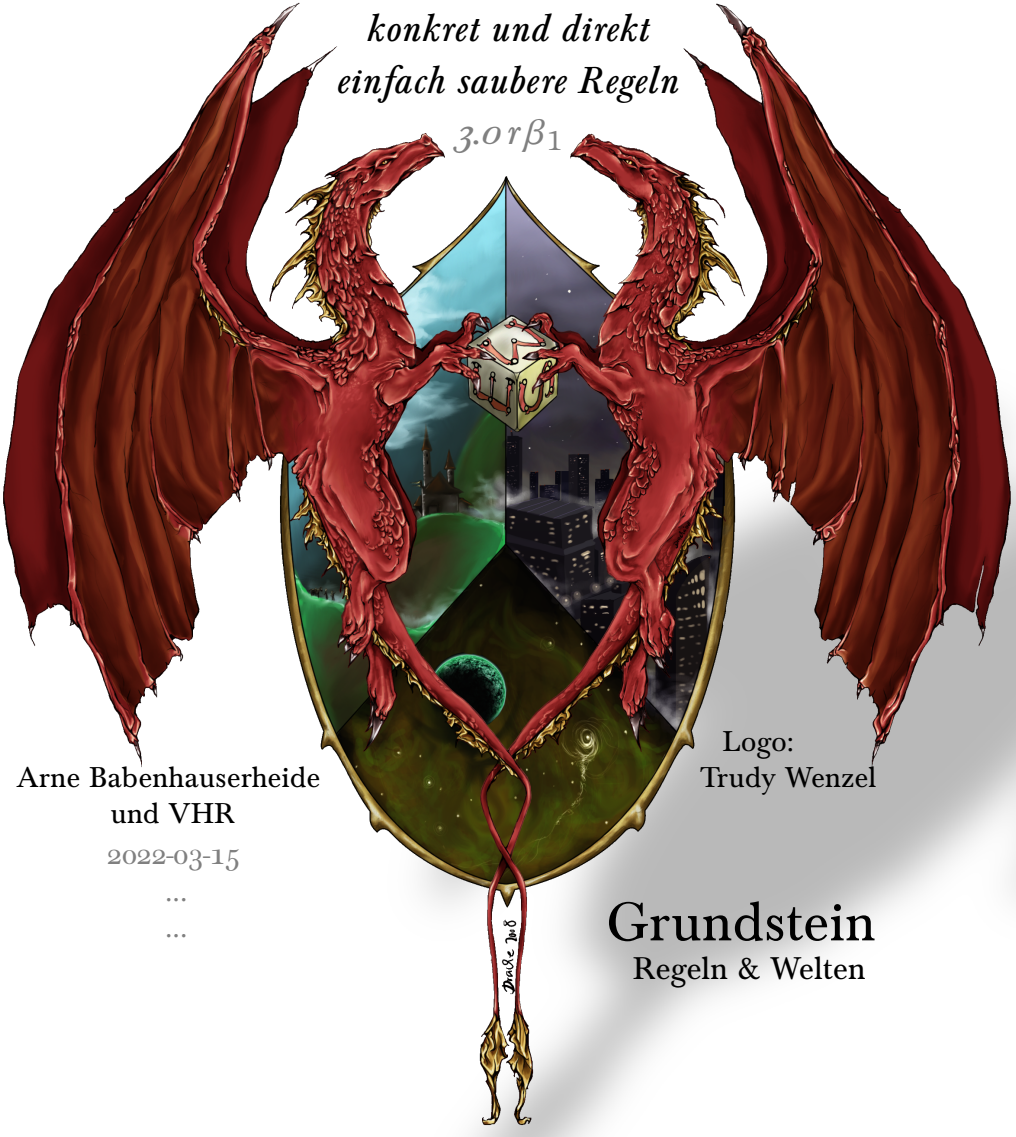
1w6

Ein-Würfel-System

konkret und direkt
einfach saubere Regeln

3.0rβ1



Arne Babenhauserheide
und VHR

2022-03-15

...

...

Logo:
Trudy Wenzel

Grundstein

Regeln & Welten

GPLv3 Free Software
Free as in Freedom

CC BY SA

Inhaltsverzeichnis

1 Willkommen! **3**
An wen richtet sich dieses Buch? 5
Spielbeispiel 6

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]

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 nie-

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

mand 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]

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.“*

$$\pi \approx 3; c = 1 \tag{1.1}$$

Die Anderen[4] sprechen jeweils für ihre Figur:

[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.

- *„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 Rollenspielenden Freunden oder mit langjähriger Erfahrung, dann ist dieses Buch für Dich.[5]

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).

5

Noch nie gespielt? Wenn du bisher noch nie Rollenspiele gespielt hast, bietet dir das Buch Technophob weitere Einblicke in das praktische Spiel. Es liefert eine komplett ausgearbeitete Welt, erklärt die Regeln detaillierter und zeigt mit vielen ausführlichen Beispielen, wie Rollenspiel funktioniert: 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 Spielerin[6] ist zuversichtlich: Die kraftvolle Ansprache erleichtert ihren Wurf deutlich. Sie würfelt auf ihren Beruf Anwältin[7] 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]

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

7 **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.

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

9 **Glossar**. DIe Erklärung von hier verwendeten Begriffen findest du im Glossar und im Index.

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 Spielleitung[10] würfelt für Horowitz Bräuers eingerostete Kriegserfahrung, erschwert durch dessen inneren Aufruhr.

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

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 synticfaye.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.