

*Herzlich 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 Ein Würfel 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 Regelteile,

für Beispiele und

für Verweise auf anderes.

## Vorgespräch

Das EWS ist ein schnelles und flexibles Regelsystem für Fantasy und Science Fiction, Cyberpunk und Pulp Action und für viele 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 fudgerpg.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  
- <http://module.1w6.org>

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

## Hinweise zum Leiten

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.

