

# Kuraijikan

*Dunkle Zeiten*



**NIPAJIN**

Dieses Werk untersteht folgender Creative Commons Lizenz:  
**Namensnennung – Nicht kommerziell – Keine Bearbeitungen 4.0**

**Sie dürfen:**



das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten

Vollständiger Lizenztext:  
[creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode)

**Unter folgenden Bedingungen:**



Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.



Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.



Wenn Sie das Material remixen, verändern oder darauf anderweitig direkt aufbauen, dürfen Sie die bearbeitete Fassung des Materials nicht verbreiten.

 ludus-leonis.com   @ludusleonis

## Impressum

v1.2.0 © Markus Leupold-Löwenthal, Wien 2019

Illustrationen: Bettina Ott – [www.ottbettina.com](http://www.ottbettina.com)  
Idee, Text und Layout: Markus Leupold-Löwenthal

Kurai Jikan ist unter Verwendung freier Software und Schriftarten entstanden:

Atom, FontForge, GIMP, Inkscape und  $\LaTeX$ .  
*Kaushan Script*, [www.impallari.com/kaushan](http://www.impallari.com/kaushan)  
*PT Sans*, [www.paratype.com/public](http://www.paratype.com/public)  
*NIPAJIN Dingbats*, [github.com/ludus-leonis](https://github.com/ludus-leonis)

### mein Dank gilt

Planet Harry für das Cover (<http://www.planetharry.at/>);

Dolge vom Tanelorn für das Korrekturlesen im Rahmen der Tanelorn Challenge 2011; der 8. Vienna Fantasy Gaming Convention für den 1. Platz; Istar-art für die Vorlage, auf der das Hintergrundbild teilweise basiert; meinen treuen Testspielern Chris, Flanf, Jan und Jens

Der Inhalt dieses Werkes und alle Orte, Namen und handelnden Personen sind frei erfunden. Jegliche Ähnlichkeiten mit realen Orten sowie lebenden oder realen Personen wären rein zufällig. Bei der Entwicklung dieses Rollenspiels kamen keine Würfel zu Schaden.

Der Spielleiter sollte folgenden Text zu Beginn des Szenarios vorlesen oder austeilern:

## Prolog „Kurai Jikan“

**V**or fünfhundert Jahren war das Inselreich **Hinokuni** Schauplatz eines epischen Krieges. Die Akariko, Verehrer der Sonnengöttin, kämpften gegen die dämonischen Oni, die Dunkelheit über das Land gebracht hatten.

Eines Tages saß die Sonnengöttin am Fenster ihres Himmelspalastes und blickte auf die Inseln. Sie begann zu weinen, da der Kampf für die Akariko verloren schien. Ihre Tränen fielen auf die Inseln hinab und als sie das Erdreich berührten, verwandelten sie sich in gleißend leuchtende Kristalle. Die Akariko sahen dies als ein Zeichen, sammelten die Tränen auf und trugen sie in ihren Schlachten vor sich her. Mit der Kraft ihres Lichtes siegten sie über die Oni und vertrieben diese von den Inseln. Man feierte 100 Tage und 100 Nächte. Die Einwohner jedes Dorfes erhielten eine kleine Träne für ihren Schrein. Eine besonders große Träne wurde von Priestern an einen heiligen Ort auf der südlichsten der Inseln, **Nantō**, gebracht. Dort, im abgeschiedenen Bergdorf **Yamamura**, konnte sie bewahrt und verehrt werden.

Jahrhunderte gingen ins Land. Aus Geschehnissen wurden Geschichten, aus Geschichten wurden Legenden. Heute erinnert sich kaum jemand daran, was damals genau geschehen ist, niemand pilgert noch nach Yamamura. Nur die große Träne, deren Licht über die Jahre schwächer wurde, wird dort weiterhin von den Nachfahren jener geschützt, die sie damals aufgelesen hatten.

Ihr seid solche Bewahrer aus Yamamura. Im Zentrum eures, von einem Holzwall umgebenen

Dorfes steht der **Schrein der Sonnengöttin**, aus dessen geschwungenem Dach die große Träne ragt, die auch bei Nacht die Umgebung wie ein Freudenfeuer erhellt. Etwa ein halbes Dutzend Priester betreten den Schrein, zwei Dutzend Bauernfamilien bewirtschaften Reisfelder und versorgen das Dorf mit Nahrung. Doch das augenscheinlich friedliche Bauernleben täuscht, denn es ist überliefert, dass eines Tages die Dunkelheit zurückkehren wird, da die Oni nur vertrieben wurden. Auf diesen Tag bereiten sich die Dörfler seit Jahrhunderten vor, stärken ihre Körper und ihren Geist, üben sich im Nah- und Fernkampf und meditieren im Gebet.

Wann genau die Oni wieder kommen würden, wusste niemand – bis vor zwei Wochen. Als euer Dorf zum Hahnenschrei erwachte, war es von einem eigenartigen **Nebel** umgeben, der das Land verwandelt hat: Aus Wäldern wurden unheimliche Orte der Dunkelheit, aus Wiesen Ödland, aus Seen Teerfelder. Seltsame Schatten fallen seither über jeden her, der sich in den Nebel begibt. Selbst die Sonnengöttin kann bei Tag nur ein düsteres, blaugraues Licht zum Vorschein bringen. Sie hat seither auch nicht mehr mit den Priestern in ihren Träumen gesprochen, wie sie das üblicherweise tat.

Das Licht der großen Träne hält den Nebel und damit die Schatten in Yamamura noch zurück – doch der Schein wird von Tag zu Tag schwächer. Gemeinsam mit den anderen Einwohnern habt ihr euch beim Schrein versammelt und betet, um das Licht zu stärken. Aber ihr seid zu wenige und die Gebete zu schwach. Die Priester schätzen, dass euch nur mehr wenige Tage bleiben ...

## In den Hauptrollen ...



„Ori - gami - ha!“



„Aaarrrggghhh!“

### Mahōshi, der Origami-Magier



Aus einer alten Familie von Magiern stammend, bezieht Mahōshi seine Kräfte aus Origami – der Kunst, Papier zu falten. Er kann faustgroße Objekte wie Schlüssel oder Vögel falten, die für kurze Zeit real werden und sich in allen Aspekten (Aussehen, Gewicht, Funktion) wie ihre realen Vorbilder verhalten.

**Origami-Magie:** Mahōshi faltet ein Blatt so schnell oder langsam, wie er möchte (Vorbereitungszeit ☺) und legt eine Probe ab (☹4). Gelingt sie, wird das gefaltete Objekt für eine gleich lange Nachwirkzeit ☺ real. Im Kampf gilt die Probe als Angriffswurf, wenn z. B. ein Wurfpeil erschaffen wurde. Improvisierte Hilfsmittel (z. B. Laub statt Papier) erschweren die Proben (-1).

**Aussehen:** 172 cm groß, 43 Jahre alt. Schlank. Weiße, lange Haare. Trägt weite, weiße, mehrschichtige Kleidung, die wie gefaltetes Papier aussieht.

**Ausrüstung:** 20 Blatt Papier

**Spielwerte:** Weisheit+1, Sportlichkeit-1

### Kumo mit der Hünenklinge



Kumo hat in einer Familie von Kriegerern den Vorsitz übernommen, als sein Vater ihm am Sterbett *Omoken* überreichte. Dieses Familienschwert ist nicht nur uralte, sondern 2 m lang, 40 cm breit und knapp 100 kg schwer. Im Schwert wohnt ein Geist, der im Dienste Kumos steht und nur ihm seine Kraft verleiht: Das Gewicht von Eisen auf ein Hundertstel zu reduzieren.

**Omokens Freund:** Nur Kumo kann *Omoken* im Kampf schwingen, für ihn ist das riesige Schwert kaum schwerer als eine reguläre Klinge. Kumo kann den Geist auch bitten, in einen anderen Eisengegenstand zu fahren (Überreden ☺3). Dann reduziert dieser anstatt dem Schwert sein Gewicht entsprechend.

**Aussehen:** 171 cm groß, 21 Jahre alt. Sportlich. Blonde Haare. Grüne Kleidung.

**Ausrüstung:** Omoken (Angriff-1, 3 Schaden)

**Spielwerte:** Sportlichkeit+1



„Lah-dii-daaaah!“

### Lady Shamisen

♥ 6

Lady Shamisen ist eine Dame feiner Herkunft, die so schön wie tödlich ist. Sie hat diesen Namen dank des markanten Gegenstands, den sie stets bei sich trägt: eine dreisaitige Laute. Dieses Instrument kann nicht nur liebeliche Musik von sich geben, sondern ist in Händen von Lady Shamisen eine Waffe.

**Shamisen-do:** Auch bekannt als „Weg der drei Saiten“. Lady Shamisen kann mit ihrem Instrument als Fernkampfattacke dem Gegner tödliche Noten entgegen schleudern. Fällt allerdings bei der Probe eine Eins, reißt eine der drei Saiten, mindestens eine funktionstüchtige Saite ist für den Einsatz des Instruments nötig. Eine Reparatur dauert 10 Minuten pro Saite. Die Reichweite beträgt 40 m bei drei funktionstüchtigen Saiten, 20 m bei zwei und 10 m bei einer.

**Aussehen:** 166 cm groß, Alter unbekannt. Graziöse Erscheinung, kreideweiß geschminktes Gesicht mit roten Lippen. Pechschwarzes, aufgestecktes Haar. Wallende, weinrote Kleider. Scheint zu schweben statt zu gehen, macht aber in Wahrheit einfach nur viele kleine Schritte.

**Ausrüstung:** Shamisen (1 Schaden), 10 Reserve-saiten

**Spielwerte:** Kunst&Musik+2 (gilt nicht im Kampf), Laufen-1



„Nyu? Nyuuuuh!“

### Sotto Nyu, die Samtpfote

♥ 6

Sottos Vater wird nachgesagt, Katzen misshandelt zu haben, weshalb er von ihnen verflucht wurde: Seine einzige Tochter wurde mit einem Schwanz, Katzenohren und -händen geboren. Von der Familie verstoßen wurde Sotto in Yamamura aufgenommen.

Sotto hat ihre kindliche Seite nie ganz verloren. Mit Ausnahme ihrer ungewöhnlichen Extremitäten ist sie eine ganz normale Frau, die ständig mit Vorurteilen zu kämpfen hat und nur in Yamamura wirklich akzeptiert wird, wie sie ist. Dort darf sie „Nyu!“ sagen, ohne geschlagen zu werden.

**Katzenfall:** Von wo auch immer Sotto hinunter springt, sie wird stets mit den Füßen voran aufkommen, solange sie dabei laut „Nyu!“ ruft.

**Aussehen:** 158 cm groß, 19 Jahre alt. Zierlicher Körper, Katzenohren und -füße, Schwanz. Trägt eigens für sie gefertigte Kleidung, die an Nyunja – äh, Ninja erinnert.

**Ausrüstung:** Krallen (1 Schaden), Tarnkleidung

**Spielwerte:** Schleichen+1, Verstecken+1, Hören+1, Kraft-1, Verstand-1

*Für Menschen gefertigte Gegenstände kann Sotto mangels Finger nicht benutzen.*



„Ich werde zu alt für sowas.“

#### Yojimbo, der Söldner

♥ 8

Wie lange Yojimbo durch die Lande gezogen war und für Geld die Probleme anderer beseitigt hat, weiß niemand. Doch offenbar war der schweigsame Mann der ewigen Kämpfe überdrüssig geworden und hat in Yamamura einen ruhigen Ort gefunden, um in Rente zu gehen. Er hat zum Gärtner umgesattelt, den dornenbesetzten Wurfschild zum Sonnenhut umfunktionierte und benutzt seine Tekkokagi – eiserne Klauen – zum Unkrautjäten. Doch dann kam der Nebel ...

**Schildwurf:** Yojimbo kann seinen Schild wie einen Diskus werfen und damit mehrere Gegner attackieren (Rundumschlag, 20m Reichweite). Der Schild kehrt, außer bei einer gewürfelten Eins, nach der Attacke wieder in seine Hand zurück.

**Aussehen:** 173 cm groß, Alter unbekannt. Kräftiger Körperbau, berechnender Blick, graue Haare. Dunkler Einteiler, darüber ein blauer Umhang. Schwarze Schnürsandalen. Übergroßer, dornenbesetzter Metallhut, der als Schild und Diskus dienen kann.

**Ausrüstung:** Tekkokagi (1 Schaden), Wurfschildhut (1 Schaden)

**Spielwerte:** Schildparade+1, Schildwurf+1, Weisheit+1, Geselligkeit-1



„Träume oder wache ich?“

#### Umeko

♥ 6

Die 16-jährige Umeko hatte seit jeher seltsame Träume: von phantastischen Ländern, Kulturen und Kreaturen. Ihre Mitschülerinnen der Hakui-no-tenshi High School, einer Schule für Krankenpfleger in Tokio, lachten sie oft aus, wenn sie davon erzählte. Am Schulweg von einem Auto angefahren, fiel sie in ein Koma. Seither wandelt ihr Bewusstsein in einer ihrer Traumwelten – Nantō – auf der Suche nach einem Ausgang, während in einer weit entfernten Dimension Angehörige, die sie nicht hören kann, verzweifelt am Krankenhaustbett ihre Hand halten.

Die Wechselwirkung von Komatraum und der Realität Nantōs hat eine seltsame Auswirkung auf Umeko: Sie wird unsichtbar, wenn sie die Augen schließt. Dies sorgt immer wieder für Verwirrung unter ihren Freunden, und Fremde irritiert ihr Flackern, wenn sie blinzelt.

**Komatraum:** Schließt Umeko ihre Augen, kann sie weiterhin ihre Umwelt hören und spüren, aber weder sehen noch gesehen werden. (Re)Aktionen mit geschlossenen Augen bedingen i. d. R. einen Modifikator von -2. Auch wenn ihr Körper unsichtbar ist, nimmt er weiterhin Raum ein und kann berührt oder angegriffen werden.

**Aussehen:** 16 Jahre, 164 cm groß. Schuluniform.

**Ausrüstung:** Erste-Hilfe Tasche

**Spielwerte:** Heilen+1, Empathie+1, Kampf-1

Dieses Rollenspiel benutzt die NIPAJIN-Regeln aus dem Anhang (◊ 19).

## Spielleiterinformationen

### - Überblick -

*Kurai Jikan* („Dunkle Zeiten“) ist ein Rollenspiel-szenario in drei Akten.

Im ersten Akt geht es darum, rasch Hilfe in das Bergdorf Yamamura zu bringen. Es sind nicht genügend Personen anwesend, die durch Gebete die Träne im Schrein der Sonnengöttin am Leuchten und damit einen Nebel und darin befindliche Kreaturen auf Abstand halten können.

Im zweiten Akt ziehen die Charaktere erneut los, um anderen Bewohnern der Insel Nantō zu helfen, die von dunklen Kräften erfasst wurden. Zeitgleich sammeln sie Hinweise über den Oni Kirinozako, der für die Invasion verantwortlich ist. Dieser Akt kann je nach verfügbarer Spielzeit unterschiedlich lange ausfallen und leicht mit eigenen Ideen angereichert werden.

Im letzten Akt gehen die Charaktere gegen den Oni und seinen Nebelturm vor, um das Reich vor einem dunklen Schicksal zu bewahren.

9.000 km<sup>2</sup> groß und misst 130 km Nord-Süd bzw. 90 km Ost-West.

### Die Gesellschaft Nantōs

Nantō hat rund 100.000 Einwohner, die sich die **Akariko** nennen. Das gebirgige Landesinnere, in dem sich auch das Heimatdorf der Charaktere befindet, ist relativ dünn besiedelt, die meisten Akariko wohnen an der Küste. Der Entwicklungsstand entspricht der späten Eisenzeit. Unberührte Wälder, Flüsse, Berge, Vulkane und Seen wechseln einander ab.

Die **Geschichte** der Insel wird im Prolog (◊ 3) erzählt, soweit sie für das Szenario von Interesse ist. Regiert wird ganz Hinokuni von einem Kaiser göttlicher Abstammung, der weltliches und geistiges Oberhaupt des Landes ist. Sein Palast befindet sich auf einer der nördlicheren, größeren Inseln des Reiches. Die Verwaltung der Provinzen, zu denen auch Nantō zählt, wird an die dort ansässigen Priester der Sonnengöttin delegiert.

Die **Dörfer** der Akariko bestehen teils aus in den Boden gegrabenen, geräumigen Mulden, über die dicke Strohdächer gezogen sind, aber auch aus ganz aus Holz gefertigten Häusern mit von Steinen beschwerten Dächern und dünnen Wänden. Nur besondere Gebäude fallen durch geschwungene Dächer auf. Die Häuser sind meist sichelförmig um einen runden Hauptplatz angeordnet. In der Mitte steht das wichtigste Gebäude – der Dorfschrein oder das Haus des Dorfvorstehers, daneben reihen sich die weiteren Gebäude gemäß der sozialen Stellung ihrer Bewohner aneinander. Selten sind das mehr als eine Handvoll Familien. Reisfelder und ein wenig Viehwirtschaft ernähren die

#### Tipp:

Dieses PDF unterstützt Ebenen, du kannst beim Drucken den Hintergrund abschalten.

### - Setting -

Dieses Szenario spielt in einer an Japan angelehnten Inselwelt namens **Hinokuni**, genauer gesagt auf der südlichsten Insel, **Nantō** (das ō wird, wie alle Vokale mit Strich, lang ausgesprochen). Diese hat Tropfenform, ist etwa



Akariko. Reisen von Dorf zu Dorf sind anstrengend und dauern etwa einen Tag.

Handel und **Wirtschaft** sind noch nicht sehr ausgeprägt, Bauernfamilien sorgen zumeist autonom für sich selbst. Als Tauschwährung dient Reis, die Einheit „Sack“ entspricht dem Jahresbedarf eines erwachsenen Akariko. Münzen, „Kön“ genannt, sind selten und nur für größere Beträge in Verwendung. Zehn Kön entsprechen einem Sack.

Die monotheistische **Religion** der Akariko dreht sich um die namenlose Sonnengöttin. Sie wacht bei Tag vom Himmelspalast aus über ihre Anhänger und sendet ihnen in der Nacht ihre Träume. Die Akariko glauben, dass ihre Seele aus diesen, nur geborgten Träumen besteht, die nach ihrem Tod in einem ewigen Kreislauf von der Sonnengöttin an andere sterbliche weiter gegeben werden. Im Dorfschrein betet man vor allem nach der Ernte, bei Geburten und Hochzeiten oder in schweren Zeiten: Eben dann, wenn sich gute oder schlechte Träume bewahrheiten.

Neben der Sonnengöttin bestimmen zahlreiche **Quälgeister** den Alltag. Sie lauern am Wegesrand oder unter Brücken, verführen naive Akariko oder treiben anderweitig Schabernack. Meist wollen sie gar keinen Schaden anrichten, sondern nur mit ihren Opfern spielen.

Auf Nantō haben alle Einwohner der Einfachheit halber nur **Vornamen**, häufig sind:

#### **Namen**

**Männer** Daichi, Hiroki, Kenzo, Kouki, Riku, Ryo, Shiro, Tsubasa, Yuto, Yuuki

**Frauen** Akemi, Chiyo, Emi, Haruka, Kazumi, Megumi, Miu, Noriko, Rin, Yoko

#### **Die Invasion der Oni**

Mehrere große Oni (Dämonen) haben sich verbündet, vor etwa zwei Wochen Hinokuni vereinnahmt und die Inseln untereinander aufgeteilt. Der Oni Kirinozako hat Nantō in Beschlag genommen, in der Unterwelt einen

gigantischen Stalaktit ausgerissen und im Zentrum der Insel in den Boden gerammt. Der so entstandene Turm sondert einen blauen Nebel ab, der ganz Nantō einhüllt.

Der **Nebel** sorgt bei Tag für Dunkelheit ähnlich einer Vollmondnacht. Entgegen mancher Gerüchte ist er für Menschen nicht direkt gefährlich, sondern verdirbt nur Pflanzen und Tiere. Allerdings halten sich im Nebel **Schatten** auf und attackieren im Auftrag Kirinozakos die Akariko – siehe „Kage (Schatten)“ (☞ 17). Sie stehlen ihnen dabei ihre **Träume** und bringen diese zum Turm des Oni. Ohne die Träume sterben die Akariko zwar nicht, verlieren aber jeglichen eigenen Antrieb. Sie werden hörig und folgen lustlos jedem Befehl.

Kirinozako hat die Dörfer in die Hände **niederer Dämonen** oder korrumpierter Akariko gegeben, die ihm treu ergeben sind. Deren Aufgabe es ist, die Traumlosen zu kontrollieren. Störenfriede sind unschädlich zu machen und jede Träne, die gefunden wird, ist zu zerstören. Aber auch so mancher Quälgeist nutzt die Gunst der Stunde, hat sich ein paar willenslose Akariko geschnappt und lässt sie nach seiner Pfeife tanzen.

#### **Die Tränen und der Mikoshi**

Die tropfenförmigen, leuchtenden Kristalle, die vor fünfhundert Jahren vom Himmel fielen, werden **Tränen der Sonnengöttin** genannt. Die meisten sind faustgroß und wurden seinerzeit den Dörfern zur Verehrung überlassen. Die überzähligen wurden, gemeinsam mit einer besonders großen – immerhin 6 m hoch und mehrere Tonnen schwer – nach Yamamura gebracht.

In den Bauerndörfern ist im Laufe der Zeit das Wissen um die Tränen verloren gegangen, in vielen Fällen auch die Träne selbst. Oft sind sie in Säcken oder Kisten irgendwo in Vergessenheit geraten, da ihre Bedeutung im Alltag über Generationen hinweg abgenommen hat.

Die Dörfer, die noch eine Träne besitzen, hatten zumindest eine Chance als der Nebel kam: Ihre Bewohner warten in der langsam schwindenden Aura ihrer Träne auf Hilfe. Über die anderen fielen die Kage her.

Um der Gefahr des Nebels zu trotzen, erhalten die Charaktere einen tragbaren Schrein mit auf den Weg, einen s. g. **Mikoshi**. Dieser etwa einen Kubikmeter große, nach allen Seiten offene, reichlich verzierte Holzkasten mit geschwungenem Dach kann von zwei Personen an langen Bambusstangen getragen werden. Er ist nicht sehr schwer und kann jederzeit abgestellt werden. Der Mikoshi enthält auf einem Ständer fünf der faustgroßen Tränen.



Die Tränen leuchten an geweihten Orten besonders stark. Da der Mikoshi ein solcher ist, reicht das Licht einer darin befindlichen Träne 5 m. Mehrere Tränen zusammen strahlen entsprechend zwei, drei, vier oder fünf Mal so weit. Werden die Tränen aus dem Mikoshi entfernt, verringern sie ihre Leistung stark: Eine einzelne Träne leuchtet dann nur mehr 1 m weit. Ein Dorfschrein verstärkt dagegen die Leistung auf 10 m.

Den Charakteren vielleicht noch nicht bewusst, haben die Tränen noch einen weiteren Nutzen: ihr Licht schadet den Dämonen. Daher setzen diese alles daran, die Tränen zu zerstören, was relativ leicht passieren kann: bei einem erfolgreichen Treffer zerbersten Tränen in

zahlreiche kleine Splitter, die nur mehr harmlos glimmen.

### *Yamamura und die Charaktere*

Die Einwohner des kleinen Bergdorfs **Yamamura** haben sich seit Jahrhunderten auf die Rückkehr der Dunkelheit vorbereitet. Das erklärt, warum es in den Reihen der augenscheinlich einfachen Bauern und Priester Raum für verschiedenste Charakterkonzepte von Nah- und Fernkämpfer über Schleicher und Späher bis hin zu Kleriker und Magier gibt. Es bleibt aber den Spielern überlassen, ob die Charaktere Mangas und Animes entlehnte Superfähigkeiten besitzen. Diese können bei Bedarf mit den NIPAJIN-Effektregeln aus dem Anhang umgesetzt werden.

*Kurai Jikan* spielt in der ausgehenden Eisenzeit, daher sollten Waffen und Ausrüstung entsprechend gewählt werden. Rüstung ist unüblich. Wagen und Zugtiere gibt es in Yamamura auch nicht, da sie sich für den steilen Weg ins Tal nicht besonders eignen.

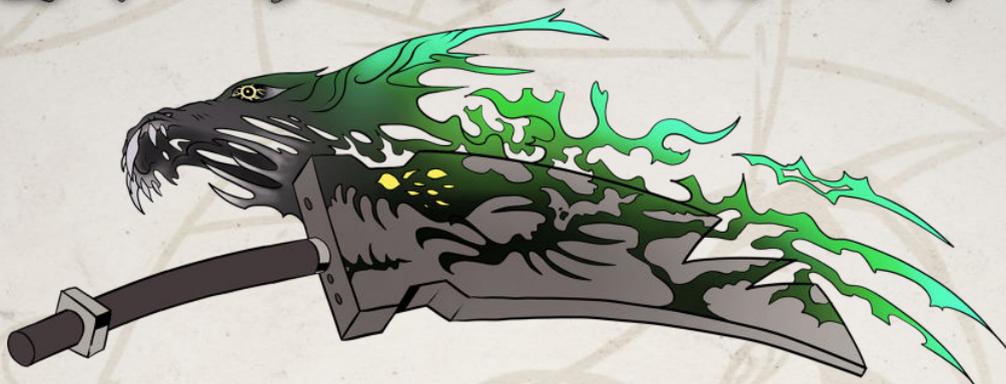
Vorne in diesem Heft befinden sich Beispielcharaktere, mit denen sofort los gespielt werden kann (☞ 4).

## *- Verlauf des Szenarios -*

Nachdem die Spieler mit dem Prolog vertraut gemacht wurden und ihre Charaktere ausgewählt oder erschaffen haben, kann es in Yamamura mit dem I. Akt losgehen.

### *I. Akt*

Oberpriester Tetsuo lässt die Charaktere in den Schrein rufen, um sie auf ihre Mission zu senden: „*Es muss etwas getan werden! Geht ins Tal und sucht in den Dörfern nach Überlebenden. Führt die, die ihr findet, so rasch wie möglich hierher zurück, damit sie in unsere Gebete einstimmen und das Licht der großen Träne stärken. Nehmt diesen Mikoshi. Er enthält fünf Tränen der*



*Sonnengöttin, die den Nebel von euch fern halten sollten. Ihr seid unsere letzte Hoffnung!*

### Tetsuo (Mensch)

♥2 🗡4 📖4

👤: 34, 167 cm. Blasser Haut, kurze dunkle Haare. Besorgter Blick. Priesterrobe: mehrschichtiges, innen helles und außen dunkelblaues, sorgsam gefaltetes Gewand. Bodenlange, breite Schärpe.

🗨️: Freundlicher und weltoffener Mann mit Weitblick, zur Zeit sichtlich besorgt um Yamamura und Nantō.

⚙️: Religion+2, Wissen+1

Mit dem Mikoshi, der von einem Charakter vorne und einem hinten getragen werden muss, stapfen die Charaktere in den Nebel und tragen ihre kleine Zone der Sicherheit mit sich her. Ganz Yamamura winkt ihnen hoffnungsvoll nach, ehe sich die Einwohner wieder dem Gebet widmen.

Der SL kann ein beliebiges Dorf (📍 11) als erstes Ziel für dieses Kapitel vorsehen, oder die Wahl den Charakteren überlassen. In Kōkō, Ueno oder Yagi muss die Gruppe erst die Leute befreien, bevor sie sich ihnen anschließen, die Bewohner Akamoris kommen jederzeit freiwillig mit.

Gelingt es den Charakteren, Dörfler nach Yamamura zu bringen, können diese dort mithelfen, die Gebete zu verstärken. Dazu werden 15

weitere Personen benötigt. Dörfler, deren Träume gestohlen wurden, beten nur, wenn man ihnen das befiehlt – sie sind dann aber nur halbherzig bei der Sache und zählen als halbe Personen.

Nachdem sich genügend Personen dem Gebet angeschlossen haben, weitet sich das Licht auf das Umland Yamamuras soweit aus, dass der Nebel vorerst kein Problem mehr darstellt. Wertvolle Zeit wurde gewonnen.

## 11. Akt

Oberpriester Tetsuo ist weiterhin um die Dörfer im Umland besorgt, vor allem um jene, die keine Träne besitzen. Daher entsendet er die Gruppe erneut ins Tal. Sollten im Mikoshi bereits Tränen fehlen, wird der Vorrat wieder auf fünf Stück aufgestockt. Wieder kann der SL den Spielern eine Reihenfolge vorgeben, in der die Gruppe die verbleibenden Dörfer aufsucht, oder ihnen freie Wahl lassen.

An jedem Schauplatz, den die Charaktere besuchen, können **Hinweise** gefunden werden, die letztlich zu Kirinozako und seinem Turm führen. Am Ende der Beschreibung jeder Örtlichkeit ist angeführt, welchen Hinweis der SL den Spielern für das Absolvieren der jeweiligen Etappe zukommen lassen sollte. Wenn sich aus der Situation nicht die Gelegenheit ergibt,



den Hinweis anzubringen, kann z. B. ein geretteter Dörfler diesen ausplaudern. Oberpriester Tetsuo wird den Charakteren zudem vor ihrer Abreise noch jene Hinweise mitteilen, die sie evtl. an im I. Akt besuchten Orten übersehen haben.

### III. Akt

Die gesammelten Hinweise sollten die Charaktere zu Kirinozakos **Turm** führen (🔑 16). Er thront dort im Obergeschoß, schlürft einen Cocktail aus Träumen, blickt durch ein magisches Fenster in den Nebel und erfreut sich am Elend der Akariko.

Im Erdgeschoß des Turms herrscht reges Kommen und Gehen, da die Kage, aus allen Himmelsrichtungen kommend, die gesammelten Träume in ein großes Becken schütten. Es halten sich hier selten weniger als drei bis vier Dutzend Kage auf, daher sollten die Charaktere bedacht vorgehen, um nicht einer Übermacht in einer direkten Konfrontation gegenüber zu stehen:

- ☒ Mit den **Masken** von Monsterjäger Kunio aus Akamori (🔑 13) können sie sich ungesehen an den Kage vorbeischieben.
- ☒ Das Licht der **Tränen** hält die Kage natürlich auf Distanz, alarmiert aber Kirinozako.
- ☒ Stellen die Charaktere mit geretteten Akariko eine kleine Armee auf, könnten sie den **Turm stürmen**. Während die Dörfler die Kage in einen Kampf verwickeln, haben die Charaktere freie Bahn ins Obergeschoß.

Haben die Charaktere es bis zu Kirinozako geschafft, oder konnten sie ihn zu sich locken, gilt es, ihn zu überwinden:

- ☒ Im **direkten Kampf** ist der Oni schwer zu besiegen. Mit Hilfe des Schmieds Tankō aus Kōkō (🔑 14) können sie ihre Waffen aber deutlich verbessern.

☒ Es ist möglich, den Oni mit dem göttlichen **Licht** der großen Träne aus dem Schrein in Yamamura zu blenden und in die Unterwelt zurückzuschicken. Dazu müssen die Charaktere die Träne unbemerkt auf etwa 25 m an den Oni heranbringen, da er sich sonst vorgewarnt zurückzieht.

☒ Gemeinsam mit Monsterjäger Kunio aus Akamori (🔑 13) könnte eine große Version seiner **Falle** gebaut und der Oni hineingelockt werden.

Wie immer gilt: Alternative kreative Ideen der Spieler gehören belohnt, z.B. falls sie versuchen sollten, den „*Drink*“ des Oni irgendwie zu vergiften.

Ist der Oni überwunden, wird er sich unter Gebrüll auflösen.

## – Schauplätze –

Die in diesem Abschnitt angeführten Dörfer sind jeweils eine Tagesreise von Yamamura entfernt. Sie können im I. und II. Akt verwendet werden, ihr Aussehen ist unter „*Die Gesellschaft Nantōs*“ (🔑 7) angegeben.

Auf eine **Karte** wird verzichtet: Das Reisen auf Nantō soll den Spielfluss nicht aufhalten und erfolgt nur abstrakt. Um von einem Schauplatz zum nächsten zu kommen, ist wegen des Nebels die Ortskunde der Charaktere gefragt (langfristige Aktion, ©12). Bei jedem Misserfolg verirrt sich die Gruppe und riskiert eine zufällige Begegnung (🔑 16). Sollten die Spieler auf eine Karte bestehen, kann sie im Spiel nach und nach entstehen.

Akariko, die ihrer Träume beraubt wurden, stehen zumeist unter dem Einfluss einer Kreatur (Dämon, Quälgeist, ...). Die Charaktere können aber durch gutes Zureden versuchen, ihnen neue Befehle zu geben, indem sie mit Worten statt mit Waffen überwunden werden (ihr  auf 0 sinkt).

Wenn nicht anders angegeben, agieren Bauern mit folgenden Werten:

### Bauer (Mensch)

♥ 1 🗡️ 4 🛡️ 6

🏠: Einfache Bauernkleider.

🗣️: Willenlos: Folgt allen Befehlen.

⚙️: Keine besonderen Fähigkeiten.

Am Ende jeder Schauplatzbeschreibung sind die Hinweise aufgeführt, die Charaktere für das erfolgreiche Bestehen der jeweiligen Herausforderung der Szene erhalten sollten.

### Akamori (Dorf)

Akamori gehört zu den wenigen Siedlungen, die in ihrem Schrein noch eine Träne aufbewahren. Deshalb hat der Nebel das Dorf nicht völlig vereinnahmen können. Aber auch hier wird die schützende Aura von Tag zu Tag kleiner und umfasst gerade noch das Schreingebäude, in dem sich folglich alle Dörfler versammelt haben.

Die Einwohner sind verängstigt aber wohl auf. Sie fragen die Charaktere, was sie nun tun sollen und folgen ihrem Rat. Der in weite Gewänder gehüllte, gut genährte **Dorfvorsteher**

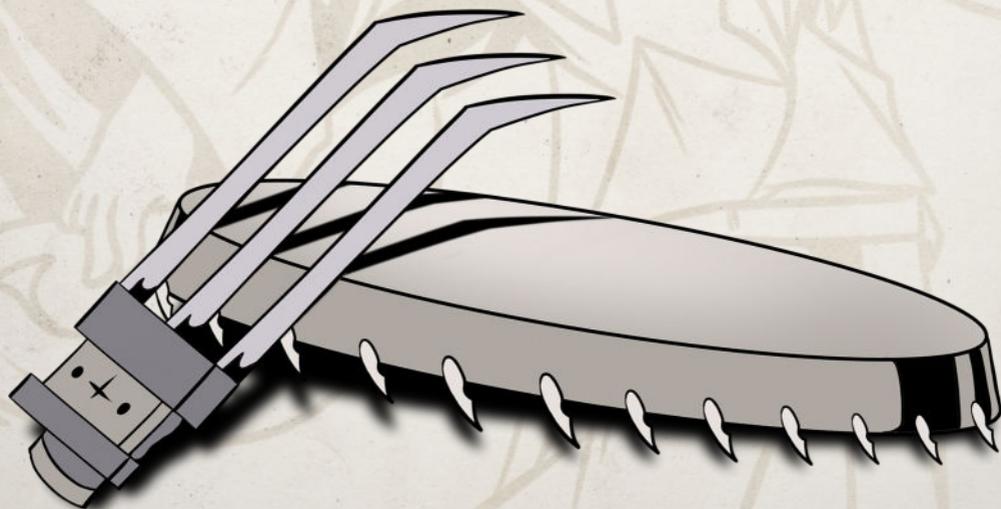
Hisao erwähnt, dass **Monsterjäger Kunio** vor einem Tag in den Wald gegangen ist, um „... die Schatten ins Licht zu locken“. Eine Beschreibung Kunios kann jeder anwesende Dörfler geben.

Sollten die Charaktere **Kunios Hütte** aufsuchen, finden sie dort Utensilien, die auf den ersten Blick wie die eines normalen Jägers aussehen. Bei näherer Betrachtung wirken die **Fallen bzw. Waffen** etwas eigen und deuten auf einen Monster- und Dämonenjäger hin (Mystik©4).

**Hinweis:** Monsterjäger Kunio ist in den Wald gegangen. In Kōkō gibt es einen fähigen Schmied, der im Kampf gegen die Oni helfen kann.

### Akamori (Wald)

Der Wald von Akamori schließt an das gleichnamige Dorf an. Monsterjäger Kunio hoffte, hier einige Kage zu fangen und zu studieren. Er war los gezogen, um seine **Schattenfänger** im Wald aufzustellen. Diese erinnern an Bärenfallen und sind in der Mitte mit dunkelviolett schimmernden Kristallen versehen, die anziehende Wirkung auf die Kage haben.



**Schattenkristalle** haben einen unangenehmen Nebeneffekt: sie neutralisieren im Umkreis von 20 m jegliches Licht – und damit auch die schützende Aura der Tränen im Mikoshi. Wird ein Schattenkristall und eine Träne aneinander geführt, vibrieren sie erst heftig, dann explodieren sie wie eine Granate (Radius 5 m, ♣ vs. 3 Schaden). Das „Anti-Licht“ lässt sich mit einem Tuch verdecken, die explosive Wechselwirkung jedoch nicht.

Mittels Spurensuche ④ können die Charaktere einer Reihe von drei Schattenfängern im Wald folgen, bei Misserfolgen sollte auf die Tabelle der Zufallsbegegnungen gewürfelt werden (♣ 16). Jede Falle ist von einer Anti-Licht Zone umgeben und zu 50% ist darin ein Kage gefangen.

Die Spuren führen die Charaktere an eine **Böschung**, die Kunio am Heimweg hinab gerutscht ist. Dabei hat er eine Maske verloren, die ihn unsichtbar für Schatten machte. Er liegt, von Kage seiner Träume beraubt, willenlos am Boden. Die Kage sind jedoch nicht weitergezogen, sondern stehen fasziniert rund um zwei Schattenkristalle, die aus der Tasche des Monsterjägers gefallen sind.

#### Kunio (Mensch)

♥ 2 ♣ 4 ♣ 4

♣: 23, 171 cm, hager. Weiße Haare. Dunkle, enge Lederkleidung mit silbernen Zier-Nieten in Form kleiner Monsterköpfe. Schwarze Gesichtsmaske.

♣: Neugierig. Risikobereit aber nicht leichtsinnig. Freut sich über Interesse an seiner Arbeit.

♣: Fallenstellen+1, Monsterwissen+2, Maskenbau+1, Kraft-1

Zwei der sechs anwesenden Kage sieht man an, dass sie Träume in der Brust gespeichert haben – siehe „Kage (Schatten)“ (♣ 17). Sie gehören Kunio und werden die Kage besiegt, kehren sie wieder in seinen Körper zurück.

Wird Kunio geborgen, berichtet er bereitwillig von den Fallen, die er eronnen hat. Die Schattenkristalle sind eine Waffe der Oni aus

dem Krieg von vor 500 Jahren und werden unter den Monsterjägern von Generation zu Generation weitergegeben. Mit jedem gefangenen Schatten kann er versuchen, eine weitere **Maske herzustellen**, doch bisher ist ihm das nur ein Mal geglückt. Es steht den Charakteren frei, ihm bei weiteren Versuchen zu helfen. Dazu muss ein gefangener Kage „lebend“ in Kunios Hütte gebracht werden – Dorfvorsteher Hisao wird das jedoch zu verhindern versuchen. In der Hütte kann Kunio ein Mal pro Kage versuchen, diesen in eine Maske zu bannen (④).

**Hinweise:** Existenz und Funktionsweise der Schattenkristalle und der Masken. Träume kann man ihrem Besitzer zurückbringen.

#### Kōkō (Dorf)

Kōkō ist in der Region für seine **Eisenmine** bekannt und wurde am Fuße einer Felswand errichtet, in die der Stollen führt. Neben den üblichen Gebäuden befindet sich hier eine kleine Eisenschmelze mit angeschlossener Schmiede. Der Schrein in Kōkō besitzt keine Träne mehr.

Als der Nebel kam, haben die Einwohner darüber abgestimmt, was sie tun sollen. Die Mehrheit, etwa 25 Personen, wollte sich im weitläufigen, aber nicht sehr ergiebigen Bergwerk verstecken. Nur eine Gruppe von fünf sturen Bauern blieb im Dorf, sie wurden von den Kage ihrer Träume beraubt. Danach hat sich ein Quälgeist, der **spielbegeisterte Shūsaku**, ihrer angenommen und zwingt sie, am Dorfplatz sitzend, immer und immer wieder gegen ihn im Brettspiel „Go“ anzutreten. Leider sind die willenlosen Bauern schlechte Spieler und man hört Shūsaku schon von weitem, wie er über ihre Spielweise klagt.

## Shūsaku (Quälgeist)

♥4 ♣6 ♠4

♠: Kindsgroßer Humanoid mit Fuchskopf und -schwanz. Übergroße, gepolsterte, grüne Hose und Jacke mit gelbem Saum. Rotbraunes Fell.

♣: Will nur spielen, setzt aber seinen Spaß vor das Leid anderer. Ist ein fairer Verlierer, hält sich an Abmachungen und Regeln und erwartet selbiges von seinem Gegenüber.

♠: Spielen+2. Als Fuchs zusätzlich: Laufen+2, Kampfkraft+1, ♥, ♣8, ♠6

Shūsaku ist ein Quälgeist, daher wird er von der Aura der Tränen nicht beeinflusst. Wenn die Charaktere von ihm etwas über das Dorf wissen wollen oder die Freilassung der Bauern wünschen, willigt der Quälgeist nur zu gerne ein, darum zu spielen. Er kann dann im Go-Spiel über mehrere Partien hinweg überwunden werden. Er erwartet jedoch auch von den Charakteren einen Einsatz – eine der Tränen oder ihrer Waffen pro Partie. Shūsaku lässt die Charaktere als Gruppe gegen ihn antreten. Jedes Mal, wenn sie gewinnen, nimmt er eine Wunde, bis er überwunden ist. Dann läuft er, verärgert über seine Leistung, davon, lässt aber die gewonnenen Einsätze zurück.

Werden die Charaktere handgreiflich, verwandelt sich Shūsaku zurück in einen wolfs-großen Fuchs und wird, gemeinsam mit den fünf Bauern, gegen sie kämpfen. Shūsaku flieht, wenn sein ♥ auf Null sinkt.

Die restlichen Einwohner Kōkōs sind in der verzweigten Mine ohne Hilfe nicht zu finden, weil sie sich in einen geheimen, verschlossenen Stollen zurückgezogen haben. Shūsaku wird die Charaktere nicht davon abhalten, die Mine zu erkunden, auch wenn sie nicht mit ihm spielen wollen. Aber erst mit der Hilfe der befreiten Bauern kann das Versteck aufgefunden gemacht werden, in dem die anderen Dorfbewohner sicher vor den Kage waren.

Unter den Versteckten befindet sich auch der **Schmied Tankō**, ein wahres Muskelpaket mit schmutziger Schmiedeschürze. Er bietet den Charakteren an, wenn sie ihn und seine Helfer

mit dem göttlichen Licht schützen, dass er ihre Waffen im Kampf gegen die Oni verbessert und Tränensplitter in sie einsetzt. Die Waffen würden dann ihren Schaden gegen Dämonen verdoppeln. Dies dauert etwa eine Stunde pro Waffe. Sollten die Charaktere keine Tränensplitter haben, müssen sie eine ihrer eigenen Tränen zerschlagen.

**Hinweise:** Tränen können in Waffen eingebettet werden. Quälgeister sind gegen göttliches Licht immun.

## Ueno (Dorf)

In diesem Dorf treibt ein Quälgeist sein Unwesen: der **Puppenspieler Ninkō**. Er hat die Dörfler an lange, für Sterbliche beinahe unsichtbare **Fäden** geknüpft, die er durch Hand- und Fingerbewegungen kontrolliert. Diese Fäden gehorchen nicht unbedingt streng physikalischen Gesetzen, funktionieren auch um Ecken oder andere Hindernisse und müssen nicht direkt von oben geführt werden. Jedes Mal, wenn die Charaktere mit einer Puppe interagieren, dürfen sie eine sehr schwere Wahrnehmungsprobe machen (♣8), um die Fäden glitzern zu sehen und ihren Ursprung zu erkennen.

Ninkō verfügt über 24 Dörfler, kann aber von ihnen gleichzeitig nur so viele kontrollieren, wie Charaktere anwesend sind. Dafür kann er jede Runde nach Belieben andere „Puppen“ tanzen lassen. Wird einer der Dörfler durch Gewalteinwirkung überwunden, hört man eine Geigensaite reißen und der Körper fällt schlaff zu Boden. Wird er durch Zureden überwunden, versucht er von nun an, sich selbst aus den Fäden zu befreien.

Ninkō kann auch versuchen, Charaktere mit seinen Fäden zu fangen (siehe Kasten). Gelingt das, ist der betroffene Charakter unter seiner Kontrolle. Dessen Spieler wählt weiterhin Aktion- und Reaktionswürfel, darf aber nichts tun, eher er nicht als Aktion den Fäden entkommt (♣4). Misslingt dies, darf Ninkō den

Charakter diese Runde kontrollieren und mit seinem  und  handeln.

### Ninkō (Quälgeist)

 6  8  10

: Menschengroße, hölzerne Gliederpuppe ohne Gesicht. Weißer Doktormantel, überproportional lange Finger.

: Ninkō sitzt wortlos auf einem der Dächer. Er will die Charaktere nur ein wenig zum Narren halten und seine „Puppen“ hinter Türen oder Hauswände gehen lassen, damit die Charaktere ihnen folgen. Er wird nur dann handgreiflich, wenn die Charaktere es tun. Ninkō lässt sich auch durch ein cleveres Gespräch überwinden.

: Willenskraft+2, Einspinnen (+1 vs.  Opfer ist gefangen und von Ninkō kontrolliert)

Ninkō ist ein Quälgeist, daher wird er von der Aura der Tränen nicht beeinflusst und hat an diesen auch kein Interesse. Er flieht, wenn ihm seine „Puppen“ ausgehen oder er durch Worte oder Taten überwunden wurde. Ninkō agiert außer zum Fangen von Charakteren nicht selbst, sondern reagiert nur, indem er mit übermenschlich Sprüngen von Dach zu Dach springt. Von ihm kontrollierte Dörfler greifen mit ihren eigenen Würfeln an.

**Hinweise:** Quälgeister werden vom göttlichen Licht nicht beeinflusst. Vom Vulkan Ōyama aus sieht man über die ganze Insel.

### Yagi (Dorf)

In Yagi hat der **Maden-Dämon Ujiwaku** die Bevölkerung unterjocht. Er steuert die Dörfler durch kleine Maden, die in ihren Nacken sitzen und die Körperbewegungen durch Impulse im Rückenmark stimulieren. Entsprechend holprig sind die Bewegungen und die Dörfler können nicht durch Überreden überwunden werden. Ujiwaku selbst ist schutzlos und kann nur durch die von ihm kontrollierten Menschen handeln. Er „*sieht*“ durch deren Augen.

### Ujiwaku (Dämon, niederer)

 10  6  -

: 3 m lange Riesenmade, schleimig.

: Ist Kirinozako ergeben und handelt in seinem Interesse. Versucht jeden zu überrollen, der ihm zu nahe kommt.

: Keine Reaktionen. Nimmt automatisch 1 Schaden/Runde, in der er göttlichem Licht ausgesetzt ist. Versucht Charaktere, die ihm zu nahe kommen, zu überrollen (, 1 Schaden).

Beim Betreten der Ortschaft wanken einige der Dorfbewohner wie Zombies auf die Charaktere zu. Es ist aber nicht unbedingt zu erkennen, dass sie kontrolliert werden (Wahrnehmung oder Empathie, 4). Während zwei, drei von ihnen die Charaktere mit langgezogenen Worten in ein Gespräch verwickeln, versuchen die anderen, an den Mikoshi heran zu kommen und die Tränen zu zerstören.

Sowie ein Dörfler den Charakteren den Rücken zuwendet, ist die Made in seinem Nacken leicht zu erkennen. Wird sie getötet oder entfernt, stirbt der Wirtskörper und damit der Dörfler augenblicklich. Die Einwohner können gerettet werden, indem Ujiwaku in seiner Hütte ausfindig und unschädlich gemacht wird. Erst dann fallen die Maden im Nacken der Dörfler ab und lassen sie frei.

**Hinweise:** Dämonen nehmen vom göttlichen Licht Schaden. In Akamori soll es einen Monsterjäger geben. Die Kage dürften von einem zentralen Punkt aus handeln.

### Vulkan Ōyama

Suchen die Charaktere einen **Aussichtspunkt**, bietet sich der höchste **Vulkan** Nantōs an, der Ōyama. Ein steiler Pfad windet sich den Berg nach oben, dessen Kraterrand gerade noch aus dem Nebel ragt und in der Sonne liegt. Von hier aus haben die Charaktere eine gute Weitsicht. Es scheint, als würde der Nebel über der ganzen Insel liegen, aber in der Mitte der Insel in einem Talkessel eine Mulde bilden, in deren Zentrum ein Monolit zu erkennen ist.

Dieser sondert den Nebel ab, der sich über das Land verteilt.

Falls die Charaktere hier nächtigen, wird ihnen die Sonnengöttin einen Traum senden und auf Kirinozako aufmerksam machen. Der Vulkan wäre auch ein guter Platz für ein Notlager geretteter Akariko.

**Hinweise:** Die Existenz des Turms. Wenn die Sonnengöttin mit den Charakteren sprechen kann: Kirinozako kann mit göttlichem Licht geblendet werden.



## - Kirinozakos Turm -

Kirinozako haust in einem mehrere Hundert Meter hohen, nach oben hin breiter werdenden **Stalaktit** aus dunklem Stein mit einem Durchmesser von 40 m auf Bodenniveau. Das obere Ende ragt aus dem Nebel und ist nur vom Vulkan Ōyama aus zu sehen. Bis auf ein großes, blaues Auge an der Außenwand in etwa 20 m Höhe ist der Turm fensterlos. Vier große Torbögen, einer in jeder Himmelsrichtung, führen ebenerdig in das Innere. Für dieses Szenario sind nur die unteren zwei Ebenen im Stalaktit von Relevanz.

Ein riesiges Becken dominiert im Erdgeschoss eine säulenlose Halle, in dem die von den Kage gesammelten Träume in allen Regenbogenfarben schimmern. In der Halle herrscht ein Kommen und Gehen: Laufend gleiten Kage in den Raum, leeren die in ihrer Brust gesammelten Träume in das Becken und verlassen den Turm wieder.

Von der Halle führt eine breite, für Riesen gefertigte Treppe nach oben in den Thronsaal

des Oni. Er sitzt dort auf einem riesigen Stuhl, blickt durch das magische, augenförmige Fenster an beliebige Orte im Nebel und erfreut sich am Elend der Akariko. Er trinkt aus einem Pokal die Träume, die ein übergroßer Buttler-Kage aus einem Fass laufend nach schenkt. Schlechte Träume spuckt er verachtend wieder aus.

### Kirinozako (Dämon)

♥30 🐾10 🗡8

👤: 6 m groß, rote Haut, Hörner, Bart und wuscheliges Haar. Lendenschurz aus Tigerpelz. Trägt einen Speer, auf dem er seine letzten Opfer noch aufgespießt hat.

🗨️: Selbstsicher und überheblich. Möchte die Akariko leiden sehen.

⚙️: Kraft+4, Speer+2 (2 Schaden)

Wird der Oni konfrontiert, wird er mit lauter, tiefer Stimme rufen: „Sterbliche? Wie habt ihr es denn soweit geschafft? Egal, ich werde euch im Ganzen verschlucken. Oh, da muss ich wohl erst Platz machen ...“ Dann streift er die auf seinem Speer aufgespießten Leichen ab und wirft sie in eine Ecke.

## - Begegnungen -

Die folgenden Begegnungen können ausgewürfelt oder fix festgelegt werden. Es ist nicht nötig, alle im Verlauf des Szenarios unterzubringen. Kage können beliebig oft auftauchen, die anderen Begegnungen sollten aber nur ein Mal im Szenario stattfinden.

IW6	Begegnung	Anzahl
1	Akaritabe	1
2	Kage	3 pro Charakter
3	Poyo-Poyos	2 pro Charakter
4	Takuya	-
5	keine Begegnung	-
6	keine Begegnung	-

## Akaritabe (Lichtfresser)

Der Boden beginnt zu zittern, unter der Erde nähert sich ein großer Wurm dem Mikoshi. Der Akaritabe hat es auf die Tränen abgesehen und geht wie folgt vor: In der 1. Runde kündigt er sich durch das Beben an. Danach versucht er, den Mikoshi oder einen der Träger von unten umzuwerfen. Bei Erfolg fällt der Schrein um und die Tränen heraus – die Reichweite der Aura verringert sich sofort. In der folgenden Runde versucht der Akaritabe, zwei oder drei der Tränen zu schlucken. Danach beginnt er, sich wieder einzugraben und benötigt dafür drei Runden.

### Akaritabe (Monster)

♥12 🗡️8 🛡️8

👤: 5 m langer Regenwurm mit einem, den ganzen Kopf einnehmenden Maul.

🍷: Ernährt sich von Licht und versucht, die leuchtenden Tränen zu fressen.

⚙️: Jede Runde, in der der Akaritabe Schaden nimmt, attackiert er alle Charaktere in Reichweite mit seinem Hinterteil (Flächenangriff).

Nachdem der Akaritabe überwunden wurde, können geschluckte Tränen aus seinem Bauch wieder herausgeschnitten werden. Die Tränen überstehen das unbeschadet.

## Kage (Schatten)

Der Großteil der Armee Kirinozakos sind Kage. Wer ohne göttliches Licht im Nebel unterwegs ist, muss etwa alle 15 bis 30 Minuten damit rechnen, von ihnen angefallen zu werden. Kage können nur in der Dunkelheit existieren und meiden das Licht der Tränen. Werden Kage im Zuge einer Zufallsbegegnung auf die Charaktere aufmerksam, folgen sie ihnen daher am Rand ihrer Aura, werden aber nur bei hoher Aufmerksamkeit (👁️6) bemerkt. Kage schlagen zu, sowie sich die erste Gelegenheit ergibt.

Stehlen Kage einen Traum, geht eine in Regenbogenfarben schimmernde Masse vom berührten Wesen auf den Schatten über und

sammelt sich in seiner Brust. Ein Kage, der zwei Träume gesammelt hat, ist bemüht, vor seinem Opfer zu fliehen und zurück zum Turm des Oni zu kehren. Kage sind sehr schnell, wenn sie auf der Flucht sind – vergleichbar mit laufenden Hunden.

### Kage (Monster)

♥2 🗡️4 🛡️4

👤: Pechschwarze, aufrecht stehende Schatten, die jede erdenkliche Form annehmen können. Haben Breite und Höhe, aber keine Tiefe. Sind sie überwunden, stöhnen sie weinerlich und zerfließen.

🍷: Dumme Handlanger. Haben es auf die Träume der Akariko abgesehen. Sie nähern sich bevorzugt seitwärts, da sie so als dünner Strich kaum wahrzunehmen sind. Wenn sie ihre Opfer umzingelt haben, drehen sie sich und greifen an.

⚙️: Traumfänger: Mit jeder erfolgreichen Attacke entziehen sie ihrem Opfer einen Traum (1 Schaden).

Wird ein Kage überwunden, der Träume in seiner Brust trägt, werden diese freigelassen. Sie kehren zum ursprünglichen Besitzer zurück, wenn dieser noch bis zu 100 m in der Nähe steht, sonst fallen sie zu Boden. Charaktere können auf diese Weise ihre eigenen ♥-Punkte zurückerhalten, wenn sie den Kage rechtzeitig besiegen, der sie ihnen gestohlen hat.

## Takuya

In schummriges Licht getaucht, kommt der der fahrende Händler Takuya mit seinem, von ihm selbst gezogenen Wagen den Weg entlang gefahren. Sein Gefährt ist voller Lampen und Papierlaternen.

### Takuya (Mensch)

♥3 🗡️6 🛡️6

👤: 32, 167 cm, dunkle Haare, sportliche Figur. Unauffälliger, brauner Reisemantel, darunter edle, gelb-blaue, weite Kleidung.

🍷: Geldgieriger Geschäftsmann, der zwar nicht über Leichen geht, aber Personen in schlechter Verhandlungsposition schamlos ausnutzt.

⚙️: Handel+1

Vor Jahren war Takuya durch die Dörfer gezogen und hatte Tränen aufgekauft, denen keiner mehr Beachtung schenkte. Jetzt macht er mit der Not der Leute gutes Geschäft und verkauft sie wieder, in Form hübscher Laternen. Keine seiner Lampen ist geweiht, daher erstrahlt das Licht in ihnen nicht sehr weit. Für einen Bauern in Not ist das aber u. U. die einzige Möglichkeit, sich im Nebel zu bewegen.

Takuya hat alle Tränen ehrlich erstanden und sieht sich als Geschäftsmann: wer nicht bezahlt, bekommt eben auch kein göttliches Licht. Für eine Laterne verlangt er die stattliche Summe von fünf Kōn.

Der Lichthändler wird versuchen, seine Laternen an die Charaktere zu verkaufen. Allein „der armen Bauern wegen“ wird er ihnen kostenlos nicht helfen wollen. Er wäre aber an Geleitschutz interessiert, falls es zu einem Tauschhandel kommen sollte.

### Poyo-Poyo

Wenn den Charakteren eine Wahrnehmungsprobe (Gruppenaktionⓐ6) misslingt, geraten sie in das Gebiet von Poyo-Poyos.

#### Poyo-Poyo (Tier)

♥ 2 🗨 4 🗨 6

🐾: Niedliche, pelzige, beinahe hüfthohe Wesen mit großen Glubschaugen, die einer Mischung aus Hase und Meerschweinchen ähneln.

👂: Lugen erst noch niedlich aus ihren Erdlöchern und kommen schnuppernd auf die Charaktere zu, fletschen dann aber die Zähne und greifen an! Fliehen, wenn sie überwunden sind.

⚙️: Keine besonderen Fähigkeiten.

Poyo-Poyos hoppeln normalerweise langsam durchs Gras, sind zutraulich und anhänglich wie Katzen, können aber auch erstaunlich schnell laufen. Vom Nebel verdorben haben sie sich in aggressive, blutrünstige Bestien verwandelt. Wenn die Poyo-Poyos nicht untereinander um ihr Territorium streiten, fallen sie Eindringlinge an und beißen sie zu Tode.

## - Nicht vergessen! -

Folgende Umstände sollte der Spielleiter in der Hektik des Szenarios nicht vergessen:

- ☒ Der Nebel erzeugt eine unheimliche Stimmung, den Charakteren bleibt nur eine kleine Aura der Sicherheit, während sie mit dem Mikoshi unterwegs sind.
- ☒ Akariko ohne Träume sind hörig. Sind sie im Bann eines Dämons oder Quälgeists, können sie durch gutes Zureden oder harsche Befehle evtl. ohne Gewalt überwunden werden.

## - Ende gut, alles gut? -

Mit dem Sieg über den Oni verschwindet auch sein Nebel, der sich in den nächsten 2–3 Stunden ganz auflöst. Die Charaktere können in ihr Dorf zurückkehren und sich verdient feiern lassen.

Sollten die Spieler an *Kurai Jikan* Gefallen gefunden haben, muss der Sieg über Kirinozako nicht das Ende gewesen sein.

- ☒ Der Turm bzw. Stalaktit könnte in zahlreichen Stockwerken noch viele Geheimnisse und Gefahren verbergen.
- ☒ Die Einwohner Nantōs müssen noch ihre Träume zurückerhalten. Die Charaktere könnten mit Fässern voller Träume durch die Lande fahren und die Eigentümer suchen. Das könnte weitere Bösewichte auf den Plan rufen, die es auf die Träume abgesehen haben.
- ☒ Mit dem Verschwinden des Nebels müssen nicht zwangsweise alle Quälgeister verschwunden sein. Weitere Dörfer könnten auf Rettung warten.
- ☒ Die Befreiung Nantōs könnte der Anfang eines Feldzugs sein, in dem die Charaktere auch die anderen Inseln Hinokunis besuchen, um die dort herrschenden Oni zu besiegen.

Das folgende NIPAJIN Regelwerk (v1.8.2) enthält auch Informationen, die für Kurai Jikan nicht benötigt werden, z.B. das Bestiarium. Diese zusätzlichen Regeln können für Szenarien anderer Genres genutzt werden.

## 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 ganzen Sätzen 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** (🎲 20) und die ggf. beherrschten **Effekte** (🎲 20) 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** (🎲) ernannt und mit seiner höchsten Zahl nach oben in die linke Blatthälfte geschoben. Sinkt der 🎲 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	+/-
<i>veritable Schwäche</i>	-4
<i>unerfahren, sehr ungeschickt</i>	-2
<i>etwas eingerostet</i>	-1
<i>durchschnittlich gut</i>	0
<i>ein wenig Übung, Hobby</i>	+1
<i>jahrelange Erfahrung, Beruf, Routine</i>	+2
<i>jahrzehntelange Erfahrung, Veteran</i>	+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 genug.

Schwierigkeit	🎯	Beispiel
<i>einfach</i>	2	-
<i>gute Bedingungen</i>	3	<i>gutes Werkzeug</i>
<i>durchschnittlich</i>	4	-
<i>schlechte Bedingungen</i>	5	<i>wenig Licht</i>
<i>schwer</i>	6	<i>Messer jonglieren</i>
<i>meisterlich</i>	8	<i>Drahtseilakt</i>
<i>legendär</i>	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  der Gegner sind zu überwinden, egal ob mit oder ohne Gewalt.

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

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

Bei einem Angriff würfelt der Verteidiger zuerst und gibt mit seinem  einen  vor. Bei einem automatischen Fehlschlag, oder falls der Verteidiger diese Runde keinen  hat, ist er 0, sonst mindestens 1. Der Angreifer tritt nun mit seinem  gegen diesen  an. Bei einem Erfolg erleidet der Verteidiger eine **Wunde** und reduziert den  um 1. Gewaltlose Aktionen helfen ebenfalls, den Widerstand der Gegner zu brechen: Sie verursachen **Traumata**, die durch Spielsteine o. Ä. symbolisiert werden.

Vernachlässigt ein Spieler die Verteidigung und wählt in einer Runde keinen , kann er mit einer **Mehrfachaktion** Würfe im Ausmaß bis zum halben  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  wählt. Er leitet dazu Angriffe in Reichweite im Ausmaß seines

halben  auf sich um. Misslingt dem Deckenden eine solche Reaktion, bekommt er selbst die Wunden.

Sinkt der  eines Charakters unter 1, oder erreicht die Summe der Traumata den aktuellen -Wert, ist er überwunden (tot, eingeschüchtert, ...).

## - Ausrüstung -

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

## - Heilung -

Nach jeder **Nachruhe** wird durchgeatmet. Zudem kann versucht werden, zu regenerieren. Der Spieler merkt sich den Wert am  und würfelt diesen. Ist der neue Wert besser, wird der  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 -

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 NIPAJIN-Standardsystem:

Eine **Vorbereitungszeit** () lang murmelt oder gestikuliert der Charakter. Ist sie **variabel**, wird sie vor dem Wurf vom Spieler festgelegt, z. B. „eine Minute“. Am Ende der  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** (☹) lang an:

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

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

**Unterstützungen** helfen einem Wesen oder verbessern einen Gegenstand in einem Aspekt,

z. B. *Feuerresistenz*, *Federfall*, *Barriere* oder *Licht*. ☹: variabel; ☹☹: aufgewandte ☹

**Veränderungen** verformen oder bewegen langsam tote Materie bzw. Gefühle von Wesen, z. B. *Wasser-zu-Wein*, *Befreunden* oder *Telekinese*. ☹: variabel; ☹☹: aufgewandte ☹

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

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

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

## Anhang II – Regeln für Spielleiter

### – Vorgeschichten –

Den Vorgeschichten der Spielercharaktere (SC) kommt in NIPAJIN 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 ☹, 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 Initiativewert für die

ganze Gruppe. Der Gegner tritt mit seinem  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, wird ihr  sowie ihre Grundkompetenz in Form eines fixen  und  festgelegt. Dabei sind auch Abstufungen wie W2 oder W3 erlaubt.

 / 	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  /  nie ausgehen. Sie sollten zum Ausgleich etwas unterdimensioniert werden. Weiters haben Traumata für sie selten langfristige Bedeutung und werden direkt am  mitgezählt.

## - Bestiarium -

Die folgenden Kreaturen dienen nur der Veranschaulichung und sollen NIPAJIN nicht auf bestimmte Hintergründe festlegen.

Kreatur				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

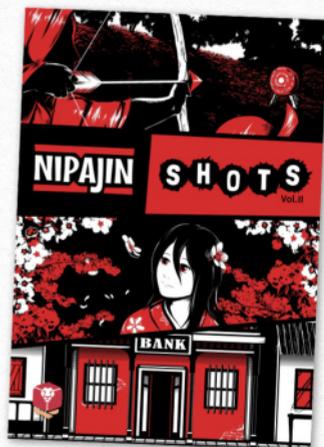
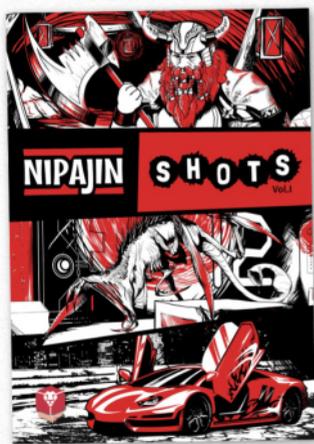
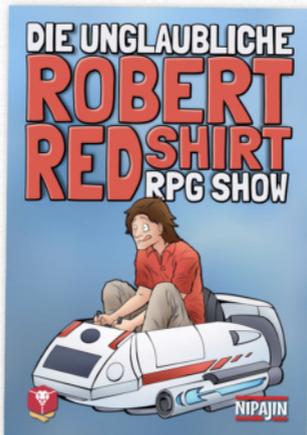
## - Erfahrung -

NIPAJIN 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.

Die Charaktere definieren in der Regel 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. Sollten die SC über Nacht an Superheldenkräfte gelangen, empfiehlt es sich, nicht die Charaktere zu steigern, sondern die Werte ihrer Gegenspieler entsprechend abzusenken.

# SPIELE VON LUDUS LEONIS

Schau auf [ludus-leonis.com](http://ludus-leonis.com)!



*Das Inselreich Hinokuni ist in Gefahr: Durch einen dichten Nebel geschützt, unterwerfen Oni und ihre Handlanger die Bevölkerung. Doch die Bewahrer der Tränen der Sonnengöttin, die schon einmal Licht in die Dunkelheit gebracht haben, sind auf diese Situation vorbereitet ...*

*Dieses Heft enthält ein vollständiges Rollenspiel und benötigt außer Bleistift und Würfel keine weiteren Hilfsmittel. Neben der Beschreibung des Szenarios sind auch Beispielcharaktere sowie das vollständige NIPAJIN System enthalten. Mit diesem Regelwerk, das auf lediglich vier Seiten Platz findet, kann nicht nur Kurai Jikan erlebt werden, sondern es können damit selbst Szenarien in verschiedensten Genres einfach umgesetzt werden.*



LUDUS LEONIS