

Der Ninja

Der schwarze Mantel der Nacht hüllt Tuzak in Dunkelheit. Die Bewohner, die es sich leisten können entzünden Laternen, um etwas Licht ins Dunkel zu bringen. In den undurchdringlichen Wäldern im Inneren der Insel bereitet sich derweil eine andere Person auf ihren großen Auftritt vor. Sie hüllt sich in ihr enges nachtschwarzes Gewand, und trägt ihre Ausrüstung zusammen; eine Seilwinde mit Wurfhaken, ein mit Maraskengift bestrichener Dolch, eine handvoll Wurfscheiben, mit Schlafgift präpariertes Fleisch und ein Glasschneider werden das Werkzeug für die heutige Aktion sein. Nachdem alles sorgfältig am Gürtel befestigt ist, zieht die Gestalt die schwarze Maske über und schreitet zur Tat.

Lautlos und ungesehen schleicht die Person in die Stadt und hüllt sich dabei in Phexens Mantel. Nun kommt der gefährliche Teil des Unternehmens. Die Person gelangt unbeobachtet an die Umfassungsmauer des Anwesens des Statthalters. Sie wirft das Seil hoch und hakt es an der Mauer fest, bevor sie sie langsam und vorsichtig hochklettert. Oben angekommen wirft sie ein Blick auf das Anwesen: kein Licht brennt im Haus, nur das Madamal sorgt dafür, daß einige Konturen erkennbar sind. Bis zum Haus sind es etwa 50 Schritt. Über den Boden ist es wegen der Hunde sehr gefährlich, zum Haus zu gelangen, aber dennoch ist es der schnellste Weg. Die Gestalt atmet tief ein und klettert die Mauer herab. Flach atmend erreicht sie schließlich einen Baum, der rund 5 Schritt vom Schlafzimmerfenster des Gouverneurs entfernt liegt. Behutsam klettert die Person den Baum hinauf, bis auf die Höhe des Schlafzimmerfensters. Nun wirft sie das Seil und hakt es am Fensterbrett fest. Absolut geräuschlos gelangt sie auf das Fensterbrett und schaut durch das Fenster: der Statthalter schläft.

Nun wird es gefährlich: beinahe geräuschlos müssen das Fensterglas zerschnitten und der Riegel gelöst werden. Der Gouverneur darf dabei nicht aufwachen. Nach rund einer halben Stunde steht die Gestalt neben dem schlafenden Tyrannen. Sie zieht den Dolch und sticht zu. Da sie zuerst die Lunge durchlöchert, wird kein Schmerzensschrei gehört. Nach der blutigen Tat verschwindet die Gestalt auf die gleiche geheimnisvolle Weise, wie sie gekommen ist und flieht Richtung Wald.

Am nächsten Morgen herrscht Aufregung in der Stadt: Der verhaßte Sklavenhändler Fudaron wurde in seinen Bett Tot aufgefunden. Die Tür zu seiner Kammer war immer noch Fest verschlossen und ein wunderschöner präziser schnitt durchfuhr seine Kehle.

Hintergrund:

Aus der Einleitung wird schon klar, daß es sich bei dem Ninja um einen maraskanischen Freiheitskämpfer handelt. Diese Partisanen sind nicht darauf aus, sich offene Gefechte mit garethischen Truppen zu liefern, was angesichts ihrer Ausrüstung auch ein selbstmörderisches Unternehmen wäre. Stattdessen werden im undurchdringlichen Urwald einzelne Gegner gesucht und gezielt bekämpft. Dabei spielen das Überraschungsmoment und die Geschwindigkeit, mit der die Aktion durchgeführt wird, eine Rolle. Ihren Namen haben die Ninjitsus, was soviel wie „Rächer der Nacht“ bedeutet, wegen einer anderen Eigenschaft bekommen: Tarnung ist für sie lebenswichtig. Im Schatten der Nacht schleichen sie hinter die feindlichen Linien und sabotieren die Gegner, um dann anschließend genauso heimlich wieder zu verschwinden. Die Ninjas sind eine Geheimorganisation, die dadurch funktioniert, daß jeder für sich kämpft und absolut verschwiegen ist. Bevor ein Ninja in Gefangenschaft gezwungen wird Geheimnisse preiszugeben stirbt er lieber oder beißt sich die Zunge ab. Sollte er einen ihm erteilten Auftrag nicht vollführen können bitte er bei seinen Dojo um die Erlaubnis Harakiri zu begehen, Selbstmord durch Bauchaufschlitzen. Auf diese Weise wird der Widerstand auf Maraskan gegen die mittelländischen Herren aufrechterhalten.

Der Ninja bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Mut: 11+	Höhenangst: 3-
Intuition: 11+	Aberglaube: 4-
Gewandtheit: 13+	Jähzorn: 4-
Klugheit 12+	

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1-15	arm	Bauern
16-18	mittelständisch	Bürger
19	reich	Kaufleute
20	adlig	maraskan. Adel

Haarfarbe (W20):

1-15	schwarz	16-18	braun
19	rot	20	blond

Geschlecht (W20):

1-13	männlich	14-20	weiblich
------	----------	-------	----------

Körpergröße: 160+W20+W6 (162 - 186 cm)

Gewicht: Größe - 110 Stein/kg

Lebensenergie: 30

Besonderheiten: Nachtwind kann auch mit GE<16 mit dem Talent *Schwerter* geführt werden, der Kettenstab auch bei GE<15. Dafür muß die GE bei Stufenanstiegen gesteigert werden, bis sie 16 beträgt; erst dann ist die Steigerung anderer Eigenschaften möglich. Mißlingt dabei der Steigerungsversuch, so wird die GE trotzdem erhöht, die Senkung einer schlechten Eigenschaft entfällt aber.

Obwohl alle Ninjas einem geheimen Orden der Rur & Gror-Kirche angehören, vermeiden sie Versammlungen, bei denen mehr als vier von ihnen zusammentreffen. Auf diese Weise wird eine Infiltration von außen so gut wie unmöglich. Als gegenseitiges Erkennungszeichen dient ein rotes oder schwarzes Stirnband, in das ein Weltendiskus, das Symbol des Rur & Gror-Glaubens, eingestickt ist.

Ninjas entstammen ursprünglich den ärmeren Bevölkerungsschichten, die sich gegen die Ausbeutung durch die Feudalherren wehren wollten. Seit der Invasion Retos jedoch entstammen die Ninjas als Widerständler gegen die Fremdherrschaft allen Bevölkerungsschichten; seien es die immer noch geknechteten Bauern oder die Reichen und Adligen Maraskans, die durch die Invasion um ihr Erbe gebracht wurden.

Die Rolle des Ninjas

Es reicht nicht aus, den Ninja als einfachen Meuchelmörder oder Partisanen darzustellen.. Vielmehr sollte man Wert auf die inneren Aspekte legen: eine feste Verankerung im Rur & Gror-Glauben und ein fester Wille, bei jedem Ungleichgewicht für einen Ausgleich zu sorgen treiben den Ninja zu seinen Taten. Dabei nimmt er sich das Gleichgewicht der Natur als Vorbild: der waffenlose Kampf, das Rakutai, das in vielerlei Hinsicht dem mohischen *Hruruzat* ähnelt (und daher spieltechnisch mit diesem gleichgestellt wird), ist aus dem Nachahmen von Tieren entstanden. Dabei haben sich über Generationen Techniken entwickelt, mit denen es möglich ist, einem bewaffneten Gegner entgegenzutreten und zu besiegen. Meistern dieser Kampftechnik ist es möglich, Gegner mit einem Schlag zu töten.

Tagsüber ist der Ninja ein ganz normaler Bewohner Maraskans und trägt normale Kleidung. Nur nachts ziehen sie ihre Kutte aus schwarzem Tuch an, um auf Raubzüge zu gehen. Überhaupt braucht er eine Menge Geld, um seine umfangreiche Ausrüstung zu finanzieren. Was er kann, besorgt er sich aus der Natur, den Rest stiehlt er sich oder kauft es mit dem Geld aus dem letzten Raubzug.

Der Ninja würde niemals seine Identität als solcher preisgeben; vielmehr sollte er wie ein normaler Abenteurer auftreten. Da die Waffen, die er benutzt, leicht veränderte Arten bekannter maraskanischer Waffen sind, werden sie nicht sonderlich auffallen. Sollte ein Ninja als solcher erkannt werden, sucht er entweder das Weite oder begehrt Harakiri. Durch seine nächtlichen Aktivitäten hat sich der Ninja daran gewöhnt, mit recht wenig Schlaf auszukommen.

Zitate

>> Ich habe dort eine schöne Höhle gefunden. Da will ich schlafen.<<

>> Bei so viel Pech, das wir bisher hatten, muß es ja mal klappen. <<

>> Was war das? Habt Ihr es auch gehört? <<

>> Schlaft gut heute Nacht. <<

Kleidung und Waffen:

Natürlich beschränken sich die Ninjas nicht allein auf den waffenlosen Kampf; vielmehr haben sie eine Reihe von Waffen entwickelt, die ihre Gefährlichkeit ihrer Techniken noch verschärft: da wäre das Kamitsu, oder *Nachtwind*, ein Schwert mit Parierscheibe und gerader Klinge, das, von Meisterhand geführt nur schwer zu parieren ist. Außerdem lassen sich Schwert und Scheide zu einer behelfsmäßigen Leiter zusammenstecken. Etwas größer ist das zweihändige Katana oder *Tuzakmesser*, der Inbegriff maraskanischer Schwertschmiedekunst. Die Machete, das auf dem Kontinent allgemein als *Schnitter* bezeichnet wird, ist ein Sensenblatt auf einem kurzen Stiel, deren Hauptaufgabe es ist, undurchdringliches Buschwerk zu zerschneiden. Natürlich findet die scharfe Klinge auch als Waffe Gebrauch. Für den Fernkampf werden besonders tückisch geschliffene *Wurfscheiben*, auch Ninjasterne genannt, benutzt. Seltener anzutreffen sind *Kampfstäbe* oder *Kettenstäbe* (sog. Nunchakas). Der gemeine Dolch wird normalerweise nur zum Meucheln benutzt. Im Kampf hingegen benutzt der Ninja Tsais oder *Hakendolche* (1W+1 TP, WV 4/2, TP+ KK-15, BF 3, Gew. 25, Lg. 35, Preis 40), von denen er in jeder Hand einen hält. Die Rakutaitechniken verschärft er oft noch mit der Verwendung von *Schlagringen*. Als Kleidung trägt der Ninja normale Straßenkleidung am Tage und seine schwarze Tuchkleidung bei Nacht. Rüstungen trägt er nicht, da diese ihn in seiner Bewegung einschränken und seine Techniken nutzlos machen (AT/PA je -1 für jede BE>2).

Besonderheiten:

Die oben genannten kursiv gedruckten Waffen sind genau abgestimmt auf die Bewegungen im Kampfe, und so erhält der Ninja eine AT/PA-Bonus von je +1, wenn er sie benutzt. Andere Waffen kann er zwar auch führen, doch sind diese für seine Technik so schlecht abgestimmt, daß er 1 TP weniger anrichtet, bei Äxten und Beile sind es derer sogar zwei. Wegen seiner starken Persönlichkeit erhält der Ninja einen Bonus von +1 auf die MR.

Ausgestaltung der Talente:

Am Anfang sollte man sich überlegen, was der Ninja im täglichen Leben ist und dementsprechend die Talente und Berufsfertigkeiten wählen. Damit er einen „normale Identität“ im Spiel ausgeben kann. Er sollte vor allem Wert auf die Schulung von Kampftechniken und körperlichen Talenten wie Klettern, Körperbeherrschung oder Schleichen legen. Eine gute Menschenkenntnis und eine Begabung in Lügen, sowie eine gute Sinnesschärfe und ein ausgeprägter Gefahreninstinkt sind für die Wahrung seiner Identität unverzichtbar.

Außerdem sollte sich jeder Ninja seine bevorzugten Waffen wählen; er sollte am Anfang zwei Waffengattungen um einen oder eine um zwei Punkte anheben, um so die bevorzugte Schulung zu berücksichtigen.

Die Techniken des Rakutai sind so gestaltet, daß sie immer auf die verletzbaren Körperteile des Gegners abzielen. Daher erhält der Ninja das Berufstalent Anatom zur Regeltechnischen Ausführung seines Wissenstandes. .

Stufenanstieg:

Bei Stufenanstiegen erhält der Ninja W6 LP permanent dazu und hat 30 Versuche, Talente zu steigern. Zusätzlich kann er sich dafür entscheiden, ein spirituelles Training abzuhalten. Er verzichtet dabei auf 10 Talentsteigerungen, stärkt seinen Körper aber so, daß er W6 LP permanent dazu bekommt.

Die Gewandtheit muß so lange gesteigert werden, bis sie mindestens 16 beträgt (ohne magische Erhöhung). Erst dann kann eine andere Eigenschaft gesteigert werden.

Veränderte Situation seit der Eroberung Maraskans durch Borbarad

Die „Befreiung“ Maraskans hat für die Bevölkerung nicht den erhofften Segen gebracht. An die Stelle der Mittelreicher sind die Borbaradianer getreten, die ebenfalls als Eindringlinge angesehen werden. Somit sind die Untergrundaktivitäten immer noch nicht eingestellt, auch wenn die Gegner wesentlich stärker sind als die Mittelreicher. Borbarad pervertiert Maraskan, so daß die Ninjas jetzt ausschließlich vom Landesinneren aus operieren..

Talentmodifikationen:

Ein Waffentalent nach Wahl auf Talentwert 7, eins auf 5, und eins auf 3

Die Berufsfertigkeit Anatom auf 3

Folgenden Berufe stehen zur Auswahl

Kräuterkundiger /Apotheker: Pflanzenkunde +5 Kochen +1

Wandergeselle:

Zimmermann: Holzarbeiten +3

Schiffsbauer: Holzarbeiten +2, Bootfahren +2

Maurer: Töpfern +7, Holzarbeiten+1

Hufschmied +4 Tierkunde +2, Reiten +1

Roßarzt +4 Reiten+2 Tierkunde +3

Heiler Heilkunde Wunde+1 Krankheit +2

Kauffahrer: Feilschen +5 Rechnen +2

Gaukler: