

JaRPS: another RolePlaying System - Documentation

1. [Abstrakt](#)
2. [Kernregeln](#)
- 2.1. [Charakter](#)
- 2.1.1. [Attribute](#)
- 2.1.2. [Punktepools](#)
- 2.1.3. [Andere Informationen](#)
- 2.1.4. [Basisfertigkeiten](#)
- 2.1.5. [Erlernte Fertigkeiten](#)
- 2.2. [Regelsätze](#)
- 2.2.1. [Proben](#)
- 2.2.2. [Erfahrungspunkte](#)
- 2.2.3. [Aufstieg](#)
- 2.3. [Einfacher Kampf](#)
- 2.3.1. [Kampf mit Nahkampfwaffen](#)
- 2.4. [Tod](#)
3. [Appendix A: Mitwirkende](#)
4. [Appendix B: Historie](#)
5. [Copyright and License](#)

1. Abstrakt

Dies ist die endgültige Version 0.3.2 "Rossbart" des Rollenspiel-Systems JaRPS . Dies ist die finale Version, Änderungen werden innerhalb der Versionsreihe 0.3 nur noch minimal und in besonderen Fällen vorgenommen. Modifikationen werden vorangekündigt und mit einer neuen Versionsnummer veröffentlicht. Für die Richtigkeit und Korrektheit der Angaben übernimmt das JaRPS-Regelkomitee keinerlei Haftung. Für direkte Schäden die durch den Gebrauch dieses Rollenspiel-Systems entstehen oder etwaige Folgeschäden die kann ebenfalls keine Haftung übernommen werden.

Manche die dies lesen werden sich Fragen: "Warum noch ein freies Rollenspiel-System? Gibt es denn nicht schon genug halbfertige Mächtgern-Rollenspielsysteme da draussen? Und ich sage: "Keine Ahnung warum. Vielleicht weil ich/wir Etwas machen möchten, Ideen verwirklichen, Kreativ sein wollen." Vielleicht ist das aber auch nur eine Ausrede für natürliche Dummheit und angeborene Sturheit.

JaRPS ist vor einigen Jahren (es dürfte etwa 1997 in einem kleinen Park in der Schweiz, in St.Gallen entstanden. Und seither ist es gewachsen, einmal komplett überarbeitet und ständig erweitert worden. Der Grundsatz von JaRPS ist noch immer; So viel wie möglich in so wenig wie möglich. Oder; Perfektion ist dann erreicht, wenn man nichts mehr entfernen kann.

Im Gegensatz zu gängigen Regel-Organen (ShadowRun, DSA, D20) soll JaRPS klein sein, einfach zu erlernen. Es richtet sich an jene unter uns, die Rollenspielen möchten. Und nicht Regelbücher auswendig lernen.

Doch auch Freunde von Regel-Exzessen können gerne mal einen Blick auf JaRPS werfen; Obwohl die Kernregeln einfach und simpel bleiben sollen, sind eine Menge "Module", Regelerweiterungen geplant.

2. Kernregeln

2. 1. Charakter

Ein JaRPS Charakter besteht aus mehreren Elementen. Diese Elemente werden im Folgenden beschrieben.

2. 1. 1. Attribute

Definition

Die Attribute definieren die physische und psychische Leistungsfähigkeit eines Charakters. Sie können einen Wertebereich von 1 bis 20 einnehmen. Insgesamt können 63 Punkte verteilt werden. Die Werte ändern sich nach der Erschaffung des Charakters nicht mehr, Extremsituationen (magische Amulette, kybernetische Implantate, o.Ä.) ausgenommen.

- **Kraft:** [KRA]
 Beschreibung: Die rohe physische Kraft und Stärke eines Charakters.
 Berechnet sich aus: Basiswert
- **Konstitution:** [KON]
 Beschreibung: Die Fähigkeit eines Charakter über längere Zeit Höchstleistungen zu vollbringen oder Verletzungen und Wunden zu ertragen und regenerieren.
 Berechnet sich aus: Basiswert
- **Intelligenz:** [INT]
 Beschreibung: Die Fähigkeit, Tatsachen zu erfassen, zu verarbeiten und daraus logische Schlüsse zu ziehen. Auch die Leistungsfähigkeit des Gedächnisses wird hierdurch angezeigt.
 Berechnet sich aus: Basiswert
- **Intuition:** [INU]
 Beschreibung: Unbewusst und instinktiv zu handeln, Reaktion und Eingebung. Fähigkeit zum schnellen Handeln
 Berechnet sich aus: Basiswert
- **Charisma:** [CHA]
 Beschreibung: Charme, Ausstrahlung, Willenskraft, positive Wirkung auf andere Charakter. Die Fähigkeit, Vertrauen aufzubauen.
 Berechnet sich aus: Basiswert
- **Wahrnehmung:** [WAH]
 Beschreibung: Sinnesschärfe
 Berechnet sich aus: Basiswert
- **Gewandtheit:** [GEW]
 Beschreibung: Körperbeherrschung, Geschicklichkeit, Fingerfertigkeit
 Berechnet sich aus: Basiswert

2. 1. 2. Punktepools

Definition

Punktepools sind wie Sammelbehälter. Sie können nie mehr als einen festgelegten Maximalwert erreichen, dieser Maximalwert ist aber von Charakter zu Charakter unterschiedlich. Durch bestimmte Aktionen werden Punkte aus den Pools gezogen und nur unter bestimmten Bedingungen wieder aufgefrischt.

- **Lebensenergie:** [LE]

Die Lebensenergie ist direkt abhängig von der Konstitution eines Charakters. Sinkt die Lebensenergie, so sinkt auch die Leistungsfähigkeit eines Charakters. Pro 10% Schaden, den ein Charakter nimmt, sind Proben um einen Punkt erschwert. Sinkt die Lebensenergie unter 3 Punkte, so wird der Charakter ohnmächtig. Sinkt die Lebensenergie auf Null, so stirbt der Charakter, wenn ihm nicht innerhalb von 2 Spielrunden (10 Minuten) erfolgreiche medizinische Hilfe zuteil kommt. Die Lebensenergie kann nicht unter Null sinken. Für je acht Stunden ununterbrochenen Schlaf kann ein Charakter 1W6 Lebenspunkte regenerieren

Berechnet sich aus: $(KON * 3)$

- **Ausdauer:** [AU]

Die Ausdauer ist direkt abhängig von der Konstitution eines Charakters. Sinkt die Ausdauer auf Null, ist der Charakter zu keiner Handlung mehr fähig. In einer Ruhepause von einer Spielrunde regeneriert sich die Ausdauer vollständig.

Berechnet sich aus: $(KON * 4)$

2. 1. 3. Andere Informationen

Definition

Generische oder weitere Informationen wie Name, Aussehen, Geschlecht, Merkmale, usw.

- **Erfahrungspunkte:** [EP]

Die Erfahrung steigt mit jeder Handlung, die ein Charakter, erfolgreich oder nicht erfolgreich, durchführt. Erfahrungspunkte könne eingesetzt werden um die Charakterfertigkeiten zu verbessern

Berechnet sich aus:

2. 1. 4. Basisfertigkeiten

Definition

Die Basisfertigkeiten repräsentieren die körperliche und geistige Begabung eines Charakters für ein jeweiliges Tätigkeits-Gebiet. Sie sind Kompilationen aus verschiedenen Attributen und können nicht direkt gesteigert werden. Jeder Charakter hat von Anfang an Zugriff auf die fünf Basisfertigkeiten.

- **Nahkampf:** [NKA]

Der Kampf mit Waffen, die fest in den Händen gehalten werden. Dazu gehört der Kampf mit Messern, Dolchen, Schwertern, Äxten, Stäben, Keulen und vielen anderen Dingen.

Berechnet sich aus: $(KRA + GEW + INU)/3$

- **Fernkampf:** [FKA]

Wird bei einem Kampf eine Waffe verwendet, die Geschosse verschießt

(Blasrohr, Bogen, Armbrust, Schleuder, Schusswaffen, Speere) so ist diese Basisfertigkeit zu verwenden.

Berechnet sich aus: $(WAH + INT + INU)/3$

- **Körper:** [KRP]

Beschreibung: Alle Aktionen die sich mit der Geschicklichkeit, Schnelligkeit oder der allgemeinen Beherrschung des Körpers befassen fallen unter diese Kategorie. Auch der unbewaffnete Kampf gehört hier hin.

Berechnet sich aus: $(KRA + WAH + GEW)/3$

- **Gesellschaft:** [GST]

Beschreibung: Benehmen, Etikette, soziale Intelligenz und Empathie sind Beispiele für diese Kategorie. Alles, was mit dem Umgang mit anderen Wesen zu tun hat, wird durch diese Basisfertigkeit repräsentiert.

Berechnet sich aus: $(CHA + CHA + INU)/3$

- **Wissen:** [WSN]

Beschreibung: Wissen, Künste und Kunden (Pflanzenkunde, Giftkunde, Waffenkunde).

Berechnet sich aus: $(INT + INT + WAH)/3$

2. 1. 5. Erlernte Fertigkeiten

Definition

Fertigkeiten repräsentieren die körperliche und geistige Begabung eines Charakters für eine ganz spezifische Tätigkeit. Im Gegensatz zu den Basisfertigkeiten müssen die Fertigkeiten erst erlernt werden.

Erlernte Fertigkeiten stehen also nicht allen Charakteren gleich zur Verfügung. Dadurch entwickelt sich jeder Charakter ganz individuell.

Bei der Charaktererschaffung kann sich ein Spieler fünf beliebige Fertigkeiten aussuchen, die sein Charakter beherrschen soll.

Wann und wie ein Charakter eine Fertigkeit erlernt liegt ganz in der Entscheidung des Spielleiters. Ein Charakter sollte eine Fertigkeit nur bei ganz speziellen Gelegenheiten erlernen können, z.B. bei einer Queste, durch einen Lehrmeister oder bei der Charaktererschaffung.

Erlernt ein Charakter eine Fertigkeit, so erbt sie den Wert von der ihr zugrunde liegenden Basisfertigkeit. Die Fertigkeit kann nun gesteigert werden.

Manche Fertigkeiten setzen voraus, dass der Charakter bereits eine (oder mehrere) andere Fertigkeit(en) erlernt hat. Bei solchen Fertigkeiten kann der Fertigkeitwert nicht höher sein als der niedrigste Fertigkeitwert der vorausgesetzten Fertigkeiten.

2. 2. Regelsätze

2. 2. 1. Proben

Proben sind Tests auf die Eigenschaften und Fertigkeiten des Charakters. Durch sie wird entschieden ob einem Charakter eine anspruchsvolle Aktion gelingt oder nicht. Je höher der Wert eines Charakters in dem von der Probe betroffenen Gebiet ist, desto höher ist auch die Erfolgchance. Keinesfalls kann

zu irgendeinem Zeitpunkt eines Rollenspiels davon ausgegangen werden, dass die Erfolgchance 100% beträgt.

Proben werden auf Entscheidung des Spielleiters ausgeführt, dieser kann Zeitpunkt, Art und Anzahl der Proben völlig frei bestimmen.

Wenn der Spielleiter eine Probe abverlangt, würfeln die Spieler auf den Wert des vom Spielleiter bestimmten Gebietes. Dies kann ein Attribut sein, eine Basisfertigkeit oder eine Fertigkeit. Hat der Charakter die Fertigkeit, auf die die Probe verlangt wird nicht vorzuweisen, wird stattdessen die entsprechende Basisfertigkeit verwendet.

Hierbei wird ein Ikosaeder, auch W20 genannt, verwendet.

Der Wert des zu probenden Attributs oder der zu probenden Fertigkeit wird "Probewert" genannt, der mit dem W20 geworfene Wert wird "Wurf" genannt.

Der Spielleiter darf einen Modifikator hinzufügen, welcher einen Wert von -20 bis +20 hat. Je grösser der Wert, desto leichter wird die Probe.

Definition

$\text{Probewert} + \text{Modifikator} - \text{Wurf} = \text{Resultat}$

Ist das Resultat grösser oder gleich Null (0) so ist die Probe gelungen. Ist das Resultat kleiner als Null, so ist die Probe misslungen. Zu beachten sind die Fälle, in denen der Wurf 1 (Probe auf jeden Fall gelungen) oder 20 (Probe auf jeden Fall misslungen) beträgt.

Je grösser die Differenz zu Null ist, desto extremer ist die Probe ausgefallen.

Der Spielleiter hat zusätzlich dazu die Möglichkeit, einen Probenvergleich zu machen.

Dieser Probenvergleich erfolgt, sobald ein anderer Charakter die Möglichkeit hat, den Erfolg der Probe zu verhindern. Beispiele für solche Situationen sind: Überreden, Schleichen, Kampf.

Zuerst würfelt der in Aktion getretene Charakter auf das Attribut/ die Fertigkeit. Falls diese Probe gelingt, tätigt der Charakter, der den Erfolg noch verhindern könnte ebenfalls eine Probe auf ein entsprechende(s) Attribut/Fertigkeit (Schleichen->Wahrnehmung, Überreden->Intelligenz, Kampf->Kampf). Gelingt diese Probe ebenfalls, werden die Resultate verglichen. Der Spieler mit dem höheren Wert ist erfolgreich. Fallen beide Resultate gleich aus, so ist der Charakter erfolgreich, von dem die erste Probe gefordert wurde.

Falls mehrere Charakter die Möglichkeit haben, die Probe zu verhindern hat der Meister die Möglichkeit dies zu vereinfachen, indem einfach auf den höchsten Wert gewürfelt wird.

2. 2. 2. Erfahrungspunkte

Nach jedem Spiel wird vom Spielleiter eine Anzahl Erfahrungspunkte an die Spieler verteilt.

Die Anzahl der Punkte setzt sich zusammen aus:

- Punkte für das Spiel Das bestande Abenteuer an sich wird bewertet und die Spieler mit einer entsprechenden Anzahl Erfahrungspunkte belohnt. Diese Anzahl ist für alle Spieler gleich, bei dokumentierten (geschriebenen) Abenteuer sollte eine Angabe zu den erhaltenen Erfahrungspunkten gemacht werden.
- Punkte für überwundene Gegner/Hindernisse Hierbei gilt: Teamwork wird höher belohnt als Einzelgängertum. Sinn des Rollenspieles ist es unter Anderem, in der Gruppe zu agieren, nicht

sich selbst als Charakter zu profilieren. Dies ist als Ziel für den Charakter selbst durchaus akzeptabel und wünschenswert, nicht jedoch als Ziel des Spielers. Auch diese Punktezahl sollte im Allgemeinen für alle Charaktere gleich sein, es sei denn, eine Spielerfigur hat erheblich mehr zur Lösung beigetragen.

- Punkte für gutes Rollenspiel Ein elementares Ziel des Rollenspieles und mitunter auch ein Grund, warum Rollenspiel "Rollenspiel" genannt wird, ist, dass der Spieler eine Rolle ausspielt. Ist ihm dies gelungen, so erhält seine Spielerfigur einen Bonus.

2. 2. 3. Aufstieg

Die Erfahrungspunkte, die ein Charakter erhält, können zur Steigerung der Fertigkeiten verwendet werden. Attribute, Energien und Basisfertigkeiten können nicht gesteigert werden. Erfahrungspunkte können auch für eine spätere Verwendung aufgespart werden.

Die Kosten, um eine Fertigkeit um einen Punkt zu steigern sind dabei jeweils so hoch, wie der aktuelle Wert der Fertigkeit plus eins.

Kosten = aktueller Wert + 1

2. 3. Einfacher Kampf

Der Regelsatz "Einfacher Kampf" versucht mit so wenig Regeln wie nötig einen fairen Kampf zu ermöglichen.

2. 3. 1. Kampf mit Nahkampfwaffen

Der Angreifer eröffnet die Kampfhandlung mit einer Probe auf die seiner Waffe entsprechenden Waffengattung. Bei Erfolg der Probe gilt die Attacke als gelungen.

Nun kann der Verteidiger versuchen, den Schlag abzuwehren (Falls er seine Verteidigungsaktion noch nicht verwendet hat) Dies geschieht durch eine Probe auf die seiner Waffe entsprechenden Waffengattung.

Gelingt die Probe des Verteidigers ebenfalls, so werden die Resultate der Probe verglichen. Ist das Resultat des Angreifers höher, so konnte die Attacke nicht pariert werden. Ist das Resultat des Verteidigers höher, so konnte die Attacke pariert werden.

Sind die Werte der Resultate identisch, konnte die Attacke nicht abgewehrt werden. (Initiativ-Bonus des Angreifers)

Die Rolle des Angreifers geht nun an die nächste Spielfigur.

In jeder Kampfrunde kann ein Charakter zwei Aktionen tätigen, üblicherweise einen Angriff und eine Parade. Allerdings kann die Angriffs-Aktion zugunsten einer weiteren Parade-Aktion aufgegeben. Selbiges gilt für den umgekehrten Fall.

2. 4. Tod

Der Tod tritt ein, wenn die Lebensenergie eines Charakters auf oder unter 0 (Null) gesunken ist. Je nach Spielwelt kann der Tod permanent sein, muss aber nicht.

3. Appendix A: Mitwirkende

Mitwirkende der Version 0.3.2 "Rossbart"

- Steffan Lauchenauer
- Urs Voegeli
- Joel Beeler
- Claudio Mettler
- Raphael Bosshard

Mitwirkende der Version 0.3.1 "Guruguru"

- Silvio Peng
- Céline Hundertpfund
- Steffan Lauchenauer
- Urs Voegeli
- Joel Beeler
- Claudio Mettler
- Raphael Bosshard

Mitwirkende bis Version 0.3.1 "Guruguru"

- Urs Voegeli
- Joel Beeler
- Claudio Mettler
- Dominik Wartenweiler
- Raphael Bosshard

4. Appendix B: Historie

Raphael Bosshard 2002-10-31 Energien umbenannt in Punktepools, Sektion über Tod hinzugefügt. Charakter-Elemente vereinheitlicht.

Raphael Bosshard 2002-10-29 Unvollständige Proposals über erweiterten Kampf entfernt (in den Proposals), Basisfertigkeiten auf drei Attribute erweitert

Raphael Bosshard 2002-05-07 Appendix B hinzugefügt, Kapitel über Aktionspunkte begonnen, Lizenzhinweis hinzugefügt, Kapitel über erweiterten Kampf hinzugefügt.

5. Copyright and License

Copyright (c) 1997-2002 Raphael Bosshard

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.1 or any later version published by the Free Software Foundation; with the no invariant Sections, with no Front-Cover Texts and no Back-Cover Texts.

A copy of the license can be retrieved from <http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>