

Screwdesign Unc. Universalsystem

Dieses System ist primär dazu gedacht, die Würfelwürfe auf ein Minimum zu reduzieren (Ausnahme sind die ausgedehnte Proben) und den Fokus auf den Erzähl-Aspekt des Rollenspiels zu legen. Meine Idee ist die, dass die Spieler die Auswirkungen ihrer Probenwürfe selbst schildern und somit das Schicksal ihrer Charaktere nicht bloß relativ, sondern absolut in der Hand haben. Bei einer Kampfprobe episch versagt? Freie Wahl zwischen monatelangem Krankenhausaufenthalt oder der schlichten Tatsache, dass das Gelächter deiner Gegner dich in die Flucht schlägt. Und - das Wichtigste - jeder Spieler entscheidet selbst, wann, wo, wie und wofür der eigene Charakter den Weg aller Abenteuer geht.

Je nach Art der Welt und der Kampagne, kann man sich auf die unterschiedlichsten Charakterwerte einigen. Das müssen nicht immer Attribute und Fertigkeiten sein, weshalb ich sie schlicht "Charakterwert" und "Spezialisierung/Schwäche" getauft habe. Jeder Charakterwert wird mit Spezialisierungen versehen, mit wie vielen und wie viele Charakterwerte es überhaupt geben soll, hängt wieder von euch ab. Ich empfehle mindestens 4 Charakterwerte mit jeweils mindestens 3 Spezialisierungen. Ein Maximum an Charakterwerten kann ich nicht wirklich festlegen, aber ich denke, dass um die 10 ein guter Richtwert ist. Was das Maximum an Spezialisierungen betrifft, empfehle ich euch ein Limit von 10, da es sonst Gefahr läuft, ins Mikro-Management abzudriften, was dieses System ja vermeiden möchte. Allerdings darf es natürlich Ausnahmen geben.

Beispiel: Meine derzeitige Variante hat derzeit 11 Charakterwerte, wovon 7 je 7 Spezialisierungen haben, zwei ganze 14, einer 6 und einer nur 4. Ihr seht also, dass man da durchaus flexibel sein kann und sollte. Ich habe meine erste Variante von 7 mit je 7 nach der ersten Kampagne mit meinen Spielern durchgesprochen und dann ist eben jene neue entstanden.

Die Regeln:

Der **Charakterwert** ist mit 7 limitiert und gibt die Anzahl W12 an, die geworfen werden, wovon nur der höchste gilt.

Ein **Spezialisierungswert** ist w.o. limitiert und wird auf das W12-Ergebnis aufgerechnet, ein **Schwächenwert** ist das gleiche, nur negativ.

Die **Schwierigkeit** stellt einen Schwellwert von 1 bis 20 dar (in seltenen Fällen kann es sogar mehr sein), der erreicht oder übertroffen werden muss. Im Normalfall liegt diese für mittelschwere Proben meist bei 7. Das relative Ergebnis kann den Maßstab des Gelingens/Versagens angeben (SL-Entscheid).

Ausgedehnte Proben haben eine Schwierigkeit w. o., ein Ziel von 10 bis 100+, ein Intervall von 1 Sekunde bis zu 1 Monat und eine Toleranz, die je nach Risiko 10% bis 1000% des Ziels sein kann. Immer nach Ablauf eines Intervalles wird gewürfelt und das jeweils höchste positive relative Ergebnis addiert bis das Ziel erreicht ist. Ist das höchste relative Ergebnis negativ, passieren Fehler, die ebenso addiert werden. Erreichen sie die Toleranz, ist die Probe gescheitert und muss, falls möglich, wieder von 0 begonnen werden.

Vergleichende Proben sind einfach direkte Gegenüberstellungen der jeweils besten Ergebnisse der Kontrahenten.

Teamwork Proben können bei allen Probenarten genutzt werden und addieren das jeweils beste relative Ergebnis jedes helfenden Teammitgliedes auf das Ergebnis des Teamleiters. Das kann bei negativen relativen Ergebnissen selbstverständlich auch nach hinten los gehen. Auf jeden Fall erhält der Teamleiter einen festen Bonus je nach der Anzahl an helfenden Teammitgliedern (kumulativ +1

bei 2, 4, 8 usw.). Die Entscheidung, ob ein Char als Teil des Teams mithilft, muss vor der Probe und eventueller Bekanntgabe der Probenwerte entschieden werden.

Spieler können jederzeit versuchen, den SL davon zu überzeugen, dass gewisse Umstände eine Probe einfacher oder schwieriger gestalten könnten (Vorhandensein/Fehlen von Werkzeug, Un-/Vertrautheit, klare/behinderte Sicht, Schluckauf, Sieben-Meilen-Stiefel, frische Batterien, Bla, Blubber, Text), aber dies erfolgt ausdrücklich auf eigenes Risiko.

Erläuterungen:

Dieses System erlaubt die Ausbildung reiner Spezialisten mit Charakterwerten von 1 und Spezialisierungen von 7, deren durchschnittliches Ergebnis bei 14 liegt. Das gibt ihnen einen definitiven Vorteil und lässt sie alle Aufgaben bis zu mittlerer Schwierigkeit einfach so handhaben, lässt aber im Gegenzug keinen Raum für Fehler, wenn es darauf ankommt. Eine 1 ist dann halt ein Ergebniss von 8 und kann von einem unspezialisierten Charakter mit 3 Würfeln recht realistisch übertroffen werden.

Durch die Teamwork-Proben lassen sich eben solche Spezialisten aber sehr effektiv einbinden, da sie als Teamleiter resistenter gegen Abzüge durch Teammitglieder sind, und als Teammitglieder einen Garant für hohe Boni darstellen.

Gleichzeitig belohnt dieses System aber auch den wenig spezialisierten Charakter, da dieser konstant solide Ergebnisse liefert.