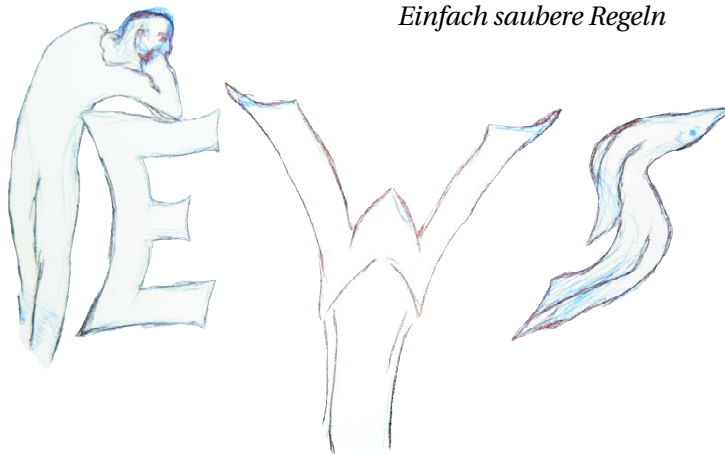


Ein Würfel System

Einfach saubere Regeln



Inhalt

Seiten 3 bis 8: Grundlagen

- Eigenschaften -
- Fertigkeiten, Beruf und Hintergrund -
- Merkmale -
- Proben -

Seiten 9 bis 22: Charaktererschaffung

- Charakterheft -
- Das vereinfacht objektive System -
- Beispiele für Eigenschaften, Fertigkeiten und Merkmale -

Seiten 23 bis 31: Konfrontationen

- Schaden und Heilung -
- Das Ein Wurf System -

Seiten 32 und folgende: Anhang und Epilog

- Module -
- Steigerung im vobsy -
- Fokusmodul Kampf -

Frei wie in Freiheit
Frei wie GNU/Linux

Vorgespräch

Das EWS ist ein schnelles und flexibles Regelsystem für Fantasy und Science Fiction, Cyberpunk und Pulp Action und viele weitere Hintergründe.

Diese Version des Regelwerks ist das Ergebnis von vier Jahren Spieltests und richtet sich an Rollenspieler. Irgendwann wird es auch eine Version für Anfänger und Neueinsteiger geben, die grundlegende Konzepte von Rollenspielen erklärt.

Um es schlank zu halten, ist das EWS in weiten Teilen kompatibel zu Gurps® und Fudge(tm), so dass bereits eine breite Palette an hervorragend ausgearbeiteten Zusatzregeln, Vor- und Nachteilen, Magiesystemen, Wurfmodifikatoren u.ä. existiert. Quellenmaterial zu Gurps® und Fudge(tm) gibt es auf den offiziellen Seiten (sjgames.com und fudgerpg.com) und auf 1w6.org (gurps.1w6.org und fudge.1w6.org).

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

(Gurps® ist Markenzeichen von SJGames, Fudge(tm) von GreyGhostPress)

Herzlich willkommen in EWS!

Ich bin Drak, und ich werde dir in diesem Heft mit Ratschlägen zur Seite stehen und dir helfen, deinen eigenen Weg in die vielen Möglichkeiten des Ein Würfel Systems zu finden.

Bevor du nun weiterliest, schreib' doch deinen Namen auf die erste Seite dieses Heftes (falls es deines ist). Vielleicht willst du es ja mal verleihen.

Ein paar Worte zu dem Heft, das nun vor dir liegt.

Du findest hier die wichtigsten Grundregeln, die du brauchst um mit dem EWS zu spielen, auch wenn sich ein paar Zusatzregeln eingeschlichen haben, weil sie für wohl fast jede Runde interessant sein dürften, aber die sollten erkennbar sein, und ihr könnt

Erste Regeln: Schematik

Ein Charakter im EWS wird durch Eigenschaften, Fertigkeiten und Merkmale beschrieben, die von den Spielern frei gewählt werden können.

Alternativ können sie von der SL vorgegeben oder aus Gurps® oder Fudge übernommen werden.

Eigenschaften

Eigenschaften sind die Grundfähigkeiten jedes Charakters. Dazu zählen körperliche Voraussetzungen (wie Erscheinungsbild, Stärke, Konstitution, Gewandheit oder Sexappeal), geistige Fähigkeiten (wie Grips, Bildung, Aufmerksamkeit, Disziplin oder Geistesschärfe), Soziales (wie Charme, Ego, Stil, Coolness oder Präsenz) und Seelisches (wie Intuition, Glück, geistige Gesundheit, innere Stärke oder magisches Potential), also alles, das weniger erlernt als vielmehr gegeben und antrainiert ist, das aber jeder zu einem gewissen Grad hat.

Jede Eigenschaft hat Werte zwischen 3 und 21, wobei menschliche Werte zwischen 6 und 18 liegen (Eigenschaften über 21 sind der Stoff für Legenden). 12 entspricht dem durchschnittlichen Menschen auf der Straße und Werte von 10 - 14 sind bei normalen Menschen verbreitet.

Module: Eigenschaftskategorien und Untereigenschaften (EigM), Categoriesystem (Kasy)

und sollt sowieso selbst entscheiden, welche Regeln für eure Runde Sinn ergeben.

Von mir findest du dann und wann Anmerkungen und kleine Tipps. Vor allem aber Hinweise auf weitere Quellen, die du nutzen kannst, z.B. Auf Module, die zum jeweiligen Abschnitt passen.

Oh, und noch was: Ich duze dich, denn schließlich bin ich, wenn man der Mythologie glauben darf, mindestens 3000 Jahre älter als du und damit ein altherwürdiges Wesen, dem man Respekt zollen muss.

Entsprechend solltest du mich zurückduzen.

- Drak

Fertigkeiten

Fast alles, das ein Charakter in seinem Leben lernt, sind Fertigkeiten. Dazu zählen so verschiedene Bereiche wie Nahkampf und Kochen, Giftmischen, Schachspielen, Computerprogramme cracken und Origami. Wie bei Eigenschaften steht es jeder Spielerin völlig frei, genau diejenigen Fertigkeiten zu wählen, die ihren Charakter am schönsten beschreiben.

Die Werte von Fertigkeiten liegen wie Eigenschaftswerte zwischen mickrig und legendär. Mit einem durchschnittlichen Wert (12) kann ein Charakter mit der jeweiligen Fertigkeit seinen Lebensunterhalt bestreiten, auch wenn sein Job nicht gerade im Management sein wird (dafür müsste er mickrig oder überragend sein).

Jeder Fertigkeit sind zwei Eigenschaften zugeordnet, die Einfluss auf den Wert haben und gleichzeitig ein Indiz dafür sind, wie der Charakter seine Fertigkeit nutzt.

Beispielsweise wird ein Koch, der auf seinen Geruchssinn und seine Intuition vertraut, völlig anders kochen als einer, der sich auf sein Bücherwissen und seine Exaktheit verlässt.

Die genauen Einflüsse der Eigenschaften hängen von der gewählten Art der Charaktererschaffung ab.

Was ihr braucht

Für ein Spiel brauchst du genau einen Würfel für jede Spielerin, ein Charakterblatt und einen Stift. In Zeiten der Not reichen also selbst die Würfel aus einem Monopoly-Spiel, ein Taschentuch und ein Stückchen Kohle. Alternativ ein Handtuch. :)

Modul dazu: Alternative Zufallssysteme (AZul).

Einfach vs Komplex

Du kannst das EWS auf verschiedene Arten spielen. Wenn du Regeln lieber etwas detaillierter und die Charaktererschaffung schnell und freimagst, kannst du das System benutzen, das hier zuerst beschrieben wird. Ansonsten gibt es in den Modulen das vereinfachte System (vers) und die objektive Charaktererschaffung (obje).

Beruf und Hintergrund

Um eine Reihe verwandte Fertigkeiten nutzen zu können, kann ein Charakter einen Beruf haben. Damit beherrscht er dann alle Fertigkeiten, die zu dem Beruf gehören, mit dem Wert des Berufes.

Entfernter verwandte Fertigkeiten kann er mit einem drei Punkte niedrigeren Wert nutzen.

Ein Beruf oder Hintergrund kostet so viel wie eine drei Punkte höhere Fertigkeit.

Es gibt breitere Berufe, die eine sehr große Zahl an Fertigkeiten zur Verfügung stellen. Solche Berufe kosten so viel wie im Wert drei Punkte höhere normale Berufe.

Berufe hängen im Gegensatz zu Fertigkeiten nicht von zwei beliebig gewählten Eigenschaften, sondern von den drei höchsten Eigenschaften ab, da Charaktere im Beruf meist ihre Stärken nutzen und ihre Schwächen vermeiden.

Auch hier können Ausnahmen natürlich mit der SL und der Gruppe abgesprochen werden, wenn es zum Charakter passt, oder die Gruppe aus anderen Gründen zustimmt.

Details gibt es in dem Modul zu Beruf, Hintergrund und Spezialisierungen (FeMo).

Namen und Werte

Den Werten von Eigenschaften und Fertigkeiten sind Namen zugeordnet.

3 ist kaum existent (---)

6 Mickrig (-)

9 Schwach (-)

10 Mäßig (-)

11 Unter Durchschnitt (±)

12 Durchschnittlich (±)

13 Über Durchschnitt (±)

14 Routiniert / Gut (+)

15 Sehr Gut / Erfahren (+)

16 Extrem Gut (+)

17 Ausgezeichnet (++)

18 Überlegend (++)

21 Superb (+++)

24 Legendär (++++)

Die Namen stimmen

Während dem Design wurde großer Wert darauf gelegt, dass die Namen wirklich mit den regeltechnischen Auswirkungen übereinstimmen.

Starke Gegner sind daher übrigens wirklich stark.

Merkmale

Merkmale sind all jene Dinge, die weder zu den Eigenschaften, noch zu den Fertigkeiten gehören. Darunter sind Besonderheiten (Giftnadeln in den Eckzähnen), Marotten (Geht nie ohne Hut aus dem Haus), Okkultes (magische Begegnung), Psychosen (Spinnenphobie), Vermögen (Stinkreich oder total Pleite), Kontakte und vieles mehr.

Sie lassen sich in etwa beschreiben als etwas, das man entweder hat oder nicht hat, und das nicht einfach durch normales Üben gelernt werden kann.

Während jeder Mensch eine gewisse Ausdauer hat, sind Merkmale zum Beispiel ein photographisches Gedächtnis oder die Fähigkeit unter Wasser zu atmen.

Merkmale können entweder frei entworfen, aus der jeweiligen Hintergrundwelt gewählt oder aus Gurps® oder Fudge(tm) übernommen werden.

Kampfwerte

Für Kämpfe hat ein Charakter außerdem Trefferpunkte und eine Wundschwelle.

Beide werden im Abschnitt Kampf besprochen und sind hier nur kurz erwähnt, da sie bei der Charaktererschaffung bestimmt werden.

Schwierigkeit von Proben

Die Schwierigkeiten liegen auf der selben Skala wie die Eigenschafts- und Fertigkeitwerte.

Beschreibungen der Schwierigkeitswerte für einen Charakter mit durchschnittlicher Fertigkeit oder Eigenschaft (12), also die effektive Schwierigkeit von Mindestwürfen sind in der Seiten-
spalte "Mindestwürfe".

Module zu Proben: Kritische Erfolge und Patzer (Krit).

Die goldene Rundungsregel

Im EWS werden Zwischenwerte im Zweifelsfall immer aufgerundet.

Dadurch gilt:

$$9/2 = 5, \text{ aber}$$

$$13/3 = 4, \text{ und}$$

$$11/3 = 4$$

da hier die Rundung eindeutig ist.

Einfache Proben

Einfache Proben werden meist dann nötig, wenn ein Charakter versucht, etwas zu schaffen, gegen das kein aktiver Widerstand geleistet wird; es sei denn, der Erfolg ist offensichtlich.

Solche Proben kommen zum Beispiel bei Stenographie, Kochen und Bogenschießen zur Anwendung.

Um zu sehen, ob einer Handlung Erfolg beschieden ist, wirft die Spielerin einen W6 (einen einzelnen sechsseitigen Würfel).

Ist das Ergebnis eine gerade Zahl, addiert die Spielerin sie zu ihrem Wert (zum Beispiel dem Wert ihrer Fertigkeit Stenographie, Kochen oder Bogenschießen).

Ist die Zahl allerdings ungerade, zieht sie die Zahl von diesem Wert ab.

Diese Art zu würfeln wird von nun an als $\pm W6$ bezeichnet.

Der erzielte Wert gibt direkt das Ergebnis der Probe an und wird mit der Schwierigkeit der Probe verglichen (mit dem Mindestwurf (MW)).

Erreicht der Wert die Schwierigkeit oder liegt er darüber, dann gelingt die Probe.

Zusätzlich gibt das Ergebnis direkt die Qualität der Handlung an (6 ist also mickrig, 18 überragend).

Mindestwürfe

Schwierigkeiten und Erfolgswahrscheinlichkeit für einen Charakter mit durchschnittlicher Fertigkeit oder durchschnittlicher Eigenschaft (12) für bestimmte

Mindestwürfe:

3 ist lächerlich (99,5%)

6 routin (97%)

9 einfach (83%)

12 fordernd (50%)

15 schwer (33%)

18 heikel (17%)

21 extrem (3%)

24 wahnwitzig (0,5%)

Die meisten Aufgaben in einem normalen Job sind für gewöhnliche Arbeiter einfach (9).

Jobs, deren Schwierigkeit höher liegt, verlangen Sonderqualifikationen oder haben recht niedrige Erfolgs- oder Überlebensraten.

Modul: Einfache und Schwere Fertigkeiten (esFM).

Liegen Eigenschaft oder Fertigkeit bereits 6 oder mehr Punkte über der Schwierigkeit, gelingt die Probe auch ohne Wurf automatisch (Ausnahmen bestimmt die Spielleiterin).

Hat die Spielerin keine passende Fertigkeit, kann sie auf den Wert einer verwandten Fertigkeit minus 3 oder einer Eigenschaft minus 9 ausweichen.

Wettstreite

Wettstreite werden geworfen, wenn die Anwendung einer Fertigkeit oder Eigenschaft auf aktiven Widerstand trifft.

Dazu würfeln beide Beteiligten wie bei einer einfachen Probe und ihre Ergebnisse werden verglichen. Diejenige mit dem höheren Ergebnis gewinnt den Wettstreit und die Differenz der Ergebnisse gibt an, wie deutlich sie gewinnt.

Unabhängig davon, wer gewonnen hat, zeigt die Höhe der Ergebnisse an, wie gut der jeweilige Charakter sich geschlagen hat. Ein Schwertkampf zwischen Meistern sieht meist anders aus, als eine Messerstecherei in einer Schmutzigen Kaschemme und bei einem Bardenwettstreit kann ein Barde selbst in absoluter Höchstform verlieren, wenn sein Konkurrent einfach noch ein Stückchen besser ist.

Wann würfeln?

Allgemein sollte nur in Situationen gewürfelt werden, die sowohl relevant als auch unklar sind.

Ein Wurf zum auf einen Baum klettern lohnt sich z.B dann, wenn gerade eine Horde Wildschweine heranrennt.

Die Eigenschaft Vermögen

Die Bedeutung der Eigenschaft Vermögen hängt von der Hintergrundwelt ab, daher kann ich dir hier nur eine Richtlinie geben:

6: Völlig Pleite

-

9: Arm: 1/5 der Norm

10: Mäßig: 1/2 Norm

11: 2/3

12: Norm

13: 4/3

14: gut: 2x Norm

15: Reich: 5x Norm

-

18: 100x Norm

21: Multimillionär

24: Bill Gates u.ä.

Charaktererschaffung

Im EWS gibt es zwei grundlegende Arten der Charaktererschaffung: das Objektive und das vereinfacht Objektive System (vobsy).

Wenn du schnell Charaktere erschaffen willst, ohne dir allzu viele Gedanken um Feinheiten zu machen, wird dir wohl das vereinfacht objektive System (das vobsy) die besten Dienste leisten. Spieler erschaffen ihre Charaktere recht frei wie sie ihnen vorschweben. Es bildet die Schnittstelle zu Fudge.

Das objektive System ist ein Stück komplexer und sorgt sehr viel stärker dafür, dass die Spielbalance gewahrt bleibt. Es bildet die Schnittstelle zu Gurps®, und um alles aus ihm herauszuholen, solltest du Zugriff auf die Vor- und Nachteilsliste von Gurps® haben.

Da das vobsy für die meisten Runden praktischer ist, wurde das objektive System in ein Modul ausgelagert.

Weitere Möglichkeiten der Charaktererschaffung findest du bei den Modulen auf lw6.org: <http://module.lw6.org>.

Bevor es jetzt wirklich an die Charaktererschaffung geht, wirf doch einen kurzen Blick auf das Charakterheft.

Beispielcharaktere

In diesem und den folgenden Abschnitten wirst du auf zwei Charaktere treffen. Ich möchte sie hier kurz vorstellen:

Lazaro - Ein Degenheld, Diplomat und Charmeur direkt aus Mantel und Degen Abenteuern.

Stahlkatze - Ein chromglänzender schwarzer Katzenmensch. Ein Avatar in einer Kampfsimulation im Netz.



Das Charakterheft

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

Anfangs besteht ein Charakterheft aus einer einzelnen gefalteten DinA4-Seite, wie du sie auch in der Mitte dieses Regelwerks findest.

Die Außenseiten des Charakterheftes tragen nur storytechnische Informationen, vorne kurze Beschreibungen und viel Platz für Charakterbilder, hinten eine leere Seite für Notizen.

Jedliches regeltechnisch Relevante wurde auf die Innenseiten gepackt. Auf der rechten Seite Ausrüstung und Kurzregeln, auf der Linken Eigenschaften, Fertigkeiten, Merkmale und Kampfwerte; zusätzlich noch Größe, Gewicht, Alter u.ä. deines Charakters.

Auf 1w6.org wird es mit der Zeit zusätzliche Blätter für längere Charaktergeschichten, Mitschriebe und ähnliches geben. Du kannst sie aber auch einfach selbst erstellen (und wenn du Lust hast auf der Seite oder im Forum posten:

- Webseite: <http://1w6.org>

- Forum: <http://forum.1w6.org>).

Am stilvollsten ist aber immernoch ein vollständig handgeschriebenes Charakterheft.

Punkte schinden

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

"Jede Schwäche wird wichtig."

Was immer die Spieler wählen, es sollte im Spiel drankommen.

Ansonsten ignorier' die Punkteschinderei einfach. Sie scheint der Spielerin schließlich Spaß zu machen, und nicht jede Spielerin macht sich viele Gedanken darum, ob einer der Charaktere stärker ist als der Rest, solange er ihrem eigenen Charakter nicht die Show stiehlt, und dafür kannst du als SpielleiterIn sorgen.

(Ein paar Tipps dafür findest du unter SL-Tipps.de)

Das vobsy

Falls du schnell Charaktere erschaffen willst, die nicht bis ins Kleinste ausgearbeitet sein müssen wird dich das *vobsy* wohl am meisten ansprechen: Das *vereinfacht Objektive System*.

Der erste Schritt zur Charaktererschaffung im vobsy ist die Festlegung des Machtniveaus der Charaktere.

Während die Stärke im objektiven System (obje) sehr fein festgelegt werden kann, gibt es im vobsy verschiedene Stufen, von denen die Runde (oder die SL) die für die Kampagne oder den Spielabend passende auswählen kann.

Die Bedeutung einiger Machtniveaus ist in der Seitenleiste beschrieben. Die anderen sollten klar sein. Es gibt vordefiniert die folgenden Machtniveaus:

- 1: In der Gosse/Spiel ganz unten
- 2: Normale Leute
- 3: Angehende Helden
- 4: Erfahrene Helden
- 5: Beweger
- 6: Mächtige unter den Mächtigen
- 7: Halbgötter

Bevor die Erschaffung weitergehen kann müsst ihr entscheiden, auf welchem Niveau ihr spielen wollt.

Machtniveaus

Im vobsy kann deine Spielrunde zwischen verschiedenen Machtniveaus wählen. Hier sind vier davon beschrieben:

- Spiel ganz unten
Die Charaktere sind schwächer als die Menschen, denen wir täglich begegnen.

- Angehende Helden:
Es ist deutlich, dass sie das Zeug zum Helden (oder Schurken) haben, aber noch spielen sie in einer anderen Klasse.

- Erfahrene Helden:
Die Charaktere gehören zu den mächtigeren Personen in der Hintergrundwelt und können sich auch mit wirklich gefährlichen Personen anlegen.

- Beweger:
Die Charaktere können über das Schicksal ihres Landes mitentscheiden.

Zur Erschaffung des Charakters wählst du jetzt Eigenschaften und Merkmale, die deinen Charakter von der Masse abheben, und gibst ihm Fertigkeiten und einen oder mehrere Berufe. Je nach Machtniveau kannst du unterschiedlich viele verschieden hoch wählen.

In der Seitenleiste findest du eine Tabelle, die für die verschiedenen Machtniveaus die jeweilige Anzahl und Höhe der Werte enthält.

Um diesen Text einfach zu halten, folgen wir der Erschaffung eines angehenden Helden.

Daten: Ein angehender Held kann 2 sehr gute Eigenschaften, zwei Fertigkeiten, einen Beruf und zwei positive Merkmale haben. Die Punkte können verschoben werden, wobei jeweils eine Eigenschaft zu einer Fertigkeit, einem Beruf oder einem Merkmal werden kann (und umgekehrt).

Sven will sich für eine kurze Fantasyrunde einen Charakter erstellen. Einen Namen hat er noch nicht, aber er weiß, dass es ein Degenkämpfer sein und er bei Frauen Erfolg haben soll.

Er stellt ihn sich als gewandten Menschen vor, sowohl körperlich als auch in Sprache und Stil. Natürlich soll er auch kämpfen können, und die Kunst des Flirtens ist ein Muss. Seine starken Eigenschaften hat er schnell gefunden: Gewandtheit und persönlichen Stil.

Machtniveaus mit Werten

Schema:

Eigenschaften, Fertigkeiten | Beruf, Merkmale.

(Eig, Fert | Ber, Merk)

Δ ist eine Steigerung
- ist eine Schwächung

1: In der Gosse/Spiel ganz unten:

(1-, 1 Δ , 1-)

2: Normale Leute:

(1 Δ , 1 Δ | 1 Δ , 1 Δ)

3: Angehende Helden:

(2 Δ , 2 Δ | 1 Δ , 2 Δ)

4: Erfahrene Helden:

(3 Δ , 3 Δ | 2 Δ , 3 Δ)

5: Bewegter:

(4 Δ , 4 Δ | 4 Δ , 4 Δ)

6: Mächtige unter den Mächtigen:

(6 Δ , 6 Δ | 6 Δ , 6 Δ)

7: Halbgötter:

(10 Δ , 10 Δ | 10 Δ , 10 Δ)

Auch die beiden Fertigkeiten fallen ihm nicht allzu schwer: Nahkampf und "Die Kunst des Flirtens".

Nur bei den Merkmalen braucht er etwas länger. Eines ist ihm sofort klar: Er will einen persönlichen Gegenstand: Seinen Degen, der seit Generationen in seiner Familie ist und ihn als Kämpfer der alten Schule ausweist.

Das zweite Merkmal ersetzt er nach einigem Nachdenken jedoch lieber durch eine weitere starke Eigenschaft, die seinen Charakter noch klarer formt: Charisma.

Als Letztes wählt Sven seinen Beruf: Diplomat, so wie sein Vater und Großvater vor ihm. Mit diesem Beruf kann er nun alles, was ein Diplomat können muss, und das gut genug um seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Sein Herz aber hängt am Degenkampf und an fremden Städten und exotischen Ländern, bzw. an den Frauen dieser Länder.

Nun bleibt nur noch, diese Werte aufzuschreiben und die Auswirkung der Eigenschaften auf Fertigkeiten und Berufe zu wählen. Dabei ist jede Eigenschaft sehr gut, also bei 15, jede Fertigkeit durchschnittlich, also bei 12, und der Beruf schwach, also bei 9. Die Merkmale brauchen hier keine Werte.

Fertigkeiten und Beruf werden noch durch zu ihnen passende Eigenschaften erhöht.

Persönliche Gegenstände

Im EWS gibt es zwei Arten von Ausrüstung: Normalen Besitz und persönliche Gegenstände.

Normaler Besitz wird mit Geld gekauft, kann leicht mal zerbrechen, verloren gehen, gestohlen werden, usw.

Persönliche Gegenstände dagegen werden als Vorteile gekauft und gelten als Teil des Charakters.

Wenn ein Charakter seinen persönlichen Gegenstand verliert, geht ihm ein Teil seiner selbst verloren, was in etwa so schwerwiegend ist, wie der Verlust eines Auges oder Armes, und die Spielleiterin sollte vorher auch entsprechend gründlich darüber nachdenken. Schließlich wäre auch Indy ohne seinen Hut nicht Indy.

Für jede Fertigkeit wählt er nun zwei passende Eigenschaften.

Für Nahkampf wählt er Gewandheit und persönlichen Stil, die ihm jeweils einen Punkt Bonus auf seinen Wert geben, so dass er insgesamt ein guter Kämpfer ist (er kommt von 12 auf 14).

Für die Kunst des Flirtens wählt er persönlichen Stil und Charisma, erhält also erneut 2 Punkte Bonus und beherrscht so auch die Kunst des Flirtens gut (14).

Für seinen Beruf nimmt er einfach die drei höchsten Eigenschaften, Da sie bei ihm alle sehr gut sind, erhält er 3 Punkte Bonus, so dass er den Beruf des Diplomaten durchschnittlich beherrscht (12). Im Beruf stützt er sich damit vor allem auf seine körperliche Eleganz (Gewandheit), seinen ganz eigenen Stil und sein Charisma.

Die den Fertigkeiten und Berufen zugeordneten Eigenschaften geben je nach ihrer Höhe Boni auf deren Wert. Eigenschaften mit Werten um 15 (+: 14,15,16) geben einen Punkt Bonus. Eigenschaften mit Werten um 18 (++: 17,18,19) geben 2 Punkte, Eigenschaften mit Werten um 21 geben 3, usw. Werte unter 12 geben nur dann Mali, wenn der Spieler das ausdrücklich wünscht.

Während dem Entwurf hat Sven nun auch einen Namen gefunden: Salamon Lazaro de Aicega, für Freunde Lazaro.

Sind die persönlichen Gegenstände Alltagsgegenstände, kann die SL mit den Spielern abmachen, dass sie zwar nicht immer genau diesen Gegenstand haben werden, dass sie aber immer wieder einen von dieser Art finden werden (auch wenn sie vielleicht manchmal etwas Geld dafür zahlen müssen).

Sind sie auch Waffen oder Rüstung, müssen sie wie diese gekauft werden.

Anmerkung: Generell müssen bei der Erschaffung alle Waffen und aller Zugriff auf Waffen gekauft werden, es sei denn, sie werden den Charakteren von NSCs der SL gestellt oder sind in der Kampagne unwichtig.

Bei Zugriff auf Waffen zählt nur die stärkste mögliche Waffe.

Und damit ist Svens Charakter beinahe spielfertig: Salamon Lazaro de Aicega, Diplomat, Degenfechter und Charmeur.

Eigenschaften:

- sehr gewandt (15)
- ausgeprägter persönlicher Stil (15)
- sehr charismatisch (15)

Fertigkeiten:

- Nahkampf (Fechtkunst): $12+2 = 14$
- Kunst des Flirtens: $12+2 = 14$

Beruf: Diplomat: $9+3 = 12$

Merkmal: Hat einen persönlichen Gegenstand, der fast ein Teil seines Körpers zu sein scheint: Seinen Degen, Erbstück der Familie, mit dem er lernt, seit er ihn halten kann.

Um die Erschaffung von Lazaro abzuschließen, berechnet Sven noch seine Trefferpunkte. Da er keine passende Eigenschaft hat, verdoppelt er einfach den Durchschnittswert von 12, erhält also 24 Trefferpunkte. Seine Wundschwelle liegt bei 4 (12 durch 3). Seine Ausdauer liegt wie die Trefferpunkte bei 24 (12 verdoppelt), die Erschöpfungsschwelle bei 4 (12/3). Diese Werte und seine Waffe erhält Lazaro noch als Zusätze:

Trefferpunkte: 24

Wundschwelle: 4

Ausdauer: 24

Erschöpfungsschwelle: 4

Waffe: Degen; Schaden: 4.

Und hiermit ist er fertig.

Waffen und Rüstung

Waffen und Rüstung, werden als Merkmale gekauft, wenn sie den Charakter mit ausmachen und er sie wohl den größten Teil des Spiels haben wird.

Waffen und Rüstung:

+: Bis 18 Punkte

Schaden + Rüstung

++: Bis 54 Punkte

+++: Bis 108 Punkte

++++: Bis 180 Punkte

Besonderheiten erhöhen den Wert. Eine verborgene Waffe oder Rüstung zählt zweifach, Waffen mit Gift oder Waffen, die die Rüstung ignorieren, zählen dreifach.

Flächenschaden zweifach (bis etwa 5 Personen) oder vierfach (über 5 Personen).

Betäubungswaffen zählen gleich, ermöglichen es aber, Gegner ohne Erschwernis zu besiegen ohne sie zu verletzen.

Die Erschaffung von Lazaro war die einfachste Möglichkeit das vobsy zu nutzen. Es sind allerdings auch bei weitem komplexere Charaktere möglich. Dabei gelten die folgenden 6 Regeln:

1) Eigenschafts- und Fertigkeitswerte wie auch Merkmale werden im vobsy während der Erschaffung nur durch Plusse und Minusse ausgedrückt. Die entsprechenden Werte und Beschreibungen findest du am Anfang des Regelwerks unter "Namen und Werte".

2) Die Steigerung von Eigenschaften und Merkmalen um ein Plus kostet genau so viele Plusse wie der erreichte Wert beträgt. Damit entstehen die folgenden Kosten, um sie auf dem entsprechenden Wert zu haben:

+: 1 Dreieck (Δ) Kosten
 ++: 3 Dreiecke (Δ) Kosten
 +++: 6 Dreiecke (Δ)
 ++++: 10 Dreiecke (Δ)

3) Da sie von Eigenschaften gestützt werden, kosten Fertigkeiten soviel wie Eigenschaften, die 3 Punkte höher sind (also ein Plus, bzw. eine Schwelle darüber).

Berufe kosten wiederum soviel, wie die Fertigkeit eine Schwelle darüber.

Damit entstehen für Fertigkeiten die folgenden Kosten:

±: 1 Δ (Wie Eig. auf +)
 +: 3 Δ
 ++: 6 Δ
 +++: 10 Δ
 ++++: 15 Δ

Beruf und Einkommen

Normalerweise hat ein Charakter ein Einkommen, das seinen Lebensunterhalt deckt (sonst wäre er wohl nicht am Leben :)), egal ob das nun ein Job ist, oder die Suche nach Schätzen in Gebieten, die normalerweise genug abwerfen. Ob der Job ausgespielt wird ist dabei nebensächlich.

Er verdient Geld entsprechend dem Wert im Beruf und nach seiner Berufswahl. Beruf 12 ist Durchschnitt und bringt für normale Bürger in normalen Berufen den Durchschnittslohn der Spielwelt.

Kein sicheres Einkommen bedeutet, dass der Charakter jeden Tag bangen muss, ob er genug zum Essen haben wird.

Merkmal: Kein sicheres Einkommen (-)

4) Dreiecke können verschoben werden, um andere Bereiche zu steigern. Statt einer durchschnittlichen Fertigkeit (z.B. Kochen) kann ein Charakter also eine sehr gute Eigenschaft (wie Wahrnehmung), einen schwachen Beruf (z.B. Schreiber) oder ein positives Merkmal (etwa Extremverdauung) nehmen.

5) Fertigkeiten können spezialisiert werden. Dadurch sinkt die allgemeine Fertigkeit bis zu drei Punkte nach unten, und die Spezialisierung wird genauso viel höher. Also wird aus

- Nahkampf
 + | 15
 zum Beispiel
 - Nahkampf (Fechtkunst)
 +- (++) | 12 (18)

6) Eine schwache Eigenschaft (auf -) oder ein negatives Merkmal (auf -) zu nehmen, gibt ein zusätzliches + in diesem Bereich. Stärker negative Werte geben genauso viele Δ (Ecken) wie ihr positives Gegenstück kosten würde. Also kann ein ängstlicher Charakter mit mickrigem Mut (--) eine weitere überragende (++) Eigenschaft nehmen, da er für das mickrig (-) drei Ecken erhält (siehe Regel 2).

Um deinen Charakter detaillierter zu erschaffen, kannst du auch das Objektive System nutzen, das als Modul verfügbar ist (obje).

Erschaffen in Strichen

Um die Erschaffung flexibler zu gestalten, können die Charaktere auch mit Strichen gesteigert werden, wobei je drei Striche ein Dreieck formen.

Dabei solltest du beachten, dass bereits ein Eigenschaftswert von 14 einen Punkt Bonus für Fertigkeiten gibt, das Dreieck aber erst ab dem Wert 15 vollständig ist.

Um dir das einfacher zu merken gibt es eine Eselsbrücke:

Die Dreiecke geben einen Bonus, sobald die Dächer stehen, also sobald jedes Dreieck mindestens zwei Striche hat.

Eine Beschreibung der Erschaffung in Strichen gibt es im Anhang in dem Modul *Steigerung im vobsy*.

Beispiele für Eigenschaften, Fertigkeiten und Merkmale

Falls du dir bei der Auswahl von Eigenschaften, Fertigkeiten und Merkmalen etwas schwer tust, mach dir keinen Kopf darum: Das geht sehr vielen so, ähnlich wie die Suche nach einem Namen.

Um dir die Suche etwas zu erleichtern findest du hier eine sortierte Liste mit Beispielen:

Eigenschaften:

- Körper: Erscheinungsbild, Sexappeal, Balance, Körperbau, Konstitution, Ausdauer, Ermüdungsresistenz, Fitneß, Gesundheit, Trefferpunkte (Körperlich), Kraft, Größe, Wundresistenz, Verdauung, Schwung, Masse...

- Bewegung: Geschicklichkeit, Zielgenauigkeit, Koordination, Gewandtheit, Fingerfertigkeit, Sinne, Muskeln, Schnelligkeit, Reflexe, Geschwindigkeit, Finesse, Stärke, Behendigkeit...

- Geist: Schläue, Bildung, Intelligenz, Wissen, Lernen, Erinnerung, Gedächtnis, Denken, Mentale Stärke, Nerven, Wahrnehmung, Vernunft, Logik, Mechanisches Verständnis, Willenskraft, Disziplin, Grips, Technisches Verständnis, Witz, Aufmerksamkeit...

Welche

Eigenschaften für welchen Charakter?

Die Eigenschaften des Charakters formen die Wahrnehmung, die andere von ihm erhalten, und entsprechend sollte schon der Klang der Eigenschaften das Bild des Charakters im Geist entstehen lassen.

Wenn du nun Eigenschaften wählst, frag dich erst "Wodurch hebt sich mein Charakter von der Masse ab?" und such dir für diese Unterschiede möglichst passende Namen, die später das sein können, was von deinem Charakter in Erinnerung bleibt.

Diejenigen Unterschiede, die vor allem aus natürlicher Begabung oder Unfähigkeit in einem bestimmten Bereich stammen, den jeder Mensch irgendwie hat, sind die Eigenschaften des Charakters. Jeder Mensch hat einen gewissen

- Soziales: Leiten, Charisma, Charme, Gesunder Menschenverstand, Nervenstärke, Trieb, Ego, Empathie, Ehre, (Geistes-)Gegenwart, Zurechnungsfähigkeit, Sozialität, Spiritualität, Präsenz, Stil, Sexappeal, Coolness, Willenskraft, Menschenführung, Sturheit, Geselligkeit, Redseligkeit, Stolz...

- Seele: Geistige Gesundheit, Seelische Gesundheit, Glaube, Selbstdisziplin, Präsenz, Weisheit, Intuition, Glück, Vertrauen, Magieresistenz, Magiepotential, Magische Begabung, Macht, Psyche, Glauben an sich selbst...

- Okkultes/Magisches: Spiritualität, Magischer Fluss, Seelenstärke, Widerhall, Rückhall der Klänge der Welten, Rückhall der Klänge der Macht...

- Andere: Rang, Status, Vermögen...

- Sinne: Geruchssinn, Hören, Schmecken, Tastsinn, Wahrnehmung...

Fertigkeiten:

- Körper: Akrobatik, Entfesselung, Fernkampf, Mannschaftssport, Nahkampf, Tanzen, Überleben...

- Soziales: Auftreten, Beobachten, Böse gucken, Con-Überleben, Erotische Künste, Etikette, Glücksspiel, Kochen, Leute beruhigen, Leute nerven, Rollenspiele leiten, Sich ablenken, Singen, ungebührliches Verhalten, Verführen, Verhandeln, Verhören...

Sexappeal, aber nur wenn er deutlich über oder unter dem Durchschnitt liegt, werden sich die Leute daran erinnern und ihn eine Eigenschaft der Person nennen.

Beispielsweise ist Lazaro sehr charismatisch und auf seinen Stil bedacht. Daher trägt er auch regeltechnisch die Eigenschaften Charisma und persönlichen Stil.

Welche Merkmale und Fertigkeiten?

Nachdem du aus der Beschreibung deines Charakters Eigenschaften gefunden hast, kannst du daraus auch deine Merkmale und Fertigkeiten finden.

Dabei sind Merkmale Beschreibungen, die normale Menschen nicht haben.

Fertigkeiten dagegen sind erarbeitetes Können, das nur denen zur Verfügung

- Wissen: Elektronik, Finanzen, Gebietskunde, Geistes-, Sozial-, Naturwissenschaften, Geschichte (Ort/Zeit), Graphologie, Handwerk/Reparieren, Kräuterkunde, Seltsame Theorien...

- Sonstiges: Fahrzeug lenken, Insiderwissen, Kalligraphie, Meditieren, Rituale, Selbsthypnose, Sonden steuern, Strategie, Verschwörungstheorie/Paranoia...

Berufe:

- Fantasy: Dieb, Händlerin, Wanderarbeiter, Gauklerin, Aristokrat, Gardistin, Brückentroll, Klerikerin, Narr, Barde...

- Jetzt-Zeit: Bauarbeiterin, Pilot, Gesellschafter, Kriminologe, Mechanikerin, Künstler, Kammerjägerin, Angestellte...

- Horror/Mystery: Akademikerin, Autor, Mystiker, Predigerin. Kleinkriminelle, Cop, Unterhändler, reiche Schickse...

- Cyberpunk: Shadowrunner, Konzernsicherheit, Hackerin, Konzernschlips, Schmuggler, Otaku...

- Science-Fiction: Raumpilotin, Marine, Xenologin, Wissenschaftler, Kolonistin, Scout, Botschafter, Weltenspringer...

Hintergründe:

- Fantasy: Jeweilige Rasse + Beruf (Orkin, Goblin, Trollin, Drache, etc.), Ghul-Bande, Kobold-Gefangenschaft...

steht, die es gelernt haben (ob nun durch bewusstes Training oder regelmäßige Nutzung).

Während jeder Mensch eine gewisse Kraft hat, sind ein photographisches Gedächtnis oder die Fähigkeit unter Wasser zu atmen Merkmale, die man entweder hat oder nicht hat.

Auf ähnliche Art kann nicht Jede Auto fahren oder Bogen schießen, doch da beides lernbar ist, werden fahren und Fernkampf als Fertigkeiten gewählt.

- Jetzt-Zeit: Klassische Hausfrau, Slumgöre, Klosterbengel, reicher Schnösel, Bande / Gang...
- Horror/Mystery: Geheimgesellschaft, schottische Adelsfamilie, Erbin mit Familienfluch, Leben unter falschen Freunden, Mafia, Ex-Polizistin...
- Cyberpunk: Oberschicht, Konzernner, Unterschicht, Otake, Randgruppe...
- Science-Fiction: Außenseiterin, Letzte einer ausgestorbenen Spezies, Kolonie, Zentralwelt...

Merkmale (Kosten wie Eigenschaften):

- Vorteile: Am richtigen Ort zur richtigen Zeit (1x pro Abenteuer: +, oft: +++), Zweit-ID: +, Kampfreflexe (+3): +, Schöne Stimme (+3): +, Unsichtbar: ++, Heilen (2TP/Punkt Erschöpfung): ++, Körperwechsler: +++, Unscharfer Blick in die Zukunft: +, Schattengestalt: ++, Mit Pflanzen sprechen: +, Altert nicht: +
- Nachteile: Ehren-/Glaubenskodex: -, Taub: -, Für andere ein offenes Buch (Gedanken): -, Lüstern: -, Kann nicht töten: -, Magnet für Außergewöhnliches: -
- kleine Schwächen (je 3 ergeben ein -): Schuldkomplex, Gesetzestreu, Ehrlich, Schusselig, Tapsig, Faul, Selbstüberschätzung, Sozialer Nerd/Geek, Kurze Aufmerksamkeitsspanne, ...
- weitere: <http://1d6.eu/stichwort/merkmale>

Beruf, Hintergrund, Fertigkeit oder Spezialisierung?

Als Faustregel zur Unterscheidung kannst du annehmen, dass ein Beruf mindestens 3 Jahre Vollzeit benötigt, um ihn fast durchschnittlich zu können (9 + 2 = 11). Fertigkeiten benötigen dafür noch mindestens 1 Jahr Vollzeit oder 3 Jahre Hobby.

Spezialisierungen sind Unterbereiche einer Fertigkeit und betreffen nur ein sehr enges Gebiet.

Breite Berufe

Manche Berufe geben ein riesiges Spektrum als Fertigkeiten. Diese Berufe kosten soviel wie ein Beruf eine Schwelle darüber.

Beispiele sind Friedensstifter, Entwicklungshelfer und Geheimagent.

Noch zwei Schwellen mehr kostet "Alles".

Merkmale aus Gurps® übernehmen

Was bieten Beruf und Hintergrund?

Hast du schon jemals gehört, "sowas kann doch jeder" oder "es kann doch gar nicht sein, dass jemand das nicht kann"? Solche Aussagen kommen daher, dass diese Fertigkeit in dem Beruf oder eher noch in dem Hintergrund der Person angelegt ist.

Mancher hat Eltern, die gerne Heimwerken, mancher lernt schon in frühen Jahren kochen und Haushaltsführung, manche lernt Wissen über Politik, oder auch über klassische Musik.

All das ist der Hintergrund der Person, und es sollte entsprechend gekauft werden.

Im EWS gibt dafür den Wert "Hintergrund", der entsprechend benannt und auf einen entsprechenden Wert gesetzt werden sollte.

Denn manche hat das nicht und kann da für vielleicht kämpfen.

Berufe liefern dagegen eine Sammlung von Fertigkeiten, die in einem Beruf genutzt und gelernt werden. Auch hier wird damit diese ganze Sammlung von Fertigkeiten durch einen einzelnen Wert abgedeckt.

Auf diese Art bleibt das Charakterheft schlank und enthält nur Werte, die für den Charakter und die Geschichte wirklich relevant sind.

Da Gurps® bereits eine riesige Liste an Vor- und Nachteilen bietet, die im EWS genutzt werden können, und da das EWS schlank bleiben soll, gibt es in diesem Regelheft nur eine kleine Auswahl an interessanten Ideen für Merkmale.

Um Vor- und Nachteile aus Gurps als Merkmale zu nutzen, gibt es eine einfache Schematik, die Kosten in Gurps auf Plusse im Vobsy überträgt.

Dabei entspricht ein + etwa 18 CP aus Gurps und es entstehen die folgenden Werte:

Vobsy <-> Gurps®

+ <-> bis 18 CP

++ <-> bis 54 CP

+++ <-> bis 108 CP

++++ <-> bis 180 CP

Für Nachteile auf die gleiche Art, nur im Negativen.

Kampf

Das EWS ermöglicht die Behandlung von Kämpfen auf zwei verschiedene Arten.

In den Grundregeln findet sich das "Ein Wurf System", das einfach eine schnelle Bestimmung des Ausgangs von Konfrontationen ermöglicht, während das komplexere Fokusmodul Kampf ein detaillierteres Ausspielen von Kämpfen fördert.

Bei Verwendung des "Ein Wurf Systems" wird ein Kampf ebenso schnell und leicht abgehandelt wie ein kurzer Bardenwettbewerb, da der Kampf nicht in's Rampenlicht rückt.

Es kann daher auch als Vorlage für Regeln von vielen anderen Arten von Konfrontationen genutzt werden.

Da allerdings in den meisten Runden Kämpfe einen Fokus erhalten, findet sich direkt im Anhang dieses Heftes das Fokusmodul Kampf, mit dem der Kampf ein Stückweit ins Rampenlicht rückt und mehr Regelzeit erhält.

Bevor wir aber auf die Details des Kampfes eingehen, müssen wir uns kurz um seine Auswirkungen kümmern: Um Schaden, Wunden und Trefferpunkte.

Vorgriff: Waffenloser Kampf

Kämpft ein Charakter waffenlos gegen einen bewaffneten Gegner, so erhält er allgemein 3 Punkte Malus auf seinen Wert.

Das Gleiche gilt für den Kampf mit sehr kurzer gegen sehr lange Waffen, z.B. Dolch gegen Schwert. Oder Schwert gegen Lanze.



Schaden: Wunden und Trefferpunkte

Falls dein Charakter in Kämpfe geraten (und das kann in den meisten Runden ja bekanntlich recht leicht passieren), und auf der falschen Seite der Waffe stehen sollte, kann das zwei verschiedene Auswirkungen haben. Er kann einfach Schaden erhalten oder sich zusätzlich eine tiefe oder gar kritische Wunde zuziehen.

Um zu bestimmen, was passiert, haben Charaktere Trefferpunkte und eine Wundschwelle.

Die Trefferpunkte sind das Maß dafür, wie gut es ihm körperlich noch geht.

Sie liegen bei dem Doppelten der Schadensresistenz (oder einer anderen passenden Eigenschaft) des Charakters.

Bei durchschnittlichen Charakteren sind das 24 Punkte.

Die Wundschwelle liegt bei einem Drittel der Schadensresistenz, bzw. bei einem Drittel der schon für die Trefferpunkte gewählten Eigenschaft.

Bei einem durchschnittlichen Charakter liegt sie bei 4.

Erschöpfung

Um die Ausdauer der Charaktere und ihr Durchhaltevermögen besser einschätzen zu können, und vor allem auch für Magie, Psi und ähnliches, kann Erschöpfung mit einbezogen werden.

Erschöpfung wird berechnet wie die Trefferpunkte, muss allerdings auf einer anderen Eigenschaft aufbauen (die verdoppelt wird, um die Ausdauer des Charakters zu erhalten). Der Spieler kann sich aussuchen, welche passende Eigenschaft er für Erschöpfung nehmen will und welche für TP.

Abzüge durch niedrige Erschöpfung werden behandelt wie bei den TP, mit der Ausnahme, dass der Charakter schon bei Erreichen seiner halben Erschöpfung einen Punkt Malus erhält.

Niedrige Trefferpunkte:

Wenn die verbleibenden Trefferpunkte eines Charakters unter seine Wundschwelle sinken, beginnt er zu taumeln und erhält einen Malus von 3 Punkten auf alle Handlungen.

Sinken sie auf 0 oder darunter, so muss er eine fordernde Probe auf Konstitution oder eine andere passende Eigenschaft bestehen (gegen 12, ohne weitere Mali), um weiterhin handeln zu können.

Misslingt diese Probe, so wird er handlungsunfähig.

Wenn sie gelingt, steigt sein Malus auf 6 Punkte für alle weiteren Handlungen, er kann aber weiterhin agieren.

Sinken seine TP auf den Wert seiner gewählten Eigenschaft im negativen (z.B. auf -KO), dann muss er erneut gegen 12 würfeln (ohne Mali). Bei Misslingen ist der Charakter tot. Bei Gelingen kann er weiterhandeln und muss jedes Mal erneut würfeln, wenn der Schaden unter ein weiteres vielfaches seiner Eigenschaft gefallen ist.

Sinken die Trefferpunkte unter das Vierfache der gewählten Eigenschaft (z.B. -4xKO), dann ist er unwiderbringlich tot.

Er hat das 6-fache seiner Eigenschaft an Schaden eingesteckt, und es ist nicht mehr genug von ihm übrig, um zu leben.

Regeneration von Erschöpfung

Normale Charaktere regenerieren pro Stunde Erschöpfungspunkte in Höhe ihrer Erschöpfungsschwelle (1/3 der gewählten Eigenschaft), also durchschnittlich 4 Punkte, das heißt einen Punkt alle 15 Minuten.

Eine Nacht Schlaf heilt im allgemeinen die Erschöpfung vollständig.

Interessante Module: Kurzfristige und langfristige Erschöpfung (KLEM), Erschöpfung durch Proben (ErPM)

Schaden durch Erschöpfung

Wenn er Charakter Erschöpfung in Höhe der Erschöpfungsschwelle auf einen Schlag erhält, z.B. Im Waffenlosen Kampf, bekommt er zusätzlich einen Punkt Schaden (auf TP).

Wunden:

Erhält ein Charakter mit einem Treffer weniger als seine Wundschwelle an Schaden, dann streicht er sich den Schaden nur von seinen Trefferpunkten ab.

Erhält der Charakter aber Schaden in Höhe seiner Wundschwelle oder darüber hinaus, dann steckt er eine Wunde ein, die alle seine Handlungen um 3 erschwert, bis sie geheilt ist.

Erhält er gar Schaden in Höhe der gewählten Eigenschaft, dann hat er eine kritische Wunde erhalten und muss sich wohl nicht weiter aktiv um das Geschehen kümmern. In Stresssituationen sind seine Handlungen um 6 Punkte, in Ruhe um 12 Punkte erschwert, und es hält ihn fast nur noch Adrenalin aufrecht.

Eine Wunde entspricht einem Stich in's Bein oder einem Schnitt in der Seite. Sie ist äußerst schmerzhaft und behindernd, aber alleine nicht direkt lebensbedrohend (es sei denn, sie wird nicht versorgt).

Eine kritische Wunde beendet den Kampf meist. Sie bedeutet zerschmetterte Knochen, abgetrennte Gliedmaßen, hervorquellende Eingeweide u.ä..

Interessante Module: Betäubungsschaden (BetM). Willensmodul (Will)

Wunden heilen

Wunden gelten als geheilt, sobald der Schaden der Wunde geheilt ist. Dann behindern sie zumindest nicht mehr.

Konkret bedeutet das:

- Hat der Charakter nur eine Wunde, gilt sie als geheilt, wenn all seine Trefferpunkte geheilt sind (TP).

- Hat er zwei Wunden, gilt eine von ihnen als geheilt, sobald der Schaden auf eine Wundschwelle abgesunken ist.

- Bei drei Wunden muss der Schaden für die Heilung der ersten Wunde auf die doppelte Wundschwelle absinken, für die Zweite auf die Wundschwelle und für die Dritte müssen alle TP geheilt werden.

- Eine krit. Wunde wird zu einer Wunde, wenn der Schaden auf eine Wundschwelle absinkt.

- Kritische Wunden und Alte heilen zuerst.

Heilung

Egal, welchen Schaden ein Charakter erhält, sobald er ihn hat, sollte er irgendwann heilen (ansonsten wird der Charakter sich nicht lange Sorgen um den Schaden machen können).

Im einfachen Heilungssystem heilen Charaktere pro Woche Ruhe eine Anzahl von Trefferpunkten gleich ihrer Wundschwelle minus 2. Jede Wunde reduziert die Heilung um einen Punkt, jede kritische Wunde reduziert sie um zwei Punkte.

Ein Charakter mit einer Wundschwelle von 4 heilt also 2 Trefferpunkte pro Woche. Hat er eine Wunde, ist es nur noch 1 Punkt pro Woche, mit zwei Wunden oder einer kritischen Wunde heilt er schon nichts mehr und mit zwei kritischen Wunden verliert er sogar zwei Punkte pro Woche, statt zu heilen, d.h. er siecht dahin, da sein Körper mit den Schäden einfach nicht zurecht kommt.

Auch verschiedene weitere Umstände verändern die Heilungsgeschwindigkeit.

Reisende Charaktere regenerieren langsamer. Auf einem Schiff heilen sie noch Wundschwelle -3 Trefferpunkte (WS-3 TP) pro Woche, während es bei einem Gewaltmarsch nur noch WS-6 TP sind, Charaktere mit weniger als überragender Konstitution (18) also jede Wochen Schaden nehmen.

Einfluss der Heilungsumstände

Verschiedene weitere Umstände beeinflussen die Geschwindigkeit der Heilung. Einige davon sind hier kurz zusammengefasst. Die Modifikatoren werden auf die normale Heilung von WS -2 TP pro Woche angerechnet.

Aktivität:

- * Schiffsreise: ± 0 bis -2 TP
- * In Kutsche auf guten Straßen: -1 TP
- * Zu Pferde/schlechte Kutsche: -2 TP
- * Gewaltmarsch: -4 TP

Umstand:

- * Feldlazarett: +0
- * Im Bett in Ruhe mit Kräutern: +1
- * Modernes Krankenhaus: +2TP
- * nahe Zukunft: +3 TP
- * ferne Zukunft: +6 TP
- * Ultra-Tech: +12 TP

Weitere Infos: Heilungsmodul (Heil).

Heilungszeiten

Ein Charakter mit durchschnittlicher KO (12) und ohne Wunden regeneriert pro Monat auf sanften Reisen durchschnittlich 4 TP (WS-3/Woche). Mit Wunde regeneriert er auf Reisen normalerweise nichts. Bei Bettruhe unverwundet 8 TP (WS-2), mit Wunde 4 TP.

Mit sehr guter KO (15) regeneriert er etwa 8 TP pro Monat Reise (2 TP pro Woche), mit einer Wunde allerdings nur 4 TP (was genügt, um die Wunde in etwas über einem Monat Reisezeit zu heilen).

Mit überragender KO (18) regeneriert er ohne Wunde 12 TP pro Reisemonat, bzw. etwa 3 pro Woche, 1 TP alle zwei Tage.

In einem Krankenhaus regeneriert ein durchschnittlicher Charakter (KO: 12) mit einer Wunde durchschnittlich 3 TP pro Woche, kann also nach 10 Tagen wieder nach Hause. Mit kritischer Wunde sind es etwa 2TP pro Woche und es dauert etwa 6 Wochen, bis die Wunde soweit geheilt ist, dass sie ihn nicht mehr aktiv behindert.

Ein schwacher Charakter (KO: 9) regeneriert dagegen mit Wunde im Krankenhaus nur 2TP pro Woche, braucht also 10 Tage Heilungszeit. Mit kritischer Wunde werden daraus 1TP pro Woche und 3 Monate Krankenhaus.

Modul: Detaillierte Heilung (Heil) .

Heilung in "Realität" (Vergleich)

- Kiefer gebrochen: 4 Wochen Krankenhaus (-bett).
- Armbruch: etwa 6 Wochen.

Andere

Schadensarten

Charaktere können nicht nur körperliche Schäden davontragen, sondern auch auf verschiedenste andere Arten Schaden nehmen.

Ein Beispiel ist mentaler Schaden (kurz):

Hier werden mentale Trefferpunkte aus Willenskraft x2 berechnet. Wunden haben die gleichen Folgen, wie körperliche Wunden. Sie sind Psychosen, Schrecken, Panik, uvm., und sie schwächen wie körperliche Wunden.

Eine mentale Wunde kann vernarben. Die Wunde wird zu einem passenden Nachteil (-) (z.B. Phobie) und verschwindet dafür.

Das Ein Wurf System

Konfrontationen, die keinen Fokus erhalten sollen, werden mit dem Ein Wurf System abgehandelt.

Wenn sich zwei Charaktere im Kampf gegenüberstehen, würfeln die Spieler hier genau einmal, und das Ergebnis des Kampfes steht fest.

Dazu addiert erst jeder der Spieler den Durchschnittsschaden seiner Waffe und den Schutzwert seiner Rüstung auf den Fertigkeitwert, mit dem er kämpft.

Jetzt würfeln beide. Derjenige mit dem höheren Ergebnis (Wert \pm Wurf) gewinnt die Konfrontation, sein Gegner ist Kampf unfähig und erhält drei Wunden plus eine weitere je drei Punkte Differenz.

Der Gewinner erhält dabei drei Wunden abzüglich einer Wunde für je drei Punkte Differenz. Wenn sein Ergebnis also 6 Punkte höher war als das seines Kontrahenten, erhält er nur eine Wunde. Wenn der Gewinner 9 Punkte besser war als sein Kontrahent, geht er unbeschadet aus der Konfrontation hervor.

Hat nur einer der Kontrahenten eine Fernkampfwaffe, erhält er bis 1 Meter Abstand einen Punkt Bonus, bis 3 Meter drei Punkte, bei mehr als 3 Metern 6 Punkte und bei über 9 Metern 9 Punkte. Sehr langsame Waffen (Armbrust, Kriegshammer, ...) geben -1 bis -6 Malus (SL).

Beispielwaffen:

Nahkampf:

Stab: 3

Dolch: 2

Schwert: 4

Kriegshammer: 8

Doppelaxt: 10

Laserschwert: 36

Fernkampf:

Bogen: 4

Pistole: 4

- 9MM: 8

Jagdgewehr: 16

Laserpistole*: 4/Ladung

Blaster (20 Lad.): 16

Blastergewehr: 24

*: Zahl der Ladungen von 1 bis "bleibender Strahl" (6/s) einstellbar. 100 Ladungen in der Energiezelle.

Rüstungsbeispiele:

Name: Schutz

Ledermantel: 1-2

Lederrüstung: 2

Kettenhemd: 3-5

Gestechrüstung: 7

Kugels. Weste: 8*/2

leichte Panz.**: 20

* Gegen Kugeln

** Space Marines

In diesen Kämpfen können verschiedene Taktiken genutzt werden, die diesem einfachen Konfrontationssystem größere Flexibilität geben. Beispiele für Kampf-taktiken sind:

- Vorsichtiger Kampf: Hierdurch erhält der Charakter, wenn er verliert, nur eine Wunde für je 3 Punkte Differenz und keine, wenn er gewinnt. Dafür hat er allerdings einen Malus von 3 Punkten auf seinen FW (Gewinnchance 1/3 statt 1/2 bei gleichstarken Gegnern).

- Um Leben und Tod: Der Charakter kämpft bis zu seinem Tod. Dafür erhält er 6 Punkte Bonus auf seinen Wurf. Sollte er verlieren, ist er allerdings unwiederbringlich tot und nicht nur kampfunfähig (5/6 Chance auf Sieg, 1/6 tot).

- Reine Flucht: Hier versucht der Charakter vor seinem Kontrahenten zu fliehen. Sollte er gewinnen, entkommt er. Sein Kontrahent erhält dabei keinen Schaden, der Fliehende selbst aber trotzdem drei Wunden abzüglich einer Wunde je drei Punkte Differenz. Wer nur zu fliehen versucht erhält 6 Punkte Bonus auf seinen FW (5/6 Chance zu entkommen). Besonders hier können auch unterstützende Fertigkeiten genutzt werden.

- Unterstützende Fertigkeiten: Fertigkeiten wie Rennen, Verstecken, Einschüchtern, Bluffen, Klettern u.ä. können als Unterstützung genommen werden, wenn es zur Situation passt. Jede dieser Fertigkeiten gibt dann für jeweils 3 Punkte über 9 einen Punkt Bonus auf den FW (mit dem vobsy: 1 Punkt pro +).

Deckung

Ist die Entfernung zwischen den Kämpfern größer als Kurz, dann beinhaltet der Kampf auch Sprünge von Deckung zu Deckung, Anschleichen und vieles mehr.

Als einfachste Handhabung kann die Spielleiterin für bessere Deckung einen Bonus von 1 (kniehohe Mauer) bis 3 (undurchsichtiger Dschungel) vergeben.

Kombinieren von Kampf-taktiken

Diese Kampf-taktiken können alle kombiniert werden, wobei "Vorsichtig" und "Um Leben und Tod" zusammen beim Verlieren trotzdem den Tod nach sich ziehen.

Gewinnen ohne zu verletzen

Ein Kämpfer kann sich entscheiden, seinen Gegner nicht zu verletzen, erhält dann aber 3 Punkte Malus.

Hinweise zum Leiten

Kaum ein Spieler stirbt gerne aus Würfelpech, also sollten die Gegner immer noch ein paar andere Reaktionsmöglichkeiten haben, die sie nutzen können, statt den Charakter zu töten.

Beträgt die Differenz bei einem Kampfwurf in irgendeinem Fall mehr als 9 Punkte, kann der Gegner (oder Spieler) sich auch entscheiden, seinen Kontrahenten nur kampfunfähig zu machen (auf welche Art auch immer), statt ihn zu verletzen oder 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.

Adressen mit SL-Tipps

Es gibt im Netz eine Reihe Materialien für Spielleiter.

Viele von ihnen sind auf der Seite SL-Tipps.de verlinkt.

SL-Tipps.de ist ein Wiki in dem jeder Besucher mitschreiben kann (ähnlich wie in der Wikipedia),

(Die Seite hat sich einfachen und schnell einsetzbaren Tipps verschrieben)

Falls du Seiten findest, die in der dortigen Linkliste noch fehlen, füg sie doch einfach hinzu. :)

Und falls du selbst noch Tipps weitergeben willst, kannst du ihnen dort ein neues Zuhause geben.

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 Module auf <http://module.lw6.org> und im Anhang des Regelwerks.

Verfügbare Module

Allgemein:

- Kritische Erfolge und Patzer (Krit)
- Alternative Zufallssysteme (AZul)

Charaktererschaffung:

- Eigenschaftskategorien und Untereigenschaften (EigM)
- Fertigkeit, Beruf, Hintergrund und Spezialisierungen (FeMo)
- Kategoriensystem (KaSy)
- Steigerung im vobsy (vost)
- Objektives Erschaffungssystem (obje)
- Objektive Charakterentwicklung und Steigerung (CEnt)

Kampf:

- Martial Arts Modul (MAMo)
- Initiative im Kampf (Init)
- Schildregeln (Sire)
- Betäubungsschaden (BetM)
- Tödlichkeitsmodul (Töte)
- Chipmodul (Chip)
- Gezielte Angriffe (ZAng)
- Gruppen-Angriffe (GAng)

Module selbst entwickeln

Eine der Hauptstärken des EWS ist, dass es sauber durch Module anpassbar ist.

Unterstützung zum Schreiben von eigenen Modulen findest du auf der Seite <http://eigene-module.lw6.org>

Sie bietet bereits vorgefertigte Regelmechanismen, die durchgerechnet sind und direkt für Module verwendet werden können.

Die Anforderungen an ein Modul sind eine Einleitung, die auch den wahrscheinlichen Effekt auf das Spielgefühl beschreibt, ein Hauptteil, der Details liefert, und mindestens ein Beispiel, das die Nutzung zeigt.

Ein Modul für das EWS muss es unter der selben freien Lizenz stehen (siehe Epilog alias Rückseite).

Anhang

Im Anhang sind einige Module abgedruckt, die für die meisten Spielrunden interessant sind, und die daher direkt im Regelwerk stehen.

Verschiedene Spielwelten finden sich auf der Webseite des Ein Würfel Systems:
<http://1w6.org>

Warum noch ein Rollenspielsystem?

Es gibt schon viele Rollenspiele auf dem Markt und im Netz, doch ein paar Punkte heben das EWS von ihnen ab, und sie sind für mich der Grund, es immer weiter zu entwickeln.

Drei davon sind:

- Es ist frei, und zwar frei wie es GNU/Linux und die Wikipedia sind. Das heißt: *Frei lizenziiert und frei nutzbar*. (Details auf der Rückseite)

- Es vermeidet Überladung der Charakterhefte durch *Beruf und Hintergrund* und die Spieler wählen sich selbst genau die Eigenschaften, Fertigkeiten und Merkmale, die *ihren Charakter am besten beschreiben*.

- Und es braucht nur einen 6-seitigen Würfel. :)

Modul: Steigerung im vobsy (vost)

Während in One-Shots und sehr kurzen Runden die Weiterentwicklung von Charakteren meist weniger wichtig ist und einfach per Absprache gemacht werden kann, nimmt sie in langen Runden oft einen zentralen Platz ein.

Mit diesem Modul kannst du der Steigerung von Charakteren mehr Raum geben, und sie kann ein zentraler Teil der Spiels werden.

Nach jedem Spielabend (und auch während dem Spiel) kann die Spielleiterin den Charakteren Entwicklungsmöglichkeiten eröffnen, die hier einfach in Strichen abgehandelt werden.

Dabei sind 1 bis 3 Striche pro Spielabend durchschnittlich für normale bis heldenhafte Runden.

Diese Striche können auf die Eigenschaften, Fertigkeiten und Merkmale verteilt werden.

Pro Punkt müssen Spieler dabei bei Eigenschaften eine Anzahl von Strichen gleich der Plusse der nächsten Schwelle aufbringen, während bei Fertigkeiten ein Strich mehr benötigt wird (also so viele Striche wie sie bei einer drei Punkte höheren Eigenschaft brauchen würden).

Neue Eigenschaften und Fertigkeiten

Wenn ein Spieler in einem Charakter eine neue Fertigkeit oder Eigenschaft geben will, kostet das drei Striche.

Bei Eigenschaften wird einfach von 12 aufwärts gesteigert (d.h. Mit einem Strich pro Punkt bis zum ersten Plus).

Bei Fertigkeiten gibt der erste Strich einen Wert von 6 (schonmal gemacht), der zweite einen Wert von 9 (schwach), und der dritte erhöht sie auf 12 (durchschnittlich).

Bei Berufen gilt die gleiche Regeln, aber ein Strich gibt 3 (blutiger Anfänger), zwei geben 6 (fast alles davon schonmal gemacht), drei geben 9 (schwach).

Grund: Fertigkeiten und Beruf erhalten Eigenschaftsboni.

Um das einfach aufzuzeichnen, werden die Striche zu Dreiecken zusammengefügt, so dass drei Striche ein Dreieck ergeben:

˘ : Ein Strich

^ : Zwei Striche

Δ : Drei Striche: Dreieck

Sobald alle nötigen Dreiecke gezeichnet sind, steigt die Fertigkeit auf die nächste Schwelle, d.h. Die Dreiecke werden zu Flüssen und die nächste Steigerung wird teurer.

Striche pro Abend

Die beste Anzahl von Strichen pro Abend hängt von der Länge der Kampagne und der geplanten Entwicklungsgeschwindigkeit ab.

Um die optimale Zahl von Strichen pro Runde zu berechnen, such einfach die Anfängliche Machtstufe der Charaktere heraus und zähle die Ecken zusammen.

Dann überleg dir die Machtstufe, auf der die Charaktere nach der Kampagne sein sollen und zähle auch hier die Dreiecke zusammen.

Die Differenz nimmst du mal drei um die gesamte Zahl der Striche zu finden, die sie bekommen sollen.

Dann teile sie durch die geplante Anzahl der Spielrunden, um eine Richtlinie für die Zahl der Striche pro Spielabend zu erhalten.

Eigenschaften

steigern, um

Fertigkeiten zu verbessern

Da im vobsy die Eigenschaften einen Bonus auf die Fertigkeiten geben, können Spieler ihre Fertigkeiten auch indirekt steigern, indem sie die Eigenschaften verbessern, auf denen die Fertigkeiten aufbauen.

Zur Berechnung der Kosten einer Fertigungs-Steigerung wird immer der Grundwert genommen wird, so dass es bei hohen Fertigkeitwerten und niedrigen Eigenschaften oft ratsam ist, erst die Eigenschaften zu steigern, vor allem weil eine Eigenschaft ohne Schwierigkeiten als Basis für viele unterschiedliche Fertigkeiten dienen kann.

Auch im echten Leben nutzen wir unsere Stärken ja auf verschiedene Arten.

Zwei Beispiele für die Strichvergabe findest du in der Seitenleiste.

Beispielsteigerung

Kehren wir noch einmal zu Lazaro zurück.

Er ist gerade von einer längeren Seefahrt zurückgekehrt, wobei wir nicht auf alle Details eingehen werden.

Da er die Reise um einige sehr schöne Szenen bereichert hat (vor allem an dem Abend des Festes der Grafentochter) und mehrfach in Gefahr für Leben und Freiheit geriet (wenn auch nicht durch Piraten, sondern durch die Leibwachen der genannten Dame), hat die Spielleiterin zusammen mit der restlichen Runde entschieden, ihm 4 Striche zu geben (wie auch dem reisenden Mönch für seine ausdauernden und ideenreichen Versuche, Lazaro in's Gewissen zu reden, obwohl die letztendlich die Wachen auf den Plan riefen).

Da er in diesem Abenteuer regen Kontakt mit feinen Damen genießen konnte und aus schwierigen Lagen eher durch seine flinke Zunge und seine Freunde entkommen konnte, als durch seinen Degen, entscheidet sich Lazaros Spieler, also Sven, sowohl Charisma als auch die Kunst des Flirtens zu steigern.

Zwei Beispiele für die Strichvergabe

Im Beispiel von Lazaro hat die SL eine Heldenrunde geplant, die über ein Jahr laufen soll (etwa 20 Spielabende).

Nach der Kampagne sollen die Charaktere die Geschichte ihrer Welt mitbestimmen, also Beweger sein (16 Ecken), und sie starten als angehende Helden (7 Ecken). Die Differenz (9) mal drei ergibt 27 Striche.

Statt einen Punkt pro Abend zu geben, teilt die die Kampagne allerdings lieber in sieben Abschnitte und vergibt dafür je 3-5 Striche., denn sie will bei der Strichvergabe mehr Freiheit haben, und sie will, dass die Spieler die Veränderungen ihrer Charaktere deutlicher spüren. Dafür nimmt sie sprunghaftere Entwicklungen gerne in Kauf.

Er hat bereits sehr hohes Charisma (+: 15: sehr gut), und will nun den ersten von drei Schritten zur nächsten Schwelle gehen, das heißt zu ++ (18: überragend). Charisma ist eine Eigenschaft, also braucht er für einen Punkt zwei Striche, einen für jedes Plus der nächsten Schwelle.

Weil er das ganze Abenteuer über immer wieder Charisma genutzt hat, erlaubt ihm die SL, 2 Striche darauf zu legen, sodass beide benötigten Plusse nun einen Strich ausgefüllt sind und der Wert um einen Punkt auf 16 steigt.

Den verbleibenden Strich will er nutzen, um die Kunst des Flirtens zu steigern, in der sein Grundwert durchschnittlich ist (damit ist er effektiv gut: $12+2=14$), er aber noch viel besser werden will. Da die nächste Schwelle in der Kunst der Flirtens + ist (sehr gut: 15), braucht er weitere zwei Striche, um sie einen Punkt zu steigern und wird so sehr gut: $13+2=15$.

Drei Wochen später, nach einem weiteren bestandenen Abenteuer (und einer unangenehmen Bekanntschaft mit den Schlägern des Verlobten dieser Gräfin), sitzt die gesamte Gruppe wieder beisammen. Lazaro gibt in der Schenke Lauterbach ihre Abenteuer zum Besten, während sein Spieler sich über ein weiteres gelungenes Abenteuer freut und darüber Scherzt, dass sein Charakter sich wohl auf den Adelsfesten des Landes nur noch maskiert zeigen kann, und dass der nächste Maskenball den Anfang seiner Legende formen wird.

Steigern von Spezialisierungen
Spezialisierungen werden wie normale Fertigkeiten gesteigert, doch ein Plus gibt nicht 12, sondern den Wert der effektiven Grundfertigkeit + 3.

Die ersten drei Striche geben hier jeweils einen Punkt.

Wenn die Grundfertigkeit einer Spezialisierung gesteigert wird, dann steigt auch die Spezialisierung.

Wollte Lazaro sich zum Beispiel in der "Kunst des Flirtens" auf "Damen von Adel" spezialisieren, würde ihn eine Steigerung dieser Spezialisierung um einen Punkt nur einen Strich kosten:

Kunst des Flirtens (Damen von Adel):
 $13+2 = 15$ (16)

Da hier ein Hauptabschnitt der Geschichte endet, gibt die Spielleiterin jedem von ihnen 4 Striche, die Sven vollständig auf die Kunst des Flirtens legt, so dass sein effektiver Wert von $13+2$ auf $15+2 = 17$ steigt.

Die nächste Steigerung wird ihn nun also 3 Striche pro Punkt kosten, denn sein Grundwert erreicht + (15) und geht auf ++ zu (18). Fertigkeiten kosten in der Steigerung soviel wie Eigenschaften, die bereits auf die Schwelle darüber zugehen (+++: 21), denn sie erhalten zusätzlich zu diesem Grundwert die Boni durch zwei passende Eigenschaften.

Auf die nächste Steigerung wird Lazaro damit wohl noch etwas warten müssen.

Punkte für gutes Rollenspiel?

Es hat sich in vielen Systemen eingebürgert, Punkte für gutes Rollenspiel zu vergeben.

Ob das für deine Gruppe sinnvoll ist, hängt von deinen Spielen ab.

In jedem Fall aber ist es sinnvoll, nach der Runde über die schönsten Szenen zu reden, und ihr solltet dafür am Ende jeder Runde Zeit einplanen und frei halten.

Fokusmodul: Kampf

Kämpfe sind in den meisten Runden die letzte und stärkste Eskalation von Konflikten, und damit nehmen sie in vielen Geschichten recht viel Raum ein.

Wenn du ihnen daher in deinen Runden mehr Spielzeit geben willst, kannst du mit diesem Modul einen Fokus auf den Kampf legen.

In diesem Modul ist das Kampfsystem des EWS 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.

Wirkung des $\pm W6$

Ich habe hier etwas Platz zum Erzählen, also möchte ich kurz von einem der Effekte des $\pm W6$ sprechen.

Durch die Werteverteilung des $\pm W6$ (von -5 bis +6) ergibt sich für jeden Wert des Charakters eine ganz eigene Chancenverteilung für die verschiedenen Mindestwürfe.

Lazaros gute Kunst des Flirtens (14) bedeutete zum Beispiel dass er 2/3 der fordernden Aufgaben (MW: 12) schaffte.

Nach der Steigerung auf 15 schaffte er sie fast immer (83%) und witterte zum ersten Mal die Chance (17%) auch extreme Aufgaben (21) zu bewältigen. Sonstige Chancen blieben gleich.

Die Langform gibt es auf lw6.org:
<http://werte.lw6.org>

Nahkampf

Die Regeln des Fokusmoduls Kampf 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 + Schadenswert - Rüstungsschutz.

Für schöne Beschreibungen der Aktionen und kreatives Einbeziehen der Umgebung kann die Spielleiterin bis zu 3 Punkte Bonus vergeben.

Alles Kampferschwerende geht als Malus ein.

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

Treffer einstecken

Ein Kämpfer kann sich entscheiden, seine Verteidigung fallen zu lassen und einen Treffer einzustecken.

In diesem Fall würfeln erst beide Kämpfer einen normalen Kampfwurf, wobei der Kämpfer, der einen Treffer einstecken will, einen Bonus von 3 Punkten erhält, denn er verändert den Rhythmus des Kampfes grundlegend.

Gewinnt er den Wurf, würfeln danach beide Kämpfer einfach gegen 12 (Sie sind im Kampf). Wem der Wurf gelingt, dessen Schlag trifft (oft beide), die Differenz zu 12 wird zum Schaden addiert.

Da es Willen benötigt, einfach Treffer einzustecken, kann die SL vorher eine Probe auf Wille verlangen.

Beispielkampf, Nahkampf

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 nur Schemen für den ungeübten Beobachter. Während sein erster Gegner die Waffe hochreißt, zucken Stahlkatzes Krallen nach dessen 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 Soldaten. Stahlkatze trifft und die Differenz von 11 wird auf den Schaden addiert. Zusätzlich verursachen Stahlkatzes Krallen 1W6 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.

Beispielwaffen:

(2W sind $2*1W$, also der gewürfelte Wert verdoppelt)

Nahkampf:

Stab: 2W-5

Dolch: 1W3

Schwert: 1W6

Kriegshammer: 2W

Doppelaxt: 2W+2

Laserschwert: $36\pm W6$

Fernkampf:

Bogen: 1W

Pistole: 1W

- 9MM: 2W

Jagdgewehr: $16\pm W6$

Laserpistole*: 4/Ladung $\pm W6$

Blaster**: $16\pm W6$

Blastergewehr**: $24\pm W6$

*: Zahl der Ladungen von 1 bis "bleibender Strahl" (6/s) einstellbar. 100 Schuss in der Energiezelle.

** : Militärische Versionen verursachen 1,5-fachen Schaden. Hotshot-bar für Verdopplung des Schadens aber 5-facher Verbrauch. 20 Schuss.

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 ständig in 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

Rüstungsbeispiele:

Ledermantel:

- RS: 1-2
- Gewicht: 4-8kg

Kettenhemd:

- RS: 3-5
- Gewicht: 8-30kg

Gesteckrüstung:

- RS: 7
- Gewicht: 25-60kg

Kugels. Weste*

- RS: 8/2
- Gewicht: 1kg

leichte Panz.**

- RS: 20
- Gewicht: 15kg

*: Gegen Kugeln 8, sonst 2.

** : Von Space Marines, Raumpatrouille und ähnlichen Science-Fiction Truppen.

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 schnell oder bewegt sich quer zur Sichtlinie: MW+3
- Angreifer geht 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

Beispiele für Verletzungen:

- Wunden:

Jede dieser Verletzungen bewirkt -3 auf alle Werte, bis die Wunde geheilt ist

- Schnitt über das Gesicht, der grässliche Narben hinterlässt und Blut in die Augen sickern lässt.

- Schlag auf die Augen, führt kurzzeitig zur teilweisen Erblindung.

- Messer im Bauch, nicht umgedreht.

- Knie in den Genitalien, möglicherweise auch der Holm der Waffe.

- Treffer in den Oberarm, Arm fast unbenutzbar (nimm den anderen).

erneuter Wurf. Bei einer 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 Sichtlinie: MW+3

Deckung:

- Ziel in 1/3-Deckung (z.B. Beine gedeckt): MW+3

- Ziel in 2/3-Deckung (z.B. Nur Schultern und Kopf sichtbar): MW+6

- Ziel in 90% Deckung (z.B. Nur Kopf oder nur Arm sichtbar): MW+9

- Schütze in 2/3 Deckung (oder mehr): MW+3

- Schütze in über 90% Deckung (Blindschuss): MW+9

Beispielkampf, Fernkampf

Stahlkatze streift über die leeren Dächer des Hochhausghettos. Dann und Wann huschen Katzen zur Seite oder erstarren mit gestäubtem 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 verrostete Feuerleiter. Auf halbem Weg sieht er einige Ratten, die sich in nichts von dem Kadaver eines verhungerten Hundes ab-

- Schnitt im Oberschenkel, Bein nur noch unter Schmerzen benutzbar.

- Messer schrammt über die Rippen und zerschneidet die Haut. Rippenbrüche.

- Messer in die Seite, Schmerzen beim Atmen, Messer reißt die Haut auf, Krallen fetzen Haut herunter.

- *Kritische Wunden:*

Kritische Wunden sind heftig und stehen für grausige Schäden. Jede der Verletzungen bedeutet im Kampf einen Malus von 6 Punkten.

Sobald der Kampf endet und das Adrenalin nachlässt, steigt der Malus auf -12.

- Zertrümmerter Kiefer, Nase und Wange zerschmettert, Schädelbruch, Kiefer abgetrennt.

bringen lassen, ihrem Essen in dieser Nacht.

Dann berühren Stahlkatzes Krallen den erkalteten Beton des Gehsteigs unter den riesenhaften Silhouetten der Hochhäuser. Im gleichen Moment zerreit ein Grollen die Stille, und Stahlkatzes Blick springt die Strae herunter, zur Quelle des Lrms. In der leeren Gasse steht ein monstrses stachelbewehrtes Motorrad. Als Stahlkatzes Blick darauf fllt, reit der Fahrer eine Stachelkeule vom Boden, tritt das Motorrad los und jagt mit heulendem Motor auf Stahlkatze zu. Whrend die Silhouette des Motorrades immer weiter wchst und das Grollen des Motors selbst das Innere der Hochhuser zu erreichen scheint, tritt Stahlkatze einen unmerklichen Schritt zur Seite. Seine Krallen streichen ber den polierten Stahl eines Wurfsterns und entlocken ihm ein zartes sthlerne Singen. Sein Blick fixiert seinen Gegner ber die Stacheln des Lenkrads hinweg. Als das Motorrad ihn fast erreicht hat, bringen Stahlkatze zwei schnelle Schritte aus der Reichweite der Keule, und die Wurf-scheibe verlsst seine Krallen auf einer tdlichen Bahn.

Technisches:

- Grund-MW: Kurz im Kampf: MW 12
 - Angreifer bewegt sich schnell: MW+3
 - Ziel in 1/3 Deckung (Beine hinter dem Motorrad: MW+3 (d.h. er ist bei 18))
 - Fernkampfwert von Stahlkatze: 12.
- Um zu treffen muss er eine 6

- Ein Auge zerquetscht oder ausgestochen, beide Augen mit der Fackel erwischt (kurzzeitig erblindet, vielleicht Langzeit schden).

- Messer im Bauch und umgedreht, Gdrme glitschen auf den Boden, Schnitt ber die komplette Bauchdecke, Krallen tief in den Bauch gerammt, Magen durchstochen, jegliche anderen wichtigen Organe angestochen oder zerschnitten oder zerfetzt.

- Genitalien zerquetscht oder sehr gefhrlich gequetscht, recht wahrscheinlich bleibende Unfruchtbarkeit und innere Blutungen. Schnitt in die Genitalien, Pferdehuf sehr genau abbekommen...

- Arm oder Bein abgetrennt oder zertrmmert. Unbrauchbar.

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 bewegende Ziele in seiner Sichtlinie um bis zu 6 Punkte senken (pro Punkt über 9 um 1).

Sieht ein Charakter einen 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, so gelingt es ihm auszuweichen.

Bei Waffen mit schnellen Projektilen (Pistolen, Laserwaffen, Blaster) 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 die Waffe vielleicht sogar fangen (SL-Entscheidung. Als Richtlinie sollte er mindestens eine 9 Punkte höhere Differenz haben als der Schütze).

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

- Brustkorb eingedrückt, Rippen gesplittert, Brustkorb gespalten (Axt, o.ä.), Schlüsselbein zertrümmert, Stich in die Lunge oder zwischen die Rippen (je nach gewünschter Tödlichkeit).

- Lanze durch den Rücken und durch die Rippen gebrochen, Lunge erwischt (kann zu einem sehr langsamen Tod führen, wenn der Kampf grausam sein soll),

- Streitkolben hat Rippen zertrümmert, Messer zwischen die Rippen gerammt und beim Drehen Rippen gebrochen.

Hinweise zum Leiten

Der Kampf im EWS ist schnell und tödlich. Daher sollten Spieler und SL immer an stilvolle Beschreibungen denken. 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 Handlung beschreibt, wonach der Verteidiger beschreibt, wie er darauf reagieren will. Sobald das Ergebnis feststeht, kann entweder die Spielleiterin beschreiben was passiert oder die Beschreibung dem Spieler überlassen (vor allem, wenn dessen Handlung Erfolg hatte).

Beispiel (nach dem Würfeln)

Spieler: "Nachdem ich seinem 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.'"

Gezielte Angriffe

Ein Charakter kann jederzeit entscheiden, auf eine bestimmte Körperregion zu zielen.

Im Fernkampf steigt dabei der Schaden um das Doppelte der Erschwernis.

Im Nahkampf steigt er um das Dreifache, da mit der Erschwernis auch das Risiko steigt, selbst getroffen zu werden.

Bauch/Rücken:

- Erschwernis: - 3
- Fern: Schaden +6
- Nah: Schaden +9

Bein/Arm:

- Erschwernis: - 6
- Fern: Schaden: +12
- Nah: Schaden: +18

Hand/Kopf:

- Erschwernis: - 9
- Fern: Schaden: +18
- Nah: Schaden: +27

Kehle/Auge:

- Erschwernis: - 12
- Fern: Schaden: +24
- Nah: Schaden: +36

*Detaillierter im Modul
Gezielte Angriffe
(ZAng)*

Lizenz und Epilog

Das EWS steht unter der kleineren freien Textlizenz: <http://lizenz.lw6.org>

In einem Satz: Die kleinere freie Textlizenz erlaubt Nutzung, Vertrieb und Veränderung des EWS, solange die Vorautoren genannt werden und jedem Anderen die freie Nutzung des Regelbereiches erlaubt und ermöglicht wird.

Zusätzlich ist es unter der GNU FDL und weiteren freien Lizenzen verfügbar (einzu-sehen auf <http://draketo.de/lizenzen>).
Quelldateien: <http://quellen.lw6.org>

Es wurde erstellt von
© 2007 - Arne Babenhauserheide
- (<http://draketo.de>)
unter Mithilfe von Julian Groß (SL),
Oliver Jahnel (Spieler, MAMo), Andreas
Jehle (Spieler), Jens Stengel (Spieler)
... und vielen anderen:
- <http://leute.lw6.org>

Außerdem mit Inspirationen aus DSA®
(Fanpro), Shadowrun® (FASA), Gurps®
(SJGames), Fudge(tm) (Grey Ghost
Press), Universe (von Hannah Silber-
nagl), Striker (von Luciano Graffeo),
Mechanical Dream® (Steamlogic) und
vielen weiteren.

An dieser Stelle: Danke!

Und vielen Dank an meine Frau, die
meine Verrücktheiten unterstützt.

Warum freie Werke?

Freie Werke schaffen eine Umgebung, in der Jede jeden Teil ihrer Umgebung nach ihren Wünschen gestalten kann und darf, solange sie die Freiheit von niemand Anderem einschränkt.

Wenn Dir dieser Satz nicht gefällt, kannst Du ihn ändern.

Warum ist das EWS frei lizenziert?

Damit eine stabile und immer wachsende Grundlage aus guten Ideen und Regeln entsteht, die Jede direkt nutzen kann.

Warum darf die Welt unfrei sein?

Weil Weltenbastler emotional sehr an ihrer Welt hängen. Das ist nicht maximal frei, sondern pragmatisch.

Wie kann ich mitmachen?

-> mitmachen.lw6.org