

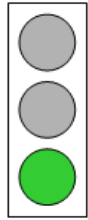
Nihona



Kurzbeschreibung: Nihona sind Menschen mit einem oftmals hageren, aber trainierten Körper. Nihona haben ihr Leben abgestimmt auf die Einheit von Geist und Körper. Sie sind die Erfinder des Budos, einer Technik verschiedener Kampfkünste. Sie leben ein romantisches Leben und pflegen ein strenges pflichtbewusstes Verhalten unter ihresgleichen.

Rasse: Mensch

Gestalt: Der Nihona ist ein wenig kleiner und schmaler als andere Menschen und hat eine leicht gelbliche Hautfarbe und schmalere Augenlider. Sie haben oft dunkle Haarfarben. Die Nihona, die ihren Körper trainieren, sind sehr muskulös und beweglich. Es gibt unter ihnen aber auch die Sumus, die einen bewusst übergewichtigen und beliebten Körper haben. Die Frauen sind eher zierlich und besonders geschmückt bekleidet und geschminkt.



Wesen: Nihona sind stolze, ehrliche, bedachte und ehrbare Menschen. Sie würden ihren Namen niemals in schlechten Verruf bringen. Auch beim Militär stellen sie sich als stolze Garden dar, die ohne Furcht bis zum Letzten standhalten würden. Nihona ehren das Leben und ihre Mitmenschen. Nihona sollte man nicht beleidigen, weil sie nachtragend sind. Hat der Nihona einen Humanoiden erstmal in eine Schublade gesteckt, kommt er da so leicht nicht mehr heraus. Nihona leben selbst in einem Kastensystem, in dem sie ihren gesellschaftlichen Lebensbestimmung nachkommen. Ihr Wertebewusstsein nach Leistung ist hoch. Für den Nihona gilt, dass jede Aktion eine Reaktion hervorruft, jedes Verhalten Folgen hat und dass das Tun ein gelingendes und gutes Leben bewirkt und das Nichttun schlechte Folgen hat. Erfolg, Familie und Wohlstand sind für den Nihona sichtbare Zeichen guter Werke.

Sprache: Nihona sprechen die eigene nihonische Sprache und lernen als Zweitsprache die typisch menschlich-anthropische Sprache.

Namen: Nihona haben Namen wie Tschang Lee, Jilin Jian, Mutsohito.

Lebensweise: Nihona ernähren sich überwiegend vegetarisch. Sie essen auch selten maßlos. Was für den Anthropen die Kartoffel ist, ist für den Nihona der Reis, mit dem sie fast alle Nahrungsmittel anreichern. Bei alkoholischen Getränken halten sich Nihona relativ zurück. Der Reiswein gilt aber als alkoholische Delikatesse. Nihona achten sehr darauf, Geist und Körper unter Kontrolle zu halten.

Die Nihona-Frauen gelten als sexuell sehr erregend und gefühlvoll. Prostitution wird unter den Nihona abgelehnt, aber wenn nihonische Frauen an verschleierten Orten eingesetzt werden, werden solche Etablissements gerne besucht. Herausragende nihonische Prostituierte werden als Companion bezeichnet. Solche Frauen suchen sich ihre Männer aus und stellen sich ihnen auch als Begleiter zur Seite. Diese Rolle darf nicht verwechselt werden mit der bekannten Geisha. Dies sind Frauen, die als Alleinunterhalterinnen aktiv sind. Die Geisha ist in der nihonischen Gesellschaft ein anerkannter Beruf. Wenn eine junge Frau die Ausbildung zur Geisha macht, gilt sie als Maiko. Frauen werden bei den Nihona sehr verehrt, sie sollen aber vom Kampf ferngehalten werden, um den Erhalt des Volkes zu sichern. Kriegerische Frauen gibt es eher selten. Den Erbthron des Tennos haben dagegen auch schon Frauen innegehabt.



Das gesellschaftliche Kastenwesen in der nihonischen Gesellschaft regelt auch die Erbfolgen der Nihona. Man ist, als was man geboren wurde. Der Sohn eines Händlers wird meistens auch ein Händler werden, wie es schon Generationen vor ihm der Fall war. Dabei gibt es allerdings auch Ausnahmen. Die gesellschaftliche Ordnung aufgrund der Erbfolgen gliedert die Bevölkerung auch in entsprechende Stände. An erster Stelle steht der Tenno (Kaiser), darauf folgen die staatsbediensteten Samurai, dann die Bediensteten des Tennos und die den Kriegsdienst ausüben. Nach diesem Stand folgen die Gelehrten, Ärzte und Künstler. Danach folgen die Bauern, Kaufleute und Handwerker und schließlich kommt der Stand der einfachen Bediensteten und Hilfsarbeiter der ärmeren Klasse. Trotz dieser Stände ist jeder einzelne Bürger von äußerster Wichtigkeit. Sie unterstützen das System in ihren Bezügen und den Tenno durch ihre Lebensweise, in die sie hinein geboren werden.

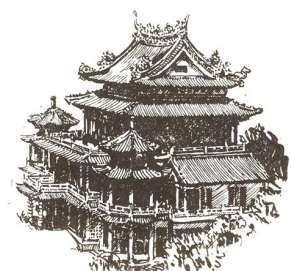
Sollten Nihona eine besondere Aufgabe übernommen haben, für die sie mit ihrem Leben bürgen, dann wollen sie diese auch irgendwie und irgendwann erfüllen, sonst sind sie sich selbst und ihrem Tenno gegenüber zum Harakiri (ehrentvoller Selbstmord) verpflichtet.

Nihona meditieren häufig. Sie pflegen die Kampfkunst, die sie in ihr Leben integrieren. Nihona haben den Budo erfunden, eine besondere Kampfkunst, die im Grunde nur von Nihona beherrscht wird. Budo bedeutet „Der Weg der Ritter“.

Manche Nihona sind magiebegabt. Diese werden im nihonischen Tennoreich nicht verurteilt, sondern können als besondere Berater oder führende Krieger eingesetzt werden.

Lebensraum: Nihona leben vorwiegend in fruchtbaren Feuchtgebieten und Tälern. Ihre Siedlungen, Dörfer und Küstenstädte sind graziös errichtet, meist aus Leichtbau-Holz. Es sind architektonische Meisterleistungen und schön geschmückt mit Porzellan, Jade und schönen Gärten mit fließenden Bächen.

Die Nihona leben als Staat, dem sogenannten Tennoreich in Shanlin, einem gebirgs- und waldreichen Gebiet im südlichen Hinterland. Es ist das südlichste Land vor dem Fjordland.



Politik und Militär: Die Nihona leben in einer dynastischen Monarchie. An der Spitze steht der Tenno, der aus der Erbfolge des vorigen Tennos stammt. Die Familie des Tennos ist dazu geboren Tenno zu sein. Das führte gelegentlich dazu, dass junge Tennos im Kindesalter den Thron besteigen mussten. Der Tenno führt sein Volk, das aus einem Verbund zusammengehöriger nihonischer Kommunen ist. Die einzelnen Territorien (Shogunate) werden im militärischen Stil geführt, nämlich von Shogunen (eigentlich Sei Taishogun = Großmarschall). Die gehobenen Krieger, die im direkten Dienst des Tennos stehen, werden Samurai genannt. Die führenden Samurai werden Daimyo genannt. Krieger, die ihren Auftrag – dabei geht es meistens um den Personen- und Volksschutz – nicht ausführen konnten, sind zum Tode durch Harakiri verurteilt (Selbstmord). Krieger, die sich diesem Befehl oder dem Tenno widersetzen, gelten als Ausgestoßene und dürfen sofort getötet werden. Diese ehemaligen Krieger nennt man Ronin. Eine spezielle Form von Kriegerern nennt man Ninja. Sie kämpfen heimlich und überraschend als Schattenkrieger. Ihre Identität ist meist unbekannt. Es sind die Elitekrieger des Tennos.

Nihona kämpfen mit besonderen Schwertern, dem Katana. Sie nutzen außerdem den Shuriken, das Nunchaku und den Kusarigama. Das Tennoreich in Shanlin besitzt eine Armada kleiner und wendiger Kriegsschiffe. Die Schiffe befahren auch den Fluss zur Grenzsicherung. Die nihonische Armee ist gefürchtet. Sie besitzen auch eine berittene Einheit.

Wirtschaft: Das Land Shanlin hätte sicherlich viel für den Handel zu bieten, aber die Nihona leben sehr zurückgezogen und sind an Handel mit anderen nicht interessiert.

Geschichte: In der Zeit der menschlichen Siedler sind auch die Nihona nach Panlayos eingewandert und haben ihre Heimat im hinterländischen Shanlin gefunden. Im düsteren Zeitalter der Hinterländer hatte der grausame Fürst Askowan das Hinterland eingenommen. Seinen Eroberungszug stoppte er jedoch am Tennoreich. Ihm war klar, dass ein Kampf gegen die Nihona aussichtslos sein könnte. Die Nihona einigten sich mit Fürst Askowan und boten ihm die Ninjakrieger an und erhielten dafür Ressourcen. In einer entscheidenden Schlacht, als die Hinterländer die Revolte gegen Askowan führten, lag der Grund für Askowans Niederlage unter anderem darin begründet, dass die Ninjas im Auftrag des Tennos die Seite wechselten. Dennoch begegnen die Hinterländer den Nihona mit Misstrauen, da diese viele Jahre von Askowans Macht profitierten.

Rituale: Im Tennoreich gibt es verschiedene Feste, die sehr stark gefeiert werden. Bei den meisten Festen werden farbenfrohe Girlanden aufgehängt und Straßenumzüge mit aufwändigen Holz-Kreaturen durchgeführt. Die Nihona feiern das Neujahrsfest, das Laternenfest, einen Totengedenktag, den Tag der Arbeit, das Sportfest, die Fastentage, das Herbstfest, das blutrote Mondfest, den Nationalfeiertag und den Geburtstag des Tennos.

Fähigkeiten: Nihona können meditieren, was ihnen Gesundheit und Willensstärke spendet. Sie beherrschen die Kampfkunst Budo und sind im allgemeinen gute Kämpfer.

Rollenspiel: Der Nihona ist ehrbar und besonnen, er meditiert und sucht den Einklang zwischen Geist und Körper. Viele Nihona beherrschen die Kampfkunst, die für sie auch ein Ausdruck der Gemeinschaft zwischen Humanoid und Welt darstellt. Der Nihona gehört einer gesellschaftlichen Kaste an, die seinem Lebensstandard entspricht. Der Nihona-Charakter braucht einen guten Grund, weshalb er sein Land Shanlin verlassen sollte.

Regelhinweise:

- **Etikette:** Nihona gebrauchen beim Essen Esstäbchen. Wenn andere Humanoiden bei nihonischem Essen ihre Nahrung ebenso zelebrieren wollen, muss ihnen zuvor ein TW auf Etikette gelingen.
- **Meditation:** Der Nihona beherrscht die Fähigkeit der Meditation. Hierfür zieht sich der Nihona eine ¼ Std. lang zurück und bringt dabei seinen Geist und Körper in Einklang. Er darf dabei nicht gestört werden. Wenn ihm danach der TW auf WS gelingt, erhält er dadurch zusätzlich + 1 VIT und + 1 WS. Die VIT regeneriert innerhalb einer Stunde zurück und die WS regeneriert in diesem Fall nach einem Tag zurück. Der Nihona kann einmal am Tag meditieren.
- **Magie:** Einige wenige Nihona beherrschen Magie. Magie wird in der nihonischen Welt akzeptiert und ist für die Nihona ein Geschenk durch besondere Lebensverehrung. Nihonische Magier dienen einem Shogun oder dem Tenno oft als Berater oder Samurai.
- **Budo:** Nihona können Budo beherrschen. Charaktere aus anderen Rassen können nur dann Budo beherrschen, wenn sie bei Nihona aufgewachsen sind und deren Kultur und Lebensweise angenommen haben. Um Budo zu beherrschen, muss der Nihona in den Talenten NK und Budo mind. den Wert 12 haben.
- **Halbrassen:** Aus Menschen und Elben oder Menschen und Dunkelelben können Halbelben entstehen. Aus Orks und Menschen können Halborks entstehen. Das ist bei Nihona selten der Fall und auch nicht gerne gesehen.
- **Die Kaste:** Wer einen Nihona spielt, muss sich darüber Gedanken machen, aus welcher Kaste bzw. welchem Stand der Nihona kommt. Dies ergibt sich jedoch auch aus den Würfelwerten beim Lebensstandard.
- **Alkohol:** Es gibt einige Nihona, die Alkohol kaum vertragen. Der W6 entscheidet das: Bei 1 – 3 verträgt der Nihona kaum Alkohol. Der TW auf Saufen wird – 2 WM.



ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 14 Jahre	6 = 24 Jahre	11 = 34 Jahre	16 = 45 Jahre
2 = 16 Jahre	7 = 26 Jahre	12 = 36 Jahre	17 = 48 Jahre
3 = 18 Jahre	8 = 28 Jahre	13 = 38 Jahre	18 = 50 Jahre
4 = 20 Jahre	9 = 30 Jahre	14 = 40 Jahre	19 = 55 Jahre
5 = 22 Jahre	10 = 32 Jahre	15 = 42 Jahre	20 = 60 Jahre

- Wurde 18 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,50 m	6 = 1,66 m	11 = 1,73 m	16 = 1,78 m
2 = 1,55 m	7 = 1,68 m	12 = 1,74 m	17 = 1,79 m
3 = 1,60 m	8 = 1,70 m	13 = 1,75 m	18 = 1,80 m
4 = 1,62 m	9 = 1,71 m	14 = 1,76 m	19 = 1,82 m
5 = 1,64 m	10 = 1,72 m	15 = 1,77 m	20 = 1,85 m

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt.

W20	Sippe
1 – 5	Keinen Familienkontakt: Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
6 – 7	Kontakt zu Geschwistern: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Ein Kontakt zu Eltern besteht aus irgendwelchen Gründen nicht mehr. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken.
8 – 9	Kontakt zu Pflege-Eltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und hat zu diesen noch Kontakt. Ob das noch ein Pflege-Elternteil oder beide sind, kann sich der Spieler frei ausdenken. Der Nihona kann auf diese Weise auch in einer anderen Kultur aufgewachsen sein.
10 – 11	Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt, z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
12 – 13	Kontakt zu Eltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Eltern oder zu einem Elternteil.
14 – 15	Kontakt zu Großeltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternteil. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	Kontakt in eine Großfamilie: Der Charakter lebt in einer Großfamilie, die aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. sogar aus Cousins und Tanten und Onkeln besteht.
18 – 20	Freie Wahl!

...

W20	Partnerschaft
1 – 5	Keinen Partner: Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
6 – 8	Wechselnde Partnerschaften: Der Charakter hat häufig einen neuen Partner und geht keine festen Bindungen ein. Wechselnde Partnerschaften werden bei Nihona als unehrenhaft angesehen. Bei der Talenterstellung sollten darum Aussehen und Charisma entsprechend angehoben werden.
9 – 11	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder will zusammenleben.
12 – 14	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet.
15 – 16	Partner und Affäre: Der Charakter hat einen Ehepartner, aber führt auch eine oder mehrere Affären. Affären werden bei Nihona als unehrenhaft angesehen.
17	Homosexuell: Der Charakter ist homosexuell. Der W20 entscheidet hier erneut darüber, wie seine Homosexualität ausgelebt wird, also ob er einen, wechselnde oder keinen Partner hat, Ehepartner oder eine Affäre. Bei den Nihona wird Homosexualität als unmoralisch und unehrenhaft angesehen.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Kinder
1 – 9	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Rasse angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	Ein Kind: Der Charakter hat ein Kind. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
15 – 16	Mehrere Kinder: Der Charakter hat mehrere Kinder, also mindestens zwei. Die Anzahl der Kinder entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder muss sich am Alter des Charakters orientieren.
17	Kinder und Enkel: Der Charakter hat ein oder mehrere Kinder, die bereits selbst Kinder haben. Die Anzahl der Kinder und Enkel entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder und Enkel muss sich am Alter des Charakters orientieren. Sollte der Charakter noch keine 30 Jahre alt sein, hat er noch keine Enkel.
18 – 20	Freie Wahl!

Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 3 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Rasse ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Hinweise zu Talenten
Budo	7	<ul style="list-style-type: none"> • Budo: Zunächst können nur Nihona Budo. Dafür müssen die Talente NK und Budo auf mind. 12 angehoben werden. Ab dem Wert 12 in Budo erhält der Charakter je Talentpunkt eine Budo-Fähigkeit. • Saufen: Einige Nihona vertragen kaum Alkohol. Der TW auf Saufen wird dann – 2 WM.
Glück	5	
Lebensenergie	5	
Magie	5	
Mut	5	
Vitalität	7	
Willensstärke	7	

Körperliche Talente	
Aussehen	5
Motorik	7
Reflex	7
Saufen	3
Sinnesschärfe	5
Stärke	5

Kampftalente	
Fernkampf	5
Klingenwaffen	7
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	5
Charisma	5
Etikette	7
Handeln	5
Instinkt	5
Lügen	3
Orientierung	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
Suchen	5
Survival	5
Verkl. / Schminken	7
Verstecken (Dinge)	5

Mobilitätstalente	
Kanu	5
Kutschfahrt	5
Reiten	5
Seefahrt	5

Bewegungstalente	
Akrobatik	7
Feinmotorik	5
Fliegen	/
Klettern	5
Rennen	5
Schleichen	5
Schwimmen	5
Springen	5
Tanzen	5
Tarnen	5
Werfen / Fangen	5

Wissenstalente	
Alchemie	5
Arkanes Wissen	5
Astronomie	5
Gassenwissen	5
Fährtenlesen	5
Geschichte	5
Humanologie	5
Intelligenz	5
Jura	5
Medizin	5
Naturkunde	5
Pflanzenkunde	7
Pharmazie	7
Rechnen	5
Sprachen / Schriften	3
Staatskunst	7
Tierkunde	5
Waffenkunde	5

Arbeitstalente	
Ackerbau	7
Bau-Architektur	7
Brauen / Winzern	3
Fischen	5
Forstarbeit	5
Gerben	5
Hauswirtschaft	7
Holzbearbeitung	7
Jagen	5
Kochen / Backen	7
Malerei	7
Metallbau	5
Musizieren	5
Viehzucht	5
Schauspiel	5
Steinarbeiten	5