

GESTATTEN, FLYER ROLLENSPIEL!

SPIELREGELN

Dieser Flyer enthält eine Kurzfassung von **NIP'AJIN**, einem kostenlosen, universellen Rollenspielsystem.

Dein **Charakter** benötigt je einen vier-, sechs-, acht-, zehn- und zwölfseitigen Würfel. Ernenne einen davon zum **Widerstandswürfel** 🎲. Lege ihn mit seiner höchsten Zahl auf den Tisch. Sinkt sein Wert im Spiel unter Eins, ist dein Charakter **überwunden** und scheidet aus. Die verbleibenden vier Würfel sind deine **verfügbaren Würfel**.

Stellt sich die Frage, ob deinem Charakter eine Aktion gelingt, wählst du aus deinen verfügbaren Würfeln einen **Aktionswürfel** 🎲 und würfelst diesen. Wehrt sich niemand, ist die Aktion bei einer **Vier oder mehr** ein Erfolg.

Soll deine Aktion einem anderen Charakter schaden, muss dieser zur Verteidigung einen **Reaktionswürfel** 🎲 aus seinen eigenen, verfügbaren Würfeln wählen. Nur wenn dein 🎲 einen höheren Wert als der 🎲 erwürfelt (unabhängig von einer Vier oder mehr), war dein Angriff ein Erfolg. Der 🎲 deines Gegners sinkt dann um einen Punkt.

Nach jedem Wurf ist der benutzte Würfel **verbraucht**. Leg ihn beiseite. Erst wenn du alle deine Würfel verbraucht hast, werden sie wieder verfügbar.


Spiele jetzt das Szenario auf der anderen Seite!



Ein Szenario für 4 bis 6 Personen. Die Regeln findest du auf der Rückseite.


FLYER ROLLENSPIEL!

GOBLINS

Ihr seid **Goblins** – kleine, grüne, chaotische Kreaturen mit hoher Stimme, einsilbigen Namen wie „Puk“ oder „Mop“ und dem Vierseiter als . Euer Stamm feiert gerade in eurem Dorf den Geburtstag des Goblin-Königs, als sich dieser verschluckt, röchelt und tot zusammenbricht. Jeder seiner ehemaligen, engsten Vertrauten – das seid ihr – fühlt sich zur Nachfolge berufen. Raufft darum: Wer unüberwunden bleibt, wird neuer König!

Das Spiel wird reihum in Runden abgehandelt. Bist du an der Reihe, erfindest du in der **ersten Runde** ein Detail der Goblins, des Dorfes oder des Festes. Etwa „Es brennt ein Freudenfeuer in der Dorfmitte.“ oder „Der König starb an einem Stück Torte.“ Dein Detail darf keinem anderen widersprechen und keinen Goblin ausgrenzen oder bevorzugen.

Ab der **zweiten Runde** schilderst du auf Basis eines Details, das nicht von dir stammt, wie dein Goblin versucht, damit einem anderen Goblin zu schaden. Etwa „Puk versucht, Mop ins Feuer zu stoßen.“ oder „Puk möchte Mop eine Kerze der Torte ins Auge rammen.“ Lasst die Würfel entscheiden. Unabhängig von Erfolg oder Misserfolg legst du danach noch ein neues Detail fest.

Goblins sind sehr neidisch. Sie greifen nur Gegner an, deren -Wert gleich oder höher ist. Wenn sie alleine in Führung liegen, jubeln sie stolz, statt anzugreifen.