

Ein Würfel System

Für Welten,

Kampagnen und

One-Shots v2.3.0

Einfach saubere Regeln

3€



Bild:
Gertrud
Wenzel

Seiten 3 bis 8:

Grundlagen

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

Seiten 9 bis 22:

Charaktererschaffung

- Charakterheft -
- Das vereinfachte objektive System -
- Beispiele für Eigenschaften, Fertigkeiten und Merkmale -
- Was bieten
- Beruf und Hintergrund? -

Seiten 23 bis 31: Konfrontationen

- Schaden und Heilung -
- Das Ein Würfel System -
- Hinweise zum Leiten -

Seite 32: Anpassung des EWS

Seiten 33 und folgende:

Anhang

- Module -
- Steigerung im vobsy --
- Fokusmodul Kampf --
- Lizenz und Epilog -

1w6.org

Frei wie in Freiheit
Frei wie GNU/Linux



Lizenz und Epilog

Warum freie Werke?

Freie Werke schaffen eine Umgebung, in der Jede jeden Teil ihrer Umgebung nach ihren Wünschen gestalten kann und darf, solange sie die Freiheit von niemand Anderem einschränkt.

Wenn dir irgendetwas nicht gefällt, kannst du es ändern.

Warum ist das EWS frei lizenziert?

Damit eine stabile und immer wachsende Grundlage aus guten Ideen und Regeln entsteht, die Jede direkt nutzen kann.

Warum darf die Welt unfrei sein?

Weil Weltenbastler emotional sehr an ihrer Welt hängen. Das ist nicht maximal frei, aber pragmatisch.

Wie kann ich mitmachen?

-> mitmachen.lw6.org

Das EWS steht unter der GPLv3:
<http://lizenz.lw6.org>

In einem Satz: Die GPLv3 erlaubt Nutzung, Vertrieb und Veränderung des EWS, solange die VorautorInnen genannt werden und jeder Anderen die freie Nutzung des Regelbereiches erlaubt und ermöglicht wird.

Quelldateien: <http://quellen.lw6.org>

Es wurde erstellt von

© 2003 - 2009 - Arne Babenhauserheide
unter Mithilfe von Julian Groß (SL, RaumZeit),
Oliver Jahnel (Spieler, MAMo), Andreas Jehle
(Spieler), Jens Stengel (Spieler), Achim Zien
(Konf, Programmierung), Gertrud Wenzel
(Coverbild), ...und vielen anderen:
- <http://leute.lw6.org>

Außerdem mit Inspirationen aus DSA®
(Fanpro), Shadowrun® (FASA), Gurps®
(SJGames), Fudge™ (Grey Ghost Press),
Universe (von Hannah Silbernagl), Striker (von
Luciano Graffeo), Mechanical Dream®
(Steamlogic), dem Weltenbuch (jccorporation)
und vielen weiteren.

Diese Version wurde maßgeblich von Andreas
Jehle und Julian Groß korrekturgelesen.
Ihnen gebührt der Dank dafür, dass
bestimmte Abschnitte nun verständlicher
sind.

An dieser Stelle: Danke!

Und vielen Dank an meine Frau, die meine
Verrücktheiten unterstützt.

Die Grafiken stammen mit Ausnahme des Logos aus dem
freien Strategiespiel "Battle for Wesnoth" (wesnoth.org).
Falls du Lust hast, für das EWS eigene Bilder zu zeichnen,
dann schreib uns bitte!

PS: Vom Autor empfohlen ab 14 Jahren.