



NIPAJIN

SHOTS

Vol. I



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: v1.4.0 (NIP'AJIN: v1.8.2)

Idee, Text und Layout: Markus Leupold-Löwenthal

Illustrationen: Bettina Ott – ottbettina.com

Lektorat: Onno Tasler

Helfende Hände: André Frenzer, Jonas Richter

 Von der Crowd finanziert über Startnext.

Gib Gummi!: CC BY-SA von André Frenzer | überarbeitet

Der letzte Weg: CC BY-SA von André Frenzer | leicht überarbeitet

Lucky Irish: CC BY-SA von Dennis Filipiak | leicht überarbeitet



Special Thanks

Sphärenmeisters Spiele, Andreas G Schramm und Johannes Weber

Mein Dank gilt: meinen Testspielern Tanja Blum, Roland Campa, Nicole Goci, Ferdinand Dietrich und Christoph Flandorfer; dem Gratisrollenspieltag (gratisrollenspieltag.de); startnext.de (www.startnext.de); sowie allen Unterstützern: Arne Babenhauserheide, Sophia Brandt, Dirk Busa, Kevin-Alexander Büsing, Chruschtschow, Michael Dietrich, Arne Eilermann, André Frenzer, Thomas Gaub, Patric Götz, Marcel Hill, Friedhelm Holzwarth, Michael Jaegers, Christian Janisch, Emanuel Kessler, Dennis Klass, Jörg Köster, Stefan Krüll, Tim 'Zukar' Leuftink, Simon Löfflad, Jürgen Mang, Moritz Mehlem, Runa Musiol, Daniel Nettesheim, Thorsten Panknin, Carsten Praefcke, Stephanie Rathmann, Jonas Richter, Phillippe Scholten, Andreas G Schramm, Alexander Shendi, Jan Sommer, Sphärenmeisters Spiele, Franz Steinbrecher, Jens Stengel, Jörg Sterner, Frank Christian Stoffel, Michael Vedder und Johannes Weber

Dieses Heft ist unter Verwendung freier Software entstanden: GIMP, Inkscape und **L^AT_EX**.
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.

Als ich vor rund 20 Jahren zum „echten“ Rollenspiel kam, kannte ich das nur aus Computerspielen. In denen ging es darum, mit sechs Haudegen durch pixelige Keller und Verliese zu laufen, diese per Hand zu kartographieren, zufällig auftauchende Gegner zu schnetzeln, langsam die Haudegen hochzurüsten und einen Endgegner zu überwinden. Vor meinem ersten Tisch-Rollenspiel dachte ich mir daher: Das wird genauso sein, nur langsamer und mit mehr Spielern. Damit lag ich gehörig falsch.

Das Rollenspiel ist mittlerweile mein größtes Hobby. Seine Faszination, Vielfalt und Tiefe lässt sich aber schwer vermitteln, da sich das Potential erst offenbart, wenn man sich länger damit befasst. NIP'AJIN Shots sind der Versuch, mit bewusst kurz gehaltenen Szenarien und einfachen Regeln Lust auf mehr zu machen. Es wagt zudem einen Blick über den eigenen Tellerrand, um vielleicht als Sprungbrett in die Rollenspielwelt zu dienen.

Markus – Wien, im Jänner 2015

EINLEITUNG

WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Erklärungsversuche zum Thema Rollenspiel gibt es fast soviele wie Rollenspiele selbst. Nachdem es *das* Rollenspiel nicht gibt, gibt es auch *die* Erklärung nicht – für jede Verallgemeinerung gibt es Ausnahmen. Das gesagt, betrachten wir erst einige häufige Aspekte, ehe wir darauf eingehen, ob und wie NIP'AJIN Shots sie erfüllt.

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 mehreren **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 dann spontan moderiert. Abhängig von der Länge eines Szenarios bietet es für einen bis mehrere Spielabende Stoff. Publierte Szenarien geben meist eine optimale Spielerzahl an, z. B. „3 bis 6“ – das ist ohne den Spielleiter gemeint.

Häufig werden Charaktere über mehrere Szenarien hinweg gespielt und man kann sie über die Zeit wachsen oder sich verändern sehen. In dieser **Kampagne** genannten Spielweise sieht man zudem, 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 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 dann aber oft noch ein wenig angepasst werden.

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 sind bemüht, dass alle 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 laufen weg 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

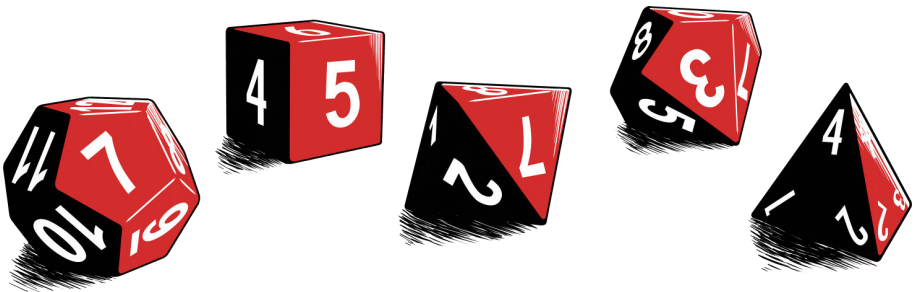
kauft beim Händler ein Seil.“ Bei anderen Aktionen ist nicht ganz klar, ob sie dem Charakter gelingen: „Ich klettere die Wand hinauf“ oder „Mein Charakter stiehlt das Seil.“ Dann kommt der Zufall ins Spiel.

Rollenspiele nutzen oft **Würfel**, um zu entscheiden. Neben regulären, sechseitigen Würfeln kommen auch andere Formen zum Einsatz, z. B. solche mit vier oder zehn Seiten. Rollenspiele benennen die dann mit dem Buchstaben W wie Würfel, gefolgt von der Seitenzahl. Ein W4 hat vier Seiten, ein W6 sechs usw. In gut sortierten Spielwarenläden kann man mit **W4, W6, W8, W10, W12** und **W20** die häufigsten Vertreter erstehen. 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 der Spielleiter, wie sich das auf die Szene auswirkt. 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, freundlicher 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 reihum agieren. Diese Reihenfolge



wird **Initiative** genannt und unterschiedlichst gehandhabt. Das kann z. B. von der Sitzreihenfolge am Spieltisch abhängen, von fixen Werten am Charakterblatt oder dem Ergebnis eines Würfelwurfs.

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 wichtigen Aspekte 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 als Demorunden auf Conventions und anderen Events geeignet zu sein.

Natürlich bleiben bei vier Seiten Regeln 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. Weiters ist die Erschaffung und die Charakterverwaltung stark vereinfacht. Der langfristigen Charakterentwicklung wird kein großer Wert beigemessen, da der Fokus auf der Verwendung für kurze Szenarien liegt.

NÄCHSTE SCHRITTE

Um NIP'AJIN Shots auszuprobieren, 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 22). 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 *Gib Gummi!* entscheidet.

Einer von euch, ich unterstelle das dir, 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 Vor- und Nachteile auf das Blatt. Während sie das tun, kannst du den Rest vom Szenario lesen und dich mit dem Ablauf vertraut machen.

Beginn jetzt mit der ersten Szene. Bei *Gib Gummi!* ist dies ein Straßenrennen. Beschreibe eine Straße bei Nacht, wie Motoren dröhnen, wie sich das Licht in den schnittigen Rennautos spiegelt und die Fahrer einen rasanten Start hinlegen. Frag die Spieler, wo ihre Charaktere im Wagen sitzen und wie sie vorgehen. Motiviere sie dazu, ihre Vorteile einzusetzen und das blumig zu beschreiben, statt nur „*Ich mach' X!*“ zu sagen. Leite aus den Beschreibungen eine Gruppenaktion ab und lass die Spieler diesen würfeln, wobei sie die Boni und Mali

ihrer Charaktere nicht vergessen dürfen. Leg gleichzeitig fest, was die anderen Fahrer tun und würfle für diese. Schildere dann, wie sich die Würfe aller Fahrer auswirken, wer wen rammt oder an wem vorbei zieht. Runde um Runde rast so das Rennen dahin, bis der Sieger feststeht und die Rennszene endet. Wenn die Charaktere siegreich waren, schildere ihre gefeierte Einfahrt im Zielbereich und wie die anwesenden sechs Verdächtigen sich mit ihnen freuen. Haben sie das Rennen verloren, schildere ihre abwertende Haltung – sie müssen dann in der folgenden Nacht ein weiteres Rennen fahren.

Es folgt eine Recherche-Szene. Frag die Charaktere, mit welchen Aktionen sie das neu gewonnene Vertrauen der Verdächtigen ausnutzen wollen. Das muss nicht unbedingt gleich nach dem Rennen stattfinden. Lass ihnen freie Wahl und finde für ihre Aktion geeignete Würfe. Einer will am nächsten Tag mit Lizzy flirten und sie so als Informantin enttarnen? Lass ihn auf etwas Soziales würfeln! Ein anderer möchte in der Werkstatt das Auto von Vincent manipulieren, damit dieser evtl. die Hilfe der Charaktere sucht? Lass ihn einen Mechanik-Wurf machen! Wiederhole dies, bis einer der Verdächtigen durchschaut ist. Wenn kein Vor- oder Nachteil eines Charakter passt, dann ist der Wurf eben gegen +/- Null.

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 Gürtelbeu-

tel, *Feuerball* eine Art magische Handgranate. ☹: 1 Runde; ☹: permanent

K. O.-Effekte machen Wesen handlungsunfähig, z. B. *Schlaf*, *Versteinierung*, *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 unabsehlich 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.



NASSE ZWERGE

Ein Szenario für drei bis sechs Charaktere.

Tief unter einer verschneiten Bergkette im Zentrum der Welt leben die Grubenzwerge – kleinwüchsige, leicht dickliche Humanoide mit runden Gesichtern, Knollennasen und Rauschebärten. Nur wenige von ihnen haben jemals das Tageslicht gesehen, denn ihre Leidenschaft sind die Höhlen und Tunnel, die Steine und Felsen, die Minerale und Erze.

Ihr seid solche Zwerge und Mitglieder der Quarzer, ein Klan, der sein Glück im Abbau der weißen, rosa oder gelben Kristalle gefunden hat. In Tvrdu, eurer Wohnhöhle, die über die Jahrhunderte zu einer prächtigen Halle erweitert wurde, genügen wenige Fackeln und Laternen, um mit Hilfe glitzernder und reflektierender Säulen jeden Winkel und jede Ecke zu erhellen. Als die Elite Tvrdu seid ihr selbst nicht in den Minen beschäftigt, sondern schreitet nur ein, wenn es zu Auseinandersetzungen mit euren Nachbarn kommt. Immer wieder verirren sich Höhlenmonster in eure Stollen, Goblinstämme werden unruhig, oder eure Erzfeinde, die Dunkelelfen, machen euch das Leben schwer.

Während ihr ein paar Stunden Ruhe in Tvrdu genießt, wird das leise „Tik-Di-Tik“ der Steinmetze von einem fernen Rumpeln übertönt. „Tunneleinbruch! Wasser! Unsere Kumpel benötigen Hilfe!“ ruft der Aufseher. Ihr schnappt hastig eure Sachen und eilt in die Mine. Dort sind alle Hände dabei, euren

Freunden zu helfen. Der überlastete Aufseher lenkt euch mit „Da hinten werden noch drei vermisst!“ in einen Gang, in dem schon knöchelhoch das Wasser steht.

SETTING

Das Szenario spielt in einer Zwerge mine. Die Zwerge entsprechen dem Fantasy-Klischee, die Mine besteht aus einem Netz von Gängen, die von Holzbalken gestützt werden und in denen Gleise von Höhle zu Höhle führen. Überall glänzt und funkelt es – in den Stollen finden sich kieselsteingroße Kristalle in den Wänden, in den Höhlen überragen manche die Zwerge um das Doppelte. In regelmäßigen Abständen hängen Laternen und das Funkeln der Kristalle tut ihr Übriges, um das Licht noch weiter in die Gänge zu tragen.

CHARAKTERE

Alle Spieler verkörpern Zwerge aus nachfolgender Tabelle. Jeder SC hat Angst vor Wasser (Schwimmen-4), erhält von seinem Spieler zwei weitere Nachteile -1 und einen besonderen Gegenstand, z. B. eine Waffe mit 2 statt 1 Schaden, eine Rüstung (+1 auf ) oder etwas, das +1 auf bestimmte Proben gibt. Jeder SC hat zudem eine Laterne, da Zwerge nicht im Dunkeln sehen können.

SC	♥	Vorteile
Dieb	6	Schleichen+1, Agilität+1
Schürfer	8	Tunnelwissen+1, Spitzhacke+1
Kämpfer	10	Axt+2
Magier	4	zwei Effekte zweier Kategorien
Priester	6	Effekt:Frosthand+1, Effekt:Heilen
Schütze	6	Armbrust+2

Magier und Priester können jeden Effekt fünf Mal anwenden.

ABLAUF

Der Einsturz ist von Dunkel elfen verursacht worden, um die Gänge zu fluten. Im Chaos der Rettungsaktionen greifen sie die Zwerge an, um zu verhindern, dass diese den Zufluss stoppen können, ehe das Wasser Tvrdu erreicht.

Teil I – Elfen im Dunkeln

Die SC laufen den überfluteten Stollen entlang. Wenn sie sich vorsichtig verhalten, dürfen sie in einer GruppenaktionⓈ6 versuchen, Dunkel elfen zu bemerken, die sich in einem kniehoch gefluteten, breiteren Gangsegment hinter hohen Kristallen verstecken. Bei einem Misserfolg werden sie von den Elfen überrascht. Es steht der Gruppe frei, wie sie die Elfen überwinden wollen, allerdings sind jene nicht zu Verhandlungen bereit. Das Wasser erschwert alle körperlichen Aktionen um -1.

Dunkel elf: ♥4, 🍷6, 🗡6, Krummschwert+1. Dunkelsicht. Anzahl: SC/2.

Als Alternative zum Schwert versuchen die Dunkel elfen zumindest einmal im Kampf, die Zwerge einzuschüchtern, indem sie rufen „Ihr elendigen Haarballen! Ihr werdet alle ersaufen!“

Teil II – Der Weg ist das Ziel

Nach der Konfrontation gilt es, die vermissten Kumpel (Teil III) oder den Wasserzulauf (Teil IV) zu finden – je nachdem, wofür sich die Spieler zuerst einsetzen. Da das Stollenssystem unübersichtlich ist, muss der Gruppe dazu eine *langfristige Aktion* gelingen (Ⓢ20), um an ihr Ziel zu kommen. Jede *Etappe* stellt 15 Minuten Suchen, Lauschen, Graben und Laufen dar, in der mehr und mehr Wasser eindringt. Daher erhalten Agierende ab der zweiten Etappe -1 auf alle Würfe, ab der vierten -2. Bei automatischen Fehlschlägen stoßen die SC auf fliehendes Getier,

z. B. Tunnelratten (♥2, 🍷4, 🗡4; Anzahl: wie SC) oder Hundertfüßler (♥4, 🍷4, 🗡4; Anzahl: SC/2).

Teil III – Nichtschwimmer

Die Zwerge hören Rufe ihrer Kumpel, die sie durch einen Nebentunnel zu einer gefluteten Höhle führen. Nur wenige der riesigen Kristalle ragen aus dem Wasser, auf dreien warten Zwerge auf Rettung.

Wenn die Zwerge sich noch nicht um Teil IV gekümmert haben, besteht Zeitdruck: In etwa 30 Minuten wird das Wasser zu hoch gestiegen sein und die Zwerge ertrinken. Um sie zu retten, kann z. B. ein Floß oder anderer Schwimmbehelf gebastelt werden (*langfristige Aktion*Ⓢ15, 10min/Runde). Wenn die Spieler nicht selbst auf die Idee kommen, werden die geretteten drei Zwerge sie darauf hinweisen, dass das Wasser gestoppt werden muss.

Haben die SC schon den Zulauf gestoppt, genügt mangels Zeitdruck eine *Gruppenaktion*Ⓢ8 statt der langfristigen Aktion, um zu helfen.

Teil IV – Wasser

Die SC finden in einem der Gänge ein riesiges Loch in der Decke, das die Dunkel elfen verursacht haben. Die nassen Wände ohne Hilfsmittel hinaufzuklettern erfordert AgilitätⓈ6. Einen Stock höher finden die Zwerge eine Höhle vor, in der ein Staudamm errichtet wurde, dessen Schleusen weit geöffnet sind. Die Dunkel elfen beabsichtigen, nach erfolgreicher Flutung die Höhlen wieder trocken zu legen.

Der Staudamm wird von einem Trupp Dunkel elfen-Elite bewacht, der entschlossen ist, jeden Zwerg aufzuhalten, der es bis hierher schafft.

Dunkel elf (Elite): ♥6, 🍷8, 🗡8, Schwert+1, Rüstung+1. Dunkelsicht. Anzahl: SC.

SCENARIOREGELN

Heileffekte wirken in diesem Szenario anders: pro Anwendung wirft der zu Heilende seinen ♥ und darf den alten Wert durch den neuen ersetzen, wenn er besser ist.

ENDE GUT, ALLES GUT?

Die Spieler müssen zwei Probleme erfolgreich lösen, um das Szenario positiv abzuschließen: die drei Zwerge retten und den Wasserzulauf stoppen.



STRESS AUF ARCHAEA-12

Ein Szenario für drei bis fünf Charaktere.

Wir schreiben das Jahr 2184. Die Menschheit brach Dank der Erfindung der Sprungtriebwerke zu den Sternen auf. Anderen Sternenfahrern ist sie bisher nicht begegnet.

Im Placebo-Subsektor, selbst mit Raumsprüngen immer noch Monate von der Erde entfernt, umrundet die ringförmige, mobile Raumstation Archaea-12 mit ihrem 20-köpfigen Forscherteam den kürzlich entdeckten Planeten Heures-3. Der erinnert an die Erde vor 100 Millionen Jahren und die ersten außerirdischen Reptilien wurden hier gefunden. Die Wissenschaftler bringen entgegen strenger Quarantänevorschriften laufend Pflanzen, Echsen und Reptilieneier auf die Station.

Vor wenigen Tagen schlüpfte aus einem der fußballgroßen Eier in Labor II ein Wesen, machte sich über die anderen Echsen her und wuchs in Rekordgeschwindigkeit. Das Labor wurde abgeschottet, die Situation schien unter Kontrolle. Doch das außerordentlich intelligente Tier fand einen Weg über die Luftschächte und fiel über die überraschten Stationsbewohner her. Es attackierte einzelne Wissenschaftler in halbdunklen Ecken der Raumstation und hinterließ jedes Mal ein Blutbad. Noch schlimmer, das Wesen kann sich alleine fortpflanzen und hat begonnen, Eier zu legen.

Von der Besatzung der Archaea-12 sind nur mehr eine Handvoll Personen übrig – ihr. Einige sind mit dem Shuttle geflohen, die anderen tot. Ihr sitzt auf der Station fest. Eure einzige Chance: das Wesen zu finden und unschädlich zu machen ...

SETTING

Das Szenario spielt in einer großen, ringförmigen Raumbasis. Der Ring enthält sechs Stationen, die jeweils etwa 100 m² groß und durch 10 m lange, gebogene Gänge verbunden sind. Jede zweite Station ist mit dem im Zentrum des Rings befindlichen Maschinenraum verbunden. Eine künstliche Schwerkraft wirkt in Richtung Zentrum des Rings.

Maschinenraum: Hier befinden sich in Schwereelosigkeit der Antrieb der Archaea-12, Lebenserhaltung und andere, voluminöse Gerätschaften.

Kommandostation: Die Brücke. Steuerkonsolen für alle Funktionen der Raumbasis sowie Funkgeräte finden sich hier.

Labor I: Forschungslabor und Glashaus zur Analyse von Pflanzen.

Labor II: Forschungslabor und Menagerie zur Analyse von Tieren.

Hangar: Bietet Platz für 2 Shuttles (derzeit ausgeflogen), Laderampen und 1W6 Raumanzüge.

Lager: Hier werden Utensilien und Rationen in großen Kisten sowie Werkzeug in einer kleinen Werkstatt gelagert.

Wohntrakt: Aufenthaltsraum/Messe, eine Reihe kleiner Zimmer für je 1 bis 2 Mitarbeiter, eine kleine medizinische Station sowie Sanitäreinrichtungen.

Die Stationen enthalten, was SL und Spieler für angemessen befinden. Im Zweifel darf ein Würfel entscheiden. Jede Station wird bei Druckabfall bis zur Reparatur versiegelt.

CHARAKTERE

Beispiele für Raumstationpersonal wären:

SC		Beschreibung
Android	10	Kraft+2, Soziales-1, Agilität-1
Koch	6	Ernährung+2, Wissen-1, Technik-1
Mechaniker	6	Technik+2, Wissen-1, Soziales-1
Mediziner	6	Medizin+2, Agilität-1, Kämpfen-1
Psychologe	4	Soziales+2, Kraft-1, Technik-1
Sergeant	8	Schießen+2, Wissen-1, Technik-1

Nur der Sergeant hat eine Schusswaffe. Sollten die Spieler das Szenario mit PSI-Kräften spielen wollen, dürfen sie ihren Vorteil+2 auf +1 senken und dafür einen *Effekt* aus der Kategorie Unterstützung, Veränderung, Illusion oder Heileffekt wählen.

DAS WESEN

Das Wesen (♥6, 🐾8, 🧠8) ist nicht schön anzusehen. Es ist so groß wie ein Tiger, schwarz, gepanzert und läuft auf vier Krabbenbeinen. Der Kopf, der fast nur aus einem Maul mit Hauern besteht, hat verkümmerte Augen, da es die Umgebung mit Ultraschall wahrnimmt. Am Schwanz befindet sich eine Öffnung zum Eierlegen. Zwei Arme, ähnlich denen einer Gottesanbeterin, sind feinmotorisch genug, dass das Wesen damit Schalter und Gegenstände bedienen kann.

Zum Leidwesen der Wissenschaftler ist das Wesen intelligent. Wie sehr, darf der SL entscheiden. Es ist flink, kann an Decken laufen und ist damit schneller/agiler als alle SC. Es bewegt sich bevorzugt in Hohlräumen in den Böden/Decken der Archaea-12. In Schwerelosigkeit kann es mit seinen Beinen selbst an Metallplatten Halt finden. Da es nicht atmet, überlebt es sogar im All.

Die blassgelben, länglichen Eier sind für den Ausgang dieses Szenarios nicht wichtig – sie schlüpfen erst nach ein paar Tagen, bis dahin hätte das Wesen

die SC schon längst besiegt. Allerdings entwickelt das Wesen einen starken Mutterinstinkt und kann mit den Eiern z. B. in Fallen gelockt werden.

ABLAUF

Der SL sollte zu Spielbeginn eine Karte der Archaea-12 skizzieren. Im Spiel wechseln sich dann Panikphasen und Ruhephasen ab.

In **Panikphasen** wird das Geschehen in Konflikttrunden abgehandelt. Eilig von einer Station zur anderen zu laufen erfordert einen 🐾 und einen Agilität-Wurf (🌀4). Ein Erfolg erlaubt, zwei Felder weit zu gehen, ein Misserfolg nur eines. Jede Station zählt als Feld, ebenso jedes verbindende Gangsegment.

Das Wesen kann nur mit besonderen Vorkehrungen bezwungen werden. Normale Angriffe, auch mit der Pistole des Searganten, reduzieren zwar den Wert am ♥, aber wenn es so überwunden wird, gilt das als **nicht nachhaltig** und vertreibt es bloß kurzzeitig.

In den **Ruhephasen** lässt das Wesen die SC für eine Stunde in Ruhe, regeneriert einen Punkt am ♥ pro 10 Minuten und legt Eier. In dieser Zeit können die SC mit *langfristigen Aktionen* (🌀Spielerzahl*3, 10min/Etappe) z. B. eine Falle oder einen Feuerwerfer entwickeln. Nur mit solchen Ideen kann das Wesen **nachhaltig** überwunden werden. Das tötet das Wesen zwar auch nicht sofort, aber sein ♥ wird permanent zu einem W4. Wird das Wesen zum ersten Mal nachhaltig überwunden, kann es trotzdem fliehen. Es läuft z. B. brennend und kreischend davon, klammert sich im Vakuum an der Außenwand fest, usw. – erst wenn es ein zweites Mal nachhaltig überwunden wurde, ist es endgültig besiegt.

Das Spiel startet in einer Panik-Situation. Die ♥ aller Charaktere werden auf die Karte gelegt, um ihren Aufenthaltsort festzuhalten. Die SC beginnen verteilt an zufällig bestimmten Orten der Archaea-12. Das Wesen taucht bei einem der SC auf und verwickelt diesen in einen Kampf, nachdem er über Bordfunk um Hilfe rufen konnte.

ENDE GUT, ALLES GUT?

Die Spieler gewinnen, wenn sie das Wesen zwei Mal nachhaltig überwinden können. Sie verlieren, wenn alle SC überwunden wurden oder Archaea-12 zerstört wird.



GIB GUMMI!

Ein Szenario von André Frenzer für ein bis drei Charaktere.

Es ist nur wenige Tage her, dass euer Vorgesetzter beim San Diego Police Department auf euch zugekommen ist, um euch einen speziellen Auftrag zu erteilen. Seit Monaten überschwemmen illegale Drogen die Stadt. So weit, so schlecht. Doch es gibt eine heiße Spur, denn eine anonyme Informantin hat der Polizei den Tipp zugespielt, dass die Drogen von einer Bande Desperados über die mexikanische Grenze geschleust werden, die ihre Zeit sonst in der illegalen Straßenrennszene San Diegos verbringen. Mit ihren hochgetunten Boliden beherrschen sie nicht nur die Rennen, sondern verteilen die Drogen über ein Netz aus Fahrern in die ganze USA.

Es ist nun euer Auftrag, die Straßenrennszene zu infiltrieren, euch das Vertrauen der anderen Fahrer zu erschleichen und herauszufinden, wer die angeblichen zwei Drogenkuriere sind bzw. wer die Informantin ist. Dafür habt ihr von eurem Vorgesetzten einen beschlagnahmten, hochgezüchteten Mazda RX-7 zur freien Verfügung erhalten. Der Bolide bringt solide 312 PS auf die Straße und sollte den Einstieg in die Szene deutlich erleichtern.

Bei euren Recherchen habt ihr sechs Hauptverdächtige ausgemacht. Heute Nacht soll wieder ein Rennen stattfinden, bei dem sie zusehen werden. Ihr

hofft, durch einen ersten Platz bei ihnen Sympathiepunkte zu gewinnen.

SETTING

Nachts finden auf unbefahrenen Abschnitten der Highways – aber auch in der Innenstadt San Diegos – Rennen mit privaten Sportwagen statt. Meistens geht es um beachtliche Summen Bargeld, manchmal werden die Rennwagen selbst eingesetzt. Die Fahrzeuge sind allesamt hochgezüchtete Boliden, reich verziert, auffällig lackiert und mit illegalen Methoden getunt.

Um überhaupt Fuß in der Straßenrennszene fassen zu können, mussten die Undercover-Polizisten bei einigen Rennen mitfahren. Im Zuge ihrer Rennen haben sie die Verdächtigen auf folgende Personen einschränken können:

Wayne Jackson: Grüner Mitsubishi Eclipse. Harter Hund, Draufgänger und Angeber. 🍀6, 🍀8, 🍀6, Fahren+2, Plappermaul-1.

Vincent Jackson: Blauer Toyota Supra. Bruder von Wayne, steht immer im Schatten seines Bruders. 🍀6, 🍀6, 🍀6, Fahren+1, Eifersucht-1.

Bob Marley: Schwarzer Honda Civic. Stets gut gelaunter Jamaikaner, dessen wahren Namen niemand kennt. 🍀6, 🍀4, 🍀10, Fahren+1, Soziales+1.

Chris Evans: Gelber Mitsubishi Lancer. Junger und vermögender Schnösel, neu in der Szene. ♥4, 🍷8, 🗡4, Soziales-1.

Lizzy Brown: Fahnschwenkerin. Blonde und gut gebaute Freundin von Wayne Jackson. ♥6, 🍷6, 🗡6, Soziales+2, Gerechtigkeitssinn+1.

Dayna: Mechanikerin. Unnahbare, farbige Schönheit mit langem schwarzen Haar. ♥4, 🍷6, 🗡8, Mechanik+1, Soziales-1.

Es steht dem Spielleiter frei, zusätzliche NSCs einzuführen, die dem Verlauf der Handlung dienlich sind, zumal weitere Fahrer die Rennen besuchen.

CHARAKTERE

Im Szenario sind folgende Charaktere spielbar:

John Vice: Ein Sunnyboy mit blondem Haar und gewinnendem Lächeln. Autonarr und Bruder von Sam. ♥8, Fahren+2, Hitzkopf-1.

Sam Vice: Ein Computer-Nerd und Mechaniker mit Nickelbrille. Bruder Johns. ♥6, Mechanik+2, Soziales-1.

Rosa Martinez: Eine Undercover-Polizistin aus Mexiko. Langjährige Kollegin von Sam & John. ♥6, Soziales+1, Beobachten+1 Autos-1.

ABLAUF

Der SL bestimmt zufällig und geheim die zwei Drogenkuriere sind und die Informantin. Das Szenario öffnet dann mit einem Straßenrennen gegen drei weitere, namenlose NSCs. Wenn die SC es gewinnen, haben sie in der Szene genügend Halt gefunden, um die Verdächtigen weiter zu untersuchen. Ansonsten müssen sie erst weitere Rennen fahren.

Wird die Informantin ausgeforscht (überwunden), verlieren automatisch alle anderen Verdächtigen einen Punkt am ♥. Sie hat aber nicht genug Beweise, um die Kuriere alleine zu überführen. Sind die Kuriere überwunden und haben das Gefängnis in Aussicht, werden sie sich in ihre Fahrzeuge werfen und den SCs ein letztes, heißes Rennen liefern (ihr ♥ wird dazu wieder auf das Maximum gesetzt).

Alternative: Wenn mehr Spielzeit zur Verfügung steht, können zwischen den Recherchen weitere Rennen gefahren werden, um das Vertrauen der Sechs aufrecht zu erhalten: Die Ermittlungen zwischen den Rennen werden dann – individuell pro

SC – von Mal zu Mal schwerer (+1 auf die erste, +0 auf die zweite, -1 auf die dritte usw.), um die SC in weitere Rennen zu zwingen.

SCENARIOREGELN

Die SC **recherchieren** und sammeln Beweise, indem sie außerhalb der Rennen die Sechs beobachten, beeindrucken, oder Hinweisen nachgehen. Mit jeder erfolgreichen Aktion🗡4 gegen einen Verdächtigen sinkt sein ♥. Investigative *Mehrfachaktionen* sind ebenso möglich. Ist ein NSC überwunden, ist die Person durchschaut und ihr Motiv klar. Automatische Fehlschläge machen eine zufällige Person skeptisch, die bis zum nächsten Rennen nicht weiter überwunden werden kann.

Straßenrennen werden wie Konflikte abgehandelt, jede Runde steht für einen Streckenabschnitt. Ziel ist es, die ♥ der Gegner zu überwinden, um zu gewinnen. Drei bis vier Fahrer nehmen an einem Rennen teil. Einfache, namenlose Gegner haben ♥4, 🍷6, 🗡4. Alle SC sitzen im RX-7 und können gemeinsam eine *Gruppenaktion* versuchen – einer fährt vermutlich, die anderen können aber durch Navigieren, Beobachten usw. mithelfen. Mit einer *Mehrfachaktion* lassen sich mehrere andere Fahrer gleichzeitig angreifen (rammen, abdrängen, usw.). Wer in einer Runde in der Initiative vorne liegt, führt auch im Rennen, und ist zumeist die Zielscheibe der NSCs – führt ein NSC, nimmt er pauschal 1 Schaden durch Rammversuche der anderen, statt das langwierig auszuwürfeln. Außerdem gibt es Hindernisse wie enge Kurven oder sich öffnende Zugbrücken, die der SL in spannenden Momenten einsetzen kann. Diese Hindernisse gefahrlos zu umfahren kostet 1 Punkt am ♥. Risikobereite Fahrer rasen jedoch durch das Hindernis und machen einen Wurf🗡4. Dies negiert bei Erfolg den Schaden, verdoppelt ihn bei einem Misserfolg jedoch und wirft den Wagen bei einem automatischen Fehlschlag ganz aus dem Rennen. Einmal pro Rennen darf jeder Fahrer einen **Nitro-Boost** aktivieren, um einen Wurf zu wiederholen. Ein Rennen gilt als beendet, wenn nur noch ein Fahrer ♥ übrig hat.

ENDE GUT, ALLES GUT?

Sind die Kuriere überführt und verhaftet, endet auch das Szenario.



MIT NIP'AJIN ALLEIN DAHEIM

Ein Szenario für ein bis sechs Charaktere.

Es ist der 22. Dezember. Ihr seid 9 bis 12 Jahre alte Kinder zweier verwandter Familien und ohne eure Eltern auf dem Weg zum Haus einer reichen Tante in einem Vorort New Yorks. Dort sollt ihr die Tage vor Weihnachten verbringen, damit eure überlasteten Eltern zu Hause alles für die Beschercung vorbereiten können. Als euch das Taxi mittags im Schneetreiben an der Einfahrt absetzt, meint der Fahrer noch, dass das seine letzte Fahrt für heute sei – die Straßen würden wegen des Wintereinbruchs gesperrt.

Bei der Haustüre angekommen dann die Überraschung: Niemand ist da! Dank des im Garten versteckten Zweitschlüssels könnt ihr zumindest ins Haus gelangen und die Eltern anrufen: Ja, da gab es wohl ein Missverständnis mit der Tante, und ihr möget brav bis morgen früh warten – im Gefrierschrank seien Tiefkühlpizzen.

Auf euch allein gestellt hat der Spaß ein Ende, als ihr bei einer Schneeballschlacht einen scheinbar korrupten Polizisten belauscht, der vom Streifenfahrzeug per Funk mit einem Freund spricht: Die Nachbarschaft hier sei wie ausgestorben und reif, heute Nacht ausgeraubt zu werden! Er vereinbart mit seinem Gesprächspartner, dass sie sich heute nach Einbruch der Dunkelheit – vor eurem Haus – zum Streifzug treffen würden.

Nachdem zur Polizei gehen wohl keine Alternative ist, und eure Eltern euch nach einem erneuten Anruf nur beschwichtigen, ist klar, was zu tun ist: Ihr müsst das Haus vor den Ganoven schützen und sie daran hindern, einzudringen und die schönen Sachen der Tante zu stehlen!

SETTING

Das Szenario spielt in einer verschneiten, menschenleeren Villengegend in einem Vorort New Yorks. Die Villa, ein neo-georgianischer Ziegelbau, besitzt folgende Räume (OG=Obergeschoß, EG=Erdgeschoß, K=Keller):

OG/Schlafzimmer: Zwei Fenster zum Garten, Türe zum Gang. **OG/Gästezimmer:** Zwei Fenster zum Vorgarten, Türe zum Gang, Türe zum Kinderzimmer. **OG/Kinderzimmer:** Zwei Fenster zum Vorgarten, Türe zum Gang, Türe zum Gästezimmer. **OG/Extrazimmer:** Fenster zum Garten, Türe zum Gang. **OG/Stauraum:** Beengter Raum im Dachgipfel, erreichbar über eine Faltleiter an der Decke im Extrazimmer. Zwei Dachluken. **OG/Bad:** Milchglasfenster zum Garten, Türe zum Gang. **OG/Toilette:** Fensterlos, Türe zum Gang. **EG/Vorzimmer:** Türen zu Vorgarten, Esszimmer, Wohnzimmer und Bad. Breite Treppe zum Oberge-

schoß. **EG/Esszimmer:** Breites Fenster zum Vorgarten, Türen zu Vorzimmer und Küche. **EG/Küche:** Zwei Fenster zum Garten, Türen zu Esszimmer und Wohnzimmer. **EG/Bad:** Fensterlos, Tür zum Vorzimmer. **EG/Wohnzimmer:** Großer Raum mit zwei Fenstern und Tür zum Garten sowie zwei Fenstern zum Vorgarten. **K/Heizraum:** Schmale Treppe zur Küche, Türen zu Stauraum, Hobbyraum und zur Gartentreppe. **K/Stauraum:** Zwei kleine Fenster zum Garten, Türen zu Heiz- und Hobbyraum. **K/Hobbyraum:** Werkstatt und Bastelraum, drei kleine Fenster zum Vorgarten, Türen zu Heiz- und Stauraum. **Garten:** 4.000m², Pool, Geräteschuppen, Terrasse mit Tür zum Wohnzimmer und Treppe zum Heizraum. **Vorgarten:** 200m², überdachter Parkplatz, Tür zum Vorzimmer.

In jedem Raum finden sich 1W2 bis 1W6 Wertsachen. Die weitere Ausstattung dürfen die Spieler bestimmen, bei ungewöhnlichen Wünschen sollte ein Würfel entscheiden.

CHARAKTERE

In diesem Szenario verkörpern die Spieler Kinder im Alter von 1W4+8 Jahren, z. B.:

SC		Beschreibung
Austin	8	Sportler der Gruppe. Sportlich+1, Technik-1.
Cody	6	Übergewichtiger Bücherwurm. Wissen+1, Sportlich-1.
Grace	6	Meisterin im Verstecken. Heimlichkeit+1, Soziales-1.
Katie	4	Die Süße mit den Sommersprossen. Soziales+1, Ängstlich-1.
Riley	6	Chaotische Bastlerin. Handwerk+1, Heimlichkeit-1.
Victor	10	Kühner Haudrauf. Mut+1, Schlau-1.

ABLAUF

Der SL sollte zu Spielbeginn eine Karte des Hauses mit allen Fenstern und Türen skizzieren. Das Spiel beginnt um 14:00, wenn die Kinder erkennen, dass etwas getan werden muss. Sie haben wenige Stunden Zeit, sich auf die Ganoven vorzubereiten und das Haus mit Abschreckmitteln und Fallen zu versehen. Der SL muss jetzt auf die Zeit in der Spielwelt genau achten. Für jede Vorkehrung legt der SL einen Zielwert fest, den die beteiligten Kinder

als *langfristige Aktion* gemeinsam erreichen müssen. Jede *Etappe* kostet etwa 30 Minuten.

Gegen 16:30 geht die Sonne unter, um 18:00 starten die Ganoven ihre Tour. Ihre Anzahl entspricht der Zahl der Kinder plus 1 (**Ganove:** 🗡️10, 🚗6, 📺6, Raufen+2, Schlau-1). Sollten die Kinder bis dahin die Illusion eines bevölkerten Hauses geschaffen haben (z. B. indem sie eine Weihnachtsfeier vortäuschen), werden die Ganoven erst ein benachbartes Haus ausrauben und den Kindern so mehr Zeit zur Vorbereitung geben. Spätestens um 21:00 kommt es ihnen aber komisch vor, dass keine Autos beim Haus parken und sie untersuchen dieses genauer.

Die Ganoven werden sich aufteilen und in folgender Reihenfolge versuchen, in das Haus einzudringen: Vordertüre, Hintertüre, Kellertreppe, Küchenfenster, Esszimmerfenster, Hobbyraumfenster, Extrazimmer (via Baum), Gästezimmer (via Regenrinne), Wohnzimmerfenster, Schlafzimmer (via Leiter), Dachluke (via Leiter). Um sich vor einer Vorkehrung der Kinder zu schützen, steht den Ganoven ein Wurf gegen einen, der Falle entsprechenden und vom SL festgelegten, Zielwert zu. Misslingt er, ist der Ganove abgewehrt, nimmt je nach Falle 1 bis 2 Schaden und versucht, anderswo einzudringen. Gelingt er, können die Kinder versuchen, spontan mit weiteren Aktionen noch nachzuhelfen, sonst ist der Ganove im Haus und jagt ihnen hinterher (und evtl. in die nächste Falle). Jede Vorkehrung ist nur einmal wirksam, danach sind die Ganoven gewarnt.

Ein Ganove bleibt in einem Raum, bis ihm ungestört so viele Suchaktionen (🔍4) gelingen, wie Wertgegenstände vorliegen.

SZENARIOREGELN

Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn zwei Bonbons. Wedelt er im Spiel wild mit den Armen und ruft „Whaaaahaa“, darf er eines davon ausgegeben, um einen Wurf zu wiederholen. Nicht benutzte Bonbons dürfen nach dem Spiel verzehrt werden.

ENDE GUT, ALLES GUT?

Die Ganoven verlieren, wenn sie in Summe die Hälfte aller ihrer 🗡️-Punkte verloren haben, egal wer wieviel abbekommen hat. Die Spieler verlieren, wenn die 🗡️ ihrer Kinder aufgebraucht sind, oder die Ganoven mit 16 Wertsachen fliehen können.



DER LETZTE WEG

Ein Szenario von André Frenzer für drei bis vier Charaktere.

Alles begann vor elf Monaten mit der Entrückung. Von einem Tag auf den anderen verschwanden jene Menschen, die von ihren Göttern als ehrfürchtig und gerecht empfunden wurden. Während die über Nacht arg reduzierten Nachrichtenagenturen heiß liefen und immer mehr Berichte von verschwundenen Menschen über den Äther liefen, stellten die Verbliebenen fest, dass sie sich den Planeten nur mehr mit dem Abschaum der Menschheit teilten: Gewalttätige, Mörder, Kriegsverbrecher.

Noch während die Übriggebliebenen mit dem Recht des Stärkeren darum kämpften, eine neue Weltordnung zu etablieren, erschallte die erste Posaune der Götter. Gerade verklungen – die Menschen hatten kaum gewagt, ihre zitternden Häupter wieder zu erheben – erschien Seth, der alte Gott des Chaos, der Gewalt und des Verderbens. Mit heiligem Eifer wandelte er über die Erde, Tod und Vernichtung über jene bringend, die ihm in den Weg kamen. Er ebnete den Weg für Horus, Re und Isis, die allesamt das Angesicht der Welt neu formten und in eine gigantische Wüste verwandelten.

Schließlich kam Am-Hehu, der „Verschlinger der Millionen“, und hielt blutige Ernte unter den wenigen, die noch übrig waren. In seinem Gefolge wandelten die Ushebti, gigantische tierköpfige Humanoide, die blieben, als die Götter wieder verschwanden.

Seit einem Monat hat sich der Staub gelegt, und die wenigen Überlebenden kämpfen in den Wüsten dieser neuen Welt um Nahrung, Rohstoffe, Waffen und ihre Menschlichkeit.

SETTING

Dieses Szenario spielt in einer Wüste, die noch vor wenigen Wochen das dicht besiedelte und fruchtbare Neuengland war. Das Wandeln der Götter bereitete jedoch dem satten Grün ein Ende und übrig blieb nur der Wüstensand. Die Charaktere wandern nach Osten zur Küste, genauer gesagt Richtung Boston. Auf der Suche nach Nahrung und Überlebenden stoßen sie auf ein ehemaliges Gefängnis.

Das Gefängnis

Die Mauern und Zäune rund um das Gelände sind großteils eingerissen und auch die Wände der einzelnen Bauteile sind teils eingestürzt. Auf dem einzigen verbliebenen Wachturm, der trotzig in den Himmel ragt, weht eine Fahne mit dem altägyptischen Ankh. Das Gefängnis besteht aus insgesamt drei Trakten.

Der **Westtrakt** hat drei baugleiche Etagen. Ein langer Korridor zieht sich von Nord nach Süd durch das gesamte Gebäude. Links und rechts des Korridors befinden sich vergitterte Gefängniszellen. Der

gesamte Zellentrakt ist bar menschlichen Lebens, allerdings können die Charaktere kleinere Ausrüstungsgegenstände wie Zigaretten, Rasierer oder Plastikteller finden, sofern sie dafür Verwendung haben. Ein aufgebrochener Medizinschrank enthält noch genug Verbandsmaterial für fünf Heilversuche.

Der **Osttrakt** liegt unter dem Schatten des mit der Ankh-Flagge geschmückten Wachturmes. Er entspricht im Aufbau dem Westtrakts. Hier haben sich in der oberen Etage überlebende **Häftlinge** zusammengedrängt (♥4, ♣6, ♠6, Schießen-1; Gefängnis Kleidung; Anzahl: wie SC). Sie haben sich der Waffen der verschwundenen oder toten Sicherheitsbeamten bemächtigt und schießen, ohne Fragen zu stellen. Können die Charaktere die Gestalten trotzdem in ein Gespräch verwickeln, so erklären diese, dass sie unter dem Schutz des ägyptischen Ankh eine neue Weltordnung etablieren wollen und auf der Suche nach Gleichgesinnten sind. Sie sind hoffnungslos wahnsinnig und können nicht dazu überredet werden, die Charaktere zu begleiten.

Der nur zweigeschossige **Nordtrakt** liegt gedrungen und finster zwischen den anderen beiden und enthält die ehemalige Verwaltung. Neben der Wäscherei und den Aufenthalts- und Pausenräumen des Personals finden sich hier das Büro des Direktors sowie die Gefängniskantine. In der Kantine lässt sich ein großzügiger Vorrat Konserven Dosen auftreiben sowie einige Küchenmesser. In den Spinden der Gefängniswärter im Pausenraum liegen einige Schlagstöcke und Elektroschocker. Der Direktor sitzt als mumifizierter Leichnam über seinen Schreibtisch gebeugt in seinem Büro. Kommen ihm die Charaktere zu nahe, erwacht er zu unheiligem Leben und greift an. **Mumifizierter Direktor:** ♥8, ♣8, ♠6, Verteidigung+1, brennbar (doppelter Schaden).

Betty: Fettleibige Drogendealerin mit unflätiger Ausdrucksweise. ♥8, Wissen+2, Soziales-1, Sportlichkeit-1.

Gringo: Schweigsamer Hutträger mit zahlreichen Messern. ♥6, Flink+2, Kraft-1, Hinkebein-1.

Jeder Charakter erhält von seinem Spieler einen besonderen Gegenstand, z. B. eine Waffe mit doppeltem Schaden oder ein Utensil, das +1 auf bestimmte Proben gibt.

ABLAUF

Auf ihrem Weg nach Osten stößt die Gruppe auf die Ruinen des Hochsicherheitsgefängnisses. Es sind von Außen keine Anzeichen von Bewohnern zu erkennen, so dass es lohnenswert erscheint, den Vorratsräumen einen Besuch abzustatten, um die eigenen schwindenden Vorräte aufzustocken. Es steht den Charakteren frei, in welcher Reihenfolge sie die Gebäudeteile untersuchen.

Wenn die Charaktere das Gefängnis verlassen wollen, erwartet sie im Hof eine unschöne Überraschung. Ein **Ushebti**, eine der gigantischen humanoiden Monstrositäten, die im Gefolge der Götter stehen, hat in der Zwischenzeit seinen Weg in den Hof gefunden und untersucht den Schutt. Dieses Exemplar ist rund vier Meter groß, hat einen Schalkkopf, trägt eine goldene Plattenrüstung und einen beeindruckend großen Speer bei sich. Noch hat das Wesen die Charaktere nicht bemerkt, so dass sie für den unausweichlichen Kampf günstige Positionen einnehmen und den Ushebti beispielsweise einkreisen können. Hat die Gruppe die Überlebenden im Ostflügel unversehrt gelassen – oder vielleicht noch gar nicht bemerkt – werden diese auf Seiten des Ushebti in den Kampf eingreifen, da sie in ihm ein Zeichen ihrer neuen Götter sehen. **Ushebti:** ♥10, ♣10, ♠8, Verteidigung+1, Speer: 2 Schaden.

CHARAKTERE

In diesem Szenario verkörpern die Spieler die härtesten Schläger aus dem ohnehin reichlich brutalen Abschaum der Menschheit, z. B.:

Butcher: Großer, muskulöser, glatzköpfiger Stiernacken. ♥10, Stark+2, Schlau-1, Geschick-1.

Clarke: Unrasierter Revolverheld mit nervösem Finger. ♥8, Heimlichkeit+2, Nervös-1, Sinne-1.

ENDE GUT, ALLES GUT?

Hat die Gruppe den Kampf gegen den Ushebti überstanden, können sie sich mit ihren neugewonnenen Vorräten auf den weiteren Weg nach Osten machen. Welche Weltuntergangskulte und weitere Gefahren noch auf ihrem Weg lauern und was sie in den Ruinen Bostons vorfinden, ist der Fantasie des Spielleiters überlassen.

LUCKY IRISH

Ein handgreifliches Szenario von Dennis Filipiak für drei bis sechs Charaktere. Nutze einen W6, um die zufälligen Elemente zu bestimmen.

Einer dieser Abende in Darcey's Pub auf der grünen Insel. Ihr wollt gerade die nächste Runde Guinness bestellen, als die Tür auffliegt. Im strömenden Regen steht ...

W6 Störenfriede

- 1 eine Bande Engländer
- 2 ein Trupp Marsmenschen
- 3 ein Teil vom Rugby-Nationalteam
- 4 eine japanische Girlband
- 5 eine Gruppe Vampire
- 6 ein Haufen Typen in Anzügen

... die sagen, sie wollen ...

W6 Motivation

- 1 den Pub schließen.
- 2 das Commonwealth wiederherstellen.
- 3 nur das Klo benutzen.
- 4 euch den Titel im Fässerrollen streitig machen.
- 5 Cousine Sally mitnehmen.
- 6 den Pub als geheime Basis nutzen.

Ganz klar, die Störenfriede müssen raus. Krepelt die Ärmel hoch, schnappt euch einen Barhocker und erledigt die Angelegenheit!

CHARAKTERE

In diesem Szenario haben die Charaktere keine besonderen Fähigkeiten und verwenden einen ♥8. Sie sind einfach nur ...

W6 Vorname Nachname Merkmal

- | W6 | Vorname | Nachname | Merkmal |
|----|---------|----------|----------------|
| 1 | Alhan | McDonald | kleinwüchsig |
| 2 | Deegan | Robinson | grün angezogen |
| 3 | Tavin | Shanahan | schmutzig |
| 4 | Ungus | Callee | tätowiert |
| 5 | Pearse | O'Leary | rothaarig |
| 6 | Cowan | O'Toole | poetisch |

ABLAUF

Dieses Szenario spielt in einer Bar an der Hauptstraße in einem kleinen Dorf. Aber eigentlich ist das nicht wichtig.

Die müssen raus!

Die Charaktere sind aufgefordert, die Störenfriede aus dem Lokal zu werfen und den Pub dabei nach Herzenslust zu verwüsten (Darcey ist versichert und baut den Laden sowieso alle paar Wochen neu auf). Überwundene Ankömmlinge fliehen. **Störenfriede:** ♥4, ♣6, ♠6, Anzahl: wie SC.

Haben die noch nicht genug?

Nach mehreren erholsamen Bieren – die Charaktere dürfen jeweils zwei Mal versuchen, wie bei einer Nachtruhe zu heilen – sind die Charaktere auf dem Weg nach Hause. Sie geraten in einen Hinterhalt: Die Geflohenen wollen sich doch tatsächlich wegen der kleinen Prügelei rächen! Hier geht es vor allem darum, sich aus dem Hinterhalt herauszuspielen, ob mit Worten oder Fäusten. Die angeheiterten Charaktere haben -2 auf alle Würfe. **Störenfriede:** ♥2, ♣6, ♠6, Anzahl: SC-1.

Da fehlte doch wer ...

Beim Hinterhalt war einer der Ankömmlinge nicht anwesend. Die Charaktere sehen ihn gerade noch über die Hügel verschwinden, unter dem Arm den eigentlichen Grund für das Erscheinen: die Kasse von Darcey's Pub. Auf in die Hills, dem Lump hinterher! Spurensuche und die Frage, wie man bei diesem Matschwetter möglichst schnell im Gelände voran kommt, bestimmen die Szene (*langfristige Aktion* ©15, 10min/Runde). Die frische Luft tut gut – nur mehr -1 auf alle Aktionen.

Showdown

Ups, damit hätten wir nicht gerechnet, die eigentlichen Drahtzieher sind ... (nochmal auf Tabelle 1 würfeln). Auf der Spitze eines Hügels kommt es zum Showdown samt Ansprache des Oberfieslings! Die Charaktere haben jetzt keine Abzüge mehr. **Oberfiesling und Konsorten:** ♥6, ♣8, ♠6, Anzahl: SC-2.

FIGE PROMIS

Ein Szenario für drei oder mehr Charaktere, das ohne Spielleiter auskommt.

Ein Donnerstag in der zweiten Februarhälfte: Der Opernball, seit über 100 Jahren Höhepunkt der Wiener Ballseason, lockt fünftausend Gäste in die Staatsoper. Sehen und gesehen werden lautet die Devise der High Society.

Ihr seid Promis, habt 1.000 Euro für den Eintritt berappt und wisst, dass sich der Medienrummel nur positiv auf eure Karriere auswirkt. Vorausgesetzt, ihr könnt euch gegen die anderen Promis durchsetzen! Eure Waffen: üble Nachrede, Herumgezecke und der Ellbogen am Buffet.

Sorgt dafür, dass eure Mitspieler schlecht dastehen. Geht Allianzen ein, nur um sie kurz darauf zu brechen. Seid einfach fiese Promis. Aber werdet nicht zu handgreiflich, denn sonst wird man euch des Hauses verweisen.

CHARAKTERE

Jeder Spieler erfindet einen Promi mit ♥6, einem Vorteil+1 und einem Nachteil-1. Folgende Personen des öffentlichen Lebens können dabei als Inspirationsquelle dienen, ohne ihnen in der Realität etwas unterstellen zu wollen:

Arnold Schwarzenegger: Bodybuilder, Filmstar und Exil-Amerikaner.

Niki Lauda: Ehemaliger F1-Rennfahrer, jetzt Fluglinienbetreiber.

Christina Stürmer: Junge und international erfolgreiche Pop-Sängerin.

Richard Lugner: Ehemaliger Bauunternehmer. Überrascht jedes Jahr mit einer anderen internationalen Schönheit an seiner Seite.

Elfriede Jelinek: Schriftstellerin und Literatur-nobelpreisträgerin.

DJ Ötzi: Entertainer und Schlagersänger.

SETTING

Das Szenario spielt in der festlich dekorierten Wiener Staatsoper. Die zahlreichen Gäste verteilen sich unter anderem auf folgende Räumlichkeiten:

Foyer: Längliche Halle und Eingangsbereich im Süden.

Feststiege: Eine breite Marmortreppe mit mehreren Absätzen führt zu den Obergeschossen und einer Galerie am oberen Ende.

Zuschauerraum: Der Ballsaal. Bühne, Orchestergraben und Stühle wurden entfernt.

Marmor- & Mahlersaal: Mit Ölbildern, Spiegeln und großen Kronleuchtern geschmückte Säle im Obergeschoss. Zahlreiche Tische gewähren müden Ballbesuchern Rast.

Schwind-Foyer: „Rien ne va plus“ – nichts geht mehr bei Roulette und Poker im Bereich zwischen Marmor- und Mahlersaal.

Balkon: Zwei Balkone überblicken die Ringstraße. Einer dient als Zigarrenbar, einer als Weinbar.

Nicht angeführte Räume wie Garderoben, Küchen u.ä. dürfen selbst hinzugefügt werden.

ABLAUF

Nach der Eröffnungsrede um 22:00, dem traditionellen Spruch „Alles Walzer!“ und dem ersten Tanz von 150 choreographierten jungen Paaren beginnt die Promi-Schlacht.

Ziel der Spieler ist es, ihren Promi gut da stehen zu lassen. Dazu wird der Abend des Opernballs nach den Konfliktregeln abgehandelt. Jede Runde dauert 30 Minuten und es kommt meist zu verbalen Attacken. Charaktere, die durchatmen müssen, können ihre Runde nutzen, um sich an einem der Buffets an Würstel und Gulasch zu laben. Sie dürfen dann wie bei einer *Nachtruhe* versuchen, ihren ♥ erhöhen.

Dieses Szenario benötigt keinen Spielleiter, jeder kann einen Promi spielen. Da niemand NSCs lenkt, sollten sich die Charaktere miteinander statt mit den anderen Gästen befassen.

Überwundene Charaktere haben vom Opernball die Nase voll und ziehen wutentbrannt ab. Wer übrig bleibt, oder bei der Sperrstunde um 5 Uhr noch den höchsten ♥ hat, gewinnt.



WENN ALLES GESAGT IST ...

Ihr habt alle Shots gespielt? Das muss nicht das Ende sein!

EIGENE SZENARIEN

Es ist sehr einfach, eigene NIP'AJIN-Szenarien zu entwerfen. Sucht euch einen Film oder Roman, der euch gefällt. Spielt ihn aber nicht nach, dann wäre der Ausgang ja schon bekannt. Versucht ähnliche, neue Abenteuer in dem Genre zu erleben, die bekannte Geschichte fortzusetzen oder findet gemeinsam heraus, was die Nebenfiguren abseits der Handlung getrieben haben, in dem ihr ihnen Werte, Vor- und Nachteile verpasst. Wenn ihr das zwei, drei Mal gemacht habt, könnt ihr anfangen, gänzlich eigene Geschichten zu erfinden.

MEHR NIP'AJIN

Unter ludus-leonis.com findet ihr weitere Szenarien, die NIP'AJIN als System benutzen. Die sind alle kostenlos und meist länger als die Shots in diesem Heft. Auf der rechten Seite findest du einen kleinen Vorgeschmack.

WEITERE ANLAUFSTELLEN

Es gibt zuviele Rollenspiele, um sie alle auszuprobieren. Wendet euch besser an Leute, die schon Er-

fahrungen 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.

Noch ein letzter Tipp: Unter der Phrase **freie Rollenspiele** findet ihr mit der Suchmaschine eurer Wahl neben NIP'AJIN noch andere, kostenlose Rollenspiele im Internet.

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

SPIELE VON LUDUS LEONIS

Schau auf ludus-leonis.com!



NIPAJIN

SHOTS

Ihr träumt davon, Wissenschaftler auf einer Raumstation, Undercover-Polizisten in San Diegos Straßenrennszene, patschnasse Zwerge in den Minen des Quarzer-Klans oder Promis am Wiener Opernball zu sein? Mit diesem Heft könnt ihr das!

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 eure eigenen Ideen zu spielen.



LUDUS LEONIS

