NIPAJIN SHOTS

Vol.II

Dieses Werk untersteht folgender Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0
(Marken, Logos und Schriftarten ausgenommen)
Vollständiger Lizenztext: *creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode*

ludus-leonis.com ludusleonis

IMPRESSUM

© Markus Leupold-Löwenthal, Wien 2019

Version: v1.1.0 (NIP'AJIN: v1.8.2)
Idee, Text und Layout: Markus Leupold-Löwenthal
Illustrationen: Bettina Ott – ottbettina.com
Lektorat: Onno Tasler
Helfende Hände: Aşkın-H. Doğan
Startnext von der Crowd finanziert über Startnext

Turnier in Nottingham: CC BY-SA von Markus Leupold-Löwenthal
Hanami: CC BY-SA von Nicole Goci | überarbeitet
Der etwas andere Banküberfall: CC BY-SA von André Frenzer | leicht überarbeitet
Sonnenfinsternis auf Rimol: CC BY-SA von Aşkın-H. Doğan | überarbeitet
Selfie Quest: CC BY-SA von Markus Leupold-Löwenthal

Special Thanks
Anthean, Arne Babenhauserheide, Markus Becker-Bruchmann,
Aşkın-H. Doğan, Imunar, Sebastian Dietz,
Seelenfänger RPG, Sphärenmeisters Spiele und Markus Widmer

Mein Dank gilt: meinen Testspielern Christoph Flandorfer, Christian Janisch und Gerald Janousek;
dem Gratisrollenspieltag; Markus Becker-Bruchmann, P. Brand, Sophia Brandt, Dirk Busa, Sebastian Dietz,
Jan Erb, Thomas Franz, Thomas Gaub, Nicole Goci, Lars Benjamin Gravert, Marcel Hill, Nico Kammel,
Simon Löfflad, Jürgen Mang, Daniel Nettesheim, dem NordCon, Ronald Novicky, Nicolai Pfitzenmeier,
Jonas Richter, Phillippe Scholten, Christian Schreinemachers, Florian Schwennsen, Seanchui,
Farhad Shahbazi, Alexander Shendi, Franziska Stahlberg, Joerg Sterner, Christoph Thill und Johannes Weber

Dieses Heft ist unter Verwendung freier Software entstanden: GIMP, Inkscape, Atom und LaTeX.
Als Schriftarten finden *Source Sans Pro* und *NIP'AJIN Dingbats* 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.

EINLEITUNG

Erklärungsversuche zum Thema Rollenspiel gibt es fast soviele wie Rollenspiele selbst. Nachdem es *das* Rollenspiel nicht gibt, gibt es auch *die* Erklärung nicht. Das gesagt, betrachten wir erst einige allgemeine Eigenschaften, ehe wir darauf eingehen, ob und wie NIP'AJIN Shots sie erfüllen.

WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Beginnen wir mit den Mitspielern. In klassischen Rollenspielen wird zwischen einem Spielleiter und den Spielern unterschieden. Der **Spielleiter** sorgt für eine Rahmenhandlung und schildert Orte, Szenen und Aufgaben. Die meist drei bis sechs **Spieler** verkörpern *je einen* **Charakter**, eine Figur in dieser Handlung. Sie dürfen entscheiden, was ihr Charakter sagt und tut, um eine Aufgabe zu lösen. Charaktere haben Stärken und Schwächen, eben eine Rolle. Sie treten im Spiel als **Gruppe** auf, um sich gegenseitig zu ergänzen. Aber auch der Spielleiter darf mitspielen: Er steuert all die Nebenfiguren, die s.g. **Nichtspielercharaktere**. Viele davon sind Eintagsfliegen, wie z. B. ein schmieriger Auftraggeber, andere begegnen der Gruppe öfters, wie z. B. ein wiederkehrender Bösewicht.

Was die Charaktere erleben, wird oft **Szenario**, **Abenteuer** oder, etwas altmodischer, **Modul** genannt. Ein Szenario besteht, ähnlich einem Roman, aus **Szenen** oder Kapiteln in einer mehr oder weniger starr vorgegebenen Reihenfolge. Manche Szenarien regen die Spieler auch an, eigene Situationen für ihre Charaktere zu schaffen, die der Spielleiter spontan moderiert. Abhängig von der Länge eines Szenarios bietet es für einen bis mehrere Spielabende Stoff. Publizierte Szenarien geben meist eine optimale Spielerzahl an, z. B. *„3 bis 6“* – das ist ohne den Spielleiter gemeint.

Charaktere werden häufig über mehrere Szenarien hinweg gespielt und man kann sie über die Zeit wachsen oder sich verändern sehen. Diese Spielweise wird **Kampagne** genannt. In ihr sieht man, wie Entscheidungen der Charaktere eine Spielwelt langfristig beeinflussen. Dem gegenüber steht das englisch bezeichnete **Oneshot** – der Einzel- oder Schnellschuss. Hier werden die Charaktere nach dem Szenario nicht weitergeführt, mitunter, weil es darauf ausgelegt ist, dass sie es nicht überleben.

Neben Spielern bzw. Charakteren werden für ein Rollenspiel zwei weitere Komponenten benötigt: ein Regelwerk und ein Setting. Ein **Regelwerk** oder **System** beschreibt die Spielmechanik, die in ungewissen Situationen bestimmt, welcher Charakter schneller, besser oder schöner ist und wie sich das auf die Handlung auswirkt. Manche Spieler bevorzugen dicke Regelwerke, in denen alles genau geregelt ist: Ist der Säbel mächtiger als das Schwert? Wie weit kann mein Charakter aus dem Stand springen? Wie lange kann er die Luft anhalten? Für andere Spieler ist weniger mehr und sie bevorzugen schlanke Regelwerke, die ein intuitiveres Rollenspiel besser unterstützen.

Das **Setting** oder die **Welt** beschreibt das Umfeld der Szenarien. Eine Fantasy-Welt kann von Elfen, Zwergen und Orks bevölkert sein. Ein Science-Fiction-Setting lässt die Charaktere z. B. zu den

Sternen fliegen. Für fast jedes Genre existieren Adaptionen. Manche Systeme sind mit einer Welt eng verzahnt, um ein runderes Gesamtbild abzugeben – möchten die Spieler später ein anderes Genre bespielen, bedeutet das auch den Abschied von den Regeln. Andere Systeme bezeichnen sich hingegen als **universell** und erheben den Anspruch, mit verschiedenen Settings zu funktionieren, müssen aber oft noch ein wenig angepasst werden.

Doch zurück zu den Charakteren: Abhängig vom benutzten System führt jeder Spieler ein mehr oder weniger umfangreiches **Charakterblatt** für seinen Charakter. Auf dem werden die Vorgeschichte, Äußeres, Besitztümer und Fähigkeiten, zumeist in Zahlen ausgedrückt, festgehalten. Viele Systeme bemühen sich, dass die Charaktere *„gleich gut“* sind, damit das Rampenlicht am Spieltisch besser verteilt wird. Das erstmalige Ausfüllen des Charakterblatts wird die **Erschaffung** des Charakters genannt. Viele Rollenspiele sehen auch vor, dass die Charaktere mit der Zeit besser werden. Dieses **Aufsteigen** wird oft durch Sammeln von genügend **Erfahrungspunkten** ausgelöst, die der Spielleiter nach besonderen Leistungen der Charaktere verteilt.

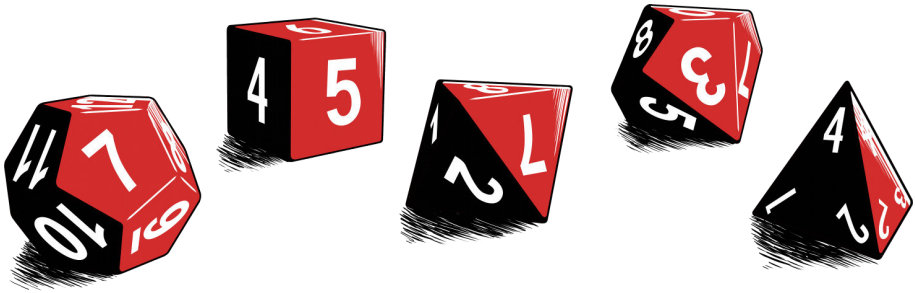
Kommen wir jetzt zum Spielablauf. Der Spielleiter beginnt jede Szene mit einer Beschreibung: *„Ihr seid da-und-da. X, Y und Z sind anwesend. Ihr seht dieses, da passiert jenes. Was tut ihr?“* Die Spieler überlegen, wie ihre Charaktere darauf reagieren, und schildern das in direkter oder indirekter Rede. Mutige Charaktere werden eingreifen, hitzige vielleicht die Waffen ziehen, feige zögern oder weglaufen und diplomatische versuchen, das Problem mit Worten zu lösen. Damit setzen die Spieler **Aktionen**. Einfache Aktionen wird der Spielleiter abnicken und sie werden in der Spielwelt Realität: *„Ich gehe über die Straße“* oder *„Mein Charakter kauft beim Händler ein Seil.“* Bei anderen Aktionen ist nicht ganz klar, ob sie dem Charakter gelingen: *„Ich klettere die Wand hinauf“* oder *„Mein Charakter stiehlt das Seil.“* Dann kommt der Zufall ins Spiel.

Rollenspiele nutzen oft **Würfel**, um zu entscheiden. Neben regulären, sechsseitigen Würfeln kommen auch andere Formen zum Einsatz, z. B. solche mit vier oder zehn Seiten. Rollenspiele benennen diese Würfel mit dem Buchstaben W wie Würfel, gefolgt von der Seitenzahl. Ein W4 hat vier Seiten, ein W6 sechs usw. In gut sortieren Spielwarenläden kann man die häufigsten Vertreter erstehen: **W4**, **W6**, **W8**, **W10**, **W12** und **W20**. Rollenspiele verwenden auch gerne Formeln wie 2W8-1, was soviel bedeutet wie: *„Würfle zwei W8, addiere die Zahlen und subtrahiere 1.“*

Wird gewürfelt, ist zumeist von einer **Probe** oder einem **Wurf** die Rede. Spieler würfeln für ihre Charaktere, der Spielleiter für die Nichtspielercharaktere, Fallen oder andere Einflüsse der Welt. Mit welchen Würfeln welche Werte er-, über- oder unterwürfelt werden müssen, hängt dann von der Situation und dem System ab.

Haben die Charaktere mehr oder weniger erfolgreich getan, was sie wollten, interpretiert und schildert der Spielleiter, wie sich das auf die Szene ausgewirkt hat. Eventuell endet sie damit schon, dann überlegt sich der Spielleiter die für die Handlung logische nächste Szene und leitet diese ein.

Eine in Rollenspielen oft anzutreffende Szene ist der **Kampf** oder, neutraler ausgedrückt, der **Konflikt**. In so einer Szene möchten meist alle Beteiligten gleichzeitig etwas tun, um Gegner mit Waffen, Worten oder Taten zu überwinden. Damit der Überblick gewahrt bleibt, wird das Geschehen in **Runden** von wenigen Sekunden eingeteilt, in der die Charaktere in einer bestimmten **Reihenfolge** agieren. Letztere wird zumeist **Initiative** genannt und



von Systemen unterschiedlichst gehandhabt. Das kann z. B. von der Sitzreihenfolge am Spieltisch abhängen, von fixen Werten am Charakterblatt oder einem Würfelwurf.

WAS SIND NIP'AJIN SHOTS?

NIP'AJIN ist eines von vielen Systemen. Es ist aber mit 4 Seiten vergleichsweise kurz, da es sich damit begnügt, nur die für kurze Szenarien wichtigsten Dinge zu reglementieren. NIP'AJIN ist zudem universell und damit auf verschiedene Settings anwendbar. Der Namenszusatz „*Shots*" bezieht sich auf die ultrakurzen, in sich geschlossenen Szenarien in diesem Sammelband – die selbst für Oneshots sehr kurz gehalten sind, um zum Einstieg, als Demo-Runden auf Conventions und für andere Events geeignet zu sein.

Bei vier Seiten Regeln bleiben ein paar Dinge auf der Strecke, die größere Systeme bieten. Der Text verzichtet auf Beispiele und muss voraussetzen, dass der Leser mit gängigen Rollenspielbegriffen vertraut ist – wenn du aber die Einleitung bis hierher gelesen hast, solltest du dir das nötige Vokabular bereits angeeignet haben. Zudem sind die Verwaltung und Entwicklung der Charaktere stark vereinfacht, da diese selten in einem zweiten Szenario weitergeführt werden.

NÄCHSTE SCHRITTE

Wenn du das Rollenspielen erstmal im Trockenen üben möchtest, probiere doch das Solo-Szenario „*Selfie-Quest*" (ab 🕮 18). Das kannst du alleine ohne Spielleiter spielen.

Um die anderen NIP'AJIN Shots zu spielen, solltest du ein paar Freunde zusammentrommeln. Besorgt euch pro Mitspieler einen Satz Würfel bestehend aus W4, W6, W8, W10 und W12 (alternativ könnt ihr auch nur mit W6 spielen, siehe 🕮 23). Lest die Spielregeln (ab 🕮 6) und sucht euch einen geeigneten Ort mit einem großen Tisch. Wählt von den Szenarien (ab 🕮 10) eines aus, das zu eurer Spielerzahl passt. Gehen wir davon aus, dass ihr euch für *Turnier in Nottingham* entscheidet.

Einer von euch, ich vermute du, lieber Leser, wird den Spielleiter stellen. Lies den kursiven Szenario-Text vor. Danach basteln sich alle Spieler ein Charakterblatt, wählen einen der Beispielcharaktere aus und schreiben dessen Ausrüstung, Vor- und Nachteile auf das Blatt. Während sie das tun, kannst du den Rest vom Szenario lesen und dich mit dem Ablauf vertraut machen.

In *Turnier in Nottingham* haben die Spieler die Wahl, ob sie erst die Zielscheiben manipulieren oder die Silberpfeile besorgen. Gehen wir vom zweitem aus. Lass dir etwas einfallen, wie Nottingham bei Nacht und die Kirche aussehen: staubige, unbeleuchtete Straßen und vielleicht eine frühgotische Kirche mit „*modernen*" Bleiglasfenstern, aus denen schwaches Kerzenlicht dringt? Es ist nicht so wichtig, ob deine Beschreibung historisch korrekt ist. Erwähne auch den Wachtrupp: eine Person weniger als deine Spieler. Frag die Spieler, wie sie jetzt vorgehen wollen. Zeichne eine Skizze von der Kirche und dem Vorplatz, damit die Spieler besser planen können. Sind sie unschlüssig, berate sie. Wollen sie schleichen, offen in die Kirche „*beten*" gehen oder in einer Seitengasse mit Lärm ablenken? Das alles sind Aktionen. Leite einen passenden Wurf und ◎ ab. Hat einer der Charaktere einen passenden Vor- oder Nachteil oder macht die Dunkelheit etwas leichter oder schwerer? Wenn ja, bestimme passende Modifikatoren. Falls nicht, ist der Wurf gegen ±0. Wurde der ◎ erreicht, gelingt die Aktion. Wenn nicht, gib der Gruppe noch eine Chance, etwas anderes zu probieren oder sich aus dem Schlamassel herauszureden.

Sind die Charaktere erst einmal in der Kirche, beschreibe den eindrucksvollen Altar und die Schatulle darauf mit den Pfeilen. Denk auch an die Mönche! Frag wiederum, wie die Spieler vorgehen wollen, leite einen Wurf ab und befragt die Würfel, ob es gelingt. Achte genau darauf, ob die Charaktere in der Kirche sündigen – denn das hat Auswirkungen auf die Turnier-Szene später.

Spielt so Szene für Szene. Solange es Spaß macht und die Handlung Fortschritte macht, seid ihr auf dem richtigen Weg!

NIPAJIN

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** (🗡 7) und die ggf. beherrschten **Effekte** (🗡 8) 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	+/-
veritable Schwäche	-4
unerfahren, sehr ungeschickt	-2
etwas eingerostet	-1
durchschnittlich gut	0
ein wenig Übung, Hobby	+1
jahrelange Erfahrung, Beruf, Routine	+2
jahrzehntelange Erfahrung, Veteran	+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
einfach	2	–
gute Bedingungen	3	gutes Werkzeug
durchschnittlich	4	–
schlechte Bedingungen	5	wenig Licht
schwer	6	Messer jonglieren
meisterlich	8	Drahtseilakt
legendär	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 **Nachtruhe** 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 NIP'AJIN-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*, *Versteinerung*, *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

REGELN FÜR SPIELLEITER

VORGESCHICHTEN

Den Vorgeschichten der Spielercharaktere (SC) kommt in NIP'AJIN 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 entgegensenden. 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 NIP'AJIN 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

NIP'AJIN 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.

TURNIER IN NOTTINGHAM

Ein Szenario für drei bis fünf Gesetzlose.

England 1186. König Heinrich II liegt im Streit mit seinem Sohn Richard. Der Sheriff von Notthingham nutzt diese Schwäche aus und unterdrückt mithilfe der Kirche die Bauern in seinem Shire. Auch ihr fielt seiner Willkür zum Opfer und musstet in den Sherwood Forest fliehen, wo ihr euch Robin Hood und seinen Merry Men angeschlossen habt.

Morgen soll in Nottingham das jährliche Bogenturnier stattfinden, dessen Gewinner der Sheriff einen Wunsch erfüllen will. Robin möchte dies nutzen, um den Sheriff um die Hand Lady Marians zu bitten. Doch er hat sich am Arm verletzt und schießt nicht so genau wie üblich. Es braucht ein kleines Wunder, damit er trotzdem eine Chance hat.

Dieses Wunder trifft in Gestalt Alexander von Nackams ein, der als Irrlehrer verfolgt in den Wald flüchtete. Er schlägt vor, die Zielscheiben mit Magneten zu versehen und die traditionell beim Turnier benutzten Silberpfeile für Robin mit Eisenspitzen zu manipulieren, damit dieser trotz Verletzung sicher trifft.

Freiwillige für die Aktion sind rasch gefunden – ihr! Im Schutz der Dunkelheit begebt ihr euch nach Nottinghamn. Bringt die Magneten in den Zielscheiben an und besorgt ein Muster der Silberpfeile, die in der Kirche St. Nicholas geweiht werden, um eiserne Kopien herzustellen.

SETTING

Das Szenario spielt südlich des Sherwood Forests in Nottigham, das 1500 Einwohner zählt. Im Westen der Stadt schmiegt sich ein etwa 30 Meter hoher Fels in eine Biegung des Flusses Leen, auf dem die Burg von Nottingham steht. An ihrem Fuße befindet sich eine große, von einem Holzzaun umgebene Wiese. Für das Turnier wurden am Areal Tribünen und allerlei Stände aufgebaut. Direkt vor dem Zaun liegt das Normannische Viertel, in dem die schlichte Steinkirche St. Nicholas steht.

CHARAKTERE

Die Spieler verkörpern Charaktere mit mittelalterlichen Berufen, z. B. Bäcker, Bauer, Färber, Kerzenzieher, Metzger, Seiler, Schneider, Steinmetz oder Weber. Aktionen, die zum Beruf passen, sind um +1 erleichtert. Sie tragen drei faustgroße, magnetische Brocken mit sich.

ABLAUF

Szene I und II finden in der Nacht statt und können in beliebiger Reihenfolge angegangen werden. Szene III beginnt am Folgetag zu Mittag. Szene IV ist optional und vom Ausgang des Turniers abhängig.

Im Szenario könnten es die Charaktere mehrfach mit Wachen des Sheriffs zu tun bekommen.

Wachen: ♥3, 6, 4, Anzahl SC-1.

Szene I: Zielscheiben

Das Holztor zum Turnierplatz ist in der Nacht abgesperrt. Wegen des bevorstehenden Turniers wird der Zaun bewacht.

Fünf Zielscheiben sind bei der Burgmauer aufgestellt. Um zu ihnen zu gelangen, muss der Zaun überwunden werden. Die Charaktere könnten dazu z. B. für Ablenkung sorgen, mit einer List die Wachen dazu bringen, sie in das Areal zu lassen, oder diese einfach niederringen. Sie sind dabei in guter Gesellschaft, da auch Kinder versuchen, als Mutprobe auf den Turnierplatz zu schleichen.

Bei den mannshohen Strohzielscheiben angekommen, kann versucht werden, die Magnete in diese einzuarbeiten. Dabei können die Charaktere mehrere Brocken in einzelne Ziele einarbeiten, oder die Magnete zerschlagen, um alle Ziele zu manipulieren. Es ist rasch, aber sorgfältig vorzugehen (langfristige Aktion, ◎10 pro Zielscheibe, 1 Minute/Runde, -2 wegen Dunkelheit). Am Ende jeder zweiten Runde taucht eine Komplikation auf: neugierige Kinder, laute Ziegen, ein betrunkener Arbeiter oder ein hinter Strohballen beschäftigtes Liebespaar. Wird eine Komplikation nicht abgewandt (◎4), halten Wachen Nachschau und müssen ruhiggestellt werden.

Szene II: Pfeile

Die Silberpfeile des Sheriffs werden über Nacht in der Kirche St. Nicholas gesegnet und dort am Altar in einer Schatulle aufbewahrt. Zum Schutz von Kirche und Pfeilen patrouilliert ein Trupp Wachen rund um das Steingebäude. Sie sind angewiesen, alle Besucher genau zu untersuchen. Vorzugeben, lediglich beten zu wollen, erleichtert das Eindringen (+1).

Im Inneren der Kirche beten Priester die ganze Nacht über. Zum Altar zu gelangen ist nicht schwierig, doch die Priester werden nicht zulassen, dass Besucher die Schatulle öffnen oder gar einen Pfeil entnehmen. Notfalls rufen sie die Wachen.

Es gilt als Sünde, in der Kirche zu fluchen, zu stehlen oder Gewalt auszuüben. Sollten die Charaktere es schaffen, hier nicht zu sündigen, wird der Herr wohlwollend auf sie herabsehen. Es ist auch gar nicht nötig, einen Pfeil zu stehlen, es reicht, einen Abdruck oder eine Skizze anzufertigen.

Lassen die Charaktere alle Pfeile mitgehen, wird das Turnier abgesagt und das Szenario endet vorzeitig.

Szene III: Turnier

Mit Hörnerklang startet am nächsten Tag das Turnier. Acht Schützen nehmen teil, darunter Robin Hood, der sich mit einem falschen Bart tarnt und als Monsieur Chapeau ausgibt. Der Sheriff betrachtet das Schauspiel von einer Tribüne, Marian sieht aus der Ferne vom Fenster ihres Turmzimmers zu.

Das Turnier dauert drei Runden. Die Schützen erhalten zu Beginn jeder Runde einen Pfeil und eine zufällige Zielscheibe zugeordnet. Robin muss jede Runde versuchen, den echten Pfeil durch eine Kopie zu ersetzen (◎4) und ggf. zu einer manipulierten Zielscheibe zu wechseln (◎4). Ablenkungsmanöver der Charaktere erleichtern ihm das (+1). Letztlich schießt Robin: Er erhält +1 göttlichen Beistand, wenn in der Kirche nicht gesündigt wurde. Bei Einsatz eines Eisenpfeils erhält er zusätzlich +2 pro ganzem Magnet / +1 pro Magnetfragment in seiner Zielscheibe. **Robin**: ♥6, 8, 6, Schießen-1

Die Würfe werden summiert. Der beste Gegner wird auf eine 15 kommen, die Robin überbieten muss.

Szene IV: Plan B

Geht beim Turnier etwas schief, lässt Robin lachend seine Tarnung fallen, beleidigt den Sheriff, und versucht, über einen provisorisch aufgestellten Holzturm auf die Burgmauer zu kommen. Er ruft den Charakteren „*Verschafft mir Zeit!*“ zu und eilt einem noch unschlüssigen Wachtrupp davon (Anzahl SC+1).

Es kommt zum Kampf. Werden die Wachen überwunden, gibt das Robin genug Zeit, mit Marian – für alle Anwesenden bestens sichtbar – entlang der Burgmauer zu fliehen und mit ihr von dort in den Leen zu springen.

ENDE GUT, ALLES GUT?

Das Szenario endet erfolgreich, wenn Robin mit seiner Geliebten Nottingham verlässt – als Gewinner oder mit ihr fliehend. Werden Charaktere im Szenario überwunden, landen sie in Gefangenschaft im Kerker von Nottingham.

HANAMI

Ein Szenario von Nicole Goci für 3 bis 6 Charaktere.

Friedenszeit in einer mittelalterlichen, japanischen Welt: Neben verschneiten Bergen und geheimnisvollen Wäldern prägen idyllische Graslandschaften und malerische Küstenregionen das Bild. Dazwischen ragen Pagoden, Torii, Schlösser, Festungen, Dörfer und Städte auf. Kaiserin Hanako ist das Sprachrohr der Götter auf Erden und regiert mit geheimnisvollen Fähigkeiten und der Hilfe ihrer Samurai das Land.

Ihr seid Mitglieder der Adelskaste und der Einladung der Kaiserin zum Kirschblütenfest folgend gerade in der Hauptstadt angekommen. Im Zentrum der Stadt thront auf einem Hügel ein imposanter Palast. Ihn umgeben der Regierungs- und der Tempelbezirk. Dahinter liegen dann Handels- und Handwerksbezirke, der Kultur- und Vergnügungsbezirk sowie die Wohnbezirke. Die Hauptstraße ist gesäumt von Kirschbäumen, zwischen denen Stände für Händler, Künstler und Wettkämpfer aufgebaut werden. Die Bewohner der Stadt sind mit den Vorbereitungen für das Fest schwer beschäftigt.

Obwohl der Frühling seine volle Pracht zeigt, ist euch nicht entgangen, dass keiner der Kirschbäume blüht. Als ihr beim kaiserlichen Tempel am Ende der Hauptstraße eure Aufwartung macht, um euch bei den Göttern für die sichere Reise zu bedanken, ergreift der Oberpriester das Wort: „Werte Gäste! Übermorgen soll das Kirschblütenfest stattfinden, aber die Bäume blühen nicht. Die Gärtner der Stadt haben bereits alles versucht, eine natürliche Ursache scheint ausgeschlossen. Bitte nehmt euch dem Problem an. Der Dank der Kaiserin wird euch sicher sein.“

CHARAKTERE

Die Spieler verkörpern in diesem Szenario Männer und Frauen der Adelskaste:

SC	♥	Beschreibung
Diplomat	4	Soziales+2, Kraft-1, Kunst+1
Gelehrter	4	Wissen+2, Kraft-1, Kunst+1
Priester	6	Wissen+1, Effekt: Heilung
Samurai	8	Katana+1 (2 Wunden), Kunst-1
Schütze	6	Bogen+1 (2 Wunden), Kampf-1
Zauberer	6	zwei Effekte zweier Kategorien*

Alle Zauber sind auf Papier kalligraphiert (Ofuda). Zauberer und Priester können ihre Effekte jeweils fünf Mal anwenden.

Als stolze Mitglieder der Adelskaste fällt es den Charakteren schwer, unehrenhaftes Verhalten an den Tag zu legen (-2 auf Schleichen, Hinterhalt, …).

ABLAUF

Dieses Szenario besteht aus einer umfangreichen *langfristigen Aktion* (1 Stunde pro Runde), in der die Charaktere Hinweise über das Problem sammeln. Sie können dazu z. B. Bewohner befragen oder

in Bibliotheken recherchieren. Wenn es passend erscheint, spätestens jedoch beim Erreichen bestimmter Schwellwerte der langfristigen Aktion, werden Szenen ausgelöst. Die Schwellwerte hängen von der Spielerzahl ab.

3-4 SC	5-6 SC	Ereignis
◎10	◎11	Das Weinen.
◎18	◎20	Der Schrein.
◎30	◎36	Das Mädchen.
◎42	◎50	Das Warenhaus.

Sollten die Charaktere einen eigenen Weg einschlagen, ändert sich die Reihenfolge aber nicht die Schwellwerte.

Das Weinen

Die Charaktere erhalten den Hinweis, dass Kirschbäume manchmal weinen. Schilderungen älterer Stadteinwohner oder alte Schriftrollen besagen, dass die Gottheit der Kirschbäume traurig sein könnte, die mal als Mädchen, mal als Frau im Kirschblüten-Kimono beschrieben wird.

Der Schrein

Die Charaktere erfahren, dass der Schrein der Kami der Kirschblüten voriges Jahr niederbrannte. In dem Feuer kam das alte Priesterpaar um, welches ihn bis dahin gepflegt hatte. Anstelle des unauffälligen Schreins, der ohnehin nur selten besucht worden war, wurde ein anderes Gebäude errichtet. Niemand weiß, wo genau der Schrein stand, wie die Göttin heißt oder ihre Bräuche sind.

Das Mädchen

Sehen sich die Charaktere bei den Kirschbäumen auf der Hauptstraße um, können sie das Schluchzen eines Mädchens bemerken. Tagsüber ist das wegen des Lärms schwer (Wahrnehmung◎8), abends gelingt dies wegen der Stille automatisch.

Das Schluchzen führt zu einem Baum, hinter dem ein hübsches Mädchen im Kirschblüten-Kimono mit schwarzem Haar sitzt. Wenn die Charaktere ihr gut zureden (◎4), stellt sich im Gespräch heraus, dass sie tatsächlich die Kami der Kirschbäume ist. Sie bedauert, dass die Menschen beim jährlichen Fest lediglich die Bäume bewundern, trinken und essen. Keiner erinnert sich, dass sie für die Blüten verantwortlich ist. Seit dem Verlust ihres Schreins, wo ihr zumindest das alte Pärchen gehuldigt hatte, habe sie nun nicht mal mehr einen Namen.

Das Mädchen verrät zudem, dass sie einen Pakt mit einem Mann in schwarzer Kleidung mit dem Symbol eines Totenkopfes geschlossen habe. Wenn sie verhindert, dass die Kirschen zum Fest blühen, wird er ihr einen neuen Namen geben und sie in Gebeten ehren. Sie willigte ein, bereut die Entscheidung aber. Solange der Mann sein Versprechen einhalte, sei sie aber an ihr Wort gebunden. Sie weiß nicht, wo sich der Mann aufhält, sondern nur, dass er sich an die Abmachung hält.

Das Warenhaus

Am Ort des ehemaligen Tempels der Kirschbaumkami steht mittlerweile ein wenig benutztes Warenhaus des Händlers und Nekromanten Dokuro, der als Markenzeichen einen Totenkopf nutzt. Auf dem Dachboden führen Dokuro und seine Spießgesellen regelmäßig finstere Rituale durch, in denen sie Oni um deren Gunst bei diversen Geschäften bitten – zufällig führen sie auch bei Eintreffen der Charaktere gerade eins durch.

Es war Dokuro, der dem Mädchen einen Namen versprach. Für ehrenhafte Samurai besteht kein Zweifel, dass einem Händler, der mit Oni im Bunde steht, sofort kurzer Prozess gemacht werden muss. Unterlagen Dokuros lassen darauf schließen, dass er das Feuer im Schrein der Kirschbaumkami gelegt hat und das Fest der Kaiserin aus Rache für erhöhte Steuern sabotiert. Den dämonischen Namen, den Dokuro der Kami geben wollte, sollte diese besser nicht erhalten.

Dokuro: ♥8 ✊6 ✪6, Frosthand+1 (2 Wunden)
Geselle: ♥6 ✊6 ✪6, Anzahl: 1 + 1 pro SC

ENDE GUT, ALLES GUT?

Nachdem dem Dokuro das Handwerk gelegt ist, kann dem Mädchen ein neuer Name gegeben werden. Die dafür nötige Zeremonie übernimmt gerne die Belegschaft des kaiserlichen Tempels, die auch einen kleinen Nebenschrein der Kirschbaumkami weihen. Sollte noch etwas Spielzeit übrig sein, können die Charaktere die Zeremonie mit Einsatz von Kunst oder Sozialem selbst inszenieren. Kurz darauf erblühen die Kirschbäume und das Fest kann beginnen.

DER ETWAS ANDERE BANKÜBERFALL

Ein Szenario von André „*Seanchui*“ Frenzer für 3 bis 4 unerschrockene Cowboys.

Wir schreiben das Jahr 1877. Der Wilde Westen ist noch wunderbar wild und es ist eine dieser typischen, von Gott und den meisten Menschen verlassenen Siedlungen irgendwo zwischen Mexiko und Texas, in die euch der Lockruf des Goldes verschlagen hat. Euer kleiner Claim erwies sich als lukrativ und ihr habt schon ein hübsches Sümmchen Gold in der kleinen Bank im Ort hinterlegt. Heute sucht ihr ein letztes Mal die Stadt auf, bevor ihr in den nächsten Tagen eure Zelte abbrecht.

Eure Aufmerksamkeit erregt einmal mehr das im heißen Wüstenwind müde klappernde, verwitterte Holzschild mit der Aufschrift „Saloon“. Ein paar verhältnismäßig kühle Getränke später ist die Mittagshitze fast vergessen und ihr habt Gelegenheit, aus den stumpfen Fenstern des Gastraumes die Stadt zu beobachten. Die Hitze lässt die Luft flimmern, die Straßen sind staubig und kaum jemand ist zu sehen.

Dann bricht mit einem Mal die Hölle los! Rothäute, Indianer, egal wo ihr hinseht. In voller Kriegsbemalung, mit lautem Geheul und mit ihren Gewehren in die Luft schießend jagt eine euch zahlenmäßig weit überlegene Horde durch die Straßen der Stadt. Ihr Ziel: die Bank, in der euer sauer erarbeitetes Gold liegt …

CHARAKTERE

In diesem Szenario verkörpern die Spieler befreundete Goldgräber und Cowboys. Als Ausrüstung besitzen sie je ein Pferd, ein Lasso, einen Revolver und ausreichend Munition (2 Wunden). Außerdem führen sie das Nötigste für einen kurzen Ritt durch die Wüste bei sich: Hüte, Tücher und einen Wasserschlauch.

SC	♥	Beschreibung
Jack	8	Champion im Hufeisenwerfen
Jake	8	extrovertierter Lassoschwinger
Jay	8	trinkfester Raufbold
Joe	8	stummer Rodeo-Reiter

Die Charaktere erhalten keine besonderen Vor- oder Nachteile, aber Aktionen, die zu ihrer Beschreibung passen, sind um +1 erleichtert.

SETTING

Das Szenario spielt in und um einer kurzlebigen Goldgräberstadt. Die Häuser sind großteils eilig

zusammengenagelte Bretterbuden mit Flachdächern. Lediglich die Bank, ein Ziegelbau, erweckt einen etwas solideren Eindruck.

ABLAUF

Gleich zwei Parteien haben es auf die Bank und damit auf das Ersparte der Charaktere abgesehen: Eine Bande räuberischer Indianer sowie der verrückte Wissenschaftler Ian McDermid, der mithilfe einer dampfmechanischen Ameise das Gebäude zu knacken gedenkt.

Die Charaktere werden es zunächst mit den Indianern zu tun bekommen. Diese wissen nichts vom Wissenschaftler, sein Auftauchen überrascht sie ebenso wie die Charaktere. Sobald das dampfmechanische Ungetüm in den Banküberfall eingreift, wird der Handlungsverlauf sehr offen. Es ist denkbar, dass sich die vier Cowboys mit den Indianern verbünden, um gegen den Dampfroboter vorzugehen. Genauso gut können sich die Charaktere aber auch dafür entscheiden, zunächst das Indianerproblem zu lösen, um sich anschließend dem verrückten Wissenschaftler in den Weg zu stellen.

Das Szenario startet im Saloon. Drei Runden benötigen die Charaktere, um von dort zur, ein paar Häuserblöcke entfernten Bank zu gelangen.

Die Indianer

Eine Gruppe Indianer hat ihre Pferde vor der Stadt geparkt und greift in einem wilden Sturmangriff an. Ihre Anführer besitzen Gewehre und sind bereits ins Bankgebäude vorgedrungen. Der Rest macht die engen, staubigen Straßen unsicher und trägt nur Messer bei sich. Es gilt, die Indianer zu überrumpeln, damit ihre zahlenmäßige Überlegenheit nicht zum Tragen kommt.

Es wird in Runden von einer Minute vorgegangen. Jeder Charakter kann sich z. B. an einen Indianer heranschleichen (◎3), um diesen ohne Gegenwehr anzugreifen. Alternativ können Goldschürfer versuchen, einen Hinterhalt zu legen (langfristige Aktion, ◎12), um W4+1 Indianer in eine Falle laufen zu lassen und auszuschalten. Wer versucht, sich hinter Fässern zu verschanzen (◎3, +1 auf Verteidigung) oder direkt zur Bank läuft (2 Runden), dem stellen sich drei Indianer gleichzeitig in den Weg.

Indianer: ♥1 ✊6 ✪4, Messer, ergibt sich in aussichtsloser Lage, Anzahl: SC×4

Indianer-Anführer: ♥4 ✊6 ✪6, Gewehr (2 Schaden), Schießen vom Pferd -1, Anzahl: wie SC

Der verrückte Wissenschaftler

Ian McDermid ist jedes Mittel recht, um an Geld für seine Forschungen zu gelangen. Er steuert ein dampfgetriebenes, mechanisches Ungetüm, das an eine Dampflokomotive auf sechs insektoiden Beinen erinnert. Er kann ab Runde 3 bemerkt werden (◎4). In Runde sechs erreicht er die Bank und wird mit seiner Konstruktion durch die Fassade preschen. In Runde acht verlädt er mit einem Greifarm den Tresor in die Lokomotive und wird anschließend die Flucht in sein Geheimversteck antreten.

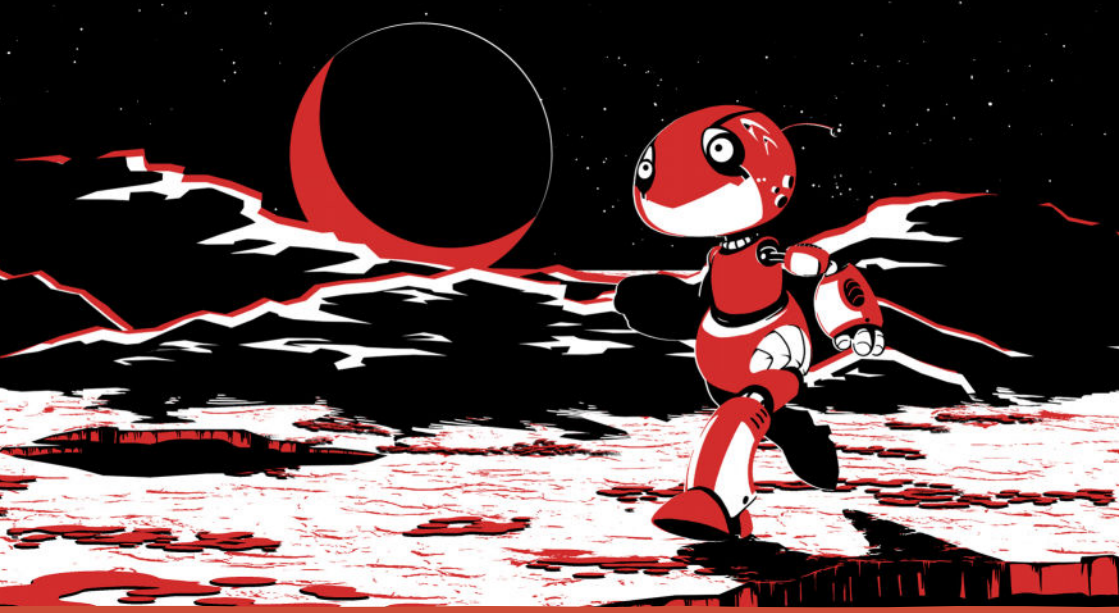
Weder die Charaktere noch die Indianer können dem Ungetüm direkt gefährlich werden. Sie werden mit ihren Pferden die Verfolgung aufnehmen müssen (langfristige Aktion, ◎12). Einmal eingeholt können die Charaktere auf die Maschine springen oder klettern (◎6 oder 1 Wunde). Anschließend müssen sie sich dem Greifarm der Erfindung erwehren, während sie sich Zugang in das Innere verschaffen, was mit improvisiertem Werkzeug schwerfällt (-1) und vereinte Kräfte erfordert (langfristige Aktion, ◎20, 1 Minute/Runde). Sind keine Indianer anwesend, die das Ungetüm ablenken, wird McDermid versuchen, die Charaktere abzuwerfen: Auf der schwankenden Konstruktion stehen erschwert alle Proben zusätzlich um -1.

Dampfameise: ♥12 ✊12 ✪10, Greifarm: 2 Schaden, immun gegen normale Waffen

Ian McDermid: ♥4 ✊6 ✪4

ENDE GUT, ALLES GUT?

Haben die Charaktere sich Zutritt zu dem dampfmechanischen Ungetüm verschafft, ist das Überwinden Ian McDermids reine Formsache. Die vier Goldgräber halten ihr Gold endlich wieder in Händen und können sich auf ein angenehmeres Leben freuen.



SONNENFINSTERNIS AUF RIMOL

Ein Szenario von Aşkın-H. Doğan für zwei bis vier Androiden.

Dank extraterrestrischer Sojalegierungen machte die Androidistik einen Quantensprung und ebnete den Weg für künstliche Lebensformen, die im Namen der Wissenschaft öde Planeten erforschen.

Ihr seid Androiden der berühmten Wissenschaftseinheit Science-Tastic, die gänzlich mit Solarenergie funktionieren. Ihr forscht auf dem menschenleeren Planeten Rimol, der von zwei Sonnen permanent erleuchtet wird und nur eine dünne Atmosphäre besitzt. Von sauerstoffarmer Tomatenzucht über Clusterverkalkung bis zum Sozialverhalten ausgestorbener Tiere lässt euer Forschungsdrang nichts aus.

Auf die lang erwartete, achtstündige Sonnenfinsternis habt ihr euch sehr gefreut. Die Monde schieben sich vor die Zwillingssonnen und tauchen alles in malerische Dunkelheit. Im schwachen Licht eures Notaggregats schaltet ihr in den Stromsparmodus und betrachtet gemeinsam mit eurem Putzroboter Staubi das seltene Spektakel.

Ihr ahnt nichts Schlimmes, als plötzlich …

CHARAKTERE

Die Spieler verkörpern solarbetriebene **Androiden**. Im Stromsparmodus müssen sie auf eine wichtige Funktion verzichten: das Sprachmodul. Sie können nur Ein-Wort-Sätze oder frühkindliches Geplärre wie „*Wähhhh!*“ von sich geben. Ihr Haustier Staubi (siehe Szene II) kann der SL als NSC mitführen.

SC	♥	Beschreibung
Twenk VnK	6	Flink+1, Technik-1
Deep Psy	6	Kommunikation+1, Kämpfen-1
PoWW	8	Kraft+1, Kommunikation-1
Na-A-La 2.0	4	Reparatur+1, Kraft-1

SETTING

Das Szenario spielt in einer voll automatisierten, unbewaffneten **Forschungsstation** auf Rimol. Auch diese ist auf Solarenergie angewiesen und wird derzeit mit Notstrom versorgt. Dank diesem gibt es in ihrem Inneren genug Licht für die Solarzellen der Androiden. Draußen ist es jedoch dunkel, sie erleiden dort −1 auf alle Würfe. Es gibt keine nennenswerten Druck- oder Temperaturunterschiede. Eine Karte der Anlage ist nicht nötig: die Androiden können stets rechtzeitig zum Ort einer Szene laufen.

Neben den Androiden bevölkern naturverbundene **Aliens** den Planeten. Diese lichtscheuen Kreaturen erinnern äußerlich an metergroße Säbelzahnfrösche. Werden sie überwunden, teleportieren sie

sich mit schamanistischen Kräften aus dem Spiel und hinterlassen ein grünbläuliches Flimmern. Sie wollen die Androiden im Schutz der Dunkelheit von ihrem Planeten vertreiben.

Alien: ♥4 ✊6 ✪6, Speer+1, Lichtscheu-1

ABLAUF

Mit dem Eintritt in die Sonnenfinsternis beginnt das Szenario. Die Reihenfolge der ersten vier Szenen kann der SL selbst bestimmen, mit einem W4 auswürfeln oder einzelne ausfallen lassen. Szene V ist das Finale und wird auf jeden Fall gespielt.

Zwischen den Szenen dürfen sich die Androiden gegenseitig reparieren (◎4, 1 Versuch pro zu reparierenden Androiden pro Szene, Erfolg: +1 am ♥).

Szene I: Tintenfische

Die Androiden rasten im Aufenthaltsraum, als die Aliens ein kleines Fenster einschlagen und faustgroße, quietschbunte, fliegende Tintenfische in die Station werfen. Die sämige rosa Tinte, die sie verspritzen, verklebt die Solarzellen der Androiden in Form von Trauma. Die Tinte erschwert alle Aktionen (-1 pro Traumapunkt), kann aber mit einer erfolgreichen Aktion komplett weggeputzt werden (Reinigen◎5). Werden alle SC durch Tinte überwunden, müssen sie tatenlos zusehen, wie die Tintenfische die schöne Station versauen und durch das Fenster fliehen, ehe die Selbstreinigungssprinkeranlage angeht, die Wände sowie Androiden reinigt. Das eliminiert das Trauma, beschert aber jedem Androiden 1W4 echten Schaden.

Tintenfisch: ♥1 ✊2 ✪3, Tinte+1, Anzahl: SC×4

Szene II: Staubi

Das selbst gebaute Haustier Staubi ist eine Mischung aus Wachhund und solarbetriebenem Staubsauger. Es muss im Inneren der Station gehalten werden, da der Planet zu schmutzig ist. Staubis Ultraschall-Gebell dringt durch die Wände, als ihn Aliens aus der Station teleportieren. Umgeben vom Staub und Dreck der Außenwelt tobt er und wird sich zu Tode saugen, wenn die Androiden ihn nicht wieder einfangen! Langfristige Aktion: ◎22, 1 Minute / Runde, 1 Wunde pro Fehlschlag für alle Teilnehmenden.

Staubi: ♥4 ✊6 ✪6

Szene III: Schnecken

Die Solarkäfige der joruanischen Nacktschnecken sind ausgefallen. Die Tiere machten sich über die Tomaten im Gewächshaus her. Durch den Verzehr der blauen Delikatessen mutieren sie zu drei Meter großen Ninjaschnecken. Sie brechen durch die gläserne Tür und verwüsten springend die Station mit ihrem Säureschleim und attackieren die Androiden. Um eine Schnecke in einer Runde zu erreichen, muss dem SC erst ein Agilitätswurf (◎4) gelingen.

Schnecke: ♥4 ✊8 ✪8, Agilität+1; Anzahl: SC-1

Szene IV: Invasion

SC/2 Aliens haben sich Zutritt in die Station verschafft und ziehen geräuschvoll die Aufmerksamkeit auf sich. Die Laute kommen aus …

W4	Beschreibung
1	Paläontologie: Sie verstecken sich im Gerippe eines Tachiosaurierskeletts.
2	Chemielabor: Sie bewaffnen sich mit blubbernden Phiolen und Explosivschwämmen.
3	Hydrospeicher: Sie zerstören Hydrotanks. Wasser schwappt auf die Flure.
4	Klonkammer: Sie versuchen sich (erfolgreich?) im Klon-o-nator zu vervielfältigen.

Szene V: Das Ritual

Kurz vor Ende der Sonnenfinsternis vollziehen sechs Alienschamanen vor den Fenstern wild tanzend das *„Schlund-Fressen-Alles-Auf-Ritual“* und rufen ein Wurmloch in der Kommandozentrale herbei. Dann laufen sie davon. Sofort fängt das Loch an, alles zu verschlingen, was nicht niet- und nagelfest ist. Es mit Nanitenbinden zu stopfen erfordert äußerstes Geschick (langfristige Aktion, ◎30, +1◎ pro Runde). Wer einen automatischen Fehlschlag würfelt, muss von einem Kollegen gefasst werden (◎4) oder wird ins Loch gesogen und schwebt nun in der Umlaufbahn Rimols. Das Wurmloch verschlingt die Station, sollte es jemals ◎35 erreichen.

ENDE GUT, ALLES GUT?

Die Spieler gewinnen, wenn sie die Sonnenfinsternis heil überstehen. Sie verlieren, wenn alle Androiden überwunden oder ins All gesogen wurden.

SELFIE QUEST

Ein Solo-Szenario für einen Spieler.

Selfies sind angesagt. Alle deine Freunde knipsen sie. Auch heute Abend, wo sie dich im Stich gelassen haben und gemeinsam irgendwo feiern. Deine Timeline auf Facebook ist voll mit ihren fröhlichen Gesichtern. Ach, wenn du das nur kontern könntest. Da liest du, euer Lieblingspopstar sei gerade in der Stadt und habe sich im Plaza Hotel einquartiert – die Gelegenheit! Vielleicht kannst du noch heute Nacht an ihn oder sie heran kommen und euch gemeinsam verewigen? Da würden deine Freunde aber schön staunen!

Hallo! Ich bin dein Spielleiter und werde dich durch ein Solo-Szenario führen. Ich setze voraus, dass du die NIP'AJIN Regeln bereits kennst. Du spielst einen ganz normalen Staatsbürger mit dem W6 als ♥. Wirst du überwunden, gibst du auf und fährst heim. Auf Vor- und Nachteile deines Charakters verzichten wir gänzlich. Notiere dir als Ausrüstung dein Handy, deine Kreditkarte und €50 in bar. Dein Ausflug beginnt kurz vor Mitternacht beim Abschnitt mit der Nummer 1.

Der Verlauf des Szenarios hängt von deinen Entscheidungen und manchmal vom Würfelglück ab. Lies daher nur die Abschnitte, auf die du verwiesen wirst. Steht im Text „*X:* ✓➧*Y,* ✗*Z,*“ befolgst du erst Anweisung X – zumeist ist das ein Wurf. Bei einem Erfolg lies weiter bei ➧Y, bei einem Fehlschlag befolge Anweisung Z, wenn eine angegeben ist.

1 Du stehst am Hauptplatz direkt vor dem Plaza Hotel. Fünf Sterne hat es und erinnert an einen Palast: Die gelbe Fassade wird von Scheinwerfern erhellt, weiße Säulen und Figuren zieren die Wände. An der Einfahrt fährt eine Limousine nach der anderen vor. Du kannst versuchen, durch den Vordereingang (weiter bei ➧17) oder den Hintereingang (weiter bei ➧10) ins Hotel zu gelangen.

2 Die Hotelbar befindet sich im Untergeschoss. Dort hat sich der Architekt mit einem Klein-Hawaii verewigt, komplett mit Bambuslogen und Plastikvulkan. Das Personal begrüßt dich mit einem energischen „*Aloha ahiahi*“. Es sind aber kaum Gäste anwesend. Wenn du einen Gutschein hast, kannst du dir am Tresen dein Glas Cola abholen (➧14). Du kannst dir aber auch für €35 in einer Loge einen Kokosnusscocktail servieren lassen (➧11), musst ihn aber bar bezahlen. Wenn du nichts trinken magst, kannst du auch zurück zum Aufzug gehen (➧28).

3 Du bist im Flur des 3. Stockes und öffnest dein Zimmer mit der Zutrittskarte (➧9).

4 Du präsentierst die mittlerweile kalte Pizza den Bodyguards. Die nicken wissend und öffnen für dich die Türe zum Penthouse (⏵18).

5 Im Eiltempo bindest du unbemerkt das Seil an und schwingst dich mutig über das Geländer. Du landest unbemerkt auf dem Balkon der Penthouse-Suite (⏵18).

6 Du fragst den Concierge, ob du in ein Zimmer im 7. Stock wechseln kannst (Überreden◎4). Bist du erfolgreich, erhältst du eine neue Zugangskarte mit einer aufgedruckten Sieben. Falls nicht, lehnt er ab und du kannst dies für das restliche Szenario nicht erneut versuchen. In jedem Fall gehst du zurück in die Lobby (⏵12).

7 Du bist im Flur des 7. Stocks. Du kannst hier dein Zimmer betreten (⏵9) oder dich der breiten Türe am Ende des Ganges nähern, die von vier Bodyguards bewacht wird (⏵27).

8 Der Concierge betrachtet dich kurz, hebt eine Augenbraue und fragt: *„Was kann ich für Sie tun?“* Er beantwortet leider keine Fragen zu anderen Gästen. Wenn du es noch nicht getan hast, kannst du mit deiner Kreditkarte einchecken – und dir in vier bis sechs Wochen Gedanken über die Kosten machen. Du bekommst dann einen Gutschein für ein Glas Cola in der Hotelbar und eine Zugangskarte ausgehändigt, die als Zimmerschlüssel dient und auf der Stockwerk Drei aufgedruckt ist. Dann gehst du zurück in die Lobby (⏵12).

9 Dein Zimmer ist relativ klein, aber hübsch eingerichtet. Auf einem kleinen Schreibtisch liegt eine Infomappe, die unter anderem die Geschäfte in der Nähe auflistet. Dazu zählt eine Tankstelle, nur einen Block vom Hotel entfernt. Du kannst jederzeit das Hotel verlassen und sie besuchen. Lies dann bei ⏵25 weiter. Nach einer kurzen Rast verlässt du dein Zimmer wieder und rufst den Aufzug (⏵28).

10 Die Rückseite des Hotels nimmt ein hässliches Parkhaus ein. Ein Sicherheitsbediensteter bewacht die Einfahrt und kontrolliert alle Autos. Besitzt du eine Zugangskarte, lässt er dich durch (⏵19). Falls nicht, kannst du einmalig versuchen, den Kofferraum eines wartenden Autos zu knacken, um als blinder Passagier vorbei zu kommen. Du hast 90 Sekunden. Gelingt es dir nicht rechtzeitig, musst du den Vordereingang benutzen (langfr. Aktion, ◎11, max. 3 Runden: ✓⏵19, ✗⏵17).

11 Du bezahlst stolze €35 und genießt in deiner Loge bei Konfetti-Vulkan-Ausbruch den pseudo-hawaiianischen Cocktail. Dabei hörst du, wie ein Kellner dem anderen sagt: *„Unser Stargast hat Champagner zur Pizza bestellt, kannst du den hinaufbringen?“* Der andere antwortet: *„Ich kann hier jetzt nicht weg. Bring' ihn rüber in die Küche, die sollen ihn mit der Pizza im Speiseaufzug hinaufsenden.“* Du weißt jetzt, dass es einen Speiseaufzug gibt. Wenn du das nächste Mal in der Küche bist, subtrahiere 5 von ihrer Abschnittsnummer, um ihn zu inspizieren. Wenn du ausgetrunken hast, verlässt du etwas angeheitert die Bar: dein nächster Wurf ist um -1 modifiziert (⏵28).

12 Du stehst in der von Marmorsäulen getragenen, pompösen Lobby des Plaza Hotels. Überall glänzt und glitzert es, die Kronleuchter suchen ihresgleichen. An der edel-hölzernen Rezeption bedient ein geschniegelter Concierge die Gäste, während das Gepäck im Rollwagen weggebracht wird. Ein Pianist beschallt den Raum mit zeitlosen Klassikern. Du hast die Möglichkeit, dich an der Rezeption anzustellen (⏵8) oder schnell in den Aufzug zu huschen (⏵28).

13 Du würdest gerne das Seil an das Geländer der Terrasse binden, aber die zahlreichen feiernden Gäste machen dir das nicht leicht. Du musst das entweder ungesehen tun (Heimlichkeit◎5: ✓⏵5, ✗⏵24), oder du willst das nicht riskieren und verlässt die Terrasse über den Aufzug (⏵28).

14 Der Barkeeper nimmt deinen Gutschein mit einem *„Mahalo“* entgegen und gibt dir dein Getränk. Während du es schlürfst, fragt eine Kellnerin den Barkeeper: *„Ich muss Tischtücher holen gehen. Wie lautet der neue Zahlencode?“*. *„6077“* antwortet er. Nachdem du ausgetrunken hast, gehst du zurück zum Aufzug (⏵28).

15 Du presst dich in den Speiseaufzug, aber du bist zu groß und schwer. Der Motor überhitzt und die Elektrik schmort durch! Gerade rechtzeitig kletterst du wieder heraus, als der Küchenchef ankommt: *„Du Trampel! Sieh, was du getan hast! Jetzt geh' mir aus den Augen und bring die Pizza selbst nach oben! Ich muss den Hausmeister anrufen!“* Er scheint anzunehmen, dass du weißt, wo du hingehen sollst. Notiere dir die Pizza *„Vier*

Jahreszeiten“ und verlasse die Küche für das restliche Szenario, ehe jemand fragt, wer du eigentlich bist (➧28).

16 Du stehst auf einer Dachterrasse, von der aus man einen wundervollen Blick über den Hauptplatz und die Lichter der Stadt hat. Hier findet gerade eine wilde Feier statt, zahlreiche Gäste sind anwesend. An einer Seitenwand befindet sich eine Türe mit der Aufschrift „*Wäscherei*“. Sie ist mit einem Zahlenschloss gesichert – wenn du die Kombination kennst, kannst du sie öffnen und beim Abschnitt ihrer Ziffernsumme weiterlesen. Der Aufzug ist nur einen kleinen Vorraum entfernt (➧28).

17 Du befindest dich im, mit roten Teppichen ausgelegten und verspiegelten Eingangsbereich. Dass deine Pop-Ikone hier ist, hat sich herumgesprochen: Zahlreiche Fans haben sich versammelt und blockieren den Weg. Das Personal ist bemüht, Schaulustige aus dem Hotel zu halten. Solltest du bereits eine Zugangskarte haben, kannst du sie vorweisen und die Masse umgehen (➧12). Falls nicht, musst du dich an den Fans und Türstehern vorbeidrängeln (Ellbogentaktik◎4: ✓➧12, ✗♥-1). Du kannst das so oft probieren wie nötig, oder jederzeit aufgeben und zum Hintereingang gehen (➧10).

18 Unglaublich, du hast es ins Penthouse geschafft! Dein Popstar sitzt gerade im übergroßen Wohnzimmer auf der Couch, als du angelaufen kommst, das Handy zückst und das Sensations-Selfie knipst, das dich grinsend und dein Idol etwas verschreckt zeigt. Dann stürmen auch schon vier Bodyguards ins Zimmer, werfen dich zu Boden und versuchen, dir das Handy abzunehmen. Aber zu spät: automatisch ins Internet hochgeladen macht sich dein Selfie auf, zum meistgesehenen Bild der nächsten Wochen zu werden. Gratulation, du hast das Szenario erfolgreich bestanden!

19 Du stehst in einem grauen Parkdeck, das nach Abgasen riecht. An einer Seite befindet sich der Kontrollraum der Gebäudeüberwachung: ein Raum, in dem zwei Personen hinter Milchglasscheiben sitzen und vermutlich auf Überwachungsmonitore starren. Wenn du die Hoteluniform besitzt, kannst du sie hier einsetzen. Falls nicht, kannst du nur den Aufzug rufen (➧28).

20 Du öffnest die Türe mit dem Zahlenschloss. Der hintere Teil des Daches wird zum Trocknen von Wäsche genutzt. Hier flattern Tischtücher, Leintücher aber auch Bedienstetenuniformen im Wind. Nachdem niemand hier ist, kannst du eine in der richtigen Größe an dich nehmen. In allen Abschnitten, in denen der Satz „*Wenn du die Hoteluniform besitzt, kannst du sie hier einsetzen*“ steht, kannst du 3 zur Abschnittsnummer addieren und dort weiterlesen, um durch die Verkleidung einen Vorteil zu erlangen. Du kehrst zur Terrasse zurück (➧16).

21 Du siehst dir den kleinen Speiseaufzug näher an. Eine Pizzaschachtel wartet darauf, ins Penthouse gesendet zu werden. Wenn du sehr mutig bist, kannst du versuchen, in den engen Speiseaufzug zu klettern und so nach oben zu gelangen (Kleinmachen◎5: ✓➧18, ✗➧15). Falls du das nicht riskieren möchtest, kannst du nur zurück zum Aufzug gehen (➧28).

22 Du klopfst und wirst in Verkleidung von der Security in die Überwachungszentrale gelassen. Du täuscht vor, hier neu zu sein und den Weg zur Lobby zu suchen. Während man dich auslacht und dir den Aufzug nahe legt, kannst du einen Blick auf die Monitore erhaschen. Einer zeigt die Dachterrasse, unter der ein Balkon der Penthouse-Suite liegt. Solltest du dich später mit einem Seil auf der Dachterrasse aufhalten, subtrahiere 3 von ihrer Abschnittsnummer und lies dort weiter. Um die Wachen nicht zu verärgern, gehst du dann wieder hinaus ins Parkdeck (➧19).

23 Der Prunksaal des Hotels dient zeitgleich als Restaurant, ist um diese Uhrzeit allerdings bereits geschlossen. Mehrere Angestellte sind dabei, das morgige Frühstücksbuffet vorzubereiten. Wenn du die Hoteluniform besitzt, kannst du sie hier einsetzen, um am Personal vorbei in die Küche zu gelangen. Ansonsten bleibt dir nur der Aufzug (➧28).

24 Es gelingt dir nicht, die neugierigen Gäste fernzuhalten und das Seil ungesehen anzubringen. Eine ältere Dame stellt sich sogar neben dich und beäugt dich ganz genau. Dann beginnt sie ein Gespräch: „*Furchtbar, ich sag es Ihnen! Mein Zimmer liegt unter der Terrasse und ich kann kein Auge zu tun. Dieser Lärm! Können Sie nicht etwas tun?*“

Du schlägst vor, das Zimmer zu tauschen und ihr begebt euch zur Rezeption. Der Concierge tauscht deine Zutrittskarte gegen eine, auf der die Nummer Sieben aufgedruckt ist. Eine Stunde später ist der Umzug abgeschlossen. Aber auch die Dachterrasse wird für die Nacht abgeriegelt und du kannst sie jetzt nicht mehr betreten. Du stehst nun wieder in der Lobby (➧12).

25 Um diese Zeit ist bei der kleinen Tankstelle neben dem Hotel nicht mehr viel Betrieb. Der Verkäufer im Tank-Shop beachtet dich kaum, als du durch die Regale schlenderst. Nur ein Gegenstand fällt dir ins Auge: ein Abschleppseil für €14. Du kannst hier aber nur bar bezahlen. Wenn du die Tankstelle verlässt, stehst du wieder am Hauptplatz vor dem Hotel (➧1).

26 Du stehst in der sauberen Großküche des Hotels. Dort ist sogar um Mitternacht noch Betrieb, da Gäste rund um die Uhr Essen ins Zimmer bestellen können. Wenn du aus einem bestimmten Grund hier bist, dann tu, was du nicht lassen kannst. Falls nicht, kannst du durch das Restaurant zurück zum Aufzug gehen (➧28).

27 Vier, den Beulen an ihren Jacketts nach bewaffnete Bodyguards bewachen die Doppelflügeltüre der Penthouse-Suite. *„Sind Sie der Pizzalieferant?“* fragt dich einer. Wenn du die Pizza dabei hast, lies den Abschnitt mit der Nummer in ihrem Namen. Falls nicht, kannst du nur verneinen und zum Aufzug zurückgehen (➧28).

28 Der hochmoderne Aufzug passt nicht so recht zum gediegenen Ambiente des Hotels: Schwarz-weiße Granitmuster und Edelstahl bestimmen das Bild. Ein Kartenleser wartet auf eine Zugangskarte, um in die oberen Stockwerke zu fahren. Wenn du eine hast, lies beim Abschnitt mit der aufgedruckten Nummer nach, um in den entsprechenden Stock zu fahren. Folgende Orte sind auch ohne Karte zu erreichen: die Lobby (➧12), die Garage (➧19), die Hotelbar (➧2), das Restaurant (➧23) und die Dachterasse (➧16).

WENN ALLES GESPIELT IST ...

Ihr habt alle Shots gespielt? Das muss nicht das Ende sein! Unter **ludus-leonis.com** findet ihr weitere, kostenlose NIP’AJIN-Szenarien.

Rollenspiel ist ein kreatives Hobby und lädt zum Selbermachen ein. Es ist sehr einfach, **eigene NIP’AJIN-Szenarien** basierend auf einem Film oder Buch zu entwerfen. Spielt aber nicht die Handlung nach, dann wäre der Ausgang ja schon bekannt. Versucht, die Geschichte fortzusetzen, neue Abenteuer in dem Genre zu erleben oder findet gemeinsam heraus, was die Nebenfiguren abseits der Handlung getrieben haben. Ab der nächsten Seite findet ihr ein paar Tipps, wie ihr eigene Shots verfasst.

Es gibt aber nicht nur NIP’AJIN, sondern auch viele, viele weitere Rollenspiele – zu viele, um sie alle auszuprobieren. Wendet euch besser an Leute, die schon Erfahrungen gesammelt haben, um ein passendes zu finden.

Spielwarenläden führen selten Rollenspiele. Benutzt daher die Suchmaschine eurer Wahl, um einen spezialisierten **Rollenspielladen** in eurer Nähe zu finden. Dort könnt ihr euch beraten lassen. Schon ab 20 bis 30 Euro bekommt ihr Material für viele Spielabende.

Auch im Internet könnt ihr Gleichgesinnte um Rat fragen: Es gibt mit *„P&P Rollenspiel“* eine Gruppe auf **Facebook**, in der sich Gleichgesinnte tummeln. Von den zahlreichen Internetforen sei jenes unter **tanelorn.net** hervorgehoben. Dort finden sich auch weitere Mitspieler.

Ihr könntet auch eine **Rollenspiel-Convention** in eurer Nähe besuchen. Dort werden Spielrunden angeboten, um Spieler für ein System oder ein Setting zu begeistern – ideal, um Neues auszuprobieren. Ihr könntet desweiteren nach **Rollenspiel-Vereinen** in eurer Region suchen, die sich über Gäste bei ihren regelmäßigen Treffen freuen.

Dieser kurze Leitfaden kann dir helfen, eigene NIP'AJIN Shots zu verfassen.

WAS SIND 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 Schlussszene die Spieler mit dem Gefühl zurücklassen, etwas erreicht zuhaben.

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 Zeitdruck – 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 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 abzuschätzen und der Fortschritt schwierig zu messen.

Settings mit Erklärungsbedarf: Du hast nicht den Platz, die Kultur von originellen Wuschelkopfelfen mit Fußpilzfetisch 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 realistisch: 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. 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. Gib dazu bloß Namen, Motiv (ein kurzer Satz), Vor- und Nachteil an – für mehr ist nicht Platz. Achte darauf, dass sich die Fähigkeiten der Charaktere unterscheiden und sie einander ergänzen, d.h. die Stärke eines SCs gleicht die Schwäche eines anderen aus. [75 Worte]

Den Beispielcharakteren folgen die Informationen zum **Setting**. Wenn der SL das Geschriebene sofort den Spielern erklären muss, packe es gleich mit in den Prolog. Den liest der SL nämlich auch. [200 Worte]

Schildere jetzt den **Ablauf** des Szenarios, indem 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 gespielten Szene führte. 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 Ziel-

wert 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 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 auf keinem Fall von einem einzigen Wurf abhängig, der scheitern könnte! 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 auch in NIP'AJIN sehr komplex zu berechnen. Als Faustregel kann jeder Gegner mit einem Wert versehen werden („*S*“ ist sein jeweiliger Waffenschaden, z.B. 1 oder 2):

$$\mathbf{SC} = 16 + S^3$$

$$\mathbf{NSC} = ♥ + ✊/2 + ✪/2 + S^3$$

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 extrem riskant bis aussichtslos. Beschreibe Gegner so:

Name: ♥? ✊? ✪?, gut+X, schlecht-Y, Anzahl: Z

WÜRFEL IMPROVISIEREN

Sind zu wenig Würfel oder keine W4, W8, W10 oder W12 zur Hand, könnt ihr auch mit zwei verschiedenfarbigen W6 spielen. Schneidet aus Karton kleine Plättchen aus und schreibt *„4“*, *„6“*, *„8“*, *„10“* und *„12“* darauf. Legt sie auf euer Charakterblatt, um verfügbare und verbrauchte Würfel anzuzeigen. Statt dem ♥ werden die Zahlen einfach aufgeschrieben. Den W4 simuliert ihr, indem ihr einen W6 benutzt und bei 5 oder 6 neu würfelt. Statt dem W8, W10 oder W12 würfelt ihr zwei W6 und benutzt folgende Tabelle. Bei *„NW“* müsst ihr neu würfeln.

1. Würfel	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
2. Würfel	1–3	1–3	1–3	1–3	1–3	1–3	4–6	4–6	4–6	4–6	4–6	4–6
W8	1	2	3	4	5	6	7	8	NW	NW	NW	NW
W10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	NW	NW
W12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

NIPAJIN SHOTS

Ihr träumt davon, Gesetzlose im Sherwood Forest, Samurais im alten Japan oder Goldschürfer im Wilden Westen zu sein? Mit diesem Heft könnt ihr das – und mehr!

NIP'AJIN Shots sind ultrakurze Rollenspiele, die auf eine Spielzeit von zwei Stunden ausgelegt sind und keine Vorkenntnisse erfordern. Die Regeln finden auf lediglich vier Seiten Platz und erlauben euch, neben den enthaltenen Szenarien auch eigene Ideen zu spielen.

LUDUS LEONIS