

# Ein Würfel System

Für Welten, Kampagnen oder einfache Oneshots.

Cillut eum et rectem quates dolora conse ipient minihic aectataie pediae enihili bustis  
alliantias errum nam sum cone nienihi taquunt quam, quodi as conet quidenis et ullab  
ipic to corro quunt lati dionessimint plam ipid ut quiam faccullam etur rerum dolécat et  
enima nime nis illatem excepudit, vellupt ationectecae porias si nost harcia voluptaspiet  
que commaximin 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 ein-geschlichen 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.

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 gearbeiteten 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>

<fuss>(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 Würfel System -
- Hinweise zum Leiten -

Seite 29: Anpassung des EWS

Seiten 30 und folgende:

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



\*Für alle die, 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.

<fuss>Ein paar Beispiele für Eigenschaften gibt es ab Seite 18.

<fuss>Module: Kategoriesystem (KaSy).



# Ein Würfel System

Für Welten, Kampagnen oder einfache Oneshots.



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



Frei wie in Freiheit  
Frei wie GNU / Linux

V4.2