



Slipoj-Rolludo

Kunigi revadojn
kune kun filoj

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

1w6-rolludon de

- Arne Babenhauserheide (teksto, aranĝo, plano)
- Jens Štengel (fotoj) kaj
- VHR (organizado, plano).

Publicata unue: GRT 2017.
Licenco: GPL au CC by-sa.

Informoj kaj fontoj:
zettel.1w6.org



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!

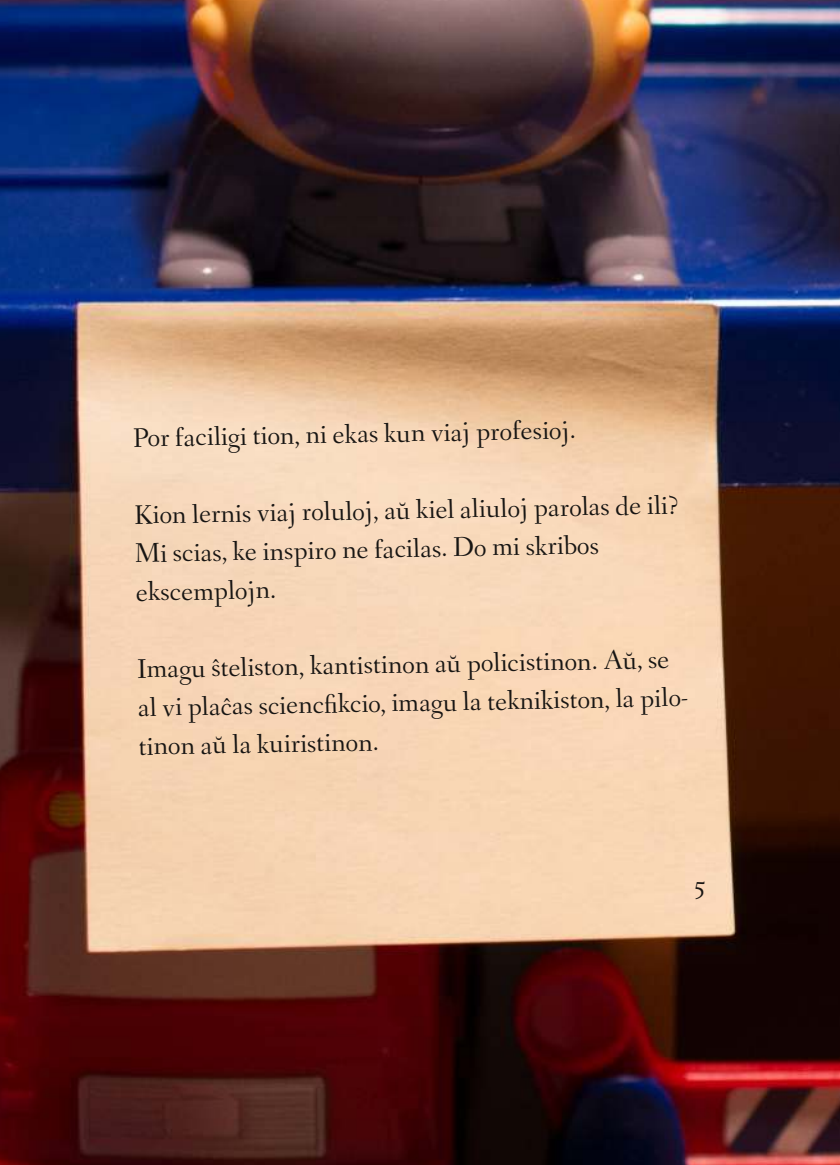
Tiuj slipoj povas ebligi vin facile eksperti viajn fantaziajn mondojn kun viaj amikoj.

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 skribos
ekscemplojn.

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

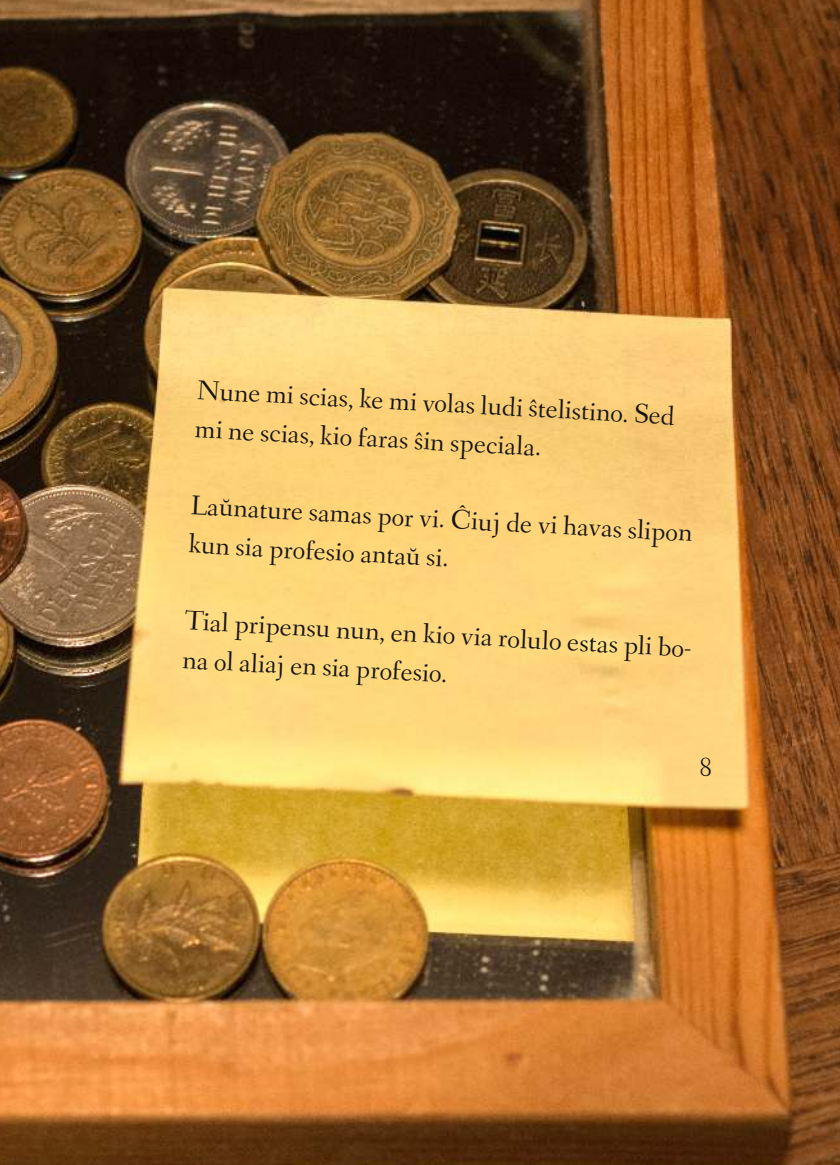
Mi mem decidis ludi ŝtelistinon, ĉar plaĉas al mi vidi la mondon per la okuloj de la uloj kiuj vivas sube, sed kiuj estas ĉie.

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

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

Mia slipo nun aspektas tiel:


Ŝtelistino



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

Laŭnature samas por vi. Ĉiuj de vi havas slipon
kun sia profesio antaŭ si.

Tial pripensu nun, en kio via rolulo estas pli bo-
na 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 an-
taŭ ĝi, por klarigi ke ĝi apartenas al la profesio.

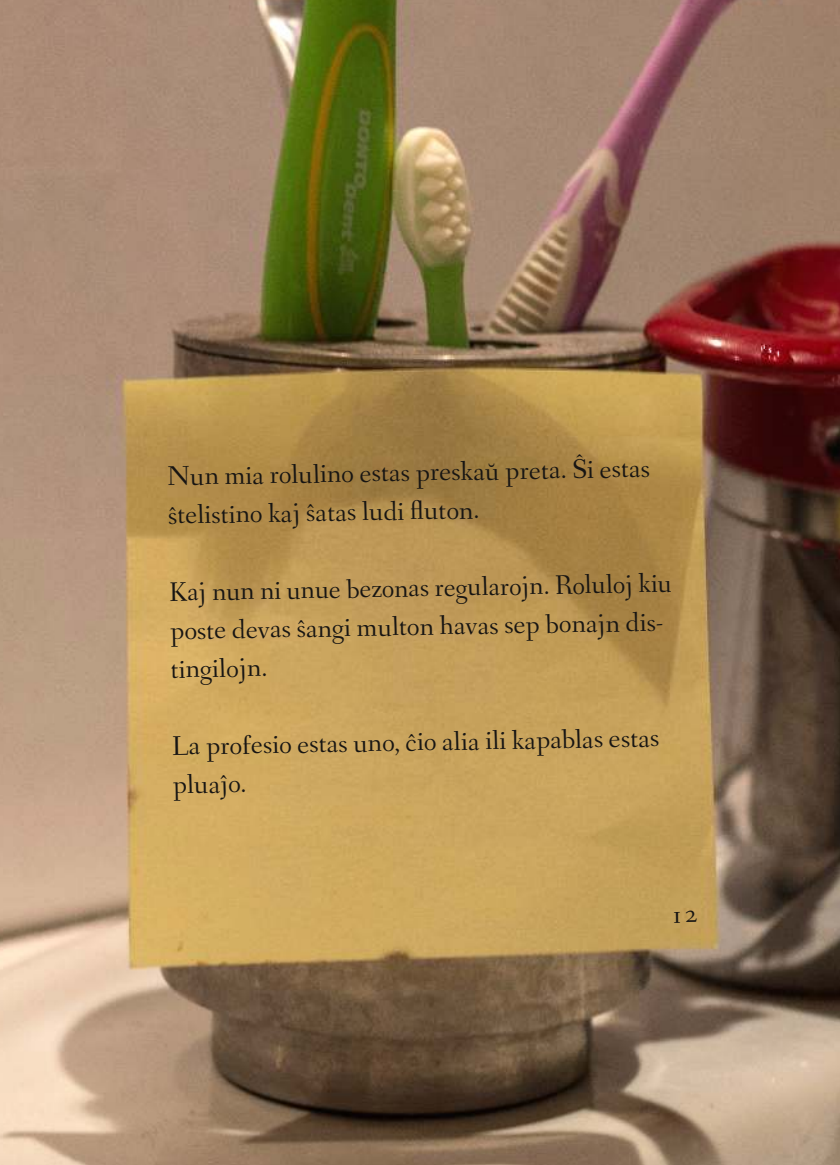
Se vi, kiel mi, senĉese trovas novajn ideojn, kiuj ne konfor-
mas kun via profesio, simple skribu tiojn pli suben, sed
kun nur streko antaŭ ĝi.



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

Ŝtelistino
→ Malplenigi poŝojn

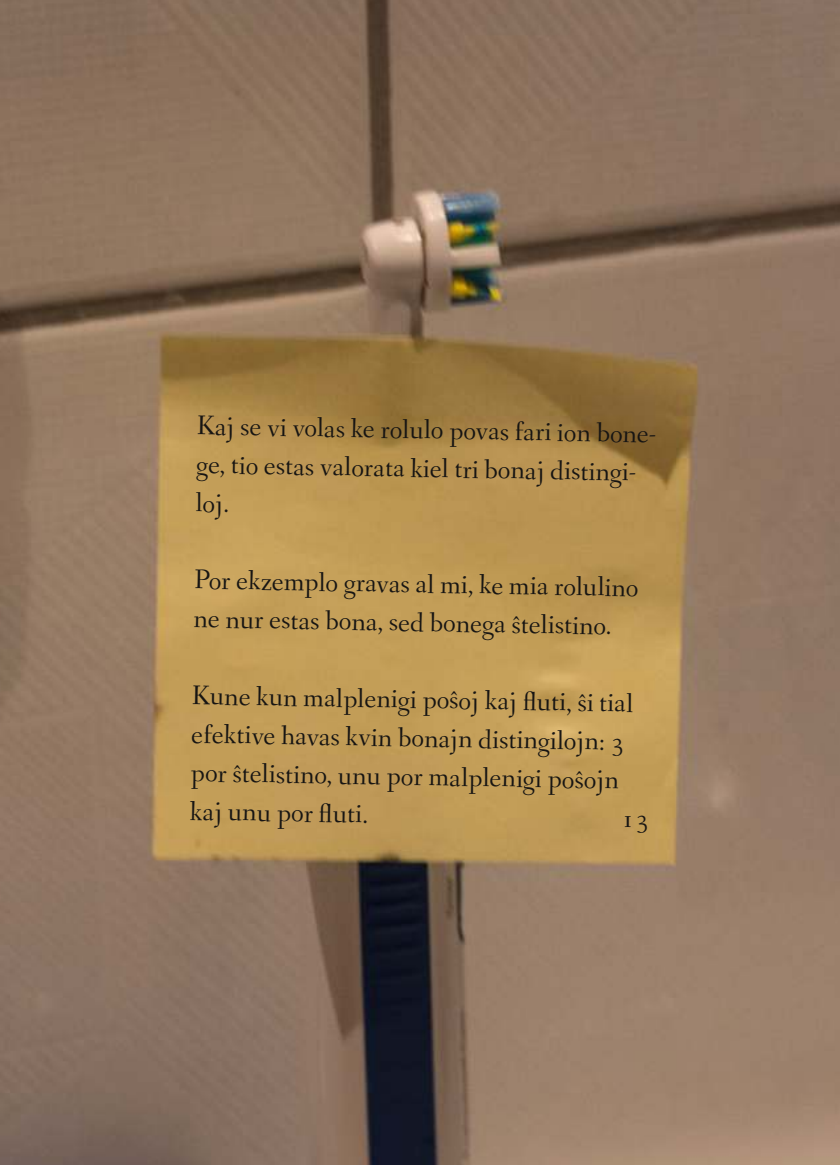
- Fluti



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.

A yellow sticky note is pinned to a white wall. The note is held in place by a white toothbrush with blue and yellow bristles. The text on the note is in a serif font.

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, unu por malplenigi poŝojn kaj unu por fluti.

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

Ŝtelistino ++
-> Malplenigi poŝojn +

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 kri-
signo antaŭe. Mia slipo nun aspektas tiel:

Ŝtelistino ++
-> Malplenigi poŝojn +

- Fluti +

! Ĉasata de la urbgar-
disto -

Intertempe mi ankaŭ trovis nomon: "Niuve".

Cetere mi havis ideon por du ceteraj potencoj:
Legi/Skribi kaj ŝia songfluto. Legi/Skribi ŝi lernis
de sia patrino. La fluto donadas al aŭskultantoj
songojn 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 prenas
kaŝiri.

Kaj nune, mia slipo aspektas tiel:

Niuve

Ŝtelistino ++
-> Malplenigi poŝojn +
-> Kaŝiri +

- Legi/Skribi +
- Fluti +

* songfluto +

! Ĉasata de la urbgar-
disto -

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.

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

Niuve

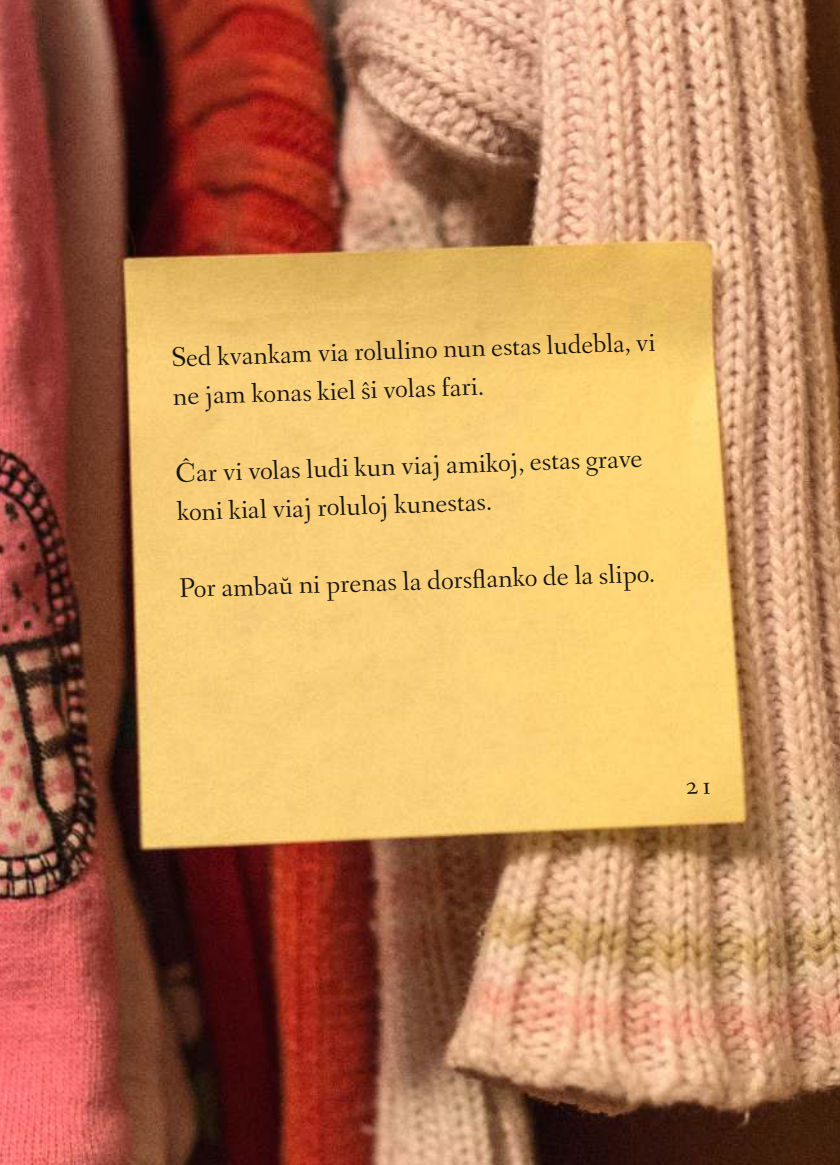
Ŝtelistino ++ 12
-> Malplenigi poŝojn + 15
-> Kaŝiri + 15

20

- Legi/Skribi + 12
- Fluti + 12

* Songfluto +

! Ĉasata de la urbgar-
disto -



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.

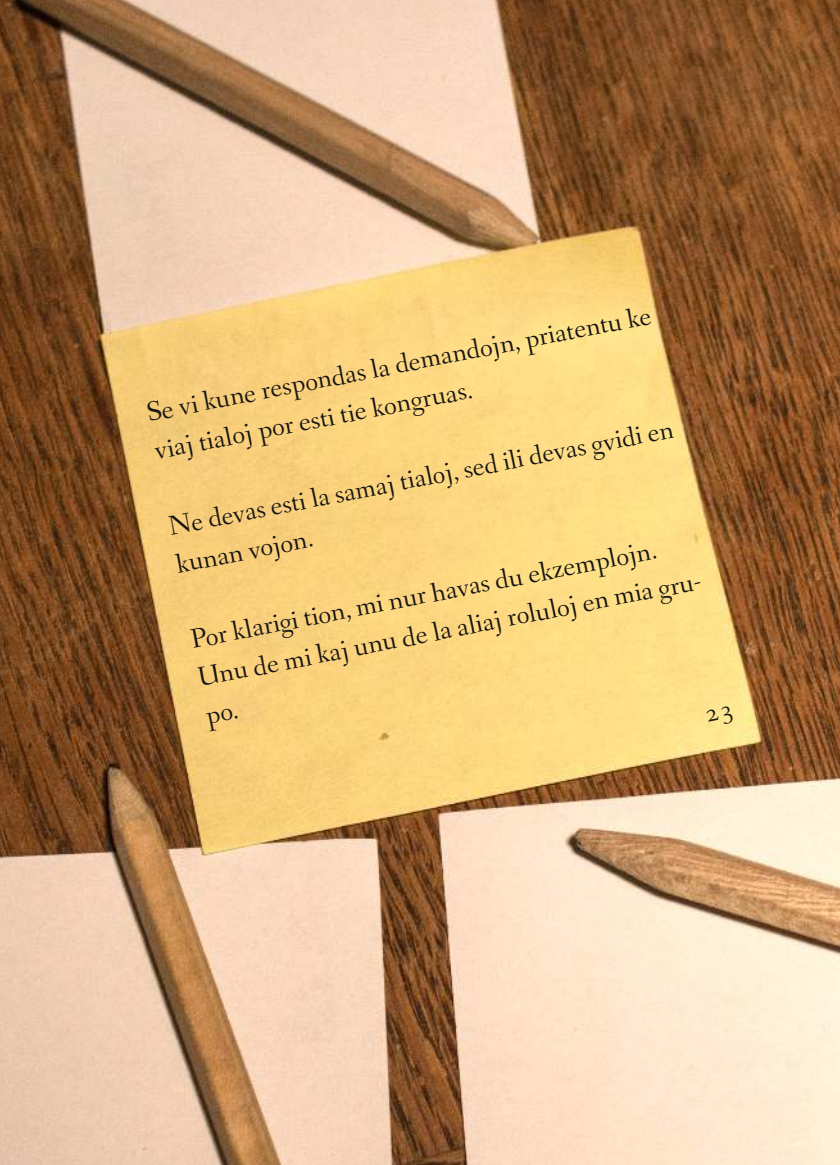
Por ambaŭ ni prenas la dorsflanko de la slipo.

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.

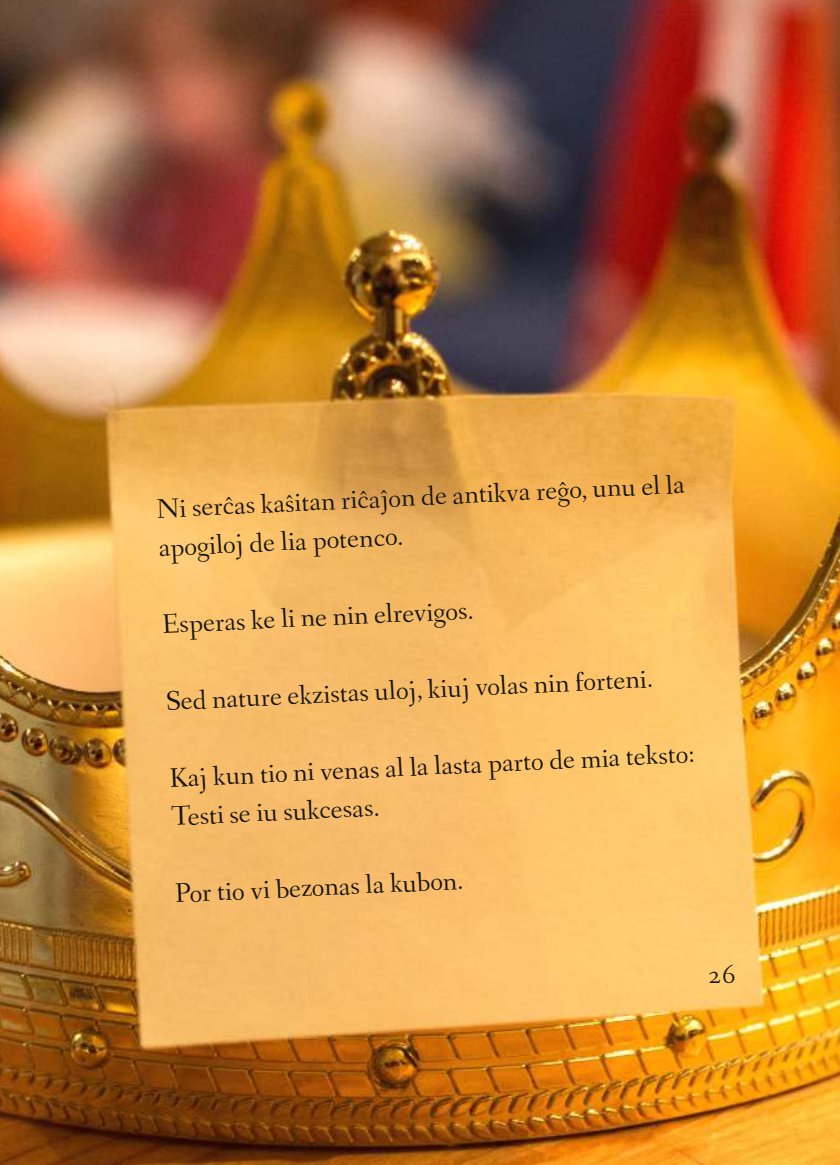
Por klarigi tion, mi nur havas du ekzemplojn.
Unu de mi kaj unu de la aliaj roluloj en mia gru-
po.

Dume mia slipo:

- * Kial tie?
Neniam reen al urbaĉo!
- * Kial kune?
Mi lernis nenion;
„neniam submetiĝu!“.
- * 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 ekkonis 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.

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.

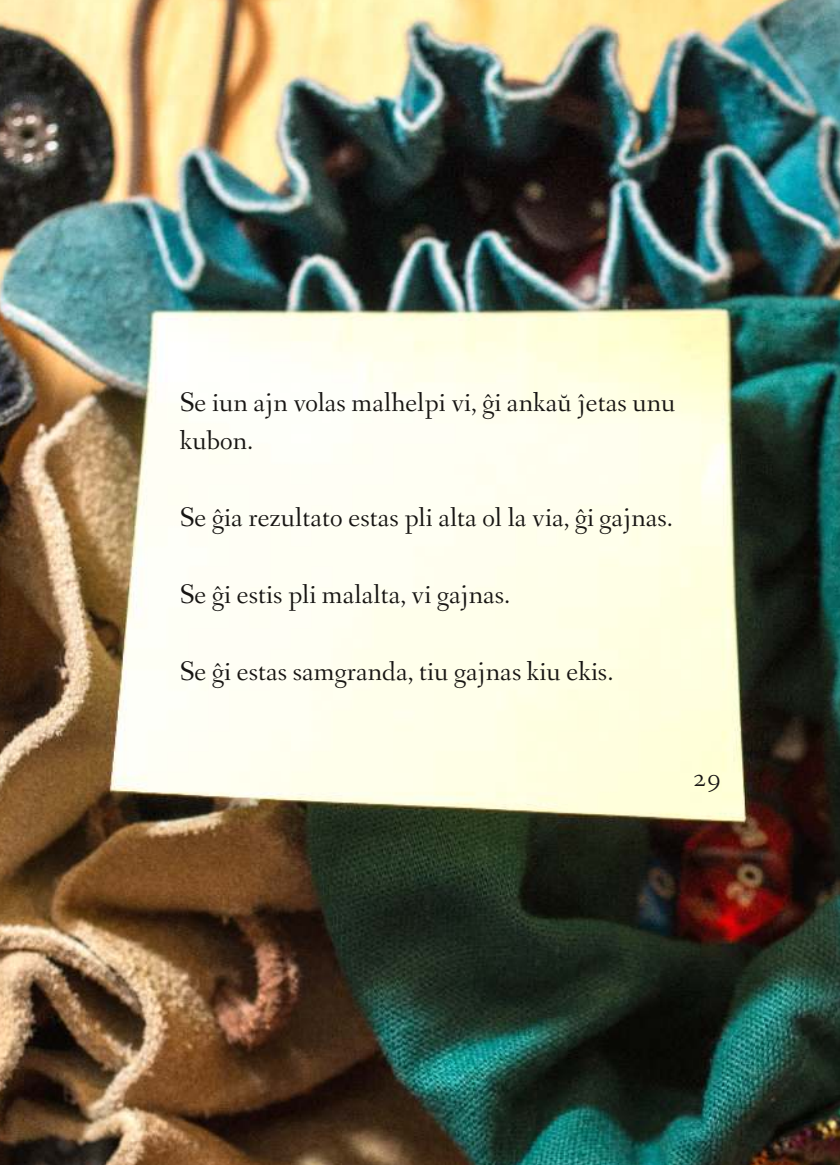
Ekzemplo: Volas kaŝiri. Mi valoro estas 15. Jetas 3.
La rezultato estas 12 (15 minus 3).

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

Se la faro estas simpla, vi bezonas minimume rezultaton 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 rezultadon 12. Jetas 5, tiukaŭze nur havas 10. Kun 2 subtenuloj estus sukcesata.

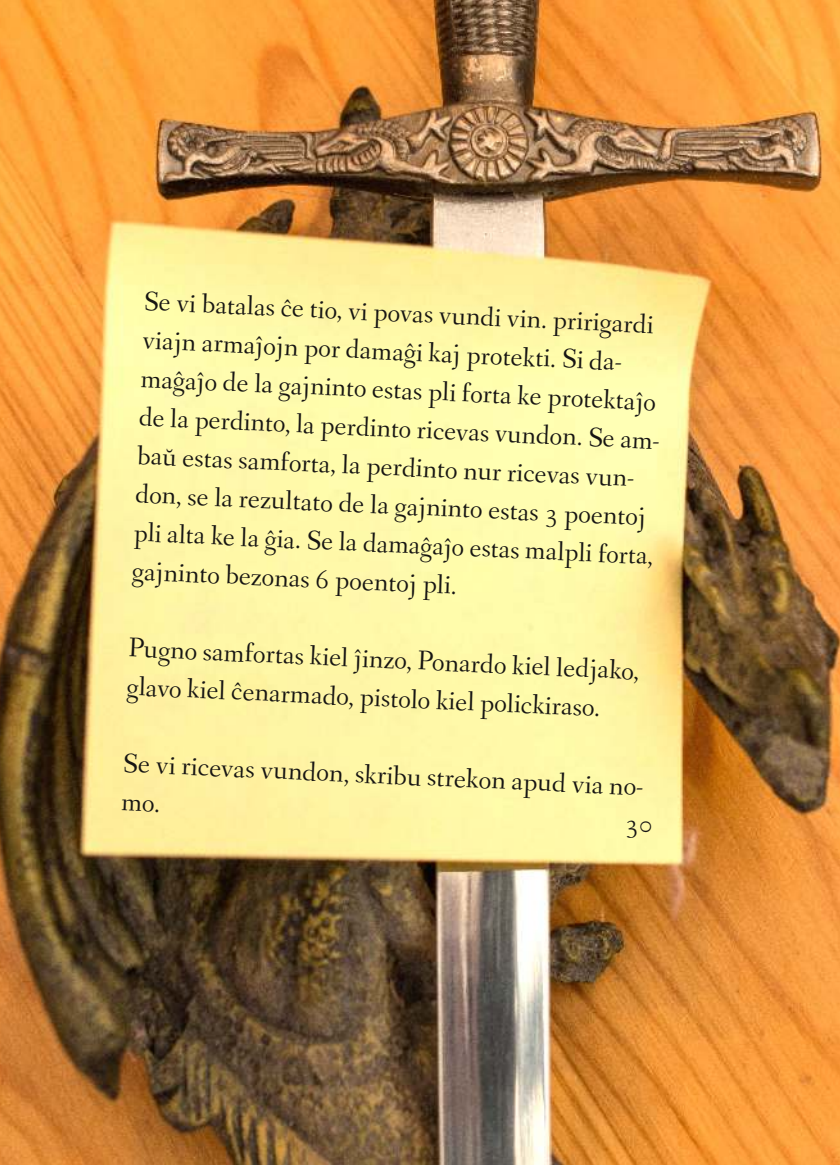


Se iun ajn volas malhelpi vi, ĝi ankaŭ ĵetas unu kubon.

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 de la gajninto estas pli forta ke protektaĵo de la perdinto, 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 poentojn malaltaj.

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

Kun du vundoj via valoroj estas 6 poentojn malalta. 4 semajnoj poste unu vundo kuraciĝas kaj via valoroj nur estas 3 poentojn malalta. 4 semajnoj plue, la dua vundoj kuraciĝas kaj vi povas denove uzi viajn tutajn valorojn.



Multa ĝojo dum ludi!

Vi estas la heroj
de viaj vivoj!

