

Augen des Zwielfichts
Königreich der Yokai



Einführung und Übersicht

Worum geht es in diesem Rollenspiel?

In Augen des Zwilichts: Königreich der Yokai spielt man gezeichnete Wanderer, sogenannte Fureru, die durch die Welt ziehen und mit Hilfe dämonischer Kräfte versuchen, das Gleichgewicht zwischen Geistern und Menschen aufrechtzuerhalten.

Ihr schlüpft in die Rolle einer Gruppe, die durch das Königreich Soho zieht und ihre Kräfte einsetzt, um Geister aufzuhalten, die außer Kontrolle geraten sind. Dabei interagiert ihr mit den Einwohnern, der Umgebung und anderen Geistern und setzt so Stück für Stück eine Geschichte zusammen, die erklärt, warum sich die Geister verändert haben. Auf dem Weg zur Lösung warten Gefahren, die direkt mit dem jeweiligen Abenteuer zu tun haben, aber auch mit dem Verfall eures Charakters und seinem Kontakt mit der Dämonenwelt. Oberstes Ziel der Fureru ist immer eine friedliche Lösung des Problems.

Wie spielt sich Augen der Zwilichts: Königreich der Yokai?

Eran interagiert mit einem NSC des Abenteurers und befragt ihn. Dazu würfelt er den Spielzug „Etwas herausfinden“. Dazu darf er einen weißen Würfel für den Spielzug und einen weißen Würfel für sein Attribut „Redegewandtheit“ nehmen. Einer der beiden Würfel zeigt als Ergebnis eine Sechs und Eran erhält dafür vom NPC einen vom Spielleiter ausgewählten Hinweis.

In Augen des Zwilichts: Königreich der Yokai haben die Charaktere der Spielenden Attribute und lösen durch ihr Rollenspiel bestimmte Spielzüge aus. Wenn ein Spielzug ausgelöst wird, sammelt der Spieler die Attributswürfel ein und führt dann die der Situation entsprechende Aktion aus.

Wenn der SC zum Beispiel versucht, aus einem Fenster zu klettern, um auf einen Vorsprung zu gelangen, wäre dies der Spielzug „Risiko eingehen“. Da es sich um eine gefährliche Aktion handelt, erhält der SC einen schwarzen Würfel für seinen Würfelpool und könnte nun einen weiteren Würfel mit einem passenden Attribut nehmen. Der SC hat das Attribut "gewand" und der SL erlaubt ihm, den zweiten Würfel zu nehmen.

Nun wird mit beiden Würfeln gewürfelt und das höhere Ergebnis zählt. Da der SC eine weiße Sechs würfelt, schafft er nicht nur den Abstieg zum Felsvorsprung, sondern findet dort auch direkt einen Hinweis, den der SL passend platziert.

Wie sind die Abenteuer aufgebaut?

Die Gruppe glaubt, dass der alte Hausherr für das Verschwinden der Hausgeister verantwortlich ist. Er nutzt ihre Energie, indem er sie mit einem rituellen Dolch tötet. So muss er sein Geschäft nicht an seine Kinder weitergeben und ist inzwischen weit über 100 Jahre alt. Ein SC würfelt nun auf der reduzierten Abenteuerstufe, scheitert aber mit einer 4. Der Hausherr verwandelt sich in ein Monster aus Dutzenden von Hausgeistern und es kommt zum Endkampf.

Die Abenteuer im Augen der Zwielihts: Königreich der Yokai haben keine vorgegebene Lösung. Es geht darum, eine Erklärung und Lösung für ein beschriebenes Problem zu finden. Dazu sammeln die Spielerinnen und Spieler Hinweise. Je mehr Hinweise sie zusammenfügen können, desto mehr senken sie die Gefahrenstufe des Abenteuers auf den Wert, auf den sie am Ende würfeln müssen. Die Gruppe würfelt aber nicht, ob ihre Erklärung richtig ist, sondern nur, ob die von ihr konstruierte Lösung so funktioniert. Lautet die Lösung z.B., dass ein Familienmitglied das Unrecht durch den Tausch von Leben ausgleichen kann, so würde dieses Familienmitglied im Erfolgsfall das Angebot annehmen und sich seinem Schicksal stellen. Schlägt die Lösung jedoch fehl, würde der Dämon von ihm Besitz ergreifen, ihn verwandeln und die Gruppe angreifen. Die Situationen können auf verschiedene Weise gelöst werden, aber auch eskalieren und in einem finalen Kampf enden.

In welcher Welt spielt Augen der Zwieli: Königreich der Yokai?

Juna war auf der Suche nach den sehr seltenen Zubabeeren, die tief im Wald wachsen sollten. Die Alten hatten Juna gewarnt, nicht zu weit in den Wald vorzudringen. Dort lebten Dämonen, die sich der Tiere bemächtigt hatten und jeden verschlingen, der sich zu weit in den Wald wagt. Juna musste in den Wald. Es gab keinen anderen Weg. Das Unglück wollte es, dass sie mit dem Fuß in ein Erdloch geriet und dort stundenlang ohne ein Wort festsaß. Von wachsender Verzweiflung getrieben, schreit sie auf und verstummt sofort wieder. Unmittelbar vor ihr steht ein Wildschwein. Langsam tropft Sabber aus dem Maul des Ebers, das von riesigen, scharfen Hauern eingerahmt ist. Junas Hand ist längst am Griff des Messers, das an ihrem Gürtel hängt, und sie ist bereit, dem verdammten Dämon wenigstens einen guten Kampf zu liefern. Als Juna merkt, dass der Eber mit seinen riesigen Hauern nur die Wurzel angehoben hat und ihr Fuß wieder frei ist, ist das Unglück längst geschehen. Das Messer steckt bis zum Griff im Hals des Ebers, und langsam beginnt das Blut zu fließen. Das Gleichgewicht ist gestört.

Das Königreich Yurei spielt in einer Welt, die dem Japan des 15. Jahrhunderts nachempfunden ist. Der Kontinent, auf dem sich unser Abenteuer abspielt, ist in ein nördliches und ein südliches Königreich geteilt, wobei der Norden eher das europäische Hochmittelalter und der Süden eher das asiatische Mittelalter repräsentiert. Im Norden gibt es die ersten Schusswaffen und bereits viel mehr Kontrolle und Struktur in vielen Lebensbereichen. Eine starke Inspiration für das Regelwerk sind die Ghibli-Filme Prinzessin Mononoke, Nausicaä oder auch Die Chroniken von Erdsee. Trotz aller Anleihen ist die Welt fiktiv und erhebt keinen Anspruch auf historische Korrektheit.

Geister, Dämonen und Fureru

Wenn die Götter alt werden, fallen sie auf die Erde und werden zu Geistern. Diese Geister gehen in Tiere, Pflanzen und ganz selten in Menschen über und verschmelzen mit deren Seelen. Seit Jahrtausenden

leben die Menschen im Süden der Welt im Einklang mit den Geistern. Sie sind Teil des täglichen Lebens. Wanderer, Fureru genannt, ziehen durch das Reich, um Ungleichgewichte auszugleichen, die Menschen durch Gier, Rachsucht, Gewalt oder auch Unwissenheit geschaffen haben. Wenn das Gleichgewicht gestört ist, werden Geister zu Dämonen und ein friedliches Leben ist nicht mehr möglich. Die Wanderer sind die Menschen, die mit Dämonen in Berührung gekommen sind und überlebt haben. Nun können sie mit den Dämonen interagieren und Probleme lösen, die sonst für die Menschen im Südreich unlösbar wären.

Die Bewohner des Königreichs leben in einer magischen Welt. Überall gibt es Geister, mit denen sie täglich interagieren. Seien es die Hausgeister in Form von kindlichen Wesen, die zwar ab und zu etwas aus dem Haus stehlen, aber ansonsten helfen, es in Ordnung zu halten, oder der Hirschgeist, der im Wald ein Rudel anführt. Wenn er will, zeigt er den Menschen sein wahres, sehr menschliches Gesicht und spricht mit ihnen. Theoretisch kann jedes Lebewesen einen Geist enthalten. Ob er sich jemals zeigt, ist ungewiss. Geister in dieser Welt sind Götter, die entweder ihrer Welt überdrüssig oder einfach alt geworden sind. Sie verbringen ihren Lebensabend unter den Menschen.

Dämonen hingegen gelangen nur selten ohne Wirt in diese Welt. In der Regel ist es ein verwirrter Geist, der ihnen den Zugang ermöglicht und aus dem Körper, in dem er sich befindet, vertrieben wird. Götter verbinden sich mit ihrem Wirt, ohne ihn zu verdrängen. Der Dämon verdrängt beide. So kann das Wildschwein, das den Wald beschützt, zum tödlichen Feind des nahen Dorfes werden. Warum das so ist, müssen die Fureru herausfinden.

Menschen können mit Geistern und Dämonen interagieren, aber wenn sie von Dämonen angegriffen und verletzt werden, sterben sie meistens. Diejenigen, die überleben, werden vom Königreich angeheuert, um Probleme mit Geistern und Dämonen in dieser Welt zu lösen und Frieden und Gleichgewicht wiederherzustellen. Wer einmal mit einem Dämon in Berührung gekommen ist, hat sein Leben lang mit den Folgen zu kämpfen. Ein Teil des Dämons lebt nun in ihm und versucht, Besitz von seinem Körper und seinem Geist zu ergreifen. Irgendwann wird es ihm wohl gelingen, aber bis dahin helfen die Fureru den Menschen im Reich.

Regeln

Hier findest du alle Regeln, die du zum Spielen von **Augen des Zwilichts: Königreich der Yokai** benötigst. Den genauen Spielablauf findest du in den Spielbeispielen.

Den Wurf verbessern

Wenn du mit dem Würfelergebnis nicht zufrieden bist und ein weißer Würfel der höchste Würfel im Wurf ist, darfst du einmalig einen weiteren schwarzen Würfel in den Wurf geben. Dann würfelst du komplett neu. Das neue Ergebnis zählt. Bei gleicher Augenzahl von schwarzem und weißem Würfel zählt immer der schwarze Würfel als höchster Würfel.

Verderbnispunkte

Jedes Mal, wenn die Spielerinnen schlecht würfeln, sammelt die Spielleitung Verderbnispunkte. Diese kann sie für besondere Ereignisse ausgeben, um das Spiel spannender zu machen.

- Gebe 1-X Punkte aus, um die Schwierigkeit des Abenteuers am Ende der Sitzung zu erhöhen.
- Gib 2 Punkte für ein gefährliches Ereignis. Es könnte sich zu einer Gefahr der Stufe 8 entwickeln.
- Gib 3 Punkte für die Bekämpfung einer Gefahr der Stufe 10.
- Gib 4 Punkte für die Bekämpfung einer Gefahr der Stufe 12.

Würfel sammeln

Für jeden Spielzug erhältst du einen Würfel. Für ungefährliche Spielzüge gibt es einen weißen Würfel, für gefährliche einen schwarzen. Für ein passendes Attribut bekommst du einen zweiten Würfel. Je nach Attribut kann dieser weiß oder schwarz sein. Den dritten Würfel bekommst du entweder für eine Angst oder einen Zustand. Außerdem kannst du durch

bestimmte Aktionen Bonuswürfel sammeln, die du zusätzlich einsetzen kannst.

1D6 [Spielzug] + 1D6 [Attribut] + 1D6 [Angst oder Zustand] + 1D6 [Bonuswürfel]

Der schwarze Würfel

Immer wenn die Augenzahl im Ergebnis des schwarzen Würfels größer oder gleich der Augenzahl des weißen Würfels ist, erhält dein Charakter einen Zustand. Hat er sechs Zustände gesammelt, ist er außer Gefecht gesetzt.

Außer Gefecht gesetzt

Wenn ein Charakter sechs Zustände aufbaut, ist er außer Gefecht gesetzt. Es erfordert einen "Sich dem Risiko aussetzen"-Wurf eines anderen Spielers, um dem Spieler wieder aufzuhelfen. Während dieser Zeit verändert der Dämon den Charakter nachhaltig.

1. Der Körper und der Geist deines Charakters altern. Erhöhe den Abschnitt um eins.
 1. Wenn dein Charakter jetzt im sechsten Lebensabschnitt ist, ist er zu müde und erschöpft, um weiterzumachen. Wie sieht der Lebensabend deines Charakters aus?
2. Beantworte die nächste Frage auf der Abschnittstabelle.
3. Ändere eines der Attributfelder in ein schwarzes.
4. Würfle jeweils einmal auf die Fähigkeitstabelle und würfle dann mit W3, welche Fähigkeit du gegen eine neue tauschen musst.
5. Würfel erneut auf die Schwachpunktstabelle mit +2.
6. Fehlende Ängste werden neu gewürfelt.
7. Die Veränderung wird sichtbar stärker.
8. Setze deine Aufstiegsunkte wieder zurück.

Der Stufenaufstieg

Euer Charakter verdient sich nach jedem Abend Punkte. Diese werden gesammelt und können für einen Aufstieg der Stufe 1, 2 oder 3 ausgegeben werden. Bedenkt allerdings das solltet ihr außer Gefecht gesetzt werden alle gesammelten Punkte verloren gehen. Der Stufenaufstieg ist eine Art Alterungsprozess des Charakters. Kein Charakter ist für die Ewigkeit gemacht. Es wird nur die jeweilige Stufe abgehandelt.

Bei jedem Aufstieg:

1. Der Aufstiegspunktezähler wird zurückgesetzt.
2. Deine Zustände werden zurückgesetzt.
3. Wenn du es schaffst, es mit dem Abenteuer in Einklang zu bringen, verlierst du eine Angst.
4. Beantworte die nächste Frage auf der Abschnittstabelle.
5. Der Körper und der Geist deines Charakters altern. Erhöhe den Abschnitt um eins.
6. Ändere ein Herkunftsattribut, Dämonenattribut oder Reittierattribut. (Optional)
7. Ändere das Aussehen deiner Änderung. (Optional)

Stufe 1 - Bei 5 gesammelten Punkten:

1. Würfel erneut auf die Schwachpunktstabelle mit -1. (Optional)

Stufe 2 - Bei 8 gesammelten Punkten:

1. Würfel erneut auf die Schwachpunktstabelle mit -2. (Optional)
2. Du darfst, für eine passende Erzählung, eine Angst deiner Wahl verlieren. (Optional)
3. Würfel jeweils einmal auf die Fähigkeiten Tabelle und tausche eine Fähigkeit gegen eine neue. Es darf jede bestehende Fähigkeit gegen eine neue getauscht werden. (Optional)

Stufe 3 - Bei 10 gesammelten Punkten:

1. Würfel erneut auf die Schwachpunktstabelle mit -3. (Optional)

2. Du darfst, für eine passende Erzählung, eine Angst deiner Wahl verlieren. (Optional)
3. Ändere ein weiteres Herkunftsattribut, Dämonenattribut oder Reittierattribut. (Optional)
4. Würfel jeweils zweimal auf die Fähigkeiten Tabelle und tausche eine Fähigkeit gegen eine neue. Es darf jede bestehende Fähigkeit gegen eine neue getauscht werden. (Optional)

Korruption

Korruption beschreibt das Ausmaß, in dem der Dämon von dem Charakter Besitz ergreift und ihn verändert. Der Charakter hat immer so viele Zustände, wie er Korruption besitzt. Die numerische Korruption ist vor allem im Kampf relevant.

Zustände

Wenn die Korruption zunimmt, bekommst du auch einen Zustand. Zustände zeigen den geistigen und körperlichen Verfall deines Charakters.

Zustände abbauen

Zustände können auf drei verschiedene Arten reduziert werden.

1. Beantworte die Zustandsfrage des Abenteurers.
2. Reduziere einen Zustand, indem du einen Sechser-Pasch würfelst.
3. Benutze einmal im Abenteuer den Spielzug "Auf Reisen".

Die Doppelsechs – Der Sechserpasch

Zwei Sechsen in einem Wurf lösen folgende Effekte aus:

- Einen Hinweis für das aktuelle Abenteuer erstellen. Der Hinweis muss nicht direkt zur Lösung führen.

- Entferne einen Zustand.

Die Doppeleins – Snakeeyes

Wenn du in einem Wurf zwei Einsen würfelst, darfst du den Wurf nicht wiederholen und dir darf nicht geholfen werden. Snakeeyes zählen als kritischer Fehlschlag.

- Es entsteht eine unmittelbare Gefahrensituation. Dabei kann es sich um eine Umweltgefährdung oder um einen Kampf handeln.
- Bekomme sofort einen Zustand.

Am Ende eines jeden Abends

Jeder Spieler darf nach einem Abenteuer folgende Schritte ausführen:

1. Du darfst noch die Frage des Abenteuers beantworten und einen Zustand abbauen. Der Spielzug "Auf Reisen" ist nur im Abenteuer möglich.
2. Du darfst deinen Titel wechseln.
3. Du überprüfst am Ende der Sitzung, ob du die von dir gewählten Fragen beantworten kannst und steigst eventuell auf.

Spielzüge

Der „Etwas herausfinden“ Spielzug

Wenn du eine Person befragst, die dir wohlgesonnen ist, oder einen Raum untersuchst, würfelst du auf diesen Spielzug. Du bekommst einen weißen Würfel für diesen Spielzug.

- 1-4 Die Spielleitung erhält einen Verderbnis.
- 5-6 Du bekommst einen Hinweis.
- 6&6 Du bekommst einen weiteren Hinweis.

Dieser Spielzug ist für jede Situation geeignet, in der die Spieler:innen etwas herausfinden möchten und die prinzipiell ungefährlich ist. Er ist nicht auf die Interaktion mit einer anderen Person beschränkt, sondern kann auch ganz allgemein zur Erkundung eines Raumes, einer Fährte oder eines Waldstückes eingesetzt werden.

Der „Etwas riskieren“ Spielzug

Wenn dir jemand misstraut oder wenn du etwas Riskantes tun willst, würfle auf diesen Spielzug. Du bekommst einen schwarzen Würfel von diesem Spielzug.

- 1-2 Es kommt sofort zu einer gefährlichen Situation.
- 3-4 Du scheiterst und die Spielleitung erhält einen Verderbnis.
- 5 Du machst genau was du dir vorgenommen hast und behältst die Nerven.
- 6 Du behältst die Nerven und bekommst einen Hinweis.
- 6&6 Du bekommst bei dem nächsten, zu dem Ereignis passenden, Wurf einen zusätzlichen weißen Würfel.

Dieser Spielzug sollte verwendet werden, wenn die Situation potenziell gefährlich ist. Dies kann z.B. der Versuch sein, einen Felsvorsprung hinunterzuklettern, ein Labyrinth zu durchqueren oder eine aufgebrachte Person zu beruhigen. Außerdem ist es mit diesem Spielzug möglich sich auf seinen Dämon zu konzentrieren und dessen Kräfte zu nutzen. So können Fähigkeiten eingesetzt werden, die der Charakter nicht direkt besitzt. So ist es z.B. möglich, einen NSC wiederzubeleben, mit dem Dämonenreich zu kommunizieren oder besonders stark oder wendig zu sein.

Der „Eine Fähigkeit nutzen“ Spielzug

Besprich mit der Spielleitung, was deine Fähigkeit bewirken soll. Du bekommst einen schwarzen Würfel von diesem Spielzug.

- Es passiert in jedem Fall, was du wolltest.
- 1-4 Die Spielleitung erhält einen Verderbnis.

- 5-6 Du bekommst bei dem nächsten, zu dem Ereignis passenden, Wurf einen zusätzlichen weißen Würfel.
- 6&6 Du bekommst einen Hinweis.

Dieser Spielzug wird verwendet, wenn die Spieler:innen eine Fähigkeit nutzen. Fähigkeiten, die die Spieler:innen so auslösen, können auf der erzählerischen Ebene nicht scheitern. Je nach Ergebnis des Wurfes kann es jedoch zu Verderbnispunkten oder Zuständen kommen.

Der „Den Gegner schwächen“ Spielzug

Es ist möglich das Erfolgslevel des Gegners mithilfe von Fähigkeiten zu senken. Du bekommst einen schwarzen Würfel von diesem Spielzug.

- 1-2 Das Erfolgslevel des Gegners steigt um 1.
- 5-6 Du senkst das Erfolgslevel um 1.
- 6&6 Du senkst das Erfolgslevel um 3.

Dieser Spielzug wird verwendet, um die Erfolgsstufe eines Gegners zu senken. Dies kann vor einem möglichen Kampf geschehen, aber auch während des Kampfes. Die Fähigkeiten, die dafür verwendet werden, sollten im Kontext der Situation Sinn ergeben und eine gute Geschichte erzählen.

Der „Auf Reisen“ Spielzug

Dieser Spielzug darf nur einmal pro Abenteuer verwendet werden. Erzählt von einem Moment auf der Reise, um allein oder gemeinsam Zustände abzubauen. Dieser Spielzug gibt einen weißen Würfel. Um einen weiteren Würfel zu erhalten, muss die Erzählung etwas mit dem Attribut zu tun haben.

- 1-2 Die Spielleitung bekommt einen Verderbnis.
- 3-4 Du entfernst die letzten zwei Zustände.
- 5-6 Du entfernst die letzten drei Zustände. Die Spielleitung gibt dir einen Hinweis.
- 6&6 Du entfernst alle deine Zustände.

Erzählt von einem Moment, den ihr mit eurem Reittier verbracht habt, wie ihr mit der Gruppe am Feuer gesessen und über etwas gelacht habt oder wie ihr einfach einen Moment der Ruhe und Entspannung hattet. Dieser Spielzug ist nicht nur dazu da, um Zustände zu entfernen, sondern auch um dem Charakter Tiefe zu verleihen und seine Hintergrundgeschichte zu erweitern.

Der „Sich dem Kampf stellen“ Spielzug

Ziel des Kampfes ist es, mit der Summe der beiden besten Würfel (xD6kh2) die Gefahrenstufe des Gegners zu erreichen oder zu übertreffen. Mit dem Spielzug "Gegner schwächen" kann die Gefahrenstufe des Gegners gesenkt werden. Dies ist sowohl vor Beginn des Kampfes als auch während des Kampfes möglich. Allerdings darf der Charakter während des Kampfes in dieser Kampfunde keine Kampfwürfel werfen. Der Charakter kann sich nur durch einen erfolgreichen Wurf auf "Etwas riskieren" aus dem Kampf zurückziehen. Außerdem muss ein anderer Kampfteilnehmer seine Schwäche übernehmen. Um an einem Kampf teilnehmen zu können, benötigt der Charakter eine Waffe als Gegenstand oder eine entsprechende Fähigkeit.

1. Die Spielleitung teilt die zu erreichende Gefahrenstufe der Gegners oder der Gegnergruppe mit.
 1. Auch eine Gruppe von Gegnern hat nur eine Gefahrenstufe und wird erzählerisch als Einheit behandelt. Zum Beispiel kann ein dämonisches Wildschwein allein Level 9 haben, als Gruppe aber Level 12.
2. Wenn es die Zeit erlaubt, kann die Gefahrenstufe durch den Spielzug "Den Gegner schwächen" verringert werden.
3. Alle Charaktere, die direkt am Kampf teilnehmen, würfeln ihren Schwachpunkt. Sie tun dies mit einem W6, von dem sie ihren Schwachpunkt-Modifikator subtrahieren oder addieren.
4. Dann wirft jeder am Kampf teilnehmende Charakter einen W6 Kampfwürfel. Es wird in aufsteigender Reihenfolge der Schwäche der Beteiligten gewürfelt. Die beiden besten W6 werden addiert und müssen die Gefahrenstufe des Gegners erreichen oder übertreffen.

1. Nun muss noch geprüft werden, ob einer der gewürfelten W6 eine Schwachstelle eines Charakters trifft. Ist dies der Fall, so erhält der Charakter pro Treffer einen Zustand.
5. Nun erzählt die Gruppe aufsteigend nach dem Kampfwürfelergebnis, wie der Charakter angreift, ob und wie er eventuell verletzt wird und wie der Gegner schließlich erledigt wird.
6. Wenn das Ergebnis der beiden besten W6 nicht der Gefahrenstufe des Gegners entspricht, beginnt eine neue Kampfrunde. Die Person mit dem höchsten W6 aus dem Kampfwurf erhält nun einen weiteren W6. Sie darf beide werfen und nur das bessere Ergebnis wird für die neue Runde gewertet. Dies zählt sowohl für das Erreichen des Gefahrenlevels als auch für das Treffen von Schwachstellen.
7. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis der Gegner besiegt ist. Fahre dann mit dem Spielzug "Der Kampf ist vorbei" fort.

Die Spieler:innen sollten ermutigt werden, den Kampf szenisch darzustellen und die Besonderheiten zu berücksichtigen, die ihre Charaktere haben. Nehmt euch Zeit für die Erzählung und hetzt nicht durch den Kampf. In den meisten Fällen ist ein Kampf nach einer oder zwei Runden vorbei, also genießt die Spannung und die Action, die ein Kampf mit sich bringt.

Der „Der Kampf ist vorbei“ Spielzug

Wurde der Kampf erfolgreich beendet, würfelt der Spieler, der im letzten Kampfwurf den höchsten Wert hatte, mit so vielen W6, wie es der Erfolgsstufe des Gegners entspricht und erhält für jede gewürfelte 6 einen Hinweis.

Wenn sich durch einen Kampf eine Flut von Hinweisen ergibt, baue ich diese teilweise auch rückwirkend in bereits gespielte Szenen ein und teile sie den Spieler:innen mit. Es ist auch möglich, noch nicht gespielte Szenen kurz zu erzählen, um Hinweise passend zu platzieren. Generell sind hier der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Ein Kampf ist für die Charaktere gefährlich und mehrere Hinweise belohnen zumindest für die erlebten Strapazen.

Der „Hilfe anbieten“ Spielzug

Hilf einem Mitspieler, indem du mit einem passenden Attribut würfelst. Das Ergebnis zählt für den anderen Spieler. Triffst du das Ergebnis des schwarzen Würfels oder würfelst mit einem schwarzen Würfel, erhältst du einen Zustand.

Es ist überhaupt nicht verwerflich, als Spielleitung nicht immer "Hilfe anbieten" zu erlauben. Es sollte allerdings belohnt werden, wenn die Spieler:innen sich kreative Wege überlegen, wie sie in der Szene doch helfen können. Das mehr als eine Person hilft ist zwar regelkonform erlaubt, sollte aber nicht ausgenutzt werden und muss gut in die Szene passen.

Der „Die Aufgabe lösen“ Spielzug

Überlegt in der Gruppe, welcher Dämon hier sein Unwesen treibt und welche Maßnahmen ihr ergreifen müsst, um ihn zu besänftigen. Baut so viele Hinweise wie möglich in die Geschichte ein. Jeder genutzte Hinweis senkt die Gefahrenstufe der Aufgabe um eins. Nicht genutzte Hinweise können euch in einem eventuellen Endkampf helfen.

Um zu wissen, ob eure Lösung funktioniert, wirft ein:e Spieler:in 2W6 und bildet die Summe. Die Summe muss mindestens die gesenkte Gefahrenstufe erreichen. Ist dies nicht der Fall, kommt es zum Endkampf. Hier kann das Level des Dämons oder der Bedrohung mit Hilfe der verbliebenen Hinweise gesenkt werden, wenn dies logisch begründet werden kann. Snake-Eyes, d.h. zwei Einsen in diesem Wurf sind in jedem Fall ein Misserfolg und führen dazu, dass keine friedliche Lösung gefunden werden kann.

Wenn es zum Kampf kommt, muss dieser nicht unbedingt direkt gegen den Dämon geführt werden. Der Wurf bezieht sich ja nur auf die Lösung des Problems und nie auf die Herrleitung und die Erzählung. Es kann auch sein, dass sich die Gruppe der Bewohner gegen unsere Spieler:innen stellt, weil sie die angebotene Lösung nicht akzeptieren wollen.

CATS

<https://200wordrpg.github.io/2016/supplement/2016/04/12/CATS.html>

C – Concept / Konzept

In Augen des Zwielfichts: Königreich der Yokai spielt man gezeichnete Wanderer, sogenannte Fureru, die durch die Welt ziehen und mit Hilfe dämonischer Kräfte versuchen, das Gleichgewicht zwischen Geistern und Menschen aufrechtzuerhalten.

A – Aim / Ziel

In Augen des Zwielfichts: Königreich der Yokai versucht ihr, die entfesselten Dämonen in ihre Welt zurückzuschicken. Ihr müsst mithilfe von Hinweisen Lösungen für die Fragen finden, die euch das Abenteuer stellt, und versuchen, das Gleichgewicht so friedlich wie möglich wiederherzustellen.

T – Tone / Ton

In Augen des Zwielfichts: Königreich der Yokai sollte mit einem ernsten Ton gespielt werden, der durchaus immer wieder gebrochen werden kann. Dennoch bleibt die Welt, so absurd und faszinierend sie uns erscheinen mag, für die Charaktere Lebensraum und Heimat, die sie zu schützen versuchen.

S – Subject Matter / Thema

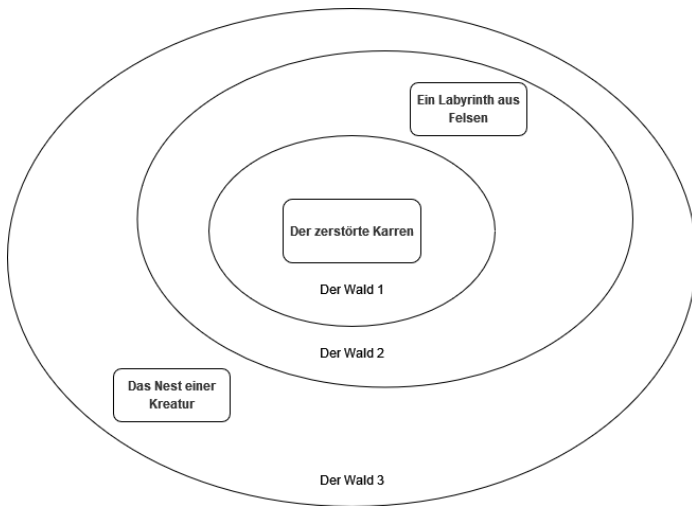
In Augen des Zwielfichts: Königreich der Yokai geht es darum, Dämonen zu vertreiben. Es kann blutig, eklig und magisch zugehen. Es ist nicht unbedingt ein Horror-Rollenspiel und sollte auch nicht als solches gespielt werden.

Der Wald

Schwierigkeit: 14 – kurzes Abenteuer – ein Abend

Gesammelte Finsternispunkte: []

Karte:



Spieleleiterhinweise:

Die Gruppe befindet sich auf einem Handelsweg durch ein riesiges Waldgebiet. Es ist nicht der einzige, aber der sicherste Weg. Am Wegesrand finden sie einen kaputten Karren mit einem lebenden und einem toten Ochsen.

Das Monster in diesem Abenteuer wird nicht näher beschrieben. Aber das eigentliche Monster ist ein Dämon, der den Geist jedes Tieres, das er befällt, verrückt macht. Wie ein Virus. Er nimmt die Form von Tausenden von Würmern an, die die Tiere vollständig einhüllen.

Fragestellung, Eskalation und Ehrung:

Was ist passiert, welche Kreatur hat Herrn Botan Ryan angegriffen und ist Fräulein Kaho Ryan noch am Leben?

Wenn die Situation eskaliert, stirbt Fräulein Kaho Ryan unabhängig von der Erzählung. Die Gruppe wird von dem Wesen angegriffen, das die Fureru erkennt. Es kann aufgehalten werden, beginnt aber bei Schwierigkeit 14. Wird es nicht in der ersten Runde aufgehalten, findet die Gruppe später Herrn Botan Ryan tot neben seinem Karren.

Meister des Waldes - Überleben

Eröffnung:

Ihr seid seit Tagen unterwegs durch den endlosen Wald. In der Mitte soll es eine fortschrittliche und wohlhabende Festung mit einer gnädigen Kaiserin geben. Ganz ohne Einfluss der Zentralregierung.

Was hofft euer Charakter in der verlorenen Festung zu finden?

Am Horizont seht ihr einen älteren Mann mit einem Ochsen und einem kaputten Karren, den er gerade repariert. Als ihr näher kommt, seht ihr einen zweiten Ochsen, der leblos neben dem Karren liegt. Neben dem Karren steht der ältere Mann der sich als Botan Ryan vorstellt. Er erzählt, dass eine wilde Kreatur aus dem Wald gestürmt sei, den Ochsen sofort getötet habe und mit seiner Tochter in den Wald geflohen sei. Er kann ihre Schreie noch in seinen Ohren hören. Er bittet die Gruppe um Hilfe. Das Wesen scheint kein normales Tier zu sein.

Gefahren:

- Jäger sind immer auf der Suche nach markierten. Ihre Transformationen können meist gewinnbringend verkauft werden.
- Ein mit der Schwarzen Pest infiziertes Tier läuft auf die Gruppe zu.
- Die Gruppe der Wildschweine könnte mittlerweile infiziert sein.

Momente:

- Wie von Zauberhand fällt das Licht durch die Baumkronen und taucht den Wald in ein tiefes, leuchtendes Rot. Für einen Moment verschmilzt euer Geist mit dem Wald und findet Frieden.
- Eine mit Moss überwachsene Statur eine Pilzgeistes.
- Kleine Wesen nicht größer als Kolibris fliegen als Schwarm durch den Wald. Sie bilden zusammen ein größeres Abbild ihrer selbst.

Personen:

Botan Ryan – Händler auf dem Weg

Spricht aufgeregt mit dünner Stimme - Wohlgesonnen - Trägt gelbe Roben die Edel aussehen

Er tut sehr unwissend, aber er ist bei weitem nicht dumm. Er weiß, dass die große Straße dem Wald nicht gefällt. Natürlich weiß er auch vom Sklavenhandel in der Festung mitten im Wald. Ob seine Tochter wirklich seine Tochter ist oder ob er sie nur gekauft hat, bleibt der Gruppe überlassen. Zu den Fururu ist er nett, aber zur Suche kann er nicht viel beitragen.

Kaho Ryan – Tochter des Händlers

Verschwunden.

Faheem Den – Jäger der Nomaden des Waldes

Hochnäsiger und eine sich überschlagende Stimme - Wohlgesonnen - Trägt einen Helm aus einem Tierschädel

Aus welchem Tier ist der Helm den der Jäger trägt?

Ein ruhiger Zeitgenosse, der sich seiner Überlegenheit im Wald sicher ist. Er hat von Fururu gehört, hält sie aber für Zauberer der neuen Welt. Er kennt den Zauberer des Waldes aus der Ferne und weiß, wo sich die Höhle der Wildschweine und das Labyrinth befinden. Er ist auf der Jagd und will nicht weiter gestört werden. Wie viele es von seiner Art gibt, verrät er nicht. Den Fururu gegenüber ist er sehr hochnäsig.

Rotte von Wildschweinen mit einem Gott "Koneko"

Wortkarg und redet gerne in Rätseln - Neutral - Sein Kopf ist weiß bemalt und er ist viel größer als alle anderen Wildschweine

Sayomi Leonhard - Eigenbrötlerin - alte Fureru - Hexe

Wortkarg mit tieferruhiger Stimme - Wohlgesonnen - Hat ein stark vernarbtes Gesicht

Sie gibt nicht direkt zu, dass sie eine Fureru ist. Sie versteckt ihre äußerliche Veränderung gut. "Meine Kräfte schwinden. Der Wald wird immer unruhiger." Sie kann gut eingesetzt werden, um die Gruppe vor eine schwierige Wahl zu stellen. Sie wird sich immer für die Gesundheit des Waldes und das Gleichgewicht zwischen Menschen und Geistern einsetzen. Bis zu ihrem Tod.

Schauplätze:

Der zerstörte Karren

Welches seltene Gut ist auf dem Boden verstreut?

Der Wald

Wie verändert sich der Wald, während ihr Meter für Meter tiefer in ihn vordringt?

Herausforderung: Sich tiefer in den Wald zu arbeiten ist immer herausfordernd.

Das Nest einer Kreatur

In einer kleinen Höhle entdeckt ihr eine Art Nest von einem Tier.

Herausforderung: Wer oder was hier lebt, scheint nicht da zu sein. Aber für wie lange?

Ein Labyrinth aus Felsen

Es geht ein paar Meter bergab. Überall ist dichter Wald. Man wird durch Felsspalten wie durch ein Labyrinth geführt.

Woher wisst ihr, dass ihr nicht die Ersten seid, die dieses Naturlabyrinth betreten?

Herausforderung: Um durch das Labyrinth zu gelangen, ohne sich zu verlaufen, ist mindestens ein Wurf auf Sich der Gefahr stellen erforderlich.

Hinweise:

- Blut an einer Felswand.
- Traumfänger in einem Baum mit dämonischen Symbolen.
- Ein mächtiger Zauberer soll im Wald sein Unwesen treiben.
- Ein von Tieren getretener Pfad, der tiefer in den Wald führt. Man sieht unregelmäßige Spuren, wie sie verletzte Tiere hinterlassen.
- Hier soll früher ein Waldvolk gelebt haben.
- Kleine Figuren aus Zweigen. Sie stellen Menschen dar, die sich verändert haben.
- Schreie lassen einen aufschrecken.
- Große Kratzspuren an einem Baum.
- Fallen im Labyrinth mit toten Tieren. Die Tiere sind nur noch Kadaver.
- Zeichen des Festes mitten im Wald in einen Baum und/oder Stein geritzt.
- Ein Vogelschwarm, der aus den Bäumen in der Nähe aufsteigt.
- Ein mit Stöcken und Zweigen bedecktes Loch. Am Boden ist Blut zu sehen.
- Ein Haufen Knochen. Hauptsächlich Tierknochen, aber ihr könnt auch einige Menschenknochen erkennen.
- Ihr hört eine Stimme in eurem Kopf: "Es ist gut. Riskiert nicht euer Leben für mich. Ich bin jetzt glücklicher als vorher."
- Ein Haufen toter, tiefschwarzer Würmer.
- Ein alter Leichnam. Verwest und zerfallen. Ein Brief, ob sie nicht noch so einen Jungen bringen könnten.
- Wandmalerei, die ein Ritual zeigt.
- Nebel zieht auf und verursacht ein starkes Unwohlsein.

- Wisst ihr nicht, dass die fahrenden Händler Sklavenhändler sind und sich die Sklaven gerne für eine Weile zur Frau nehmen?
- Der alte Weg, der vor dem neuen benutzt wurde. Viel kleiner und der Geographie des Waldes angepasst.