



*Kurai*Jikan  
**EIDOLON**  
アイドロン



**ABENTEUER-SPIEL-BUCH**



Kurai Jikan

# Eidolon

LUDUS LEONIS

## IMPRESSUM

**Ludus Leonis**

© Markus Leupold-Löwenthal, Wien 2020

Version: v1.1-preview

Idee, Text und Layout: Markus Leupold-Löwenthal

Illustrationen: Bettina Ott

Lektorat: Christa Leupold-Löwenthal

Dieses Buch ist unter Verwendung freier Software entstanden:  
Atom, GIMP, Inkscape und  $\text{\LaTeX}$ .

Es findet die Schriftart *Alegreya* Verwendung.

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.

Vielen Dank an die zahlreichen Unterstützer, die dieses Projekt auf Kickstarter möglich gemacht haben:

Markus Widmer, Harald Eckmüller, Joerg Sterner, Eike Kronsi, Julia Stieber, The Creative Fund, Uthred Mayer, Christian Emminger, Christoph Flandorfer, PzVIE, Dirk Busa, Stefan Kueppers, Dave Poppel, Mischa Magyar, Jürgen Hauser, Svenja Schröder, David May, Alexander Gudenau, Felizweg, Andreas Monitzer, Alexander Welsz, Thomas Haidvogel, Reinhold, Zikkurat, Viktor Ahrens, Florian Krenn, Dyn Quing, Michael Strack, Michael, Florian, Holger Krause, Gerald Janous, Cornelia Zirkelbach, Cornelia Frankovic, Patrick Bock, Michael Jaegers, Jonas, Erkandor, Stefan, Sandra Witte, Jennifer Fuss, Michael P. Jung, Oliver M. Traxel, Jan Erb, Timm Pieper, Bjoern Baeuerlein, cweiss, Sebastian 'achlys', Sebastian Dietz, Alexander Shendi, Matthias Müller, Jan Berger, Thomas R., Matt Rix, Edda Pascher, ReinhardS, Tulus, Daniel, Veronika, Michael Seirer, Clarissa, JC Boysha, Heiko Richter, Brian Dominic Sommer, Rüdiger Kipferl, Hendrik Stender, Bapf, tannjew, Othmar Lehmann, Hardy Franke, Marius, Sebastian Brandstetter, SirLariVanFari, jan woletz, Thallion, Benjamin, MichaelJeschko, Thorsten Schramm, LadyLilaPanda, Tim "Zukar" Leuftink, Stefan Michael Moser, Isolde Amon, Martin Mautz, BeePeeGee, Jonathan Schmalzer, Sven Greff, Andre Böttcher, Björn Mandt, Sal, Andreas Ottens, Peter Igel, Pasterze, Lars Gravert, BogiWanKenobi, Doris, Jörg Köster, NiFu, Holger Schantl, Alexander Haibl, Karfunkel, gego, Christof Schmidt, Ni No, Klemens Dickbauer, Oliver Blesgen, Gloria Manderfeld, Florian Paulsen, Martin Schöneck, Merth Gradner, Andreas Gärtner, Lars Dieckow, Bruno Hege, Carsten Pohl, Zeilenrausch, Matthias Strubel, Boris Schust, Toni K., Tobe Maya, Karsten Blechpirat, Dennis Maciuszek, Dirk Manes, Charlotte Winkler, V. S., Florian Greß, Daniel Eßletzichler, GalaxyRuler, Andreas Buhlmann, Yara Ohrt, Aphel, tartex, Julian, Andre Poenitz, Oszinator, Lena Weinguny, Impossibilis, Markus Schubert, Dominik Erny, Stefan Lütjen, Maria Bauer, Carmen Rotterdam-Kluxen, Sylvia Schlüter, Sandfox, Stefanie Kreutzer, Sperl Andreas, velvre, Grozner, Lars Langner, Wolfgang Schuster, Hoizichri, NinianeHoo, Klaus Westerhoff, MK Ultra, Farhad, Heinrich, Robby S., Joël, Markus Richter, Jenn, Peter, Andreas Schneiderbauer, Edvard Blumentanz, Jedamzik und Neugebauer GbR, Ina Bross, Piet, J. Schulz-Thierbach und Dennis Brechtel



## EINLEITUNG

In diesem Abenteuer-Spiel-Buch wirst du eine abenteuerliche Geschichte erleben. Wie sie verläuft und welches Ende sie findet, ist jedoch nicht vorbestimmt! *Kurai Jikan Eidolon* liest du deshalb nicht wie ein normales Buch Seite für Seite von vorne bis hinten. Im Text wirst du stattdessen immer wieder aufgefordert, Entscheidungen zu treffen und die entsprechenden Abschnitte zu lesen. So wählst du deinen eigenen Weg durch das Buch.

Ehe dein Abenteuer beginnen kann, musst du dich mit den folgenden Spielregeln vertraut machen.

### WIE DU DIESES BUCH LIEST

Lege dir einen Stift und ein Abenteuerprotokoll zurecht. Letzteres findest du am Ende dieses Buches. Es enthält eine Tabelle mit Zeilen, die mit den Buchstaben A bis Z versehen sind. Jedes Mal, wenn du dieses Buch spielst, benutzt du eine neue, leere Spalte. Es empfiehlt sich, mit Beistift zu schreiben, damit du die Einträge leichter ändern kannst.

Im Verlauf deines Abenteuers wirst du immer wieder Zahlen in dein Abenteuerprotokoll schreiben. Steht im Text »setze X auf 10«, schreibst du eine Zehn in die Zeile X. Enthält diese Zeile bereits eine Zahl, dann ersetzt du sie: Streiche den alten Wert durch oder radier ihn aus – du benötigst ihn nicht mehr. Wirst du aufgefordert, »Y+5« zu notieren, dann addierst du fünf zum aktuellen Y-Wert. Leere Zeilen liest du als 0 (Null). Ändere aber niemals einen Wert, ohne dazu explizit aufgefordert zu werden!

Am Ende jedes Abschnitts wirst du vor die Wahl gestellt, wie die Geschichte weiter gehen soll. Hast du dich entschieden, blätterst du zum entsprechenden Abschnitt und liest dort weiter. Steht im Text »Gehst du nach links (weiter bei 201) oder nach rechts (weiter bei 75)?«

und du wählst die erste Option, blätterst du zu Abschnitt 201. Wähle weise, denn du darfst nicht mehr zurückblättern!

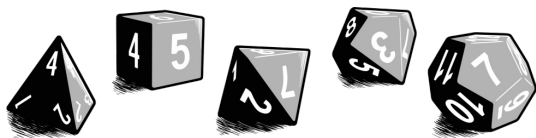
Immer wieder hängt die Nummer des neuen Abschnitts von den Werten des Abenteuerprotokolls ab. Steht im Text »weiter bei 201+X« und dein X-Wert beträgt 10, dann blätterst du direkt zu 211 – ohne Abschnitt 201 zu lesen! Ist Zeile X noch leer, zählt dies als 0. Dann blätterst du zu Abschnitt 201. Ab und zu musst du mehrere Buchstaben kombinieren. Um »weiter bei 201+XZ« zu lesen, addierst du den aktuellen X- und den aktuellen Z-Wert zur 201 und liest den entsprechenden Abschnitt.

Du darfst nicht selbst entscheiden, ob du die eingetragenen Werte aus dem Abenteuerprotokoll benutzen möchtest oder nicht – du musst sie immer berücksichtigen, wenn der Text es verlangt!

## DER ZUFALL IM SPIEL

Dieses Abenteuer-Spiel-Buch lässt dir die Wahl, ob die Handlung ganz von deinen Entscheidungen abhängt, oder der Zufall die Hand im Spiel haben darf. Wenn du den Verlauf der Geschichte ohne zu würfeln selbst entscheiden möchtest, lies direkt weiter bei Abschnitt 1.

Möchtest du *Kurai Jikan Eidolon* wie ein Pen & Paper Rollenspiel spielen, kannst du alternativ die folgenden Regeln nutzen. Dazu benötigst du je einen vier-, sechs-, acht-, zehn- und zwölfseitigen Würfel. Dieses Buch enthält auch Daumenkino-Würfel, falls du solche Würfel nicht zur Hand hast.



Zu Spielbeginn sind diese fünf Würfel deine *verfügbaren Würfel*. Gelangst du zu einem Abschnitt, der dich auffordert, »eine Probe





*abzulegen*«, wählst du einen deiner verfügbaren Würfel und würfelst diesen. Danach addierst du den angegebenen Modifikator – er kann 0 (Null), 1 oder 2 betragen. Steht z.B. im Text »*lege eine Probe+0 ab*«, addierst du Null zu deinem Wurf, bei einer »*Probe+1*« hingegen Eins.

Bei einer Summe von Vier oder mehr hast du geschafft, was du erreichen wolltest – bei weniger nicht. Der Text sagt dir, welchen Abschnitt du dann jeweils lesen sollst.

Aber Achtung! Nach der Probe ist der benutzte Würfel vorerst *verbraucht* und du legst ihn zur Seite. Bei der nächsten Probe hast du daher weniger Auswahl. Sind alle deine Würfel verbraucht und du sollst eine weitere Probe ablegen, hast du diese automatisch nicht geschafft! Dafür bekommst du danach deine Würfel zurück und sie sind wieder alle verfügbar. Überlege daher gut, welchen Würfel du wann einsetzen möchtest.

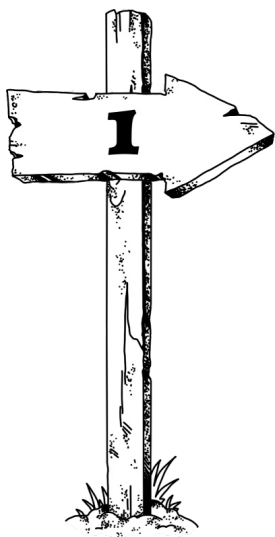
Entscheidest du dich, *Kurai Jikan Eidolon* mit Würfeln zu spielen, setze K auf 30, G auf 30 und S auf 30, ehe du dein Abenteuer bei Abschnitt **1** beginnst!

## DAUMENKINO-WÜRFEL

Du kannst die Daumenkino-Würfel am unteren Seitenrand benutzen, falls du keine Rollenspiel-Würfel besitzt. Vermerke dann im Notiz-Feld deines Abenteuerprotokolls, welche Würfel du bereits verbraucht hast.

Wirst du aufgefordert, eine Probe abzulegen, wählst du anhand deiner Notizen einen noch nicht verbrauchten Würfel. Merke dir dann die aktuelle Abschnittsnummer, blättere zu einer zufälligen Seite und lies den Würfelwert für den gewählten Würfel ab: Von links nach rechts stehen die fünf Werte für den vier-, sechs-, acht-, zehn- und zwölfseitigen Würfel. Vergiss nicht, den Modifikator der Probe zu addieren. Danach notierst du dir den Würfel als verbraucht und kehrst zum Abschnitt der Probe zurück.





Du bist Yuki vom Volk der Akariko und lebst an der Ostküste Nantōs, der südlichsten Insel des Inselreichs Hinokuni. Sie ist nur dünn besiedelt und geprägt von schroffen Küsten, naturbelassenen Wäldern und aktiven Vulkanen.

Bubo, die Patronin des Winters, hat dein Heimatdorf Kozomura dieses Jahr ungewöhnlich lange in ihrem eisigen Griff. Es ist bereits April und die Maulbeerbäume sollten in voller Blüte stehen. Doch der Schnee will nicht weichen. Die Bewohner Kozomuras hält dies nicht davon ab, das alljährliche Frühlingsfest vorzubereiten, das in wenigen Tagen gefeiert werden will.

Gemeinsam mit deiner Ziehmutter Hanae sitzt du schweigsam nahe der knisternden Feuerstelle eurer Reisstrohhütte im Schneidersitz an einem kniehohen Tisch. Die zierliche Frau mit ergrautem Haar trägt, wie so oft, einen dunklen Kimono mit breiter, gelber Schärpe. Ihr faltet Papiergirlanden und -figuren, die den örtlichen Tempel zum Fest schmücken werden. Jeder Handgriff muss sitzen – denn Kozomura ist als Dorf der Papiermacher im ganzen Inselreich für seine Qualität bekannt.

Während du eine weitere Girlande faltest, bricht Hanae seufzend das Schweigen: »Yuki, wie die Zeit vergeht! Fünfzehn Jahre ist es her, dass die Sonnengöttin unsere Wege hat kreuzen lassen und Licht in mein Leben gebracht hat.« Du weißt, dass sie keine Antwort erwartet.

Seit du denken kannst, hast du in Kozomura gelebt. Du musst etwa ein Jahr alt gewesen sein, als dich der, im Dorf ansässige Origami-Magier Mahōshi als Findelkind auf einer seiner Reisen gefunden hat. Es war eine Zeit der Hungersnöte und du warst kein Einzelfall. Mahōshi sorgte damals dafür, dass du im Dorf bleiben durftest. Hanae hatte kurz davor ihre Familie verloren und war dankbar, dich aufnehmen zu dürfen.

Es war in den folgenden Jahren nicht leicht für euch. Mahōshi hatte dir besondere Kräfte prophezeit. Wenn im Dorf ein Unglück geschah, wurde Hanae oder du oft dafür verantwortlich gemacht.

*Lies weiter bei 309.*

# ABENTEUERPROTOKOLL

<b>A</b>									
<b>B</b>									
<b>C</b>									
<b>D</b>									
<b>E</b>									
<b>F</b>									
<b>G</b>									
<b>H</b>									
<b>I</b>									
<b>J</b>									
<b>K</b>									
<b>L</b>									
<b>M</b>									
<b>N</b>									
<b>O</b>									
<b>P</b>									
<b>Q</b>									
<b>R</b>									
<b>S</b>									
<b>T</b>									
<b>U</b>									
<b>V</b>									
<b>W</b>									
<b>X</b>									
<b>Y</b>									
<b>Z</b>									

Notizen

# ABENTEUERPROTOKOLL

<b>A</b>									
<b>B</b>									
<b>C</b>									
<b>D</b>									
<b>E</b>									
<b>F</b>									
<b>G</b>									
<b>H</b>									
<b>I</b>									
<b>J</b>									
<b>K</b>									
<b>L</b>									
<b>M</b>									
<b>N</b>									
<b>O</b>									
<b>P</b>									
<b>Q</b>									
<b>R</b>									
<b>S</b>									
<b>T</b>									
<b>U</b>									
<b>V</b>									
<b>W</b>									
<b>X</b>									
<b>Y</b>									
<b>Z</b>									

Notizen

Begleite Yuki auf einer Reise durch ein phantastisches Inselreich, in dem Oni und Kodama Wirklichkeit sind.

Welche Abenteuer Yuki dort erlebt und wie die Geschichte endet, entscheidest du in diesem *Abenteuer-Spiel-Buch* selbst! Ein Solo-Rollenspiel, das sich jedes Mal anders liest.



LUDUS LEONIS

