

Beginn des Spiels

Dorf & Bedrohung: Beides wird gemeinsam erschaffen.

Kagematsu: Kagematsu wird von einer Spielerin übernommen, die näher bestimmt, wer er ist.

Dorffrauen: Alle anderen Spieler übernehmen Dorffrauen und bestimmen näher, wer sie sind. Eine **Namensliste** findet sich auf Seite 48.

- ❖ Sie wählen zwei der folgenden drei **Favoriten**: eine **liebste Person**, einen **liebsten Ort** oder einen **liebsten Gegenstand**.
- ❖ Sie verteilen 7 Punkte zwischen **Unschuld (Innocence)** und **Liebreiz (Charm)**, mit mindestens einem Punkt in beiden.
- ❖ Sie notieren ihre **Furcht**: 8 bei vier oder mehr Frauen, 9 bei drei Frauen, 10 bei zwei Frauen.

Erste Szene: Kagematus Spielerin beschreibt, wie der Ronin auftaucht und welche Motivation ihn ins Dorf bringt.

Das Werben

Szenen aufbauen: Jede Dorffrau bekommt eine Szene pro Runde. Der Spieler bestimmt, welche **Zuneigung (Affection)** er erhalten möchte. Kagematus Spielerin orientiert sich an der dieser, um die Szene aufzubauen. Der Spieler bringt seine Dorffrau ein, hat aber keine Entscheidungsgewalt über die eigentliche Szene oder Kagematsu. Alle dürfen Vorschläge machen und helfen.

- ❖ **Reihenfolge:** Anfangs kann jeder Spieler kann um eine Szene bitten. Kommt es später zu Uneinigkeiten, haben Dorffrauen mit hoher Furcht Vorrang. Bei Gleichstand darf der Spieler fortfahren, der die letzte erfolgreiche Szene hatte.
- ❖ **Andere Erzählrechte:** Kagematus Spielerin kann dem Spieler der Dorffrau erlauben, die Szene aufzubauen. Sie kann auch zu Beginn einer Runde eine Szene aufbauen und fragen, welcher Spieler seine Dorffrau einbringen möchte.

Würfe: An einer passenden Stelle der Szene fordert Kagematus Spielerin einen Wurf, der bestimmt, ob die Dorffrau die gewünschte Zuneigung erhält. Der Spieler wirft eine Anzahl an Würfeln in Höhe des Unschulds- oder Liebreizwerts (je nach Zuneigung). Die Spielerin wirft Würfel in Höhe der Schwierigkeit, die bei der Zuneigung vermerkt ist. Beide legen eventuell gewürfelte 6en auf ihre Schattenleiste und rechnen die anderen Würfel zusammen. Kagematsu zieht darüber hinaus den Liebe-Wert der Dorffrau von seinem Ergebnis ab. Hat der Spieler das höhere Ergebnis, ist er erfolgreich; ein Gleichstand reicht nicht aus. Kagematus Spielerin verkündet den Gewinner, aber niemals ihr genaues Ergebnis, um nicht den Liebe-Wert der Dorffrau zu verraten. Die Szene wird dem Ergebnis entsprechend zu Ende gespielt. Die anderen Spieler können beim Interpretieren des Wurfs helfen.

- ❖ **Erfolg:** Der Spieler senkt seine Furcht um 1 und streicht die Zuneigung von seinem Charakterbogen. Er kann nicht noch einmal versuchen, sie zu erlangen. Außerdem kann er sich entscheiden, die Szene fortzuführen, um mit weiteren Würfeln zusätzliche Zuneigungen zu erhalten. Verliert er jedoch einen Wurf, wird seine Furcht wieder auf den Wert angehoben, den sie zu Beginn der Szene hatte. Kommt es hier zu einem Gleichstand, kann die Dorffrau einen ihrer Favoriten vernachlässigen, um zumindest die gesenkte Furcht beizubehalten. Auch, wenn die Bedrohung den Wurf unterbricht, wird der gesenkte Wert beibehalten. Liebe und Mitleid bleiben generell unverändert.
- ❖ **Misserfolg:** Der Spieler streicht die Zuneigung von seinem Charakterbogen. Er kann nicht noch einmal versuchen, sie zu erlangen. Alternativ kann er auch zu einer **Verzweiflungstat (Act of Desparation)** greifen, um einen zusätzlichen Würfel zu addieren; 6en jedoch werden auch hier auf die Schattenleiste gelegt. Reicht das Ergebnis immer noch nicht aus, kann er weitere Verzweiflungstaten nutzen, jede einmal pro Wurf. Führt eine Verzweiflungstat nicht zum Erfolg, wird sie endgültig abgestrichen, andernfalls steht sie beim nächsten Wurf wieder zur Verfügung. Erlangte Zuneigungen schalten weitere Verzweiflungstaten frei.
- ❖ **Schattenleiste:** Sammeln sich bei Kagematsu oder einer Dorffrau drei 6en an, wird die Szene von der Bedrohung unterbrochen. Der entsprechende Teilnehmer erzählt, was geschieht, und lässt die Bedrohung dabei langsam gefährlicher werden. Die gewünschte Zuneigung wird nicht abgestrichen, eine eventuell genutzte Verzweiflungstat jedoch schon.
- ❖ **Nach jedem Wurf:** Unabhängig von Erfolg, Verzweiflung und Schattenleiste notiert Kagematus Spielerin nach jedem Wurf im Verborgenen einen Punkt **Liebe (Love)** oder **Mitleid (Pity)** bei der jeweiligen Dorffrau. Sie orientiert sich dabei an ihrem subjektiven Eindruck und Kagematus Charakter. Außerdem werden nach jedem Wurf die Schattenleisten geleert.

Versprechen: Erlangt ein Spieler die Zuneigung **Ein gegebenes Versprechen**, geht das Spiel nach der laufenden Szene in die Konfrontation über. Versagen alle Dorffrauen in dem Versuch, Kagematsu das Versprechen zu entlocken, wird die Konfrontation übersprungen und das Spiel geht zur Auflösung über.

Konfrontation & Auflösung

Meistgeliebte: Kagematus Spielerin wählt ihre Meistgeliebte anhand der vergebenen Liebe, ohne ihre Wahl jedoch zu verraten. Bei Gleichstand entscheidet sie nach eigenem Ermessen.

Konfrontation: Die Spieler werfen eine Würfelanzahl in Höhe ihrer **verbleibenden Furcht**, absteigend vom höchsten zum niedrigsten Wert (ein Gleichstand wird untereinander entschieden). Jeder erzählt in einer Szene, wie die Bedrohung attackiert. Am Ende werden alle Ergebnisse addiert, abzüglich der 6en. Die Schattenleiste spielt hier keine Rolle mehr. Kagematus Spielerin würfelt mit dem Liebe-Wert seiner Meistgeliebten gegen das Gesamtergebnis. Ist der Wurf höher oder gibt es einen Gleichstand, gewinnt er.

- ❖ **Opfern:** Jeder Spieler kann sich vor seinem Wurf entscheiden, seine Dorffrau zu opfern, um der Bedrohung entgegenzutreten. Er erzählt eine heroische Szene, in der sie ums Leben kommt. Seine Würfel werden nicht geworfen oder zum Gesamtergebnis addiert. Stirbt Kagematus Meistgeliebte auf diese Art und Weise, sollte sich seine Spielerin nichts anmerken lassen.

Auflösung: Das Spiel endet mit einigen abschließenden Szenen.

- ❖ **Kagematsu gewinnt:** Seine Spielerin beschreibt, wie er die Bedrohung besiegt und offenbart seine Meistgeliebte. Die Spieler der anderen Dorffrau erzählen ihren Abgang, gefolgt von einem Epilog des glücklichen Paares – oder einem tragischen Ende, wenn sich die Meistgeliebte geopfert hat.
- ❖ **Kagematsu unterliegt oder gibt kein Versprechen:** Seine Spielerin erzählt von seiner schrecklichen Niederlage, oder davon, wie er das Dorf im Stich lässt. Die Dorffrauen beschreiben die eskalierende Vernichtung des Dorfs und das Schicksal ihrer Charaktere, absteigend vom höchsten Furcht-Würfelergebnis bis zum niedrigsten.