

# Das NIP'AJIN Autorenpaket

TeX Edition, Version v1.7-de



Dieses Werk untersteht folgender Lizenz:

**Namensnennung–Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0**  
(CC BY-SA 4.0) <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

# Impressum

© Jahr, Name

Version: Version x.y vom TT.MM.JJJJ

Dieses Werk nutzt das freie NIP'AJIN-System von **Markus Leupold-Löwenthal (LUDUS LEONIS)** im Rahmen einer Creative Commons Lizenz. Das Werk spiegelt daher Meinungen und Ansichten des Lizenznehmers wider, die sich nicht mit jenen des Lizenzgebers decken müssen.  
<http://ludus-leonis.com/nipajin>

Hier ist Platz für mehr Information vom Autor, Danksagungen,  
Links zur Homepage, Soziale Netze usw.

Die folgenden Schriftarten finden unter ihrer jeweiligen Lizenz Verwendung:  
*Gentium*, <http://scripts.sil.org/Gentium/>  
*Latin Modern Sans Serif*, <http://www.ctan.org/tex-archive/info/lmodern/>

Dieser Abschnitt gibt ein paar Hilfestellungen, wie das NIP'AJIN-Autorenpaket verwendet werden kann. Natürlich sollte dieser Abschnitt im finalen Dokument vom Autor entfernt werden ;)

## Anleitung zum Autorenpaket

### ...: Einführung ::

Hallo! Schön, dass du dieses Autorenpaket verwenden möchtest. Es ermöglicht dir, mit relativ wenig Aufwand ein komplettes auf NIP'AJIN basierendes Szenario oder Setting zu schreiben. Als Ausgangspunkt bekommst du eine vollständige Dokumentstruktur inkl. Cover, Layout und Regelanhang. Die folgenden Punkte gilt es dabei zu beachten:

- Technische Details, wie man das Autorenpaket bedient, findest du in der README Datei.
- Der hier enthaltene Dokumentaufbau ist nur als Vorschlag zu betrachten.
- NIP'AJIN unterliegt der CC BY-SA. Bitte informiere dich auf der Creative Commons Webseite, was das bedeutet. Du musst nämlich diese Lizenz auf *alles*, was du davon ableitest, wieder anwenden. Das gilt auch, wenn du nur Teile in andere Werke übernimmst, z. B. dir „*nur das Layout abschaust*“. Weiters musst du dein gesamtes entstehendes Werk unter die CC BY-SA stellen – du kannst also nicht Teile (z. B. Bilder!) davon ausnehmen.
- Bedenke auch, dass die CC BY-SA die kommerzielle Nutzung deiner Inhalte durch andere erlaubt und du daher auch selbst die nötigen Rechte haben musst, alles, was du integrierst (z. B. Bilder oder Texte aus anderen Quellen) unter diese Lizenz stellen zu dürfen.
- Die CC BY-SA sagt u. a. aus, dass du dich zur Ableitung vom Original bekennen musst. Am einfachsten ist das, wenn du den Kasten im Impressum „*Dieses Werk nutzt das*

*freie NIP'AJIN-System ...*“ drinnen lässt. Damit bin ich „*in der von mir festgelegten Weise*“ genannt und es ist leicht ersichtlich, wo das Original her kommt.

- Beachte, dass das NIP'AJIN Logo nicht frei ist, d. h. dass du nur die textuelle Version „NIP'AJIN“ verwenden darfst. Ebenso ist das LUDUS LEONIS-Logo (die Münze) nicht frei, bitte verzichte auf eine Verwendung und beachte die korrekte Groß-/Kleinschreibung dieser Namen.
- Die im Autorenpaket enthaltenen Schriften unterliegen einer leicht anderen Lizenz, der Open Font License (OFL). Solange du die Schrift wie in der Vorlage und im PDF benutzt, ist das in Ordnung. Wenn du aber darüber hinaus mit der Schriftart etwas anstellst, befasse dich lieber mit dem Kleingedruckten der OFL.
- Wenn du Änderungen am NIP'AJIN-Regelwerk vornimmst, darfst du das natürlich tun, mach aber bitte deutlich, dass und wo du dich vom Original entfernst. Verwende in diesem Fall nicht mehr „NIP'AJIN“ als Namen, sondern gib der Abwandlung einen neuen Namen. Alternativ und für den Leser einfacher ist vermutlich, wenn du Settingregeln im Szenarioteil anführst und den Anhang intakt lässt.

**Du bist selbst dafür verantwortlich, dass dein abgeleitetes Werk mit der CC BY-SA verträglich ist!**

### ...: Feedback ::

Ich lerne gerne dazu. Wenn dir am  $\LaTeX$ -Code etwas auffällt, was man besser machen kann, lass' es mich wissen!

## Prolog „Mein Szenario“

Hier kommt der Prolog hin.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie

vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilisis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.

Fusce mauris. Vestibulum luctus nibh at lectus. Sed bibendum, nulla a faucibus semper, leo velit ultricies tellus, ac venenatis arcu wisi vel nisl. Vestibulum diam. Aliquam pellentesque, augue quis sagittis posuere, turpis lacus congue quam, in hendrerit risus eros eget felis. Maecenas eget erat in sapien mattis porttitor. Vestibulum porttitor. Nulla facilisi. Sed a turpis eu lacus commodo facilisis. Morbi fringilla, wisi in dignissim interdum, justo lectus sagittis dui, et vehicula libero dui cursus dui. Mauris tempor ligula sed lacus. Duis cursus enim ut augue. Cras ac magna. Cras nulla. Nulla egestas. Curabitur a leo. Quisque egestas wisi eget nunc. Nam feugiat lacus vel est. Curabitur consectetur.

## Spielleiterinformationen

Der hier vorgeschlagene Aufbau eines Szenarios hat sich bei mir bewährt, ist aber natürlich nur eine Empfehlung ...

### ...: Überblick ::

Hier kommt eine kurze Einführung hin, worum es in dem Szenario geht. Es sollen keine Details verraten, sondern dem SL geholfen werden, den Inhalt als (nicht) leitenswert zu beurteilen.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

### ...: Setting ::

Hier erklärt das Szenario das Umfeld, in dem es sich bewegt. Allgemeine Geographie, Geschichte usw. sind hier gut aufgehoben. Alles, was ein SL über den Prolog hinaus wissen muss, kann hier hinein. „Charakterwissen“ sollte jedoch großteils schon im Prolog (> 4) den Spielern nahegebracht worden sein.

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non

justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilisis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.

### ...: Setting-Regeln ::

Wenn es besondere Regeln für dein Setting gibt (z.B. Wahnsinn-Regeln für ein Horrorabenteuer), sind die besser hier als im setting-unabhängigen Regelanhang aufgehoben.

Donec et nisl at wisi luctus bibendum. Nam interdum tellus ac libero. Sed sem justo, laoreet vitae, fringilla at, adipiscing ut, nibh. Maecenas non sem quis tortor eleifend fermentum. Etiam id tortor ac mauris porta vulputate. Integer porta neque vitae massa. Maecenas tempus libero a libero posuere dictum. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Aenean quis mauris sed elit commodo placerat. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Vivamus rhoncus tincidunt libero. Etiam elementum pretium justo. Vivamus est. Morbi a tellus eget pede tristisque commodo. Nulla nisl. Vestibulum sed nisl eu sapien cursus rutrum.

### ...: Verlauf des Szenarios ::

Hier passt der rote Faden des Szenarios gut hin, oder bei einem Sandbox-Abenteuer eben die Information, dass es den Faden nicht gibt.

Fusce mauris. Vestibulum luctus nibh at lectus. Sed bibendum, nulla a faucibus semper, leo velit ultricies tellus, ac venenatis arcu wisi vel nisl. Vestibulum diam. Aliquam pellentesque, augue quis sagittis posuere, turpis lacus congue quam, in hendrerit risus eros eget felis. Maecenas eget erat in sapien mattis porttitor. Vestibulum porttitor. Nulla facilisi. Sed a turpis eu lacus commodo facilisis. Morbi fringilla, wisi in dignissim interdum, justo lectus sagittis dui, et vehicula libero dui cursus dui. Mauris tempor ligula sed lacus. Duis cursus enim ut augue. Cras ac magna. Cras nulla. Nulla egestas. Curabitur a leo. Quisque egestas wisi eget nunc. Nam feugiat lacus vel est. Curabitur consectetuer.

Suspendisse vel felis. Ut lorem lorem, interdum eu, tincidunt sit amet, laoreet vitae, arcu. Aenean faucibus pede eu ante. Praesent enim elit, rutrum at, molestie non, nonummy vel, nisl. Ut lectus eros, malesuada sit amet, fermentum eu, sodales cursus, magna. Donec

eu purus. Quisque vehicula, urna sed ultricies auctor, pede lorem egestas dui, et convallis elit erat sed nulla. Donec luctus. Curabitur et nunc. Aliquam dolor odio, commodo pretium, ultricies non, pharetra in, velit. Integer arcu est, nonummy in, fermentum faucibus, egestas vel, odio.

Sed commodo posuere pede. Mauris ut est. Ut quis purus. Sed ac odio. Sed vehicula hendrerit sem. Duis non odio. Morbi ut dui. Sed accumsan risus eget odio. In hac habitasse platea dictumst. Pellentesque non elit. Fusce sed justo eu urna porta tincidunt. Mauris felis odio, sollicitudin sed, volutpat a, ornare ac, erat. Morbi quis dolor. Donec pellentesque, erat ac sagittis semper, nunc dui lobortis purus, quis congue purus metus ultricies tellus. Proin et quam. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Praesent sapien turpis, fermentum vel, eleifend faucibus, vehicula eu, lacus.

Pellentesque habitant morbi tristisque senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Donec odio elit, dictum in, hendrerit sit amet, egestas sed, leo. Praesent feugiat sapien aliquet odio. Integer vitae justo. Aliquam vestibulum fringilla lorem. Sed neque lectus, consectetuer at, consectetuer sed, eleifend ac, lectus. Nulla facilisi. Pellentesque eget lectus. Proin eu metus. Sed porttitor. In hac habitasse platea dictumst. Suspendisse eu lectus. Ut mi mi, lacinia sit amet, placerat et, mollis vitae, dui. Sed ante tellus, tristisque ut, iaculis eu, malesuada ac, dui. Mauris nibh leo, facilisis non, adipiscing quis, ultrices a, dui.

Morbi luctus, wisi viverra faucibus pretium, nibh est placerat odio, nec commodo wisi enim eget quam. Quisque libero justo, consectetuer a, feugiat vitae, porttitor eu, libero. Suspendisse sed mauris vitae elit sollicitudin malesuada. Maecenas ultricies eros sit amet ante. Ut venenatis velit. Maecenas sed mi eget dui varius euismod. Phasellus aliquet volutpat odio. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Pellentesque sit amet pede ac sem eleifend consectetuer. Nullam elementum, urna vel imperdiet sodales, elit ipsum pharetra ligula, ac pretium ante justo a nulla. Curabitur tristisque arcu eu

metus. Vestibulum lectus. Proin mauris. Proin eu nunc eu urna hendrerit faucibus. Aliquam auctor, pede consequat laoreet varius, eros tellus scelerisque quam, pellentesque hendrerit ipsum dolor sed augue. Nulla nec lacus.

### ...: Einstieg ins Szenario ::

Wie werden die Charaktere mit dem Szenario zu Beginn konfrontiert und was sind die ersten, wahrscheinlichen Handlungsmöglichkeiten?

Suspendisse vitae elit. Aliquam arcu neque, ornare in, ullamcorper quis, commodo eu, libero. Fusce sagittis erat at erat tristique mollis. Maecenas sapien libero, molestie et, lobortis in, sodales eget, dui. Morbi ultrices rutrum lorem. Nam elementum ullamcorper leo. Morbi dui. Aliquam sagittis. Nunc placerat. Pellentesque tristique sodales est. Maecenas imperdiet lacinia velit. Cras non urna. Morbi eros pede, suscipit ac, varius vel, egestas non, eros. Praesent malesuada, diam id pretium elementum, eros sem dictum tortor, vel consectetur odio sem sed wisi.

Sed feugiat. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Ut pellentesque augue sed urna. Vestibulum diam eros, fringilla et, consectetur eu, nonummy id, sapien. Nullam at lectus. In sagittis ultrices mauris. Curabitur malesuada erat sit amet massa. Fusce blandit. Aliquam erat volutpat. Aliquam euismod. Aenean vel lectus. Nunc imperdiet justo nec dolor.

### ...: Spieltechnisches ::

Einzelne Ortbeschreibungen, NSCs, Monster und Spielwerte passen hier gut hin, wenn sie über allgemeine Informationen vom Abschnitt „Setting“ (> 6) hinaus gehen.

Etiam euismod. Fusce facilis lacinia dui. Suspendisse potenti. In mi erat, cursus id, nonummy sed, ullamcorper eget, sapien. Praesent pretium, magna in eleifend egestas, pede pede pretium lorem, quis consectetur tortor sapien facilis magna. Mauris quis magna varius nulla scelerisque imperdiet. Aliquam non quam. Aliquam porttitor quam a lacus.

Praesent vel arcu ut tortor cursus volutpat. In vitae pede quis diam bibendum placerat. Fusce elementum convallis neque. Sed dolor orci, scelerisque ac, dapibus nec, ultricies ut, mi. Duis nec dui quis leo sagittis commodo.

Aliquam lectus. Vivamus leo. Quisque ornare tellus ullamcorper nulla. Mauris porttitor pharetra tortor. Sed fringilla justo sed mauris. Mauris tellus. Sed non leo. Nullam elementum, magna in cursus sodales, augue est scelerisque sapien, venenatis congue nulla arcu et pede. Ut suscipit enim vel sapien. Donec congue. Maecenas urna mi, suscipit in, placerat ut, vestibulum ut, massa. Fusce ultrices nulla et nisl.

Etiam ac leo a risus tristique nonummy. Donec dignissim tincidunt nulla. Vestibulum rhoncus molestie odio. Sed lobortis, justo et pretium lobortis, mauris turpis condimentum augue, nec ultricies nibh arcu pretium enim. Nunc purus neque, placerat id, imperdiet sed, pellentesque nec, nisl. Vestibulum imperdiet neque non sem accumsan laoreet. In hac habitasse platea dictumst. Etiam condimentum facilis libero. Suspendisse in elit quis nisl aliquam dapibus. Pellentesque auctor sapien. Sed egestas sapien nec lectus. Pellentesque vel dui vel neque bibendum viverra. Aliquam porttitor nisl nec pede. Proin mattis libero vel turpis. Donec rutrum mauris et libero. Proin euismod porta felis. Nam lobortis, metus quis elementum commodo, nunc lectus elementum mauris, eget vulputate ligula tellus eu neque. Vivamus eu dolor.

Nulla in ipsum. Praesent eros nulla, congue vitae, euismod ut, commodo a, wisi. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Aenean nonummy magna non leo. Sed felis erat, ullamcorper in, dictum non, ultricies ut, lectus. Proin vel arcu a odio lobortis euismod. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Proin ut est. Aliquam odio. Pellentesque massa turpis, cursus eu, euismod nec, tempor congue, nulla. Duis viverra gravida mauris. Cras tincidunt. Curabitur eros ligula, varius ut, pulvinar in, cursus faucibus, augue.

## ...: Ende gut, alles gut? ::

Mögliche Enden des Szenarios oder ein Epilog, soweit vorhanden, gehören hier hin. Zudem passt hier noch gut ein Ausblick hin, wie ein SL das Szenario bei Gefallen selbst weiter gestalten könnte.

Nulla mattis luctus nulla. Duis commodo velit at leo. Aliquam vulputate magna et leo. Nam vestibulum ullamcorper leo. Vestibulum condimentum rutrum mauris. Donec id mauris. Morbi molestie justo et pede. Vivamus eget turpis sed nisl cursus tempor. Curabitur mollis sapien condimentum nunc. In wisi nisl, malesuada at, dignissim sit amet, lobortis in, odio. Aenean consequat arcu a ante. Pellentesque porta elit sit amet orci. Etiam at turpis nec

elit ultricies imperdiet. Nulla facilisi. In hac habitasse platea dictumst. Suspendisse viverra aliquam risus. Nullam pede justo, molestie nonummy, scelerisque eu, facilisis vel, arcu.

Curabitur tellus magna, porttitor a, commodo a, commodo in, tortor. Donec interdum. Praesent scelerisque. Maecenas posuere sodales odio. Vivamus metus lacus, varius quis, imperdiet quis, rhoncus a, turpis. Etiam ligula arcu, elementum a, venenatis quis, sollicitudin sed, metus. Donec nunc pede, tincidunt in, venenatis vitae, faucibus vel, nibh. Pellentesque wisi. Nullam malesuada. Morbi ut tellus ut pede tincidunt porta. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam congue neque id dolor.



## Anhang I – Regeln für Spieler

Jeder **Charakter** startet als unbeschriebenes A4-Blatt im Querformat. Dieses **Charakterblatt** wird durch eine Linie in zwei A5-Hälften geteilt, dann die rechte Hälfte in zwei A6-Viertel.

Nun kritzeln die Spieler allgemeine Charakteristika wie Name, Volk und Aussehen in die linke Hälfte, gefolgt von der **Vorgeschichte** des Charakters. Dies kann in Stichworten oder Prosa geschehen. Die Beschreibung enthält, was ein Charakter bisher gemacht hat, und nicht, was er gut kann. Letzteres wird der Spielleiter im Spiel anhand der Vorgeschichte entscheiden. Am Charakterblatt steht dann z. B. „*war jahrelang Klavierträger*“ statt „*ist stark*“. **Ausrüstung** (> 10) und die ggf. beherrschten **Effekte** (> 10) enthalten, was Spieler und Spielleiter für richtig befinden.

Zuletzt werden je ein W4, W6, W8, W10 und W12 auf das rechte obere Viertel gelegt. Einer wird vom Spieler zum **Widerstandswürfel** (WW) ernannt und mit seiner höchsten Zahl nach oben in die linke Blatthälfte geschoben. Sinkt der WW im Spiel unter 1, scheidet der Charakter aus.

### ::: Würfelsystem :::

Solange es keine Zweifel gibt, blubbert die Handlung fröhlich vor sich hin. Stellt sich bei einer **Aktion** die Frage, ob sie einem Charakter (rechtzeitig) gelingt, wählt sein Spieler einen **verfügbaren Würfel** aus dem oberen Viertel des Charakterblatts und würfelt. Fällt eine Eins, ist die Aktion ein **automatischer Fehlschlag**. Ansonsten wird ein, vom Spielleiter anhand der Vorgeschichte des Charakters festgelegter **Modifikator** zum Wurf addiert.

Können	+/-
veritable Schwäche	-4
unerfahren, sehr ungeschickt	-2
etwas eingerostet	-1
durchschnittlich gut	0
ein wenig Übung, Hobby	+1
jahrelange Erfahrung, Beruf, Routine	+2
jahrzehntelange Erfahrung, Veteran	+4

Erreicht oder übertrifft das Ergebnis den, vom Spielleiter vor dem Wurf festgelegten **Zielwert** (@) der Aktion, gelingt diese. Eine errechnete Eins ist im Gegensatz zur gewürfelten Eins kein automatischer Fehlschlag, aber selten gut genug.

Schwierigkeit	@	Beispiel
einfach	2	-
gute Bedingungen	3	gutes Werkzeug
durchschnittlich	4	-
schlechte Bedingungen	5	wenig Licht
schwer	6	Messer jonglieren
meisterlich	8	Drahtseilakt
legendär	12	-

Nach dem Wurf wird der nun **verbrauchte Würfel** in das untere Viertel des Charakterblatts gelegt. Wurde ein neuer Modifikator festgelegt, sollte dieser auf dem Charakterblatt notiert werden, damit er nicht mehrfach bestimmt werden muss, z. B. „*Laufen+1*“.

Würfel, die keine Chance auf Erfolg haben, dürfen nicht benutzt bzw. verbraucht werden. Möchte ein Charakter eine erfolglose eigene oder fremde Aktion **wiederholen**, erhöht sich der Zielwert mit jedem Versuch um 1.

Sind alle Würfel eines Charakters verbraucht, muss dieser nach Maßgabe des Spielleiters kurz aussetzen und **durchatmen**. Danach werden die Würfel wieder nach oben gelegt.

### ::: Konflikte :::

Interessenskonflikte werden in **Runden** abgehalten, deren Länge der Spielleiter festlegt.

Jede Runde darf jeder Charakter eine Aktion durchführen, z. B. angreifen, und auf alle Aktionen seiner Gegner reagieren, z. B. parieren. Die WW der Gegner sind zu überwinden, egal ob mit oder ohne Gewalt.

Zu Beginn jeder Runde wählen alle Spieler zeitgleich je einen **Aktionswürfel** (AW) und einen **Reaktionswürfel** (RW) aus ihren verfügbaren Würfeln. Mit diesen bestreiten sie alle Aktionen bzw. Reaktionen der Runde. Spieler können auch freiwillig auf den AW oder RW verzichten. Überraschte Charaktere erhalten keinen AW in der ersten Runde. Nur wer gar keine verfügbaren Würfel mehr hat, darf die Runde aussetzen, um durchzuatmen.

Die gewählten AW der Spieler geben ihre **Reihenfolge** vor. Würfel mit weniger Seiten handeln zuerst (z. B. W6 vor W8). Bei Gleichstand entscheidet das Los.

Für einen erfolgreichen Angriff muss der AW des Angreifers ein höheres Ergebnis erzielen als der RW des Gegners, eine gewürfelte Eins ist immer ein Fehlschlag. Bei einem erfolgreichen Angriff erleidet der Reagierende eine **Wunde** und reduziert den WW um 1.

Auch gewaltlose Aktionen helfen, den Widerstand der Gegner zu brechen: Sie verursachen **Traumata**, die durch Spielsteine o. Ä. symbolisiert werden. Sinkt der WW unter 1, oder erreicht die Summe der Traumata den aktuellen WW-Wert, ist der Gegner überwunden (tot, eingeschüchtert, ...).

Vernachlässigt ein Spieler in einer Runde die Verteidigung und wählt keinen RW, kann er mit einer **Mehrfachaktion** Würfel im Ausmaß bis zum halben AW ansagen (zwei beim W4, drei beim W6, ...). Dazu zählen z. B. zweihändige Angriffe, Doppelschüsse, Flächenangriffe wie Rundumschläge oder Feuerbälle, das Einschüchtern von Gruppen oder Abfolgen sonstiger Aktionen. *Alle* Aktionen werden pro Zusatzaktion oder -ziel um -2 modifiziert. Auf jede Aktion darf einzeln reagiert werden.

Letztlich kann ein Charakter andere **decken**, wenn er diese Runde keinen AW wählt. Er leitet dazu Angriffe in Reichweite im Ausmaß seines halben RW auf sich um. Misslingt dem Deckenden eine solche Reaktion, bekommt er selbst die Wunden.

## ...: Ausrüstung ::

Es gibt keine Ausrüstungsliste. Normale Waffen verursachen grundsätzlich eine Wunde pro Treffer, besondere oder magische Waffen zwei und Feuer- oder Explosivwaffen drei bis vier. Improvisierte Ausrüstung bedingt -1 auf den AW. Rüstungen geben je nach Ausführung +1 oder +2 auf den RW.

## ...: Heilung ::

Nach jeder **Nachtruhe** wird durchgeatmet. Zudem kann versucht werden, zu regenerieren. Der Spieler merkt sich den Wert am WW und würfelt diesen. Ist der neue Wert besser, wird der WW mit diesem auf das Charakterblatt zurück gelegt, sonst mit dem ursprünglichen Wert.

**Traumata** verheilen abhängig von ihrem Ursprung nach Maßgabe des Spielleiters. Einschüchterungsversuche klingen schon am Ende der jeweiligen Szene wieder ab, Ängste, Flüche, etc. schleppen die Charaktere manchmal tage- oder wochenlang mit.

## ...: Effekte ::

Effekte Von Charakteren beherrschte Magie, Wunder, PSI-Kräfte, Superkräfte u.ä. werden **Effekte** genannt und bereits bei der Erschaffung festgelegt. Sie sind, so überhaupt im Szenario erlaubt, auch dort geregelt, berufen sich aber u. U. auf folgendes NIP'AJIN-Standardssystem:

Eine **Vorbereitungszeit** (VZ) lang murmelt oder gestikuliert der Charakter. Ist sie **variabel**, wird sie vor dem Wurf vom Spieler festgelegt, z. B. „eine Minute“. Am Ende der VZ wird gewürfelt, es gelten die üblichen -2 pro Zusatzziel bei Flächenangriffen. Jedem Opfer steht ein Reaktionswurf zu, um dem Effekt vollständig zu entgehen. Gegenstände und opferlose Effekte haben einen, vom Spielleiter festgelegten Zielwert. Bei Gelingen hält der Effekt die angegebene **Nachwirkzeit** (NWZ) lang an.

**Nahkampfeffekte** verwunden wie Nahkampfwaffen, z. B. *Frosthand* oder *Geisterschwert*. Ein Treffer verursacht eine Wunde. VZ: 1 Runde; NWZ: permanent

**Fernkampfeffekte** verwunden wie Fernkampfwaffen und verbrauchen pro Anwendung eine limitierte Ressource, z. B. benötigt *Magisches Geschoß* Pulver aus dem Gürtelbeutel, *Feuerball* eine Art magische Handgranate. VZ: 1 Runde; NWZ: permanent

**K. O.-Effekte** machen Wesen handlungsunfähig, z. B. *Schlaf*, *Versteinern*, *Angst* oder *Bannen*. VZ: variabel; NWZ: aufgewandte VZ

**Unterstützungen** helfen einem Wesen oder verbessern einen Gegenstand in einem Aspekt, z. B. *Feuerresistenz*, *Federfall*, *Barriere* oder *Licht*. VZ: variabel; NWZ: aufgewandte VZ

**Veränderungen** verformen oder bewegen langsam tote Materie bzw. Gefühle von Wesen,

z. B. *Wasser-zu-Wein*, *Befreunden* oder *Telekinese*. VZ: variabel; NWZ: aufgewandte VZ

**Illusionen** täuschen einen Sinn eines Wesens für ein konkretes Detail, z. B. *Katzengold*, *Täuschgeräusch* oder *Unsichtbarkeit*. VZ: variabel; NWZ: aufgewandte VZ

**Eingebungen** verschaffen Wissen über Eigenschaften oder Sachverhalte, z. B. *Magie spüren*, *Gedanken lesen* oder *Hellsicht*. VZ: eine Minute für Gegenwärtiges, eine Stunde für Vergangenes, ein Tag für Zukünftiges; NWZ: -

**Heileffekte** schließen Wunden oder heilen Krankheiten. VZ: eine Stunde pro Wunde, ein Tag pro Krankheit; NWZ: permanent

## Anhang II – Regeln für Spielleiter

### ...: Vorgeschichten ::

Den Vorgeschichten der Spielercharaktere (SC) kommt in NIP'AJIN besondere Bedeutung zu. Gute Hintergründe umschreiben Kindheit, Ausbildung und was ein SC in den letzten Jahren hauptsächlich getan hat. Ein paar einschneidende Erlebnisse runden das Bild ab. Auch Alter und Aussehen eines SC sollten festgehalten werden.

Es liegt am jeweiligen Spielstil, wie formell eine Vorgeschichte ausfallen muss. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass sie genügend Rückschlüsse auf die Stärken und Schwächen des SC ermöglicht, da im Zweifel auf ihrer Basis entschieden wird, ob eine Aktion leicht- oder schwerfällt. Lücken in der Vorgeschichte sollten im Einverständnis mit dem Spieler sofort geschlossen werden. Spielfertige Szenarien geben für Beispielcharaktere meist erste Vor- und Nachteile an – diese dürfen im Spiel natürlich ergänzt werden.

### ...: Gruppenarbeit ::

Arbeiten bei einer Aktion mehrere – nicht notwendiger Weise alle – SC zusammen, kommt es zu einer **Gruppenaktion**. Die beteiligten

Spieler wählen ihren jeweiligen AW. Danach ernennen sie einen SC zum Anführer. Dessen Spieler würfelt als Erster und entscheidet, ob das Ergebnis stellvertretend für alle zählt. Wenn nicht, übergibt er die Führung an einen verbleibenden SC, usw. Jeder Wurf *ersetzt* den vorherigen. Eine gewürfelte Eins vereitelt die Gruppenaktion für alle und beendet diese. Nur die tatsächlich benutzten Würfel werden verbraucht.

Bei einer Gruppenaktion innerhalb eines Konflikts gilt der schlechteste Initiativwert für die ganze Gruppe. Der Gegner tritt mit seinem RW gegen das Ergebnis an, ihm droht die Summe der Wunden, die alle Beteiligten einzeln verursachen würden. Gruppenaktionen lassen sich nicht mit Mehrfachaktionen kombinieren.

**Langfristige Aktionen** haben einen hohen Zielwert, z. B. „*Reparatur @20*“. Die beteiligten SC arbeiten in mehreren Runden auf diesen Wert hin. Jede Runde, deren Länge der SL bestimmt, wird eine Gruppenaktion durchgeführt. Die Ergebnisse werden summiert, bis der @ erreicht ist. Eine gewürfelte Eins vereitelt nur eine Runde, aber nicht die langfristige Aktion.

## ...: Nichtspielercharaktere ::

Der Spielleiter wird den SC eine Reihe von Freunden und Feinden entgegenschicken. Diese **Nichtspielercharaktere** (NSC) werden vereinfacht geregelt: Neben dem Aussehen und der Motivation, mit den SC zu interagieren, genügt es, pauschal den WW sowie die Grundkompetenz in Form *eines* AW und *eines* RW festzulegen. Hier sind auch Abstufungen wie W2 oder W3 erlaubt.

AW/RW	Grundkompetenz
W2	nur in Gruppen gefährlich
W3	blutiger Anfänger
W4	besserer Anfänger
W6	durchschnittlich
W8	routiniert
W10	gefährlich
W12	sehr gefährlich
W20	episch

Daneben werden ein paar Stärken und Schwächen notiert, z. B. Kämpfen+1 oder Geschick-2. Dabei ist zu beachten, dass NSC nicht unabsichtlich doppelt gut werden, weil sie hohe Grundkompetenz *und* eine Stärke erhalten.

NSC haben gegenüber SC den Vorteil, nicht durchatmen zu müssen, da ihnen die fixen AW/RW nie ausgehen. Sie sollten zum Ausgleich etwas unterdimensioniert werden. Weiters haben Traumata für sie selten langfristige Bedeutung und werden direkt am WW mitgezählt.

## ...: Bestiarium ::

Die folgenden Kreaturen dienen nur der Veranschaulichung und sollen NIP'AJIN nicht auf bestimmte Hintergründe festlegen.

Kreatur	WW	AW	RW	Fähigkeiten
gr. Ratte	1	2	3	Laufen+4, Verstecken+2
Goblin	3	4	4	Wahrnehmung+1
Ork	6	6	6	Einschüchtern+1, Kämpfen+1, Verstand-1
Troll	10	8	6	Kämpfen+1, regeneriert eine Wunde/Runde
Riese	20	8	8	Kämpfen+2, Kraft+4
Drache	40	12	10	Feueratem+4, K. O.-Effekt-Resistenz

## ...: Erfahrung ::

Die SC definieren das Niveau ihrer Umwelt. Sind sie durchschnittliche Abenteurer, sind die im Bestiarium angegebenen Beispiele gute Richtwerte für NSCs. Sind die SCs jedoch Goblins, die sich Scharen von Helden-NSCs erwehren müssen, die über ihr Lager herfallen, sind diese Helden-NSCs für die SCs vielleicht schon so mächtig wie ein Troll. Der Spielleiter sollte SC und NSC relativ zueinander betrachten.

NIP'AJIN ist nicht darauf ausgelegt, Charaktere über lange Kampagnen wachsen zu sehen. Sollte allerdings während eines Szenarios in der Spielwelt genügend Zeit vergehen, kann der Spielleiter einen bereits festgelegten Modifikator eines SC erhöhen, wenn dies plausibel erscheint. Sollten die SC über Nacht an Superheldenkräfte gelangen, empfiehlt es sich, nicht die Charaktere zu steigern, sondern die Welt um sie herum entsprechend abzusenkeln!

# Anhang III – Beispielcharaktere

Die folgenden Seiten enthalten schlüsselfertige Charaktere, mit denen sofort losgespielt werden kann.

## ...: Max Musterfrau ::

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

## Eigenschaften

Größe, Aussehen, usw.

## Spielwerte

Dieses+1, Jenes-2

## ...: Helene Mustermann ::

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

### Eigenschaften

Größe, Aussehen, usw.

### Spielwerte

*Dieses-1, Jenes-2, Dafür-DasDa+3*

Hier steht natürlich der ultimative Teaser-Text. Er soll geneigte Leser sofort davon überzeugen, wie toll doch der Inhalt dieses Heftchens ist. Nachdem nicht nur Spielleiter hier lesen, sondern auch Spieler, sollten aber keine Spoiler die Handlung verraten, sondern der Text nur Lust auf Mehr machen ...

Es empfiehlt sich, hier darauf hinzuweisen, dass es sich um ein NIP'AJIN-Szenario handelt und dass alle Regeln bereits enthalten sind. Das könnte etwa so aussehen:

Dieses Heft enthält die vollständigen, leicht zu erlernenden Regeln des NIP'AJIN Systems von LUDUS LEONIS. Mit diesem Regelwerk, das auf lediglich vier Seiten Platz findet, können Szenarien in verschiedensten Genres umgesetzt werden.

(Hier passt z. B. ein Link gut hin.)