

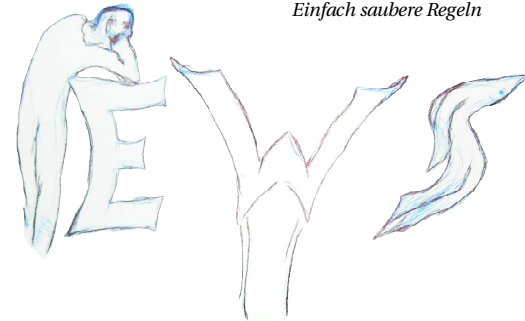
Rüstungsbeispiele:

Name	RS	Gewicht
Ledermantel:	2	8kg
lederrüstung:	2	5kg
Kettenhemd:	4-5	8-30kg
Gestechrüstung:	7	25-60kg
Kugels. Weste*	8/2	1kg
leichter Panz.**	20	15kg

*: Gegen Kugeln 8, sonst 2.

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

Ein Würfel System



Einfach saubere Regeln

Inhalt

Seiten 2 bis 12: Grundlagen

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

Seiten 13 bis 22: *Charaktererschaffung*

- Charakterheft -
- vereinfacht Objektives System -
- Beispiele für Eigenschaften, Fertigkeiten und Merkmale -

Seiten 23 bis 26: *Konfrontationen*

- Das Ein Wurf System -

Seiten 27 und folgende: *Anhang und Epilog*

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

Vorgespräch

Das EWS ist ein schnelles und recht tödliches Regelsystem für Fantasy, und Science Fiction, Cyberpunk und Pulp Action und auch jedes sonstige Setting, zu dem sein Feeling passt.

Um es schlank zu halten, ist es in weiten Teilen kompatibel zu Gurps® und Fudge(tm), so dass bereits eine breite Palette an hervorragend ausgearbeiteten Zusatzregeln, Vor- und Nachteilen, Magiesystemen, Wurfmodifikatoren u.ä. existiert.

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

Quellenmaterial zu Gurps und Fudge gibt es auf den offiziellen Seiten (sjgames.com und fudgerpg.com) und im EWS-Wiki (gurps.lw6.org und fudge.lw6.org).

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

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 (-fachen) Würfel-Systems zu finden.

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

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

Du findest hier die wichtigsten Grundregeln, die du brauchst um mit dem EWS zu spielen, auch wenn sich ein paar Zusatzregeln eingeschlichen haben, weil sie für wohl fast jede Runde interessant

Beispielwaffen:

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

Nahkampf:

Stab: 2W-4

Dolch: 1W3

Schwert: 1W6

Kriegshammer: 2W

Doppelaxt: 2W+2

Laserschwert: 36±W6

Fernkampf:

Bogen: 1W

Pistole: 1W

- 9MM: 2W

Jagdgewehr: 16±W6

Laserpistole*: 1W/Ladung

Blaster**: 16±W6

Blastergewehr**: 24±W6

*: Zahl der Ladungen von 1 bis "bleibender Strahl" (20/s) einstellbar. 100 Schuss in der Energiezelle.

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

Nahkampf einstellen.

Ein Scharfschütze kann durch einen erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung (9) die Mods für sich bewegende Ziele und in seiner Sichtlinie um bis zu 6 Punkte senken (pro Punkt über 9 um 1).

Sieht ein Charakter den Schützen und hat er in dieser Runde noch nicht gehandelt, kann er versuchen auszuweichen. Dazu würfelt er mit Geschicklichkeit gegen einen Mindestwurf von 12 modifiziert durch die Bodenbeschaffenheit (± 3). Erzielt er dabei eine höhere Differenz als der Schütze, gelingt es ihm auszuweichen.

Bei Waffen mit schnellen Projektilen (Pistolen, Laserwaffen, Blastern) beträgt der Mindestwurf 15. Ein Erfolg bedeutet, dass der Charakter zur Seite springt, bevor der Schütze feuert.

Bei sehr langsamen Projektilen und Wurfaffen, oder langsamen Projektilen auf große Distanz beträgt der Mindestwurf 9. Nur hier ist wirkliches Ausweichen möglich und wahrhaft geschickte Charaktere können sie vielleicht sogar fangen (SL-Entscheidung).

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

Erste Regeln: Schematik

Ein Charakter im EWS wird durch Eigenschaften, Fertigkeiten und Merkmale beschrieben, die von den Spielern frei gewählt werden können. Alternativ können sie von der SL vorgegeben oder aus Gurus® oder Fudge übernommen werden.

Eigenschaften

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

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

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

sein dürften, aber die sollten erkennbar sein, und ihr könnt und sollt sowieso selbst entscheiden, welche Regeln für eure Runde Sinn ergeben.

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

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

Entsprechend solltest du mich auch zurückduzen. :)

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. Es steht jedem Spieler völlig frei, genau diejenigen Fertigkeiten zu wählen, die seinen Charakter am schönsten beschreiben.

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

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

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

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

Was ihr braucht

Für ein Spiel wird genau ein Würfel für jeden Spieler, ein Charakterblatt und ein Stift benötigt. In Zeiten der Not reichen also selbst die Würfel aus einem Monopoly-Spiel, ein Taschentuch und ein Stückchen Kohle. Alternativ ein Handtuch.

Modul dazu: Alternative Zufallssysteme (AZul).

Einfach vs Komplex

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

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

Plötzlich 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. Als Stahlkatzes Blick darauf fällt, reißt der Fahrer eine stachelbewehrte Keule vom Boden, tritt das Motorrad los und jagt mit heulendem Motor auf Stahlkatze 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 Lenkrads hinweg. Als sein Gegner ihn fast erreicht hat, bringen ihn zwei schnelle Schritte aus der Reichweite von dessen Keule und die Wurfscheibe verlässt seine Krallen auf einer tödlichen Bahn von ihm zu dem Fahrer.

Technisches:

- Grund-MW: Kurz im Kampf: MW 12
- Angreifer bewegt sich: MW+3 (15)
- Ziel in 1/3 Deckung (Beine hinter dem Motorrad: MW+3 (18))
- Femkampfwert von Stahlkatze: 12.

Um zu treffen muss er eine 6 werfen. Ansonsten prallt die Scheibe harmlos an den Stacheln des Motorrads ab, und er muss sich auf einen lebensgefährlichen

re Ziel getroffen.

- Ziel ringt mit einem Ziel, das getroffen werden kann. MW±0, aber erneuter Wurf. Bei einer ungeraden Zahl wird das andere Ziel getroffen.
- Nicht zu treffendes Ziel steht teilweise in Sichtlinie: MW+3

Deckung:

- Ziel in 1/3-Deckung (z.B. Beine gedeck-
t): MW+3
- Ziel in 2/3-Deckung (z.B. Nur
Schultern und Kopf sichtbar): MW+6
- Ziel in 90% Deckung (z.B. Nur Kopf):
MW+9
- Schütze in 2/3 Deckung (oder mehr):
MW+3
- Schütze in 90% Deckung (Blind-
schuss): MW+9

Beispielkampf 2:

Stahlkatze streift über die leeren Dächer des Hochhausghettos. Dann und Wann huschen Katzen zur Seite oder erstarren mit gestäubtem Fell, wenn sein Schatten auf sie fällt. Die einzigen Geräusche sind das ferne Brummen des Straßenverkehrs in den belebteren Teilen der Stadt und das Knacken von Beton, der sich nach dem Verschwinden der Sonne langsam abkühlt. Einige lautlose Schritte bringen Stahlkatze zur Brüstung der Wand und dort auf eine halbverrostete 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.

Beruf und Hintergrund

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

Verwandte Fähigkeiten kann er mit einem drei Punkte niedrigeren Wert nutzen.

Ein Beruf oder Hintergrund kostet doppelt so viel wie eine Fertigkeit der gleichen Höhe.

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

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

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

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

Namen und Werte

Den Werten von Eigenschaften und Fertigkeiten sind Namen zugeordnet.

3 ist kaum existent (--)
6 Mickrig (-)

9 Schwach (-)

10 Mäßig (-)

11 Unter Durchschnitt (±)

12 Durchschnittlich (±)

13 Über Durchschnitt (±)

14 Gut (+)

15 Sehr Gut (+)

16 Extrem gut (+)

17 Ausgezeichnet (++)

18 Überausend (++)

21 Superb (+++)

24 Legendar (++++)

Die Namen stimmen

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

Starke Gegner sind daher übrigens wirklich stark.

Merkmale

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

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

Einfache Proben

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

Beispiele sind Stenographie, Kochen und Bogenschießen.

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

Ist das Ergebnis eine gerade Zahl, addiert der Spieler sie zu seinem Wert (Zum Beispiel dem Wert seiner Fertigkeit Stenographie, Kochen oder Bogenschießen)

Mindestwürfe
Schwierigkeiten und Erfolgswahrscheinlichkeit für einen Charakter mit durchschnittlicher Fertigkeit oder durchschnittlichem Attribut (12) für bestimmte Mindestwürfe:

3 ist lächerlich (99,5%)
6 routine (97%)
9 einfach (83%)
12 fordernd (50%)
15 schwer (33%)
18 sehr schwer (17%)
21 extrem schwer (3%)
24 eine legendäre Herausforderung (0,5%)

Die meisten Aufgaben in einem normalen Job sind für normale Arbeiter einfach (9). Jobs, deren Schwierigkeit höher liegt, verlangen höhere Fertigkeiten oder haben recht niedrige Erfolgs- oder Überlebensraten.

Fast jede Waffe kann außerdem bis zum dreifachen ihrer Reichweite eingesetzt werden, wodurch der Mindestwurf allerdings um weitere 6 Punkte auf 24 im Kampf bzw. 21 in Ruhe steigt.

Ein entspannter, durchschnittlicher Schütze (FW: 12) trifft ein unbewegtes, etwa menschengroßes Ziel auf kurze Entfernung fast immer (83%).

Kurze Entfernung sind durchschnittlich 5 Meter. Mittlere sind bis zu 50 Meter. Weite kann je nach Waffe bis zu 500 Meter betragen. Ein Zielfernrohr reduziert die effektive Entfernung je nach Fernrohr um ein bis zwei Stufen.

Die Mindestwürfe werden zusätzlich durch bestimmte Umstände modifiziert:

Modifikatoren, Beispiele

Bewegung:

- Ziel bewegt sich quer zur Sichtlinie: MW+3
- Angreifer geht während dem Schießen: MW+3
- Angreifer rennt: MW+6
- Schwieriger Untergrund: MW+3

Mehrere Ziele:

- Ziel ist im Nahkampf mit einem Ziel, das nicht getroffen werden soll: MW+3
- Ziel ringt mit einem Ziel, das nicht getroffen werden soll: MW+6
- Ziel ist im Nahkampf mit einem Ziel, das getroffen werden kann: MW±0, aber erneuter Wurf. Bei einer 5 wird das ande-

Fernkampf

Der Fernkampf funktioniert ähnlich wie der Nahkampf, mit dem Unterschied, dass das Ziel nicht dagegen würfelt und es für den Schützen stattdessen einen Mindestwurf gibt, der übertroffen werden muss, um zu treffen.

Während im Nahkampf ein guter Kämpfer kaum von seinem (schwächeren) Gegner erwischt wird, hängt im Fernkampf die Wahrscheinlichkeit getroffen zu werden fast nur von den Fähigkeiten des Schützen und der Deckung des Ziel ab (von Superfähigkeiten und extremen Reflexen mal abgesehen). Schon die Shaolin sind dem zum Opfer gefallen, also nimm dich in Acht.

Jede Waffe hat drei Reichweiten: Kurz, Mittel und Weit. Für jede dieser Reichweiten gilt ein bestimmter Mindestwurf. Für Kampfsituationen sind die Mindestwürfe höher, als für stressfreie Übungen. Die Kampfmindestwürfe müssen immer dann genommen werden, wenn der angreifende Charakter im Kampf involviert ist, weil er dann nicht die Ruhe hat, sich richtig zu konzentrieren und in ständiger leichter Bewegung bleiben muss, um kein zu gutes Ziel zu bieten. Ein Scharfschütze benutzt also die Mindestwürfe für normale Umstände. Die Differenz zwischen Mindestwurf und Ergebnis des Angriffswurfes wird zum Schaden der Waffe addiert. Fernkampf, Mindestwürfe:
Kampf: Kurz: 12; Mittel: 15; Weit: 18
Ruhe: Kurz: 9; Mittel: 12; Weit: 15

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

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

Der erzielte Wert gibt direkt das Ergebnis der Probe an und wird mit der Schwierigkeit der Probe verglichen (mit dem Mindestwurf (MW)). Erreicht der Wert die Schwierigkeit oder liegt darüber, gelingt die Probe.

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

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

Wettstreite

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

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

Schwierigkeit von Proben

Die Schwierigkeiten liegen auf der selben Skala wie die Eigenschafts- und Fertigkeitenswerte. Beschreibungen der Schwierigkeitswerte für einen Charakter mit durchschnittlicher Fertigkeit oder Eigenschaft (12), also die effektive Schwierigkeit von Mindestwürfen sind in der gleichnamigen Seitenspalte.

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

Die goldene Rundungsregel

Im EWS werden Zwischenwerte im Zweifelsfall immer aufgerundet.

Dadurch gilt:
 $9/2 = 5$, aber
 $13/3 = 4$, und
 $11/3 = 4$
 da hier die Rundung eindeutig ist.

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

Schaden: Wunden und Trefferpunkte

Falls dein Charakter in Kämpfe geraten sollte (und das kann in den meisten Runden ja bekanntlich recht leicht passieren), und er auf der falschen Seite der Waffe stehen sollte, kann das zwei verschiedene Auswirkungen haben.

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

Die Trefferpunkte sind das Maß dafür, wie gut es ihm körperlich noch geht. Sie liegen bei dem Doppelten der Schadensresistenz (oder einer anderen passenden Eigenschaft) des Charakters.

Bei Durchschnittlichen Charakteren sind das 24 Punkte. Die Wundschwelle liegt bei einem Drittel der Schadensresistenz, bzw. bei einem Drittel der schon für die Trefferpunkte gewählten Eigenschaft.

Erschöpfung

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

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

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

Beispielkampf 1

In einer Kampfarena trifft Stahlkatze auf zwei Soldaten. Er lauert in einem Gang hinter einer Säule, während sie Schritt für Schritt näher kommen. Der Erste murmelt leise etwas, dann hört Stahlkatze die etwas schwereren Schritte des Zweiten in Armreichweite von der Säule kommen.

Plötzlich huscht er hinter der Säule hervor, seine Bewegungen scheinen nur Schemen für den ungeübten Beobachter. Während sein erster Gegner die Waffe hochreißt, zucken Stahlkatzes Krallen nach seinem Hals.

Technisches: Stahlkatze ist ein überragender Kämpfer (Nahkampf 18) während sein Gegner seine Waffe noch nicht in Schussposition hat und daher auf seine ungeübten Fertigkeiten vertrauen muss (Nahkampf 9). Ein kurzer vergleichender Wurf (Stahlkatze wirft eine 4, Der Soldat eine 2) kommt auf $(18+4)=22$ für Stahlkatze und $(9+2)=11$ für den Soldaten. Stahlkatze trifft und die Differenz von 11 wird auf den Schaden addiert. Zusätzlich verursachen Stahlkatzes Krallen 1W6 Schaden, er wirft eine weitere 4. Da der Soldat keine nennenswerte Rüstung trägt, erhält er also $11+4=15$ Punkte Schaden.

Während der zweite Soldat sich von dem Anblick erholt, das Blut seines Kameraden auf Boden und Wände spritzen zu sehen, verschwindet Stahlkatze im Gang, um dem sicher folgenden Bleihagel zu entgehen. Wie es weitergeht erfährst du in dem Modul "Initiative im Kampf" (I-nit).

Nahkampf

Die Basiskampfregele n stehen für den normalen Kampf in unsicherer Umgebung und ohne Regeln jeglicher Art.

In einer Kampfsituation würfeln beide Kontrahenten auf ihre Kampffertigkeit. Derjenige, der den höheren Wert erzielt trifft seinen Gegner. Bei einem Patt trifft der Angreifer.

Der Getroffene erhält Schaden in Höhe der Differenz der erzielten Werte plus dem Schadenswert der benutzten Waffe abzüglich seines Rüstungsschutzes.

Dieser Schaden wird von seinen Trefferpunkten abgezogen.

Schaden = Differenz + Schadenswurf - Rüstungsschutz.

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

Alles Kampferschwerende geht als Malus ein.

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

Bei einem durchschnittlichen Charakter liegt sie bei 4.

Niedrige Trefferpunkte:

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

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

Misslingt diese Probe, so wird er Handlungsunfähig.

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

Sinken seine TP den Wert seiner gewählten Eigenschaft im negativen (z.B. unter - KO), dann muss er erneut gegen 12 würfeln. Bei Misslingen ist der Charakter tot. Bei Gelingen kann er weiterhandeln und muss jedes Mal erneut würfeln, wenn der Schaden unter ein weiteres vielfaches seiner Eigenschaft gefallen ist. Sinken die Trefferpunkte unter ein vierfaches der gewählten Eigenschaft (z.B. -4xKO), dann ist er unwiderbringlich tot.

Erschöpfung durch Proben

Jede Probe, die für den Charakter von Bedeutung ist, bedeutet entweder geistige oder körperliche Anstrengung oder Stress, und damit kann sie ihn auch erschöpfen.

Je nach Situation kann die SL zwischen 1 und 3 Punkten Erschöpfung pro Probe vergeben.

Nach der Probe erhält der Charakter dann diese Menge Erschöpfung abzüglich eines Punktes für je drei Punkte, um die das Ergebnis der Probe über dem Mindestwurf liegt.

Misslingt die Probe, erhält er je 3 Punkte um die das Ergebnis den Mindestwurf verfehlte, einen zusätzlichen Punkt Erschöpfung z.B. durch Frust und Anspannung.

Wunden:

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

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

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

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

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

Interessante Module: Betäubungsschaden (BetM).

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 Punkte alle 15 Minuten.

Eine Nacht Schlafheit im allgemeinen die Erschöpfung vollständig.

Interessante Module: Kurzfristige und langfristige Erschöpfung (KLEM)

Schaden durch Erschöpfung

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

Fokusmodul: Kampf

Das Kampfsystem des EWS im Fokusmodul Kampf ist grundlegend in Nahkampf und Fernkampf geteilt, die unterschiedlich abgehandelt werden. Vor allem Nahkampf ist sehr schnell und recht tödlich, also Vorsicht, mit wem du dich anlegst, dein Feind kann dich auch in deinem Angriff erwischen.

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

Den verbleibenden Strich will er nutzen, um die Kunst des Flirtens zu steigern, in der er bereits sehr gut ist (+: 15), aber noch viel besser werden will. Da die Kunst des Flirtens eine Fertigkeit ist, braucht er nur einen einzelnen Strich, um sie um einen Punkt zu steigern, und kommt wie in Charisma auf Wert 16.

Drei Wochen später, nach einem weiteren bestandenen Abenteuer (und einer unangenehmen Bekanntschaft mit den Schlägern des Verlobten dieser Gräfin), sitzt die gesamte Gruppe wieder beisammen. Lazaro gibt in der Schenke Lauterbach ihre Abenteuer zum besten, während sein Spieler sich über ein weiteres gelungenes Abenteuer freut, während er 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 längerer Geschichtsabschnitt abgeschlossen ist, gibt die Spielleiterin zu dem von ihnen 6 Striche, von denen Sven zwei auf die Kunst des Flirtens legt, so dass sein Wert von 16 auf 18 steigt (+: überaus). Die nächste Steigerung wird ihn nun also 2 Striche pro Punkt kosten, und sie wird es ihm wert sein.

Heilung

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

Im einfachen Heilungssystem heilen Charaktere pro Woche Ruhe eine Anzahl von Trefferpunkten gleich ihrer Wundschwelle minus 2. Jede Wunde reduziert allerdings 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.

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

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

Aktivität:

- * Schiffsreise: -1 TP
- * In Kutsche auf guten Straßen: -2 TP
- * Zu Pferde/schlechte Kutsche: -3 TP
- * Gewaltmarsch: -4 TP

Umstand:

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

Weitere Infos: Heilungsmodul (Heil).

Heilungszeiten

Ein Charakter mit durchschnittlicher KO (12) und ohne Wunden regeneriert pro Monat auf sanften Reisen durchschnittlich 4 TP. Mit Wunde regeneriert er normalerweise nichts.

Mit sehr guter KO (15) regeneriert er etwa 12TP pro Monat (etwa 3TP pro Woche), mit einer Wunde allerdings nur 4TP (was genügt, um die Wunde in etwas über einem Monat zu heilen).

Mit überragender KO (18) regeneriert er ohne Wunde 16TP pro Monat, bzw. etwa 4 pro Woche, 1 alle zwei Tage.

In einem Krankenhaus regeneriert ein durchschnittlicher Charakter (KO: 12) mit einer Wunde durchschnittlich 4TP pro Woche, kann also nach einer Woche wieder nach Hause. Mit kritischer Wunde sind es etwa 2TP pro Woche und es dauert etwa 6 Wochen, bis die Wunde geheilt ist.

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

Modul: Detaillierte Heilung (Heil).

Heilung in "Realität" (Vergleich)

- Kiefer angebrochen: 4 Wochen Krankenhaus.

- Armbruch: etwa 6 Wochen.

Andere

Schadensarten

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

Ein Beispiel ist mentaler Schaden:

Hier werden mentale Trefferpunkte aus Willenskraft $\times 2$ berechnet. Wunden haben die gleichen Folgen, wie körperliche Wunden. Wunden sind Psychosen, Schrecken, Panik, uvm. und schwächen wie körperliche Wunden. Eine mentale Wunde kann vernarben. Die Wunde wird zu einem passenden Nachteil (-) (z.B. Phobie) und verschwindet dafür.

Beispielsteigerung

kehren wir noch einmal zu Lazaro zurück.

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

Da er die Reise um einige sehr schöne Szenen bereichert hat (vor allem an dem Abend des Festes der Grafentochter) und mehrfach in Gefahr für Leben und Freiheit geriet (wenn auch nicht durch Piraten, sondern durch die Leibwachen der genannten Dame), hat die Spielleiterin zusammen mit der Restlichen Runde entschieden, ihm 3 Striche zu geben (wie auch dem reisenden Mönch für seine ausdauernden und ideenreichen Versuche, Lazaro in's Gewissen zu reden, auch wenn die letztendlich die Wachen auf den Plan riefen).

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

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

Modul: Steigerung im vobsy

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 eine Fertigkeit zu steigern, wird für jeden Punkt eine Anzahl von Strichen gleich den Plusen, die die Fertigkeit bereits hat.

Eigenschaften und Merkmale kosten zur Steigerung ein Plus mehr, bei einem Plus also zwei Striche, bei drei Plusen vier, d.h. einen Strich pro Plus der nächsten Schwelle.

Um das einfach aufzuzeichnen, werden die Striche zu Plusen in einem Kreis zusammengefügt, so dass drei Striche ein Plus ergeben:

| : Ein Strich
 + : Zwei Striche: Steigerungs-Plus
 O, +: Drei Striche: Portal (Plus im Kreis)

Sobald alle nötigen Plusse gezeichnet und im Kreis sind, steigt die Fertigkeit auf die nächste Schwelle, d.h. Die Steigerungs-Plusse wandern durch's Portal und werden zu Wert-Plusen.

Charaktererschaffung

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

Wenn du schnell Charaktere erschaffen willst, ohne dir allzu viele Gedanken um Spielbalance zu machen, wird dir wohl vereinfacht objektive System die besten Dienste leisten. Spieler erschaffen ihre Charaktere ohne allzu große Beschränkungen, so wie sie ihnen vorschweben. Es bildet die Schnittstelle zu Fudge.

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

Weitere Möglichkeiten der Charaktererschaffung findest du bei den Modulen im 1w6-wiki.

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

Beispielcharaktere

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

Lazaro - Ein Degenheld, Diplomat und Chameur direkt aus Mantel und Degen Abenteuerem.

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

Slingach (gesprochen Sli-in-gach) - Ein alter hinterhältiger Kareska (menschengroßer Velociraptor)

Tilkei (gesprochen Til-ke-i) - Eine kräftige Getarr (kleine menschenähnliche) mit tiefem Hass auf Slingach und fest verwurzeltem Ehrgefühl.

Das Charakterheft

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

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

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

Jedliches regedtechnisch Relevante wurde auf die Innenseiten gepackt. Auf der linken Seite Ausrüstung, besondere Fertigkeiten und Kurzregeln, auf der Rechten Eigenschaften, Fertigkeiten, Merkmale und Kampfwerte, und zusätzlich Größe, Gewicht, Alter u.ä. deines Charakters.

Im EWS-Wiki wird es mit der Zeit zusätzliche Blätter für längere Charaktergeschichten, Mitschriebe und ähnliches geben. Du kannst sie aber auch einfach selbst erstellen (und wenn du Lust hast im Wiki oder im Forum posten :)).

Punkte schinden

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

"Jeder Schwäche wird wichtig."

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

Ansonsten ignorier die Punkteschiederei einfach. Sie scheint dem Spieler schließlich Spaß zu machen, und nicht jeder Spieler macht sich viele Gedanken darum, ob einer der Charaktere stärker ist als der Rest, solange er seinem eigenen Charakter nicht die Show stiehlt, und dafür kannst du als SpielleiterIn sorgen. (Ein paar Tipps dafür findest du unter SL-Tipps.de)

Anhang

Verschiedene Module, die für die meisten Spielrunden interessant sind und daher direkt im Regelwerk stehen.

Neue Eigenschaften und Fertigkeiten

Wenn einE SpielerIn einem Charakter eine neue Fertigkeit oder Eigenschaft geben will, kostet das drei Striche.

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

Bei Fertigkeiten gibt der erste Strich einen Wert von 9 (schonmal gemacht), der zweite einen Wert von 12 (durchschnittlich), und der dritte erhöht sie auf 15 (sehr gut).

Bei Berufen gilt die gleiche Regeln, aber ein Strich gibt 6 (blutiger Anfänger), zwei geben 9 (fast alles schonmal gemacht), drei geben 12 (durchschnittlich).

Lizenz

Das EWS steht unter der einfachen kleinen Textlizenz:
http://1w6.org/Kleinere_Freie_Textlizenz

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

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

Außerdem mit Inspirationen aus DSA®, Shadowrun®, Gurps®, Fudge(tm), Striker (von Luciano Graffeo), Mechanical Dream® und vielen weiteren.

An dieser Stelle: Danke!

...

Das vobsy

Falls du schnell Charaktere erschaffen willst, die nicht bis ins Kleinste ausgearbeitet sein müssen, und du eine Runde leitest, in der die Steigerung der Charaktere entweder weniger wichtig ist oder subjektiv gemacht wird, wird dich das vobsy wohl am meisten ansprechen: Das vereinfacht objektive System.

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

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

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

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

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

Machtniveaus

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Machtniveau mit Werten

Schema:

Eigenschaften, Fertigkeiten und Beruf, Merkmale.

(Eig, Fert|Ber, Merk)

+ ist eine Steigerung
- ist eine Schwächung

1: In der Gosse/Spiel ganz unten:
(1-, 1+, 1)

- 2: Zwischen den Klassen
(1+, 2+|+, 2)

- 3: Angehende Helden
(2+, 2+|+, 2+)

- 4: Erfahrene Helden
(3+, 3+|2+, 3+)

- 5: Bewegter
(4+, 4+|4+, 4+)

- 6: Mächtige unter den Mächtigen
(6+, 6+|6+, 6+)

- 7: Halbgötter
(10+, 10+|10+, 10+)

Anpassung des EWS

Über die verschiedenen Module kannst du das EWS an deinen Spielstil und die Geschmäcker deiner Gruppe anpassen. In jedem Modul findest du eine kleine Einführung, welchen Einfluss das Modul wahrscheinlich auf Spielfluss und Stimmung deines Spiels haben wird. Du findest sie auf <http://module.lw6.org> und im Anhang des Regelwerks.

Verfügbare Module

Allgemein:

- Charakterentwicklung und Steigerung (CEnt)
- Kritische Erfolge und Patzer (Krit)
- Alternative Zufallssysteme (AZul)
- vereinfachtes Regelsystem (vesy)

Charaktererschaffung:

- Attributskategorien und Unterattribute (AtMo)
- Beruf, Hintergrund und Spezialisierungen (FeMo)
- Kategoriensystem (KaSy)

Kampf:

- Martial Arts Modul (MAMo)
- Initiative im Kampf (Init)
- Schildregeln (Sire)
- Betäubungsschaden (BetM)
- Tödlichkeitsmodul (Töte)
- Chipmodul (Chip)

Weitere SL-Tipps

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

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

Nebenbei: Für manche Spieler ist Gefangenschaft ein viel schlimmeres Schicksal als der Tod, aber Geschichtstechnisch ist sie (für deinen Plot) in fast jedem Fall praktischer.

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

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

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

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

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

Persönliche Gegenstände

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

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

Persönliche Gegenstände dagegen werden als Vorteile gekauft und gelten als Teil des Charakters. Wenn ein Charakter seinen persönlichen Gegenstand verliert, geht ihm ein Teil seiner selbst verloren, was in etwa so schwerwiegend ist, wie der Verlust eines Auges oder Armes, und die Spielleiterin sollte vorher auch entsprechend gründlich darüber nachdenken.

Für jede Fertigkeit wählt er nun zwei passende Eigenschaften.

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

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

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

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

Während dem Entwurf hat Sven nun auch einen Namen gefunden: Salamon Lazaro de Aicega, für Freunde Lazaro. Und damit ist Svens Charakter beinahe spielfertig.

Sind die persönlichen Gegenstände Alltagsgegenstände, kann die SL auch 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 od. Rüstung, müssen sie wie diese gekauft werden.

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

Bei Zugriff auf Waffen zählt nur die stärkste mögliche Waffe.

Punkt Bonus auf den FW.

Hinweise zum Leiten

Der Kampf im EWS ist schnell und tödlich. Daher sollten nie die Beschreibungen vergessen werden. Vor jeder Aktion sollten die Spieler beschreiben, was sie zu tun beabsichtigen ("Ich tänzle zur Seite um seinem Axthieb zu entgehen und reiße das Schwert in die Höhe, um seinen Waffenarm abzutrennen") wobei erst der Angreifer seine Aktion beschreibt, wonach der Verteidiger beschreibt, wie er darauf reagieren will. Nachdem das Ergebnis feststeht kann entweder der Spielleiter beschreiben was passiert, oder die Beschreibung dem Spieler überlassen (vor allem, wenn dessen Aktion Erfolg hatte).

Beispiel (nach dem Würfeln):

Spieler: "Nachdem ich seinem Axthieb um Haaresbreite entgangen bin, pfeift mein Schwert bogenförmig vor Asgak in die Höhe. Ein freudiges Grinsen überzieht mein Gesicht während die Klinge auf seinen Arm zusaust"

SL: "Asgak keucht, als dein Schwert seinen Arm aufreißt und Muskelfasern mit lauten Krachen reißen. Hellrotes Blut pulst aus seinem Arm hervor, während er die Axt fallen lässt und seine Linke auf den Schnitt presst."

Spieler: "Ich drücke mein Schwert gegen seine Kehle: 'Das war's für dich, Asgak. Sag uns wo Leanis steckt, oder dein Leben endet hier und jetzt!'"

Adressen mit SL-Tipps

Es gibt im Netz eine ganze Reihe Materialien für Spielleiter.

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

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

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

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

tern 6 Punkte.

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

- Vorsichtiger Kampf: Hierdurch erhält der Charakter, wenn er verliert, nur eine Wunde pro 3 Punkten Differenz und keine, wenn er gewinnt. Dafür hat er allerdings einen Malus von 6 Punkten auf seinen FW.

- 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.

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

- Unterstützende Fertigkeiten: Fertigkeiten wie Rennen, Verstecken, Bluffen, Klettern u.ä. können als Unterstützung genommen werden, wenn es zur Situation passt. Jede dieser Fertigkeiten gibt dann für jeweils 3 Punkte über 9 einen

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 dafür einen Bonus von 1 (Kniehohe Mauern) bis 3 (undurchsichtiger Dschungel) vergeben

Kombinieren von Kampftaktiken

Diese Kampftaktiken können alle kombiniert werden, wobei "Vorsichtig" und "Um Leben und Tod" zusammen beim Verlieren trotzdem den Tod nach sich zieht.

Gewinnen ohne zu verletzen

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

Salomon Lazaro de Aicega, Diplomat, Degenfechter und Ch-
armeur.

Eigenschaften:

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

Fertigkeiten:

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

Beruf: Diplomat: $9+3 = 12$

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

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

Trefferpunkte: 24

Wundschwelle: 4

Ausdauer: 24

Waffe: Degen; Schaden: 4.

Und hiermit ist er fertig.

Waffen und Rüstung

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

Waffen und Rüstung:

+: Bis 18 Punkte

Schaden + Rüstung

++: Bis 45 Punkte

+++: Bis 81 Punkte

++++: Bis 126 Punkte

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

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

Betäubungswaffen

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

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

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

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

+: 1 Plus
 ++: 3 Plusse
 +++: 6 Plusse
 ++++: 10 Plusse
 +++++: 15 Plusse
 ++++++: 21 Plusse

3) Fertigkeiten kosten zusätzlich ein Plus, um sie durchschnittlich zu haben.

Berufe kosten soviel, wie die Fertigkeit eine Schwelle höher. Damit entstehen die folgenden Kosten:

±: 1 Plus
 +: 2 Plusse (1+1)
 ++: 4 Plusse (1+3)
 +++: 7 Plusse (1+6)
 ++++: 11 Plusse (1+10)
 +++++: 16 Plusse (1+15)
 ++++++: 22 Plusse (1+21)

Beruf und Einkommen

Normalerweise hat ein Charakter ein Einkommen, das seinen Lebensunterhalt deckt (sonst wäre er wohl nicht am Leben :)), 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 nach seiner Fertigkeit in seinem Beruf und nach seiner Berufswahl. Beruf 12 ist Durchschnitt und bringt für normale Bürger in normalen Berufen den Durchschnittslohn der Spielwelt.

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

Merkmale: Kein sicheres Einkommen (-)

Das Ein Wurf System

Kämpfe, die keinen Fokus erhalten sollen, werden mit dem Ein Wurf System abgehandelt, das ein allgemeines Schema für die Behandlungen jeglicher Konfrontationen bietet.

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

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

Danach würfeln beide. Derjenige mit dem höheren Ergebnis (Wert ± Wurf) gewinnt die Konfrontation, sein Gegner ist Kampfunfähig und erhält drei Wunden plus eine weitere je drei Punkte Differenz.

Der Gewinner erhält dabei drei Wunden abzüglich einer Wunde pro drei Punkten Differenz. Wenn sein Ergebnis also 6 Punkte höher war als das seines Kontrahenten, erhält er nur eine Wunde.

Wenn der Gewinner 9 Punkte besser war als sein Kontrahent, geht er unbeschadet aus der Konfrontation hervor.

Hat nur einer der Kontrahenten eine Fernkampfwaffe, erhält er bis 9 Meter Abstand einen Punkt Bonus, ab 9 Meter drei Punkte, und bei 18 oder mehr Me-

Beispielwaffen:

Nahkampf:
 Stab: 4
 Dolch: 2
 Schwert: 4
 Kriegshammer: 8
 Doppelpistole: 10
 Laserschwert: 36

Fernkampf:

Bogen: 4
 Pistole: 4
 - 9MM: 8
 Jagdgewehr: 16
 Laserpistole*: 4/Ladung
 Blaster (20 Lad.): 16
 Blastergewehr: 24

*: Zahl der Ladungen von 1 bis "bleibender Strahl" (20/s) einstellbar. 100 Ladungen in der Energiezelle.

Rüstungsbeispiele:

Name: Schutz
 Ledermantel: 2
 Lederrüstung: 2
 Kettenhemd: 4-5
 Gesteckrüstung: 7
 Kugels. Weste: 8*/2
 leichte Panz.**: 20

* Gegen Kugeln
 ** Space Marines

Kampf

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

In den Grundregeln findet sich nur das "Ein Wurf System", das einfach eine schnelle bestimmung des Ausgangs von Konfrontationen ermöglicht.

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

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

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

4) + Eig. = + Merk. = + Fert.
D.h.: Plusse können verschoben werden, um andere Bereiche zu steigern. Bei Fertigkeiten geht das nur, wenn die Fertigkeit vorher bereits für ein Plus auf 12 gekauft wurde.

5) Fertigkeiten können spezialisiert werden. Dadurch sinkt die Generelle Fertigkeit eine Schwelle nach unten, die Spezialisierung ist eine Schwelle höher. Also wird aus
- Nahkampf
+ | 15
zum Beispiel
- Nahkampf (Fechtkunst)
+- (++) | 12 (18)

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

Um deinen Charakter detaillierter zu erschaffen, kannst du auch das Objektive System nutzen, das später im Anhang beschrieben wird.

Beispiele für Eigenschaften, Fertigkeiten und Merkmale

Falls du dir bei der Auswahl von Eigenschaften und Fertigkeiten etwas schwer tust, mach dir keinen Kopf darum: Das geht sehr vielen so.

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

Eigenschaften:

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

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

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

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

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

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

- Andere: Rang, Status, Vermögen...

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

Fertigkeiten:

- Rollenspiele leiten

Merkmale:

-