

SQIRPS

SUPER QUICK INSTANT ROLE PLAY SESSIONS

DAS SCHNELLE PEN AND PAPER FÜR DEN MESSENGER

BAND 1: REGELWERK

Playtesting

Nikki

Insta: @maturaldope_art

Karo

Insta: @sparkingkaro

Font

Atkinson Hyperlegible

<https://brailleinstitute.org/freefont>



CC BY-SA-NC
2024-04
Moronaut

moronaut.de

SQIRPS

Super Quick Instant Role Play Sessions

Anleitung V 0.2b

05.04.2024

WAS IST SQIRPS?

SQIRPS steht für Super Quick Instant Role Play Session und wird im Instantmessenger gespielt.

Ein_e GM denkt sich ein Szenario aus, das nach ein paar Aktionen der Mitspieler_innen beendet ist, sodass eine Runde **SQIRPS** übersichtlich im Chatverlauf gespielt werden kann.

Eine Runde **SQIRPS** sollte möglichst zügig zu beenden sein (Super Quick).

Eine Runde **SQIRPS** sollte aus einem abgeschlossenen Szenario stattfinden (Instant).

Eine Runde **SQIRPS** sollte wie ein Rollenspiel gespielt werden (Roleplay Session).

IDEE

Da es selten vorkommt, dass viele Personen Zeit für eine ausführliche Runde Pen and Paper Rollenspiele haben, ist **SQIRPS** erdacht worden; Eine stark vereinfachte Version der üblichen PnP Spiele, welche per Handy in ein paar Chatnachrichten gespielt werden kann, in dem einfach verkündet wird, dass es wieder Zeit für **SQIRPS** ist. Dabei sind Regelwerk und Story so gestaltet, dass ein schnelles Spiel möglich ist.

Die Spieler_innen werden einem Szenario ausgesetzt, das nur so genau beschrieben wird wie nötig, aber ausführlich genug um alle benötigten Informationen für den sofortigen Spielstart zu liefern.

Die Spieler_innen können sich nicht vorab Charaktere erstellen, können aber passend zum Szenario überlegen/herausfinden wer sie sind. Der_Die GM gibt anhand des Szenarios den Hintergrund der Charaktere vor.

REGELN

SETTING

SQIRPS sollte theoretisch mit den Welten bereits existierender PnP-Systeme kompatibel sein. Getestet wurde es jedoch auf dem Kontinent Sabanna und seiner direkten Umgebung. Diese Spielwelt ist eigens für **SQIRPS** erdacht, ist jedoch noch in der Entstehung.

Info

Vermutlich wird es noch 20 - 30 Jahre dauern, bis Sabanna endlich fertiggestellt ist. Sobald der Grundriss fertig ist, wird dieser in Band 2 der Anleitung vorgestellt.

Wegen der kurzen Runden sollte eine einzelne Session in einem begrenzten Gebiet der Spielwelt stattfinden. Falls weite Strecken zurückgelegt werden, sollte die Handlung nur zu bestimmten Zeitpunkten der Reise stattfinden.

Die Fähigkeiten und Möglichkeiten der Spieler_innen und der NPCs müssen sich an der Spielwelt orientieren und die Vor- und Nachteile des jeweiligen Charakters berücksichtigen.

Einzelne **SQIRPS**runden müssen nicht in chronologischem oder örtlichem Zusammenhang stehen.

SQIRPSrunden sollen voller überraschender Ereignisse sein und dürfen ruhig absurd werden.

RUNDENABLAUF UND AKTIONEN

Zu Beginn einer **SQIRPS**runde erklärt die_der GM das Setting und die Hintergrundgeschichte der Runde. Aus dieser muss ersichtlich werden, welche Charaktere die Spieler_innen spielen.

Da die Charaktere nicht von den Spieler_innen erstellt wurden, muss der_die GM deren Stats festlegen. Spieler_innen können den Hintergrund ihres Charakters ins Spiel mit einbringen, dürfen damit jedoch nicht dem gesteckten Rahmen der Runde widersprechen.

Die Einleitung einer **SQIRPS**runde sollte so enden, dass die Spieler_innen am Zug sind. Ein_e oder mehrere Spieler_innen schreiben danach welche Aktionen sie ausführen wollen. Diese Aktionen werden dann falls nötig beprobt, woraufhin die_der GM die Geschichte bis zur nächsten notwendigen Handlung der Charaktere weitererzählt.

Nach wenigen Aktionen der Spieler_innen sollte eine **SQIRPS**runde beendet sein. In den Testspielen wurden zwischen drei und zehn Aktionen ausgeführt.

STATS + PROBEN

Proben werden mit 2 D6 gewürfel, wobei die Augenzahl addiert wird. Erfolg und Misserfolg ergeben sich aus der nachfolgenden Tabelle.

Die Schwierigkeit der Proben hängt vom Hintergrund, der Klasse, der Art und der Erfahrung der Charaktere ab. Je nachdem wie genau die Charaktere beim Beginn der **SQIRPS**runde definiert wurden, sind nicht alle Eigenschaften genau definiert. Hier liegt es in der Hand der/des GM, auf faire Art eine passende Schwierigkeit zu wählen.

Passende Attribute erleichtern die Probe, unpassende erschweren sie.

	Sehr Leicht	Leicht	Mittel	Schwer	Sehr Schwer
Großer Misserfolg	--	--	2-4	2-6	2-7
Misserfolg	2, 3	2-4	5-6	7-9	8-10
Erfolg	4-6	5-8	7-9	10-12	11, 12
Großer Erfolg	7-12	9-12	10-12	--	--

Viel Spaß beim Testen dieser Betaversion der **SQIRPS**regeln. Ich freue mich auf euer Feedback

