

A photograph of a forest path. The path is covered in a thick carpet of bright green ferns. Tall, dark trees with dense foliage frame the path, creating a canopy effect. The lighting is soft, filtering through the leaves.

Raupen

Das Tischrollenspiel

Inhalt

Titel	Seite
Raupen-Logo	1
Inhalt	2
Idee und Beschreibung	5
Grundidee	5
Würfelsorte	5
Spielerzahl	5
Die Verteidigungsanlage	5
Die Königin	5
Erklärung zu W6 etc.	5
W4, W6, W8, W10, W12 und W20	5
W100	5
Die Zeit und das Wetter	6
Zeit	6
Wetter	6
Manöverschwierigkeiten	6
Manöverschwierigkeit bzw. Schwierigkeitsgrad	6
Erleichterungen und Erschwerungen	6
Größe von Gegenständen	6
Die Größe	6
Attribute	6
Die Attribute	6
Charisma (CH)	7
Geschicklichkeit (GE)	7
Intelligenz (IN)	7
Konstitution (KO)	7
Körperkraft (KK)	7
Schnelligkeit (SCH)	7
Zähigkeit (ZÄH)	7
Attributspunkte (AP)	7

Titel	Seite
Ränge	8
Bei der Charaktererschaffung	8
Charismatischer	8
Genie	8
Geschickter	8
Kämpfer	8
Renner bzw. Läufer	8
Zäher	9
Trefferpunkte	9
Die Trefferpunkte	9
Der Kampf	9
Das Grundlegende	9
Schaden	9
Kampfrunden	9
Überrascht werden	9
Fliehen	9
Bewusstlos werden	10
Sterben	10
Startkapital und Gegenstände	10
Das Startkapital	10
Das Trinken	10
Das Gewicht	10
Was ein SC tragen kann	10
Gegenstandsgröße	11
Die Gegenstände	11
Goblolt	12
Besonderheit Feuerzünder (Öl)	12
Erfahrung	13
EP durch Abenteuer	13
Tabelle zum Stufenaufstieg	13

Titel	Seite
Monster	14
Die Monster	14
Ameisen	14
Was Nicht-Spieler-Charaktere bei sich tragen	14
Charaktererschaffung in a nutshell	14
Teil 1 - Der Charakter	14
Teil 2 - Rang aussuchen	14
Teil 3 - Die Werte des Charakters	14
Die Lizenz	15



Idee und Beschreibung

Grundidee

In Raupen spielt man Raupen. Raupen, welche sich vor Jahrzehnten in einer Baumhöhle eines riesigen Baums einquartierten. Diesen bewohnen sie nun schon seit Generationen und verwandeln sich dort in Schmetterlinge. Sie haben sich eine große Zivilisation, eine große Stadt, aufgebaut. Aber halt! Das Raupenleben ist nicht so schön, wie es vielleicht klingt. Es gibt gefährliche Wesen, die manchmal die Verteidigungsanlagen der Stadt durchdringen und die Bewohner terrorisieren. Außer diesen „Monstern“ gibt es ein ungeklärtes Phänomen: Sandstürme. Gerät man in einen solchen, kommt man normalerweise nicht wieder heraus. Sie verschlingen alles, was nicht niet-und nagelfest ist!

Würfelsorte

Raupen! wird immer mit W6 gespielt, das heißt, mit sechsseitigen Würfeln. Hat man auch nur einen einzigen sechsseitigen Würfel, kann man Raupen rein theoretisch spielen. Besser sind jedoch zwei.

Spielerzahl

Raupen kann theoretisch mit unendlich vielen Spielern gespielt werden. Es gibt zwar keine Limitierung, jedoch ist es nicht empfehlenswert, Raupen mit vielen Spielern zu spielen, da dies vor allem für den Spielleiter sehr anstrengend werden kann.

Die Verteidigungsanlage

Die Verteidigungsanlage trägt den Namen „Großer Wall“. Der große Wall ist eine 25 cm hohe und 10 cm breite Mauer, welche sehr gut bewacht und sehr schwer zu überqueren ist. Drunter durch kann man nicht, da dort Stamm ist. Die Mauer soll dafür sorgen, dass keine Monster in die Stadt eindringen können. Manchmal jedoch, kommen trotzdem welche herein und sorgen für große Unruhe.

Die Königin

Die Raupenkönigin heißt „Erebella von Oberraup“, wird meist aber nur als „Kind der Sonne“ bezeichnet. Sie ist zwar sehr schön, lässt sich aber so gut wie nie blicken, da sie eine Anthropophobie (Angst vor Wesen und der Gesellschaft) hat. Dennoch ist sie sehr gütig und möchte nur das Beste für das Volk. Das Volk sieht das ebenso. Sie ist sehr angesehen.

Erklärung zu W6 etc.

W4, W6, W8, W10, W12 und W20

W steht hier für Würfel. Die Zahl dahinter gibt an, wie viele Seiten der jeweilige Würfel hat. Wenn eine Zahl davor steht, gibt sie an, wie oft der jeweilige Würfel geworfen werden soll. Beispielsweise bedeutet 2W12, dass man zwei zwölfseitige Würfel werfen soll.

W100

Ein W100 sind zwei zehenseitige Würfel, mit denen gewürfelt wird. Der eine zeigt die 10er-Stellen und der Andere die 1er-Stellen an.

Die Zeit und das Wetter

Zeit

Es gibt in Raupen Sekunden und Minuten, Stunden, Tage und Nächte, Wochen, Monate usw. Es ist normalerweise ungefähr 12 Stunden am Tag hell und 12 Stunden Dunkel.

Wetter

Das Wetter ist meist so wie im echten Leben. Es gibt also Sonnenschein, Regen, Hagel usw. Wie schon erwähnt, gibt es hier häufig Sandstürme, welche das Leben für die Raupen schwieriger machen, als es sein sollte.

Manöverschwierigkeiten

Manöverschwierigkeit bzw. Schwierigkeitsgrad

Der Spielleiter kann für bestimmte Manöver Schwierigkeitsgrade verlangen. Diese geben an, wie schwer es ist, etwas zu tun. Es wird immer mit 2W6 gegen eine bestimmte Manöverschwierigkeit der folgenden Tabelle gewürfelt.

Manöverschwierigkeit	SG
leichtes Manöver	6
mittelschweres Manöver	8
schweres Manöver	10

Erleichterungen und Erschwerungen

Manöver können vom Spielleiter erleichtert oder erschwert werden. Also zum Beispiel dann, wenn jemand bei etwas „cool aussehen“ möchte oder wenn beispielsweise im Kampf jemand ein Körperteil eines Gegners fixiert, um mehr Schaden zu verteilen.

Größe von Gegenständen

Die Größe

In der Welt von Raupen sind vier Zentimeter soviel, wie ein Meter in unserer Welt ist.

Attribute

Die Attribute

Raupen haben, so wie alle anderen Lebewesen, Attribute. Diese sind Charisma (CH), Intelligenz (IN), Geschicklichkeit (GE), Konstitution (KO), Körperkraft (KK), Schnelligkeit (SCH) und Zähigkeit (ZÄH)

Charisma (CH)

Charisma ist für das Kommunizieren mit anderen lebenden Wesen vorhanden. Charisma bestimmt, wie wohl sich jemand in der Nähe des Spielercharakters fühlt und wie gut dieser mit Menschen umgehen kann.

Geschicklichkeit (GE)

Geschicklichkeit ist für den Bonus oder Malus bei geschicklichkeitsabhängigen Manövern vorhanden.

Intelligenz (IN)

Intelligenz ist für den Bonus oder Malus bei Intelligenz-abhängige Manöver vorhanden. Zu Intelligenz-Manövern zählen auch Wahrnehmungswürfe!

Konstitution (KO)

Die Konstitution ist für die Wiederherstellung der Raupen-TP vorhanden. Man erhält alle 4 Stunden Schlaf Raupen-TP zurück. Nämlich so viele, wie 2 + der Bonus im Attribut Konstitution ist.

Körperkraft (KK)

Körperkraft steht auch für Kampfkraft. KK braucht man also vor allem im Kampf. Zudem ist dieses Attribut für den Bonus oder Malus bei einem Kraftabhängigen Manöver zuständig.

Schnelligkeit (SCH)

Schnelligkeit ist für den Bonus oder Malus bei geschwindigkeitsabhängigen Manövern vorhanden. Es bestimmt beispielsweise, wie schnell man laufen kann. Es bestimmt auch, wie leicht man zu treffen ist. Der „Getroffen-Wert“ einer Raupe ist hier 6. Der Bonus oder Malus dieses Attributs verändert diesen Wert ins Positive oder Negative.

Zähigkeit (ZÄH)

Wenn man Schaden erleiden würde, hat man noch eine Möglichkeit, dies ganz zu verhindern oder es zumindest nicht so schlimm kommen zu lassen, indem man auf seine Zähigkeit würfelt. Man würfelt gegen SG 10, erleichtert um den Bonus oder erschwert um den Malus dieses Attributs. Schwerer als 12 geht allerdings nicht.

Attributspunkte (AP)

Eine Raupe erhält zu Beginn einmal 30 AP und pro Stufe, die sie aufsteigt, 5 weitere, welche sie beliebig auf ihre Attribute verteilen darf. Am Ende, also kurz, bevor sie sich verpuppt, wird sie sehr stark und kaum unterzukriegen sein.



Attributswert	Bonus/Malus
1	-4
2	-3
3	-2
4	-1
5	-1
6	0
7	1
8	1
9	2
10	2
11	3
12	4

Ränge

Bei der Charaktererschaffung

Beim Erschaffen des Charakters sucht sich jeder Spieler aus der Auswahl der unteren Ränge einen aus.

Charismatischer

Der Charismatische bekommt alle Charisma-Proben um 2 erleichtert.

Genie

Das Genie bekommt alle Intelligenz-Proben um 2 erleichtert.

Geschickter

Der Geschickte hat anstatt dem normalen Getroffen-Wert (6 + SCH-Bonus bzw. - SCH-Malus) einen höheren Wert (8 + SCH-Bonus bzw. - SCH-Malus).

Kämpfer

Der Kämpfer macht bei einem Treffer im Kampf immer 2 Schaden mehr.

Renner bzw. Läufer

Der Läufer kann doppelt so schnell laufen, wie normal.

Zäher

Der Zähe muss anstatt dem normalen SG 10 Wert Zähigkeit nur einen SG 8 Wert bestehen, um weniger Schaden zu erhalten.

Trefferpunkte

Die Trefferpunkte

Eine Raupe hat zu Anfang 10 Trefferpunkte (TP). Pro Stufe erhält sie 3 TP dazu, da sie nach und nach immer stärker wird.

Der Kampf

Das Grundlegende

Jedes Wesen hat einen SG, welchen es beim Angriff zu treffen vermag. Wenn man diesen Wert mindestens erwürfelt, trifft man.

Schaden

Der Schaden wird dann durch den Wert über dem SG +1 und minus den eventuellen Zähigkeitswert des Gegners errechnet.

Kampfrunden

Der Kampf ist in Runden aufgeteilt. Die Initiative (INI) wird durch das Attribut „Schnelligkeit“ ermittelt. Wer den höchsten Wert im Attribut hat, ist als erstes am Zug. Wer die zweithöchste hat, als zweites usw. Wenn 2 oder mehr Kampfbeteiligte die gleiche INI haben, nimmt jeder einen W6 und würfelt. Wer die höchste Zahl hat, ist eher am Zug. Eine Kampfrunde dauert etwa 6 Sekunden.

Überrascht werden

Es kann passieren, dass man in einen Hinterhalt gerät oder von einer Situation total überfordert ist. Ist dies der Fall, dann kann man sich in der ersten Runde des Kampfes zwar immerhin noch verteidigen (der Angreifende erhält einen Bonus, modifiziert je nach Situation, auf seinen Wurf), kann aber selbst nicht angreifen.

Fliehen

Sich vom Kampfgeschehen zu entfernen ist nicht immer leicht. Möchte man im Nahkampf fliehen, muss man mit 2W6 auf seine Schnelligkeit würfeln. Wenn man es schafft, hat der Gegner allerdings dennoch einen Angriff, ohne dass man selbst auf Zähigkeit würfeln darf. Bei einem kritischen Erfolg hat man allerdings noch den Zähigkeitswurf, falls der Gegner trifft. Schafft man es allerdings nicht, hat der Gegner in dieser Runde einen Angriff, ohne dass man selbst auf Zähigkeit würfeln darf und in dieser Runde selbst nicht angreifen kann. Bei einem kritischen Fehlschlag hat man total versagt! Dann erhält der Gegner einen Angriff, ohne dass man selbst auf Zähigkeit würfeln darf und man dann liegt, was ebenfalls noch einen Malus verschafft.

Bei einem Erfolg schafft man es zwar, sich einige Zentimeter von seinem Gegner zu entfernen. Man sollte hierbei allerdings bedenken, dass man dann immer noch verfolgt werden kann!

Bewusstlos werden

Eine Raupe wird normalerweise bewusstlos, wenn ihre TP-Anzahl auf 0 sinkt. Dies ist bei allen anderen Wesen genauso.

Sterben

Eine Raupe stirbt, wenn ihre TP-Anzahl unter 0 sinkt. Dies ist bei allen anderen Wesen genauso.

Startkapital und Gegenstände

Das Startkapital

Das Startkapital einer Raupe besteht aus einer Tagesration Fressen.

Das Trinken

Trinken ist kein Problem, da es überall genug Pfützen (Wassertropfen) gibt.

Das Gewicht

Eine Raupe kann nur eine bestimmte Anzahl an Dingen tragen. Desto größer sie aber wird, desto mehr kann sie tragen.

Achtung: Geld zählt nicht als Gegenstand! Man kann rein theoretisch soviel Geld mit sich tragen, wie man möchte.

Was ein SC tragen kann

Stufe des SC	Kann tragen (kleine Gegenständen)
0	4
1	6
2	8
3	10
4	12
5	14



Gegenstandsgröße

Gegenstandsgröße	Größenverhältnis der Gegenstände
klein	50% eines mittleren, 25% eines großen
mittel	50% eines großen, 200% eines kleinen
Groß	200% eines mittleren, 400% eines kleinen

Achtung: Jeder Gegenstand ist in perfekter Größe für Raupen angefertigt!

Die Gegenstände

Gegenstand	In unserer Welt	Beschreibung	Größe	Preis in Rappel*
Aufbrecher	Brechstange	+3 auf Türen aufbrechen	klein	50
Fressen	Essen	Essen für einen Tag	klein	2
Halte	Nagel	zum Festmachen von Gegenständen	klein	2
Klonk	Spitzhacke	zum Abbauen von Steinen, Erzen	groß	80
Klonkie	Hammer (klein)	zum in die Wand Schlagen von Nägeln	klein	20
Klonkonk	Hammer (groß)	zum in die Wand Schlagen von Halten (Nägeln)	mittel	50
Klunk	Schaufel	zum Graben	groß	70
Lichtbringer	Öllampe	spendet im Umkreis von 20 cm Licht, Zusatz: Genug Feuerzünder (Öl) für ein Jahr	mittel	200
Rein-Da	Dietrich	+3 auf Türen knacken	klein	50
Selbstschau	Spiegel (klein)	zum Feuer machen und sich selbst anschauen	klein	60
Träger (klein)	Beutel (klein)	Fassungsvermögen 2 kleine Gegenstände	klein	4
Träger (mittel)	Beutel (mittel)	Fassungsvermögen 4 kleine Gegenstände	mittel	8

Gegenstand	In unserer Welt	Beschreibung	Größe	Preis in Rappel*
Träger (groß)	Beutel (groß)	Fassungsvermögen 8 kleine Gegenstände	groß	13
Träger (klein, wasserdicht)	Beutel (klein, wasserdicht)	Zusatz: 100 ml Feuerzünder (Öl)	klein	15
Weitschau	Fernrohr	+2 bei Wahrnehmung (Ferne)	mittel	30
Wundenheilblatt	Verband	1 Anwendung, heilt 2 TP	klein	10
Zeitenmesser	Sanduhr	Wissen, wieviel Uhr es ist	mittel	100

* auch „Rappl“ ausgesprochen

Goblolt

Alle Dinge sind aus dem Material „Goblolt“ gefertigt, wodurch es sich nicht lohnt, sie als Waffen einzusetzen, da dieses Material nicht dafür gemacht ist. Würde man es versuchen, würde derjenige Gegenstand sofort kaputt gehen und unbrauchbar werden.



Besonderheit Feuerzünder (Öl)

Wie Ihnen sicher aufgefallen ist, ist Feuerzünder in der Liste allein nicht zu kaufen. Es geht trotzdem. Es ist nur nicht üblich.

Erfahrung

EP durch Abenteuer

Eine Raupe erhält durch das abschließen von Abenteuern Erfahrungspunkte (EP). Sie erhält die Summe dieser Erfahrungspunkte je nach Schwierigkeitsgrad des bestandenen Abenteuers. Diese muss natürlich an die Stärke der Gruppe angepasst sein. Jede Raupe erhält diese Erfahrung einzeln.

Schwierigkeit des Abenteuers	Erfahrungspunkte
lächerlich (extrem einfach)	2
sehr einfach	3
einfach	5
mittel	7
schwer	9
sehr schwer	12
unschön (extrem schwer)	15

Tabelle zum Stufenaufstieg

Achtung: Nach einem Stufenaufstieg hat man wieder 0 EP, ist dafür aber auf der nächsten Stufe!

Zu erreichende Stufe	Erfahrungspunkte
0	0
1	15
2	30
3	45
4	60
5	75



Monster

Die Monster

Monster sind meist Insekten, können aber auch Vögel oder Ähnliches sein. Dies hier ist nur eine kleine Auswahl. Es gibt noch vielmehr. Die oberen beiden Monsterarten sind eher selten anzutreffen, die Ameisen aber vergleichsweise häufig.

Monst er	In unse- rer Welt	TP	KK	KO	IN	GE	CH	SCH	ZÄH	Beson- derheit
Quaker	Kröte	50	10 (+2)	6 (+0)	4 (-1)	7 (+1)	3 (-2)	9 (+2)	7 (+1)	Hüpft
Fliegen der Tod	Kleiner Vogel	80	8 (+1)	12 (+4)	11 (+3)	8 (+1)	7 (+1)	12 (+4)	4 (-1)	Fliegt
Ameise	Ameise	4	2 (-3)	6 (+0)	7 (+1)	7 (+1)	4 (-1)	6 (+0)	2 (-3)	-

Ameisen

Die Ameisen rennen häufig gegen den „großen Wall“ an, es sind jedoch zum Glück noch nie mehr als ein paar wenige hereingekommen.

Was Nicht-Spieler-Charaktere bei sich tragen

Nicht-Spieler-Charaktere (NSC) können diverse Dinge bei sich tragen. Bei Ameisen beispielsweise könnten es ein paar, etwa 2 - 5, Rappel sein. Ameisen selbst haben zwar keine Währung, da sie Tauschhandel treiben, stehlen aber gerne das Geld der Raupen.

Charaktererstellung in a nutshell

Teil 1 - Der Charakter

Name, Aussehen, Hintergrundgeschichte etc. des Charakters, welchen man spielen möchte, erschaffen.

Teil 2 - Rang aussuchen

Rang aussuchen (siehe „Ränge“).

Teil 3 - Die Werte des Charakters

30 Attributspunkte (AP) auf die 7 Attribute Charisma (CH), Intelligenz (IN), Geschicklichkeit (GE), Konstitution (KO), Körperkraft (KK), Schnelligkeit (SCH) und Zähigkeit (ZÄH) aufteilen.

Die Lizenz

Dieses Werk unterliegt folgender Lizenz:

Namensnennung 2.0 Deutschland (CC BY 2.0 DE)