtet bleiben, wenn man sich Geschichtsbüchern widmet, denn eine Geschichte klingt immer unterschiedlich, je nachdem wer sie geschrieben hat.

Man kann den Fall der Ninja ähnlich wie das Beispiel der christlichen Kirche betrachten: Diese existiert auch nicht auf der Basis der priesterlichen Brutalität der höllischen Tage der Inquisition des Mittelalters, sondern auf dem jüdischen Grundgedanken eines Zimmermanns aus Israel.

Daher ist leider wenig über die Ninja der Nachwelt erhalten geblieben, und für viele werden die Ninja wohl immer jene Vermummten sein, die in mondlosen Nächten in schwarzen Anzügen und mit Gesichtsmasken, brutalen Kampftechniken, mörderischen Waffen und versteckten Werkzeugen ihren Feinden die Kehle durchschneiden.

Ninjutsu und moderne Medien

Unglücklicherweise haben die modernen Medien und die Traditionalisten des asiatischen Kampfes den Ruf des Ninjutsu weiter verschlechtert.

Zahlreiche Videos, Comics und Bücher von selbsternannten Ninja überfluteten den Markt, in den 70er Jahren gab es einen regelrechten Boom für das Ninjutsu. Viele kletterten durch die Wälder von Baum zu Baum und glaubten **wahre** Ninja zu sein.

Gottseidank ist das erhoffte eingetreten:

Ich hoffe, dass nach dieser Flut, jene wenigen, die den wahren Kern des Ninjutsu suchen, zurückbleiben und helfen den Ruf dieser alten Kunst wiederherzustellen.

– **Hatsumi Masaaki**

Die Medien haben nach und nach aufgehört Ninja als interessantes Thema zu vermarkten und das Interesse verloren – selbst die *American Fighter*-Reihe endete nach fünf Folgen endlich.

Heute haben sich jene, die den wahren Kern des Ninjutsu bewahren wollen, in Hatsumi Masaakis Bujinkan *budō dōjō* vereint und sich über die ganze Erde verteilt.

Ursprünge des Ninjutsu

Die Tengu als Vorfahren der Ninja



Dämonen des Waldes. *Tengu*. Geflügelte, langnasige Fabelwesen, die tief in den verfluchten Wäldern Japans verborgen lebten.

Voller Furcht erzählten sich die Bewohner Geschichten über die ninja. Die *tengu* wären ihre Vorfahren und hätten ihnen die Kampfkunst beigebracht. Magier, Zauberer, Dämonen. Ein Ninja sei unsterblich, unverwundbar, könne durch Wände gehen, fliegen, verschwinden, wann immer es ihm beliebe und niemand könne ihn besiegen.

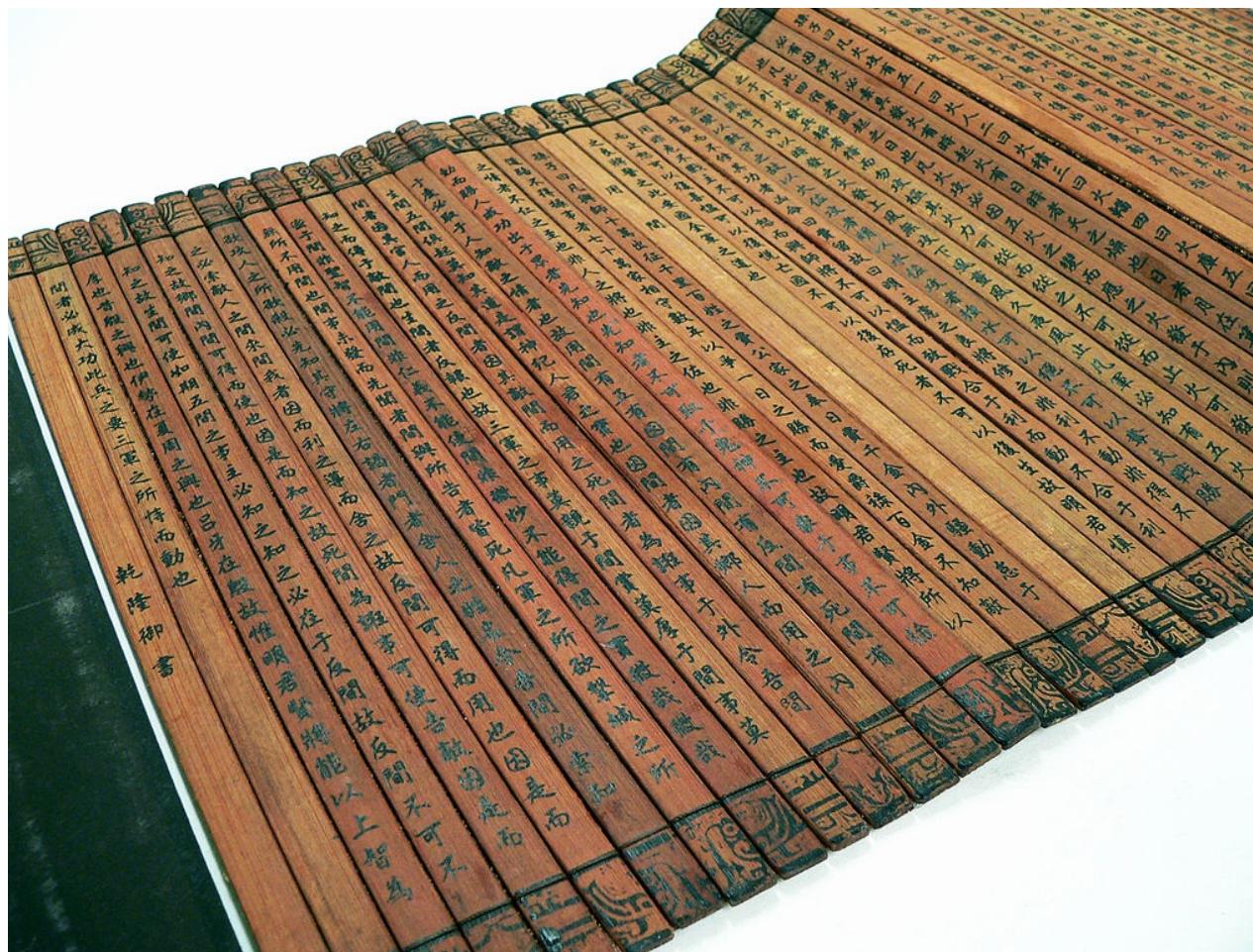
Die Schattenkrieger Japans genossen ihren Ruf, weil er ihnen ein wenig Ruhe vor Neugierigen brachte und ihre Anonymität schützte.

Und nicht selten starb ein junger Samurai, der das erste Mal gegen einen Ninja kämpfen musste. Und das nicht etwa, weil dieser besser kämpfen konnte, sondern weil ihn seine Furcht lähmte und Aberglaube ihn manipulierte.

Entstehung in China

Über die Anfänge des Ninjutsu gibt es noch viele Unsicherheiten. Die allerersten Ursprünge liegen höchstwahrscheinlich auf dem Festland in China. Die Ideen wurden also aus China von Flüchtlingen nach Japan gebracht.

Dafür spricht unter anderem die Existenz von Ninjutsu in Korea und China (Lin Kuei Hing Su To).



Der 2000 Jahre alte Kriegsklassiker **Sun Tzu, Die Kunst des Krieges** (ca. 400 bis 320 v. Chr.) ist wohl eines der ersten Werke, das sich mit Spionage beschäftigt. Diese Schrift wurde um 600 n. Chr. nach Japan gebracht und dort in die Anfänge des Ninjutsu integriert. Des weiteren sind indische und tibetische Einflüsse mit in das Ninjutsu eingeflossen (z. B. das *kuji in, mantra, mikkyō, mandala* etc.).

[Die Kunst des Krieges von Sun Tzu auf Amazon.](#)

Der erste Shinobi

Der Prinzregent Shōtoku Taishi (572-622 n. Chr.) nutzte als erstes Agenten, um sich in Streitfragen über die wahren Hintergründe zu informieren. Unter seiner Herrschaft entstand auch der Name Ninjutsu oder *shinobi no jutsu*.

Einer von Shōtokus Feldherren, Otomo no Saijin, errang durch den Einsatz von Kundschaftern und die dadurch erlangten Informationen einige große Siege. Daraufhin ernannte Shōtoku Taishi diesen Krieger zum *shinobi*, was soviel wie *sich verstecken* oder *sich tarnen* bedeutet.

Ursprünglich war Ninjutsu wohl lediglich ein reines Kundschafterwesen. Während der Heian-Periode (794-1192) entwickelte sich daraus eine tödliche Kunst.

Ninjutsu und Buddhismus

Nach dem Tod von Shōtoku kam es in Japan zu einem grausamen Streit zwischen Buddhisten und Shintoisten. Beide Lehren beanspruchten für sich die neue Staatsreligion zu werden. Dieser Streit endete in einem Bürgerkrieg. Ein *yamabushi* mit Namen Enno no Gyōja ging an die Öffentlichkeit und versuchte durch eine neue Strömung des Buddhismus, dem *shugendō*, die Ordnung wieder herzustellen. Die Religion fand beim Volk großen Anklang. Der Adel befürchtete die *yamabushi* könnten die Staatsmacht an sich reißen und stellten deshalb eine große Streitmacht gegen sie auf.

Die Priester zogen sich Angesichts dieser Übermacht in die Berge um Kyōto zurück und führten ihren Krieg gemäß den chinesischen Militärtaktiken fort.

Die Krieger aus den Bergen



Unglaubliches wird über die *yamabushi* erzählt, die sich in den Jahren der Verfolgung immer den Truppen entziehen konnten.

Sie konnten über glühende Kohlen gehen, ihre Hände in siedendes Wasser tauchen ohne Verbrennungen zu erleiden, plötzliche Feuersbrünste löschen, kaltes Wasser in Sekunden zum kochen bringen, oder aber die Schwerter ihrer Feinde so fest ins *saya* zu bannen, dass keine Kraft sie herausziehen konnte. Dieses *shugendō*, der Weg der wunderbaren Erweisung durch Askese, schützte die Kriegermönche vor den Truppen.

Von ihnen erlernten die Ninja auch die Beherrschung der *mudra*, eine Reihe von 81 Fingergesten, die bestimmte Bereiche der Psyche kontrollieren können. So ist es den Ninja möglich gewesen Gefühle wie Angst, Hunger, Kälte und Schmerz zu kontrollieren, ihre Sinne zu schärfen und sich zu konzentrieren. Die *mudra* kommen ursprünglich aus Indien und bedeuten *Siegel* oder *Zeichen*. Sie sind körperlicher Ausdruck eines bestimmten Bewusstseinszustandes.

Im Ninjutsu fanden jedoch nur 9 Gesten Anwendung, welche *kuji in*, die 9 grundlegenden Gesten der Hand genannt wurden.

In der Heian-Periode (794-1185) wurde das *omyodō* in Japan eingeführt, was ein weiterer Schritt nach vorn für das Ninjutsu war.

Das *omyodō* war eine alte übergreifende Wissenschaft, die sich aus den Elementen der chinesischen Wahrsagerei sowie der Astrologie zusammensetzte.

Die Rolle der Ninja im Mittelalter

Bis zum Mittelalter entwickelte sich das Ninjutsu langsam in eine andere Richtung. Seltener noch erlernten die Schüler die tiefen Grundlagen des *shugendō* und andere Wissenschaften, denn es dauerte oft ein ganzes Leben, bis man sich in einer dieser Techniken fast perfektioniert hatte.

Viele Fürsten, wie z. B. die mächtige Genji-Familie pflegte engen Kontakt zu den Kriegern der Berge. Und häufiger waren die Dienste der Ninja für kleinere Spähaufträge gefragt. Zu diesem Zeitpunkt hatte sich noch kein Begriff, wie Ninja oder Ninjutsu herausgebildet, es dauerte noch einige Zeit, bis sich die Mitglieder dieser Clans als Ninja sahen.

Um das Ninjutsu zu verbessern und schneller Agenten auszubilden wurden neue Aspekte hinzugefügt. Die älteren Künste, die schwer und in langwieriger Arbeit zu erlernen waren, wurden langsam ersetzt durch physische und psychische Meisterleistungen, optischer Täuschungen und Taschenspielertricks.

Ausgefieilte Techniken, effiziente Kampfkunst, auf ihre Tödlichkeit ausreichen geprüft und Körperbeherrschung machten den Ninja zu einem fast unbesiegbaren Kämpfer, dessen Ruf in den Reihen seiner Feinde Furcht und Schrecken säte.

Es dauerte noch bis zur Mitte der Heian-Periode, bis sich das Ninjutsu fest etabliert hatte.

Die Hattori-Familie legte in der Iga-Provinz den Grundstein für ihre Iga-Ninjutsu-Schule.

Entstehung der Ryū

Der Bürgerkrieg in Japan

Mit Aufkommen der Samurai-Kriegerkaste, sowie des *bakufu* (Regierungszentrum des Shogun) der Kamakura-Periode (1192-1333) begann das *Goldene Zeitalter des ninjutsu*, das über 400 Jahre lang andauerte. In dieser Zeit entstanden zwischen 25 und 70 verschiedene *ryū* (Schulen), vor allem in den Iga- und Kōga-Provinzen. Im gleichen Zeitraum wurde der *zen*-Buddhismus in Japan eingeführt, die Grundlage für die Samurai-Kaste.

Die Hattori- und Oe-Clans beherrschten die Iga-Provinz, während die Kōga-Provinz von mehr als 50 Familien beherrscht wurde.



Im 14. Jahrhundert wurde Japan von erbitterten Kämpfen erschüttert. 1392 wurde Japan unter einem Kaiser vereinigt. Doch schon 75 Jahre später brachen erneut Unruhen aus. Die lokalen Herrscher, *daimyō*, Männer, deren Clans in den Jahrhunderten Macht und Einfluss ausgebaut hatten, hatten in Japans die Kontrolle übernommen und der *shōgun* war nur noch eine machtlose Marionette.

Die *daimyō* bekämpften sich 400 Jahre erbittert, bis es dem Feldherren *Toyotomi Hideyoshi* im Jahr 1590 endlich gelang Japan wieder zu vereinigen. Dieser Umstand führte dazu, dass Ninja überall benötigt wurden. Deshalb wurden mehr und mehr Ninja-Schulen eröffnet, um der ungeheueren Nachfrage Herr zu werden.

Feuerwaffen und Spionage

Die ersten Feuerwaffen (Luntengewehre aus Portugal) wurden 1543 von Kaufleuten nach Japan gebracht. Unter den Samurai galt die Benutzung von *teppō* (Arkebuse)< als ehrlos und diese Aufgabe oblag den niederen *ashigaru* (Fußsoldaten, meist Bauern).

Dem Ninja bereitete der Gebrauch von Feuerwaffen keine Gewissensbisse, und er integrierte mit Aufkommen der Feuerwaffen diese einfach in sein Waffenarsenal. Fortan gehörten Holzkanonen, Bronzepistolen und Personenminen zu seinem Arsenal.

Viele Feldherren heuerten Ninja an, um ihre Rivalen auszuspionieren. Zwei von diesen waren Takeda Shingen und sein Rivale Uesugi Kenshin. Takedas Spione überbrachten ihre Nachrichten mit Hilfe von Signalfeuern, während Uesugis Ninja oftmals als Wanderärzte verkleidet waren. Auch Tokugawa Ieyasu, der berühmte General griff häufig auf Iga- und Kōga-Ninja zurück.

Kōga-Provinzen und deren Herrscher

Die Kōga-Provinz wurde von mehr als 50 verschiedenen Ninja-Clans beherrscht, die Iga-Provinz hingegen teilten sich drei alteingesessene Familien: die Hattori, die Momochi und die Fujibayashi.

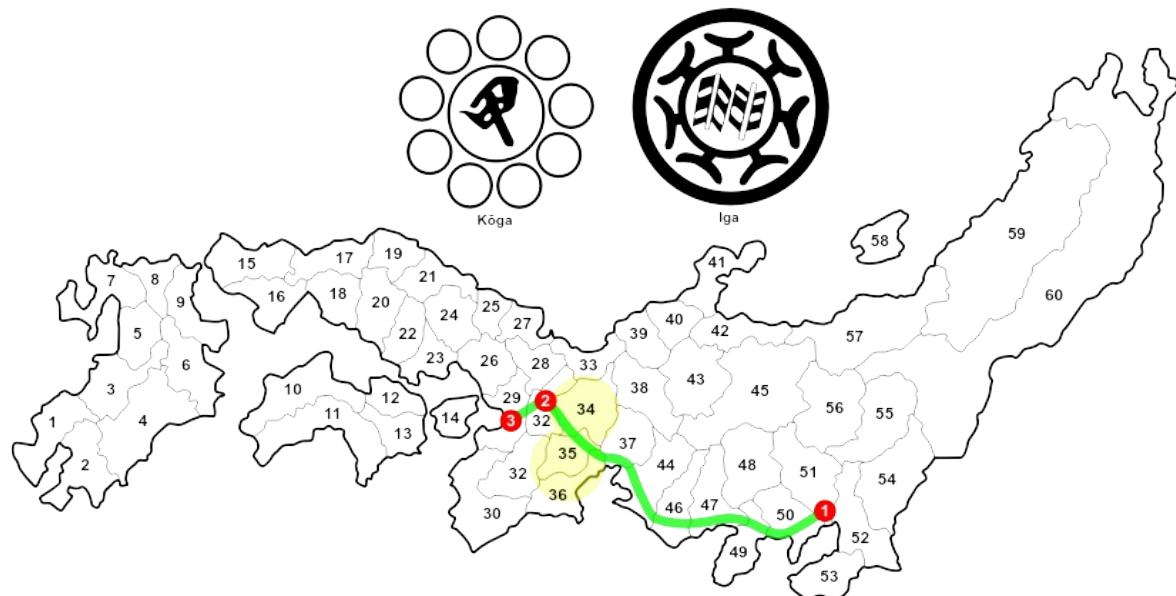
Der Momochi-Clan herrschte über den südlichen Teil der Provinz, die Hattori über das Zentrum und die Fujibayashi über den nördlichen Teil der Provinz. Außerdem konnten die Fujibayashi noch auf Ninja der Kōga-Provinz zurückgreifen.

Ihre Herrführer waren Momochi Sandayu, Hattori Hanzo und Fujibayashi Nagato, die alle drei im 16. Jahrhundert lebten.

Um seine Feinde zu verwirren und seine Identität zu waren, hatte Sandayu drei verschiedene Häuser, jedes mit Ehefrau und Kindern.

Wenn es ihm in einer Gegend zu gefährlich wurde, wechselte er einfach seinen Wohnsitz und seine Identität.

Das massenhafte Entstehen von Schulen



Städte, Straßen und Gebiete

Nr.	Stadt, Straße, Gebiet
1	Edo (heute Tōkyō)
2	Kyōto
3	Osaka
grün	Tokaidō-Straße
gelb	Iga- und Kōga-Gebiet

Provinzen

Nr.	Provinz
1	Satsuma
2	Osumi
3	Higo
4	Hyuga
5	Chikugo
6	Bungo
7	Hizen
8	Chikuzen
9	Buzen

10	Iyo
11	Toza
12	Sanuki
13	Awa
14	Awaji
15	Nagato
16	Suo
17	Iwami
18	Aki
19	Izumo
20	Bingo
21	Hoki
22	Bitchu
23	Bizen
24	Mimasaka
25	Imaba
26	Harima
27	Tajima
28	Tamba
29	Kawachi
30	Kii
31	Yamato
32	Yamashiro
33	Wakasa
34	Omi
35	Iga
36	Ise
37	Owari
38	Mino
39	Echizen
40	Kaga
41	Noto

42	Etchu
43	Hida
44	Mikawa
45	Shinano
46	Totomi
47	Suruga
48	Kai
49	Izu
50	Sagami
51	Musashi
52	Shimosa
53	Kazusa
54	Hitachi
55	Shimotsuke
56	Kozuke
57	Echigo
58	Sado
59	Dewa
60	Mutsu

Als im 14. Jahrhundert die politischen und wirtschaftlichen Verhältnisse instabiler wurden, wurden viele neue *ryū* gegründet. Die Familien sahen sich gezwungen gegen den Strom zu schwimmen, wenn kreatives Denken und originelles Handeln die letzten Möglichkeiten waren, um ein Überleben zu garantieren. Andere *ryū* wurden bloß zeitweilig aktiviert, um einem bestimmten Kriegsherrn, einer Streitmacht oder einem religiösen Orden in einer spezifischen Angelegenheit zu helfen. Hatten diese *ryū* ihre Aufgabe erfüllt, löste man sie wieder auf. Einige Stile beschränkten sich eher auf eine Gegend und verbündeten sich aus geopolitischen Gründen mit anderen Ninjutsu-Schulen dieser Gegend. Wiederum andere verließen sich ausschließlich auf die Erfahrungen, das Wissen und die Weisheiten, die der Gründer des Clans zu seinen Lebzeiten angesammelt hatte.

Die historisch belegten japanischen *ninjutsu-ryū* waren im Hinblick auf Größe und Wichtigkeit sehr verschieden. Es gab sehr kleine Clans, die sich aus einigen Familienmitgliedern zusammensetzten, und andere, die sich aus Hunderten von Ninja zusammensetzten.

Liste der wichtigsten Schulen

Die folgende Liste enthält einige der historisch gesehen wichtigsten *ninjutsu-ryū* sowie ihre Führer, Operationsgebiete und militärischen sowie politischen Verbindungen:

- Der **Nakagawa-ryū** hatte sein Operationsgebiet im Bezirk Aomori. Er wurde von Nakagawa Kohayato organisiert.
- Der **Haguro-ryū** hatte sein Kernland im Bezirk Yamagata. Man sagt ihm nach, er sei von den kriegerischen Asketen des Haguro-Berges entwickelt worden.
- Der **Uesugi-ryū** wurde von Usami Suruganokami Sadayuki (Bezirk Niigata) für Uesugi Kenshin als militärische Spionageorganisation entwickelt.
- Der **Kaji-ryū** wurde von Kaji Ominokami Kagehide, einem Schüler des Gründers des Uesugi-ryū, gegründet, doch er hatte ebenfalls Verbindungen zu den Vätern des Hattori-ryū (Iga-Provinz).
- Der **Matsumoto-ryū** operierte im Bezirk Tochigi.
- Der **Matsuda ryū** operierte in der Provinz Ibazaki.
- Die **Koyo-ryū**, **Ninko-ryū** und **Takeda-ryū** wurden von Takeda Shingen zwecks Agententätigkeit gegründet. Diese *ryū* machten regen Gebrauch von Spionen, die als Wandermönche oder Händler verkleidet waren.
- Das **Fuma-Ninpo** (Bezirk Kanagawa) wurde von Fuma Kotaro gegründet und spezialisierte sich auf den Guerillakrieg.
- Die **Akiba-ryū** und **Ichizen-ryū** (Bezirk Aichi) wurden von Hachisuka Koroku Masakatsu gegründet, einem berühmten Krieger dieser Gegend.
- Der **Mino-ryū** (Bezirk Gifu) wurde während der Herrschaft des Saito Dosan entwickelt und beinhaltete die Kurokawa-Ninja-Gruppe der Kōga-Gegend.
- Der **Echizen-ryū** (Bezirk Toyama) wurde von Iga-Ninja gegründet, denen die Flucht vor den Truppen des Oda Nobunaga gelungen war.
- Der **Yoshitsune-ryū** (Bezirk Fukui) wurde von Minamoto Yoshitsune entwickelt. Dieser *ryū* war eine Mischung aus Spionagemethoden Ise Saburos und verschiedenen *yamabushi*-Lehren.
- Der **Kōga-ryū** war eine regionale Ninjutsu-Tradition, die sich aus mehr als fünfzig Familien zusammensetzte.
- Der **Iga-ryū** war ebenfalls eine regionale Ninjutsu-Tradition, die sich aus mehreren wichtigen Familien zusammensetzte, u. a. dem Hattori- und dem Momochi-Clan.
- Der **Negoro-ryū** wurde von Suginobo Myosan, einem Feuerwaffenfachmann, gegründet. Der **Saiga-ryū** bildete Feuerwaffen- und Sprengstoffspezialisten aus. Der **Natori-ryū** wurde von Natori Sanjuro Masatake gegründet, dem Autor des Shoninki-Ninjutsu-Nachschatzwerkes. Diese *ryū* hatten, zusammen mit dem **Kishu-ryū**-Ninjutsu, ihren Stammsitz im Bezirk Wakayama.
- Der **Bizen-ryū** stammte aus dem Bezirk Okayama.

- Der **Fukushima-ryū** (Bezirk Shimane) wurde von Nojirijiro Jirouemon Narimasa entwickelt.
- Der **Kuroda-ryū** (Bezirk Fukuoka) unterstützte die Kuroda-Herrschergesellschaft.
- Der **Nanban-ryū** operierte im Bezirk Nagasaki.
- Das **Satsuma-Ninpo** (Bezirk Kagoshima) unterstützte die Shimazu-Herrschergesellschaft.

Mit Ausnahme weniger waren diese *ryū* lange vor Beginn des Meiji-Zeitalters im Jahre 1868 ausgestorben.

Berühmte Ninja

Die Hattori-Familie

Eine der berühmtesten Familien in Iga war ohne Zweifel die Hattori-Familie. Sie stammten sowohl von Otomo Hososto, einem hohen Mitglied einer der bedeutendsten Familien Japans, als auch aus China ab. Die Otomo-Familie war im Dienste der Kaiserfamilie vor allem wegen ihres Wissens über Kriegsführung angestellt. Den Söhne der Hattori wurde es später erlaubt ihre eigenen Familienzweige zu erschaffen.

Einigen Quellen zufolge war es Iga Heinazae Mon no Jo lenaga, der dem ältesten Sohn Hattori Hei Taro Koreyuki das Recht gab, den Familiennamen Kamihattori zu benutzen. Der mittlere Sohn Hattori Heijiro Yasuyori gründete den Nakahattori Familiennamen, und der jüngste Sohn Hattori Heijiro Yasunori gründete den Shimohattori Familiennamen.

Jede Familie hatte ihr eigenes *mon* (Familienwappen), die Kamihattori hatten auf ihrem *mon* **yahazu-nihon** (dt. zwei Pfeilspitzen), die Nakahattori **ichitomoe** (dt. einen Bogen) und die Shimohattori **yaguruma** (dt. acht Pfeilspitzen in einem Ring).

Das jede Familie ihr eigenes *mon* hatte weist darauf hin, dass sie den gleichen Rank, wie ein Samurai hatten. Den modernen Geschichtsbüchern zufolge soll Hattori Hanzo ein Samurai aus Iga gewesen sein. Als Oda Nobunaga Iga eroberte, überlebten nur 80 Personen aus den drei Hattori-Familien. Sie flohen in verschiedene Teile Japans.

Die Kamihattori flohen in das Dorf Nagaoka in Echigo. Die Shimohattori erhielten Schutz durch die Tokugawa-Familie in Mikawa oder von der Ochi-Familie im Dorf Takatori in der Provinz Yamato. Die Nakahattori flohen hinauf in die Takano-Berge.

Hattori Hanzo



Der berühmteste Ninja der Geschichte war ohne Zweifel Hattori Hanzo Masahige (1541-1596). Er war der Sohn von Hattori Nazo Yasunaga, der durch Heirat ein Vasall der Tokugawa-Familie geworden war. Die Tokugawa waren in dieser Periode als Matsudaira bekannt. Sie gehörten zum Familienzweig der Kamihattori, ob sie jedoch von den Heitaro oder Chigachi abstammten ist unbekannt.

Hattori Hanzo wuchs mit Kampfkunst auf und es wurde zu seiner Hauptbeschäftigung in seinem Leben. 1557, als Hattori Hanzo sechzehn Jahre alt war, kämpfte er zum ersten mal in seinem Leben in einer Schlacht. Es war die Nacht in der Tokugawa Ieyasu Uzuchijo in Migawa angriff (die Burg in Udo). Hier bekam er seine erste Belohnung wegen seiner herausragenden Leistungen auf dem Schlachtfeld. Er bekam den Spitznamen *Hanzo der Geist*, und selbst die Tokugawa bemerkten seine Fähigkeiten. Danach war er noch in der Schlacht von Anagawa 1570 und der Schlacht bei **Mikata Ga Hara** 1572 beteiligt. Aufgrund seiner Fähigkeiten war ein anderer Spitzname auch *Hanzo der Teufel*.

Die Hattori-Familie waren keine *watari-ninja* (ninja, die ihre Dienste für das höchste Gebot verkauften), sie waren treue Anhänger der Tokugawa. Als Oda Nobunaga von Akechi Mitsuhide ermordet wurde, war Tokugawa in einem Dorf nahe Osaka und wurde von Akechis Truppen angegriffen. Tokugawa erhielt von Hattori Hanzo und Taro Shiro, einem Koga-Ninja Unterstützung. Zusammen mit 300 Ninja halfen sie Tokugawa nach Okazakijo zu entkommen und nutzen dabei *goton jutsu* und andere spezielle Techniken, um ungestört ihren Zielort zu erreichen.

Hattori Hanzos vielen Verdienste gaben ihm viel Ansehen und er wurde zum Anführer über die Hassenshi Samurai ernannt. Am 4. Dezember 1596 starb Hattori Hanzo, während er eine Truppe anführte, die Fuma-ryū-ninja aus Kanagawa angreifen sollte. Hanzo und seine Truppen waren den Fuma-ryū-ninja auf das Meer in Booten gefolgt, aber die Fuma-ryū-ninja benutzten Unterwassertechniken, um ihr Ruder zu zerstören. Als Hanzo und seine Männer

in die Fluten sprangen, um an Land zu schwimmen, setzten die Fuma-ryū-ninja, das Öl, das sie ins Wasser gefüllt hatten in Brand. Alle kamen in den Flammen um. Hattori Iwami no Kami Masanari gelang später der Erfolg, wo Hattori Hanzo gestorben war.

Die Bevölkerung Japans singt immer noch Lieder in der Gegend um Kawauchi. Er ist dort als *der große Lanzenkämpfer*, ein sehr starker Krieger bekannt. Nicht viele wissen von seinen Verbindungen zum Ninjutsu, vielmehr ist er als *bushi* (Krieger) aus *Iga* bekannt.

Die zwei Identitäten des Momochi Sandayu

Neben der Hattori-Familie, waren die Momochi und Fujibayashi die bekanntesten Ninja-Familien der Iga-Provinz. Einige Quellen behaupten sie würden von Otomo Hososto und der Otomo-Familie abstammen. Es wird berichtet, dass die Momochi den Süden von Iga, die Hattori die Mitte und die Fujibayashi den nördlichen Teil von Iga kontrollierten. Momochi Sandayu war neben Hattori Hanzo der bekannteste Ninja-Führer.

Momochi Sandayu war unter Tembunera (1542-1555) der Großmeister des Momochi-ryū und Gyokko-ryū. Er war auch als ein fähiger Ninja bekannt.

Um seine Identität zu verbergen hatte er drei verschiedene Häuser, eines war in Ryugu Sanbonmatsu in der Yamato-Provinz und wurde vom *daimyō* Kitabatake Tomonori erbaut. Die anderen in Hojiro Yamato und Takiguchijo. Außerdem hatte er drei verschiedene Familien, zwischen denen er wechselte. Der Platz, an dem er in den 1570ern hauptsächlich lebte scheint Ryugu Sanbonmatsu, nachdem in Erwägung gezogen wurde in zu einem führenden Mann im Dorf zu ernennen.

Viele Quellen berichten, dass Momochi Sandayu und Fujibayashi Nagato **ein und die selbe Person** gewesen seien. Da wäre ein Grund dafür, dass er in keiner Quelle erwähnt wird, als Oda Nobunaga 1581 Iga eroberte, von Momochi jedoch Heldentaten erzählt werden.

Eines von Momochi Sandayus Häusern in Takiguchijo, nahe von Iga Ueno wurden von Oda Nobunaga während der Invasion von Iga niedergebrannt, aber Momochi gelang die Flucht mit seinen Männern und er verharrete in Sanbonmatsu, bis die Neuigkeiten vom Mord an Oda Nobunaga am 10. Juni 1582 erfuhr. Wahrscheinlich starb Sandayu Momochi nicht lange nach der Invasion, sein Grab wurde 1960 auf dem alten Familienfriedhof nahe des Dorfes Nabari am Berg Okaone gefunden, etwa 24 Kilometer von Iga Ueno entfernt. Es wurde auf einem Hügel nahe eines seiner Häuser gefunden.

Im Film [Shinobi no Mono](#) kann man das Doppel Leben von Momochi Sandayu verfilmt betrachten, wie er zwischen den beiden Häusern hin- und herwechselt und mit sich selbst im Wettkampf steht.

Momochi Sandayu II erbte beide, den Gyokko-ryū und Koto-ryū in der Tensho-Periode (1570-1592) von Momochi Sandayu. Wer der nächste *soke* (Oberhaupt eines *ryū*) des Momochi-ryū wurde ist unbekannt. Der Gyokko-ryū und Koto-ryū wurde in der Bunroku-Periode (1596-1615) auf Momochi Tanba Yasumitsu weitervererbt. Er war auch als Tanba no Kaimi und Herr der Ryugu-Burg bekannt. Momochi Taro Daemon, der Herr über die Shokudai-Burg in Ueno war übernahm den Sitz der Clans in der Genna-Periode (1615-1624). Danach verließen die zwei *ryū* die Momochi-Familie und gingen andere Wege in der Iga-Provinz.

Andere bekannte Ninja

Andere bekannte Personen der Momochi-Familie waren Momochi Jindayu Yasumatsu, Momochi Sannojo und Momochi Chuzuburo Yasumatsu neben vielen anderen. Das die Methoden sehr effektiv waren wurde durch eine *kunoichi* namens Tanaka Sadako, die niemals enttarnt wurde, wenn sie sich versteckte, bewiesen.

Nachkommen von Momochi Sandayu leben noch immer in einem seiner Häuser, jedoch haben sie nicht mehr Verbindung zur Ninja-Tradition des Momochi Sandayu. Alle verbliebenen Ninja-Werkzeuge wurden an Museen und Sammler verkauft, und das schon zwei oder drei Generationen zuvor.

Nicht viel ist über die Familie der Fujibayashi bekannt. Was bekannt ist, ist die Tatsache, dass Fujibayashi Nagato und Momochi in Wirklichkeit ein und die selbe Person waren.

Wenn die Familie Fujibayashi nicht als Ninja-Familie existierte, so ist es dennoch möglich, dass der Autor des Bansenshūkai, Fujibayashi Yasutake zur Ninja-Familien gehörte oder durch die Verwandtschaft zu ihr genug Wissen erlangen konnte, um die Bücher zu schreiben.

Es wird außerdem erzählt, dass die Fujibayashi ihren Clan von den Burgen in Yubano und Ayama aus kontrollierten.

-
- **Text:** Peter Carlsson
 - **Übersetzung:** Stefan Imhoff

Ninja-Biografien

Mochizuki Chiyome

Chiyome war die Frau von Mochizuki Moritoki, der im September 1561 in der Schlacht von Kawanakajima getötet wurde. Chiyomes Ehemann Moritoki war der Herrscher der Mochizuki-Burg in der Kitasaku-Provinz in Nagano, und in seinem Stammbaum waren auch Kōga-Ninja vorhanden.

Nach dem Tod ihres Ehemanns, zog sich Chiyome in ein altes Haus im Dorf Nezu in Nagano Shinshus Chiisagata-Provinz zurück. Sie wurde gefragt, ob sie die Anführerin des Miko (Weibliche *shintō*-Schrein Mitglieder) Spionagering, der in den Kai- und Shinano-Gebieten operierte, werden wollte. Chiyome versammelte verwaiste und davongelaufene Mädchen aus verschiedenen Gebieten um sich und trainierte sie als Miko-Jungfrauen und ebenfalls als *kunoichi* (weibliche Ninja) Ninja-Agenten für die Takeda-Familie. Die *kunoichi jōnin* (Oberhaupt eines *ninja-ryū*) bewertete die Talente, Eigenschaften und Charakter von ihren Mädchen, um sie an richtiger Stelle einzusetzen.

Fuma Kotaro

Geboren in der Sagami Präfektur, war Kotaru in der fünften Generation *jōnin* des Fuma-*ryū-ninjutsu*. Er und seine 200 Gefolgsleute, *rappa* oder *suppa* (Kampfunterbrecher) genannt, arbeiteten als Guerilla-Bande zur Unterstützung der Hōjō-Familie aus Odawara. Fuma Kotaros berühmtester Kampf fand März 1581 statt, als die großen Truppen Takeda Shingens Sohn Katsuyori die Hōjō-Festung angriffen. Takeda errichtete seine Festung in Ukiishimagahara, und die Hōjō errichteten ihr Camp gegenüber, auf der anderen Seite des Osegawa-Fluss. Die Fuma-Gruppen überquerten den Fluss und griffen die Takeda-Truppen mehrmals in der Nacht an, und brachten das Takeda-Camp mit ihren Ninja-Taktiken in Chaos und Unordnung.

Die Geschichte des Kampfes ist im Hōjō Godaiki-Band beschrieben. Zur Zeit des Tokugawa-*bakufu* war die Fuma-Gruppe nur noch eine Bande Piraten die die innere See unsicher machten.

Saiga Magoichi

Geboren mit dem Familiennamen Suzuki war Magonichi der Anführer der Kishu Saiga Ninja-Gruppe. Als ein Meister des Tsuda-ryū und Saiga-ryū, mit Fähigkeiten in Sprengstoffen und Feuerwaffen, gründete er sein Hauptquartier auf der Saiga-Landzunge, und warb seine Männer aus den *ji-samurai* (örtliche Samurai) aus der Umgebung der Saiga-Burg an. Sie verfügten über 2000 Gewehre, zu der Zeit eine große Sammlung und sie hatten viele gute Heckenschützen. Deswegen erhielten sie viel Unterstützung und Wohlwollen von den regionalen Herrschern.

Magoichi war in die Schlacht von Naniwa Kanzakigawa Gassen verwickelt, in der Oda Nobunaga, der Erzrivale aller Ninja ebenfalls teilnahm. Saiga Magoichi entwickelte die Taktik *shaki no jutsu* (Flaggenwegwerfen) um die Schlacht zu gewinnen. Die Saiga-Gruppe ließ ihre eigenen Flaggen hinter sich und nahmen mit gefälschten Flaggen des Nobunaga ihre neue Position ein. Die Truppen des Nobunaga sahen in ihnen Alliierte. In der damaligen Zeit wurden solche Taktiken als skandalös und feige angesehen. Aber den Ninja war es ohnehin untersagt zu kämpfen, deshalb konnten sie jede Taktik anwenden. Magoichis Strategie waren Überraschungsangriffe verbunden mit hoch effektiven Feuerwaffenangriffen.

Als frommer Buddhist führte Saiga Magoichi seinen Kampf gegen Oda Nobunaga, dem Unterdrücker des Buddhismus, bis zu seinem Tod fort.

Suginobo Minsan

Geboren als Tsuda Minsan Kanmotsu, nahm er den Mönchsnamen Suginobo Minsan an. Legenden erzählen, dass er der Gründer des Negoro-ryū gewesen und ein talentierter Feuerwaffenexperte gewesen sein soll.

Minsans Bruder war ebenfalls eine berühmte Persönlichkeit in der Geschichte der Einführung der Feuerwaffen Ende des 15. Jahrhunderts. Minsan hatte Gerüchte einer Waffendemonstration in Tanegashima gehört und reiste an diesen Ort. Suginobo Minsan wurde eine *koshizashi* (Hüftengehaltene Kanone) gezeigt, die er zum Schmied brachte, damit dieser ihm eine Kopie anfertigte. Danach waren die *sōhei* (buddhistische Kampfmönche) stolz auf ihre Schußfähigkeiten und waren als fähige Scharfschützen bekannt.

Im März 1585 griff Toyotomi Hideyoshi den Negoro-Tempel mit 25.000 Männern an, weil er im Vorjahr von der Negoro-Gruppe besiegt worden war. Minsan kämpfte tapfer, aber er musste gegen Mashita Nagamori kämpfen, der ihn besiegte und tötete.

Sugitani Zenjubo

Zenjubo war der älteste Sohn von Sugitani Yototsugu, der der *jōnin* der 53 Kōga-Ninja-Familien war. Zenjubo war im Gebrauch mit Feuerwaffen talentiert, und wurde von Rokkaku Takayori als Heckenschütze gegen Oda Nobunaga angeworben. Am 19. Mai 1570 lag Zenjubo und wartete, um Nobunaga mit zwei Kugeln zu töten, aber die Kugeln trafen nur sein Schulterposter und verwundeten den grausamen General nicht. Sugitani Zenjubo floh danach in die Berge der Omi Präfektur um sich zu verstecken.

Nach vier Jahren Flucht vor seinem Feind, wurde er schließlich doch gefangen. Nobunaga folterte Zenjubo, bis er das Attentat zugab und enthüllte. Danach wurde der Kōga-Ninja sechs Tage lang zu Tode gefoltert.

Kato Danzo

Es wird vermutet, dass Kato ein Ninja des Iga-ryū war, weil sein Name im Buch Omikoku Yoshiryaku (Kurze Geschichte der Omi-Provinz) erscheint. Es gibt eine berühmte Theorie, dass er in der Ibaraki-Präfektur geboren wurde. Danzos Spitzname als Ninja war Tobikato, oder *Springender Kato*, weil man glaubt, er sei ein Meister in den Ninjutsu Sprungtechniken.

Um eine hohe Position in der Truppe des Kriegsherren Uesugi Kenshin zu erhalten, erschien er Kenshin und demonstrierte ihm seine *genjutsu* Kunst der Illusion. Kenshin wollte ihn weiter testen, also nutzte Kato seine Fähigkeiten der Unsichtbarkeit und stieg heimlich in eine Burg von Kenshins bestem General ein und entwendete eine wertvolle Schriftrolle und ein Dienstmädchen. Als Uesugi sich immer noch weigerte ihn anzustellen, bot er dem Rivalen Takeda Shingen seine Dienste an. Aber Takeda weigerte sich auch ihn anzustellen, weil er vermutete er sei ein Doppelagent Uesugis. Es wird Takeda nachgesagt er habe seinen Gefolgsmann Tsuchiya Heihachiro beauftragt Kato zu töten und so das Problem zu lösen.

Kido Yazaemon

Im Herbst 1579 versuchte dieser Iga-ryū-ninja und Feuerwaffenexperte ein heimliches Attentat auf Oda Nobunaga, den Feind aller Ninja. Das Attentat schlug fehl, aber es wurde in dem Buch Iranki zu der Eroberung Igas erwähnt.

Igasaki Dojun

Obwohl die Daten von Dojuns Geburt und Tod unsicher sind, ist es bekannt, dass er in Tateoka in der Iga-Provinz geboren wurde, deshalb nannten ihn die Leute Tateoka no Dojun. Igasaki Dojun wird nachgesagt, er sei der Gründer der 49 *ninjutsu-ryū* der Iga gewesen, und

seine Geschichten sind im ersten Band des Bansenshūkai aufgezeichnet.

Rokkaku Yoshitaka, aus Sasaki in der Omi-Region, nutzte Dojuns Hilfe, um Dodo zu besiegen, der Rokkaku betrogen hatte. Dojun nahm 44 Iga-Ninja und 4 Koga-Ninja mit sich um Rokkaku den Sieg zu bescheren. Man erzählt, um in die Festung zu gelangen nutzten Dojun und seine Männer Papierlaternen, die mit dem Familienwappen der Feinde bemalt waren, und benutzten ebenfalls *bakemonojutsu* (Geisterkünste).

Kumawaka

In der Chiisagata-Präfektur von Shinshu geboren, soll Kumawaka (junger Bär) ein *genin* (ausführender Ninja) des Koga-ryū gewesen sein, verbündet mit Takeda Shingen. Die Takeda-Familie hatte eine Macht von 70 *suppa* (Ninja Guerillas), und 30 davon waren in 10er Gruppen den drei Generälen Takedas zugeteilt. So konnten sie in ihrem Zielgebiet besser Informationen sammeln.

In der Schlacht von Wariga Toge (1561), teilte Kumawakas General Idomi Toramasa seine Armee in zwei Teile auf, bemerkte dann aber, dass er seine Schlachtbanner vergessen hatte. Als Meister in den Ninjutsu Schleich- und Lauftechniken, rannte Kumawaka den Weg zu Kumawakas Festung zurück um die Flaggen zu holen, alles in nur vier Stunden. In diesen vier Stunden gelang es ihm die Flaggen aus der Burg zu holen, obwohl die Wachen ihn nicht als einen der Ihren kannten. Während der Schlacht wurde Shingens wertvolles Buch, das Kokin Wakashu gestohlen, und Kumawaka wurde verdächtigt. Er fand den richtigen Dieb und brachte Takedas Buch zurück.

Ishikawa Goemon

Obwohl weder die Iga- noch die Kōga-Familien ihn einen der Ihren nennen würden, weil er das Ninjutsu benutzte, um für sich zu stehlen, wäre die Liste der historischen Ninja ohne ihn nicht komplett. Es gab viele Theorien, wo er geboren wurde, aber kein gesichertes Wissen. Drei berühmte Theorien besagen er sei in Kamamatsu in Enshu, Oshus Shirakawa oder im Dorf Ishikawa in der Iga-Provinz geboren worden.

Ursprünglich war er ein *genin* des Iga-ryū, aber er wurde am 24. August 1594 in kochendem Öl zu Tode gebrüht. Obwohl Ishikawa Goemons Name nicht im Bansenshūkai auftaucht, erscheint er oft in den Novellen und im Theater als der größte Dieb aller Zeiten. Heute ist Goemon in zahlreichen Manga-Filmen der Held und wird von vielen Kindern und Jugendlichen bewundert.

Iga-Ryū

Lage der Region Iga



Der Ursprung des Iga-ryū-*ninjutsu* kann nur verstanden werden, wenn man die Region Iga näher betrachtet. Von Anfang an gehörte die Iga-Region zur Ise-Provinz, aber ungefähr im Jahr 680 wurden sie zweigeteilt. Ise war immer schon eine der wichtigsten Regionen in Japan, weil sie eine lange Küste hatte und die Tokaidō-Straße zwischen Edo und Kyōto durch diese Region führte. Die Iga-Provinz entwickelte sich zu einer relativ abgeschlossenen Region, umgeben von Bergen an allen Seiten, außer an der Nordseite, nahe der Kōga-Region im Süden der Omi-Provinz. In diesen Regionen wurde die *ninpō*-Kultur entwickelt. Beide Regionen, die Iga- und Kōga-Region waren relativ sicher gelegen, nur ein wenig südöstlich von Kyōto, der Hauptstadt Japans und südlich der Tokaidō-Straße. Diese Regionen lagen also sehr zentral und spielten eine wichtige Rolle in der Geschichte Japans.

Zu all diesen äußerlichen Umständen braucht man nun nur noch als Beschleuniger den General Ikai, ein Flüchtling aus China mit Wissen in Strategie und den Kriegskünsten, und sie hatten alle Möglichkeiten für eine Entwicklung ihrer eigenen unabhängigen *ryūha* (Sekte, Zweig). Beides – als Schutz für ihre eigene Existenz und als Weg, um eine aktive Rolle in der politischen Entwicklung Japans zu spielen. Nebenbei muss noch erwähnt werden, dass es in Sada (in Iga) Orte gibt, die Tojin Iwa (der Chinesische Fels) und Karadobuchi (die Tür zu Chinas tiefem Wasser) heißen, und immer noch an die Verbindung zu China erinnern.

Ganz in der Nähe, südöstlich von Iga in den Yoshino-Bergen ist der Ort, an dem die Führer des *shugendō*-Sekte lebten. Und südlich von Iga, in den Kumano-Bergen gelegen, ist ein anderer heiliger Ort der *shugendō*-Sekte. Es ist sehr wahrscheinlich, dass diese *yamabushi* (Bergkrieger) ihre Philosophien und Methoden mit den Bewohnern von Iga austauschten.

Der Iga-Ryū

Im Iga-ryū gab es viele andere *ryū* mit ihren eigenen Spezialitäten und Traditionen, aber der Ursprung aller Iga-ryū Kriegskünste soll auf Ikai zurückreichen, der aus China in eine Höhle auf dem Berg Takeo floh. Was er aus China mitbrachte, war zuallererst das Wissen des *koshi jutsu* (Techniken gegen Muskeln und Sehnen), das er neben vielen anderen auch Gamon Doshi (Moralist) lehrte. Gamon Doshi und sein Schüler Garyū Doshi werden als Gründer fast aller Kriegskünste in der Region von Iga gesehen.

Aber es gibt ein Problem mit dieser Theorie. Nach Meister Hatsumi und anderen Quellen im Bujinkan, floh Ikai aus China irgendwann zwischen den Jahren 1040 und 1050. Die Gründe für seine Flucht waren, dass er mit den Bewohnern von Kitan und Xia gegen König Jinso (Song-Dynastie in China) gekämpft hatte und besiegt wurde. Nach den Geschichtsbüchern waren die Staaten Kitan und Xia zu dieser Zeit aber noch siegreich, und erst als sich der Kaiser Hui Zong mit Aguda von den Ruzhen zwischen 1123 und 1125 verbündete konnten die Staaten Kitan und Xia besiegt werden. Also müssen entweder die Daten von Hatsumi umgewertet werden oder es muss nach einer Verbindung zwischen Yo Gyokko und dem Sturz der Tang-Dynastie herausgefunden werden und wer *koshi jutsu* nach Japan brachte.

Es kann auch so gewesen sein, dass Yo Gyokko *koshi jutsu* und Ikai das Wissen über Strategie und Hicho Kakuregata nach Japan brachte und sich aus beiden Systemen der Ursprung der Kriegskünste in Iga ergab.

– Hatsumi Masaaki

Garyū Doshi führte den Hakuun-ryū ein, eine Schule die von Hakuun Doshi entwickelt und benannt wurde. Hachiryū Nyudo ist ein andere Name, der erwähnt werden sollte, weil er wahrscheinlich Garyūs Wissen zu Tozawa Hakuunsai weitergab, dem ersten offiziellen

Großmeister des Gyokko-ryū. Gyokko-ryū wird in den meisten Fällen als eine *koshi jutsu*-Schule gesehen, aber es ist auch eine offizielle *ninpō*-Schule.

Hakuun-ryū wurde an Kagakure Doshi (auch als Kain Doshi oder Kumogakure Doshi bekannt) weitergereicht, und es war Kagakure der dieses System Nishina Daisuke lehrte. Daisuke gründete den Togakure-ryū und dieser ist zusammen mit dem Gyokko-ryū einer der ältesten Traditionen in Iga. Beide Stile beeinflussten die anderen Schulen in Iga in großem Maß.

In Hatsumi Masaakis Buch *Essence of Ninjutsu* wird Iga Heinabe Yasukiyo, ein anderer Schüler des Gamon Doji erwähnt. Weil man ihm ein Stück Land gegeben hatte half Iga Hattori Minamoto Yoritomo in seinem Kampf gegen den Taira-Clan. Ihm wird nachgesagt, er habe eine Burg gebaut, die der Ursprung des Iga-ryū wurde. Aber Iga Heinabe Yasukiyo soll im späten 11. Jahrhundert gelebt haben und Minamoto Yoritomo im späten 12. Jahrhundert. Deshalb wird diese Geschichte angezweifelt. Andererseits, Iga Heinabe Yasukiyo scheint die Basis des Wissens zu sein, das Iga Heinai Saemon no Jo lenaga, sein Nachkomme in der zwölften Generation benutzte, als er eine Schule gründete, die auch Iga-ryū hieß, dann aber später in Kumogakure-ryū-*ninpō* umgenannt wurde.

Es gibt eine andere Geschichte, die festlegt, dass Ise Saburo Yoshimoru mit Minamoto Yoritomos Bruder in der Schlacht von Yoritomo verbündet war. Das passt besser in die Geschichte, auch wenn es noch nicht sicher ist.

All die verschiedenen Iga-ryū hatten ihre eigene Linie von *soke* ('Kopf der Familie', Oberhaupt), aber der Iga-ryū als Ganzes hatte ebenfalls einen Stammbaum von wichtigen Personen, die *jōnin* genannt wurden. Es ist nicht ungewöhnlich hier auch die Namen von *soke* zu finden die auch *soke* in anderen Iga-ryū waren.

Die Großmeister des Iga-Ryū

Unten eine Liste der Iga-ryū *jōnin* bis zum Ende des 16. Jahrhunderts. Das erwähnte Jahr ist nicht genau oder das Jahr in dem die Personen Großmeister waren, aber das Jahr, in denen sie aktiv waren.

1. Gamon Doji (1065-1068) Garyū Doji (Gründer des Hakuun-ryū) (1074-1076)
2. Unryū Doji (1074-1076)
3. Iga Heinabe Yasukio (1096)
4. Tozawa Hakuunsai (Gründer des Gyokko-ryū) (1159)
5. Ise Saburo Yoshimoro (1159)
6. Togakure Daisuke (Gründer des Togakure-ryū) (1207-1210)
7. Kumogakure Gen an (1249-1255)
8. Tozawanyodo Gen eisai (1334-1335)

9. Hachimon Hyouun (1379-1380)
10. Kuryūzu Hakuun (1394-1427)
11. Tozawa ryūtarō (1487-1488)
12. Momochi Sandayu I (1532-1554)
13. Iga Heinai Saemon no jo Ianega (Gründer des Kumogakure-ryū) (1532-1554)
14. Kamihattori Heitaro Koreyu (Hattori Hanzos Familie) (1532-1554)
15. Nakahattori Heijiro Yasuyori (1532-1554)
16. Shimohattori Heijuro Yasunori (1532-1554)
17. Momochi Sandayu II (1573-1591)

Die Familien des Iga-Ryū

Das gesammelte Wissen des Iga-ryū wurde entwickelt und beschützt von 45 Familien. Diese Familien waren:

Tozawa, Fujiwara, Minamoto, Kuriyama, Taira, Momochi, Ishitani, Hattori, Toyata, Izumo, Ohkuni, Tsutsumi, Arima, Kimata, Hata, Mizuhari, Hanbe, Shima, Sawada, Togakure, Ise, Sakagami, Narita, Toda, Oda, Ooyama, Mori, Abe, Kataoka, Ueno, Otsuka, Ibuki, Kaneko, Kanbe, Kotani, Hisahara, Sugino, Kazama, Iida, Kimura, Iga, Fukii, Kashiwabara, Shindo, Suzuki.

Einige Namen sind sehr interessant. Zum Beispiel Tozawa, denn Tozawa Hakuunsai war auch der erste *soke* des Gyokko-ryū, einer der 9 Schulen im Bujinkan.

Die Toda-Familie ist auch interessant. Außer, dass sie die *soke* des Kumogakure-ryū waren, erbten sie auch den Togakure-ryū im 17ten Jahrhundert von der Natori-Familie, die den Togakure-ryū wieder erbten, als alle Toda-Familienmitglieder gestorben waren. Die Toda waren auch eng mit den Tozawa verbunden.

Momochi war eine der berühmtesten Familien und Momochi Sandayu war ohne Frage der berühmteste Ninja-Führer, zusammen mit Hanzo Hattori. Momochi Sandayu und drei seiner Nachkommen waren im 16ten Jahrhundert *soke* im Gyokko-ryū und Koto-ryū. Sie hatten auch Schulen der Sakagami-Familie geerbt. Im 17ten Jahrhundert wurden der Gyokko-ryū, Koto-ryū, Kumogakure-ryū und Togakure-ryū unter Toda Seiryū Nobutsuna weitergeführt. Später wurde auch der Gyokushin-ryū an die Toda-Familie weitergereicht. Andere Namen, die eine direkte Verbindung zum Bujinkan haben sind Ishitani, Izumo und Iga.

Mit dem Iga-Ryū verwandte Schulen

Hier sind einige *ryū*, die Teil des Iga-ryū und der Traditionen der Iga-Provinz waren:

Hakuun-ryū, Togakure-ryū, Kumogakure-ryū, Genjitsu-ryū, Tenton Happo-ryū, Goton-juppo-ryū, Kadone-ryū, Kukishinden-ryū, Gyokko-ryū, Koto-ryū, Rikyoku-ryū, Tsuji-ichimu-ryū, Hattori-ryū, Taki-ryū, Yoshimori-ryū, Uchikawa-ryū, Gikan-ryū, Gyokushin-ryū, Takino-ryū, Sawa-ryū, Gen-ryū, Momochi-ryū, Ryūmon-ryū, Iga-ryū.

Diese Liste ist nicht komplett, denn viele *ryū* verschwanden in der Geschichte. Die Iga-ryū und Kumogakure-ryū waren ein einziger *ryū*, weil Iga-ryū einfach in Kumogakure-ryū umbenannt wurde. Die Gikan-ryū und Gyokushin-ryū wurden beide aus dem Gyokko-ryū entwickelt.

Eine exakte Niederschrift der Geschichten der *ryū* ist fast unmöglich. Dies hat verschiedene Gründe, zum einen weil die Kriegskünste oft als *kuden* (Mund-zu-Mund Lehren) weitergegeben und nicht niedergeschrieben wurden. Eine andere Sache ist, dass die *soke* oft mehr als ein *menkyo kaiden* (Entgültige Meisterschaft einer Kampfkunst) ausstellten, um dem *ryū* eine bessere Chance zu überleben zu geben. Andere *ryū* wiederum hatten nur eine einzige Person, die der nächste *soke* werden sollte, und wenn der Meister unerwartet starb, so starb auch sein *ryū*.

Bibliografie

- **Text:** Peter Carlsson
- **Übersetzung:** Stefan Imhoff

Kōga-ryū

Gründung des Kōga-ryū

Das Kōga-ryū-ninjutsu war der andere Ninja-Clan von großer Wichtigkeit in Japan. Er wurde von 53 Familien gegründet, wahrscheinlich in der Tenkyo-Periode zwischen 938 und 946.

Nachdem sich Mochizuki Saburi Kameie im Krieg gegen die Taira no Masakado ausgezeichnet hatte, erhielt er ein wenig Land südöstlich der Omo-Provinz. Die Region wurde Kōga Gun genannt, deshalb änderte Mochizuke seinen Namen in Kōga Oni no Kami Kameie. Es war sein Sohn Oni no Kami Iechika, ein Talent auf den militärischen Künsten, und in der Literatur, dem nachgesagt wird, er habe den Kōga-ryū gegründet. Es wird erzählt er habe genjutsu (Kunst der Illusion) von dem buddhistischen Mönch Tatsumaki Hoshi gelernt, der in dieser Gegend lebte.

Die Tradition blieb für sieben Generationen, Oni no Kami Ienari, lesada, lenaga, Iekiyo, Ietoo, Ieyoshi und Yoshiyasu, bevor sie sich auf andere Familien ausdehnte, Mochizuki, Ugai, Naiki und Akutagawa. Diesen fünf Familien traten die übergebliebenen Truppen aus dem Norden und Süden des Königreiches während des Namboku-Krieges (1335-1395) bei. Mit der Hilfe des Kōga-ryū wuchsen sie auf 53 Familien an. Einige dieser Familien des Kōga-ryū waren:

Kōga-ryū, Shinpi-ryū, Taira-ryū, Isshu-ryū, Byaku-ryū, Tengu-ryū, Taro-ryū, Kuruya-ryū, Tomo-ryū, Tatara-ryū, Sugawara-ryū, Otomo-ryū, Hiryū-ryū, Fujiwara-ryū, Sasaki-ryū, Tachibana-ryū, Kawachi-yon-tengu-ryū.

Die Anführer des Kōga-ryū

Während der Kōga-ryū wuchs, gab es acht Familien, die die anderen ryū in Kōga kontrollierten. Diese acht Familien waren Kōga, Mochizuki, Ugai, Naikii, Akutagawa, Ueno, Ban und Nagano. Aber auch Gruppen in Kōga wie Hiryūgumi, Kakuryūgumi, Tachibana Hachitengu Gumi und Kawachi Yon Tengu Gumi hatten sehr fähige Meister.

Während der Hokuto-Periode (1441-1451) waren die Anführer Kōga Saburo, Mochizuki Goro, Ugai ryūhoshi, Naiki Fujibe und Akutagawa Kazuma. Während der Bunmei-Periode (1469-1487) waren es Kōga Saburo II, Mochizuki Yajiro, Ugai Chiaki, Naiki Gohei und Akutagawa Tenpei, die von der Sasaki-Familie, die *daimyō* ('Großer Name', reicher Grundbesitzer) in dieser Gegend waren, angeworben wurden, um die Truppen gegen Ashikaga Yoshizawa führten.

Fast 100 Jahre später warb die Sasaki-Familie Ninja noch einmal. Dieses mal waren es Ninja aus der Kōga- und Iga-Region im Jahr 1570. Sie warben ebenfalls Samurai aus Kōga mit dem Ziel an Oda Nobunaga zu zerstören. Die Samurai wurden sehr intensiv während einer kurzen Zeitspanne ausgebildet, damit sie die Kampfstrategien der *jōnin* ausführen konnten.

Sasakis Armee wurde in drei Divisionen aufgeteilt, die erste wurde von Ninja des Mikumo-ryū, Takanose-ryū, Mizuhara-ryū und Inui-ryū angeführt. Die zweite wurde von den anderen 53 Kōga-Familien angeführt und die dritte von den Samurai Sasakis. In der Schlacht wechselte Mikumo Iyo Kami, der eine von Sasakis Armeen anführte, plötzlich die Seiten und griff Sasakis Armee von der Rückseite an, was zu deren Niederlage führte. Sasaki selbst konnte nur knapp entkommen.

Tokugawa Ieyasu setzt Kōga-ninja ein

Als Tokugawa Ieyasu um die Macht in Japan kämpfte, wurde die Fushima-Burg nahe Kyoto belagert. Sie mussten sich lange genug gegen die Armeen im Westen verteidigen, damit die Tokugawa-Armee genug Zeit hatte sich für den Kampf in Sekigahara (Ort der letzten Entscheidungsschlacht des Bürgerkriegs) im Osten zu gruppieren. 400 Ninja der Kōga-Region halfen bei der Verteidigung. Einige von ihnen in der Burg, andere terrorisierten den Feind draußen mit verschiedenen Angriffen. Ungefähr 100 von ihnen starben, und nachdem Tokugawa gesiegt hatte hielten sie eine Zeremonie ab, und es wird erwähnt, dass Mochizuki und Arakawa getötet wurden.

Der letzte Einsatz der Kōga-ninja

Eines der letzten Male, bei der die Kōga-Ninja aktiv wurden war die Schlacht bei **Shimabara no Ran** (Ort der Schlacht im Christenaufstand), als christliche Samurai eine Rebellion starteten und die Hara-Burg in der Shimabara-Provinz auf Kyūshū besetzten. Zehn Ninja aus der Kōga-Region wurden von Izumo Kami Nobutsuna ausgesandt, um Informationen für die Samurai des *shōgun* zu sammeln, um den Angriff gegen die Burg vorzubereiten.

Sie wurden angeführt von Mochizuki Heidayu, 63 Jahre alt und Akutagawa Kiyouemon, 60 Jahre alt, beides Veteranen aus der Schlacht von **Sekigahara**. Die anderen aus Kōga waren:

- Iwane Kanbei, 56 Jahre alt
- Tomei Gohei, 53 Jahre alt
- Natsumi Kakunosuke, 41 Jahre alt
- Akutagawa Shichirobei, 25 Jahre alt

- Kamogai Kanuemon, 56 Jahre alt
- Iwani Kanbei, 45 Jahre alt
- Mochizuki Yoemon, 33 Jahre alt
- Yamanaka Jutaya, 24 Jahre alt

Sie kamen am 4. Januar 1638 an und ihre erste Aufgabe war es eine Karte der Gegend um die Burg anzufertigen. Nur 15 Tage später schickten sie eine detaillierte Karte über die Burg und die Streitkräfte nach Edo (das heutige Tōkyō) zum *shōgun* Tokugawa Iemitsu.

Es wird auch erzählt, dass die Ninja aus Kōga oder *ongyo no mono* (versteckte Personen), wie sie auch genannt wurden jede Nacht ohne Probleme in die Burg schllichen. Am 21. Januar stahlen sie Nahrungsmittel aus der Burg, weil ihre Nahrungsmittelreserven langsam zu Ende gingen. Dabei gelang es ihnen auch einige geheime Passwörter zu erfahren.

Am 27. Januar gelang es fünf Kōga-Ninja, als Soldaten verkleidet in die Burg zu gelangen. Es waren Mochizuki Yoemon, Arakawa Shichirobei, Natsume Kakanosuke, Yamanaka Jutayu und Tomo Gohei. Die Belagerer feuerten mit ihren Feuerwaffen, und die Feinde löschten ihre Fackeln aus, damit sie nicht mehr treffen konnten. Als die Wachen spät in der Nacht langsam entspannten, kletterten die fünf im Schutz der Dunkelheit über die Mauern.

Arakawa passte nicht richtig auf, und stürzte in ein Loch, Mochizuki eilte ihm sofort zu Hilfe. Aber aufgrund des Lärms steckten die Wachen sofort die Fackeln wieder an, und sie wurden entdeckt. Mochizuki und Arakawa rannten durch die Truppen, griffen sich eine der christlichen Fahnen auf dem Weg und wurden beschlossen. Allen fünf gelang die Flucht, aber Mochizuki und Arakawa wurden verwundet.

Als die Burg am 24. Februar angegriffen wurde, dienten die Kōga-Ninja als Verbindungsmänner zwischen den Truppenteilen. Nebenbei kann noch erwähnt werden, dass Miyamoto Musashi (berühmtester Schwertmeister Japans), dem *shōgun* bei der Planung der Schlacht half. Aber er wurde von einem Stein getroffen, den eine Frau von der Mauer geworfen hatte und musste sich zurückziehen und beschwerte sich über den Verlust seiner jugendlichen Kraft.

Der letzte Kōga-ninja

Es wird erzählt, dass der Kōga-ryū bis Mitte des Zwanzigsten Jahrhunderts durch Fujita Seiko (1899-1966) überlebte. Er soll der 14. *soke* des Kōga-ryū gewesen sein. Im Zweiten Weltkrieg führte er kleine Einheiten in den Dschungeln an. Bei den Olympischen Spielen in Tōkyō 1964 versuchte er die Sportler dazu zu bewegen nach Ninja-Methoden zu trainieren. Er machte zu dieser Zeit durch aufsehenerregende Demonstrationen auf sich aufmerksam. Fujita Seiko starb am 4. Januar 1966 mit 67 Jahren in seinem Haus in Tōkyō an

Leberzirrhose. Er war der Großmeister des Kōga-*ninja-ryū-jūjutsu* und der 14. *soke* des Sato-*ryū-kenpō*. Nach offiziellen Angaben hat er eine Lehrbefugnis für den Kōga-ryū niemals an Schüler weitergegeben.

Es gibt ein Buch, das *Ninjutsu no Gokui* heißt, geschrieben von Gingetsu, der die Techniken und die Geschichte von Tanemura Ihachiro, einem *jōnin* des Kōga-ryū lernte. Die Techniken, die in diesem Buch beschrieben werden sind sehr ähnlich zu denen des Togakure-ryū aus Iga.

Bibliografie

- **Text:** Peter Carlsson
- **Übersetzung:** Stefan Imhoff

Iga no Ran

Oda Nobunagas Interesse an Iga

Die Iga-Provinz wurde zweimal von der Oda-Familie im späten 16ten Jahrhundert angegriffen. Der Grund dafür lag eigentlich nicht in der Iga-Region, sondern in der gesamten Ise-Region. Lange Zeit wurde diese Region von der Kitabatake-Familie beherrscht. Kitabatake und die herrschende Nikki-Familie in der Iga-Region wussten sehr wohl von den Ninja-Aktivitäten, griffen aber nicht ein, weil sie die unglaublichen Fähigkeiten der Ninja respektierten. Kitabatake Tomonori baute sogar auf dem Berg Maruyama inmitten der Iga-Region eine Burg, um Iga von hier aus zu kontrollieren. Er erfüllte diese Mission jedoch nie, wahrscheinlich weil die Menschen in Iga eine so enge Verbindung zu den Ninja-Familien hatten.

Alles begann 1560, als Oda Nobunaga und seine Armeen große Erfolge erreichten. 1568 entthronte er den letzten Ashikaga *shōgun* in Kyōtō, und beauftragte seine Truppen Ise zu erobern, weil er noch immer von seinen Feinden Mori, Takeda und Uesugi umgeben war. Er benötigte die Kontrolle über die Tokaidō Hauptstraße, die die nördliche Ise-Region durchquerte. Kitabatake Tomonori verlor die Burgen Kanbe und Kuwana. Die Kuwana-Burg war sehr wichtig, weil sie die Tokaidō-Straße strategisch gut verteidigen konnte. Odas Erfolge auf dem Schlachtfeld rissen nicht ab, und er eroberte Okawachi in fünfzig Tagen und zwang Kitabatake Tomonori einem Frieden zuzustimmen. Die Bedingung war, dass Kitabatake Odas zweiten Sohn Nobuo adoptierte, der zu dieser Zeit zwölf Jahre alt war.

Kitabatake verlor viele Gebiete in Ise als Belohnung für Odas Generäle, aber er blieb auf seinem Posten als *Marionetten-daimyō*. Später wurde er ermordet, vielleicht von einem seiner früheren Vasallen, Tsuge Saburozaemon. Das bedeutete, dass Oda Nobuo die Kontrolle über die Provinz erbte. Die Kitabatake-Familie mit Kitabatake Tomoyari an der Spitze versammelten alle ihre loyalen Samurai und Unterstützer aus der Iga-Region, um sich an Oda Nobuo zu rächen. Tomoyari war Priester in Nara gewesen, kehrte jedoch zurück, als Tomonori ermordet worden war. Es wird geglaubt, dass Tsukahara Bokudens (einer der berühmtesten Schwertkämpfer) Sohn Tomoyari unterstützte, der Aufstand wurde jedoch von Oda Nobuos General Takigawa Saburohei Kazumasu niedergeschlagen. Die überlebenden Samurai flohen nach Iga, wo sie die Hilfe von Mori Motonari erflehten. Motonaris Region war nicht an dem Kampf gegen Oda beteiligt, aber seine Truppen begannen Oda Nobunaga zu bedrängen. Dies war für den Grund genug gegen Motonari anzugehen.

Der Aufstand von Iga

Das, was als **Iga no Ran** bekannt wurde, war ein Aufstand, der 1579 begann, als Shimoyama Kai no Kami zu Nobuo kam, um sich über den Rest der Bevölkerung von Iga zu beschweren. Nobuo fühlte, dass er endlich einen Grund hatte sich auf eine Schlacht vorzubereiten, indem er die Burg wiedererbaute, die sein Stiefvater Kitabatake Tomonori niemals beendet hatte. Er befahl Takigawa Saburohei die Burg auf dem Berg Maruyama zu vollenden.

Die Burg thronte 180 Meter über den Fluten des Hijiki, und obwohl Takigawa Saburohei seine eigenen Ninja nutzte, um die Invasion zu planen, entschlossen sich viele Iga-Ninja am Bau der Burg teilzunehmen, und sieh kehrten mit dem Wissen über die Schwachstellen der Burg zurück.

Die Führer von Iga beschlossen anzugreifen, bevor die Burg vollendet war. Samurai und Ninja aus Iga griffen zusammen an, was die Soldaten von Takigawa zwang, sich in die Dörfer am Fuße des Berges zurückzuziehen, weil die Burg noch nicht genug Schutz bot. Sie wurden von kleineren Gruppen von Samurai angegriffen. Diejenigen Soldaten, die sich in der Burg verschanzt hatten, bemerkten bald, dass die Iga-Soldaten wussten, wie sie in die Burg eindringen konnten.

Sie flohen, um sich mit den restlichen Truppen der Takigawa zu vereinen. Takigawas Truppen wurden in die überfluteten Reisfelder und in die Wälder getrieben. Die Schlacht dauerte noch bis in die Nacht an, bis sie besiegt waren. Takigawa selbst floh nach Matsugashima und überlebte die Schlacht. Am nächsten Tag brannten die Ninja und Samurai die Burg nieder.

Nach seiner Niederlage bei Maruyama, entschloss sich Takigawa sich zu rächen für den Verlust seiner Ehre und unterstützte deshalb Oda Nobuo, als dieser sich entschloss Iga zu erobern. Obwohl der Rest seiner Vasallen ihm abriet ritt Nobuo in die Schlacht. Sein Plan war mit 12.000 Männern durch die besten drei Pässe von Matsugashima anzugreifen. Nobuo selbst leitete den Angriff durch den nördlichen Nagano Pass. Die Bewohner von Iga hatten die Ninja eingesetzt, um die Informationen rechtzeitig zu erhalten und konnten die Armee von Nobuo leicht besiegen.

Takigawa griff von Süden durch den Oniboku Goe (Teufelspass) an. Sie wurden auf fast die gleiche Weise, wie Nobuo besiegt. Zur gleichen Zeit hatten die Iga-Truppen einen extra Triumph, als sie ihre Rache an Tsuge Saburozaemon, der Takigawa begleitete ausüben konnten.

Der dritte und letzte Angriff schlug zwischen den beiden anderen Angriffen zu. Die Truppen wurden von Nagano Sakyo Tayu und Akiyama Ukyo Tayu angeführt. Als sie Iseji erreichten, wurden sie verlockt einen Angriff auf ein Dorf durchzuführen. Dabei waren sie längst an den

versteckten Truppen Iga-Truppen vorbeigezogen und wurden von Hinten angegriffen, was alle Fluchtversuche ausschloss und sie komplett vernichtete. Nobuo entkam nur knapp mit seinem Leben und floh zurück nach Matsushiga.

- **Text:** Peter Carlsson
- **Übersetzung:** Stefan Imhoff

Invasion von Iga

Der große Feldzug gegen Iga

Oda Nobunaga war die nächsten zwei Jahre anderweitig beschäftigt, so dass er sich erst dann mit dem Problem in Iga befassen konnte. Als ihm zwei Samurai, Fukuchi Iyo aus einem Dorf oberhalb Tsuges in Iga und sein Kamerad Mimisu Iyajiro, ihre Dienste als Berater und Führer anboten, sah Nobunaga seine Chance gekommen Iga endlich zu unterwerfen, weil sie seine Oberherrschaft nicht akzeptierten. Oda Nobunaga plante eine weit aus größere Operation als sein Sohn Oda Nobuo bei seinem Misserfolg 1579.

Oda Nobunaga plante von sechs Seiten aus gleichzeitig anzugreifen, wobei Fukuchi Iyo und Mimisu Iyajiro von Norden aus durch die Kōga-Provinz vorrücken sollten, weil diese Route am schwersten zu verteidigen war.

Oda Nobunaga selbst leitete die Streitkräfte, die Azuchi im August 1581 verließen, aber nach nur einem halben Tag Marsch wurde er krank und musste die Operation abbrechen. Im September war seine Gesundheit wiederhergestellt und er rief seine Generäle zusammen. Sein Plan war soviel wie möglich zu verbrennen und zu verwüsten, um die Taktiken der Leute aus Iga zu verhindern.

Die Bevölkerung in Iga erfuhr rechtzeitig von den sechs Armeen, sie hatten jedoch nicht die Ressourcen, um eine solch große Streitmacht zu schlagen.

Nobunagas Armee

Die Truppen in Iga waren ungefähr 4.000 Soldaten, also entschlossen sie sich ihre Kräfte auf zwei Plätze zu konzentrieren und von dort aus zu verteidigen. Der eine Platz war der Tempel Heirakuji auf einem kleinen Hügel im Dorf Ueno, der Ort wo heute die Burg von Iga Ueno steht. Der andere Platz war der Berg Tendoyama, nicht weit entfernt von dem Ort, wo einst die Burg von Maruyama stand. Nobunagas Truppen benutzten sechs verschiedene Routen:

Iseji

Die Route über Iseji wurde von Oda Nobuo oder Kitabatake Chujo Nobuo, wie er auch bekannt war, kommandiert. An seiner Seite ritten Yoshida Goro und Oda Shichibei no Jo Nobuzuma zusammen mit mehr als 10.000 Soldaten und berittenen Samurai. Er wurde auch

von all jenen begleitet, die schon bei der Invasion 1579 teilgenommen hatten, neben anderen Takigawa Saburohei Kazumasu, Nagano Sakyo und Hioki Daizenryo, aber dieses mal zusammen in einer Armee. Nach einem schnellen Vorstoß teile Nobuo seine Armee in drei Teile auf, um die Dörfer und Festungen anzugreifen, wo sich Flüchtlinge aus Iga aufhielten. Takigawa belagerte zwei Festungen, Tanenama no Sho und Kunimiyama, während Nagano und Hioki das Tal von Ao und die Festung in Kashiwao angriffen. Er traf nicht auf viel Widerstand während seinem Feldzug, aber sie wurden oft von den Belagerten bedrängt. In den Nächten starteten sie Angriffe auf die Belagerer.

Tsuge

Mehr als 12.000 Soldaten kamen von Norden durch das Gebiet von Kōga. Sie zogen an Tsuge nahe den Grenzen vorbei weiter südlich. Die Armee wurde von Niwa Gorozaemon Nagashida, Takigawa Sakon Shogen, Takigawa Yoshidaou, Wakabe Sakyo no Shinjuko und Todo Shogen angeführt. Das Lager von Niwa Nagashida wurde bei jeder Gelegenheit von Ninja angegriffen, so dass am Ende niemand mehr wagte zu schlafen, aus Angst getötet zu werden.

Tamataki

Über 7.000 Soldaten kamen ebenfalls von Norden durch die Gegend um Kōga, aber sieh wählten die westliche Route durch das Dorf Tamataki. Die Armee wurde von Gamo Hida no Kami Shikyo, Wakizaka Jinnai Yasuharu und Yamaoka Shukei Gashira, was kein Name ist, jedoch Zahlmeister meint, befohlen. Die Armee soll auf Widerstand bei ihrem Weg durch Kōga gestoßen sein. Offenbar war es ein Mitglied der Mochizuke-Familie mit Namen Mochizuke Chotaro, der ein Duell mit einem Mann namens Yamauchi Zaemon Dono hatte. Ein Grund dafür könnte die Allianz der Iga- und Kōga-Familien gewesen sein.

Tarao

Von Nordwesten kamen Hori Kudaro Hidemasa und Tarao Shirobei Mitsuhiro mit 2.300 Männern. Die Menschen in der nordwestlichen Region von Iga entschlossen sich Kannoji, einen buddhistischen Tempel auf dem Berg Hijiyama westlich von Ueno zu verteidigen.

Yamato Hase

Masanoiyabei Nagamasa, Shinjo Suruga no Kami, Ikoma Gagaku Kashira, Mori Iki no Kami, Toda Danzo Shoshitsu, Sawabara Jiro, Akiyama Sanou Tayu und Yoshino no Miya Naishoyu griffen von der Yamato-Provinz im Süden mit 10.000 Soldaten an. Sie belagerten Kashiwabara, die unter dem Oberbefehl von Takano stand, einem Samurai, der Experte im Nachtangriff war. Er benutzte alte Methoden, die von Kusunoki Masashige, dem Gründer

des Kusunoki-ryū. Eine Technik, die er nutzte, war Frauen und Kindern Fackeln schwenken zu lassen, was einen Eindruck eines bevorstehenden Angriffes erweckte und Angst und Unordnung in den feindlichen Lagern verbreitete.

Kasama

Tsutsui Junke und sein Neffe Tsutsui Shiro Sadatsugu griffen ebenfalls von Yamato im Süden aus an, jedoch über den Ort Kasama weiter nördlich als die Armee von Asano Nagamasa. Die Armee bestand aus 3.000 Soldaten, aber sie zogen nach Norden, um Gamo Ujisato bei der Belagerung von Hijiyama zu helfen, anstatt Kashiwabara zu belagern.

Hijiyama

Am 27. September griffen Gamo Ujisato, Wakizaka Yamaoka und Tsutsui Hijiyama zusammen an, jedoch hatten sich kleine Gruppen von Ninja entlang der Böschung versteckt. Es war die gleiche Strategie, die schon bei Nobuos Invasion erfolgreich angewendet worden war. Sie griffen Gamo auf seinem Weg nach oben an und fügten ihnen so viel Schaden zu, dass Gamos Truppen schwer verwundet waren und ihnen der Kampfgeist fehlte, als sie die Bergspitze erreichten.

Guerilla-Taktiken gegen die Angreifer

Zwei Männer aus Iga, Momoda Tobei und Yokoyama Jinsuke schafften es den Fuß des Berges zu erreichen und die Köpfe von Gamos zwei Söhnen zu nehmen. Die Belagerer brachen ihren Angriff sofort ab und zogen sich zurück. Momoda Tobei, Fukukita Shogen, Mori Shirozaemon, Machii Kiyobei, Yokoyama Jinsuke, Yamada Kanshiro und ein anderer Mann, der *die Sieben Speere* genannt wurde wurden ernteten große Ehre wegen ihres Erfolges in der Schlacht.

Die Streitkräfte von Iga beschlossen mit ihren Nachtangriffen gegen den Feind fortzufahren. Sie bereiteten eine schnellen Angriff auf Tsutsuis Armee vor und überraschten ihn damit. Seine Soldaten hatten nicht einmal mehr die Zeit ihre Rüstungen anzulegen, dazu kam noch das ein Wind alle Fackeln auslöscht. Aufgrund der Dunkelheit metzelten sich Tsutsuis Soldaten gegenseitig nieder. Die Truppen von Iga hingegen benutzten Codewörter, um zu wissen, wer Feind oder Freund war. Ein weiterer Angriff auf Tsutsuis Armee führte ebenfalls zum Erfolg.

Die Niederlage der Aufständischen

Nachdem die Armeen von Oda Nobunaga erfolgreich allen Widerstand zurückgeschlagen hatten, versammelten sie sich rund um Hijiyama. 30.000 Soldaten von seiner einst 44.300 Mann starken Armee umstellten den Berg. Aufgrund des riesigen Vorteils gelang es Oda Nobunaga nicht den Kampf mit Waffengewalt zu gewinnen. Weil das Wetter trocken und der Wind stark war, entschied sich Oda Nobunaga das gesamte Gebiet in Brand zu stecken. Diejenigen, die versuchten aus den Flammen zu entkommen wurden zurückgetrieben.

Dies war das Ende des letzten, großen Aufstandes in Iga und diejenigen, die Oda weiterbekämpften verteilten sich in der ganzen Region. Ob der Fall von Hijiyama am 10. oder 11. September 1581 oder erst Anfang Oktober stattfand, ist unklar. Die Streitkräfte des Nobunaga begannen mit ihrer Jagd auf die letzten Widerständler und es dauerte noch bis 1582, um jeglichen Widerstand zu besiegen.

Die Überlebenden verstecken sich

Nur noch wenige der einst 4.000 Mann starken Armee von Iga blieben übrig, und viele Unschuldige verloren ihr Leben in Nobunagas wütender Jagd nach Ninja. Obwohl die meisten über die Ninja Bescheid wussten, gehörte nur eine Minderheit den Clans an oder war in der Kunst des Ninjutsu trainiert. Einige Quellen berichten, dass nur acht Überlebende aus den drei Clans der Hattori übrigblieben. Viele flohen in andere Gebiete Japans. Ein *jōnin* der Hattori-Familie wurde beim Angriff Tsutsuis auf die Burg Kikyo getötet.

Ein letzter Versuch Nobunaga zu ermorden wurde von Kido, Harada und Jindai ausgeübt. Das Ganze fand statt, als Oda Nobunaga durch Iga reiste, um die Erfolge seiner Invasion zu beobachten. Oda Nobunaga erreichte einen Platz namens Ichinomya. Kido, Harada und Jindai hatten drei Kanonen aus drei verschiedenen Richtungen aufgestellt. Sie eröffneten das Feuer auf den Platz, an dem Nobunaga und seine Gefolgsleute saßen, aber es gelang Nobunaga zu überleben, jedoch sieben oder acht seiner Gefolgsleute kamen um. Kido, Harada und Jindai gelang die Flucht in die Wälder.

Momochi Sandayu, einem sehr bekannten *jōnin*, gelang ebenfalls die Flucht vor Nobunagas Truppen mit einigen seiner Männer. Sie flohen in den Ort Ryugu bei Ude Sanbonmatsu in der Yamato-Provinz, wo Momochi und seine Männer bis zum 10. Juni 1582 verweilten, obwohl seine Männer weiterkämpfen wollten. Am 10. Juni erreichte sie die Mitteilung, dass Oda Nobunaga von seinem eigenen General Akechi Mitsuhide ermordet worden war.

- **Text:** Peter Carlsson
- **Übersetzung:** Stefan Imhoff

Niedergang

Tokugawa einigt Japan

Die letzten Überlebenden hatten sich noch weiter in die Wälder und Berge zurückgezogen oder waren zu anderen Clans in allen Teilen Japans geflohen. Als Oda 1582 in Honnoji ermordet wurde halfen die Ninja unter Hattori Hanzo Nobunagas Verbündetem Tokugawa Ieyasu sicher von Sakai, nahe Osaka zu seiner Burg Okazaki, nahe Nagoya zu gelangen.

Weil sie die gefährliche Honnoji-Gegend meiden mussten, war der einzige Weg durch die Berge von Iga und Koga. Zusammen mit Ninja aus Kōga halfen sie Tokugawa, der 1603 *shōgun* wurde und dessen Clan Japan für die nächsten 250 Jahre kontrollierte. Einige Familien halfen Tokugawa, aus Freude über Nobunagas Tod, andere weil sie in Tokugawa eine friedliche Zukunft sahen. Ironischerweise war es nicht eine Schlacht, die das Ende der Ninja einlautete, sondern Frieden. Die Ninja halfen Tokugawa noch dabei, die letzten *daimyō* zu vernichten, die sich den herrschenden Tokugawa widersetzen.

Ninja als Gärtner und Staatspolizei

Weil in Japan wieder Frieden und Ordnung hergestellt waren, waren die Dienste der Ninja nicht länger gefragt. Viele *genin* und *chūnin* arbeiteten auf eigene Faust weiter, aber ohne die philosophische Führung der *jōnin*. Viele der Ninja wurden in die Geheimpolizei des *bakufu* eingegliedert und halfen dabei den kaiserlichen Hof zu überwachen und die *daimyō* zu kontrollieren. Sie unterstanden den *ometsuke*, *bakufu*-Beamten der Staatspolizei. Andere gingen zum Militär, viele wurden Kriminelle. Zu dieser Zeit konnte man oft ehemalige Ninja anmieten, die aber nur noch Diebe oder Mörder in Ninja-Kleidung waren. Oftmals wurden sie bei Herrschern als Gärtner oder Bedienstete angestellt.

Diese einst tödlichen Einzelkämpfer degenerierten zu Sicherheitsleuten, mit miserabler Bezahlung, und ihr Aufgabenbereich umfasste bald nur noch Türen zu öffnen oder Ziel zu stehen für die jungen Mädchen beim Schneeballwerfen.

Die wenigen Familien, die in den Bergen außerhalb von Kyōto geblieben waren, verbargen sich vor den Tokugawa.

Die letzten Einsätze von Ninja-Kriegern

Nur noch zwei Mal wurden Ninja-Dienste benötigt. Einmal während der Shimabara-Rebellion (1637-38), wo Christen gegen religiösen und wirtschaftlichen Unterdrückung rebellierten.

Die letzte Aktivität der Tokugawa-Ninja fand 1853 statt, als dem Ninja Yasusuke Sawamura befohlen wurde sich auf die Schiffe von Flottenadmiral Perry zu schleichen und nach Informationen zu suchen, die die wahren Beweggründe der fremden Barbaren enttarnen sollten.

Im Archiv der Sawamura-Familie in Iga Ueno liegen noch heute zwei Briefe, die ein niederländisches Lied beinhalten, indem über die Qualität der französischen Frauen im Bett und der britischen Frauen in der Küche geschrieben wird.

Moderne Geschichte

Kriegskünste nach dem Zweiten Weltkrieg

Nach dem Zweiten Weltkrieg wurden alle Kampfkünste in Japan von den Amerikanern verboten. Doch das Ninjutsu überlebte. Die Lehren der Ninja wurden im Geheimen von einer kleinen Gruppe von unauffälligen, interessierten Männern weitergereicht. Viele der *ryū* starben aus, weil der letzte Großmeister keine Nachkommen mehr hatte, die seine Tradition weiterreichen konnten. Deshalb vernichteten viele vor ihrem Tod die alten Schriftrollen und Manuskripte.

Aufgrund der ruhigen Zeiten waren viele Kampfkünste einer Wandlung unterworfen. Viele Kampfkünste wurden vergeistigt, und aus **jutsu** (Kunst) wurde **dō** (Weg, Pfad, Grundsatz).

Ishitani Takakage Matsutaro

Doch nicht alle Meister akzeptierten diesen Wandel. Einige sehnten sich zurück zu den Zeiten, als noch echte Kampfkünste unterrichtet worden wurden.

Einer dieser Meister war Ishitani Takakage Matsutaro, ein *chūnin* Ninja vom Clan der Iga-*ryū*. Er war der 26. Großmeister der Kukishinden-*ryū-happohiken*. Er setzte sich dieser Neuerung entgegen und verachtete die Degradierung der Künste zum Sport oder zu *zen*-Bewegungen.

Resigniert und niedergeschlagen, ohne Schüler und ohne *dōjō* wollte der Meister den Rest seines Lebens in Anachronismus verbringen. Er überlegte, ob er nicht seine geheimen Schriftrollen und Waffen zerstören sollte bevor er starb, damit die Techniken nicht in die falschen Hände gerieten.

Weil Ishitani Verborgenheit suchte, nahm er eine Nachtwächterarbeit in der Zündholzfabrik der Familie Takamatsu in Kobe. Er begegnete dem jungen Sohn der Familie, Takamatsu Toshitsugu. Auf Umwegen erfuhr er, dass dieser junge Mann Schüler der Koto-*ryū-koppojutsu* und der Shinden-fudo-*ryū-daken taijutsu* war. Takamatsu hatte diese Kunst von seinem Großvater Toda Shinryuken Masamitsu erlernt.

Ishitani trainiert Takamatsu

Ishitani bot diesem jungen Mann an, ihn in die Geheimnisse der Shinden-ryū einzuweihen. Begeistert nahm Takamatsu dieses Angebot an und studierte nun unter seinem neuen Meister Shinden-ryū.

Ishitani zeigte ihm zuerst die acht Teile der *happo*-Methode. Als nächstes brachte er seinem Schüler die *hiken*-Methode bei, geheime Schwerttechniken. Trainiert wird mit dem Schwert, dem kurzen Schwert und der *jutte*.

Toshitsugu trainierte hart und wurde nach dem Tode seines Lehrers der 27. Großmeister der Kukishinden-ryū.

Toda Shinryuken Masamitsu

Während dieser Zeit wurde Takamatsu auch von seinem Großmeister Toda Shinryuken Masamitsu, 32. Großmeister der Togakure-ryū, in dieser Kunst unterrichtet. Toda war zu dieser Zeit Schwertlehrer der Tokugawa-Regierung und unterrichtete die Samurai des *shōgun* in der Kunst des Schwertfechtens.

Da er im Alter von 21 Jahren wegen eines zerrissenen Trommelfelles – eine Verletzung aus einem der zahllosen Kämpfe in seiner Jugendzeit – als untauglich für den Militärdienst befunden wurde, beschloss Takamatsu nach China zu gehen.

Takamatsu Toshitsugu geht nach China

Der Gedanke an eine Karriere in der Streichholzfabrik verblassste angesichts der Abenteuer, die ihn in China erwarteten. Er glaubte China biete ihm bessere Möglichkeiten als Japan, das sich gerade im Umbruch befand. Er durchquerte China und fand zahlreiche Gelegenheiten, seine Kampfkünste in der Realität gegen die verschiedensten Gegner anzuwenden und schützte damit oft sein Leben.

Die chinesischen Boxer mit denen er trainierte gaben ihm den Beinamen **Mongolischer Tiger**.

Nach diesen Wanderjahren kehrte er in sein Heimatland Japan zurück, um dort in den Bergen zu leben. Er suchte die Einsamkeit dieser Berge, um sich zu vervollständigen und um mit 30 Jahren auf dem Berg Hihei in der Nähe von Kyōto ein *mikkyō*-Priester der Tendai zu werden. Er drang mit diesem Wissen tiefer in die Philosophie der Ninja und deren esoterische Geheimnisse ein. So gewappnet trat er nun endgültig den Heimweg an, um schließlich 33. Großmeister der Togakure-ryū-ninjutsu zu werden.

Hatsumi Masaaki

Hatsumi Masaaki begann sein Kampftraining im Alter von sieben Jahren. Zuerst übte er mit dem *bokutō* seines Vaters, dann versuchte er sich während des Zweiten Weltkrieges in allen populären japanischen Kampfkünsten und brachte es zu Meistergraden in *karate*, *aikidō* und *judō*. Die Kriegskünste und das Theater waren seine Hauptinteressen. Nach dem zweiten Weltkrieg musste er jedoch mit Entsetzen feststellen, wie schnell und begierig die amerikanischen Besatzungstruppen die verschiedenen *judō*-Techniken erlernten. Die Amerikaner gebrauchten ihre stattliche Körpergröße und ihre natürlichen athletischen Veranlagungen, um in Monaten zu erlernen, wozu Japaner Jahre brauchten. Er fragte sich, welchen Sinn das Training eines Systems hat, dessen Ergebnisse andere allein mit Hilfe ihrer Körperkräfte übertreffen konnten. Irgendwo musste es doch eine wahre Kampfart geben, die einem die Kraft gab, aus allen Situationen siegreich hervorzugehen, dachte Hatsumi.

Takamatsu trainiert Hatsumi

Sein *kobudō*-Trainer berichtete ihm schließlich von einem Lehrer namens Takamatsu Toshitsugu aus der Stadt Kashiwabara im Westen der Iga-Gegend. In der Hoffnung, endlich einen Meister zu finden, der ihm eine lebendige Kriegskunst beibringen konnte und nicht eine Sportart zur körperlichen Ertüchtigung oder ein starres System lebloser *kata*, wanderte der junge Hatsumi quer über die Honshū-Insel, um den Lehrer aufzusuchen, nach dem er bis zu diesem Zeitpunkt vergeblich Ausschau gehalten hatte.

Takamatsu, der kampferprobte Veteran, hatte schon längst die Sechzig überschritten, als er zum ersten Mal den jungen Mann, traf, der zu seinem geistigen Nachfolger und nächster Ninjutsu-Großmeister werden sollte.

Jahrelang quälte sich Hatsumi Masaaki durch das harte Training unter der Leitung des Ninja-Großmeisters mit dem gütigen Herzen und den Händen eines Tigers. Schließlich erbte er den Titel des Großmeister der neun *ninjutsu-ryū*, die sein Lehrer Takamatsu Toshitsugu verkörperte.

Organisation der Ryū

Jōnin

Die Ninja entwickelten ein spezielles System, um die Geheimhaltung ihrer Organisation zu sichern. Drei verschiedene Ränge wurden entwickelt, jeder mit seinem speziellen Fachgebiet und seiner eigenen Verantwortung.

An der Spitze eines *ryū* stand ein Führer als Oberhaupt der Organisation. Die *jōnin* kontrollierten die Aktivitäten und entschieden, was seine Ninja zu welchem Preis ausführten. In größeren *ryū* war der *jōnin* ein weiser Mann, der bestens über alles informiert war. Seine Entscheidungen traf er auf der Grundlage eines philosophischen Verständnisses der Gesamtheit des Universums. Der wahre *jōnin* war ein Verfechter der Harmonie, der den Unterdrückten half, ohne große Ehre zu erwarten oder große Chancen auf seiner Seite.

Seine Verwundbarkeit hielt er gering, indem er seine wahre Identität gegenüber fast aller seiner Agenten verborgen hielt. So war es seinen Agenten nicht möglich, selbst unter größter Folter, seine Identität zu enthüllen oder sie an Rivalen zu verkaufen.

Ebenso konnte der *jōnin* verschiedene Agenten unabhängig voneinander auf ein und die selbe Mission schicken, um den Erfolg zu sichern. Indem er von jedem seiner Agenten ein Bild der Situation erhielt konnte er sein komplettes Bild vervollständigen.

Dieses System der Unsichtbarkeit wird heute von zahlreichen Verbrecherorganisationen aus ganz ähnlichen Gründen benutzt.

Chūnin

Für den *jōnin* arbeitet eine Gruppe von Mittelsmännern. Diesen *chūnin* oblag die Aufgabe, die Worte des *jōnin* richtig zu interpretieren und die Aufträge richtig ausführen zu lassen. Ein *chūnin* wusste, wie eine Operation erfolgreich ausgeführt werden konnte, und welchen Agenten er die verschiedenen Aufgaben übertrug. Er garantierte auch die Anonymität und Sicherheit des *jōnin*.

Wenn ein Auftraggeber die Dienste eines Ninja-Clans in Anspruch nehmen wollte, dann entsandte er einen Boten in ein Gebiet, in dem sich bekanntermaßen *chūnin* aufhielten. Dies konnte ein entlegenes Gebiet sein, oder aber Fischerdörfer oder Vergnügungsviertel. Der *chūnin* setzte sich dann mit dem Boten in Verbindung, wobei er jedes Mal anders verkleidet den Kontakt aufnahm. Der *chūnin* informierte des *jōnin* über den Auftrag. Dieser wog dann

die Beweggründe ab und ließ zuerst Hintergrundinformationen einholen, bevor er einwilligte oder ablehnte. Aber auch der Auftraggeber vertraute den ninja in der Regel nicht gleich, sondern ließ zuerst einen fingierten Auftrag ausführen. Denn Verrat und Intrigen waren damals an der Tagesordnung. Es gab einige *ninja-ryū*, die bestimmten Häusern loyal ergeben waren, andere die das Haus unterstützten, das ihre Ziele verfolgten und wieder andere Clans, die jedem Auftrag annahmen, wenn das Honorar stimmte. Diese niederen Clans, die oft ohne die Weitsicht eines *jōnin* handelten, trugen zum schlechten Ruf des Ninjutsu erheblich bei.

Als *Offiziere* nahmen die *chūnin* nur selten aktiv an einer Operation teil. Natürlich beinhaltete ihr Training Kampftechniken und Spionagetechniken, aber ihre Fachgebiete waren Strategie und effektives Anführen.

Genin

Die ausführenden Agenten wurden *genin* genannt. Ihre Aufgabe war es die Pläne durchzuführen. Die *genin* waren es, um die sich all die fantastischen Legenden woben. Sie waren diejenigen, die am Ende den Mord ausführten, die Brücke sabotierten oder die Tore einer Festung für die eigenen Truppen öffneten. Sie lebten in der ständigen Gefahr, bei ihren Aufträgen entdeckt zu werden und mussten auf sich alleine gestellt überleben können.

Sie hatten nur zu den *chūnin* Kontakt und kannten den *jōnin* üblicherweise nicht, damit dessen Identität geheimgehalten werden konnte.

Wenn sie nicht einen Auftrag ausführten lebten sie mit ihren Familien in kleinen, geheimen Dörfern, die in schwer zugänglichen Berg- und Sumpfgebieten lagen. Sie lebten dort und erweckten den Anschein Bauern oder Fischer zu sein. Sie trainierten im Geheimen und nicht einmal ihre Nachbarn wussten etwas von ihrem tödlichen Gewerbe. Oft arbeiteten zwei Gruppen von *genin* für den selben *jōnin*, ohne etwas davon zu wissen.

Kunoichi

Weibliche Ninja

Im Jahre 1561 wurde der japanische Kriegsherr Mochizuki Moritoki in der berühmten Schlacht von Kawanakajima getötet. Seine Frau Chiyome begab sich daraufhin unter den Schutz des Onkels ihres verstorbenen Gatten, des mächtigen Takeda Shingen. Anstatt sich in einen religiösen Orden zurückzuziehen und das ruhige Leben einer Nonne zu führen wie es in solchen Situationen üblich war, unterstützte die dynamische Mochizuki-Witwe weiterhin mit aller Kraft die Machtbestrebungen des großen *daimyō* Takeda. Auf seine Frage hin erklärte sie sich einverstanden, ein Netz von *kunoichi*-Agenten aufzubauen. Es sollte zu einem der wirkungsvollsten und diskretesten der ganzen *sengoku jidai* werden.

Gemäß Shingen Takedas Idee trainierte Mochizuki Chiyome eine Gruppe von ausgebildeten *miko* (weiblichen Tempeldienerinnen), die neben ihren eigentlichen Aufgaben für Spionage-, Beobachtungs- oder Kuriertätigkeiten in der Kai-Gegend (heute Yamanashi) des Takeda-Herrschaftsgebietes sowie auf dem Shinano-Territorium (heute Niigata) eingesetzt werden konnten. Besonders die zuletzt genannte Gegend war von großtem strategischen Interesse, da sowohl Takeda Shingen als auch sein Rivale Uesugi Kenshin sie als wichtigstes Ziel für ihre zukünftigen Eroberungen betrachteten.

Spione und Informanten

Während seiner Herrschaft legte Takeda viel Gewicht auf die Dienste seiner Ninja-Spione. Er rekrutierte sie sowohl aus seinem eigenen Herrschaftsbereich als auch aus den Reihen seiner Gegner. Die *kunoichi* waren bloß ein weiteres Glied seiner Kette von Informanten. Sie leisteten ihm gute Dienste bei der Nachrichtensammlung oder der Überprüfung der Berichte anderer Agenten. Die jungen Tempeldienerinnen konnten ohne Schwierigkeit umherreisen und mit den lokalen Spionen Kontakt aufnehmen, ohne Verdacht zu erregen. Auf diese Weise ließen sich Macht und Wissen der Takeda-Familie noch weiter vergrößern.

Chiyome gründete ihre Untergrundschule in Nazu, einem Dorf in Chiisa Gun (Shinshu-Gegend, heute Nagano), und begann ihre Arbeit als Leiterin einer Schule für weibliche Ninja. Da die *miko* stets unverheiratete, junge Mädchen sein mussten, begann Mochizuki Chiyome sich in den Reihen der zahllosen, infolge der Bürgerkriege verwaisten und obdachlosen Kinder nach passenden Kandidatinnen umzusehen. Die *kunoichi*-Trainerin wurde zur Heimutter für jedes allein gelassene oder weggelaufene Mädchen, das seinen Weg in die Shinshu-Gegend fand. In den Augen der anderen Einwohner Nazus war

Chiyome eine freundliche, warmherzige Frau, die sich mit aller Kraft abmühte, junge, allein stehende Mädchen vor Armut zu bewahren und ihnen ein Zuhause zu geben und geistige Werte zu vermitteln.

Training der weiblichen Ninja

Den Mädchen brachte man die Gepflogenheiten, die Pflichten und das Wissen der *miko*-Jungfrauen bei, die den Priestern der *shintō*-Schreine dienten. Neben dieser Grundausbildung wurden die Schützlinge Chiyomes jedoch auch einem Indoktrinationsprozess unterzogen, der eine spätere absolute Loyalität garantieren sollte. Indem sie die Mädchen immer wieder daran erinnerte, dass sie es war, die sie von ihrer Armut befreit hatte und ihnen dieses neue Leben ermöglichte, band sie die zukünftigen *kunoichi* gefühlsmäßig an sich. Immer wieder forderte sie ihre Schützlinge auf, sich doch an ihre Kindheit zu erinnern. Wer war Schuld an ihrer damaligen Armut? Wer hatte sie verraten? Wer fand sie in dieser unglücklichen Zeit und schenkte ihnen ein neues Leben, als alles verloren schien? Nach und nach wurden die Mädchen zu der Überzeugung gebracht, dass ihre einzige Überlebenschance darin bestand, starke Bande zu ihren Schwestern zu unterhalten und Mochizuki Chiyome eine rückhaltlose Loyalität entgegenzubringen.

In einer dritten Ausbildungsphase lehrte die Ausbilderin ihre Schülerinnen, wie man an wertvolle Informationen gelangt, Situationen richtig einschätzt, mit Hilfe (falscher) Gerüchte Durcheinander und Streit stiftet, verlässliche Boten ausmacht, die wichtige Nachrichten an andere *miko-kunoichi* weiterleiten, sich verkleidet und wie man, wenn nötig, die weiblichen Reize einsetzen kann, um Männer zu manipulieren. Sobald Training und Indoktrination an der Ninja-Akademie in Nazu abgeschlossen waren wurden die Mädchen zu aktiven Agenten von Mochizukis *kunoichi*-Truppe.

Auf diese Weise wurden wichtige Informationen aus den beiden Zielprovinzen zusammengetragen. Daneben ließ Chiyome noch Reisende, die die betreffenden Gebiete durchquert hatten, genauestes ausfragen und war so in der Lage, Takeda Shingen ein exaktes Bild von der politischen und militärischen Situation zu verschaffen. Um die Wirksamkeit und die Anonymität des *kunoichi*-Ringes zu wahren, war Mochizukis Chiyome Rolle niemandem außer dem General selbst bekannt; dieses Geheimnis teilte er sogar mit seinen engsten Mitarbeitern nicht.

Ähnlichkeiten und Unterschiede zum Ninja

Die mittelalterlichen *kunoichi* wurden ähnlich wie ihre männlichen Kampfgefährten ausgebildet, allerdings legte man mehr Gewicht auf die verfeinerten Aspekte des Nahkampfs. Gefechtstaktik und Guerillakampf der männlichen Ninja ersetzten die

weiblichen durch Fähigkeiten wie etwa praktische Psychologie, Manipulationstechniken und Intuitionstraining. Die Vorbereitung auf den aktiven Dienst beinhaltete natürlich auch eine solide Grundausbildung in den Ninjutsu-Kampfmethoden des *taijutsu*, *bōjutsu* und *hanbōjutsu*, *tantōjutsu*, *yarijutsu* und *kenjutsu*. Die einzelnen Kampftechniken waren der spezifischen Situation der körperlich schmächtigeren Frau angepasst und beinhalteten u. a. Fluchtmethoden und das Abwehren stärkerer männlicher Gegner; stoßtruppähnliche Angriffe auf Wachposten oder militärische Stellungen blieben hingegen den männlichen Ninja vorbehalten.

Ausbildung der Ninja

Ninja durch Geburt

In früheren Zeiten konnte man den Beruf eines Ninja nicht erlernen, man wurde durch die Geburt zum Ninja und starb als Ninja. Ab der frühen Kindheit löste man die Glieder des Kleinkinds aus den Gelenken, und schuf so die Voraussetzung, die den Ninja später befähigten sich aus Fesseln zu befreien. Schon die jungen Kinder eines Ninja lernten sich ihrer Umgebung bewusst zu sein. Wenn sie aufwuchsen, wurden sie in den geheimen Künsten ihres *ryū* ausgebildet.

Training schon im Kindesalter

Mit dem Alter von fünf oder sechs nahmen ihre Kinderspiele langsam die Form von Training an. Sie lernten spielerisch ihre Balance und Geschicklichkeit zu trainieren. Sie balancierten auf dünnen Stäben, die immer höher aufgehängt wurden, sie lernten sich zu drehen, zu springen, zu sitzen und zu bücken, ohne das Gewicht zu verlieren. Sie liefen über moosige Planken, um ihr Gleichgewicht zu trainieren oder sprangen über niedrige Büsche. Oder sie liefen auf *geta* (Holzschuhe) über Eisflächen.

Ab dem Alter von neun Jahren wurde die Körperkondition und Gelenkigkeit trainiert. Die Kinder übten Rollen, Sprünge und Yoga ähnliche Bewegungen. Sie lernten bitterste Kälte zu ertragen, längeres Fasten auszuhalten, unmerklich zu atmen und sich gegen Folter abzuhärten.

Kampftraining

Mit zunehmendem Alter übten sie Schlag- und Tritttechniken gegen Strohbündel auszuführen.

Sie lernten die fundamentalen Grundtechniken des waffenlosen Kampfes, und später die Grundlagen des Schwertkampfes und Stabkampfes.

Als Teenager lernten sie den Gebrauch der speziellen Waffen ihres *ryū*. Klingenwerfen, versteckte Waffen, Seil- und Kettentechniken wurden trainiert.

Körperliches Training

Sie übten Schwimmen und Unterwassertaktiken, und lernten wie sie die Natur benutzten konnten, um Informationen zu bekommen oder sich zu verbergen. Sie verbrachten unzählige Stunden damit an engen Orten zu verweilen oder von Bäumen herabzuhängen, und trainierten so ihre Geduld, Ausdauer und Widerstandskraft.

Sie lernten sich leise zu bewegen und große Entfernung zu laufen, von Baum zu Baum und Dach zu Dach zu springen. Ninja sollten Fähig gewesen sein, die 560 Kilometer zwischen Edo und Osaka in nur drei Tagen zurückzulegen. Das hört sich zwar etwas übertrieben an, aber Hatsumi besteht darauf, dass 110 Kilometer pro Tag für einen Ninja nichts außergewöhnliches darstellte.

Dem Ninja kam es vor allem auf die Schnellkraft an, die es ihm erlaubte, blitzschnell zu reagieren.

Später lernten sie Schauspielerei und Psychologie. Indem sie sich selber und andere beobachteten lernten sie die menschliche Psyche zu verstehen, und die mentalen Schwächen und Begrenzungen zu ihrem Vorteil auszunutzen.

Sie lernten auch wie man Medizin und Drogen herstellte, den Einbruch in Gebäude, Mauern zu erklettern, an Decken zu hängen und unter Fußböden zu liegen.

Sie lernten, wie man einen Feind fesselte, erfolgreich fliehen konnte und Karten erstellte.

Geistiges Training

Neben dem körperlichen Training war eine geistige Entwicklung von enormer Bedeutung. Der Körper ist nur in Verbindung mit dem Geist in der Lage unglaubliches zu vollbringen. Eine Methode, um sich die geistigen Kräfte zunutze zu machen war Meditation und Atmung. Atmen wirkte beruhigend und half, störende Gedanken zu verbannen. Entscheidend für den Kampf waren Gelassenheit, Beharrlichkeit und das Besiegen der Angst. Frei von den Gedanken an Sieg oder Verlust, wurde der Ninja fähig zu siegen. Der Wille des Ninja war entschlossen, klar und ruhig wie ein See, auf dessen Oberfläche sich das Mondlicht spiegelt. Seine Aktionen waren natürlich-entspannt. So war er in der Lage mehrere Angreifer gleichzeitig zu besiegen.

Sie lernten *kuji in*, magische Fingerzeichen, mit denen sie sich mit dem Lauf der Dinge in Einklang brachten und so Änderungen hervorrufen konnten. Insgesamt gab es 81 Fingerzeichen. Der Ninja bediente sich verschiedener Elemente des *shugendō*, *mikkyō* und tantrischer Lehren. *Kuji kiri* wurde benutzt, um das Selbstvertrauen eines Ninja wieder herzustellen, um ihm innere Kraft zu verleihen oder um ihm in gefährlichen Situationen zu helfen. Durch das *kuji kiri* sollen Ninja in der Lage gewesen sein, Feindseligkeit zu spüren, die Wahrnehmung zu verstärken und die Instinkte wilder Tiere im Menschen zu wecken.

Ninja nutzten auch *saiminjutsu*, die Kunst der Hypnose. Durch ihre geistigen Kräfte waren die Ninja in der Lage jede Aufgabe zu lösen.

Bansenshūkai

Zehntausend Flüsse fließen ins Meer

Fujibayashis **Bansenshūkai** ist eine Zusammenstellung des Wissens und der Ansichten von Dutzenden von *ninja-ryū*, der Iga- und Kōga-Regionen in Zentralsüdjapan. Namhafte Historiker halten diese Schriften für äußerst systematisch und logisch aufgebaut, sowohl was die beschriebenen Themenkreise betrifft, als auch in der Art, in der die einzelnen Kapitel eingeteilt sind.

Im Sommer 1676 trug Fujibayashi Yasuyoshi das Material zusammen. Japan stand während dieser Zeit unter der Herrschaft des vierten Tokugawa-shōgun. Fujibayashi war Mitglied eines der drei wichtigsten *ninja-ryū* in der Iga-Region. Am Ende des *sengoku jidai*, hatte seine Familie zusammen mit den Hattori und den Momochi den besten Ruf und den größten Einfluss.

Yo

Der erste der zehn handgebundenen Bände enthält eine Einleitung, historische Beispiele, ein Inhaltsverzeichnis und einen Frage-und-Antwort-Teil. Die Leitphilosophie des Ninja wird in diesem mit **Yo** betitelten Buch anhand einer Diskussion über erfolgreiche Kriegsführung vorgestellt. Der Ninja wird angehalten, nicht zu vergessen, dass wenn ein Anführer seine Leute richtig zu führen und zu motivieren weiß, eine große Anzahl von Feinden überwältigt werden kann. Denken die Gefolgsleute jedoch anders als ihre Befehlshaber, so werden Niederlagen und Verluste nicht lange auf sich warten lassen. Ein einziger richtig eingesetzter Spion oder gegnerischer Agent kann eine ganze Armee zu Fall bringen. Deshalb glaubt der Ninja daran, dass eine Person Tausende von Feinden besiegen kann. Das Bansenshūkai unterstreicht immer wieder, dass Ninjutsu die wirksamste Methode der Militärstrategie ist.

Shoshin

Der zweite Band heißt **Shoshin**. Er handelt von Ehrlichkeit, Motivation und der moralischen Willensstärke, die ein Ninja braucht. Da er unter anderem auch Fertigkeiten einsetzt, die andere als Verrat, Lügen, Diebstahl oder Betrug bezeichnen würden – ganz abgesehen von den äußerst harten Gewaltanwendungen – ist es unbedingt nötig, ein klares Ziel und die Übersicht zu haben, bevor man an die rein technischen Fragen herangeht. Der wahre Ninja wird durch das Sich-Bewusstwerden seiner persönlichen Verantwortung zur Handlung gezwungen, im Gegensatz zum Söldner, der einen beschränkten Blickwinkel hat. Das

intuitive Wissen des Ninja um seine, vom Schicksal bestimmte Verantwortung lässt ihn seinen Beitrag leisten. Der erste Schritt bei der Erziehung eines Ninja, besteht darin, jedes geistige oder spirituelle Hindernis, das den Ninja bei dieser natürlichen Bewusstseinswerdung stören würde, aus dem Weg zu räumen.

Shochi

Selbst der talentierteste Ninja ist hilflos ohne die Leitung und die Anweisung eines fähigen Führers. Das dritte, **Shochi** betitelte Buch handelt von der wirksamen Leitung einer Ninja-Organisation und schildert die verschiedenen Möglichkeiten eines erfolgreichen Einsatzes. Daneben werden Vorbeugemaßnahmen erläutert, die es gegnerischen Agenten unmöglich machen soll, sich in die Organisation einzuschleichen. Ein umfangreiches Wissen um das Ausgleichskonzept von *in* und *yo* (Yin und Yang) ist außerordentlich wichtig, um die Kunst der Ninja richtig zu verstehen.

Yonin

Yonin, der vierte der zehn Bände, beinhaltet die Yo-Aspekte, die *hellen* Seiten der Ninja-Techniken. Mit Hilfe der dynamischen, positiven Kraft seines Intellektes und seines kreativen Denkens kann der Ninja an die von ihm benötigten Informationen kommen ohne sich an einer Spionagemission beteiligen zu müssen. Indem er andere direkt oder auf Umwegen für sich Informationen sammeln lässt, kommt er in den Besitz aller wichtigen Daten, die er zu einer erfolgreichen Aktion benötigt. Sein Wissen um feindliche Stärken und Schwächen erlaubt es ihm, dem Gegner richtig zu begegnen, während er sich selbst den äußersten Anschein gibt, als habe er nichts mit der ganzen Sache zu tun und keinerlei Aktivitäten in dieser Richtung unternommen.

Innin

Der fünfte, sechste und siebte Band des Bansenshūkai tragen alle den Titel **Innin**. Ihr gemeinsames Thema ist das In-Konzept, die *dunkle* Seite des Ninja-Wissens. Listen, Betrug, Verwirrungstaktiken und Überraschungsangriffe sind nur einige der Techniken, die in diesen Bänden dargelegt werden. Da der Ninja Methoden gebrauchen konnte, die der Samurai als ehrlos, verachtungswürdig, ja sogar feige ansah, machte er ebenfalls regen Gebrauch von Verkleidungen und Nachtaktionen. Er schlich sich mit einer List in das gegnerische Lager, um Befehlshaber zu entführen oder zu töten und bestach wichtige Funktionäre, damit sie ihm bei der Erringung seiner Ziele halfen. Sämtliche Varianten dieses einzigartigen Ninja-Kampfsystems, vom Einzelkampf bis zu kompletten Plänen von Überraschungsangriffen für ganze Kampfgruppen, sind in den genannten Bänden enthalten.

Tenji

Tenji, der achte Band, beinhaltet die Methoden, mit deren Hilfe der Ninja die Umweltbedingungen richtig einschätzten kann. Techniken, die einem erlauben, dass Wetter vorauszusagen, Gezeitentabellen, Mondphasentabellen und verschiedene Orientierungs- und Navigationsmethoden gehören zu dem Wissen, das im Tenji-Band dargeboten wird. Hierbei handelt es sich teilweise um jahrhundertealte Erfahrungen mit Systemen wie dem *gogyō setsu* (Theorie der fünf Elemente), dem *inyōdō* oder dem Orakel *eki* und zu einem anderen Teil um wissenschaftliche Beobachtungen bzw. indische, tibetanische oder chinesische Methoden, um Tendenzen und Geschehnisse vorauszusagen.

Ninki

Ninki, die Beschreibung der Ninja-Ausrüstung, beginnt in Band neun und setzt sich bis in den zehnten band fort, der jedoch die Bezeichnung *Schlussband* und nicht *Zehnter Band* trägt. Möglicherweise liegt dies daran, dass die Ninja die Zahl 9 als Mittel zur Inspiration und Erleuchtung ansahen.

Im neunten Band findet man unter dem Titel *toki* die Kletterwerkzeuge des Ninjutsu. Hier ist alles aufgezählt, was dem Ninja helfen kann Festungsmauern, Bäume, Klippen und Schiffswände sicher zu erklettern und auch wieder herunterzusteigen. *Suiki* nimmt sich der Wasserausrüstung des Ninja an; sie basiert zu einem großen Teil auf praktischen Ratschlägen von Piraten. Die in diesem Kapitel vorgestellten Methoden erlauben verschiedene Arten der Flussüberquerung oder zeigen Möglichkeiten auf, sich unter Wasser weiterzubewegen. *Kaiki* handelt von Werkzeugen, mit Hilfe derer man in geschlossene Gebäude, Burgen, Befestigungsanlagen oder Lagerhäuser einbrechen kann. Beschrieben werden Ausrüstungen, um Türschlösser aufzubrechen, Löcher in Wände zu bohren oder Türen aus den Angeln zu heben. Die Feuertechniken, *kaki*, schließen den Bansenshūkai ab. Hier findet man eine ganze Reihe von Formeln zur Vorbereitung und Nutzung von Sprengstoffen, Rauchbomben, Arzneien, Betäubungsmitteln und Giften.

The Book of Ninja: The Bansenshukai - Japan's Premier Ninja Manual von **Antony Cummins** auf Amazon.

Ninja-Disziplinen

In folgenden Disziplinen versucht man, es zum Meister zu bringen:

- **Bōjutsu** (Stockkampftechniken)

- **Fukiya** (Blasrohr und Bolzen)
- **Goton pō** (Gebrauch der natürlichen Elemente zur Flucht)
- **Hanbōjutsu** (Kämpfen mit dem kurzen Stock)
- **Heihō** (Kampfstrategie)
- **Inyōdō** (daoistische Prinzipien)
- **Jūnataisō** (Yogaähnliche Körperbeherrschung)
- **Ka jutsu** (Gebrauch von Feuer und Sprengstoffen)
- **Kiai** (Harmonisierung mit dem Lauf der Dinge)
- **Kuji in** (Energiekanalisation)
- **Kuji kiri** (Beherrschung der elektromagnetischen Kräftefelder)
- **Kusarigama** (Kette und Sichel)
- **Kusarijutsu** (Kämpfen mit kurzen Kettenwaffen)
- **Kyōmon** (praktische Erziehung)
- **Kyoketsu shoge** (Seil und Klinge)
- **Ninja-kenpō** (Kämpfen mit dem Ninjaschwert)
 - **Kenjutsu** (Fechten)
 - **Iai jutsu** (Schnellziehtechniken)
- **Ninki** (spezielle Ninja-Ausrüstungen und -werkzeuge)
- **Ninpō-taijutsu** (unbewaffneter Kampf)
 - **Taihen jutsu** (Körperbewegungen und Sprungtechniken)
 - **Daken taijutsu** (Stoß- und Schlagtechniken)
 - **Jū tai jutsu** (Würge- und Haltegriffe)
- **Seishin teki kyōyō** (Geistige Reinheit)
 - **Meisō** (Meditation)
 - **Shinpi** (Konzepte des Mystizismus)
- **Ninpō-mikkyō** (Ninja-Geheimwissen über das Universum)
- **Shurikenjutsu** (Werfen von Klingen)
- **Tantōjutsu** (Messerkampftechniken)
- **Teppō** (Feuerwaffen)
- **Yarijutsu** (Speertechniken)
- **Yūgei** (traditionelle Künste)

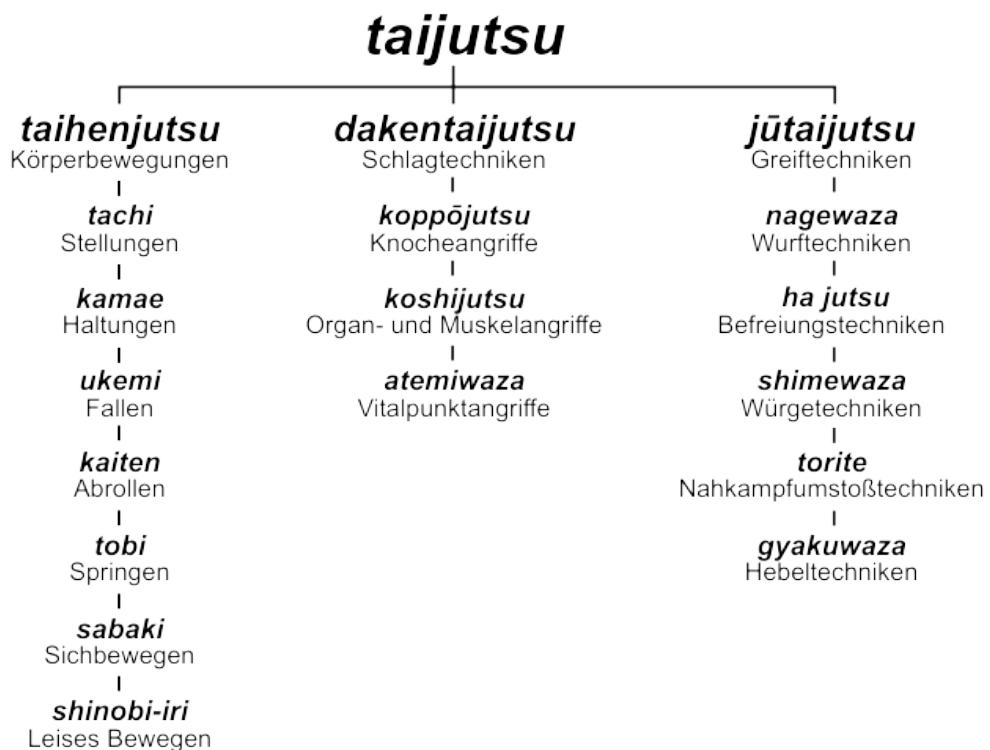
Zeitgenössische Ninjutsu-Schüler werden sich jedoch in keiner Weise davon abgehalten weitere, in dieser Liste nicht angegebene Trainingsaspekte einzuüben. Jede Kampfart, außer einer *zen*-ähnlichen *dō*-Kunst, die überhaupt nicht an praktischen Anwendungen interessiert ist, sondern die sich stur auf eine gewisse Anzahl von Techniken beschränkt und beispielsweise ihren Anhängern 106 Waffen und 42 Würgegriffe präsentiert, fügt den betreffenden Schülern schweren Schaden zu, denn sie denken nur in methodischen, geordneten Strukturen, sobald eine Gefahr auftritt. Durch mechanistisches Training wird der Geist angehalten, jede neu aufgetretene Situation mit vorhergegangenen Trainingseinheiten

zu vergleichen und in eine bestimmte Kategorie einzuordnen. Deshalb ist es nur verständlich, dass der Gebrauch von Gegenständen oder Taktiken, die nicht in dieser Liste enthalten sind, einfach übersehen wird.

Taijutsu

Körperliches Training

Taijutsu heißt wörtlich übersetzt *Körperkunst*. Ziel dieses Trainings, das die wichtigste Grundlage im Ninjutsu darstellt, ist eine natürliche Kampfweise zu entwickeln, die vollständig an die kämpfende Person angepasst ist. Ein zeitloses Verständnis des menschlichen Verhaltens und des Körperbaus ist dafür von größter Wichtigkeit. Im Ninjutsu war es nie das Ziel Gürtel zu gewinnen, Pokale zu sammeln und Titel zu erwerben. Diese effektive Art des Kampfes wurde entwickelt um zu überleben, um einen Kampf schnell und effektiv und ohne selbstaufgerlegte Regeln zu beenden.



Taijutsu beinhaltet auch Techniken, die es schwächeren Menschen erlauben, sich erfolgreich gegen stärkere, schnellere oder größere Gegner durchzusetzen.

Kein Sport oder Wettkampf

Im Bewusstsein der meisten Menschen ist noch immer ein Bewusstsein von Fairness und Wettkampfmoral vorhanden. Aus diesem Grunde wird auf das Kampfsystem des *taijutsu* von vielen verächtlich hinabgeschaut. Vor allem zen-ähnliche Kampfsportsysteme wie *karate* oder *jūdō*, die heute eine weite Verbreitung gefunden haben halten sich an *Wettkampfregeln* und Fairness. Nur sollte beachtet werden, dass diese Systeme dadurch ihre Fähigkeit verlieren, als Selbstverteidigung zu dienen. Im Straßenkampf gibt es nämlich keinen zweiten Platz. Der zweite könnte in einem Metallsarg weggetragen werden. Ninjutsu zielt auf den Sieg ab, und nutzt dabei jedes Mittel, das dazu genutzt werden kann.

Deshalb liegt der Trainingsschwerpunkt auch nicht auf dem stumpfen Erlernen von Techniken, sondern vielmehr dem Bewusstwerden der Gefühle, die während eines Kampfes auftreten. Das Kampfsystem des Ninjutsu ist nicht begrenzt auf eine festgelegte Anzahl von Techniken, sondern setzt sich aus unzähligen Variationen zusammen. Der unbewaffnete Kampf wird gemischt mit Stocktechniken, Schwerthieben und anderen Waffen. So erlangt der Schüler langsam ein Gefühl eines allumfassenden Kampfsystems. Viele andere Kampfsysteme zwingen ihre Schüler nach festgelegten Technikabläufen zu reagieren. Das *taijutsu* arbeitet genau gegensätzlich. Der Schüler lernt alle überflüssigen Techniken und Körperbewegungen fallen zu lassen, die er sich im Laufe der Jahre unbemerkt angewöhnt hat.

Natürliche Körperbewegungen

Der Schüler wird nicht gezwungen Tiere zu imitieren, oder die natürliche Körperstellung zu entstellen oder zu verformen. Er lernt, wie kleine Änderungen an der Stellung oder das Senken des Schwerpunktes einen sicheren, überlegenen Stand ermöglichen. Das effektive Kampfsystem des Ninjutsu basiert auf dem Vertrauen des Ninja zur Harmonie mit der Natur. Auch die grundlegenden Kampfstellungen und Techniken sind nach den Elementen unserer Umgebung entwickelt worden. Die fünf elementaren Manifestationen symbolisieren feste, flüssige, energetische, gasförmige und sub-atomare Kräfte. Dies sind *chi* (Erde), *sui* (Wasser), *ka* (Feuer), *fu* (Wind) und *kū* (Leere).

Erde symbolisiert Stabilität, man hält jedem Ansturm stand, man ist unüberwindlich. Die Bewegungen kommen aus der Hüfte.

Wasser symbolisiert ausweichende Bewegungen und plötzliche unerwartete Bewegungen. Die Bewegungen kommen aus dem Unterleib.

Feuer steht für Entschlossenheit, schnelle, dynamische Bewegungen, die aus dem Solarplexus kommen.

Wind steht für defensiven, nicht greifbaren Kampf. Die Bewegungen kommen der Herzgegend.

Die Leere selbst ist nicht im Kampfsystem beinhaltet, weil Leere für Gedanken, Worte und Taten steht, die einen Kampf verhindern.

Kampfregeln

Das erste Ziel der Kunst des Schwertkampfes ist die Einheit von Kämpfer und Schwert. Wenn Schwert und Mensch eins werden, wird selbst ein Grashalm in der Hand zur starken Waffe.

Das zweite Ziel der Kunst des Schwertkampfes ist, das Schwert aus der Hand zu legen. Da man das Schwert auch im Herzen trägt, kann man seine Feinde mit bloßen Händen besiegen.

Das höchste Ziel der Kunst des Schwertkampfes aber ist, sowohl auf das Schwert in der Hand, als auch auf das im Herzen zu verzichten.

Im Herzen sollte man das Wohl der Welt tragen. Und das bedeutet nicht töten, das bedeutet Frieden.

– Qin Shi Huang Di, Hero

Erste Regel

Das Leben soll so aufgebaut sein, dass der Feind nie daran denkt, vor einem zu erscheinen. Dieses Ziel kann man durch geistiges Training erreichen.

Es kann vorkommen die eigene geistige Ausstrahlung nicht ausreicht, um das Aufkommen einer gefährlichen Situation zu verhindern. Dann ergibt sich aber noch die Möglichkeit, die Gefahr erfolgreich zu übersehen. Konkret heißt dies, das man seine eigenen Gefühle unterdrücken kann, so dass eine bedrohliche Situation anteilnahmehlos aufgenommen werden kann. So ist man klaren Geistes und kann sich seine Reaktionen richtig überlegen.

Ich darf mich nicht fürchten. Die Furcht tötet das Bewusstsein. Die Furcht führt zu völliger Zerstörung. Ich werde ihr ins Gesicht sehen. Sie soll mich völlig durchdringen. Und wenn sie von mir gegangen ist, wird nichts zurückbleiben. Nichts außer mir.

– Muahdib, Der Wüstenplanet

Normalerweise verspürt man ein starkes Unbehagen, bis eine gefährliche Situation an einem vorbeigezogen ist. Wenn man sich aber erhebt und der Bedrohung ein schnelles Ende bereitet kann man schnell wieder in eine entspannte, ruhige Lage zurückkehren.

Das Erlernen und Ertragen solcher Situationen, in denen man Niederlagen, Angst oder Demütigungen hinnehmen muss, um das zu erreichen was man will sind tiefverwurzelt im Ninjutsu. Die Silbe *nin* bedeutet Ausdauer, ausharren, ertragen, zureckkommen mit. Dies ist

einer der schwersten Übungen, denn vor allem im Angesicht des Todes auszuhalten fordert sehr viel Überwindung.

Zweite Regel

Es ist wichtig die eigenen Gefühle zu überwinden, damit man sich nicht automatisch verteidigt, wenn eine Verteidigung überhaupt nicht notwendig ist. Dieses Ziel erreicht man durch geistiges Training. Wenn man es nicht schafft die Bedrohung schon im Keim zu ersticken, oder wenigstens die Bedrohung ohne negative Nachwirkung an sich vorbeiziehen zu lassen, dann werden aktive Verteidigungsmaßnahmen in Betracht gezogen.

Hierbei zählt das Prinzip **Schützte deinen Gegner**. Einen Gegner schwer zu verwunden ist oft leichter, als ihn nur ins Leere laufen zu lassen, oder mehrere Gegner gegeneinander laufen zu lassen. Wenn wir den Gegner versuchen zu schützen, d. h. vor seinen eigenen Taten, so werden wir auch nicht als Übeltäter hingestellt werden können, wenn der Gegner sich verletzt. Verletzt er sich *selbst*, so haben wir eine reine Weste.

Viele Leute denken, wenn sie Ninjutsu betrachten zuerst an körperliche Kampftechniken. Doch in Wirklichkeit kommen sie erst an dritter Stelle. Kampf ist die am wenigsten geeignete Methode, um ein harmonisches und natürliches Leben zu verleben. Wenn der Kampf beginnt, hat man schon eine Niederlage eingesteckt. Und **wer mit Gewalt lebt, wird durch Gewalt sterben**.

Die Ausbildung im Ninjutsu beginnt meist trotzdem mit dem körperlichen Training, da eine solide Kenntnis der physischen Gegebenheiten eine notwendige Voraussetzung für geistiges Wachstum sind. Das Nahkampftraining kann dazu verwendet werden, um die eigenen Gefühle und Stimmungen in Auseinandersetzungen kennenzulernen und zu verstehen.

Trotzdem wäre es wünschenswert, wenn viele Kämpfer sich den geistigen Aspekten ihrer Kunst schon früher widmen würden.

Dritte Regel

Die eigenen körperlichen Fähigkeiten so zu vervollkommen, dass jede Auseinandersetzung erfolgreich überstanden werden kann, ist ein wichtiges Ziel in der eigenen Entwicklung. Dieses Ziel wird durch Körpertraining erreicht.

Ninjutsu beinhaltet zahlreiche Elemente der Selbstverteidigung und eine ganze Reihe von körpereigenen Waffen, die im Zusammenspiel mit Waffentechniken, Dynamik, Energiegewinnung und anderen Aspekten zu einem einzigartigen Kampfsystem

verschmolzen werden. Es ist das gleiche Gefühl, wenn man einen Halbkreisfußtritt ausführt, als wenn man einen Schwerthieb ausführt. Ninjutsu ist daher eher eine Reihe von Gefühlen, als eine Techniksammlung.

Da jeder Mensch einzigartig ist, sowohl in Statur und geistiger Verfassung, zwingt das Ninjutsu seine Schüler nicht starre Bewegungsreihen nachzuahmen. Es werden eher Leitlinien gegeben, die natürlichen gefühlsmäßigen und körperlichen Reaktionen zu entwickeln.

Hinweise für einen Kampf

Wenn ein Kampf unvermeidbar ist, sollte man immer die folgenden Punkte beachten:

- Es ist wichtig stets hundertprozentig zu sein. Das Bewusstsein soll festgehalten werden, als würde sonst nichts auf der Welt existieren. Dabei ist nur das Ziel von Bedeutung, auf das alle Konzentration gelenkt wird. Der Geist darf nicht umherwandern.
- Der Körperschwerpunkt sollte stets so tief wie möglich gehalten werden, die Flüssigkeit der Bewegungen sollten dabei aber nicht beeinträchtigt werden. Die Kraft darf nicht in den Schultern oder dem Oberkörper konzentriert werden.
- Die Bewegungen sollen flüssig und entspannt sein, erst im letzten Moment wird die Kraft abgegeben. Die Techniken dürfen nicht von Anfang an unter Muskelanspannung ausgeführt werden, da sonst Verkrampfungen auftreten.
- Hinter jedem Schlag soll das gesamte Körpergewicht gelegt werden. Nicht mit einzelnen Gliedern versuchen zu kontern.
- Niemals in einer starren Stellung verharren. Die Fußarbeit soll deshalb schnell und angemessen sein.
- Es ist wichtig im Richtigen Rhythmus zu atmen, um Kraft zu sparen und zurückzugewinnen. Während der Ausführung einer Technik ausatmen, bei Rückzug- oder Vorbereitungstechniken einatmen.
- Immer auf die Blickrichtung achten und den Gegner dauernd im Auge behalten. Es ist wichtig sich nicht auf die eigene Technik zu konzentrieren, damit man die Veränderungen der gegnerischen Angriffsweise bemerkt.
- Den Sinn der angewandten Techniken niemals aus den Augen verlieren, nicht an einer Technik festhalten, die schon lange nicht mehr angemessen ist.
- Jeden Augenblick nutzen, um das persönliche Wissen und die Kraft zu erhöhen. Nicht des Übens wegen üben oder um sich zu disziplinieren.

Kampffaktoren

Nagare

Das Prinzip der fließenden Handlung (*nagare*) ist eines der wichtigsten Prinzipien im Training. Ohne ein *Fließen* wirken die Techniken, als wären sie abgehackt und unabhängig voneinander ausgeführt worden. Ohne das Prinzip wird man versuchen eine Technik mit aller Kraft einer Situation anzupassen. Weil die fließende Anpassung fehlt, benutzt man ausschließlich Muskel- und Knochenkraft.

Renzoku

Die Kombination mehrerer Techniken nennt man *renzoku*. So entsteht aus der Aufeinanderfolge oder Verkettung von einzelnen Techniken eine Kontinuität von Techniken. Erst auf diese Weise wird die einzelne Technik effektiv und wirkungsvoll.

Ritsudō

Mit der fließenden Handlung eng verbunden ist *ritsudō*. Der Rhythmus ist das Zusammenspiel zweier oder mehrerer Individuen. Der Rhythmus ist der Ablauf eines Kampfes, der Übergang einer Phase in die andere. Angriff, Verteidigung, Vorwärtsbewegung und Rückwärtsbewegung. Der Verteidiger muss sich an die Bewegungen des Angreifers anpassen. Auch die Gefühlsebenen der beiden Kontrahenten, ihre Muskelanspannungen und Muskelentspannungen gehören zum Rhythmus. Der Rhythmus ist nichts anderes als das Spiel von Ursache und Wirkung im Kampf. Ein Angriff zieht eine Verteidigung nach, und die wieder einen Angriff – solange bis der Kampf beendet ist.

Undō

Undō meint Bewegung. Zu diesem Begriff zählt man auch die Technik und die Körperbewegung. Die Körperbewegung wird in zwei Bereiche aufgeteilt:

- **Shishi undō** (Extremitätenbewegung)
- **Tai sabaki** (Rumpfbewegung)

Kokyūhō

Von vielen vernachlässigt ist *kokyūhō* (Atmung) aber eine wichtige Komponente des Kampfes. Die meisten erwachsenen Menschen atmen in Brustatmung oder gar mit dem Hals. Doch diese Art des Atmens ist unnatürlich.

Der wahre Mensch atmet mit den Fersen, der einfältige Mensch mit der Kehle.

– Chuang Tzu

Sowohl Kinder, als auch *wahre* Menschen atmen mit dem Zwerchfell, führen also Bauchatmung aus. Auf diese Weise bleibt der Körper ruhig und entspannt und die Organe werden außerdem noch massiert und leicht bewegt. Die meisten Menschen atmen durch den Mund, was sehr ungesund ist. Die Nase sollte sowohl zum Ein- als auch zum Ausatmen benutzt werden, da so die Luft gefiltert, angefeuchtet und erwärmt wird.

Beim Einatmen in der Bauchatmung wölbt sich der Bauch nach außen, beim Ausatmen wird er nach innen gewölbt.

Bauchatmung lernen

Um die Bauchatmung zu erlernen wurde früher eine einfache Übung angewendet: Man umwickelte den Bauch fest mit einem Tuch.

Dadurch ist man sich der Atmung den ganzen Tag über bewusst und merkt sofort, wenn man auf Brustatmung wechselt.

Nach einigen Tagen oder Wochen ist das Tuch nicht mehr nötig, weil sich der Körper an die Bauchatmung gewöhnt hat.

Bei einem Kampf wird die Atmung über Sieg und Verlust entscheiden. Sie ist der Schlüssel zu richtiger An- und Entspannung (oder Verspannung), kräftigen Bewegungen und dynamischen Bewegungen.

Maai

Von unglaublicher Wichtigkeit für den Kampf ist die Distanz. So ist es nicht ratsam zu dicht an einem fähigen Kämpfer zu sein, wenn ein Gegner hingegen Platz für die Ausführung seiner Techniken benötigt geht man eng an ihn heran. Man sollte vermeiden sich auf Techniken zu spezialisieren, die die eigene Reichweite einschränken und somit auch die

Effektivität. Indem man in unerwartete Richtungen wechselt kann man sich einen enormen Vorteil einräumen. Auf diese Weise ist man von der primitiven Kampfweise befreit, immer auf einem Fleck zu stehen und nur zu blocken.

Kikaigaku

Zu dem Aspekt der Mechanik gehören die wirkungsvollsten Reaktionen des Körpers auf einen Angriff. Dazu gehören Fußarbeit, seitliches Ausweichen und Kampfentfernung, der richtige Einsatz der Körperwaffen sowie wirksame Techniken und Strategien.

Doteki

Dieser Aspekt ist die wirksamste Anwendung der Mechanik, wozu die richtige Anwendung von Energie, Rhythmus und Fluss, Stärke und Flexibilität, Geschwindigkeitsverhältnisse und die Fähigkeit, einen Handlung zu *führen* und sich ihr anzupassen gehören.

Ito

Absicht ist das klar erkannte Ziel: der Sieg, die vollkommende Unterordnung von Mechanik und Dynamik. Dazu gehören die Geisteshaltung, um gewalttätige Technik anwenden zu können, ein unbändiger Siegeswillen, der Angst und Grenzen überschreiten lässt, und eine Haltung, die nicht nur den Sieg als einziges mögliches Ergebnis ansieht, sondern auch eine Niederlage als möglich ansieht.

Jūnataisō

Kondition und Beweglichkeit

Jūnataisō ist das Konditionstraining der Ninja, um die Geschmeidigkeit, Geschwindigkeit und Reaktionen zu verbessern, damit man in der Lage ist, die Techniken des *taijutsu* effektiv zu benutzen. Im Ninjutsu wird Stärke durch Flexibilität erlangt. Muskeln und Sehnen gewinnen ihre natürliche Elastizität zurück. *Jūnataisō* erhält - in Verbindung mit einer richtigen Ernährung - den Körper bis ins hohe Alter gesund.

Das Muskelsystem kann in zwei Bereiche unterteilt werden. Schwache Muskeln werden durch schnelle Wiederholungsübungen gestärkt. Bei dieser Art von Training, die sich durch schnellen Wechseln von Kontraktion und Entspannung auszeichnet, tritt möglicherweise ein Gefühl von körperlicher Erschöpfung auf.

Das zweite System erlaubt es, starre und unbewegliche Muskeln durch Dehnung zu verbessern. Diese Art von Training ist auch aus dem indischen Yoga bekannt. Bei dieser Art von Training werden die Positionen für einige Sekunden gehalten, die Muskeln sind dabei entspannt.

Dabei sollte immer in Gedanken gehalten werden, dass *jūnataisō* kein einfaches *Aufwärmtraining* vor den Kampfübungen ist, sondern eine lebenswichtige, gesunde Grundlage liefert. Der Körper lernt wieder in Harmonie mit allen Teilen zu funktionieren.

Unten sind einige Beispiele aus dem *jūnataisō* abgebildet, doch es gibt noch unzählige weitere Übungen zur Verbesserung von Gelenkigkeit, Kraft und Ausdauer. Klimmzüge, Sit-ups, verschiedene Liegestütze und Dehnungsübungen für alle Teile des Körpers.

Beispielübungen









Trainingsfaktoren

Vier Faktoren sind für einen erfolgreichen Kampf nötig:

Ausdauer

Ausdauer ist Widerstandsfähigkeit gegen Ermüdung von langanhaltenden oder sich wiederholenden äußereren und inneren hohen Belastungen und eine rasche Wiederherstellungsfähigkeit. Ein fähiger Kämpfer muss während des gesamten Kampfes seine Leistungen aufrecht erhalten.

Um die Langzeitausdauer zu verbessern ist es empfehlenswert in der Woche 90 Minuten für einen Waldlauf zu spendieren, d. h. alle zwei Tage ungefähr 30 Minuten Laufen.

Warum sollte man laufen?

Es geht schnell – Ein Tag hat 1440 Minuten. Wenn man 90 Minuten in der Woche läuft sind das 90 Minuten von 10080. Wenn man schon über 30 ist und keine Lust hat ein wenig Zeit damit zu verbringen zu laufen, dann sollte man sich schon mal darauf vorbereiten noch mehr Zeit damit zu verbringen, krank zu sein.

Es ist sicher – Laufen steigert die Kondition allmählich, man kann sich dabei kaum überanstrengen. Und man beginnt auf der Stufe, die man für seine Fitness wählt.

Es entwickelt Herz und Lungen – Herz, Lungen und Kreislaufsystem werden verbessert, man kann mehr Sauerstoff aufnehmen. Durch Laufen werden auch die Teile des Körpers trainiert, die durch Muskeltraining nicht erreicht werden können (Organe). Eines Tages hängt dein Leben vielleicht von deiner Fitness ab.

Man fühlt sich besser und sieht besser aus – Das Training verbessert die Haut und die Muskeln, man sieht optimistischer aus. Das Fett um die Hüften und Beine wird abgebaut, festigt die Muskeln und flacht den Bauch ab.

Es hilft dabei Übergewicht zu verlieren – Fettpolster werden in Muskeln umgewandelt. In Verbindung mit einer gesunden Ernährung ist Gewichtsverlust sicher.

Die Taille wird schmäler – Sowohl männliche, als auch weibliche Läufer können durch Laufen ihren Taillenumfang verringern.

Es baut Ausdauer und Zuversicht auf – Laufen macht fit. Man ist in der Lage im Beruf und in der Freizeit mehr zu leisten, ohne sich um das Herz zu fürchten.

Ein gesünderes Leben beginnt – Die Übungen sollten über lange Zeiträume regelmäßig ausgeführt werden, kurze Übungsphasen mit langen Pausen geben nur geringe Erfolge.

– **Bruce Lee, Expressing the Human Body**

Für Kurzzeitausdauertraining empfiehlt sich z. B. dass ein Kämpfer sich von zwei Personen festhalten lässt und er versuchen muss zu entkommen.

Schnelligkeit

Unter Schnelligkeit versteht man die Fähigkeit, sich mit maximaler Geschwindigkeit zu bewegen. Im *taijutsu* ist Schnelligkeit ein entscheidender Faktor, so hat der Gegner keine Zeit zu reagieren. Durch extreme Geschwindigkeit und kurze Anspannung ist es möglich auch Dinge zu zerschlagen, die härter als die eigenen Knochen sind.

Bei Schnelligkeit werden zwei Arten unterschieden:

1. **Reaktionsschnelligkeit**, bei der es darauf ankommt, blitzschnell auf eine gegnerische Handlung zu reagieren. Diese Geschwindigkeit ist abhängig von der Geschwindigkeit der Befehlsübermittlung zwischen Großhirn und Muskel.
2. **Bewegungsschnelligkeit**, die es dem Kämpfer erlaubt eine Bewegung möglichst schnell auszuführen; etwa einen Wurf oder einen Schlag. Hier kommt es vor allem auf die Koordination der Muskeln an.

Kraft

Hierunter versteht man die Fähigkeit, durch Muskelkontraktion Widerstände zu überwinden. Hierbei werden **Maximalkraft**, **Schnellkraft** und **Kraftausdauer** unterschieden.

Zwar ist bei einem Kampf die richtige Technik, Geschwindigkeit und Reaktion Voraussetzung für den Sieg. Bei gleich starken Gegnern zählt aber im Grunde die Kraft. Maximalkraft wird benötigt, um z. B. den Gegner in die Höhe zu stemmen und niederzuschmettern, Kraftausdauer für Hebel- oder Haltegriffe und Schnellkraft für Schläge, Tritte und jede Art von Körperbewegung (z. B. Sprünge).

Gelenkigkeit

Unter Gelenkigkeit versteht man die Fähigkeit willkürliche Bewegungen mit einer großen Schwingungsweite in den Gelenken auszuführen. Ein beweglicher Kämpfer wird immer die Fäden bei einem Kampf in der Hand haben. Gelenkigkeit wird oft nicht beachtet, und es

werden Gewichte gestemmt und Muskelmasse gezüchtet, nur leidet die Beweglichkeit unter dieser Art von Training.

Warum sollte man sich dehnen?

Dehnung verbessert Gesundheit und Fitness – Wenn sie mit richtigem Krafttraining und Airobic-Übungen wie Laufen verknüpft wird, sorgt Dehnung für das letzte Drittel der drei Nötigen Bereiche für eine vollkommene Fitness.

Dehnung verringert das Risiko von Verletzungen – Die meisten täglichen und athletischen Verletzungen sind plötzliche Verletzungen (z. B. ein Sturz, ein Autounfall oder ein Zusammenstoß mit einem anderen Individuum) oder Überdehnungen von Gelenken, Muskeln oder Bindegewebe, was zu Muskelschmerzen, Verrenkungen oder Verstauchungen führt. Kämpfer, die sich regelmäßig dehnen, haben ein 50 Prozent geringeres Verletzungsrisiko durch solche Verletzungen.

Dehnung ist eine gute Aufwärm-/Abkühlübung für anderes Training – Eine Übung vor dem Kampftraining verbessert die neuromuskuläre Koordination. Und wenn man direkt nach dem Training dehnt, verringert man die Wahrscheinlichkeit für Muskelkater und trägt zu einer schnelleren Erholung bei.

Dehnung verbessert die athletischen Fähigkeiten – Ein gelenkiger Kämpfer ist ein besserer Kämpfer und ein gelenkiger Athlet ist ein besserer Athlet. Könntest du dir einen Turner mit festen Muskeln vorstellen? Jeder Athlet der gelenkig ist hat automatisch einen physiologischen und psychologischen Vorteil.

Wenn Dehnung richtig ausgeführt wird, macht sie Spaß – Hast du dich noch nie morgens nach dem Aufwachen im Bett geräkelt? Das fühlt sich gut an, nicht war? In der Tat kann eine Dehnungsübung (...) ausgeführt werden, bevor man das Bett am Morgen verlässt. Das ist eine gute Methode deinen Körper auf den Tag vorzubereiten.

– **Bruce Lee, Expressing the Human Body**

Um die Gelenkigkeit zu verbessern eignen sich die Übungen des *jūnantaisō*.

Mehr zu den Trainingsprinzipien von Bruce Lee sind in seinem Buch [Bruce Lee: The Art of Expressing the Human Body](#) zu finden.

Körperwaffen

Hebel, Schläge, Tritte

Die Kriegskunst des *taijutsu* ist eine Kampfmethode, die nicht nur aus Schlägen, Würfen oder Haltegriffen besteht. Der ganze Körper wird als Verteidigungswaffe eingesetzt. Das japanische Wort *ken* steht als Begriff für alle natürlichen Waffen. Genauso wie sich die Kampfstellungen den Umständen ständig anpassen, passen sich auch die natürlichen Waffen ständig der Situation an. Aus greifenden Händen werden schlagende Fäuste, und daraus vielleicht wieder Klauenhände. Und aus tretenden Füßen werden vielleicht Kniestöße. Hüfte und Schulter werden zum Hebeln und Rammen eingesetzt.

Ein anderes charakteristisches Merkmal des Ninjutsu ist, dass die Dynamik der natürlichen Waffen eingesetzt wird. Es wird nicht einfach pure Muskelkraft eingesetzt, um einen starken Schlag auszuführen, sondern ein Zusammenspiel von Körperenergie, ausgeglichenem Körper und Atemkontrolle werden eingesetzt, um eine furchtbare, niederschlagende Wirkung zu erzielen. Diese natürliche Kraft wird zusammen mit Geschwindigkeit und der wissenschaftlichen Kenntnis über schwache Punkte am Menschlichen Körper zu einer tödlichen und effektiven Waffe.

Kikaku ken (Dämonenhorn)



Die Knochenstruktur des Kopfes – vor allem die Stirn – wird benutzt, um zuzuschlagen, zuzustoßen, zu rammen oder die Gelenke des Feindes zu dehnen. Wird man von Hinten ergriffen, kann man dem Feind mit dem Hinterkopf furchtbare Schmerzen zufügen, indem

man den Kopf Rückwärts in sein Gesicht schlägt. Der Kopf kann auch gegen das Brustbein oder das Kinn gerammt werden.

Shuki ken (Ellenbogen)



Die Knochenstruktur des Ellenbogen kann gegen die Knochen der Arme, des Torso, des Kopfes eingesetzt werden und er kann auf empfindliche Punkte des Körpers drücken. Mit dem Schwung des ganzen Körpers wird der Ellenbogen auch im Nahkampf zu einer furchtbaren Waffe.

Sokki ken (Knie)



Das Knie wird ähnlich wie der Ellenbogen gegen Gliedmaße, Torso und Kopf eingesetzt. Das Knie erreicht auch Stellen des feindlichen Körpers, die für Schläge oder Tritte schwer zu erreichen sind.

Shitō ken (Fingerschwert)

Auch Hisoken (*Verborgener Speer*)



Die Spitze des Daumens wird eingesetzt, um in die halbweichen Ziele des feindlichen Körpers zu stechen und um gegen empfindliche Punkte Druck auszuüben. Vor allem Zonen, in denen Muskeln die die Knochen bedecken, wie die Arme, Rippen und der Nacken werden mit dem Daumen angegriffen.

Shishin ken (Fingernadel)



Die *Fingernadel* wird auf kurze Entfernung gegen weiche oder halbweiche Ziele wie das Gesicht, den Nacken, Solarplexus oder den Unterarm eingesetzt.

Shitan ken (Fingerenden)



Die Finger werden als Haken eingesetzt, um die empfindlichen Zonen des Feindes zu zerreißen, zu greifen oder zu zerdrücken. Die Fingerspitzen unterstützen den Druck und die Fingernägel erhöhen den Schmerz. Diese Waffe kann gut gegen den Hals, die Hand oder Augen und Mund eingesetzt werden.

Sie ist noch in verschiedenen Variationen vorhanden (*san shitan ken*, mit drei Fingern) oder gestützt durch den Daumen (*shi shitan ken*, *san shitan ken*).

Kiten ken (Eine Wende erzeugen)



Die Handkante der offenen Hand kann gegen Knochen der Arme, Beine, des Nackens und des Kopfes eingesetzt werden. Der Schlag wird mit einem Winkel in der Hand von 90° angesetzt und erst kurz vor dem Ziel geöffnet. Der ganze Körper wird hinter den Schlag gesetzt und das Ziel wird nur einen kurzen Bruchteil berührt, doch sollte das ausreichen um ihn von den Füßen zu reißen.

Gyokakuken (Vereinte Hörner)



Zeigefinger, Mittelfinger und Ringfinger werden wie ein Dreizack geformt. Mit den Spitzen der Finger kann man gegen weiche Teile des Körpers stechen, wie z. B. den Hals.

Shu ken (Schnabel)



Alle Finger werden auf einen Punkt zentriert, so dass die Hand die Form eines Schnabels bekommt. Mit der konzentrierten Kraft aller Finger auf eine relativ kleine Fläche eignet sich dieser Schlag besonders auf Muskeln und Druckpunkte.

Shikan ken (Finger-Ring)



Die Fingerknöchel werden gegen die großflächigen Zonen der Knochen eingesetzt, wie z. B. die unteren Rippen, das Brustbein und das Gesicht. Die Finger sind halb zusammengefaltet, und die Knöchel der mittleren Finger werden als Waffe eingesetzt. Der ganze Körper wird hinter den Schlag gelegt und die Knöchel schießen geradeaus ins Ziel.

Diese Faust gibt es in Variationen, wobei auch zwei, drei, vier Knöchel eingesetzt werden können.

Koppō ken (Knochen)



Die Faust wird wie bei *fudō ken* gehalten, nur der Daumen liegt seitlich an und der Knöchel des Daumen trifft das Ziel.

Shako ken (Krabbe)



Die Finger sind gespreizt und gebogen, so dass die Hand eine Klaue formt. Diese Waffe wird gegen die weichen Körperstellen eingesetzt. Die Handfläche wird zum rammen oder brechen eingesetzt, und die Finger als Rechen. Das Gesicht, der Hals, der Bauch, die Leisten, die Muskeln des Oberkörpers und die Innenseiten der Oberschenkel sind effektive Ziele dieser Waffe.

Happa ken (Achtblättrig)



Diese Faust ist die Handfläche der geöffneten Faust. Mit der Handfläche kann man gleichzeitig auf beide Ohren schlagen und so das Trommelfell zerreißen.

Niemals – auch nicht vorsichtig – im Training oder in nicht lebensbedrohenden Auseinandersetzungen einsetzen, der Schlag führt möglicherweise zu irreparablen Schäden am Trommelfell!

Takamatsu Sensei litt nach einem Schlag auf sein Ohr sein Leben lang an einem Gehörschaden.

Fudō ken (Unbeweglich)



Die *normale* Faust wird gegen Knochen geschlagen. Sie kann mit verschiedenen Zonen treffen: mit der Vorderseite, der Unterseite, der Außenseite, etc. So können die Knochen zerbrochen werden und der Gegner zu Boden geschlagen werden.

Soku yaku ken (Tanzender Fuß)

Die Unterseite des Hackens und die Fußsohle werden benutzt um in halbweiche oder harte Zonen des Feindes zu treten. Der Tritt kann z. B. gegen das Knie eingesetzt werden, wo er dann von oben herab getreten wird, oder gegen höhere Bereiche. Der Fußtritt wird nicht getreten und schnell zurückgezogen, sondern durch den Feind *hindurchgetreten*.

Zenpō geri (Vorwärtstritt)



Gerader Tritt nach vorne. Kann in verschiedenen Höhen getreten werden. Der Hacken oder die Unterseite des Fußes treffen das Ziel.

Sokuyaku suiteiken (Horizontaler Tritt)



Das Bein wird horizontal nach vorne getreten, der Fuß trifft seitlich auf das Ziel.

Sokuhogeri (Seitwärtstritt)



Das Bein wird seitwärts herausgetreten, der Oberkörper bleibt nach vorne gerichtet.

Kō ken (Haken)



Das Bein wird hakenförmig nach hinten getreten, um z. B. einen Gegner zu Fall zu bringen.

Kōhōkeri (Rückwärtstritt)



Das Bein wird bei abgesenktem Oberkörper nach hinten herausgetreten.

Kagi kōhō keri (Rückwärtshakentritt)



Man tritt nach hinten aus und trifft mit der Fußsohle. Kann beim Befreien aus einer Umklammerung benutzt werden.

Kata ashi tobi keri (Einbeiniger Sprungtritt)



Man spring mit einem Bein ab und richten den Körper und die Arme in Sprungrichtung.

Ryo ashi tobi keri (Zweibeiniger Sprungtritt)



Man spring mit beiden Beinen ab und hält sie während des Sprungs zusammen. Der Sprung ist sehr schwer aber auch sehr effektiv, weil die Gesamte Wucht des Körpers den Gegner trifft.

Ryo yoku keri (Zweibeiniger Flügeltritt)



Dieser Tritt wird meist angewendet, wenn man von einem erhöhten Standpunkt aus auf den Feind herabspringt.

Soku gyaku ken (Umgekehrter Fuß)



Die Spitzen der Zehen werden benutzt, um gegen weiche oder halbweiche Ziele des Körpers zu treten. Gegen Bauch, Nacken und die Muskeln der Arme und Beine. Der Tritt wird mit einem Schwung gegen das Ziel getreten, die Zehen fest zusammengepresst, um sich gegenseitig zu stützen.

Omote soku gyaku ken no keri



Bei *omote soku gyaku ken no keri* wird die Sohle des Fußes nach innen gedreht und trifft auf den Gegner wenn sie vor dem Körper zentriert steht.

Shizen ken (Natürliche Körperwaffen)

Die oben gezeigten Techniken sind nur ein Teil der verfügbaren Techniken, *shizen ken* (Natürliche Körperwaffen) und *taiken* (Totale Körperwaffen) bieten unzählige Variationen der einzelnen Körperteile. Schultern, die Rückseiten der Handgelenke, die Fingernägel, die Zähne, das Körnergewicht, was immer man sich vorstellen kann wird als Waffen eingesetzt.

Abhärtung

Den Körper gegen Angriffe stärken

Das *daken taijutsu* des Ninjutsu beinhaltet zwei verschiedene Methoden, von denen gesagt wird, sie wären in China entwickelt worden. *Koppō jutsu* beinhaltet Knochenbrechtechniken gegen die härteren Knochen des Gegners und *koshi jutsu* beinhaltet Stiche gegen Muskeln und Organe. Um die Körperwaffen beständiger für die Schläge zu machen gibt es zahlreiche Möglichkeiten sie abzuhärten. Dies ist unbedingt nötig, da eine ungeübte Körperwaffe leicht schmerzhafte Schwellungen oder Blutergüsse bekommt.

Finger und Hände

Die Finger oder Hände stärkt man, indem man es einer Katze gleichtut. Der Ninja schlägt seine Hände oder Finger gegen einen Baum, und stärkt sie so allmählich. Ebenfalls eignet sich ein Kissen, das mit Bleischrot oder Steinen gefüllt ist. Oder man schlägt auf das Kissen und greift kraftvoll zu.

Die Speerhand wird am besten abgehärtet, indem man sie in einen Eimer bohrt, der mit Sand, Bleischrot oder Kieselsteinen gefüllt ist. Man beginnt mit weichem Sand und je weiter man fortgeschritten ist, folgen härterer Sand, kleine Steine und größere Steine.

Arme und Schienbeine

Arme und Schienbeine stärkt man am besten, indem man sie gegen einen Baum schlägt.

Durch das Training wird man immun gegen Schläge des Feindes auf diese *empfindlichen* Stellen.

Die Muskeln des Bauches, des Solarplexus, des Halses und anderer empfindlicher Zonen sollten durch Muskeltraining besser geschützt werden.

Abhärtung ist unangenehm

Abhärtung sollte zwar unangenehm aber nicht schmerhaft sein, zwischen den Trainingseinheiten muss genügend Entspannung gewährleistet sein. Nur eine langsame Steigerung der Abhärtung führt zum Erfolg.

Die übrigen Körperwaffen werden ebenfalls an Bäumen oder Kissen gestärkt. Mit genügend Ausdauer werden die Körperwaffen so zu effektiven Werkzeugen. Der Großmeister Takamatsu war in der Lage mit seinen Fingern ganze Stücke der Rinde aus einem Baum zu reißen. Durch sein jahrelanges Training wurden seine Fingernägel so scharf und hart wie Dolche.

Atemite

Druck und Schlag auf die Nervenpunkte

Atemite nennt man den Druck, Schlag oder Stoß auf die rund 250 empfindlichen Stellen des menschlichen Körpers. Die Wirkung der Schläge reicht von harmlosem Schmerz, der den Gegner zur Aufgabe zwingt, andere (69 kritische) werden als gefährlich eingestuft, weil sie zu Bewusstlosigkeit, Lähmung oder Tod führen können. Bei diesen Punkten handelt es sich um Nervenzentren, lebenswichtige Organe oder Konzentration von Blutgefäßen.

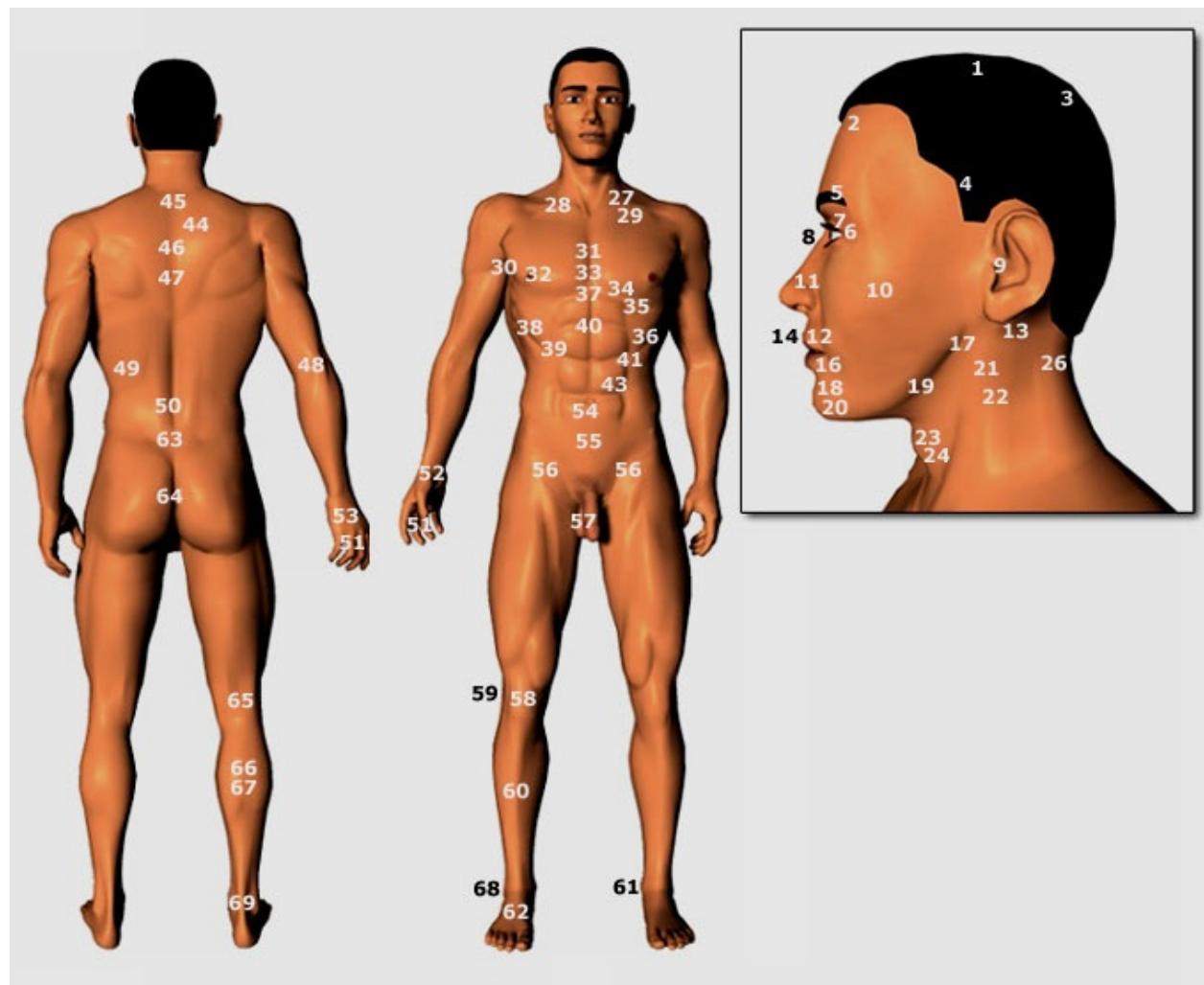
Beim Training dürfen die Punkte **niemals** mit ganzer Kraft geschlagen werden, sondern nur leicht berührt oder mit steigendem Druck gedrückt werden, um zu prüfen, ob der Punkt getroffen wurde!

Ein Ninja sollte über die Punkte des Körpers immer genau Bescheid wissen, zum einen um sich besser schützen zu können und zum anderen, um sich wirkungsvoll verteidigen zu können.

Um eine Wirkung bei *atemi* zu erzielen müssen die Schläge perfekt beherrscht werden und extrem genau platziert (auf möglichst kleiner Fläche). Um den Gegner nicht sofort zu töten muss man die Konstitution des Gegners berechnen und so die Schlagdosierung festlegen.

Um sich selber besser zu schützen ist es unabdingbar starke Brust und Bauchmuskeln zu entwickeln.

Erklärung der Trefferzonen



Die 69 wichtigsten Trefferzonen werden untern näher erläutert. Dabei werden neben der Nummer und dem Namen des Bereichs auch noch die bevorzugten Körperwaffen und die Wirkung eines Schlags darauf genannt.

Nr.	Ziel	Körperwaffen	Wirkung
1	Fontanelle	Vorderfaust, Faustrücken, Handkante, Fersenrücken	Tod
2	Stirnbein	Faustrücken	Tod
3	Hinterkopf	Faust, Ferse, Ellbogen	Tod
4	Schläfe	Faustrücken, Knöchelfaust, Handkante, Fußballen	Tod, Ohnmacht
5	Augenbrauen	Knie, Faust	vermindertes Sehvermögen
6	Augenhöhle	Fingerspitzen, Daumen	vermindertes Sehvermögen
7	Augen	Fingerspitzen, Daumen	vermindertes Sehvermögen
		Knöchelfaust, Handkante,	

8	Nasenwurzel	Fußballen, Kopf, Faust	Tod, Ohnmacht
9	äußerer Gehörgang	Handfläche	vermindertes Hörvermögen
10	Backenknochen	Handkante, Faust	Bruch
11	Nasenbein	Kopf, Handkante, Faust	Ohnmacht
12	oberhalb der Oberlippe	Handkante	Ohnmacht
13	hinter dem Ohr	Finger	Ohnmacht, Tod
14	Oberlippe	Handkante	Ohnmacht
15	Kinnlade	Faust, Ellbogen, Kopf, Knie	Ohnmacht
16	Unterlippe	Handkante, Faust	verminderte Sehkraft und Hörfähigkeit
17	Speicheldrüse	Finger, Knöchel	Ohnmacht
18	zwischen Unterlippe und Kinn	Handkante	Ohnmacht
19	Unterkiefer	Ellbogen, Handkante, Faust	Bruch
20	Kinnspitze	Kopf, Faust, Ellbogen, Knie	Ohnmacht, Kieferbruch
21	Sinusknochen	Handkante, Finger	Bewusstlosigkeit, Tod
22	Halsschlagader	Handkante, Finger	Ohnmacht
23	Kehlkopfdeckel	Handkante, Finger	Ohnmacht, Tod
24	Kehlkopfgrube	Handkante, Finger	Ohnmacht, Tod
25	Luftröhre	Finger, Handkante	Bewusstlosigkeit, Tod
26	Genick	Ellbogen, Handkante, Fußschwartz	Lähmung, Tod
27	obere Schlüsselbeinvertiefung	Finger	Bruch
28	Schlüsselbein	Handkante	Bruch
29	untere Schlüsselbeinvertiefung	Finger	Lähmung
30	Achselhöhle	Handkante, Faust, Nervendruck, Fußschwartz, Finger	Tod
31	Brust	Ferse, Vorderfaust, Ellbogen	Ohnmacht, Tod
32	Brustwarzen	Krallen, Faust, Ferse	Bewusstlosigkeit,

33	Brustbein	Faust, Ellbogen, Fuß, Vorderfaust	Ohnmacht, Tod
34	Herz	Fingerspitze, Faust, Ellbogen, Kopf, Vorderfaust, Ferse	Tod
35	Herzspitze	Fingerspitze, Ellbogen, Kopf, Vorderfaust	Tod
36	Lungenspitzen	Faust, Ferse	Ohnmacht, Tod
37	Brustbeinfortsatz	Ellbogen, Knie, Vorderfaust, Faust	Ohnmacht, Tod
38	Rippen	Faust	Bruch, innere Verletzungen
39	Brustkorb	Handkante, Ellbogen, Vorderfaust, Fußballen, Fußschwert, Ferse	Tod
40	Solar Plexus	Fingerspitze, Ellbogen, Vorderfaust, Knöchelfaust, Faustunterseite, Ferse, Kralle, Daumen	Ohnmacht, Tod
41	Milz	Faust, Fingerspitze, Handkante, Vorderfaust, Ellbogen, Ferse	Tod
42	Kurze	Rippe Handkante, Fuß	Tod, Ohnmacht
43	Magen	Faust, Fuß, Ellbogen, Faustrücken, Vorderfaust, Faustkante, Fußballen, Ferse, Knie	Ohnmacht
44	Schulterblattkamm	Handkante, Faust	Schulterlähmung
45	2. Halswirbel	Handkante, Ellbogen, Knie, Fußschwert	Tod, Ohnmacht
46	5. Halswirbel	Ellbogen, Knie	Tod, Ohnmacht
47	7. Wirbel	Ellbogen, Knie	Lähmung, Tod
48	Ellbogengelenk	Faust, Handkante	Bruch
49	Nieren	Faust, Handkante, Ellbogen, Nervendruck	Tod
50	Spindelbein	Ellbogen, Ferse, Knie	Lähmung, Bruch
51	Finger	Überdehnung, Bruch, Finger	Überdehnung, Bruch
52	Handgelenk	Handkante, Hände	Überdehnung, Bruch

53	Handrücken	Ferse	Bruch
54	Nabel	Faust, Ellbogen, Knie	Ohnmacht, Tod
55	Blase	Faust, Ellbogen, Ferse, Fußschwert	Innere Verletzungen, Tod
56	Leisten	Faust, Fuß	Ohnmacht, Tod
57	Hoden	Spann, Knie, Faust, Finger	Ohnmacht, Tod
58	Kniescheibe	Fußschwert	Bruch, Lähmung
59	Kreuzbänder	Knie, Ellbogen, Ferse	Lähmung
60	Schienbein	Fußschwert	Lähmung
61	Knöchel	innen Fuß	Bruch, Überdehnung
62	Spann	Ferse	Bruch, Prellung
63	Kreuzbein	Ferse, Knie, Ellbogen, Faust	Lähmung, Knie
64	Steißbein	Fuß, Knie, Faust	Lähmung, Tod
65	Kniekehle	Fußschwert	Überdehnung
66	Wadenmuskel	Ferse, Fuß, Handkante	Prellung, Lähmung
67	Wadenbein	Fuß	Lähmung, Bruch
68	Knöchel	außen Fuß, Fußschwert	Bruch
69	Achillessehne	Fußschwert, Finger	Sehnenriss

Kamae

Ausdruck innerer Einstellung

Die Kampfstellungen im *taijutsu* sind mehr als Regeln, wie man den Körper zu bewegen hat. Am besten beschreibt man sie, wenn man sie als Ausdruck der inneren Einstellung sieht. Im Kampf oder Leben ist es immer wichtig, dass Körper und Geist eins sind. Wenn die *kamae* richtig ausgeführt werden, so spiegelt sich in ihnen das Herz des Ninja wieder.

Der Sinn der *kamae* ist nicht, wie in anderen Kampfkünsten, dass jeder Kämpfer die gleiche Position einnimmt, ganz gleich ob sie zu seinem Körper passt, noch ist es der Sinn der *kamae* irgendwelche Tiere zu imitieren, sondern man soll sich natürlich bewegen, Körper, Geist und Seele sollen eins sein (*shingitai*).

Fließend, nicht statisch

Die Positionen sind nicht als statische Formen anzusehen, wie eine Fotografie, sondern werden nur so lange eingenommen, wie sie von Nutzen sind. Die Kampfstellungen gehen fließend in einander über. Um z. B. einem tiefen Tritt auszuweichen könnte man aus *shizen no kamae* in *ichimonji no kamae* zurückweichen, gleich darauf den angegriffenen Fuß hochziehen (*hichō no kamae*), einen Tritt gegen das Knie des Gegners ausführen und in *jūmonji no kamae* landen, gleich in *kosei no Kamae* wechseln und gegen den Rücken des Gegners eine Schlagtechnik ausführen. Was hier sicherlich deutlich geworden ist, ist dass fünf Bewegungen in einer 2-3 Sekunden langen Kampfsequenz vorhanden sind. Jede Stellung wird nur so lange beibehalten wie sie nötig ist. Keinesfalls bleibt man länger in einer Stellung stehen, wie das in anderen Kampfkünsten üblich ist.

Natürlicher Bewegungsablauf

Mit der Entwicklung des Schülers werden die *kamae* immer weniger wichtig als spezifische Positionen, sondern sie werden in den natürlichen Bewegungsablauf des Kämpfers aufgenommen. Wenn man sich diese Grundlagen verinnerlicht hat, so wird die wichtigste Kampfstellung die *Nichtkampfstellung*.

Es gibt eine große Anzahl von Kampfstellungen, die sich z. T. auch unter den *ryū* unterscheiden oder andere Namen tragen, außerdem kann jede Kampfstellung in verschiedenen Höhen eingenommen werden (z. B. auch kniend) oder auf verschiedene

Höhen gerichtet sein.

Nachfolgend werden einige dieser Stellungen erklärt und gezeigt:

Beobachtende Stellungen

Die beobachtenden Kampfstellungen sind die Grundstellungen. Diese Stellungen sind stehende oder sitzende Stellungen, die man normalerweise eingenommen hat, wenn man angegriffen wird. Aus diesen Stellungen verbeugt man sich auch und zeugt seinem Gegner Respekt. Da diese Stellungen in der östlichen Welt entwickelt wurden, in der es keine Stühle gibt, wie in der westlichen Welt, sind die beobachtenden Stellungen natürliche Sitz- und Stehpositionen.

Gasshō no kamae



Die *gassho no kamae* Stellung wird für den stehenden Gruß eingesetzt. Beide Füße stehen fest auf dem Boden, die Hände sind vor dem Oberkörper zusammengelegt, die Ellbogen sind leicht angehoben. Der Blick geht über die Fingerspitzen geradeaus zum Gegner.

Fudōza no kamae



Die *fudoza no kamae* Stellung ist die traditionelle, japanische Sitzhaltung. Das linke Bein ist unter dem Körper gefaltet und der Sitz ruht auf dem Knöchel des linken Fußes. Das rechte Bein wird vor dem Körper mit der Fußsohle des rechten Fußes gegen das Knie gezogen. Der Rücken ist gerade, die Wirbelsäule hat ihre natürliche Position. Der Blick geht geradeaus.

Seiza no kamae



Die *seiza no kamae* Stellung ist die traditionelle, japanische Knieposition. Die Beine sind hinter dem Körper verschränkt und der Sitz ruht auf den Fußsohlen. Der Oberkörper ist gerade, die Knie ein wenig auseinander. Die Hände ruhen auf den Oberschenkeln. Um Respekt zu zeigen, biegt man den Oberkörper nach vorne, die Handflächen werden vor sich auf den Boden gelegt.

Verteidigende Stellungen

Die verteidigenden Kampfstellungen werden benutzt, wenn man auf einen Angriff reagieren muss, indem man blockt oder ausweicht, bevor man einen Gegenangriff starten kann. Der Körper rutscht oder gleitet nach innen oder außen, weg vom Angriff. Von dieser Position aus kann man dann blocken oder angreifen.

Ichi no kamae



Ichi no Kamae wird ausgeführt, in dem man das eine Bein aus *shizen* einen Schritt nach vorne setzt und das Körpergewicht zum größeren Teil auf dem hinteren Bein lasten lässt. Der Körper wird vom Feind schräg weggedreht. Die vordere Hand zeigt in Richtung Feind, die hintere bleibt als Faust am Gürtel. Diese Position ist die Position die vor *ichimonji no kamae* eingenommen wird.

Ichimonji no kamae



Die *ichimonji no kamae* Stellung wird ausgeführt, in dem der Körper zurück und vom Angriff weg ausweicht. Das hintere Bein hält den Körper aufrecht. Die Schultern sind entspannt, die Hüfte ist abgedreht, so dass die vitalen Punkte verborgen sind. Die offenen Hände schützen das Gesicht und den Körper oder fangen den Angriff des Gegners ab.

Doko no kamae



Die *doko no kamae* Stellung wird ausgeführt, in dem der Körper zurück und vom Angriff weg ausweicht. Das hintere Bein hält den Körper aufrecht und das vordere Bein bereitet sich darauf vor, den Körper noch weiter zurückzudrücken, falls das nötig sein sollte. Die vordere Hand blockt oder fängt die Schläge des Gegners ab, die hintere Hand wird nah am Ohr gehalten und bereitet einen Gegenschlag vor.

Hichō no kamae



Die *hichō no kamae* Stellung wird benutzt, um vor einem Angriff auszuweichen und das vordere Bein wartet darauf den Gegner anzugreifen. Um die Balance zu halten wird das auf dem Boden stehende Bein leicht gebogen. Die Arme sind in einer Stellung, in der sie greifen, blocken oder Schläge austeilten können.

Empfangende Stellungen

Die empfangenden Kampfstellungen werden benutzt, wenn man mit Techniken auf Angriffe reagiert, die mit der Kraft des Gegners harmonisieren oder mitgehen. Der Körper dreht oder bewegt sich zur Seite, um sich mit der Bewegung des Feindes zu vermischen. Verteidigungen werden auf die gleiche Weise angewendet.

Shizen no kamae



Die *Shizen no kamae* Stellung ist natürliche, stehende Position des Menschen. Der Geist ist alarmiert, der Körper ist entspannt und bereit sich zu bewegen und auf den Gegner zu reagieren. Das Körpergewicht ruht auf beiden Füßen, die Schultern sind entspannt und die Arme hängen natürlich an den Seiten herunter. In dieser Stellung wird man sich bei den meisten Angriffen vorfinden, da sie die natürliche Bewegung beim Gehen oder Stehen ist. Deshalb ist es auch die wichtigste Stellung und sollte gut trainiert werden.

Hanmi no kamae



Aus *shizen no kamae* geht man für *hanmi no kamae* einfach mit dem einen Bein einen kleinen Schritt nach vorne. Der Körper wird dabei vom Gegner weggedreht.

Goku no kamae



Bei *goku no kamae* dreht man den Körper aus *shizen no kamae* um 45° vom Gegner weg. Die Hände hängen natürlich herab, wie bei *shizen*, die vordere Hand ist offen, die hintere in *fudō ken*.

Hira (ichimonji) no kamae



Die *hira ichimonji no kamae* Stellung ist eine ausbalancierte, stehende Position, von der aus der Körper ausweichen kann. Das Körpergewicht ruht zu gleichen Teilen auf beiden Füßen, beide Arme sind zu den Seiten ausgestreckt. Sie können zum fegen, greifen oder abfangen von Schlägen benutzt werden.

Hoko no kamae



Die *hoko no kamae* Stellung ist eine andere Stellung, von der aus der Körper auf einen Angriff reagieren kann. Das Gewicht ruht auf beiden Füßen, die Arme werden über den Schultern – leicht gebogen – gehalten. Die Arme können benutzt werden, um zu fangen, umzuleiten oder Schläge auszuteilen.

Angreifende Stellungen

Die angreifenden Kampfstellungen werden angewendet, wenn man von der Verteidigung zum Angriff übergeht. Die Stellungen sind nur noch zum Teil verteidigend und zum größeren Teil offensiv. Von diesen Stellungen aus werden Tritte, Schläge und Würfe angewendet.

Jūmonji no kamae



Die *jūmonji no kamae* Stellung ist an den überkreuzten Handgelenken leicht zu erkennen. Diese Handposition schützt den Körper während eines Angriffs. Die Ellbogen bedecken die Rippen, die Fäuste schützen den Nacken und das Gesicht, bevor sie einen Schlag anwenden. Das Gewicht lastet etwas mehr auf dem vorderen Fuß und der hintere Fuß drückt den Körper vorwärts.

Kosei no kamae



Die *kosei no kamae* Stellung wird benutzt, um anzugreifen, aber sie erlaubt es auch mögliche Schläge abzufangen. Die vordere Hand wird benutzt, um zu greifen, umzuleiten oder die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich zu lenken. Die hintere Hand führt den Angriff aus.

Ukemi

Ukemi bedeutet *Fallen* und umfasst jede Möglichkeit, wie man unbeschadet einen Sturz übersteht und zu Boden geht. Dazu gehören auch *kaiten* (Rollen) und andere Körperbewegungen. Der Ninja wendet die Techniken an, wenn seine Standbeine umgerissen werden, oder wenn er aus der Reichweite des Gegners gelangen möchte, oder wenn er Angriffen entgehen möchte.

Die meisten Kampfkünste vernachlässigen die Fähigkeit richtig zu fallen, und gleich wieder hochzuspringen, weiterzukämpfen oder zu fliehen – obwohl dies sicher nötig wäre. Man hat nicht die Wahl, wo man kämpfen möchte (es sei denn man ist der Angreifer – und das ist **NICHT** der Sinn des Ninjutsu). Dies kann sitzend im Zugabteil sein, in einer engen Besenkammer, zwischen Tischen und Stühlen einer Kantine oder auf einer Treppe.

Ein Ninja muss in der Lage sein von einem Laster abzuspringen, eine hohe Mauer zu überspringen oder sich blitzschnell hinzuwerfen – um einer Kugel zu entgehen.

Zuerst werden die Techniken aus einer tiefen, hockenden Stellung im Zeitlupentempo auf einer Matte ausgeführt. Wichtige Punkte sind das Senken des Körperschwerpunktes, das Ausatmen und die Körperentspannung. Später wird auf einer Wiese trainiert, dann auf hartem Boden, Asphalt, Treppen usw.

Zenpō kaiten (Vorwärtsrolle)



Aus der Abwehrstellung heraus wird der Körper nach vorne gebeugt, so dass er, vom ausgestreckten Leitarm und der Schulter ausgehend, einen Bogen bildet. Der Kopf wird nach unten gezogen und man rollt sich nacheinander über Leitarm, Schulter, Rücken und Hüfte ab. Die Beine bleiben während der Rolle eng an den Boden gepresst, der Kopf berührt nicht den Boden.

- zweihändig (*ryōte*)

- einhändig (*katate*)
- ohne Hände (*mūte*)

Kōhō kaiten (Rückwärtsrolle)



Aus der Abwehrstellung heraus lässt man sich senkrecht zu Boden fallen. Dabei wird der Rücken nach vorn gebeugt und der Kopf eingezogen. Während des Abrollens bleiben die Beine eng am Körper. Es wird sich seitlich über die Schulter abgerollt.

- zweihändig (*ryōte*)
- einhändig (*katate*)
- ohne Hände (*mūte*)

Sokuhō kaiten (Seitwärtsrolle)



Aus der Abwehrstellung heraus bringt man den Körperschwerpunkt über eines der Beine und schwingt das andere Bein in einem Bogen vor dem Standbein nach oben. Dann lässt man das Gesäß zu Boden gehen und hebt das ausgestreckte Bein hoch, so dass sich der Körper über den Rücken abrollt.

- zweihändig (*ryōte*)
- einhändig (*katate*)

- ohne Hände (*mūte*)

Zenpō ukemi (Vorwärtsfall)



Wenn man beginnt den Vorwärtsfall zu üben, so sollte man dies auf Knien machen. Die Unterarme formen ein Dreieck, Handflächen und Unterarme fangen den Fall ab. Das Kinn wird nach oben gezogen, damit man nicht mit dem Gesicht auf den Boden schlägt. Wenn man Zenpō ukemi aus dem Stand ausübt, so wird ein Bein nach oben ausgestreckt.

- auf den Knien zweihändig (*ryōte*)
- auf den Knien einhändig (*katate*)
- im Stehen zweihändig (*ryōte*)
- im Stehen einhändig (*katate*)

Kōhōukemi (Rückwärtsfall)



Beim Rückwärtsfall schlägt man mit Armen und Händen im Winkel von 45° neben sich auf den Boden. Ein Bein ist angewinkelt und die Fußsohle steht auf dem Boden, das andere Bein wird seitlich nach innen angewinkelt. Der Fuß liegt zuerst seitlich mit der Außenseite flach auf dem Boden. Das Kinn wird auf die Brust gepresst, damit der Hinterkopf nicht auf den Boden schlägt.

- auf den Knien zweihändig (*ryōte*)
- im Stehen zweihändig (*ryōte*)

Sokuhō ukemi (Seitwärtsfall)



Beim Seitwärtsfall schlägt man seitlich mit einem in einem Winkel von 45° vom Körper abgestreckten Arm und mit der Handfläche auf dem Boden auf. Dabei fällt man jedoch nicht auf den Rücken, sondern auf die Körperseite (Hüfte, Rippen, Schulter). Der Kopf wird vom Boden entfernt gehalten. Die Beine werden zusammen etwa 45° vom Boden gerade in die Luft gestreckt.

- im Stehen zur linken Seite (*hidari katate*)
- im Stehen zur rechten Seite (*migi katate*)

Nagare (Fließendes Wasser)



Nagare bedeutet, so zu fallen, dass kein Geräusch entsteht, weich und fließend wie Wasser. Dabei nähert man die Beine zuerst flach dem Boden an und senkt den Körperschwerpunkt ab und rollt manchmal gleich weiter, damit kein Geräusch entstehen kann.

- im Stehen nach hinten (*tachi nagare*)
- im Stehen nach rechts (*migi yoko nagare*)
- im Stehen nach links (*hidari yoko nagare*)
- Wachsend nach hinten (*kōhō tomoē nagare*)
- Rollend nach hinten (*kōhō kuruma nagare*)

- Aus *ichimonji no kamae (jun nagare)*
- Aus *ichimonji no kamae (gyaku nagare)*

Shihō tenchi tobi (In vier Richtungen, zum Himmel und zur Erde springen)



Die Sprünge im Ninjutsu werden leicht und locker ausgeführt, damit sie nahezu geräuschlos sind. Man übt dabei flach und weit nach links, rechts, vorne und hinten zu springen. *Ten* bedeutet hoch in den Himmel zu springen, *chi* bedeutet sich klein zumachen und den Körper zur Erde fallen zu lassen.

- vorwärts (*mae*)
- rückwärts (*kōhō*)
- nach rechts (*migi*)
- nach links (*hidari*)
- nach oben (*ten*)
- nach unten (*chi*)

Oten (Radschlag)

Um einem Angriff von der Seite zu entkommen oder sich aus einem Hebel zu befreien kann ein Radschlag genutzt werden.

- Mit einer Hand (*katate*)
- Mit zwei Händen (*ryōte*)
- Ohne Zuhilfenahme der Hände (*mūte*)

Kiten (Handsprung)



Aus einer aufrechten Stellung springt man mit ausgestreckten Armen nach vorne, hinten oder zur Seite und nach unten, so dass sich das Körpergewicht über den gebeugten Armen befindet. Die Arme drücken den Körper nach oben und die angewinkelten Beine werden ruckartig in Fallrichtung ausgestreckt. Der Rücken wird durchgedrückt und die Hüften in die gleiche Richtung wie die Füße.

- zweihändig vorwärts (*mae ryōte*)
- einhändig vorwärts (*mae katate*)
- zweihändig rückwärts (*kōhō ryōte*)
- einhändig rückwärts (*kōhō katate*)
- zweihändig seitwärts nach rechts/links (*migi/hidari ryōte*)
- einhändig seitwärts nach rechts/links (*migi/hidari katate*)

Kūten (Luftwende)



Wenn man den Handstandüberschlag beherrscht kann man auf die Luftwende übergehen, dabei springt man ruckartig nach oben und vorne oder hinten, zieht die Beine zum Körper und dreht sich in der Luft um die eigene Achse.

- vorwärts (*mae*)
- rückwärts (*kōhō*)

Kūhi (Luftsprung)



Den Luftsprung führt man aus, wenn man sich auf einen Gegner stürzt oder wenn man ein Hindernis überspringt. Man kann entweder abrollen oder den Sturz mit den Händen und Unterarmen abfangen.

Shōten no jutsu (Die Kunst, in den Himmel zu steigen)



Um an einer Mauer, einem Zaun, einem Baum oder einem Menschen hochzulaufen muss man schnell genug sein und wenn das Trägheitsmoment hoch genug ist kann man das Objekt anspringen, sich mit den Beinen hochdrücken und darüber hinweg springen.

Zum üben kann man ein Brett benutzen, das man in einem immer höheren Winkel aufstellt.

- von oben herabspringen (*tobi ori*)
- vertikalen Flächen hinauflaufen (*shōten*)

Shinobi iri

Shinobi iri bedeutet *geräuschloses Sichvorwärtsbewegen* und ist eine Möglichkeit einem Kampf zu entgehen. Die Ninja kannten verschiedene *ninja aruki* (Schritttechniken) um sich geräuschlos, ungesehen oder schnell zu bewegen. Hier einige der benutzten Schritte:

Übersicht über die Techniken

- Nuki ashi (lautloser Schritt)
- Ō ashi (großer Schritt)
- Ko ashi (kleiner Schritt)
- Ko kizami (kurzer Schritt)
- Wari ashi (sich anpassender Schritt)
- Tsune ashi (normaler Schritt)
- Shime ashi (fester Schritt)
- Yoko aruki (seitliches Gehen)
- Ayumi ashi (normales Vorwärtsgehen)
- Nami ashi (einen Schritt tun)
 - Mae ashi (nach vorne)
 - Ushiro ashi (nach hinten)
 - Yoko ashi (zur Seite)
 - Naname ashi (schräg zur Seite)
- Hiraki ashi (seitliches Gleiten)
- Okuri ashi (nachsetzender Schritt)
 - Suri ashi (hinten anziehen, vorne vor)
 - Yori ashi (gleichzeitiges Gleiten)
 - Tsugi ashi (vorne vor, hinten nachziehen)
- Tobi ashi (fliegender Schritt)
 - Mae tobi (nach vorne)
 - Ushiro tobi (nach hinten)
 - Yoko tobi (zur Seite)
 - Nidan geri (Doppelfußtritt)
- Sashi ashi (Überkreuzschritt)
 - Mae ashi (nach vorne)
 - Ushiro ashi (nach hinten)
 - Yoko ashi (zur Seite)
- Ashi fumikae (Beinwechsel)

- Tenkan ashi (Drehschritt)
- Chakuchi (Ausfallschritt)
 - Mae chakuchi (nach vorne)
 - Ushiro chakuchi (nach hinten)
 - Yoko chakuchi (zur Seite)
- Chōkyori kyōsō (Langstreckenlauf)
- Heipo (Der Weg des Salamanders)

Techniken im Detail

Nuki ashi (lautloser Schritt)

Diese Technik erlaubt es dem Ninja sich geräuschlos über Holzplanken oder Strohmatten zu bewegen. Dabei hat er totale Kontrolle über sein Körpergewicht. Aus einer niedrigen Position werden die Balance und das Körpergewicht langsam auf das vordere Bein übertragen, bis das gesamte Gewicht auf dem Bein lastet. Dann wird das hintere Bein nachgezogen. Die Knöchel berühren dabei fast. Das Gewicht wird langsam auf den Fuß übertragen. Auf diese Weise kann der Ninja, den Fuß sofort zurückziehen, wenn er ein Geräusch hört.





Chōkyori kyōsō (Langstreckenlauf)

Diese Laufmethode gehörte zur Grundmethode aller Ninja, sie wurde jedoch von jedem einzelnen Läufer an die eigene Statur, Schrittlänge und Armhaltung angepasst.

Der Läufer hält den Oberkörper aufrecht, den Kopf gerade und fixiert einen Punkt ca. 10 Meter weiter vorne an. Der Fuß wird mit der Außenkante der Ferse aufgesetzt und nach vorne abgerollt. Ein wichtiger Faktor beim Laufen von langen Strecken ist die Atmung. Dafür setzten die Ninja die Zwerchfellatmung ein und behielten ein konstantes Tempo die gesamte Strecke bei.

Es gibt Geschichten, die berichten Ninja seien fähig gewesen die 560 km zwischen Edo (Tōkyō) und Osaka in drei Tagen zurückzulegen.

Ko ashi (kleiner Schritt)



Dieser kleine, stechende Schritt wird benutzt, wenn man durch seichtes Wasser oder Blätter gehen muss, ohne Geräusche zu erzeugen. Aus einer Position mit abgesenkter Hüfte, das Gewicht lagert auf dem vorderen Fuß, zieht der Ninja den hintern Fuß nach und zieht ihn

hoch. Dann hält er ihn über die Stelle, an dem er den Fuß senken will berührt er die Stelle vorsichtig mit der Fußspitze, wenn die Stelle sicher ist senkt er den Hacken ab. Diese Stellung ähnelt einem Kranich, der seinen Weg durch die Wildnis macht.

Yoko aruki (seitliches Gehen)

Diese Technik wird angewendet, um sich leise im Schatten von Gebäuden oder Gängen zu bewegen. Die Hüften sind seitlich zum Ziel der Bewegung ausgerichtet. Das Gewicht wird auf den Vorderfuß verlagert und der hintere Fuß wird vor den vorderen Fuß gesetzt. Das Körpergewicht wird verlagert und der hintere Fuß nach vorne an seine neue Position gesetzt. Die Bewegung wird gleitend und gleichmäßig ausgeführt und ähnelt einer Krabbe die sich seitlich den Strand entlang bewegt.

Manchmal ist eine stehende Bewegung nicht mehr möglich, dann muss der Ninja kriechen.



Heipo (Der Weg des Salamanders)



Diese Technik ermöglicht es dem Ninja, sich über eine kurze Distanz völlig geräuschlos zu bewegen. Der Ninja liegt flach auf dem Boden und bewegt sich nur auf den Handflächen und Fußspitzen. Anstatt der Handflächen lässt sich diese Technik auch auf den fingern ausführen.

Wichtig ist das die Arme so dicht wie möglich am Körper anliegen, um Kraft zu sparen. Je weiter die Arme vom Körper abgespreizt werden, desto mehr Kraft wird erforderlich.

Das Körpergewicht ruht jeweils auf der rechten Handfläche und der rechten Zehenspitze. Dies geschieht bei der Fortbewegung in rhythmischem Wechsel, ähnlich einem Salamander.

Dadurch, dass der Ninja nur immer mit vier Punkten Kontakt mit dem Boden hat, lassen sich Geräusche gut vermeiden.

Training

Um mit dem Training des geräuschlosen Bewegens zu beginnen beobachtet man zuerst die Natur und wie Geräusche entstehen. Man sollte sich viel Zeit nehmen zu beobachten, welche Geräusche auf welche Weise wirken, was hilft Geräusche zu verdecken, wie die eigenen Bewegungen und die Bewegungen anderer wirken. Auch Geräusche (wie Türgeräusche, Fußgeräusche, Wind etc.) die sonst vom Unterbewusstsein ausgeblendet werden sollten während der Übung beobachtet werden.

Nachdem man nun weiß, wie Geräusche entstehen sorgt man einfach dafür, dass man sie nicht verursacht. Danach beginnt das Training auf Brettern, Laub, Gras, Kies etc.

Nach Stephen K. Hayes ist es "besonders wirksam einige Lagen nasses Zeitungspapier auf dem Boden auszulegen. Wenn man nicht richtig gegangen ist, so erkennt man das an Knicken und Falten in der Zeitungsoberfläche".

Die folgende Liste hilft vielleicht beim Erlernen der Techniken:

- Um die Kontrolle über das Gleichgewicht zu behalten, wird das Körpergewicht abgesenkt, die Knie dabei leicht gebeugt.
- Während der Bewegung nicht das Atmen vergessen. Atemanhalten führt zu einer

unnötigen Muskelanspannung, wodurch das Gleichgewicht beeinträchtigt wird.

- Während der Bewegung die gesamte Bewegung im Auge behalten. Nicht nur auf die Füße schauen und dabei andere Menschen oder Gebäude nicht mehr bemerken.
- Alle Gelenke für die Bewegung benutzen. Nicht die Knie versteifen und das ganze Bein von der Hüfte ab als festen Gegenstand schwingen!
- Während der gesamten Bewegung das Gewicht auf dem Fuß lagern, der auf dem Boden steht. Unbedingt vermeiden, Gewicht auf Beide Füße zu legen.
- Die Arme neben dem Körper auf unterschiedlichen Höhen halten, damit eine Behinderung sofort festgestellt werden kann.
- Wenn zu viel Geräusch entstanden ist eine Pause einlegen und auf die Umgebung hören. Dann die Hüfte noch ein wenig tiefer senken, total entspannen, tief einatmen und während der Bewegung langsam ausatmen.
- Möglichst viel Geduld haben. Wenn Geschwindigkeit nicht unbedingt nötig ist, so viel Zeit nehmen, wie nötig. Unaufmerksamkeit resultiert in heftigen Bewegungen, die leicht zu hören sind.
- Die Bewegungen immer der Umgebung anpassen. In einigen Gebieten ist totale Stille vielleicht sogar auffällig und ein Knacken in den Bohlen ab und zu ist nur natürlich. Die Bewegungen dann dem natürlichen Knacken anpassen.

Waffen

Das waffenlose *taijutsu* wird durch die Möglichkeit, aus einem Fundus zahlreicher Waffen schöpfen zu können erweitert. Die Ninja haben bewiesen, dass sie sich schnell an die modernen Gegebenheiten anpassten und Waffen verbesserten oder modifizierten, um sie nützlicher zu machen. Für einen Ninja war eine Waffe nicht mehr als ein Werkzeug, um sein Ziel zu erreichen. Ganz im Gegensatz zu den Samurai, die z. B. ihren Schwertern eine besondere Achtung entgegenbrachten. Für sie war es ein ungeheuerer Frevel, das Ninja manchmal einfach die Klinge kürzer sägen, um sich mit dem Schwert besser bewegen zu können.

Die Ninja erkannten schon früh den Nutzen von Schusswaffen, noch lange bevor die ersten *daimyō* sich überwinden konnten Schusswaffen einzusetzen.

Unten kann man eine *kleine* – keinesfalls vollständige – Auswahl von Waffen finden, die gerne von Ninja eingesetzt wurden.

Aikuchi

Ein kleiner Dolch, der dem *tantō* sehr ähnlich ist und im Obi getragen wurde.

Ashikō



Das Gegenstück zum *shukō* ist das *ashi kō*. Dabei wurde unter dem Fuß des Ninja ein ähnliches Gerät wie an der Hand angebracht. Ein Tritt zog so schlimmere Verletzungen nach sich, und das Klettern war weitaus leichter.

Bakuhatsu gama



Am Ende der *bakuhatsugama* befestigte der Ninja Explosivstoffe, Gifte oder Blendpulver. Dieses schleuderte er dem Angreifer ins Gesicht und attackierte ihn danach mit der Sichel.

Bisentō



Die schwere Hellebarde wurde aus China eingeführt und erforderte eine andere Kampfweise als die *naginata*. Sie war weitaus wuchtiger und in der Hand eines starken Kriegers eine furchtbare Waffe.

Bō



Eine der einfachsten Waffen war wohl der Stab oder Stock. Was heute als *bō* bekannt ist, ist eigentlich der *roku shaku bō* mit einer Länge von ungefähr 182 cm. Auf den ersten Blick sieht die Waffe nicht sehr gefährlich aus, doch in der Hand eines Meisters ist diese Allzweckwaffe tödlich. Sie konnte zum Stechen oder Schlagen eingesetzt werden, und war auch gegen mehrere Gegner sehr effektiv, was sie zu einer beliebten Waffe der Ninja machte.

Bō shuriken

Messer- oder pfeilförmige, längliche *shuriken*.

Bō ken



auch *bokken* oder *bokutō*. Holzs Schwert aus schwerem Holz zum Üben. Meist sogar schwerer als ein scharfes Schwert, so war es für den Schüler eine Erleichterung, wenn er sein *daishō* bekam.

Bokken

Auch *bōken* oder *bokutō*.

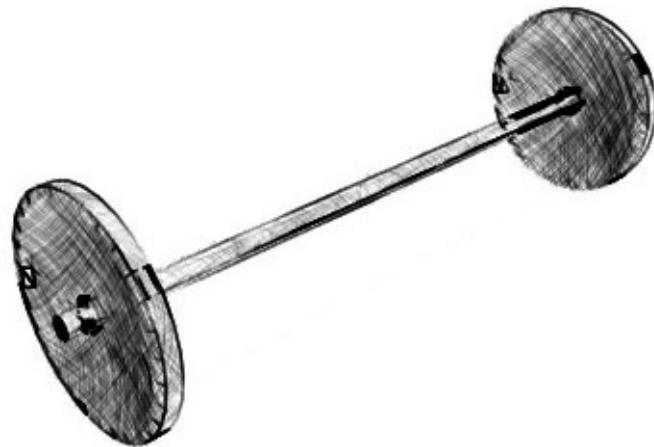
Bokutō

Auch *bōken* oder *bokken*.

Chi giri ki

Ein langer Stock und eine Kette mit Eisengewicht am Ende. Ursprünglich von Bauern aus dem Dreschflegel entwickelt, um sich gegen Angreifer zu verteidigen.

Daisharin



Das *daisharin* bestand aus zwei Rädern mit einer Achse. Die Ninja setzten es gerne ein, um damit größere Gruppen Angreifer von den Beinen zu reißen oder um es als verbesserten Stab einzusetzen.

Daishō

Groß-Klein, Bezeichnung für das Schwertpaar der Samurai (*katana* und *wakizashi*). Eigentlich war es nur den Samurai erlaubt zwei Schwerter zu tragen, doch einen Ninja hat das nicht interessiert, da er als Nicht-Adliger sowieso keine Waffen tragen durfte.

Daitō

Großes Schwert, ein Schwert mit besonders langer Klinge (zwischen 60 und 180 cm).

Eiku

Bootsruder, eigentlich eine Waffe aus Okinawa. Wenn der Ninja in Tarnung als Fischer war, konnte er sich damit gut verteidigen.

Endoku ken



Die Ninja verwendeten auch Wurfsterne, die giftigen Rauch freisetzen, wenn man sie anzündete. Auf diese Weise konnte man verborgene Feinde zwingen sich zu erkennen zu geben.

Fukiya



Das Blasrohr wurde gerne eingesetzt, weil man damit den Feind leise töten konnte. Die Bolzen wurden vergiftet und erstickten so jeden Schrei. Als Flöte getarnt konnte man ein Blasrohr ungehindert mit sich herumtragen.

Fukumi bari

Kleine Pfeile, die der Ninja einem Angreifer ins Gesicht spuckte.

Futokoro teppō



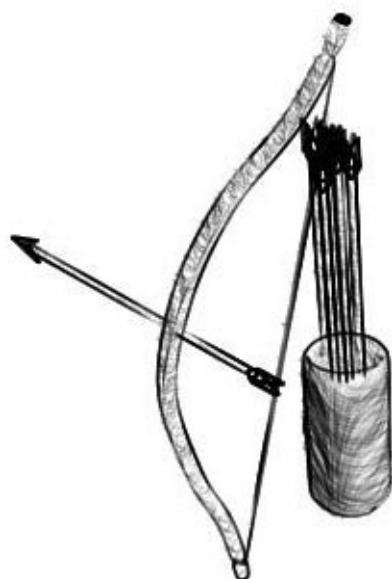
Die Bronzepistole wurde gerne von den Ninja eingesetzt, weil sie klein und leicht zu verbergen war. Manchmal wurde ein Bajonett auf die Waffe aufgesetzt.

Hanbō



Der *halbe Stab* oder Stock war, wenn gleich er mit 91 cm sehr kurz war eine sehr effektive Waffe. Die richtige Bezeichnung ist eigentlich *sanshakubō*.

Hankyū



Der Bogen der Ninja war weitaus kürzer als der Bogen der Samurai. So konnte er leichter transportiert und versteckt werden. Die geringere Reichweite machte normalerweise nicht viel aus, da Ninja selten weit entfernte Ziele auf dem Schlachtfeld treffen mussten, sondern meist nur dicht liegende Ziele. An den Pfeilen wurden gerne Explosivstoffe oder Brandstoffe befestigt, zumal in Japan fast alle Gebäude aus Holz waren. Man konnte auch mit speziellen Pfeilen Seile durchtrennen oder einen Heulton erzeugen, der die Feinde in Angst und Schrecken versetzte.

Hira shuriken

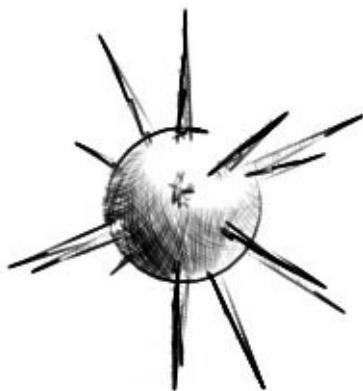
Sternenförmige, flache Wurfgegenstände.

Hishi



Getrocknete Wasserkastanien erfüllten den gleichen Zweck wie die *tetsubishi*, waren aber leichter zu bekommen. Außerdem erweckten sie keinen Verdacht, weil in bäuerlichen Gebieten diese Pflanze ganz alltäglich war.

Iga dama



Diese Waffe konnte ähnlich wie die *tetsubishi* eingesetzt werden und zusätzlich auch noch auf Feinde geworfen werden. Sie wurden gerne überall im Ninjahaus versteckt, um sich gegen Angreifer wehren zu können.

Jirai

Auch *Uzume bi*.

Jō



Der Wanderstab war eine verkürzte Form des *roku shaku bō*. Er reichte bis zur Hüfte oder zum Bauch und konnte ähnlich wie der Stab eingesetzt werden. Seine richtige Bezeichnung ist *yon shaku bō*.

Jutte

Handwaffe mit einem Haken, mit dem man einen Schwertangriff abfangen konnte.

Kagi yari



Auch *kama yari*. Die Ninja der Togakure-ryū und Kumogakure-ryū nutzten häufig den Hakenspeer. Man konnte damit in Bäume gelangen, über Mauern oder auf Schiffe. Es war auch möglich so von Baum zu Baum zu gelangen. Verborgen auf einem erhöhten Posten konnte man mit den Haken ein Opfer erwischen und in die Höhe ziehen. Er eignete sich auch zum Fischfang, Türenaufbrechen oder um Gepäck zu transportieren.

Kama



Sichel mit kurzem Griff, die in Asien zum Schneiden von Reis, Korn oder Zuckerrohr benutzt wurde.

Kama yari

Auch *kagi yari*.

Kanzashi

Haarnadel in Gabelform. Von den *kunoichi* oft als Waffe eingesetzt.

Katana

Langschwert der Samurai, mit gekrümmter Klinge, in aufwändigem Schmiedeverfahren mit unterschiedlichen Stahlhärtegraden hergestellt, die beste Schwertwaffe der Welt, mit einer Klingelänge von 61 bis 76 cm.

Kogai

Schwertnadel oder Haarnadel. Die Schwertnadel war eigentlich ein Werkzeug, das an der Seite des *saya* untergebracht wurde. Es konnte aber auch als Wurf- oder Stichwaffe eingesetzt werden.

Kongō



Sanskrit *Vajra*. Zepter, das den Diamanten symbolisiert, von esoterischen Sekten benutzt. Diente auch als Schlagwaffe.

Kubotan

Auch *yawara*. Schlagwaffe, in der Form eines Zylinders. Eignete sich für Haltegriffe oder um Druck auf Gelenke auszuüben. Ähnlichkeiten im Gebrauch beim *kongō*.

Kusari fundō



Auch *manrikigusari*. Die Kette war eine nützliche Waffe. Sie konnte leicht verborgen werden und eignete sich sogar um Schwertstreiche abzufangen, Gegner zu fesseln, zu würgen oder von den Beinen zu reißen.

Kusarigama

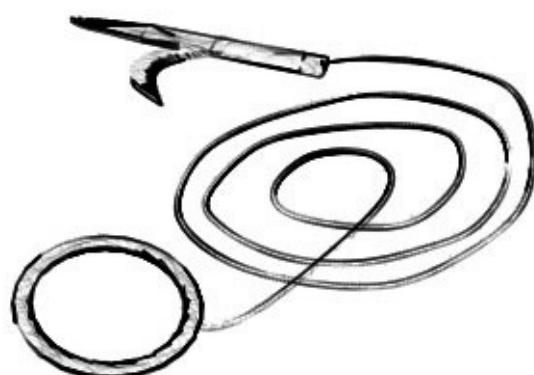


Die *kusarigama* war eine gerne benutzte Waffe. An einer Reissichel befestigt war eine Kette die ein bis zwei Meter lang war. An dem Ende der Kette war ein Gewicht befestigt. Wurde ein Ninja angegriffen, so schleuderte er das Gewicht um die Klinge des Angreifers und zwang ihn so die Waffe zu senken. Danach griff er den Feind mit der Sichel an.

Ku shaku bō

Stock mit Überlänge (270 cm).

Kyoketsu shoge



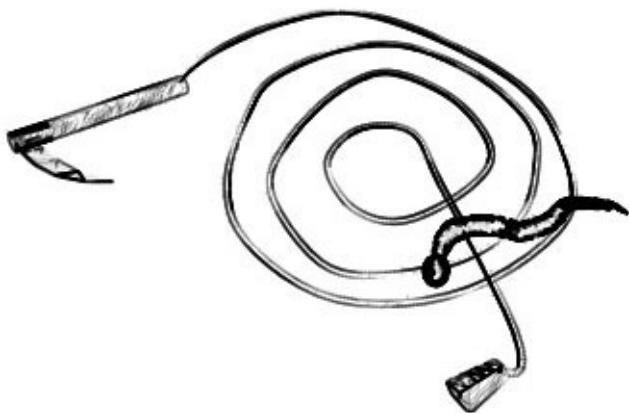
Die wahrscheinlich beliebteste Waffe des Ninja war die *kyoketsu shoge*. Ein Messer mit einem Haken, am Griff ein 18 Fuß (ca. 5,49 m.) langes langes Seil und an dessen Ende ein Stahlring. Das Seil war oft aus Frauenhaaren gefertigt, da Haare besonders widerstandsfähig waren. Mit dieser Waffe konnte der Ninja die Waffe des Gegners unter

Kontrolle bringen, mit dem Messer angreifen, mit dem Haken einen Schwertstrich abblocken oder den Feind von den Füßen reißen. Mit dem Seil konnte er klettern und fesseln und am Stahlring konnten auch Feuerwerkskörper befestigt werden um den Feind zu blenden.

Kyū

Auch *yumi*.

Mamukugama



Bei dieser Waffe wurde ein giftiges Tier, wie z. B. eine Schlange am Ende des Seils befestigt. Dieses schleuderte man dem Feind entgegen und erleichterte sich damit den Kampf enorm, weil das Tier für Beschäftigung und vielleicht sogar den Tod des Feindes sorgte.

Manriki gusari

Auch *kusari fundō*. "Eine Kette mit der Kraft von 10.000". Kette mit Längen von 40 bis 400 cm und Gewichten an den Enden. Wurde im 17. Jh. von Masaki Toshimitsu, einem Torwächter in Edo, als Abwehrwaffe gegen Schwerter entwickelt.

Metsubushi

Wurde ein Ninja entdeckt, so war er normalerweise in der Unterzahl. Um dennoch sicher zu entkommen benutzte er Blendpulver, um das Sehvermögen der Feinde einzuschränken. In Eierschalen oder Nussenschalen bewahrte er ein Pulver auf, das aus Chemikalien, Asche,

Sand, Eisenspänen, Pfeffer oder Nesselhaaren bestand. Es konnte dem Feind kurzfristig die Sicht nehmen oder aber auch das Augenlicht für immer zerstören.

Nageteppō



Diese Explosivgranaten wurden mit der Hand oder mit Schleudern auf den Feind geworfen und funktionierten nach dem gleichen Prinzip wie eine Handgranate heute.

Naginata



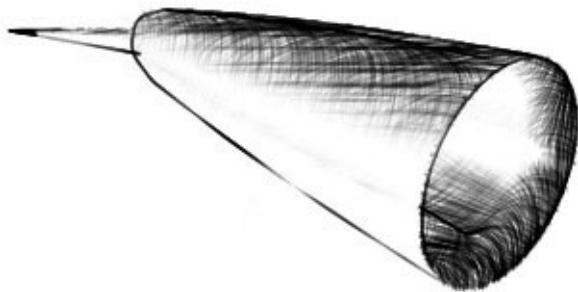
Die Schwertlanze war eine Waffe der *sōhei* und bevorzugte Waffe der Samurai-Frauen. Es gab sie in verschiedenen Ausführungen (z. B. *nagamaki*), wobei das Verhältnis von Klinge zu Griff, Länge und Klingenstärke variierte. Sie war eine sehr effektive Waffe gegen

berittene Krieger, lang wie der Speer und man konnte damit Gliedmaßen abtrennen. Nach dem Zweiten Weltkrieg wurde sie überwiegend von Frauen im *naginatadō* verwendet.

Nagishi-shuriken

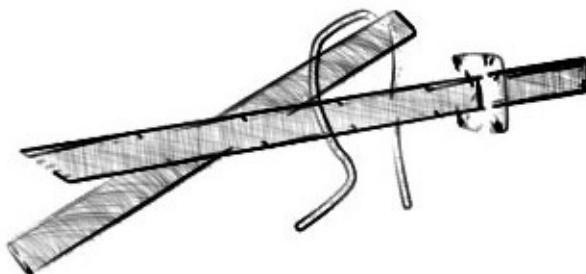
Auch *bō-shuriken*. Pfeilförmige Wurfgeschosse, die eine Quaste zur Flugstabilisierung am Ende hatten.

Neko te



Die *kunoichi* trugen manchmal auf jedem Finger eine solche *Katzenkralle*. Damit konnten im Gesicht eines Angreifers schreckliche Wunden gerissen werden.

Ninja tō



Auch *ninjaken* oder *Shinobi katana*. Das Kurzschwert war ein wichtiges Werkzeug im Equipment der Ninja. Es war nicht hübsch oder wertvoll, wie das *tachi* oder die *katana* der Samurai – es war nützlich. Die Klinge war sehr viel kürzer als bei der *katana* oder dem *tachi*. So konnte der Ninja sich damit besser bewegen und es im Nahkampf einsetzen. Die Klinge war manchmal gerade, manchmal wurde aber auch nur eine gekürzte *katana*. Die *tsuba* war nicht mit schönen Ornamenten verziert sondern meist größer und aus einfachem Stahl, oft eckig. So konnte man sie als Kletterhilfe benutzen. Das Schwert wurde an der Seite

getragen und nur selten (z. B. beim Klettern) über Rücken oder Bauch. Im Griff waren oftmals Gifte, Heilmittel oder Chemikalien verborgen. Das *saya* konnte als Blasrohr oder Atemrohr benutzt werden.

Ninja ken

Auch *ninja tō* oder *Shinobi katana*.

Nodachi

Sehr lange Schwerter der Samurai mit Klingenlängen von 100 bis 180 cm, die entweder auf dem Rücken oder von einem Diener getragen.

Nuntebō

Fischerspeer, ein Werkzeug der Fischer, die aber auch als Waffe eingesetzt werden konnte.

Ōgama



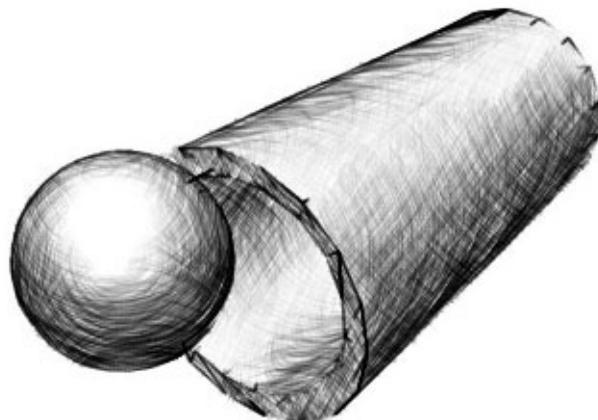
Die *ōgama* war die Version der *kusarigama* für das Schlachtfeld. Die Kette war stark genug um Pferde von den Beinen zu reißen, Mit der Sichel konnten Rüstungen mit Leichtigkeit durchbohrt oder durchschnitten werden.

Ono



Die schwere Kriegsaxt wurde nach dem Fall der T'ang Dynastie aus China mitgebracht. Mit ihr konnte man Burgtore zerschmettern, Krieger von den Pferden schlagen oder jeden Angriff mit einer schwächeren Waffe zunichte machen.

Ōzutsu



Die Ninja des Togakure-ryū benutzten schon sehr früh hölzerne Kanonen, um in größeren Schlachten siegreich zu sein. Gegen größere Reiterverbände oder Burgtore war diese Waffe sehr effektiv.

Ono gamma

Waffe, die aus einer schweren Kriegsaxt und einer *kama* besteht. Wurde von den *sōhei* und den Ninja eingesetzt.

Roku shaku bō

Ein *shaku* waren 30,3cm. *Roku* bedeutet sechs. Genaue Bezeichnung für den *bō*.

San shaku bō

Ein *shaku* waren 30,3cm. *San* bedeutet drei. Genaue Bezeichnung für den *Hanbō*.

Sembanshaken

Bezeichnung für einen *shuriken* mit einem Loch in der Mitte.

Shaken

Shuriken mit mehreren Zacken.

Shakuhachi

Flöte, 33 cm (1 *shaku*) lang mit acht (*hachi*) seitlichen Löchern. Die Flöte wurde vom *komusō* benutzt. Ninja tarnten ihr Blasrohr gerne als *shakuhachi*.

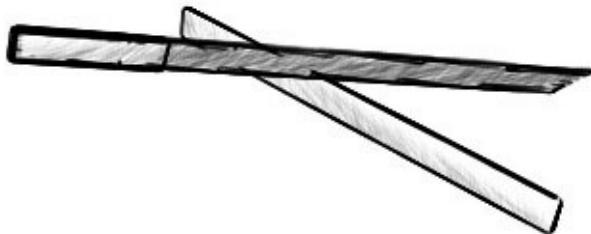
Shakujō



Der Stab der Priester wurde gerne benutzt, wenn ein Ninja sich als Mönch verkleidete. Der Stab besitzt am Ende Ringe, mit deren Geräusch der Mönch Kriechtiere vom Weg vertrieb, damit er das Gesetz des Nichttötens einhalten konnte und nicht aus Versehen ein Tier

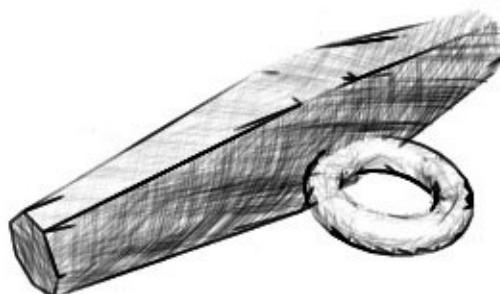
zertrat.

Shikomizue



War ein Ninja auf Wanderschaft, so konnte er nicht immer ein Schwert offen mit sich führen. Das *shikomizue* war ein Schwert das in einem Stock verborgen war. Äußerlich sah es wie ein gewöhnlicher Stab aus, doch das konnte man schnell ändern.

Shinobi shobō



Der *shinobi shobō* ist ein Vorgänger des heutigen Schlagringes und funktioniert auf die gleiche Weise. Der Mittelfinger wird durch einen Stahlring gesteckt und der Rest der Waffe in der Faust verborgen.

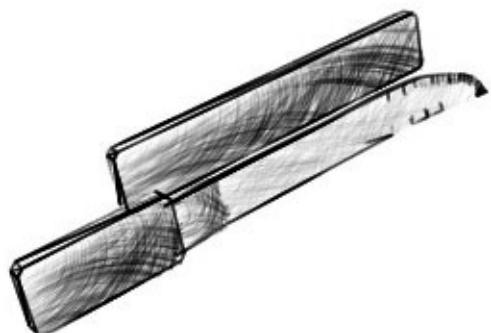
Shinobi katana

Auch *ninja tō* oder *ninja ken*.

Shinobi kai

Auch *shinobizue*.

Shinobi tantō



Die Ninja benutzten auch *tantō*, wie die Samurai. Nur waren die dann meist getarnt oder in der Kleidung verborgen. Das *shinobi tantō* war ähnlich dem *shikomizue* als kurzer Stock getarnt.

Shinobi zue



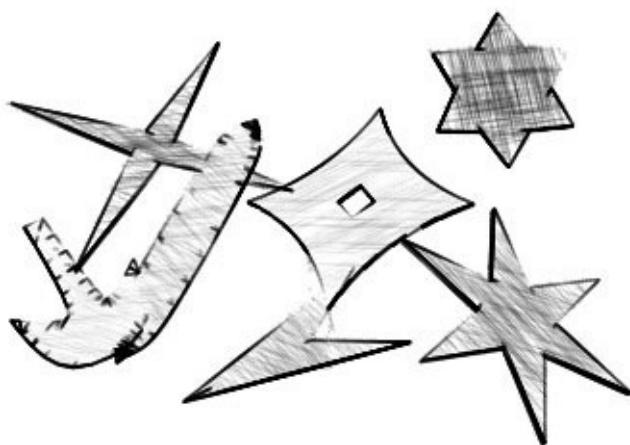
Auch *shinobi kai*. Die Ninja setzten gerne Stäbe und Stöcke ein, weil das Tragen in Japans Mittelalter als alltäglich galt. Jeder hatte beim Wandern einen Stab bei sich. Nur waren die Stäbe der Ninja modifiziert. Meist waren sie hohl und im Inneren verborgen waren Messer, Gifte, Blendpulver oder Ketten mit Gewichten. Wurde ein Ninja angegriffen so öffnete er blitzschnell den Deckel des Stabes und eine Eisenkugel, die an einer Kette befestigt war, flog heraus und der Ninja konnte den Feind damit von den Füßen reißen. Oder er schleuderte ihm Gift, Blendpulver oder andere Waffen entgegen. Auf diese Weise verwandelte sich ein normaler Wanderstab schnell in einen Speer, Giftspritzer oder Morgenstern.

Shukō



Auch *tekagi*. Eine furchtbare Waffe ist der *shukō*. An einer Art Leder-Armring waren eine spitze Eisenzacken angebracht, wodurch der Ninja seine Hand in eine Tigerkralle verwandelte. Die Zacken konnten im Gesicht des Angreifers schreckliche Wunden hinterlassen. Mit dieser Waffe konnten Ninja auch *Schwerter nehmen*, also den Schwertschlag stoppen. Zugleich konnte der Ninja so besser an Mauern oder Bäumen hinaufklettern. Das Gegenstück für die Füße hieß *ashi kō*.

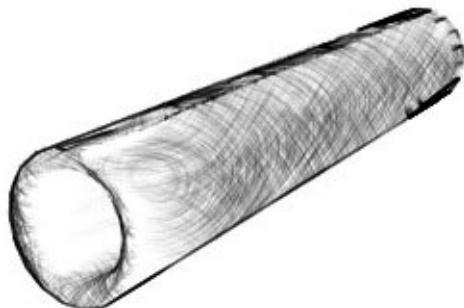
Shuriken



Die bekanntesten Waffen waren die Wurfklingen. Als *hira shuriken* in Sternenform oder als *bō-shuriken* in Dolchform. Jede Waffe erforderte ihre eigene Wurftechnik. Die Wurfklingen konnten vergiftet werden und auch im Nahkampf eingesetzt werden. Der *senban shaken* war der typische Wurfstern des Togakure-ryū. Er hatte vier Spitzen und sah wie ein Diamant

aus. In der Mitte befand sich ein Loch. Die Seiten waren scharf geschliffen. Der Wurfstern war sehr dünn und leicht, so dass immer neun zusammen in der Innentasche getragen werden konnten.

Sodezutsu

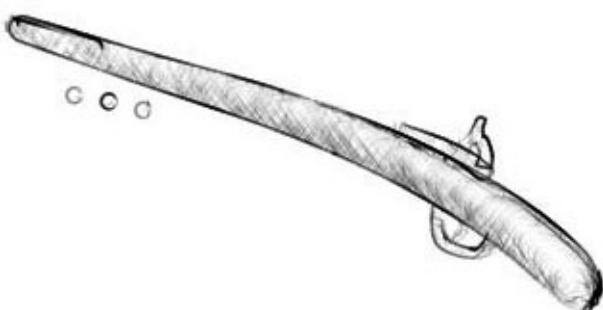


Der kleinere Bruder der *ōzutsu* war die *sodezutsu*. Diese Kanone konnte aus der Hand abgefeuert werden und war ein Vorläufer der Gewehre.

Tachi

Altes Langschwert mit einer 61 bis 76 cm langen Klinge. Das *tachi* war am Griff meist stärker gebogen als die *katana* und wurde horizontal mit Schneide nach unten am Gürtel vor dem Körper befestigt. Die *katana* wurde mit der Schneide nach oben in den Gürtel gesteckt. Anfangs noch als Schlachtschwert benutzt, später meist nur noch für zeremonielle Anlässe.

Tanegashima



Auch *teppo*. Die Ninja erkannte wahrscheinlich als erste den Nutzen der Arkebusen, die die Portugiesen in Japan einführten. Schon lange bevor die Waffe in Schlachten benutzt wurde, wurde sie bei Attentaten von den Ninja verwendet.

Tantō

Dolch. Die Klinge hatte weniger als 30 cm Länge. Das *tantō* wurde von vielen Menschen der verschiedensten Stände als Verteidigungswaffe eingesetzt.

Tekagi

Auch *shukō*.

Tekkō

Schlagring. In Aussehen und Funktion genau wie ein moderner Schlagring.

Teppō

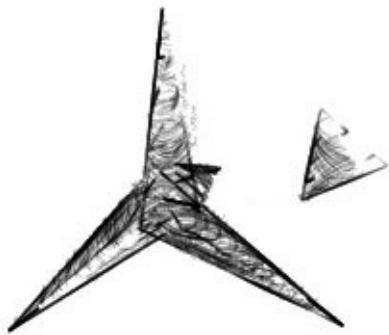
Auch *tanegashima*.

Tessen



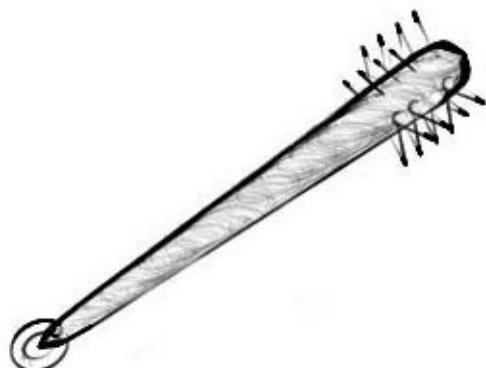
Der Kriegsfächer war eine beliebte Waffe, weil er auf den ersten Blick nicht wie eine Waffe aussah. Bei dem Fächer waren die äußereren Teile aus Stahl, manchmal war er sogar überhaupt kein Fächer mehr sondern nur noch ein Stück Stahl in der Form eines Fächers. Mit dieser Waffe konnte man den Gegner z. B. an den Gelenken Schmerz zufügen oder ihn damit kontrollieren.

Tetsubishi



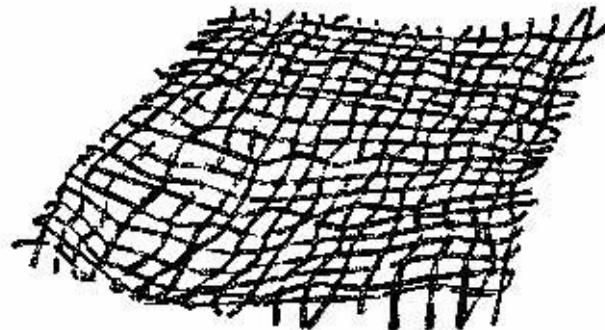
Wenn ein Ninja verfolgt wurde, so streute er eine Handvoll dieser eisernen Metalldornen auf den Boden. Da in Japan Strohsandalen getragen wurden war es höchst schmerhaft auf die Dornen zu treten und eine Verfolgung konnte nicht fortgesetzt werden. Das brillante an dieser Waffe war, dass egal wie man sie warf, immer ein Dorn nach oben ragte. Kommt auch in natürlicher Form in der Natur vor (*hishi*).

Tetsubō



Diese Waffe wurde wohl überall auf der Welt benutzt und zählt zu den primitivsten. An einer Keule wurden Stahldornen befestigt, um die Effektivität zu erhöhen.

Toami



Das Netz wurde von den Ninja eingesetzt, um sich gegen eine Vielzahl Angreifer zur Wehr zu setzen. In den Fischerdörfern war es ein alltägliches Werkzeug und fiel so kaum auf. Es konnte auch in Wäldern oder Gängen als Falle aufgebaut werden.

Tonki

Auch *shuriken*.

Torinawa

Ein spitzer Schaft, der an einer Kette oder Schnur befestigt ist und ein Gewicht am Ende hatte.

Tori no ko

Feuerwerkskörper. Früh aus China importiert. Nur zum Ablenken und verwirren eingesetzt. Später, nach Einführung des Schwarzpulvers wurden auch Sprengstoffe hergestellt.

Uzume bi

Auch *jirai*. Diese Landminen verbuddelte man dicht unter der Erde. Ein Feind, der auf den Kasten trat setzte damit den Zündmechanismus in Gang und wurde durch eine Explosion getötet oder schwer verwundet.

Wakizashi

Begleiter des Gürtels, ein kurzes Schwert, das seinem größeren Abbild der *katana* glich.
Bildete zusammen mit der *katana* das *daishō*.

Wakizashi teppō



Verborgen im inneren eines traditionellen Kurzschwertes war eine Pistole, die einen Schuss abfeuern konnte.

Yon shaku bō

Ein *shaku* waren 33cm. *Yon* bedeutet vier. Genaue Bezeichnung für den *jō*.

Yari



Die japanischen Speere waren zum stechen und wurden nur sehr selten geworfen. Mit ihrer kleinen Spitze konnte man leicht zwischen die Platten der Samurai-Rüstung treffen. Die Spitzen waren meist zwei- oder dreiseitig. Er war meist 200 bis 350 cm lang. Oda Nobunaga setzte zum Teil 640 cm lange *yari* ein, um seine *teppō*-Soldaten gegen die Reiterei zu schützen.

Die Ninja setzten den *yari* oft ein, um Mauern oder Menschen im Hochsprung zu überspringen.

Yawara

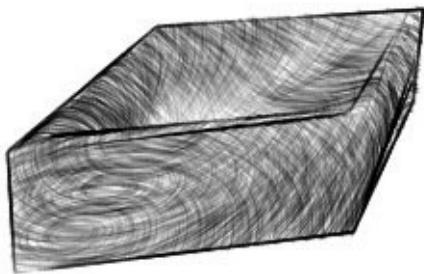
Auch *kubotan*.

Yumi

Auch *kyū*. Pfeil (*ya*) und Bogen (*yumi*). Der japanische Bogen wurde aus verschiedenen Lagen Holz oder Bambus gefertigt und ist ungefähr 220 cm lang. Er ist einer der wenigen Bogen weltweit mit einer unsymmetrischen Form. Der Pfeil liegt im unteren Drittel auf.

Wasserwerkzeuge

Hasami bune



Zusammenklappbares Boot, mit dem die Ausrüstung über das Wasser transportiert werden konnte.

Kameikada



Eine Art kleines Floß aus Holz oder Stroh für eine Person, mit dem auch größere Strecken über Flüsse oder Seen zurückgelegt werden konnten.

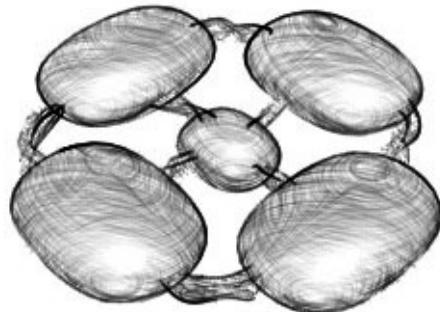
Kataga hasami bune

Ein leichtes, schmales Boot.

Kyobako fune

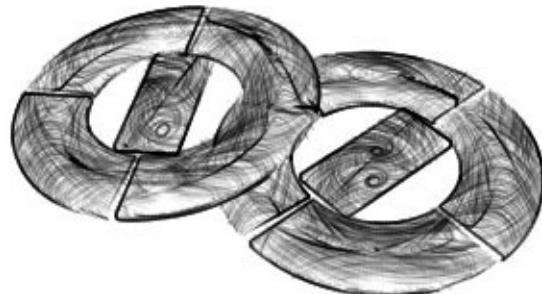
Eine Holzkiste, die außen mit Leder überzogen war.

Mizugumo



Einige Ledersäcke, die mit Luft gefüllt werden konnten. Der Ninja setzte sich auf das mittlere Kissen, und konnte so – die Beine im Wasser – über Wasserflächen übersetzen. Mit dem *shinobi kai* (Ausklappbares Paddel) bewegte er sich vorwärts.

Mizugumo



Dieses Werkzeug diente höchstwahrscheinlich dazu, um über Sumpfland zu laufen. Dabei wurden die Holzschilder an die Füße gebunden. So sank der Ninja nicht ein. Für Schnee benutzten die Ninja wahrscheinlich ein Instrument, das den heutigen Schneeschuhen sehr ähnlich gewesen sein muss.

Mizukaki

Schwimmflossen.

Mizu tsutsu



Wenn der Ninja längere Zeit unter Wasser bleiben musste, dann atmete er durch ein Schilfrohr oder ein Holzrohr.

Shinobi bune

Ein leichtes, schmales Boot.

Shinobi kai

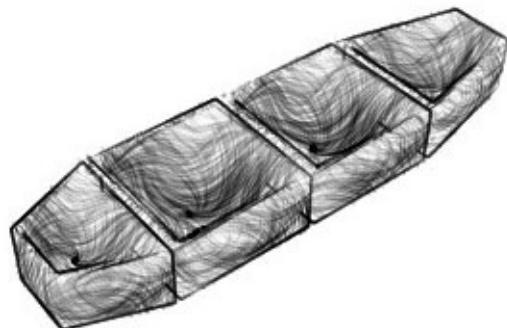


Verborgen in einem hohlen Bambusstab waren einige Eisenteile, die schnell zu einem Paddel umfunktioniert werden konnten.

Taruikada

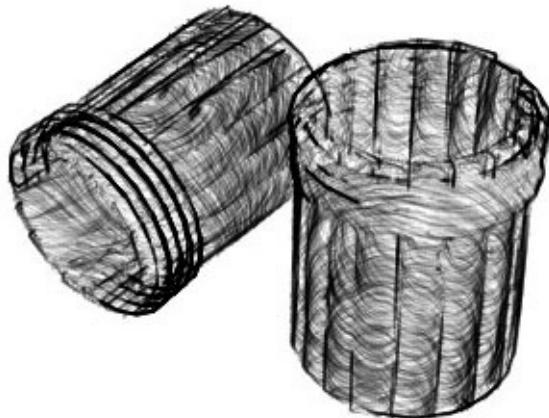
auch *uki daru*.

Tsugi bune



Jedes Mitglied eines größeren Ninja-Teams konnte einen Teil des Bootes transportieren. Am Wasser angelangt, wurde daraus dann schnell ein Boot gebaut.

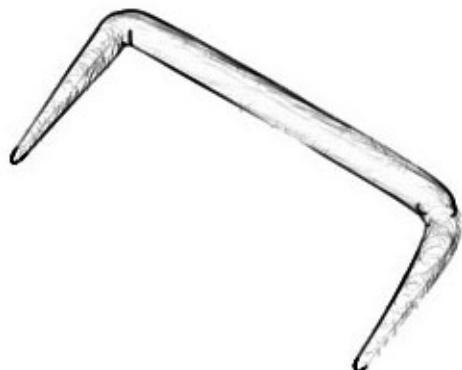
Uki daru



Mit je einem Bein in einem dieser Schwimmkörbe, und eine Stange zum Sichern und Fortbewegen in der Hand, konnte der Ninja größere Strecken über das Wasser zurücklegen.

Einbruchswerkzeuge

Kasugai



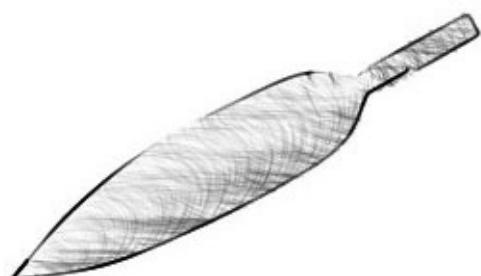
Um Türen vor dem Öffnen zu sichern, konnte man diese Haken in Boden und Tür rammen. So konnte man dem Feind den Weg sperren und sich den Rücken freihalten.

Kiri



Dieses Werkzeug war ein Spitzbohrer, mit dem z. B. Schlösser aufgebohrt werden konnten.

Kunai

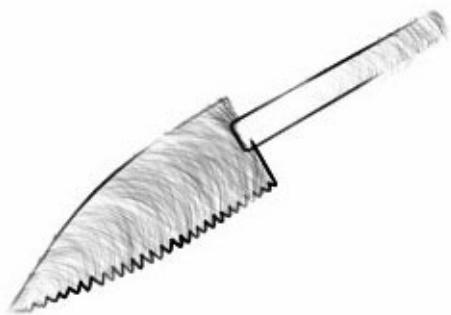


Dieses Werkzeug wurde zum Graben und Hebeln benutzt.

Kunashi

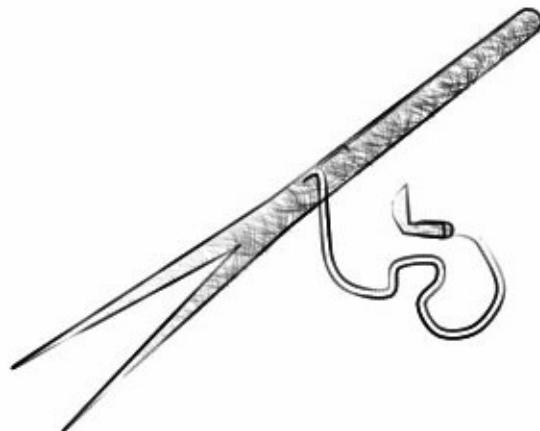
Zusammenklappbarer Spaten.

Shikoro



Um durch Holzwände und Holztüren zu gelangen, setzten die Ninja diese dünne Säge ein.

Tobi kunai



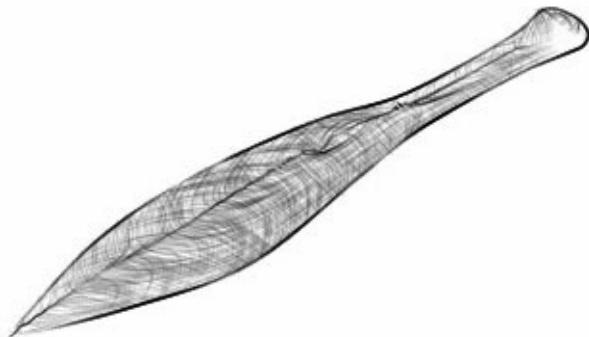
Mit diesem Werkzeug konnte man verriegelte Tore öffnen.

Tsubo giri



Dieser Bohrer schnitt größere Löcher in Holzwände und Holztüren.

Yajiri



Wenn stärkere Holzteile oder Äste zersägt werden mussten, setzten die Ninja eine Säge mit stärkerer Klinge ein.

Kletterwerkzeuge

Ashikō



Das Gegenstück zum *shukō* (Handkralle) ist das *ashi kō*. Dabei wurde unter dem Fuß des Ninja ein ähnliches Gerät wie an der Hand angebracht. Ein Tritt zog so schlimmere Verletzungen nach sich, und das Klettern war weitaus leichter.

Ippon sugi nobori



Eine Möglichkeit an einer Zeder hinaufzuklettern. Mit diesem Werkzeug konnten die Ninja an Bäumen hinaufklettern. Die Eisenzacken wurden benutzt, um sich mit dem Seil immer ein Stück höher zu ziehen. Im Prinzip funktioniert es genau, wie das Werkzeug, das heute

benutzt wird um auf Telegraphenmasten zu gelangen.

Kagi nawa



Dieser Wurfanker wurde an einem Seil befestigt und mit seinen vier Sacken verfing er sich leicht in einem Hindernis an einem Baum oder Gebäude.

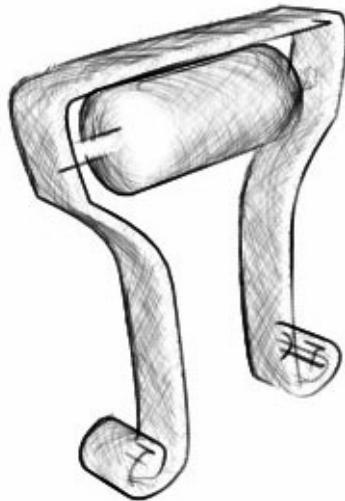
Kagi yari



Die Ninja des Togakure-ryū nutzten häufig den Hakenspeer. Man konnte damit in Bäume gelangen, über Mauern oder auf Schiffe. Es war auch möglich so von Baum zu Baum zu gelangen. Verborgen auf einem erhöhten Posten konnte man mit den Haken ein Opfer

erwischen und in die Höhe ziehen. Er eignete sich auch zum Fischfang, Türenaufbrechen oder um Gepäck zu transportieren.

Kasha



Um sich schnell an horizontal gespannten Seilen entlang zu bewegen wurde diese Rolle benutzt.

Kuda bashigo



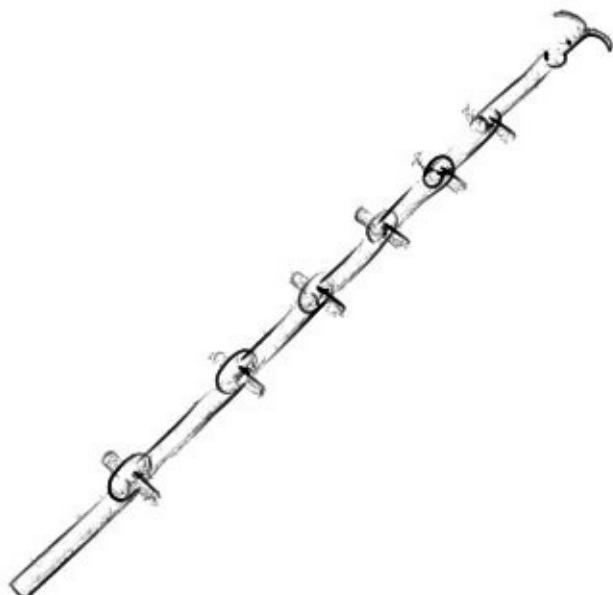
Rohrleiter. Diese Leiter konnte sehr klein zusammengelegt werden.

Kumade



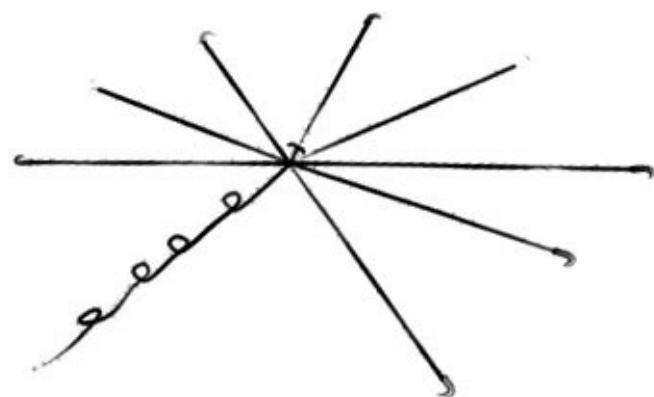
Bärenkralle. Dieser Rechen konnte zum Klettern benutzt werden oder aber auch als furchterregende Waffe.

Kumo bashigo



Wolkenleiter. Ein Seil mit Querstreben.

Kumo bashigo



Spinnenleiter. Diese Leiter wurde benutzt, um in Bäume hinaufzuklettern.

Musubi bashigo

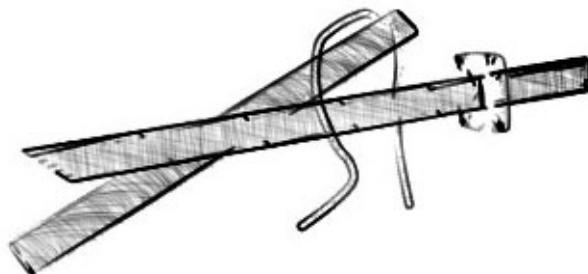


Schlaufenleiter. Dieses Seil hatte in einem bestimmten Abstand Schlaufen, in die man die Füße stecken konnte. So war das Klettern einfacher.

Musubi nawa

Ein Seil aus Pferdehaar. Seile waren oft aus Haaren, auch aus Frauenhaaren, weil diese sehr reißfest waren.

Ninja tō



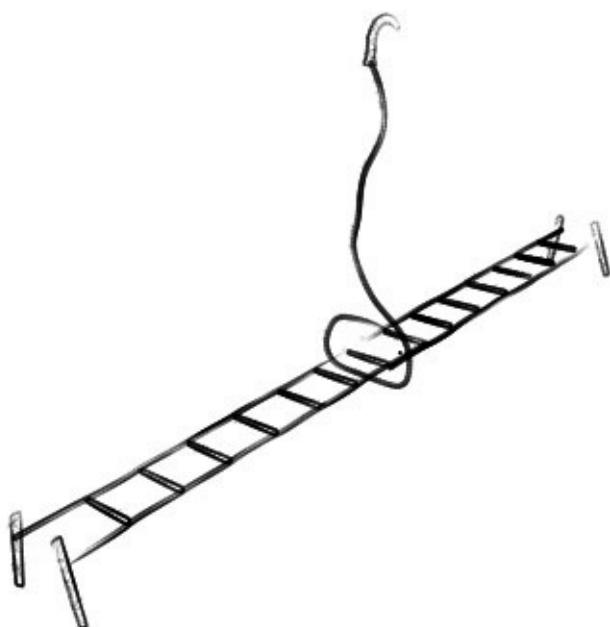
Das Kurzschwert war ein wichtiges Werkzeug im Equipment der Ninja. Es war nicht hübsch oder wertvoll, wie das *tachi* oder die *katana* der Samurai – es war nützlich. Die Klinge war sehr viel kürzer als bei der *katana* oder dem *tachi*. So konnte der Ninja sich damit besser bewegen und es im Nahkampf einsetzen. Die Klinge war manchmal gerade, manchmal wurde aber auch nur eine gekürzte *katana*. Die *tsuba* (Handschutz) war nicht mit schönen Ornamenten verziert sondern meist größer und aus einfachem Stahl, oft eckig. So konnte man sie als Kletterhilfe benutztten. Das Schwert wurde an der Seite getragen und nur selten (z. B. beim Klettern) über Rücken oder Bauch. Im Griff waren oftmals Gifte, Heilmittel oder Chemikalien verborgen. Das *saya* (Schwertscheide) konnte als Blasrohr oder Atemrohr benutzt werden.

Shukō



Eine furchtbare Waffe ist der *shukō*. An einer Art Leder-Armring waren eine spitze Eisenzacken angebracht, wodurch der Ninja seine Hand in eine Tigerkralle verwandelte. Die Zacken konnten im Gesicht des Angreifers schreckliche Wunden hinterlassen. Mit dieser Waffe konnten Ninja auch *Schwerter nehmen*, also den Schwertschlag stoppen. Zugleich konnte der Ninja so besser an Mauern oder Bäumen hinaufklettern. Das Gegenstück für die Füße hieß *ashi kō*.

Taka bashigo



Hohe Leiter. Um über Abgründe zu gelangen wurde diese Leiter eingesetzt. Mit einem weiteren Seil wurde der Mittelpunkt verstärkt, damit die Leiter nicht durchhing.

Tobi bashigo



Springende Leiter. Diese Leiter hatte Haken an den Enden und konnte so besser geworfen werden.

Toki

Kletterzubehör.

Tsuri bashigo



Hängende Leiter. Diese Leiter konnte zur Sicherheit noch an weiteren Haken an einer Mauer befestigt werden.

Yari



Die japanischen Speere waren zum stechen und wurden nur sehr selten geworfen. Mit ihrer kleinen Spitze konnte man leicht zwischen die Platten der Samurai-Rüstung treffen. Die Spitzen waren meist zwei- oder dreiseitig. Er war meist 200 bis 350 cm lang. Oda Nobunaga setzte zum Teil 640 cm lange *yari* ein, um seine *teppō*-Soldaten gegen die Reiterei zu schützen.

Die Ninja setzten das *yari* oft ein, um Mauern oder Menschen im Hochsprung zu überspringen.

Feuerwerkzeuge

Dōka



Taschenheizofen, in dem immer ein Stück Kohle glühte. Der Ninja konnte so im Winter warme Finger behalten. Außerdem konnte er an der Kohle z. B. Zündschnüre entzünden.

Gandō



Dieses Beleuchtungswerkzeug war eine Besonderheit, weil eine Kerze darin immer senkrecht zum Boden gehalten wurde.

Mizu taimatsu

Eine Fackel, die auch im Regen brennt.

Nin shokudai

Eine L-förmige Fackel, die aufgehängt werden konnte.

Tanagoko

Handflächenfackel, besonders nützlich beim aufbrechen von Türschlössern.

Uchi dake



Im inneren von einigen Bambusbehältern bewahrten die Ninja Glut auf, mit der sie dann schnell Feuer entfachen konnten oder Licht entzünden konnten.

Ninjakleidung

Der *shinobi shōzoku* oder *ninnikuyoroi* war der Ninja-Anzug, der aus dunklem, groben Stoff (grau, dunkelblau oder schwarz; weiß-grau im Winter) bestand und fast den ganzen Körper bedeckte. In der Dunkelheit waren Ninja auf diese Weise in der Lage mit den Schatten zu verschmelzen.

Der Anzug wurde sehr selten getragen, weil man viele Aufträge besser in normaler Kleidung erledigte, die weniger auffiel. Wurde ein Ninja in seinem Anzug aufgegriffen, so war das sein sicherer Tod. Wenn jedoch ein Ninja als Fischer oder Bauer aufgegriffen wurde, war es einfacher eine Erklärung zu finden.

Nach neuesten Erkenntnissen war der Anzug keineswegs in dunklem Schwarz, weil in der Nacht eine dunkle Fläche mehr auffällt, als eine dunkelgraue Fläche.

Auch die heute bekannte Maske wurde höchstwahrscheinlich selten benutzt, weil sie das Hören einschränkt, was aber eine wichtige Fähigkeit des Ninja in dunkler Nacht war. Meist wurden nur einfache Tücher um den Mundbereich gebunden.

In einigen Schlachten, in denen Ninja in Kampfanzügen mitkämpften wurden Kettenhemden benutzt, die unter oder über dem *shinobi shōzoku* getragen wurden. Das Kettenhemd bedeckte auch das Gesicht und die Handflächen.

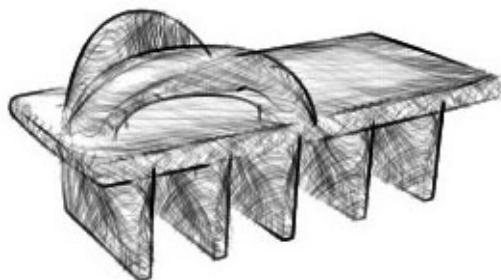
Chikatabi



Die Schuhe mit dem separaten Zeh und griffiger Sohle wurden getragen, weil sie einen sicheren Halt, leises Fortbewegen und besseres Klettern ermöglichten. An Seilen konnte der Ninja sich mit dem *tabi* schnell hoch bewegen. Dazu klemmte er das Seil einfach zwischen

den separaten Zeh des Schuhs und *ging* einfach am Seil hoch.

Geta



Auch *yuki waraki*. Unter den *tabi* trugen die Ninja meist noch Strohsandalen oder Holzsandalen – *geta*. Unter denen wurden im Winter Stahl- oder Holzklingen befestigt, um auf Neuschnee oder Eis sicher laufen zu können. So übte der Ninja auch eine seiner wichtigen Fähigkeiten, den Gleichgewichtssinn.

Hakama



Die Hose der Ninja wurde am Knie und am Knöchel abgebunden, damit man bessere Bewegungsfreiheit hatte.

Hokamuri

Auch *tenugui* oder *kaiki*.

Kaiki

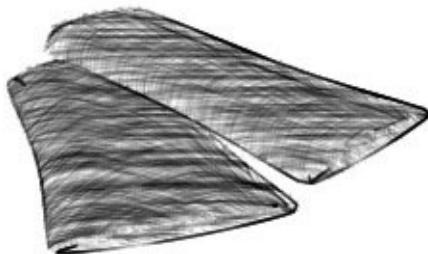
Auch *tengugui* oder *hokamuri*.

Obi



Der Gürtel wurde eigentlich nicht benutzt, sondern kam erst in neuere Zeit hinzu, und zeigt heute an, ob man Schüler oder Meister ist. Vielmehr war an der Hose schon eine Art Gürtel angenäht.

Tebukuro



Dieser Handschutz bedeckte die Außenseiten der Hände und die Unterarme. Wenn man Fäuste machte waren in der Dunkelheit keine Teile der Arme mehr zu sehen.

Tenugui

Auch *hokamuri* oder *kaiki*. Dieses ca. 80 cm lange Tuch konnte zur Maske gebunden werden, oder aber auf dem Boden ausgerollt werden, damit die Bodendielen beim Schleichen nicht knackten oder es konnte damit im Dunkeln Wasser gefiltert werden, wenn der Ninja nicht feststellen konnte, wie das Wasser aussah. Deshalb hatte das Tuch bakterientötende Stoffe in den Fasern.

Uwagi



Die Jacke wurde in die Hose gesteckt und hatte noch verstecke Innentaschen, in denen z. B. *shuriken* versteckt waren.

Yuki waraki

Auch *geta*.

Sonstige Ausrüstung

Bōenkyō



Die Ninja benutzten eine Art Fernrohr auf ihren Einsätzen. So war es ihnen möglich ohne große Gefahr das feindliche Heer zu beobachten. Manchmal war das Fernglas als *tantō* getarnt.

Hito washi

Auch *yamidoko*. Die Ninja kannten auch einen Flugapparat, mit dem sie durch die Luft gleiten konnten. So war es ihnen möglich, nach Vollendung eines Auftrags von einer Festungsmauer zu springen und davonzufliegen.

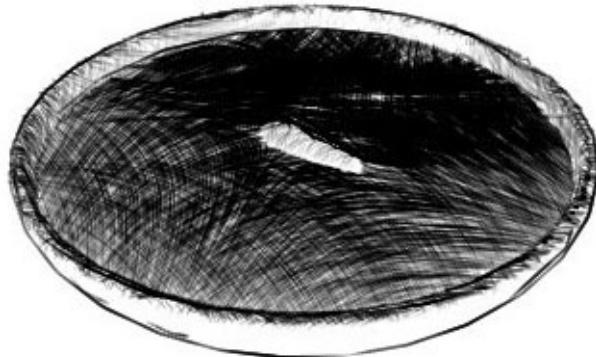
Inrō

Die Reiseapotheke der Ninja enthielt die nötigen Medikamente und Gifte, die er auf seinen Missionen benötigte. Medikamente gegen Schmerzen, Schnittwunden, Vergiftung oder andere Übel. Auch seine Gifte bewahrte der Ninja in der Reiseapotheke auf.

Kagami

Dieser Stahlspiegel wurde benutzt, um Signale an Teamkameraden oder Verbündete zu schicken, oder um den Feind zu blenden.

Kishiyaku



Der Kompass wurde wahrscheinlich von Piraten entwickelt, aber auch von den Ninja benutzt, die in engem Kontakt mit den *wako* (Japanische Piraten) standen. In einer Schale mit Wasser schwamm ein Stück Holz mit einem magnetisierten Eisenstück. So war es dem Ninja möglich sich sehr genau zu orientieren. Aber auch der Kompass ohne Wasserschale wurde wahrscheinlich benutzt.

Kito gan

Die Ninja kannten eine Pille, die das Durstgefühl für einige Tage verhindern konnte. So konnte der Ninja weite Strecken laufen, ohne nach Wasserquellen Ausschau halten zu müssen.

Onibi



Mit grausigen Holzmasken konnte der Ninja seine Verfolger in Schrecken versetzen und sie von einer Verfolgung abhalten oder sie wenigstens moralisch demobilisieren.

Yamidoko

Auch *hito washi*.

Inrō

Inrō war die Reiseapotheke des Ninja. Mit dieser Ausrüstung mischte er seine Gifte und Heilmittel zusammen.

Gifte

Ein Ninja kannte sich mit dem Mischen von Giften und Drogen aus und war in der Lage aus pflanzlichen, tierischen oder mineralischen Produkten Gift zu gewinnen.

Gift konnte benutzt werden, um einen Gegner zu töten, was aber weitaus öfter vorkam war, dass es benutzt wurde, um den Gegner zu lähmen, zu betäuben oder kampfunfähig zu machen.

Es war wichtig für die Ausführung des Auftrags zu wissen, ob ein Gift schnell oder langsam wirkte. Manchmal war es nötig das ein Gegner sofort verstummte, ein anderes Mal wollte der Ninja sich erst in Sicherheit bringen, bevor die Wirkung des Giftes eintrat.

Ninja kannten die verschiedensten Arten von Giften, einige wurden auf die Waffen geschmiert, andere dem Essen oder Trinken beigemischt oder als Giftgas freigelassen. Es soll sogar vorgekommen sein, dass Blumen vergiftet wurden.

Eine einfache Methode war es vor dem Einsatz die Waffen durch Pferdemist zu ziehen. Ein mit diesen Waffen verwundeter Gegner bekam oft schon kurz nach einer Verwundung Muskelkrämpfe und starb an Blutvergiftung.

Ein seltsames Gift (*gyokuro*) wurde aus grünem Tee hergestellt, der für die Dauer von 30 bis 40 Tagen in der Erde eingegraben wurde. Danach wurde diese Mixtur noch mit Soja-Bohnenpaste vermischt. Wenn dieses Getränk einer kranken Person verabreicht wurde, so verstarb sie binnen weniger Tage. Bei einer gesunden Person konnte es einen Monat dauern, doch nach 70 Tagen verstarb auch sie an den Folgen der Krankheit.

Aus grünen Pflaumen oder Pfirsichen wurde ein Gift hergestellt, dass für seine schnelle tödliche Wirkung bekannt war (*zagarashijaku*).

Die Ninja waren wahrscheinlich auch die Erfinder des Giftgases, auch wenn es meist nicht zum töten benutzt wurde, sondern nur zum Betäuben. Ein wenig dieses Gases in der Luft und alle Wachen wurden träge oder schliefen ein. So konnte der Ninja seinem Auftrag ohne Behelligung nachgehen.

Eines dieser Schlafgase wurde aus dem Blut eines Wassermolches, einer Schlange und eines Maulwurfs hergestellt. Die Tinktur wurde von dann von einem Blatt aufgesaugt. Wenn man dieses Papier verbrannte, so schliefen durch den Rauch alle Personen ein.

Bei einem anderen Schlafgas wurden drei zerpulverte männliche Ratten, einige Blätter des Paulownia-Baumes, ein Tausendfüßler und eine Handvoll Baumwollsamen vermischt und die Mixtur in einer Kugelform gepresst. Wurde diese Kugel verbrannt, so fiel jeder, der die Dämpfe einatmete, in einen tiefen Schlaf.

Eine flüssige Betäubungsdroge stellte der Ninja aus zerriebenen Hanfblättern her, die er dann Tee beimischte.

Um einen Gegner zu lähmen und ihn so kampfunfähig zu machen benutzte der Ninja oft Flüssigkeit oder Körpersäfte von Kröten, Kugelfischen oder anderen giftigen Tieren.

Um einen Gegner nur an einer Verfolgung zu hindern nutzte der Ninja gerne Juckmittel, das aus Brennnessel hergestellt wurde.

Es soll auch einen Pilz gegeben haben, bei dessen Verzehr das Opfer einen Lachkrampf bekam und leicht zu überwältigen war.

Ein furchtbares Gift, dessen Herstellung heute nur noch wenigen Personen bekannt ist, war in der Lage eine Person in den Wahnsinn zu treiben. Das einzige was in der Öffentlichkeit bekannt gemacht werden kann, ist das fünf bis zehn Samenkörner einer Pflanze zu Pulver zerrieben wurden und dem Essen beigemischt wurden.

Es gibt eine große Anzahl von pflanzlichen Giften, die in der Natur häufig vorkommen und für den Ninja leicht zu beschaffen waren. Zu zeitgenössigen Giftpflanzen zählen u. a. Aronstab, Besenginster, Bilsenkraut, Bohne, Christrose, Eibe, Eisenhut, Fingerhut, Gefleckter Schierling, Germer, Goldlack, Goldregen, Herbstzeitlose, Hundspetersilie, Kartoffel, Lebensbaum, Lupinie, Maiglöckchen, Oleander, Pfaffenhütchen, Rizinus, Rote Zaunrübe, Sadebaum, Scharfer Hahnenfuß, Schöllkraut, Seidelbast, Stechapfel, Tollkirsche, Wasserschierling, Zypressen-Wolfsmilch.

Viele dieser Gifte sind nicht sehr gefährlich, doch mit dem richtigen pharmakologischen Wissen und der richtigen Mischung kann man daraus gefährliche Gifte herstellen.

Ein wichtigen Aspekt sollte man immer bedenken: die Dosis macht das Gift. In der richtigen Menge ist jedes Nahrungsmittel ein Gift. Und in geringen Dosen ist Gift sogar als Medizin einsetzbar, wie es in der Homöopathie getan wird.

Niemand kann mit Sicherheit sagen, wie viele Menschen im Laufe der Zeit durch Gift umgebracht worden sind. Doch ist dies mit Sicherheit sehr oft vorgekommen, weil Gift früher ein sicheres Mittel war, um Thronfolgen zu ändern oder Politik zu beeinflussen. Die

medizinischen Untersuchungen waren damals noch sehr schlecht, und man konnte nur selten an einigen eindeutigen Anzeichen Vergiftung erkennen.

Auch heute gehen Gerichtsmediziner davon aus, dass eine nicht geringe Anzahl von Todesfällen auf eine Vergiftung hinzuführen ist, die meist nicht entdeckt wird, wenn die Person schon im fortgeschrittenen Alter gewesen ist, weil dann von einer gerichtsmedizinischen Untersuchung abgelassen wird. Bestimmt wurden schon unliebsame Personen von den Erben langsam und nicht nachweisbar über einen längeren Zeitraum mit geringen Dosen Gift getötet.

Heilmittel und Heilmethoden

Da die Ninja meist einen längeren Zeitraum auf sich alleine gestellt waren, mussten sie sich medizinisch selber versorgen können. So war er in der Lage kleinere und auch größere Verletzungen, Vergiftungen oder Übel zu kurieren.

Schwertwunden behandelte er z. B. mit einer Mixtur aus Geißfußwurzel und Schwarzer Kuherbse. Manchmal legte er auch zerquetschte Narzissenwurzeln auf die Wunde.

Eine Paste aus Weizenmehl und Wasser wendete er an, um Bambusschnitte zu lindern, vor allem die Schmerzen.

Eisenhut, Kalmus, Hanf- und Chrysanthemen dienten als schmerzstillende Medikamente.

Auf Schusswunden legte der Ninja zerquetschte Lauchpflanzen.

Um bei kleineren Kratzern den Blutfluss zu stoppen, nutze er den Rauch von glimmenden Stofffetzen.

Eine Mixtur aus Tannin und Tusche wurde zur Linderung auf verbrühte Haut aufgetragen.

Wenn der Ninja eine größere, blutende Wunde hatte, so benutzte er eine Mischung aus zerkauten Teeblättern und trockenen, pulverisierten Paulowniablättern.

Verschiedene Pflanzen wie japanische Akazie, Beifuß-, Pfingstrosen- und Thujenarten konnten zur Blutstillung herangezogen werden.

Bei Verstauchungen und Zerrungen benutzte er Philodentron Amurensis, zur Hälfte zerquetscht und zur Hälfte im Rohzustand, vermischte dies mit Essig und legte es auf die Haut.

Um eine Wundentzündung zu bekämpfen legte sich der Ninja eine Fischhaut auf die Wunde, und wechselte diese von Zeit zu Zeit.

Wenn er ein verdorbenes Lebensmittel gegessen hatte, so aß er das gleiche Lebensmittel noch einmal in verkohlter Form.

Angeblich sollen die Ninja in der Lage gewesen sein Krebs zu bekämpfen. Ein Ast eines alten Wisteriabaumes, am besten mit einer Wucherung wurde zu Pulver zermalen, mit Wasser vermischt und getrunken. Auch die Einnahme von drei Gramm Wassernussamenpulver oder Wasserkastanienpulver täglich soll als Krebskur benutzt worden sein.

Einige Ninja verstanden sich auch auf die Kunst der Wiederbelebung. Im japanischen *shiatsu* kann durch Massage und Stimulation auf bestimmten Körperstellen, eine Ohnmacht oder andere Leiden gelindert oder geheilt werden.

Nahrungsmittel

Ein Ninja nahm auf eine Mission immer eine Notration mit. Diese bestand aus Reis, Weizenmehl, getrockneten Mehlwurzeln, getrockneter Forelle, getrockneten Pflaumen und Kiefernholzpulver. Genmai-Saft, ein Getränk aus unpoliertem Reis gab ihm Kraft zurück.

Um seinen Durst zu löschen, benutzte der Ninja Pfefferminzpulver und Salzpflaumen. Wenn seine Wasserreserven erschöpft waren, konnte er auch eine bestimmte Lauchpflanze benutzten. 30 Sesamkörner sollen ihm kurzzeitige Linderung von Durst gegeben haben.

Die Ninja aßen Nahrungsmittel die in ihrem Lebensraum normal waren und häufig vorkamen. Dazu gehörten Bohnenpaste, Buchweizenmehl, Fisch, Gemüse, Pflaumen, Sesam, Tofu, unpolierter Reis und andere Nahrungsmittel des japanischen Speiseplans.

Dieser Speiseplan ist für einen Nicht-Japaner sehr schwer einzuhalten und gewöhnungsbedürftig, doch das ist auch gar nicht nötig. Hatsumi hat einmal gesagt, das die Ernährung sich in den verschiedenen Ländern unterscheidet. Wichtig sei nur, das man ausgewogen esse, und nicht zu viel Fleisch esse.

Mikkyō

Mit allen Dingen im Einklang

Um mit allen Dingen in den Einklang zu gelangen und ein durch und durch natürliches Geschöpf zu werden wendeten die Ninja das *ninpō mikkyō* (tantrische Lehren des Buddhismus) an.

Das *mikkyō* besagt, es gebe keinen Zufall. Alles, was wir als Glück oder Unglück ansehen sind unkanalisierte Kräfte, die sich in unserem Leben manifestieren.

Das bedeutet, dass eine richtige geistige Einstellung notwendig ist, um die Wirklichkeit in ihrer ganzen Vollkommenheit erfassen zu können.

Ninja und Wissenschaft

Die Ninja waren sowohl Wissenschaftler, beschäftigten und interessierten sich für die Funktionsweise von Organismen und Naturprozessen.

Doch gleichzeitig waren sie auch an tiefergehenden spirituellen und *okkulten* Phänomenen interessiert. Sie vertrauten auf deren Wirkungen, die sich im Laufe der vielen Jahrhunderte seit ihrer Erschaffung oft bewährt hatten.

Für vieles ist die heutige Wissenschaft noch nicht reif, und die Entschlüsselung des DNA-Codes ist nur ein Kratzen an der Oberfläche. Es wird noch sehr lange dauern, bis vielleicht eines Tages die Wirkungsweise des Geistes und des Bewusstseins erklärt werden kann.

Asiatische Künste und moderne Wissenschaft

Viele asiatische Künste (vor allem in der Medizin) wurden noch bis vor kurzer Zeit als lächerlich angesehen. Doch jetzt, da z. B. die Wirksamkeit von Akupunktur bewiesen worden ist, werden diese Künste von einer immer breiteren Masse angenommen.

Doch ist noch lange nichts geklärt, die Funktionsweise von Meridianen und Körperinternen Abhängigkeiten ist noch ungeklärt und Ergebnisse beruhen auf Spekulationen und Vermutungen.

Offenheit gegenüber allen Aspekten

Doch heutige Ninja verschließen sich nicht gegenüber neuen, bzw. alten Aspekten. Ninja fühlen sich keiner besonderen Religion oder Weltanschauung verpflichtet, sie nehmen die Aspekte der Religionen als funktionierende Prinzipien in ihre Weltanschauung auf, die einen Wert für sie haben.

Es ist deshalb wichtig zu verstehen, das alle Aspekte - sei es nun religiös oder philosophisch - nur Vorschläge für Ninja sein sollen. Es war keineswegs *Pflicht* und sollte es auch heute nicht sein, bestimmte Ansichten vertreten zu müssen, um sich als Ninja bezeichnen zu dürfen.

Nicht ein *kamiza* (Schrein) im *dōjō* macht den Ninja aus, sondern einzig sein Geist und seine körperlichen Fähigkeiten, sei dies nun christlich, buddhistisch, jüdisch, muslimisch, hinduistisch oder ganz anderer Gesinnung.

Philosophie und Religion als ethische Grundlagen

Doch was mit Sicherheit klar sein dürfte ist die Tatsache, dass ein Ninja ohne philosophische oder religiöse Grundlagen eine Schande für alle ist. Wer sein Ziel einzig auf die körperliche Entwicklung legt, wird scheitern. Wer stolz darauf ist Bretter zerschlagen zu können oder Gegner in Turnieren besiegt zu haben, der hat im Bujinkan *budō taijutsu* die falsche Kunst gewählt oder sollte diese Kunst nie wählen. Kickboxen, Karate oder besser noch Boxen ist meine persönliche Empfehlung.

Außerdem will ich anmerken, dass er sonst nie eine bestimmte Stufe im Bujinkan übersteigen wird (4. *dan*).

Entstehung des Mikkyō in Indien

Das *mikkyō* schöpft seine Lehren aus esoterischen, tantrischen Strömungen, die ihren Ursprung in Indien haben.

Diese Lehren, die ursprünglich aus dem Hinduismus kommen wurden als Tantra in den esoterischen Buddhismus Vajrayana aufgenommen. Diese Bewegung ist aus dem Mahayana entstanden und wird heute vor allem in Tibet ausgeübt.

Japanische Mönche in China

In der Heian-Periode wurden die Mönche Saichō (Dengyō Daishi) und Kūkai (Kōbō Daishi) vom Kaiser Kammu nach China gesandt, um durch das Studium des Buddhismus die religiöse Situation in Japan zu verbessern. Sie brachten die Grundlagen des *mikkyō* nach Japan mit, als sie zurückkehrten.

Der Mönch Kūkai studierte in China das Mi zong und gründete nach seiner Rückkehr im Jahre 816 auf dem Berg Koya (nahe Osaka) das Kloster Kongobuji, den Hauptsitz der Shingon-Sekte, einer esoterischen, buddhistischen Sekte des *mikkyō*. Er vereinigte in seiner Lehre das *shintō* und den Buddhismus.

Shingon

Im Shingon wird besondere Bedeutung auf die *sanmitsu* (Die Drei Geheimnisse) gelegt. Gedanke, Wort und Tat können jeden Menschen zur Buddhaschaft führen. Das Hauptmerkmal dieser Sekte ist die Verwirklichung eines harmonischen Verhältnisses der fünf Elemente.

Der zweite Mönch, Saichō, studierte das Tian tai, einen Zweig des Tantra. Nach seiner Rückkehr gründete er für seine Tendai-Sekte das Kloster Enryakuji auf dem Berg Hiei zan. Dieses Kloster wurde das mächtigste in Japan. Zeitweise standen 40.000 Mönche und *sōhei* unter dem Schutz des Kaiserhauses. Doch im Laufe seines Feldzuges gegen die *ikkō-ikki* (Aufständische Bauernkrieger), *sōhei* (buddhistische Kriegermönche) und Ninja wurde das Kloster von Oda Nobunaga niedergebrannt. Drei wichtige Strömungen sind durch diese Zerstörung entstanden: Sammon, Jimon und Shinsi.

Tendai

Die wichtigste Lehre im Tendai ist das befolgen der drei Vorschriften: *Böses vermeiden, wo immer es auftaucht, Gutes tun, wo immer es geht und Achtung vor allen lebenden Wesen.*

In den Ursprungsländern wurde aus den Grundlagen des *mikkyō* in den folgenden Jahrhunderten eine Religion. Es wurde eine große Anzahl Götter hinzugefügt und angebetet.

Doch die Ninja benutzten das *mikkyō*, um ihre Fähigkeiten und Kräfte zu verbessern. *Mikkyō* ist nicht nur eine Religion, sondern funktionierende Prinzipien der Gesetze des Universums.

Sanmitsu

Mandala

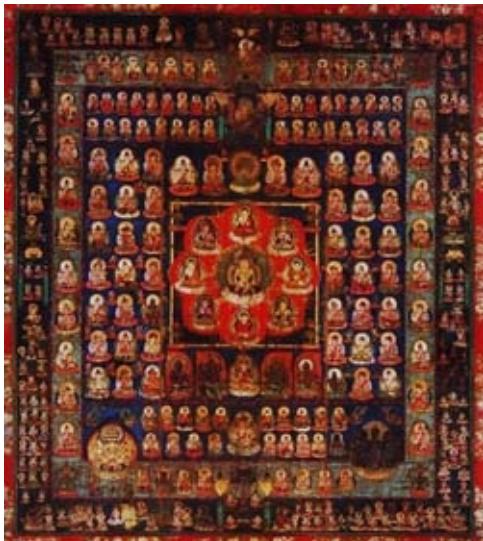
Mandala bedeutet auf Japanisch *nenriki* und ist konzentrierte Absicht. Das Mandala symbolisiert den Willen des Ninja.

Im *ninpō mikkyō* gibt es zwei verschiedene Betrachtungsweisen der Struktur des Universums. Beide sind völlig gegensätzlich, doch erst wenn beide geübt werden, kann man zur Einsicht gelangen.

Die eine Möglichkeit besteht darin den Lauf des Universums von Innen zu betrachten, d. h. man konzentriert sich auf die physischen Erscheinungen und versucht von diesem Standpunkt aus ein Verständnis zu erlangen.

Eingebettetes Video: <https://www.youtube.com/watch?v=yHcntfFN9FY>

Taizokai-Mandala



Um die materielle Welt, die *Welt des Nährbodens* zu begreifen, kann der Ninja das Taizokai-Mandala betrachten und über den Sinn des Kunstwerkes nachdenken.

Er wird zu der Erkenntnis kommen, dass alles innerhalb dieses einen Universums existiert. All die Galaxien, Sternenhaufen, Sternensysteme, Sterne, Planeten, Tiere, Menschen, Wörter, Farben, Formen und Gedanken. Alles, was wir während unseres Lebens vollbringen beeinflusst diesen Kreislauf und wird wahrgenommen, weil sie in Gott stattfinden.

Umgekehrt ist Gott aber auch in jedem dieser Dinge vorhanden. Wir bekommen auf diese Weise einen besseren Blick für größere Perspektiven und finden vielleicht heraus, das alle Gegensätze und Paradoxa in diesem Universum ihren Platz finden.

Die andere Möglichkeit besteht darin, den Geist über das Universum zu erheben, sich vom *Ich* zu trennen und das ganze Universum zu überblicken. So erkennt man die kosmischen Gesetze. Man versteht und begreift die feinen Fäden, die sich zwischen allen Dingen im Universum knüpfen, die Abhängigkeiten untereinander.

Kongokai-Mandala



Um die geistige Welt, die *Welt des Diamanten* zu begreifen, kann der Ninja das Kongokai-Mandala betrachten.

Der Diamant steht in diesem Fall für Härte, Klarheit und reines Wissen, die endgültige Wahrheit.

Der Ninja wird zu der Erkenntnis kommen, das diese *Wirklichkeit* nur die subjektive Ansicht dessen ist, was wirklich ist. Alles um uns herum hat nur die Form, die unsere kosmischen Gesetze ihnen verleiht und unser Bewusstsein formt. Wenn man die materielle Welt hinter sich lässt und die kosmischen Gesetze erfährt, so erlangt man *kanjinkaname*, den *Geist und die Augen Gottes*. So kann man auf die Erde von einer höheren, erleuchteten Ebene herabschauen.

Es ist dabei aber außerordentlich wichtig, das man beide Betrachtungsweisen übt, weil sonst ein Ungleichgewicht entsteht. So kann die Kunst des Ninjutsu zu einem rein mechanischen und technischen Kampfsystem ohne Geist verkommen, oder aber man verliert den Bezug zur Realität, wird weltfremd und fühlt sich erhoben und über allem.

Mantra

Mantra bedeutet auf Japanisch *jumon* und ist das *geladene Wort*. Das Mantra symbolisiert den Intellekt. Worte und Taten alleine sind nichts. Erst wenn der keimende Gedanke dahinter als Beweggrund zu erkennen ist sind sie wirksam. Das *geladene Wort* ist die Fortführung des Gedanken als Wort. Die Worte, die von den Ninja gebraucht werden sind meist noch in ihrer ursprünglichen Sprache oder wenn sie übersetzt worden sind ohne eine bestimmte Bedeutung. Im Tantra wird geglaubt, dass bestimmte Laute den Prozess des Universums beeinflussen können. Die genaue Funktionalität ist noch nicht wissenschaftlich geklärt worden, aber viele der Mantras sind in ihren Vibrationsraten sehr rein und harmonieren mit den Frequenzen der körperlichen Realitäten.

Ein einfaches Beispiel ist der Urlaut *Ohm*, bei dessen Ausführung man zuerst den Mund weit öffnet und einen *ah*-Laut ausstößt. Ohne Änderung wird der Mund geschlossen, so dass sich ein *oh*-Laut ergibt und dann ein *m*-Laut. Schließlich wird noch die Zunge gegen die Schneidezähne gepresst so entsteht ein *n*-Laut. Die Lautfolge ist also *Ah-oh-mm-nn*. Dieser Laut ähnelt stark dem christlichen Gebetslaut *Ahmen*. Diese Übungen sind aber sehr speziell, als das man sie alleine erlernen kann. Viele Aspekte wie Tonhöhe, Atemrhythmus und Stimmqualität tragen zum Ergebnis bei. Man sollte einen qualifizierten Meister aufsuchen, wenn man sich für Mantras interessiert.

Mudra

Mudra bedeutet auf Japanisch *ketsuin* und ist die Handstellung. Das Mudra symbolisiert die körperliche Handlung.

Die *kuji* in Handzeichen sind das dritte Geheimnis des *sanmitsu*. Ihr Ursprung ist in den unzähligen Handstellungen aus Indien zu finden.

Wie auch bei der Akupunktur werden wahrscheinlich bestimmte Meridiane bei diesen Handstellungen angeregt. Besonders in den Händen sollen viele End- oder Wendepunkte zu finden sein. In Ninjutsu wurden nur neun dieser Handstellungen übertragen. Diese sind: *rin* (臨), *pyō* (兵), *tō* (鬪), *sha* (者), *kai* (背), *jin* (陣), *retsu* (列), *zai* (在), *zen* (前). Dies sind die Mantras für die jeweiligen Handstellungen. Jede dieser Handstellungen symbolisiert ein erstrebenswertes Ziel, das vom Gedanken, über das Wort zur Tat wird. Der ganze Organismus wird in diesen Zustand der Harmonie versetzt und der Ninja fühlt als sei das Resultat schon erreicht, es wartet nur noch, bis es sich auf der physischen Ebene zeigt.

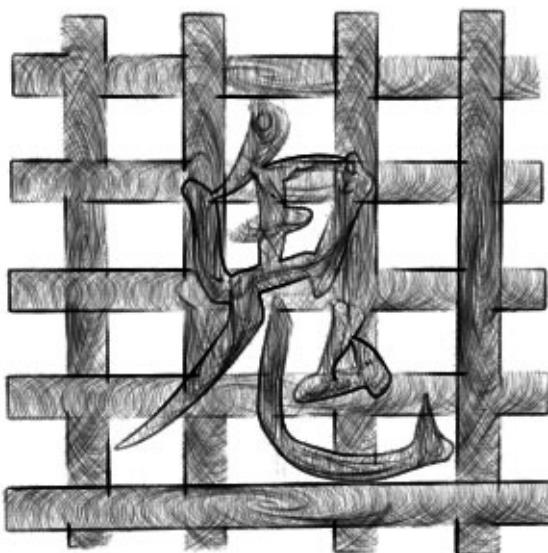
Diese Handstellungen haben keine Wirkung, wenn man sie nur einfach so faltet. Es braucht viele Jahre intensives Training bei einem erfahrenden Meister, um die Wirkung zu fühlen. Nicht wie es uns die Hollywoodfilme weis machen wollen: Wenn man verletzt ist, setzt man sich bloß in eine Ecke verknotet seine Hände und fertig ist die Heilung.

Kuji kiri

Das *kuji kiri* gehört zwar nicht zum *sanmitsu*, wird hier aber zur Information erwähnt. Es ist sehr eng mit dem *kuji in* verknüpft, jedoch verwechseln die meisten Personen diese beiden. Beide wurden wahrscheinlich mit dem Buddhismus nach Japan eingeführt.

Das *kuji kiri* oder *kuji goshin hō* stammt der Sage nach vom göttähnlichen Kriegerwächter Marishiten. Diese esoterische Kraftformel wird benutzt um Böses, Illusionen, Unwissen oder Schwäche zu überwinden und den Ninja zu stärken.

Dabei ahmt der Ninja das flammende Schwert des *fudōmyō* nach, des furchterregenden mythischen Beschützers des Willens, der Gesetze und der Integrität des Universums.



Die rechte, positive und linke, negative Hand werden vor der Brust zusammengebracht und stellen das Schwert dar. Eine Beschwörungsformel wird mehrmals wiederholt und dann tritt der Ninja einen Schritt vor und zeichnet mit seinem symbolischen Schwert abwechselnd waagerechte und senkrechte Schnitte in die Luft. Die geistige Klinge wird abwechselnd von links nach rechts und von oben nach unten bewegt, bis die neun Schnitte ein Gitter bilden. Dabei spricht der Ninja die neun Silben des *kuji goshin hō*. Nach belieben kann noch eine weitere zehnte Silbe beigefügt werden, bevor das Gitter mit einem Handschlag zertrennt wird und das symbolische Schwert wieder zurück ins *saya* gesteckt wird.

Fischer fügten gerne als zehntes Zeichen die Silbe für Wasser in das Gitter ein, das sie zum Schutz und für eine sichere Reise auf ein Papier malten. Ninja konnten z. B. das Zeichen für Dämon einfügen, um Feinde in Angst und Schrecken zu versetzen. Wie auch beim *kuji in*

wurden diese Techniken nur zur Information beigefügt. Ohne richtigen Lehrer, lange Übung, den richtigen Atemrhythmus und geistige Konzentration hat das Ausüben des *kuji kiri* keinerlei Wirkung.

Kuji in

Rin (臨) [Dokkoin]



Rin stellt *kongo*, oder auch den *diamantähnlichen Blitzstahl* dar. Dieser Diamant steht für unglaubliche Kraft und reines Wissen, das alle Unwissenheit hinter sich lässt. Der Ninja wendet dieses Zeichen an, um seine Kraft zu steigern, sowohl seine körperlichen als auch seine geistigen.

Pyō (兵) [Daikongoin]



Pyō ist das körperliche Symbol des Diamanten, das Symbol des Wissens. Mit diesem Zeichen lenkt der Ninja den Energiefluss in seinem Körper. Auf diese Weise kann der Ninja sein Ziel schneller erreichen.

Tō (闘) [Sotojushiin]



Der Löwe ist ein mächtiges Tier und wird als mythisch angesehen. Auch vor Tempeln kann man oft zu beiden Seiten einen Löwen sehen. Durch *tō* erlangt der Ninja die Fähigkeit sich harmonisch mit dem Universum zu bewegen.

Sha (者) [Uchijishiin]



Sha steht für unsere inneren Organe. Wenn der Ninja dieses Zeichen anwendet, so wird er fähig sich und andere zu heilen. Er erschafft eine gesunde Umwelt um sich herum.

Kai (皆) [Gebakukenin]



Kai stellt den Menschen dar, der sich bemüht Gott nahe zu kommen. Das Zeichen ist übrigens das gleiche wie beim Beten. Wenn der Ninja dieses Zeichen benutzt, wird jede Illusion verhindert und das Bewusstsein nimmt weitaus mehr auf. Der Ninja wird so fähig vorauszuahnen und Gefahren schon vorher zu erkennen.

Jin (陣) [Naibakukenin]



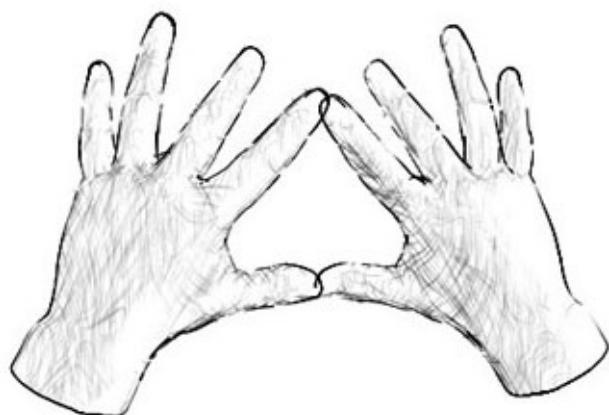
Jin stellt den Menschen dar, der sich ganz auf das kosmische Bewusstsein Gottes verlässt und seiner Intuition vertraut. Durch *jin* wird der Ninja fähig seine eigenen Gedankenwellen mit anderen Menschen auf eine Ebene zu bringen und so ihre Gedanken zu lesen oder ihnen die eigenen Gedanken zu senden.

Retsu (列) [Chikenin]



Der linke Zeigefinger stellt die Menschheit in dieser Welt dar, umgeben vom reinen Wissen. Zusammen stellen sie die Einheit von materieller und geistiger Welt dar. *Retsu* erlaubt es dem Ninja über Raum und Zeit zu herrschen. Er wird fähig seinen Geist an andere Orte oder in andere Zeiten zu begeben und so Wissen zur Lösung seines Problems zu sammeln.

Zai (在) [Nichirinin]



Dieses Zeichen symbolisiert das Feuer, das alles Unreinheiten zerstört, und so den Geist auf einer höhere Ebene erhebt, wo er eins mit dem ganzen Universum wird. Der Ninja wendet *zai* an, um das gesamte Universum und alle Materie durch die reine Kraft seines Willens zu kontrollieren.

Zen (前) [Ongyoin]



Dieses Zeichen symbolisiert den vollends Erleuchteten, der alle Dinge durchschaut hat. Da ein Erleuchteter das Ziel von Spott oder Neid werden kann, benutzt der Ninja dieses Symbol, um den Schutz der kosmischen Kräfte zu erhalten. So wird er für schlechte und niedrige Menschen unsichtbar und kann vor den Augen anderer verschwinden.

Godai

Entwicklung eines natürlichen Bewußtseins

Die Ninja hatten als Ziel die Entwicklung des *kiai*-Bewusstseins, d. h. sie wollten *durch und durch natürliche Wesen* werden. Dafür ist es nötig, dass man das Wirken der kosmischen Gesetze oder des Universalbewusstseins direkt an sich selbst erfährt. Dazu muss man die Natur unvoreingenommen beobachten und seine eigene Verbindung zu allen Dingen verstehen. Dies führt zu Selbsterkenntnis.

Dafür benutzten sie zwei verschiedene Systeme der Betrachtung der Natur – das *godai* und das *gogyō*.

Fünf elementare Erscheinungsformen

Das *godai* entstammt aus dem *mikkyō* und lehrt das alle physischen Aspekte aus einer Quelle kommen und einer der fünf primären elementaren Erscheinungsformen zugeordnet werden können:

- **Ku (Leere)** oder der Ursprung der subatomaren Energie, das Nichts, der Anfang aller Dinge
- **Fu (Wind)** oder die gasförmigen Elemente
- **Ka (Feuer)** oder die energieabgebenden Elemente
- **Sui (Wasser)** oder die flüssigen Elemente
- **Chi (Erde)** oder die festen Elemente

Die Erschaffung des Universums

Um das Prinzip besser zu verstehen kann man z. B. die Erschaffung des Universums auf diese Weise betrachten.

In der Leere (*ku*) entstand Polarität und elektromagnetische Ladungen. Daraus entstanden die Atome und Elektronen und so die verschiedenen Gase (*fu*). Wenn diese Gase miteinander reagierten, so fand dies auf der energieabgebenden Ebene (*ka*) statt. Die Moleküle, die daraus entstanden wurden zum Dampf (*sui*). Daraus entstand schließlich feste Materie (*chi*).

Dieses Beispiel ist natürlich eine sehr Vereinfachte Darstellung der Schöpfung, doch kann es zum Verständnis dienen. Auf den Menschen bezogen würden die Knochen, Zähne, Muskeln und Sehen feste Materie darstellen. Die Körperflüssigkeiten flüssige Materie, die Körperwärme und die Verbrennung würde das Feuer darstellen und die Atmung würde die Luft darstellen. Die Leere würde sich in der Fähigkeit der Sprache und Verständigung zeigen.

Erde

Auch das menschliche Bewusstsein kann zwischen diesen Ebenen hin und her wechseln. Wenn sich das Bewusstsein auf der Stufe der Erde befindet, so ist man sich seiner eigenen Stabilität bewusst. Veränderung und Bewegung wird Widerstand entgegengebracht, und man wünscht sich, dass die Dinge so bleiben, wie sie sind. Felsen sind ein gutes Beispiel für diese Ebene. Sie bewegen sich nicht, wachsen nicht und ändern sich nicht ohne Zutun. Der Erde wird die Farbe rot zugeordnet und hat ihren Sitz an der Basis der Wirbelsäule. Ein Kämpfer auf dieser Stufe hat ist unbeeindruckt, hat eine stabile Position und hält jedem Angriff stand. Es ist als würde man gegen einen Felsblock kämpfen.

Wasser

Wenn sich das Bewusstsein auf der Stufe des Wassers befindet, ist man sich seiner Gefühle und Körperflüssigkeiten bewusst. Anpassung und Reaktion sind Merkmale dieser Stufe. Man reagiert auf alle Vorkommnisse und hat schwermütige Gefühle. Das beste Beispiel für diese Ebene sind Pflanzen. Sie wachsen und passen sich an die Umweltbedingungen an, doch können sie nicht über ihre Umgebung herrschen. Die Farbe, die dem Wasserelement zugeordnet wird ist orange. Als Sitz wird das *hara*, die untere Bauchhöhle angesehen. Ein Kämpfer auf dieser Stufe ist immer in Bewegung, weicht aus und macht plötzliche, unerwartete Bewegungen. Man hat den Eindruck als kämpfe man gegen die Wellen. Sie weichen zurück und schlagen wieder zu.

Feuer

Auf der Bewusstseinsebene des Feuers ist man sich seiner dynamischen, expansiven Natur bewusst. Man hat Gefühle von Freude und Wärme und hat das bestreben, die Umwelt zu unterwerfen. Man ist sich seines geistigen und körperlichen Potentials bewusst. Ein gutes Beispiel für diese Ebene sind wilde Tiere. Sie können sich erinnern, können denken, suchen Lust und Freude. Diesem Element wird die Farbe gelb zugeordnet. Der Sitz dieses Elements befindet sich im Solarplexus, an der unteren Spitze des Brustbeins. Ein Kämpfer auf dieser

Stufe kämpft mit wilder Entschlossenheit. Er kämpft hart und heftig. Es ist, als würde man gegen ein Buschfeuer kämpfen, je härter man auf die Flammen schlägt, desto stärker brennt es.

Luft

Wenn man auf der Bewusstseinsebene der Luft ist, so spürt man Weisheit und Liebe. Man erkennt seinen Intellekt und sein Wohlwollen. Man empfindet Mitleid und Verständnis für andere. Die Farbe, die diesem Element zugeordnet wird ist grün. Als Sitz des Elements wird die Mitte des Brustkorbs angesehen. Ein Kämpfer auf dieser Stufe kämpft defensiv. Er schützt sich, fügt dem Gegner aber keinen großen Schaden zu. Er fängt Angriffe ab und leitet Energien um. Es ist als würde man gegen den Wind kämpfen. Er tänzelt um einen herum, ohne das man ihn fassen kann.

Leere

Die Bewusstseinsebene der Leere bringt Kreativität und die Fähigkeit herbei, von jeder Ebene auf die andere zu wechseln. Diesem Element wird die Farbe blau zugeordnet. Der Hals wird als sein Sitz angesehen. Auf dieser Ebene gibt es keinen Kampf. Gedanken, Worte und Taten schaffen eine Situation, in der ein Kampf gar nicht erst zustande kommt.

Die Elemente im täglichen Leben

Jede dieser Bewusstseinsebenen kann sowohl negativ als auch positiv in Erscheinung treten. Bei der Erde könnte die positive Wirkung Stabilität sein, die negative selbstzerstörerische Sturheit, beim Wasser könnte die positive Wirkung Flexibilität sein, die negative Gefühlsduselei. Eine Mögliche positive Wirkung des Feuers könnte aggressive Vitalität sein, eine negative überwältigende Angst. Beim Wind könnte eine positive Wirkung Weisheit und Liebe sein, eine negative Wirkung wahrheitsverdeckende Vergeistigung.

Ob es nun der Umgang mit Angst, mit Freude, mit Langeweile ist oder welche Filme man liebt, was für Beweggründe man hat, wie man mit Diskussionen umgeht oder welche Ratschläge man erteilt, alle diese Faktoren lassen sich einer der elementaren Ebenen zuordnen. Die meisten Menschen befinden sich in einem Wechsel zwischen den Ebenen, doch einige haben sich auch auf einer Stufe eingependelt. Man kann hier nicht von *gut* oder *schlecht* sprechen, alles ist richtig und angepasst, weil alles ein Teil des Universums ist. Auf diese Weise kann man aber begreifen, was für Beweggründe ein Mensch hat oder welche Probleme ihn quälen.

Gogyō

Die Theorie der fünf Elemente

Das *gogyō* stammt aus den daoistischen Lehren Chinas. Im Gegensatz zum *godai*-System, wo jeder Erscheinung eine feste Ebene zugeordnet werden kann, versucht das *gogyō* auf die Polaritätstheorie von Yin und Yang (*in* und *yō* im Japanischen) und versucht die Verwandlungszyklen festzulegen, die kontinuierlich auf der materiellen Ebene stattfinden. Dafür wurden fünf Codebezeichnungen entwickelt, die aber nur als Code angesehen werden dürfen und nicht als wörtliche Klassifizierung.

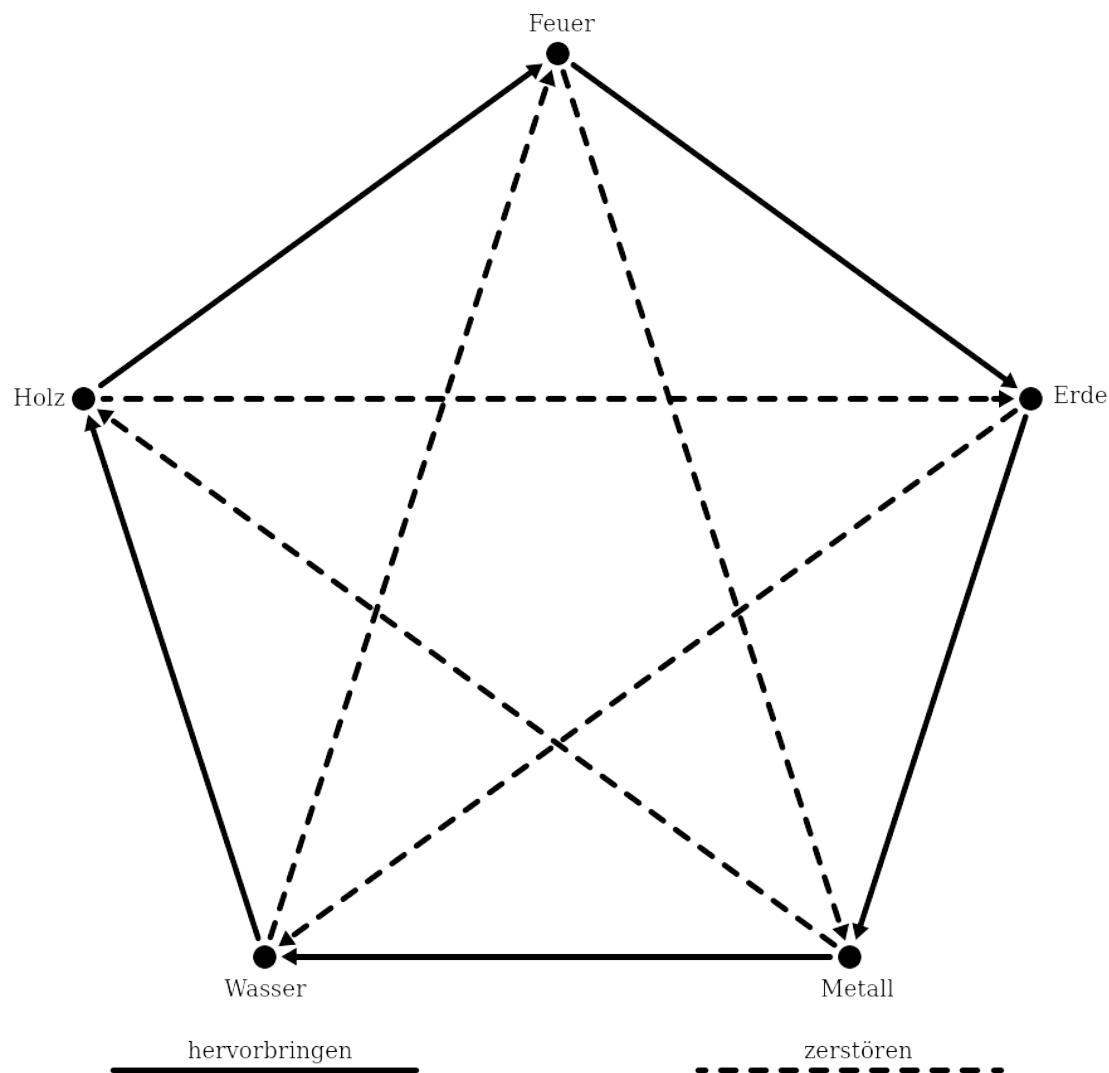
- **Sui (Wasser)** oder auflösend
- **Moku (Holz)** oder wachsend
- **Ka (Feuer)** oder verdampfend
- **Do (Erde)** oder verdichtend
- **Kin (Metall)** oder härtend

Im alten China war alles einem ewigen Zyklus unterworfen, die Jahreszeiten, die Tage und die Abläufe im Körper. Der Mensch wurde nicht als isoliertes Wesen angesehen, sondern als eigenes kleines Universum, sozusagen ein Mikrokosmos im Makrokosmos. Jeder Aspekt in der chinesischen Kultur, ob Politik, Medizin, Kunst oder Kampfkünste konnte sich dieser Theorie entziehen. Deshalb wurden den fünf Elementen verschiedene Organe, Himmelsrichtungen, Farben, Jahreszeiten oder Tiere zugeordnet.

Entsprechungen der Elemente

	Holz	Feuer	Erde	Metall
Himmelsrichtung	Osten	Süden	Zentrum	Westen
Jahreszeit	Frühling	Sommer	Übergang vom Sommer/Herbst	Herbst
Farbe	blaugrün	rot	gelb	weiß
Wetter	Wind	Wärme	feuchte Witterung	Trockenheit
Tier	Drache	Vogel	Mensch	Tiger
Lebensphase	Geburt	Wachstum	Reife	Niedergang
Himmelskörper	Sterne	Sonne	Erde	Sternbilder
Zahl	3/8	2/7	5	4/9
Geschmack	sauer	bitter	süß	scharf
Körperorgan	Leber	Herz	Milz	Lunge
Eingeweide	Gallenblase	Dünndarm	Magen	Dickdarm
andere Körperteile	Muskeln und Sehnen	Arterien und Venen	Fleisch	Haut und Haare
Gefühle	Wut	Freude	Sorge, Begierde	Traurigkeit
Planet	Jupiter	Mars	Saturn	Venus
Sinn	sehen	sprechen	schmecken	riechen
Eigenschaft	Harmonie und Kreativität	Anregung und Leidenschaft	Gleichgewicht und Standfestigkeit	Härte und Entschlossenheit

Abhängigkeit der Elemente



Es gibt eine Rangfolge unter den Elementen, die in einer möglichen Reihenfolge einander hervorbringt, in einer anderen Reihenfolge zerstört oder bändigt jedes Element ein anderes. In gegensätzlicher Reihenfolge überwältigt ein Element das andere. So bringt Holz das Feuer hervor, das Feuer die Erde (als Asche), die Erde das Metall (Erze), das Metall das Wasser (Kondenswasser auf der Oberfläche) und Wasser schließlich das Holz (Pflanzen).

Das Holz bezwingt als Pflug die Erde, die Erde bändigt als Damm das Wasser, das Wasser löscht das Feuer, das Feuer bringt das Metall zum schmelzen und das Metall fällt schließlich als Axt oder Säge das Holz.

Tenchijin

Ten- oder Himmelsprinzipien

Diese Prinzipien erschaffen um den Ninja herum eine veränderte Welt, indem die Umgebung verändert wird. Das Gleichgewicht zwischen *in* und *yō* wird so verlagert, dass der Ninja der Selbe bleiben kann, seine Umwelt sich jedoch verändern muss.

Wird der Einfluss von *yō* auf die Umwelt erhöht, so bedeutet das, dass die Verwundbarkeit des Gegners erhöht wird. So kann man z. B. die dafür sorgen, dass der Gegner auf einen Kampf brennt, auch wenn es besser wäre, wenn er sich ausruhen würde. Der Ninja kann auch dafür sorgen, dass der Gegner in Bewegung bleibt, auch wenn er sich besser ausruhen sollte. Oder man veranlasst den Gegner eine gute Stellung von Selber aufzugeben.

Wenn der Einfluss von *in* auf die Umwelt erhöht, so lässt man den Gegner warten, wenn er auf einen Kampf brennt, denn nichts ist frustrierender, als aufschäumende Energien zu unterdrücken und zu warten. Oder man lässt sie über die Richtigkeit von Informationen im Unklaren, lockt sie in enge Gänge oder Zimmer, wo sie ihre Übermacht nicht voll entfalten können.

Gojō goyoku

Um andere Personen zu Beeinflussen wendete der Ninja die Taktik des *gojō goyoku* an. Dabei wird der Gegner geschwächt und manipuliert durch seine eigenen Schwächen und Fehler.

- Beim Prinzip des **kisha** wird der Gegner durch seine eigene Eitelkeit zu Fall gebracht. Es wird ihm geschmeichelt und er wird gelobt.
- Beim Prinzip des **do sha** wird sein Jähzorn und seine Unbeherrschbarkeit ausgenutzt. Man veranlasst ihn dazu unüberlegte, dumme Handlungen zu tun.
- Wird das Prinzip des **aisha** angewendet, so wird die Großherzigkeit und Sentimentalität des Gegners ausgenutzt. Man sorgt dafür das er Mitleid hat oder Bedauern empfindet.
- Bei **rakusha** wird die Faulheit und Trägheit des Gegners ausgenutzt. Man bietet ihm Geld oder Luxusgüter, Frauen oder Bequemlichkeit an und bringt ihn so zu Fall.
- Das Prinzip **kyōsha** nutzt die Feigheit und Angst eines Gegners. Man droht ihm, schüchtert ihn ein, erpresst ihn und hält ihn so unter Kontrolle.

Doch funktionieren diese Taktiken nur eine begrenzte Zeit lang, irgendwann nutzt sich jede Taktik ab. Deshalb muss man im langfristigen Zusammenhang genau abwägen, ob die Anwendung von *gojō goyoku* von Nutzen ist.

Eine weitere Möglichkeit der Beeinflussung anderer Personen besteht darin, ihre Wünsche und Bedürfnisse zu stillen. Es gibt fünf große Bedürfnisse, denen jeder Mensch unterlegen ist. Natürlich gibt es weitere, doch die meisten passen in eine der fünf Kategorien:

Sicherheit

Indem der Ninja Verfolgten Personen Schutz und Nahrung bietet macht er sie von sich abhängig und gewinnt die Kontrolle über sie. Ideale und politische Überzeugung schwinden, wenn die Grundlagen des Überlebens nicht gesichert sind.

Sex

Fast jeder Mensch ist abhängig von der Erfüllung seiner sexuellen Wünsche. Vor allem Männer sind hier sehr leicht anfällig und deshalb leicht zu kontrollieren. Wenn noch Liebe mit dazu kommt, dann bleiben Vorsicht und Vernunft auf der Strecke.

Wohlstand

“Jeder Mensch hat seinen Preis”. Jeder Mensch ist auf der Jagd nach einem gewissen Maß von Wohlstand, was ihm wiederum meist auch die anderen Bedürfnisse erfüllt. Mit dem richtigen Maß an Bestechung, kann man jeden Menschen beeinflussen und kontrollieren und sich so seine zeitweilige Loyalität sichern.

Stolz

Jeder Mensch braucht das Gefühl der Anerkennung für Leistungen und daraus resultiert Stolz. Wenn ein Ninja einen anderen scheinbar erhebt und ihn mit Stolz überschüttet, so wird dieser Abhängig und Anfällig für Manipulation und Kontrolle.

Vergnügen

Die meisten Menschen brauchen Vergnügen, Freude und Zerstreuung. Nicht umsonst haben Fernsehen, Spiele und Veranstaltungen immer eine rege Nachfrage. Wenn ein Ninja einer Person Vergnügen beschafft, so wird diese Person von ihm abhängig und ist leicht zu kontrollieren.

Chi- oder Erdeprinzipien

Diese Prinzipien schaffen eine veränderte Bedingungen, indem sich der Ninja verändert, die Umwelt aber gleich bleibt.

Wenn er den Einfluss von *yō* auf sich selber erhöht, so stellt er günstigere Bedingungen für sich her. Ist der Gegner stärker oder besser, so übt er und verbessert sich, bis er ihn übertrumpfen kann. Wenn der Gegner über mehr Informationen verfügt, so sammelt er seinerseits weitere Informationen. Sind die Truppen des Gegners in der Überzahl, so verstärkt er seinerseits seine Reihen.

Wird der Einfluss von *in* auf den Ninja erhöht, so wird eine Gefährdung herabgesetzt. Wird der Ninja verfolgt, so lässt er sich in den Rücken des Feindes zurückfallen. Stürzt er in einen reißenden Strom, so kämpft er nicht gegen die Fluten an, sondern lässt sich einfach Stromabwärts treiben. Wird er als Agent enttarnt, so bietet er seine Dienste dem Gegner an. Der Ninja vermeidet eine vorschnelle Beurteilung einer Situation und versucht neutral zu bewerten. Wenn uns z. B. ein Mörder in einem dunklen Haus auflauert, so stellt man sich vor, wie er in der Dunkelheit wartet, die Waffe gezückt, genau wissend, wo man selber ist. Verändert man den Standpunkt der Betrachtung, so kommt uns der Mörder plötzlich klein und verlassen vor. Er wartet in einem dunklen Haus, nicht wissend, ob wir es überhaupt betreten, welchen Weg wir einschlagen, oder was für eine Bewaffnung wir haben. Er fühlt sich verloren in der Dunkelheit.

Oder in einem anderen Beispiel steht uns ein großer, körperlich überlegender Gegner gegenüber. Wir könnten uns vorstellen ein Schlag von ihm würde uns zerstören. Doch wenn wir den Standpunkt verändern, so kommt uns der Gegner plötzlich unbeweglich vor, durch seine Körpermasse und Muskeln behindert. Unsere Schnelligkeit kann ihn an Verwundbaren stellen treffen, die er kaum schützen kann.

Jin- oder Menschprinzipien

Diese Prinzipien erschaffen um den Ninja herum scheinbar eine veränderte Umwelt, ohne das sich die Umwelt oder der Ninja verändern. Durch Illusionen und Tricks wird nur eine veränderte Situation vorgespielt. Die Prinzipien des *in* und *yō* werden übertrieben, so dass man als Außenstehender die wahren Verhältnisse nicht mehr durchschauen kann.

Diese Taktik nennt man **kyojutsu tenkan ho**, was soviel wie Lüge und Wahrheit bedeutet. Der Ninja stellt die Wahrheit als Lüge hin, und die Lüge als Wahrheit. So kann der Ninja Stärke zeigen, auch wenn er in Wirklichkeit schwach ist, oder er kann seine Stärke

verbergen, wenn er stark ist. Wir können derart übertreiben, dass der Gegner die Täuschung spürt und denkt wir wollten ihn täuschen, auch wenn das in Wirklichkeit nicht der Fall ist.

So konnte ein Ninja im Mittelalter wild schreiend auf die Wache am Tor zulaufen und ihnen von einem Angriff an der anderen Seite der Burg oder von einem Feuer berichten. Die Wachen bewegten sich in diese Richtung und der Ninja konnte die Burg ungehindert verlassen.

Oder er warf einen schweren Stein von der Mauer ins Wasser. Die Wachen konzentrierten sich jetzt auf die Suche am Ufer und der Ninja konnte an anderer Stelle entkommen.

Eine sehr effektive Technik für den Nahkampf sei hier noch erwähnt. Wenn der Gegner den Ninja im Nahkampf ergreifen will, so wehrt man sich nicht dagegen, sondern zieht ihn sogar noch zu sich an den Körper. Er wird reaktionsmäßig seine Kraft in die entgegengesetzte Seite bewegen und mit aller Kraft nach hinten ziehen. Das ist der Augenblick, in dem man seine Kraft umkehrt und den Gegner wirft.

Wird man von einem Angreifer verfolgt, so kann man plötzlich abbremsen, dem Gegner einen Haken stellen und in eine andere Richtung fliehen.

Oder man springt den Gegner an und klemmt sich mit seinen Beinen hinter dem Rücken fest, lässt sich dann zu Boden fallen und reißt den Gegner mit.

Ein Ninja schreckte auch nicht davor zurück *dreckige* Tricks anzuwenden. Bei einem Kampf auf Leben und Tod ist es egal, wie ehrvoll man gestorben ist. Ein Ziehen an den Haaren, Plattdrücken der Nase, reißen an den Ohren, Tritt in die Weichteile, Sand in die Augen o. ä. sind nur ein kleiner Teil des Repertoires.

Ein wichtiger Aspekt des Ninjutsu ist **in shin tonkei**, größtmögliche Wirkung, bei geringstem Aufwand.

Der Ninja versuchte immer den natürlichen Lauf der Dinge so wenig wie möglich zu verändern.

Bewusstsein und Geist

Der Geist als Brücke zum Bewusstsein

Der Geist ist eine Brücke zwischen unserem Bewusstsein und unserem Körper. Er interpretiert die vom Organismus aufgenommenen Eindrücke.

Unser Universum besteht aus Vibrationen verschiedener Wellenlängen. Feste Materie hat einer sehr niedrige Vibrationsrate. Dann folgen Geräusche, Hitze, Elektrizität, Licht und schließlich Gedanken. Auch innerhalb der Erscheinungen bestimmt die unterschiedliche Wellenlänge, wie wir die Erscheinung aufnehmen. Bei Licht z. B. unterscheidet die Wellenlänge den Farnton und bei Geräuschen die Tonhöhe.

All diese Erscheinungen sind jedoch vom Empfänger abhängig und werden von verschiedenen Wesen unterschiedlich aufgenommen. Verschiedene Tiere hören im Bereich des Ultraschalls, oder sehen Ultraviolette Licht. Kürzlich ist sogar bewiesen worden, dass Frauen mehr Rottöne sehen können als Männer. So ist es ihnen möglich besser die Gefühle anderer an den verschiedenen Rottönen der Haut zu erkennen.

Wellenlängen und Vibrationsraten waren den Ninja des Mittelalter zwar noch nicht bekannt, doch war für sie klar, dass alles irgendwo in diesem Universum seinen Platz hat. Und somit auch, dass keine Handlung unabhängig von einer anderen ist. Auch Phänomene, die auf den ersten Blick von anderen vollkommen unabhängig zu sein scheinen stehen auf irgendeine Weise in Verbindung zueinander.

Die Ninja beobachteten und beeinflussten ihre Umwelt, indem sie ihre Gedankenwellen auf die gleiche Vibrationswelle wie ihre Umwelt brachten.

Die eigenen Sinne verbessern

Um seine Sinne wieder zu erwecken, macht der Ninja sich zuerst bewusst, wie sehr er sie in der Vergangenheit eingeschlafert hat. Genau wie beim Kampftraining zuerst eine natürliche Bewegung erlernt wird, so wird auch die natürliche Auffassungsgabe der Sinne wieder erweckt. Um die Gerüche wieder zu erwecken achtet der Ninja einige Zeit lang intensiv auf alle Gerüche, auf die feinen Nuancen, die man normalerweise gar nicht wahrnimmt, genau wie starke Gerüche. Auch schlechte Gerüche werden einfach nur wahrgenommen, ohne sie zu werten.

Um den Geschmackssinn wieder zu erwecken achtet der Ninja einige Zeit nur auf Geschmack und kaut länger, intensiver oder erweitert seinen Speiseplan.

Um die Augen zu erwecken achtet der Ninja einige Zeit besonders intensiv auf alle visuellen Eindrücke, die er wahrnehmen kann. Er konzentriert sich auf die verschiedenen Farbnuancen, die z. B. der Himmel beim Sonnenuntergang hat. Er experimentiert mit der Schärfeneinstellung der Augen, mit verschiedenen Distanzen und Formen.

Den Tastsinn erweckt der Ninja, indem er sich auf Berührungen seines Körpers, Anspannungen, Wärme und Kälte oder Oberflächen konzentriert. Er berührt während dieser Zeitspanne besonders viele Gegenstände und gleitet mit geschlossenen Augen über deren Oberfläche.

Um das Gehör wieder zu erwecken, achtet der Ninja besonders auf Geräusche und Musik. Er achtet nicht nur auf die lauten Geräusche, wie z. B. Straßenlärm, sondern auch auf die Geräusche, die man normalerweise nicht wahrnehmen würde. Er versucht, der Stille zuzuhören und herauszuhören, nach was die Stille klingt. Oder er beobachtet, wie sein Körper auf verschiedene Musik reagiert.

Alle diese bewusstseinsfördernden Übungen sollen nur eine Anregung darstellen, es gibt noch weit aus mehr Möglichkeiten, seine Sinne zu verbessern.

Sinnesentzug zur Sinneserweiterung

Man kann seine Sinne auch durch zeitweiligen Sinnesentzug verbessern.

Takamatsu Sensei berichtete, dass er während seiner Zeit der Askese auf einem abgelegenen Berg durch die Einsamkeit seine Sinne derart stärkte, dass er riechen konnte, wenn sich ein Mensch näherte, er konnte sogar das Geschlecht auf weite Entfernung riechen.

Einige Ninja benutzten keine Gewürze oder besonders scharfe, salzige oder bittere Lebensmittel, um bei einem Gericht sofort eine Vergiftung feststellen zu können.

Im Regenwald von Südamerika gab es Indianervölker die sich in dunklen Kammern in Wasserbäder legten, um jeden Sinneseinfluss abzuschalten. Auf diese Weise verbesserten sie ihre Sinne sehr stark.

Mit allen Sinnen leben

Wichtig ist für einen Ninja, dass er sich seinen Sinnen hingibt. Einige pervertierte Systeme oder Religionen wollen einem weis machen, man solle sich beherrschen und auf diese teuflischen Gelüste wie gutes Essen, Sex oder andere Sinnesfreuden verzichten. Zu einem erfüllten Leben gehören aber alle Aspekte dazu, die ein Lebewesen ausmachen. Unser Körper und unsere Sinne sind ein Teil von uns, und es ist falsch sich Selbstverleugnung, Zwängen oder Ablehnung von Freuden hinzugeben um ein erhöhtes Bewusstsein oder eine erhöhte Stufe zu erreichen.

Der Siebte Sinn

Vorahnung und Intuition

Was ist das, die Fähigkeit zu spüren das etwas passiert, bevor es wirklich eintritt? Das Gefühl nennt man den siebten Sinn, oder auch Intuition oder Vorahnung. Viele von uns haben oft Eindrücke oder Gefühle, Ahnungen, doch die meisten verwerfen diese Gefühle und lassen sie nicht zu.

Ein Ninja übt sich in der Verfeinerung dieser Auffassungsgabe, so dass er fähig wird Gefahren zu spüren und ihr zu entgehen. Beim *godan*-Test im Bujinkan nähert sich der Lehrer mit einem Schwert (heute ein *shinai*) dem Schüler vollkommen lautlos. Der Schüler sollte auf dieser Stufe des Trainings seine Sinne derart verbessert haben, dass er die Gefahr des Schwertstreichs spürt und diesem durch eine Ausweichbewegung entgeht.

Es ist eine Tatsache und mittlerweile wissenschaftlich geprüft worden, dass eine Person, die irgendwo in einem Café sitzt, oft eine Art Unbehagen verspürt, wenn jemand beginnt diese Person anzustarren.

Der Siebte Sinn beim Sakki-Test

Hatsumi selbst berichtet, er habe beim *sakki*-Test (Test zum 5. Dan, der Schüler muß einem Schwert ausweichen, ohne es zu sehen) durch seinen Meister Takamatsu einen Druck auf den Schultern gespürt und vor seinem geistigen Auge ein Bild eines zerhackten Körpers gesehen. Er führte eine seitliche Ausweichbewegung aus und hatte den Test bestanden.

Diese subtilen Gefühle, die die elektromagnetischen Kräftefelder der anderen auf uns haben, verspüren einige stärker andere weniger stark. Doch wenn man beharrlich weiter übt, so kann man es in dieser Kunst weit bringen.

Erleuchtung

Der Pfad zur Wahrheit

Obwohl wir nicht mehr sind als ein kurzer Funken im ewigen Lauf des Universums, hat jeder von uns einen Teil einer größeren Wahrheit zu erkennen und zu bewältigen. Das heißt keineswegs, dass jeder Mensch zu der gleichen Einsicht gelangen muss. Jeder von uns hat eine andere Frage und eine Antwort wird keineswegs bei allen die gleiche Zufriedenheit hervorrufen.

Man kann zahllose Wege einschlagen, und auf jedem ist es möglich Satori (Erleuchtung) und Einsicht zu erlangen. Der eine mag den Weg des Wissens einschlagen und vielleicht Wissenschaftler werden, ein anderer den Weg des Heilens und wird Arzt oder Pfleger, ein dritter wählt den Weg des Herrschens und wird Politiker oder gründet eine eigene Firma. Oder man könnte auch den Weg des Dieners einschlagen oder den Weg des Händlers.

Es gibt zahlreiche weitere Wege, dies ist nur eine kleine Auswahl die man treffen kann.

Und es gibt den Weg des Kriegers, den wir *bujin* als unseren Weg eingeschlagen haben.

Die Wahl des Pfades

Der erste und schwerste Schritt auf dem Weg des Lebens besteht darin den für uns geeigneten Weg zu finden und zu betreten. Früher war es üblich den Weg einzuschlagen, den die Geburt einem vorbestimmt hatte. Doch heute hat man die Freiheit seinen Weg zu wählen. Diese Freiheit kann aber auch Verwirren, und die Anzahl der möglichen Wege kann eine Person verwirren. Einige entdecken ihren Weg schon in der Jugend und folgen ihm unablässig bis zum Tod. Andere entdecken ihren Weg erst später, einige entdecken den richtigen Weg niemals. Andere wechseln mehrmals ihren Weg, bis sie die Erfüllung gefunden haben.

Jeder von uns mag vielleicht eine andere Antwort auf seinem Weg finden doch eines ist allen Wegen gemein: Sie dienen nur als Mittel zum Zweck und dürfen niemals zum Selbstzweck werden.

Der Pfad des Kriegers

Diejenigen, die den Pfad des Kriegers gewählt haben, kommen vielleicht zu der Einsicht, dass jeder Konflikt sinnlos ist und sie arbeiten an ihrer Kraft und Unverwundbarkeit, die einem die Freiheit geben Liebe und Großmut zu wählen.

In vielen Fällen wird ein Krieger auf dem Weg zur Erleuchtung zu einem bestimmten Zeitpunkt auf eine Irrfahrt – *musha shūgyō* – aufbrechen. Diese Irrfahrt beraubt den Krieger seiner Heimat, der Bequemlichkeit, eines geordneten Tagesablaufes, Freunden, der Familie oder der Muttersprache. Der Ninja muss anpassungsfähig und einfallsreich sein, um diese Situation zu bewältigen.

Verschiedene Faktoren erschweren es dem Krieger, den Weg zur Erleuchtung zu betreten und ihm zu folgen. Am meisten hindert uns, dass man auf dem Weg des Kriegers ausschließlich in einem Aspekt der Existenz eintauchen muss und diesem Pfad jeden Tag seines Lebens mit ganzem Eifer folgen muss.

Eine Person, die Kampfsport als Hobby betreibt, folgt keineswegs dem Pfad des Kriegers. Der Pfad des Kriegers ist eine immerwährende, lebenslängliche, alles konsumierende Verpflichtung, der man ohne Abweichung folgen muss.

Was also ist Erleuchtung?

Das Wort *Erleuchtung* ist schnell zur Hand und dennoch nicht leicht zu definieren. Doch kann man Erleuchtung nicht in Worte fassen, doch wenn sie in einem zu erblühen beginnt, so wird er es von selber erkennen.

Der Schlüssel zur Erleuchtung liegt im Gehenlassen des ehrgeizigen Strebens nach Anerkennung und im Sich-selbst-verlieren in einer alles umfassenden Aktivität oder Situation.

Erleuchtung muss nicht schlagartig stattfinden, in den wenigsten Fällen passiert dies plötzlich. Vielmehr kann Erleuchtung langsam Wachsen. Dieses Gefühl der Selbstlosigkeit kann durch eine glorreiche Umgebung, durch ein bedeutungsvolles Ereignis oder durch das Abstreifen aller Zwänge erreicht werden.

In diesem Moment der Wahrheit verspürt man Ehrfurcht, Freude, totales Einssein und Lebenskraft.

Ein solches Ereignis bringt ein anderes Denken mit sich, und daraus entstehen andere Einsichten, die unsere Lebens- und Handlungsweisen grundlegend Verändern können. Alle bedrückende Schwere kann aus unserem Leben verschwinden.

Erleuchtung bedeutet für den Krieger die Erkenntnis, dass alles nur eine Illusion ist und das jedes Ding oder jede Situation, ganz gleich wie *gut* oder *schlecht* sie bewertet wird vom Universum als *richtig* und *angepasst* angesehen wird.

Herbeiführung von Erleuchtung

Eine Methode zur Herbeiführung von Erleuchtung ist sich allen begrenzenden Bindungen zu entziehen. Diese Bindungen kann man symbolisch als *Name*, *Elemente* und *Leere* bezeichnen.

Der erste Einfluss, der **Name** beinhaltet alles, was man bis zu diesem Zeitpunkt getan hat, oder was einem angetan wurde. Alle Dinge, bei denen man sich machtlos gefühlt hat. Alles Körperliche, Soziale, Familiäre und Genetische, das man seit seiner Geburt mit sich herumgeschleppt hat. Aber auch alle Talente und Fähigkeiten, die man sich im Laufe der Zeit angeeignet hat, ja der gesamte Körper und alle Neigungen gehören zu dieser Kategorie.

Sich diesen Elementen zu entledigen bedeutet jede Schwäche zu beseitigen, mit der man dachte, Leben zu müssen. Es bedeutet, alle Ausflüchte und selbstbegrenzenden Gewohnheiten aufzugeben, die man normalerweise aus Bequemlichkeit benutzte zu beseitigen. "Ich bin halt dick", "bei mir wachsen keine Muskeln", "ich lerne das sowieso nie" etc. gibt es ab diesem Zeitpunkt nicht mehr.

Das ist weitaus schwieriger, als es auf den ersten Blick scheint.

Der zweite Einfluss, die **Elemente** beinhaltet die Art und Weise, mit der man auf Zwischenfälle reagiert. Dazu zählt man auch Freunde und Feinde, Stärken und Schwächen, die man im Laufe der Zeit erlangt hat. Auch alle kulturellen, politischen und wirtschaftlichen Einflüsse gehören in diese Kategorie.

Diese Elemente zu beseitigen bedeutet, alle Standardmethoden, Vorurteile, Ideale und blockierende Meinungen über den Haufen zu werfen. Man muss also sein bisheriges Lebensverständnis überdenken. Das ist sehr schwierig und bedarf einer großen Geduld und Ausdauer.

Der dritte Einfluss, mit dem man abrechnen muss ist die **Leere**. Dieser Einfluss beinhaltet das eigene Potential und die eigene Kraft, um sein eigenes Leben zu formen und zu bestimmen. Man muss das sinnlose Vorhaben aufgeben, alle Handlungen, Pläne und Wechselwirkung auf rein vernunftmäßige und mechanische Prinzipien zu gründen.

Man muss die kosmischen Zeichen deuten können, sonst wird man ein Leben lang einen hoffnungslosen Kampf führen. Man kann aber auch in eine totale Hilflosigkeit verfallen, weil man sein ganzes Leben lang auf einen Deut vom Himmel, auf helfende Geister wartet, die

einen erretten.

Man kann noch so viele Bücher oder Lebenshilfen lesen, wenn man sein Ziel nicht im tiefsten Inneren verwurzelt, dann ist eine Erleuchtung nicht zu erreichen.

Daoismus

Es ist schwer zu erklären, was das Dao ist. Denn schon im ersten Vers von Laotzus Werk *Dao de jing* heißt es:

Das Dao, das sich aussprechen lässt, ist nicht das ewige Dao, der Name, der sich nennen lässt, ist nicht der ewige Name. (...)

– Laotzu, Do de jing

Eingecktes Video: <https://www.youtube.com/watch?v=dFb7Hxva5rg>

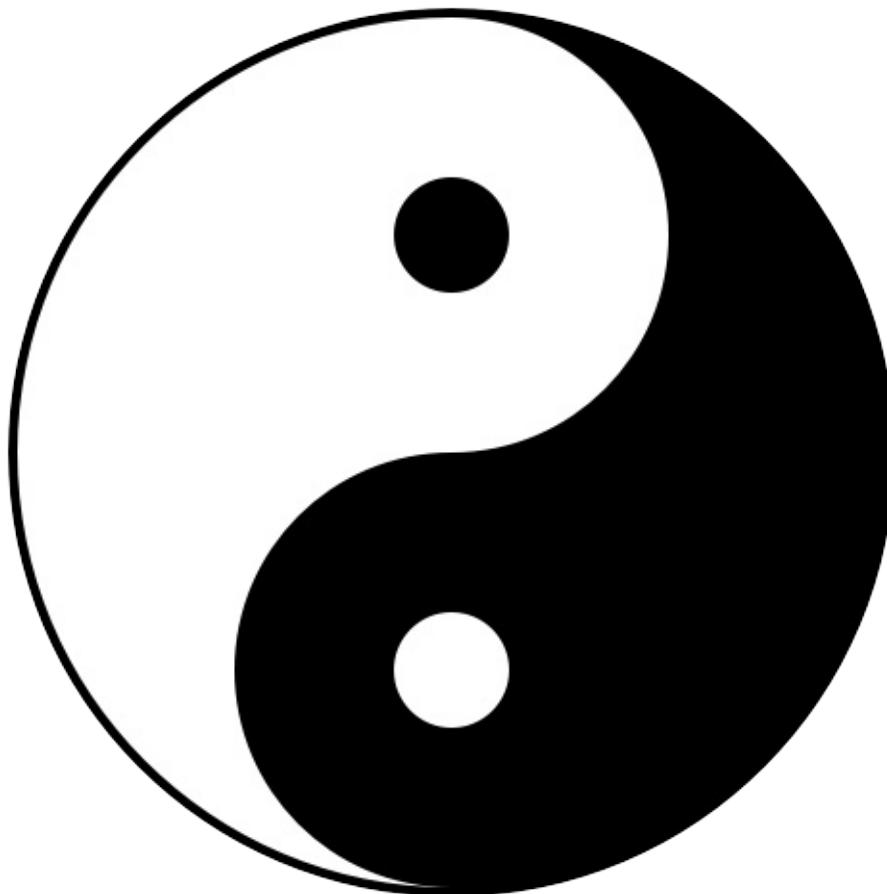
Daoismus ist eine Lebensweise, die das Mitgehen mit dem Lauf der Zeit bedeutet. Diesen *natürlichen Lauf* kann man z. B. im strömenden Wasser, in den Flammen des Feuers, den Wolken, die am Himmel ziehen erkennen.

Gerade heute, wo der Mensch immer weiter danach strebt alles zu beherrschen und zu kontrollieren, und dadurch furchtbare Dinge tut, stellt der Daoismus eine gute Alternative dar.

Vielen Menschen bleibt diese Lehre jedoch leider verschlossen, weil die Texte fast durchgehend schwer zu verstehen und von unglaublicher Tiefe sind. Doch es lohnt sich einmal in diese alten Werke von Meistern wie Laotzu, Chunangtzu, Liehtzu oder anderen Philosophen dieser Zeit zu sehen.

Yin und Yang

Am Anfang zum Verständnis des Daoismus steht der Begriff der Polarität des Yin und Yang. Dieses Prinzip ist ein wichtiger Teil dieser Lehre. Das Symbol der Dualität mit seiner weißen und seiner schwarzen Seite wurde schon vor einiger Zeit als beliebter kommerzieller Artikel von Industrie und Medien ausgebeutet. Und viele tragen mit Sicherheit ein Kettchen mit diesem Symbol, ohne sich seiner wahren Bedeutung bewusst zu sein.



Im Westen immer wieder missverstanden ist dieses Symbol nicht ein Zeichen für Gut und Böse, für ein ewiges Ringen der beiden Kräfte, für die christliche Lehre vom Himmel und der Hölle. Vielmehr ist dieses Symbol ein Zeichen für eine Dualität, bei der es kein *gut* oder *schlecht* gibt. Das eine ist nur die Kehrseite des anderen. Ohne eine *Hoch* existiert kein *Tief*, ohne *Helligkeit* existiert auch kein *Dunkel*. Beide sind nur verschiedene Aspekte ein und desselben Systems, und ein Verschwinden des einen würde zum Verschwinden des Anderen führen.

Die westliche Welt versucht, bedingt durch die christlichen Lehren immer eine Welt zu schaffen, in der es *Freude ohne Leid*, *Reichtum ohne Armut* und *Gesundheit ohne Krankheit* gibt. So wird in der westlichen Medizin nicht auf die Ursache einer Krankheit geschaut, sondern meist werden nur die Symptome bekämpft. Ein chinesischer Arzt versucht primär die Ursache für die Krankheit zu erkennen und erst dann einen Weg zu finden, das Gleichgewicht wieder herzustellen.

Alle Erfindungen, die uns mehr von dem einen Bringen sollen, bringen automatisch auch mehr von dem Anderen mit sich. Ganz gleich, was wir auch Erfinden, um diese Welt *besser* zu machen, Penizillin, Kernenergie, Autos, Computer etc. Vieles schafft genauso viele oder sogar noch mehr Probleme, als sie lösen. Das Vermeiden des einen Aspekts ist nicht der Sinn des Daoismus. Beide Seiten der Medaille sind richtig, weil sie vom Universum akzeptiert werden. Dieser Aspekt ist Anfang nur schwer zu begreifen, vor allem wenn man in einer christlich geprägten Welt aufgewachsen ist.

Das soll nicht bedeuten, Technologie abzulehnen, sondern nur, dass Technologie in den Händen von Menschen destruktiv wird, die nicht erkennen, dass sie dem selben Prozess angehören wie alle Dinge in diesem Universum.

Ein einfaches Beispiel soll dies verdeutlichen. Wenn ein weiser Jäger im Dschungel an einem Tag einen Affen schießt, so reicht ihm dies und er kehrt nach Hause heim. Ein schlechter Jäger würde alle Affen schießen, die in der Gegend sind und sich über ein üppiges Mahl freuen. Doch wenn er einige Zeit später wieder einen Affen jagen will, so muss er doppelt so weit wandern, bis er wieder auf Affen stößt.

Wer sich selbst von diesem Universum getrennt sieht und versucht es sich zu eignen zu machen oder es zu unterwerfen, der Handelt gegen den Lauf der Dinge. Doch früher oder später wird auch er scheitern und sein Versuch alles zu Kontrollieren wird fehlschlagen.

Winde, Gezeiten, Strömungen, Jahreszeiten, sie zeigen das Prinzip des Werdens und Vergehens, ein Daoist nutzt sie und geht nicht dagegen an, sondern geht "mit dem Strom".

Dao

"Es gibt keinen anderen Weg als den Weg". Das Dao ist die höchste Wirklichkeit und Kraft des Universums, der Grund für Sein und Nichtsein. Das Dao "tut" nichts und lässt doch nichts "ungetan". Es kann nicht mit Worten definiert werden und ist weder eine Idee noch ein Begriff. Es ist keine Energie, die das Universum durchzieht und es ist auch kein Gott. Es mag die Götter oder den Gott erschaffen haben, doch es ist **KEIN** Gott und kein Schöpfer.

Aus sich selbst heraus

Dao ist das, was von selbst geschieht (chin. *tzujan*), spontan und aus sich heraus und ohne Zwang.

Man kann dem Weg des Dao nicht *folgen* oder *nicht folgen*. Vielleicht kann man sich einbilden, man würde außerhalb des Laufes der Dinge stehen, doch dies ist nur eine Einbildung.

Das Dao ist also der Lauf der Natur, die Ordnung des Universums. Das Dao ist Selbsterzeugend und existiert aus sich selber heraus und ist Nicht-Gesetz.

Die Harmonie des Universums stellt sich ein, wenn alle Dinge ihren eigenen Weg gehen dürfen. Im Alten China gab es einige wenige Herrscher, die ihren Staat nach den Prinzipien des Dao regierten. Das heißt möglichst wenige Gesetze, Strafen und Bürokratie. Es heißt zu dieser Zeit sei der Friede im Lande am stärksten gewesen. Doch eigentlich ist jeder Versuch das Dao mit Worten zu beschreiben schon von Vornherein zum scheitern verurteilt.

Die Struktur des Dao

Das Dao hat jedoch eine Struktur und Form. Dieses heißt auf Chinesisch *Li* und ist die asymmetrische, sich nicht wiederholende, nicht reglementierte Ordnung. Diese Ordnung kann z. B. man im fließenden Wasser, in der Struktur von Baumrinde, in Eiskristallen, Kieseln am Strand, den Muskelfasern oder in der Form von Galaxien erkennen. *Li* ist Schönheit, die auf uns anziehend wirkt, ohne das man sie erklären könnte. Und es sind keine wissenschaftlichen Erklärungen, wie Oberflächenspannung oder mathematische Gesetzmäßigkeiten, die dieses Prinzip ausmachen.

Nicht-Handeln

Das Prinzip des Daoismus ist *Nicht-Handeln* (chin. *wu wei*). Es ist aber nicht im Sinne von Trägheit, Faulheit, laissez-faire oder Passivität zu sehen. Wu Wei bedeutet nicht gegen den natürlichen Lauf des Dao zu handeln. Wu Wei ist die Weide, die unter der Last des Schnees nachgibt, und nicht wie ein hoher Baum, der starr ist und dessen Äste brechen.

Ein Mensch der das Dao verstanden hat, dessen Lebensstil ist Wu Wei. Dieses Prinzip wurde auch von den Ninja angewandt (*in shin tonkei*, Größtmögliche Wirkung, bei geringstmöglichen Aufwand). Ein Ninja kannte die Prinzipien der Natur und der Menschen so gut, das er im Umgang mit ihnen nur ein Minimum an Energie verbrauchte.

Goton pō

Suiton (Gebrauch des Wassers zur Flucht)

- Ausnutzung von stehenden und fließenden Gewässern zur Flucht
- Schwimm- und Tauchtechniken
- Gebrauch von Booten und Wasserwerkzeugen
- Geräuschloses Schwimmen
- Vermeiden von Wellengang
- Verbergen hinter künstlichen Schilfinseln (*kitsune gakure no jutsu*, dt. Die Kunst sich wie ein Fuchs zu verstecken)
- Ausharren unter der Wasseroberfläche mit Hilfe eines Atemrohrs oder Luftsäcken
- Wissen um den Einfluss von Wasser auf die Schlacht
- Umleitung von Flüssen
- Unterspülung von Mauern
- Flutung von Landschaft
- Wassernavigation

Mokuton (Gebrauch von Holz zur Flucht)

- Gebrauch von Holz und Pflanzen für die Flucht
- Erklettern von Bäumen und Masten (*tanuki gakure no jutsu*, dt. Die Kunst sich wie ein Waschbär zu verstecken)
- Verbergen in Baumkronen und in Büschen
- Kenntnisse über natürliche Camouflage und Tarnung
- Herstellung von Giften und Heilmitteln
- Bau von Belagerungsmaschinen
- Kenntnis über Gebäudestatik und Gebäudebau
- Klettern mit Seilen und Leitern

Katon (Gebrauch von Feuer zur Flucht)

- Gebrauch von Feuer
- Gebrauch von Feuerwaffen, Granaten, Minen, Kanonen und Sprengstoffen
- Ausnutzen von Licht, Schatten und Geräuschen
- Ausnutzen von Morgen- und Abenddämmerung, Nebel, Regen, Rauch.

- Schleichen im Schatten
- Gebrauch von Giftgas und Schlafgasen
- Brandstiftung
- Kenntnisse über Feuerwirkung in der Schlacht
- In Brand stecken von Feldern und Wäldern
- Windeinwirkung auf Feuer
- Benutzung von Brandpfeilen und Brandgeschossen
- Ausräuchern

Doton (Gebrauch von Erde zur Flucht)

- Gebrauch von Erde, Felsen, Steinen und Mauern zur Flucht
- Verbergen in Erdlöchern, Höhlen, Mulden und hinter Steinen
- Vergraben unter Sand und Erde
- Erklettern von Felsen und Mauern
- Geh- und Lauftechniken, um sich auf Dächern, engen Passagen und rutschigem Untergrund zu bewegen
- Geländekunde
- Kenntnis der topographischen Gegebenheiten
- Landnavigation
- Fahrzeugkunde

Kinton (Gebrauch von Metall zur Flucht)

- Gebrauch von Metall zur Flucht
- Gebrauch von Waffen (u. a. *shuriken*, *tetsubishi*).
- Gebrauch von Werkzeugen (u. a. Sägen, Bohrer, Einbruchswerkzeuge)
- Gebrauch von Klettergeräten (u. a. *shukō*, *ashi kō*, *kagi nawa*)
- Gebrauch von Spiegeln zum Blenden oder zur Kommunikation

Die Elemente sind schwer voneinander zu trennen und meist sind natürlich mehrere Elemente gleichzeitig anzutreffen. Beim Klettern von Felsen (*doton*) wurde natürlich auch Kletterwerkzeug aus Metall (*kinton*) benutzt. Beim Verbergen in Erdlöchern (*doton*) oder im Wasser (*suiton*) wurde oft auch noch Vegetation (*mokuton*) zur Tarnung hinzugefügt. Diese Kategorien lassen sich auch noch nach Belieben erweitern, und auch moderne Techniken wie GPS passen in eine dieser Kategorien.

Onshin jutsu

Die Kunst des Versteckens

Die Kunst des Versteckens, Verbergens, sich Unsichtbar zu machen und zu tarnen wird auch als *inton* oder *inpō* bezeichnet.

Verstecken ist die wahrscheinlich effektivste Methode des Selbstschutzes. Man kann in relativer Sicherheit beobachten oder abwarten, bis ein bestimmter Zeitpunkt gekommen ist.

Man kann die Kunst des Unsichtbarmachens grundlegend in drei verschiedene Bereiche aufteilen:

- Vermeiden der Rückstrahlung von Licht, Vermeiden von Geräuschen und Gerüchen
- Lahmlegen der Beobachtungsfähigkeit und Hörfähigkeit des Gegners
- Verkleiden und Schauspielern

Um die Kunst des Versteckens zu begreifen, muss man zuerst seine eigenen Sinne verbessern und die Wirkung von Farben, Formen, Geräuschen, Entfernung und Gerüchen ausprobieren und erkennen. Erst dann ist man in der Lage die Zusammenhänge zu verstehen und diese Auffälligkeiten zu vermeiden.

Die fünf Methoden des Inpō

Basierend auf der Grundlage des *godai* wurde ein Prinzip entwickelt, das Ninja beim Verbergen anwenden konnten. Diese Aspekte haben große Ähnlichkeit mit dem *goton pō*, und es ist im Prinzip auch nicht möglich die vielen Bereiche strikt zu trennen, da jeder Bereich mit einem anderen Bereich in direkter Wechselwirkung steht.

Chi – Methode der Erde

- Ausnutzung von Erde
- Verbergen in Erdlöchern, Mulden, Felsspalten oder hinter Steinen (*uzura gakure no jutsu*, dt. Die Kunst sich wie eine Wachtel zu verstecken)
- Nutzung der Vegetation zur Tarnung

Sui – Methode des Wassers

- Verstecken im oder unter Wasser

- Nutzung von künstlichen Schilfinseln zum Verbergen

Ka – Methode des Feuers

- Tarnung unter Ausnutzung von Licht, Schatten und Geräuschen
- Lautloses Bewegen
- Beachtung von Schattenwurf und Reflexion
- Ausnutzung von Dämmerung, Nebel oder Regen zur Tarnung

Fu – Methode der Luft

- Verbergen in erhöhter Position, wie auf Bäumen oder Masten
- In Baumkronen verstecken
- Auf Giebeln verbergen

Kū – Methode der Leere

- Methoden zur Tarnung, wenn keine natürlichen Hilfsmittel zur Verfügung stehen
- Zusammenrollen, um wie ein Felsbrocken zu erscheinen
- Bewegungsloses stehen im Feld, um als Vogelscheuche zu erscheinen
- Verbergen in Säcken, Körben, Fässern und anderen Behältern (*shiba gakure no jutsu*)
- Unter Fußböden oder in Zwischenräumen verstecken

Grundregeln der Tarnung

- Tarnung verbirgt den Körper, schützt jedoch nicht vor der Einwirkung von Waffen und Granaten
- Selbst in absoluter Dunkelheit, heißt das nicht auch automatisch vollkommene Sicherheit. Es könnten technische Hilfsmittel wie Restlichtverstärker, Infrarot und Wärmebildsensoren benutzt werden
- Wird man durch Suchscheinwerfer oder Leuchtkugeln aufgedeckt, so sollte man sich klein machen und keine Bewegungen mehr ausführen
- In der Dunkelheit existieren keine Farben mehr, es ist also unwichtig, ob man helles Rot oder Schwarz trägt. Doch sollte man sich wegen möglicher Lichteinstrahlung für dunklere Farben entscheiden. Ein ungleichmäßiges Muster und matte Stoffe sind sogar noch einem Tiefschwarz vorzuziehen
- In der leichten Dunkelheit wird man durch schnelle, hektische Bewegungen erkannt. Deshalb sollten Bewegungen langsam und gleitend ausgeführt werden. Wenn schnelle Bewegungen nötig sind, so sollten diese in Bodennähe ausgeführt werden und nur kurze Zeit lang stattfinden

- Wenn man sich über weite Flächen bewegen muss, so sollte man die Route vorher planen und immer von Deckung zu Deckung springen. Dabei niemals längere Zeit gerade Strecken laufen
- Mulden und Erdlöcher sollten ausgenutzt werden, wenn man beobachtet
- Frische Erde eines Aushubes sollte verdeckt oder weggeschafft werden
- In absoluter Dunkelheit benutzte der Ninja einen Trick, um sich zu orientieren. Er stellte das *saya* auf die Spitze seiner Schwertklinge. Damit es nicht herunterfiel, hielt er es am Band mit den Zähnen fest. Wenn er gegen einen Gegner stieß, ließ er einfach das *saya* fallen und hatte das Schwert sofort schlagbereit in der Hand. Außerdem diente es als Sonde und durch die doppelte Entfernung (*saya* und Klinge) war er immer außerhalb der Reichweite des Gegenstandes oder der Person, die er mit dieser Sonde spürte
- Lichtquellen sollten unter keinen Umständen zu sehen sein
- Natürliche Tarnmittel müssen häufig ausgewechselt werden, weil sie sonst durch Verwelkung oder Trockenheit auffallen können
- Die Tarnmittel müssen in die Region passen, die natürliche Wuchsrichtung und -art ist zu beachten, d. h. Blattunterseiten sollten nach innen zeigen
- Es kann auch künstliche Tarnung herangezogen werden, Streifen, Tarnnetze und Tarngirlanden haben eine ähnliche Tarnwirkung, wie natürliche Vegetation
- Wenn man Gesicht und Hände tarnt, so ist auf ein unregelmäßiges Muster zu achten
- Am besten sollte man ein Gebiet schon in der Helligkeit besuchen und sich die topographischen Gegebenheiten einprägen
- Mondnächte sind besonders gut für Beobachtungsmissionen geeignet
- Mondlose Nächte eignen sich für Infiltration, Exfiltration oder Kampfeinsätze
- Regen kann helfen die eigenen Geräusche zu verbergen und die Sicht des Gegners einschränken. Außerdem werden Wachposten bei Regen unaufmerksamer und halten sich seltener im Freien auf
- Spuren sind wenn möglich zu vermeiden oder wieder zu beseitigen
- Schlagschatten von Objekten oder Personen sollten vermieden werden
- Das Auge braucht eine gewisse Zeit (bis zu 20 Minuten), um sich an die Dunkelheit zu gewöhnen, die Gewöhnung ans Licht dauert aber nur wenige Sekunden. Deshalb ist unbedingt ein direkter Blick in weißes Licht zu vermeiden. Um sich auf Karten oder mit Geräten zurechtzufinden sollte Rotlicht eingesetzt werden
- Am besten immer von einer tiefen Position aus gegen den Horizont beobachten
- Bei angestrengtem Blicken in Dunkelheit auf einen Punkt ist das Zielerkennen eingeschränkt und ein schwarzer Punkt scheint vor den Augen zu tanzen. Deshalb sollte man ein Ziel mit dem Blick umkreisen
- Bei Beobachtungen in der Dunkelheit scheint es so, als ob sich Gegenstände bewegen. Sie scheinen ihre Form und Farbe zu verändern
- Bei Dunkelheit erscheinen Gegenstände größer und die Entfernung weiter. Plötzlich Aufleuchtendes Licht wirkt dadurch näher

- Bei Lichteinwirkung unbedingt die Augen schützen, weil sonst die Nachtsicht verloren geht
- Bewegungen quer zum Gegner sind besonders gefährlich
- Wenn man die Hände trichterförmig vor die Augen hält, so wird die Sehfähigkeit erhöht
- Bei direkter Konfrontation mit dem Gegner kann seine Beobachtungsfähigkeit durch Rauchbomben, chemische Gase, Sprühmittel, Blendpulver oder intensive Lichtblitze eingeschränkt oder verhindert werden
- Bei leichtem Wind in offenem Gelände können Geräusche auf folgende Entfernung gehörte werden:
 - 70 m – Schritte eines Menschen mit Stiefeln auf dem Grasboden
 - 100 m bis 150 m – Flüstersprache
 - 130 m – Knacken von Zweigen
 - 150 m – Schritte eines Menschen mit Stiefeln auf einem Feldweg
 - 150 m – Unterhaltung mehrerer Personen ohne Vorsicht
 - 300 m – Marschierende Truppen
 - 600 m – Einschlagen von Pfählen
 - 1000 m – Auftreffen eines Spatens auf einen Stein
 - 3000 m – Motoren- und Kettengeräusche von Fahrzeugen
- Wenn man das Ohr auf den Boden legt, wird die Hörfähigkeit verbessert
- Um Geräusche besser orten zu können, den Kopf immer in Richtung des Geräusches drehen, eventuell die Hände als Unterstützung hinter die Ohrmuscheln legen
- Besonders die Geräuschentwicklung sollte vermieden werden. Gespräche nur in Flüsterlautstärke halten oder vermeiden. Lieber auf Handzeichen zurückgreifen
- Auf den eigenen Körpergeruch sollte man achten. Bei Menschen ist er zwar der Sinn, der am Schwächsten entwickelt ist, doch können Hunde in Begleitung der Wachmannschaften sein. Deshalb am besten gegen den Wind nähern

Shichi hō de

Untertauchen durch Reizüberflutung

Genauso wie ein Flötenspiel alleine gut zu hören ist, erklingt die Flöte in einem Konzert, so verschwindet sie in der Masse der Töne und ist nur selten zu hören.

Ein weiteres gutes Beispiel ist ein schönes Ölgemälde in einer Galerie. Wenn es alleine an einer Wand hängt, nehmen wir es wahr, hängt es mit vielen anderen zusammen in einem Saal, geht es in der Masse unter.

Im täglichen Leben begegnen wir zahllosen Menschen, von denen die meisten nur kurz oder aber gar nicht wahrgenommen werden. Je größer die Stadt ist, in der man sich aufhält, desto mehr kommt dieser Effekt zum tragen. In ländlichen Gegenden fällt man als Fremder unter Umständen sofort auf, während man sich in Großstädten unbehelligt bewegen kann.

Unser Bewusstsein filtert alles weg, was für unser Überleben nicht notwendig ist. Das bedeutet, dass nur Personen die wir kennen, Menschen mit auffälliger Statur, besonderem Auftreten oder körperlichen Merkmalen in unser Bewusstsein vordringen. Die anderen Personen werden zwar meist wahrgenommen, vielleicht hat man sogar im vorbeigehen Augenkontakt, doch nach wenigen Augenblicken ist das meiste wieder aus unserem Bewusstsein verschwunden.

Im Mittelalter bedeutete dies, dass der Ninja die meiste Zeit seines Auftrags in einer natürlichen Verkleidung unterwegs war. Nur einen sehr geringen Anteil seiner Aufträge erledigte er in dem typischen, schwarzen Kampfanzug.

Die sieben Verkleidungen im Mittelalter

Das mittelalterliche System des *shichi hō de* bestand aus sieben verschiedenen Verkleidungen und Berufsgruppen, die zu dieser Zeit häufig anzutreffen waren. Es stellt aber nur ein Denkmodell dar, keinesfalls beschränkte sich ein Ninja nur auf diese sieben Verkleidungen, er passte die Verkleidung immer der Umgebung und dem Nutzen an. Er konnte auch als Arzt, Reisender, Bauer, Soldat, Fischer oder in einer anderen Rolle auftreten.

- Akindo (Händler)
- Hōkashi (Musiker)
- Komusō (Wanderpriester)

- Rōnin (herrenloser Samurai)
- Sarugaku (Unterhaltungskünstler)
- Shukke (buddhistischer Mönch)
- Yamabushi (kriegerischer Bergasket)

Das *shichi hō de* besteht aus zwei wichtigen Komponenten. Zum einen aus dem *hensō jutsu* (Kunst des Verkleidens), und zum anderen aus dem *gisō jutsu* (Kunst des Sich-hineindenken in andere).

Im *hensō jutsu* lernte der Ninja, wie man die Verkleidung anlegt und dem eigenen Körper anpasst. Im *gisō jutsu* lernte man, wie man eine Person nachahmt, was für Merkmale und Eigenschaften man sich verinnerlichen musste.

Eine moderne Anpassung

Natürlich ist es heute nicht mehr möglich als Samurai unauffällig durch sein Einsatzgebiet zu gehen. Doch die Methoden des Ninjutsu sind zeitlos, sie müssen nur hin- und wieder angepasst werden. Stephen K. Hayes hat eine aktuellere Version der *shichi hō de* entwickelt:

Scholastiker

Zu dieser Kategorie gehören Studenten, Lehrer, Wissenschaftler, technische Spezialisten, Künstler und Idealisten. Man muss sich mit der jeweiligen Universität, Schule oder Einrichtung vertraut machen. Meist muss man auch noch über ein Fachgebiet verfügen, das man auch beherrschen sollte. Als Künstler muss man auch Werke oder Arbeiten vorweisen können und in der Lage sein, das Talent auch zu beweisen. Als Idealist muss man sich auch mit der Idee, die man vertritt identifizieren.

Geschäftsleute

Zu dieser Kategorie zählt man Verkäufer, Händler, Büroangestellte, Sekretäre, Buchhalter und Geschäftsinhaber. Man sollte in der Lage sein Grundkenntnisse seines Fachgebietes vorzuweisen. Das Auftreten sollte einer Geschäftsperson ähnlich sein, Erfahrung und Kenntnisse der Branche sollten anzumerken sein. Nötige Geschäftspapiere wie Visitenkarten, Geschäftsberichte etc. sollten gefälscht werden.

Landleute

In diese Kategorie fallen Bauern, Viehzüchter, Förster, Holzfäller, Wanderarbeiter und alle Menschen, die man normalerweise in ländlichen Gegenden antrifft. Man muss sich natürlich mit seinem Fachgebiet auskennen, und über Kühe, Ackerbau oder Forstwirtschaft bescheid wissen. Außerdem sollte man mit den nötigen Geräten, wie Traktoren, landwirtschaftlichen Maschinen oder Jagdwaffen umgehen können. Natürlich muss man auch nötige Dokumente, wie Jagd- oder Angelschein vorweisen können. Diese Rolle ist wahrscheinlich am schwersten, weil man in ländlichen Gebieten als Fremder sofort auffällt und genau unter die Lupe genommen wird.

Geistliche

Alle Personen des religiösen Lebens, wie Priester, Rabbiner, Prediger, Missionare, Sektenführer und eventuell auch Sozialhelfer zählen zu dieser Kategorie. Wenn man vorgibt zu einer dieser Gruppen zu gehören, so muss man mit den Regeln, Vorschriften und Tabus der Religion sehr genau vertraut sein. Gewisse Betregeln, Essensvorschriften oder Handlungsweisen sind für die Rolle strikt zu beachten.

Vertreter des öffentlichen Lebens

Unterhaltungskünstler, Schauspieler, Musiker, Spitzensportler, Politiker, Reporter, Modelle und andere Personen aus dem Bereich der Yellowpress kann man zu dieser Kategorie zählen. Man sollte natürlich auf seinem Fachgebiet eine gewisse Fähigkeit haben und das richtige Auftreten haben. Autogrammkarten und Bildmaterial, Parteimappen etc. sollten vorhanden sein.

Arbeiter/Handwerker

Alle Personen, die in ihrem Beruf körperlichen Einsatz bringen, wie Bauarbeiter, Maler, Gärtner, Kraftwagenfahrer, Klempner gehören in diese Kategorie. Die nötigen Werkzeuge und das Fachwissen sollte man natürlich vorweisen können. Man muss auch bedenken, dass man evtl. an Körpermerkmalen sehen kann, ob man körperliche Arbeit verrichtet.

Uniformierte

Zu diesem Bereich zählt man Reparaturteams, Mitarbeiter vom Wasserwerk oder Stromgesellschaften, Gefängniswärter, Polizisten, Krankenpfleger, Militär, Sicherheitsbeamte und Wachpersonal. Im Prinzip kommt man mit dieser Tarnung wahrscheinlich am weitesten und darf vielleicht sogar sicherheitsrelevante Bereiche betreten. Es versteht sich von selbst, dass man die nötigen Papier und Genehmigungen vorweisen können muss.

Natürlich sind mit diesen Berufsgruppen die Möglichkeiten noch lange nicht erschöpft. Ein zeitgenössischer Ninja fühlt sich von keiner Beschränkung beeinflusst und wird nach belieben seiner Phantasie den freien Lauf lassen.

Anpassung an die Verkleidung

Das Ziel sollte immer sein, nicht die Rolle zu wählen, die man am leichten Darstellen kann, sondern diejenige zu wählen, die den Ninja am nächsten an sein Ziel bringt. Unter Umständen ist der Weg nicht einfach, es kann auch vorkommen, dass der Ninja sich erst eine Zeit lang in ein Team von Arbeitern einarbeiten muss, bis er an seinen Zielort oder zu seiner Zielperson gelangt.

Typ

Die Person, die man verkörpern will, muß auch zum eigenen Typ passen. Man kann als kleine, schlanke Person mit weicher Haut keinen Bauarbeiter spielen, ohne sich einem Risiko auszusetzen. Als junge Person wird einem die Rolle eines Firmenchefs oder Würdenperson nicht abgenommen. Andererseits wird einer älteren Person nicht abgenommen, dass sie Student ist.

Haare und Körperform

Am einfachsten ist es die Haartracht und Haarfarbe zu verändern. Die Körperform zu ändern, ist schon weit aus schwieriger, und bedarf einer Menge Zeit oder aufwendiger Kostümierung. Körperhaltung, Gangart und Benehmen können durch ausdauerndes Üben angepasst werden. Verkleidung, Make-up und Kostüme können leicht angepasst werden.

Wissen und Fähigkeiten

Weitaus schwieriger ist es für einen Ninja sich das nötige Fachwissen der Berufsgruppe anzueignen. Natürlich kann man sich durch Bücher, an Hochschulen oder in Kursen auf einen Beruf vorbereiten, doch kann es durchaus vorkommen, dass man gezwungen wird sein Fachwissen zu beweisen. Je nach Berufsgruppe kann sich dies als Unterschiedlich schwer erweisen.

Sprache

Die Sprache stellt einen weiteren, schweren Teil der Verwandlung dar. Ein erfahrener Ninja spricht so wenig, wie möglich, um sich nicht zu enttarnen. Natürlich kann ein übermäßiges Zurückhalten in gewissen Berufszweigen sehr verdächtig wirken, doch Schweigen ist meist

sicherer, weil man nicht in eventuelle Frage-/Antwortgespräche verwickelt werden kann. Man muss sich unbedingt mit der richtigen Aussprache, Sprachqualität und Akzent vertraut machen. Die nötige Fachsprache, Redewendungen und Umgangssprache muss unbedingt zur Rolle passen. Wenn man in fremden Ländern ist, so kommt noch die Barriere der Fremdsprache hinzu, denn wenn man nicht akzentfrei sprechen kann, fällt man sofort als Fremder auf.

Einsatzgebiet

Es ist ebenfalls wichtig, das man sich mit der Geographie des Einsatzgebietes vertraut macht. Man sollte Fluchtwege kennen und sich an seinem Arbeitsplatz zurechtfinden können.

Psyche

Wenn man die Rolle einer anderen Person annehmen will, so muss man sich auch deren Psychologie verinnerlichen. Eventuell muss man Sachen sagen, die einem zuwider sind, oder sich benehmen, wie man es normalerweise verabscheut. Ohne die nötige gespielte Überzeugung wird man nicht in der Lage sein, die Rolle ausreichend überzeugend zu spielen.

Zu bedenken ist auch, das bei den meisten Berufsgruppen zwischen privat und beruflich zu unterscheiden ist. Polizisten reden nicht ständig über Verbrechen und dessen Bekämpfung.

Man muss sich beim *shichi hō de* mit dem ganzen Geist auf die Rolle, die man spielen möchte einstellen und zeitweise ein anderer Mensch werden. Dabei darf man sich aber nicht in der neuen Rolle verlieren, so dass eine Rückkehr zum alten *Ich* nicht mehr möglich ist oder gar abgelehnt wird. Dieses benötigt eine ausgesprochen starke Persönlichkeit.

Chōhō

Erste Erwähnung von Spionage

Die erste Erwähnung über Spionage (*chōhō*) findet man in Sun Tzu's *Die Kunst des Krieges*, dem chinesischen Klassiker über Kriegsführung. In China war es in früher Zeit üblich einen Sieg mit unglaublicher Truppenmasse zu erreichen. Doch die Folgen waren für die Landschaft und Struktur katastrophal. Es wurden unzählige, mehrere Generationen dauernde, lange, blutige Schlachten mit tausenden Toten geführt.

Ein Heer von hunderttausend Männern auszuheben und mit ihnen über weite Entfernungen zu marschieren bedeutet große Verluste an Menschen und eine Belastung der Staatsschätze. (...) Feindliche Armeen können sich jahrelang gegenüberstehen und um den Sieg ringen, der an einem einzigen Tag erkämpft wird.

Da dies so ist, ist es der Gipfel der Unmenschlichkeit, über die Verfassung des Feindes im unklaren zu bleiben, nur weil man die Ausgabe von hundert Unzen Silber für Belohnungen und Sold scheut.

– Sun Tzu, *Die Kunst des Krieges*

Auch heute ziehen Feldherren oft lange Feldzüge mit hohen Menschen- und Materialkosten vor. Es werden Stellungen ausgehoben und man verschanzt sich. Doch könnte ein einziger Spion oder Saboteur durch seine Leistungen den Krieg um Jahre verkürzen.

Gesetze zur Kriegsführung?

Krieg ist ein nicht zu akzeptierender Zustand, und ein Ninja könnte nie zulassen, das sein Herr einen Krieg anzettelt. Doch wenn die Freiheit des eigenen Landes von anderen angegriffen wird und man gezwungen ist sich zu verteidigen, dann bemüht sich ein Ninja, alles zu tun, um diesen Konflikt so schnell wie möglich zu beenden.

Daher ist es bedenklich, in was für einer Welt wir leben, wenn heute Regeln für den Krieg aufgestellt werden. Es handelt sich doch nicht um ein Spiel!

Natürlich ist es verständlich, dass diese Regeln dafür sorgen sollen, dass die Zivilbevölkerung vor Massakern geschützt ist, doch ist es fraglich, ob Regeln nützen, wenn sich Diktatoren und Tyrannen ohnehin nicht daran halten. Und wie immer entscheidet der Sieger eines Krieges über Strafe und Bestrafung. Denn Sieger werden sich wohl in den seltensten Fällen vor irgendeinem Gericht verantworten müssen.

Daher halte ich es für sehr bedenklich, dass Spionage und Sabotage in diesen Kriegsgesetzen als niederträchtig und verachtenswert angesehen werden, der Abschuss von Langstreckenraketen, Panzerschlachten und Infanterie jedoch als Teil der *normalen* Kriegsführung betrachtet werden.

Spionage zur Kriegsverkürzung

Im Laufe der Zeit wurde oft genug bewiesen, dass diese *verachtenswerten* Spione hunderttausenden Soldaten das Leben gerettet haben. Sie haben das Gleichgewicht der Atommächte wieder hergestellt, die Enigma-Maschine gestohlen und so Tausenden von Nachschubsschiffen die Versenkung erspart. Die berühmten britischen *Commandos* haben durch ihre Sabotageakte Großbritannien nach dem Überfall der Deutschen eine Atempause gewährt. Sie haben Schiffs- und U-Bootwerften in die Luft gejagt, Ziele für die Bomber ausgekundschaftet und Verhindert das die Massenvernichtungswaffen, wie V2 in Serienproduktion gingen. Und ein deutscher Spion hatte für die Russen herausgefunden, dass die Japaner keine Invasion auf Russland planten. So konnte Stalin seine Truppen mit ganzer Stärke nach Deutschland schicken und mit Hilfe der Alliierten den Krieg beenden.

Jeder sollte sich dies durch den Kopf gehen lassen, und überdenken, wer eigentlich Recht und Unrecht definiert und welche Interessen er verfolgt.

Anonymität

Eine wichtige Grundlage für Spionage ist Anonymität. Dies war das Erfolgsrezept der Ninja, was auch (*mumei mugei no jutsu*, dt. Keine Kunst, kein Name) genannt wurde. Um seine Anonymität zu bewahren sorgte der Ninja dafür, dass niemand sein wahres Gesicht kannte.

Bei einer drohenden Gefangennahme kam es vor, dass er sich sein Gesicht zerschnitt, um nicht identifiziert werden zu können, oder seine Zunge herausschnitt, um nichts preisgeben zu können. Manchmal waren auch zwei Ninja zusammen auf einer Mission. Wurde der eine gefasst, so hatte der andere den Auftrag seinen Kameraden zu töten.

Ein Prinzip der Ninja (*yomogami no jutsu*, dt. eine Frisur, aus vier verschiedenen Seiten betrachtet, muss immer gleich aussehen) besagt, dass man sich immer mehrere Namen und Identitäten zurechtlegen sollte. Der berühmte *jōnin* Momochi Sandayu hatte sogar zwei verschiedene Familien mit Kind und Haus. Er war gleichzeitig der *jōnin* Fujibayashi Nagato. So führte eine Person zwei verschiedene Gruppen von Ninja an.

Der Grund für Spionage ist das Verschaffen eines Vorteils für den Krieg. Man kann als reine Auskundschaftung die Stärke, Bewaffnung etc. des Feindes herausfinden, und so seine Feldzüge besser planen.

Spionagearten

Grundsätzlich kann man dies zwei Bereiche teilen: Spionage in Friedenszeiten (*tōiri*) und Spionage und Sabotage während des Krieges (*chi kai ri*).

Wenn man Spionage betrieb oder einen Sabotageakt plante, so waren unbedingt sechs verschiedene Punkte für einen erfolgreichen Abschluss einer Mission zu beachten:

Ninja platzieren

Ein Ninja musste während seiner gesamten Mission unbemerkt bleiben und durfte nicht auffallen. Dazu musste er ein möglichst normales Auftreten und Aussehen annehmen.

Eine Möglichkeit bestand darin Agenten schon zu Friedenszeiten in möglichen Kriegs- oder Unruhegebieten zu platzieren. In Friedenszeiten war es mit Sicherheit weitaus einfacher sich in eine Gesellschaft zu integrieren und sie zu unterwandern.

Der Ninja lebte sich in seinem Einsatzgebiet ein und wurde ein Teil der Gesellschaft. Er knüpfte Kontakte, sondierte mögliche Verbündete, hielt viel Konversation ab, observierte Objekte und arbeitete sich in die nötigen Informationen ein.

Wenn möglich besetzte er mit seinen Agenten wichtige Schlüsselpositionen im Militär oder in der Kommunikation. In Kriegszeiten ist dies kaum mehr möglich, weil die Überprüfungen zu stark sind.

Außerdem konnte er Karten zeichnen und so in Kriegszeiten der Truppe eine bessere Bewegung ermöglichen.

Eine andere Möglichkeit bestand darin den Feind zu verwirren oder ihn im Unklaren zu lassen. Man ließ in seinem Geist ein Gefühl der Sicherheit entstehen. So konnte man z. B. einen Agenten mit Informationen abfangen lassen. Der Informant trug bei sich dann Dokumente, die aber nur falsche oder fehlerhafte Informationen enthielten. Auf diese Weise konnte man sich auch eines Verräters in den eigenen Reihen entledigen, wenn man ihn wissentlich mit Falschinformationen versorgte.

Spione

Es gab fünf verschiedene Arten von Spionen, die man für einen Spionage- oder Sabotageauftrag einsetzen konnte:

- **Eingeborene Spione** – Er war in Operationsgebiet zu Hause und kannte deshalb Geographie, Sprache, Bräuche und Bewohner. Ein solcher Spion war nicht leicht zu

tarnen, weil er überall bekannt war.

- **Innere Spione** – Wenn man einen Spion aus der gegnerischen Mannschaft rekrutierte, so nannte man das einen inneren Spion. Männer, die degradiert worden waren, Kriminelle, die bestraft worden waren, geldgierige Personen.
- **Überlebende Spione** – Wenn ein Spion nur für den Zeitraum seiner Mission in das Feindesgebiet eindrang und nach deren Beendigung nach Hause zurückkehrte, so nannte man das einen überlebenden Spion.
- **Übergelaufene Spione** – Einen feindlichen Spion, der die Seiten gewechselt hatte und nun für die eigene Seite arbeite, nannte man übergelaufene Spione oder Doppelagenten. So ein Agent ist jedoch immer ein großes Risiko, weil seine Loyalität auch wieder wechseln konnte und er eventuell nur ein Doppelagent der anderen Seite sein konnte.
- **Todgeweihte Spione** – Ein Spion, der aus irgendwelchen Gründen bei seinem Herren in Ungnade gefallen war, oder der sich als Verräter oder Doppelagent entpuppte, wurde in den Tod geschickt. Man konnte ihn vorher noch eine Weile mit falschen Informationen versorgen und dann nutzte man ihn meist noch, um eine letzte List mit seiner Hilfe auszuführen.

Kunoichi

Man konnte auch *kunoichi* im feindlichen Einsatzgebiet positionieren. Sie wurden meist nicht angetastet und konnten näher an Feldherren und Samurai herankommen. Sie benutzten ihre Intuition, Psychologie und Manipulation, um ihr Ziel zu erreichen. Man unterschied zwischen zwei verschiedenen Arten von *kunoichi*:

- **Shimma kunoichi** – Diese *kunoichi* war ein weibliches Mitglied eines *ninja-ryū*. Sie hatte eine Kampfausbildung genossen und war in speziellen Taktiken und Strategien ausgebildet worden. Meist leitete ein männlicher *kantō kusha* (Kommandeur) eine Gruppe von *kunoichi*. Er unterstützte sie, nahm ihre Informationen entgegen und half ihnen, wenn eine Flucht nötig war.
- **Karima kunoichi** – Es gab zahlreiche Frauen, die der *kunoichi* wissentlich oder unwissentlich Informationen zutragen. Diese *kunoichi* hatte nur selten eine kurze Unterweisung in Spionage bekommen. Sowohl Frauen aus dem Bereich der Burg, als auch Frauen von niederm Stand (Prostituierte, Bauern) hielt sich eine *kunoichi* als Informanten.

Die Dienste von Verrätern nutzen

Ein weitere Möglichkeit bestand darin, die eigenen Leute des Feindes für seine Zwecke zu benutzten. Man suchte sich Unzufriedene heraus und stiftete sie zum Verrat an. Dazu wurde das Prinzip des *gojō goyoku* (Manipulierung durch die fünf Wünsche). Dabei war ein hochrangiger Verräter natürlich weit aus wertvoller, als ein anderer. Doch auch in der Bevölkerung suchten die Ninja sich Hilfe und Unterstützung, meist schon zu Friedenszeiten. So konnte ein Ninja zu Friedenszeiten eine Familie finanziell unterstützen. In Kriegszeiten musste diese ihm dann zu Diensten sein. Sie mussten den Ninja ihr Haus als Unterschlupf gewähren, kleinere Informanten- und Spionagedienste erledigen oder vielleicht sogar ihre Tochter als Konkubine in die Dienste des feindlichen Fürsten geben, um einen Zugang zur Festung zu erhalten.

Es wurden manchmal auch zwei Agenten ohne Wissen vom anderen auf die gleiche Mission geschickt. Zum einen hatte man so eine größere Objektivität zum Geschehen, zum anderen konnte man auf diese Weise leicht Doppelagenten enttarnt.

Wenn man einen feindlichen Agent enttarnt hatte, so konnte man ihn eine Weile lang mit falschen Informationen versorgen und ihn dann bei seinem Herren durch offensichtliche Täuschung in Misskredit bringen, so dass er entweder getötet wurde oder nur noch überlaufen konnte.

Man konnte auch einen eigenen Agenten benutztten, der sich nach einem scheinbaren Streit oder für ein höheres Geld von seinem alten Herren trennte. Er warb beim Feind an und arbeitete für ihn eine Weile. Es soll sogar vorgekommen sein, dass ein Ninja einige Ninja seines eigenen Clans im Auftrag des feindlichen Herren tötete, ehe er seinen Auftrag erledigte und wieder zu seinem alten Herren zurückkehrte.

Eine beliebte Taktik des Ninja (*kami gakure no jutsu*, dt. die Kunst sich hinter Gott zu verstecken) bestand darin sich über Umwege dem Ziel zu nähern. Wenn das Zielobjekt zu stark bewacht wurde, dann informierte sich der Ninja im buddhistischen oder shintoistischen Tempel über die Verwandtschaft seines Zielobjektes. Er versuchte sich mit einem Verwandten oder engem Vertrauten zu befreunden. Früher oder später kam er auf diese Weise in die Nähe seines Ziels.

Ziele bestimmen

Als nächstes musste der Ninja die Ziele des Feindes herausfinden. Dazu observierte ein Team über längere Zeiträume hinweg das feindliche Gebiet.

Spione aus dem engeren Vertrautenkreis wussten vielleicht näheres über die Pläne des Feindes. Er verschaffte sich Zugang zu streng geheimen Räumen und Dokumenten und versuchte seinen Gegner zu durchschauen.

Strategien bestimmen

Dann galt es die Strategien des Feindes zu erkennen und zu analysieren. Man musste herausfinden, welche Personen Schlüsselpositionen einnahmen, welche Codes und Schlüsselwörter von den Wachen benutzt wurden, auf welchem Weg der Nachschub den Feind erreichte, welche Routen und Strecken von Patrouillen und Soldaten benutzt wurden. Und der Ninja musste das feindliche Spionagesystem bloßlegen und wenn möglich behindern oder zerstören.

Verwirrung sähen

Man musste den Feind verwirren und ihn mit falschen Informationen, Gerüchten und gefälschter Kommunikation im Unklaren lassen und verunsichern. In dieser Phase versuchte der Ninja auch Zwietracht und Unzufriedenheit unter den Soldaten zu fördern und sie gegeneinander auszuspielen. So konnte er z. B. als *Überlebender* in die Burg des Feindes kommen und von einem Feldzug erzählen, von Truppen und Bewegungen, die in Wirklichkeit gar nicht oder an anderem Ort stattfanden. Oder er verängstigte die Soldaten mit Berichten über nächtliche Morde in anderen Lagern. Auf diese Weise konnten die Soldaten kein Auge mehr zutun und ihre Motivation und Bereitschaft sank ab.

Taktiken bestimmen

Der Ninja legte sich auch auf Beobachtungsposten, um die Kampftaktiken, Schlachtstrategien, die Stärken und Schwächen des Gegners herauszufinden. Er fand heraus, wie er seine Truppen platzierte und bewegte, erkundete die Truppenstärke, Bewaffnung und die geheimen Techniken und Taktiken des feindlichen Feldherren. Er fand heraus, an welchem Ort und zu welcher Zeit der Nachschub eintraf und ob weitere Truppen zur Unterstützung in der Nähe waren. Wenn ein Befehlshaber schlechte Vorlieben bei der Kriegsführung hatte, so unterstützte der Ninja diese Tendenzen.

Wenn er z. B. seine Kräfte aufsplitterte, so unterstützte man diesen Vorgang, wenn seine Front schwach war, dann versuchte man den General zu drängen, durch die schwache Front zu stürmen. Hatte der Feind eine starke Mitte, so riet der Ninja dem General, die Seiten zu treffen und die Truppen von hinten aufzurollen.

Gegenspionage

Gleichzeitig musste er sich auch Bemühen die eigenen Strategien vor dem Gegner geheim zu halten. Man ließ einer möglichen, verdächtigen Person *wichtige* Dokumente zukommen und wartete ab, wie sie reagierte (*yamabiko shicho no jutsu*, dt. die Kunst nach dem Echo zu lauschen). Wenn der gegnerische Spione erkannt war, galt es abzuwägen, ob man ihn eliminieren sollte oder ob man ihn am Leben ließ. Wenn man ihm am Leben ließ wurde er natürlich absichtlich mit falschen Informationen versorgt. Auch die Kampftechniken der *ryū* wurden streng geheim gehalten. In einigen *ryū* gab es sogar Techniken, die man für Fremde zeigen konnte, die einzig für die Täuschung erfunden worden waren.

Man überzeugte den eigenen General neue Techniken auszuprobieren und nicht standardisierte Befehle zu erteilen. So konnte man den Gegner bis zum entscheidenden Augenblick über die Wahrheit im Unklaren lassen.

[Die Kunst des Krieges von Sun Tsu auf Amazon.](#)

Heihō

Infiltration der feindlichen Linien

Wenn ein Ninja die feindlichen Linien durchbrechen wollte, um in sein Einsatzgebiet zu gelangen musste er Einfallsreichtum haben.

So wurde gerne eine Taktik angewendet, bei der ein Trupp von Ninja oder Samurai einen Scheinangriff ausführte (*ennyu no jutsu*). Wenn alle Truppen zum Angriff eilten, konnte der Ninja ungehindert in die Festung gelangen. Manchmal verkleidete sich der Ninja als einfacher Fußsoldat. Diese waren meist aus Bauern rekrutiert und niemand kannte ihre Identität, so das sich der Ninja unbehelligt bewegen konnte.

Manchmal war ein Trupp von Ninja auch beim Feind als Söldner an und kam so ungehindert ins Einsatzgebiet. Beim Bau der Burg von Iga mischten die Ninja sich unter die Arbeiter und konnten so die Schwachstellen der Festung herausfinden, was ihnen später zum Sieg verhalf.

Strategien für eine Infiltration

Um in die feindliche Burg oder ins feindliche Lager zu gelangen benutzte der Ninja verschiedene Strategien.

Als erstes musste er den richtigen Zeitpunkt für den Angriff abwarten (*nyukyo no jutsu*, dt. die Kunst der Invasion). Ein günstiger Zeitpunkt für einen Angriff war, wenn die feindliche Streitmacht das Lager für einen Feldzug verlassen hatte. Er stieg über die Befestigungswälle und öffnete seinen Truppen die Tore. Eine andere Möglichkeit fand sich, wenn ein Lager erst seit wenigen Tagen errichtet war oder wenn neue Truppen eingetroffen waren. Zu diesem Zeitpunkt war alles noch nicht richtig organisiert und man konnte leicht untertauchen.

Der Ninja benutzte Koch- und Essenszeiten, die Fütterungszeiten der Pferde und Ruhezeiten, um sich Zugang zu verschaffen.

Besonders gut eignete sich auch die Nacht nach einer Feier, nach einem Unfall oder Todesfall oder nach Genesung eines Kranken. Auch nach gewonnenen und verlorenen Schlachten war es einfach ins Lager zu gelangen.

Er nutzte mit Vorliebe das Wetter – bei Regen, Schnee, Stürmen und in mondlosen Nächten griff er seine Feinde an.

Die Schlafgewohnheiten wurden auch mit in die Planung einbezogen. Lieber wurde im Frühjahr und Sommer angegriffen, weil Menschen zu dieser Zeit tiefer schlafen. Im Herbst und Winter schlafen die meisten Menschen nicht so tief, deshalb vermied er diese Zeit.

Er wusste, dass ältere Menschen weniger Schlaf brauchen, dass Dicke meist gut, Dünne meist schlecht schlafen.

Dann fand er die Schwachstellen der feindlichen Verteidigung heraus (*monomi no jutsu*). Er zog Zimmer vor, in die man leichter Einbrechen konnte. Meist waren das Räume, die weit von Küche, Esssaal oder Vorratskammer entfernt waren. Er suchte nach Hintertüren oder unbenutzten Zimmern, wie Gästezimmern.

Der Mensch als Schwachstelle

Aber auch die Schwachstellen in der menschlichen Verteidigung machte er sich zu nutzen (*nyudaki no jutsu*). Er nutzte die Faulheit, Dummheit oder andere Eigenheiten der Wachen zu seinen Gunsten. Bei Regen oder Kälte (*ametori no jutsu*, dt. die Kunst der Vögel im Regen) blieben die Wachen mit Vorliebe ihrer Arbeit fern oder führten sie nur halbherzig aus. Meist wurde jede Ablenkung auf dem langweiligen Dienst mit Freude angenommen.

Manchmal warf der Ninja einer Wache einen Gegenstand über den Kopf um seine Aufmerksamkeit zu erhalten (*yogi gakure no jutsu*). Diese Technik wurde solange ausgeführt, bis der Gegner kein Interesse mehr hatte, einem Knacken im Geäst nachzugehen. Zusätzlich konnte man ihn mit Tierlauten irritieren.

Eine beliebte Taktik bestand darin einen Mantel im Freien aufzuhängen. Bei Wind verursachte dieser Geräusche und lockte die Wachen an, so dass der Ninja unbehelligt weiter schleichen konnte.

Vermeiden von Kontakt mit Menschen

Grundsätzlich versuchte er auf seinen Nachtmisionen jedem menschlichen Kontakt auszuweichen. Konflikte behinderten ihn in seiner Ausführung und kosteten Zeit, wohlmöglich scheiterte der Auftrag sogar daran. Doch wenn es sich nicht vermeiden ließ, dann versuchte er die Leiche der Wache ins dichte Geäst eines Baumes zu tragen.

Gerne nutzte er den Aberglaube der Menschen aus (*kyonin no jutsu*). Ob Teufelsmaske, Feuerspuken oder diverse *böse* Tiere wie Schlangen, Kröten, Ratten oder Raben, er setzte alles ein, das ihm einen Vorteil brachte.

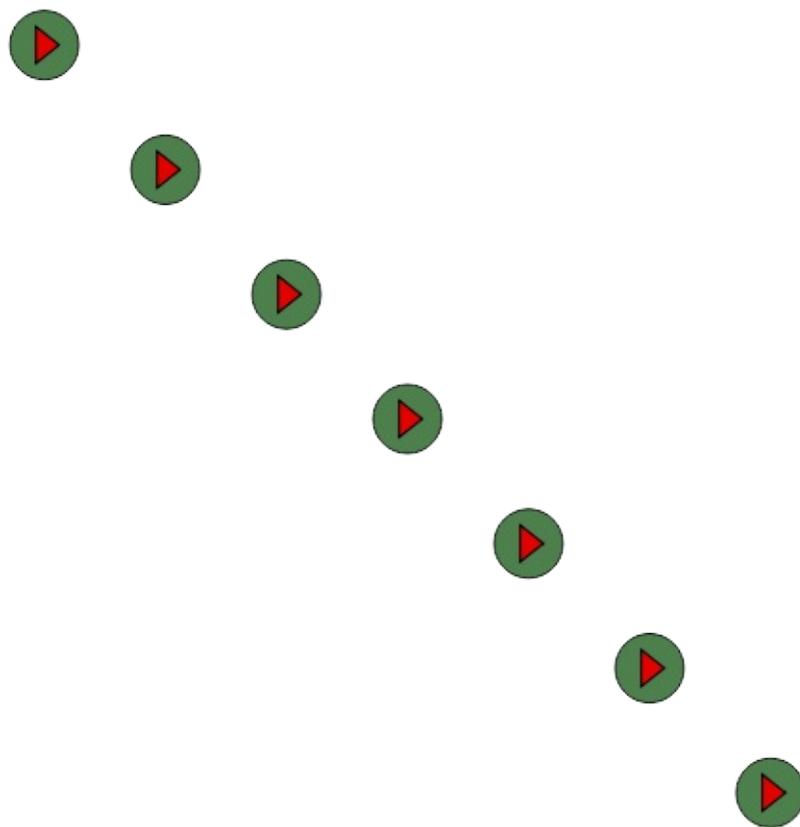
Wenn er den Auftrag hatte Schrecken und Furcht unter seinen Gegnern zu verbreiten, so griff er mit Vorliebe aus dem Hinterhalt an, schlug hart zu und zog sich wieder zurück. Auf diese Weise wurde die Kampfmoral der Truppen zersetzt.

Mit Vorliebe versteckte er sich schon vor der Schlacht im Gebälk der Burg und wartete ab. Dann legte er Feuer an verschiedenen Orten der Burg, Sabotierte Munitionsdepots und Vorratskammern, verunreinigte Brunnen und zerstörte Ausrüstung.

Bōryaku

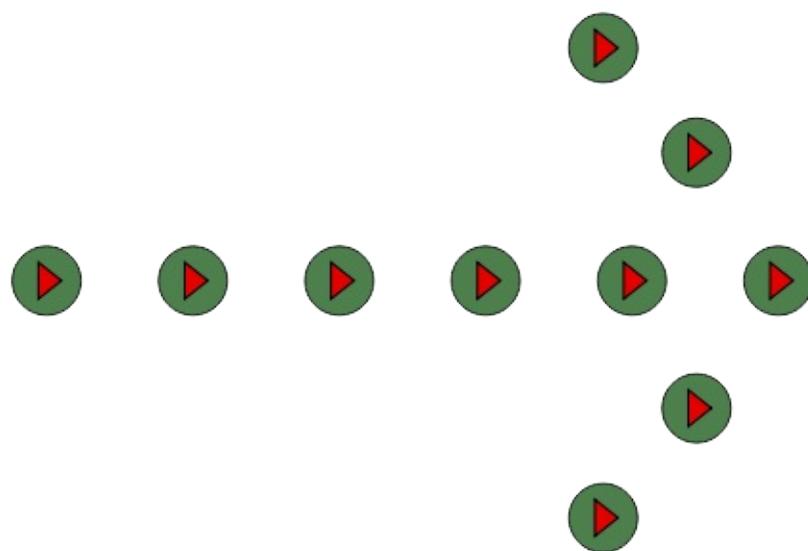
Der Ninja musste diese Strategien auch kennen, damit er seinem Feldherren Ratschläge geben konnte und die Strategien des Feindes durchschauen konnte.

Gankō (Flug der Vögel)



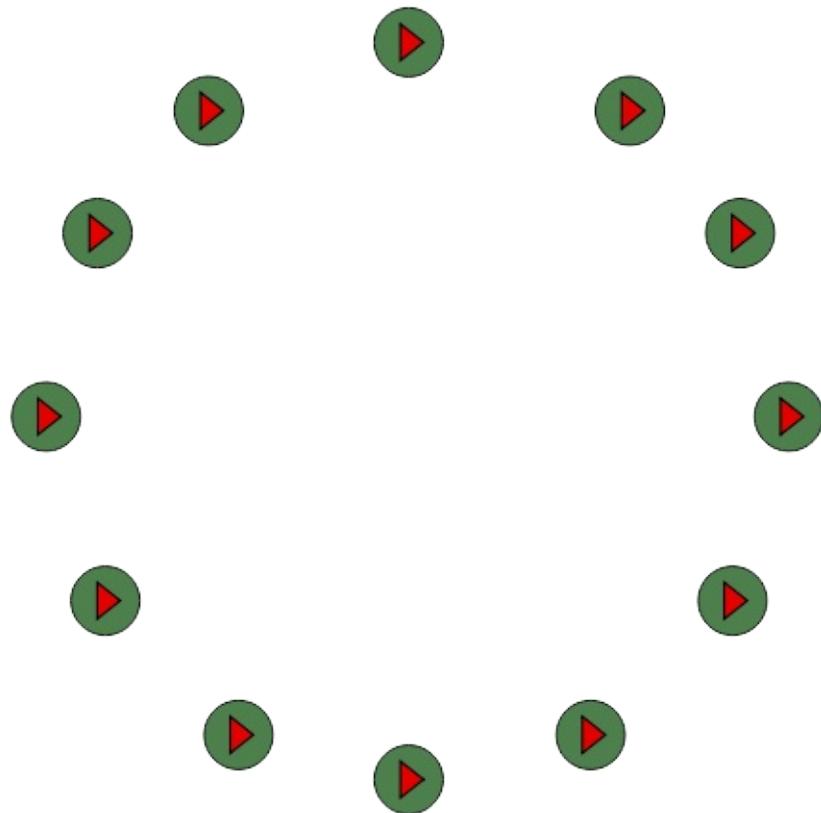
Dies ist eine flexible Anordnung der Truppen, die leicht verändert werden kann, wenn es erforderlich sein sollte. Ein dichte Reihe Bogenschützen beschützt die Vorderseite und die Rückseite, doch auch an den Seiten sind genügend aufgestellt, falls der Feind seine Position ändert. Der General befindet sich mit seinem Stab auf der Rückseite, doch noch nah genug im Zentrum, um eine reibungslose Kommunikation zu ermöglichen.

Hoshi (Pfeilspitze)



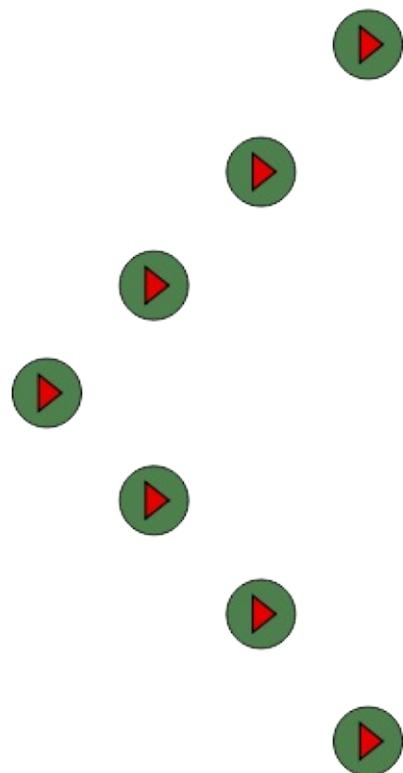
Diese Formation ist für einen heftigen Angriff gedacht. Eine dünne Linie mit Arkebusieren führt die Vorhut der Samurai an. Diese stoßen in die Lücken, die die Arkebusiere in die feindlichen Linien geschossen haben. Diese Formation ist sehr mobil, weshalb die Trommler und Flagenträger rund um die Gefolgsleute des Generals positioniert sind. Die Formation ist für schnelle Angriffe gedacht, weshalb die Flanken nur leicht durch Bogen- und Speerkämpfer verteidigt werden.

Saku (Schlüsselloch)



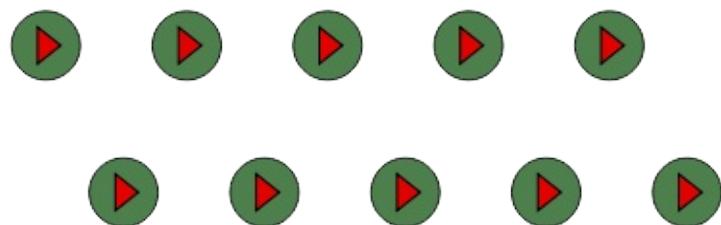
Diese Formation ist die beste Verteidigung gegen Hoshi. Sechs Reihen mit Arkebusieren, unterstützt von zwei Reihen Bogenschützen sind vor dem Loch aufgebaut, um die Pfeilspitze zu empfangen. Die Form der Samurai, die der Formation den Namen geben, ist sehr stabil gegen einen solchen Angriff.

Kaku yoku (Kranichschwinge)



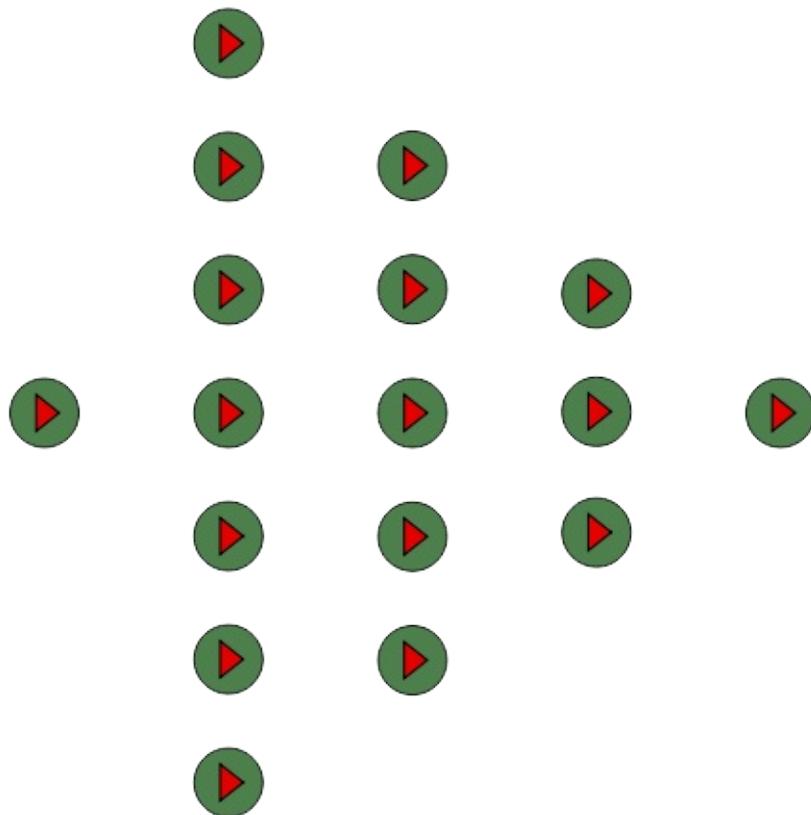
Diese Formation eignet sich am besten, um den Gegner zu umzingeln. Arkebusiere und Bogenschützen schwächen den Angriff des Gegners ab. Danach treffen die Feinde auf die Formation der Samurai, die wie eine Schwinge aufgebaut ist.

Koyaku (Rinderjoch)



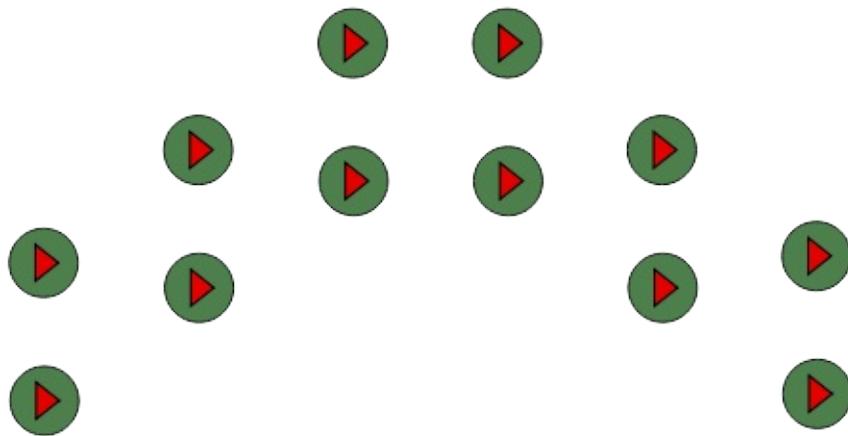
Diese Formation eignet sich am besten, um die Kranichschwinge abzufangen, vor allem aber um die Pfeilspitze abzufangen. Die zweite und dritte Kompanie kann schnell ein Schlüsselloch formen, um die Pfeilspitze wirkungsvoll zu bekämpfen.

Gyorin (Fischschuppe)



Diese Formation wendet man an, wenn man den feindlichen Truppen zahlenmäßig unterlegen ist. Hauptsächlich ist diese Formation eine abgestumpfte Pfeilspitze, es wird nicht alle Kraft in den Angriff gesetzt, sondern ein Teil wird zur Sicherheit zurückgehalten.

Engetsu (Halbmond)



Wenn die eigenen Truppen mit dem Rücken zur Mauer stehen, wendet der General diese Formation an. Zwar wurde die Armee noch nicht umzingelt, doch hat sie schon starke Verluste hingenommen. Die angeschlagenen Truppenteile werden zurückgezogen, während die Vorhut der Samurai einen Halbmond formt, der leicht angepasst werden kann, wenn die Situation es erfordert.

Chōda (Lange Schlange)



Diese Formation eignet sich am besten, wenn die eigenen Truppen von zwei verschiedenen Seiten angegriffen werden. Die Soldaten können schnell in beide Richtungen wechseln.

Dies ist aber nur eine kleine Auswahl, es gibt noch zahlreiche andere Formationen und Variationen der gezeigten. Den Tigerkopf wendet man an, wenn man den Flug der Vögel benutzt möchten, die eigenen Truppen, aber nur halb so stark sind, der liegende Drache ist eine Variation des Tigerkopfes, wenn man am Hügel kämpft.

Tōiri

Chikyujutsu

Bei dieser Taktik stellte der Ninja einen entspannten Bogen dar, der auf seine Zeit wartete. Wenn ein Ninja gefangen wurde, wendete er diese Technik an. Wenn der feindliche Herr ihm anbot für ihn zu arbeiten, nahm er diese Gelegenheit war. Die erstbeste Gelegenheit nutzte er jedoch sofort zur Flucht.

Fukurogaeshijutsu

Der Ninja trennte sich nach einem scheinbaren Streit von seinem alten Herrn und wechselte die Seiten. Er diente eine Zeit lang seinem neuen Herren. Wenn der Krieg jedoch in eine entscheidende Phase ging, führte der Ninja seinen Auftrag aus und ging zu seinem alten Herrn zurück.

Hotarubijutsu

Das Leuchten eines Glühwürmchens bedeutete in dieser Taktik, dass man einen Boten durch das feindliche Gebiet schickte und ihn mit einer gefälschten Nachricht vom Feind abfangen ließ.

Joeijutsu

Bei dieser Taktik entsendet man einen Ninja kurz vor Ausbruch der Feindseligkeiten ins feindliche Gebiet. Für den Ninja war es dann weitaus leichter unterzutauchen, weil überall die Kriegsvorbereitungen liefen. Er konnte sich als Arbeitskraft oder Soldat anwerben lassen.

Katsuraotokujutsu

Diese Taktik beruht auf einem alten, chinesischen Märchen von einem Mann auf dem Mond. *Katsuraotoku* war die Bezeichnung für einen Ninja im Feindesland. Er war von seinen Kameraden isoliert und auf die Hilfe von Einheimischen angewiesen. Diese Personen nennt

man *chitsu mishi*. Diese Personen boten ihm ihr Haus als Operationsbasis an, halfen ihm mit kleinen Spionagediensten und versorgten ihn unauffällig.

Manchmal half ein Ninja einer Familie schon in Friedenszeiten und unterstützte sie finanziell. So waren sie ihm in Kriegszeiten einen Gefallen schuldig.

Kunoichijutsu

Wenn man Frauen als Agenten einsetzte, so nannte man sie *kunoichi*. Sie kannten sich auch im Kampf aus, wie ihre männlichen Kameraden, der Hauptteil ihrer Ausbildung lag jedoch auch höfischem Benehmen, gepflegter Sprache und psychischer Beeinflussung. Durch sie konnte man dichter an männliche Schlüsselfiguren heran gelangen, um sie im geeigneten Moment mit Gift ins Jenseits zu befördern.

Minomushijutsu

Diese Taktik bedeutet *Wurm im Körper*. Dabei wurden feindliche Bedienstete zum Verrat an ihrem Herrn angestiftet. Eine hochgestellte Person, war dabei weitaus wichtiger, als niedrige Personen. Vielleicht gelang es dem Ninja, einen Verbündeten zu überzeugen, mit seinen Truppen während der Schlacht die Seiten zu wechseln.

Satobitojutsu

Bei dieser Taktik suchte sich der Ninja einen unzufriedenen Untertanen des feindlichen Herrschers, einen Geldgierigen oder Erfolgssüchtigen, den er in seine Dienste nahm. Sie konnten ihm als Informanten dienen, Fluchtwege freihalten oder mit Material und Ausrüstung versorgen.

Tanirijutsu

Diese Taktik war die Gleiche wie *yamabikojutsu*, nur dass ein ganzes Team von Ninja die Seiten wechselte.

Tensuijutsu

Bei dieser Taktik (*Gegen den Himmel spuken*) wurde ein feindlicher Ninja, wenn er entdeckt worden war, weiterhin mit Informationen versorgt. Dabei handelte es sich aber nur noch um harmlose Informationen oder Falschmeldungen.

Später konnte man den Ninja dann bei seinem Herren durch eine offensichtlich falsche Information in Ungnade fallen lassen und ihn vielleicht sogar anwerben.

Yamabikojutsu

Bei dieser Taktik (*das Echo auf den Ruf hin*) wechselte ein Ninja die Seiten und diente jahrelang seinem neuen Herren, ohne jemals Zweifel an seiner Loyalität aufkommen zu lassen. Auf ein vorher bestimmten Zeichen hin, z. B. ein Lichtsignal oder einer Feuerwerksrakete, wechselte er jedoch wieder die Seiten und richtete vorher noch einen riesigen Schaden an oder führte eine andere Mission aus.

Chi kai ri

Fukuro-gaeshi-zenjutsu

Wenn der Ninja es schaffte eine Nachricht zwischen dem feindlichen Fürsten und seinen Verbündeten oder Verwandten abzufangen, dann fälschte er die Nachricht und schickte sie wieder auf den Weg. Eventuell gelang es ihm so den beidseitigen Briefverkehr vollständig abzufangen und zu kontrollieren. Auf diese Weise schaffte er es Misstrauen und Feindschaft zwischen Verbündeten zu sähen.

Geinyujutsu

Bei dieser Taktik drang der Ninja ins feindliche Gebiet ein und stiftete dort Verwirrung und verbreitete Angst und Schrecken. Er sah die Truppenbewegungen des Feindes voraus und konterte sie sofort. Oder er verbreitete falsche Gerüchte, ermutigte Unzufriedene zu Aufständen und Unruhen, legte Feuer an strategisch wichtigen Positionen und säte Misstrauen unter den Soldaten. Er stahl Pferde, Waffen und Lebensmittel oder machte sie unbrauchbar. Wenn der Feind in ein Dorf einrücken wollte, rannte er schon vor und verbreitete Panik unter den Einwohnern.

Katagataejutsu

Wenn der Feind sein Lager verließ, so nutzte der Ninja diese Chance und schlich ins Lager. Er sabotierte wichtige Einrichtungen im Lager, verbreitete Panik unter den zurückgebliebenen Wachen und öffnete seinen Truppen die Tore.

Ryohanjutsu

Der Ninja konnte auch wichtige Schlüsselfiguren entführen, um seine Bedingungen durchzusetzen. Er erpresste Schlüsselfiguren, ihm zu Diensten zu sein, oder das Entführungsopfer werde hingerichtet.

Ryakuhonjutsu

Bei dieser Taktik schlich sich der Ninja ins feindliche Lager und gab dort vor ein Verbündeter zu sein. Dafür war es natürlich nötig, dass der Ninja schon bekannt war und sich bestens im Gebiet auskannte.

Suigetsujutsu

Bei dieser Taktik (*Mond im Wasser*) inszenierte der Ninja ein Ablenkungsmanöver. Ein Trupp von Ninja oder ein Teil der regulären Armee startete einen Scheinangriff auf einen Punkt der Festung. Während alle zur bedrohten Stelle eilten, kletterte der Ninja an der unbeaufsichtigten Stelle über die Mauer.

Yojajutsu

Bei dieser Taktik nahm der Ninja das Aussehen einer wehrlosen und unverdächtigen Person an. Er verkleidete sich als Bettler, Krüppel, Blinder, Tauber oder Taubstummer und versuchte in der Burg Unterschlupf zu bekommen. Er konnte auch mit Gauklern oder Händlern in die Burg gelangen.

Takamatsu Toshitsugu

Geburt

Takamatsu Toshitsugu wurde im 22. Jahr der Meiji-Periode, am 10. März 1889 in Akashi in der Provinz Hyogo, Japan geboren. Sein Name war Hisatsugo, er änderte ihn jedoch später in Toshitsugu. Als Kind wurde er Jutaro genannt.

Im Laufe seines Lebens hatte Takamatsu noch viele Namen: Nakamushi (Heulsuse), Kikaku (Dämonenhörner), Kotora (Kleiner Tiger), Moko no Tora (Mongolischer Tiger) und nach seinem Tode Bujin (Göttlicher Krieger). Sein Schüler Hatsumi Masaaki nannte ihm zu Ehren die 9 Traditionen Bujinkan.

Zeit seines Lebens litt Takamatsu unter zu niedrigem Blutdruck und trank deshalb jeden Tag ein Glas Salzwasser. Er malte gerne am Morgen, ging jeden Tag um 21 Uhr zu Bett und stand um 6.30 Uhr auf, dann rubbelte er sich mit einem nassen, eiskalten Handtuch ab.

Er nahm drei Malzeiten zu sich, die aus Bohnenpaste, Sesam, Gemüse und Buchweizenmehl bestanden. Dazu aß er auch noch viele kleine Fische.

Takamatsu soll nie Aufwärmübungen vor dem Training gemacht haben, selbst wenn er mit echten Waffen kämpfte. "In einem echten Kampf habe man auch keine Zeit sich warm zu machen", sagte er immer.

Als er das erste Mal im Fernsehen *judō* sah, soll er entrüstet gewesen sein, weil sie in dem Sport während einer Technik den Rücken durchbogen.

Kindheit

Er wurde noch vor seinem ersten Lebensjahr von seiner leiblichen Mutter Fushi getrennt und hatte bis zu seinem zwanzigsten Lebensjahr neun verschiedene Pflegemütter.

Sein Vater war Takamatsu Yasaburo, auch als Takamatsu Gishin bekannt. Er wechselte oft den Beruf, er war Vertreter für Sanyo Railroad, später besaß er eine Streichholzfabrik in Kobe.

Takamatsu besuchte die Akashi no Miyas English School und später eine chinesische Bildungsschule.

Er war ein schwächliches und wehleidiges Kind, weshalb er den Spitznamen *Heulsuse* hatte.

Grausames Training bei Meister Toda

Sein Vater wollte, dass aus ihm ein starker Krieger würde. Deshalb begann er im Alter von neun Jahren auf Wunsch des Vaters Kampfkünste zu studieren. Dazu ging er in das *dōjō* seines Onkels Toda Shinryūken Masamitsu in Kobe, der dort zugleich noch eine Chiropraxis betrieb. Toda war ein Samurai aus der Region Iga, dessen Vorfahren Ninja waren, was jedoch erst nach Takamatsus Tod herauskam. Er war Schwertlehrer auf einer Militärschule der Tokugawa gewesen.



Toda brachte Takamatsu jedoch keine Techniken bei, sondern stieß ihn mit seinen Schülern im *dōjō* herum und probierte Würfe an ihm aus. Takamatsu schwor sich nie mehr in das *dōjō* zu gehen, kam jedoch jeden Abend wieder.

Jeden Tag kam er mit blutenden Ellenbogen und Knien nach Hause. Takamatsu erinnerte sich, er habe sich jeden Tag gefühlt, "wie ein Lamm auf dem Weg zum Schlachthaus". Doch bald wurde er stärker und legte an Gewicht zu.

Nach einem Jahr brachte Meister Toda ihm die ersten Techniken der Shinden-fudo-ryū bei. Toda erkannte, dass Takamatsu sehr begabt war Budo zu erlernen. Mit dreizehn Jahren beherrschte er den Shinden-fudo-ryū.

Während er auf die Akashi no Miyas English School in Kobe ging besuchter er noch eine chinesische Bildungsschule. Jeden zweiten Tag ging er in das *dōjō* von Mizuta Yoshitaru Tadafusa und lernte das Takagi-yōshin-ryū *jū tai jutsu*.

Gleichzeitig lernte er von Toda das Togakure-ryū *ninpō*, das Koto-ryū *koppō jutsu*, das Gyokko-ryū *koshi jutsu*, das Gyokushin-ryū *ninpō* und das Kumogakure-ryū *ninpō*.

Takamatsu mochte den Koto-ryū, der Togakure-ryū sagte ihm weniger zu. Der Koto-ryū stärkte die Hände und Füße, vor allem die Finger und Zehen. Durch jahrelanges intensives Training, bei dem er seine Hände gegen Felsen und andere harte Gegenstände schlug waren seine Finger- und Fußnägel 4 bis 5 Millimeter dick, so dass er sie nicht mit einer normalen Nagelschere schneiden konnte. Er konnte damit die Rinde von einem Baum reißen. Er selbst sagte später, dass in der heutigen Zeit solche Waffen nicht mehr nötig seien.

An einem Sonntag Abend ging Takamatsu durch den Park an der Küste, als er zwei Kinder sah, die miteinander kämpften. Das eine Kind war ungefähr 8, das andere 12 oder 13. In dem Moment erschienen 4 Männer und halfen dem älteren Kind. Als einer der Männer das Kind schlug, griff Takamatsu ein und ging gegen die Männer vor. Er schaffte es alle vier zu vertreiben.

Später erfuhr er, dass die Männer professionelle *sumō*-Kämpfer waren, und der eine ein Kämpfer war, den noch niemand besiegt hatte.

Takamatsu als Lokalheld

Im Alter von dreizehn Jahren besiegte er bei einer Straßenschlägerei, die ungefähr 60 *furyō* (straffällige, junge Leute) provoziert hatten, zehn der 60 Angreifer und schlug den Rest in die Flucht. Die Angreifer, die zum Teil mit Schwertern bewaffnet waren wollten ihn und einen Freund zwingen sich vor dem Anführer zu verbeugen. Takamatsu kniete sich nieder, griff nach einem Stein und schlug diesen auf den Fuß des Anführers. Der ging zu Boden und schrie laut auf. Die anderen griffen Takamatsu an. Es gelang ihm 5 bis 8 Angreifer unschädlich zu machen, als der Rest die Flucht ergriff. Am nächsten Tag kam ein Polizist zu seinem Haus und nahm ihn mit auf die Wache. Er wollte wissen wie viele noch mit dabei waren. Der Polizist wollte ihm nicht glauben, dass er die Angreifer alleine besiegt hatte, doch der Freund bestätigte dies, und gab an selber nicht gekämpft zu haben.

In der Zeitung stand am nächsten Tag: "13 Jahre alter *judō*-Experte schlägt mit Leichtigkeit 60 Gangster in die Flucht".

Der Sumō-Kampf

Zu dieser Zeit war Takamatsu auch bei einem *sumō*-Ringkampf Zuschauer. Ein großer Kämpfer, der Oni no Yama (Dämonenberg) genannt wurde und schon viele Kämpfer besiegt hatte, kämpfte gegen Raiden (Blitz). Oni no Yama schmiss Raiden einfach zu Boden und

warf ihn aus dem Ring. Takamatsu sprang auf und stieg in seiner normalen Kleidung in den Ring. Als er nach seinem Namen gefragt wurde sagte er, er hieße Akebono. Takamatsu besiegte Oni no Yama und noch acht weitere Männer. Dann kletterte ein Mann in den Ring der sich selber Osakayama nannte. Er war riesig und wog 112 Kilogramm. Takamatsu wog nur 59 Kilogramm. Die beiden kämpften hart, aber so sehr sich Takamatsu auch anstrengte, er konnte den schweren Mann nicht bewegen. Osakayama griff sein Handgelenk und drücke ihn heftig. Es gelang Takamatsu Osakayama aus dem Gleichgewicht zu bringen, so dass er aus dem Ring trat. Die Menge jubelte und warf ihre Sitzkissen in die Luft.

Am nächsten Tag kam Osakayama zu Takamatsus Vater und sagte ihm er sei ein professioneller *sumō*-Ringer aus Osaka. Er wolle seinen Sohn zu einem *sumō*-Ringer ausbilden. Doch Takamatsus Vater lehnte ab, weil sein Sohn Soldat werden sollte. Erst durch den Besuch hatte er erfahren, dass sein dreizehnjähriger Sohn einen professionellen *sumō*-Ringer besiegt hatte.

Kampf gegen Karate-Schüler

Im Alter von fünfzehn Jahren bat ihn sein Meister gegen zwei Karateka des Musashi-ryū anzutreten, die 27 und 28 Jahre alt waren. Der erste unterschätzte Takamatsu und wurde durch ein *gyakunage* besiegt.

Der andere Kämpfer war vorgewarnt und als Takamatsu ihn werfen wollte schlug er ihm im Fall noch gegen das rechte Ohr und den rechten Arm, woraufhin Takamatsu bewusstlos wurde.

Als der Kämpfer erfuhr, dass sein Gegner erst 15 Jahre alt war, war er sehr beeindruckt und sagte, das er ein weiteres Mal nicht gegen ihn gewinnen könnte, weil Takamatsu jetzt die geheime Technik des Musashi-ryū (*mushadori*) kenne.

Durch den Kampf trug Takamatsu Zeit seines Lebens einen Gehörschaden am rechten Ohr davon, weshalb er später nicht auf die Militärschule aufgenommen wurde.

Im Alter von siebzehn Jahren erhielt er das *menkyōkaiden* der Takagi-ryū von seinem Lehrer Mizuta Yoshitaru Tadafusa. Es war zu dieser Zeit nicht unüblichem einem Schüler schon früh das *menkyōkaiden* zu geben, damit er sich mehr anstrengte.

Training bei Ishitani

Takamatsu lernte im selben Jahr Ishitani Takakage Matsutaro kennen, der als Leibwächter in der Streichholzfabrik seines Vaters arbeitete. Ishitani, der in ganz Japan als berühmter Kämpfer bekannt war, richtete in der Fabrik ein kleines *dōjō* ein und brachte Takamatsu das

Kukishinden-ryū *happōhikenjutsu*, das Gikan-ryū *koppō jutsu* und einige andere Aspekte des Ninjutsu bei.

Als Takamatsu achtzehn Jahre alt war, holte er jeden Morgen 330 Gallonen (1 Gallone = 4.546 Liter) frisches Wasser für die Fabrik seines Vaters von einer Brunnenquelle. Die Quelle war am Fuße des Maruyama-Berges und 7 bis 8 Blocks von der Fabrik entfernt. Er musste fünf mal gegen, und jedes Mal 240 kg Wasser nach Hause tragen. Das stärkte seinen Körper sehr.

Der nächtliche Angreifer an der Brücke

Eines Tages erzählte ihm ein Mann aus der Fabrik, jemand habe ihn an der Shin bashi Brücke in der letzten Nacht aufgehalten. Immer wenn er ausgewichen sei, habe der Mann ihm wieder den Weg verstellt. Schließlich habe er ihn gegriffen und ins Wasser geworfen.

In der darauffolgenden Nacht überquerte Takamatsu die Brücke mehrmals ohne das etwas passierte. Er dachte sich, das der Angreifer ihn vielleicht kenne und verkleidete sich in der nächsten Nacht. Und wie erwartet verstellte ihm eine Person in der nächsten Nacht den Weg. Sie hatte einen Hut auf, der das Gesicht verbarg. Der Angreifer versuchte Takamatsu zu werfen, doch es gelang ihm nicht. Dann versuchte er ihn zu schlagen und zu treten, doch Takamatsu wich den Schlägen und Tritten aus. Als der Mann verwirrt war, schmiss Takamatsu ihn zu Boden und der Angreifer rannte davon. Bei der Flucht verlor er seinen Hut und Takamatsu erkannte, dass es ein Schüler von Meister Mizuta war. Er rief ihm nach er solle sich schämen seine Schule auf diese Weise zu beschämen.

Takamatsu erhielt von seinem Großvater Toda das *menkyōkaiden* der Shinden-fudo-ryū, Togakure-ryū, Kumogakure-ryū, Gyokushin-ryū, Koto-ryū und Gyokko-ryū. Bald darauf, 1909 starb Toda Shinryuken Masamitsu. Takamatsu wurde zum nächsten *sōke* ernannt.

Vor seinem Tod soll er zu Takamatsu gesagt haben: "Selbst wenn du dem sicheren Tod gegenüberstehst, stirb lachend".

1910 stirbt auch Ishitani Takakage Matsutaro und Takamatsu wurde zum *sōke* der Gikan-ryū und Kukishin-ryū ernannt.

Reise nach China

Bald darauf kündigte er seinen Job in der Streichholzfabrik und reiste nach China, zum einen, weil er seine Fähigkeiten testen wollte, weil er mit seinem Leben unzufrieden war und weil er Geld verdienen wollte. In China war zu dieser Zeit eine unruhige Lage, viele Warlords kämpften um das Land.

Auf dem Weg nach China traf er in Korea Kim Kei-meи, der ihm achtzehn koreanische und chinesische Kampfkünste beibrachte.

Krankheit und Rückkehr

Dann wurde er krank und ging zurück nach Japan. Er wollte das Grab seiner Freundin Kogane besuchen und seiner Großmutter einen Besuch abstatten. Sie freute sich, als sie ihn sah und bot ihm an seine Krankheit bei ihr auszukurieren. Er war an Beriberi (Vitamin B1-Mangel, tritt bei vorwiegendem Genuss von geschältem Reis auf) erkrankt.

Doch nach einem Monat kam ein Bote, der ausrichtete das Takamatsus Vater die monatlichen Zahlungen an die Großmutter einstellen würde, wenn sie seinem Sohn weiterhin Unterschlupf gewähre. Takamatsu war sehr krank, die Krankheit hatte seine Lungen schwer beschädigt. Trotzdem konnte er nicht zulassen, dass seiner Großmutter Schaden zugefügt wurde und er verließ zwei Tage später das Haus nur mit seinen Kleidern am Leib.

Die Hütte in den Bergen

Seine Beine waren schwer und angeschwollen von der Krankheit, als er sich Richtung des Mayasan-Berges schlepppte. Ohne sein Ninjutsu-Training hätte er schon nicht mehr laufen können. Auf Händen und Knien krabbelte er den Berg hinauf bis er an einen Wasserfall gelangte. Dort stand eine kleine Hütte, die ca. 4 Meter breit und lang war. Die Hütte war sehr luftig.

Am Fuß des Berges hatte er noch 2 Liter Reis eingekauft. Er hatte Streichhölzer vergessen und konnte deshalb kein Feuer machen. Doch er erinnerte daran, dass sein Meister ihm einmal erzählt hatte, dass es wichtig für einen Ninja sei, natürliches Essen zu sich zu nehmen. Also wusch er den Reis und legte ihn auf einen Stein. Durch die Sonne wurde der Reis mehlig, als Takamatsu ihn mit den Händen zerrieb. Er hatte nur ein Photo von Meister Toda bei sich, zu dem er redete. Als er daran dachte, dass alle seine Meister, Toda, Ishitani und Mizutani schon gestorben waren, schmeckte der rohe Reis für ihn, als sei es das Beste auf der Welt.

Er fühlte sich schon ein wenig besser und ruhte sich einige Tage lang aus. Nur die Vögel und der Wind leisteten ihm Gesellschaft.

Eines Abends rief jemand rief jemand: "Geh nach Hause!". Doch Takamatsu konnte niemanden sehen und schlief wieder ein.

Heilung durch einen Yamabushi

Nach einigen Tagen kam ein alter Mann zum Wasserfall und fragte, warum er Askese betriebe. Takamatsu antwortete, er wollte seine Krankheit auskurieren. Der alte Mann sagte, das sei nicht so schwer, er habe Beriberi und Bandwürmer im Bauch. Er sagte, dass er Takamatsu heilen könnte. Zuerst würde er die Bandwürmer bekämpfen. Er faltete seine Hände und murmelte einige Laute. Takamatsu war ein wenig verwundert, und fragte sich wie das helfen sollte. Dann stach er Takamatsu in den Bauch und sagte er würde in einigen Tagen wiederkommen.

Einige Tage später verspürte Takamatsu einen starken Schmerz in Bauch und erleichterte sich. Er fand zwei Bandwürmer in den Exkrementen. Nach zehn Tagen kehrte der alte Mann wieder zurück. Er sagte dieses Mal werde er das Beriberi heilen. Nach der Prozedur verschwand er, ohne ein Geräusch zu verursachen wieder.

Nach sieben Tagen schaffte Takamatsu es sich zu erheben. Er begann wieder Taijutsu zu trainieren und erlangte seine Kraft zurück. Er änderte seinen Namen Jutaro in Kikaku, um sich daran zu erinnern, dass er das, was er sich vorgenommen hatte, immer schaffen konnte.

Der *yamabushi* kehrte noch einmal wieder, um sich zu erkundigen, wie es Takamatsu ginge.

Zweite Reise nach China

Danach ging Takamatsu nach China zurück.

Er blieb zehn Jahre lang in Nord-China und der Mandschurei.

Hier ist nicht ganz klar ersichtlich und es gibt widersprechende Berichte, ob Takamatsu nun Geld genommen hat, oder dem Banditen Schmerzensgeld gezahlt hat.

In den Bergen von China wurde er einmal von einigen Banditen angegriffen. Einer der Übeltäter ergriff ihn an der Taille. Plötzlich begann er zu schreien und hielt sich das Gesicht. Takamatsu wusste nicht, was er dem Mann getan hatte, doch dann fühlte er etwas weiches, warmes in seiner Hand und er erkannte, dass es das Auge des Banditen war. Er gab dem Banditen Erste Hilfe und nahm dann Geld für die Hilfe entgegen.

Kampfkunstlehrer in China



Als Takamatsu 26 Jahre alt war, hatte er schon an den verschiedensten Orten in China in 19 Kämpfen gesiegt von denen nur 7 Wettkämpfe waren. Fürst Ren, der Onkel des Kaisers von China betrachtete Takamatsu wie seinen eigenen Sohn. Takamatsu war ein berühmter Lehrer, er hatte schon mehr als achthundert chinesische, japanische, amerikanische und französische Schüler trainiert. Jeden Tag trainierte er 70 bis 80 Schüler. Selbst in der Hitze des Sommers zeigte sich nicht ein Tropfen Schweiß bei ihm. Ein Meister des Shaolin Kung-Fu, Choshiryu aus der Provinz Santo forderte Takamatsu zweimal zu einem Wettkampf heraus, doch er lehnte jedes Mal ab.

Takamatsus Traum

In einer Nacht hatte er einen Traum. Ein riesiger, roter Dämon versuchte einen Schmetterling mit einer Eisenstange zu erschlagen. Doch der Schmetterling flog immer davon, bis der Dämon schwitzend zusammenbrach und *genug* rief.

Am nächsten Morgen erschuf er eine neue Technik. Als Choshiryu ihn wieder herausforderte nahm er an. Der Herausforderer war 37 Jahre alt und wog 112 Kilogramm, Takamatsu wog nur 74 Kilogramm. Das Turnier fand in einer englischen Siedlung statt. Takamatsu wischte 2 Stunden lang den Schlägen und Tritten von Choshiryu aus. Als der immer langsamer wurde und der Schweiß von seiner Stirn tropfte sah Takamatsu seine Zeit gekommen und wollte angreifen.

Doch Fürst Ren stoppte den Kampf, weil alle sahen, dass Choshiryu keine Chance mehr hatte. Nach dem Turnier beglückwünschten sie sich gegenseitig und tranken auf ihre neue Freundschaft.

Als Takamatsu zurück nach Japan kam wurde er zum Kopf der Nippon Minkoku Seinen Botoku Kai (Japanische Kampfkunstorganisation).

Mönch des Tendai

Er begab sich zum Berg Hiei bei Kyōto um ein Mönch im Tendaikloster zu werden. Vielleicht versuchte er auf diese Weise seine Jugendsünden zu tilgen.

Er wurde zu einem angesehenen Mönch und Repräsentant des Klosters und beschäftigte sich auch intensiv mit *shintō* und *mikkyō*.

Die Kuki-Familie hatte in seiner Abwesenheit das *menkyōkaiden* des Kukishin-ryū auf Iwami Nangaku übertragen, weil sie glaubten er käme nicht mehr nach Japan zurück.

Im Zweiten Weltkrieg wurden die Schriftrollen der Kuki-Familie bei einem Bombenangriff der Alliierten durch ein Feuer zerstört.

Takamatsu rekonstruierte die Schriftrollen durch seine Notizen und seine Erinnerungen und präsentierte sie der Kuki-Familie 3 Jahre später.

Dafür erhielt er die Erlaubnis eine Unterschule zu erschaffen, die Kukishinden-ryū.

Heirat und Gründung eines Dōjō

Er heiratete die 23 Jahre alte Uno Tane und adoptierte ein Mädchen, Yoshiko, weil ihnen keine eigenen Kinder vergönnt waren.

Er gründete ein kleines *dōjō*, das Sukisha *dōjō* (Platz für Leute, die Kriegskünste lieben) und trainierte mit einer kleinen Gruppe Schüler. Einige davon waren Koba Koshiro, Sato Kimbei, Hanaoka Nangaku, Ueno Takashi, Takeuchi Kikakusai, Kimura Masaharu, Fukumoto und Akimoto Fumio.

Er leitete ein kleines Teehaus und ein Hotel in Kashiwabara in der Region Nara.

Hatsumi



1958 nahm er einen neuen Schüler an, der Hatsumi Yoshiaki hieß und 26 Jahre alt war. Die nächsten fünfzehn Jahre lehrte er nur noch Hatsumi, der jedes Wochenende durch Japan zu seinem Lehrer reiste. Takamatsu lehrte Hatsumi Sachen, die er noch nie vorher einem

Schüler beigebracht hatte. Ein paar Jahre vor seinem Tod sagte er zu Hatsumi: "Ich habe dir alles beigebracht, was ich weiß und damit Toda Sensei, Ishitani Sensei und Mizuta Sensei ihre Güte zurückgezahlt." Er entschied, sein Erbe in die Hände von Hatsumi zu legen, weil dieser am besten geeignet sei.

Die Herausforderung

In den späten 60ern schrieb Takamatsu einen Artikel in dem er sagte: "Wenn man kämpft, muss man sich darauf vorbereiten, von einem Angreifer getötet zu werden oder ihn zu töten".

Daraufhin gab ein japanischer *karate*-Lehrer im Fernsehen ein Interview und sagte, das was Takamatsu gesagt hätte, sei heute nicht mehr zeitgemäß und nannte ihn einen "alten Mann, dessen Zeit abgelaufen sei".

Takamatsu sah dies als eine Herausforderung an und sagte seinerseits im Fernsehen, er sei noch weit vom Ende entfernt und nehme die Herausforderung an. Er würde dem Mann drei Tage geben sich öffentlich zu entschuldigen oder er werde gegen ihn kämpfen und ihn töten. Der *karate*-Lehrer entschuldigte sich öffentlich.

Noch bis zu seinem achtzigsten Lebensjahr trainierte Takamatsu Kampfkünste, danach beobachtete er nur noch das Training von Hatsumi.

Tod

Am 2.4.1972 verstarb er in seinem Haus in Nara (östl. von Osaka) und wurde auf dem Kumedra Friedhof nahe Nara begraben.

Hatsumi entschied im Andenken an seinen Lehrer sein *dōjō Bujinkan dōjō* zu nennen, was **Die Halle des göttlichen Kriegers** bedeutet.

Erst nach seinem Tod erfuhren die Nachbarn von seinem bewegtem Leben und waren sehr "beeindruckt". Nur wenige wussten, dass er ein Ninja war.

Takamatsu Toshitsugu: Die Biographie einer Kampfkunstlegende von Wolfgang Ettig auf Amazon.

Hatsumi Masaaki

Geburt

Dr. Hatsumi Masaaki wurde am 2. Dezember 1931 als Hatsumi Yoshiaki in Noda in der Provinz Chiba geboren.

Er änderte seinen Namen später erst in Masaaki. Weiter Namen von Hatsumi sind Toratsugu, Tetzusan und Hisamune.

Mit 7 Jahren lernte Hatsumi *kendō* von seinem Vater. Nebenbei trainierte er auch noch *aikidō*, *jūdō* und *karate*.

In der Schule übte Hatsumi sich in Gymnastik und Boxen, und war Kapitän des Fußballteams.

Er übte sich in Tanz, was ihm half *budō* zu erlernen. In der Highschool boxte er weiter und betrieb *jūdō*. Er lernte Dramaturgie und Theaterwissenschaften.

Theaterwissenschaften und Osteopathie

Hatsumi machte sein Examen in Theaterwissenschaften und Osteopathie auf der Meiji-Universität in Tokyo.

Danach gründete er eine Praxis für Osteopathie. Während er auf der Universität war erlangte er den 4. *dan* in *jūdō*, was in seinem Alter selten war.

Jūdō-Training mit Amerikanern



Er wurde gefragt, ob er Judo mit den amerikanischen Soldaten in der Yokote Armeebasis trainieren könnte.

Die Amerikaner, die größer und stärker waren, meisterten Judo in einigen Monaten, wozu ein Japaner viele Jahre harter Übung benötigte.

Hatsumi zweifelte an der Wirksamkeit von Judo, wenn man als kleinerer oder schwächerer Kämpfer nicht gegen größere, stärkere Gegner gewinnen konnte.

Er begann sich auf die Suche nach richtigen Kriegskünsten zu machen und übte mit Ueno Sensei *kōbujutsu juhappan*.

Nach drei Jahren hatte er den Stil gemeistert und sein Lehrer sagte, daß er ihm nichts mehr beibringen könnte. Er riet Hatsumi nach Nara zu gehen und einen fähigen Lehrer zu finden.

Zusammentreffen mit Takamatsu



Als Hatsumi 26 Jahre alt war, traf er auf Takamatsu Toshitsugu, der Moko no Tora (mongolischer Tiger) genannt wurde.

Bei *taijutsu* kann man mit Bewegung und Distanz einen körperlich Überlegenen Gegner besiegen.

Hatsumi reiste von da an 15 Jahre lang jede Woche zehn Stunden über die Insel Honshū zu seinem Meister. Er verließ Freitag Nacht Noda, blieb das Wochenende über bei seinem Meister und trainierte mit ihm. Sonntag Nacht verließ er ihn wieder und machte sich auf den langen Rückweg um Montag morgen wieder seine Praxis zu öffnen.

Nachdem er den *sakki*-Test bestanden hatte wurde, gab ihm Takamatsu das *menkyōkaiden* der 9 Krieger *ryūha*.

Der Sakki-Test von Hatsumi

Hatsumi berichtet, daß sein Meister ihn eines Tages bat, sich hinzusetzen und die Augen zu schließen. Dann verließ er den Raum. Nach mehreren Stunden verspürte Hatsumi eine schwere drückende Kraft von hinten und sah vor seinem inneren Auge einen in zwei Teile zerteilten Körper. Intuitiv führte Hatsumi eine Rolle zur Seite aus. In dem Moment hörte er seinen Lehrer sagen "Gut gemacht, Sie haben es geschafft, Sie können jetzt ihre Augen öffnen". Der Meister hatte sich mit einem scharfen Schwert lautlos von hinten genährt und einen Streich ausgeführt.

Takamatsus Tod

Ein Jahr später starb Takamatsu Sensei. Vorher sagte er Hatsumi, er habe ihm alles, was er wußte beigebracht und habe damit seinen Meistern ihre Güte zurückgezahlt.

Er entschied sich, daß Hatsumi der fähigste seiner Schüler sei und deshalb das Erbe fortführen solle. Hatsumi wurde zum neuen *sōke*.

Gründung des Bujinkan



Seinem Lehrer zu Ehren nannte er das *honbu dōjō* Bujinkan *dōjō*. Das Dojo ist in seinem Haus gewesen. In neuerer Zeit hat er ein neues Dojo gebaut und mittlerweile lebt er in einem Haus auf dem Land.

Mit 30 Jahren heiratete er seine Frau Mariko.

Seminare weltweit

Hatsumi reiste mehrmals jährlich um die Erde, hielt Seminare und *taikai* (Großes Treffen, Ninja-Veranstaltungen) ab. Aufgrund seines hohen Alters und um sich um seine Frau zu kümmern, bleibt Hatsumi jetzt nur noch in Japan. Er trainiert aber noch hin- und wieder im *honbu-dōjō* (Haupttrainingshalle in Tōkyō).

Auszeichnungen und Ehrentitel

Er hat zahlreiche militärische und öffentliche Auszeichnungen weltweit erhalten. Er erhielt noch zwei weitere Doktorentitel, einen in Philosophie und einen in Wissenschaft.

1986 wurde mit dem Black Belt's Instructor Of The Year Award ausgezeichnet.

Er ist Wissenschaftler, Maler, Schauspieler, Musiker, Sänger und Author, hat schon unzählige Kolumnen in Zeitungen und Magazinen geschrieben, hat viele Bücher über Ninjutsu geschrieben und publizierte das Bujinkan Magazin *sanmyaku* (Gebirgskette).



Er hat schon mehr als 25 Videos gedreht und an vielen Filmen teilgenommen: **Shinobi no Mono**, **You live only twice** (James Bond), 50 Folgen der beliebten Kinderserie **Jiraya** und **Suteki no Mama**.

Er wird in Japan als Nationalschatz angesehen und ist weltweit einer der bedeutensten Kampfkünstler.

Er entschloss sich wegen der unglaublichen Komplexität der Schulen diese nicht getrennt, sondern als Einheit zu trainieren.

Das Training unter Hatsumi soll anfangs sehr hart gewesen sein, doch 1988 zu Beginn der Heisei-Periode (Heisei bedeutet *friedlich werden*) beschloss er das Bujinkan diesem Aspekt anzupassen und milderte das Training ab.

Seit 1995 wird die Kampfkunst im Bujinkan einheitlich **budō taijutsu** genannt.

Meister von neun Schulen

Hatsumi ist legitimer Nachfolger der neun *ryūha*:

- 34. sōke – Togakure-ryū *ninpō*
- 28. sōke – Gyokko-ryū *koshi jutsu*
- 26. sōke – Kukishinden-ryū *happōhikenjutsu*
- 26. sōke – Shinden-fudo-ryū *daken taijutsu*

- 21. sōke – Gyokushin-ryū *ninpō*
- 19. sōke – Koto-ryū *koppō jutsu*
- 17. sōke – Takagi-yohsin-ryū *jutaijutsu*
- 15. sōke – Gikan-ryū *koppō jutsu*
- 14. sōke – Kumogakure-ryū *ninpō*

Bujinkan

Ryū

Nur wenig ist in der Öffentlichkeit über das wahre Ninjutsu bekannt. Viele denken, dass Ninjutsu ein Kampfsport ist, so wie *karate* oder *jūdō*. Doch dem ist nicht so. Ninjutsu oder *ninpō* ist der Oberbegriff für verschiedene Stile, Schulen und Ansichten des Ninjutsu. Jeder dieser *ryū* hatte verschiedene Techniken, Weisheiten und Fachgebiete. Während des *sengoku jidai* gab es wahrscheinlich rund 250 verschiedene *ryū*, die manchmal noch eigene Kampfstile hatten, manchmal hatten aber auch mehrere *ryū* die gleichen oder ähnlichen Kampfstile.

Doch die meisten der *ryū* waren bis zum Ende des Krieges verschwunden. Einige waren nicht mehr als gedungene Söldner, Attentäter oder Spione.

Ich persönlich finde es wichtig, diesen Punkt zu akzeptieren. Oft versuchen Lehrer und Historiker der Ninja mit Nachdruck zu betonen, Ninja seien nur Kundschafter gewesen. Das ist aber mit Sicherheit falsch. Genauso wie heute, war auch früher das Gleichgewicht von *in* und *yō* ausgewogen. Es gab sowohl gewissenlose Menschen, die für Geld jeden Auftrag annahmen, als auch *ryū* unter der weisen Führung eines *jōnin*. In einer solchen Zeit des Krieges war es wichtig einen *ryū* mit philosophischer Weitsicht zu führen, denn der Unterschied zwischen Feind und Freund konnte sich in nur ein Atemzug ändern.

Doch wir identifizieren uns nicht mit den Verbrechen, die in der Vergangenheit begangen worden sind, sondern nehmen uns die Ideale der Lehren, die am Anfang der *ryū* standen, als Vorbild.

Ehrlichkeit, Bescheidenheit, Humor, Kraft, Wissbegierde, Selbstkontrolle, Verständnis und Altruismus. Ein Ninja lebt immer nach der Regel, dass Glück, Freude und persönliche Erfüllung angeborene Rechte eines jeden Menschen sind, gleich seiner Hautfarbe, Religion oder Ansichten.

Unsere Aufgabe ist es diese Ideale zu bewahren und darüber zu wachen, dass diese Ideale eingehalten werden. Wir richten unser ganze Leben darauf aus, mit Worten und Taten den Frieden zu erhalten. In letzter Konsequenz kann das auch bedeuten, kämpfen zu müssen, doch ein wahrer Ninja versucht zuerst den Weg der Gewaltlosigkeit.

Die neun Schulen

Unter Dr. Hatsumi Masaaki wurden neun verschiedene Schulen zusammengefasst, die seit Generationen von Lehrer auf Schüler weitergereicht wurden. Seinem Lehrer Takamatsu Toshitsugu zu ehren nannte er die Zusammenfassung der 9 *ryūha* Bujinkan. *Bu* bedeutet Krieg, *jin* bedeutet Gott, Herz oder Seele und *kan* bedeutet Palast, Gebäude oder großes Haus. Somit ist eine mögliche Übersetzung *die Halle des Kriegsgottes*.



Die ältesten Schulen blicken auf ein gutes Jahrtausend Vergangenheit zurück. Die Techniken sind im Laufe der Zeit oft genug angewendet worden, wodurch ihre Funktionalität und Effektivität geprüft und bewiesen wurde. Ninjutsu ist kein *zen*-System, die Technik ist nicht das Ziel, sondern einzig und allein eine schnelle und effektive Bezwigung von Gegnern. Es gibt keine verspielten Techniken, oder überflüssigen Bewegungen, Ninjutsu ist effektiv und braucht sich mit keiner anderen Kampfform zu messen.

Die neuen *ryūha* des Bujinkan sind:

- Togakure-ryū *ninpō*
- Gyokko-ryū *koshi jutsu*
- Kukishinden-ryū *happōhikenjutsu*
- Shinden Fudo-ryū *daken taijutsu*
- Gyokushin-ryū *ninpō*
- Koto-ryū *koppō jutsu*

- *Takagi-yoshin-ryū jutaijutsu*
- *Gikan-ryū koppō jutsu*
- *Kumogakure-ryū ninpō*

Richtlinien des Bujinkan

- Das Bujinkan *budō* ist für alle offen, die mit den Richtlinien übereinstimmen und diese unterstützen. Denjenigen, die nicht zustimmen, wird der Zutritt verweigert.
- Nur denjenigen, die wahre Geduld, Selbstkontrolle und Widmung üben soll der Zutritt erlaubt sein. Menschen mit Geisteskrankheit, Drogensucht oder geistiger Instabilität dürfen nicht teilnehmen. Die Notwendigkeit einer ärztlichen Untersuchung betrifft Personen, die Gefahr für andere darstellen könnten, z. B. solche mit ansteckenden Krankheiten, Personen mit Klinisch unnormaler Persönlichkeit oder Physiologie, und Personen mit fehlender Selbstkontrolle.
- Personen mit Vorstrafen werden abgewiesen. Störenfriede und Personen, die Verbrechen begangen haben, werden abgewiesen.
- Diejenigen, die sich nicht an die Richtlinien des Bujinkan halten, sei es als Ausübender oder Mitglieder der Gesellschaft, indem sie beschämende oder anklagbare Taten begehen, werden vertrieben. Bis jetzt war das Bujinkan offen für eine große Anzahl von Leuten, die nach Japan kamen. Zwischen denen waren aber unglücklicherweise Personen, die betrunken gewalttätige Taten begehen, Geisteskranken und Störenfrieden, die nur an sich selbst dachten und nicht sahen, wie ihre Taten von anderen abgelehnt wurden. Durch ihre Taten beschmutzten diese Personen das rechtschaffende Herz des Bujinkan. Von diesem Tag an werden alle Personen dieser Art vertrieben.
- Bei Unfällen, die während des Trainings (im Dojo und außerhalb) stattfinden, dürfen dem Bujinkan keine Probleme bereitet werden. Dies ist ein sehr wichtiger Punkt. Diejenigen, die keine persönliche Verantwortung bei Unfällen im Bujinkan Training annehmen, werden nicht zugelassen. Wiederholend zur Klarheit wird noch einmal erwähnt, dass das Bujinkan keine Verantwortung für jede Art von Unfall im Laufe des Trainings, ungeachtet des Ortes übernimmt.
- All jene, die dem Bujinkan beitreten wollen, müssen eine jährliche Mitgliedschaftskarte erwerben. Diese Karte schützt nicht nur die Ehre der Bujinkan-Mitglieder, sondern zeigt auch an, das du ein Teil eines größeren Ganzen bist, dessen Mitglieder mit Kriegerherzen zusammentreffen, um sich selbst durch Training und Freundschaft zu verbessern.
- Die Tradition des Bujinkan erkennt die Natur und Allgemeinheit in allem menschlichen Leben an und ist sich bewußt, was natürlich zwischen den zwei Teilen fließt:
 - Das geheime Prinzip des *taijutsu* ist, das Wissen der Grundlage des Friedens.
 - Lernen ist der Pfad des unerschütterlichen Herzens (*fudōshin*).

Kürzlich wurde das Bujinkan wirklich international. Genauso wie unterschiedliche Zeitzonen existieren, gibt es auch verschiedene Verbote zwischen den verschiedenen Völkern und Nationen. Wir müssen einander respektieren und bestrebt sein, solche Verbote zu

vermeiden. Das Herz des Kriegers muss zu vorderst stehen, zusammenarbeitend für eine Selbstverbesserung und eine Verbesserung des Bujinkan.

Diejenigen, die sich an die oben genannten Richtlinien nicht halten, werden aus dem Bujinkan ausgeschlossen.

Hatsumi Masaaki

Togakure-ryū

Die Schule der verborgenen Tür

Im Jahre 637 gründete Gyoja E'no auf dem Berg Hiei zan die *mikkyō*-Sekte. Sein Schüler Dengyo Daishi gründete die Tendai *shugendō* Sekte des Buddhismus, und errichtete ihr das Kloster Enryakuji auf dem Berg Hiei zan. Diese Mönche existieren noch heute und üben sich immer noch in *shugendō* oder Bergasketentum: das eigene Selbst reinigen durch Prüfung und Leiden.

Nahe des Berges Hiei zan war ein kleiner Ort der Togakure hieß, in der Provinz Shinano gelegen. Ungefähr 1161 wurde hier Nishina Daisuke in eine Samurai-Familie geboren. Er lernte früh im Tendai-Kloster auf dem Berg Togakure (Berg Hiei zan) nahe bei seinem Ort.

Diese frühen Erfahrungen spielten eine wichtige Rolle, als Daisuke später ein System des Kampfes, Überlebens und der Infiltration gründete.

Es ist wichtig die Gründe zu verstehen, die zur Gründung des Togakure-ryū *ninpō* führten. Nishina Daisukes Vater war Nishina Yukihiko, der ein hochrangiger Samurai im Dienste des Fürsten Minamoto Yoshinaka war, dem Cousin des ersten Shogun von Japan.

Als Minamoto Yoshinaka ein kleines Kind war, wurde ein Samurai von einem seiner Rivalen geschickt um ihn und seine Mutter zu töten. Yoshinakas Mutter entkam mit ihm und begab sich im Geheimen zum Haus eines Bauern, der loyal zu ihrer Familie stand. Später wurde Yoshinaka in das Dorf Kiso in Shinano gebracht, nicht weit entfernt des Dorfes Togakure.

Nishina Yukihiko von Togakure kam in seinen Dienste. Jahre später hatte Yoshinakas Familie ihre Rivalen besiegt und wurde Herrscher über Japan. Doch Yoshinaka wurde als Bedrohung der Führerschaft angesehen und viele wandten sich gegen ihn. Minamoto Yoshinaka hatte seinen Namen in Kiso Yoshinaka, den Namen des Ortes in dem er lebte verändert, was früher üblich war. 1184 wurde Yoshinaka von der Armee seines Halbbruders angegriffen. Sechzigtausend Samurai trafen nahe Kyōtō auf Yoshinakas Armee. Die Schlacht wurde Awaze no Kassan genannt und Kiso Yoshinaka wurde durch einen Pfeil im Auge getötet. Auf seiner Seite hatte Nishina Yukihiko von Togakure, der ebenfalls getötet wurde, und sein Sohn Nishina Daisuke, der überlebte, gekämpft.

Daisuke musste, weil er auf der Verliererseite stand, ins weit entfernte Iga vor Verfolgung fliehen. Er floh in die weit entfernten Orte, die in den Nebeln der hohen Berge und dichten Wälder verborgen waren. Seinen Namen änderte er in Togakure Daisuke, nach dem Ort seiner Geburt benannt.

Als er in Iga war wurde Daisuke von Kain Doshi (Kagakure Doshi) gefunden. Kain Doshi war ein *shinobi*, der dritte *sōke* des Hakuun-ryū, der einer der ursprünglichen Ninjutsu Systeme war, die aus den Lehren des Ikai (Yi Gai, der die Wurzeln des Koshi jutsu aus China mitbrachte) geschaffen worden waren.

Es ist durchaus möglich, das Doshi Daisukes Onkel war und dass Daisuke nach Iga geflohen war, um ihn zu finden.

Daisuke lernte Doshis Kriegerlehren und fügte diese zu seinem eigenen *shugendō*-Glauben hinzu, die Anfänge des Togakure-ryū waren gefunden. Aber Daisuke lernte nicht allein unter Kain Doshi. Bei ihm war Minamoto no Kanesada Shima Kosanta. Er war ein hochrangiger Samurai-Gefolgsmann, der auch in der Schlacht von Awaza no Kassan gekämpft hatte und ein Freund von Daisuke und seinem Vater geworden war. Shima war in der Schlacht verwundet worden und von Daisuke nach Iga gebracht worden. Er sollte der zweite *sōke* des Togakure-ryū werden. Nach Daisukes Tod nahm er den Namen Togakure Daisuke II an. Sein Sohn Togakure Goro, der dritte Soke änderte die Lehren des Togakure in das Ninjutsu-Sytem, das heute noch gelehrt wird. Der 11., 12. und 13. *sōke* des ryū waren nach der Hauptstadt von Iga Ueno benannt.

Es wird erzählt das die Mitglieder des Hattori Clan den Togakure-ryū übten. Hattori Hanzo ist der berühmteste aller Ninja. Auch die Mitglieder der Momochi-Familie trainierten dieses System, und der 21. *sōke* des Togakure-ryū war Momochi Kobei, ein Nachkomme des Momochi Sandayu, des zweiten berühmten Ninja und einer leitender Persönlichkeit der Iga-Region.

Wie in den meisten Kampfkünsten, blieb die Kontrolle innerhalb der Familie, die den Stil erfunden hatte und wurde vom Vater auf den Sohn weitergereicht. Der Togakure-ryū folgte diesem Brauch bis in das 16. Jahrhundert. Als die direkte Verwandtschaft ausgestorben war, war es Toda Nobutsuna, das beste Mitglied des Systems, dem die Leitung des ryū übertragen wurde und der der 24. *sōke* wurde.

Als die Toda ungefähr 1625 die Kontrolle übernahmen, fügten sie ihr eigenes Ninjutsu-System, das Kumogakure-ryū dazu. Sie kontrollierten auch den Gyokko-ryū und Koto-ryū, und von da an wurden diese Systeme zusammen weitervererbt.

Der 32. *sōke* des Togakure-ryū, Toda Shinryuken Masamitsu, war ein Schwertkampflehrer des Tokugawa *bakufu* in der Mitte des 19. Jahrhundert.

Er trat von diesem Posten zurück, als er erkannte, das die Männer, die er den Schwertkampf lehrte, später andere Japaner töten sollten. Dieses war gegen das Gesetz des Togakure-ryū. Der 33. *sōke*, Takamatsu Toshitsugu, war das letzte Mitglieder der Toda-Familie, der den Togakure-ryū kontrollierte. Mit der Gründung der Tendai *shugendō* Sekte, ist seitdem fast ein Jahrtausend vergangen.

Sanpo Hiden

Die drei geheimen Schätze des Togakure-ryū

- **Senbanshuriken** – Der Wurfstern hatte vier Spitzen. Er wurde auch als Werkzeug benutzt. Zimmermänner entfernten damit die Nägel.
- **Shukō** – Diese Klauen wurden sowohl zum Klettern, als auch zum Kämpfen benutzt.
- **Shindake** – Ein Bambusrohr, das etwas mehr als einen Meter lang war und zum Atmen unter Wasser benutzt wurde oder als Blasrohr.

Kodex der Ninja von Togakure

Alex Lokanov, *dan*-Träger aus Russland, hat den folgenden Spruch recherchiert:

Die Sterne sind meine Augen,
Der Wind ist meine Ohren,
Die Nacht ist meine Bekleidung,
Die Kälte ist mein Verstand,
Der Schatten ist mein Wesen.

Meine Kraft ist mein beharrliches Streben,
Ehrerbietige Höflichkeit mit den Lehrern ist meine innere Wärme.
Meine Gewalt bin ich selbst,
Das Eisen ist mein Körper,
Meine Entscheidungen sind mein Gesetz!
Mein Geist ist mein einziger Freund,
Der Ekel ist mein Feind,
Die Freiheit Leben zu nehmen und zu geben ist meine Strategie.
Die Ausnutzung eines Augenblicks ist meine Chance.
Die Gesetzmäßigkeit des Weltalls ist mein einziger Schatz.
Die Anpassungsfähigkeit ist mein Grundgesetz.
Die Unaufgreifbarkeit des Windes ist meine Kampfweise.
Die Findigkeit des Verstandes ist mein Glück.
Das Gefühl von zu Hause ist mein Panzer.
Die Gelassenheit ist meine Festung.
Das Begreifen vom Wesentlichen ohne Überlegung ist mein Schwert.

Sōke des Togakure-ryū

1. Togakure (Nishina) Daisuke

2. Minamoto no Kanesada Shima Kosanta
3. Togakure Goro
4. Togakure Kosanta
5. Togakure Kisanta
6. Kaneko Tomoharu
7. Togakure Ryuho
8. Togakure Gakuun
9. Kido Koseki
10. Iga Tenryu
11. Ueno Rihei
12. Ueno Senri
13. Ueno Manjiro
14. Iizuka Saburo
15. Sawada Goro
16. Ozaru Ippei
17. Kimata Hachiro
18. Kataoka Heizaemon
19. Mori Ugenta
20. Toda Gobei
21. Kobe Seiun
22. Momochi Kobei
23. Tobari Tenzen
24. Toda Nobutsuna Seiryu
25. Toda Nobuchika Fudo
26. Toda Kangoro Nobuyasu
27. Toda Eisaburo Nobumasa
28. Toda Shinbei Masachika
29. Toda Shingoro Masayoshi
30. Toda Daigoro Chikahide
31. Toda Daisaburo Chikashige
32. Toda Shinryuken Masamitsu
33. Takamatsu Toshitsugu
34. Hatsumi Masaaki

[Togakure Ryū Taijutsu no Kata: Bujinkan Budō Densho](#) von **Carsten Kühn** und **Tommy James Peters** auf Amazon.

Gyokko-ryū

Schule des mit Juwelen geschmückten Tigers

Das Gyokko-ryū *koshi jutsu* ist die älteste der neun Kriegertraditionen des Bujinkan, und man kann ohne Frage sagen, dass es den Kern von den Meisten unserer Künste ist. Hatsumi Sensei hat festgelegt, dass das *koshi jutsu* die Basis für die folgenden Systeme bildet: Togakure-ryū, Koto-ryū, Gikan-ryū, Shinden-fudo-ryū, Gyokushin-ryū und Kumogakure-ryū. Gyokko bedeutet *mit Juwelen besetzter Tiger* oder Tigerjuwel und kann sich auf das Auge des Tigers beziehen.

Die Methode der Bewegung und die Grundprinzipien wurden in China während der Tang Dynastie (618-907) entwickelt. Man vermutet wegen der Bewegungen, dass es entweder von einem kleinen Mann oder einer kleinen Frau entwickelt wurde. Es ist bekannt, dass es am Hof in Chan'an (heute Xi'an) eine Frau gegeben hat, die sehr bekannt für ihre Kampfkünste war. Als die Tang Dynastie 907 gestürzt wurde flohen viele der Adligen nach Japan. Die Namen Yo Gyokko (Yao Yu Hu) und Cho Gyokko werden mit der Ankunft Kampfkunst in Japan in Verbindung gebracht (vielleicht waren sie ein und die selber Person). General Ikai (oder Ibou) wird auch mit dem Ursprung des Gyokko Ryu in Verbindung gebracht. Nach Hatsumi könnte diese Person auch jemand (bou) aus einem fremden Land (I) sein.

Der erste richtige *sōke* des *offiziellen* Gyokko-ryū war Tozawa Hakuunsai. Sein Name könnte eine Verbindung mit dem Hakuun Ryu Ninjutsu bedeuten, der nicht mehr existiert. Das alles fand in der Hogen Ära (1156-1159) statt, was den Gyokko-ryū zum ältesten dokumentierten Kampfsystem in Japan macht.

Koshi jutsu bedeutet *den Tiger mit einem Finger niederschlagen*. Deshalb gibt es starkes Schlagtraining, vor allem für die Finger, Zehen und Knöchel, aber auch mit allen anderen Körperteilen. Charakteristisch für den Kampfstil sind kraftvolle Blöcke mit den Knöcheln, die die Muskeln des Angreifers zerstören, zerreißende und bohrende Techniken mit Fingern und Zehen, kraftvolle Stampfritte, Greiftechniken und Würfe. Im Gyokko-ryū wurde gelehrt nur soviel Kraft anzuwenden, wie nötig war, um den Gegner zu besiegen. Zusätzlich war der *ryū* noch für seine Fähigkeiten mit den Schwert bekannt, für *roku shaku bō* und *tantō*.

Die Neun Regeln des Gyokko-ryū

- Das Zeichen *nin* bedeutet, die Nation zu beschützen, sogar mit deinem Leben.

- Vergiss dich selbst. Sei geduldig und fürchte nicht den Tod.
- In Gefahrensituationen, sag nichts und zeig nichts.
- Wenn ein starker Feind erscheint, behalte einen unbeugsamen Geist.
- Diene und beschütze den Meister, genau wie deine Eltern.
- Verbrechen zerstreut deine Fähigkeiten.
- Trunkenheit behindert dein Urteilsvermögen.
- Zerstöre die Kraft des Gegners, aber lass ihm sein Leben.
- Lehre andere nicht ohne die Erlaubnis des Meisters.

Sōke des Gyokko-ryū

1. Tozawa Hakuunsai
2. Tozawa Shozuke
3. Suzuki Saburo Shigeyoshi
4. Suzuki Gobei
5. Suzuki Kojiro Mitsu
6. Tozawa Nyudo Geneai
7. Yamon Hyoun
8. Kato Ryu Hakuun
9. Sakagami Goro Katsushige
10. Sakagami Taro Kunishige
11. Sakagami Kotaro Masahide
12. Sougyoko Kan Ritsushi
13. Toda Sakyo Ishinsai
14. Momochi Sandayu I
15. Momochi Sandayu II
16. Momochi Tanba Yasumitsu
17. Momochi Taro Saemon
18. Toda Seiryu Nobutsuna
19. Toda Fudo Nobuchika
20. Toda Kangoro Nobuyasu
21. Toda Eisaburo Nobumasa
22. Toda Shinbei Masachika
23. Toda Shingoro Masayoshi
24. Toda Daigoro Chikashige
25. Toda Daisaburo Chikashige
26. Toda Shinryuken Masamitsu
27. Takamatsu Toshitsugu
28. Hatsumi Masaaki

Gyokko Ryū Taijutsu no Kata: Bujinkan Budō Denshō von **Carsten Kühn** und **Tommy James Peters** auf Amazon.

Kukishinden-ryū

Die Schule der neun Dämonengötter

Diese Schule ist die mit den meisten Verbindungen und Verwandten zu allen Bujinkan *ryūha*. Es gibt noch andere *sōke* des Kukishin-ryū, z. B. den Hontai-yoshin-ryū. Soweit die Geschichte stimmt, ist der Kukishinden-ryū eine Zweigschule des Kukishin-ryū, die Takamatsu als Dank für seine Rekonstruktion der *densho* gründen durfte. Ursprünglich war er zum *sōke* des Kukishin-ryū erklärt worden, hatte diesen Titel aber an Iwami Nangaku abgeben müssen, weil er während seiner Reisen in China als vermisst galt.

Auch Aikido soll vom Kukishin-ryū abstammen, Ueshiba Morihei soll seine Stabtechniken vom *sōke* des Kukishin-ryū erlernt haben.

Auch der Gründer des *jūdō*, Kano Jigoro, hat Techniken von Takamatsu Sensei gelernt.

Sōke des Kukishinden-ryū

1. Izumo Kaja Yoshiterun
2. Izumo Koshiro Terunobun
3. Izumo Matsushiro Teruhiden
4. Izumo Bungo Yoshiterun
5. Izumo Kanja Yoshitakan
6. Izumo Kanja Yoshiterun
7. Ohkuni Kisanta Kiyosumin
8. Tsutsumi Hakushi Mori Ritsuzann
9. Kuriyama Ukongan Nagafusan
10. Arima Kochinosuke Masayoshin
11. Ohkuni Kogenta Yukihisan
12. Kazama Shinkuro Hidechikan
13. Ohkuni Kihei Shigenobu Genrokun
14. Otone Sakon Yasumasun
15. Otone Genpachi Yoshihiden
16. Otone Gengoro Yasuhiran
17. Awaji Nyudo Chikayasun
18. Kurama Kotaro Genshinn
19. Ohkuni Izumo Mori Shigehiro Kokwan
20. Sugino Juheita Kanemitsun

21. Hisahara Genjuro Yoshitanen
22. Hisahara Kotaro Nobuyoshin
23. Ishitani Takeoi Masatsugun
24. Ishitani Matsutaro Takagagen
25. Takamatsu Toshitsugun
26. Hatsumi Masaaki

Kukishinden Ryū Taijutsu no Kata: Bujinkan Budō Densho von **Carsten Kühn** und **Tommy James Peters** auf Amazon.

Shinden-fudo-ryū

Die Schule des Unbewegten Herzens

Der Shinden-fudo-ryū wurde in der Mitte des 12. Jahrhundert von Genpachiro Temeyoshi gegründet. Man kann die Spuren bis zum *koshi jutsu* zurückverfolgen, der von Izumo Kanja Yoshitero eingeführt wurde. Es ist nicht klar, ob er die selbe Person ist wie der Izumo des Kukishinden-ryū.

Die Basis der Lehre ist die Kenntnis der Natur. Das Training beginnt, indem man die Natur benutzt, um seinen Körper zu stärken. Zuerst die Beine und Hüften, danach die Fäuste.

In diesem ryū baute man keine *dōjō* oder bastelte sich Trainingswerkzeuge, sondern blieb beim Training in der Natur.

An Bäumen übte man sich im Schlagen und Brechen. Dann übte man sich darin, die Stirn an Bäumen härter zu machen.

In den Bambuswäldern trainierte man das Treten der einzigartigen Tritte des Shinden-fudo-ryū.

Man übte sich darin die Rinde von den Bäumen zu reißen, was einem Hautabreißen sehr ähnlich ist.

Diese Schule ist auf *jūjutsu* und *iainuki* (Schwertschnellziehen) spezialisiert. Die *katana* ist im Shinden-fudo-ryū viel länger und schwerer als eine normale *katana*, was es sehr schwer macht ein solches Schwert zu ziehen. Dafür war man dann später in der Lage normale Schwerter viel schneller zu ziehen.

Izumo soll der Umgang mit dem *yari* von *tengū* beigebracht worden sein, noch heute sind diese Techniken ein Geheimnis geblieben. In diesem ryū wurden verschieden *yari* eingesetzt, die *ono* (Kriegsaxt), *otsuchi* (Kriegshammer) und die *naginata*.

Das *hōjō jutsu* (Die Kunst des Fesselns) wurde in diesem ryū auch eingesetzt. Mit den großen Kriegsäxten konnte man eine Samurai-Rüstung zerschlagen, mit dem Kriegshammer konnte man Türen und Barrikaden zerschlagen. Die *naginata* wurde vor allem von Fußsoldaten gegen Reiter einzusetzt.

Im Shinden-fudo gibt es keine *kamae*, die *shizen no kamae* ist das Erkennungszeichen dieses ryū.

Es war außerordentlich wichtig immer auf den Füßen zu landen, wenn man geworfen wurde, weil man im Shinden-fudo-ryū immer das *daishō* trug. Ein Sturz mit den Schwertern war sehr gefährlich und konnte sogar schon mit Holzschertern tödlich enden.

Es gibt eine Redensart, die besagt, dass man in der Lage sein muss einen Überschlag mit nur einem Finger durchzuführen, um in der Lage zu sein mehr als die Grundtechniken zu lernen.

Takamatsu wurde das erste Jahr, als er bei seinem Großvater Toda den Shinden-fudo-ryū lernte nur herumgeworfen bevor er das erste mal eine *kata* lernen durfte.

Sōke des Shinden-fudo-ryū

1. Izumo Kanja Yoshiteru (Kumano)
2. Minamoto Hachiman Tamenari
3. Minamoto Hachiro Tameyoshi
4. Mizuhara Kuro Yoshinari
5. Mugaibo Shinnen
6. Ohkuni Zenhachiro Yoshinobu
7. Hata Saburo Sasukeyasu
8. Kotani Yuhachiro Nobuchika
9. Kaneko Jinsuke Yoshikiyo
10. Tajima Genkoro Nariyoshi
11. Kammon Kokanja Yoshikane
12. Kimura Hozen
13. Ibuki Yoshihaha
14. Otsuka Hakushi Nyudo Tadamori
15. Otsuka Daikuro Tadahide
16. Abe Muga
17. Koga Taro Kyokokaku
18. Katayama Hokinokami Mori Hisayasu
19. Shindo Unsai
20. Odagiri Tohyoe Yoshihiso
21. Iida Jubee Tameyoshi
22. Mori Genroku Masahide
23. Toyota Jubei Mitsuyoshi
24. Toda Shinryuen Masamitsu
25. Takamatsu Toshitsugu
26. Hatsumi Masaaki

Shinden Fudō Ryū Daken taijutsu no Kata: Bujinkan Budō Densho von **Carsten Kühn** und **Tommy James Peters** auf Amazon.

Shinden-Fudo Ryū Jûtaijutsu no kata: Bujinkan Budô densho von **Carsten Kühn** und **Tommy James Peters** auf Amazon.

Gyokushin-ryū

Die Schule des mit Juwelen geschmückten Herzens

Das Gyokushin-ryū Ninjutsu ist ein Zweig des *koshi jutsu*, und es wird angenommen, dass der Gründer Sasaki Goeman Teruyoshi, ein Schüler des Gyokko-ryū war. Die Methoden des Kumogakure-ryū (Blöcke, Schläge und Stellungen) ähneln stark denen des Gyokko-ryū.

Sasaki Gendayu stand im Dienst von des *daimyō* von Kishu, und bekam einen Sold von 200 *kokū* (Japanisches Hohlmaß für Reis, ein *kokū* entspricht etwa 180 Liter Reis) pro Jahr, später sogar 400 *kokū*. Wahrscheinlich war er wie sein Vater sehr fähig im Gyokko-ryū.

Der Gyokushin-ryū wurde im Geheimen gelehrt, in den Kishu- und Takeda-Provinzen. Irgendwann im 17. Jahrhundert kam er mit dem Togakure-ryū und der Toda-Familie in Kontakt. Nachdem der Stil an Toda Nobutsuna weitergereicht worden war, wurde er nicht länger geheim gehalten.

Über das Kampfsystem des Gyokushin-ryū ist wenig bekannt. Das System war mehr auf Spionage und andere Ninja-Fertigkeiten spezialisiert, als auf Kampf.

Der Gyokushin-ryū ist bekannt für den Gebrauch des *nagenawa* (Lasso).

Kano Jigoro, der Gründer des *jūdō* war ein Freund von Takamatsu Sensei. Es wird vermutet, dass Takamatsu als Guest im Kodokan das Gyokushin-ryū lehrte.

Sōke des Gyokushin-ryū

1. Sasaki Goeman Teruyoshi
2. Sasaki Gendayu Sadayasu
3. GEHEIM
4. GEHEIM
5. GEHEIM
6. GEHEIM
7. GEHEIM
8. GEHEIM
9. GEHEIM
10. GEHEIM
11. Toda Seiryu Nobutsuna

12. Toda Fudo Nobuchika
13. Toda Kangoro Nobuyasu
14. Toda Eisaburo Nobumasa
15. Toda Shinbei Masachika
16. Toda Shingoro Masayoshi
17. Toda Daigoro Chikahide
18. Toda Daisaburo Chikashige
19. Toda Shinryuken Masamitsu
20. Takamatsu Toshitsugu
21. Hatsumi Masaaki

Togakure Ryū Taijutsu no Kata: Bujinkan Budō Densho von **Carsten Kühn** und **Tommy James Peters** auf Amazon. Die Gyokushin-ryū wird in diesem Band kurz angerissen.

Koto-ryū

Die Schule des den Tiger niederschlagen

Es wird vermutet das das Koto-ryū *koppō jutsu* von China über Korea kam, von Chan Busho, einem chinesischen Krieger mitgebracht. Das wäre dann aber viele hundert Jahre vor der Gründung des Koto-ryū gewesen. Der genaue Ursprung des ryū ist nicht bekannt, doch wurden die Techniken 1542 von Sakagami Taro Kunishige im *ryuha* zusammengefasst. Er war auch der *sōke* des Gyokko-ryū. Beide Stile haben sehr viele Ähnlichkeiten.

Viele Ninja und Samurai wurden in den Methoden des Koto-ryū trainiert. Momochi Sandayu lehrte Ishikawa Goemon, den berüchtigten Ninja, der ein Krimineller war. Momochi verleugnete immer, das Ishikawa Goemon jemals ein Mitglied seines Clans war.

Goemon wurde als der *Ninja Robin Hood* angesehen und wurde wahrscheinlich gefasst und in kochendem Öl zu Tode gebrüht. Einige Historiker, auch Takamatsu Toshitsugu glauben, er wurde nie gefasst, das *bakufu* war nur zu beschämmt dies zuzugeben. In vielen Fällen ist die Geschichte, die mündlich weitergegeben wurde glaubwürdiger als das geschriebene Wort.

Der Koto-ryū enthält das komplette *kyusho* (Atemi-Druckpunkte). Der ryū hatte eine sehr seltene und außergewöhnliche Methode des *kenjutsu*, bei der das Schwert so gehalten wurde, als ob der Schwertkämpfer unfähig wäre, Griffe und Stellungen werden ständig verändert.

Außerdem gibt es in diesem ryū eine einzigartige Stellung, die *mangetsu no kamae*, bei der das Schwert über dem Kopf gehalten wird, um den Gegner mit dem Sonnenlicht auf der Klinge zu blenden. Oder bei Regen wurde die Blutrinne benutzt, um Wasser zu sammeln, das dann als Blendmittel für die Augen des Feindes benutzt wurde.

Eine weitere Spezialität des Koto-ryū ist dem Gegner nicht in die Augen, sondern zwischen die Augenbrauen zu schauen. So kann er nicht die Absichten erkennen, glaubt aber Augenkontakt zu haben, was ihn verwirren wird.

Takamatsu Toshitsugu startete sein Training im Koto-ryū als er 9 Jahre alt war und wurde mit 13 Jahren zum Meister erklärt.

1960 soll Takamatsu einen Journalisten des Tōkyō Sport Newspaper von der Wirksamkeit des Koto-ryū überzeugt haben, indem er fünf Löcher mit den Fingern in die Rinde eines Baumes bohrte.

Sōke des Koto-ryū

1. Sakagami Taro Kunishige
2. Sakagami Kotaro Masahide
3. Sougyoku Kan Ritsushi
4. Toda Sakyo Ishinsai
5. Momochi Sandayu I
6. Momochi Sandayu II
7. Momochi Tanba Yasamitsu
8. Momochi Taro Saemon
9. Toda Seiryu Nobutsuna
10. Toda Fudo Nobuchika
11. Toda Kangoro Nobuyasu
12. Toda Eisaburo Nobumasa
13. Toda Shinbei Masachika
14. Toda Shingoro Masayoshi
15. Toda Daigoro Chikahide
16. Toda Daisaburo Chikashige
17. Toda Shinryuken Masamitsu
18. Takamatsu Toshitsugu
19. Hatsumi Masaaki

Kotō Ryū Taijutsu no Kata: Bujinkan Budō Densho von **Carsten Kühn und Tommy James Peters** auf Amazon.

Takagi-yoshin-ryū

Die Schule des Hoher Baum-Weide-Geist

1569, während der Yeiroku Ära (1568-1579), lebte in der Gegend Funagata Yama von Miyagi ein Bergpriester aus der Abe-Familie, der Unryu (Wolkendrache) genannt wurde. Der *bugei ryūha* Daijiten überliefert seinen Namen als Sounryu. Er war ein Experte in *shuriken*, *bōjutsu*, *yari*, *naginata* und *taijutsu* des Amatsu Tatara Rinpo Hiden Makimono.

Die Amatsu Tatara Schriftrollen wurden von den Abe, Nakatomi, Otomo und den Monobe aufbewahrt. Die Familie von Takamatsu Sensei hatte auch eine Kopie, weil sie mit der Kuki-Familie verwandt waren.

Unryu lehrte sein System Ito Sukesada, einem berühmten Kampfkünstler zu seiner Zeit. Er war ein Samurai aus Katakura Kojuro in der Fukushima Provinz und fügte *hanbō*, *kenjutsu* und *kodachi* zu den Lehren von Unryu dazu.

Er lehrte die Techniken, die später zum Takagi-yoshin-ryū werden sollten Takagi Oriemon Shigenobu, einem jungen Samurai aus Tohoku-Shiroishi Han in Oku. Er wurde am 2. April 1625 geboren und starb am 7. Oktober 1711. Er erlangte das *menkyōkaiden*, als er gerade 20 Jahre alt war. Am 15. August 1695 wurde er vom Kaiser Higashiyama zum *shihan* in 6 verschiedenen Kampfkünsten der kaiserlichen Leibwächter ernannt.

Er veränderte, verbesserte und erweiterte die Techniken, die er von Ito gelernt hatte und fasste sie als Takagi-yoshin-ryū zusammen, nach sich selbst benannt.

Er lernte eifrig, um sich selbst zu verbessern, um damit den Mord an seinem Vater zu rächen. Sein Vater hatte ihm eine wertvolle Lehre hinterlassen: "Eine Weide ist flexibel, aber ein hoher Baum ist zerbrechlich".

Der Stil wurde im Lauf der Geschichte verschieden genannt, unter anderem auch *jū taijutsu*, *jūjutsu* und *daken taijutsu*. Der *ryū* wurde stark vom Takenouchi *ryū jūjutsu* und vom Kukishin-*ryū* beeinflusst.

Im 17. Jahrhundert hatten der *sōke* des Takagi-yoshin-ryū, Takagi Gebboshin Hideshige und der *sōke* des Kukishin-*ryū* Ohkuni Kihei Shigenobu einen Wettkampf und wurden enge Freunde. Beide Systeme tauschten Informationen und wurden deshalb umstrukturiert.

Der *ryū* wurde zu Takamatsu Toshitsugu durch Mizuta Tadafusa Yoshitaro im August 1908, und zu Hatsumi Masaaki im Mai 1959 weitergereicht.

Sōke des Takagi-yoshin-ryū

1. Takagi Oriemon Shigenobu
2. Takagi Ummanosuke Shigetada
3. Takagi Gennoshin Hideshige
4. Ohkuni Kihei Shigenobu Genroku
5. Ohkuni Yakuro
6. Ohkuni Tatodayu
7. Ohkuni Kihyoe
8. Ohkuni Yozaemon
9. Nakayama Jinnai
10. Ohkuni Buzaemon
11. Hakayama Kamemon
12. Ohkuni Kamahura
13. Yagi Jigero Hasayashi
14. Fujita Togoro
15. Mizuta Tadafusa Yoshitaro
16. Takamatsu Toshitsugu
17. Hatsumi Masaaki

[Takagi-Yôshin-Ryû Taijutsu no Kata: Bujinkan Budô Denshô](#) von **Carsten Kühn** und **Tommy James Peters** auf Amazon.

Gikan-ryū

Schule des Lernens von Gerechtigkeit

Das Gikan-ryū *koppō jutsu* wurde von Uryu Hangan Gikanbo gegründet, der *daimyō* von Kawachi no Kuni (Burg Kawachi) war. Es wird erzählt Uryu Hangan Gikanbos Schlag war so kraftvoll, das er einmal eine Schwertklinge in zwei Hälften schlug.

Takamatsu Toshitsugu hatte den *ryū* ursprünglich an Akimoto Fumio übertragen, der der 14. *sōke* wurde. Doch Akimoto ereilte ein frühzeitiger Tod durch Krankheit 1962 und er hatte keine Erben. Deshalb kam das System zu Takamatsu Sensei zurück. Der übertrug es dann Hatsumi Masaaki, der der derzeitige *sōke* ist.

Eine Lehre des Gikan-ryū ist “武風に先手なし” (Von dieser Seite kommt nicht der erste Schlag). Der *ryū* hat viele spezielle Tritte, Schläge und Würfe. Hatsumi hat erklärt der *ryū* hat keine Schritt-für-Schritt Erklärungen der Techniken und keine *kata*. Deshalb werden die Methoden mündlich weitergegeben.

Hatsumi hat diesen *ryū* in der Öffentlichkeit noch nicht gelehrt, weil er sehr schwer sein soll. Die Stellungen sollen sehr tief sein, die Zehen zeigen fast immer in die gegengesetzte Richtung, was ein gutes Gleichgewicht erfordert.

Sōke des Gikan-ryū

1. Uryu Hangan Gikanbo
2. Uryu Yoshimitsu
3. Uryu Yoshimori
4. Uryu Yoshichika
5. Uryu Yoshitaka
6. Uryu Yoshihide
7. Uryu Yoshimori
8. Uryu Yoshiaki
9. Uryu Yoshiyasu
10. Uryu Gikan
11. Ishitani Takeoi Masatsugu
12. Ishitani Matsutaro Takekage
13. Takamatsu Toshitsugu
14. Akimoto Fumio

15. Hatsumi Masaaki

Kumogakure-ryū

Die Schule der verborgenen Wolke

Das *taijutsu* des Kumogakure-ryū ist dem des Togakure-ryū sehr ähnlich. Wahrscheinlich wurde der Kumogakure-ryū von der Toda-Familie gegründet.

Die Ninja des Kumogakure-ryū zogen mit gepanzerter Kleidung in die Schlacht. Eine andere interessante Sache ist, dass in diesem ryū manchmal eine Dämonenmaske getragen wurde. Eine der Spezialwaffen des Kumogakure-ryū ist der *kama yari* (Hakenspeer). Beim Kampf gegen Schwertträger wurden die Haken benutzt, um die Schläge abzuwehren. Die Haken wurden aber auch benutzt, um Gegner von oben zu töten. In den *densho* des Kumogakure-ryū wird ein Ninja namens Sarutobi Sasuke erwähnt, der den Hakenspeer benutzte, um sich von Baum zu Baum zu bewegen. Eine andere Spezialität ist das Überlebenstraining und die Kunst in allen Situationen Feuer zu entzünden.

Es gibt wahrscheinlich viele Techniken, bei denen nur kleine Schritte gemacht werden, weil Frauen damals den traditionellen *kimono* trugen.

Sōke des Kumogakure-ryū

1. Toda Sagenta Nobufusa
2. Toda Gohei Nobunaga
3. Toda Noriyoshi
4. Toda Seiryu Nobutsuna
5. Toda Fudo Nobuchika
6. Toda Kangaro Nobuyasu
7. Toda Eisaburo Nobumasa
8. Toda Shinbei Masachika
9. Toda Shingoro Masayoshi
10. Toda Daigoro Chikahide
11. Toda Daisaburo Chikashige
12. Toda Shinryuken Masamitsu
13. Takamatsu Toshitsugu
14. Hatsumi Masaaki

Togakure Ryū Taijutsu no Kata: Bujinkan Budō Densho von **Carsten Kühn** und **Tommy James Peters** auf Amazon. Die Kumogakure-ryū wird in diesem Band kurz angerissen.

Essenz des Ninjutsu

Takamatsu Toshitsugu

Die Essenz aller Kriegskünste und militärischen Strategien ist Selbstschutz und die Verhinderung von Gefahr.

Ninjutsu stellt sich als das vollste Konzept von Selbstschutz durch Kriegstraining dar, weil die Kunst der Ninja nicht nur den Körper schützt, sondern auch den Geist.

Der Weg des Ninja ist der Weg des Ertragens, der Überlebens und der Weg der den Sieg über alles davonträgt, dass einen zerstören möchte.

Das ist mehr als nur Schläge und Hiebe auszuteilen, und von tieferer Bedeutung als ein einfaches Überlisten des Feindes; Ninjutsu ist der Weg wirklich das zu erreichen, was man benötigt, während man diese Welt zu einem besseren Ort macht.

Die Fähigkeit des Ninja ist die Kunst zu Gewinnen. Zu Beginn des Trainings ist eine richtige Motivation entscheidend. Ohne den richtigen Geisteszustand, kann der fortsetzende Gebrauch von Kampftechniken zur Vernichtung anstelle Selbstentwicklung führen.

Aber diese Tatsache ist nicht sehr verschieden von anderen nützlichen Übungen im Leben, die bis ins Extreme weitergeführt werden.

Medizinische Wissenschaft soll der Verbesserung der Gesundheit und der Erleichterung von Qualen dienen, und dennoch ist der Missbrauch von Drogen und der Triumph der Ärzte dazu führen, dass persönliche Gesundheit nicht länger der eigenen Kontrolle unterliegt.

Eine nahrhafte, ausgewogene Ernährung soll eine Person lebendig, kräftig und gesund halten, doch grobes Überessen oder Übertrinken oder die Einnahme von zu vielen Chemikalien ist der sicherste Weg den Körper zu vergiften.

Regierungen werden geschaffen, um das harmonische Arbeiten aller Teile einer Gesellschaft zu überwachen, aber wenn die Herrscher gierig, machthungrig oder wenn es ihnen an Weisheit mangelt, so führt das zu nutzlosen Kriegen, Unordnung oder kulturellem und wirtschaftlichem Chaos.

Eine Religion, die auf dem Vertrauen durch Erfahrung basiert, einem breiten, strebendem Geist und unermüdlichem Streben nach universellem Verständnis, bringt den Leuten Inspiration und Behagen. Hat eine Religion erst ihre ursprüngliche Grundlage verloren, wird sie zu einer tödlichen Sache, die die Menschen täuscht, kontrolliert und belastet, indem sie den Glauben und die Ängste manipuliert.

Genauso ist es auch mit den Kriegskünsten. Die Kunst des Selbstschutzes, die ein Gefühl des Inneren Frieden und der Sicherheit erschaffen soll, wird so oft ohne ein Gleichgewicht der Persönlichkeit entwickelt und führt die kleineren Kriegskünstler in verzerrte Welten von unaufhörlichem Konflikt und Wettkampf, die ihn schließlich verzehren.

Wenn ein Experte der Kriegskünste aufrichtig der Essenz des Ninjutsu folgt, frei von dem Einfluss egoistischer Wünsche, wird der Schüler das allerletzte Geheimnis der Unverwundbarkeit erkennen – das Erlangen des *Geistes und der Augen Gottes*.

Der Kämpfer, der gewinnen wird, muss in Harmonie mit dem Plan der Gesamtheit sein und von einem intuitiven Wissen sein, das Schicksals auszuspielen.

Harmonierend mit der Vorsehung des Himmels und der unbestechlichen Gerechtigkeit der Natur und einem klaren und reinen Herzen folgend, gefüllt mit dem Vertrauen auf das Unvermeidliche, erfasst der Ninja das Verständnis, das ihn erfolgreich in einer Schlacht leiten wird, wenn er erobern muss und sich selbst vor dem Feind schützend verbergen muss.

Der große Kosmos, schön in seiner kühlen, unpersönlichen Gesamtheit, enthält alles, was wir Gut oder Böse nennen, all die Antworten auf alle Widersprüche, die wir um uns herum sehen. Indem er seine Augen und seinen Geist öffnet, kann der Ninja aufgeschlossen den feinen Perioden und den Gründen des Himmels folgen, sich verändernd, wenn Änderung nötig ist, sich immer anpassend, so dass am Ende nichts mehr den Ninja überraschen kann.

– **Takamatsu Toshitsugu, *Essence of Ninjutsu***

Hatsumi Masaaki

Ich glaube, dass *ninpō*, die höhere Ordnung des Ninjutsu, der Welt als leitender Einfluss für alle Kampfkünste angeboten werden sollte.

Die körperlichen und geistigen Überlebensmethoden, die von Japans Ninja unsterblich gemacht wurden, waren in Wahrheit die Quelle aller japanischen Kampfkünste.

Ohne völliges und ganzheitliches Training in allen Aspekten der Kampfkünste, können heutige Kampfkünstler nicht hoffen, mehr zu erreichen als bloße Erfahrung der Begrenzungen der Muskelfähigkeiten für das eigene Training.

Persönliche Erleuchtung kann nur durch eine vollkommende Vertiefung in die Traditionen der Kampfkünste als Lebensweg erreicht werden.

Indem er die Konfrontation mit Gefahr erfährt, die Überlegenheit von Angst, Verletzung oder Tod, und die Arbeitsweise der eigenen Kräfte und Begrenzungen, kann der Übende die Stärke und Unbesiegbarkeit erreichen, die ihm den Genuss von Blumen, die sich im Wind

bewegen, von Würdigung der Liebe anderer und Zufriedenheit mit dem Frieden in der Gesellschaft erlaubt.

Das Erreichen dieser Erleuchtung wird durch die Entwicklung von *jihī no kokoro* oder einem *gütigen Herzen* charakterisiert.

Stärker als Liebe selbst, ist das *gütige Herz* in der Lage, alles das zu umfassen, das universelle Gerechtigkeit einsetzt und alles was Ausdruck im Entdecken des universellen Plans findet. Geboren um das Verständnis zu erreichen, durch wiederholendes Schreiten an der Kante zwischen Leben und Tod, ist das gütige Herz des *ninpo* der Schlüssel, um die Harmonie und das Verständnis der beiden zu erreichen.

Nach so vielen Generationen vergessen im Schatten der Vergangenheit, tritt die Lebensphilosophie der Ninja wieder auf, weil wieder einmal im menschlichen Schicksal eine Zeit angebrochen ist die *ninpo* benötigt. Möge der Frieden die Oberhand gewinnen, so dass die Menschheit wieder Wachsen kann auf die nächste, höhere Ebene.

– **Hatsumi Masaaki, *Essence of Ninjutsu***

[Essence of Ninjutsu: The Nine Traditions](#) von **Masaaki Hatsumi** auf Amazon.

Die Regeln der Ninja

Wann immer ich versuchte einen Grund für das Überleben der neun Traditionen des Ninjutsu über eintausend Jahre Geschichte zu finden, glaubte ich dies läge daran, dass jeder *sōke* oder *Kopf der Familie* seine Erfahrungen schriftlich und mündlich weitergab. Die Köpfe der Familie riskierten ihr Leben, um die Erleuchtung zu erreichen und ihre Erfahrungen wurden zu den Regeln der Ninja.

Die Ninja schufen diese Regeln, um göttliche Schwingen zu erlangen. Die Regeln sind natürlich erschaffen worden und passen in jede Zeit und jede Situation. Durch sie wird man sich des *kyojitsu tenkan ho*, oder des richtigen Gebrauchs der Wahrheit und der Lüge im Training des *ninpō taijutsu* bewusst. Diese Regeln sind wie die *sieben Wege, drei Richtungen* der Ninja-Methode des Verkleidens; die sieben Geheimnisse der Verkleidung und die drei Richtungen ergeben zehn. Zehn symbolisiert eine gute Kraft, die das Böse besiegt.

Die Ziele der Ninja sind: **Erstens**, Ninjutsu zu benutzen, um das feindliche Lager zu infiltrieren und die Situation zu beobachten. Dann können Strategien für einen Überraschungsangriff oder innere Unruhe entwickelt werden. Es stimmt, dass wir keine Wahl haben, als nach dem Sieg zu streben, wenn der Feind sich gegen uns stellt, aber normalerweise sollten wir unser Selbst auslöschen, um unsere Handlungen zu einem erfolgreichen Ende zu bringen. Hier spreche ich vom feindlichen Land als etwas, was Gestalt hat, aber ich möchte erwähnen, das ebenfalls in der Natur und in den Seelen anderer Menschen Feinde gefunden werden können. Diese Bemühungen sollten für die Herrscher und das Land benutzt werden, um das eigene Land und sich selbst zu schützen, und den Frieden für beide Seiten zu sichern.

Zweitens, sollte ein Ninja den Herrschern und dem Land durch einen gerechten Geist helfen, und seine Seele für Lehrer und Eltern kultivieren. Er darf Ninjutsu nicht für seinen persönlichen Profit, Wünsche oder für den Zweck der Unterhaltung nutzen.

Ein wichtiger Punkt im Kampf für den Schutz der Gerechtigkeit ist, das die Gerechtigkeit des Feindes oft falsch interpretiert wird keine Gerechtigkeit zu sein.

Wir sollen unsere Dienste unseren Lehrern und Eltern anbieten. In Japan gibt es eine Regel, die besagt, dass die Verbindung zwischen Eltern und Kind eine Generation hält, zwischen Mann und Frau zwei Generationen und zwischen Lehrer und Schüler drei Generationen. Dies verdeutlicht, wie sehr wir unseren Lehrern in der Schuld stehen und wie wichtig es ist ihnen unsere Dienste anzubieten.

Ich würde gerne über mich selber sprechen, fünfzehn Jahre nach dem Tod von Meister Takamatsu. Meine Schüler haben sich entwickelt und ich fühle, dass ich sie nun wirklich Schüler nennen kann. [...]

Es ist nicht erlaubt Ninjutsu für den Zweck der Unterhaltung, oder um Zauberei vorzuführen zu benutzen. Wenn man Ninjutsu für solche Zwecke gebraucht, ist es nicht länger Ninjutsu, sondern Zauberei oder Hexerei. So jemand ist nicht in der Lage in der Gesellschaft zu leben, wo er sich anderen öffnet, sondern er wird zusammen mit den Schlangen, Kröten und Schnecken in einer Welt leben, in der die Sonne niemals scheint.

Bewusstsein, das aus Selbstinteresse oder egoistischen Wünschen herröhrt schickt dich eine Richtung ohne Ziel. Wenn du die Regeln der Ninja vergisst und auf diese *Straßenbahn* mit gewalttätigen Gedanken aufspringst wirst du an der Endstation *Verbrecher* oder *Gefängnis* oder *Stahlsarg* ankommen.

Etwas ist eigenartig faszinierend am Ninjutsu. Ein schlechter Ninja, der sich Vorteile verschafft, durch das was er erlernt hat, wird als vulgärer Händler oder dummer Verbrecher erscheinen. Genauso, wie Gefolgsleute träge werden, nachdem sich die Trainingshalle fest behauptet hat, werden die Fähigkeiten eines Ninja schwach, wenn er seinen Bedürfnissen sichtbar nachgeht.

Drittens, Ninjutsu setzt große Bedeutung auf *hojutsu*, das *kyojitsu tenkan ho* ist, oder die Methode zwischen Wahrheit und Lüge hin- und herzuwechseln. Du kannst *taijutsu* benutztten, ohne dich dem Feind zu enthüllen, aber wenn du keine andere Wahl hast, kannst du *happōhiken* oder die acht Methoden ein Schwert zu handhaben nutzen oder Ninja-Werkzeuge benutztten, um den Feind zu verwirren.

Es ist wichtig, ihn zu verwirren. Man könnte sagen *hojutsu* legt mehr Betonung auf den Angriff des Geistes als des Körpers. Das bedeutet, der Ninja benutzt Techniken der Untersuchung, Spionage, Heimlichkeit und benutzt sowohl die Wahrheit, als auch die Lüge eng nebeneinander, um sein Ziel zu erreichen. [...]

Viertens, Ninja müssen die Benutzung von Sprengstoff, Ninja-Werkzeugen und Drogen – sowohl die gute Medizin, als auch die giftigen Drogen – meistern. Es ist wichtig die Regeln zu beachten, das man einen Feind nicht töten soll. Die Ninja erkannten das Prinzip, dass ein schlechtes Ende sie selbst zerstört. Und mit Betrachtung des menschlichen Lebens ist eine Person tot, wenn ihr Geist tot ist, selbst wenn der Körper noch lebt. Die Ninja haben diesen Geist der Gerechtigkeit vorangetrieben.

Fünftens, ein Ninja sollte erhebliche Zeit mit der Übung seiner Waffen verbringen. Es wird geschrieben, er soll Vorteil daraus ziehen und von seinen Instinkten lernen. Der Waffengebrauch ändert sich mit der Zeit, und was heute noch gilt ist morgen vielleicht

ungültig. Du sollst dich üben, jede Waffe gebrauchen zu können. Als ich New York besucht habe, waren alle erstaunt, dass ich jede Waffe, die man mir gab benutzen konnte. Sie nannten mich einen Zauberer.

Sechstens, ein Ninja soll immer in direkten Kontakt mit Meteorologie, Physiographie und Geographie kommen. Durch Meteorologie und Physiographie können wir den Wechseln und die wahre Erscheinung der Natur verstehen. Dies ist nicht akademisches Lernen, sondern vielmehr Erfahrung, die den ganzen Körper mit einbezieht, damit wir die stille Sprache der Natur verstehen durch Übertragung von Gefühlen und Empfindungen. Die könnte man als *Sprechen mit Gott* ansehen.

Siebtens, in einer Zeit, als in Japan Bürgerkrieg war wurden Ninja, die Gesetzte brachen schwer bestraft. Selbst engste Verwandte wurden enthauptet, ins Exil geschickt oder verbannt. Als der Krieg eskalierte, gelangten Ninja immer wieder in die tragische Situation, in der sie in den Grenzen dieser Regeln leben mussten. Dies ist auch der Grund, warum sie eine Philosophie entwickelten, die besagt man solle immer versuchen, einen Kampf zu verhindern, und sich davonstehlen oder fliehen, bis der Kampf vorbei ist. [...]

Achtens, Ninja dürfen niemanden töten, oder Ehrenmenschen verletzen, Geld stehlen oder Wertsachen entwenden.

Neuntens, ein Ninja muss sich immer um sich kümmern, einen starken Körper entwickeln, schnelle Bewegungen entwickeln, und so viele Dinge lernen und meistern wie möglich. Ich liebe Musik, spiele E-Gitarre, führe japanische Tänze aus, mag es zu malen und zu schreiben, und ich arbeite schwer, um die Seele des Ninjutsu zu entwickeln.

Zehntens, Ninja müssen ihr Training fortführen. Es gibt achtzehn Gebiete des Trainings – geistige Entwicklung, unbewaffneter Kampf, Schwertkampf, Stab- und Stockkampf, Klingenwerfen, Speerkämpfen, Schwertlanze, Kette und Sichel, Feuer und Explosivstoffe, Verkleiden und Personen verkörpern, Heimlichkeit und Einbruchmethoden, Reiten, Wassertraining, Strategie, Spionage, Flucht und Verbergen, Wetterkunde und Landschaftskunde. [...]

Hatsumi Masaaki, *Essence of Ninjutsu*

[Essence of Ninjutsu: The Nine Traditions](#) von **Masaaki Hatsumi** auf Amazon.

Die 5 Gebote der Ninja

Wann immer man traurig, unglücklich, krank, verwundet oder verzweifelt ist, sollte man sich an diese fünf Gebote erinnern.

1. Vergiss deine Trauer, Wut, Neid und Hass. Lass sie vorbeiziehen wie Rauch in einem Atemzug. Gib dich solchen Gefühlen nicht hin.
2. Weiche nicht vom Pfad der Rechtschaffenheit ab. Du solltest ein Leben leben, das einem Menschen würdig ist. Diese einfache Philosophie ist es, die von Weisen seit vielen Zeitaltern wiederholt wird. [...]
3. Halte nicht an Gier, Luxus oder deinem Ego fest. Wenn du die Kampfkünste nur für deinen Eigennutzen lernst und immer versuchst von anderen abhängig zu sein, nur weil es einfacher ist, wirst du von diesen drei Wünschen kontrolliert – selbst wenn du einen hohen Rang in den Kampfkünsten erreicht hast. Diese drei Wünsche verzerren nicht nur die Kampfkünste sondern auch die Menschlichkeit. Wenn Menschen sterben, gibt es zwei Wege zum Tod: Freude und Leid. Freude ist hier im himmlischen Sinne gemeint, und nicht Vergnügen oder Vergangenheit. Wenn man diese Stufe im Leben erreicht hat, erkennt man sein wahres Ziel im Leben.
4. Du solltest Leiden, Trauer oder Hass so wie sie sind akzeptieren und sie als Chance des Allmächtigen für eine Prüfung ansehen. Es ist der nobelste Geist im *ninpō* alles als Segen der Natur anzusehen. Wenn du versuchst etwas durchzusetzen, wird dein guter Wille manchmal von einigen Leuten, die von ihrem eigenen Egoismus besessen sind, als schlecht dargestellt. [...]
5. Sei mit beidem, deiner Zeit und deinem Geist voll im *budō* engagiert und sei mit deinem Geist tief auf *bujutsu* ausgerichtet. Lies zwischen den Zeilen der Geschichte des verstorbenen Takamatsu [...] und du wirst die Einstellungen und Methoden lernen, die du im Ninjutsu-Training beachten solltest. [...]

– **Hatsumi Masaaki, Essence of Ninjutsu**

[Essence of Ninjutsu: The Nine Traditions](#) von **Masaaki Hatsumi** auf Amazon.

18 Trainingsebenen

1. Seishin teki kyōyō (spirituelle Entwicklung)
 - Wissen über sich selber entwickeln
 - Wissen über die eigenen Stärken, Schwächen, Einflüsse anderer
 - Ansichten auf verschiedene Dinge prüfen
2. Taijutsu (unbewaffneter Kampf)
 - Daken taijutsu (Schläge, Tritte, Blöcke)
 - Jutaijutsu (Greiftechniken, Würgegriffe, Befreiung aus Haltegriffen)
 - Taihen jutsu (leises Bewegen, Rollen, Sprünge, Falltechniken)
3. Ninja ken (Ninjaschwert)
 - Iai jutsu (Schnellziehen)
 - Kenjutsu (Fechten)
4. Bōjutsu (Stock- und Stab)
 - Bō (Rokushakubo)
 - Jō (Yonshakubo)
 - Hanbō (Sanshakubo)
 - diverse Stöcke (Tessen etc.)
 - Shinobi zue (verborgene Waffen in Stöcken)
5. Shurikenjutsu (Wurfklingen)
 - Senban shuriken (Wurfsterne)
 - Bō shuriken (Wurfmesser)
6. Yarijutsu (Speer)
 - Yari (Speer)
 - Kama yari (Hakenspeer)
7. Naginatajutsu (Hellebarden)
 - Naginata (Schwertlanze)
 - Bisentō (schwere Hellebarde)
8. Kusarigama (Ketten- und Sichelwaffen)
 - Kusarigama (Kette und Sichel)
 - Kyoketsu shogei (Seil und Dolch)
9. Kaya kujutsu (Feuer und Explosivstoffe)
 - Herstellung, Platzierung, Timing
 - Schusswaffen
 - Rauch und Feuer
10. Hensō jutsu (Verkleiden und Schauspielen)
 - Kostüme anziehen
 - Rollendenken

- Anpassen an die Rolle

11. Shinobiiri (Heimlichkeit und Eindringen in Befestigungen)

- Leises Bewegen
- Einbrechen und Aufbrechen
- Zutritt verschaffen
- Lauf- und Gehtechniken
- Über den Boden schleichen
- die Schatten nutzen

12. Bajutsu (Reiten)

- Reiten
- Reiten in Rüstung in der Schlacht

13. Suiren (Wassertraining)

- Geräuschloses Schwimmen
- Geräuschlose Wasserbewegungen
- Boote benutzen
- Tauchen
- Unterwasserkampf

14. Bōryaku (Strategie)

- Taktiken
- Schlachtformationen
- Politische Komplotten
- Timing
- Beeinflussung

15. Chōhō (Spionage)

- Spionage
- Spione ausbilden und rekrutieren

16. Inton jutsu (Fliehen und Verstecken)

- Goton pō (Nutzung der fünf Elemente zur Flucht)
- Verstecken
- Tarnen

17. Tenmon (Wetterkunde)

- Wettervorhersage
- Naturphänomene

18. Chimon (Landschaftskunde)

- Nutzung und Kenntnis des Geländes
- Orientierung
- Fahrzeugkenntnis

Ninpō Sanjūrokkei

Die 36 militärischen Strategien

Die Ninja mussten eine gute Grundlage in den 18 Kategorien der Kriegskünste haben (*bugei jūhappan*) und versuchen darin ein Spezialist zu werden. Zusätzlich musste ein Ninja noch weitere 18 Kategorien der Geheimtechniken erlernen (*ninja jūhakkei*).

Die Zahl 36 ist eine besondere Zahl, weil sie in 3 und 6 zerlegt werden kann. Wenn man 3 und 6 addiert ergibt das 9. Wenn man 3 und 6 multipliziert ergibt das 18. Teilt man 18 wieder in 1 und 8 ergibt das addiert wieder 9. In den Kriegskünsten, vor allem in den chinesischen, ist die Nummer 9 eine spezielle Zahl. Man sagt der Zahl 9 Vollendung nach, weil mit 10 ein neuer Zahlenbereich beginnt (zweistellig).

Die *sanjūrokkei* variierten oft, es wurden Fachgebiete gestrichen, andere hinzugefügt. Ein Ninja erlernte natürlich nicht nur die *ninpō sanjūrokkei*, sondern versuchte immer sich in möglichst vielen Gebieten zu perfektionieren.

Von diesen 36 grundlegenden Kriegskünsten sind 3 von besonderer Bedeutung. *Taijutsu* (unbewaffneter Kampf), *bikenjutsu* (Schwertkampf) und *bōjutsu* (Stockkampf). Diese 3 werden auch als die *drei Stützpfeiler* des *ninpō* bezeichnet.

Ebenfalls von großer Bedeutung ist *seishin teki kyōyō* (geistige Entwicklung). Ohne den geistigen und philosophischen Aspekt verkommt eine Kampfkunst zu einer leeren Hülle ohne Wert.

Bugei Jūhappan

1. Jūjutsu, Kenpō (unbewaffnetes Verteidigen)
2. Kenjutsu, Gekkenjutsu (Schwert)
3. Iai jutsu, Battojutsu (Schwertziehen)
4. Kusari fundōjutsu (Ketten)
5. Kusarigamajutsu (Kette und Sichel)
6. Bōjutsu (Stab)
7. Sōjutsu (Speer)
8. Naginatajutsu (Hellebarde)
9. Suiren (Schwimmen)
10. Bajutsu (Reiten)
11. Kishajutsu (berittenes Bogenschießen)

12. Jōjutsu (Wanderstab)
13. Kyūjutsu (Bogenschießen)
14. Yoroi Kumiuchi (Kämpfen in Rüstung)
15. Hōjō jutsu, Hobakujutsu (Fesseln)
16. Juttejutsu (Eiserner Stab)
17. Hojutsu (Illusionen)
18. Nage Kenjutsu, Shurikenjutsu (Wurfklingen)

Ninja Juhakkei

1. Seishin teki kyōyō (geistige Entwicklung)
2. Taijutsu (unbewaffneter Kampf: Jutaijutsu, Daken taijutsu, Koppō jutsu, Kossrijutsu)
3. Bikenjutsu (Schwert: Tantōjutsu, Kodachijutsu, Ōdachijutsu, Ninja tōjutsu, Ittojutsu, Nitōjutsu)
4. Sōjutsu (Speer)
5. Naginatajutsu (Schwertlanze)
6. Bisentōjutsu (Hellebarde)
7. Kusarigamajutsu, Kyoketsu shoge (Sichel und Kette, Seil)
8. Roku shaku bōjutsu, Bōjutsu (Stab)
9. San shaku bō jutsu, Jōjutsu (Wanderstab)
10. Shurikenjutsu, Senbannagejutsu (Wurfklingen)
11. Kishajutsu (berittenes Bogenschießen)
12. Inton jutsu (Verstecken: Omote/Ura Goton, Tenchijin Santon)
13. Hokojutsu (Gehtechniken)
14. Hensō jutsu (Verkleiden: Shichiho de sanpo gata)
15. Kakushi Bukijutsu (Geheimwaffen: Shūko, Sokko, Neko de, etc.)
16. Ninyakujutsu (Medizin, Drogen)
17. Gunryaku Heiho (Strategien)
18. Tenmon, Chimon (Strategien von Himmel und Erde)

Ninja no Hachimon

Die acht Tore der Ninja

Das bedeutet, dass viele Künste, die vorgeben Ninja-Künste zu sein, in Wirklichkeit Krieger-*ryū* sind und keine Ninja-Kunst.

Im Bujinkan sind 3 *ryūha* reine *ninja-ryū*, das Togakure-*ryū ninpō*, das Gyokushin-*ryū ninpō* und das Kumogakure-*ryū ninpō*.

Die anderen sechs *ryūha* sind Krieger-*ryū*, was natürlich nicht heißt, dass sie nicht wirksam sind! Auch früher lernten Ninja schon andere *ryūha*, um ihre Fähigkeiten zu verbessern.

So waren viele berühmte Ninja, wie z. B. Hattori Hanzo, angesehene Krieger in ihrer Region, von denen nur wenige wussten, dass sie auch Ninja waren.

1. Ninja no kiai jutsu (Energieentladung)
2. Ninja no taijutsu (Körperkunst)
3. Ninja no ken (Schwertkampf)
4. Ninja no yari (Speerkampf)
5. Shurikenjutsu (Klingenwerfen)
6. Ka jutsu (Feuer, Rauch und Explosivstoffe)
7. Kyomon (Beobachten, gesunder Menschenverstand)
8. Yugei (gesellschaftliche Künste, z. B. Teezeremonie oder Ikebana)

Chronologie der Website

1999

22. Dezember 1999

Meine Ninjutsu-Website geht am 22. Dezember 1999 online. Zuerst auf einem Shared Space ohne eigene Domain. Später läuft sie unter zwei verschiedenen Domains, ehe sie ihren finalen Namen bekommt: **kogakure** (木隠, jap. *Hinter Blättern und Bäumen verborgen*).

Ich erinnere mich noch, wie ich in einem sehr dicken, japanischen Wörterbuch nach einem Begriff gesucht habe, den es im Internet noch nicht gab und der auch eine Bedeutung hat.

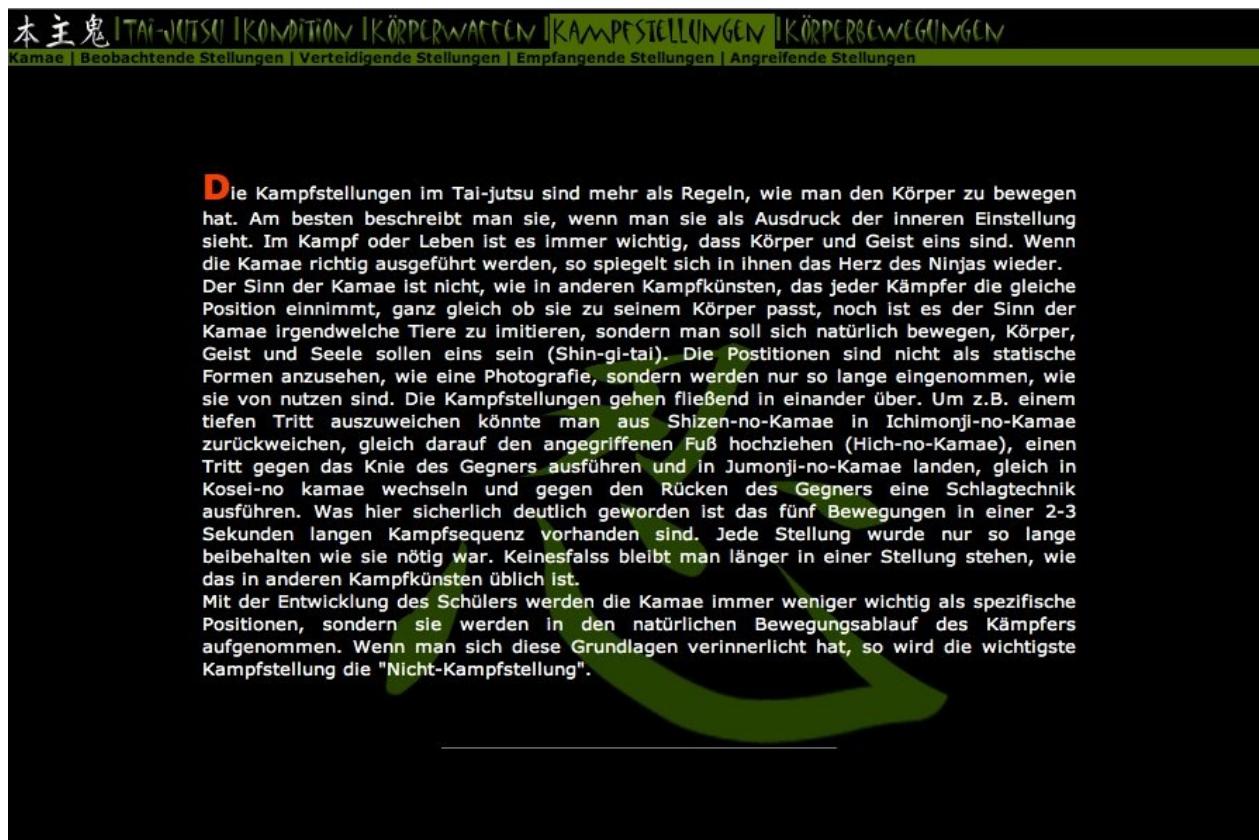
Das Design hatte *natürlich* animierte Ninja-Sterne, unlesbare Schrift und einen Page Counter.



2001

Januar 2001

Die Website hatte eigentlich nur als Sammlung von Notizen angefangen, sich in den nächsten zwei Jahren aber langsam zu einer größeren Website entwickelt. Im Januar 2001 war die Arbeit an der Website fast abgeschlossen. Zu dieser Zeit hatte ich eine geradezu aberwitzige Menge an Stunden in die Recherche und das Schreiben der Artikel investiert. Außerdem hatte ich zahlreiche komplizierte 3D-Modelle von Waffen, Werkzeugen und Techniken in *Poser* und *3d Studio Max* erstellt.



2002

Januar 2002

Im Januar 2002 stelle ich eine neues Design (Version 2) der Website online. Die erste Website hatte nur wenige Tabellenzellen eingesetzt, um das Layout zu erstellen, diese Version setzte auf die damals üblichen Spacer-GIFs, mit denen man Umrandungen von Boxen gestaltete.

Die zweite Version hatte ich auch schon in Teilen mit PHP erstellt, um wiederkehrende Teile nur einmal pflegen zu müssen.

Ich hatte zu dieser Zeit auch noch ein Gästebuch, ein Forum und einen Counter, wie es damals auf vielen Seiten üblich war. Die Navigation hatte ich mit JavaScript erstellt und sie war sehr schlecht zu bedienen. Außerdem hatte ich zeitweise Flash für einen *tollen* Lichteffekt und eine pure Flash-Startseite mit Musik und Animationen im Einsatz.

Neben einer fragwürdigen Auswahl an Schriften und *hippem* Stil hatte ich damals erstmals den Bambus als Markenzeichen meiner Website eingeführt.



2004

September 2004

Im September 2004 erstellte ich die Version 3 der Website. Da ich langsam mehr Verständnis von Design erlangt hatte, sah die Website auch nicht mehr grauenvoll aus. Ich hatte anstatt eines riesigen Header-Bildes jetzt einen stilisierten Bambus im Einsatz, den ich

aufgrund fehlenden handwerklichen Fähigkeiten irgendwo im Internet *gefunden* hatte und dann zum Schutz vor Copyright-Brüchen durch diverse Fotofilter und Veränderungen so weit verändert hatte, bis es als *eigene Kreation* durchgehen könnte.

Außerdem hatte ich mir bei einem Künstler über das Internet einen japanischen Siegenstein schnitzen lassen. Ich erinnere mich, dass es ihn eine Menge Mühe gekostet hatte, die Schriftzeichen von kogakure in der chinesischen Siegelschrift zu finden.

Technisch hatte ich hier zum ersten Mal ein semantisches CSS-Layout eingesetzt, das mit Floats die einzelnen Spalten auf der Seite ordnete.

Ninpo ikkan!

Diese Seite enthält Informationen über die Ninja, die legendären Schattenkrieger Japans, deren Kampfkunst Ninjutsu und deren Geschichte, Ausrüstung, Philosophien und Lebensansichten.

Kogakure.de wurde von [Stefan Imhoff](#) – Designer, Kampfkünstler und Hobby-Philosoph aus [Wolfsburg](#) erstellt. Derzeit lebt und arbeitet er in der schönen Hansestadt [Hamburg](#).

Die Seite ist in einen [Artikelbereich](#) und einen [Servicebereich](#) aufgeteilt, die Artikel bilden den Kernteil der Seite, wo man alles über die Ninja und Ninjutsu erfahren kann. Im Servicebereich gibt es Links, häufige Fragen werden beantwortet, die Seitenfunktionen werden erklärt und man kann Kontakt zu mir aufnehmen.

Artikel

[Vorwort](#)

Unter diesem Artikel ist eine Einleitung zu finden, um den interessierten Leser kurz und knapp zu informieren, was für eine Intention ich mit dieser Seite

SUCHE

ARTIKEL

Vorwort (1)
Geschichte (13)
Kriegskunst (11)
Waffen und Werkzeuge (7)
Geistige Kräfte (10)
Strategie und Taktik (9)
Das Erbe der Ninja (12)
Regeln und Philosophien (7)
Lexikon und Sprache (6)

SERVICE

Downloads
Einstellungen
FAQ
Kaufempfehlungen
Hilfe

2006

30. April 2006

Zwei Jahre später waren gerade CMS (Content Management Systeme) der absolute Hit und ich kaufte mir eine Lizenz von [ExpressionEngine](#), um meinen Blog damit zu betreiben.

Für Version 4 meiner Website hatte ich in Adobe Illustrator mit dem Verlaufsgitterwerkzeug einen komplett neuen Bambus erstellt.

Außerdem gab es Verbesserungen an den Schriften und das Design wurde insgesamt leichter und frischer.



Ninpo ikkan!

Diese Seite enthält Informationen über die Ninja, die legendären Schattenkrieger Japans, deren Kampfkunst Ninjutsu und deren Geschichte, Ausrüstung, Philosophien und Lebensansichten.

Kogakure.de wurde von Stefan Imhoff - Designer, Kampfkünstler und Hobby-Philosoph aus Wolfsburg erstellt. Derzeit lebt und arbeitet er in der schönen Hansestadt Hamburg.

Die Seite ist in einen Artikelbereich und einen Servicebereich aufgeteilt, die Artikel bilden den Kernteil der Seite, wo man alles über die Ninja und Ninjutsu erfahren kann. Im Servicebereich gibt es Links, häufige Fragen werden beantwortet, die Seitenfunktionen werden erklärt und man kann Kontakt zu mir aufnehmen.

Es gibt übrigens zwei verschiedene Designs, wobei normalerweise das helle Design geladen wird. Wer aber lieber ein dunkles Design bevorzugt, kann dies unter Einstellungen wechseln.



Artikel

[Vorwort](#)
[Geschichte](#)
[Kriegskunst](#)
[Waffen und Werkzeuge](#)
[Geistige Kräfte](#)
[Strategie und Taktik](#)
[Das Erbe der Ninja](#)
[Regeln und Philosophien](#)

Service

[Downloads](#)
[Einstellungen](#)
[FAQ](#)
[Kaufempfehlungen](#)
[Hilfe](#)
[Impressum](#)
[Kontakt](#)
[Links](#)
[Sitemap](#)

25. August 2006

Nominierung für das Webdesignbook

Die Website wurde für das **Webdesignbook** nominiert. Das Webdesignbook war ein Projekt, das beeindruckende Designs auszeichnet. Die nominierten Seiten mussten in tabellenlosem Layout, mit validem Markup und CSS umgesetzt sein. Einmal im Jahr wurden 150 Websites von einer namhaften Jury ausgewählt und irgendwann im Herbst des Jahres in Buchform auf rund 248 Seiten publiziert. Zusätzlich wird das Buch Interviews mit Designern enthalten, Artikel über Designer, die Designs werden nach Farbe, Stil und Autor geordnet sein. In diesem Jahr bestand die Jury aus Andy Budd, Tammie Lister, John Oxton, Marco van Hylckama Vlieg, James Archer, Kyle Neath, Chris J. Davis und Thomas Silkjær.

29. Oktober 2006

Bujinkan bei *Welt der Wunder*

Am Sonntag, 29. Oktober 2006 um 19:00 Uhr wurde in der Sendung **Welt der Wunder** auf RTL2 eine Fernsehreportage über die Ninja ausgestrahlt.

Das Welt der Wunder-Team hat dafür Hatsumi Sensei in Japan besucht und stellte historische Schlachten und Ninja-Einsätze nach. Einige deutsche Bujinkan Dōjō standen dem Filmteam sowohl vor der Kamera als auch dahinter zur Seite.

Ich hatte das Vergnügen die Redakteure mit dem theoretischen Fachwissen zu versorgen, bevor die Filmarbeiten begannen.

2007

25. Februar 2007

100.000ter Besucher

Am 25. Januar 2007 hatte meine Website ihren 100.000 Besucher seit Beginn der Zählung im Oktober 2005 die Seite besucht. Insgesamt hatten 100.015 Besucher 497.349 Seiten seit diesem Zeitpunkt aufgerufen.

Die Beiträge über Ninja auf RTL2 (**Welt der Wunder**) und PRO7 (**Galileo Mystery**) hatten Spitzenwerte erzeugt. Das Interesse an den Artikeln war bei den Besuchern nach dem *Welt der Wunder*-Beitrag um ein Vielfaches größer als bei den Besuchern des Beitrag von *Galileo Mystery*.

2008

24. April 2008

Die Version 5 meiner Website wird live gestellt. Dieses Mal war es nur eine kleine visuelle Veränderung, dafür war der technische Teil komplett neu.

Ich setzte dazu zum ersten Mal ein Web-Framework ein, wodurch ich jede einzelne Zeile selbst schreiben musste und mich neben Templates auch um Datenbank, Controller und diverse andere Dinge kümmern musste. Damals überzeugte mich das Python-Webframework [Django](#), so dass ich mir Python beibrachte und die Website komplett neu erstellte. Insbesondere das Admin-Interface von Django war damals ein besonderes Highlight.

Informationen

Fachmagazin für Ninja, Ninjutsu und Kampfkunst

Dies ist [kogakure.de](#). Seit 1999 kann man hier Artikel, Textsammlungen und Übersetzungen zu Themen rund um die japanischen Schattenkrieger, Spione und Krieger – die Ninja – und deren Kampfkunst Ninjutsu lesen.

Die Idee dazu wurde von [Stefan Imhoff](#), einem (Web)-Designer/Entwickler, Kampfkünstler und Hobby-Philosophen aus Wolfsburg (heute aus Hamburg) entwickelt und umgesetzt.

Und warum?

Seit Anfang der 90er, ursprünglich wahrscheinlich durch die [Teenage Mutant Hero Turtles](#) auf das Ninjutsu gestoßen, interessierten mich die Ninja und ihre Gedankenwelt.

Damals war das [Bujinkan](#) in Deutschland nur spärlich zu finden, eine Trainingsmöglichkeit nahezu unmöglich zu finden. Auch die erhältliche Fachliteratur war mehr als dürftig.

Auf der Suche nach Wissen, Hintergrundinformationen und Informationen sammelte sich im Laufe der Zeit eine Notizsammlung an, die in kogakure.de verarbeitet wurde.

Suche
 Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Navigation

- ⦿ [Inhaltsverzeichnis](#)
- ⦿ [Kaufempfehlungen](#)
- ⦿ [Lexikon](#)
- ⦿ [Sprüche](#)
- ⦿ [Informationen](#)
- ⦿ [Kontakt](#)

2010

10. März 2010

Abmahnung

Da ich auf meiner Website eine kleine Sammlung von Sprüchen und Zitaten hatte, wurde ich wegen Urheberrechtsverletzung von den Erben von **Karl Valentin** abgemahnt. Ich musste eine Unterlassungserklärung unterschreiben und mein Anwalt konnte größeren Schaden abwehren. An die Kläger zahle ich nichts.

Ich kam zum ersten mal mit wirklich furchtbaren Menschen in Kontakt, deren ganzer Lebensinhalt darin bestand, anderen Menschen ihr Leben schwer zu machen. Da Karl Valentins Werke 2018 gemeinfrei werden, wollten die Erben so viel wie möglich verdienen, ehe diese Quelle versiegt.

Das es sich hier um **gewerbsmäßige Abmahnungen** handelte wurde mir klar, als mir mein Anwalt mitteilte, dass alleine seine Kanzlei in Hamburg zu diesem einen besagten Spruch vier Klienten vertrat.

Leider war ich nach dieser Erfahrung gezwungen, die Sprüche ganz von der Website zu nehmen, da ich nicht für jeden Spruch zweifelsfrei feststellen konnte, ob der Urheber schon länger als 70 Jahre unter der Erde liegt.

2015

7. April 2015

Fünf Jahre später sind die Sprüche zurück (ich hatte jeden einzelnen Urheber geprüft und alle neueren Autoren entfernt). Zusammen mit den Sprüchen gab es ein komplett neues Design und die Version 6 meiner Website.

Ich hatte mich von Django verabschiedet, da ich beruflich mit Ruby zu tun hatte und Python nur ein Hobbie war. Außerdem war es ein gehöriger Aufwand eine solche Website am Laufen zu halten.

Glücklicherweise hatten das auch viele andere Entwickler erkannt und immer mehr Personen hatten begonnen ihre Websites und Blogs auf statische Seiten umzustellen. Es gibt eine fast unbegrenzte Anzahl von [Statischen Seitengeneratoren](#), die es ermöglichen mit Templates, Logik und Daten zu arbeiten und am Ende dann trotzdem pure statische HTML-Seiten auszuwerfen. So kann auch niemand die Website hacken. Und es ist keine Datenbank oder teure und komplizierte Serversoftware nötig, sondern die Seiten können quasi überall gehostet werden und skalieren fantastisch. Selbst ein paar tausend Zugriffe pro Sekunde werden keinen Server in Bedrängnis bringen.

Ich setze [Jekyll](#) als Seitengenerator ein, verwende [PostCSS](#) für mein CSS, [Browserify](#) für mein JavaScript und [Gulp.js](#) als Build-Tool.

Die ganze Website ist mobil-optimiert und läuft auf jedem Device.

Den Bambus erstellt ich in [Affinity Designer](#) komplett neu, um ihn als SVG direkt in die Seite einzubinden (und das Verlaufswerkzeug wird nicht von SVG unterstützt).



2017

27. Juni 2017

Nach sechs Monaten Arbeit veröffentlichte ich ein **eBook** von kogakure.

Ich nutze **GitBook**, um mein Buch zu schreiben und ebenso für das Hosting und das Bereitstellen der eBook-Varianten.

Im Rahmen der Überarbeitung behebe ich zahlreiche Fehler, schaue über jeden Artikel, füge neue Bilder ein und ersetze wo immer möglich Grafiken mit SVG.

13. August 2017

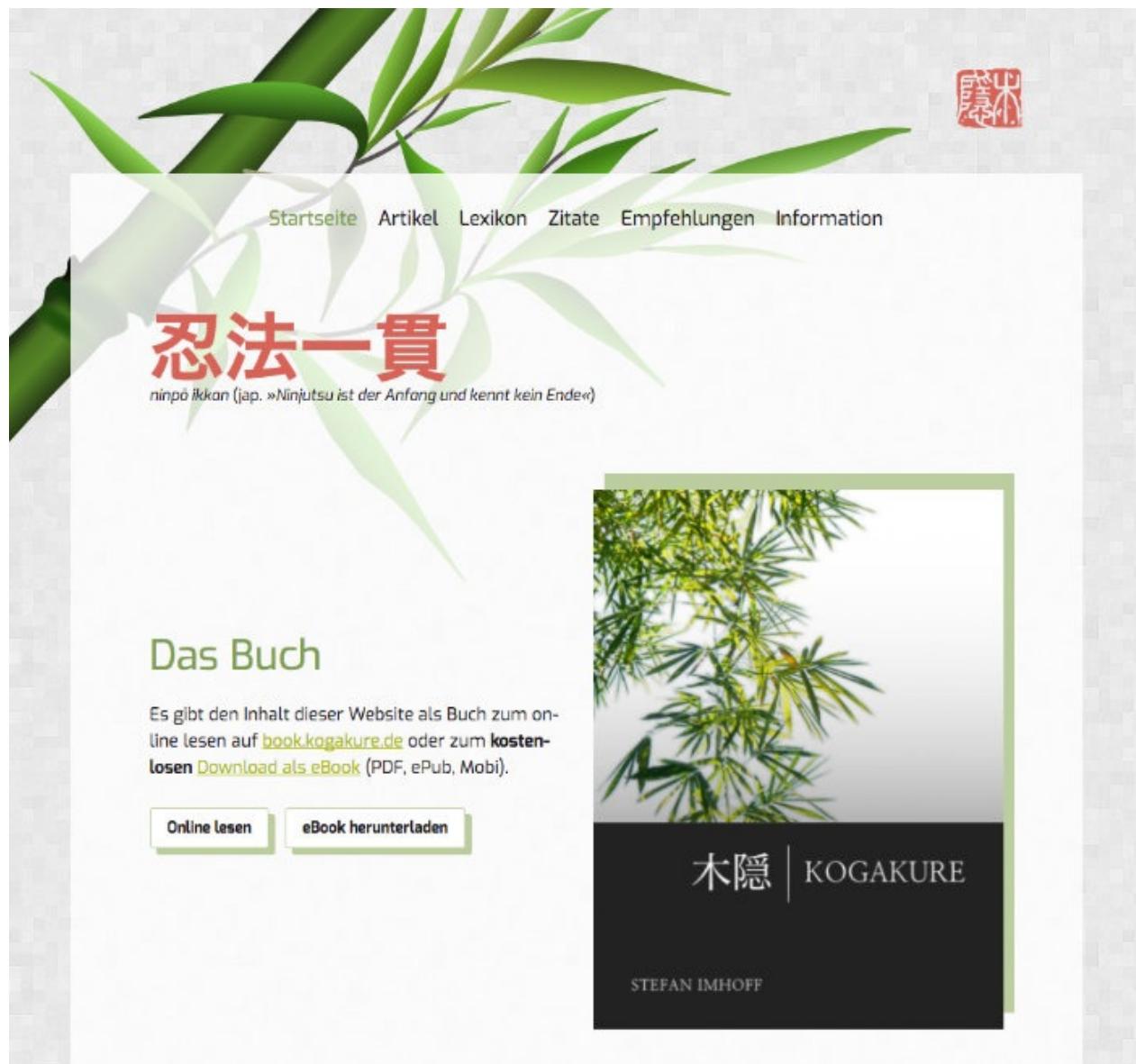
Da Jekyll sehr langsam rendert und ich auch schon meine [private Website](#) mit dem statischen Seitengenerator [Hugo](#) ersetzt hatte, war es nur der nächste logische Schritt das auch für kogakure.de zu machen.

Gleichzeitig konnte ich die ganze Website noch einmal überarbeiten, einige kleinere grafische Änderungen vornehmen und die Homepage komplett neu gestalten.

Außerdem konnte ich zum ersten Mal das [CSS Grid Layout](#) im größeren Umfang einsetzen. Die Arbeit mit diesem neuen CSS-Standard für Seitenlayouts hat unglaublichen Spaß gemacht.

Die Website hat jetzt auch einen Service Worker und kann sogar ohne Internetverbindung angesehen werden.

Ich nutze jetzt [Netlify](#) als Hoster für meine Website, und veröffentlichte Änderungen automatisch direkt über [GitHub](#).



Empfehlungen

Bücher

Hier liste ich die besten Bücher zum Thema Ninja, Ninjutsu, Kriegskunst und Samurai auf. Leider sind nicht alle Bücher immer verfügbar, manche kann man nur noch im Antiquariat oder gebraucht beziehen. Ich lasse sie dennoch in der Liste, da sie sehr lesenswert sind.

- **Bujinkan Denshō**

- [Gyokko Ryū Taijutsu no Kata: Bujinkan Budō Denshō](#)
- [Kukishinden Ryū Taijutsu no Kata: Bujinkan Budō Densho](#)
- [Kotō Ryū Taijutsu no Kata: Bujinkan Budō Densho](#)
- [Togakure Ryū Taijutsu no Kata: Bujinkan Budō Densho](#)
- [Shinden Fudō Ryū Dakentaijutsu no Kata: Bujinkan Budō Densho](#)
- [Takagi-Yōshin-Ryū Taijutsu no Kata: Bujinkan Budō Denshō](#)
- [Shinden-Fudo Ryū Jūtaijutsu no kata: Bujinkan Budō densho](#)

- **Tenchijin Ryaku**

- [Ten Ryaku no Maki: Strategien des Himmels](#)
- [Chi Ryaku no Maki: Strategien der Erde](#)
- [Jin Ryaku no Maki: Strategien des Menschen](#)

- **Bücher von Hatsumi Masaaki**

- [Essence of Ninjutsu: The Nine Traditions](#)
- [Ninjutsu. History and Tradition](#)
- [The Grandmaster's Book of Ninja Training](#)
- [The Way of the Ninja: Secret Techniques](#)
- [Secrets from the Ninja Grandmaster: Revised and Updated Edition](#)
- [Unarmed Fighting Techniques of the Samurai](#)
- [Japanese Sword Fighting: Secrets of the Samurai](#)
- [Stick Fighting: Techniques of Self-Defense](#)
- [Advanced Stick Fighting](#)
- [Understand? Good Play!: Words of Consequence](#)
- [Hanbo-Jutsu: Kukishin Ryu](#)
- [Sanmyaku: Bujinkan-Magazin](#)

- **Ninja**

- [Ninja: The Invisible Assassins](#)
- [Ninja: Spirit of the shadow warrior](#)
- [Ninja: Warrior Ways of Enlightenment](#)
- [Ninja: Warriorthpath of Togakure](#)

- [Ninja: Legacy of the Night Warrior](#)
- [Ninja: Lore of the Shinobi Warrior](#)
- [Ninja: Secret Scrolls of the Warrior Sage](#)
- [Kokoro no Katachi: Das Wesen des Kokoro](#)
- [Art of Life and Death: Lessons in Budo from a Ninja Master](#)
- [The Book of Ninja: The Bansenshukai - Japan's Premier Ninja Manual](#)
- [The Ninpiden - True Ninja Traditions: And the Unknown Ninja Scroll](#)
- [The Secret Traditions of the Shinobi: Hattori Hanzo's Shinobi Hiden and Other Ninja Scrolls](#)
- [True Path of the Ninja: The Definitive Translation of the Shoninki](#)
- [Mystic Arts Of The Ninja: Hypnotism, Invisibility and Weaponry](#)
- [Mystic Arts Of The Ninja: Hypnotism, Invisibility and Weaponry](#)
- [Ninja und Japanische Kampfmönche 950-1650](#)
- [Ninja: Die wahre Geschichte der geheimnisvollen japanischen Schattenkrieger](#)
- **Kriegskunst**
 - [Die Kunst des Krieges](#)
- **Samurai**
 - [Hagakure](#)
 - [Das Buch der fünf Ringe](#)
 - [Bushidō: Die sieben Tugenden des Samurai](#)
 - [Der Weg des Samurai: Anleitung zum strategischen Handeln](#)

Filme

Traurig, aber leider wahr. Von den 850 mit [ninja](#) verschlagworteten Filmen auf IMDb, sind nur die Filme der Reihe **Shinobi no Mono** zu empfehlen. Jeder andere Ninja-Film, den ich jemals gesehen habe, stellt Ninja unauthentisch, mit magischen Fähigkeiten oder als tötende Superschurken dar. Ich bin gerne bereit weitere Filme dieser Liste hinzuzufügen, wenn sie authentisch sind. Shinobi no Mono ist leider etwas schwierig zu beschaffen. Es gibt ein paar auf asiatische DVDs spezialisierte Shops, wo man die komplette Box für einen fairen Preis bestellen kann. Unbedingt darauf achten, dass es sich nicht um eine Version für den chinesischen Markt handelt, da sonst in den Untertiteln alle Orts- und Personennamen in chinesische Namen geändert werden und man der Geschichte gar nicht mehr folgen kann (z. B. Edō wird Bejing).

- [Shinobi no mono](#)
- [Shin shinobi no mono](#)
- [Zoku shinobi no mono](#)
- [Shinobi no mono: Zoku Kirigakure Saizō](#)
- [Shinobi no mono: Kirigakure Saizo](#)

- Shinsho: shinobi no mono
- Shinobi no mono: Iga-yashiki
- Shinobi no mono: Shin kirigakure Saizô

Glossar

Aikidō

(jap. 合氣道, dt. Der Weg der Harmonie). Eine defensive Kampfsportart, die von Ueshiba Morihei zwischen 1925 und 1969 entwickelt wurde.

Aikuchi

(jap. 匕首). Kleiner, japanischer Dolch.

Ainu

(jap. アイヌ). Ureinwohner Japans. Ein sprachlich und rassisch von den Japanern unterschiedliches Volk, die heute in geringer Zahl (15.000 Personen) auf der nördlichen Insel Hokkaidō leben. Ihr Körperbau ist untersetzt, mit heller Haut, kräftigen Knochen und Körperbehaarung.

Aisha

(jap. 愛者, dt. Liebesperson). Prinzip des *gojō goyoku*, das auf dem Ausnutzen von Mitleid beruht.

Akechi Mitsuhide

(jap. 明智 光秀). General von Oda Nobunaga, der ihn verriet und in Abwesenheit von dessen Leibwächtern, Nobunaga angriff und tötete. Seine Truppen brannten Nobunagas Burg niederr.

Akindo

(jap. 商人, dt. Kaufmann). Beliebte Verkleidung der Ninja im *shichi hō de*.

Ashi

(jap. 足, dt. Bein, Fuß).

Ashi fumikae

(jap. 足踏み替え, dt. Beinwechsel).

Ashigaru

(jap. 足軽, dt. Leichtfüßiger Soldat). Untere Schicht der Samurai. In Friedenszeiten waren sie meist Bauern auf den Feldern. Ihre Bewaffnung und Rüstung war leichter und billiger.

Ashikaga

(jap. 足利). Clan, der von den Minamoto abstammt und in der Ashikaga-Periode (1338-1573) die Shōgune Japans stellte.

Ashikō

(jap. 足甲, dt. Gepanzerte Füße). Kletterfußkrallen der Ninja, die benutzt wurden, um an Mauern und Wänden hochzusteigen. Das Gegenstück für die Hände heißt *shukō* oder *tekagi*.

Atemi

(jap. 当身, dt. Schlag auf den Körper). Schläge und Tritte gegen die Vitalpunkte und Nervenzentren des Menschen, um ihn zu betäuben, zu lähmen oder zu töten.

Atemi-waza

(jap. 当身技, dt. Den Körper mit der Hand treffen). Andere Bezeichnung für den Schlag auf die Vitalpunkte und Nervenzentren.

Atemite

(jap. 当身手, dt. Den Körper mit der Hand treffen). Andere Bezeichnung für den Schlag auf die Vitalpunkte und Nervenzentren.

Ayumiashi

(jap. 歩み足, dt. Normales Gehen).

Bajutsu

(jap. 馬術, dt. Reitkunst).

Bakufu

(jap. 幕府, dt. Zeltregierung). Ursprünglich die Bezeichnung für das Feldlager des *shōgun*. Später für den Sitz der Militärdiktatur des *shōgun*. Eingedeutscht: Shōgunat.

Bakuhatsu gamma

(jap. 爆発鎌, dt. Bombenwurf-Sichel). Ninjawaffe, bestehend aus einer großen Sichel (*kama*), einer zwei Meter langen Kette und am Ende Explosivstoffe, Gifte oder Blendpulver.

Bansenshūkai

(jap. 萬川集海, dt. Zehntausend Flüsse münden in das Meer). Ein zehnteiliges Ninjakompendium, geschrieben 1676 von Fujibayashi Yasuyoshi.

Banzai

(jap. 万歳, dt. Zehntausend Jahre). Japanischer Ausruf der Freude oder des Kampfes.

Bashigo

(jap. 梯子, dt. Leiter). Auch *hashigo*. Meist aus Schilf oder Bambus hergestellt.

Bisentō

(jap. 眉尖刀, dt. Hellebarde). Japanische Hellebarde mit breiter Klinge.

Biwako

(jap. 比叡湖, dt. Biwa-See). Der größte See in Japan (695 km²), nahe bei der Stadt Kyōto gelegen. Der Name kommt durch seine einer Laute (Biwa) ähnelnde Form.

Bō

(jap. 棒, dt. Stock, Stab). Bezeichnung für alle japanischen Stabwaffen. Eigentlich aber auf den *roku shaku bō* bezogen.

Bō shuriken

(jap. 棒手裏剣). Längliche, dolchartige Wurfgeschosse (*shuriken). Unter anderem Haarnadeln, Nägel, Eßstäbchen.

Bōenkyō

(jap. 望遠鏡, dt. Fernrohr).

Bō ken

(jap. 棒剣, dt. Stockschwert). Übungsschwert aus schwerem Holz. Auch *bokken* oder *bokutō*. Eine durchaus gefährliche Waffe.

Bokken

(jap. 木剣, dt. Holzs Schwert). Auch *bō ken* oder *bokutō*.

Boku

(jap. 木, dt. Baum, Holz). Auch *moku*.

Bokutō

(jap. 木刀, dt. Holzs Schwert). Auch *bō ken* oder *bokken*.

Bōryaku

(jap. 謀略, dt. Strategie). Teil der japanischen Kriegsführung (*heiho*). Dazu zählten unter anderem die japanischen Schlachtformationen.

Boshi ken

(jap. 母指拳, dt. Daumenfaust). Das Ziel wird mit der Daumenspitze getroffen.

Bu

(jap. 武, dt. Die Kunst des Krieges, Kriegertum, Militär). Auch *mu*.

Buddha

(sankr. बुद्ध, dt. Erwachter). Bezeichnung für eine Person, die den Weltenkreislauf der Wiedergeburt durchbrochen hat. Meist ist mit Buddha der Buddha Siddhārtha Gautama, ein Prinz aus Kapilavatsu, der Begründer der Weltreligion Buddhismus gemeint. Japanisch *butsu*.

Budō

(jap. 武道, dt. Kriegskünste). Begriff für alle japanischen Kampfkünste.

Budōka

(jap. 武道家, dt. Kriegskünstler). Ausübende Person des *budō*.

Bugeisha

(jap. 武芸者, dt. Meister der Kriegskünste). Bezeichnung für die Krieger (Samurai), Ausübende der Kriegskünste. Auch *bujin*.

Bujin

(jap. 武人, dt. Militärische Person). Auch *bugeisha*.

Bujinkan

(jap. 武神館, dt. Die Halle des göttlichen Kriegers). Organisation, gegründet von Hatsumi Masaaki, vereint neun alte Krieger- und Ninjutsu-ryū.

Bujutsu

(jap. 武術, dt. Die Kriegskünste, Wushu). Bezeichnung für alle Kampfkünste der Samurai.

Buke

(jap. 武家, dt. Samurai, Krieger, Militärische Familie). Bezeichnung für adelige Kriegerfamilien.

Bukkyō

(jap. 仏教, dt. Buddhismus).

Bushi

(jap. 武士, dt. Krieger, Samurai). Bezeichnung für die adligen Krieger des feudalen Japan.

Bushidō

(jap. 武士道, dt. Der Weg des Kriegers). Ehrenkodex der Samurai. Forderte Selbstdisziplin, Selbstaufgabe und Selbstbeherrschung.

Butsu

(jap. 仏, dt. Buddha).

Chakuchi

(jap. 着地, dt. Ausfallschritt).

Chi

(jap. 地, dt. Erde, Erdboden).

Chi no kata

(jap. 地の型, dt. Erd-Form).

Chi giri ki

(jap. 乳切木). Langer Stab, mit Kette und Eisengewicht am Ende. Waffe, die aus dem Dreschflegel entwickelt wurde.

Chi kai ri

(jap. 地開理, dt. Erdöffnende Strategien). Strategien, die vom Ninja während eines Krieges angewendet wurden, um die feindlichen Linien zu durchdringen.

Chikatabi

(jap. 地下足袋). Schuhe der Ninja, mit separatem großen Zeh. Eigneten sich besonders zum lautlosen Laufen und Klettern.

Chikujō jutsu

(jap. 築城術, dt. Die Kunst eine Burg zu bauen). Methoden der Feldbefestigung.

Chimon

(jap. 地文, dt. Geographie).

Chitsu mishi

(jap. 秩見し, dt. Bazahlte Augen). Bewohner eines feindlichen Gebietes, die für einen Ninja arbeiten.

Chōda

(jap. 長蛇, dt. Lange Schlange). Eine Schlachtformation aus dem *bōryaku*.

Chōhō

(jap. 謀報, dt. Spionage).

Chōkyori kyōsō

(jap. 長距離競争, dt. Langsteckenlauf). Eine Lauftechnik der Ninja, die angewendet wurde um Botschaften über große Distanzen zu übermitteln.

Chūnin

(jap. 中人, dt. Mittlere Person). Mittlerer Rang der Ninja. Kontakterson zwischen dem Führer eines Clans (*jōnin*) und den ausführenden Agenten (*genin*). Seine Stärken lagen im Bereich der Menschenkenntnis und des Verkleidens, weil er meist den Kontakt zum Auftraggeber herstellte.

Dai

(jap. 大, dt. Groß).

Daimyō

(jap. 大名, dt. Großer Name). Bezeichnung für die aufstrebenden Großgrundbesitzer, die in der *sengoku jidai*-Periode um die Macht in Japan kämpften.

Daisharin

(jap. 大車輪, dt. Großes Waagenrad). Waffe der Ninja, bestehend aus einer Achse und zwei großen Rädern. Wurde in die Beine des Gegners gerollt.

Daishō

(jap. 大小, dt. Groß-Klein). Bezeichnet das Schwertpaar der Samurai, *katana* und *wakizashi*.

Daitō

(jap. 大刀, dt. Großes Schwert). Begriff für Schwerter der Samurai mit Überlänge.

Daken taijutsu

(jap. 打拳体術, dt. Die Kunst mit der Faust gegen den Körper zu schlagen). Kampftechniken aus dem Taijutsu. Tritte, Schläge und Blocktechniken. Unterscheidung in *koppō jutsu* und *koshi jutsu*.

Dan

(jap. 段, dt. Rang, Stufe). Bezeichnung für die Meistergrade.

Dengyō Daishi

(jap. 伝教大師). Begründer der buddhistischen Sekte des Tendai und des Klosters Enryakuji. Anderer Name war Saichō.

Densho

(jap. 伝書, dt. Überlieferte Schreiben). Geheimdokumente eines *ryū*, in dem die Techniken und Regeln aufgezeichnet wurden.

Dō

(jap. 道, dt. Weg, Pfad, Grundsatz). Bezeichnung für die asiatische Weltanschauung.

Do

(jap. 土, dt. Erde, Erdboden).

Dō no hi

(jap. 銅の火, dt. Kupferfeuer). Taschenwärmer. Ein kleiner Ofen, in den der Ninja ein Stück glimmende Kohle legte. Auch *dōka*.

Dōjō

(jap. 道場, dt. Trainingshalle).

Dōka

(jap. 銅火, dt. Kupferfeuer). Taschenwärmer. Auch *dō no hi*.

Doko no kamae

(jap. 怒虎の構え, dt. Wütender Tiger). Stellung (Kamae) aus dem Ninjutsu.

Dōkyō

(jap. 道教, dt. Daoismus). Philosophische Lehre aus China, die fälschlicherweise oft mit der taoistischen Religion verwechselt wird. Daoismus lehrt die Hinwendung zur Natur und das Verständnis des Universums.

Do sha

(jap. 怒者, dt. Wütende Person). Prinzip des *gojō goyoku*, das auf dem Ausnutzen von Reizbarkeit beruht.

Doton jutsu

(jap. 土遁術, dt. Die Kunst mit Erde zu fliehen). Fluchttechnik aus dem *goton pō*, bei dem man sich der Erde als Fluchtmittel bedient.

Ebira

(jap. 箭, dt. Pfeilköcher).

Edo

(jap. 江戸). Alter Begriff für die japanische Hauptstadt, heute Tōkyō.

Eki

(jap. 易, dt. Orakel). Durch Münzen oder Schafgarbenstängeln befragt. Im chinesischen I Ging.

Endoku ken

(jap. 煙毒剣, dt. Rauch-Gift-Klinge). Wurfstern (*shuriken*), der angezündet werden konnte und giftige Gase erzeugte.

Engetsu

(jap. 僊月, dt. Halbmond). Eine Schlachtformation aus dem *bōryaku*.

Enryakuji

(jap. 延暦寺). Hauptkloster der Sekte des Tendai auf dem Berg Hiei zan nahe bei Kyōto. Auf Veranlassung des Tennō Kammu als Zentrum des Tendai-Buddhismus gegründet. In seiner Blütezeit hatte das Kloster bis zu 40.000 Mönche und Sōhei in 3000 Tempeln auf dem Berg. Im September 1571 wurde es von Oda Nobunaga im Laufe seines Feldzugs gegen *ikkō-ikki*, Ninja und *sōhei* zerstört und die meisten Bewohner getötet.

Fu

(jap. 風, dt. Wind).

Fu no kata

(jap. 風の型, dt. Wind-Form).

Fudō ken

(jap. 不動拳, dt. Unbewegte Faust). Eine Fausthaltung, die in vielen Kampfkünsten vorhanden ist und eine 'normale' Faust darstellt.

Fudōshin

(jap. 不動心, dt. Unbewegtes Herz). Ein ruhiger, und unbewegter Geist.

Fudōza no kamae

(jap. 不動座の構え, dt. Unbewegter Sitz). Sitzposition in Japan, auch Stellung im Ninjutsu.

Fujibayashi Nagato

(jap. 藤林長門). Berühmter *jōnin* aus der Region Iga. In Wirklichkeit nur eine Scheinidentität von Momochi Sandayu.

Fujita Seiko

(jap. 藤田せいこ). Großmeister des Ninjutsu. Das letzte Oberhaupt des Kōga-ryū. Starb im Alter von 65 Jahren mit seinen drei besten Studenten durch einen Autounfall.

Fukibari

(jap. 吹き針, dt. Nadeln blasen). Kampftechnik der Ninja, bei der kleine Metallnadeln (Fukumi bari) in das Gesicht des Angreifers geblasen wurden.

Fukiya

(jap. 吹き矢, dt. Blasrohr und Pfeil). Meist waren die Geschosse vergiftet.

Fukumi bari

(jap. 含み針, dt. Kleine Pfeile).

Fuma Kotarō

(jap. 風魔小太郎). Berühmter *jōnin* Ninja mit 200 Gefolgsmännern. Spezialist im Guerillakampf.

Futokoro teppō

(jap. 懐鉄砲, dt. Taschen Eisenpistole). Bronzepistole, die leicht zu verbergen war. Wurde gerne von den Ninja eingesetzt.

Gandō

(jap. 龕灯, dt. Buddhistisches Altarlicht). Beleuchtungswerkzeug, dessen Lichtquelle immer senkrecht zum Boden gehalten wird.

Gankō

(jap. 雁行, dt. Flug der Vögel). Eine Schlachtführung aus dem *bōryaku*.

Gasshō no kamae

(jap. 合掌の構え, dt. Gebetsstellung). Stellung (Kamae) aus dem Ninjutsu. Begrüßung mit zusammengelegten Handflächen.

Genin

(jap. 下人, dt. Untere Person). Unterer Rang der Ninja. Ausführender Agent, der seine Befehle vom *chūnin* erhält. Den *jōnin* kennt er meistens nicht. Seine Stärken lagen im Nahkampf, Verbergen, Infiltration und Sabotage.

Genji

(jap. 源氏). Bezeichnung für die Minamoto.

Geri

(jap. 蹤り, dt. Fußtritt). Auch *keri*.

Geta

(jap. 下駄). Holzsandalen mit hohen Stöckeln, einem Kreuz- oder Zehenband.

Gi

(jap. 着, dt. Kleidung, Outfit, Uniform). Trainingskleidung.

Gikan-ryū

(jap. 義鑑流, dt. Schule des Lernens von Gerechtigkeit). Einer der neun *ryū* des Bujinkan.

Gisō jutsu

(jap. 擬裝術, dt. Die Kunst des Imitierens und Verkleidens). Die Kunst des Ninja, sich in andere Menschen hineinzudenken und eine neue Identität anzunehmen. Bestandteil des *onshin jutsu*.

Godai

(jap. 五大, dt. Die großen Fünf). Die fünf Elemente des Universums aus dem *mikkyō*. Erde (*chi*), Wasser (*sui*), Feuer (*ka*), Wind (*fu*) und Leere (*kū*).

Gogyō

(jap. 五行, dt. Theorie der fünf Elemente). Aus dem chinesischen Daoismus übernommene Anschauung der Natur. Wasser (*sui*), Holz (*moku*), Feuer (*ka*), Erde (*do*) und Metall (*kin*).

Gogyō no kata

(jap. 五行の型, dt. Fünf Bewegungen Form).

Gogyō setsu

(jap. 五行説, dt. Theorie der fünf Elemente). Kurz *gogyō*.

Gojō goyoku

(jap. 五条五欲). Strategie der Ninja, bei der Menschen durch ihre Charakterzüge manipuliert werden.

Goku no kamae

(jap. ごくの構え). Stellung (Kamae) aus dem Ninjutsu.

Gorin no sho

(jap. 五輪の書, dt. Das Buch der fünf Ringe). Von Miyamoto Musashi verfasstes Werk über den Schwertkampf und die Strategie.

Goshin no kata

(jap. 梧心の型, dt. Phoenix-Baum Herz Form).

Goton jutsu

(jap. 五遁術, dt. Fünf-Flucht-Kunst). Anderer Name für *goton pō*.

Goton pō

(jap. 五遁包, dt. Die fünf Methoden der Flucht). Prinzip des Ninja, mit Hilfe der fünf Elemente des *gogyō* zu entkommen.

Gu

(jap. 具, dt. Werkzeug).

Gyokko-ryū

(jap. 玉虎流, dt. Schule des mit Juwelen geschmückten Tigers). Einer der neun *ryū* des Bujinkan.

Gyokushin-ryū

(jap. 玉心流, dt. Die Schule des mit Juwelen geschmückten Herzens). Einer der neun *ryū* des Bujinkan.

Gyorin

(jap. 魚鱗, dt. Fischschuppe). Eine Schlachtformation aus dem *bōryaku*.

Hagakure

(jap. 葉隱, dt. Verborgene Blätter). Buch des Samurai Yamamoto Tsunetomo. Behandelt die philosophischen Aspekte des *bushidō*.

Ha jutsu

(jap. 破術, dt. Die Kunst des Zerbrechens). Befreiung aus Haltegriffen.

Hakama

(jap. 裄). Traditioneller Hosenrock.

Han

(jap. 藩, dt. Feudales Gebiet, Lehen, Provinz). Das Lehen eines *daimyō*, eingedeutscht 'Daimyat'.

Hanbō

(jap. 半棒, dt. Halber Stock). Der richtige Name ist *san shaku bō*.

Hankyū

(jap. 半弓, dt. Halber Bogen). Kurzbogen der Ninja. Manchmal auch zusammenklappbar. Konnte leicht mitgeführt werden.

Hanmi no kamae

(jap. 半身の構え, dt. Halbe Person). Stellung (*kamae*) aus dem Ninjutsu.

Happa ken

(jap. 八葉拳, dt. Achtblättrige Faust).

Hara

(jap. 腹, dt. Bauch). Bezeichnet den gesamten Bereich zwischen Magen und Unterleib. Gilt als Zentrum der geistigen und körperlichen Kraft.

Hasami bune

(jap. 波佐見舟). Zusammenklappbares Boot der Ninja, mit dem die Ausrüstung über das Wasser transportiert werden konnte.

Hashigo

(jap. 梯子, dt. Leiter). Auch *bashigo*.

Hatsumi Masaaki

(jap. 初見 良昭). Geburtsname Hatsumi Yoshiaki, Gründer des Bujinkan *budō dōjō*, *sōke* der neun *ryū* des Bujinkan und Schüler von Takamatsu Toshitsugu. Weltweit geachtete Ehrenperson.

Hattori Hanzo

(jap. 服部 半蔵). Berühmter *jōnin* aus der Region Iga und gleichzeitig Samurai im Dienste von Tokugawa Ieyasu.

Hayes, Stephen K.

Lehrer des Ninjutsu. Schüler von Hatsumi Masaaki. Erster Nicht-Japaner, der *shidoshi* wurde. Gründete das Tōshindō als Schule in den U.S.A.

Heihō

(jap. 兵法, dt. Methode des Kriegers). Beeinhaltet sowohl Kampfmethoden, als auch Kampfstrategien (*bōryaku*).

Heike

(jap. 平家). Anderer Name für die Taira.

Heipo

(jap. 平歩, dt. Weg des Salamanders). Kriechmethode der Ninja.

Hensō jutsu

(jap. 変装術, dt. Die Kunst des Verkleidens). Kunst der Ninja sich zu verkleiden. Bestandteil des *onshin jutsu*.

Hichō no kamae

(jap. 飛鳥の構え, dt. Stellung des fliegenden Vogels). Stellung (*kamae*) aus dem Ninjutsu.

Hiken

(jap. 秘剣, dt. Geheime Schwerttechniken).

Hira no kamae

(jap. 平の構え, dt. Flache Stellung). Stellung (*kamae*) aus dem Ninjutsu.

Hira no kamae

(jap. 平の構え, dt. Flache Stellung). Stellung (*kamae*) aus dem Ninjutsu.

Hira shuriken

(jap. 平手裏剣). Flache Wurfsterne (*shuriken*) mit unterschiedlicher Zackenanzahl, in verschiedenen Größen und Formen.

Hiragana

(jap. 平仮名). Japanisches Silbenalphabet, wird für rein japanische Wörter benutzt. Erfunden von Kōbō Daishi.

Hiraki ashi

(jap. 開き足). Seitwärtsgleiten mit beiden Füßen.

Hishi

(jap. 菱, dt. *Trapa japonica*, Wasserkastanie, Krähenfuß). Getrocknete Wasserkastanien, die den Zweck eines Tetsubishi erfüllten.

Hito washi

(jap. 人鷲, dt. Person-Adler). Fluggerät der Ninja. Auch *yami doko*.

Hōjō

(jap. 北条). Clan von emporgekommenen Samurai. Waren im *sengoku jidai* eine der Familien, die um die Macht kämpften.

Hōjō jutsu

(jap. 繩術, dt. Die Kunst des Fesselns).

Hōken juroppō

(jap. 宝拳十六法, dt. Methode der Sechzehn wertvolle Fäuste).

Hokkaidō

(jap. 北海道). Nördlichste Insel Japans mit der Hauptstadt Sapporo.

Hōko no kamae

(jap. 抱圍の構え, dt. Umarmende Stellung). Stellung (*kamae*) aus dem Ninjutsu.

Hokō jutsu

(jap. 歩行術, dt. Die Kunst des richtigen Gehens).

Honbu

(jap. 本部, dt. Hauptquartier).

Hoshi

(jap. 鋒矢, dt. Pfeilspitze). Eine Schlachtförderung aus dem *bōryaku*.

Hyōjō hokō

(jap. 氷上歩行, dt. Auf Eis gehen).

Iaidō

(jap. 居合道). Aus dem *iai jutsu* entwickelte Sportart.

Iai jutsu

(jap. 居合術, dt. Schwertschnellziehen). Kunst der Samurai, um einen Gegner möglichst mit dem ersten Streich zu töten.

Ichi no kamae

(jap. 一の構え, dt. Eins Stellung). Stellung (*kamae*) aus dem Ninjutsu.

Ichimonji no kamae

(jap. 一文字の構え, dt. Gerader Strich Stellung). Stellung (*kamae*) aus dem Ninjutsu.

Iga

(jap. 伊賀). Japanische Provinz nahe Kyōto, in der die Ninja besonders aktiv waren.

Iga Ueno

(jap. 伊賀上野). Stadt in der Region Iga, die einst das Zentrum der Ninja war. Museen und Festivals erinnern an die Leistungen der Ninja.

Iga-ryū

(jap. 伊賀流). Ninjutsu-Stil, der heutige Kumogakure-ryū.

Iga dama

(jap. 伊賀玉). Wegdiestel (s. *tetsubishi*).

Igasaki Dojun

(jap. 伊賀崎道順). Berühmter Ninja aus der Provinz Iga, der durch eine unglaubliche Taktik in eine feindliche Burg gelangte.

Ikki

(jap. 一揆, dt. Aufstand).

Ikkō-ikki

(jap. 一向一揆, dt. Aufstand der Jodo Shinshu Buddhisten). Revolte der 'Liga der Gleichgesinnten', einer esotherischen, buddhistischen Sekte.

In

(jap. 隠, dt. Schatten, negativ, verborgen).

In'yō

(jap. 隆陰, dt. Kosmische duale Kräfte, Yin und Yang, Sonne und Mond etc.). Das japanische Äquivalent zu Yin und Yang, das taoistische Symbol der Dualität.

Inpō

(jap. 隠法). Die Kunst, sich zu verbergen und zu tarnen.

Inrō

(jap. 印籠, dt. Reiseaphotheke).

Inton jutsu

(jap. 隠遁術, dt. Die Kunst der Ninja, zu Entkommen und sich zu Verstecken).

Ippon sugi nobori

(jap. 一本杉登り, dt. Eine Art eine Zeder hinaufzuklettern). Gerät, um an einem Baum hinaufzuklettern. Ein Eisenstück mit Haken, an dem zwei Seile mit Griffen befestigt sind.

Ishikawa Goemon

(jap. 石川五右衛門). Berühmter Ninja, der seine Kunst benutzte, um zu stehlen. Eine Art japanischer 'Robin Hood'.

Ito

(jap. 意図, dt. Absicht).

Ja

(jap. 者, dt. Person).

Jari bako

(jap. 砂利箱, dt. Sand-Nutzen-Box). Mit Reis, Sand oder Kies gefüllte Gefäße, die man benutzt, um die Hände abzuärten. Auch *kanshu*.

Ji

(jap. 侍). Andere Bezeichnung für Samurai.

Jin

(jap. 人, dt. Person).

Jirai

(jap. 地雷, dt. Landmine).

Jitte

(jap. 十手, dt. Zehn Hände). Handwaffe mit einem Haken, um Schwerthiebe abzufangen. Auch *jutte*.

Jō

(jap. 杖, dt. Spazierstock, Wanderstab, Stab). Der vollständige Name ist *yon shaku bō*.

Jōnin

(jap. 上人, dt. Obere Person). Höchster Rang der Ninja. Anführer eines Clans, dessen wahre Identität meist nur dem *chūnin* bekannt war. Er erteilte den *genin* die nötigen Aufgaben. Seine Stärken lagen im Bereich der Politik, Strategie und Philosophie.

Jūdō

(jap. 柔道, dt. Der sanfte Weg). Japanischer Kampfsport, der 1882 von Professor Kanō Jigorō aus dem *jūjutsu* entwickelt wurde.

Jūjutsu

(jap. 柔術, dt. Kunst der Nachgiebigkeit). Alte, japanische Kampfkunst der Samurai.

Jūmonji no kamae

(jap. 十文字の構え, dt. Zehn (Kreuz) Stellung). Stellung (*kamae*) aus dem Ninjutsu.

Jūnan taisō

(jap. 柔軟体操, dt. Calisthenics). Beweglichkeits- und Gelenkigkeitsübungen der Ninja.

Jū tai jutsu

(jap. 柔体術, dt. Kunst des weichen Körpers). Greif-, Hebel- und Würgegriffe aus dem *taijutsu* des Ninjutsu.

Jutsu

(jap. 術, dt. Kunst, Mittel, Technik).

Jutte

(jap. 十手, dt. Zehn Hände). Handwaffe mit einem Haken, um Schwerthiebe abzufangen. Auch *jitte*.

Ka

(jap. 火, dt. Feuer).

Ka no kata

(jap. 火の型, dt. Feuer-Form).

Kagami

(jap. 鏡, dt. Spiegel).

Kagi kōhō keri

(jap. 鈎後方蹴り, dt. Rückwärtiger Hakentritt).

Kagi nawa

(jap. 鈎縄, dt. Haken-Strohseil). Langes Seil an dessen Ende ein Haken befestigt ist.

Kagi yari

(jap. 鈎槍, dt. Hakenspeer). Waffe der Ninja, mit dem Schwerthiebe abwehren konnte und auf Bäume klettern konnte. Auch *kama yari*.

Kaiten

(jap. 回転, dt. Drehen, rotieren, rollen).

Ka jutsu

(jap. 火術, dt. Feuerkunst). Der Umgang mit Feuer, Schusswaffen und Explosivstoffen.

Kaku yoku

(jap. 鶴翼, dt. Kranichschwinge). Eine Schlachformation aus dem *bōryaku*.

Kama

(jap. 鎌, dt. Sichel). Werkzeug, das im ganzen asiatischen Raum benutzt wurde, um Korn, Reis oder Zuckerrohr zu schneiden.

Kamae

(jap. 構え, dt. Kampfstellungen).

Kama ikada

(jap. 蒲筏, dt. Binsenfloß). Floß für eine Person aus Binsen hergestellt.

Kama yari

(jap. 鎌槍, dt. Hakenspeer). Waffe der Ninja, mit dem Schwerthiebe abwehren konnte und auf Bäume klettern konnte. Auch *kagi yari*.

Kamikaze

(jap. 神風, dt. Götterwind). Name für die zwei Taifune, die die mongolische Streitmacht unter Kublai Khan vernichtete. Im zweiten Weltkrieg wurden die Fliegerpiloten, die ihre Maschine als Selbstmordkommando auf alliierte Schiffe und Basen stürzen mussten auch *kamikaze* genannt.

Kamiza

(jap. 神座, dt. Sitz der Götter). Im Dōjō der Platz mit der grössten Bedeutung, an dem Bilder des Großmeisters hängen und evtl. religöse Gegenstände aufgestellt sind.

Kana

(jap. 仮名). Japanische Schrift. Die Schrift der Japaner besteht aus einer Mischung von japanischen Zeichen (*katakana* und *hiragana*) und chinesischen Zeichen (*kanji*).

Kangeiko

(jap. 寒稽古, dt. Wintertraining).

Kanji

(jap. 漢字, dt. Chinesische Schriftzeichen). Die Zeichen wurden von den Japanern übernommen und bilden heute einen Großteil ihrer Zeichen.

Kanshu

(jap. 慣手). Mit Reis, Sand oder Kies gefüllte Gefäße, die man benutzt, um die Hände abzuärten. Auch *jari bako*.

Kantō kusha

(jap. 卷頭く者). Männlicher Ausbilder einer *kunoichi*.

Kanzashi

(jap. 簪, dt. Kunstvolle Haarnadel). Haarnadel aus Holz oder Metall, die zwei Zacken wie eine Gabel hat.

Karate dō

(jap. 空手道, dt. Weg der leeren Hand). Kampfsport, der seinen Ursprung auf Okinawa, einer Inselgruppe im Süden von Japan, hat.

Kasha

(jap. 下車). Rolle zum Abseilen.

Kasugai

(jap. 錐, dt. Haken). Haken, den die Ninja an Türen klemmten, um ein Öffnen zu verhindern.

Kataga hasami bune

(jap. かたが鉄船). Kleines Boot.

Katakana

(jap. 片仮名). Japanisches Silbenalphabet, wird vor allem für ausländische Ausdrücke, Telegramme und Lautmalereien verwendet.

Katana

(jap. 刀, dt. Schwert, Katana). Langschwert der Samurai mit gekrümmter, einschneidiger Klinge. Klingenlänge liegt zwischen 61 und 76 cm. Gehört zusammen mit dem *wakizashi* zum *daishō*.

Katana kake

(jap. 刀懸け, dt. Schwertständer). Diente im Haus zur Ablage der *katana*. Das *wakizashi* wurde nur beim Schlafen oder im Bad abgelegt, aber auch dann war es immer in Reichweite.

Kato Danzo

(jap. 加藤段藏). Berühmter Ninja, der Meister in Sprungtechniken gewesen sein soll.

Katon jutsu

(jap. 火遁術, dt. Feuerfluchttechnik). Fluchttechnik aus dem *goton pō*, bei dem man sich des Feuers als Fluchtmittel bedient.

Kaya kujutsu

(jap. 火薬術, dt. Kunst mit Feuer und Explosivstoffen umzugehen).

Ken

(jap. 拳, dt. Faust Körperwaffe).

Ken

(jap. 剣, dt. Schwert, Säbel, Klinge).

Kendō

(jap. 劍道, dt. Weg des Schwertes). Kampfsport, der aus der Schwertkunst (*kenjutsu*) der Samurai hervorgegangen ist. Heute wird statt eines Schwertes ein *shinai* benutzt. Zum Schutz wird eine Rüstung getragen.

Kenjutsu

(jap. 劍術, dt. Schwertkunst). Schwertkampfkunst des feudalen Japans.

Kensei

(jap. 剣聖, dt. Schwertheiliger). Ein Mensch, der das Wesen des Weg ganz durchschaut hatte und als fast unbesiegbar galt. Miyamoto Musashi ist das bekanntest Beispiel für einen *kensei*.

Kenshō

(jap. 顕正, dt. Erkennen der kosmischen Wahrheit). Verständnis aller Dinge, Erleuchtung, auch *satori*.

Ken tai ichi jō

(jap. 剣体一情, dt. Körper und Waffe sind eins).

Keri

(jap. 蹤り, dt. Fußtritt). Auch *geri*.

Ki

(jap. 気, dt. Energie, vitale Kraft, Lebensaktivität).

Kiai

(jap. 気合, dt. Schrei, Kampfgeist). Energieentladung in einem Kampfschrei. Sollte von einer wirkungsvollen Technik begleitet werden. Einige Meister waren in der Lage kleine Tiere durch den Schrei zu töten und Menschen kurzzeitig zu lähmen.

Kiai jutsu

(jap. 気合術, dt. Die Kunst des Kampfschreis). Die Kunst den *kiai* benutzt zu können.

Kido Yazaemon

(jap. 城戸弥左衛門). Berühmter Ninja, der ein Attentat auf Oda Nobunaga versuchte, was aber fehlschlug.

Kihon happō gata

(jap. 基本八法型, dt. Die acht grundlegenden Formen).

Kikaku ken

(jap. 鬼角拳, dt. Dämonenhornfaust).

Kin

(jap. 金, dt. Gold, Metall).

Kinton jutsu

(jap. 金遁術, dt. Metallfluchttechnik). Fluchttechnik aus dem *goton pō*, bei dem man sich des Metalls als Fluchtmittel bedient.

Kiri

(jap. 錐, dt. Spitzbohrer).

Kisha

(jap. 綺者, dt. Schöne Person). Prinzip des *gojō goyoku*, das auf dem Ausnutzen von Eitelkeit beruht.

Kiten ken

(jap. 起転拳, dt. Eine Wende erzeugende Faust).

Kito gan

Pille, die den Durst des Ninja stillte.

Kitsune gakure jutsu

(jap. 狐隠術, dt. Kunst, sich wie ein Fuchs zu verstecken). Technik, bei der man sich wie ein Fuchs unter dem Schilf versteckt.

Koashi

(jap. 小足, dt. Kleiner Schritt). Lauftechnik der Ninja.

Kōbō Daishi

(jap. 弘法大師). Gründer der esoterischen, buddhistischen Sekte des *shingon*. Anderer Name war Kūkai.

Kobudō

(jap. 古武道, dt. Altes Budō). Auf Okinawa entwickeltes Waffensystem, bei dem meist Bauernwerkzeuge als Waffen eingesetzt werden.

Kōga-ryū

(jap. 甲賀流). Ninjutsu-Stil, heute höchstwahrscheinlich ausgestorben.

Kōgai

(jap. 筈, dt. Haarnadel). Nadel, die an der Seite *wakizashi* befestigt war. Diente als Werkzeug zur Reparatur von Ledergegenständen oder zur Hufpflege.

Kogakure

(jap. 木隠, dt. Hinter Blättern und Bäumen verborgen). Diesen Namen habe ich für meine Internetsite ausgewählt.

Kōhō Keri

(jap. 後方蹴り, dt. Rückwärtstritt).

Kōhō kaiten

(jap. 後方回転, dt. Rückwärtsrolle).

Kō ken

(jap. 鈎拳, dt. Hakenfaust).

Kokizami ashi

(jap. 小刻み足, dt. Kurzer Schritt). Lauftechnik der Ninja.

Kokū

(jap. 虚空, dt. Leerer Raum). Japanisches Hohlmaß für Reis. Im feudalen Japan wurde man in *kokū* bezahlt. Ein *kokū* entspricht etwa 180 Liter Reis.

Kokyūhō

(jap. 呼吸法, dt. Atemtechnik, Atemkontrolle). Methoden der richtigen Atmung.

Komusō

(jap. 虚無僧, dt. Mönch der Leere). Bettelmönch, der dem Orden der Fuke angehörte. Sie zogen durch Japan, trugen einen weißen *kimono*, einen großen Hut, der hier ganzes Gesicht bedeckte, ein Schwert (*katana*), einen langen Wanderstab, einen Fächer und eine Flöte (*shakuhachi*). Sie durften nie ihren Hut abnehmen oder in Gegenwart eines Nicht-Mönches sprechen. Die Sekte ist offiziell verschwunden, doch möglicherweise existiert sie noch im Untergrund.

Kongō

(jap. 金剛, dt. Goldene Stärke). Kurze Metallwaffe, die von buddhistischen Priestern zur Selbstverteidigung benutzt wurde. Dieses Zepter symbolisiert den Diamanten, das Zeichen des reinen Wissens. Auch als Indra's Waffe bekannt.

Koppō jutsu

(jap. 骨法術, dt. Die Kunst der Knochenmethoden). Knochenbrechtechniken. Bei diesen Techniken wurden die Hände und Füße durch intensives Training gestärkt, um zerstörerische Schläge gegen die Knochen ausführen zu können.

Koppō ken

(jap. 骨法拳, dt. Die Faust der Knochenmethode).

Kōsei no kamae

(jap. 攻勢の構え, dt. Anfreifende Energie). Stellung (Kamae) aus dem Ninjutsu.

Koshi jutsu

(jap. 骨指術, dt. Die Kunst der Knochenfinger). Diese Techniken wurden gegen die Muskeln des menschlichen Körpers ausgeführt, was starke Schmerzen verursachte.

Kosshi kihon sanpō

(jap. 骨指基本三法, dt. Die drei grundlegenden Schlagtechniken).

Koto-ryū

(jap. 虎倒流, dt. Die Schule des den Tiger niederschlagen). Einer der neun *ryū* des Bujinkan.

Koyaku

(jap. 衡やく, dt. Rinderjoch). Eine Schlachtformation aus dem *bōryaku*.

Kū

(jap. 空, dt. Leere, Vakuum). Ursprung der subatomaren Energie, das Nichts, der Anfang aller Dinge.

Kū no kata

(jap. 空の型, dt. Leere-Form).

Kubotan

(jap. クボタン). Faustwaffe, die die Form eines kleinen Zylinders hat. Sie kann benutzt werden, um Druck auf Gelenke auszuüben.

Kuda bashigo

(jap. 管梯子, dt. Rohrleiter).

Kūhen no kata

(jap. 空変の型, dt. Leere Verwandlungsformen).

Kuhi

(jap. 空飛, dt. Luftsprung).

Kuji in

(jap. 九字印, dt. Neun Wort-Siegel). Die neuen Fingerzeichen (*mudra*), die von den Ninja angewendet wurden.

Kuji kiri

(jap. 九字切り, dt. Zerschneiden der neun Worte). Ritual, bei dem ein Schutzgitter mit einem symbolischen Schwert in die Luft gemalt wird. Nicht mit *kuji in* zu verwechseln.

Kūkai

(jap. 空海). Pseudonym für Kōbō Daishi.

Kukishinden-ryū

(jap. 九鬼神流, dt. Die Schule der neun Dämonengötter). Einer der neun *ryū* des Bujinkan.

Kuma

(jap. 熊, dt. Bär).

Kumade

(jap. 熊手, dt. Rechen, Harke, Bärenkralle). Waffe der Ninja die furchtbare Verletzungen hervorrufen konnte. Sie wurde auch zum Klettern benutzt.

Kumawaka

Berühmter *genin* des Kōga-ryū, der 70 Ninja Guerillas leitete.

Kumo bashigo

(jap. 雲梯子, dt. Wolkenleiter).

Kumo bashigo

(jap. 蜘蛛梯子, dt. Spinnenleiter).

Kumogakure-ryū

(jap. 雲隠流, dt. Die Schule der verborgenen Wolke). Einer der neun *ryū* des Bujinkan.

Kunai

(jap. 苦無, dt. Werkzeug zum Hebeln, Ninja-Wurfmesser).

Kunashi

(jap. くなし, dt. Klappspaten).

Kunoichi

(jap. クノイチ). Weibliche Ninja. Sie waren genau wie ihre männlichen Kameraden im Nahkampf ausgebildet, ihr Schwerpunkt lag jedoch auf der Beeinflussung der menschlichen Psyche.

Kuroi Ōkami

(jap. 黒い狼, dt. Schwarzer Wolf). Name des Wolfsburger Bujinkan *dōjō*, geleitet von *shidoshi* Mario Plückhahn.

Kusari

(jap. 鎖, dt. Kette).

Kusari fundō

(jap. 鎖分銅). Kurze Kette mit zwei Gewichten an den Enden.

Kusarigama

(jap. 鎖鎌, dt. Sichel und Kette). Eine japanische Sichel (*kama*), an der eine Kette (*kusari*) mit Gewicht befestigt war.

Ku shaku bō

(jap. 九尺棒, dt. Neun shaku langer Stab). Stockwaffe mit Überlänge (2,73 m).

Kuten

(jap. 空転, dt. Luftwende).

Kyobako fune

(jap. きよ箱舟, dt. Kastenboot). Eine Holzkiste, die außen mit Leder überzogen war.

Kyoketsu shoge

(jap. 距跋渉毛). Beliebte Waffe der Ninja. Ein Messer mit einem Haken, am Griff ein vier Meter langes Seil und an dessen Ende ein Stahlring.

Kyōsha

(jap. 恐者, dt. Ängstliche Person). Prinzip des *gojō goyoku*, das auf dem Ausnutzen von Feigheit beruht.

Kyōto

(jap. 京都). Alte, japanische Kaiserstadt.

Kyū

(jap. 弓, dt. Bogen).

Kyū

(jap. 級, dt. Rang Stufe, Klasse, Schülergrad).

Kyūdō

(jap. 弓道, dt. Weg des Bogens). Aus dem kriegerischen *kyūjutsu* entwickelte Sportart.

Kyūjutsu

(jap. 弓術, dt. Bogenkunst). Methode der Samurai, mit Pfeil und Bogen zu schießen.

Ma

(jap. 間, dt. Raum (zwischen), Lücke, Intervall, Abstand).

Maai

(jap. 間合い, dt. Intervall, Abstand, Pause). Harmonischer Zeit- und Raumabstand.

Mae

(jap. 前, dt. Vorn vorwärts, frontal).

Mae gaeshi

(jap. 前返, dt. Vorwärts ausgerichtete Techniken).

Mandala

(jap. 曼荼羅). Schematische Darstellung des Universums in einem Bild im Tantra und *mikkyō*.

Manriki gusari

(jap. 万力鎖, dt. Eine Kette mit der Kraft von 10000). Kette mit Eisengriffstücken am Ende.

Mantra

(jap. 真言, dt. Wahre Worte). Laute aus dem Tantrismus und Mikkyō.

Menkyo kaiden

(jap. 免許皆伝). Urkunde der entgültigen Meisterschaft einer Kampfkunst. Wurde vom Meister an einen oder mehrere Schüler übergeben. Weist den Besitzer als rechtlichen Stilerben aus.

Metsubushi

(jap. 目潰し, dt. Das Auge zerstören). Blendpulver aus Eisenspänen, Sand, Asche oder chemischen Substanzen, das der Ninja bei einer Verfolgung in die Augen des Verfolgers werfen konnte.

Mikkyō

(jap. 密教, dt. Geheime Lehre). Oberbegriff für verschiedene tantrische Lehren des Buddhismus.

Minamoto

(jap. 源). Name einer berühmten Familie (auch Genji), die mit den Taira im Krieg lag.

Miyamoto Musashi

(jap. 宮本武蔵). Berühmtester Schwertkämpfer Japans. Zog viele Jahre durch das Land, um sich im Schwertkampf zu verbessern. Gewann in dieser Zeit mehr als 60 Kämpfe. Er gründete den Niten-ichi-ryū, eine Schwertkampfschule, bei der man mit zwei Schwertern gleichzeitig kämpfte. Kurz vor seinem Tod schrieb er sein Buch 'Gorin no Sho' (Das Buch der Fünf Ringe).

Mizu

(jap. 水, dt. Wasser).

Mizugumo

(jap. 水蜘蛛, dt. Wasserspinne). Werkzeug der Ninja, mit dem man über Sumpfland laufen konnte.

Mizukaki

(jap. 水搔き, dt. Schwimmflossen).

Mizu taimatsu

(jap. 水松炬). Fackel, die auch im Regen brennt.

Mizu tsutsu

(jap. 水筒, dt. Atemrohr).

Mochizuki Chiyome

(jap. 望月 千代女). Berühmte Kunoichi, die ein Netz von *kunoichi* leitete.

Moku

(jap. 木, dt. Holz).

Mokuton jutsu

(jap. 木遁術, dt. Holzfluchttechnik). Fluchttechnik aus dem *goton pō*, bei dem man sich des Holzes als Fluchtmittel bedient.

Mon

(jap. 紋, dt. Familienwappen).

Mono

(jap. 者, dt. Person).

Mori

(jap. 森). Clan von Samurai. Waren im *sengoku jidai* eine der Familien, die um die Macht kämpften.

Mu

(jap. 武, dt. Kriegertum, Militär). Auch *bu*.

Mudrā

(jap. 印相, dt. Handzeichen). Handstellungen aus dem Tantra und *mikkyō*, von denen ins *kuji in* neun Zeichen übernommen wurden.

Muon no hō

(jap. 無音の法, dt. Methoden der Geräuschlosigkeit).

Musha shūgyō

(jap. 武者修業, dt. Irrweg des Kriegers). Eine Lehrmethode, bei der der Krieger sich auf eine lange Reise begab, um sich zu verbessern. Die widrigen Umstände einer solchen Reise formten den Charakter und stärkten den Geist.

Musubi bashigo

(jap. 結び梯子, dt. Schlaufenleiter).

Musubi nawa

(jap. 結び縄). Seil aus Pferdehaar.

Nagare

(jap. 流れ, dt. Fließendes Wasser). Prinzip der Weichheit.

Nage

(jap. 投げ, dt. Wurf, werfen).

Naginata

(jap. 長刀, dt. Schwert zum Niedermähen der Feinde). Schwertlanze

Nagishi shuriken

Wurfstern (*shuriken*) mit Quaste zur Flugstabilisierung am Ende.

Neko te

(jap. 猫手, dt. Katzenkralle). Angespitzter Fingerhut. Waffe der *kunoichi*.

Nihon

(jap. 日本, dt. Ursprung der Sonne). Japan. Auch *nippon*.

Nin

(jap. 忍, dt. Erdulden, ertragen, ausharren, vermeiden). Auch *shinobu*.

Nin

(jap. 人, dt. Mensch).

Ningu

(jap. 忍具, dt. Ninja-Werkzeuge).

Ninja

(jap. 忍者). Ausübender des Ninjutsu. Kämpfer, Kundschafter, Spion, Guerilla und Spezialagent des feudalen Mittelalters.

Ninja ken

(jap. 忍者剣, dt. Ninjaschwert). Auch *ninja tō*.

Ninja tō

(jap. 忍者刀, dt. Ninjaschwert). Auch *ninja ken*.

Ninjutsu

(jap. 忍術, dt. Kampfkunst der Ninja). Sammelbegriff aller *ryū*, die von den Ninja ausgeübt wurden. Beeinhalten sehr oft unkonventionelle Kampftechniken und geheime Kampftechniken.

Ninjutsu ka

(jap. 忍術家, dt. Ausübender des Ninjutsu).

Ninpō

(jap. 忍法, dt. Ninja-Künste). Ninjutsu als Lebensauffassung. Ninpō überschreitet die rein technische Seite und lehrt zusätzlich einen geistigen Weg.

Ninpō inu bue

(jap. 忍法狗笛). Die Kunst des Ninja Tiere abzurichten.

Ninpō ikkan

(jap. 忍法一貫, dt. Ninjutsu ist der Anfang und kennt kein Ende).

Ninpō mikkyō

(jap. 忍法密教). Die auf dem *mikkyō* aufbauenden geheimen Lehren der Ninja.

Ninpō taijutsu

(jap. 忍法体術). Unbewaffneter Kampf der Ninja. Beeinhaltet auch weitere körperliche Aspekte wie Fallschule.

Nin shokudai

(jap. 忍燭台). L-förmige Fackel, die aufgehängt werden konnte.

Nippon

(jap. 日本, dt. Ursprung der Sonne). Japan. Auch *nihon*.

Nishina Daisuke

(jap. 仁科大介). Geburtsname von Togakure Daisuke, dem Gründer des Togakure-ryū.

Nodachi

(jap. 野太刀, dt. Großes Kriegsschwert). Sehr lange Schwerter (1-1,80 m) der Samurai, die meist von einem Diener getragen wurden.

Nuki ashi

(jap. 貫足, dt. Lautloser Schritt).

Nunchaku

(jap. 双節棍). Eine Waffe aus dem *kobudō*, die aus zwei Holzstücken besteht, die aneinander mit einer kurzen Kette oder einem Band befestigt sind. Es ist überaus fraglich, ob jemals ein Ninja diese Waffe benutzte.

Ō

(jap. 大, dt. Groß).

Ō ashi

(jap. 大足, dt. Großer Schritt).

Obi

(jap. 帯, dt. Gürtel).

Oda Nobunaga

(jap. 織田信長). Militärdiktator. Versuchte in der *sengoku jidai* die Macht in Japan an sich zu reißen. Nobunaga war ein skrupelloser Feldherr, der den mittleren Teil von Japan besetzt hielt. Er errichtete ein Schloß bei Kyotō und nutzte die europäischen Feuerwaffen ohne Skrupel. Nach seinem Tod gelang es seinen Generälen Japan zu vereinen.

Ōgama

(jap. 大鎌, dt. Große Sichel). Weitaus größere Schlachtfeldversion der *kusarigama*.

Ōkami

(jap. 狼, dt. Wolf).

Okinawa

(jap. 沖縄). Inselgruppe im Süden von Japan.

Okuri ashi

(jap. 送り足, dt. Nachsetzender Schritt).

Omyodō

(jap. 隅陽道, dt. Wahrsagen und Astrologie).

Oni

(jap. 鬼, dt. Dämon Teufel, böser Geist).

Onibi

(jap. 鬼鼻, dt. Teufelsmaske). Wurde vom Ninja benutzt, um den Gegner in Angst und Schrecken zu versetzen.

Oni kudaki

(jap. 鬼碎, dt. Dämonenzerstörer). Hebeltechnik.

Ono

(jap. 斧, dt. Streitaxt).

Ono gama

(jap. 斧鎌, dt. Axt und Sichel). Kombinierte Waffe, aus einer Streitaxt und Sichel.

Onshin jutsu

(jap. 隠身術, dt. Die Kunst des Versteckens). Kunst des Ninja sich zu verstecken, zu tarnen und unsichtbar zu machen.

Ōten

(jap. 横転, dt. Radschlag).

Ōzutsu

(jap. 大筒, dt. Holzkanone).

Rakusha

(jap. 楽者, dt. Bequeme Person). Prinzip des *gojō goyoku*, das auf dem Ausnutzen von Faulheit beruht.

Rei

(jap. 礼, dt. Gruß, Verbeugung, Dank).

Renzoku

(jap. 連續, dt. Kontinuität, Kombination, Verkettung).

Ritsudō

(jap. 律動, dt. Rhythmus, Gefühl).

Roku shaku bō

(jap. 六尺棒, dt. Sechs shaku langer Stab). Die am meisten gebrauchte Form des *bō*. *Roku* bedeutet sechs und *shaku* ist ein japanisches Maß. Der *roku shaku bō* ist etwa 1,82 m.

Rōnin

(jap. 浪人, dt. Wellenmänner). Wenn ein Samurai seinen Herren (*daimyō*) verloren hatte war er herrenlos und zog durch das Land. Einige verdingten sich als Söldner, andere wurden Kampfkunstlehrer, ein Teil wurde Räuber und pünderte Bauern aus.

Ryū

(jap. 流, dt. Fachrichtung, Stil, Tradition).

Ryūha

(jap. 流派, dt. Schule einer Fachrichtung, Stile, Tradition). Längere Form von *ryū*.

Ryūsui

(jap. 流水, dt. Fließendes Wasser).

Sabaki

(jap. 拏き, dt. Körperbewegung).

Sai

(jap. 鉄). Waffe aus dem dem *kobudō*.

Saichō

(jap. 最澄). Pseudonym für Dengyō Daishi.

Saiga Magoichi

(jap. 雜賀孫一). Berühmter Ninja, der besondere Fähigkeiten mit Feuerwaffen und Explosivstoffen hatte. Seine Männer waren gute Heckenschützen.

Saimin jutsu

(jap. 催眠術, dt. Kunst der Hypnose).

Sake

(jap. 酒, dt. Sake (Reiswein), Alkohol).

Sakki jutsu

(jap. 察気術, dt. Die Kunst den Geist zu erraten). Intuitiven Sehen, das es dem Kämpfer erlaubt einem Schlag auszuweichen bevor er durchgeführt werden kann.

Saku

(jap. 方円, dt. Schlüsselloch). Eine Schlachtformation aus dem *bōryaku*.

Samurai

(jap. 侍). Japanische Kriegerklasse.

Sanmyaku

(jap. 山脈, dt. Gebirgskette). Name des offiziellen Bujinkan Magazins.

Sansa jutsu

(jap. 散策術). Lauftechniken der Ninja.

San shaku bō

(jap. 三尺棒, dt. Drei shaku langer Stab). Stock, der drei *shaku* lang ist, etwa 91 cm. Ein anderer Name ist *hanbō*.

Sanshin no kata

(jap. 三心の型, dt. Drei-Herz-Form).

Sashi ashi

(jap. 差し足, dt. Verborgene Schritte). Überkreuzschritt.

Satori

(jap. 悟り, dt. Begreifen, Verstehen, Erleuchtung).

Saya

(jap. 鞘, dt. Schwertscheide).

Sayū kaiten

(jap. 左右廻転, dt. Links-Rechts Rolle).

Seii taishōgun

(jap. 征夷大將軍, dt. *Shōgun* zur Niederwerfung der Babaren). Anfangs der Titel des Oberbefehlshabers des Heeres, später zu *shōgun* gekürzt.

Seishin teki kyōyō

(jap. 精神的教養, dt. Entwicklung von Geist und Intuition).

Seiza no Kamae

(jap. 正座の構え, dt. Die korrekte Sitzhaltung). Kniesitz. Stellung (*kamae*) aus dem Ninjutsu.

Sekigahara

(jap. 関ヶ原). Kleines Dorf in der Provinz Mino, wo Tokugawa Ieyasu den endgültigen Sieg über seine Feinde errang.

Senban

(jap. 銛盤). Wurfstern (*shuriken*) mit vier Spitzen.

Senban shaken

(jap. 銛盤捨劍). Wurfstern (*shuriken*) mit Loch in der Mitte.

Sengoku jidai

(jap. 戦国時代, dt. Zeit der streitenden Reiche). 1478-1577. Zeitspanne der blutigen Bürgerkriege in Japan.

Senjō jutsu

(jap. 戰場術, dt. Die Kunst des Kriegsortes). Manövrieren von Truppen.

Senjutsu

(jap. 戰術, dt. Die Kunst des Krieges). Kriegsstrategie.

Sennin

(jap. 仙人, dt. Asket in der Wildnis).

Sensei

(jap. 先生, dt. Vorher Leben). Lehrer.

Sha

(jap. 者, dt. Person).

Shaken

(jap. 車劍). Mehrzackiger Wurfstern (*shuriken*).

Shako ken

(jap. 蝦蛄拳, dt. Krabbenfaust).

Shaku

(jap. 尺). Längenmaß. Ein *shaku* sind 30,3 cm (10/33 Meter).

Shakuhachi

(jap. 尺八). Flöte, die von den *komusō* gespielt wurde, genau ein *shaku* lang war und acht seitliche Löcher hatte.

Shakujō

(jap. 錫杖, dt. Kupferstab). Priesterstock, an dessen Ende Ringe befestigt waren, die beim Laufen die Kriechtiere vom Weg vertreiben sollten. So konnten die buddhistischen Mönche das Prinzip des Nichttötens einhalten.

Shichi hō de

(jap. 七方出, dt. Die Sieben Wege des Gehens). Die sieben traditionellen Verkleidungen der Ninja.

Shidōshi

(jap. 指導士, dt. Richtung weisender Gentleman). Lehrer der Kriegskunst der Erleuchtung

Shihō tenchi tobi

(jap. 四方天地飛, dt. In vier Richtung, zum Himmel und zur Erde gerichtetes Springen).

Shikan ken

(jap. 指環拳, dt. Finger-Ring-Faust).

Shiken haramitsu daikomyō

(jap. 四拳波羅蜜大光明). Wörter, die zum Beginn eines Trainings gesprochen werden. Sehr stark vereinfacht bedeutet es 'Wir bitten um Schutz und Erleuchtung'.

Shikomizue

(jap. 仕込み杖, dt. Schwertstock). In einem Stab verborgenes Schwert.

Shikoro

(jap. 錘). Dünne Holzsäge.

Shimabara no ran

(jap. 島原の乱, dt. Shimabara Rebellion). Aufstand der Christen 1637-1638 auf der Insel Shimabara, eigentlich ein Bauernaufstand, der zum Anlaß der Christenverfolgung benutzt wurde.

Shime ashi

(jap. 締め足, dt. Fester Schritt).

Shime waza

(jap. 絞め技, dt. Würgegriffe).

Shinai

(jap. 竹刀, dt. Bambusschwert). Ein aus mehreren Bambusteilen zusammengebundenes Schwert, dass mit Leder und Schnüren zusammenhalten und gespannt wird. Wird im Kendō verwendet.

Shinbō

(jap. 神棒, dt. Götterstab). Faustwaffe mit Ring für den Mittelfinger.

Shinden-fudo-ryū

(jap. 神伝不動流, dt. Die Schule des Unbewegten Herzens). Einer der neun *ryū* des Bujinkan.

Shingitai

(jap. 心技体, dt. Herz, Technik, Körper). Eines der wichtigsten Prinzipien bei den Kampfkünsten.

Shingon

(jap. 真言, dt. Schule des wahren Wortes). Buddhistische Sekte die von Kōbō Daishi gegründet wurde.

Shinken gata taihen jutsu

(jap. 真剣型体変術, dt. Echte Klingenform).

Shinobi

(jap. 忍び, dt. Hineinschleichen, ausspionieren, heimliches betreten, dulden). Abkürzung für Ninja.

Shinobi kenpō

(jap. 忍び剣法, dt. Geheime Schwertmethoden). Schwertkunst der Ninja.

Shinobi iri

(jap. 忍び入り, dt. Geheimes Eintreten). Techniken der Ninja sich lautlos zu bewegen.

Shinobi no buki

(jap. 忍びの武器, dt. Geheime Kriegswerkzeuge). Die Waffen des Ninja.

Shinobi no jutsu

(jap. 忍びの術, dt. Geheime Kunst). Zusammenfassung der verschiedenen Künste der Ninja unter einem Begriff.

Shinobi bune

(jap. 忍び舟, dt. Geheimes Boot). Leichtes, schmales Boot.

Shinobi jutsu

(jap. 忍び術, dt. Geheime Künste). Zusammenfassung der verschiedenen Künste der Ninja unter einem Begriff.

Shinobi kai

(jap. 忍び櫂, dt. Geheimes Paddel). Paddel im Bambusstab versteckt.

Shinobi katana

(jap. 忍び刀, dt. Geheimes Schwert). Schwert der Ninja.

Shinobi shobō

(jap. 忍び小棒, dt. Geheimer, kleiner Stab). Faustwaffe.

Shinobi shōzoku

(jap. 忍び装束, dt. Geheimes Kleidungsbündel). Dunkler Kampfanzug der Ninja. Im Winter in hellgrau oder weiß.

Shinobi tantō

(jap. 忍び短刀, dt. Geheimes Kurzschwert). Dolch (Tantō), in einem Stab verborgen.

Shinobi zue

(jap. 忍び杖, dt. Geheimer Stab). Hohler Bambusstab, in dem sich versteckte Waffen oder Blendpulver befand.

Shinobu

(jap. 忍, dt. Ausdauer, Duldsamkeit, Geduld, Selbstbeherrschung, ertragen, verbergen, Spion, schleichen).

Shintō

(jap. 神道, dt. Weg der Götter). Japanische Religion, die in allen Erscheinungsformen höhere Geister sieht. Eingedeutsche Bezeichnung: 'Shintoismus'.

Shishin ken

(jap. 指針拳, dt. Fingernadelfaust).

Shishi undō

(jap. 四肢運動, dt. Bewegung der vier Glieder). Bewegung von Armen und Beinen.

Shitan ken

(jap. 指端拳, dt. Fingerendenfaust).

Shitō ken

(jap. 指刀拳, dt. Fingerschwertfaust).

Shizen no kamae

(jap. 自然の構え, dt. Natürliche Stellung). Stellung (*kamae*) aus dem Ninjutsu.

Shizen gyōunryūsui

(jap. 自然行雲流水, dt. Natürlich mit den Gezeiten gehen).

Shizen ken

(jap. 自然拳, dt. Natürliche Waffen). Natürliche Waffen des Körpers wie Schulter, Körpergewicht, Nägel etc.

Shizentai

(jap. 自然体, dt. Natürlicher Körper). Entspannte, natürliche Stellung.

Shō

(jap. 小, dt. Klein).

Shobō

(jap. 小棒, dt. Kleiner Stab). Faustwaffe.

Shōgun

(jap. 将軍, dt. General der Truppen). Militärischer Befehlshaber Japans.

Shoshin go gata

(jap. 初心五型, dt. Beginner Geist Fünf Formen).

Shōten no jutsu

(jap. 上天の術, dt. Die Kunst, in den Himmel zu steigen).

Shōten jutsu

(jap. 升天術, dt. Die Kunst sich in den Himmel zu erheben).

Shōtoku Taishi

(jap. 聖德太子). Prinzregent (572 - 622). Soll als erstes Agenten benutzt haben, um sich in Streitfragen über die wahren Hintergründe zu informieren.

Shugendō

(jap. 修験道, dt. Der Weg sich selbst gut zu testen). Esoterische Lehre und Asketenform, die hauptsächlich von den *yamabushi* ausgeübt wurde.

Shu ken

(dt. Schnabelfaust).

Shuki ken

(jap. 手起拳, dt. Ellenbogenfaust).

Shukō

(jap. 手鉤, dt. Handkralle). Auch *tekagi*.

Shuriken

(jap. 手裏剣, dt. Handflächenklinge). Wurfgeschosse der Ninja. Es gab sie in den verschiedensten Formen und Größen.

Sodezutsu

(jap. 袖筒). Handkanone.

Sōhei

(jap. 僧兵, dt. Buddhistischer Mönchskrieger). Kriegermönche und Söldner, die im Dienst von Klöstern standen.

Sōke

(jap. 宗家, dt. Kopf der Familie, Begründer). Oberhaupt eines *ryū*.

Sokki ken

(jap. 足起拳, dt. Kniekörperwaffe).

Soku gyaku ken

(jap. 足逆拳, dt. Hackentritt).

Sokuhō kaiten

(jap. 側方回転, dt. Seitwärtsrolle).

Sokuhō ukemi

(jap. 側方受身, dt. Seitwärtsfall).

Soku yaku ken

(jap. 足躍拳, dt. Vorwärtstritt).

Soshin sosoku hō

(jap. 早心早速法, dt. Methoden, sich schnell zu bewegen).

Sugitani Zenjubo

(jap. 杉谷善住坊). Berühmter Ninja, der am 19. Mai 1570 ein Attentat auf Oda Nobunaga ausführte, aber die zwei Kugeln trafen nur sein Schulterposter.

Sui

(jap. 水, dt. Wasser).

Sui no kata

(jap. 水の型, dt. Wasser-Form).

Suiren

(jap. 水練, dt. Wassertraining). Aufhalten und Bewegen unter Wasser.

Suiton jutsu

(jap. 水遁術, dt. Wasserfluchttechnik). Fluchttechnik aus dem *goton pō*, bei dem man sich dem Wasser als Fluchtmittel bedient.

Tabi

(jap. 足袋, dt. Fußsack). Japanische Zehensocken. Der große Zeh ist von den anderen Zehen separat abgetrennt.

Tachi

(jap. 太刀, dt. Langschwert). Dem Katana ähnliches Schwert, meist stärker gebogen und auf dem Schlachtfeld getragen. Zeremoniel geschmückt und sehr kunstvoll gearbeitet.

Tai

(jap. 体, dt. Körper, Gesundheit).

Taihen jutsu

(jap. 体変術, dt. Die Kunst der Körperveränderung). Teil des *taijutsu*, Stellungen, Haltungen, Bewegungen und Falltechniken.

Taijutsu

(jap. 体術, dt. Körperkunst). Begriff für den waffenlosen Kampf.

Taikai

(jap. 大会, dt. Große Begegnung). Zusammentreffen von Kämpfern an Veranstaltungen.

Tai ken

(jap. 体拳, dt. Körperfaust).

Taira

(jap. 平). Name einer berühmten Familie (auch Heike), die mit den Minamoto im Krieg lag.

Tai sabaki

(jap. 体捌き, dt. Körper auflösen). Rumpfbewegung.

Taka bashigo

(jap. 高梯子, dt. Hohe Leiter).

Takagi-yōshin-ryū

(jap. 高木楊心流, dt. Die Schule des Hoher Baum-Weide-Geist). Einer der neun *ryū* des Bujinkan.

Takamatsu Toshitsugu

(jap. 高松寿嗣). Lehrer verschiedener Ninjutsu-Stile, Meister von Hatsumi Masaaki. Einer der letzten wirklichen Krieger. Ihm zu Ehren heißt die Sammlung der neun *ryū* 'Bujinkan'.

Takeda Shingen

(jap. 武田信玄). Berühmter Feldherr (*daimyō*), der im *sengoku jidai* eine Reihe von Kriegen schlug.

Tanagoko

(jap. 掌, dt. Handfläche). Handflächenfackel.

Tanegashima

(jap. 種子島, dt. Luntenschloss, Arkebuse, Hakenbüchse).

Tantō

(jap. 短刀, dt. Kleines Schwert). Dolch.

Tantra

(sankr. तन्त्र, dt. Gewebe, Kontium, Zusammenhang). Strömung innerhalb der indischen Philosophie und Religion, ursprünglich esoterische Form des Hinduismus, wurden sie später in den tibetanischen Buddhismus übertragen.

Tanuki gakure

(jap. 狸隠, dt. Verstecken wie ein Waschbär). Klettertechnik der Ninja, um Bäumen und Masten zu erklettern und sich in der Höhe zu verstecken.

Taru ikada

(jap. 樽筏, dt. Fassfloß). Wasserwerkzeug der Ninja, bestehend aus zwei Fässern, in die man seine Füße steckte und sich mit einem Paddel über Wasserflächen bewegen konnte. Auch *uki daru*.

Tatami

(jap. 罂, dt. Reisstrohmatten). Diese werden in Japan in Häusern oder auch im *dōjō* als Fußbodenbelag verlegt.

Tebukuro

(jap. 手袋, dt. Handschutz). Mit diesem Kleidungsstück bedeckte der Ninja seine Arme und Hände.

Tekagi

(jap. 手鉤, dt. Handkralle). Auch *shukō*.

Tekken

(jap. 鉄けん). Schlagring. Auch *tekkō*.

Tekkō

(jap. 鉄甲). Schlagring. Auch *tekken*.

Ten

(jap. 天, dt. Himmel).

Tendai

(jap. 天台, dt. Himmelssockel). Esoterische, buddhistische Sekte des *mikkyō*, die von Dengyō Daishi gegründet wurde. Ihr Zentrum lag auf dem Hiei zan im Kloster Enryakuji.

Tengū

(jap. 天狗, dt. Himmelhund). Fabelwesen aus der japanischen Geschichte. Es gibt *tengū* mit Flügeln (*ko tengū*), mit Rabenschnäbeln (*karasu tengū*) oder mit langen Nasen (*konsha tengū*). Sie galten als menschenfreundlich, zum Teil aber hinterhältig und lebten in den Bergen. Sie sollen Meister der Kampfkünste gewesen sein und oftmals werden sie als Lehrmeister eines Stils angesehen.

Tenmon

(jap. 天文, dt. Astronomie und Wetterkunde).

Tennō

(jap. 天皇, dt. Himmelskaiser). Japanischer Kaiser.

Ten ryaku no maki

(jap. 天略の巻, dt. Die Schriftrolle der 'Himmlischen Strategien').

Tenugui

(jap. 手拭, dt. Handlappen). Tuch aus Baumwolle, aus dem die Ninja ihre Maske herstellten.

Teppō

(jap. 鉄砲, dt. Pistole).

Tessen

(jap. 鉄扇, dt. Eiserener Fächer).

Tetsubishi

(jap. 鉄菱, dt. Eiserne Wasserkastanie). Wegdisteln, die der Ninja in großer Anzahl auf den Boden warf, um einen Gegner an einer Verfolgung zu behindern.

Tetsubō

(jap. 鉄棒, dt. Eisener Stab).

Tō

(jap. 刀, dt. Schwert, Messer).

Tōami

(jap. 投網, dt. Wurfnetz). Der Ninja konnte damit seine Gegner einfangen.

Tobi bashigo

(jap. 跳び梯子). Leiter mit Haken an den Enden, die geworfen werden konnte.

Tobi ashi

(jap. 跳び足, dt. Sprungschritt). Lauftechnik der Ninja.

Tobi kunai

(jap. 飛苦無). Werkzeug, zum Öffnen von verriegelten Toren.

Toda Shinryūken Masamitsu

(jap. 戸田眞竜軒正光). Ninja-Meister, der Lehrer von Takamatsu Toshitsugu war.

Togakure Daisuke

(jap. 戸隠大助). Gründer des Togakure-ryū, der nach einer verlorenen Schlacht in die Iga-Region floh.

Togakure-ryū

(jap. 戸隠流, dt. Die Schule der verborgenen Tür). Einer der neun *ryū* des Bujinkan.

Tōiri

(jap. とう入り). Strategie, die vom Ninja während der Friedenszeit vorbeugend ausgeführt wurde und vor allem Spionage enthielt.

Toki

(jap. 登器, dt. Kletterzubehör).

Tokugawa Ieyasu

(jap. 德川家康). Berühmter Daimyō, der mit Oda Nobunaga verbündet war. Nach Ende des *sengoku jidai* ernannte er sich zum *shogūn*. Seine Familie herrschte noch bis 1868.

Tōkyō

(jap. 東京, dt. Östliche Hauptstadt). Hauptstadt Japans mit 12 Millionen Einwohnern. Alter Name der Stadt war Edo.

Tonki

Wurfgeschosse.

Tori no ko

(jap. 鳥の子). Feuerwerkskörper.

Torinawa

(jap. 捕り縄, dt. Stohseil zum Gefangennehmen). Waffe der Ninja, bestehend aus einem Seil mit Gewicht und Spitze. Es wird zum Einfangen und Fesseln verwendet.

Torite kihon gata go hō

(jap. 捕手基本型五法, dt. Die fünf Handhebeltechniken).

Toyotomi Hideyoshi

(jap. 豊臣秀吉). Japanischer *daimyō*, der von nicht-adliger Abstammung war. Er war ein General in Oda Nobunagas Diensten. Nach dessen Tod einigte er Japan, wurde jedoch von Tokugawa Ieyasu hintergangen und seine gesamte Familie wurde ausgelöscht.

Tsuba

(jap. 鐔, dt. Schwertstichblatt). Am Schwert angebracht, schützte es die Hand vor Schwertschlägen.

Tsubo giri

(jap. 壺錐). Bohrer für größere Löcher.

Tsugi bune

(jap. 次舟, dt. Aneinandergereites Boot). Boot aus Einzelteilen.

Tsuki

(jap. 突き, dt. Schlag, Stoß, Hieb, Stich).

Tsune ashi

(jap. 常足, dt. Normaler Schritt).

Tsuri bashigo

(jap. 吊梯子, dt. Hängende Leiter).

Uchi

(jap. 打ち). Schlagtechnik.

Uchi dake

(jap. 内竹, dt. Im Inneren des Bambus). Bambusbehälter für Glut. Mit diesem Werkzeug war der Ninja in der Lage schnell Feuer zu erzeugen.

Uesugi Kenshin

(jap. 上杉謙信). Japanischer *daimyō*, der während der *sengoku jidai* versuchte, die Macht in Japan an sich zu reißen. Von Uesugi wird berichtet, ihn habe der Tod ereilt, als er auf dem 'stillen Örtchen' war. Ein Ninja, der im Schacht des Aborts wartete, soll ihn getötet haben.

Uke

(jap. 受, dt. Abwehren, verteidigen, fangen, empfangen).

Ukemi

(jap. 受身, dt. Fallen, Fallschule, Fallübung).

Ukemi gata taihen jutsu

(jap. 受身体変術, dt. Die Kunst des Rollens und Fallens).

Uki daru

(jap. 浮き足る, dt. Schwimmende Beine). Wasserwerkzeug der Ninja, bestehend aus zwei Fässern, in die man seine Füße steckte und sich mit einem Paddel über Wasserflächen bewegen konnte. Auch *taru ikada*.

Uma

(jap. 馬, dt. Pferd).

Undō

(jap. 運動, dt. Bewegung).

Ushiro gaeshi

(jap. 後返, dt. Rückwärts ausgerichtete Techniken).

Uwagi

(jap. 上着, dt. Anzugjacke).

Uzume bi

(jap. 埋め火, dt. Vergrabenes Feuer). Landminen.

Wakizashi

(jap. 脇差, dt. Kurzschwert). Kurzschwert der Samurai. Gehörte zusammen mit der *katana* zum *daishō*.

Wakizashi teppō

(jap. 脇差鉄砲). Verborgen im inneren eines traditionellen Kurzschwertes war eine Pistole, die einen Schuss abfeuern konnte.

Wakō

(jap. 倭寇). Japanische Piraten, die im Pazifik ihr Unwesen trieben. Kaum ein *shōgun* war ihrer Übermacht gewachsen. Viele einfallsreiche Waffen der Ninja gehen auf die Wakō zurück.

Wari ashi

(jap. 割り足, dt. Sich anpassender Schritt). Lauftechnik der Ninja.

Ya

(jap. 矢, dt. Pfeil).

Yajiri

(jap. 錐). Starke Säge. Werkzeug der Ninja.

Yamabushi

(jap. 山伏, dt. Bergasket, Wanderpriester). In den Bergen zurückgezogen lebende Eremiten, die der Philosophie des *shugendō* folgten.

Yamidoko

Fluggerät der Ninja. Auch *hito washi*.

Yang

(chin. 陽, dt. Licht, positiv, offen). Das positive Prinzip der Dualität Yin/Yang aus dem Daoismus. Die japanische Bezeichnung ist 'yō'.

Yari

(jap. 槍, dt. Speer).

Yawara

(jap. 柔). Faustwaffe.

Yin

(chin. 隅, dt. Schatten, negativ, verborgen). Das negative Prinzip der Dualität Yin/Yang aus dem Daoismus. Die japanische Bezeichnung ist 'in'.

Yinyang

(chin. 陰陽). Die Dualität von Licht und Schatten, gut und böse, klein und groß. Ein wichtiges Prinzip des Daoismus. Die japanische Bezeichnung ist 'in/yō'.

Yō

(jap. 陽, dt. Licht, positiv, offen).

Yoga

(sankr. योग, dt. Joch, anjochen, zusammenbinden, anspannen, anschirren). Indische Körper- und Geisteslehre, zu welcher eine große Menge von Unterarten zählen. Jeder 'Weg zur Erleuchtung' ist in Indien ein 'Yoga-Pfad'. Durch einen Davon – Hatha-Yoga erreicht man, dass der Körper in der Lage ist, sich in unglaubliche Positionen zu verbiegen. Andere beinhalten auch Ernährung, Meditation und Atmung.

Yoko aruki

(jap. 横歩き, dt. Seitliches Gehen).

Yoko gaeshi

(jap. 横返, dt. Seitwärts ausgerichtete Techniken).

Yon shaku bō

(jap. 四尺棒, dt. Vier shaku langer Stab). Stock, der vier *shaku* lang ist, etwa 1,21 m. Ein anderer Name ist *jō*.

Yuki waraki

(jap. 雪藁き, dt. Schnee-Stroh). Auch *geta*.

Yumi

(jap. 弓, dt. Bogen).

Zazen

(jap. 座禪, dt. Sitzende Meditation). Verweilen in einem Zustand gedankenfreier, hellwacher Aufmerksamkeit. Die Gesanken sind dabei auf nichts gerichtet. Diese Art des Buddhismus geht auf das Meditieren von Buddha vor seinem Erwachen zurück.

Zen

(jap. 禅, dt. Versenkung).

Zenpō geri

(jap. 前方蹴り, dt. Vorwärtstritt).

Zenpō kaiten

(jap. 前方回転, dt. Vorwärtsrolle).

Zenpō ukemi

(jap. 前方受身, dt. Vorwärtsfall).