

# NIPAJIN SHOTS

v1.0; © 2009–2015, Markus Leupold-Löwenthal

*NIP'AJIN Shots sind kurze Pen-&-Paper Rollenspielszenarien. Sie sind auf eine Spieldauer von 1–2 Stunden ausgelegt.*

*Dieser Leitfaden soll dir helfen, eigene Shots zu verfassen. Die dazu nötigen Regeln gibt es kostenlos unter:*

[ludus-leonis.com/nipajin](http://ludus-leonis.com/nipajin)



[creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)  
(Logos und Marken ausgenommen. Bitte nicht einweg-relizenzieren.)

## META-SHOT

Hallo! Schön, dass du einen NIP'AJIN Shot verfassen möchtest.

### WAS SIND NIP'AJIN SHOTS?

Oberflächlich betrachtet sind NIP'AJIN Shots Abenteuer von 6000 Zeichen bzw. 900 Worten Länge in Schriftgröße 9 auf zwei A5-Seiten – die selbe Länge hat dieser Leitfaden. Aber ein Shot ist mehr als das: Er hat einen gewissen Aufbau und sollte i.d.R. folgende Eigenschaften aufweisen:

**Direkt ins Geschehen:** Ein Shot konfrontiert Spieler bereits in einem Prolog mit einer konkreten Aufgabe und führt sofort in die Handlung. Die Charaktere müssen nicht erst einen Auftraggeber suchen oder von ihm überzeugt werden.

**Beispielcharaktere:** Jeder Shot enthält Beispielcharaktere, die einander ergänzen und die Handlung fördern.

**Ein Kracher zu Beginn und zum Schluss:** Damit die Spieler gleich aktiv werden, sollte die erste Szene voller Action sein: Das Piratenschiff eröffnet das Feuer! Die Hängebrücke droht zu reißen! Ninja-Gorillas greifen an! Ebenso sollte eine actiongeladene Schlusszene die Spieler mit dem Gefühl zurücklassen, etwas erreicht zu haben.

**Messbare Fortschritte:** Um weniger erfahrenen Spielern zu helfen, hat jede Szene ein spieltechnisches Ende. Diese Vorgabe sollte aber auch alternative Herangehensweisen zulassen.

**Zwei Stunden Spielzeit:** Da Shots nicht nur, aber auch von Einsteigern und an Orten mit Zeit-

druck – etwa Conventions – gespielt werden, haben sie etwa die Dauer eines Brettspiels.

**Begnüge dich mit Grundregeln:** Führe wenig bis keine neuen Regel-Subsysteme ein. Kleine Besonderheiten, wie die Bonbon-Regel von „Mit NIP'AJIN Allein Daheim“ können aber genutzt werden, um Shots etwas Besonderes zu geben.

### WAS SIND KEINE SHOTS?

Nicht so einfach machbar sind erfahrungsgemäß ...

**Ergebnisoffene Szenarien:** Eine Sandbox mit Orten und Personen eignet sich mangels konkreter Aufgabe nicht besonders für das Shots Format.

**Investigative Szenarien:** Action wirkt hier oft gestellt, die Spielzeit ist schwer abschätzbar und der Fortschritt ist nicht leicht zu messen.

**Settings mit Erklärungsbedarf:** Du hast nicht den Platz, die Kultur von originellen Wuschelkopffeln mit Fußspilzfetisch zu schildern. Bleib bei gängigen Klischees – darunter kann sich der Leser auch mit wenigen Worten etwas vorstellen.

**Epische Kampagnen:** Shots sind halbe Abenteuer – die andere Hälfte haben die Charaktere bereits im Prolog erlebt. Lass die Charaktere ein örtliches Problem lösen, statt sie mit einem Ring um die ganze Welt zu schicken.

### AUFBAU

Der erste Satz sollte die **Zahl der Charaktere** nennen, für die der Shot verfasst ist. Sei dabei realis-

tisch: Meinst du wirklich „2–6“, oder passen sechs Personen gar nicht in den Fluchtwagen? Schwankt die Schwierigkeit zu sehr? Es ist O.K., wenn du dich z. B. nur auf „4–5“ festlegst. [10 Worte]

Der kursiv gesetzte **Prolog** kann vom SL bedenkenlos vorgelesen werden und sagt den Spielern alles, was sie wissen müssen – inklusive Setting-Infos. Nimm ihnen die Auftragsfindung ab und konfrontiere sie mit dem konkreten Problem, das es in Szene 1 zu lösen gilt. [250 Worte]

Lasse dem Prolog eine Tabelle mit **Beispielcharakteren** folgen. Mangels Platz für Hintergrundgeschichten gib für die vorgesehene Charakterzahl je einen Namen, Motivationseinzeiler, Vor- und Nachteil an. Achte darauf, dass sich die Fähigkeiten der Charaktere differenzieren und sie sich reihum ergänzen, d.h. die Stärke eines SCs ist zugleich die Schwäche eines anderen. [50 Worte]

Wenn du dem SL noch Infos zum **Setting** mitgeben magst, machst du das am besten jetzt. Wenn aber davon auszugehen ist, dass der SL das Geschriebene sofort den Spielern erklären muss, dann packe es gleich mit in den Prolog. Den liest der SL nämlich auch. [200 Worte]

Schildere jetzt den **Ablauf** des Szenarios, in dem du die Handlung in Szenen teilst. Für die angepeilte Spielzeit genügen zwei bis vier. Mit einem einfachen Kniff kannst du die Illusion einer längeren Geschichte erreichen: schildere ein, zwei Szenen bereits im Prolog und wie deren Ausgang zur ersten zurspielenden Szene geführt hat. Sieh zu, dass jede Szene ein messbares Ende hat. In einem Konflikt sind Gegner mit den Werten X und Y zu besiegen, Informationsbeschaffung ist eine langfristige Aktion mit Zielwert Z, ein Stadtrat wird durch Aktionen A, B oder C überzeugt. [250-350 Worte]

Wenn du auf kleine **Szenarioregeln** nicht verzichten magst, erkläre diese jetzt. [0-100 Worte]

Die Überschrift **Ende gut, alles Gut?** leitet das Schlusswort ein, das dem SL sagt, ob das Szenario gut oder schlecht endet. Falls noch Platz bleibt, kannst du in einem kurzen Ausblick Ideen geben, wie das Szenario selbst fortgesetzt werden könnte. [50 Worte]

## REGELHILFE

Dieser Abschnitt soll dir helfen, die Schwierigkeiten der Szenen zu dimensionieren.

**Gruppenaktionen** binden mehrere Spieler ein und sind die empfohlene Variante, Erfolge zu messen. Mach den Fortgang des Szenarios nur nicht von einem, potentiell verhauten Wurf abhängig! Szenarien für weniger Charaktere benötigen niedrigere ☹ – sie haben geringere Chancen:

| Schwierigkeit    | ☹ | 1 SC | 2–3 SC | 4–6 SC |
|------------------|---|------|--------|--------|
| einfach          | 2 | 88%  | 90%    | 91%    |
| durchschnittlich | 4 | 65%  | 80–85% | 90%    |
| schwer           | 6 | 40%  | 60–70% | 80–85% |
| meisterlich      | 8 | 30%  | 50–60% | 65–75% |

Beschreibe Gruppenaktionen im Text z. B. mit „Um den Banditen zu folgen, müssen die Charaktere der Spur folgen (Gruppenaktion, ☹6).“

**Langfristige Aktionen** sind ideal, um den Fortschritt in konfliktlosen Szenen zu messen – sie werden früher oder später geschafft. Ihre Länge hängt von der Zahl der Charaktere und dem ☹ ab:

| Länge in Runden | ☹  | 1 SC | 2–3 SC | 4–6 SC |
|-----------------|----|------|--------|--------|
| kurz            | 10 | ~3   | ~2     | ~2     |
| mittel          | 20 | ~5   | ~4     | ~3     |
| lang            | 30 | ~7   | ~6     | ~5     |
| sehr lang       | 40 | ~9   | ~7     | ~6     |

Beschreibe langfristige Aktionen z. B. mit „Die Charaktere könnten versuchen, das Boot zu reparieren (langfristige Aktion, ☹30, 10 Minuten pro Runde).“

Faire **Konflikte** sind selbst in NIP’AJIN sehr komplex zu berechnen. Als Daumenregel kann jeder Gegner mit einem Wert versehen werden („S“ ist sein jeweiliger Waffenschaden, z.B. 1 oder 2):

$$SC = 16 + S^3$$

$$NSC = \heartsuit + \clubsuit / 2 + \spadesuit / 2 + S^3$$

Die Summe aller NSC wird dann mit jener der SC verglichen:

| NSC / SC      | bis 25% | bis 50% | bis 75% | > 75%   |
|---------------|---------|---------|---------|---------|
| Schwierigkeit | einfach | normal  | schwer  | tödlich |

In Szenarien ohne Heilung können drei einfache, zwei normale oder ein schwerer Konflikt bewältigt werden. Tödliche Konflikte sind ohne Hilfe sehr riskant bis aussichtslos. Beschreibe Gegner so:

**Name:** ♡?, ♣?, ♠?, gut+X, schlecht-Y, Anzahl: Z

## ENDE GUT, ALLES GUT?

Hoffentlich hat dich dieser Leitfaden nicht abgeschreckt. Vorlagen, Beispiele und die NIP’AJIN-Symbolschrift findest du unter: [github.com/ludus-leonis](https://github.com/ludus-leonis)