

WARPILO RIKA

EIN ROLLENSPIEL

-NOVIZENEDITION-



Warpilo Rika (germ. für Herr der Würfel) ist ein Rollenspiel, das mit Papier, Bleistift und Würfeln gespielt wird. Üblicherweise besteht eine Spielrunde aus drei bis sechs Rollenspielern, einer davon ist der Spielleiter, auch Meister genannt. Man könnte sagen, dass Meister und Spieler gemeinsam eine Abenteuergeschichte erzählen, wie man sie auch in Romanen oder Filmen findet. Dabei wird die Geschichte aber dadurch besonders lebendig und intensiv, dass die Spieler in die Rolle eines Helden schlüpfen und die Geschichte dieser Hauptperson gestalten und erzählen. Der Meister ist sozusagen der Geschichtenerzähler und Regisseur. Er beschreibt die Welt, in der die Helden agieren, er schildert die Reaktionen der Umwelt und übernimmt die Rollen aller Guten und Bösen, die den Helden begegnen. Außer etwas Phantasie und der Freude am gemeinsamen Spielen und Erzählen benötigt man noch eine Handvoll Regeln, die ich nun kurz erläutern will.

1. GESAGT, GETAN!

Die Rollenspiel-Charaktere handeln durch das Wort ihrer Spieler, daher gilt, dass alles, was gesagt wird, von den Charakteren getan wird.

2. DAS WORT DES MEISTERS IST GESETZ!

Der Meister ist nicht nur Geschichtenerzähler und Regisseur, für die Spielwelt ist sein Wort sogar göttliches Gesetz. Wenn der Meister - nüchtern betrachtet - einmal Unrecht haben sollte, dummes Zeug redet, unfair ist oder absolute Gewissheiten ignoriert, nun, die Welt ist nicht perfekt.

3. WÜRFELPROBEN BESTIMMEN ÜBER DEN HANDLUNGSERFOLG!

Im Verlauf der Handlung müssen die Charaktere ihr Geschick in verschiedenen Bereichen beweisen. Manchmal müssen sie klettern, kämpfen, wachsam sein oder schnell und heimlich eine verschlossene Tür knacken können. Daher besitzt jeder Held Punktwerte für bestimmte

Fähigkeiten. Sobald eine Fähigkeit eingesetzt wird, legt der Spieler für seinen Charakter eine Probe mit einem zwanzigseitigen Würfel (W20) ab. Das heißt: Der Spieler würfelt mit W20 und addiert seinen Fähigkeitswert dazu. Abhängig vom Gesamtergebnis der Probe lässt sich der Erfolg ermitteln:

-14:	Misserfolg
15-19:	Teilerfolg
20-29:	Erfolg
30+:	Energischer Erfolg.

Bei einem Misserfolg ist die Probe gescheitert, bei einem Teilerfolg etwa zu 50% geglückt. Ein energischer Erfolg bedeutet, dass die Probe zu 200% geglückt ist, im Kampf verdoppeln sich dadurch die Trefferpunkte (*siehe unten*).

Zeigt der W20 eine 1, so ist unabhängig vom Fähigkeitswert des Charakters etwas grandios schief gelaufen. Der Charakter hat gepatzt.

Bei einer gewürfelten 20 ist ihm hingegen ein besonders guter Erfolg gelungen und der Charakter erhält auch noch 10 Erfahrungspunkte (EP).

Um Patzer und Glückserfolg besser von den Gesamt-Probenergebnissen unterscheiden zu können, werden Patzer als „1!“ und Glückserfolge als „20!“ bezeichnet.

Anmerkung: Manche Proben sind schwerer als andere. Der Meister darf daher (siehe Regel 2) jede Probe erschweren oder erleichtern. Das bedeutet, dass das Probenergebnis durch die Entscheidung des Meisters vor der Probe einen Punktebonus oder Punkteabzug erhält.

Besonderheit: Vergleichende Proben

Wenn Charaktere ihre Kräfte messen, z. B. indem sie gegeneinander kämpfen oder um die Wette laufen, legen alle beteiligten Charaktere entsprechende Proben ab. Derjenige mit dem höchsten Ergebnis gewinnt

4. DURCH ERFAHRUNG WIRD MAN BESSER!

Charaktere erwerben Erfahrung, d. h., der Meister verteilt Erfahrungspunkte für erfolgreiche Kämpfe, gelöste Aufgaben, gute Ideen usw. Mit diesen Erfahrungspunkten kann man die Werte eines Charakters allmählich verbessern.

EP verteilen: Der Meister schätzt die Erfahrung, die ein Charakter gemacht hat ein, indem er die Fähigkeiten des Charakters berücksichtigt. Dann vergibt er entsprechende EP. Die folgende Tabelle bietet einen groben Anhaltspunkt:

Erfahrung	EP
kleine Aufgabe gelöst, kleine Erfahrung (Charakter kann die Aufgabe fast problemlos bewältigen)	5
mittlere Aufgabe gelöst, mittlere Erfahrung (entspricht ungefähr den Fähigkeiten des Charakters)	50
schwere Aufgabe gelöst, einschneidende Erfahrung (Charakter hat eine Aufgabe gelöst, die seine Fähigkeiten eigentlich überfordern)	500

Für den Abschluss eines Abenteurers erhalten die Charaktere noch einmal gesondert EP. Ebenso erhält ein Charakter für eine Glücksaktion (20!) direkt 10 EP.

EP einsetzen: Ein Charakter kann Erfahrungspunkte wie Geld einsetzen, um seine Werte zu verbessern. Jeder eingesetzte Erfahrungspunkt wird als Entwicklungspunkt (EwP) notiert. Das heißt, die EP zeigen an, wieviel der Charakter bislang eingenommen hat und die EwP zeigen an, wieviel der Charakter bislang ausgegeben hat.

Wichtig: Der Charakter darf hier keine Schulden machen!

Um einen Wert zu verbessern, muss der Charakter seinen aktuellen Wert mit sich selbst multiplizieren. Das Ergebnis zeigt die EwP-Kosten an, die aufgewendet werden müssen, um den Wert um einen Punkt zu erhöhen.

Bsp: Um den Gewandtheits-Wert von 12 auf 13 zu erhöhen, muss man $12 \cdot 12 = 144$ EwP einsetzen.

5. DIE WERTE KENNEN!

Um die Charakterwerte sinnvoll einsetzen und auch steigern zu können, sollte man wissen, wofür sie gebraucht werden.

Lebenspunkte (LeP)

Die LeP zeigen die Lebenskraft eines Charakters an. Sinken sie auf 0, ist der Charakter tot. Jeder Charakter startet mit 30 LeP. Pro 100 EP darf man sich die LeP um 2 Punkte anheben. Das geschieht automatisch und erfordert keinen EwP-Einsatz.

Fingerfertigkeit (FF)

Alle Tätigkeiten bei denen geschickte Finger erforderlich sind (z. B. Stehlen, Schlösser knacken usw.)

Geisteskraft (GK)

Wichtig, wenn man eine Sache oder andere Menschen verstehen oder sich an Informationen erinnern will usw.

Gewandtheit (GE)

Gewandtheit braucht man immer dann, wenn man sich geschickt bewegen will (z. B. bei Akrobatik, Klettern, Abrollen, Tanzen usw.)

Kraft (KR)

Kraft meint hier die reine Körperkraft, die man einsetzt, bspw. um ein Gewicht anzuheben, eine Tür einzutreten usw.

Reaktion (RE)

Wichtig, wenn man schnell und unmittelbar in überraschenden Situationen reagieren will.

Wahrnehmung (WN)

Eine gute Wahrnehmung hilft, wenn man weit blicken, Spuren finden, verdächtige Geräusche hören will usw.

Kampfkunst (KK)

Diesen Wert benötigt man, wenn man gegen andere kämpft. Beide Kämpfer legen eine Probe ab, derjenige mit dem besseren Ergebnis ist der Gewinner. Der Gewinner fügt dem Verlierer Trefferpunkte (TP) zu. Diese werden direkt von den Lebenspunkten des Verlierers abgezogen.

Trefferpunkte (TP)

TP stehen für den Schaden, den der Gewinner einer Kampfunde bei seinem Gegner erzeugt. Im unbewaffneten Kampf erzeugt man 4 TP, mit kleinen Waffen (Dolch, Messer usw.) 8 TP und mit großen Waffen (Schwert, Axt usw.) 12 TP.

DER START INS ABENTEUER

Ein Charakter startet mit folgenden Werten ins Abenteuer: LeP 30, FF, GK, GE, KR, RE, WN und KK jeweils 8. Auf die letztgenannten sieben Werte (= alle außer LeP) darf der Spieler 18 Punkte verteilen. *Achtung: Dadurch darf kein Wert über 15 steigen!*

WARPILO RIKA

CHARAKTERBOGEN

-NOVIZENEDITION-

NAME:

Lebenspunkte: []		Größe:	Haarfarbe:	
EP:	EwP:	Volk:	Gewicht:	Augenfarbe:

WERTE

Fingerfertigkeit	Geisteskraft	Gewandtheit	Kraft	Reaktion	Wahrnehmung	Kampfkunst

WAFFEN

Waffe	TP
1.	
2.	
3.	
4.	

RUCKSACK

1.	6.	11.
2.	7.	12.
3.	8.	13.
4.	9.	14.
5.	10.	15.

VERMÖGEN

	D
	S

ID = 1000S

SPIELHILFE: PROBEN UND PROBENERFOLGE

Probenergebnis	!!	-14	15-19	20-29	30-39	40+	20!
Probenerfolg	Patzer	Misserfolg	Teilerfolg	Erfolg	Energisch	Legendär	Glückserfolg: +10 EP

WARPILO RIKA

CHARAKTERBOGEN

-NOVIZENEDITION-

NAME:

Lebenspunkte: []		Größe:	Haarfarbe:	
EP:	EwP:	Volk:	Gewicht:	Augenfarbe:

WERTE

Fingerfertigkeit	Geisteskraft	Gewandtheit	Kraft	Reaktion	Wahrnehmung	Kampfkunst

WAFFEN

Waffe	TP
1.	
2.	
3.	
4.	

RUCKSACK

1.	6.	11.
2.	7.	12.
3.	8.	13.
4.	9.	14.
5.	10.	15.

VERMÖGEN

	D
	S

ID = 1000S

SPIELHILFE: PROBEN UND PROBENERFOLGE

Probenergebnis	!!	-14	15-19	20-29	30-39	40+	20!
Probenerfolg	Patzer	Misserfolg	Teilerfolg	Erfolg	Energisch	Legendär	Glückserfolg: +10 EP

WARPILO RIKA

MEISTERBRIEF

DATUM:

Name:	Name:	Name:	Name:	Name:
-------	-------	-------	-------	-------

WERTE		WERTE		WERTE		WERTE		WERTE	
Geisteskraft	Wahrnehmung	Geisteskraft	Wahrnehmung	Geisteskraft	Wahrnehmung	Geisteskraft	Wahrnehmung	Geisteskraft	Wahrnehmung

EP-VERGABE			EP-VERGABE			EP-VERGABE			EP-VERGABE			EP-VERGABE		
I: Ereignisse			I: Ereignisse			I: Ereignisse			I: Ereignisse			I: Ereignisse		
klein (5)	mittel (50)	groß (500)	klein (5)	mittel (50)	groß (500)	klein (5)	mittel (50)	groß (500)	klein (5)	mittel (50)	groß (500)	klein (5)	mittel (50)	groß (500)
II: Abschluss des Abenteuers			II: Abschluss des Abenteuers			II: Abschluss des Abenteuers			II: Abschluss des Abenteuers			II: Abschluss des Abenteuers		
III: Sonstiges			III: Sonstiges			III: Sonstiges			III: Sonstiges			III: Sonstiges		

NOTIZEN	NOTIZEN	NOTIZEN	NOTIZEN	NOTIZEN