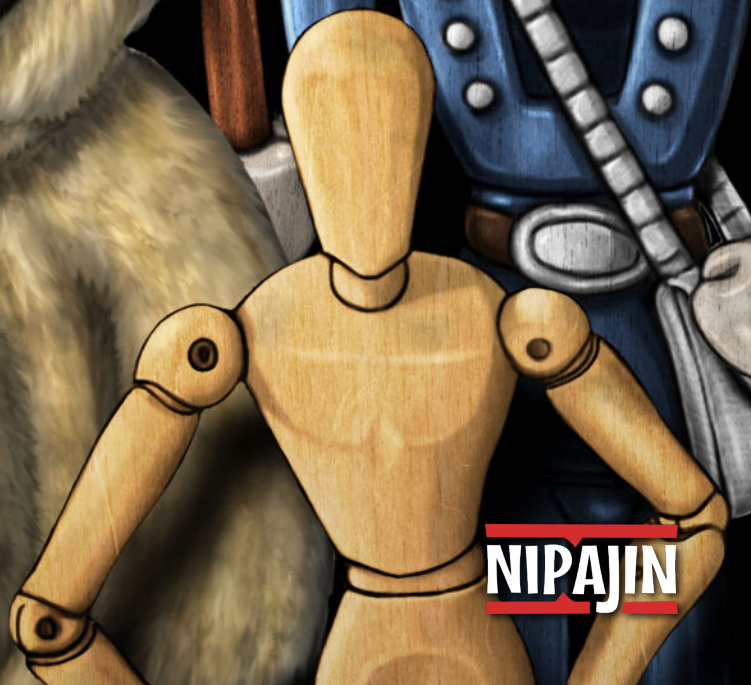


Einhundertelf Jahre



NIPAJIN

Dieses Werk untersteht folgender Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht kommerziell – Keine Bearbeitungen 4.0

Sie dürfen:



das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten

Vollständiger Lizenztext:
creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.de

Unter folgenden Bedingungen:



Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.



Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.



Wenn Sie das Material remixen, verändern oder darauf anderweitig direkt aufbauen, dürfen Sie die bearbeitete Fassung des Materials nicht verbreiten.

 ludus-leonis.com    @ludusleonis

Impressum

© Markus Leupold-Löwenthal, Wien 2019

Version: v2.2.0

Illustrationen: Anthony J. Calabria

Idee, Text und Layout: Markus Leupold-Löwenthal

Lektorat: Onno Tasler

Einhundertelf Jahre ist unter Verwendung freier Software und Schriftarten entstanden:

Atom, FontForge, GIMP, Inkscape und \LaTeX .

Finger Paint von Ralph du Carrois (OFL)

PT Sans, www.paratype.com/public

NIPAJIN Dingbats, github.com/ludus-leonis

Für die Mithilfe für den 1. Gratisrollenspieltag danke ich:

Stefan Ohrmann; Andreas Butzkies; Arne (pattex) Eilermann; Arne (Drak) Babenhauserheide
Jonas Richter; Felix Brose; Großmeister RA-Punzel, Diskordischer Tempel Wiens

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.
Bei der Entwicklung dieses Rollenspiels kamen keine Spielsachen zu Schaden.

Prolog „Einhundertelf Jahre“

Der Spielleiter sollte folgenden Text zu Beginn des Szenarios vorlesen oder austeilten:

Ende der 1980er, irgendwo in einem Vorort in den USA. Vietnam ist vergessen, der Kalte Krieg ist unter Reagan und Gorbatschow am Abflauen. Der Wohlstand steigt stetig. Walkman und Mikrowelle finden Einzug in die Haushalte, die Zahl der TV-Stationen steigt astronomisch. Sweatshirts, Leggings in Neonfarben, Stirnbänder und Haargel bestimmen das Straßenbild. Fast-Food-Ketten breiten sich aus. Eine Wegwerfgesellschaft entsteht.

Alfred Fuller sieht das gar nicht gerne. Er versteht nicht, warum Leute die Dinge, die sie umgeben, nicht mehr schätzen. Warum sie einfach wegwerfen, was nicht mehr schön genug ist, anstatt zu reparieren, was kaputt gegangen ist.

Geboren 1902 hat Alfred ein bewegtes Leben als Handwerker hinter sich. Er hat erst Holzspielzeug gebaut, dann auch Maschinen und Autos repariert. In den letzten Jahren vor seinem Ruhestand hat er neumodische Geschirrspüler, Waschmaschinen und TV-Geräte wieder instand gesetzt. Alfreds Frau Edna starb früh bei einem Unfall, ein Schmerz, den er nie wirklich überwinden konnte. Er heiratete nicht erneut und blieb kinderlos. Ende der 1960er setzte sich Alfred zur Ruhe und kaufte ein baufälliges Haus mit Garten am Rande einer Kleinstadt, das er über die Jahre renovierte. Zeitgleich begann er, in der Nachbarschaft seine Dienste als Bastler-für-alles anzubieten.

Wenn Alfred mitbekam, dass etwas weggeworfen werden sollte, erbarmte er sich meist, brachte den Gegenstand in sein Haus und reparierte ihn, so es ihm möglich war. Bald war das Haus voller Kuriositäten. Alfred glaubte felsenfest daran, dass Dinge, wenn sie einhundertelf Jahre alt werden, eine Seele bekommen – zumindest hatte ihm das seine Großmutter immer erzählt. Und ... sie sollte recht behalten!

Du bist eines von Alfreds „besten Stücken“, ein Spielzeug. Auf grünem Samt liegst du in

einer Vitrine auf einem geräumigen Dachboden, der dem Spielzeugzimmer eines Sammlers gleicht: unzählige Regale beinhalten alte Puppen, Autos, Brettspiele u.v.m.

Seit ein paar Jahren bist du „erwacht“. Du kannst dich bewegen, siehst deine Umgebung wie durch Augen und kannst telepathisch sprechen – zumindest mit jenen Spielsachen, die, so wie du, die einhundertelf Jahre überschritten haben und gemeinsam mit dir in der Vitrine liegen. Alfred kennt euer Geheimnis, auch wenn er euch nicht verstehen kann. Aber ihr versteht ihn und könnt euch zumindest mit Gesten verständigen. An die Zeit vor deinem Erwachen kannst du dich nur undeutlich erinnern – das liegt alles hinter einem Nebelschleier. Das, was du weißt, hast du aber sicherlich schon deinen Freunden erzählt. Alfred hat euch auch mehrfach geschildert, was er über eure Geschichte weiß oder vermutet.

Fast jeden Tag kam der alte Alfred ins Zimmer, schaute dich und die anderen mit Wehmut an, murmelte mal mehr mal weniger verständlich etwas vor sich hin und verschwand mit einem Lächeln wieder vom Dachboden. Auch ein Journalist war vor ein paar Wochen da – der hatte wohl eine Geschichte gewittert, über den eigenartigen Mann und all seine alten Dinge, um das Sommerloch zu füllen. Ein weiterer Mann mit Kamera hat euch und viele andere Dinge hübsch aufgestellt und für ein Magazin fotografiert – für Seite 8 links unten. Alfred hatte gemeint, es wäre besser, wenn ihr euch ganz still verhaltet, denn die meisten Menschen würden sonst erschrecken.

Doch seit drei Wochen ist es ruhig geworden, Alfred war nicht mehr zu sehen. Gestern Abend ist es dann draußen seltsam laut geworden. Ihr habt so ein Geräusch noch nie gehört, aber es klang groß, ein metallenes Rattern.

Ein neuer Tag beginnt ...

In den Hauptrollen ...



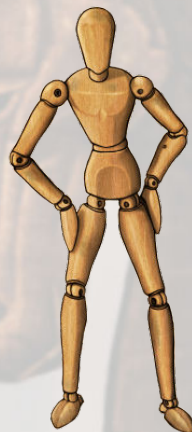
Teddy, der Bär



Teddy wurde um 1875 von einer gewissen Margarete handgefertigt, die einige Jahre später eine Spielzeugmanufaktur gründete. Als Ausstellungsstück war er jahrelang in einer Vitrine zu bewundern, bis er in den 1940ern entwendet wurde. Der Bär wechselte mehrfach den Besitzer und gelangte in die USA. Von dem Kind reicher Eltern, das den wahren Wert des Bären nicht kannte, wurde er letztlich auf einem Spielplatz vergessen. Im Fundbüro meldete sich niemand und so kam er bei einer Auktion unter den Hammer. Alfred erstand den mittlerweile gezeichneten und schäbigen Bären. Liebevoll ersetzte er die Füllung und besetzte den Plüsch aus. Danach kam der Bär auf den Dachboden in das Spielzeugzimmer.

Aussehen: 25 cm; hellbrauner, kurzhaariger Plüsch; Knopf im Ohr; riecht muffig; keine Finger

Spielwerte: Stärke+2, Charisma+1, Geschicklichkeit-1, Fingerfertigkeit-4



Woody, die Holzfigur



Woody ist eine um 1850 von einem Künstler hergestellte Holzfigur, wie sie für das Studium von menschlichen Posen verwendet wird. Woody war bei seinem Erschaffer, als auch bei dessen Sohn immer wieder in Verwendung, wenn ausgefallene Gemälde gezeichnet wurden. Doch mit dem Tod des Sohns gab es keine Verwendung mehr für das Atelier und dessen Inventar. Woody kam, nebst anderen Dingen, in den Besitz von Alfred, der die Figur reinigte und dann am Dachboden im Spielzeugzimmer verwahrte.

Aussehen: 20 cm; zierlich; keine Finger; Kopf, Brust, Hüfte Arme und Beine bestehen aus polierten, abgerundeten Holzklötzchen, werden durch Draht zusammengehalten und können in jegliche Körperhaltung gebogen werden.

Spielwerte: Geschicklichkeit+2, Stärke-1, Fingerfertigkeit-4



Professor Janosch

♥4

Der Professor wurde 1870 in Ungarn aus Blech gefertigt, verzinnt und bemalt. Ein paar Jahrzehnte später erhielt er sein Automobil. Ein französischer Sammler kaufte das Set in den frühen 1920ern, musste es aber während des Zweiten Weltkriegs auf der Flucht zurücklassen. Ein deutscher Soldat entwendete die Figur, die ihm später ein amerikanischer Soldat als Trophäe wieder abnahm. So gelangte Janosch in die USA, wo er lange Zeit in einem Keller lag. Der verzogene Enkel des Soldaten fand die Zinnfigur eines Tages und warf damit bei einem alten Spinner in der Nachbarschaft – Alfred – eine Fensterscheibe ein. Alfred besserte die Figur aus, die nun im Spielzeugzimmer auf dem Dachboden in neuem Glanz erstrahlt.

Aussehen: 8 cm groß, blaugraue Kutte mit goldenen Knöpfen, aufgemalte Pilotenbrille

Ausrüstung: Graugrünes Auto, 12 cm lang mit roten Rädern, kleinen Scheinwerfern und Hupe; muss alle paar Minuten aufgezogen werden

Spielwerte: Technik/Reparieren+2, Wissen+1, Sportlichkeit-1, Stärke-2; kann lesen



William, der Nussknacker

♥8

William ist ein um 1870 hergestellter Nussknacker aus Holz. Er stellt einen Soldaten aus dem Amerikanischen Bürgerkrieg dar, gefertigt von einem Straßenkünstler in Iowa. Er wurde wegen eines Fehlers in der Bemalung nie verkauft und landete Jahrzehnte später am Brennholzhaufen. Von dort schnappte ihn ein Hund als „Stöckchen“ und William lag dann jahrelang unbeachtet in einer Hundehütte. Als das lange leer stehende Haus, zu dem die Hundehütte gehörte, erneut bezogen wurde, wurde der Nussknacker wieder entdeckt und für ein paar Cent an einen Altwarenhändler verkauft. Alfred fand die Figur zufällig, als er bei einer Maschinenbau-Fachtagung in Des Moines an einem freien Tag durch die Stadt streifte. Er besserte die Schäden aus und lackierte die Figur neu. Seither liegt sie in der Vitrine im Spielzeugzimmer.

Aussehen: 25 cm; bemaltes Holz (Nordstaaten-uniform); steif; kräftiger Mund

Ausrüstung: Gewehr mit Metallspitze (kann nicht schießen; 2 Schaden)

Spielwerte: Kampfkraft+2, Biss+2, Laufen-1, Geschicklichkeit-2

Tipp:

Auf der Homepage findest du druckbare Charakterblätter der hier angeführten Spielsachen: ludus-leonis.com



Tasunke



Das kleine Holzpferd Tasunke wurde Ende des 17. Jahrhunderts von einem Indianer in Santee geschnitzt. 111 Jahre später erwachte Tasunke, aber seine damalige Besitzerin, ein kleines Indianermädchen, hielt das vor ihrem Stamm geheim. Als von Osten kommende Kolonisten das Dorf überfielen, wurde das Mädchen tödlich verletzt. Das Pferdchen lief panisch davon. Wochen später suchte Tasunke in einer Goldmine Schutz, doch der Stollen stürzte durch eine Dynamitexplosion ein. Tasunke wurde von einem herabstürzenden Stein schwer beschädigt und fiel in ein Koma. Ein Jahrhundert später wurde die alte Mine erneut erkundet und Tasunke freigelegt. Das Pferdchen kam in ein Heimatkundemuseum.

Als Alfred im finanzschwachen Museum Reparaturen an der Heizung durchführte, bemerkte er Tasunke in schlechtem Zustand in einer Vitrine und akzeptierte das Pferd als Bezahlung. Alfred restaurierte Tasunke, wodurch es aus dem Koma erwachte. Das Pferdchen befindet sich heute auf dem Dachboden im Spielzeugzimmer.

Aussehen: 12 cm Schulterhöhe, rissiges Ahornholz, unbemalt

Spielwerte: Laufen+2, Springen+1, Mut-1, Fingerfertigkeit-4

Eigene Charaktere

Die vorgestellten Hauptrollen sind lediglich Beispiele, mit welchen Charakteren die Spieler „*Einhundertelf Jahre*“ erkunden können. Es ist natürlich auch möglich, dass sich die Spieler eigene Gegenstände ausdenken und mit den NIPAJIN-Regeln umsetzen. Damit die Stimmung des Szenarios gewahrt bleibt, gilt es dabei folgendes zu beachten:

- ☒ Alle Charaktere müssen mindestens 111 Jahre alt sein, da sie sonst keine Seele haben. Sie müssen vor 1876 hergestellt worden sein, was die verfügbaren Materialien und Motive etwas einschränkt.
- ☒ Die beseelten Gegenstände müssen nicht unbedingt Spielsachen sein, müssen aber klein genug sein, um in die Vitrine am Dachboden zu passen. Sie sollten auch in irgend einer Form mobil sein, also Beine, Räder, Rollen etc. haben.
- ☒ Die Expertisen der Charaktere orientieren sich eher am dargestellten Gegenstand und weniger an ihrem Lebenslauf.
- ☒ Der SL sollte darauf achten, dass ein guter Mix aus stark, schlau, geschickt, schnell und kampfkraftig in der Gruppe gewahrt bleibt.

Im Anhang befindet sich ein leeres Charakterblatt.

Spieleleiterinformationen

Überblick

In diesem Szenario, das im Jahr 1987 angesiedelt ist, verkörpern die Spieler alte Spielsachen, die aus einem Haus fliehen sollten, das in wenigen Stunden abgerissen wird. Der nahe gelegene Flughafen hat die ganze Nachbarschaft für eine neue Landebahn aufgekauft – zuletzt auch das Haus von Alfred Fuller, der sich zeitlebens geweigert hatte, zu verkaufen. Nach Alfreds Tod vor drei Wochen fiel das Haus der Stadt und in weiterer Folge dem Flughafen zu, da der alte Mann keine lebenden Verwandten mehr hat. Der Flughafen veranlasste sofort die Planierung des Stadtteils und hat es dabei offenbar so eilig, dass „vergessen“ wurde, das Haus zu räumen.

Die Charaktere müssen aus dem Haus fliehen, um ihre „Haut“ zu retten. Sie sollten dabei nach anderen, weniger mobilen, beseelten Gegenständen suchen und ihnen helfen. Während die Charaktere von Raum zu Raum gehen, stellen sich ihnen verschiedenste Hindernisse in den Weg. Ein Kampf ist dabei nicht immer der einfachste Weg, die Gegner zu überwinden. Inzwischen fahren draußen die Bagger bedrohlich auf und ab.

Der Spielleiter sollte sich vor dem Spiel die Beschreibung des Hauses durchlesen, um mit den Örtlichkeiten vertraut zu werden. Das Szenario kann recht geradlinig geleitet werden, indem Raum für Raum einzeln abgehandelt wird. Alternativ lässt der Spielleiter die Geschehnisse in den Räumen miteinander verschmelzen. Das Szenario kann auch recht einfach mit eigenen Ideen angereichert werden.

Tipps:

Dieses PDF unterstützt Ebenen. Du kannst beim Drucken den Hintergrund abschalten.

Die Welt der Spielsachen

Da die Spieler in „*Einhundertelf Jahre*“ Gegenstände verkörpern, sind einige allgemeine NIPAJIN-Regeln (ab ◊ 14) etwas zu biegen:

Charaktere können in diesem Szenario nicht sterben, sie gehen kaputt. **Wunden** entsprechen Beschädigungen. Wird ein Charakter überwunden, geht er zu Bruch. Er ist nicht weiter handlungsfähig, kann aber repariert werden, wenn die Werkstatt oder passendes Werkzeug gefunden wird. Eine Beschädigung zu reparieren kostet etwa 10 Minuten Zeit und basiert auf Fingerfertigkeit④. Nachtruhe können die Charaktere keine halten.

Charaktere können mit anderen beseelten Objekten **telepathisch sprechen**. Die telepathische Reichweite hängt von der Größe des Gegenstands ab. Die Charaktere und ähnlich große Dinge haben etwa zwei Meter Reichweite, größere Objekte mehr. Es kann durchaus vorkommen, dass sie z.B. die große Pendeluhr oder das Haus gegenüber „hören“, aber nicht antworten können.

Darüber hinaus ist für den Spielleiter wichtig, die gesamte Handlung aus den Augen der Spielsachen zu betrachten. Für die Bestimmung, ob eine Aktion leicht oder schwerfällt, sollte er sich vorstellen, selbst auf 30 cm verkleinert im Haus umherzugehen und die Aktionen der Charaktere mit eigenen Kräften zu versuchen.

Vorgefertigte Charaktere finden sich weiter vorne (◊ 4). Teddy ist besonders stark, Woody

geschickt, Janosch technisch begabt, William kampfgewandt und Tasunke schnell (jeweils +2). Nur Spielsachen mit Fingern können ungehindert kleinere Dinge manipulieren, für Fingerlose ist das ein großer Nachteil (-4). Nur Janosch kann lesen. Auf den Charakterblättern sind nur die wichtigsten Boni und Mali angeführt, weitere sollten situationsbedingt festgelegt werden.

Weitere Eigenschaften sollten einfach aus den Beschreibungen abgeleitet werden. Als Beispiel soll Teddy dienen: Er ist aus Plüsch. Daher kann er unbeschadet überall herunterfallen, aber z.B. im Nahkampf ohne „Waffe“ mit seinen weichen Händen nichts kaputt machen. Im überfluteten Keller würde er durch das Wasser langsam aber stetig Traumpunkte aufsaugen, bis er sich nicht mehr bewegen kann. Die Liste könnte endlos fortgesetzt werden, es liegt ein wenig an der Kreativität von Spielern und Spielleiter, die Stärken und Schwächen jedes Charakters in den Aktionen herauszuarbeiten. Dabei ist der „Realismus“ ein wenig zu dehnen ... aber das ist in diesem Szenario wohl nicht zu vermeiden.

— Verlauf des Szenarios —

Zu Beginn des Szenarios finden sich die Charaktere in der – verschlossenen – Glasvitrine auf dem Dachboden. Haben sie sich aus dieser befreit, können sie sich vorerst im Haus frei bewegen. Ein gefährlich aussehender Dobermann verhindert die Flucht aus dem Garten, die Charaktere werden Hilfe anderer beseelter Gegenstände brauchen, um zu entkommen.

Die Abbrucharbeiter werden erst in der Häuserzeile gegenüber ihre Arbeit tun und nur hie und da durch lautes Krachen auf sich aufmerksam machen. Sowie die Charaktere den Großteil des Hauses erkundet haben – spätestens aber am Nachmittag des Tages – werden die Bagger auf das Haus zurollen. Die Charaktere werden aber noch ein wenig Aufschub erhalten, da einer der Arbeiter durch den Spalt in der Garagentür blickt. Er wird

dann sehr überrascht sein, dass das Haus noch voll mit allerlei Plunder ist und am Abend mit Freunden zum Plündern erscheinen (siehe auch Abschnitt E8: Garage).

Die Pendeluhr am Gang im Obergeschoss (O1) hat gesehen, was mit Alfred passiert ist und kann den Charakteren sagen, warum er nicht wiederkehren wird.

— Einstieg ins Szenario —

Das Szenario setzt direkt nach dem Prolog ein. Das Rattern von gestern Abend (die Bagger waren aufgefahren) setzt sich fort und das alte Haus von Gegenüber beginnt erst panisch, dann schmerz erfüllt zu schreien. Dann enden die Schreie abrupt, nur noch Rattern und Krachen ist zu hören. Das Haus Alfreds bebt ein paar Mal, wenn gegenüber Wände einbrechen.

Die Charaktere werden vermutlich versuchen, sich aus ihrer Vitrine zu befreien und aus dem Fenster sehen. Sie stellen dann fest, dass riesige Stahlkolosse die Häuser gegenüber bearbeiten und es so aussieht, als würde die ganze Nachbarschaft abgerissen werden.

Der Spielleiter sollte den Charakteren nicht zu viele Steine in den Weg legen, den Dachboden zu verlassen, denn dieser soll nicht die große Herausforderung sein. Er ist aber eine gute Gelegenheit, die Spieler mit den typischen Problemen ihrer Spielsachen (z.B. hohe Treppen) vertraut zu machen. Soweit möglich, sollten die Charaktere zuerst ins Obergeschoss und zur Pendeluhr gelangen.

— Alfreds Haus —

Es folgt eine Beschreibung der Räume im Haus und des Gartens. Jeder Abschnitt beginnt mit *kursiven* Informationen, die den Charakteren beim Betreten sofort auffallen. Die **Besonderheiten** offenbaren sich erst, wenn sie sich näher im Raum umsehen und sind ggf. an geglückte Aktionen gebunden. Die **Konflikte** können die Charaktere mit oder ohne Gewalt lösen. Die mit 111 versehenen

Abschnitte beschreiben beseelte Dinge und ihre Eigenheiten im jeweiligen Raum.

Strom und Gas wurden bereits gekappt, auch die Wasserleitungen sind nicht mehr unter Druck. Das Telefon im Vorzimmer funktioniert jedoch noch.

Da Alfred nie ein großer Freund von neu-modischen Kunststoffen war, sind viele der Gegenstände in seinem Haus aus Holz, Metall oder Glas gefertigt, vieles ist geflickt und ausgebeSSERT.

Die Türen in den Garten (Vorzimmer, Küche) sowie die vom Esszimmer zur Garage sind verschlossen, alle anderen mit ein wenig Körpereinsatz durch die Spielzeuge leicht zu öffnen.

DB: Dachboden

Dieser wohnliche Dachboden ist vollgeräumt mit Regalen, die *SpieleSachen aller Art* und jeden Alters enthalten. Auf etwa 30 m² finden sich hier Puppen, Autos, Figuren und Brettspiele. Der Raum hat eine abgeschrägte Decke und zum Vorgarten und Garten hin je ein kleines *Fenster*.

In der Mitte des Raumes befindet sich ein Pult, auf dem eine *Glasvitrine* steht, in der die Charaktere auf grünen Samt gebettet sind. Die Vitrine ist durch ein zierliches Schloss gesichert. Eine *Treppe* führt hinab zu einer Türe in das Obergeschoss.

Besonderheiten: Die Dachbodentüre ist fgeschlossen und führt nach O1. Aufmerksame Charaktere können *Risse* in den Wänden finden, die zu kleinen Öffnungen aufgebrochen werden können. Dann können sie durch Hohlräume in den Wänden und Decken nach O3, O4 und E4 gelangen.

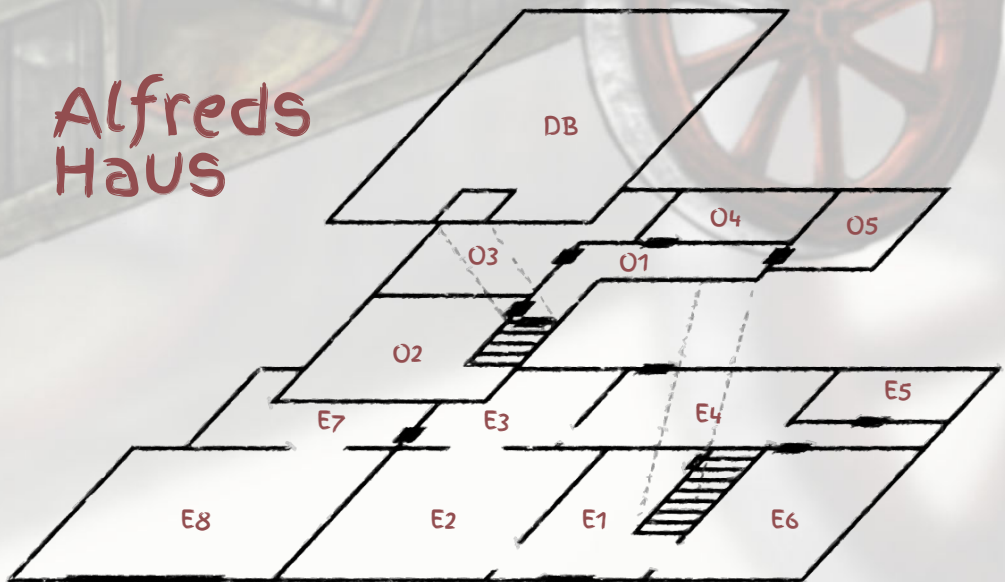
111: Nur die Charaktere.

O1: Gang

Ein Gang mit abgewetztem, dunkelgrünem Teppich verbindet die einzelnen Räume des Obergeschosses mit der Treppe zum Dachboden und der Treppe ins Erdgeschoss. Das Vorzimmer kann von hier eingesehen werden.

Besonderheiten: Eine Pendeluhr.

111: Eine alte, menschengroße *Pendeluhr* steht hier am oberen Treppenabsatz. Sie ist



vor etwa zwei Wochen stehen geblieben – was auch erklärt, warum die Charaktere sie in den letzten Tagen nicht gehört haben, ertönt ihr Gong doch im ganzen Haus. Die Uhr wird die Charaktere heiser anflehen, sie aufzuziehen und erst dann mit kräftiger Stimme gesprächsbereit sein. Sie hat „gesehen“ **was mit Alfred passiert ist**: er ist vor drei Wochen die Treppe hinabgestürzt und regungslos liegen geblieben. Zwei Tage später haben drei Personen in weißen Kitteln die Türe aufgebrochen und Alfred auf einer Bahre abtransportiert. Die Uhr ist so hilfsbereit wie nur möglich und kann den Charakteren gute Ratschläge geben. Wegen ihrer Größe wird sie nur sehr schwer zu retten sein (langfristige Aktion, ©20). Nachdem sie aufgezo-gen wurde, wird sie jede Stunde wieder schlagen und die Spielsachen zum Handeln mahnen. So die Charaktere noch nicht den Entschluss gefasst haben, die anderen beseelten Gegenstände im Haus zu suchen oder zu retten, kann die Uhr sie darum bitten.

02: Schlafzimmer

Alfreds **Schlafzimmer**. Das breite **Bett** ist mehr schlecht als recht gemacht, wirkt aber unbenutzt. Die **Kästen** sind überfüllt, viele Türen und Laden sind nur angelehnt und schließen nicht richtig.

Besonderheiten: In Kästen und Schränken findet sich zu einem Viertel die **Kleidung Alfreds** (ein Streifzug durch 50 Jahre Textilgeschichte), den Rest macht die **Kleidung Ednas**

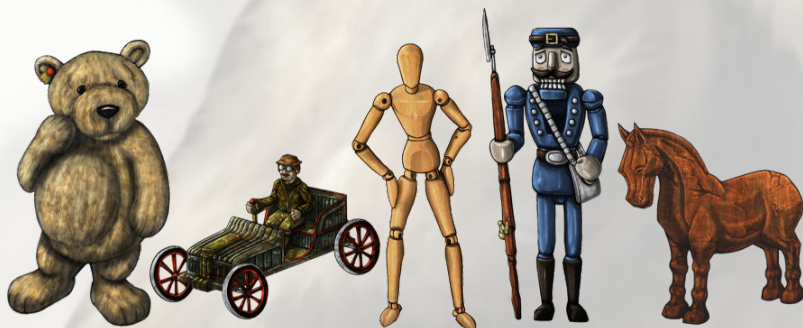
aus, die dem Stile der 1920er und 1930er entspricht. Alfred hat sich nie dazu überwunden, sie wegzugeben.

03: Bibliothek

*Dieses Zimmer dürfte früher ein Schlafzimmer gewesen sein. Inzwischen wurde das Bett zur Ablage für Bücher und Hefte umfunktioniert, eine Reihe von **Bücherregalen** vermittelt eher den Eindruck einer Bibliothek. Stapel von **Zeitungen und Büchern** lassen nur einen schmalen Gang im Zimmer übrig, der zu einem **Schreibtisch** führt.*

Besonderheiten: Klettern die Charaktere auf den Tisch, finden sie dort Ausschnitte aus verschiedensten Zeitungen liegen, ein paar besondere sind auf eine Pinnwand gesteckt. Alle handeln vom Flughafen, der geplanten Landebahn und dem Widerstand der Nachbarschaft, angeführt vom Lokalhelden Alfred Fuller. Ein schöner Hochglanzartikel (Seite 8 eines Magazins) zeigt hier die Charaktere – dies ist das vor ein paar Wochen von ihnen gemachte Foto. Hohlräume in den Wänden führen auf den Dachboden, nach O4 und E4.

111: Eine alte **Bibel** von 1830 mit Ledereinband wartet hier auf ihren Erlöser, der sie aus einem durch die Erschütterung umgefallenen Buchstapel zieht. Sie zitiert gerne Textstellen und meint, das Ende sei nahe – ohne über die konkrete Gefahr zu wissen.



04: Gedenkraum

Dieser Raum ist ungewöhnlich aufgeräumt, ja spartanisch. Die Fenster sind weder verräumt noch verhangen, lediglich ein alter **Schminktisch** mit großem, runden Spiegel findet sich hier. Auf ihm stehen ein altes, vergilbtes Foto einer jungen Frau (vmtl. Edna) und vertrocknete Blumen in einer Vase.

Besonderheiten: Dies ist eine Art Gedenkraum Alfreds, seiner Frau Edna gewidmet. Die Blumen sind etwa 3 Wochen alt. Hohlräume in den Wänden führen nach DB, O3 und E4.

111: Ein alter **Elfenbeinkamm** findet sich in einer Schublade. „Sie“ (weibliche Stimme) sehnt sich nach Haar und ist sich der drohenden Gefahr nicht bewusst.

05: Bad

Dies ist ein abgenutztes **ungepflegtes Bad**, wohl seit Jahrzehnten nicht benutzt oder gereinigt.

Besonderheiten: Alfred benutzte dieses Bad nicht mehr, sondern das im Erdgeschoss. Daher finden sich hier keine Utensilien wie Zahnbürste, Rasierzeug usw. – bzw. wenn, dann entsprechend alt und unbrauchbar.

Konflikte: Sollten die Charaktere die Türe zu lange öffnen oder das Bad betreten, machen sie Bekanntschaft mit einem **Kakerlaken-schwarm** (5 pro SC), von denen pro Runde 3-6 aus den Ritzen strömen.

Kakerlake (Schabe)

♥1 🐛2 🦋3

📏: 2–3 cm, braun und eklig.

🦋: Verteidigt ihr Heim, agiert dumm und geradlinig. In Rage verfolgt sie SCs auch auf den Gang.

⚙️: Laufen+2

E1: Vorzimmer

Von diesem Vorzimmer aus kann man durch zwei Torbögen in das Wohnzimmer (E2) und das Extrazimmer (E6) sehen. Die **Vordertür** ist von außen vernagelt und besitzt eine kleine Katzenklappe. Eine Tür unter der Treppe führt vermutlich in einen Stauraum oder Keller.

Besonderheiten: Sollten die Charaktere noch nicht bei der Pendeluhr im Obergeschoss vorbei gekommen sein, wird sie (heiser) auf sich aufmerksam machen, sowie sie die Spielsachen „sieht“. Wird nach einem Telefonat gesucht, findet sich hier eines auf einer Kommode.

E2: Wohnzimmer

Ein sehr unwohnliches Wohnzimmer. Es riecht nach Elektronik, denn es ist voller **Elektrogeräte**: alte Videorekorder, Fernsehapparate, Radios, Filmprojektoren, Fotoapparate, Schallplatten udgl. stapeln sich hier aufeinander. Ein Durchgehen ist (für Menschen) kaum möglich, durch die Erschütterung sind viele Stapel umgefallen.

Besonderheiten: Wenn die Charaktere hier unachtsam vorgehen, kann es sein, dass ein Stapel Videorekorder auf sie fällt.

111: Ein altes Fahrrad, genauer eine **Holzdraisine** Baujahr 1850, wartet unter Elektroschrott begraben auf Hilfe (langfristige Aktion, ©14).

E3: Esszimmer

Dies war einmal ein Esszimmer, doch der Tisch ist in eine Ecke geschoben und kaum noch für diesen Zweck verwendbar. Eine abgenutzte 50er-Jahre Tapete mit braun-grünen Streifen ziert den Raum. Alfred nutzte hier so gut wie jeden freien Quadratzentimeter, um Armbanduhren, Abzeichen und Medaillen aller Art, sowie alte Sportgeräte (z. B. Tennisschläger, Skier, ...) zu lagern.

Besonderheiten: Die **Tür zur Werkstatt** ist verschlossen, der Schlüssel steckt auf der anderen Seite.

111: Hier hängt ein altes Paar deprimierter **Schneeschuhe** an der Wand. Mit „rauchiger“ Stimme geben sie nur widerwillig Antwort auf die Fragen der Charaktere und wollen, wie es scheint, auch nicht unbedingt gerettet werden. Ihre Aussagen sind der Art: „Seht, was sollen wir in unserem Alter schon noch ausrichten. Man sollte wissen, wann es Zeit ist, zu gehen.“ Die Zwei fallen einander gerne

ins Wort. Sie werden sich gegen ihre Rettung nicht wehren, aber bei dieser auch nicht besonders mithelfen und sich dafür auch nicht bedanken.

E4: Küche und Speisekammer

Alfreds Küche ist nur mehr zu einem Drittel funktionsfähig. Die restlichen zwei Drittel des Raumes erinnern eher an ein Museum von *Küchenutensilien*, Töpfen und Bauernwerkzeug aller Art (z. B. einem Butterfass). Eine *Hintertür* mit Katzenklappe führt in den Garten.

Besonderheiten: Hohlräume in den Wänden führen nach DB, O2 und O3.

111: Ein 68-teiliges Silberbesteck tollt und schreit wie ein Kindergarten in einer Lade.

Konflikte: Ein *Waschbär* ist durch ein schmales Fenster hier eingedrungen.

Waschbär (Tier)

♥8 🐾10 🐾8

🏠: 54 cm, graues langhaariges Fell. Stupsnase.

🐾: Schnuppert, aber ignoriert die SC, solange sie keine Schränke oder Kästen öffnen.

⚙️: Klettern+1

E5: Bad

Dieses Bad ist in keinem ganz so schlechtem Zustand wie jenes im Obergeschoss.

Besonderheiten: Im *Spiegelschrank* können die Charaktere für die Örtlichkeit typische Gegenstände wie Rasierklingen, Pflasterscheren oder Medizin finden.

E6: Extrazimmer

Dieser Raum war einmal eine Art *Salon* mit Billardtisch und Kamin. Eines der Fenster ist zerbrochen. Den Billardtisch ziert nun ein großes, verstaubtes Diorama einer Schlacht, der restliche Raum ist vollgestopft mit *Antiquitäten* aller Art: Porzellan, Vasen, Bierkrüge, Buchstützen und Parfümflaschen. Darauf finden sich verschiedenste Motive, von der Jagd über Militär bis zu Tieren und Kinderbildern.

Konflikte: Drei *Krähen* haben das Zimmer bezogen und nisten in behelfsmäßigen Nestern auf dem Kaminsims.

Krähe (Vogel)

♥4 🐾6 🐾6

🏠: 40 cm, schwarze Federn, spitzer Schnabel.

🐾: Verteidigt den Kaminsims gegen Nestdiebe.

⚙️: Fliegen+2, Pecken+1

111: Auf dem Kaminsims findet sich der alte *Schachtelteufel* Jack - ein Clownkopf in einer kleinen Kiste, die beim Drehen einer Kurbel „Pop goes the Weasel“ spielt und aufspringt. Eingeschlossen klingt seine Stimme gedämpft. Jack erweist sich als etwas arrogant gegenüber den Charakteren. Er ist neidisch, dass diese oben im Spielzimmer aufgestellt sind, während er unter den Vasen und Bierkrügen sein Dasein fristet. Darüber hinaus versucht er ihnen – und damit sich selbst – konstruktiv zu helfen.

E7: Werkstatt

Dies ist Alfreds Werkstatt. Hier findet sich viel altes *Werkzeug*, aber gut in Schuss und brauchbar. Zudem befinden sich hier eine *Werkbank*, ein *Schleifbock*, ein *Webstuhl*, diverse Sägen usw.

Besonderheiten: Hier können sich die Charaktere gegenseitig reparieren. Die *Tür zum Esszimmer* ist verschlossen, der Schlüssel steckt.

E8: Garage

Hier stehen unter großen Planen zehn ältere *Motorräder* (u.a. eine Puch sowie ein BMW-Wehrmachts-Motorrad mit Seitenwagen). Den meisten Platz nehmen aber ein dunkler *1949er Ford* und ein rosa *1956er Cadillac* Cabrio ein. Die Garagentüre steht einen Spalt offen (10 cm).

Besonderheiten: Alle Fahrzeuge sind fahrtüchtig. Ein Flaschenzug an der Decke kann beim Verladen helfen. Wenn einer der Bagger auf Alfreds das Haus zurollt, wird der Arbeiter die offenstehende Garagentüre bemerken. Er lugt dann durch den Spalt und stellt erstaunt fest, dass das Haus nicht leer ist. Er

ruft seinen Kollegen, wird mit ihm das Haus erkunden und schließlich unüberhörbar vereinbaren, das Haus heute nicht abzureißen, sondern am Abend mit „den Anderen“ zurückkommen, um zu plündern.

Konflikte: Die Arbeiter sind jenseits der Kräfte der Charaktere. Eine direkte Konfrontation ist aussichtslos. Um sie abzulenken oder zu überwinden, muss ein guter Plan her!

Keller

*Eine steile Steintreppe führt ins Dunkle. Nur ansatzweise kann man unten viele **Kisten** ausmachen, sowie Gartenmöbel, Klappsessel und -tische.*

Besonderheiten: Der Keller ist ein rechteckiger Raum von etwa 30 m² und hat kein Fenster. Er ist durch die Türe unter der Treppe im Vorzimmer (E1) erreichbar. Da es im Haus keinen Strom mehr gibt, müssen die Charaktere anderweitig für Licht sorgen. Die hintere Hälfte des Kellers steht ca. 20 cm tief unter **Wasser**. Hier findet sich eine alte Werkbank, aber kein Werkzeug – Alfred wurde der Weg in den Keller irgendwann zu beschwerlich und hat die Werkstatt in die Garage übersiedelt.

111: Über der Werkbank hängt auf einem Haken eine alte Öllaterne. Sie macht gerne Licht, wenn sie dafür aus dem finsternen Keller gerettet wird.

Garten

Der Garten wirkt gepflegt, aber in den letzten Wochen vernachlässigt. Das Gras ist etwas zu hoch, einige Zierpflanzen sehnen sich nach Wasser.

Besonderheiten: Die Erkundung des Gartens ist nicht Teil dieses Szenarios.

Konflikte: Ein Dobermann hält sich im Garten auf. Er hat bedrohlich einen armen Gartenzwerg im Maul. Der Hund ist für die Charaktere eine große Gefahr, da er viel zu stark für sie ist. Auch werden die Spielsachen ihm

nicht davonlaufen können. Hauptaufgabe des Hunds ist es, die Charaktere im Haus zu halten, bis die Bagger die größere Bedrohung darstellen. Durch die verschließbaren Katzenklappen in den Gartentüren könnte der Hund in das Haus gelangen.

Nicht vergessen!

Folgende Umstände sollte der Spielleiter in der Hektik des Szenarios nicht vergessen:

- ☒ Die Spielsachen sind klein. Türen zu öffnen, Treppen zu erklimmen oder gerettete Gegenstände zu tragen ist eine Herausforderung für sie.
- ☒ Das Szenario lebt sehr davon, dass die Spielsachen mit den physischen Vor- und Nachteilen ihrer Konstruktion konfrontiert werden. So wird z.B. Teddy kaum Schaden nehmen, wenn er wo hinunter fällt. Sollte er aber nass werden, saugt er sich mit Wasser voll, was ihn dann langfristig behindert (-1 oder -2 auf Würfe).

Ende gut, alles gut?

Das Ziel des Szenarios ist, aus dem Haus zu entkommen, bevor es abgerissen wird. Es liegt aber an den Spielsachen, ob sie dabei den anderen beseelten Gegenständen helfen. Eine Möglichkeit wäre, sie alle in einen der Oldtimer zu verfrachten und gemeinsam in den Sonnenuntergang zu fahren. Möglich wäre auch, die Arbeiter mit einem gefälschten Testament Alfreds zu konfrontieren, wonach alle Gegenstände im Haus einem Museum vermacht werden sollen. Allerdings sind die Arbeiter habgierig und nur schwer davon zu überzeugen, ein solches Testament zu befolgen.

Selbstverständlich dürfen die Spielsachen auch ihre eigene, kreative Lösung für eine Flucht entwickeln!

Das folgende NIPAJIN Regelwerk (v1.8.2) enthält auch Informationen, die für Einhundertelf Jahre nicht benötigt werden, z.B. das Bestiarium. Diese zusätzlichen Regeln können für Szenarien anderer Genres genutzt werden.

Anhang I - 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** (🎲 15) und die ggf. beherrschten **Effekte** (🎲 15) 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 NIPAJIN-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*, *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

Anhang II - Regeln für Spielleiter

Vorgeschichten

Den Vorgeschichten der Spielercharaktere (SC) kommt in NIPAJIN 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 entgegenschicken. 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 NIPAJIN 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

NIPAJIN 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 abzusinken.

Charakter

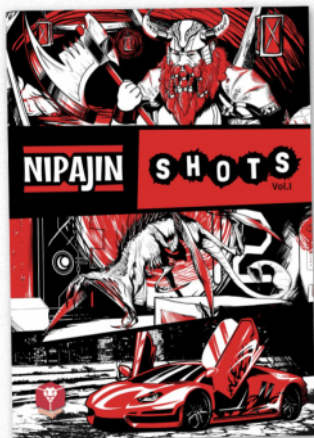
verfügbare Würfel

NIPAJIN

verbrauchte Würfel

SPIELE VON LUDUS LEONIS

Schau auf ludus-leonis.com!





In „Einhundertelf Jahre“ verkörpern die Spieler alte, beseelte Spielsachen, die aus einem Haus entkommen wollen, das abgerissen zu werden droht. Dabei stellen sie fest, dass sie nicht alleine sind. Eine abenteuerliche Rettungsaktion beginnt ...

Dieses Heft ist ein vollständiges Rollenspiel und benötigt außer Papier, Bleistift und Würfel keine weiteren Hilfsmittel. Neben der Beschreibung des Szenarios, einer Karte des Hauses und vorgefertigten Charakteren sind auch die leicht zu erlernenden Regeln des NIP'AJIN Systems enthalten. Mit diesem Regelwerk, das auf lediglich vier Seiten platz findet, kann nicht nur „Einhundertelf Jahre“ erlebt werden, sondern es können damit Szenarien in verschiedensten Genres selbst umgesetzt werden.



LUDUS LEONIS