

# 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!





„Eines Tages, vielleicht auch nie, werde ich dich bitten, diesen Flyer zu spielen.“


# FLYER ROLLENSPIEL!

## ***KLEINE FISCHE***

Dieses Szenario ist für 2 bis 6 Charaktere ausgelegt. Die Spielregeln findest du auf der anderen Seite.

Einigt euch auf eine Stadt, einen kriminellen Hintergrund und eine Zeit, etwa die Mafia in New York um 1950 oder die Yakuza im heutigen Osaka. Die Charaktere sind dort konkurrierende **Kleinkriminelle**. Jeder Charakter erhält eine Beschreibung und einen Namen. Benutzt den Vierseiter als . Ziel jedes Charakters ist es, die anderen zu überwinden, um selbst in die Gunst vom **Big Boss** – dem Spielleiter – zu kommen.

Das Spiel wird in **Runden** von etwa einer Woche abgehandelt. Der Big Boss stellt der Gruppe jede Woche eine Aufgabe (Juwelenraub, Entführung, ...), die ausgespielt wird, deren Erfolg aber nicht so wichtig ist. Innerhalb dieser Aufgabe darf jeder Charakter jede Woche einmalig versuchen, einem anderen zu schaden und dessen  um 1 zu senken. Überwundene Charaktere verlassen am Ende der Woche frustriert die Stadt.

Ein Mal pro Spiel darf jeder, der sich ungerecht behandelt fühlt, zum Big Boss gehen und **um einen Gefallen bitten**. Gelingt der nötige Wurf (4+), lässt er alle verprügeln, die diese Woche den Charakter angegriffen haben (automatisch -2 am ). Misslingt der Wurf, wird jedoch der Charakter selbst bestraft und verprügelt.