

Ein Würfel System

Für Welten,

Kampagnen und

One-Shots v2.5.1

Einfach saubere Regeln

3€



Bild:
Trudy
Wenzel

Seiten 3 bis 8:

Grundlagen

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

Seiten 9 bis 22:

Charaktererschaffung

- Charakterheft -
- Die Erschaffung -
- Beispiele für Eigenschaften, Fertigkeiten und Merkmale -
- Was bieten Beruf und Hintergrund? -

Seiten 23 bis 28: Konfrontationen

- Auswirkungen von Verletzungen -
- Das Ein Wurf System -
- Hinweise zum Leiten -

Seite 29: Anpassung des EWS

Seiten 30 und folgende:

Anhang

- Module -
- Steigerung --
- Fokus: Kampf --
- Lizenz und Epilog -

1w6.org

Frei wie in Freiheit
Frei wie GNU /Linux





Willkommen im 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 1w6-Systems zu finden.

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. Die sollten allerdings erkennbar sein, und ihr könnt und sollt sowieso selbst entscheiden, welche Regeln für eure Runde Sinn ergeben.

Grundtexte sind dabei im Haupttext, Optionales, Hintergründe und Ideen (wie diese Vorrede) in der Seitenleiste. Für bessere Übersichtlichkeit nutzen wir jeweils eigene Schriftstile

für Beispiele und

Vorgespräch

Das EWS, bzw. 1w6-System ist ein schnelles und flexibles Regelsystem für Fantasy und Science Fiction, Cyberpunk und Pulp Action und beliebige weitere Hintergründe.

Dieses Heft liefert dafür ein stabiles, freies und minimales Fundament, auf dem andere Werke aufbauen können. Seine Regeln sind direkt spielbar und unterstützen sowohl One-Shots als auch lange Kampagnen, richten sich allerdings an erfahrene Rollenspieler. Für Neueinsteiger sind Hefte in Arbeit, die das EWS jeweils auf einen bestimmten Hintergrund zuschneiden.

Um es schlank zu halten, ist das EWS in weiten Teilen kompatibel zu Gurps® und Fudge™, so dass bereits eine breite Palette an hervorragend ausgearbeiteten Zusatzregeln, Vor- und Nachteilen, Magiesystemen, Wurfmodifikatoren u.ä. existiert. Quellenmaterial zu Gurps® und Fudge™ gibt es auf den offiziellen Seiten (sjgames.com und fudgepg.com) und auf der Webseite des EWS (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 Zeichen lange Abkürzung, so dass du deinen Spielern schnell zeigen kannst, welche Module du nutzt. Unter vielen Texten findest du außerdem Tipps, welche Module für den jeweiligen Abschnitt interessant sind.

Die meisten Module findest du auf
- module.1w6.org

Anmerkung: Wir schreiben „SpielerIn“ und „Charakter“, meinen damit aber natürlich auch männliche Spieler und weibliche Charaktere.

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

Ein Charakter im EWS wird durch Eigenschaften, Fertigkeiten und Merkmale beschrieben, die jede Spielerin frei wählen kann. Alternativ können sie von der Spielleiterin (SL) vorgegeben oder aus Gurps® oder Fudge™ übernommen werden.

Eigenschaften und Fertigkeiten haben bei normalen Menschen Werte zwischen 6 und 18, denen jeweils Namen zugeordnet sind (6 ist armselig, 9 schwach, 12 durchschnitt, 15 erfahren und 18 überragend).

Handlungen werden durch einen einzelnen Wurf mit einem W6 entschieden. Eine gerade Zahl wird dabei zu dem Wert einer passenden Eigenschaft oder Fertigkeit addiert, eine ungerade abgezogen (so zu würfeln heißt $\pm W6$).

Die Handlung gelingt, wenn das Ergebnis einen Mindestwurf erreicht (meistens 9: einfach) oder höher ist als das Ergebnis des Gegners. Wie die Werte von Eigenschaften und Fertigkeiten haben auch Mindestwürfe Namen. Beispielsweise ist 9 einfach, 12 fordernd, 15 schwer und 18 heikel.

Die erzielte Differenz gibt an, wie gut die Handlung bestanden wurde.

Eigenschaften

Eigenschaften sind die Grundfähigkeiten jedes Charakters. Dazu zählen körperliche Voraussetzungen (wie Aussehen, Konstitution, Gewandtheit oder Sexappeal), geistige Fähigkeiten (wie Grips, Bildung, Aufmerksamkeit oder Disziplin), Soziales (wie Charme, Stil 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 Jede zu einem gewissen Grad hat.

Zusätzlich zu den Infos über weitere Quellen (z.B. Module, die zum jeweiligen Abschnitt passen) findest du von mir dann und wann Anmerkungen, kleine Tipps und Hinweise, die für die meisten Runden nützlich sein sollten.

Bevor du die Tipps einfach übernimmst, solltest du allerdings wie bei optionalen Regeln selbst überlegen, ob sie für deine Gruppe sinnvoll sind, völlig egal was ich hier schreibe. Das wichtigste beim Spielen ist und bleibt, dass ihr alle Spaß habt.

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 altehrwürdiges Wesen, dem man Respekt zollen muss.

Entsprechend solltest du mich zurückduzen.
- Drak

Was du brauchst

Für ein Spiel braucht deine Runde genau einen Würfel, ein Charakterblatt und einen Stift für jede Spielerin. In Zeiten der Not reichen also selbst die Würfel aus einem Monopoly-Spiel, ein paar Taschentücher und ein Stückchen Kohle. Alternativ ein Handtuch.

Modul dazu: Alternative Zufallssysteme (AZul).

Boni auf Fertigkeitwerte

Jede Fertigkeit erhält Boni aus bis zu zwei passenden Eigenschaften. Welche Eigenschaften das sind legt die Spielerin jeweils bei der Erschaffung fest.

Hat ein Charakter zum Beispiel die Fertigkeit Kochen und die Eigenschaften sehr guter Geruchssinn (15) und sehr gute Intuition (15), könnte die Spielerin entscheiden, dass ihr Charakter vor allem nach seiner Nase und seiner Intuition kocht und daher diese beiden Eigenschaften Boni auf seinen Wert in Kochen geben.

Die Spielerinnen wählen sich dabei einfach diejenigen Eigenschaften, die ihren Charakter am schönsten beschreiben und erklären kurz, was die Eigenschaft bei ihrem Charakter bedeutet.

Eigenschaften von Menschen haben Werte zwischen 6 und 18. Was darüber hinausgeht ist der Stoff für Legenden.

12 entspricht dem durchschnittlichen Menschen auf der Straße, und Werte von 10 - 14 sind bei normalen Menschen verbreitet.

Ein paar Beispiele für Eigenschaften gibt es ab Seite 18.

Module: Kategoriesystem (KaSy).

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 meist zwischen armselig (6) und überragend (18). 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.

Jeder Fertigkeit sind zwei Eigenschaften zugeordnet, die einen Bonus auf den Wert geben und gleichzeitig einen Hinweis liefern, wie der Charakter seine Fertigkeit nutzt.

Beispielsweise wird ein Charakter, 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 findest du bei der Charaktererschaffung auf Seite 14. Beispiele für Fertigkeiten gibt es ab Seite 19.

Beruf u. Hintergrund

Um eine Reihe verwandter Fertigkeiten nutzen zu können, kann ein Charakter einen Beruf oder Hintergrund haben. Damit beherrscht er dann alle Fertigkeiten, die zu dem Beruf oder Hintergrund gehören, mit dessen jeweiligem Wert.

Wie Fertigkeiten erhalten auch Beruf und Hintergrund Boni aus Eigenschaften. Allerdings stammt der Bonus im Gegensatz zu Fertigkeiten nicht von zwei festgelegten Eigenschaften, sondern aus einer einzelnen Eigenschaft, die je nach Situation bestimmt wird.

Beispiel: Ina, 36 Jahre alt und gelernte Schlosserin, spielt Drasnik, einen früheren Gerber und Beutelschneider. Da er viel Geld wittert, hat sich Drasnik vor einer Woche einer Gruppe Abenteurer angeschlossen, die in den Hohen Norden ziehen. Als er auf dem Markt neue Pelze sucht, muss Ina auf den Beruf „Gerber“ würfeln, um die Besten zu finden. Drasnik beginnt jedes der Gespräche mit „Seht ihr die goldbeschlagene Kutsche dort hinten? Das ist mein Herr, und er hat mich geschickt, die besten Pelze der Stadt zu finden. Wagt es nicht, ihm Schund anzudrehen, denn er ist wählerisch in seinem Zorn.“ Grinsend sagt die SL Ina, dass sie bei diesem Wurf Boni aus Drasniks Eigenschaft „Dreistigkeit“ erhält.

Namen und Werte

Den Werten von Eigenschaften, Fertigkeiten und Berufen sind Namen zugeordnet.

6 Armselig

7 Lausig

8 Dürftig

9 Schwach

10 Mäßig

11 Unterdurchschnittlich

12 Durchschnittlich

13 Überdurchschnittlich

14 Routiniert/Gut

15 Erfahren/Sehr Gut

16 Extrem Gut

17 Ausgezeichnet

18 Überragend

Beschreibungen findest du auf
- <http://werte.lw6.org>



Die Namen stimmen

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

Gleichstarke Gegner sind daher übrigens wirklich gleich stark und damit gefährlich.



Merkmale

Merkmale sind all jene Dinge, die weder zu den Eigenschaften, noch zu den Fertigkeiten gehören. Darunter zählen Besonderheiten (Giftnadeln in den Eckzähnen), Marotten (Geht nie ohne Hut aus dem Haus), Okkultes (magische Begabung), Psychosen (Spinnenphobie), 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 den Vor- und Nachteilen von GURPS® oder FUDGE™ übernommen werden.

Beispiele für Merkmale stehen auf Seite 21.

Kampfwerte

Für Kämpfe hat ein Charakter außerdem eine Wundschwelle.

Die Wundschwelle bestimmt, wie schwer eine Verletzung sein muss, um den Charakter merklich zu behindern und wie schnell seine Verletzungen heilen. Verletzungen unter der Wundschwelle sind dabei einfach Kratzer. Sie liegt bei einem Drittel einer passenden Eigenschaft, z.B. Konstitution. Der Durchschnittswert ist daher 4.

Einzelheiten zu Wunden findest du ab Seite 24 unter "Auswirkungen von Verletzungen".

Einfache Proben

- 7 -

Wenn ein Charakter versucht, etwas zu schaffen, gegen das kein aktiver Widerstand geleistet wird, muss die Spielerin eine einfache Probe auf eine passende Fertigkeit oder einen passenden Beruf würfeln; 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 die Augenzahl gerade, addiert die Spielerin sie zu ihrem Wert (zum Beispiel dem Wert ihrer Fertigkeit Stenographie, Kochen oder Bogenschießen).

Ist die Augenzahl allerdings ungerade, zieht sie die Zahl von ihrem 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 dem Mindestwurf der Probe verglichen. Der Mindestwurf (Kürzel: MW) gibt die Schwierigkeit der Probe an.

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

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

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

Mindestwürfe

Mindestwürfe sind im Gegensatz zu Eigenschafts- und Fertigkeitswerten meistens ein Vielfaches von 3. Wie deren Werte tragen auch die verschiedenen Mindestwürfe Namen. Für einen Charakter mit durchschnittlicher Fertigkeit oder Eigenschaft (12) ergeben sich die folgenden Erfolgswahrscheinlichkeiten:

MW: Name (Chance)

- 6: routine (100%)
- 9: einfach (83%)
- 12: fordernd (50%)
- 15: schwer (33%)
- 18: heikel (17%)

Die meisten Aufgaben in einem normalen Job sind für gewöhnliche Arbeiter einfach (9), so dass nur jeder 6. Versuch fehlschlägt.

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

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

Wann würfeln?

Allgemein sollte nur in Situationen gewürfelt werden, die sowohl relevant als auch noch nicht entschieden sind.

Ein Wurf, um auf einen Baum zu 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, was sie für Einkommen und Besitz des Charakters bedeutet:

0: Versklavt

3: Enteignet

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.

Mindestwürfe (MW) sind immer ein Vielfaches von 3. Typische Mindestwürfe sind 9 (einfach), 12 (fordernd) und 15 (schwer).

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

Beispiel: Jana, Schülerin in der 9. Klasse, zieht als "Grok, Barbar!" durchs Land.

Grok ist durchschnittlich im "Gekrakel entziffern" (12). Als er vor einem Straßenschild steht, verlangt die SL eine einfache Probe (9), um das mittelreichische Gekrakel zu verstehen. Jana würfelt eine 1. Damit erreicht sie $12 - 1 = 11$. Das Ergebnis ist also höher (oder gleich) 9 und Grok findet seinen Weg zum Wirtshaus.

Module: Kritische Erfolge und Patzer (krit), Schere-Stein-Papier (SchP)

Wettstreite

Wettstreite werden genutzt, 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. Haben sie gleiche Ergebnisse, dann gewinnt diejenige, die angefangen hat.

Unabhängig davon, wer gewinnt, zeigt die absolute Höhe der Ergebnisse, 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 Gegner einfach etwas besser ist.

Charaktererschaffung

- 9 -

Nachdem wir jetzt wissen, wie das Ergebnis von Handlungen bestimmt wird, kommen wir zum nächsten Teil: Der Erschaffung der Charaktere.

Dafür besprechen wir erst kurz die Charakterhefte, in denen Charaktere aufgeschrieben werden. Danach wählen wir die Machtstufe der Charaktere und geben ihnen Werte, um ihre Fähigkeiten festzulegen.

Um alles aus der Erschaffung herauszuholen, solltest du Zugriff auf die Vor- und Nachteilsliste von Gurps® oder Fudge™ haben. Die Seitenleiste auf Seite 17 enthält einfache Konvertierungsregeln für die Kosten.



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.

Und wo wir gerade am Vorstellen sind:

Sven - Ein Spieler in einer EWS-Runde. Der Spieler von Lazaro.

Anmerkung: Sven ist genau wie Lazaro eine Schöpfung unserer Fantasie, die dabei hilft, das System zu veranschaulichen.

Stahlkatze gibt es dagegen wirklich (als SC).

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 Spielerinnen 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 Charakterheft

Um es dir zu erleichtern, 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 (auf dem letzten Blatt, wenn du es selbst gedruckt hast) und unter

- charhefte.1w6.org
herunterladen kannst.

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

Jegliches 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, Haarfarbe u.ä. deines Charakters.

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

- Webseite: charhefte.1w6.org
- Forum: forum.1w6.org.

Die Erschaffung

- 11 -

Der erste Schritt zur Charaktererschaffung ist die Festlegung des Machtniveaus der Charaktere. Dadurch legt ihr fest, wieviele Punkte (Δ) ihr für die Erschaffung zur Verfügung habt.

Die Bedeutung einiger Machtniveaus ist in der Seitenleiste beschrieben. Die anderen sollten klar sein. Es gibt vordefiniert die folgenden Machtstufen (in Klammer stehen jeweils die Punkte):

- In der Gosse/Spiel ganz unten (-1 Δ)
- Normale Leute (4 Δ)
- Angehende Helden (7 Δ)
- Erfahrene Helden (11 Δ)
- Beweger (16 Δ)
- Mächtige unter den Mächtigen (24 Δ)
- Halbgötter (40 Δ)

Bevor die Erschaffung weitergehen kann, müsst ihr entscheiden, auf welcher der Machtstufen ihr spielen wollt.

Meistens ist es für das Spiel am sinnvollsten, wenn alle Charaktere in etwa über die gleiche Macht verfügen (wenn auch meistens in unterschiedlichen Bereichen), doch es gibt auch schöne Spielkonzepte, in denen einzelne Charaktere weit mächtiger oder schwächer sind (z.B. Ritter-Knappe Charaktere, oder ein alter Mächtiger aus vergangenen Zeitaltern, oder Norm unter Feenwesen).

Ob sie für deine Gruppe sinnvoll sind, hängt von deinem Stil, deinen Mitspielern und der Art des Abenteuers ab.

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 und Hintergründe.

Machtniveaus

Bei der Erschaffung 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 haben meistens die Mittel und Wege, ihren Willen durchzusetzen.

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

Salamon Lazaro de Aicega

Diplomat, Degenfechter
und Charmeur



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

Ein angehender Held kann 7 starke Werte wählen: pro Δ einen. Will er einen überragenden Wert, entspricht das 3 starken Werten.

Sven will sich für eine kurze Fantasyrunde einen Charakter erstellen. Einen Namen hat er noch nicht, aber er weiß, dass er ein Degenkämpfer sein will und 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 findet er direkt aus seiner Beschreibung: Gewandtheit und persönlichen Stil.

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

Falls dir diese Wahl etwas schwerer fallen sollte, findest du auf den Seiten 18 bis 21 eine Liste mit Anregungen.

Wie du statt mehreren Fähigkeiten eine einzelne Fähigkeit mit höherem Wert nehmen kannst, findest du auf den Seiten 16 und 17 bei den fünf Regeln der Erschaffung.

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

Statt einem weiteren Merkmal wählt er nach einigem Nachdenken 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, seine Werte aufzuschreiben und die Auswirkung der Eigenschaften auf seine Fertigkeiten zu wählen.

Für jeden der Werte notiert er dafür als erstes ein Plus ("+"), das den Wert als starken Wert kennzeichnet und für die Bestimmung der Boni durch Eigenschaften und im Modul Charaktersteigerung (im Anhang) genutzt wird.

Dann fügt er die entsprechenden Zahlenwerte an: In jeder starken Eigenschaften ist er sehr gut, also bei 15, in jeder Fertigkeit ist sein Grundwert durchschnittlich, also bei 12, und im Beruf schwach, also bei 9. Die Merkmale brauchen keine Werte, da auf sie nicht gewürfelt wird.

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 Merkmale 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.

Persönliche Gegenstände können allerdings tolle Aufhänger für Geschichten sein, schließlich wäre auch Indy ohne seinen Hut nicht Indy, und wer weiß, was er tun würde, um ihn sich zurück zu holen.

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 (nächste Seitenleiste).

Anmerkung: Generell müssen bei der Erschaffung alle Waffen und aller Zugriff auf Waffen als persönliche Gegenstände 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.

Für jede der Fertigkeiten wählt Sven nun zwei passende Eigenschaften.

Die den Fertigkeiten zugeordneten Eigenschaften geben für jedes Plus ("+") einen Punkt Bonus. Da Lazaros Eigenschaften bisher jeweils nur ein Plus haben, gibt jede zugeordnete Eigenschaft einen Punkt.

Für Nahkampf wählt er Gewandtheit und persönlichen Stil, die ihm als passende starke Eigenschaften 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).

Sein Beruf "Diplomat" gibt ihm alle Fertigkeiten eines Diplomaten mit Wert 9. Je nach Situation kann eine andere Eigenschaft einen Bonus auf diesen Wert geben. In Situationen in denen er sich auf seine körperliche Eleganz (Gewandtheit), seinen ganz eigenen Stil oder sein Charisma verlassen kann, schneidet er damit besser ab, als wenn er sich durch trockene Akten wühlen muss. Auch hier bekommt er pro Plus ("+") der jeweiligen Eigenschaft einen Punkt Bonus.

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

Und damit ist Svens Charakter beinahe spielfertig.

Salamon Lazaro de Aicega,
Diplomat, Degenfechter und Charmeur.

- 15 -

Eigenschaften:

- sehr gewandt: + (15)
- persönlicher Stil: + (15)
- sehr charismatisch: + (15)

Fertigkeiten:

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

Beruf: Diplomat: + (9)

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

Um die Erschaffung von Lazaro abzuschließen, berechnet Sven noch seine Wundschwelle. Da er keine passende Eigenschaft hat, nimmt er einfach ein Drittel des Durchschnittswerts von 12, erhält also eine Wundschwelle von 4. Diesen Wert und seine Waffe erhält Larzaro noch als Zusätze:

Wundschwelle: 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.

Sie kosten einen Punkt je angefangene 9 Punkte Rüstung + Schaden.

Auf S. 26 gibt es eine Liste mit Beispielwaffen und Rüstungen.

Besonderheiten erhöhen die effektiven Kosten:

Eine verborgenen Waffe oder Rüstung kostet doppelt, Waffen mit Gift oder Waffen, die die Rüstung ignorieren, kosten dreifach.

Waffen mit Flächenschaden kosten bis 5 Personen doppelt. Wenn sie normalerweise über 5 Personen treffen, kosten sie viermal so viel.

Betäubungswaffen kosten gleich viel, ermöglichen es aber, Gegner ohne Erschwernis zu besiegen, ohne sie zu verletzen (Erschwernis: Siehe S. 27, Seitenleiste).

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 seinem Beruf und nach seiner Berufswahl. Sein Wert in seinem Beruf übersetzt sich dabei nicht direkt in Einkommen, denn auch geniale Polizisten erhalten nicht mehr Geld als ihre faulen Kollegen.

Soll er deutlich besser verdienen als der Durchschnitt, kann er das Merkmal "Vermögend" wählen, das ihm das fünffache Einkommen beschert.

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

Merkmale: Vermögend (+),
Kein sicheres Einkommen (-)

Die Erschaffung von Lazaro war die einfachste Möglichkeit Charaktere zu erschaffen. Es sind allerdings auch bei weitem komplexere Charaktere möglich.

Dabei gelten die folgenden fünf Regeln:

1) Werte von Eigenschaften und Merkmalen

Während der Erschaffung werden Werte nur durch Plusse ("+") und Minusse ("-") ausgedrückt.

Bei Eigenschaften entspricht "-" einem Wert von 9, "+" einem Wert von 15 und "++" einem Wert von 18.

Jedes weitere "+" erhöht den Wert um drei Punkte, jedes weitere Minus senkt ihn um drei Punkte.

Für die meisten Merkmale reicht die Angabe der Plusse oder Minusse.

Für Eigenschaften gilt also:

- = 9

± = 12 (wird nicht aufgeschrieben)

+ = 15

++ = 18

2) Werte von Fertigkeiten und Berufen

Bei Fertigkeiten sind die jeweils entsprechenden Grundwerte 3 Punkte niedriger als bei Eigenschaften, also eine Schwelle darunter, da jede Fertigkeit Boni durch zwei Eigenschaften erhält.

Damit ist eine Fertigkeit mit "+" auf einem Grundwert von 12 und mit "++" auf einem Grundwert von 15.

Berufe sind noch einmal drei Punkte darunter, eine weitere Schwelle, denn sie geben dem Charakter Zugriff auf eine Sammlung zum Beruf passender Fertigkeiten. Ein Beruf auf "+" hat also den Grundwert 9. Auf "++" hat er den Grundwert 12.

Es gibt keine Fertigkeiten mit "-". Ein Charakter hat sie oder er hat sie nicht. Für Fertigkeiten gilt damit (Berufe sind 3 Punkte niedriger):

+ = 12 (plus Boni aus Regel 5)

++ = 15 (plus Boni)

+++ = 18 (plus Boni)

3) Kosten

Kosten für Werte werden in Δ ausgedrückt. Die Steigerung eines Wertes um ein Plus kostet genau so viele Δ , wie der erreichte Wert in Plusen beträgt.

von $\pm$ auf + kostet 1 Δ
 von + auf ++ kostet 2 Δ
 von ++ auf +++ kostet 3 Δ
 von +++ auf ++++ kostet 4 Δ

4) Stärken für Schwächen

Eine schwache Eigenschaft (auf "-") oder ein negatives Merkmal (auf "--") zu nehmen, gibt einen zusätzlichen Punkt (Δ). Stärker negative Werte geben genauso viele Δ wie ihr positives Gegenstück kosten würde.

Also kann ein ängstlicher Charakter mit mickrigem Mut ("--") eine überragende ("++") Eigenschaft oder drei sehr gute Eigenschaften ("++") nehmen, da er für das mickrig ("--") drei Δ erhält.

Also gilt:

von $\pm$ auf - senken gibt 1 Δ
 von - auf -- gibt 2 Δ
 von -- auf --- gibt 3 Δ

5) Eigenschaftsboni

Jeder Fertigkeit sind zwei passende Eigenschaften zugeordnet, die einen Bonus auf ihren Wert geben. Hat der Charakter nur eine oder keine passende Eigenschaft, wird für die fehlende(n) der Durchschnittswert angenommen, der keine Boni gibt. Berufe und Hintergründe erhalten jeweils einen Bonus aus einer einzelnen, zur Situation passenden Eigenschaft. Eigenschaften mit Werten um 15 (+) geben dabei einen Punkt Bonus. Eigenschaften mit Werten um 18 (++) geben 2 Punkte, usw., also je einen Punkt pro Plus. Werte unter 12 geben nur dann Mali, wenn die Spielerin das ausdrücklich wünscht. Proben werden immer auf den Wert mit Bonus gewürfelt.

Merkmale aus Gurps® übernehmen

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, existiert eine einfache Schematik, die Kosten in Gurps auf Plusse im vobsy überträgt.

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

vobsy $\leftrightarrow$ Gurps®
 + $\leftrightarrow$ bis 18 CP
 ++ $\leftrightarrow$ bis 54 CP
 +++ $\leftrightarrow$ bis 108 CP
 ++++ $\leftrightarrow$ bis 180 CP

Für Nachteile gilt das gleiche Schema, nur im Negativen.

Merkmale aus Fudge™

Aus Fudge™ könnt ihr Merkmale übernehmen, indem ihr einfach jedes Fudge "+" oder "-" als vobsy "+" oder "-" rechnet.

Modifikatoren auf Proben oder Werte werden dabei verdreifacht.

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 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.

Kurz: Fertigkeiten bekommen feste Boni aus zwei Eigenschaften (1 pro +). Berufe bekommen variable Boni aus einer zur jeweiligen Situation passenden Eigenschaft.

Um deinen Charakter detaillierter zu erschaffen, kannst du ihn auch in Strichen erschaffen, wie es auf S. 31 unter "Neue Eigenschaften und Fertigkeiten" im Modul "Steigerung (SteM)" beschrieben wird. Mit dem vort ist auch die Spezialisierung von Fertigkeiten auf bestimmte Unterbereiche möglich.

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 Liste mit Beispielen:

Eigenschaften:

- Körper: Erscheinungsbild, Sexappeal, Balance, Körperbau, Konstitution, Ausdauer, Ermüdungsresistenz, Fitness, Gesundheit, Trefferpunkte, Kraft, Größe, Wundresistenz, Verdauung, Masse...
- Bewegung: Geschicklichkeit, Zielgenauigkeit, Koordination, Gewandtheit, Fingerfertigkeit, Muskeln, Schnelligkeit, Reflexe, Finesse, Behendigkeit...
- Geist: Schläue, Bildung, Intelligenz, Wissen, Lernfähigkeit, Erinnerung, Gedächtnis, Denken, Mentale Stärke, Nerven, Wahrnehmung, Vernunft, Logik, Mechanisches Verständnis, Willenskraft, Disziplin, Grips, Technisches Verständnis, Witz, Aufmerksamkeit...

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

- Seele: Geistige Gesundheit, Seelische Gesundheit, Glaube, Selbstdisziplin, Präsenz, Weisheit, Intuition, Glück, Vertrauen, Psyche...

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

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

- Andere: Rang, Status, Vermögen...

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...

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

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

*Beispielsweise ist Lazaros sehr gewandt und charismatisch und auf seinen Stil bedacht. Daher trägt er auch regeltechnisch die Eigenschaften Gewandtheit, Charisma und persönlichen Stil.

Wenn nun Lazaros Spieler gefragt wird, was anderen bei seinem Charakter auffällt, kann er sich sehr leicht an seinen Eigenschaften orientieren und Lazaros grazile Bewegungen ("als würde er immer tanzen"), seine entspannende Ausstrahlung ("der sich kaum einer seiner Gesprächspartner entziehen kann. Wer Lazaros Gegenwart verlässt, trägt fast immer ein Lächeln auf den Lippen") und seinen einzigartigen Kleidungs- und Sprachstil beschreiben.



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 all denen zur Verfügung 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.

Berufe:

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

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

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

- Cyberpunk: Schattenläuferin, Konzerncop, Hackerin, Konzernschlips, Schmuggler, Otaku...

- Science-Fiction: Raumpilotin, Marinesoldat, Xenologin, Wissenschaftler, Kolonistin, Scout, Botschafter, Weltenspringerin...

Hintergründe:

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

- 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, Randgruppe/Freaks...

- Science-Fiction: Außenseiterin, Letzte einer ausgestorbenen Spezies, Kolonie, Zentralwelt...

Merkmale:

- Vorteile: Am richtigen Ort zur richtigen Zeit (1x pro Abenteuer: +, oft: +++), Zweit-ID: +, Kampfreflexe (als Erste dran): +, Schöne Stimme (+3): +, Unsichtbar: ++, Körperwechsler: +++, Unscharfer Blick in die Zukunft: +, Kann zu Schatten werden: ++, Mit Pflanzen sprechen: +, Unter Wasser atmen: +, Altert nicht: +

- Nachteile: Ehren-/Glaubenskodex: -, Taub: -, Für andere ein offenes Buch (Gedanken): -, Lüstern: -, Kann nicht töten: -, Magnet für Außergewöhnliches: -, Gehirn in einem Kasten: ---

- kleine Stärken (je 3 ergeben ein +): Unauffälligkeit, Alkoholtoleranz, Gemütsruhe, ...

- kleine Schwächen (je 3 ergeben ein -, jede kann eine kleine Stärke ausgleichen): Schuldkomplex, Gesetzestreue, Ehrlich, Schusselig, Tapsig, Faul, Selbstüberschätzung, Sozialer Nerd/Geek, Kurze Aufmerksamkeitsspanne, ...

- weitere:

-> 1w6.org/stichwort/merkmale

Sinnloses schließt sich gegenseitig aus (z.B. "Gehirn in einem Kasten" und "Körperwechsler").



Beruf, Hintergrund, Fertigkeit oder Spezialisierung?

Als Faustregel zur Unterscheidung kannst du annehmen, dass ein Beruf mindestens 3 Jahre Vollzeit benötigt, um ihnmäßig zu können (Effektivwert 10).

Bei Fertigkeiten wird ein Charakter in der gleichen Zeit überdurchschnittlich bis gut (Effektivwert 13 bis 14).

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

Beruf oder Hintergrund?

Berufe sind hier Tätigkeiten, die der Charakter aktuell ausübt, während Hintergründe frühere Tätigkeiten und die Herkunft des Charakters beschreiben.

Der Hintergrund ist, was ihn geformt hat, der Beruf, was er jetzt tut.

Regeltechnisch werden beide gleich behandelt. Detaillierter auf der nächsten Seite.

Breite Berufe

Manche Berufe geben ein riesiges Spektrum an Fertigkeiten.

Diese Berufe kosten soviel wie ein drei Punkte höherer normaler Beruf.

Beispiele sind Friedensstifter, Entwicklungshelfer und Geheimagent.

Beispiel: Taban ist seit 3 Jahren Entwicklungshelferin im Heimatland ihrer Eltern.

Sie beherrscht eine Vielzahl Fertigkeiten, vom Verhandeln mit örtlichen Milizen über grundlegende Selbstverteidigung und die Kunst des Überlebens in der Wildnis bis zu Erster Hilfe und traditioneller Medizin, dazu Organisation, Lehren und vieles mehr. Allerdings beherrscht sie sie nicht wirklich gut.

All diese Fertigkeiten sind durch ihren breiten Beruf abgedeckt:

+: Unerfahrene Entwicklungshelferin: 6



Was bieten Beruf und Hintergrund?

Hast du schon jemals gehört, "sowas kann doch Jede" oder "es kann doch gar nicht sein, dass jemand das nicht kann"? Solche Aussagen kommen oft daher, dass diese Fertigkeit in Beruf oder 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 es dafür den Wert "Hintergrund", der entsprechend benannt und auf einen entsprechenden Wert gesetzt werden sollte. Denn manch andere hat den Hintergrund nicht, kann dafür aber vielleicht besser kämpfen.

Berufe liefern dagegen eine Sammlung von Fertigkeiten, die in einem Beruf genutzt und gelernt werden. Auch hier wird eine Reihe 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.

Anmerkung: Die Regeln für Beruf und Hintergrund sind gleich, daher verwenden wir meist nur die Bezeichnung Beruf. Sie unterscheiden sich nur in ihrer Bedeutung für den Charakter.

Da ihr nun Charaktere habt, werdet ihr vermutlich auf Abenteuer ausziehen. Erfahrungsgemäß wird es dabei nicht lange dauern, bis euch jemand gegenübersteht, der sich nicht mit Worten überzeugen lässt (oder von dem ihr euch nicht überzeugen lassen wollt). Wenn dann jemand zu anderen Mitteln greift, braucht ihr wohl Kampfregeln.

Das EWS ermöglicht das Ausspielen von Kämpfen auf zwei verschiedene Arten.

In den Grundregeln findet sich das „Ein Wurf System“, das einfach eine schnelle Bestimmung des Ausgangs eines Kampfes ermöglicht, während im Anhang das komplexere Fokusmodul Kampf steht, das ein detaillierteres Ausspielen von Kämpfen fördert.

Bei Verwendung des „Ein Wurf Systems“ wird ein Kampf ebenso schnell und leicht abgehandelt wie ein kurzer Bardenwettstreit, da der Kampf nicht ins Rampenlicht rückt.

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

Da allerdings viele Runden den Kämpfen einen Fokus geben wollen, wurde das Fokusmodul Kampf in den Anhang dieses Heftes aufgenommen, das den Kampf ein Stückweit ins Rampenlicht rückt und ihm mehr Regelzeit gibt.

Bevor wir aber auf die Details des Kampfes eingehen, müssen wir uns kurz um die Auswirkungen von Verletzungen kümmern.

Waffenloser Kampf

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

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

Diese Regel kann (und sollte) allerdings von der SL je nach Situation angepasst werden.

In einem schmalen Gang bringt eine Doppelaxt keinen Vorteil, und wenn eine Spielerin schön beschreibt, wie ihr waffenloser Charakter unter dem Streich des Gegners durchtaucht und ihn dann gegen die Wand drängt (und für diese Handlung vielleicht Mali in Kauf nimmt), kann das Schwert sich sogar zum Nachteil entwickeln, so dass es für den Gegner sinnvoller wird, das Schwert fallen zu lassen.



Auswirkungen von Verletzungen



Charaktere können aus verschiedenen Gründen Verletzungen davontragen. Im Grundsystem werden nur Verletzungen beachtet, die schwer genug sind, um den Charakter merklich zu behindern; wir nennen sie "Wunden". Alles andere sind nur Kratzer.

Jede einzelne Wunde erschwert dabei alle seine Handlungen um 3 Punkte, bis sie geheilt ist.

Wenn ein Charakter Wunden hat, kann seine Spielerin jede Woche auf eine passende Eigenschaft würfeln, ob eine der Wunden heilt.

Der Grundmindestwurf für die Heilungsprobe hängt von der Situation ab. Bei Ruhe und Pflege ist er 9. Auf Reisen und anderen Unternehmungen (der normalen Situation für Abenteurer) ist er 12. In verdreckter Umgebung und in sehr stressigen Situationen ist er 15. In einem modernen Krankenhaus liegt er bei nur 6 und im Krieg ohne Feldscherer steigt er auf 18.



- Krankenhaus: 6
- Ruhe und Pflege: 9
- Reisen und Abenteuer: 12
- Stress und Dreck: 15
- Albtraum aller Ärzte: 18

Zusätzlich steigt der Mindestwurf um 3 pro Wunde.

MW = Grundmindestwurf + 3 pro Wunde.

Wenn Lazardo mit seiner durchschnittlichen Wundschwelle von 4 einen üblen Stich ins Bein abkriegt (eine Wunde), dauert die Heilung der Wunde, wenn er trotzdem weiterarbeitet, durchschnittlich 3 Wochen. Trägt er zwei Wunden davon, heilt er die erste in etwa 6 Wochen und die zweite in 3 weiteren. Ent-

scheidet er sich also, trotz zweier Wunden weiter als Diplomat zu arbeiten, wird er gut 2 Monate lang nur stark eingeschränkt arbeiten können. Gönnst er sich Ruhe, fällt er etwa einen Monat lang ganz aus.

Verfehlt die Spielerin den Mindestwurf bei der Heilungsprobe um mehr als 6 Punkte, dann entzünden sich die bisherigen Wunden und der Charakter erhält eine zusätzliche Wunde.

Liegt der Mindestwurf 3 oder mehr Punkte über dem Eigenschaftswert des Charakters, dann muss er auch ohne Wunden jede Woche würfeln, ob sein Körper mit der Belastung klar kommt oder ob er sich Wunden zuzieht.

"Grok, Barbar" hat sich bei einem Fürsten verdingen. Als der Fürst sich entscheidet, seinen Nachbarn für eine Schmähung beim Ball anzugreifen, schickt er Groks Einheit auf einen mehrwöchentlichen Gewaltmarsch. Grok mit seiner überragenden Konstitution (18, WS 6) hält den Marsch gut durch (Mindestwurf 18 ohne Wunden), doch die anderen in seiner Einheit (Konstitution 12) erhalten alle 2 Wochen eine Wunde (bei jeder ungeraden Zahl, also im Durchschnitt jeder zweiten Probe). Als Grok nach 6 Wochen fast alleine ankommt, entscheidet er sich, in der Schenke nach schöneren Aufgaben zu suchen.

Fachkundliche Behandlung gibt Boni auf die Heilung. Pro + in der Fertigkeit des Arztes erhält der Charakter einen Bonus von 1 auf seine Probe. Wunden komplett unbehandelt zu lassen gibt pro Wunde einen zusätzlichen Malus von 3 auf die Heilungsproben.

Selbst Grok sollte also seine Wunden zumindest verbinden.

Das Fokusmodul Kampf (FoKa) bietet ein komplexeres Schadens- und Heilungssystem, in dem auch Kratzer relevant sind.

Spätfolgen

In unserer Welt haben Wunden oft bleibende Folgen. Wenn es den Spielern gefällt, können sie daher wichtige Wunden notiert lassen, und sich schöne Effekte überlegen (z.B. Wetterfähigkeit).

Andere Schadensarten

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

Ein Beispiel ist mentaler Schaden (kurz):

Die mentale Wundschwelle berechnet sich hier aus dem Drittel einer passenden Eigenschaft (z.B. Willenskraft).

Durchschnittlich ist sie 4.

Wunden sind zeitweise Psychosen, Schrecken, Panik, uvm., und sie schwächen wie körperliche Wunden (-3 auf Proben pro Wunde).

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 Spielerinnen hier genau einmal, und das Ergebnis des Kampfes steht fest.

Dazu würfeln beide auf ihre Kampffertigkeit. Diejenige mit dem höheren Ergebnis (Wert $\pm$ Wurf) gewinnt die Konfrontation. Ihre Gegnerin ist kampfunfähig und erhält drei Wunden plus eine weitere je drei Punkte Differenz ihrer Ergebnisse. Die Gewinnerin erhält dabei drei Wunden abzüglich einer Wunde für je drei Punkte Differenz. Wenn ihr Ergebnis also 6 Punkte höher war als das ihrer Kontrahentin, erhält sie nur eine Wunde. Wenn die Gewinnerin 9 oder mehr Punkte besser war als ihre Kontrahentin, geht sie unbeschadet aus der Konfrontation hervor.

Hat nur eine der Kontrahentinnen eine Fernkampf-Waffe, erhält sie bis 1 Meter Abstand einen Punkt Bonus, bis 10 Meter drei Punkte, und bei über 10 Metern 9 Punkte.

Bis 1m:	+1
Bis 10m:	+3
Über 10m:	+9

Ist die Rüstung oder Waffe einer der Kontrahentinnen deutlich stärker als die ihrer Gegnerin, erhält sie 3 Punkte Bonus. Hat nur eine Kämpferin eine Waffe, erhält sie weitere 3 Punkte.

Streitaxt gegen Dolch gibt 3 Punkte Bonus, Kettenhemd gegen Straßenkleidung ebenso. Dolch als schwache Waffe gegen bloße Hände gibt 3 Punkte Bonus. Streitaxt gegen bloße Hände gibt 6.

Deutlich stärkere Waffe: +3



Kontrahentin unbewaffnet: +3
Deutlich stärkere Rüstung: +3

- 27 -

Sehr langsame Waffen (Armbrust, zu schwerer Kriegshammer, ...) können -1 bis -6 Malus geben (SL).

"Grok, Barbar" steht dem abgerissenen Leibwächter eines Händlers gegenüber, der ihm verschimmeltes Essen verkauft hat. Grok greift an.

Da Groks Kontrahent nur einen Dolch trägt, Grok aber eine Streitaxt, addiert seine Spielerin Jana 3 Punkte zu Groks Kampffertigkeit (Erfahren: 15) und erhält 18. Die SL hat nur die Fertigkeit des Leibwächters (Schwach: 9). Nun würfeln beide. Jana wirft eine 4, die SL eine 2. Damit kommt Grok auf $18+4=22$ und der Leibwächter auf $9+2=11$. Die Differenz ist 11, also bleibt Grok unverletzt und der Leibwächter geht mit 6 Wunden zu Boden.

Kampftaktiken

Um dem Ein Wurf System größere Flexibilität zu geben, können verschiedene Kampftaktiken genutzt werden. Einige Beispiele:

- 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 Fertigkeitswert (Gewinnchance $\frac{1}{3}$ statt $\frac{1}{2}$ 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 keinen Schaden, der Fliehende selbst aber trotzdem drei Wunden abzüglich einer Wunde je drei Punkte Differenz. Wer nur zu

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 Mauern) bis 3 (undurchsichtiger Dschungel) vergeben.

Kombinieren von Kampftaktiken

Die Kampftaktiken des Ein Wurf Systems können alle kombiniert werden, wobei "Vorsichtig" und "Um Leben und Tod" zusammen beim Verlieren trotzdem den Tod nach sich ziehen. Flucht und "Um Leben und Tod" heben sich allerdings gegenseitig auf.

Gewinnen ohne zu verletzen

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

Hat er mindestens 9 Punkte besser gewürfelt, kann er auch nachträglich auf den zugefügten Schaden verzichten.

Adressen mit SL-Tipps

Es gibt im Netz eine Reihe Materialien für Spielleiterinnen.

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

SL-Tipps.de ist ein Wiki in dem jede Besucherin mit-schreiben 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 Tipps weitergeben willst, kannst du ihnen dort ein neues Zuhause geben.



fliehen versucht erhält 6 Punkte Bonus auf seinen Fertigkeitswert (5/6 Chance zu entkommen).

- Unterstützende Fertigkeiten: Fertigkeiten wie Einschüchtern, Bluffen, Klettern u.ä. können als Unterstützung genommen werden, wenn es zur Situation passt. Jede dieser Fertigkeiten gibt dann für jedes + in der Fertigkeit einen Punkt Bonus auf den Fertigkeitswert.

Hinweise zum Leiten

Da kaum eine Spielerin gerne aus Würfelpech stirbt, enden Kämpfe im Ein Wurf System mit Kampfunfähigkeit und Verletzung statt mit dem Tod, solange niemand auf Leben und Tod kämpft.

Gefangenschaft mag für manche Spielerinnen ein viel schlimmeres Schicksal sein, als der Tod, aber geschichtstechnisch ist sie (für deinen Plot) in fast jedem Fall praktischer.

Und wenn sie nicht gefangen genommen werden wollen, können sie es immer riskieren, auf Leben und Tod zu kämpfen.

In einigen klassischen Abenteuergeschichten können die recht realistischen Heilungszeiten und die lange Behinderung durch Wunden die Handlung unnötig aufhalten.

Sollte das bei euch so sein, kannst du entweder eine einfache Möglichkeit der direkten Heilung einführen (z.B. Medkits oder Heilzauber) oder das Heilungssystem anpassen. Denk daran, dass es euer Spiel ist. Wenn euch irgendwas stört, dann ändert es einfach. Und im Idealfall schreibt uns im Forum, was ihr geändert habt:

- forum.1w6.org

Wenn dir Kämpfe mit dem Ein Wurf System nicht genug Spannung aufbauen oder zu wenige Details liefert, kannst du auf das Fokusmodul Kampf (FoKa) oder das Taktische Kampfsystem (TakM) zurückgreifen.

Anpassung des EWS

- 29 -

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, die den (wahrscheinlichen) Einfluss des Moduls auf Spielfluss und Stimmung deines Spiels beschreibt.

Einen Leitfaden zum Anpassen des EWS findest du auf
- anpassen.1w6.org

Verschiedene Module stehen auf
- module.1w6.org
und im Anhang des Regelwerks.

Einige verfügbare Module

Allgemein:

- Kritische Erfolge und Patzer (Krit)
- Alternative Zufallssysteme (AZul)
- Konflikte statt Proben (Konf)

Charaktererschaffung:

- Kategoriesystem (KaSy)
- Ad-Hoc Magiesysteme (AHMa)
- Steigerung im vobsy (vost)

Kampf:

- Martial Arts Modul (MAMo)
- Fokusmodul Kampf (FoKa)
- Taktische Kämpfe (TakM)
- Initiative Modul (Init)

Um schnell ein Modul zu finden, kannst du einfach das 4 Zeichen lange Kürzel in das Suchfeld auf 1w6.org eingeben.

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
- eigene-module.1w6.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 unter der selben freien Lizenz stehen (siehe Epilog alias Rückseite), wenn du es veröffentlichen willst.

Warum noch ein Rollenspiel-system?

Es gibt schon viele Rollenspiele auf dem Markt und im Netz, doch ein paar Punkte heben das EWS von ihnen ab. Sie sind für mich ein 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 lizenziert und frei nutzbar (Details auf der Rückseite).

Um die Verwendung für verschiedene Stile zu ermöglichen, baut es auf einfachen Grund-prinzipien auf und nutzt Module für Erweiterungen.

- Es vermeidet Überladung der Charakterhefte durch die Einführung von 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.

Anhang

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

- Steigerung im vobsy (vost) und das
- Fokusmodul Kampf (FoKa).

Verschiedene Spielwelten findest du auf der Webseite des Ein Würfel Systems:

- welten.1w6.org



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

Mit diesem Modul kannst du der Steigerung von Charakteren mehr Raum geben, und sie kann ein zentraler Teil des 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, um deren Werte zu steigern.

Für die Steigerung von Eigenschaften oder Fertigkeiten müssen Spielerinnen dabei pro Punkt eine Anzahl von Strichen gleich der Anzahl der Plusse der nächsten Schwelle aufbringen.

Zur Berechnung der Kosten von Fertigkeiten wird der Grundwert genommen.

Beispiel:

Startwert: Kochen: + (12)

1. Strich: Kochen: + (12)

2. Strich: Kochen: + (13)

...

6. Strich: Kochen: ++ (15)

9. Strich: Kochen: ++ (16)

Ein längeres Beispiel gibt es auf S. 33 bis 35.

Neue Eigenschaften und Fertigkeiten

Wenn eine Spielerin einem Charakter eine neue Fertigkeit oder Eigenschaft geben will, kann sie sie mit Strichen kaufen.

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

12 kostet hier nichts, da das der Wert einer durchschnittlichen Eigenschaft ist.

Bei Fertigkeiten gibt der erste Strich einen Wert von 9 (schwach), der zweite einen Wert von 11 (unterdurchschnittlich), und der dritte erhöht den Wert auf 12 (durchschnittlich).

Bei Berufen gilt die gleiche Regel, aber ein Strich gibt 6 (fast alles davon schonmal probiert), zwei geben 8 (dürftig), drei geben 9 (schwach).

Der Grund für die höheren Kosten ist, dass Fertigkeiten und Berufe Eigenschaftsboni erhalten.

Eigenschaften steigern, um Fertigkeiten zu verbessern

Da im vobsy die Eigenschaften einen Bonus auf die Fertigkeiten geben, können Spielerinnen 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 ohne Eigenschaftsboni genommen, 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 auf verschiedene Arten, und wie im Leben, soll im EWS ein Gleichgewicht zwischen der Steigerung der Fertigkeiten und der Eigenschaften sinnvoll sein.

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

˘ : Ein Strich

^ : Zwei Striche

Δ : Drei Striche: Dreieck

Sobald du eine Anzahl von Dreiecken gleich der Plusse der nächsten Schwelle gezeichnet hast, fängst du wieder von vorne an (musst aber ein Dreieck mehr zeichnen, da du die nächste Schwelle erreicht hast). Dein Wert steigt um einen Punkt, wenn du für alle nötigen Dreiecke eine weitere Seite gezeichnet hast. Bei Eigenschaften gilt damit z.B.:

Fitness: + (15)

Fitness: +,˘ (15)

Fitness: +,˘˘ (16)

Fitness: +,^^ (17)

Fitness: +,ΔΔ (18) = ++

Fitness: ++,˘˘˘ (19)

Striche pro Abend

Die passendste Anzahl von Strichen pro Abend hängt von der Länge der Kampagne und von 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 Dreiecke 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 an Strichen 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.

Ein Beispiel für die Strichvergabe findest du in der Seitenleiste auf S. 33.

Kehren wir noch einmal zu Lazaro zurück.

Er hat gerade eine längere Seefahrt beendet, von der wir nur über für die Steigerung relevante Teile sprechen 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 ins Gewissen zu reden, obwohl die letztendlich die Wachen auf den Plan riefen).

Nachdem 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 Sven, sowohl Charisma, als auch die Kunst des Flirtens zu steigern.

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). Für die Steigerung um einen Punkt braucht er also 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, so dass beide benötigten Dreiecke nun einen Strich weit ausgefüllt sind und der Wert um einen Punkt auf 16 steigt.

Ein Beispiel für die Strichvergabe

In der Kampagne von Lazaro hat die SL eine Heldenrunde geplant, die über ein Jahr laufen soll (realistisch gerechnet etwa 12 Spielabende).

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

Also erhält jeder Charakter pro Abend etwa 2 Striche, bei besonders schönen Spielabenden auch mal 3.

Als Alternative könnte sie die Kampagne auch in sieben Abschnitte aufteilen und dafür je 3-5 Striche vergeben. Dadurch würde sie bei der Strichvergabe mehr Freiheit haben, und die Spieler würden die Veränderungen ihrer Charaktere deutlicher spüren. Im Gegenzug müsste sie allerdings etwas sprunghaftere Charakterentwicklungen in Kauf nehmen.

Spezialisierungen

Spezialisierungen decken kleine Unterbereiche einer Fertigkeit ab.

Sie werden wie normale Fertigkeiten gesteigert, doch die ersten drei Striche geben nicht 12, sondern den effektiven Wert der Grundfertigkeit + 3.

Die ersten drei Striche geben hier jeweils einen Punkt.

Wenn die Grundfertigkeit einer Spezialisierung gesteigert wird, dann steigt auch die Spezialisierung um den gleichen Wert.

Spezialisierungen werden meistens entweder einzeln oder in Klammern hinter der Grundfertigkeit vermerkt.

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)

Mod	Name	Wert
4'	Charisma	16

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

Mod	Name	Grund- Wert	Eff. Wert
4'	Kunst des Flirtens	13	15

Drei Wochen später, nach einem weiteren bestandenen Abenteuer (und einer unangenehmen Bekanntschaft mit den Schlägern des Verlobten der Grafentochter), sitzt die gesamte Gruppe wieder beisammen.

Lazaro gibt in der Schenke Lauterbach ihre Geschichte zum Besten, während sein Spieler sich über den spannenden Spielabend 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.

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.

Mod	Name	Grund- Wert	Eff. Wert
++	Kunst des Flirtens	15	17

Die nächste Steigerung dieser Fertigkeit wird ihn nun also 3 Striche pro Punkt kosten, denn sein Grundwert erreicht ++ (15: sehr gut) und geht auf +++ zu (18: überragend).

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

Ein ausführlicheres Beispiel gibt es im Netz:

-> 1w6.org/deutsch/module/steigerung-im-vobsy-vost/ausfuehrliches-beispiel



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 Spielern 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.

Wenn ihr das durch die Punktevergabe schafft, ist sie wahrscheinlich sinnvoll.

Nebenbei: Tagebücher oder andere Aufzeichnungen über die Abenteuer zu führen verstärkt die Stimmung ungemein, weil die Spielerinnen ihre Charaktere dadurch oft viel tiefer erleben und ihre Erinnerung klarer ist.



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 extrem schwere Aufgaben zu bestehen (MW: 21).

Die Chancen andere Mindestwürfe zu schaffen blieben gleich, so dass er eine deutliche Verbesserung in zwei Bereichen hatte (fordernde und extreme Aufgaben), während in anderen Bereichen Raum blieb, um auch die nächste Steigerung zu spüren.

Die Langform gibt es auf der Webseite des EWS:
- <http://werte.1w6.org>

Fokus: Kampf (FoKa)

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

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

Das Kampfsystem des EWS ist hier grundlegend in Nahkampf und Fernkampf geteilt, die unterschiedlich abgehandelt werden.

Vor allem der Nahkampf ist sehr schnell und recht tödlich, und dein Feind kann dich auch in deinem Angriff erwischen.

Um höhere Komplexität zu ermöglichen, nutzt es ein feiner aufgeteiltes Schadenssystem, das zusätzlich zu Wunden auch Trefferpunkte nutzt, die mit jeder Verletzung sinken. Dadurch können auch viele kleine Verletzungen einen Charakter irgendwann zu Fall bringen.

Interessante Module:

- Taktische Kämpfe (TakM)
- Initiative Modul (Init)
- Martial Arts Modul (MAMo)



Schaden: Wunden und Trefferpunkte

Im Fokusmodul Kampf kann eine Verletzung zwei verschiedene Auswirkungen haben: Der Charakter 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 einem Charakter körperlich noch geht. Sie liegen bei dem Wert einer anderen passenden Eigenschaft, z.B. Konstitution.

Hat ein Charakter keine passende Eigenschaft, dann liegen seine Trefferpunkte bei 12 Punkten, dem Durchschnitt.

Die Wundschwelle liegt bei einem Drittel der schon für die Trefferpunkte gewählten Eigenschaft. Bei einem Charakter ohne passende Eigenschaft liegt sie bei 4.

Beispiel: Lazaros Erschaffung auf S. 12.

Niedrige Trefferpunkte

Wenn die verbleibenden Trefferpunkte (TP) eines Charakters auf oder unter seine Wundschwelle absinken (z.B. auf 4), beginnt er zu taumeln und erhält einen Malus von 1 Punkt 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 durch niedrige Trefferpunkte auf 3 Punkte für alle weiteren Handlungen, er kann aber weiterhin agieren.

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 (deren Wert die Ausdauer des Charakters ergibt).

Die Spielerin kann sich selbst aussuchen, welche passende Eigenschaft sie für Erschöpfung nehmen will und welche für Trefferpunkte.

Abzüge durch niedrige Erschöpfung werden behandelt wie bei den Trefferpunkten.

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.

Schaden durch Erschöpfung

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

Dieser Schaden entspricht Rippenbrüchen, Zerrungen und sonstigen Folgen von Überlastung.



Sinken seine aktuellen Trefferpunkte auf den Wert seiner Trefferpunkte im negativen (z.B. also auf -TP, im Durchschnitt -12), 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 auf oder unter ein weiteres Vielfaches seiner TP gefallen ist. Bei -2x TP (-24) muss der Wurf 15 erreichen, um am Leben zu bleiben, bei -3x TP (-36) ist der Mindestwurf 18, und bei -4x TP (-48) ist er 21.

Sinken die Trefferpunkte auf oder unter das fünffache der Trefferpunkte (z.B. auf -5x TP (-60)), dann ist er unwiederbringlich tot. Er hat das 6-fache seiner Eigenschaft an Schaden eingesteckt, und es ist nicht mehr genug von ihm übrig, um zu leben.

Wunden

Erhält ein Charakter durch einen 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 Punkte 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.

Ein Charakter erhält von einer einzelnen Verletzung nur entweder eine einzelne Wunde oder eine einzelne kritische Wunde, aber keine zwei Wunden.

Eine Wunde entspricht einem Stich in's Bein oder einem Schnitt in der Seite. Sie ist äußerst schmerzhaft und behindernd, aber al-

leine 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..

Die Auswirkungen von nicht versorgten Wunden sollte sich die SL von Fall zu Fall ausdenken.

Beispiele für Wunden gibt es in der Seitenleiste auf den Seiten 43 bis 46.

Heilung

Egal welchen Schaden ein Charakter erhält, sobald er ihn hat, sollte er ihn irgendwann heilen.

Im Fokusmodul Kampf heilen Charaktere pro Woche 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.

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 (TP) geheilt sind.

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

- Bei einer kritischen und einer "normalen" Wunde wird die kritische zu einer "normalen", wenn der gesamte Schaden auf zwei Wundschwellen abgesunken ist.

- Alte Wunden heilen vor neueren.

- Eine kritische Wunde heilt allerdings vor einer alten normalen Wunde, bis sie selbst zu einer normalen geworden ist, für den Körper also nicht mehr gefährlicher wirkt als andere Wunden.

Einfluss der Heilungsumstände

Viele Umstände beeinflussen die Geschwindigkeit der Heilung. Einige davon sind hier kurz zusammengefasst. Die Modifikatoren werden auf die normale Heilung von Wundschwelle (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

Heilung in "Realität" (Vergleich)

- Kiefer gebrochen: 4 Wochen Krankenhaus.
- Armbruch: Etwa 6 Wochen.

Im EWS brauchen beide 2 Wochen, bis sie nicht mehr behindern.

Beispielsweise regenerieren reisende Charaktere 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, WS: 6) also jede Woche Schaden nehmen.

Weitere Modifikatoren stehen in der Seitenleiste auf Seite 24: Einfluss der Heilungsumstände.

Heilungszeiten

Ein Charakter mit durchschnittlicher Konstitution (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 sind es unverwundet 8 TP (WS-2), mit Wunde 4 TP.

Mit sehr guter KO (15) regeneriert er unverwundet etwa 8 TP pro Monat Reise (2 TP pro Woche), mit einer Wunde allerdings nur 4 TP (die Wunde heilt in etwas über einem Monat Reisezeit). Er kann es sich also leisten, mit Wunde zu reisen.

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 2 TP pro Woche, und es dauert etwa 6 Wochen, bis die Wunde soweit geheilt ist, dass sie ihn nicht mehr aktiv behindert.

Ein schwacher Charakter (Konstitution: 9) regeneriert dagegen mit Wunde im Krankenhaus nur 2 TP pro Woche, braucht also 14 Tage Heilungszeit. Mit kritischer Wunde werden daraus 1 TP pro Woche und 3 Monate Krankenhaus.

Nahkampf

- 41 -

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 (Schadenswürfel) 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.

Auf Schaden beim Gegner zu verzichten gibt 3 Punkte Bonus (reine Verteidigung).

Wenn der Charakter der Verteidiger ist und auf seine eigene Handlung in der Runde verzichtet, erhält er 3 weitere Punkte, also insgesamt 6 Punkte Bonus.

Wenn der Charakter sich außerdem zurückzieht, erhält er nochmal 3 Punkte, insgesamt also einen Bonus von 9.

Kämpft der Charakter gegen mehr als einen Gegner gleichzeitig, dann erhält er für jeden Gegner nach dem ersten einen Malus von 3 auf Kampfwürfe.

Beispielwaffen:

Nahkampfwaffe: Schaden

- Stab: 3
- Dolch: 2
- Schwert: 4
- Kriegshammer: 8
- Doppelaxt: 10

Fernkampfwaffe: Schaden

- Wurfmesser: 2
- Bogen: 4
- Pistole: 4
- > 9MM: 8
- Jagdgewehr: 16
- Laserpistole¹: 4/Ladung
- Blaster (20 Lad.): 16
- Blastergewehr: 24

¹: 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. Weste¹: 8 / 2

leichte Panz.²: 20

¹: 8 gegen Kugeln, sonst 2

²: Space Marines

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 (den Grundmindestwurf im Kampf). Wem der Wurf gelingt, dessen Schlag trifft (oft beide), die Differenz zu 12 wird auf den Schaden addiert.

Da es einen starken Willen benötigt, einfach Treffer einzustecken, kann die SL vorher eine Probe auf Wille o.ä. 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 der Katzenmensch die etwas schwereren Schritte des Zweiten in Armreichweite der Säule kommen. Plötzlich huscht Stahlkatze hinter der Säule hervor, seine Bewegungen nur Schemen für den ungeübten Beobachter.

Während sein 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 Nahkampffertigkeiten 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 4 weitere Punkte Schaden. Da der Soldat keine nennenswerte Rüstung trägt, erhält er damit $11+4=15$ Punkte Schaden.

Während der erste 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.

Fernkampf

Der Fernkampf funktioniert ähnlich wie der Nahkampf, mit dem Unterschied, dass das Ziel nicht gegen den Angriff würfelt und es für den Schützen stattdessen einen Mindestwurf gibt, der erreicht oder 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 Ziels ab (von Superfähigkeiten und extremen Reflexen mal abgesehen). Schon die Shaolin sind dem zum Opfer gefallen.

Jede Waffe hat drei Reichweiten: Kurz, Mittel und Weit. Für jede dieser Reichweiten gilt ein bestimmter Mindestwurf. In Kampfsituationen sind dabei die Mindestwürfe höher, als während stressfreien Übungen.

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 Kampfmindestwürfe müssen immer dann genommen werden, wenn der angreifende Charakter auch selbst in Gefahr 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

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 sich mit der Erschwernis auch das Risiko erhöht, selbst getroffen zu werden.

Bauch/Nieren:

- Erschwernis: -3

- Fern: Schaden +6

- Nah: Schaden +9

Bein¹/Arm¹:

- Erschwernis: -6

- Fern: Schaden: +12

- Nah: Schaden: +18

Hand¹/Kopf:

- Erschwernis: -9

- Fern: Schaden: +18

- Nah: Schaden: +27

Kehle/Auge:

- Erschwernis: -12

- Fern: Schaden: +24

- Nah: Schaden: +36

¹: Schaden über einer kritischen Wunde verfällt. Die Gliedmaße ist ab.

Beispiele für Verletzungen:

Wunden:

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

- Schnitt über das Gesicht, der grässliche Narben verursacht 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).

- 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.

meistens die Mindestwürfe für ruhige Situationen, ein Straßenkämpfer die für den Kampf.

Zusätzlich werden die Mindestwürfe durch bestimmte Umstände modifiziert.

Modifikatoren, Beispiele

Bewegung:

- Ziel bewegt sich schnell oder bewegt sich quer zur Sichtlinie: MW+3
- Angreifer geht während des Schießens: 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 bei einem Treffer wird erneut gewürfelt. Zeigt der Würfel eine 5 wird das andere Ziel getroffen.
- Ziel ringt mit einem Ziel, das getroffen werden kann. MW±0, aber bei einem Treffer wird erneut gewürfelt. Ist die Augenzahl ungerade 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 90% oder mehr Deckung (Blindschuss): MW+9

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 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 abbringen lassen, ihrem Essen in dieser Nacht.

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

Stahlkatze erstarrt für Momente. Der Fahrer reißt eine Stachelkeule vom Boden, tritt das Motorrad los und jagt mit heulendem Motor auf den Katzenmenschen 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 Lenkrades hinweg.

Als ihn das Motorrad fast erreicht hat, bringen Stahlkatze zwei schnelle Schritte aus der Reichweite der Keule, und die Wurfscheibe verlässt seine Krallen auf einer tödlichen Bahn.

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.

- Ein Auge zerquetscht oder ausgestochen, beide Augen mit der Fackel erwischt (kurzzeitig erblindet, vll. Langzeitschäden).

- Messer im Bauch und umgedreht, Gedärme glitschen auf den Boden, Schnitt über die komplette Bauchdecke, Krallen tief in den Bauch gerammt, Magen durchstochen, jegliche anderen wichtigen Organe angestochen oder zerschnitten oder zerfetzt.



- 46 -

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

- Arm oder Bein abgetrennt oder zertrümmert. Unbrauchbar.

- Brustkorb eingedrückt, Rippen gesplittet, 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.



Technisches:

- Grund-MW: Kurz im Kampf: MW 12

- Angreifer bewegt sich schnell: MW+3 => MW 15

- Ziel in 1/3 Deckung (Beine hinter dem Motorrad): MW+3 => MW 18

- Fernkampfwert von Stahlkatze: 12.

Um zu treffen muss er eine 6 werfen, ansonsten prallt die Scheibe harmlos an den Stacheln des Motorrads ab.

Schüssen ausweichen

Sieht im Kampf ein Charakter einen Schützen, und hat er in dieser Runde noch nicht gehandelt, kann er versuchen auszuweichen. Dazu würfelt er mit Geschicklichkeit oder einer anderen passenden Eigenschaft oder Fertigkeit 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 bei 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).

Außerhalb von Kampfsituationen sind diese Mindestwürfe sowohl für den Schützen als auch für den Ausweichenden um 3 Punkte niedriger. Das heißt, ob sie im Kampf oder außerhalb des Kampfes sind, ändert hier nichts.

Hinweise zum Leiten

- 47 -

Der Kampf im EWS ist schnell und tödlich. Daher sollten Spielerinnen und SL immer an stilvolle Beschreibungen denken. Vor jeder Aktion sollten die Spielerinnen 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"). Dabei beschreibt erst die Angreiferin ihre Handlung, und die Verteidigerin sagt danach, wie sie darauf reagieren will.

Sobald das Ergebnis feststeht, kann entweder die Spielleiterin beschreiben was passiert oder es der Spielerin überlassen (vor allem, wenn deren Handlung Erfolg hatte).

Beispiel (nach dem Würfeln)

Spielerin: "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 der Wunde hervor, während er die Axt fallen lässt und seine Linke auf den Schnitt presst."

Spielerin: "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.'"

Wo immer es sinnvoll scheint, könnt ihr auch die Faustregel nutzen, dass 9 Punkte Differenz den Kampf entscheiden. In diesem Fall kann die Gewinnerin sich entscheiden, die Verliererin nur kampfunfähig zu machen (auf welche Art auch immer), statt sie zu verletzen oder zu töten.



Lizenz und Epilog



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 irgendetwas nicht gefällt, kannst du es 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, aber pragmatisch.

Wie kann ich mitmachen?

-> mitmachen.1w6.org



Das EWS steht unter der GPLv3:

- lizenz.1w6.org

In einem Satz: Die GPLv3 erlaubt Nutzung, Vertrieb und Veränderung des EWS, solange die VurautorInnen genannt werden und jeder Anderen die freie Nutzung des Regelbereiches erlaubt und ermöglicht wird.

Quelldateien: quellen.1w6.org

Es wurde erstellt von

© 2003 - 2009 - Arne Babenhauserheide

unter Mithilfe von Julian Groß (SL, RaumZeit), Oliver Jahnel (Spieler, MAMo), Andreas Jehle (Spieler), Jens Stengel (Spieler), Achim Zien (Konf, Programmierung), Trudy Wenzel (Coverbild), ...und vielen anderen:

- leute.1w6.org

Außerdem mit Inspirationen aus DSA® (Fanpro), Shadowrun® (FASA), Gurps® (SJGames), Fudge™ (Grey Ghost Press), Universe (von Hannah Silbernagl), Striker (von Luciano Grafefo), Mechanical Dream® (Steamlogic), dem Weltenbuch (jcorporation) und vielen weiteren.

Diese Version wurde maßgeblich von Andreas Jehle und Julian Groß korrekturgelesen. Ihnen gebührt der Dank dafür, dass bestimmte Abschnitte nun verständlicher sind.

An dieser Stelle: Danke!

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

Die Grafiken stammen von Trudy Wenzel und aus dem freien Strategiespiel „Battle for Wesnoth“ (wesnoth.org). Falls du Lust hast, für das EWS eigene Bilder zu zeichnen, dann schreib uns bitte!

PS: Vom Autor empfohlen ab 14 Jahren.

GNU General Public License



Die GPL erlaubt Nutzung, Vertrieb und Veränderung des EWS, solange die VorauforInnen genannt werden und jeder Anderen die freie Nutzung des Regelbereiches erlaubt und ermöglicht wird (Lizenz erhalten).

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE
Version 3, 29 June 2007

Copyright (C) 2007 Free Software Foundation, Inc. <<http://fsf.org/>>
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies
of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The GNU General Public License is a free, copyleft license for
software and other kinds of works.

The licenses for most software and other practical works are designed
to take away your freedom to share and change the works. By contrast,
the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to
share and change all versions of a program—to make sure it remains free
software for all its users. We, the Free Software Foundation, use the
GNU General Public License for most of our software; it applies also to
any other work released this way by its authors. You can apply it to
your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not
price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you
have the freedom to distribute copies of free software (and charge for
them if you wish), that you receive source code or can get it if you
want it, that you can change the software or use pieces of it in new
free programs, and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to prevent others from denying you
these rights or asking you to surrender the rights. Therefore, you have
certain responsibilities if you distribute copies of the software, or if
you modify it: responsibilities to respect the freedom of others.

For example, if you distribute copies of such a program, whether
gratis or for a fee, you must pass on to the recipients the same
freedoms that you received. You must make sure that they, too, receive
or can get the source code. And you must show them these terms so they
know their rights.

Developers that use the GNU GPL protect your rights with two steps:
(1) assert copyright on the software, and (2) offer you this License
giving you legal permission to copy, distribute and/or modify it.

For the developers' and authors' protection, the GPL clearly explains
that there is no warranty for this free software. For both users' and
authors' sake, the GPL requires that modified versions be marked as
changed, so that their problems will not be attributed erroneously to
authors of previous versions.

Some devices are designed to deny users access to install or run
modified versions of the software inside them, although the manufacturer
can do so. This is fundamentally incompatible with the aim of
protecting users' freedom to change the software. The systematic
pattern of such abuse occurs in the area of products for individuals to
use, which is precisely where it is most unacceptable. Therefore, we
have designed this version of the GPL to prohibit the practice for those
products. If such problems arise substantially in other domains, we
stand ready to extend this provision to those domains in future versions
of the GPL, as needed to protect the freedom of users.

Finally, every program is threatened constantly by software patents.
States should not allow patents to restrict development and use of
software on general-purpose computers, but in those that do, we wish to
avoid the special danger that patents applied to a free program could
make it effectively proprietary. To prevent this, the GPL assures that
patents cannot be used to render the program non-free.

The precise terms and conditions for copying, distribution and
modification follow.

TERMS AND CONDITIONS

0. Definitions.

"This License" refers to version 3 of the GNU General Public License.

"Copyright" also means copyright-like laws that apply to other kinds of
works, such as semiconductor masks.

"The Program" refers to any copyrightable work licensed under this
License. Each licensee is addressed as "you". "Licensees" and
"recipients" may be individuals or organizations.

To "modify" a work means to copy from or adapt all or part of the work
in a fashion requiring copyright permission, other than the making of an
exact copy. The resulting work is called a "modified version" of the
earlier work or a work "based on" the earlier work.

A "covered work" means either the unmodified Program or a work based
on the Program.

To "propagate" a work means to do anything with it that, without
permission, would make you directly or secondarily liable for
infringement under applicable copyright law, except executing it on a
computer or modifying a private copy. Propagation includes copying,
distribution (with or without modification), making available to the
public, and in some countries other activities as well.

To "convey" a work means any kind of propagation that enables other
parties to make or receive copies. Mere interaction with a user through
a computer network, with no transfer of a copy, is not conveying.

An interactive user interface displays "Appropriate Legal Notices"
to the extent that it includes a convenient and prominently visible
feature that (1) displays an appropriate copyright notice, and (2)
tells the user that there is no warranty for the work (except to the
extent that warranties are provided), that licensees may convey the
work under this License, and how to view a copy of this License. If
the interface presents a list of user commands or options, such as a
menu, a prominent item in the list meets this criterion.

1. Source Code.

The "source code" for a work means the preferred form of the work
for making modifications to it. "Object code" means any non-source
form of a work.

A "Standard Interface" means an interface that either is an official
standard defined by a recognized standards body, or, in the case of
interfaces specified for a particular programming language, one that
is widely used among developers working in that language.

The "System Libraries" of an executable work include anything, other
than the work as a whole, that (a) is included in the normal form of
packaging a Major Component, but which is not part of that Major
Component, and (b) serves only to enable use of the work with that
Major Component, or to implement a Standard Interface for which an
implementation is available to the public in source code form. A
"Major Component", in this context, means a major essential component
(kernel, window system, and so on) of the specific operating system
(if any) on which the executable work runs, or a compiler used to
produce the work, or an object code interpreter used to run it.

The "Corresponding Source" for a work in object code form means all
the source code needed to generate, install, and (for an executable
work) run the object code and to modify the work, including scripts to
control those activities. However, it does not include the work's
System Libraries, or general-purpose tools or generally available free
programs which are used unmodified in performing those activities but
which are not part of the work. For example, Corresponding Source
includes interface definition files associated with source files for
the work, and the source code for shared libraries and dynamically
linked subprograms that the work is specifically designed to require,
such as by intimate data communication or control flow between those
subprograms and other parts of the work.

The Corresponding Source need not include anything that users
can regenerate automatically from other parts of the Corresponding
Source.

The Corresponding Source for a work in source code form is that
same work.

2. Basic Permissions.

All rights granted under this License are granted for the term of
copyright on the Program, and are irrevocable provided the stated

conditions are met. This License explicitly affirms your unlimited permission to run the unmodified Program. The output from running a covered work is covered by this License only if the output, given its content, constitutes a covered work. This License acknowledges your rights of fair use or other equivalent, as provided by copyright law.

You may make, run and propagate covered works that you do not convey, without conditions so long as your license otherwise remains in force. You may convey covered works to others for the sole purpose of having them make modifications exclusively for you, or provide you with facilities for running those works, provided that you comply with the terms of this License in conveying all material for which you do not control copyright. Those thus making or running the covered works for you must do so exclusively on your behalf, under your direction and control, on terms that prohibit them from making any copies of your copyrighted material outside their relationship with you.

Conveying under any other circumstances is permitted solely under the conditions stated below. Sublicensing is not allowed; section 10 makes it unnecessary.

3. Protecting Users' Legal Rights From Anti-Circumvention Law.

No covered work shall be deemed part of an effective technological measure under any applicable law fulfilling obligations under article 11 of the WIPO copyright treaty adopted on 20 December 1996, or similar laws prohibiting or restricting circumvention of such measures.

When you convey a covered work, you waive any legal power to forbid circumvention of technological measures to the extent such circumvention is effected by exercising rights under this License with respect to the covered work, and you disclaim any intention to limit operation or modification of the work as a means of enforcing, against the work's users, your or third parties' legal rights to forbid circumvention of technological measures.

4. Conveying Verbatim Copies.

You may convey verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice; keep intact all notices stating that this License and any non-permissive terms added in accord with section 7 apply to the code; keep intact all notices of the absence of any warranty; and give all recipients a copy of this License along with the Program.

You may charge any price or no price for each copy that you convey, and you may offer support or warranty protection for a fee.

5. Conveying Modified Source Versions.

You may convey a work based on the Program, or the modifications to produce it from the Program, in the form of source code under the terms of section 4, provided that you also meet all of these conditions:

- a) The work must carry prominent notices stating that you modified it, and giving a relevant date.
- b) The work must carry prominent notices stating that it is released under this License and any conditions added under section 7. This requirement modifies the requirement in section 4 to "keep intact all notices".
- c) You must license the entire work, as a whole, under this License to anyone who comes into possession of a copy. This License will therefore apply, along with any applicable section 7 additional terms, to the whole of the work, and all its parts, regardless of how they are packaged. This License gives no permission to license the work in any other way, but it does not invalidate such permission if you have separately received it.
- d) If the work has interactive user interfaces, each must display Appropriate Legal Notices; however, if the Program has interactive interfaces that do not display Appropriate Legal Notices, your work need not make them do so.

A compilation of a covered work with other separate and independent works, which are not by their nature extensions of the covered work, and which are not combined with it such as to form a larger program, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an "aggregate" if the compilation and its resulting copyright are not used to limit the access or legal rights of the compilation's users beyond what the individual works permit. Inclusion of a covered work in an aggregate does not cause this License to apply to the other parts of the aggregate.

6. Conveying Non-Source Forms.

You may convey a covered work in object code form under the terms of sections 4 and 5, provided that you also convey the machine-readable Corresponding Source under the terms of this License, in one of these ways:

- a) Convey the object code in, or embodied in, a physical product (including a physical distribution medium), accompanied by the Corresponding Source fixed on a durable physical medium customarily used for software interchange.
- b) Convey the object code in, or embodied in, a physical product (including a physical distribution medium), accompanied by a written offer, valid for at least three years and valid for as long as you offer spare parts or customer support for that product model, to give anyone who possesses the object code either (1) a copy of the Corresponding Source for all the software in the product that is covered by this License, on a durable physical medium customarily used for software interchange, for a price no more than your reasonable cost of physically performing this conveying of source, or (2) access to copy the Corresponding Source from a network server at no charge.
- c) Convey individual copies of the object code with a copy of the written offer to provide the Corresponding Source. This alternative is allowed only occasionally and noncommercially, and only if you received the object code with such an offer, in accord with subsection 6b.
- d) Convey the object code by offering access from a designated place (gratis or for a charge), and offer equivalent access to the Corresponding Source in the same way through the same place at no further charge. You need not require recipients to copy the Corresponding Source along with the object code. If the place to copy the object code is a network server, the Corresponding Source may be on a different server (operated by you or a third party) that supports equivalent copying facilities, provided you maintain clear directions next to the object code saying where to find the Corresponding Source. Regardless of what server hosts the Corresponding Source, you remain obligated to ensure that it is available for as long as needed to satisfy these requirements.
- e) Convey the object code using peer-to-peer transmission, provided you inform other peers where the object code and Corresponding Source of the work are being offered to the general public at no charge under subsection 6d.

A separable portion of the object code, whose source code is excluded from the Corresponding Source as a System Library, need not be included in conveying the object code work.

"A User Product" is either (1) a "consumer product", which means any tangible personal property which is normally used for personal, family, or household purposes, or (2) anything designed or sold for incorporation into a dwelling. In determining whether a product is a consumer product, doubtful cases shall be resolved in favor of coverage. For a particular product received by a particular user, "normally used" refers to a typical or common use of that class of product, regardless of the status of the particular user or of the way in which the particular user actually uses, or expects or is expected to use, the product. A product is a consumer product regardless of whether the product has substantial commercial, industrial or non-consumer uses, unless such uses represent the only significant mode of use of the product.

"Installation Information" for a User Product means any methods, procedures, authorization keys, or other information required to install and execute modified versions of a covered work in that User Product from a modified version of its Corresponding Source. The information must suffice to ensure that the continued functioning of the modified object code is in no case prevented or interfered with solely because modification has been made.

If you convey an object code work under this section in, or with, or specifically for use in, a User Product, and the conveying occurs as part of a transaction in which the right of possession and use of the User Product is transferred to the recipient in perpetuity or for a fixed term (regardless of how the transaction is characterized), the Corresponding Source conveyed under this section must be accompanied by the Installation Information. But this requirement does not apply if neither you nor any third party retains the ability to install modified object code on the User Product (for example, the work has been installed in ROM).

The requirement to provide Installation Information does not include a requirement to continue to provide support service, warranty, or updates for a work that has been modified or installed by the recipient, or for the User Product in which it has been modified or installed. Access to a network may be denied when the modification itself materially and

adversely affects the operation of the network or violates the rules and protocols for communication across the network.

Corresponding Source conveyed, and Installation Information provided, in accord with this section must be in a format that is publicly documented (and with an implementation available to the public in source code form), and must require no special password or key for unpacking, reading or copying.

7. Additional Terms.

"Additional permissions" are terms that supplement the terms of this License by making exceptions from one or more of its conditions. Additional permissions that are applicable to the entire Program shall be treated as though they were included in this License, to the extent that they are valid under applicable law. If additional permissions apply only to part of the Program, that part may be used separately under those permissions, but the entire Program remains governed by this License without regard to the additional permissions.

When you convey a copy of a covered work, you may at your option remove any additional permissions from that copy, or from any part of it. (Additional permissions may be written to require their own removal in certain cases when you modify the work.) You may place additional permissions on material, added by you to a covered work, for which you have or can give appropriate copyright permission.

Notwithstanding any other provision of this License, for material you add to a covered work, you may (if authorized by the copyright holders of that material) supplement the terms of this License with terms:

- a) Disclaiming warranty or limiting liability differently from the terms of sections 15 and 16 of this License; or
- b) Requiring preservation of specified reasonable legal notices or author attributions in that material or in the Appropriate Legal Notices displayed by works containing it; or
- c) Prohibiting misrepresentation of the origin of that material, or requiring that modified versions of such material be marked in reasonable ways as different from the original version; or
- d) Limiting the use for publicity purposes of names of licensors or authors of the material; or
- e) Declining to grant rights under trademark law for use of some trade names, trademarks, or service marks; or
- f) Requiring indemnification of licensors and authors of that material by anyone who conveys the material (or modified versions of it) with contractual assumptions of liability to the recipient, for any liability that these contractual assumptions directly impose on those licensors and authors.

All other non-permissive additional terms are considered "further restrictions" within the meaning of section 10. If the Program as you received it, or any part of it, contains a notice stating that it is governed by this License along with a term that is a further restriction, you may remove that term. If a license document contains a further restriction but permits relicensing or conveying under this License, you may add to a covered work material governed by the terms of that license document, provided that the further restriction does not survive such relicensing or conveying.

If you add terms to a covered work in accord with this section, you must place, in the relevant source files, a statement of the additional terms that apply to those files, or a notice indicating where to find the applicable terms.

Additional terms, permissive or non-permissive, may be stated in the form of a separately written license, or stated as exceptions; the above requirements apply either way.

8. Termination.

You may not propagate or modify a covered work except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to propagate or modify it is void, and will automatically terminate your rights under this License (including any patent licenses granted under the third paragraph of section 11).

However, if you cease all violation of this License, then your license from a particular copyright holder is reinstated (a) provisionally, unless and until the copyright holder explicitly and finally terminates your license, and (b) permanently, if the copyright holder fails to notify you of the violation by some reasonable means prior to 60 days after the cessation.

Moreover, your license from a particular copyright holder is reinstated permanently if the copyright holder notifies you of the violation by some reasonable means, this is the first time you have received notice of violation of this License (for any work) from that copyright holder, and you cure the violation prior to 30 days after your receipt of the notice.

Termination of your rights under this section does not terminate the licenses of parties who have received copies or rights from you under this License. If your rights have been terminated and not permanently reinstated, you do not qualify to receive new licenses for the same material under section 10.

9. Acceptance Not Required for Having Copies.

You are not required to accept this License in order to receive or run a copy of the Program. Ancillary propagation of a covered work occurring solely as a consequence of using peer-to-peer transmission to receive a copy likewise does not require acceptance. However, nothing other than this License grants you permission to propagate or modify any covered work. These actions infringe copyright if you do not accept this License. Therefore, by modifying or propagating a covered work, you indicate your acceptance of this License to do so.

10. Automatic Licensing of Downstream Recipients.

Each time you convey a covered work, the recipient automatically receives a license from the original licensors, to run, modify and propagate that work, subject to this License. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

An "entity transaction" is a transaction transferring control of an organization, or substantially all assets of one, or subdividing an organization, or merging organizations. If propagation of a covered work results from an entity transaction, each party to that transaction who receives a copy of the work also receives whatever licenses to the work the party's predecessor in interest had or could give under the previous paragraph, plus a right to possession of the Corresponding Source of the work from the predecessor in interest, if the predecessor has it or can get it with reasonable efforts.

You may not impose any further restrictions on the exercise of the rights granted or affirmed under this License. For example, you may not impose a license fee, royalty, or other charge for exercise of rights granted under this License, and you may not initiate litigation (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that any patent claim is infringed by making, using, selling, offering for sale, or importing the Program or any portion of it.

11. Patents.

A "contributor" is a copyright holder who authorizes use under this License of the Program or a work on which the Program is based. The work thus licensed is called the contributor's "contributor version".

A contributor's "essential patent claims" are all patent claims owned or controlled by the contributor, whether already acquired or hereafter acquired, that would be infringed by some manner, permitted by this License, of making, using, or selling its contributor version, but do not include claims that would be infringed only as a consequence of further modification of the contributor version. For purposes of this definition, "control" includes the right to grant patent sublicenses in a manner consistent with the requirements of this License.

Each contributor grants you a non-exclusive, worldwide, royalty-free patent license under the contributor's essential patent claims, to make, use, sell, offer for sale, import and otherwise run, modify and propagate the contents of its contributor version.

In the following three paragraphs, a "patent license" is any express agreement or commitment, however denominated, not to enforce a patent (such as an express permission to practice a patent or covenant not to sue for patent infringement). To "grant" such a patent license to a party means to make such an agreement or commitment not to enforce a patent against the party.

If you convey a covered work, knowingly relying on a patent license, and the Corresponding Source of the work is not available for anyone to copy, free of charge and under the terms of this License, through a publicly available network server or other readily accessible means, then you must either (1) cause the Corresponding Source to be so available, or (2) arrange to deprive yourself of the benefit of the patent license for this particular work, or (3) arrange, in a manner consistent with the requirements of this License, to extend the patent license to downstream recipients. "Knowingly relying" means you have actual knowledge that, but for the patent license, you conveying the covered work in a country, or your recipient's use of the covered work

in a country, would infringe one or more identifiable patents in that country that you have reason to believe are valid.

If, pursuant to or in connection with a single transaction or arrangement, you convey, or propagate by procuring conveyance of, a covered work, and grant a patent license to some of the parties receiving the covered work authorizing them to use, propagate, modify or convey a specific copy of the covered work, then the patent license you grant is automatically extended to all recipients of the covered work and works based on it.

A patent license is "discriminatory" if it does not include within the scope of its coverage, prohibits the exercise of, or is conditioned on the non-exercise of one or more of the rights that are specifically granted under this License. You may not convey a covered work if you are a party to an arrangement with a third party that is in the business of distributing software, under which you make payment to the third party based on the extent of your activity of conveying the work, and under which the third party grants, to any of the parties who would receive the covered work from you, a discriminatory patent license (a) in connection with copies of the covered work conveyed by you (or copies made from those copies), or (b) primarily for and in connection with specific products or compilations that contain the covered work, unless you entered into that arrangement, or that patent license was granted, prior to 28 March 2007.

Nothing in this License shall be construed as excluding or limiting any implied license or other defenses to infringement that may otherwise be available to you under applicable patent law.

12. No Surrender of Others' Freedom.

If conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot convey a covered work so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not convey it at all. For example, if you agree to terms that obligate you to collect a royalty for further conveying from those to whom you convey the Program, the only way you could satisfy both those terms and this License would be to refrain entirely from conveying the Program.

13. Use with the GNU Affero General Public License.

Notwithstanding any other provision of this License, you have permission to link or combine any covered work with a work licensed under version 3 of the GNU Affero General Public License into a single combined work, and to convey the resulting work. The terms of this License will continue to apply to the part which is the covered work, but the special requirements of the GNU Affero General Public License, section 13, concerning interaction through a network will apply to the combination as such.

14. Revised Versions of this License.

The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the GNU General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies that a certain numbered version of the GNU General Public License "or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that numbered version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of the GNU General Public License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

If the Program specifies that a proxy can decide which future versions of the GNU General Public License can be used, that proxy's public statement of acceptance of a version permanently authorizes you to choose that version for the Program.

Later license versions may give you additional or different permissions. However, no additional obligations are imposed on any author or copyright holder as a result of your choosing to follow a later version.

15. Disclaimer of Warranty.

THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF

ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. Limitation of Liability.

IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MODIFIES AND/OR CONVEYS THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

17. Interpretation of Sections 15 and 16.

If the disclaimer of warranty and limitation of liability provided above cannot be given local legal effect according to their terms, reviewing courts shall apply local law that most closely approximates an absolute waiver of all civil liability in connection with the Program, unless a warranty or assumption of liability accompanies a copy of the Program in return for a fee.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively state the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does>
Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software: you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program. If not, see <<http://www.gnu.org/licenses/>>.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program does terminal interaction, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

<program> Copyright (C) <year> <name of author>
This program comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type 'show w'.

This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type 'show c' for details.

The hypothetical commands 'show w' and 'show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, your program's commands might be different; for a GUI interface, you would use an "about box".

You should also get your employer (if you work as a programmer) or school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. For more information on this, and how to apply and follow the GNU GPL, see <<http://www.gnu.org/licenses/>>.

The GNU General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License. But first, please read <<http://www.gnu.org/philosophy/why-not-lgpl.html>>.

Notizen

Name:

Art:

Raum für Kreatives

Beschreibung, Eigenarten und Zitate

Plotaufhänger und prägende Erlebnisse



Kampagnenbild

Kampagne: _____ SpielerIn: _____
Geschlecht: _____ Größe: _____ Gewicht: _____
Haare: _____ Augen: _____ Haut: _____

Eigenschaften

Mod	Name	Wert	Mod	Name	Wert

Fertigkeiten

Mod	Name	Grund-Wert	Eff. Wert

Berufe/Hintergründe

Mod	Name	Grund-Wert	Eff. Wert

Merkmale

Name	Wert	Name	Wert
_____		_____	
_____		_____	
_____		_____	

Waffen

Name	FW	Schaden	Zusatz
_____			_____
_____			_____

Schutz

Name	Schutz	Zusatz
_____		_____
_____		_____

TP (WS): _____

Wunden: _____

_____:

_____:

_____:

Striche: _____ Ges: _____

Ausrüstung und sonstiges

[illegible]

- Vermögen

[illegible]

• Persönliche Ausrüstung und enge Kontakte

Kosten	

Personen

Regelschnipsel

Mindestwürfe	Eigene Notizen
Routine: 6	
Einfach: 9	
Fordernd: 12	
Schwer: 15	
Heikel: 18	
Extrem: 21	
Wahnwitzig: 24	
Legendar: 24	
...	

Namen und Werte	
6:	Armselig (--)
9:	Schwach (-)
10:	Mäßig (-)
11:	Unter Durchschnitt (±)
12:	Durchschnittlich (±)
13:	Über Durchschnitt (±)
14:	Gut (+)
15:	Sehr Gut (+)
18:	Überragend (++)
21:	Superb (+++)
24:	Legendär (++++)

Modifikatoren für Proben Gute Ausgangssituation: +3 bis +6 Schön geschrieben: +1 bis +3 Viel Zeit lassen (Geduldprobe): bis +3 Passt genial zum Charakter: bis +3 Unterstützende Fertigkeit: +1 pro +	Wunden: -3/Wunde Krit. Wunde (Kampf/Ruhe): -6/-12 Stark abgelenkt: -3
---	---