

Ein (-faches) Würfel System

EWWS

Stell dir vor, ein Würfel wäre alles, was du

A large yellow rectangular area with horizontal dotted lines, intended for writing. The lines are evenly spaced and run across the width of the rectangle.

Vorgespräch

Das EWS ist ein schnelles und recht tödliches Regelsystem für Fantasy und Science-Fiction, Cyberpunk und Pulp-Action, und auch jedes sonstige Setting, zu dem sein Feeling passt.

Um es schlank zu halten, ist es in weiten Teilen kompatibel zu Gurps(tm) und Fudge(tm), so dass bereits eine breite Palette an hervorragend ausgearbeiteten Zusatzregeln, Vor- und Nachteilen, Magiesystemen, Wurfmodifikatoren, usw. existiert.

Warum das Rad neu erfinden, wenn andere schon sehr gute Arbeit geleistet haben?

Für Fudge gibt es eine Reihe freier Onlineresourcen. Auf der Fudge-Seite des EWS-Wikis findest du Inks und Infos dazu (<http://www.fudge.lw6.org>).

Viele Sonderregeln sind in Module ausgelagert, so dass das Grundregelwerk schlank bleibt. Jedes Modul hat einen vollen Namen und eine vier Zeichen lange Abkürzung, so dass du deinen Spielern schnell zeigen kannst, welche Module du nutzt. Unter vielen Texten findest du Tipps, welche Module für den jeweiligen Abschnitt interessant sind.

Alle Module sind auf <http://module.lw6.org> zu finden.

EWS im Internet

Module und andere zusätzliche Ressourcen, wie auch weitere Informationen und Beschreibungen von Kampagnen und

Welten, die das EWS nutzen, findest du unter <http://lw6.org>.

Die Webseite ermöglicht es, dass jeder Besucher die Seiten editiert, so dass auch du etwas hinzufügen kannst, wenn du deine Ideen Anderen zugänglich machen willst (Die Seite ist ein Wiki).

Einfach vs. Komplex

Du kannst das EWS auf verschiedene Arten spielen. Wenn du Regeln lieber etwas detaillierter magst, kannst du das hier zuerst beschriebene System benutzen. Ansonsten gibt es in den Modulen das versys (vesy), das vereinfachte System.

Mit den Modulen kannst du weitere Details da hinzufügen, wo du magst.

ERSTE REGELN: SCHEMATIK

Das EWS ist grundlegend auf Attribute, Fertigkeiten und Vor- und Nachteile aufgebaut, die jeweils sowohl aus Gurps(tm) oder Fudge(tm) übernommen, vom Spielleiter vorgegeben oder von den Spielern direkt bei der Charaktererschaffung von den Spielern erfunden werden können.

ATTRIBUTE

Attribute sind die Grundfähigkeiten jedes Charakters. Dazu zählen Körperliche Voraussetzungen (Stärke, Konstitution, Gewandtheit, Aussehen), Geistige Fähigkeiten (Mentale Flexibilität, Logik, und auch Bildung), Soziales (Überzeugungskraft, Charisma, Sexappeal, Coolness), Seelisches (Magische Stärke, Psionische Kraft, Glück, Intuition, Geistige Gesundheit), und generell alles, das weniger erlernt, als vielmehr gegeben oder antrainiert ist.

Jedes Attribut hat Werte von 3 bis 21, während menschliche Werte zwischen 6 und 18 liegen (Attribute über 21 sind der Stoff für Legenden). 12 ist der Durchschnitt.

FERTIGKEITEN

Fast alles, das ein Charakter in seinem Leben lernt, sind Fertigkeiten. Dazu zählt alles Mögliche, von Nahkampf über Kochen zu Giftmischen, Schachspielen, Computerprogramme cracken oder auch Origami.

Technisch sind Fertigkeiten Modifikationen des Durchschnitts von jeweils zwei Attributen. Die Startstufe ist -6.

Sie liegen wie Attribute zwischen mickrig und legendär.

Module zu Attributen und Fertigkeiten: Attributskategorien und Unterattribute (AtMo), Beruf und Hintergrund und Spezialisierungen (FeMo), Kategoriesystem (Kasy).

NAMEN UND WERTE

Den Werten von Attributen und Fertigkeiten sind Namen zugeordnet.

3 ist kaum existent (---)

6 Mickrig (--)

9 Schwach (-)

10 MÄßIG

11 UNTER DURCHSCHNITT

12 Durchschnittlich (±)

13 ÜBERDURCHSCHNITTLICH

14 GUT

15 Sehr Gut (+)

18 Großartig/Überragend (++)

21 Superb (+++)

24 Legendär (++++)

Eine genauere Beschreibung der Bedeutung von bestimmten Werten gibt es im Regelteil von

<http://1w6.org>

DIE GOLDENE RUNDUNGSREGEL

Im EWS werden Zwischenwerte im allgemeinen aufgerundet, es sei denn, es wird explizit etwas anderes beschrieben. Das System ist hart genug, da können die Charaktere sich auch mal Teilpunkte gönnen.

Natürlich gilt die Regel auch für NSCs.

EINFACHE PROBEN

Einfache Proben werden immer dann nötig, wenn ein Charakter versucht etwas ohne aktiven Widerstand des Ziels zu schaffen.

Beispiele sind Weitwurf, Kochen und Fernkampf.

Gewürfelt wird mit 1W6. Ist der Wurf gerade, wird die Zahl addiert, ist er ungerade, wird sie subtrahiert (ab jetzt nenne ich das $\pm W6$). Der Wert gibt das Ergebnis der Probe an und wird mit der Schwierigkeit (MW) verglichen. Erreicht er sie oder liegt darüber, gelingt die Probe. Bei offenen Proben gibt das Ergebnis direkt die Qualität an (6 ist also mickrig, 18 überragend).

Wenn das Attribut oder die Fertigkeit die Schwierigkeit bereits um 6 oder mehr Punkte übersteigt, gelingt die Probe automatisch (Ausnahmen bestimmt der Spielleiter).

MINDESTWÜRFE

Schwierigkeiten und Erfolgswahrscheinlichkeit für einen Charakter mit durchschnittlicher Fertigkeit oder durchschnittlichem Attribut (12) für bestimmte Mindestwürfe:

3 ist lächerlich (99,5%)

6 routine (97%)

9 einfach (83%)

12 fordernd (50%)

15 schwer (33%)

18 sehr schwer (17%)

21 extrem schwer (3%)

24 legendäre Herausforderungen (0,5%)

Die meisten Aufgaben in einem normalen Job sind für normale Arbeiter einfach (9). Jobs, deren Schwierigkeit höher liegt, verlangen höhere Fertigkeiten oder haben recht niedrige Erfolgs- oder Überlebensraten.

WETTSTREITE

Vergleichende Proben werden geworfen, wenn die Nutzung einer Fertigkeit oder eines Attributs auf aktiven Widerstand trifft.

Dazu würfeln beide Kontrahenten wie bei einer einfachen Probe und ihre Ergebnisse werden verglichen. Derjenige mit dem höheren Ergebnis gewinnt den Wettstreit. Die Differenz beider Ergebnisse gibt an, wie deutlich er gewinnt.

Die absolute Höhe ihrer Ergebnisse zeigt an, wie gut beide Kontrahenten unabhängig vom Ausgang des Wettstreits waren. Ein Schwertkampf zwischen Meistern sieht meist anders aus als eine Messerstecherei in einer schmutzigen Kaschemme, auch wenn das Endergebnis dasselbe ist.

Charaktererschaffung

Im EWS gibt es drei Arten der Charaktererschaffung: Das Subjektive, das Objektive und das vereinfachte objektive System (vobsy).

Das Subjektive System wird dir wohl die besten Dienste leisten, wenn du die Charaktere schnell erschaffen willst und dir um Spielbalance keine großen Sorgen machst. Spieler erschaffen ihre Charaktere ohne allzugroße Beschränkungen, so wie sie ihnen vorschweben.

Das Objektive System ist ein gutes Stück komplexer und versichert, dass die Machtbalance unter den Charakteren erstmal grundlegend gewahrt bleibt. Es ist außerdem die Schnittstelle zu Gurps, weil die Generierungspunkte den Charakterpunkten in Gurps(tm) entsprechen. In ihm liegt die regeltechnische Basis des EWS.

Das vobsy (Modul "vobs") verbindet die beiden. Es ist weniger komplex als das Objektive System, bietet allerdings im Gegensatz zum Subjektiven System eine Leitlinie. Es bildet die Schnittstelle zu Fudge. Nach der Charaktererschaffung geht es in das Objektive über.

Vor der Charaktererschaffung, schau dir jedoch am besten auf der nächsten Seite das Charakterblatt an.

Das Charakterblatt

Um deinem Charakter mehr Stil zu verleihen, besitzt das EWS anstelle normaler Charakterblätter Charakterhefte, also Faltheft, die du nach deinem Geschmack erweitern kannst.

Das grundlegende Charakterheft besteht aus einer einzelnen gefalteten DinA4-Seite.

Auf der Außenseite findest du eine Seite für eigene Notizen und Skizzen, Storytechnisches und Kurzinformationen und viel Platz für Charakterbilder. Innen sind die Ausrüstung deines Charakters und der Regelteil (rechts) und untergebracht, dazu die grundlegendsten Infos für dein Spiel. Oben bei dem Regelteil hast du außerdem Platz für ein kleines Logo deiner Kampagne.

Wenn du das Charakterblatt zusammenfalistest, kannst du jederzeit weitere Blätter einlegen, so dass mit der Zeit aus dem Charakterheft ein umfassendes Charakterbuch entstehen kann.

Name: **Salsazza** Spezies/Volk: **Dalb-Echenpau**

Charakterbild



Beschreibung (Geschichte, Aussehen, Aussetzen, Charakterzüge, CDatenen, DVerweid)

*Charakterbild und
Storytechnisches*

Charakterzüge:

emotional, rau, tut was getan werden muss, jovial mit Crew, abschlägig gegenüber Planetengedundenen.

Zitate:

"Widersprich keiner Plotin in ihrem Jäger. Es ist schmerzhaft und sinnlos."
"Lieber einer geht durch Spontanität in den Tod, als alle Versagen durch Zaghaftigkeit."
"Wenn du immer nach deinem besten Wissen handelst, gibt es keinen Grund dich zu entschuldigen."
"Jetzt brauch' ich richtig guten Sex."

Dire: Aushaeresen und Zete

Notizen und Skizzen

Notizen

Auswertung

Notizen 2

Narbe am Bauch (von Zarginel - Energiezellenexp.)

Ausrüstung

Vermögen:

Gläubnisse und gebundene Besitz:

Lohnbezahlung:

Kontakte:

besondere Gegenstände:

Besondere Leistigkeiten:

Besondere Leistigkeiten:

GeP	Wert	Mod	GeP	Wert	Mod
Levitatio (Schiff)					
Telekinese					
Telepathie					
ESP					
Heilung					
Psi-Schild (/ /)					

Kampfbild



Spieler:

Kampagne:

Name: Salsazza

Spezies/Volk: Halb-Echs

Größe/Gewicht: 1,84, 73

Familie: ???

Alter: 35 + 6000y

Herkunft unbekannt. Trai

Ausweise

GeP	Wert	Mod
Gewandtheit		
Wahrnehmung		
Reaktion		
Psionik		
Mentale Stärke		
Charisma		

Regelteil

GeP	Wert	Mod	GeP	Wert	Mod
Pilot (Psi-Jäger)					
Fernkampf (Blaster)					
Nahkampf					
Beruf/Job:					
Hintergrund, Spez.-Einheit (Psi2, Jägerstaffeln, lange her)					

Vor-/Nachname

Name	GeP
Seelestärke:	
Psychokinese: (kg, m)	
ESP: (
Heilen:	
Telepathie: (m)	
Psi wirkt nicht auf sie selbst	

Rüstungen

Name	RS	Mods	Gewicht

Sozialen

Reputation:
Status:

Kampfgänge

Trefferpunkte (WS):

Wunden:

Erschöpfung:

Mentale TP:

Waffen/Schilde

Name	FW	Mods/SW	Schaden

EP:

GeP:

SUBJEKTIVES SYSTEM

Der Spieler schreibt die Attribute auf, in denen sein Charakter besser oder schlechter als der Durchschnitt ist.

Der Durchschnitt liegt bei dem normalen Menschen auf der Straße.

Für jedes Attribut, das hervorragend oder besser ist muss mindestens ein entsprechender Nachteil genommen werden. Ein unterdurchschnittliches Attribut wiegt in diesem Erschaffungssystem ein hervorragendes auf. Für eher LowPower Charaktere kann statt hervorragend einfach überdurchschnittlich gesetzt werden.

Bei den Fertigkeiten wird genauso verfahren. Für jede Fertigkeit, zwei Ebenen oder mehr über dem Durchschnitt ist (d.h. überragend: 18) muss ein Nachteil genommen werden. Niedrige Fertigkeiten sind keine Nachteile, es sei denn, der Spielleiter setzt sie als essentiell für die Kampagne voraus.

Vor- und Nachteile können frei genommen werden, wobei für jeden Vorteil ein Nachteil gewählt werden muss.

Beispiel

Lass uns einen Helden am Anfang seiner Laufbahn beobachten. Torres soll eines Tages zu den besten Schwertkämpfern der Welt gehören, zumindest ist das der Traum seines Spielers, also lass uns hoffen, dass er sich noch erfüllt. Er soll schon jetzt überragender Schwertkämpfer sein, mit dem sich nur wenige messen können. Außerdem soll er sehr geschickt und im wahrsten Sinne des Wortes stur sein wie ein alter, grauer Esel (überragende Sturheit).

Für die beiden überragenden Werte muss er zwei Nachteile nehmen. Er wählt unterdurchschnittliche Selbstbeherrschung und Spielsucht. In der Seitenleiste ist das noch einmal kurz zusammengestellt.

OBJEKTIVES SYSTEM

Die Attribute und Fertigkeiten, Vor- und Nachteile sowie Waffen und Rüstungen werden, anders als im subjektiven System, von einem Punktpool gekauft.

Die Höhe des Pools liegt je nach Stärke der Charaktere zwischen 50 und 250 Generierungspunkten (GeP = "Gepp"), wobei 50 gutes LowPower und 250 richtig HighPower ist. 100 GeP passen für die meisten Mid-Power Kampagnen.

Attribute kosten je nach Höhe pro Punkt Steigerung 6, 9 oder 12 GeP (in höheren Stufen: 15, 18, 21... GeP pro Punkt).

Fertigkeiten sind Modifikationen des Durchschnitts von jeweils zwei Attributen. Anfangs liegen sie bei -6. Auch wer die Fertigkeit nicht hat, kann sie auf -6 ausüben, solange sie kein Spezialwissen erfordert. Fertigkeiten, die Spezialwissen erfordern, kosten pauschal zwei zusätzliche Punkte, das heißt, sie auf -6 zu beherrschen kostet 2 GeP.

Die maximal vertretbare Fertigkeitsstufe ist +12 (für Legenden). Es steht Spielleitern frei, diese Begrenzung zu ignorieren, wenn das zur Hintergrundgeschichte des Charakters passt. Auch schon Fertigkeiten über +6 brauchen eine besondere Begründung in der Hintergrundgeschichte des Charakters.

Unter ± 0 kostet ein Punkt Erhöhung des Fertigkeitwerts einen GeP. Zwischen ± 0 und +3 kostet jeder Punkt zwei GeP, zwischen +3 und +6 kostet jeder 4 GeP, zwischen +6 und +9 kostet jeder 8 GeP und über +9 kostet jeder Punkt 16 GeP.

Kürzer ausgedrückt: Ab ± 0 verdoppeln sich die Kosten für die Erhöhung der Fertigkeit alle drei Fertigkeitpunkte (Zur Vereinfachung gibt es eine Tabelle in der Seitenleiste).

Vor- und Nachteile können entweder zu gleichen Punktekosten aus Gurps(tm) übernommen, oder aus Fudge(tm) konvertiert werden (Faustregel für die Kosten: 15 Punkte je Grad). Natürlich können Spieler sie auch selbst definieren, müssen sie dann allerdings auch selbst ausarbeiten. Ein paar Ideen zu Vor- und Nachteilen gibt es auf

<http://regeln.1w6.org>

Waffen und Rüstungen kosten zusätzlich zu ihren Kosten auch GeP in Höhe ihres Durchschnittsschadens bzw. des Rüstungsschutzes.

Interessante Module: Attributskategorien und Unterattribute (AtMo), Beruf und Hintergrund und Spezialisierungen (FeMo), Categoriesystem (Kasy)

Beispiel

Die Objektive Charaktererschaffung dauert länger, als die subjektive, dafür sind Charaktere, die mit derselben Zahl GeP erschaffen wurden, soweit in ihrer Macht ausbalanciert, wie es in Rollenspielen möglich ist, ohne auf Vor- und Nachteile zu verzichten.

Auf den nächsten beiden Seiten kannst du nun der Erschaffung von Stahlkatze beiwohnen, einem Avatars in einem vielbesuchten Netz-Duellplatz. Er hat gerade seine Laufbahn begonnen, die ihn zu einem der gefürchtetsten Kämpfer des Cyberspace machen wird.

Generierungspunkte: 100 GeP (angehen-der Held)

Stahlkatze, ein Katzenmensch aus schwarz-glänzendem Chrom, soll sehr gewandt und stilbewusst sein und sich mit Hand- und Fußkrallen, einem Kampfstab und Schuriken seiner Haut erwehren können. Seine schwarze Chrom-Haut soll ihm einen gewissen Schutz gewähren.

Also bekommt er überragende Gewandtheit (18) als erstes Attribut, was 45 GeP kostet.

Sein zweites Attribut ist sehr guter Stil (15), was noch einmal 18 GeP kostet. (Insgesamt 63 GeP)

Als Fertigkeiten bekommt er Nahkampf (Krallen) und Fernkampf (Shuriken).

Da Stahlkatze sich Stunts leisten können

soll, bekommt er sehr gute Akrobatikfertigkeiten.

Als Basis für Fertigkeiten dienen die beiden höchsten passenden Attribute, in Fall von Stahlkatzes Nahkampf und Akrobatik sind das Gewandtheit (18) und Stil (15), was ihn hier auf einen Durchschnitt von 17 bringt. Für seinen Fernkampfwert kann er seine starken Attribute nicht nutzen, muss also von durchschnittlichen Werten ausgehen (was auch einen Durchschnitt von 12 bedeutet).

Eine Überragende Nahkampffertigkeiten kostet ihn also 8 GeP ($17 + 1 = 18$. Attributsdurchschnitt +1 kostet 8 Punkte). Dasselbe gilt für die Akrobatik.

Seine durchschnittliche Fernkampffertigkeit kostet 6 GeP ($12 \pm 0 = 12$).

Damit kosten ihn seine Fertigkeiten 22 GeP.

Seine Waffen sind Krallen (Schaden: 1WG, durchschnittlich also 4 Punkte. Daher kosten sie 4 GeP), Ein Stab (Schaden: 2WG-4 (1WG wird verdoppelt und 4 vom Ergebnis abgezogen). Durchschnittsschaden: $2 * 4 - 4 = 4$, also auch 4GeP). Die Schuriken verursachen 1W3 (1WG/2) (nochmal 2 GeP).

Seine Chromhaut gibt ihm 1 Punkt Rüstungsschutz, was einen weiteren GeP ausmacht.

Waffen und Rüstungen kosten ihn also 11 GeP.

Als Vor- und Nachteile nimmt er die Marotte, immer nur stilvoll anzugreifen (-1 GeP) und Katzenhafte Balance (Katzenschwanz) (5GeP, aus Gurps).

Noch Ausrüstung vom Startgeld gekauft, einige Infos zum Charakter geschrieben, und es geht los.

Punkte schinden

Manchmal werden Nachteile nur genommen, um Punkte zu schinden. Sollte das Überhand nehmen, kann die SL mit einer einfachen Methode gegensteuern:

"Jeder Nachteil wird wichtig".

Was immer sich die Spieler wählen, es sollte im Spiel dran kommen.

Ansonsten ignorier Punkteschinderei einfach, sie scheint dem Spieler ja Spaß zu machen.

Basis für

Fertigkeiten

Fertigkeiten basieren auf dem Durchschnitt von zwei Attributen (wie üblich aufgerundet).

Diese Basis wird durch den Fertigkeitwert modifiziert. Das Ergebnis wird im Charakterheft als Wert notiert.

GE-P-KOSTEN:

ATTRIBUTSKOSTEN

ATT:	3	4	5
KOSTEN	-54	-45	-36
ATT:	6	7	8
KOSTEN	-27	-21	-15
ATT:	9	10	11
KOSTEN	-9	-6	-3
ATT:	12	13	14
KOSTEN	0	6	12
ATT:	15	16	17
KOSTEN	18	27	36
ATT:	18	19	20
KOSTEN	45	57	69
ATT:	21		
KOSTEN	81		

FERTIGKEITSKOSTEN

FERT:	-6	-5	-4
KOSTEN	0	1	2
SPEZ:			
FERT:	-3	-2	-1
KOSTEN	3	4	5
SPEZ:			
FERT:	0	1	2
KOSTEN	6	8	10
SPEZ:		1	2
FERT:	3	4	5
KOSTEN	12	16	20
SPEZ:	3	4	5
FERT:	6	7	8
KOSTEN	24	32	40
SPEZ:	6	8	10
FERT:	9	10	11
KOSTEN	48	64	80
SPEZ:	12	16	20

WAFFEN UND RÜSTUNGEN

WAFFEN	1GE-P	PRO	TP
RÜSTUNGEN	1GE-P	PRO	RS

Basiskampfsystem

Das Kampfsystem des EWS ist grundlegend in Nahkampf und Fernkampf geteilt, die unterschiedlich abgehandelt werden. Vor allem Nahkampf ist sehr schnell und recht tödlich, also Vorsicht, mit wem du dich anlegst, dein Feind kann dich auch in deinem Angriff erwischen.

Trefferpunkte

Die Trefferpunkte einer Charakters geben die Menge des Schadens ein, den er einstecken kann. Wenn die TP weit sinken, bringt das Abzüge für den Charakter mit sich. Sinken sie auf Null, steht er kurz vor der Ohnmacht. Erst wenn sie um seinen Konstitutionswert oder mehr unter Null fallen, kommt der Charakter in Todesgefahr (obwohl bei akuter Bewusstlosigkeit natürlich die Gefahr gegeben ist, zu verbluten. Chronische Bewusstlosigkeit könnte die Folge sein).

Die Trefferpunkte eines Charakters entsprechen dem Doppelten seiner Konstitution (KO) oder Schadensresistenz (SR, Unterattribut). Im Text wird immer KO benutzt. Wer das Attribut Schadensresistenz hat benutzt es statt dessen, wo immer der Charakter Schaden nimmt, nicht jedoch für Ausdauer-Proben o.ä..

TP=2*KO

In der Kategorie "Schaden einstecken" werden Folgen von akut niedrigen TP dargestellt, also die Abzüge, die sie für den Charakter bedeuten. *Interessantes Modul: Betäubungsschaden (BetM).*

NAHKAMPF

Die Basiskampfgeln stehen für den normalen Kampf in unsicherer Umgebung und ohne Regeln jeglicher Art.

In einer Kampfsituation würfeln beide Kontrahenten auf ihre Kampffertigkeit. Derjenige, der den höheren Wert erzielt trifft seinen Gegner. Bei einem Patt trifft der Angreifer.

Der Getroffene erhält Schaden in Höhe der Differenz der erzielten Werte plus dem Schadenswert der benutzten Waffe abzüglich seines Rüstungsschutzes. Dieser Schaden wird von seinen Trefferpunkten abgezogen.

Schaden = Differenz + Schadenswurf - Rüstungsschutz.

Für schöne Beschreibungen der Aktionen und kreatives Einbeziehen der Umgebung kann der Spielleiter bis zu 3 Punkte Bonus vergeben. Alles Kampferschwerende geht als Malus ein.

Interessante Module: Martial Arts Modul (MAMo), Initiative im Kampf (Init), Schildregeln (Sire), Chip-system (Chip), Tödlichkeitsmodul (Töte).

Beispielkampf 1

In einer Kampfarena trifft Stahlkatze auf zwei Soldaten. Er lauert in einem Gang hinter einer Säule, während sie Schritt für Schritt näher kommen. Der Erste murmelt leise etwas, dann hört Stahlkatze die etwas schwereren Schritte des Zweiten in Armreichweite von der Säule kommen.

Plötzlich huscht er hinter der Säule hervor, seine Bewegungen scheinen nur Schemen für den ungeübten Beobachter. Während sein erster Gegner die Waffe hochreißt, zucken Stahlkatzes Krallen nach seinem Hals.

Technisches: Stahlkatze ist ein überragender Kämpfer (Nahkampf 18) während sein Gegner seine Waffe noch nicht in Schussposition hat und daher auf seine ungeübten Fertigkeiten vertrauen muss (Nahkampf 9). Ein kurzer vergleichender Wurf (Stahlkatze wirft eine 4, Der Soldat eine 2) kommt auf $(18+4)=22$ für Stahlkatze und $(9+2)=11$ für den Sol-

daten. Stahlkatze trifft und die Differenz von 11 wird auf den Schaden addiert. Zusätzlich verursachen Stahlkatzes Krallen 1WG Schaden, er wirft eine weitere 4. Da der Soldat keine nennenswerte Rüstung trägt, erhält er also $11+4=15$ Punkte Schaden.

Während der zweite Soldat sich von dem Anblick erholt, das Blut seines Kameraden auf Boden und Wände spritzen zu sehen, verschwindet Stahlkatze im Gang, um dem sicher folgenden Bleihagel zu entgehen. Wie es weitergeht erfährst du in dem Modul "Initiative im Kampf" (Init).

FERNKAMPF

Der Fernkampf funktioniert ähnlich wie der Nahkampf, mit dem Unterschied, dass das Ziel nicht dagegen würfelt und es für den Schützen stattdessen einen Mindestwurf gibt, der übertroffen werden muss, um zu treffen.

Während im Nahkampf ein guter Kämpfer kaum von seinem (schwächeren) Gegner erwischt wird, hängt im Fernkampf die Wahrscheinlichkeit getroffen zu werden fast nur von den Fähigkeiten des Schützen und der Deckung des Ziel ab (von Superfähigkeiten und extremen Reflexen mal abgesehen). Schon die Shaolin sind dem zum Opfer gefallen, also nimm dich in Acht.

Jede Waffe hat drei Reichweiten: Kurz, Mittel und Weit. Für jede dieser Reichweiten gilt ein bestimmter Mindestwurf. Für Kampfsituationen sind die Mindestwürfe höher, als für stressfreie Übungen. Die Kampfmindestwürfe müssen immer dann genommen werden, wenn der angreifende Charakter im Kampf involviert ist, weil er dann nicht die Ruhe hat, sich richtig zu konzentrieren und in ständiger leichter Bewegung bleiben muss, um kein zu gutes Ziel zu bieten. Ein Scharfschütze benutzt also die Mindestwürfe für normale Umstände. Die Differenz zwischen Mindestwurf und Ergebnis des Angriffswurfes wird zum Schaden der Waffe addiert.

Fernkampf, Mindestwürfe:
Kampf: Kurz: 12; Mittel: 15; Weit: 18
Ruhe: Kurz: 9; Mittel: 12; Weit: 15

Fast jede Waffe kann außerdem bis zum dreifachen ihrer Reichweite eingesetzt werden, wodurch der Mindestwurf allerdings um weitere 6 Punkte auf 24 im Kampf bzw. 21 in Ruhe steigt.

Ein entspannter, durchschnittlicher Schütze (FW: 12) trifft ein unbewegtes, etwa menschengroßes Ziel auf kurze Entfernung fast immer (83%).

Kurze Entfernung sind durchschnittlich 5 Meter, Mittlere sind bis zu 50 Meter, Weite kann je nach Waffe bis zu 500 Meter betragen. Ein Zielfernrohr reduziert die effektive Entfernung je nach Fernrohr um ein bis zwei Stufen.

Die Mindestwürfe werden zusätzlich durch bestimmte Umstände modifiziert:

MODIFIKATOREN, BEISPIELE:

Bewegung:

- Ziel bewegt sich quer zur Sichtlinie: MW+3
- Angreifer bewegt sich während dem Schießen: MW+3
- Angreifer rennt: MW+6
- Schwieriger Untergrund: MW+3

Mehrere Ziele:

- Ziel ist im Nahkampf mit einem Ziel, das nicht getroffen werden soll: MW+3
- Ziel ringt mit einem Ziel, das nicht getroffen werden soll: MW+6
- Ziel ist im Nahkampf mit einem Ziel, das getroffen werden kann: MW±0, aber erneuter Wurf: Bei 5 wird das andere Ziel getroffen. Ziel ringt mit einem Ziel, das getroffen werden kann: MW±0, aber erneuter Wurf: Bei einer ungeraden Zahl wird das andere Ziel getroffen.
- Nicht zu treffendes Ziel steht teilweise in der Sichtlinie: MW+3

Deckung:

- Ziel in 1/3 Deckung (zB. Beine): MW+3
- Ziel in 2/3-Deckung (nur Schulterpartie): MW+6
- Ziel in 90% Deckung (z.B. nur Kopf): MW+9
- Schütze in 2/3 Deckung (oder mehr): MW+3
- Schütze in 90% Deckung: MW+9 (Blindschuss)

Beispielkampf 2:

Stahlkatze streift über die leeren Dächer des Hochhausghettos. Dann und Wann huschen Katzen zur Seite oder erstarren mit gesträubtem Fell, wenn sein Schatten auf sie fällt. Die einzigen Geräusche sind das ferne Brummen des Straßenverkehrs in den belebteren Teilen der Stadt und das Knacken von Beton, der sich nach dem Verschwinden der Sonne langsam abkühlt. Einige lautlose Schritte bringen Stahlkatze zur Brüstung der Wand und dort auf eine halbverrostete Feuerleiter. Auf halbem Weg sieht er einige Ratten, die sich in nichts von dem Kadaver eines verhungerten Hundes abbringen lassen, ihrem Essen in dieser Nacht.

Dann berühren Stahlkatzes Krallen den erkalteten Beton des Gehsteigs unter den riesenhaften Silhouetten der Hochhäuser.

Plötzlich zerreißt ein Grollen die Stille, und Stahlkatzes Blick springt die Straße herunter, zur Quelle des Lärms.

In der leeren Gasse steht ein monströses stachelbewehrtes Motorrad. Als Stahlkatzes Blick darauf fällt, reißt der Fahrer eine stachelbewehrte Keule vom Boden, tritt das Motorrad los und jagt mit heulendem Motor auf Stahlkatze zu.

Während die Silhouette des Motorrads immer weiter wächst und das Grollen des Motors selbst das Innere der Hochhäuser zu erreichen scheint, tritt Stahlkatze einen unmerklichen Schritt zur Seite. Seine Krallen streichen über den polierten Stahl eines Wurfsterns und entlocken ihm ein zartes stählernes Singen. Sein Blick fixiert seinen Gegner über die Stacheln des Lenkrads hinweg. Als sein Gegner ihn fast erreicht hat, bringen ihn

zwei schnelle Schritte aus der Reichweite von dessen Keule und die Wurf-scheibe verlässt seine Krallen auf einer tödlichen Bahn von ihm zu dem Fahrer.

Technisches:

- Grund-MW: Kurz im Kampf: MW 12
- Angreifer bewegt sich: MW+3 (15)
- Ziel in 1/3 Deckung (Beine hinter dem Motorrad: MW+3 (18))
- Fernkampfwert von Stahlkatze: 12.

Um zu treffen muss er eine 6 werfen. Ansonsten prallt die Scheibe harmlos an den Stacheln des Motorrads ab, und er muss sich auf einen lebensgefährlichen Nahkampf einstellen.

Ein Scharfschütze kann durch einen erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung (9) die Mods für sich bewegend Ziele und in seiner Sichtlinie um bis zu 6 Punkte senken (pro Punkt über 9 um 1).

Sieht ein Charakter den Schützen und hat er in dieser Runde noch nicht gehandelt, kann er versuchen auszuweichen. Dazu würfelt er mit Geschicklichkeit gegen einen Mindestwurf von 12 modifiziert durch die Bodenbeschaffenheit (± 3). Erzielt er dabei eine höhere Differenz als der Schütze, gelingt es ihm auszuweichen.

Bei Waffen mit schnellen Projektilen (Pistolen, Laserwaffen, Blastern) beträgt der Mindestwurf 15. Ein Erfolg bedeutet, dass der Charakter zur Seite springt, bevor der Schütze feuert.

Bei sehr langsamen Projektilen und Wurfaffen, oder langsamen Projektilen auf große Distanz beträgt der Mindestwurf 9. Nur hier ist wirkliches Ausweichen möglich und wahrhaft geschickte Charaktere können sie vielleicht sogar fangen (SL-Entscheidung).

Module: Gezielte Angriffe (ZAng); Gruppen-Angriffe (GAng)

SCHADEN EINSTECKEN

Sinken die Trefferpunkte (TP) eines Charakters auf 0 muss auf Schadensresistenz oder Konstitution ein durchschnittlicher Erfolg gewürfelt werden (12). Ansonsten verliert der Charakter das Bewusstsein.

Bei Erfolg kann er weiterkämpfen, allerdings mit einem Malus von -4 auf jegliche Handlungen. Wundmali zählen hier nicht als Abzug auf die Probe um bei Bewusstsein zu bleiben.

Nachdem die Stachelkeule seines Gegners tiefe Risse in seinen Brustkorb geschlagen hat, spürt Stahlkatze, wie die Welt unwirklich zu werden beginnt. Wie in seichem Nebel sieht er seinen Gegner näher heranrasen. Das Grollen des Motorrads scheint wie aus weiter Ferne an seine Ohren zu dringen. Ein paar Mal wandert sein Blick gehetzt umher, dann fällt er auf die Feuerleiter, über die er die Straße erreicht hat. Ein nicht mehr ganz sicherer Sprung bringt Stahlkatze auf die Metallplattform der Feuerleiter, von wo aus er hofft, mit einem letzten Angriff doch noch das Blatt zu wenden.

Fallen die TP auf -KO muss ein sehr guter Erfolg geworfen werden (15), ansonsten stirbt der Charakter in KO Kampfrunden. Gelingt der Wurf kann er mit einem Malus von -8 weiterkämpfen.

Fallen die Trefferpunkte unter -2*KO ist der Charakter tot, wenn ihm kein hervorragender Erfolg beschieden ist (18). Er hat das Doppelte seiner Trefferpunkte eingesteckt. Sollte der Wurf gelingen, erhält er einen Malus von -16 auf alle weiteren Aktionen. Selbst Routinehandlungen werden so beinahe unmöglich.

Natürlich verblutet er mit solchen Verletzungen meistens recht schnell (siehe Wundsystem).

Sollten die Trefferpunkte jemals unter -4*KO fallen, ist der Charakter auf der Stelle und ein für alle Mal tot. Er hat das Sechsfache seiner Konstitution an Schaden eingesteckt, und keine magische oder technische Heilmethode kann ihn noch retten (mit Ausnahme des Klonens und Wiederaufspiels einer gespeicherten Kopie des Gehirns oder göttlicher Wunder).

Wunden

Das Wundsystem gehört additiv zum Schadenssystem. Die Abzüge kommen zu denen durch niedrige Lebensenergie hinzu. Es erhöht die Tödlichkeit des Systems um eine weitere Stufe und macht es noch ein Stück realistischer.

Nimmt ein Charakter durch einen Treffer mehr als ein Drittel seiner Schadensresistenz Schaden, erhält der Charakter eine Wunde, die alle seine Handlungen um 3 erschwert, bis die Wunde versorgt wird.

Eine Wunde entspricht einen Stich ins Bein, oder einem Schnitt in der Seite. Äußerst schmerzhaft und behindernd, aber noch nicht direkt lebensbedrohlich (es sei denn, sie wird nicht versorgt).

Jede Minute, die eine Wunde nicht versorgt wird muss pro Wunde einmal auf Konstitution (durchschnitt) gewürfelt werden. Bei Misslingen nimmt der Charakter einen weiteren Punkt Schaden durch Blutungen.

Gelingt ein superber Erfolg (21), hört die Blutung von selbst auf. Jede weitere Wunde nach der Ersten gibt einen Malus von -3 auf die Probe. Bei zwei Wunden muss also ein guter Erfolg (15) geworfen werden und nur ein legendärer Erfolg (24) stoppt die Blutung (einer Wunde). Auch einfaches Verbinden (Heilkunde/Erste Hilfe, einfach (9)) stoppt die Blutung.

Nimmt ein Charakter durch einen Treffer Schaden in Höhe seiner Schadensresistenz, erhält er eine schwere Wunde. Gelingt keine sehr gute Konstitutionsprobe (15) ist der Kämpfer aus dem Kampf oder reagiert rein instinktiv (Charspezifisch, aufgeben oder ungezielt kämpfen). Diese erschwert alle seine Handlungen um 6 Punkte (Das Adrenalin verhindert, dass die Abzüge noch stärker werden. Nach dem Kampf steigen diese Abzüge auf -12).

Nachdem Stahlkatze sich von dem blutenden Leichnam seines Gegners erhoben hat, zieht er ihn mit seinem Motor-

rad von der Straße, um doch noch zusätzliche übermäßige Aufmerksamkeit zu vermeiden und zumindest die Entdeckung ihres Duells durch die Gesetzeshüter des Slums und die Identifikation seiner Krallen als der Mordwaffen zu vermeiden. Während das Motorrad kratzend über den Beton schleift, spürt er plötzlich, wie der Nebel in seinem Kopf sich verdichtet, die Welt zu schwanken beginnt und immer tiefer werdende Schwärze sein Blickfeld verschlingt. Mit seiner letzten von den Überresten des Adrenalins getragenen Kraft schleppt er sich in einen Hauseingang und löst sich aus der Simulation. Tief im Inneren hofft er, dass sein Gegner ihre Abmachung beherzigt und seinen Sim auflöst, bevor er gefunden werden kann.

Alle 10 Sekunden, die eine schwere Wunde nicht behandelt wird, muss dem Verwundeten ein hervorragender Erfolg (18) mit seiner Konstitution gelingen. Bei Misslingen nimmt er einen weiteren Punkt Schaden durch innere oder äußere Blutungen, hervorquellende Gedärme, Blut in der Lunge oder etwas ähnlich Unangenehmes. Nur bei einem mehr als legendären Erfolg (28) ist es mit Einwilligung des Spielleiters möglich, dass die Blutung von alleine zurückgeht.

Sollte das geschehen wird die schwere Wunde als eine normale Wunde behandelt.

Ein guter Verband (Heilkunde/Erste Hilfe, gut (15)) stoppt die Blutung, bringt aber weder Trefferpunkte zurück, noch verringert er Wundmal.

HEILUNG

Es gibt drei unterschiedlichen Arten der Heilung:

- Verbinden nach dem Kampf
- Heilung auf Reisen und
- Heilung in Behandlung und Ruhe

Nach dem Kampf kann der erste Schritt zur Heilung durch einfaches Verbinden getan werden. Je drei Punkte, die eine Probe auf Heilkunde besser als einfach (9) gelingt, erhält der Verwundete einen Trefferpunkt zurück. Schon ein einfacher Erfolg stoppt Blutungen. Jede Wunde muss einzeln verbunden werden.

Auf Reisen heilen Wunden schlecht. Je nach Anstrengung legt der Spielleiter einen Mindestwurf fest. Einfach (9) entspricht der Fahrt in einem Schiff bei sanftem Seegang, oder einer Spazierwanderung. Normale Reisen zu Fuß oder im Wagen bringen einen durchschnittlichen Mindestwurf (12). Reiten und Marschieren bedeuten schwierig (15) und bei einem Gewaltmarsch müssen hervorragende Erfolge gelingen (18).

Jede Woche wird einmal mit Konstitution auf den festgelegten Mindestwurf gewürfelt. Je drei Punkte die die Probe darüber liegt, wird ein Trefferpunkt regeneriert. Je drei Punkte, die sie allerdings darunter liegt, nimmt der Charakter einen weiteren Punkt Schaden (Wird die Regeneration ausgespielt, kann angenommen werden, dass pro Woche 1/3 der Differenz zwischen KO und dem MW regeneriert wird, beziehungsweise die Wunden schlimmer werden). Jede Wunde erschwert die Probe um 3 Punkte. Verletzt einen Gewaltmarsch anzutreten ist eine sehr schlechte Idee und endet meist mit einem qualvollen Tod.

Heilung in Behandlung und Ruhe verläuft bei weitem schneller als Heilung auf Reisen. Hier liegt der Mindestwurf bei 9 Minus einem Drittel des Wurfes des Arztes (selbst ungelernete Hilfe bringt etwa 2 Punkte Bonus). Ist der Heiler gut ausgerüstet kann das ihm bis zu 9 Punkten Bonus auf seine Probe bringen (was drei Punkten Bonus auf die Heilungsprobe entspricht). Schlechte Ausrüstung kann den selben Abzug bringen (Mittelalterliches Feldlazarett wäre -6). Auch hier nimmt der Patient je drei Punkte die seine Probe unter dem Mindestwurf liegt einen Punkt Schaden, sollte es denn passieren. Jede Wunde erschwert die Probe des Arztes um

3 Punkte, jede schwere Wunde um 9. Damit sind Wunden in ärztlicher Versorgung bei weitem ungefährlicher als auf Reisen.

HEILUNGSZEITEN

Ein Charakter mit durchschnittlicher KO (12) und ohne Wunden regeneriert pro Monat auf sanften Reisen durchschnittlich 4 TP. Mit Wunde regeneriert er normalerweise nichts.

Mit sehr guter KO (15) regeneriert er etwa 11TP pro Monat (etwa 3TP pro Woche), mit einer Wunde allerdings nur 4TP (was genügt, um die Wunde in etwas über einem Monat zu heilen).

Mit überragender KO (18) regeneriert er ohne Wunde 26TP pro Monat, bzw. etwa 6 pro Woche, 1 pro Tag.

In einem Krankenhaus regeneriert ein durchschnittlicher Charakter (KO: 12) mit einer Wunde durchschnittlich 6TP pro Woche, kann also nach einer Woche wieder nach Hause. Mit schwerer Wunde sind es etwa 5TP pro Woche und es dauert etwa 3 Wochen, bis die Wunde geheilt ist.

Ein schwacher Charakter (KO: 9) regeneriert dagegen mit Wunde nur 2TP pro Woche, braucht also 2 Wochen Heilungszeit. Mit schwerer Wunde werden daraus 1TP pro Woche und 3 Monate Krankenhaus.

In "Realität" (Vergleich):

Kiefer angebrochen: 4 Wochen Krankenhaus.
Armbruch: etwa 6 Wochen.

Modul: Detaillierte Heilung (Heil).

Hinweise zum Leiten

Der Kampf im EWS ist schnell und tödlich. Daher sollten nie die Beschreibungen vergessen werden. Vor jeder Aktion sollten die Spieler beschreiben, was sie zu tun beabsichtigen ("Ich tänzle zur Seite um seinem Axthieb zu entgehen und reiße das Schwert in die Höhe, um seinen Waffenarm abzutrennen") wobei erst der Angreifer seine Aktion beschreibt, wonach der Verteidiger beschreibt, wie er darauf reagieren will. Nachdem das Ergebnis feststeht kann entweder der Spielleiter beschreiben was passiert, oder die Beschreibung dem Spieler überlassen (vor allem, wenn dessen Aktion Erfolg hatte).

Beispiel (nach dem Würfeln):

Spieler: "Nachdem ich meinem Axthieb um Haaresbreite entgangen bin, pfeift mein Schwert bogenförmig vor Asgak in die Höhe. Ein freudiges Grinsen überzieht mein Gesicht während die Klinge auf seinen Arm zusaust"

SL: "Asgak keucht, als dein Schwert seinen Arm aufreißt und Muskelfasern mit lauten Krachen reißen. Hellrotes Blut pulst aus seinem Arm hervor, während er die Axt fallen lässt und seine Linke auf den Schnitt presst."

Spieler: "Ich drücke mein Schwert gegen seine Kehle: 'Das war's für dich, Asgak. Sag uns wo Leanis steckt, oder dein Leben endet hier und jetzt'"

Weitere SL-Tipps

Kaum ein Spieler stirbt gerne aus Würfelpech, also sollten die Gegner immer noch ein paar andere Reaktionsmöglich-

keiten haben, BEISPIEL WAFFEN

die sie nutzen können statt den Charakter zu töten.

Beträgt die Differenz bei einem Nahkampfwurf in irgendeinem Fall mehr als 9 Punkte, kann der Gegner (oder Spieler) sich auch entscheiden, seinen Kontrahenten kampfunfähig zu machen (auf welche Art auch immer), statt ihn zu töten. Nebenbei: Für manche Spieler ist Gefangenschaft ein viel schlimmeres Schicksal als der Tod, aber Geschichtstechnisch ist sie (für deinen Plot) in fast jedem Fall praktischer.

NAHKAMPF		
NAME	SCHADEN	
STAB	2W-4	
DOLCH	1W3	
SCHWERT	1W6	
KRIEGSHAMMER	2W	
DOPPELAXT	2W+2	
LASERSCHWERT	36±W6	
FERNKAMPF		
NAME	RW (K/M/W)	SCHADEN
BOGEN		1W6
PISTOLE		1W
9MM		2W
JAGDGEWEHR		16±W6
LASERPISTOLE*		1W/LADUNG
BLASTER**		16±W6
BLASTERGEWEHR**		24±1W6

*Zahl der Ladungen von 1 bis "bleibender Strahl" (20/Sekunde). 100 Schuss in der Energiezelle
 ** Militärische Version verursacht 1,5-fachen Schaden

RÜSTUNGSBEISPIELE

NAME	RS (HART)	GEWICHT
LEDERMANTEL	2	8KG
LEDERRÜSTUNG	2	5KG
KETTENHEMD	4	8KG
GESTECHSRÜSTUNG	7	25KG
KUGELS. WESTE*	8	1KG
LEICHTE PANZ.**	20	15KG

*Gegen Kugeln, sonst 2
 ** Von Space Marines u.ä.

Anpassung des EWS

Über die verschiedenen Module kannst du das EWS an deinen Spielstil und die Geschmäcker deiner Gruppe anpassen.

In jedem Modul findest du eine kleine Einführung, welchen Einfluss das Modul wahrscheinlich auf Spielfluss und Stimmung deines Spiels haben wird.

Du findest sie auf

<http://module.lw6.org>

und im Anhang des Regelwerks.

Verfügbare Module

Allgemein:

- *Charakterentwicklung und Steigerung (CEnt)*
- *Kritische Erfolge und Patzer (Krit)*
- *Alternative Zufallssysteme (AZul)*
- *vereinfachtes Regelsystem: versys (vesy)*

Charaktererschaffung:

- *Attributskategorien und Unterattribute (AtMo)*
- *Beruf, Hintergrund und Spezialisierungen (FeMo)*
- *Kategoriesystem (KaSy)*
- *vereinfacht obejtkives System: vobsy (vobs)*

Kampf:

- *Martial Arts Modul (MAMo)*
- *Initiative im Kampf (Init)*
- *Schildregeln (Sire)*
- *Betäubungsschaden (BetM)*
- *Tödlichkeitsmodul (Töte)*
- *Chipmodul (Chip)*