

Letzte Änderung: **23.02.2012**

unknown regions

- Unknown-regions ist ganz klar ein SL-System
- Der größte **Vorteil** ist für den SL, dass er keinerlei Werte vorbereiten muss. Bei jeder Situation bzw. bei jedem Gegner kann er mit einem Blick auf die Tabelle (oder aus dem Stegreif) die Schwierigkeit einschätzen
- **Nachteil** ist, dass der SL sehr viel Verantwortung hat und viele Entscheidungen treffen muss. Außerdem sollt es sich um eine „reife“ Gruppe handeln, man kann mit einem so offenen System sonst viel Unfug anstellen

Der Dice-Roller

- Das Einzige, was am System etwas mehr Aufwand bedeutet, ist das Ablesen der Erfolge nach dem Erfolgswurf
- Das ist zwar prinzipiell einfach, hindert aber m.E. den Spielfluss, weil in einem kritischen Moment auf die Würfel geschaut werden muss
- Meine Spieler waren anfangs skeptisch, wollen mittlerweile aber nicht mehr ohne spielen

Die Stellschrauben

- Einmal die **Schwierigkeit**, die sich aus der Situation und dem gewünschten Erfolg bzw. der Aktion des Gegners ergibt
- Und die **Boni/Mali**, die zum Erfolgswert hinzukommen bzw. abgezogen werden

Schwierigkeit: Gegner und Situation

- Statischer Konflikt: gegen eine Schwierigkeit – nötige Erfolge stehen fest. (siehe Tabelle)
- Dynamischer Konflikt: gegen Gegner – nötige Erfolge werden ausgewürfelt

Situation	Erfolge	Skill	WK / RK	LP	NSC
Machbar	①	1 / 1	0	3	Anfänger
		2 / 2	1	3	Amateur
Anspruchsvoll	②	3 / 3	2	3	Profi: Rekrut
		4 / 4	3	4	Profi: Veteran
Schwer	③	5 / 5	4	4	Meister/Kommandant
		6 / 6	5	4	Großmeister
Sehr schwer	④	7 / 7	6	5	Landesbester
		8 / 8	7	5	Weltbester
unmöglich	⑤	9 / 9	8	5	Lebende Legende

Resultat

- In einem **statischen** Konflikt ist eine Aktion grundsätzlich gelungen, wenn mindestens **genausoviele** Erfolge gewürfelt worden sind, wie hoch die Schwierigkeit war
- In einem **dynamischen** Konflikt mit einem Gegner müssen **mehr** Erfolge erzielt werden, als der Gegner gewürfelt hat
- Je mehr Erfolge über der Schwierigkeit, desto besser ist die Aktion gelungen und bringt evtl. noch **positive Nebenaspekte** (besonders schnell, sorgfältig, dauerhaft, unbemerkt, graziös...) mit sich

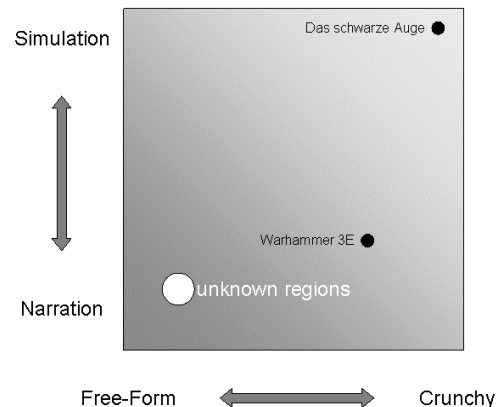
- Wenn eine gelungene Aktion für den Spielverlauf nötig ist, aber nicht genug Erfolge erzielt wurden, kann der SL die Aktion trotzdem gelingen lassen, dafür aber **negative Nebenaspekte** (besonders langsam, schlampig, begrenzt wirksam, auffällig, töpelig...) einführen

Boni und Mali

- Schwarze Bennies: Missbilligung - Aktion an sich gefällt SL nicht (nicht charaktergerecht) ist aber gut ausgeführt
- Grundsätzlich jede Beschreibung honorieren, die den Vorgang anschaulich macht
- Grundsätzlich jede Beschreibung honorieren, die die Umgebung miteinbezieht und

Ausrichtung von unknown-regions

- Das System ist "**free-form**", es erlaubt viele Freiheiten und individuelle Gestaltung. Im Gegenzug liegt viel Verantwortung beim SL und auch die Spieler müssen auf nette Gadgets und Sonderregeln verzichten.
- Das System ist "**Narration**"-orientiert, es unterstützt die erzählerische Seite und erlaubt es Situationen einfach in Spielwerte umzusetzen. Dafür sind die Spielelemente eher abstrakt und es bestehen keine komplexen Zusammenhänge.





unknown-regions Spielleiter in a nutshell

|

