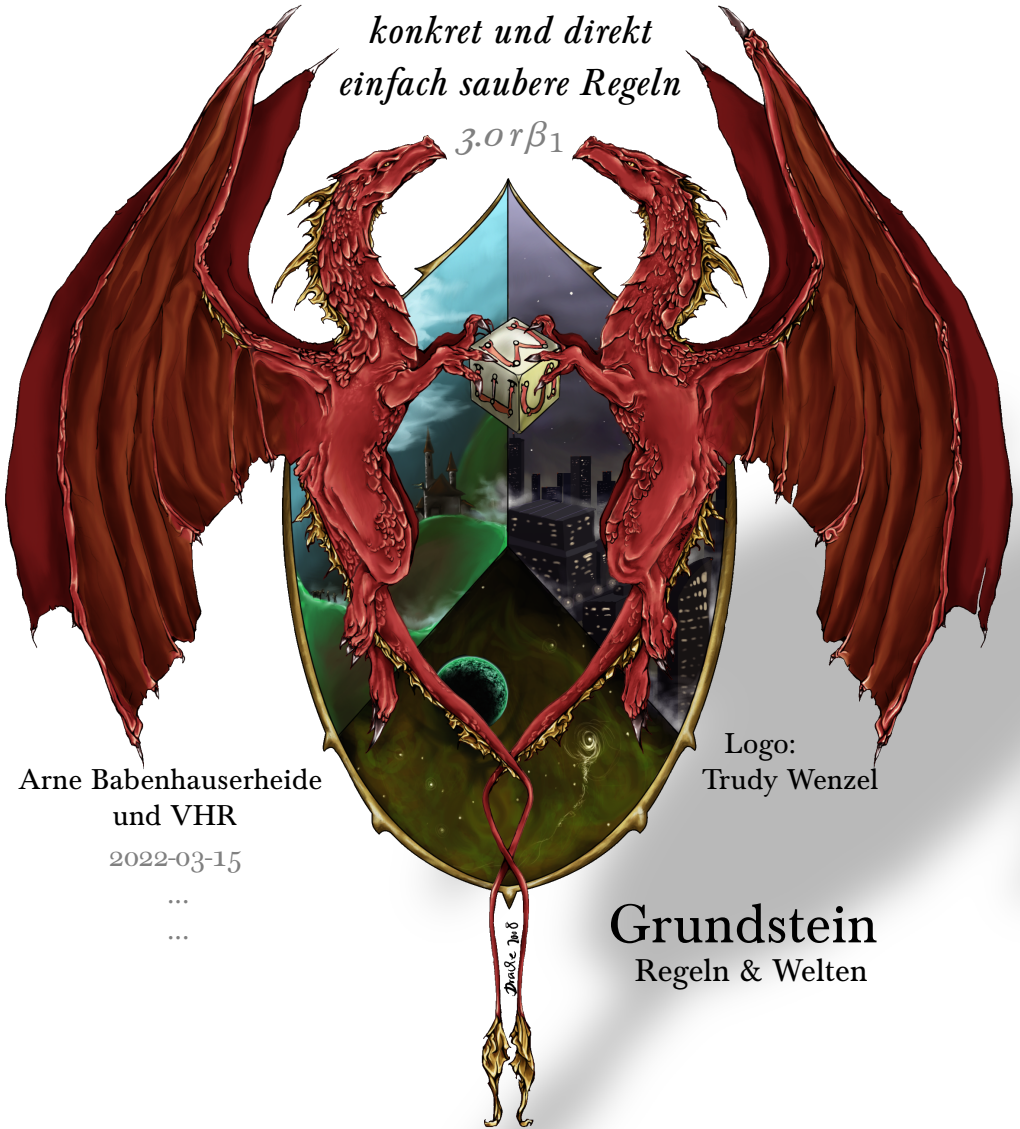


^{1w6} EIN-WÜRFEL-SYSTEM

*konkret und direkt
einfach saubere Regeln*

3.0rβ1



Arne Babenhauserheide
und VHR

2022-03-15

...
...

Logo:
Trudy Wenzel

Grundstein
Regeln & Welten



Inhaltsverzeichnis

1	Willkommen!	3
	An wen richtet sich dieses Buch? .	5
	Spielbeispiel	7
2	Literaturverzeichnis	9

Kapitel 1

Willkommen im Ein-Würfel-System!

Was würdest du machen, wenn eine Figur einer Fernsehserie deinen Entscheidungen folgte? Wer wärst du, wenn du beim Lesen an einem Buch mitschreiben könntest? Welchen Weg würdest du wählen, wenn in einem Computerspiel alles Plausible möglich wäre? Was würdest du spielen, wenn ein Theaterstück nur deinem Freundeskreis gefallen müsste? Wie würdest du entscheiden, wenn dein Spielstein Gefühle hätte?¹



Das ist Rollenspiel. Es ist einzigartig! Probier es aus. Es bringt tolle Abende und tut unendlich gut. Viel Spaß beim Spielen!

Mit dem Ein-Würfel-System (EWS) kannst du das herausfinden und dabei spannende Abenteuer bestehen, Erzählungen wie ihr sie aus anderen Medien kennt, Geschichten,

die noch niemand gehört hat oder eine Mischung aus beidem: eure Erlebnisse.

Das EWS liefert dafür einen Rahmen, der die Handlung unterstützt und typische Stolpersteine beseitigt. Es erleichtert es, festzuhalten, was eure Figuren einzigartig macht, zu entscheiden, wer einen Faustkampf oder eine Debatte gewinnt (dazu dient der Würfel), Geschichten zu erfinden, die auch nach Jahren spannend bleiben, und eine gemeinsame Vorstellungswelt aufzubauen.^{2, 3}

²

Aus euch und für euch.

Eure Geschichten entstehen aus eurer Gemeinschaft und leben durch euch. Sie werden eure Leben begleiten.

³

Kunstschaffende. Die hier verwendeten Bilder wurden von wundervollen Menschen geschaffen, die ihre Verwendung in freien Werken erlauben. Diese Menschen sind im Bilder-Impressum aufgeführt, mit Seitenzahl und Name jedes Bildes — und mit einem Link, über den ihr sie findet. *Ihr seid toll!*

⁴

Benennung. Alle außer der SL nennen wir ab jetzt Spielerinnen und Spieler.

Wie läuft das Spiel ab? Einer oder eine von euch übernimmt die Rolle der Spielleitung (SL), die anderen übernehmen je eine Hauptfigur. Die SL koordiniert das Spiel, beschreibt die Umwelt und übernimmt alle weiteren Personen. Beispiele der SL:

- „*In der Dunkelheit spürt ihr die glitschigen Wände der klammen Höhle ... was tut ihr?*“
- „*... in der lärmenden Menschenmenge im Slum.*“
- „*Das Lächeln der Tänzerin, als sie die Tür schließt und euch mit den Geldeintreibern alleine lässt.*“

$$\pi \approx 3; c = 1 \quad (1.1)$$

Die Anderen⁴ sprechen jeweils für ihre Figur:

- *„Ich zucke vor der glitschigen Wand zurück und taste mich vorsichtig mit den Füßen vorwärts.“*
- *„Ich drücke meine Tasche an mich und halte Ausschau nach dem Straßenhändler.“*
- *„Ich stolpere zwei Schritte Richtung Tür
«Was? Das kannst du nicht machen!
Du hast versprochen, du hilfst uns hier raus!»“*

Geschichtenerzählen erhält so die Unwägbarkeit eines kooperativen Brettspiels mit der Intensität eines mitreißenden Films, der Tiefe eines fesselnden Buches und dem Gemeinschaftsgefühl eines Online-Spiels. All das erlebt ihr, während ihr zusammen sitzt und in euren Möglichkeiten nur durch eure Fantasie begrenzt seid. In einem Spiel, das keine Verlierer kennt, sondern nur gemeinsame Erlebnisse.

An wen richtet sich dieses Buch?

Wenn du deine Vorstellungen als Rollenspiel umsetzen willst und dafür direkte und deutliche Auswirkungen der Werte und des Zufalls passen, wenn du freie Software und freie Kultur liebst, ob als Neuling mit Rol-

**Das hier ist eine
Beta-Version.**

**Unfertig: Welten
und Tipps für den
Entwurf von
Abenteuern fehlen.**

**Die vollständige
frühere Fassung ist
das EWS 2.6.1j
(Babenhauserheide,
2021,
1w6.org/node/683).**

6

KAPITEL 1. WILLKOMMEN!

lenspielenden Freunden oder mit langjäh-
riger Erfahrung, dann ist dieses Buch für
Dich.⁵

5

Noch nie gespielt? Wenn
du bisher noch nie Rol-
lenspiele gespielt hast,
bietet dir das Buch [Technophob](#) weitere Einblicke
in das praktische Spiel. Es
liefert eine komplett aus-
gearbeitete Welt, erklärt
die Regeln detaillierter
und zeigt mit vielen aus-
führlichen Beispielen,
wie Rollenspiel funktio-
niert: [1w6.org/deutsch/
technophob](http://1w6.org/deutsch/technophob)

Spielbeispiel

Nina hält vor Gericht ihr Schlussplädoyer: „Und ja, Herr Richard Bräuer wird manchmal handgreiflich, doch ein Mörder ist er nicht.“ Überzeugt es den Richter? Ninas Spielerin⁶ ist zuversichtlich: Die kraftvolle Ansprache erleichtert ihren Wurf deutlich. Sie würfelt auf ihren Beruf Anwältin⁷ doch das Glück macht ihr einen Strich durch die Rechnung: Sie erreicht nicht einmal den Mindestwurf.⁸ Der Richter schüttelt den Kopf: „Ihre Argumentation ist schlüssig, doch die Beweise sind erdrückend.“

Richard Bräuer wird zu zehn Jahren Haft wegen Mordes verurteilt. Als Nina sich zu ihm umdreht, um sich zu entschuldigen, hört sie einen Aufschrei auf der Zeugenbank: Horowitz Bräuer, der rüstige Vater des Angeklagten, ist aufgesprungen. Neben ihm liegt ein Sicherheitsmann. Horowitz schwingt dessen Knüppel, während er zu Nina rennt. „Sie haben das von Anfang an geplant!“⁹

Beschreiben und zeigen. Die Spielerin eines Charakters beschreibt wie der Charakter handelt oder sie spricht für ihren Charakter. Oft gestikuliert sie auch.

Auf Werte würfeln.

Wenn unklar ist, ob eine Handlung Erfolg hat, könnt ihr es auswürfeln. Der Abschnitt „Was ist das EWS“ enthält eine Kurzfassung der Regeln dafür. Detailliert wird es im Ablauf des Spiels erklärt.

Mindestwurf (MW). Ab welchem Ergebnis ein Wurf erfolgreich ist. Bei MW 9 ist ein Wurf mit Ergebnis 9 oder mehr erfolgreich.

Glossar. Die Erklärung von hier verwendeten



Nina schreckt für einen Wimpernschlag zurück. Dann besinnt sie sich auf das wöchentliche Kampftraining, das sie nach den Ereignissen vor einem Jahr begonnen hat. Sie reißt ihren Aktenordner zur Abwehr hoch und ihre Spielerin würfelt auf Selbstverteidigung. Die Spielleitung¹⁰ würfelt für Horowitz Bräuers eingerostete Kriegserfahrung, erschwert durch dessen inneren Aufbruch.

Diesmal hat Nina Glück: Ihre Spielerin hat ein besseres Ergebnis als die Spielleitung. Nina entwapfnet den Alten und ringt ihn zu Boden. Allerdings nicht, ohne zwei schmerzhaftc Schlüge einzustecken, die sie die nächsten Wochen daran erinnern werden, dass es gerade wieder knapp war.¹¹

Begriffen findest du im Glossar und im Index.

¹⁰ —

Spielleitung. Sie stellt Herausforderungen und spielt die Welt und alle Leute, die nicht von anderen gespielt werden.

¹¹ —

Bilder. Die Bilder sind von Trudy Wenzel. Danke! Ihr findet sie auf synticy.com.

Kapitel 2

Literaturverzeichnis

Babenhauserheide, Arne (2021). *Ein-Würfel-System*. Arne Babenhauserheide, ISBN: [978-1-291-50687-7](#). Kleine Anpassung des 2.6.1i von 2013.