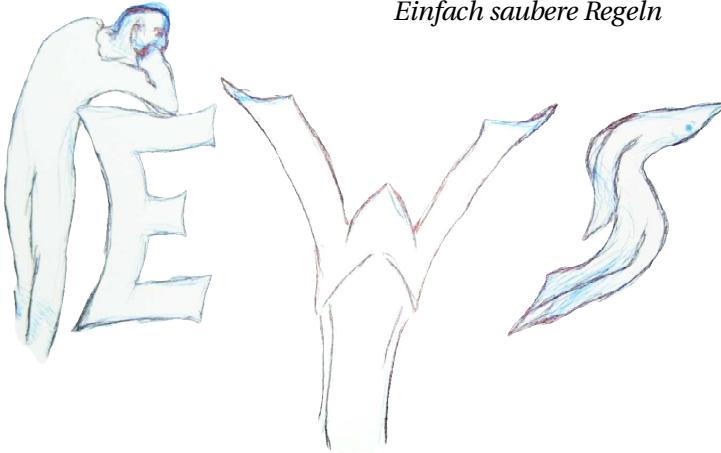


# Ein Würfel System

*Einfach saubere Regeln*



## *Inhalt*

Seiten 2 bis 12: Grundlagen

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

Seiten 13 bis 22: Charaktererschaffung

- Charaktere -
- 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](http://sjgames.com) und [fudgerpg.com](http://fudgerpg.com)) und im EWS-Wiki ([gurps.lw6.org](http://gurps.lw6.org) und [fudge.lw6.org](http://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

## 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 Gurps® 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 altherwürdiges 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 Büchwerwissen 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).

## 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 Überra gend (++)

21 Superb (+++)

24 Legendär (++++)

### *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 Begegnung), Psychosen (Arachnophobie), Vermögen (Stinkreich oder total Pleite), Kontakte und vieles mehr.

Merkmale können entweder frei entworfen, aus der jeweiligen Hintergründwelt 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.

## Einführung

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 Fertigkeitswerte. Beschreibungen der Schwierigkeitswerte für einen Charakter mit durchschnittlicher Fertigkeit oder Eigenschaft (12), also die effektive Schwierigkeit von Mindestwürfen sind in der gleichgenannten Spaltenpalte.

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.

## Einführung

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 Schlaf heilt 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.

## 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 x2 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.

## 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 lw6-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.

Jegliches regeltechnisch 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](http://SL-Tipps.de))

## Das vobsy

Falls du schnell Charaktere erschaffen willst, die nicht bis ins Kleinste gearbeitet 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 (objek) sehr fein festgelegt werden kann, gibt es im vobsy verschiedene Stufen, von denen die Runde (oder die SD) 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: Beweger
- 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 mächtigsten Personen in der Hintergrundwelt und können sich auch mit wirklich gefährlichen Wesen anlegen.

- Beweger:  
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.

### *Machtniveaus 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: Beweger

(4+, 4+|4+, 4+)

- 6: Mächtige unter den Mächtigen

(6+, 6+|6+, 6+)

- 7: Halbgötter

(10+, 10+|10+, 10+)

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.

## Einführung

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 Aioega, 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.

Einführung

Salamon 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 persönli-  
chen 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 abzu-  
schließen, berechnet Sven noch seine  
Trefferpunkte. Da er keine passende  
Eigenschaft hat, verdoppelt er einfach  
den Durchschnittswert von 12, erhält al-  
so 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 Larzaro 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 erhö-  
hen den Wert. Eine  
verborgene Waffe oder  
Rüstung zählt zwei-  
fach, Waffen mit Gift  
oder Waffen die die  
Rüstung ignorieren  
zählen dreifach.

Flächenschaden zwei-  
fach (bis etwa 5 Per-  
sonen) oder vierfach  
(über 5 Personen).

Betäubungswaffen  
zählen gleich, ermögli-  
chen es aber, Gegner  
ohne Erschwernis zu  
besiegen ohne sie zu  
verletzen.

## Einführung

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 Fertigkeitswerte 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 (-)

## Einführung

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, Wiederhall, Rückhall der Klänge der Welten, Rückhall der Klänge der Macht.

- Andere: Rang, Status, Vermögen...

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

*Fertigkeiten:*

- Rollenspiele leiten

*Merkmale:*

-



## 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.



## 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 Fertigkeitswert, mit dem er kämpft.

Danach würfeln beide. Derjenige mit dem höheren Ergebnis (Wert  $\pm$  Wurf) gewinnt die Konfrontation, sein Gegner ist Kampf unfähig 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 Fernkampf Waffe, 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

Doppelaxt: 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

Gestechrüstung: 7

Kugels. Weste: 8\*/2

leichte Panz.\*\*: 20

\* Gegen Kugeln

\*\* Space Marines

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.

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](http://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.

## 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.



## 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)
- Kategoriesystem (KaSy)

#### Kampf:

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

## Lizenz

Das EWS steht unter der einfachen kleinen Textlizenz:

[http://lw6.org/Kleinere\\_Freie\\_Textlizenz](http://lw6.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 Graffe), Mechanical Dream® und vielen weiteren.

An dieser Stelle: Danke!

...

## Anhang

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

### *Neue Eigenschaften und Fertigkeiten*

Wenn ein Spieler in 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).

## 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.

## 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.

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 jedem von ihnen 6 Striche, von denen Sven zwei auf die Kunst des Flirtens legt, so dass sein Wert von 16 auf 18 steigt (++: überragend). Die nächste Steigerung wird ihn nun also 2 Striche pro Punkt kosten, und sie wird es ihm wert sein.

## 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.

## Nahkampf

Die Basiskampfregeln 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), Chipsystem (Chip), Tödlichkeitsmodul (Töte).

## 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 IW6 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" (Init).

## 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

## Einführung

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-

## Einführung

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 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): MW+9
- Schütze in 2/3 Deckung (oder mehr): MW+3
- Schütze in 90% Deckung (Blindschuss): 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.

## Einführung

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)
- Fernkampfwert 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

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 ( $\pm 3$ ). 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 Wurf-  
waffen, oder langsamen Projektilen auf  
große Distanz beträgt der Mindestwurf 9.  
Nur hier ist wirkliches Ausweichen  
möglich und wahrhaft geschickte Charak-  
tere können sie vielleicht sogar fangen  
(SL-Entscheidung).

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

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

Laspistole\*: 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.

## Rüstungsbeispiele:

Name	RS	Gewicht
Ledemantel:	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.

# Modul: Objektives Charaktererschaffungssystem

Die Attribute und Fertigkeiten, Vor- und Nachteile sowie Waffen und Rüstungen werden, anders als im subjektiven System, von einem Punktepool gekauft.

Die Höhe des Pools liegt je nach Stärke der Charaktere zwischen 50 und 250 Generierungspunkten (GeP = "Gepp"), wobei 50 gutes LowPower und 250 richtig HighPower ist. 100 GeP passen für die meisten Mid-Power Kampagnen.

Attribute kosten je nach Höhe pro Punkt Steigerung 6, 9 oder 12 GeP (in höheren Stufen: 15, 18, 21... GeP pro Punkt).

Fertigkeiten sind Modifikationen des Durchschnitts von jeweils zwei Attributen. Anfangs liegen sie bei -6. Auch wer die Fertigkeit nicht hat, kann sie auf -6 ausüben, solange sie kein Spezialwissen erfordert.

Fertigkeiten, die Spezialwissen erfordern, kosten pauschal zwei zusätzliche Punkte, das heißt, sie auf -6 zu beherrschen kostet 2 GeP.

Die maximal vertretbare Fertigungsstufe ist +12 (für Legenden). Es steht Spielern frei, diese Begrenzung zu ignorieren, wenn das zur Hintergrundgeschichte des Charakters passt.

Auch schon Fertigkeiten über +6 brauchen eine besondere Begründung in der

Hintergrundgeschichte des Charakters.

Unter  $\pm 0$  kostet ein Punkt Erhöhung des Fertigkeitswerts einen GeP. Zwischen  $\pm 0$  und +3 kostet jeder Punkt zwei GeP, zwischen +3 und

+6 kostet jeder 4 GeP, zwischen +6 und +9 kostet jeder 8 GeP und über +9 kostet jeder Punkt 16 GeP.

Kürzer ausgedrückt: Ab  $\pm 0$  verdoppeln sich die Kosten für die Erhöhung der Fertigkeit alle drei Fertigungspunkte (Zur Vereinfachung gibt es eine Tabelle in der Seitenleiste).

Vor- und Nachteile können entweder zu gleichen Punktekosten aus Gurps(tm) übernommen, oder aus Fudge(tm) konvertiert werden (Faustregel für die Kosten: 15 Punkte je Grad). Natürlich können Spieler sie auch selbst definieren, müssen sie dann allerdings auch selbst ausarbeiten.

Ein paar Ideen zu Vor- und Nachteilen gibt es auf <http://regeln.lw6.org>

Waffen und Rüstungen kosten optional zusätzlich zu ihren Kosten bei der Charaktererschaffung auch GeP in Höhe ihres Durchschnittsschadens bzw. des Rüstungsschutzes, werden dafür aber auch als Teil des Charakters gewertet (Die SL sollte so bezahlte Waffen nicht einfach verschwinden lassen, genausowenig, wie Arme ohne viel nachdenken abgerissen werden).

Interessante Module: Attributskategorien und Unterattribute (AtMo), Beruf und

Einführung

Hintergrund und Spezialisierungen  
(FeMo), Categoriesystem (Kasy)  
Kosten für Attribute und Fertigkeiten

Attribut: kaum existent

mickrig

schwach mäßig

Wert:	3	4	5
	6	7	8
	9	10	11
Kosten:	-54	-45	-36
	-27	-21	-15
	-9	-6	-3

Attribut: durchschnitt

Wert: 12

Kosten: 0

Attribut:

gut

sehr gut

überragend

superb

Wert:	13	14	
	15	16	17
	18	19	20
Kosten:	6	12	21
	18	27	36
	45	57	69
			81

Fertigkeiten:

Wert:

-6	-5	-4	
-3	-2	-1	±0

Fert. -Kosten (GeP):

0	1	2	
3	4	5	6

Spez. -Kosten (GeP):

-	-	-	
-	-	-	-

## Einführung

Wert:

±0	+1	+2	
+3	+4	+5	+6

Fert. -Kosten (GeP):

6	8	10	
12	16	20	24

Spez. -Kosten (GeP):

-	1	2	
3	4	5	6

## Beispiel

Die Objektive Charaktererschaffung dauert länger, als die vereinfacht Objektive, dafür sind Charaktere, die mit derselben Zahl GeP erschaffen wurden, soweit in ihrer Macht ausbalanciert, wie es in Rollenspielen möglich ist, ohne auf Vor- und Nachteile zu verzichten.

22Auf den nächsten beiden Seiten kannst du nun der Erschaffung von Stahlkatze beiwohnen, einem Avatars in einem vielbesuchten Netz-Duellplatz. Er hat gerade seine Laufbahn begonnen, die ihn zu einem der gefürchtetsten Kämpfer des Cyberspace machen wird.

Generierungspunkte: 100 GeP (angehender Held)

Stahlkatze, ein Katzenmensch aus schwarz-glänzendem Chrom, soll sehr gewandt und stilbewusst sein und sich mit Hand- und Fußkrallen, einem Kampfstab und Schuriken seiner Haut erwehren können. Seine schwarze Chrom-Haut soll ihm einen gewissen Schutz gewähren.

Also bekommt er überragende Gewandtheit (18) als erstes Attribut, was 45 GeP kostet.

Sein zweites Attribut ist sehr guter Stil (15), was noch einmal 18 GeP kostet. (Insgesamt 63 GeP)

Als Fertigkeiten bekommt er Nahkampf (Krallen) und Fernkampf (Shuriken).

Da Stahlkatze sich Stunts leisten können soll, bekommt er sehr gute Akrobatikfertigkeiten.

Als Basis für Fertigkeiten dienen die beiden höchsten passenden Attribute, in Fall von Stahlkatzes Nahkampf und Akrobatik sind das Gewandtheit (18) und Stil (15), was ihn hier auf einen Durchschnitt von 17 bringt. Für seinen Fernkampfwert kann er seine starken Attribute nicht nutzen, muss also von durchschnittlichen Werten ausgehen (was auch einen Durchschnitt von 12 bedeutet).

Eine Überragende Nahkampffertigkeiten kostet ihn also 8 GeP ( $17+1 = 18$ . Attributsdurchschnitt +1 kostet 8 Punkte).

Dasselbe gilt für die Akrobatik.

Seine durchschnittliche Fernkampffertigkeit kostet 6 GeP ( $12 \pm 0 = 12$ ).

Damit kosten ihn seine Fertigkeiten 22 GeP.

Seine Waffen sind Krallen (Schaden: 1W6, durchschnittlich also 4 Punkte. Daher kosten sie 4 GeP), Ein Stab (Schaden: 2W6-4 (1W6 wird verdoppelt und 4 vom Ergebnis abgezogen). Durchschnittsschaden:  $2*4 - 4=4$ , also auch 4GeP). Die Schuriken verursachen 1W3

Einführung

(IW6/2) (nochmal 2 GeP).

Seine Chromhaut gibt ihm 1 Punkt Rüstungsschutz, was einen weiteren GeP ausmacht.

Waffen und Rüstungen kosten ihn also 11GeP.

Als Vor- und Nachteile nimmt er die Marotte, immer nur stilvoll anzugreifen (-1GeP) und Katzenhafte Balance (Katzenschwanz) (5GeP, aus Gurps).

Noch Ausrüstung vom Startgeld gekauft, einige Infos zum Charakter geschrieben, und es geht los.

## Modul: Detailliertere Charakterentwicklung

"Nicht jede Runde ist darauf angelegt, dass Charaktere sich weiterentwickeln sollen, und One Shots brauchen das oft auch definitiv nicht. Aber in den meisten länger laufenden Runden kann dieses Modul ruhigen Gewissens zu den Grundregeln gezählt werden."

==Einführung==

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Steigerung der Charaktere abzuhandeln.

Sind die Charaktere mit dem "'subjektiven System'" erstellt worden, kann auch die Steigerung auf ähnliche Art abgehandelt werden, nämlich indem der Spielleiter den Spielern nach der jeweiligen Spielrunde sagt, ob und was sie steigern können, und indem auch nach besonderen Aktionen Fertigkeiten und Attribute spontan gesteigert werden können. Auch längere Lernzeiten und ansonsten alles, das eine Steigerung erklärt, kann dafür herangezogen werden.

Sind die Charaktere mit dem "'objektiven System'" erstellt worden (oder haben die Spieler sie ins objektive umgeschrieben), werden nach jeder Runde Erfahrungspunkte verteilt, mit denen die Charaktere gesteigert werden können.

Durch unterschiedliche Entwicklungsgeschwindigkeiten der Charaktere wird die

Runde entweder heldenhafter oder etwas gesetzter und die umgekehrte der Spieler mit ihren Charakteren und ihr Spielstil können sich unterscheiden. Die Auswirkungen verschiedener Geschwindigkeiten der Entwicklung sind unten im [[#Leitfaden für die EP-Verteilung|Leitfaden für die EP-Verteilung]] beschrieben.

Einige andere Steigerungsmöglichkeiten sind in Entwicklung, so zum Beispiel eines, das die beliebten SuDoKu Zahlenrätsel als Grundlage verwendet.

==Grundlagen==

Für jede Spielrunde bekommen die Charaktere Erfahrungspunkte, mit denen sie ihre Charaktere direkt steigern können.

Die Steigerung läuft fast genauso wie die Charaktererschaffung. Um eine Fertigkeit, ein Attribut oder einen Vorteil zu steigern, müssen nur die GeP-Kosten des neuen Wertes berechnet werden. Die Differenz zwischen den neuen Kosten und den bisher gezahlten GeP muss an EP aufgebracht werden, um den neuen Wert zu erreichen. (Fertigkeiten, Attribute oder Vorteile zu senken bringt allerdings nur mit ausdrücklicher Erlaubnis des SL GeP zurück),

Dadurch steigen seine Gesamt GeP um den gezahlten Betrag (sollte rechts unten auf dem Charakterblatt eingetragen werden, allerdings erstmal nur der Vergleichbarkeit halber, vielleicht wird

dieser Wert in späteren Modulen noch genutzt).

Neue Fertigkeiten können wie bei der Charaktererschaffung 2 GeP kosten, um sie überhaupt lernen zu können, und zwar genau dann, wenn sie Spezialwissen als Grundlage erfordern. Diese 2 GeP gehen dann nicht in die Berechnung des Wertes ein, sondern ermöglichen es überhaupt erst, die Fertigkeit zu haben.

Bekommt der Charakter neue Waffen oder Rüstungen, müssen dafür keine EP gezahlt werden und sie nehmen auch keinen Einfluss auf die Gesamt GeP, da sie erspielt sind.

Will der Spieler allerdings, dass sie wie die Startausrüstung als integraler Teil des Charakters gelten (und der Spielleiter genauso gründlich darüber nachdenken sollte, als würde er dem Char einen Arm abtrennen, bevor er sie ihm nimmt), dann muss er sie auch in EP zahlen und sie erhöhen seine Gesamt GeP.

Weiß der Spieler nicht mehr genau, wie der Wert zustande gekommen ist, kann er einfach die bisher gezahlten GeP als Basis nehmen, und über die Tabelle (oder im Kopf gerechnet) schnell nachprüfen, wieviele GeP seinen Wert um wieviele Punkte erhöhen.

==Beispiel==

"Larnig, ein kleiner Dieb und Taschen-

spieler, hat sich vor ein paar Wochen einigen Fremden angeschlossen, die ihm angeboten haben, ihn aus seiner Stadt rauszuholen (wo er inzwischen doch etwas zu viele Probleme und Feinde hatte), wenn er sich um ihre Ausrüstung kümmert. Was sie in ihm sehen, weiß er noch nicht, aber in der Zeit, die er bereits mit ihnen verbracht hat, konnte er doch einiges dazulernen. Beispielsweise musste er sich jeden Abend um das Essen kümmern und hat seltsamerweise keine Beschwerden und in den letzten Tagen sogar immer öfter ein Lob gehört. Außerdem hat einer der Fremden, von denen er immernoch nichtmal die Namen kennt, mit ihm häufiger mal Fingerspiele gespielt und ihm ein paar neue Tricks gezeigt, die Larnig in unbeobachteten Stunden einen nach dem anderen in sein Trickspielerrepertoire übernommen hat. Er hofft, irgendwann herauszufinden, wohin sie eigentlich reisen, aber bisher ist er doch ganz glücklich damit, wie die Reise verläuft."

Sein Spieler will jetzt die Werte diese Entwicklung widerspiegeln lassen.

Larnig hatte ursprünglich keinerlei Kochen-Fertigkeit, aber sehr hohe Geschicklichkeit (15, sehr gut) und eine gute Auffassungsgabe (14). Darauf aufbauend konnte er auf Kochen ausweichen (Mittelwert von 14 und 15 ist 15 (aufgerundet), mit einem Abzug von 6 hatte er immerhin eine 50% Chance ein ordentliches Essen zu Kochen (FW: 9, MW: 9).

Einführung

GeP: 0, FW: 9 (15-6)

Mit 3 GeP steigert er seinen Fert auf 12:

GeP: 3, FW: 12

Jetzt bekommt er fast immer ein ordentliches Essen zustande (83% Chance) und manchmal sogar ein hervorragendes (MW: 18; 18% Chance, etwa alle 6 Versuche).

Seine Taschenspielerfertigkeit war vorher schon recht gut (er hat davon als kleiner Junge ganz gut gelebt): FW: 14. Mit auch hier Ge: 15 und Auffassungsgabe 14:

GeP: 5, FW: 14

Weitere 3 Punkte bringen ihn auf:

GeP: 8, FW: 16,

Was für ihn doch eine große Steigerung darstellt, da er so sogar bei sehr viel schwereren Trickereien (MW: 18) ganz gute Chancen auf Erfolg hat (50%).

"Eine Beschreibung der Bedeutung der verschiedenen Attributs- und Fertigkeitwerte findet sich unter [[EWS:WerteBeschreibung]]."

==Weiteres==

==Leitfaden für die EP-Verteilung==

Als kleinen Leitfaden kann je zwei Stunden Spiel etwa 1 EP vergeben

werden, dafür noch bis zu 3 EP für gutes Rollenspiel, besondere Aktionen (gelöste Rätsel, alle zum Lachen gebracht...), gefährliche Situationen u.ä.

Um es der SL leichter zu machen, kann auch einfach den Spielern die Möglichkeit gegeben werden, jeweils anderen Spielern EP für schöne Aktionen zu geben (außer in wirklichen Ausnahmefällen niemals sich selbst). Dadurch erinnern sich auch später alle Beteiligten besser an die genialen Aktionen, die gelaufen sind.

Auch hier kann die Grenze bei 3EP pro Runde gesetzt werden.

Der Abschluss epischer Kampagnen und legendäre Taten können mit weiteren Punkten belohnt werden. Je nach Ausmaß etwa jeweils 3 bis 12 GeP für alle Beteiligten, da sich Charaktere durch diese Situationen oft stark weiterentwickeln und sich nicht selten deutlich verändern.

Wenn die SL das Schreiben von Charaktergeschichten, die weitere Ausarbeitung des Charakterhintergrundes oder des Kampagnenhintergrundes, das Zeichnen von Bildern oder sonstige kreative Aufarbeitung der Runden belohnen möchte, kann dafür ein weiterer Bonus-EP vergeben werden, und zwar vielleicht einer, der nur für die weniger nutzenbetonten aber stilvollen Eigenschaften des Charakters verwendet werden kann. Etwas mehr als eine einzelne Seite sollten die Charaktergeschichten o.ä. dann aber

## Einführung

vielleicht doch einnehmen.

Sollen sich die Charaktere schneller entwickeln, können die EP pro Runde darüber hinaus erhöht werden. Soll die Macht der Charaktere eher niedrig gehalten werden, kann auch nur ein GeP pro Runde vergeben werden, oder sogar Punkteverteilung nur auf besondere Ereignisse oder vielleicht aktives InPlay-Lernen beschränkt werden, wodurch die Charaktere dann nur noch durch besondere Aktionen besser werden. Aber Vorsicht: Es gibt recht viele Spieler, die es lieben, ihren Charakter stärker werden und sich entwickeln zu sehen, für die sollte die Steigerung eher höher angesetzt werden.

""3 GeP"" pro Runde bedeuten, dass jede Runde eine kleine Steigerung gemacht werden kann. Ein Durchschnittliches Attribut zu steigern dauert schon 2 Spielabende (6 EP), eine superbe Fertigkeit oder ein sehr gutes Attribut um einen Punkt zu steigern geht etwa alle 3 Runden (8, bzw. 9 Punkte).

Einen mittleren Vorteil (etwa 15GeP) zu erhalten braucht etwa 5 Spielabende, die sich für den Charakter fast nur um das entsprechende Thema drehen.

Um eine durchschnittliche Fertigkeit (12, ca. 6GeP) bis zu einer superben (21) zu verbessern (also Beispielsweise von einem Gelegenheitsspieler zu einem Schachprofi zu werden) braucht der Charakter etwa 14 Spielrunden, die er sich ansonsten nicht verbessert (42 GeP / 3 EP/Runde = 14 Runden, bei einer Runde pro Woche

## Einführung

also 3,5 Monate).

Einen Fertigkeitswert von durchschnittlich auf sehr gut zu steigern braucht mindestens 2 Runden, wenn sich der Charakter nur darauf konzentriert hat.

"6 GeP" pro Runde heißen, dass der Char in etwa 7 Spielrunden eine normale Fertigkeit zu einer superben steigern kann, vor allem aber, dass er jede Spielrunde ein durchschnittliches Attribut oder eine sehr gute Fertigkeit steigern kann, also recht schnell besser wird.

Um ein durchschnittliches Attribut zu einem hervorragenden zu steigern (also beispielsweise von einem fahrradfahrenden Bürohengst zu einem Bodybuilder zu werden) braucht er 7,5 Runden ( $45 \text{ GeP} / 6 \text{ EP/Runde} = 7,5$  Runden, bei einer Runde die Woche also ebenso 3,5 Monate).

Auf diese Art können in wahrnehmbarer Geschwindigkeit aus normalen Menschen wahre Helden werden.

Ein Fertigkeitswert kann meistens in einer Runde von durchschnittlich auf sehr gut gesteigert werden, in zwei Runden von nichtexistent auf sehr gut.

"1GeP" Pro Runde bedeutet, dass jede Runde nur eine unterdurchschnittliche Fertigkeit gesteigert werden kann und für größeres immer mehrere Runden gewartet werden muss, was bei Spielen, in denen viel Privatleben sehr genau ausgespielt wird, auch erwünscht sein kann (wenn InPlay-Zeit fast gleich reale

OutPlay-Spielzeit ist, wäre es etwas seltsam, wenn in 14 Runden aka ca.  $14 \cdot 6 = 84$  Stunden ein Hänfling zum Gewichtstemmer wird).

Hier braucht ein Charakter von Hänfling zum Marathonläufer (normale Ausdauer (12) zu hervorragender (18)) dann etwa 45 Spielrunden, also bei einer Runde pro Woche fast ein Jahr.

Die Steigerung einer Fertigkeit von normal auf sehr gut dauert etwa 6 Runden (GeP:6, FW:12 => GeP:12, FW15). Eine ganz neu gelernte Fertigkeit sehr gut zu lernen dauert 12 Runden.

Hier macht dann ein Zusatzpunkt für sehr gutes Rollenspiel nochmal mehr aus :)

## Leitfaden für Module

=Sinn dieses Textes=

Um das Regelwerk konsistent zu halten, sollten Module ihre Werte auf bestimmte Bereiche eichen, wo immer das möglich ist.

Das EWS verwendet dafür die folgenden Vorlagen:

=Vorlagen für Module=

=Eigenschaften=

Eigenschaften liegen zwischen 3 und 21, mit extremen Werten darüber hinaus, und mit 12 als Durchschnitt.

Je 3 Punkte Unterschied bringen einen Charakter auf eine neue "Stufe" seiner Fähigkeit (Von durchschnitt auf sehr gut auf überragend, usw).

Auf dieser Skala zwischen 3 und 21 werden Wesen verglichen, die recht ähnliche Fähigkeiten haben und in etwa im menschlichen Bereich liegen. Für größere Unterschiede nutzt das EWS ein Categoriesystem, in dem es die Bereiche 1 bis 7 gibt, mit 4 als Durchschnitt (meist Menschen oder einen typischen Vertreter dieser Art, z.B. den typischen Magier). (Bemerkung:  $12/3 = 4$ )

=Merkmale mit Wertung=

## Einführung

Für Merkmale, die eine Wertung enthalten, gibt es das Schema von 0 bis 6, höher für extreme Werte. Dabei kostet jede Stufe über 0 3, 6, 12 oder 18 GeP. Auch hier sollte ein Charakter mit 4 Punkten in etwa den Durchschnitt in diesem Bereich erreichen.

Hier wurde ein anderer Bereich gewählt, da das Kostenschema ein anderes ist und die Stufen eine andere Bedeutung haben. Dieses Schema wird vor allem für Merkmale benutzt, die in Unterbereiche aufgliedert sind. Beispiele sind Runenmagie, Erweiterte Sinne (besseres Gehör, bessere Sicht, ...) und vieles mehr.

==Grundtypen von Merkmalen==

Für generelle Merkmale gibt es die Stufen 0 bis 3:

\* 0: Marotte. Dieses Merkmal stört wenig und ist stilvoll, hat aber kaum regeltechnische Bedeutung. +- 1 GeP. (entspricht einer Marotte in Gurps)

\* 1: Kleines Merkmal: Es stärkt oder schwächt den Charakter: +- 6 GeP. (entspricht den 5 CP Vor- und Nachteilen in Gurps. Wo die Vorteile aus Gurps bekannt sind, können auch diese mit ihren Gurps-Kosten direkt genommen werden)

\* 2: Größeres Merkmal: Ein größeres Merkmal verhindert bestimmte Handlungen oder ermöglicht sie erst, oder es bringt große Vorteile. Für Charaktere kann es bereits definierende Fähigkeiten oder Besonderheiten mitbringen: +- 18 GeP. (entspricht den 15 CP Vor- und

Nachteilen in Gurps sowie relevanten Vor- und Nachteilen aus Fudge)

\* 3: Hauptmerkmal: Es schaltet den Charakter in bestimmten Situationen fast aus oder macht ihn fast unstoppbar, oder es bringt ihm seine zentrale Fähigkeit oder Besonderheit: +- 30 GeP bis +- mehrere 100 GeP. (entspricht den Vor- und Nachteilen aus Gurps)

==Fähigkeiten mit Schwellen und Wertung==

Fähigkeiten mit Schwellen und Wertung, wie es zum Beispiel Magiebegabung und Psi-Kräfte sind, bei der sowohl die verschiedenen Machtstufen der Magier erfasst werden sollten (Dilletant, Lehrling, Magier, Großmeister, Dämon/Engel, u.ä.) als auch die Individuen Unterscheidbare Fähigkeiten haben sollen, werden über das Categoriesystem als eigenschaften gehandhabt, wobei Kategorie 4 dann Kräfte zur Verfügung stellt, wie sie Charaktere mit normalen Fähigkeiten durch ihre Eigenschaften haben, nur eben in dem besonderen Bereich.

Beispielsweise sollte ein Telekinet mit Merkmal TK 4 und Eigenschaft Psionische Kraft 12 etwa 144 kg heben können, 16 kg ohne Anstrengung.

Als Richtschnur für die Kosten kann die folgende Tabelle dienen, wieviel eine Fähigkeit in einer bestimmten Kategorie kosten kann. Sie muss allerdings wahrscheinlich für die einzelnen Fähigkeiten

angepasst werden:

- \* Kat 1: Gar nichts: 0 GeP
- \* Kat 2: Empfänglich/Hat Potential: 2 GeP (~120g)
- \* Kat 3: Mini-Kinet, Glückspilz, Pechvogel, Kerzenanzünde:  $2 + 10 = 12$  GeP
- \* Kat 4: Magier, Telepath:  $2 + 10 + 54 = 66$  GeP
- \* Kat 5: Hive-Mind, Sidhe, Rohal:  $2 + 10 + 54 + 486 = 552$  GeP
- \* Kat 6: Dämon, griechischer Gott:  $2 + 10 + 54 + 486 + 2430 = 2982$  GeP
- \* Kat 7: Gaia, Galaxie:  $2 + 10 + 54 + 486 + 2430 + 12150 = 15132$  GeP

Die Kosten der Kategorien über 4 berechnen sich daraus, wieviel es kosten würde, eine Eigenschaft auf der entsprechenden Höhe zu haben. (Detailliertere Infos dazu gibt es im [[EWS:KategorieSystem|Kategoriemodul]]).

Die obige Tabelle gibt dem Magier den durchschnittlichen Wert von 12. Ein Anfangswert zum Kaufen dieser Fähigkeit für Spielercharaktere sollte allerdings eher der Eigenschaftswert 6 sein, von dem dann wie gewohnt hochgesteigert werden kann. Damit verändern sich die Kosten wie folgt:

- \* 1: Gar nichts: 0 GeP
- \* 2: Empfänglich/Hat Potential: 2 GeP (~120g) (Eigenschaftswert unnötig)

## Einführung

\* 6|3: Mini-Kinet, Glückspilz, Pechvogel, Kerzenanzünder:  $2 + 10 = 3$  GeP / Kosten für Steigerungen getrittelt ( $1/3$ )

\* 6|4: Magier, Telepath:  $2 + 10 + 54 = 39$  GeP / normale Eigenschaftssteigerung vom Wert 6 ab.

\* 6|5: Hive-Mind, Sidhe, Rohal:  $2 + 10 + 54 + 486 = 417$  GeP / Kosten für Steigerungen verfünffacht ( $\times 5$ ).

\* 6|6: Dämon, griechischer Gott:  $2 + 10 + 54 + 486 + 2430 = 2739$  GeP / Kosten für Steigerungen verneunfacht ( $\times 9$ ).

\* 6|7: Gaia, Galaxie:  $2 + 10 + 54 + 486 + 2430 + 12150 = 14781$  GeP / Kosten für Steigerungen verdreizehnfacht ( $\times 13$ ).

Also kostet auf Kategorie 4 ein Wert von 9 (schwach):  $39 + 3 \times 6 = 57$  GeP

Ein Wert von 12 auf Kategorie 4 kostet:  $39 + 3 \times 6 + 3 \times 3 = 66$  GeP

Ein Wert von 9 auf Kategorie 3 kostet dagegen nur:  $3 + 3 \times 2 = 9$  GeP

Die Entwicklung wird damit zur Norm hin schneller und danach wieder langsamer.

==Mindestwürfe für Module==

Falls dein Modul Mindestwürfe verwendet, sollten sie wenn möglich in

Dreierschritten laufen. Es ist sinnvoll in Dreierschritten zu gehen, da die Werte der Charaktere feiner sind und damit die Wahrscheinlichkeiten für die Spieler klarer übersichtlich sind.

Außerdem ist die Schwierigkeit für Spieler deutlicher sichtbar, wenn die SL ihm sagt: "Dafür brauchst du ein überragendes Ergebnis. Gib mir eine 18), als wenn eine 17 oder 19 gefordert wird. Die Spieler wissen dann ungefähr, was sie bei welchen Schwierigkeiten für Chancen haben.

=Abschluss=

Diese Vorlagen sind als Richtschnur gedacht, um das Entwerfen eigener Module zu vereinfachen und sicherzustellen, dass die Module sich sauber in den restlichen Aufbau des EWS einfügen.

Falls sie bei einem Modul überhaupt nicht passen, dann ignorier sie, aber sieh sie dir trotzdem vorher an. Vielleicht sind sie dir ja eine gute Inspirationsquelle.

~~~~~