

DIE  
BEWAHRER  
VON

# DAISAO

Ein Rollenspiel für 3–6 Spieler



Nils Sommer, Autor  
Risto, Illustratorin  
Marieke Kühne, Editorin

Helle Kirschblüten,  
die Sonne steht im Westen,  
der Mond im Osten.



# Übersicht

<b>Vorwort</b>	<b>3</b>
<b>II Geschichte</b>	<b>4</b>
Zeitlicher Überblick	5
Kultur	6
<b>III Die Mechaniken</b>	<b>7</b>
Wunden	11
Der Turm fällt	11
Beispielkonflikt	11
Geld	13
<b>IV Die Charaktererstellung</b>	<b>13</b>
Erfahrung	15
<b>V Die Völker</b>	<b>17</b>
Die Shuru – Tiermenschen	17
Die Otoko – Menschen, wie wir sie kennen	17
Die Fey – Wesen des Waldes	18
Die Kami – Geister	18
Die Akuma – Dämonen	18
Die Anderen	18
<b>VI Die Welt</b>	<b>19</b>
Senbonjima – Senbons Insel	20
Hanamachi – die Stadt der Blumen	20
Kitsune no Chaya – das Teehaus des Fuchses	21
Kurotama – die Bergkette von Dai	21
Gotama – die Bergkette von Sho	22
Ebi Midori – das gewundene Dorf	22
<b>Charakterblatt: Bewahrer von Daisho</b>	<b>25</b>

# Vorwort

*Bewahrer von Daisho* ist ein Rollenspiel. Eine Person schlüpft in die Rolle des Erzählers und beschreibt die Welt und die dort wohnenden Wesen, auf die die Charaktere, die von den Spielern kontrolliert werden, treffen.

Ihr braucht einen Erzähler und zwei bis fünf Spieler für eine Runde *Bewahrer von Daisho*. Dieses Spiel kann fordernd sein – mehr Spieler bedeuten wesentlich mehr Aufwand.

*Bewahrer von Daisho* ist ein Spiel mit gewaltloser Konfliktresolution, die durch Motivation zur sozialen Auseinandersetzung erreicht werden soll. Gewalt kann angewendet werden, verändert aber sowohl die Charaktere als auch die Spielwelt. Sie ist kein „Allzweckmittel“ und hat immer Konsequenzen.

Die Grundmechanik des Spiels basiert auf einem Stapel aus Würfeln – dieses integrale Bestandteil kann nicht weggelassen werden. Wenn Spieler physische Einschränkungen haben, können auch größere Würfel oder Münzen, die einfacher zu stapeln sind, verwendet werden. Bis jetzt gibt es noch keine alternative Lösung dazu, es wird allerdings bereits daran gearbeitet.

Die größten Inspirationen dieses Spiels sind:

- *Zelda: Breath of the Wild*
- *Prinzessin Mononoke*
- *Undertale*

Diese Werke lassen sich gut als Inspirationen für eigene Kreationen heranziehen. Die Welten sind magisch und die Auseinandersetzung mit Konflikten ist sehr intelligent.

Dieses Spiel, genau wie der Vorgänger *Die letzte Fackel*, ist kostenfrei. Free. Für lau. Nada. Nix. Niente. Das bedeutet nicht, dass das Spiel keine Arbeit gemacht hat.

Wenn Ihr die Möglichkeit habt, uns zu unterstützen, zieht doch eine Spende auf de ko-fi-Account [ko-fi.com/niilo](https://ko-fi.com/niilo) in Betracht.

Wir freuen uns ebenso, wenn ihr unsere Spiele teilt, uns Reviews schreibt oder Feedback gebt. Wir freuen uns auch über Lamas, sprecht uns in diesem Fall bitte vorher an, damit wir den Transport für das Tier möglichst stressfrei organisieren können.



Und einst waren dort  
Täler, Weiten, Seen und Höh'n,  
nun Menschenfelder.

# Geschichte

Vor eintausend Jahren entstiegen die Zwillingsinseln Dai und Sho den Tiefen des Meeres. Auf ihnen wurde das Reich Daisho gegründet. Es wurde zur Zuflucht für Vertriebene, die wegen ihres Glaubens, ihrer Art oder ihrer Träume aus Nachitana, dem großen Reich des Südens, fliehen mussten. Die verschiedenen Spezies gaben ihr Bestes, um auf der Insel Fuß zu fassen.

Der Drache Senbon, der sich mit der Insel aus dem Meer erhoben hatte, bot den fliehenden Massen Obdach. Er half dabei, Orte für die Siedlungen zu finden, die Berge zu sichern und er beriet die erste Blumenkaiserin. Die Bedingung für seine Hilfe – kein Blut sollte auf Daisho vergossen werden, sonst würde er dafür sorgen, dass sich das Land an den Bewohnern rächt.

Seine Magie wirkte einen feinen Nebelschleier um die Inseln herum, sodass die gierigen Truppen Nachitanas nicht bis zur Insel vordringen konnten. Um den Frieden zwischen den Dörfern zu bewahren, rief er aus, dass „Bewahrer“ auserkoren werden sollten. Sie sollten von Dorf zu Dorf ziehen, um den Frieden aufrechtzuerhalten, dafür sollte ihnen Obdach und Nahrung zuteil werden.



Trotz aller Bemühungen brach im Jahr 90 ein Krieg aus. Es kam nie heraus, ob die Truppen der Blumenkaiserin oder die aufständischen Bauern angefangen hatten, die Verluste waren auf beiden Seiten immens. Das Blutvergießen erzürnte nicht nur die Geister, sondern auch Senbon. Er gab seine Friedensbemühungen auf und zog sich auf die nördlichste Insel zurück. Seitdem kämpfen die Bewohner Daishos mit der Unfruchtbarkeit des Bodens – Senbon hat seine Drohung wahr gemacht.

Im Laufe der Jahrhunderte brachen zwar weitere Kämpfe aus, sie waren jedoch nichts im Vergleich zum ersten Krieg. Heute, im Jahr 1000, droht der Frieden zwischen den Truppen der neuen Blumenkaiserin Hakusho Kuro und den Bauern des Landes erneut zu kippen. Bewahrer werden mehr denn je gebraucht, denn einem weiteren Krieg können die Inseln nicht standhalten.

## Zeitlicher Überblick

**Jahr 0:** Die Inseln Dai und Sho erheben sich aus den Tiefen des Meeres, die Verstoßenen Nachitanas fliehen auf die Zwillingsinseln, das Reich Daisho wird gegründet.

**Jahr 50:** Die Inseln werden mit Hilfe des Drachen Senbon bebaut, unter der Bedingung, dass die Bewohner miteinander kommunizieren, statt zu kämpfen.

**Jahr 90–130:** Ein Krieg beginnt zwischen den kaiserlichen Truppen und den aufständischen Bauern.

**Jahr 130–950:** Die größten Städte der Inseln werden errichtet. Der kaiserliche Palast wird in der Hauptstadt Hanamachi erbaut. Ein brüchiger Frieden zwischen den Geistern und Menschen entsteht. Es werden Feiertage eingeführt, an denen jeder Bürger teilhaben darf.

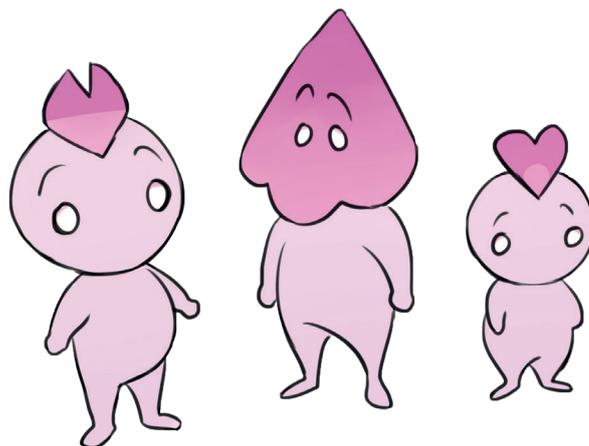
**Jahr 950–1000:** Die neue Blumenkaiserin Hakusho Kuro steht in ständiger Auseinandersetzung mit den Bauern. Die Insel ist nicht an vielen Orten fruchtbar und die Nahrung muss sehr genau aufgeteilt werden. Ein Verhandeln mit der Außenwelt ist nicht möglich, da sonst die Truppen von Nachitana auf die Insel aufmerksam werden. Räuberische Banden, meist getrieben durch Gier und nicht durch Hunger, ziehen von Dorf zu Dorf und erpressen die Bevölkerung.



# Kultur

Daisho ist sehr von der japanischen Geschichte inspiriert, zum klassischen Fantasy-Setting gibt es jedoch weitere kleine Unterschiede:

- Die Geflohenen dürfen ihren Glauben und ihre Sexualität frei ausleben. Was in Nachitana nicht möglich wäre, ist hier nicht nur akzeptiert, sondern allgemein üblich.
- Die Bevölkerung steht in ständiger Auseinandersetzung mit der Natur; wie viel können die Menschen nehmen, bevor sie sich gegen sie erhebt? Die meisten Bewohner sind Vegetarier oder Veganer, allerdings sind einige Shuru auf Fleisch angewiesen – ein immerwährender Konflikt.
- Geister, Dämonen und mythische Wesen existieren. Fast alle Wesen über dem Status eines gewöhnlichen Tieres können miteinander kommunizieren. Können Schlangen also sprechen? Nein, können sie nicht. Können riesige Schlangen mit goldenen Schuppen sprechen? Ja, das ist sehr wahrscheinlich.
- Ist die Natur gesund, hüpfen Knosplinge umher, kleine Wesen, deren Köpfe aus Blüten bestehen. Diese kleinen Geschöpfe machen sich oft gackernd über Reisende lustig, sind jedoch auch ein Zeichen für Frieden.
- Die Menschen in Daisho sind sehr gastfreundlich. Sie bieten Fremden Tee an, teilen ihr Essen mit ihnen und fragen bei Konflikten in der Regel zuerst nach, bevor sie zuschlagen.



# Die Mechaniken

Es gibt zwei Möglichkeiten, Schwierigkeiten in Bewahrer von Daisho zu lösen.

**Hindernisse** sind in der Regel materielle Hürden, die verhältnismäßig leicht zu überwinden sind. Das können beispielsweise Mauern sein, über die geklettert werden muss, oder Räsetafeln, die entziffert werden sollen. Zur Überwindung von Hindernissen wirft der Spieler einen sechsseitigen Würfel und addiert eines der **Attribute** dazu. Bei 4–5 schafft der Charakter es knapp, bei einer 6+ schafft er es sehr gut. Wenn es zur Fiktion passt kann der Erzähler dem Charakter bei einer 4–5, einem sogenannten Teilerfolg, auch einen vollen Erfolg gewähren, wenn er dafür einen kleinen Nachteil in Kauf nimmt. Auch kurze soziale Interaktionen können so abgehandelt werden.

Ein **Konflikt** ist ein Messen der Kräfte und erfordert wesentlich mehr Ressourcen von beiden Seiten. Hierzu gehören beispielsweise ein Kampf, ein Streitgespräch oder das Beruhigen eines wilden Tieres. Wenn ein Konflikt ausbricht, würfelt der **Erzähler** für die **Gefahr** Würfel in Höhe ihrer **Kraft**. Die Kraft bestimmt, mit welcher Härte die Gefahr zuschlägt, verhandelt oder beispielsweise als Überschwemmung Gebäude wegreißt und liegt zwischen 3 und 5. Je höher die Zahl, desto gefährlicher und aggressiver ist die Auseinandersetzung.

Jeder Würfel der Gefahr, der eine 4+ anzeigt, wird Teil des **Turmes**. Die Würfel müssen in der Mitte des Tisches gestapelt werden. Entweder entscheidet ihr als Gruppe, wer die Würfel stapeln muss – meist gibt die Geschichte vor, an wen sich die Gefahr richtet – oder ihr wechselt euch ab.



Nun sind die Charaktere der Spieler an der Reihe und dürfen zwei Aktionen ausführen – zwei Charaktere der Gruppe können je einmal handeln. Dabei würfeln die Spieler entweder auf **Körper** oder auf **Geist** mit einer Schwierigkeit von 4+, um die Gefahr zu überlisten oder niederzuringen. Wird eine 4–5 geworfen ist es ein Teilerfolg, bei 6+ ein voller Erfolg.

Die Spieler können auch auf eines der **fünf gesellschaftlichen Attribute** würfeln:

## Befehl

Gib deinem Gegenüber eine klare Anordnung oder schüchtere es ein.

## Distanz

Zeige, dass du nicht in den Raum der anderen Person eindringst oder kommuniziere nonverbal.

## Nähe

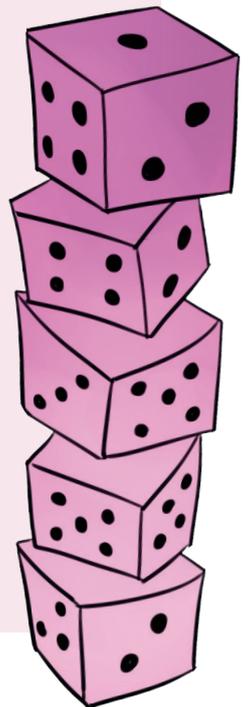
Baue Nähe auf oder zeige Zuneigung.

## Täuschen

Zeige die Schwächen deines Gegenübers oder lüge und trickse.

## Wissen

Zeige deine Kenntnisse oder stelle eine gute Frage.



Beim Wurf auf ein gesellschaftliches Attribut dürfen bis zu drei Würfel geworfen werden, alle mit einer Schwierigkeit von 3+. Gelingt ein Wurf, so wird der Wert vom **Widerstand** des Ziels abgezogen, ansonsten muss der Würfel gestapelt werden.

Der Widerstand gibt an, wie viel das Ziel einem abverlangt und wie lange es standhält. Ein Monster, das in Rage ist und ungezielt angreift, kann durchaus eine niedrige Kraft, aber einen hohen Widerstand haben. Wiederum kann ein klagender Mensch mit starken Emotionen eine hohe Kraft, aber einen niedrigen Widerstand haben – im Gespräch lässt er sich schnell beruhigen.

Jeder Konflikt hat eine **Präferenz** und eine **Abneigung**. Begegnet der Charakter dem Konflikt mit dem richtigen Attribut, erhält er +1 auf alle Würfe. Wählt er ein Attribut, gegen das das Gegenüber eine Abneigung empfindet, gilt der jeweilige Wurf als Fehlschlag. Um die Notizen des Erzählers abzukürzen, sollte Präferenz mit P oder + und Abneigung mit A oder - abgekürzt werden.

**Ein Beispiel:** *Ein alter General ist so sehr an seine alten Tage als Soldat gewöhnt, dass er immer noch besonders gut auf Befehle hört und diese deshalb präferiert. Allerdings möchte er auch seine Integrität behalten, was auch immer das bedeutet, und empfindet eine Abneigung für Nähe.*

Sobald der Widerstand des Ziels überwunden ist, kann der Turm aus Würfeln abgebaut werden. Das bedeutet, dass der letzte Wurf oft nicht mehr gestapelt werden muss. Der Charakter kann sich dafür entscheiden, diesen Moment für einen physischen oder magischen **Angriff** zu nutzen, um sein Ziel zu **töten**. Wenn ein Charakter sich dafür entscheidet, ein Lebewesen zu töten, „verdreht“ sich der Geist der getöteten Kreatur und fließt in den Boden. Der Meister würfelt einen sechsseitigen Würfel.

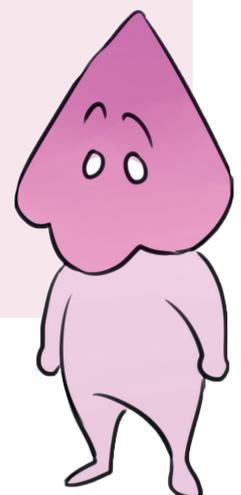
### Diskutiert:

Hat der Charakter keine andere Möglichkeit gesehen? **-1**

Hat er durch die Gewalt andere geschützt? **-1**

Ist die Gewalt ungerechtfertigt gewesen? **+1**

Hat er einen Wehrlosen getötet? **+2**



**0 oder weniger:** Der Charakter kommt mit seiner Trauer zurecht. Sollte er dem erlegten Wesen eine angemessene Bestattung geben, erleidet er keine Konsequenz, ansonsten erhält er keine Erfahrungspunkte für den Abend.

**1:** Der Charakter wird von dem Wesen verflucht und hat nur drei Spielabende Zeit, ein Heilmittel zu finden. Wenn er es nicht schafft, vergeht auch er.

**2:** Der Geist des Verstorbenen nährt sich von dem Hass der Umgebung und wird zu einer großen Gefahr für die Dörfer. Er hat die Werte 3/8 und immer eine körperliche Abneigung.

**3:** Der Charakter erleidet eine tiefe Wunde – diese ist nur zu heilen, wenn er versucht, die Tötung auszugleichen. Wann und ob dies möglich ist, bleibt dem Meister überlassen.

**4:** Der Charakter stinkt nach Tod. Knosplinge sowie die meisten mythischen Wesen und Geister halten sich von ihm fern, Wirtshäuser nehmen ihn nicht mehr auf. In Tempeln trifft man oft auf Menschen die wissen, wie man diesen Geruch loswerden kann.

**5:** Der Charakter wird schwer verletzt. Einigt euch auf ein Körperteil, das durch den Kampf permanent verkümmert ist. Wenn eine Gefahr diese Schwäche ausnutzt, erhält sie einen Bonuswürfel.

**6 oder mehr:** Der Charakter wird von dem Wesen oder der Gefahr ebenfalls getötet.

Je höher die Zahl ist, desto sichtbarer ist der Tod in der Umgebung. Die Bäume werfen ihre Blätter ab, das Wasser schmeckt bitter, der Boden färbt sich tintenschwarz.



## Wunden

Ein Charakter kann eine Wunde auf sich nehmen, um zwei Würfel des Turmes abzubauen. Eine Wunde kann von einer sozialen Demütigung bis hin zu einer körperlichen Verletzung gehen. Wenn sie eine körperliche oder geistige Probe behindern könnte, wird ein Punkt vom Würfelergebnis abgezogen. Wenn die Charaktere zur Ruhe kommen, können bis zu zwei Charaktere persönliche Details über sich selbst austauschen, woher sie kommen, wovon sie träumen, wer sie sind, und beide Charaktere dürfen je eine Wunde als versorgt betrachten. In diesen Szenen ergibt es Sinn, dass sich besonders um physische Gebrechen gekümmert wird.

### Der Turm fällt

Wenn der Turm fällt, rollt der Spieler, der ihn zu Fall gebracht hat, einen sechsseitigen Würfel und addiert die Augenzahl zu der Anzahl der Würfel des Turmes dazu.

**1–5:** Nichts passiert. Die Spieler erreichen nicht den gewünschten Erfolg bei dem Konflikt.

**6–8:** Der Charakter erleidet eine Wunde oder ein Gegenstand wird zerstört.

**9–11:** Eine neue Gefahr wird auf die Charaktere aufmerksam oder erscheint schneller als geplant.

**12+:** Die nächste Auseinandersetzung wird schwerer. Der Charakter ist durch sein Tun wie gelähmt und braucht eine Szene mit einem anderen Charakter, in der er aufgebaut und gestärkt wird.

### Beispielkonflikt

Der Jäger Jaru und seine Schwester, die Schwertkämpferin Ril, sehen, wie mehrere Maskierte einen Wagen ihres Freundes Tao, eines Bauern aus Osaji, umlaufen.

Jaru und Ril schreiten ein. Die Maskierten stellen mit ihrer unbekanntem Intention eine **Gefahr** mit einer **Kraft** von 3 und einem **Widerstand** von 5 dar. Der Erzähler würfelt gleich ihrer Kraft drei Würfel – dreimal die 6! Rils Spielerin beginnt, die drei Würfel aufeinander zu stapeln.

Was die Spieler noch nicht wissen, ist, dass die Maskierten eine **Präferenz** für das Täuschen haben, da sie nicht sonderlich aufmerksam sind und eine **Abneigung** zur Distanz haben. Sie wollen etwas, da wäre es die falsche Entscheidung zurückzuweichen. *Diese Information bleibt den Spielern vorenthalten!*

Jaru hat eine Hand auf seinem Bogen und nutzt einen **Befehl**: „Wer seid ihr und warum seid ihr maskiert? Sagt, was wollt ihr von unserem Freund!“ Währenddessen liegt seine Hand auf dem Bogen. Er nutzt drei Würfel, da er ein soziales Attribut ausgewählt hat, und würfelt 1, 3 und 5. Das sind zwei Erfolge, die der Erzähler notiert. Noch drei weitere und die **Gefahr** ist aufgelöst. Allerdings muss der Spieler zuerst einen Würfel stapeln, da die 1 unter der erforderlichen 3+ liegt.

Ril legt ihre Hand auf die ihres Bruders. „Gewalt wird hier nicht nötig sein“, sagt sie und deutet auf die einfachen Waffen der Maskierten. „Was ist Euer Begehrt?“ Ril nutzt hier **Nähe**, ihr bevorzugtes Attribut – allerdings weiß sie nicht, wie die Fremden darauf reagieren werden und ihre Spielerin entscheidet, nur einen Würfel zu verwenden. Der **Turm** ist mit vier Würfeln noch relativ übersichtlich, ihn auf sieben zu erhöhen wäre äußerst unangenehm. Sie würfelt und erzielt einen Erfolg. Sie muss den Stapel nicht höher machen, sondern kann den **Widerstand** der Gefahr um einen weiteren Punkt reduzieren.

Die beiden Aktionen der Spieler sind vorbei. Der vorderste Maskierte reißt seine Maske vom Gesicht. „WIR HABEN HUNGER! Die Fetten in Osaji horten alles, was sie haben und teilen nicht!“, brüllt er und zieht seine Machete, die eher ein Werkzeug als eine Waffe ist. Für ihn werden entsprechend der Gefahr drei Würfel geworfen. Die Ergebnisse sind 2, 2 und 3. Die Würfel müssen nicht weiter gestapelt werden.

Ril öffnet ihren Rucksack und holt ihre Rationen heraus. „Hier, ich habe genug für uns alle. Lasst uns essen und schauen, wie wir euer Problem lösen können.“ Ril nutzt wieder **Nähe**, sie weiß ja nun, dass diese nicht die **Abneigung** der Maskierten ist, und erzielt mit ihren drei Würfeln drei Erfolge – der **Widerstand** der Gefahr wird auf 0 reduziert. Die Maskierten nicken ungläubig und berichten den beiden von einer Bestie, die ihre nahegelegenen Felder angezündet hat.

# Geld

Geld spielt in Bewahrer von Daisho eine sehr untergeordnete Rolle, da die Ressourcen der Insel viel wichtiger sind als Silber. Auf dem Charakterblatt sind die Geldbeträge „wenig“, „genug“ und „viel“ als grobe Orientierung eingetragen. Wenn jemand Bezahlung verlangt oder die Charaktere Geld erhalten, wird der Marker in die entsprechende Richtung verschoben. Startet auf einer zum Charakter passenden Stufe.

## Die Charaktererstellung

1. Die Charaktererstellung erfolgt gemeinsam und in elf Schritten:
2. Name und Volk: Wie möchte dein Charakter angesprochen werden, welchem Volk entspringt er – oder gehört er gar zu „den Anderen“? Anschließend folgt die Tätigkeitsbezeichnung des Charakters. Was ist er neben seinem Dasein als Bewahrer – ein Krieger, Bauer, Künstler?
3. „Ich bin/habe leider auch ...“ Trag hier einen Nachteil ein, der sich nur im Rollenspiel bemerkbar macht, aber den Charakter runder wirken lässt. Ist er jähzornig, ängstlich, hat er vielleicht statt Beinen Wurzeln oder kann sich absolut nichts merken? Perfekt!
4. „Ich bin Bewahrer, weil/dank/durch ... (z. B. Lehrmeister, Gefahr, Reiselust, Suche nach etwas)“ – Wer oder was hat dich dazu motiviert, Bewahrer zu werden?  
Körper/Geist: Verteile drei Punkte zwischen den beiden Werten. Je höher, desto besser.
5. „Ich habe ...“ Trage bis zu drei Gegenstände ein. Wenn du in einem Konflikt einen passenden Gegenstand verwenden kannst, darfst du einen weiteren Würfel rollen. Dies gilt nur einmal pro Konflikt, du kannst nicht mehr als einen Gegenstand für diesen Bonus nutzen.
6. „Ich kenne ..., aber ...“ Du hast drei Kontakte in dieser Welt, die du auch während des Spiels einbringen kannst. Allerdings haben alle deine Kontakte ein „aber“, eine negative Eigenschaft, ein Problem oder eine nicht allzu gute Beziehung zu dir – bestimme dieses „aber“. Im Allgemeinen werden dir deine Kontakte aber wohlgesonnen sein und ihr Bestes tun, um deine Bemühungen zu erleichtern.

7. Die Erfahrung wird am Ende der Session eingetragen (mehr dazu im nächsten Unterkapitel).
8. Trage ein, wie viel Silber du bei dir trägst. Achte hierbei darauf, was zum Charakter passen könnte. In Daisho ist es nicht wichtig, viel Silber zu haben.
9. „In dieser Welt gibt es: ... (z. B. Orden, Religion, Spezies)“  
„Sie besitzen ... (z. B. Geld, Macht, Soldaten, Geheimnis)“  
„Schwäche ... (z. B. Feinde, unhöflich, abgeschottet)“  
„Sie suchen ... (z. B. Frieden, Lebensraum, Kontrolle über die Stadt)“  
Bestimme Teile der Welt mit und erschaffe einen Orden, eine Religion oder eine noch nicht existierende Spezies, der du auch angehören kannst.
10. „Ich komme aus ... (Koda, Ado, Joba, Bando, Soob oder Korba.)“  
„Ihr kennt es durch ... (Beschreibe ein Wahrzeichen des Ortes.)“  
„Oder auch durch ... (Nenne eine verrufene Stätte des Ortes.)“  
Dein Heimatdorf: Nutze eines der eingetragenen Dörfer oder erfinde ein eigenes und male es in die Karte.
11. „Eine Gefahr des Landes ist ...“ Bestimme eine zusätzliche Gefahr von Daisho – wandernde Räuberbanden, Naturkatastrophen, Werwölfe?



# Erfahrung

Am Ende einer Session stellt der Erzähler Fragen an die Spieler.

**Frage 1:** Was hat der Charakter des Spielers links von dir heute Abend gemacht, das im Gedächtnis geblieben ist? Was war das Beste, Aufregendste oder Ungewöhnlichste, das er geleistet hat? Sowohl der Charakter des Antwortenden als auch der Charakter, über den erzählt wird, erhalten einen Erfahrungspunkt. Die Frage wird reihum beantwortet.

**Frage 2:** Wie hoch war der höchste Würfelstapel? Die gleiche Menge an Erfahrungspunkten wird unter den Spielern aufgeteilt, wenn es sich nicht genau ausgeht, werden sie notiert und bei der nächsten Session zum Pool addiert.

**Frage 3:** Hat dein Charakter versucht, den Frieden zu bewahren? Jeder Spieler darf diese Frage für sich beantworten.

**Frage 4:** Was wirst du als Spieler Nettes bis zur nächsten Session tun? Die Charaktere erhalten für die Antwort einen Erfahrungspunkt. Wenn die Gruppe der Meinung ist, dass ein Spieler sich eine besonders nette Geste ausgedacht hat, darf hier auch gerne ein zusätzlicher Erfahrungspunkt gegeben werden.

Immer wenn ein Charakter neun Erfahrungspunkte gesammelt hat, radiert er sie weg und würfelt zwei sechsseitige Würfel, die er addiert. Lies auf der folgenden Liste, was er von der Reise gelernt hat:

**2, ein Wunsch:** Du kannst einmal in zukünftigen Sessions die Fiktion zu deinen Gunsten drehen. Du kannst ein ruhiges Plätzchen finden, eine kleine Hilfe bekommen, zwei Würfel vom Turm nehmen oder jemanden von einer Wunde heilen.

**3, neue Begegnung:** Ein neuer Kontakt kann am Charakterblatt eingetragen werden, beispielsweise ein alter Freund, ein verschollener Verwandter oder ein neugieriger belebter Steinfrosch.

**4, Zeit der Reflektion:** Du kannst deine Schwäche oder die eines Freundes ändern, wenn du möchtest. Nutzt dafür eine gemeinsame Szene.

**5, Wandel:** Verschiebe einen Punkt von Körper zu Geist oder umgekehrt. Wenn du möchtest, kann ein Freund von dir diesen Wandel nutzen, ihr braucht nur eine gemeinsame Szene.

**6, Wendung des Schicksals:** Wenn ein Turm fällt, kannst du das Ergebnis einmalig um W6 reduzieren.

**7, bestimmt:** Du kannst deine Gruppe einmalig von einer deiner Entscheidungen überzeugen. Solange es in der Fiktion annähernd Sinn ergibt, wird sie dir folgen.

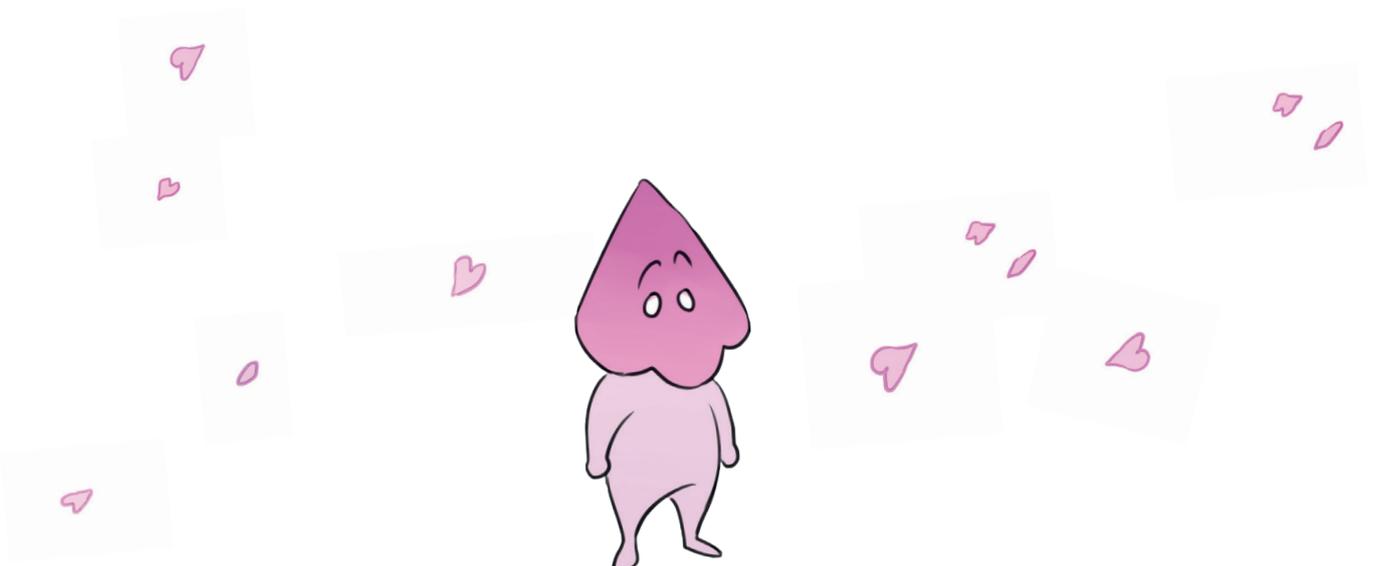
**8, bekanntes Gesicht:** Du bleibst am derzeitigen Ort besonders bekannt, du erhältst einen zusätzlichen Würfel auf deine erste Handlung in einem Konflikt.

**9, ein Fokus:** ein besonderer, geladener Gegenstand, der jemanden von einem Fluch erlösen oder die Umgebung von Korruption reinwaschen kann. Dieser Gegenstand verliert seine Wirkung nach der Nutzung und ist maximal handgroß. Was ist es?

**10, Gefahr:** Du erkennst nun den Ursprung einer Gefahr. Bestimme einen Ort und eine Aufgabe; die Herausforderung, die dort auf dich und deine Gruppe wartet, wird groß sein, doch euch erlauben, diese Gefahr permanent aus Daisho zu bannen.

**11, damals:** Du kannst etwas aus deiner Vergangenheit erzählen, um in einem Dorf alle Aufmerksamkeit auf dich zu richten. Die Dorfbewohner werden Fragen stellen und der Gruppe gegenüber besonders gastfreundlich sein.

**12, Schatzsuche:** Ein Teil einer legendären Schatzkarte wurde euch von den Bewahrem überlassen. Solltet ihr jemals drei Teile davon haben, könnt ihr euch auf die Suche nach dem Schatz machen.



# Die Völker

## Die Shuru — Tiermenschen

Die Shuru sind das mit Abstand größte Volk in Daisho – weit mehr als die Hälfte der Individuen gehört ihnen an. Dabei ist zu bedenken, dass es unter ihnen viele Abspaltungen gibt. So wohnen im Norden besonders viele Bären-Shuru und Wolf-Shuru, im Osten findet man Kenku sowie Eulen-Shuru (auch Schuhu-Shuru genannt) und in den Bergregionen oft viele Fledermaus-Shuru. Die Persönlichkeit der Shuru ist oft an die des jeweiligen Tieres angelehnt, es gibt jedoch mehr als genug Individuen, die diesem Stereotyp nicht entsprechen. So werdet ihr auf eurer Reise vielleicht Bären-Shuru-Mönchen oder Schlangen-Shuru-Ärzten begegnen.



## Die Otoko — Menschen, wie wir sie kennen

Die Otoko leben in Eintracht mit den Shuru. Sie sind sesshafter, oft zerbrechlicher, dafür besonders für ihr Handwerk und ihre Kunst bekannt. Familien wohnen oft in großen gemeinsamen Anwesen, die bis zu vier Generationen unter einem Dach vereinen.

## Die Fey — Wesen des Waldes

Tief in den Wäldern von Daisho, an den Hängen der Berge, sind Dutzende kleine Walddörfer der Fey entstanden. Man munkelt, dass die Fey einst dem Geschlecht der Otoko angehörten, sich aber durch einen zu langen Aufenthalt in der Geisterwelt verändert haben. Sie haben einen sehr guten Draht zur Natur und fühlen sich in Städten schnell unwohl.



## Die Kami — Geister

Die Kami, die Geister von Daisho, tauchen immer dort auf, wo andere Völker ihren Emotionen freien Lauf lassen. Oft entscheiden sie sich dafür, die Welt zu betrachten und in Daisho umherzureisen. Auffällig oft werden sie zu Bewahrern, um ihrem Leben in dieser neuen Welt einen Sinn zu geben. Die Körper der Geister können allerlei Formen annehmen, die immer an ihren Ursprungsort angelehnt sind.



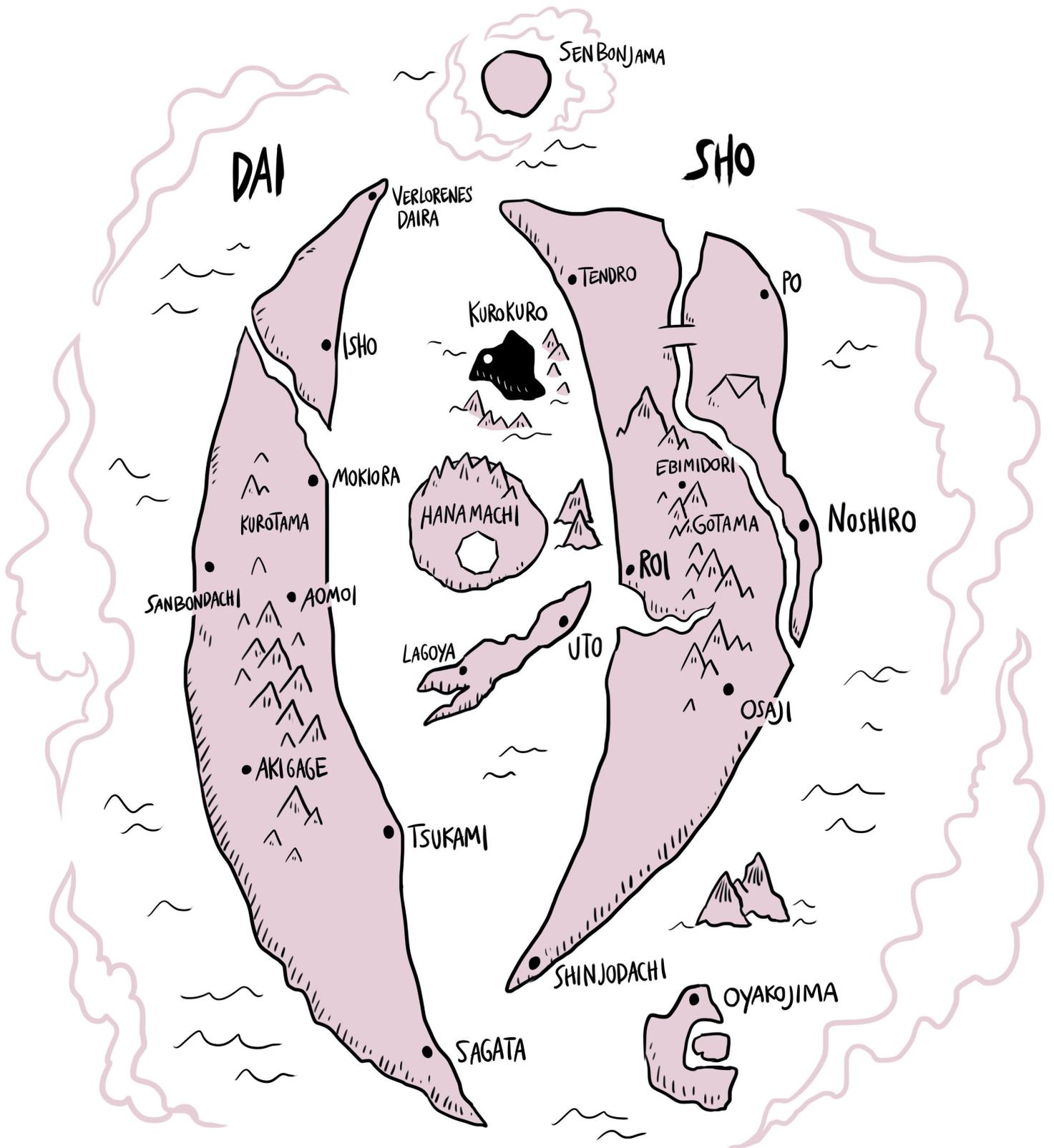
## Die Akuma — Dämonen

Die Akuma von Daisho sind oft an Individuen gebunden – ein guter Grund einen anderen Spieler zu begleiten! Freie Dämonen besitzen oft eine Domäne, wie Glücksspiel, Teeblätter oder Feuer und sie gehen dieser mit größtem Interesse nach. Dämonen sind im Gegenteil zu Geistern weniger spirituell und eher in der wirklichen Welt verhaftet.

## Die Anderen

In Daisho gibt es zahllose Individuen, darunter auch Bewahrer, die in keine der genannten Kategorien passen. Belebte Rüstungen, Drachen im Körper eines Menschen oder beseelte Pflanzen – sie existieren und sind für Spieler genauso wählbar. Der Begriff „Mensch“ fasst all diese Individuen zusammen. Auch wenn sie eine ungewöhnliche Form, Farbe oder keinen Körper haben, ist mit „Mensch“ jedes zivilisationsfähige Lebewesen gemeint.

# Die Welt



## Senbonjima — Senbons Insel

Im hohen Norden liegt die kleine Insel, auf die sich der Drache Senbon, der einst ganz Daisho bereist und für Frieden gesorgt hat, nach dem ersten Krieg zurückgezogen hat. Er lebt nun auf der Spitze eines hohen Berges im Zentrum der Insel. Seit der Berg zu seiner neuen Heimat geworden ist, beginnen dort Kirschbäume zu sprießen. Senbon ist zwar nicht dafür bekannt, ein geduldiger Gastgeber zu sein, weiß jedoch viel über Daisho, teilt sein Wissen gerne und ist immer bereit, seinen Gästen zumindest Tee anzubieten.

### **In Senbonjima ...**

- ... können Charaktere von ihren Flüchen befreit werden. (4/10)
- ... sieht man Fischer, die mit Netzen und Speeren bewaffnet versuchen, Senbon zu überfallen. (3/8)
- ... springen viele Geister umher, die von irgendetwas aufgescheucht worden sind. (2/6)
- ... versuchen Stimmen im sanften Nebel die Bewahrer fernzuhalten. (1/14)

## Hanamachi — die Stadt der Blumen

Die Stadt der Blumen zwischen Dai und Sho auf einer nahezu kreisrunden Insel macht ihrem Namen alle Ehre. Durch die vielen Süßwasservorkommen, auch unterhalb der Oberfläche, grünt und sprießt es überall. Die Blumenkaiserin Hakusho Kuro bekleidet bereits seit fünfzig Jahren das höchste Amt des Landes und regiert in einem prächtigen Palast in der Innenstadt von Hanamachi.

### **In Hamamachi ...**

- ... werden Vorbereitungen für das Kirschblütenfest getroffen, weshalb die Stadt in heller Aufruhr ist. (2/6)
- ... zerreißt der Tee-Akuma Yaffri Blüten und kocht daraus einen stark alkoholischen Sud, den er teuer verkauft. Obwohl es in dieser Stadt nicht gerne gesehen ist, dass Blüten zerrissen werden, prügeln sich die Menschen um den Sud. (4/10)
- ... herrscht ein alter Streit zwischen den beiden örtlichen Schmieden. Aktuell streiken beide, bis die jeweils andere die Stadt verlässt. Was war hierfür nur der Auslöser? (1/10)

## Kitsune no Chaya — das Teehaus des Fuchses

Wenn ein Tier hungrig, müde oder durstig ist, führt sein Weg manchmal zu dem kleinen Haus namens Kitsune no Chaya. Es liegt am Rand einer beschaulichen Lichtung, durch die eine kleine Quelle fließt, umrahmt von saftigen Gräsern und Beerensträuchern. Chaya selbst ist ein überlebensgroßer Geist, der dieses Refugium denjenigen für kurze Zeit überlässt, die es benötigen. Wenn sie sich Sterblichen zeigt, erscheint sie oft als mehrschweifiger Fuchs.

### **In Kitsune no Chaya kann man ...**

- ... seine Kräfte auftanken und seine Wunden heilen lassen.
- ... mit Chaya über die Geschichte der Welt reden, auch wenn sie nicht viel darüber preisgeben möchte. (1/4)
- ... seltene Tiere finden und sich mit ihnen anfreunden. (2/8)

Ein Wanderer, dem Chaya geholfen hat, hat ihre liebste Seerose gestohlen. Bringt sie ihr zurück, dann wird sie euch gerne wieder als Gäste willkommen heißen!

## Kurotama — die Bergkette von Dai

Das schwarze Gebirge im Zentrum von Dai ähnelt einer Wirbelsäule mit geometrischen Formen, die sich wiederholen. Kaum ein Gewächs schafft es, auf dieser Höhe Wurzeln zu fassen. Der Weg über die Bergkette ist beschwerlich, der Wind ist stark und seltsame Wesen treiben ihr Unwesen. Sie haben sich in die Berge zurückgezogen, da sie in den Dörfern unerwünscht sind – vielleicht aus gutem Grund.

### **Auf Kurotama kann man ...**

- ... Verwundeten begegnen, die von einem schwarzen Schatten berichten, der sie angegriffen hat. (3/10)
- ... einem Sturm trotzen, der sich genau so plötzlich legt, wie er ausgebrochen ist. (5/4)
- ... einem alten Kriegsgeneral begegnen, der auf einen Tee und zum Philosophieren einlädt und die Wunden einer ganzen Truppe versorgen kann.

## Gotama — die Berkette von Sho

Der rote Stein von Gotama schimmert wundervoll in der auf- und untergehenden Sonne. Überall wachsen kleine Kräuter, Blumen und Sträucher. Trampelpfade markieren die am häufigsten besuchten Wege, die beispielsweise von Karawanen genutzt werden, um die Güter der Insel zu verteilen.

### **Auf Gotama kann man sehen ...**

... wie fahrende Händler von großen Wölfen angegriffen werden. Sie haben etwas dabei, das sie den Charakteren nicht zeigen wollen. (3/6)

... wie eine Horde wütender Affen einen uralten Tempel zerlegt. Irgendetwas regt sich in der Ruine. (2/8)

## Ebi Midori — das gewundene Dorf

Dieses Dorf entstand in dem zusammengerollten Skelett einer uralten, gewaltigen Schlange. Zwischen den Rippen der Kreatur wurden Laken gespannt, mit Lehm und Mörtel Wände verstärkt und nun, hundert Jahre nach dem Bezug, wurde aus dem großen Schädel ein Tempel für die Götter erbaut. Die hier gegenwärtigen Schlangen sind sehr zutraulich und suchen stets nach einem warmen Platz. Werden sie nicht provoziert, tun sie niemandem etwas zuleide, es sei denn, man ist eine leckere Maus oder ein schmackhaftes Wiesel.

### **In Ebi Midori kann man ...**

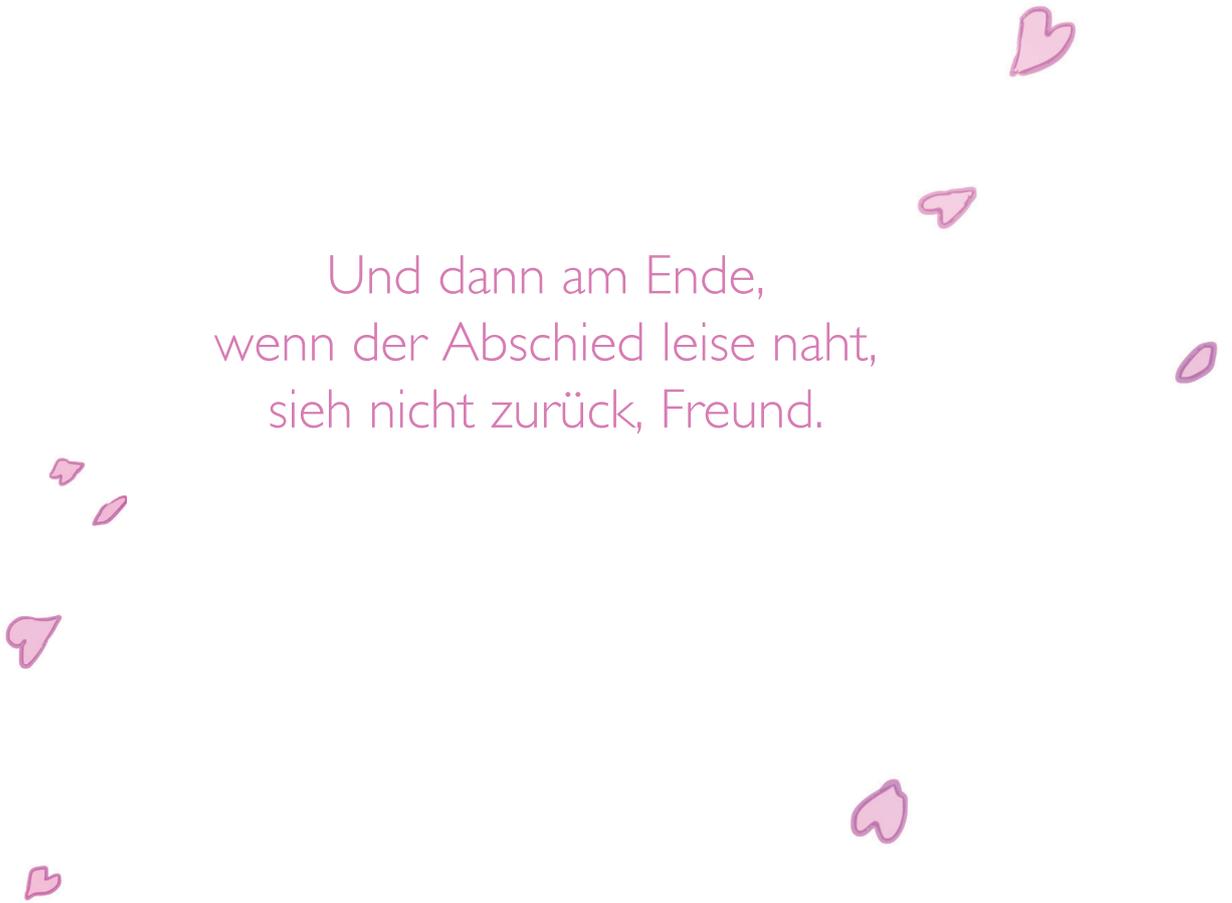
... eine verletzte Riesenschlange finden, die mit ihrem gewaltigen Leib das Dorf bedroht. Wer hat ihr das angetan? (5/4)

... hören, wie die örtlichen Priester versuchen, Schlangengift an die Bevölkerung zu verteilen, um „den Geist zu reinigen“. (1/4)

... hören, wie ein Familienvater gegen einen General wettet, der ihn zum Schutzdienst einziehen will, da im nahen Wald wieder Räuber aufgetaucht sind. (3/6)

*Die restlichen Orte von Daisho tragen noch keine Beschreibung.  
Ihr müsst schon selbst dorthin reisen, um zu erfahren wie es dort ist!*

Und dann am Ende,  
wenn der Abschied leise naht,  
sieh nicht zurück, Freund.



*Vielen Dank fürs  
Lesen und Spielen!*

Falls Ihr noch mehr von uns  
sehen wollt, folgt uns doch auf  
Twitter oder tretet unserem  
Discord bei!

**Discord:**

<http://bit.ly/TinyRPGs>

**Twitter:**

@NilsNSommer

@Risto\_Licious

@textzucker



# CHARAKTERBLATT: BEWAHRER VON DAISHO

ICH BIN \_\_\_\_\_ VOM VOLK DER \_\_\_\_\_

(VÖLKER: SHURU, OTOKO, FEY, AKUMA, KAMI, DIE ANDEREN)

ICH BIN NICHT NUR BEWAHRER, SONDERN AUCH \_\_\_\_\_ (TÄTIGKEIT)

ICH BIN/HABE LEIDER AUCH \_\_\_\_\_ (NACHTEIL)

ICH BIN BEWAHRER, WEIL/DANK/DURCH \_\_\_\_\_

(Z. B. LEHRMEISTER, GEFAHR, REISELUST, SUCHE NACH ETWAS)

KÖRPER + \_\_\_\_\_

GEIST + \_\_\_\_\_

WG + WERT

▶ 4-5 TEILERFOLG

▶ 6+ VOLLER ERFOLG

ICH HABE

- ▶ \_\_\_\_\_
- ▶ \_\_\_\_\_
- ▶ \_\_\_\_\_

UND EINEN VOLLEN  
RUCKSACK FÜR DIE REISE

ICH KENNE

\_\_\_\_\_, ABER \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_, ABER \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_, ABER \_\_\_\_\_

WISSEN

BEFEHL

DISTANZ

NÄHE

TÄUSCHEN

WUNDEN

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

ERFAHRUNG

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

SILBER

○ ○ ○

(WENIG, GENUG, VIEL)

IN DIESER WELT GIBT ES \_\_\_\_\_

(Z. B. ORDEN, RELIGION ODER SPEZIES)

SIE BESITZEN \_\_\_\_\_

(Z. B. GELD, MACHT, SOLDATEN, GEHEIMNIS)

SCHWÄCHE \_\_\_\_\_

(Z. B. FEINDE, UNHÖFLICH, ABGESCHOTTET)

SIE SUCHEN \_\_\_\_\_

(Z. B. LEBENSRAUM, FRIEDEN, KONTROLLE  
ÜBER DIE STADT)

ICH KOMME AUS \_\_\_\_\_

(KODA, ADO, JOBA, BANDO, SOOB, KORBA)

IHR KENNT ES DURCH \_\_\_\_\_

(BESCHREIBE EIN WAHRZEICHEN DES ORTES)

ODER AUCH DURCH \_\_\_\_\_

(NENNE EINE VERRUFENE STÄTTE DES ORTES)

EINE GEFAHR DES LANDES IST \_\_\_\_\_