Ein (-faches) Würfel System

EWS

Stell dir vor, ein Würfel wäre alles, was du brauchst.

Inhalt

Seite 2: Grundlagen

- Attribute -
- Fertigkeiten -
- Einfache Proben -
- Wettstreite -

Seiten 3, 4, 5: Charaktererschaffung

- Charakterblatt -
- Subjektives System -
- Objektives System -

Seiten 6 bis 11: Basiskampfsystem

- Trefferpunkte -
- Nahkampf -
- Fernkampf -
- Schaden einstecken -
- Wunden -
- Heilung -
- Hinweise zum Leiten der Kämpfe -

Seiten 12 und folgende: Anhang und Epilog

- Module -

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, so dass bereits eine breite Palette an hervorragend ausgearbeiteten Zusatzregeln, Vor- und Nachteilen, Magiesystemen, Wurfmodifikatoren, etc. existiert.

Warum das Rad neu erfinden, wenn andere schon sehr gute Arbeit geleistet haben?

Quellenmaterial zu Gurps gibt es bei SJGames (www.sjgames.com).

Für Fudge gibt es eine Reihe von frei verfügbaren Online-Dokumenten auf der offiziellen Fudge-Seite (fudgerpg.com) und der Fudge-Quellseite des EWS-Wikis (fudge.1w6.org).

Obwohl sich ein großer Teil des Regelwerks mit dem Kampfsystem beschäftigt, nimmt der eigentliche Kampf dank seiner Schnelligkeit und hohen Tödlichkeit, im Vergleich zu den anderen Rollenspielen die ich kenne, einen kleinen Teil der Spielzeit ein.

Viele Sonderregeln sind in Module ausgelagert, so dass das Grundlegende Regelwerk 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.

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 magst, kannst du das hier zuerst beschriebene System benutzen. Ansonsten gibt es in den Modulen das versys (vers), das vereinfachte System.

Aufbau des Regelwerks

Dieser Text besteht aus Infoteilen und Regelteilen. Beispiele, Geschichten und die Aussagen dieses Schreiberlings sind in der hier genutzten Schrift gehalten. Das Aussehen des Regelteils findest du auf der nächsten Seite.

Danksagung

Dank gilt natürlich meinen aktuellen und vergangenen Gruppen, aber auch dem Fera, Travar und dem Deutschen Staat (der viel zu wenig Dank erhält), welcher mir ein kostenloses Bildungssystem ermöglicht hat, das teilweise so interessant war, dass ich mich voll und ganz meinen Interessen widmen konnte, also dem Rollenspiel. Ohne ihn hätte ich wohl kaum die Zeit gehabt, dieses System so zu entwickeln (und auch keine, um Physik zu studieren).

Aus gegebenem Anlass möchte ich in dieser Version des Systems ganz besonders 1of3 aus Travar und dem Fera danken. Er hat mir auf direkte Art klar gemacht, dass Design nicht nur bedeutet, möglichst viele Informationen auf engsten Raum zu packen, und dass ich Struktur wirklich mehr achten sollte.

Ein weiterer Dank geht an Engel und Fudge für tolle Ideen und Gurps, Mechanical Dream, Shadowrun, Paranoia uvm. für viele tolle Stunden.

Entstehungsgeschichte

Ursprünglich entstand das EWS, weil ich einen Ersatz für Gurps als Regelwerk für meine Fantasywelt Erynnia (www.erynnia.de) brauchte, um das Gefühl der Welt stärker im Regelwerk wiederzufinden.
Dass das EWS das erste Mal in einer Science-Fiction Welt (in der Freihändler Kampagne) zum Einsatz kam, liegt wohl am Ironieverständnis unserer Welt.

Erste Regeln: Schematik

Das EWS ist grundlegend auf Attribute, Fertigkeiten und Vor- und Nachteile aufgebaut, die jeweils sowohl aus Gurps oder Fudge übernommen, vom Spielleiter vorgegeben oder von den Spielern direkt bei der Charaktererschaffung von den Spielern erfunden werden können.

Attribute

Attribute sind die Grundfähigkeiten jedes Charakters. Dazu zählen Körperliche Vorraussetzungen (Stärke, Konstitution, Gewandtheit, Aussehen), Geistige Fähigkeiten (Mentale Flexibilität, Logik, und auch Bildung), Soziales (Überzeugungskraft, Charisma, Sexappeal, Coolness), Seelisches (Magische Stärke, Psionische Kraft, Glück, Intuition, Geistige Gesundheit), und generell alles, das weniger erlernt, als vielmehr gegeben oder antrainiert ist.

Jedes Attribut hat Werte von 3 bis 21, während menschliche Werte zwischen 6 und 18 liegen (Attribute über 21 sind der Stoff für Legenden). 12 ist der Durchschnitt.

Fertigkeiten

Fast alles, das ein Charakter in seinem Leben lernt, sind Fertigkeiten. Dazu zählt alles Mögliche, von Nahkampf über Kochen zu Giftmischen, Schachspielen, Computerprogramme cracken oder auch Origami.

Technisch sind Fertigkeiten Modifikationen des Durchschnitts von jeweils zwei Attributen. Die Startstufe ist -6.
Sie liegen wie Attribute zwischen mickrig und legendär.

Module zu Attributen und Fertigkeiten: Attributskategorien und Unterattribute (AtMo), Beruf und Hintergrund und Spezialisierungen (FeMo), Kategoriesystem (Kasy).

Namen und Werte

Den Werten von Attributen und Fertigkeiten sind Namen zugeordnet.

3 ist kaum existent (---)
6 Mickrig (--)
---
9 Schwach (-)
10 Mäßig
---
11 Unter Durchschnitt
12 Durchschnittlich (±)
13 Überdurchschnittlich
---
14 Gut
15 Sehr Gut (+)
---
18 Großartig/Überragend (++)
21 Superb (+++)
24 Legendär (++++)

Die Namen stimmen

Während dem Design habe ich großen Wert darauf gelegt, dass die benennungen der Attribute wirklich mit den Regeln übereinstimmen.
Starke Gegner sind daher übrigens auch wirklich stark.

Einfache Proben

Einfache Proben werden immer dann nötig, wenn ein Charakter versucht etwas ohne aktiven Widerstand des Ziels zu schaffen.
Beispiele sind Weitwurf, Kochen und Fernkampfangriffe.

Gewürfelt wird mit 1W6. Ist der Wurf gerade, wird die Zahl addiert, ist er ungerade, wird sie subtrahiert (ab jetzt nenne ich das ±W6). Der Wert gibt das Ergebnis der Probe an und wird mit der Schwierigkeit (MW) verglichen. Erreicht er sie oder liegt darüber, gelingt die Probe. Bei offenen Proben gibt das Ergebnis direkt die Qualität an (6 ist also mickrig, 18 überragend).

Wenn das Attribut oder die Fertigkeit die Schwierigkeit bereits um 6 oder mehr Punkte übersteigt, gelingt die Probe automatisch (Ausnahmen bestimmt der Spielleiter).

Wettstreite

Vergleichende Proben werden geworfen, wenn die Nutzung einer Fertigkeit oder eines Attributs auf aktiven Widerstand trifft.

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

Die absolute Höhe ihrer Ergebnisse zeigt an, wie gut beide Kontrahenten unabhängig vom Ausgang des Wettstreits waren. Ein Schwertkampf zwischen Meistern sieht meist anders aus als eine Messerstecherei in einer schmutzigen Kaschemme, auch wenn das Endergebnis dasselbe ist.

Schwierigkeit von Proben

Schwierigkeitsstufen liegen auf der selben Skala wie die Attributs- und Fertigkeitswerte. Beschreibungen der Schwierigkeitswerte, also die Schwierigkeit von Mindestwürfen, bezogen auf einen Charakter mit durchschnittlicher Fertigkeit oder durchschnittlichem Attribut (12) sind in der gleichbenannten Seitenspalte.

Module zu Proben: Kritische Erfolge und Patzer (Krit)

Schwierigkeit von Proben

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 kaum vorstellbar (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.

Die goldene Rundungsregel

Im EWS werden Zwischenwerte im allgemeinen aufgerundet, es sei denn, es wird explizit etwas anderes beschrieben. Das System ist hart genug, da können die Charaktere sich auch mal Teilpunkte gönnen. Natürlich gilt die Regel auch für NSCs.

Charaktererschaffung

Beispielcharaktere

Auf den folgenden Seiten wirst du ein paar Charaktere immer wieder treffen. Ich möchte sie hier kurz vorstellen:

Torran - Ein Schwertkämpfer am Anfang seiner Laufbahn als Held, oder so etwas ähnliches.
Stahlkatze - Ein chromglänzend schwarzer Katzenmensch. Ein Avatar in einer Kampfsimulation im Netz.
Sliingach (gesprochen: Sli-in-gach) - ein alter und hinterhältiger Kareska (menschengroßer Velociraptor).
Tilkei (gesprochen: Tilke-i): Eine kräftige Getarr (kleine menschenähnliche) mit tiefem Hass auf Sliingach und tief verwurzeltem Ehrgefühl.

Im EWS gibt es drei Arten der Charaktererschaffung: Das Subjektive, das Objektive und das vereinfacht objektive System (vobsy).

Das Subjektive System wird dir wohl die besten Dienste leisten, wenn du die Charaktere schnell erschaffen willst und dir um Spielbalance keine großen Sorgen machst. Spieler erschaffen ihre Charaktere ohne allzugroße Beschränkungen, so wie sie ihnen vorschweben.

Das Objektive System ist ein gutes Stück komplexer und versichert, dass die Machtbalance unter den Charakteren erstmal grundlegend gewahrt bleibt. Es ist außerdem die Schnittstelle zu Gurps, weil die Generierungspunkte den Charakterpunkten in Gurps entsprechen. In ihm liegt die regeltechnische Basis des EWS.

Das vobsy (Modul "vobs") verbindet die beiden. Es ist weniger komplex als das Objektive System, bietet allerdings im Gegensatz zum Subjektiven System eine Leitlinie. Es bildet die Schnittstelle zu Fudge. Nach der Charaktererschaffung geht es in das Objektive über.

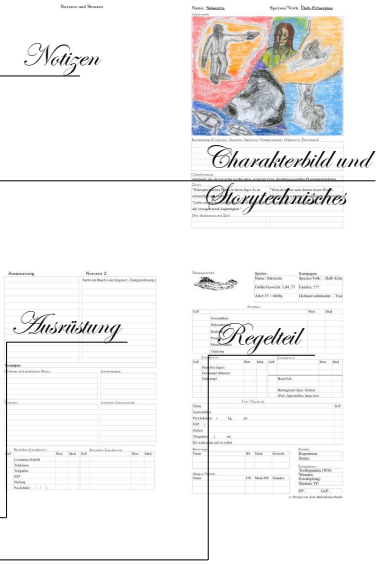
Vor der Charaktererschaffung, schau dir jedoch am besten auf der nächsten Seite das Charakterblatt an.

Das Charakterblatt

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

Das grundlegende Charakterheft besteht aus einer einzelnen gefalteten DinA4-Seite. Auf der Außenseite findest du eine Seite für eigene Notizen und Skizzen, Storytechnisches und Kurzinformationen und viel Platz für Charakterbilder. Innen sind die Ausrüstung deines Charakters und der Regelteil (rechts) und untergebracht, dazu die grundlegendsten Infos für dein Spiel. Oben bei dem Regelteil hast du außerdem Platz für ein kleines Logo deiner Kampagne.

Wenn du das Charakterblatt zusammenfaltest, kannst du jederzeit weitere Blätter einlegen, so dass mit der Zeit aus dem Charakterheft ein umfassendes Charakterbuch entstehen kann.



Punkte schinden

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

"Jeder Nachteil wird wichtig".

Was immer sich die Spieler wählen, es sollte im Spiel dran kommen.

Ansonsten ignorier Punkteschinderei einfach, sie scheint dem Spieler ja Spaß zu machen.

Subjektives System

Der Spieler schreibt die Attribute auf, in denen sein Charakter besser oder schlechter als der Durchschnitt ist.
Der Durchschnitt liegt bei dem normalen Menschen auf der Straße.
Für jedes Attribut, das hervorragend oder besser ist muss mindestens ein entsprechender Nachteil genommen werden. Ein unterdurchschnittliches Attribut wiegt in diesem Erschaffungssystem ein hervorragendes auf. Für eher LowPower Charaktere kann statt hervorragend einfach überdurchschnittlich gesetzt werden.

Bei den Fertigkeiten wird genauso verfahren. Für jede Fertigkeit, zwei Ebenen oder mehr über dem Durchschnitt ist (d.h. überragend: 18) muss ein Nachteil genommen werden. Niedrige Fertigkeiten sind keine Nachteile, es sei denn, der Spielleiter setzt sie als essentiell für die Kampagne voraus.

Vor- und Nachteile können frei genommen werden, wobei für jeden Vorteil ein Nachteil gewählt werden muss.

Beispielerschaffung

Torres hat die Attribute sehr gute Geschicklichkeit und überragende Sturheit.
Als Fertigkeiten hat er überragenden Schwertkampf.
Das sind zwei überragende Werte, also braucht er noch zwei Nachteile.
Er wählt das Attribut unterdurchschnittliche Sebstbeherrschung und die Spielsucht.
Dazu bekommt er noch drei weitere durchschnittliche oder sehr gute Fertigkeiten und etwas Ausrüstung. Am Ende sieht Torres so aus:
Attribute:
- Geschicklichkeit: 15 (+)
- Sturheit: 18 (++)
- Selbstbeherrschung 9 (-)
Fertigkeiten:
- Schwertkampf: 18 (++)
- 3 weitere Fertigkeiten ...
Vor-/Nachteile:
- Spielsucht (-)
...und ins Charakterheft.

Beispiel

Lass uns einen Helden am Anfang seiner Laufbahn beobachten. Torres soll eines Taes zu den besten Schwertkämpfern der Welt gehören, zumindest ist das der Traum seines Spielers, also lass uns hoffen, dass er sich noch erfüllt. Zuerst jedoch beginnt er sein Leben mit seinen Gefährten, soll aber schon jetzt überragender Schwertkämpfer sein, mit dem sich nur wenige messen können. Außerdem soll er sehr geschickt und im wahrsten Sinne des Wortes stur sein wie ein alter, grauer Esel (überragende Sturheit).
Für die beiden überragenden Werte muss er zwei Nachteile nehmen. Er wählt unterdurchschnittliche Selbstbeherrschung und Spielsucht. In der Seitenleiste ist das noch einmal kurz zusammengestellt.

Objektives System

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 Fertigkeitsstufe ist +12 (für Legenden). Es steht Spielleitern 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 ±0 kostet ein Punkt Erhöhung des Fertigkeitswerts einen GeP. Zwischen ±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 ±0 verdoppeln sich die Kosten für die Erhöhung der Fertigkeit alle drei Fertigkeitspunkte (Zur Vereinfachung gibt es eine Tabelle in der Seitenleiste).

Vor- und Nachteile können entweder zu gleichen Punktekosten aus Gurps übernommen, oder aus Fudge 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.1w6.org

Waffen und Rüstungen kosten zusätzlich zu ihren Kosten auch GeP in Höhe ihres Durchschnittsschadens bzw. des Rüstungsschutzes.

Interessante Module: Attributskategorien und Unterattribute (AtMo), Beruf und Hintergrund und Spezialisierungen (FeMo), Kategoriesystem (Kasy)

GeP-Kosten:

Attributskosten

Att:	3	4	5
Kosten	-54	-45	-36
Att:	6	7	8
Kosten	-27	-21	-15
Att:	9	10	11
Kosten	-9	-6	-3
Att:	12	13	14
Kosten	0	6	12
Att:	15	16	17
Kosten	18	27	36
Att:	18	19	20
Kosten	45	57	69
Att:	21		
Kosten	81		

Fertigkeitskosten

Fert:	-6	-5	-4
Kosten	0	1	2
Spez:			
Fert:	-3	-2	-1
Kosten	3	4	5
Spez:			
Fert:	0	1	2
Kosten	6	8	10
Spez:		1	2
Fert:	3	4	5
Kosten	12	16	20
Spez:	3	4	5
Fert:	6	7	8
Kosten	24	32	40
Spez:	6	8	10
Fert:	9	10	11
Kosten	48	64	80
Spez:	12	16	20

Waffen und Rüstungen

Waffen	1GeP pro TP
Rüstungen	1GeP pro RS

Beispiel

Basis für Fertigkeiten

Fertigkeiten basieren auf dem Durchschnitt von zwei Attributen (wie üblich aufgerundet).
Diese Basis wird durch den Fertigkeitswert modifiziert. Das Ergebnis wird im Charakerheft als Wert notiert.

Wie weiß ich, was die Steigerung kostet?

Um das Charakterblatt übersichtlich zu halten, werden dort nur die absoluten Fertigkeitswerte aufgeschrieben. Die Kosten der nächsten Steigerung können leicht aus der GeP-Spalte abgelesen werden (nimm im Zweifel die GeP-Kostentabelle zu Hilfe).

Die Objektive Charaktererschaffung dauert länger, als die subjektive, 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.
Auf 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 ±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 (1W6/2) (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.

Stahlkatze, Übersicht

(GeP stehen vor Namen)

Attribute (63GeP):
45- Gewandtheit 18
18- Stilgefühl: 15

Fertigkeiten (22GeP):
8- Nahkampf: 18
6- Fernkampf: 12
8- Akrobatik 18

Vor-und Nachteile (4GeP):
-1- Marotte: Greift nur Stillvoll an
5- Katzenhafte Balance (Katzenschwanz)

Waffen (10GeP):
4- Krallen: 1W
4- Stab: 2W-4
2- Shuriken: 1W3

Rüstung (1GeP):
1- Chromhaut: 1 Rs

Gesamte GeP: 100

Basiskampfsystem

Das Kampfsystem des EWS 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.

Durchlaufender Beispielkampf

Auf den folgenden Seiten wird der Kampf zwischen Tilkei und Sliingach recht ausführlich behandelt. Hat eine Seitenleiste keine Überschrift, geht dort der Kampf zwischen den Beiden weiter.

Beispiel:
Sliingach (gesprochen: Sli-in-gach), alter, schlanker und hinterhältiger Kareska hat eine Schadensresistenz (Unterattribut von Konstitution) von 15 (18 ist normal für Kareska).

Damit hat er 15*2=30 Trefferpunkte.

Als erstes: Struktur

Ich zeige erst die Grundlagen auf (Trefferpunkte, Auswirkungen niedriger TP), dann den Kampfablauf für Nahkämpfe, den Fernkampf, Schaden einstecken, das Wundsystem und die Heilung der Charaktere, dann gebe ich zuletzt einige Tipps für Spielleiter, mit denen der Kampf im EWS für alle Beteiligten noch interessanter werden kann. In den Seitenleisten gibt es Beispiellisten von Waffen und Rüstungen und einen Beispielkampf zwischen Tilkei und Sliingach (ihre Namen könnten dir aus einer früheren Seitenleiste bekannt vorkommen).

Grundlagen: Trefferpunkte

Die Trefferpunkte einer Charakters geben die Menge des Schadens ein, den er einstecken kann. Wenn die TP weit sinken, bringt das Abzüge für den Charakter mit sich. Sinken sie auf Null, steht er kurz vor der Ohnmacht. Erst wenn sie um seinen Konstitutionswert oder mehr unter Null fallen, kommt der Charakter in Todesgefahr (obwohl bei akuter Bewusstlosigkeit natürlich die Gefahr gegeben ist, zu verbluten. Chronische Bewusstlosigkeit könnte die Folge sein).

Die Trefferpunkte eines Charakters entsprechen dem Doppelten seiner Konstitution (KO) oder Schadensresistenz (SR, Unterattribut). Im Text wird immer KO benutzt. Wer das Attribut Schadensresistenz hat benutzt es statt dessen, wo immer der Charakter Schaden nimmt, nicht jedoch für Ausdauer-Proben o.ä..

TP=2*KO

In der Kategorie "Schaden einstecken" werden die Folgen von akut niedrigen TP dargestellt, also die Abzüge, die sie für den Charakter bedeuten.
Interessantes Modul: Betäubungsschaden (BetM).

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.

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

Tílkei (gesprochen: Tílke-i), eine kräftige Getarr, hat eine Konstitution von 9 (ihre Spezies hat im allgemeinen KO 6).

*Damit hat sie 9*2=18 Trefferpunkte, also nur etwas mehr als halb so viele wie Sliingach.*

Sliingach ist ein durchschnittlicher Kämpfer (FW: 12, aber FW 15 im Sprung), während Tílkei von ihren Freunden und Feinden als sehr gute Fechterin bezeichnet wird (FW: 15).

Beispielkampf 1

Sliingach kämpft mit seinen Fußklauen (Nur im Sprung: 2W+2) und seinem Gebiss (1W-1). Seine Schuppenhaut gibt ihm einen Rüstungsschutz von 2.

Tilkei kämpft mit einem etwas stumpfen Kurzschwert (1W-1) und trägt eine Lederrüstung mit Kupferplatten, die ihr Rüstungsschutz 3 gibt.

Sliingach hat mit einer Konstitution von 15 eine Wundschwelle von 15/3=5.

Tilkei bekommt mit KO 9 ab
9/3=3 Punkten Schaden eine Wunde.

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" (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.

Mindestwürfe:
Kampf: Kurz: 12; Mittel: 15; Weit: 18
Ruhe: Kurz: 9; Mittel: 12; Weit: 15

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:

Deckung

Ein Charakter in 2/3 oder besserer Deckung hat einen Malus von -3 auf seine Fernkampfangriffe (weil er aus der Deckung nicht so gezielt schießen kann). Auf einen Charakter in dieser Deckung zu schießen bedeutet einen Malus von -6 Punkten.
Zwei Charaktere, die beide in Deckung sind, haben also einen Malus von -9 um sich zu treffen, so dass Treffer sehr selten vorkommen (Gegner muss getroffen werden, wenn er gerade aus der Deckung sieht um zu schießen, o.ä.).
In voller Deckung ist ein Char nicht zu treffen.
Schüsse auf Charaktere in weniger als 2/3 Deckung kann der Spielleiter nach Wahl mit ±0 bis -6 Punkten Malus belegen. -3 ist empfehlenswert :-)
Aus dieser Deckung zu schießen gibt keinen Malus.
Um schnell zu bestimmen, welcher Charakter getroffen wird, würfeln einfach beide Chars. Sie treffen jeweils nach einer Zahl von Schüssen gleich dem Wert, den sie unter dem MW lagen (eingerechnet alle Modifikatoren durch Deckung, u.ä.). D.h. derjenige, der am wenigsten unter dem MW lag trifft zuerst.

MODIFIKATOREN, BEISPIELE:

Bewegung:

- Ziel bewegt sich quer zur Sichtlinie: MW+3
- Angreifer bewegt sich 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 5 wird das andere 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 der Sichtlinie: MW+3

Deckung:

- Ziel in 1/3 Deckung (zB. Beine): MW+3
- Ziel in 2/3-Deckung (nur Schulterpartie): 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: MW+9 (Blindschuss)

Werte Sliingach:
TP(Wundschwelle):30(5)
FW: 12 (15)
Schaden: 1W-1 (2W+2)
Rüstungsschutz (RS): 2

Beispielkampf 2:

Stahlkatze streift über die leeren Dächer des Hochhausghettos. Dann und Wann huschen Katzen zur Seite oder erstarren mit gesträubtem 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. Dann berühren Stahlkatzes Krallen den erkalteten Beton des Gehsteigs unter den riesenhaften Silhouetten der Hochhäuser.

Werte Tilkei:
TP(Wundschwelle):18(3)
FW: 15
Schaden: 1W-1
Rüstungsschutz (RS): 3

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 Motorrades 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.

Und in den Kampf:

Sllingach hat Tilkei seit einer Weile beobachtet und im Unterholz des Waldes verfolgt, während sie die Straße entlang gewandert ist, und hat gewartet, bis sie endlich ihr Lager aufschlug. Jetzt duckt er sich hinter ein Gebüsch, während er frustriert beobachtet, dass Tilkei weder ihr Kurzschwert, noch ihre Lederrüstng ablegt, sondern gleich ihren Dreifuß aufbaut und Holz von ihrem Rucksack abschnürt.

Als kleine Rauchfahnen aus Tilkeis Zunder aufsteigen, duckt sich

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 Wurfwaffen, 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)

Schaden einstecken

Sinken die Trefferpunkte (TP) eines Charakters auf 0 muss auf Schadensresistenz oder Konstitution ein durchschnittlicher Erfolg gewürfelt werden (12). Ansonsten verliert der Charakter das Bewusstsein.
Bei Erfolg kann er weiterkämpfen, allerdings mit einem Malus von -4 auf jegliche Handlungen. Wundmali zählen hier nicht als Abzug auf die Probe um bei Bewusstsein zu bleiben.

Sliingach für einen Moment tiefer, spannt seine Muskeln, und stößt in einem einzigen eleganten Sprung aus dem Gebüsch. Tilkei fährt herum und reißt ihre Klinge aus der Scheide noch bevor das Knacken im Gebüsch verklingt und Sliingach seine Deckung vollständig verlassen hat. Sliingach spannt die Beinmuskeln im Sprung, während Tilkei noch versucht zu erkennen, was sie angreift.

Sliingach greift im Sprung an, nutzt also seine Spezialisierung mit einem FW von 15. Tilkei ist noch verwirrt, hat also einen Malus von 3 Punkten.

Nachdem die Stachelkeule seines Gegners tiefe Risse in seinen Brustkorb geschlagen hat, spürt Stahlkatze, wie die Welt unwirklich zu werden beginnt. Wie in seichtem Nebel sieht er seinen Gegner näher heranrasen. Das Grollen des Motorrads scheint wie aus weiter Ferne an seine Ohren zu dringen. Ein paar Mal wandert sein Blick gehetzt umher, dann fällt er auf die Feuerleiter, über die er die Straße erreicht hat. Ein nicht mehr ganz sicherer Sprung bringt Stahlkatze auf die Metallplattform der Feuerleiter, von wo aus er hofft, mit einem letzten Angriff doch noch das Blatt zu wenden.

Fallen die TP auf -KO muss ein sehr guter Erfolg geworfen werden (15), ansonsten stirbt der Charakter in KO Kampfrunden.
Gelingt der Wurf kann er mit einem Malus von -8 weiterkämpfen.

Fallen die Trefferpunkte unter -2*KO ist der Charakter tot, wenn ihm kein hervorragender Erfolg beschieden ist (18). Er hat das Doppelte seiner Trefferpunkte eingesteckt.
Sollte der Wurf gelingen, erhält er einen Malus von -16 auf alle weiteren Aktionen. Selbst Routinehandlungen werden so beinahe unmöglich.

Natürlich verblutet er mit solchen Verletzungen meistens recht schnell (siehe Wundsystem).

Sollten die Trefferpunkte jemals unter -4*KO fallen, ist der Charakter auf der Stelle und ein für alle Mal tot. Er hat das Sechsfache seiner Konstitution an Schaden eingesteckt, und keine magische oder technische Heilmethode kann ihn noch retten (mit Ausnahme des Klonens und Wiederaufspielens einer gespeicherten Kopie des Gehirns oder göttlicher Wunder).

Wunden

Das Wundsystem gehört additiv zum Schadenssystem. Die Abzüge kommen zu denen durch niedrige Lebensenergie hinzu. Es erhöht die Tödlichkeit des Systems um eine weitere Stufe und macht es noch ein Stück realistischer.

Nimmt ein Charakter durch einen Treffer mehr als ein Drittel seiner Schadensresistenz Schaden, erhält der Charakter eine Wunde, die alle seine Handlungen um 3 erschwert, bis die Wunde versorgt wird.

Eine Wunde entspricht einen Stich ins Bein, oder einem Schnitt in der Seite. Äußerst schmerzhaft und behindernd, aber noch nicht direkt lebensbedrohlich (es sei denn, sie wird nicht versorgt).

Jede Minute, die eine Wunde nicht versorgt wird muss pro Wunde einmal auf Konstitution (durchschnitt) gewürfelt werden. Bei Misslingen nimmt der Charakter einen weiteren Punkt Schaden durch Blutungen.

Sliinggach und Tilkei würfeln jeweils mit einem ±W6 auf ihre Fertigkeiten. Sliingach hat eine 1, Tilkei eine 5.

*Damit erreicht Sliingach einen Wert von 15-1=14, und Tilkei 12-5=7. Sliingach trifft also Tilkei und verursacht 7 + 2W+2 Schaden, -3 Punkte durch die Lederrüstung. Der Würfel zeigt eine 5 also verursacht er 7 + 2*5 + 2 -3 = 16 Punkte Schaden. Der Schaden übersteigt Tilkeis Konstitution, allerdings nicht ihre Trefferpunkte. Das bedeutet, sie erhält eine schwere Wunde.*

Gelingt ein superber Erfolg (21), hört die Blutung von selbst auf. Jede weitere Wunde nach der Ersten gibt einen Malus von -3 auf die Probe. Bei zwei Wunden muss also ein guter Erfolg (15) geworfen werden und nur ein legendärer Erfolg (24) stoppt die Blutung (einer Wunde).
Auch einfaches Verbinden (Heilkunde/Erste Hilfe, einfach (9)) stoppt die Blutung.

Nimmt ein Charakter durch einen Treffer Schaden in Höhe seiner Schadensresistenz, erhält er eine schwere Wunde. Gelingt keine sehr gute Konstitutionsprobe (15) ist der Kämpfer aus dem Kampf oder reagiert rein instinktiv (Charspezifisch, aufgeben oder ungezielt kämpfen).
Diese erschwert alle seine Handlungen um 6 Punkte (Das Adrenalin verhindert, dass die Abzüge noch stärker werden. Nach dem Kampf steigen diese Abzüge auf -12).

Sliingachs Fußklauen graben sich in Tilkeis Schultern und tief in ihren Brustkorb. Als er sich wieder abstößt brechen sie durch die Schlüsselbeine und lassen Tilkei nach vorne stolpern. Kaum mehr fähig ihre Arme zu bewegen, stolpert sie zurück und versucht auf die Straße zu entkommen. (Malus von -6). Ein gelungener Hinterhalt.

Nachdem Stahlkatze sich von dem blutenden Leichnam seines Gegners erhoben hat, zieht er ihn mit seinem Motorrad von der Straße, um doch noch zusätzliche übermäßige Aufmerksamkeit zu vermeiden und zumindest die Entdeckung ihres Duells durch die Gesetzeshüter des Slums und die Identifikation seiner Krallen als der Mordwaffen zu vermieden. Während das Motorrad kratzend über den Beton schleift, spürt er plötzlich, wie der Nebel in seinem Kopf sich verdichtet, die Welt zu schwanken beginnt und immer tiefer werdende Schwärze sein Blickfeld verschlingt. Mit seiner letzten von den Überresten des Adrenalins getragenen Kraft schleppt er sich in einen Hauseingang und löst sich aus der Simulation. Tief im Inneren hofft er, dass sein Gegner ihre Abmachung beherzigt und seinen Sim auflöst, bevor er gefunden werden kann.

Alle 10 Sekunden, die eine schwere Wunde nicht behandelt wird, muss dem Verwundeten ein hervorragender Erfolg (18) mit seiner Konstitution gelingen. Bei Misslingen nimmt er einen weiteren Punkt Schaden durch innere oder äußere Blutungen, hervorquellende Gedärme, Blut in der Lunge oder etwas ähnlich Unangenehmes. Nur bei einem mehr als legendären Erfolg (28) ist es mit Einwilligung des Spielleiters möglich, dass die Blutung von alleine zurückgeht.

Sollte das geschehen wird die schwere Wunde als eine normale Wunde behandelt.

Ein guter Verband (Heilkunde/Erste Hilfe, gut (15)) stoppt die Blutung, bringt aber weder Trefferpunkte zurück, noch verringert er Wundmali.

Heilung

Es gibt drei unterschiedlichen Arten der Heilung:
-Verbinden nach dem Kampf
-Heilung auf Reisen und
-Heilung in Behandlung und Ruhe

Nach dem Kampf kann der erste Schritt zur Heilung durch einfaches Verbinden getan werden. Je drei Punkte, die eine Probe auf Heilkunde besser als einfach (9) gelingt, erhält der Verwundete einen Trefferpunkt zurück. Schon ein einfacher Erfolg stoppt Blutungen.
Jede Wunde muss einzeln verbunden werden.

Auf Reisen heilen Wunden schlecht. Je nach Anstrengung legt der Spielleiter einen Mindestwurf fest. Einfach (9) entspricht der Fahrt in einem Schiff bei sanftem Seegang, oder einer Spazierwanderung. Normale Reisen zu Fuß oder im Wagen bringen einen durchschnittlichen Mindestwurf (12). Reiten und Marschieren bedeuten schwierig (15) und bei einem Gewaltmarsch müssen hervorragende Erfolge gelingen (18).
Jede Woche wird einmal mit Konstitution auf den festgelegten Mindestwurf gewürfelt. Je drei Punkte die die Probe darüber liegt, wird ein Trefferpunkt regeneriert. Je drei Punkte, die sie allerdings darunter liegt, nimmt der Charakter einen weiteren Punkt Schaden (Wird die Regeneration ausgespielt, kann angenommen werden, dass pro Woche 1/3 der Differenz zwischen KO und dem MW regeneriert wird, beziehungsweise die Wunden schlimmer werden).
Jede Wunde erschwert die Probe um 3 Punkte. Verletzt einen Gewaltmarsch anzutreten ist eine sehr schlechte Idee und endet meist mit einem qualvollen Tod.

Heilung in Behandlung und Ruhe verläuft bei weitem schneller als Heilung auf Reisen. Hier liegt der Mindestwurf bei 9 Minus einem Drittel des Wurfes des Arztes (selbst ungelernte Hilfe bringt etwa 2 Punkte Bonus). Ist der Heiler gut ausgerüstet kann das ihm bis zu 9 Punkten Bonus auf seine Probe bringen (was drei Punkten Bonus auf die Heilungsprobe entspricht). Schlechte Ausrüstung kann den selben Abzug bringen (Mittelalterliches Feldlazarett wäre -6).
Auch hier nimmt der Patient je drei Punkte die seine Probe unter dem Mindestwurf liegt einen Punkt Schaden, sollte es denn passieren.
Jede Wunde erschwert die Probe des Arztes um 3 Punkte, jede schwere Wunde um 9. Damit sind Wunden in ärztlicher Versorgung bei weitem ungefährlicher als auf Reisen.

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 11TP 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) regenerierf er ohne Wunde 26TP pro Monat, bzw. etwa 6 pro Woche, 1 pro Tag.

In einem Krankenhaus regeneriert ein durchschnittlicher Charakter (KO: 12) mit einer Wunde durchschnittlich 6TP pro Woche, kann also nach einer Woche wieder nach Hause. Mit schwerer Wunde sind es etwa 5TP pro Woche und es dauert etwa 3 Wochen, bis die Wunde geheilt ist.

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

In "Realität" (Vergleich): Kiefer angebrochen: 4 Wochen Krankenhaus. Armbruch: etwa 6 Wochen.

Modul: Detaillierte Heilung (Heil).

Hinweise zum Leiten

Beispielwaffen

Nahkampf	
Name	Schaden
Stab	2W-4
Dolch	1W3
Schwert	1W6
Kriegshammer	2W
Doppelaxt	2W+2
Laserschwert	36±W6

Fernkampf		
Name	RW (k/m/w)	Schaden
Bogen		1W6
Pistole		1W
9mm		2W
Jagdgewehr		16±W6
Laserpistole*		1W/Ladung
Blaster**		16±W6
Blastergewehr**		24±1W6

*Zahl der Ladungen von 1 bis "bleibender Strahl" (20/Sekunde). 100 Schuss in der Energiezelle
** Militärische Version verursacht 1,5-fachen Schaden

Rüstungsbeispiele

Name	RS (hart)	Gewicht
Ledermantel	2	8kg
Lederrüstung	2	5kg
Kettenhemd	4	8kg
Gestechsrüstung	7	25kg
Kugels. Weste*	8	1kg
Leichte Panz.**	20	15kg

*Gegen Kugeln, sonst 2
** Von Space Marines u.ä.

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'"

Weitere SL-Tipps

Kaum ein Spieler stirbt gerne 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.

Verfügbare Module

Die Module findest du bald auf
http://module.1w6.org
und im Anhang dieses Regelwerks.

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

Charaktererschaffung:
- Attributskategorien und Unterattribute (AtMo)
- Beruf, Hintergrund und Spezialisierungen (FeMo)
- Kategoriesystem (KaSy)
- vereinfacht obejtkives System: vobsy (vobs)

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

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.1w6.org und im Anhang des Regelwerks.

Epilog (aka Rückseite)

Erstmal freut es mich, dass du bis hier gelesen hast. Mir scheint, dass sich die Arbeit und Begeisterung, die ich ins EWS gesteckt habe gelohnt hat (und wenn nicht, kannst du mir das gerne unter arne_bab@web.de sagen, Lob höre ich natürlich auch gerne :))

Außerdem möchte ich noch mal anmerken, dass dieses System sich immer mal wieder verändern wird und außerdem noch in Arbeit ist, und es noch lange sein wird (was natürlich auch für kommerzielle Systeme gilt, aber das nur am Rande).

Am Ende sei noch gesagt, dass das Motto natürlich nicht ganz stimmt. Ohne Phantasie, Kreativität, Spaß am Rollenspiel und natürlich freier Zeit (und einem Stift) bringt auch der eine Würfel nichts.

Designt habe ich das Dokument mit Ragtime, einem Layoutprogramm, das für Privatanwender gratis verfügbar ist. (http://www.ragtime.de)

Das Copyright liegt bei mir (Lizenz: cc att-nc-sa).
Arne Babenhauserheide (http://draketo.de)
(Ha! Selbst mit Webseite ist der Copyrighttext länger als mein Name.
Sag noch mal wer mein Name wär lang! :-)

Webseite:

Unter http://1w6.org findest du die Webseite des EWS, ein Wiki, in dem jeder Besucher an den Seiten mitschreiben und mitentwickeln kann. Ich würde mich freuen, dich dort zu treffen.

Markentechnisches:

Gurps und Fudge sind Marken, sie gehören nicht mir, sondern ihren jeweiligen Inhabern.

"Rollenspiel" ist eine Marke der roleplaying inc. und seine Nutzung wird von der Rollenspielpolizei hart überwacht. Da ich keine Schwierigkeiten möchte, ist der folgende Disclaimer leider nötig:

"Dies ist kein Satanismus. Dies ist auch kein Rollenspiel. Sollte irgendjemand diesen Text als Rollenspiel missverstehen und versuchen auf seiner Basis eine Rollenspielrunde zu gründen, entspricht dies in keinster Weise der Zielsetzung des Autors. Ansonsten müsste der nämlich Lizenzgebühren an die roleplaying inc. bezahlen, die das Patent auf den Vorgang des Rollenspielens hält."

Mindestens ebenso absurde Ideen findest du leider wirklich in der Realität. Um was dagegen zu unternehmen, schau auf http://nosoftwarepatents.org vorbei.