

Das NIP'AJIN Autorenpaket

TeX Edition, Version v1.1



Dieses Werk untersteht folgender Lizenz:

Namensnennung–Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Österreich
(CC BY-SA 3.0) <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/at/>

Impressum

© Jahr, Name

Version: Version x.y vom TT.MM.JJJJ

Dieses Werk nutzt das freie NIP'AJIN-System von **Markus Leupold-Löwenthal (LUDUS LEONIS)** im Rahmen einer Creative Commons Lizenz. Das Werk spiegelt daher Meinungen und Ansichten des Lizenznehmers wider, die sich nicht mit jenen des Lizenzgebers decken müssen.

Das original NIP'AJIN-System sowie das NIP'AJIN-Autorenpaket sind unter <http://nipajin.ludus-leonis.com/> zu finden.

Hier ist Platz für mehr Information vom Autor, Danksagungen, Links zur Homepage, Soziale Netze usw.

Die folgenden Schriftarten finden unter ihrer jeweiligen Lizenz Verwendung:
Gentium, <http://scripts.sil.org/Gentium/>
Latin Modern Sans Serif, <http://www.ctan.org/tex-archive/info/lmodern/>

Anleitung zum Autorenpaket

Dieser Abschnitt gibt ein paar Hilfestellungen, wie das NIP'AJIN-Autorenpaket verwendet werden kann. Natürlich sollte dieser Abschnitt im finalen Dokument vom Autor entfernt werden ;)

...: Einführung ::

Hallo! Schön, dass du dieses Autorenpaket verwenden möchtest. Es ermöglicht dir, mit relativ wenig Aufwand ein komplettes Rollenspiel zu schreiben und bietet dir als Ausgangspunkt eine vollständige Dokumentstruktur inkl. Cover, Layout und Regelanhang, damit eigenständige Werke entstehen können, die du auch veröffentlichen darfst. Die folgenden Punkte gilt es dabei zu beachten:

- Technische Details, wie man das Autorenpaket bedient, findest du in der README Datei.
- Der hier enthaltene Dokumentaufbau ist nur als Vorschlag zu betrachten.
- Beachte, dass das NIP'AJIN Logo nicht frei ist, d. h. dass du nur die textuelle Version „NIP'AJIN“ verwenden darfst. Ebenso ist das LUDUS LEONIS-Logo (Münze), sowie das TRIAS Logo nicht frei, bitte verzichte auf eine Verwendung und beachte die korrekte Groß-/Kleinschreibung dieser Namen.
- Die im Autorenpaket enthaltenen Bilder (Cover, Seitenhintergrund, Überschriftenbanner) sind frei, d.h. du darfst sie 1:1 verwenden, oder abwandeln.
- Dieses Dokument unterliegt der CC BY-SA. Bitte informiere dich auf der Creative Commons Webseite genau, was es bedeutet, auf so einem Werk aufzubauen. Du musst nämlich diese Lizenz auf *alles*, was du davon ableitest, wieder anwenden. Das gilt auch, wenn du nur Teile in andere Werke übernimmst, z. B. dir „*nur das Layout abschaut*“. Weiters musst du dein gesamtes entstehendes Werk unter die CC

BY-SA stellen – du kannst also nicht Teile (z. B. Bilder!) davon ausnehmen.

- Bedenke auch, dass die CC BY-SA die kommerzielle Nutzung deiner Inhalte durch andere erlaubt und du daher auch selbst die nötigen Rechte haben musst, alles, was du integrierst (z. B. Bilder oder Texte aus anderen Quellen) unter diese Lizenz stellen zu dürfen.
- Die CC BY-SA sagt u. A. aus, dass du dich zur Ableitung vom Original bekennen musst. Am einfachsten ist das, wenn du den Kasten im Impressum „*Dieses Werk nutzt das freie NIP'AJIN-System ...*“ drinnen lässt. Damit bin ich „*in der von mir festgelegten Weise*“ genannt und es ist leicht ersichtlich, wo das Original her kommt.
- Wenn du Änderungen am Regelwerk vornimmst, darfst du das natürlich tun, mach aber bitte deutlich, dass und wo du dich vom Original entfernst. Verwende in diesem Fall nicht mehr „NIP'AJIN“ als Namen, sondern gib der Abwandlung einen neuen Namen. Alternativ und für den Leser einfacher ist vermutlich, wenn du Settingregeln im Szenarioteil anführst und den Anhang intakt lässt.

Du bist selbst dafür verantwortlich, dass dein abgeleitetes Werk mit der CC BY-SA verträglich ist!

...: Offene Punkte ::

Dies ist eine erste Version des Autorenpakets, daher ist natürlich noch Luft nach oben. Noch nicht enthalten, aber (für irgendwann) geplant, sind u. A.:

- Symbole: Die RPDings Schrift, die ich für NIP'AJIN und TRIAS entworfen habe, muss ich erst gesondert unter eine offene Lizenz stellen.
- NSC-Blöcke: Die erstmals in Kurai Jikan eingeführten, runden NSC-Statistik-Blöcke mit runden Ecken.
- CMYK/Drucksupport: z. Z. produziert das Autorenpaket RGB-PDFs, die sich für Digitaldruckereien aber nicht für den Offsetdruck eignen. Da ich hier ein komplexeres Script-Geflecht zur Konvertierung habe, ist das nicht so leicht, das für Außenstehende leicht verständlich zu extrahieren.
- Portierung des Autorenpakets auf andere Systeme (Word/OpenOffice/LibreOffice, Scribus, ...). Hilfe erbeten!

Ich lerne übrigens selbst gerne dazu. Wenn dir am \LaTeX -Code etwas auffällt, was man besser machen kann, lass' es mich wissen!

Prolog „Mein Szenario“

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

Hier kommt der Prolog hin.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod

nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.

Fusce mauris. Vestibulum luctus nibh at lectus. Sed bibendum, nulla a faucibus semper, leo velit ultricies tellus, ac venenatis arcu wisi vel nisl. Vestibulum diam. Aliquam pellentesque, augue quis sagittis posuere, turpis lacus congue quam, in hendrerit risus eros eget felis. Maecenas eget erat in sapien mattis porttitor. Vestibulum porttitor. Nulla facilisi. Sed a turpis eu lacus commodo facilis. Morbi fringilla, wisi in dignissim interdum, justo lectus sagittis dui, et vehicula libero dui cursus dui. Mauris tempor ligula sed lacus. Duis cursus enim ut augue. Cras ac magna. Cras nulla. Nulla egestas. Curabitur a leo. Quisque egestas wisi eget nunc. Nam feugiat lacus vel est. Curabitur consectetur.

Suspendisse vel felis. Ut lorem lorem, interdum eu, tincidunt sit amet, laoreet vitae, arcu. Aenean faucibus pede eu ante. Praesent enim elit, rutrum at, molestie non, nonummy vel, nisl. Ut lectus eros, malesuada sit amet, fermentum eu, sodales cursus, magna. Donec eu purus. Quisque vehicula, urna sed ultricies auctor, pede lorem egestas dui, et convallis elit erat sed nulla. Donec luctus. Curabitur et nunc. Aliquam dolor odio, commodo pretium, ultricies non, pharetra in, velit. Integer arcu est, nonummy in, fermentum faucibus, egestas vel, odio.

Spielleiterinformationen

Der hier vorgeschlagene Aufbau eines Szenarios hat sich bei mir bewährt, ist aber natürlich nur eine Empfehlung ...

...: Überblick ::

Hier kommt eine kurze Einführung hin, worum es in dem Szenario geht. Es sollen keine Details verraten, sondern dem SL geholfen werden, den Inhalt als (nicht) leitenswert zu beurteilen.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

...: Setting ::

Hier erklärt das Szenario das Umfeld, in dem es sich bewegt. Allgemeine Geographie, Geschichte usw. sind hier gut aufgehoben. Alles, was ein SL über den Prolog hinaus wissen muss, kann hier hinein. „Charakterwissen“ sollte jedoch großteils schon im Prolog (S. 4) den Spielern nahegebracht worden sein.

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilisis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.

...: Setting-Regeln ::

Wenn es besondere Regeln für dein Setting gibt (z. B. Wahnsinn-Regeln für ein Horrorabenteuer), sind die besser hier als im settingunabhängigen Regelanhang aufgehoben.

Donec et nisl at wisi luctus bibendum. Nam interdum tellus ac libero. Sed sem justo, laoreet vitae, fringilla at, adipiscing ut, nibh. Maecenas non sem quis tortor eleifend fermentum. Etiam id tortor ac mauris porta vulputate. Integer porta neque vitae massa. Maecenas tempus libero a libero posuere dictum. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Aenean quis mauris sed elit commodo placerat. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Vivamus rhoncus tincidunt libero. Etiam elementum pretium justo. Vivamus est. Morbi a tellus eget pede tristique commodo. Nulla nisl. Vestibulum sed nisl eu sapien cursus rutrum.

...: Verlauf des Szenarios ::

Hier passt der rote Faden des Szenarios gut hin, oder bei einem Sandbox-Abenteuer eben die Information, dass es den Faden nicht gibt.

Fusce mauris. Vestibulum luctus nibh at lectus. Sed bibendum, nulla a faucibus semper, leo velit ultricies tellus, ac venenatis arcu wisi vel nisl. Vestibulum diam. Aliquam pellentesque, augue quis sagittis posuere, turpis lacus congue quam, in hendrerit risus eros eget felis. Maecenas eget erat in sapien mattis porttitor. Vestibulum porttitor. Nulla facilisi. Sed a turpis eu lacus commodo facilisis. Morbi fringilla, wisi in dignissim interdum, justo lectus sagittis dui, et vehicula libero dui cursus dui. Mauris tempor ligula sed lacus. Duis cursus enim ut augue. Cras ac magna. Cras nulla. Nulla egestas. Curabitur a leo. Quisque egestas wisi eget nunc. Nam feugiat lacus vel est. Curabitur consectetuer.

Suspendisse vel felis. Ut lorem lorem, interdum eu, tincidunt sit amet, laoreet vitae, arcu. Aenean faucibus pede eu ante. Praesent enim elit, rutrum at, molestie non, nonummy vel, nisl. Ut lectus eros, malesuada sit amet,

fermentum eu, sodales cursus, magna. Donec eu purus. Quisque vehicula, urna sed ultricies auctor, pede lorem egestas dui, et convallis elit erat sed nulla. Donec luctus. Curabitur et nunc. Aliquam dolor odio, commodo pretium, ultricies non, pharetra in, velit. Integer arcu est, nonummy in, fermentum faucibus, egestas vel, odio.

Sed commodo posuere pede. Mauris ut est. Ut quis purus. Sed ac odio. Sed vehicula hendrerit sem. Duis non odio. Morbi ut dui. Sed accumsan risus eget odio. In hac habitasse platea dictumst. Pellentesque non elit. Fusce sed justo eu urna porta tincidunt. Mauris felis odio, sollicitudin sed, volutpat a, ornare ac, erat. Morbi quis dolor. Donec pellentesque, erat ac sagittis semper, nunc dui lobortis purus, quis congue purus metus ultricies tellus. Proin et quam. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Praesent sapien turpis, fermentum vel, eleifend faucibus, vehicula eu, lacus.

Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Donec odio elit, dictum in, hendrerit sit amet, egestas sed, leo. Praesent feugiat sapien aliquet odio. Integer vitae justo. Aliquam vestibulum fringilla lorem. Sed neque lectus, consectetuer at, consectetuer sed, eleifend ac, lectus. Nulla facilisi. Pellentesque eget lectus. Proin eu metus. Sed porttitor. In hac habitasse platea dictumst. Suspendisse eu lectus. Ut mi mi, lacinia sit amet, placerat et, mollis vitae, dui. Sed ante tellus, tristique ut, iaculis eu, malesuada ac, dui. Mauris nibh leo, facilisis non, adipiscing quis, ultrices a, dui.

Morbi luctus, wisi viverra faucibus pretium, nibh est placerat odio, nec commodo wisi enim eget quam. Quisque libero justo, consectetuer a, feugiat vitae, porttitor eu, libero. Suspendisse sed mauris vitae elit sollicitudin malesuada. Maecenas ultricies eros sit amet ante. Ut venenatis velit. Maecenas sed mi eget dui varius euismod. Phasellus aliquet volutpat odio. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci

luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Pel-
lentesque sit amet pede ac sem eleifend con-
sectetur. Nullam elementum, urna vel imper-
diet sodales, elit ipsum pharetra ligula, ac pre-
tium ante justo a nulla. Curabitur tristique ar-
cu eu metus. Vestibulum lectus. Proin mauris.
Proin eu nunc eu urna hendrerit faucibus.
Aliquam auctor, pede consequat laoreet vari-
us, eros tellus scelerisque quam, pellentesque
hendrerit ipsum dolor sed augue. Nulla nec la-
cus.

...: Einstieg ins Szenario ::

Wie werden die Charaktere mit dem Szenario
zu Beginn konfrontiert und was sind die ers-
ten, wahrscheinlichen Handlungsmöglichkei-
ten?

Suspendisse vitae elit. Aliquam arcu neque,
ornare in, ullamcorper quis, commodo eu, li-
bero. Fusce sagittis erat at erat tristique mol-
lis. Maecenas sapien libero, molestie et, lobor-
tis in, sodales eget, dui. Morbi ultrices rutrum
lorem. Nam elementum ullamcorper leo. Mor-
bi dui. Aliquam sagittis. Nunc placerat. Pellen-
tesque tristique sodales est. Maecenas imper-
diet lacinia velit. Cras non urna. Morbi eros
pede, suscipit ac, varius vel, egestas non, eros.
Praesent malesuada, diam id pretium elemen-
tum, eros sem dictum tortor, vel consectetur
odio sem sed wisi.

Sed feugiat. Cum sociis natoque penatibus
et magnis dis parturient montes, nascetur ri-
diculus mus. Ut pellentesque augue sed urna.
Vestibulum diam eros, fringilla et, consectetu-
er eu, nonummy id, sapien. Nullam at lectus.
In sagittis ultrices mauris. Curabitur malesua-
da erat sit amet massa. Fusce blandit. Aliquam
erat volutpat. Aliquam euismod. Aenean vel
lectus. Nunc imperdiet justo nec dolor.

...: Spieltechnisches ::

Einzelne Ortbeschreibungen, NSCs, Monster
und Spielwerte passen hier gut hin, wenn
sie über allgemeine Informationen vom Ab-
schnitt „Setting“ (S. 5) hinaus gehen.

Etiam euismod. Fusce facilisis lacinia dui.
Suspendisse potenti. In mi erat, cursus id, no-
nummy sed, ullamcorper eget, sapien. Prae-
sent pretium, magna in eleifend egestas, pede
pede pretium lorem, quis consectetur tortor
sapien facilisis magna. Mauris quis magna va-
rius nulla scelerisque imperdiet. Aliquam non
quam. Aliquam porttitor quam a lacus. Prae-
sent vel arcu ut tortor cursus volutpat. In vitae
pede quis diam bibendum placerat. Fusce ele-
mentum convallis neque. Sed dolor orci, sce-
lerisque ac, dapibus nec, ultricies ut, mi. Duis
nec dui quis leo sagittis commodo.

Aliquam lectus. Vivamus leo. Quisque orn-
are tellus ullamcorper nulla. Mauris porttitor
pharetra tortor. Sed fringilla justo sed mauris.
Mauris tellus. Sed non leo. Nullam elementum,
magna in cursus sodales, augue est scelerisque
sapien, venenatis congue nulla arcu et pede.
Ut suscipit enim vel sapien. Donec congue. Ma-
ecenas urna mi, suscipit in, placerat ut, vesti-
bulum ut, massa. Fusce ultrices nulla et nisl.

Etiam ac leo a risus tristique nonummy.
Donec dignissim tincidunt nulla. Vestibulum
rhoncus molestie odio. Sed lobortis, justo et
pretium lobortis, mauris turpis condimentum
augue, nec ultricies nibh arcu pretium enim.
Nunc purus neque, placerat id, imperdiet sed,
pellentesque nec, nisl. Vestibulum imperdiet
neque non sem accumsan laoreet. In hac ha-
bitasse platea dictumst. Etiam condimentum
facilisis libero. Suspendisse in elit quis nisl
aliquam dapibus. Pellentesque auctor sapien.
Sed egestas sapien nec lectus. Pellentesque
vel dui vel neque bibendum viverra. Aliquam
porttitor nisl nec pede. Proin mattis libero vel
turpis. Donec rutrum mauris et libero. Proin
euismod porta felis. Nam lobortis, metus quis
elementum commodo, nunc lectus elementum
mauris, eget vulputate ligula tellus eu neque.
Vivamus eu dolor.

Nulla in ipsum. Praesent eros nulla, congue
vitae, euismod ut, commodo a, wisi. Pellentes-
que habitant morbi tristique senectus et netus
et malesuada fames ac turpis egestas. Aenean
nonummy magna non leo. Sed felis erat,
ullamcorper in, dictum non, ultricies ut, lec-
tus. Proin vel arcu a odio lobortis euismod.
Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci

luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Proin ut est. Aliquam odio. Pellentesque massa turpis, cursus eu, euismod nec, tempor congue, nulla. Duis viverra gravida mauris. Cras tincidunt. Curabitur eros ligula, varius ut, pulvinar in, cursus faucibus, augue.

...: Ende gut, alles gut? ::

Mögliche Enden des Szenarios oder ein Epilog, soweit vorhanden, gehören hier hin. Zudem passt hier noch gut ein Ausblick hin, wie ein SL das Szenario bei Gefallen selbst weiter gestalten könnte.

Nulla mattis luctus nulla. Duis commodo velit at leo. Aliquam vulputate magna et leo. Nam vestibulum ullamcorper leo. Vestibulum condimentum rutrum mauris. Donec id mauris. Morbi molestie justo et pede. Vivamus eget turpis sed nisl cursus tempor. Curabitur mollis

sapien condimentum nunc. In wisi nisl, malesuada at, dignissim sit amet, lobortis in, odio. Aenean consequat arcu a ante. Pellentesque porta elit sit amet orci. Etiam at turpis nec elit ultricies imperdiet. Nulla facilisi. In hac habitasse platea dictumst. Suspendisse viverra aliquam risus. Nullam pede justo, molestie nonummy, scelerisque eu, facilisis vel, arcu.

Curabitur tellus magna, porttitor a, commodo a, commodo in, tortor. Donec interdum. Praesent scelerisque. Maecenas posuere sodales odio. Vivamus metus lacus, varius quis, imperdiet quis, rhoncus a, turpis. Etiam ligula arcu, elementum a, venenatis quis, sollicitudin sed, metus. Donec nunc pede, tincidunt in, venenatis vitae, faucibus vel, nibh. Pellentesque wisi. Nullam malesuada. Morbi ut tellus ut pede tincidunt porta. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam congue neque id dolor.

Anhang I – Regeln für Spieler

...: Was ist NIP'AJIN? ::

NIP'AJIN, ein unkompliziertes, universelles Rollenspielsystem von LUDUS LEONIS für Einzelabenteuer und Kurzkampagnen, ist ein Akronym für „Niemand ist perfekt, aber jeder irgendwie nützlich“ und wird „nip-ah-tschin“ ausgesprochen. Es sorgt für verteiltes Rampenlicht zwischen den Charakteren, ohne diese in ein enges Regelkorsett zu zwingen. Eine Erklärung, was ein Rollenspiel ist, würde hier den Rahmen sprengen – bei Bedarf kann das auf <http://www.ludus-leonis.com/> nachgelesen werden.

...: Erschaffung ::

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 geteilt.

Nun kritzeln die Spieler allgemeine Charakteristika wie Name, Volk und Aussehen in die linke Hälfte, gefolgt vom **Hintergrund** des Charakters. Dies kann in Stichworten oder Prosa geschehen. Die Beschreibung enthält, was ein Charakter bisher gemacht hat, und nicht, was er gut kann. Letzteres wird der Spielleiter erst im Spiel anhand des Hintergrunds entscheiden. Am Charakterblatt steht dann z. B. „*war jahrelang Klavierträger*“ statt „*ist stark*“. Die **Ausrüstung** (S. 11) und die beherrschten **Effekte** (S. 11) 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 dieser fünf Würfel wird vom Spieler zum **Widerstandswürfel** WW ernannt und mit der Eins nach oben in die linke Blatthälfte gelegt. Überschreitet er später im Spiel seine

Kapazität (z. B. eine Sieben am W6), scheidet der Charakter aus.

...: Würfelsystem ::

Solange es keine Zweifel gibt, blubbert die Handlung zwischen Spielern und Spielleiter fröhlich vor sich hin. Stellt sich aber bei einer handlungsrelevanten **Aktion** die Frage, ob sie einem Charakter 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, von der **Expertise** des Charakters abhängiger **Modifikator** zum Wurf addiert, den der Spielleiter anhand des Charakterhintergrunds festlegt.

Expertise	Modifik.
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 der resultierende **Endwert** den vom Spielleiter vorgegebenen **Zielwert** ☉ der Aktion, gelingt diese. Ein Endwert von Eins ist im Gegensatz zur gewürfelten Eins kein automatischer Fehlschlag, aber selten hoch genug.

Nach dem Wurf wird der nun **verbrauchte Würfel** in das untere Viertel des Charakterblatts gelegt. Erst wenn *alle* Würfel verbraucht sind – und nur dann! – kann ein Spieler seinen Charakter **durchatmen** lassen, ehe die Würfel wieder nach oben gelegt werden: Er muss kurz – während eines Konflikts eine komplette Runde – aussetzen.

Schwierigkeit	⊙	Beispiel
einfach	2	–
gute Bedingungen	3	gutes Werkzeug
durchschnittlich	4	–
schlechte Bedingungen	5	wenig Licht
schwer	6	Messer jonglieren
meisterlich	8	Drahtseilakt
legendär	10	–

Wurde für einen Wurf ein neuer Modifikator festgelegt, sollte der Wert auf dem Charakterblatt notiert werden, damit er nicht mehrfach bestimmt werden muss. Würfel ohne Chance auf einen Erfolg dürfen nicht geworfen bzw. verbraucht werden.

Bei einem **Gruppenwurf** versuchen Charaktere gemeinsam, einen – oft sehr hohen – Zielwert zu erreichen. Die beteiligten Spieler wählen zeitgleich je einen Würfel, aber nur der größte wird vorerst benutzt (z. B. W8 vor W6). Der würfelnde Spieler entscheidet, ob der erreichte Endwert als Gruppenergebnis genügt. Wenn nicht, darf der Spieler mit dem nächstgrößeren Würfel versuchen, das Gruppenergebnis zu erhöhen, usw. Ein automatischer Fehlschlag vereitelt den Gruppenwurf. Nur die tatsächlich benutzten Würfel werden verbraucht.

Beim **Nachbessern** kann ein zu schlechter Wurf eines Spielers von einem anderen wiederholt werden, wenn die Handlung das zulässt. Der Zielwert erhöht sich dabei um 1. Jeder Charakter darf ein Mal nachbessern, der Zielwert erhöht sich dabei kumulativ.

...: 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 WW der Gegner sind zu überwinden, egal ob mit oder ohne Gewalt.

Zu Beginn jeder Runde wählen alle Spieler zeitgleich je einen **Aktionswürfel** AW und einen **Reaktionswürfel** RW aus ihren verfügbaren Würfeln. Mit diesen bestreiten sie diese Runde alle Aktionen bzw. Reaktionen. Freiwillig, oder wenn zu wenig Würfel verfügbar sind, kann auf den AW oder RW und damit auf

Aktionen bzw. Reaktionen verzichtet werden. Wer *keine* verfügbaren Würfel mehr hat, darf durchatmen.

Der gewählte AW gibt auch die **Initiative** in der Runde an. Kleine Würfel handeln vor großen (z. B. W6 vor W8). Bei Gleichstand würfeln die Betroffenen die Initiative aus.

Für einen erfolgreichen Angriff muss der AW einen höheren Endwert aufweisen als der RW, eine *gewürfelte* Eins ist immer ein Fehlschlag. Bei einem erfolgreichen Angriff erleidet der Reagierende eine **Wunde** und zählt diese am WW hoch. Auch gewaltlose Aktionen helfen, den Widerstand der Gegner zu brechen: Sie verursachen **Traumata**, die durch Spielsteine symbolisiert oder auf einem extra W20 gezählt werden. Überschreitet die Summe aus Traumata und aktuellem WW-Standard den WW, ist der Gegner überwunden (eingeschüchtert, irritiert, ...).

Charaktere können auch im Konflikt einen Gruppenwurf gegen *einen* Gegner versuchen. Es gilt die Initiative des schlechtesten Gruppenmitglieds, dafür tritt der Gegner mit seinem RW gegen das Ergebnis an. Es droht die Summe der Wunden der einzelnen Würfe.

Ein Charakter kann via **Flächenangriff** mehrere Gegner angreifen (z. B. Rundumschlag, Gruppen einschüchtern, Feuerball, ...). Pro zusätzlichem Ziel wird der Wurf um – 2 modifiziert. Jeder Gegner darf individuell reagieren.

Letztlich kann ein Charakter andere **decken**, wenn er diese Runde keinen AW wählt. Er darf dafür die Angriffe von Gegnern in Reichweite im Ausmaß seines halben RW auf sich umleiten, z. B. zwei beim W4 oder drei beim W6. Misslingt dem Deckenden eine solche Reaktion, bekommt er selbst die Wunden.

...: Heilung ::

Nach jeder **Nachtruhe** wird durchgeatmet. Zudem kann versucht werden, die Wunden am WW zu verringern. Der Spieler merkt sich den Wert und würfelt den WW. Wird der Wert unterwürfelt, verheilt eine Wunde. Der WW wird in diesem Fall um eins niedriger wieder hingelegt, 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.

...: Ausrüstung ::

Es gibt keine Ausrüstungstabelle. Normale Waffen verursachen grundsätzlich eine Wunde pro Treffer, besondere oder magische Waffen zwei und Feuer- oder Explosivwaffen drei bis vier. Improvisierte Ausrüstung bedingt -1 auf den AW. Rüstungen geben je nach Ausführung +1 oder +2 auf den RW.

Anhang II – Regeln für Spielleiter

...: 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-Standardssystem:

Eine **Vorbereitungszeit** VZ lang murmelt oder gestikuliert der Wirkende. Ist sie **variabel**, wird sie nach Bedarf vom Spieler festgelegt. Es folgt der Wurf, ggf. mit den üblichen -2 pro Zusatzziel bei Flächenangriffen. Dem 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 an, solange sich der Wirkende konzentriert, zzgl. einer **Nachwirkzeit** NZ.

Nahkampfeffekte verwunden wie Nahkampfwaffen, z.B. *Frosthand* oder *Geisterschwert*. Ein Treffer verursacht eine Wunde. VZ: 1 Runde; NZ: ∞

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. VZ: 1 Runde; NZ: ∞

K.O.-Effekte machen Wesen handlungsunfähig, z.B. *Schlaf*, *Versteinering*, *Angst* oder *Bannen*. VZ: variabel; NZ: aufgewandte VZ

Unterstützungen helfen einem Wesen oder verbessern einen Gegenstand in einem

Aspekt, z.B. *Feuerresistenz*, *Federfall*, *Barriere* oder *Licht*. VZ: variabel; NZ: aufgewandte VZ

Veränderungen verformen oder bewegen langsam tote Materie bzw. Gefühle von Wesen, z.B. *Wasser-zu-Wein*, *Befreunden* oder *Telekinese*. VZ: variabel; NZ: aufgewandte VZ

Illusionen täuschen einen Sinn eines Wesens für ein konkretes Detail, z.B. *Katzengold*, *Täuschgeräusch* oder *Unsichtbarkeit*. VZ: variabel; NZ: aufgewandte VZ

Eingebungen verschaffen Wissen über Eigenschaften oder Sachverhalte, z.B. *Magie spüren*, *Gedanken lesen* oder *Hellsicht*. VZ: eine Minute für Gegenwärtiges, eine Stunde für Vergangenes, ein Tag für Zukünftiges; NZ: -

Heileffekte schließen Wunden oder heilen Krankheiten. VZ: eine Stunde pro Wunde, ein Tag pro Krankheit; NZ: ∞

...: Spielercharaktere ::

Den Hintergrundbeschreibungen der Spielercharaktere (SC) kommt in NIP'AJIN besondere Bedeutung zu. Gute Hintergründe umschreiben Kindheit, Ausbildung und was der 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 ein Hintergrund ausfallen muss. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass er genügend Rückschlüsse auf die Stärken und Schwächen

des SC ermöglicht, da im Zweifel auf dieser Basis entschieden wird, ob eine Aktion leicht- oder schwerfällt. Lücken im Hintergrund sollten im Einverständnis mit dem Spieler sofort geschlossen werden.

...: NSCs ::

Der Spielleiter wird den SC eine Reihe von Freunden und Feinden entgegenschicken. Bei deren Gestaltung stehen zwei Wege offen.

Zentrale Nichtspielercharaktere (NSC) einer Geschichte können, wie die Charaktere auch, mit einem definierenden Hintergrund ausgestattet werden, der Stärken und Schwächen enthält. Dies sollte aber nicht übertrieben werden, eine gute Geschichte benötigt selten mehr als ein, zwei solcher NSC. Treten die SC gegen sie an, behandelt der Spielleiter seine NSC als gleichwertig und verwendet die Regeln aus dem Spielerteil.

Das „Gros“ der NSC hat nur eine **Nebenrolle**. Sei es der Informant, der Händler am Basar oder das lästige Monster von nebenan. Um den Spielleiter vor und im Spiel zu entlasten, werden diese Figuren vereinfacht geregelt. Neben dem Aussehen und der Motivation, mit den SC zu interagieren, genügt es, pauschal den WW, *einen* AW und *einen* RW festzulegen. Daneben werden paar Stichwörter zu Stärken und Schwächen notieren. Als WW ist alles von 1 bis ∞ erlaubt, als AW/RW das Würfel-Set aus W2, W3, W4, W5, W6, W8, W10, W12 und W20. Traumata werden direkt am WW und nicht extra gezählt. Nebenrollen haben gegenüber SC den Vorteil, nicht durchatmen zu müssen, da ihnen die AW/RW nie ausgehen. Sie sollten zum Ausgleich etwas unterdimensioniert werden.

...: Erfahrung ::

Jeder Charakter erhält pro Sitzung einen **Charakterpunkt** (CP). Eine Expertise um Eins zu verbessern kostet so viel, wie der neue Wert betragen soll; eine Schwäche um Eins zu mildern dagegen so viel, wie der alte Wert beträgt (+2 auf +3 = 3 CP, -2 auf -1 = 2 CP).

In NIP'AJIN definieren die SC das Niveau der Welt. Verkörpern sie durchschnittliche Abenteurer, sind die im Bestiarium angegebenen Beispiele gute Richtwerte für „die Anderen“. Verkörpern sie jedoch z. B. selbst Goblins, die sich Scharen von „Helden“ erwehren müssen, die über ihr Lager herfallen, sind die Charaktere für diese „Helden“ vielleicht nur Goblins, aber für die Goblins ist ein „Held“ vielleicht schon mächtig wie ein Troll. Der Spielleiter sollte die Werte von SC und NSC nur relativ zueinander betrachten.

Sollten die SC über Nacht an Superheldenkräfte gelangen, empfiehlt es sich, *nicht die Charaktere* zu steigern, *sondern die Welt* um sie herum entsprechend abzusenken!

...: Bestiarium ::

Die folgenden Kreaturen dienen nur der Veranschaulichung und sollen NIP'AJIN nicht auf bestimmte Hintergründe festlegen.

Kreatur	W	A	R	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+2, regeneriert eine Wunde/Runde
Riese	20	8	8	Kämpfen+2, Kraft+4
Drache	40	12	10	Feueratem+4, K. O.-Effekt-Resistenz

Anhang III – Beispielcharaktere

Die folgenden Seiten enthalten schlüsselfertige Charaktere, mit denen sofort losgespielt werden kann.

...: Charakter No.1 ::

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Eigenschaften

Größe, Aussehen, usw.

Spielwerte: *Dieses+1, Jenes-2*

...: Charakter No. 2 ::

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Eigenschaften

Größe, Aussehen, usw.

Spielwerte: *Dieses-1, Jenes-2, DafürDasDa+3*

Hier steht natürlich der ultimative Teaser-Text. Er soll geneigte Leser sofort davon überzeugen, wie toll doch der Inhalt dieses Heftchens ist. Nachdem nicht nur Spielleiter hier lesen, sondern auch Spieler, sollten aber keine Spoiler die Handlung verraten, sondern der Text nur Lust auf Mehr machen ...

Es empfiehlt sich, hier darauf hinzuweisen, dass es sich um ein NIP'AJIN-Szenario handelt und dass alle Regeln bereits enthalten sind. Das könnte etwa so aussehen:

Dieses Heft enthält die vollständigen, leicht zu erlernenden Regeln des NIP'AJIN Systems von LUDUS LEONIS. Mit diesem Regelwerk, das auf lediglich vier Seiten Platz findet, können Szenarien in verschiedensten Genres umgesetzt werden.

(Hier passt z. B. ein Link gut hin.)