



# Slipoj-Rolludo

Kunigi revadojn  
kune kun filoj

»kion mi postlasus al miajn idojn  
se mi devus foriri morgau?«

1w6- rolludon de

- Arne Babenhauserheide  
(teksto, aran o)
- Jens tengel (fotoj) und
- VHR (organizado).

Publicata unue: 2016. Licenco:  
GPL au CC by- sa.

Informoj kaj fontoj:  
zettel.1w6.org

**GRATIS**  
**ROLLENSPIEL**  
**TAG**



SNOOZE/LIGHT

Kara filin', kara filiĉ',

Ankoraŭ vi estas tro juna por kompreni mian skribaĵon, sed mi devas eliri antaŭ la sunleviĝo kaj mi volas postlasi al vi tion, kio post vi kaj via patrino plej pliriĉigis mian vivon.

Mi esperas ke ĝi helpos al vi kiel ĝi helpis al mi.

Neniam kapitulacu al vivo!


Tiuj slipoj povas ebligi vin facile eksperti viajn fantaziajn mondojn kun viaj amikoj.

Vi nur bezonas unu slipon, unu kubon kaj unu skribilon por ĉiu persono.

La slipo estas por viaj roluloj. Per tiuj vi agas en via mondo.

Por komenci vi bezonas ideojn de viaj roluloj.





Por faciligi tion, ni ekas kun viaj profesioj.

Kion lernis viaj roluloj, aŭ kiel aliuloj parolas de ili? Mi scias, ke inspiro ne facilas. Do mi devas skribi ekscemplojn.

Imagu ŝteliston, kantistinon aŭ policistinon. Aŭ, se al vi plaĉas sciencfikcio, imagu la teknikiston, la pilotinon aŭ la kuiristinon.

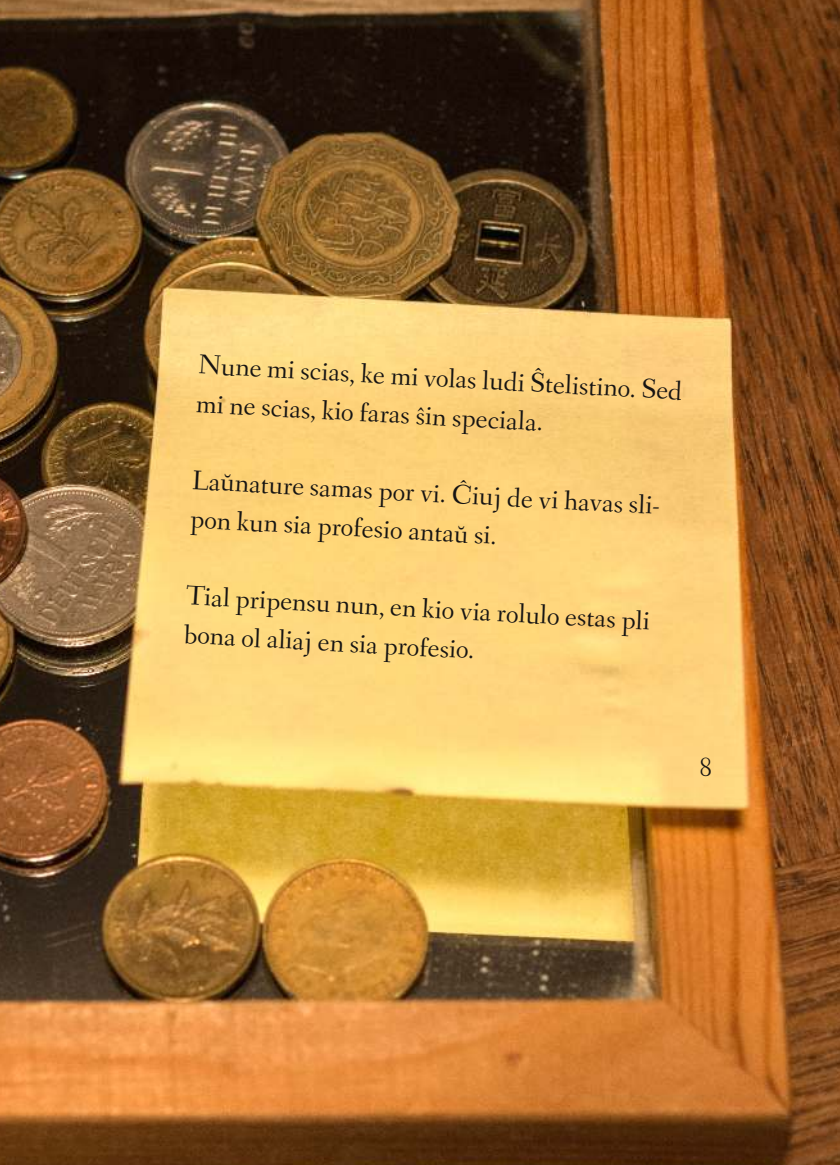
Mi mem decidis ludi ŝtelistinon, ĉar  
plaĉas al mi vidi la mondon per la okuloj de la  
uloj kiuj vivas sube, sed kiuj estas ĉie.

Simple pripensu, kion al vi plaĉus travivi. Se  
poste iu ajn pli plaĉos al vi, vi povos ŝanĝi sen-  
probleme.

Skribu la profesion en vian slipon, kun unu aŭ  
du blankaj linioj super ĝi.

Mia slipo nun aspektas tiel:

telistino




Nune mi scias, ke mi volas ludi Ŝtelistino. Sed mi ne scias, kio faras ŝin speciala.

Laŭnature samas por vi. Ĉiuj de vi havas sli-  
pon kun sia profesio antaŭ si.

Tial pripensu nun, en kio via rolulo estas pli  
bona ol aliaj en sia profesio.





Ĉar mi ne povas skribi ekzemplojn por ĉiu profesio, mi simple priskribos ekzemplojn por mia ŝtelistino.

Ĉar vi ankaŭ kreis vian propran mondon, mi certas ke vi trovos vian propran ideon por viaj profesioj.

Mia ŝtelistino kun plezuro malplenigas la poŝojn de aliaj. Tial ŝi estas ekstra bona je malplenigo de poŝoj.



Aliaj eblecoj estus malfermi serurojn, grimpi pasadojn, kaŝiri, rabi kaj alparoli.

Tio devas esti en via slipo, sub la profesio kaj kun sago antaŭ ĝi, por klarigi ke ĝi apartenas al la profesio.

Se vi, kiel mi, senĉese trovas novajn ideojn, kiuj ne konformas kun via profesio, simple skribu tiojn pli suben, sed kun nur streko antaŭ ĝi.

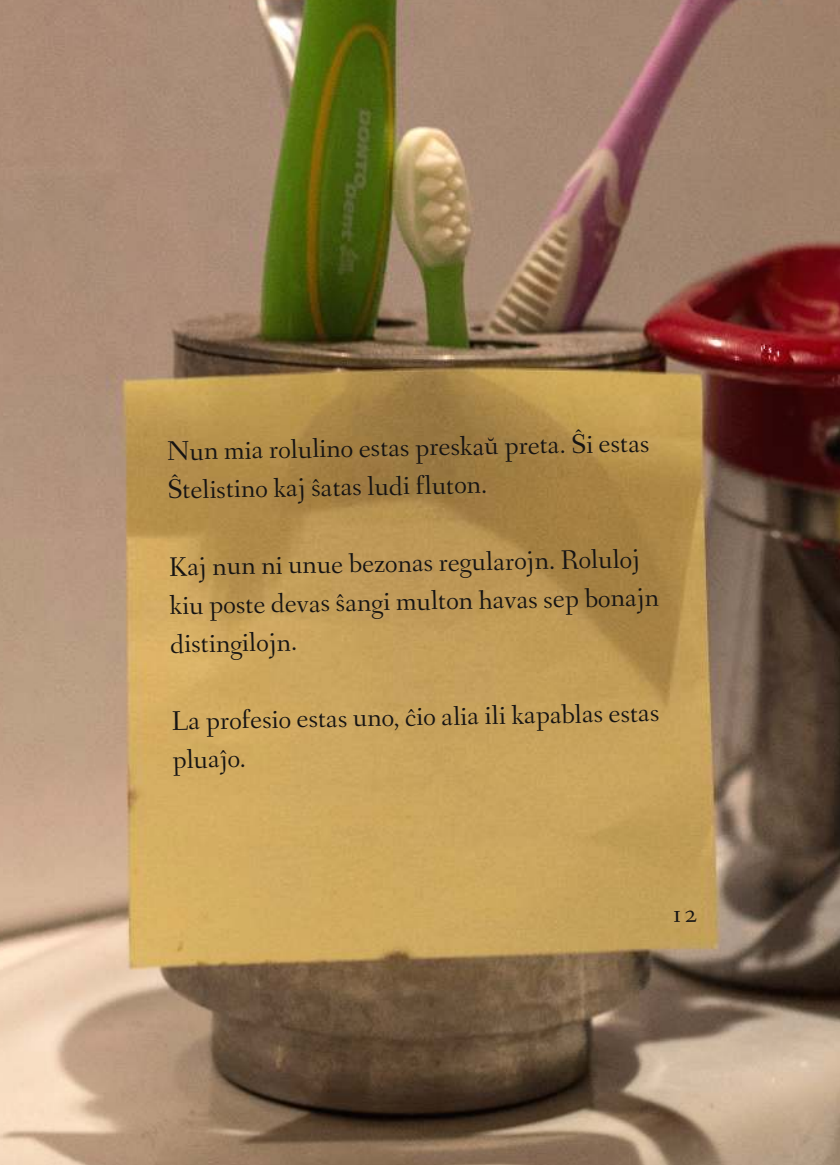


Ne konforma al la profesio por mi estas fluti, ŝia hobbio. Mia slipo nune aspektas tiel:

**t elist ino**

- > **Malplenigi po ojn**

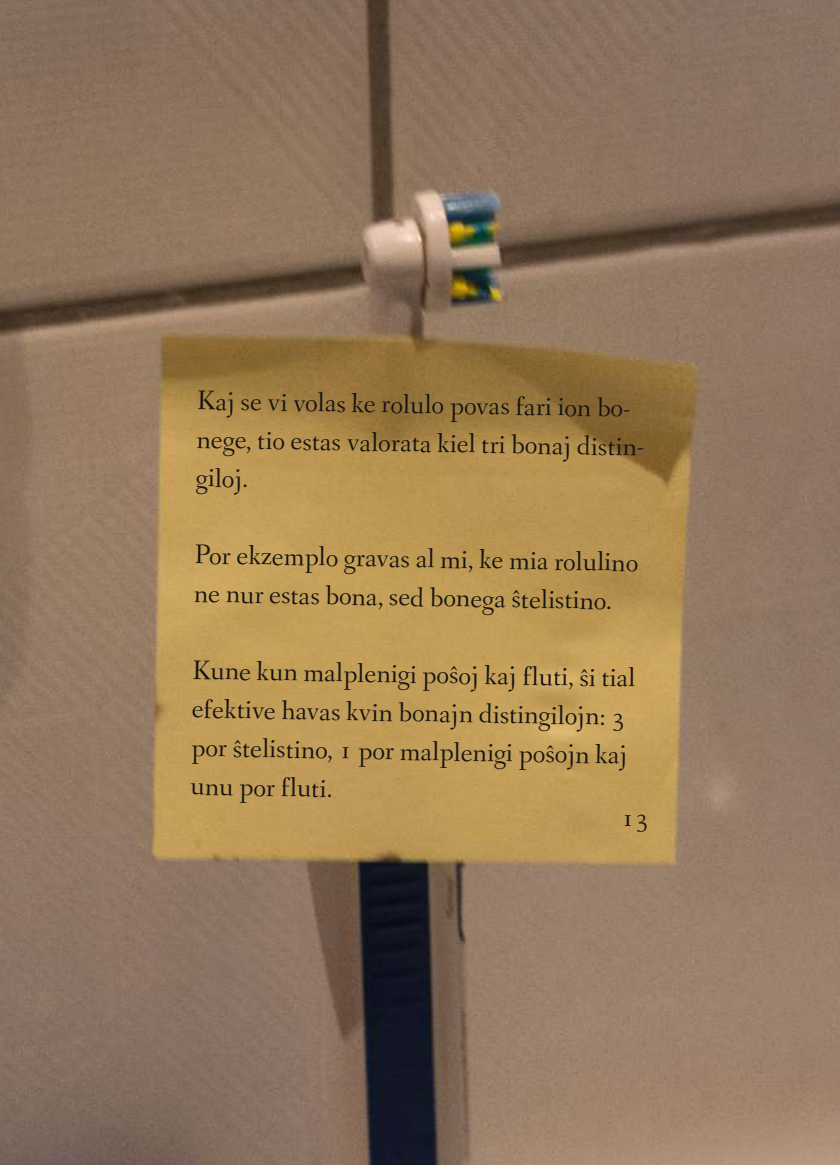
- **Flut i**



Nun mia rolulino estas preskaŭ preta. Ŝi estas  
Ŝtelistino kaj ŝatas ludi fluton.

Kaj nun ni unue bezonas regularojn. Roluloj  
kiu poste devas ŝangi multon havas sep bonajn  
distingilojn.

La profesio estas uno, ĉio alia ili kapablas estas  
pluaĵo.



Kaj se vi volas ke rolulo povas fari ion bonege, tio estas valorata kiel tri bonaj distingiloj.

Por ekzemplo gravas al mi, ke mia rolulino ne nur estas bona, sed bonega ŝtelistino.

Kune kun malplenigi poŝoj kaj fluti, ŝi tial efektive havas kvin bonajn distingilojn: 3 por ŝtelistino, 1 por malplenigi poŝojn kaj unu por fluti.

Bonan distingilon ni markas per +, bonegan per ++. Do mia slipo nun aspektas tiel:

**telistino ++**

- > Malplenigi po ojn +

14

- Fluti +

Nature rolulino ne nur devas havi potentecojn.  
Problemoj ŝin igas vere interesa.

Mia ŝtelistino ekzemple havas la problemon, ke  
la urbgardistoj ŝin konas kaj ĉasas.

Per problemo vi povas elekti aldonan potente-  
con. Elektu maksimume 2 problemojn po ulo.

Pro la problemon kon la urbgardistoj mi povas  
doni al mi ŝtelistino ne nur 7, sed 8 potentecojn.

En la slipo marku ĉiun problemon per  
krisigno antaŭe. Mia slipo nun aspektas  
tiel:

**telistino ++**

- > Malplenigi po ojn +

- Fluti +

! asata de la urbgar-  
distoj -



Intertempe mi ankaŭ trovis nomon: "Niuve".

Cetere mi havis ideon por du ceteraj potencoj:  
Legi/Skribi kaj ŝia sonĝfluto. Legi/Skribi ŝi lernis  
de sia patrino. La fluto donadas al aŭskultantoj  
sonĝojn kun rememoroj supozataj forgesaj.

La fluto estas aĵo speciala. Ĝi estas markata kun  
stelo (\*) antaŭe, sama kiel magiaj talentoj kaj ĉio  
alia kio aldonas al vi apartajn eblecojn.

Ĉar mi povas preni ceteran bonan distingilon pro  
mi problemon kon la urbgardistoj, mi plue pren-  
as kaŝiri.

Kaj nune, mia slipo aspektas tiel:

## Niuve

- - - - -

telistino ++

- > Malplenigi po ojn +

- > Ka iri +

- Legi/ Skribi +

- Fluti +

\* Son fluto +

! asata de la urbgar-  
distoj -

Nun nure malestas la lasta paŝo: valorojn por la distingiloj.

Por tion la profesio havas la valoron 6 plus 3 je pluso.

Distingiloj kiuj taugas al la profesio estas 3 pli granda ke la profesio.

Aliaj bonaj distingiloj estas 9 plus 3 je pluso.

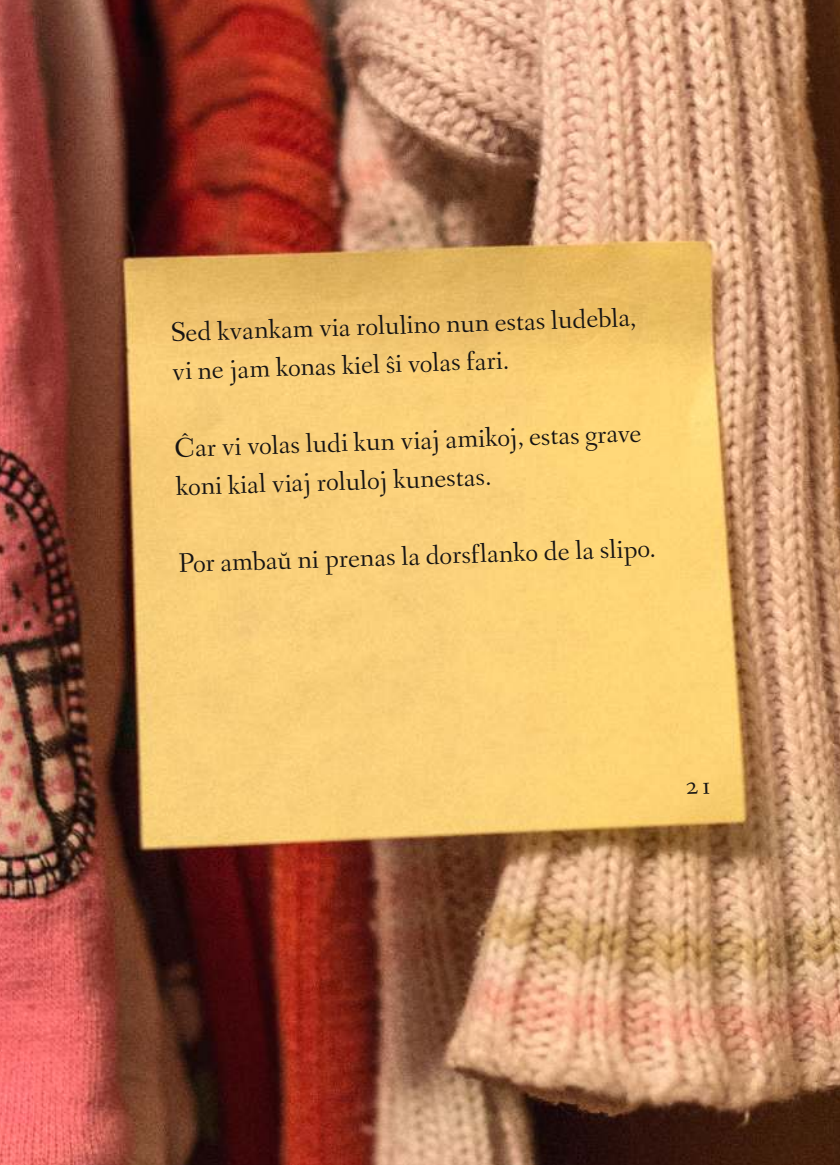
Apartaĵoj kaj problemoj ne bezonas valorojn. 19

Kaj tiel via rolulo estas lud- ebla. Mia slipo  
aspektas tiel:

## Niuve

- - - - -

- telistino ++ 12
- > Malplenigi po ojn + 15
- > Ka iri + 15
  
- Legi/ Skribi + 12
- Fluti + 12
  
- \* Son fluto +
  
- ! asata de la urbgar-  
distoj -



Sed kvankam via rolulino nun estas ludebla,  
vi ne jam konas kiel ŝi volas fari.

Ĉar vi volas ludi kun viaj amikoj, estas grave  
koni kial viaj roluloj kunestas.

Por ambaŭ ni prenas la dorsflanko de la slipo.

Kun tio mi ne povas helpi tiel multe kiel kun la distingiloj. La sola, kion mi povas doni al vi, estas tri demandoj:

- "Kial vi estas tie?"

- "Kial vi ne havas alternativon?"

- "Kio vin igas simpatia por la grupo?"

Se vi kune respondas la demandojn, priatentu ke viaj tialoj por esti tie kongruas.

Ne devas esti la samaj tialoj, sed ili devas gvidi en kunan vojon.

Por klarigi tion, mi nur havas du ekzemplojn. Unu de mi kaj unu de la aliaj roluloj en mia grupo.

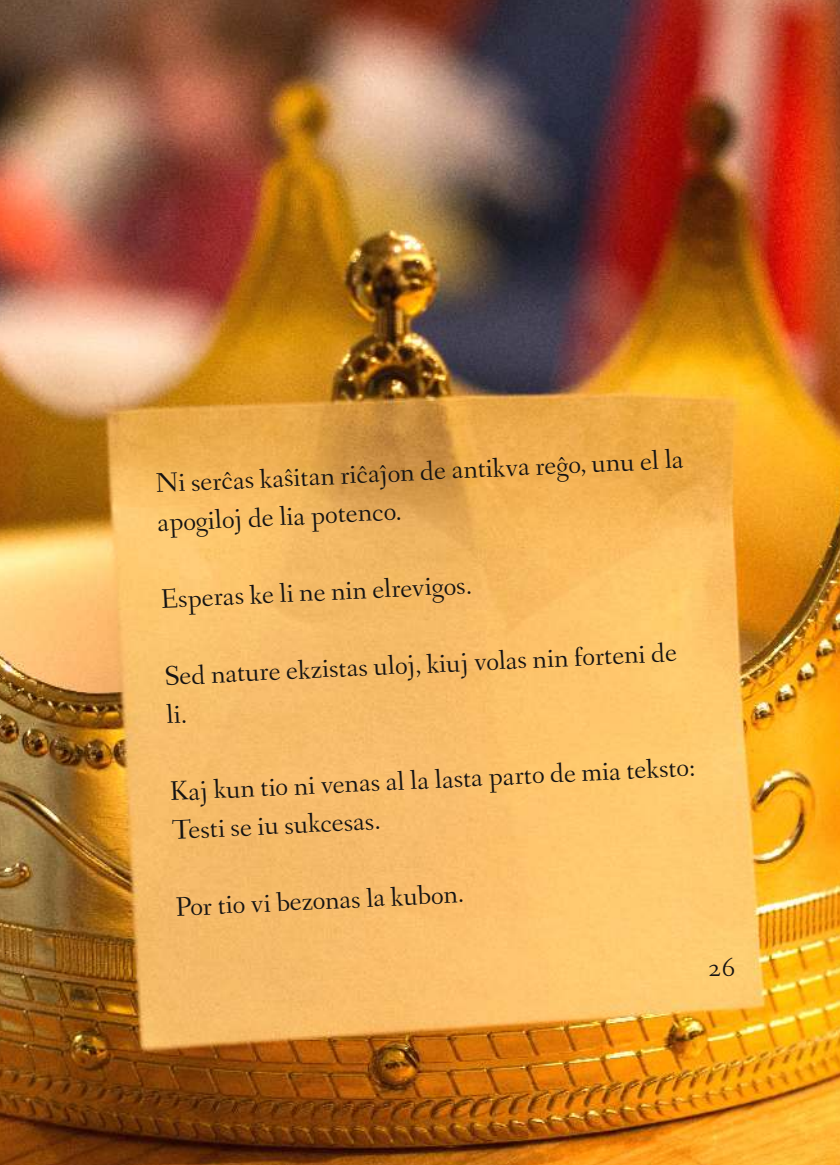
Dume mia slipo:

- \* **Kial tie?**  
Neniam reen al urba o!
- \* **Kial kune?**  
Mi lernis nenion;  
„neniam submeti u!“
- \* **Kial simpatia?**  
Mi neniam rezignas.



La aliaj en mia grupo estas batalantino,  
kiu volas sin liberigi de malhonoro, mago  
kiu serĉas misteriojn kaj etulo kiu volas  
fari impreson al sia edzino.

Mi kunvenas, ĉar mi ŝtelis pergamenon de  
la batalanto kaj dum mi legis ĝin mi ekko-  
nis mian ŝancon por eskapi de la urbaĉo.



Ni serĉas kaŝitan riĉaĵon de antikva reĝo, unu el la apogiloj de lia potenco.

Esperas ke li ne nin elrevigos.

Sed nature ekzistas uloj, kiuj volas nin fortenti de li.

Kaj kun tio ni venas al la lasta parto de mia teksto: Testi se iu sukcesas.

Por tio vi bezonas la kubon.



Ĉiam kiam vi ne scias, se vi sukcese faros ion, serĉu en via slipo, se vi havas iun kiu konvenas kun la faro. Eblas esti via profesio au unu da la aliaj distingiloj. Se vi ne havas iun konvenaton, uzi valoro 3.

Nune ĵetu la kubon. Se la nombro estas para, aldonu ĝin al la valoro de la distingilo. Se ĝi estas nepara, subtrahu ĝin.

La rezultato montras kiel bone vi faris.

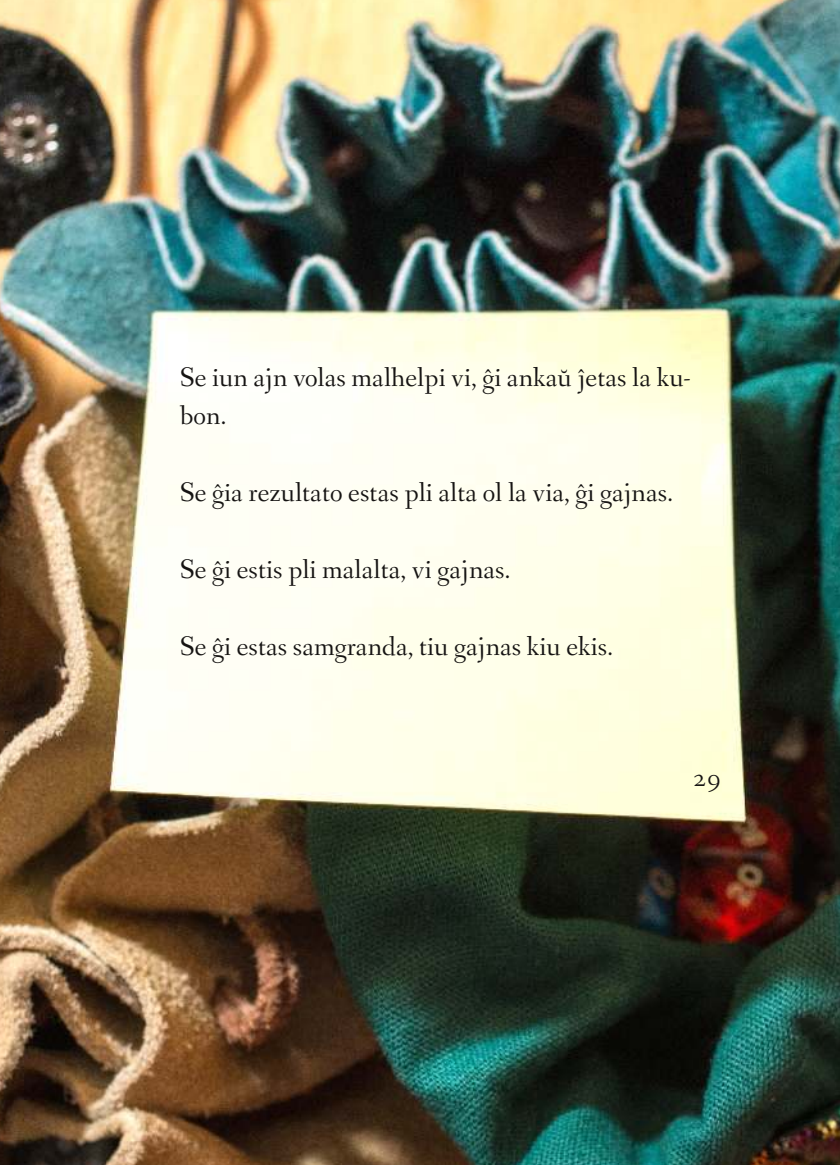
Ekzemplo: Volas kaŝiri. Mi valoro estas 15. Ĵetas 3. La rezultato estas 12 (15 minus 3).

Se vi havas subtenulo au ilo, vi ricevas avantaĝo de uno punkto je subtenulo kaj je ilo. Se vi havas duan konvenatan distingilon, ĝi vin aldonas uno punkton avantaĝon je pluso.

Se la faro estas simpla, vi bezonas minimume rezulton kun valoro 9 por sukcesi.

Se ĝi estas forta, vi bezonas minimume valoron 12. Se ĝi estas peza, vi bezonas 15.

Mi kaŝiras flanke de la gardistoj. Estas forta, do mi bezonas rezulton 12. Jetas 5, tiukaŭze nur havas 10. Kun 2 subtenuloj estus sukcesata.

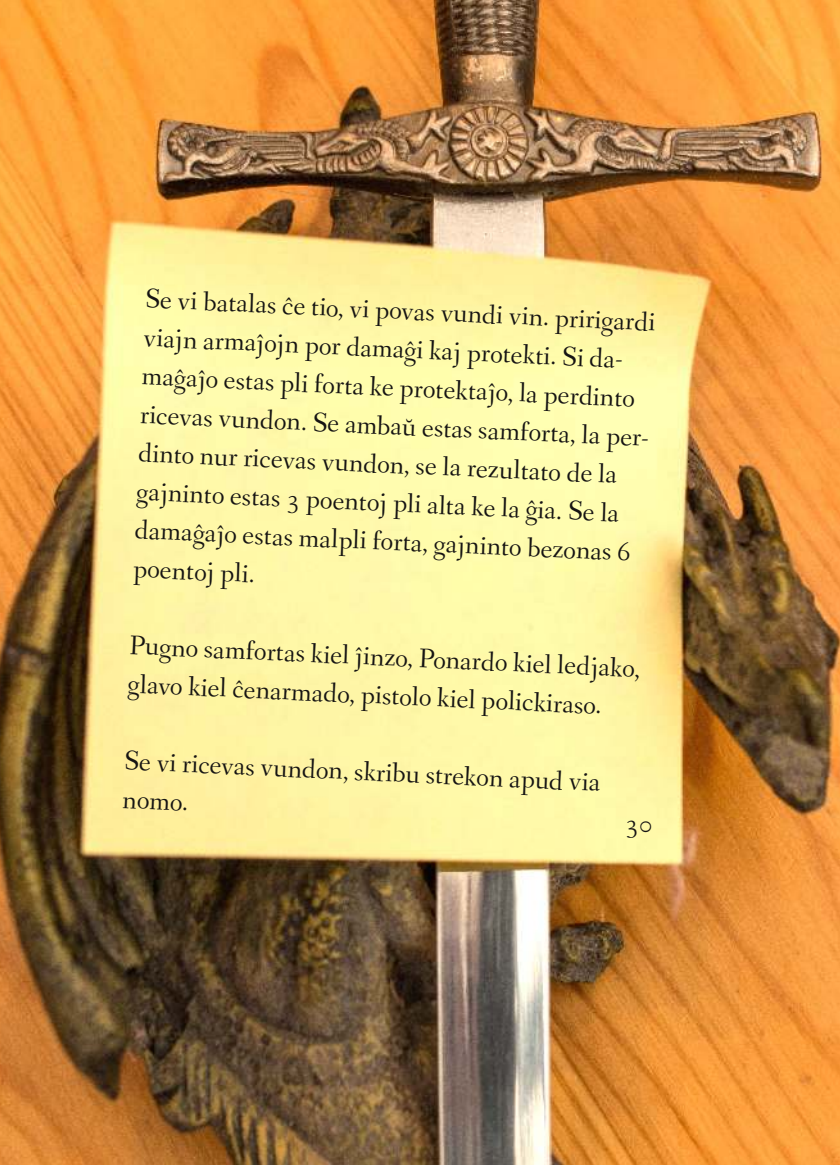


Se iun ajn volas malhelpi vi, ĝi ankaŭ ĵetas la kubon.

Se ĝia rezultato estas pli alta ol la via, ĝi gajnas.

Se ĝi estis pli malalta, vi gajnas.

Se ĝi estas samgranda, tiu gajnas kiu ekis.



Se vi batalas ĉe tio, vi povas vundi vin. pririgardi viajn armaĵojn por damaĝi kaj protekti. Si damaĝaĵo estas pli forta ke protektaĵo, la perdinto ricevas vundon. Se ambaŭ estas samforta, la perdinto nur ricevas vundon, se la rezultato de la gajninto estas 3 poentoj pli alta ke la ĝia. Se la damaĝaĵo estas malpli forta, gajninto bezonas 6 poentoj pli.

Pugno samfortas kiel ĵinzo, Ponardo kiel ledjako, glavo kiel ĉenarmado, pistolo kiel polickiraso.

Se vi ricevas vundon, skribu strekon apud via nomo.

Por ĉiun de viajn vundojn viaj valoroj estas 3 punktojn malaltaj.

La vundo malaperas, se ĝi kuraciĝas. Normala estas 4 semajnoj je vundo aŭ unu eliksiro.

Kun du vundoj via valoroj estas 6 puentojn malalta. 4 semajnoj poste unu vundo kuraciĝas kaj via valoroj nur estas 6 puentojn malalta. 4 semajnoj plue, la dua vundoj kuraciĝas kaj vi povas denove uzi viajn tutajn valorojn.

Multa ôjo dum ludi!

Vi estas la heroino  
de via vivo!

