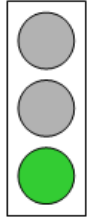


NIHONA



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, aus dem die Kampfkünste heraus entstanden sind. Sie leben oft archaisch und pflegen ein strenges pflichtbewusstes Verhalten unter ihresgleichen.

Klasse: Mammaloid; 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 beleibten 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 verschleierte 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.

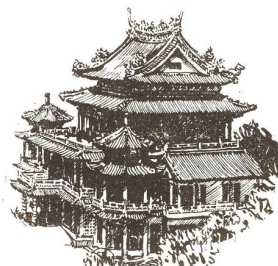


Nihona kämpfen oft noch mit archaischen Waffen, die für den Nihona charakteristisch sind, wie das Katana-Schwert, den Shuriken, Nunchaku und mit pyrotechnischen Effekten. Ein Nihona würde Phasewaffen eher aus militärischen Gründen heraus gebrauchen. Der Gebrauch von Schwertern hat bei den Nihona einen hohen Stellenwert. Nihona bringen kunstvolle Katana auf den Markt, mit denen sie gut umgehen können. Die psinetisch begabten Nihona verwenden gut und gerne das Laserschwert.

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 (ehrvoller Selbstmord) verpflichtet.

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

Lebensraum: Nihona sind im Universum weit verbreitet. Viele von ihnen leben noch im Miranda-Sektor im Allianz-Staat, weil sie von dort ursprünglich vom Planeten Smaragd stammen. Die militante und brutale Vereinigung der Si-Gai lebt im Idna-Sektor, wo sie vor allem auf den Planeten Daskor und Shima Puranetto die Dschungelregionen kontrollieren. Die stärkste Vereinigung an Nihona findet sich im Nengo-Sektor, wo sie den Planeten Tanabata besiedelt und das Tennoreich der Nihona gegründet haben. Die Behausungen der Nihona sind zwar fortschrittlich, haben aber immer noch einen archaischen Baustil, meistens aus Holz, geschmückt mit Porzellan, Jade und schönen Gläsern.



Geschichte: Schon in der Metallzeit haben Nihona auf dem Planeten Smaragd gewaltigen Dynastien errichtet. Sie waren schon damals ein kriegerisch begabtes Volk. In der Interstellaren Epoche haben viele Nihona den Miranda-Sektor dann verlassen, um eine neue Heimat zu finden, mit dem Ziel sich wieder auf ihre ursprünglichen Werte zu konzentrieren. Diese neue Heimat haben sie im Nengo-Sektor gefunden, einem Sternensystem mit einem Roten Riesen. Ihr Planet heißt Tanabata. Auf Tanabata haben sich die Nihona zuerst dem technischen Fortschritt gänzlich entzogen, um archaisch zu leben und sich so auf ihre Wurzeln zu besinnen. Die riesigen Siedler-Raumschiffe, mit denen die Nihona ihren neuen Planeten besiedelten, ließen sie in der Umlaufbahn. Sie wurden von technisch ausgebildeten Nihona instand gehalten. Auf dem Planeten bauten sich die Nihona ihre alte, romantische Kultur wieder auf. Fortschrittliche Technologie war auf Tanabata nicht erlaubt. Sie ließen sich in eine Zeit zurückfallen, die mit der Epoche der Expansion gleichzusetzen ist. In der Kosmischen Epoche kaperte jedoch eine Gruppe aufständischer Nihona ein Raumschiff, um den Fortschritt zurück zu erzwingen. Sie begegnetem dem Allianz-Explorersschiff Sinchua und täuschten vor, dass das Tennoreich in Gefahr wäre. Die Sinchua machte sich auf den Weg, um dem nihonischen Reich zu helfen. Der amtierende Tenno (= Kaiser) Tschang Lee, der zu der Zeit noch ein Kind war, nahm die Vertreter der Allianz gastfreundlich auf und korrigierte die Absichten der falschen Staatsleute. Diese Nihona mussten nach dem Kodex ihres Volkes Harakiri ausüben. Dennoch wurden diplomatische Gespräche aufgenommen. Der Tenno zeigte sich danach kooperativ und weltoffen. Nach mehreren Tagen der Beratung ließ Tenno Tschang Lee einen begrenzten Rahmen an Fortschritt in seiner Heimat wieder zu. Seitdem ist es möglich, dass Besucher Tanabata anfliegen und dass Nihona ihren Planeten verlassen. Die Kontakte mit der Allianz wurden weiterhin gefördert. Neben dem Tennoreich organisierten sich auch nihonische Gruppen im Idna-Sektor. Sie nennen sich Si-Gai. Es handelt sich dabei um eine paramilitärische Gruppierung, die gewaltsam planetarische Lebensräume annektiert. Außerdem existierten und existieren noch viele Nihona im Miranda-Sektor und in anderen Systemen, die damals nicht kollektiv von Smaragd fortgingen.

Politik: Das Tennoreich der Nihona ist ein monarchisch-dynastisches Volk. Sie haben einen Tenno an der Spitze ihrer Staatsform und der Tenno entsteht aus der Erbfolge des vorigen Tennos. Die Familie des Tennos ist dazu geboren Tenno zu sein. Das führte schon früher in der Geschichte dazu, dass junge Tennos im Kindesalter den Thron besteigen mussten, so wie es auch mit dem jetzigen Tenno Tschang Lee der Fall war. Die Nihona haben eine besondere Kriegermentalität. Die Krieger, die im direkten Dienste des Tennos stehen, nennt man Samurai. Führende Samurai nennt man Daimyo. Sie verwalten Territorien im militärischen Stil. Die Herrschaft über größere Gebiete, über so genannte Shogunate, wird von den Shogunen (eigentlich Sei Taishogun = Großmarschall) geführt. Krieger, die ihren Auftrag – dabei geht es meistens um den Personen- und Volksschutz – nicht ausführen konnten, sind zum Tode durch den 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 Kriegern nennt man Ninja. Sie kämpfen heimlich und überraschend als Schattenkrieger. Ihre Identität ist meist verborgen.

Rituale: Im Tennoreich gibt es verschiedene Feste, die sehr stark gefeiert werden. Bei den meisten Festen werden farbenfrohe Girlanden aufgehängt, Straßenumzüge mit aufwändigen Papp-Kreaturen durchgeführt und Pyroeffekte eingesetzt. 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. Und sie beherrschen oft mehr Kampftricks als andere Kampfkünstler. Einige Nihona beherrschen Psinetik.

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.

Regelhinweise:

- **Etikette:** Nihona gebrauchen beim Essen Esstäbchen. Wenn andere Humanoiden bei nihonischen 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 Werte regenerieren täglich zurück. Der Nihona kann einmal am Tag meditieren.
- **Kampfkunst:** Sollte der Nihona die Kampfkunst beherrschen, darf für den Charakter ein Kampftrick zusätzlich ermittelt werden.
- **Psinetik:** Einige wenige Nihona beherrschen Psinetiken.
- **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 und der Startwert in „Saufen“ beträgt dann lediglich 3 und TW auf Saufen werden außerdem – 2 WM.



ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 18 Jahre	6 = 28 Jahre	11 = 38 Jahre	16 = 50 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 30 Jahre	12 = 40 Jahre	17 = 55 Jahre
3 = 22 Jahre	8 = 32 Jahre	13 = 42 Jahre	18 = 60 Jahre
4 = 24 Jahre	9 = 34 Jahre	14 = 45 Jahre	19 = 65 Jahre
5 = 26 Jahre	10 = 36 Jahre	15 = 48 Jahre	20 = 70 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 = 1,72 m	11 = 1,78 m	16 = 1,86 m
2 = 1,60 m	7 = 1,74 m	12 = 1,79 m	17 = 1,88 m
3 = 1,65 m	8 = 1,75 m	13 = 1,80 m	18 = 1,90 m
4 = 1,68 m	9 = 1,76 m	14 = 1,82 m	19 = 1,95 m
5 = 1,70 m	10 = 1,77 m	15 = 1,84 m	20 = 2 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.
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 hat Kontakt in eine Großfamilie hinein, 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 zusammen leben.
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. In entsprechenden Kulturen und Kreisen kann die homosexuelle Liebschaft problemlos gelebt werden, während es in anderen sogar gefährlich sein kann. Bei Nihona werden homosexuelle Partnerschaften als 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 Spezies 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 40 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 Spezies ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Weitere Hinweise zu Talenten	
Glück	5	<ul style="list-style-type: none"> • Kampfkunst: Der Nihona erhält einen Kampftrick zusätzlich, wenn er in KK auf mind. 12 skillt. • Saufen: Einige Nihona vertragen kaum Alkohol. In dem Fall beträgt der Startwert nur 3 und ein TW auf Saufen wird - 2 WM. 	
Lebensenergie	5		
Mut	5		
Psinetik	5		
Vitalität	7		
Willensstärke	7		

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

Arbeitstalente	
Bau-Architektur	7
Elektrik	5
Handeln	5
Hauswirtschaft	7
Holzbearbeitung	7
Kochen / Backen	7
Landwirtschaft	7
Mechanik	5
Viehzucht	7

Wissenstalente	
Astronomie	5
Botanik	7
Geschichte	5
Humanologie	5
Informatik	5
Intelligenz	5
Jura	5
Kommunik.-technik	5
Kunst	7
Mathematik	5
Medizin	5
Naturwissenschaften	5
Parapsychologie	5
Pharmazie	5
Profiling	5
Psychol. / Pädagogik	5
Raumschiffkunde	5
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	7
Waffenkunde	5
Zoologie	5

?	
---	--

Körperliche Talente	
Aussehen	5
Motorik	7
Reflex	7
Saufen	5 (3)
Scitech	3
Sinnesschärfe	5
Stärke	5

Kampftalente	
Artillerie	5
Fernkampf	5
Kampfkunst	7
Klingenwaffen	7
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	5
Charisma	5
Erste Hilfe	5
Etikette	7
Fischen	7
Instinkt	5
Jagen	5
Lügen	5
Malen / Zeichnen	7
Musik	5
Orientierung	5
Recherchieren	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
Spuren	5
Suchen	5
Survival	5
Verkl. / Schminken	7
Verstecken	5

Mobilitätstalente	
Fahrzeuge	5
Flugzeuge	7
Kanu	5
Motorräder	5
Nautik	5
Navigation	5
Panzer	5
Raumschiffführung	5
Robale	5
Sphäriker	5