

# Ein Würfel System

Für Welten, Kampagnen oder einfache Oneshots.

Cillut eum et rectem quates dolora conse ipient minihic aectataie pediae enihili bustis aliantias errum nam sum cone nienihi taquunt quam, quodi as conet quide- nis et ullab ipic to corro quunt lati dionessimint plam ipid ut quiam faccollam etur rerum dolecat et enima nime nis illatem excepudit, vellupt ationectecae porias si nost harcia voluptaspriet que comnimaximin ex essimin vernam arcit ipsam in pre quosape diasperspel inctas et atur?Tur accum evernat. Lecerumqui illestintis am sequia accatur aut et voluptio. Et ex eaquidelis ditat moluptur, tem aut quia qui velibuscia doluptatest, quamus nulpari atquodi dolupta voluptatur am, que ditatur? Quia dolorum doluptibu sam ipitatus, et eum re velit, sum sunt alicabo. Et magnit ullacestibus es sunt quamusam inctibusam simus debitat

Giae dis ducium, temporepudae pos eum alitis!



**1w6.org**

- ↳ Grundlagen
- ↳ Charaktere
- ↳ Konfrontation
- ↳ Anpassung
- ↳ Module



Frei wie in Freiheit  
Frei wie GNU / Linux

V2.4

# Vorwort

*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 Beispiele und**  
*für Verweise auf anderes.*

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

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

# Inhalt

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 -

\*



\*Für alle, die das letzte mal die Adresse gesucht haben =)

# Grundlagen

*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 alt ehrwürdiges Wesen, dem man Respekt zollen muss.*

*Entsprechend solltest du mich zurückduzen. - Drak*

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 +-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 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.

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: Categoriesystem (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.

### **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 Fertigkeitswerte**

*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.*

## Beruf und 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 Sara 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.

## 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.

### 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 Übertreffend

Beschreibungen findest du auf - <http://werte1w6.org>



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. Sie 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

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).

### 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.



