

Top 20 Latex Fonts

Following the awesome [Top 10 L^AT_EX Fonts](#) by Jaap Joris Vens, this page includes pages using 20 L^AT_EX fonts¹ that I evaluated for Version 3.0 of the [1d6 roleplaying system](#).

Each paragraph² showcases a different font family and how I activated it. All fonts are free and open source and available via [texlive](#). The sources are [basesetup.tex](#) and [template.org](#). The pages are converted to PNGs with [Ghostscript](#) (see the howto at the end of this page).

If you find mistakes on this page, like broken font rendering, please tell [me](#), so I can fix it.

Contents

1	Sans Serif	4
1.1	Kepler with additional “oldstyle” ligatures	4
1.2	Helvetica	7
1.3	Avant	10
1.4	Berasans	13
1.5	Libris	16
1.6	Biolinum	19
1.7	Iwona	22
1.8	Paratype	26
1.9	Heros	29
2	Serif	33
2.1	Latin Modern	33
2.2	Baskerville / Baskervald with added “oldstyle” ligatures	37
2.3	Charter	40
2.4	Bitstream Charter	43
2.5	TX Helvetica	46

¹If you want to investigate more font previews, without the pre-filtering for legibility done here, the [L^AT_EX Font Catalogue](#) can be a good start. To get to this list, I first checked different font preview lists online, but I missed a pre-filtering for sufficient legibility. There are many fonts online, but most of them are not nice to read in longer-form text (at least not to the standard set by fonts sponsored by Adobe or Microsoft). If you find fonts you like here, please doublecheck your impression with your own page layout. That might change the fonts legibility.

²except for this one, which is rendered by your browser, and for the code example, because I did not want to edit the template file, only the setup.

2.6	Zapf Chancery	50
2.7	Beraserif	53
2.8	Century Schoolbook	57
2.9	New Century Schoolbook	61
2.10	Tex Gyre Schola	65
2.11	Times	68
2.12	Tex Gyre Termes (Times)	72
2.13	Bookman	75
2.14	Tex Gyre Bonum (Bookman)	79
2.15	Palatino	82
2.16	Tex Gyre Pagella (Palatino)	86
2.17	Utopia	90
2.18	Garamond	93
3	HowTo	95

1 Sans Serif

1.1 Kepler with additional “oldstyle” ligatures

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



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

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.

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}

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:

```
\usepackage[oldstyle,oldstylemath]{kpfonts}
```

- Kp-Fonts von Christophe Caignaert (2018) des Johannes Kepler project (unter GPL v2 or later mit Font Exception).

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



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

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.

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}

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:


```
\usepackage{helvet} % PSNFSS Font, in every TeX distribution
\renewcommand{\familydefault}{\sfdefault}
```

Kapitel 1

Willkommen im Ein-Würfel-System!

Was würdest du machen, wenn eine Figur einer Fernsehserie deinen Entscheidungen folgte? Wer wärest 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, Ge-



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

schichten, 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}

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.“

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

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!*

<https://www.draketo.de/anderes/ews-template-font-avant.pdf>

```
\usepackage{avant} % PSNFSS Font, in every TeX distribution
\renewcommand{\familydefault}{\sfdefault}
```

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



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

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.

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}

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:

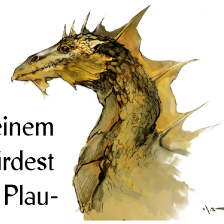
```
\usepackage[scaled=0.88]{berasans}% package has a handy scaling option
\renewcommand{\familydefault}{\sfdefault}
```

Kapitel 1

Willkommen im Ein-Würfel-System!

Was würdest du machen, wenn eine Figur einer Fernsehserie deinen Entscheidungen folgte? Wer wärest 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?!

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

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.

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.*“

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

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.*“

```
\usepackage{libris} % a nice, almost handwritten calligraphic look
\renewcommand{\familydefault}{\sfdefault}
```

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



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

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.

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.*“

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

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.*“

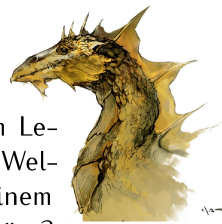
```
\usepackage{biolinum} % included with the {Libertine} font package
\renewcommand{\familydefault}{\sfdefault}
```

Kapitel 1

Willkommen im Ein-Würfel-System!

Was würdest du machen, wenn eine Figur einer Fernsehserie deinen Entscheidungen folgte? Wer wärest 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



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

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.

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}

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:

```
\usepackage{iwona}
```


Kapitel 1

Willkommen im Ein-Würfel-System!

Was würdest du machen, wenn eine Figur einer Fernsehserie deinen Entscheidungen folgte? Wer wärest 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



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

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.

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}

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:

```
\usepackage{paratype}\renewcommand{\familydefault}{\sfdefault}
```

Kapitel 1

Willkommen im Ein-Würfel-System!

Was würdest du machen, wenn eine Figur einer Fernsehserie deinen Entscheidungen folgte? Wer wärest 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



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

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.

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}

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:

```
\usepackage{tgheros}\renewcommand{\familydefault}{\sfdefault}
```


2 Serif

2.1 Latin Modern

Kapitel 1

Willkommen im Ein-Würfel-System!

Was würdest du machen, wenn eine Figur einer Fernsehserie deinen Entscheidungen folgte? Wer wärest 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



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

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.

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}

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:

```
\usepackage{lmodern} % monospace font
\usepackage[T1]{fontenc}
\renewcommand{\ttdefault}{lmtt} % MONO Latin Modern Font % T1 encoding of cmtt font s
\renewcommand{\rmdefault}{lmr} % SERIF Latin Modern Font % T1 encoding of cmr font st
\renewcommand{\sfdefault}{lmss} % SANS Latin Modern Font % T1 encoding of cmss font s
```


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



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

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.

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}

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:

- Baskervald ADF von [Arkandis Digital Foundry \(ADF\)](http://Arkandis Digital Foundry (ADF) auf arkandis.tuxfamily.org) auf arkandis.tuxfamily.org (unter GPL v2 or later mit Font Exception) und Heros von Jackowski and Janusz M. Nowacki.

```
% baskervald with swash: more ligatures,  
% and osf: old style (tosf) in text, tlf in math,  
\usepackage[swash,osf,sups,scaled=1.02]{Baskervaldx}  
% math italic letters from Baskervaldx  
\usepackage[baskervaldx,cmintegrals,bigdelims,vvarbb]{newtxmath}  
\usepackage[cal=boondoxo]{mathalfa} % mathcal from STIX, unslanted a bit
```

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



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

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.

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}

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:

```
\usepackage{charter} % PSNFSS Font, in every TeX distribution
```

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



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

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.

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}

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:

```
\usepackage{XCharter} % Bitstream's Charter  
% extended with many style varieties
```

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



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

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.

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.*“

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

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.*“

```
\usepackage{txfonts} % TX Serif and Sans (Helvetica)
```


2.6 Zapf Chancery

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 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



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

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.“

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

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

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.

```
\usepackage{chancery} % PSNFSS Font, in every TeX distribution
```

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!

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.

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}

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:

```
\usepackage[scaled=0.88]{beraserif} % package has a handy scaling option
```


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



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

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.

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}

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:

```
\usepackage{fouriernc} % Century Schoolbook  
% compact and lighter than New Century Schoolbook
```


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, Geschich-



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

ten, 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}

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.“*

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

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!*

```
\usepackage{newcent} % PSNFSS Font, in every TeX distribution
```


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,



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

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.

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}

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:

```
\usepackage{tgschola} % TeX Gyre Schola,  
% New Century Schoolbook with many font style varieties
```

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



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

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.

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.*“

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

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.*“

```
\usepackage{mathptmx,txfonts} % Times % PSNFSS Font, in every TeX distribution
\renewcommand{\rmdefault}{txr}
\renewcommand{\familydefault}{\rmdefault}
```


Kapitel 1

Willkommen im Ein-Würfel-System!

Was würdest du machen, wenn eine Figur einer Fernsehserie deinen Entscheidungen folgte? Wer wärest 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 niemand gehört hat oder eine Mischung aus beidem: eure Erlebnisse.



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

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.

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.*“

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

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.*“

```
\usepackage{tgtermes} % TeX Gyre Termes,  
% Timen with many font style varieties
```

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 mit-schreiben 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



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

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}

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.*“

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

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!*

```
\usepackage{bookman} % PSNFSS Font, in every TeX distribution
```


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, Ge-

schichten, 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}

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.*“

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!*

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


```
\usepackage{tgbonum} % TeX Gyre Bonum,  
% Bookman with many font style varieties
```

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



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

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.

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}

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:

```
\usepackage{newpertext,newpymath} % Palatino
```


Kapitel 1

Willkommen im Ein-Würfel-System!

Was würdest du machen, wenn eine Figur einer Fernsehserie deinen Entscheidungen folgte? Wer wärest 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



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

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.

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}

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:

```
\usepackage{tgpagella} % TeX Gyre Pagella,  
% a Palatino with many font style varieties
```


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



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

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.

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.*“

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

Die Anderen⁴ sprechen jeweils für ihre Figur:

```
\usepackage{fourier} % Utopia, package {utopia} is obsolete
```

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



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

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.

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.*“

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

Die Anderen⁴ sprechen jeweils für ihre Figur:

- „*Ich zucke vor der glitschigen Wand zurück und taste mich vorsichtig mit den Füßen vorwärts.*“

```
% A Garamond Font (Bembo) with many font styles
\usepackage{fbb}
```

3 HowTo

```
hg clone https://hg.sr.ht/~arnebab/ews
cd ews/Hauptdokument/ews30
FONTNAME=fontname
# (edit basesetup.tex to uncomment the FONTNAME to try)
make template.pdf
for page in 3 4; do
    gs -sDocumentUUID="ews" -sInstanceUUID="ews" -dNOPAUSE -dBATCH \
        -sDEVICE=png16m -r600 -dDownScaleFactor=1 \
        -dFirstPage=$page -dLastPage=$page \
        -sOutputFile="ews-template-font- $\{FONTNAME\}$ - $\{page\}$ .png" "template.pdf"
done
```

sources are [basesetup.tex](#) and [template.org](#).

The images are from the awesome Trudy Wenzel. Thank you!

You can find her and her cyberfairies on [synticyfaye.com](#).