



Einfaches Rollenspielsystem für literarisches Spielen

Für unser Miniforentreffen hatte ich ein Rollenspielsystem entwickelt, das mit minimalen Regeln auskommt und sich daher gut zum Spielen von interaktiven Geschichten eignet. Da einige, die mitgespielt haben, es auch haben wollten, teile ich es hier mit euch allen. Es ist eine LibreOffice Tabellendatei, diese enthält das Regelwerk, einen Blankocharakterbogen und drei Beispielcharaktere. Vielleicht findet es ja jemand brauchbar.

Ein Beispielcharakterbogen sieht so aus:

Das wirklich knappe Regelwerk:

Spielsystem

VerSys2 light basic ist ein Minimalsystem für literarisches Pen&Paper RPG. Es kommt ohne Kampf- und Verletzungssystem aus und konzentriert sich nur auf das Allerwesentlichste. Der Spielleiter ist kein Schiedsrichter, sondern Storyteller, und muss beim Spielen selbst die Balance zwischen Plot Armour und Tödlichkeit einer Situation finden.

Würfelpuben werden mit einem W99 gemacht (ein W100, bei dem die 00-0 wirklich als Null und nicht als Hundert zählt). Alle Proben basieren auf den Grundwerten, und der Spielleiter legt den Schwierigkeitsfaktor fest (z.B. »Mach eine Probe auf Sehen x3«). Es muss unter dem Wert in der Tabelle gewürfelt werden, um die Probe zu bestehen und Erfolg zu haben. Der Spielleiter legt fest, unter welche Grundfähigkeit eine Aktion fällt.

Führt man eine Aktion durch, für die unter »Besondere Stärken« (Berufs- und Hobbyfähigkeiten) steht, darf man den Wert zum Faktor addieren. Beispiel: Marc (Beispielcharakter 2) möchte einer schnell auf die Straße rennenden Person ausweichen. Der Spielleiter legt fest: Geschick x3. Da Marc einen »Auto fahren«-Wert von zwei hat, macht man stattdessen eine Geschick x5 Probe. Der Spieler müsste unter 70 würfeln, damit Marc das Ausweichen gelingt.

Kämpfe werden nicht anders gehandhabt. Der Spielleiter legt einen Grundwert und einen Faktor (Schwierigkeit) fest, um zum Beispiel jemanden zu entwaffnen oder zu überwältigen, und ein einziger Wurf entscheidet über den Ausgang der Aktion (ist eben ein System zum Geschichtenerzählen und nicht zum Orks-Kaputtwürfeln).

Persönliche Fähigkeiten haben einen Wert von 1 (basale Kenntnisse) bis 3 (professionelle Ausbildung und jahrelange Erfahrung). Steigt der Faktor durch den Bonus auf x8 oder höher, ist die Aktion immer ein Erfolg, solange keine 99 gewürfelt wird. Versucht ein Spieler eine Aktion durchzuführen, die der Spielleiter für fast unmöglich hält, kann er auch Faktor 0 festlegen. In diesem Fall gelingt die Aktion nur, wenn man eine Null würfelt.

Sprachen haben einen Wert von 1 (Einsteigerkurs VHS) bis 5 (Near-Nativeness). Auf Sprachen muss nicht gewürfelt werden, sondern der Spielleiter entscheidet, was und wie viel man mit seinem Level versteht oder wie viel von dem, was man in einer Fremdsprache sagen will, der andere versteht.

Der Spielleiter kann auch Proben verlangen, wenn der Charakter etwas entdecken kann, zum Beispiel auf



Einfaches Rollenspielsystem für literarisches Spielen

Sehen, um zufällig einen verlorenen Schlüssel im Gras zu entdecken, ohne danach zu suchen, oder Intelligenz, um zu bemerken, dass ein Foto digital manipuliert wurde. Schlägt eine solche inaktive Probe fehl, sagt der Spielleiter nichts weiter dazu, weil es dem Charakter nicht auffällt.

Charaktere sollte der Spielleiter passend zur Geschichte erstellen, die Grundwerte (x1) können mit 3W6 ausgewürfelt oder in Bereich von 3-18 zum Charakter passend festgelegt werden. Die Spalten mit höheren Faktoren sind selbstrechnend und passen sich dem x1-Wert an. Unverfängliche Charakterbilder kann man zum Beispiel bei this-person-does-not-exist.com finden.

Und das ist eigentlich schon alles, was man wissen muss, um dieses simple Rollenspielsystem benutzen zu können. Ich wünsche viel Spaß beim Spielen.

CC by-nc-sa Veith Kanoder-Brunnel

Lesen Sie [hier](#) die komplette Diskussion zu diesem Text ([PDF](#)).