

GUNMEN & HEXSLINGERS

Das Generische W6*-System (GW6)



*Ein W6 ist ein normaler, sechsseitiger Würfel. 4 W6 sollten mindestens vorhanden sein, um das Spiel schnell zu halten.

Jeder Spielercharakter besitzt ein Konzept, oder eine „Klasse“. Die namensgebenden Konzepte des mitgelieferten Settings sind z.B. die Revolverhelden und die Hexer (*Gunmen* und *Hexslingers*), aber generell ist jedes Konzept möglich, das in das Setting passt. Im Setting-Abschnitt stehen noch mehr Konzeptideen.

Attribute:

Kraft (Muskelkraft, Ausdauer, Gesundheit)

Geschick (Koordination, Fingerfertigkeit, Balance)

Intellekt (Intelligenz, Aufmerksamkeit, Auffassungsgabe)

Persönlichkeit (Willenskraft, Auftreten, Charisma)

Jedes Attribut beginnt bei 1. Alle Spieler verteilen 3 Punkte auf die Attribute, die maximal einen Wert von 3 haben dürfen. Folgende Werte leiten sich aus den Attributen ab:

Ausdauer: 2 x Kraft + 2 x Persönlichkeit

Initiative: 1W6 + Geschick + Intellekt

Die Würfel werfen

Je nach Aktion wird auf ein passendes Attribut gewürfelt. Beispielsweise beim Schwimmen und Schwertkampf auf Kraft, beim Fechten und Schleichen auf Geschick, beim Beobachten und Erinnern auf Intellekt, beim Feilschen und dem Widerstehen von Angst auf Persönlichkeit.



Passt eine Aktion zum Konzept (z.B. Revolverschießen beim Revolverhelden), wird ein zusätzlicher W6 gewürfelt. Außerdem werden bei Fertigkeitstests (nicht im Kampf) Ergebnisse von 1 als ein Ergebnis von 2 gewertet (d.h. es ist kein totaler Misserfolg möglich). Es wird immer nur der höchste Würfel gezählt. Die erste Tabelle zeigt die Erfolgsgrade bei Fertigkeitstests. Das sind alle Würfe, die nicht direkt darauf abzählen, einen Gegner zu verletzen.

FERTIGKEITSTESTEN	
Wurf	Ergebnis
1	Totaler Misserfolg
2	Komplikation
3	Komplikation
4	Erfolg
5	Erfolg
6	Totaler Erfolg

Je nach versuchter Aktion wirken sich „totale“ Ergebnisse unterschiedlich aus.

Ein totaler Misserfolg könnte bedeuten, dass Werkzeug zu Bruch geht, dass der Versuch besonders viel Krach macht, dass ein Gegenüber feindselig reagiert usw.

Ein totaler Erfolg könnte bedeuten, dass man besonders schnell zum Ergebnis kommt, oder besonders leise, oder dass man für darauffolgende Aktionen einen Bonuswürfel bekommt.

Spieler und Spielleiter sollten dabei kreativ sein und immer im Auge behalten, was die Geschichte interessanter gestaltet und in der Situation sinnvoll ist.

Komplikationen sollten generell auch darauf abgestimmt sein, die Geschichte spannender zu machen. Sie können die Bedeutung eines einfachen Misserfolgs haben und in manchen Situationen ist der Misserfolg die einzig sinnvolle Komplikation (z.B. verliert der Charakter beim Poker), in anderen Situationen ist eine Komplikation nur ein weiteres Hindernis, das sich auftut – beispielsweise ist es interessanter, wenn der Sprung über die Schlucht doch noch ganz knapp klappt, aber der Charakter hängt nun am Felsen und kommt alleine nicht mehr hoch – werden seine Kameraden umdrehen und ihm helfen, obwohl der Feind ihnen dicht auf den Fersen ist? Nochmal: Komplikationen sollten Spannung erzeugen, nicht das Spiel beenden.

GUNMEN & HEXSLINGERS

Ein Spieler kann seinen Wurf um eine Stufe verbessern, wenn er eine Komplikation in Kauf nimmt. Im Kampf (siehe unten) wäre eine Komplikation entweder 1 zusätzlicher Punkt Schaden oder eine nachteilige Begebenheit (Waffe verloren, stolpern usw.), außerhalb des Kampfes könnte die Handlung mehr Zeit brauchen oder mehr Aufmerksamkeit erregen.

Konflikte

Zu Beginn des Konflikts wird die Initiative ausgewürfelt: Zum Ergebnis von 1W6 werden die Werte von Geschick und Intellekt addiert. Je höher das Ergebnis, desto schneller kann ein Charakter handeln. Dabei ist zu beachten, dass die Standardregeln von abstrahierten Kampf-situationen ausgehen, bei denen jeder Wurf mehrere Schüsse oder Schläge oder Zauber darstellen kann. Die Folgen dieser Abfolge werden in der Tabelle abgebildet.

Konflikte werden oft mit Waffengewalt ausgetragen, aber das GW6 ist für alle Konfliktsituationen geeignet, weshalb die Ausdauer von Spielercharakteren und ihren Gegnern ebenso die körperliche Ausdauer wie die geistige darstellt, und ebenso kann sie genutzt werden, um „Schaden“ in sozialen Konflikten wie beim Einschüchtern oder gar bei Intrigen zu simulieren, wenn auch etwas abstrakt.

ANGRIFFSPROBEN	
Wurf	Ergebnis: Angreifer / Gegner*
1	Verfehlt / kritischer Treffer
2	Verfehlt / Treffer
3	Verfehlt / Verfehlt
4	Treffer / Treffer
5	Treffer / Verfehlt
6	Kritischer Treffer / Verfehlt

Zu beachten ist dabei, dass der Spielleiter für die Gegner nicht würfeln muss – das Ergebnis des Spielers gibt bereits auch das Ergebnis seines Gegners wieder, wie auf der Tabelle zu sehen ist. Dadurch soll Zeit gespart und die Konzentration des Spielleiters auf der Geschichte fokussiert werden.

Spielleiter, denen das zu „neumodisch ist, können das Ergebnis der Gegner natürlich einfach ignorieren und die Würfel sprechen lassen. Für die Gegner gilt natürlich ebenso diese Tabelle.

Im normalen Modus macht ein normaler Treffer 1 Punkt Schaden, der von der Ausdauer des Ziels abgezogen wird, ein kritischer Treffer 2 Punkte.

Ein kritischer Treffer kann auf Wunsch auch andere Folgen haben, z.B. könnte ein Charakter versuchen, den Gegner zu entwaffnen. In diesem Fall sollte der Gegner einen Stärke-Wurf auf [Stärke des Angreifers + 3] machen, um die Waffen halten zu können. Gleichfalls könnte man versuchen, einen Gegner zu Boden zu werfen oder zu packen.

Manche Settings oder Situationen verlangen nach schnelleren, tödlicheren Kämpfen. Ein Beispiel dafür sind die *High Noon*-Duelle des *Gunmen & Hexslingers*-Settings, bei denen ein einzelner Schuss bereits tödlich sein kann. In solchen Situationen, die der Spielleiter auf jeden Fall ankündigen sollte, wird nicht nur der höchste Würfel gezählt, sondern alle! Das bedeutet, dass ein Spieler bis zu 8 Punkte Schaden anrichten kann (4 6er) oder 8 Punkte Schaden einstecken muss (4 1er). Kämpfe werden dadurch schnell und tödlich.



Zu beachten ist, dass der Verlust von Ausdauer nicht immer körperliche Verletzungen darstellt. Entsprechend ist eine Ausdauer von 0 nicht immer gleichbedeutend mit dem Tod eines Charakters; vielmehr ist dieser dann außer Gefecht. Es ist jedoch abhängig von der Schadensquelle möglich, dass der Tod bald eintritt oder der Charakter bewusstlos wird oder gar panisch zu fliehen versucht.

Charakterentwicklung

Das Steigern von Attributen oder gar das Erwerben eines neuen Konzepts stellt spielmechanisch eine starke Verbesserung dar. Spielleiter sollten also nur für Meilensteine in der Kampagne eine Steigerung erlauben und sie sollte in der Geschichte verankert und begründet sein. Für kürzere, „pulpigere“ Runden können auch kürzere Abstände gewählt werden. Das Zählen von Erfahrungspunkten gehört aber nicht zum GW6 oder zu G&H.

GUNMEN & HEXSLINGERS

GUNMEN & HEXSLINGERS

Vorwort



G&H ist ein Setting in einer alternativen Geschichte zur Zeit des Wilden Westens, also des 19. Jahrhunderts, der Pionierzeit in Amerika. Damals gab es noch keine Bundesstaaten, das Gesetz endete manchmal an der Grenze der Stadt und wer schneller schoss, der hatte Recht. Das Internet hält eine Menge nützlicher Informationen zum Wilden Westen bereit, doch *Gunmen & Hexslingers* soll keine Geschichtssimulation sein – es geht um wagemutige Männer und Frauen, die sich dem Unbekannten stellen – dem unbekanntem Land, unbekanntem Völkern und (hier wird die Geschichte endlich *alternativ*) einer unbekanntem Bedrohung für alle Völker der Erde.

1869 – das Jahr, das die Welt veränderte

Im Jahr 1869 stürzte in einer klaren Winternacht etwas vom Himmel und schlug in der Nähe der Großen Seen im Nordwesten Amerikas ein. Die Siedlung Chicago, damals Heimat für rund 100.000 Menschen, wurde völlig ausgelöscht und nur ein gigantischer Krater blieb. Der zur Erde rasende Feuerball wurde von vielen bereits am Himmel gesehen, vom Einschlag selbst wurden aber nur sehr wenige Menschen Zeuge. Die Indianer erzählen, dass die Tiere bereits Stunden davor unruhig geworden waren und selbst die wildesten unter ihnen panisch das Weite suchten. Die Schamanen hatten beunruhigende Visionen ihrer Ahnen, die sie zu warnen versuchten, doch keiner wusste die Zeichen zu deuten.



Und während man am *Promontory Summit* in Utah am 10. Mai 1869 noch in der Nacht das Zusammentreffen der Eisenbahnlinien der *Central Pacific* und der *Union Pacific Railroad* feierte, näherten sich im Mondlicht der Winternacht Späher der Potawatomi dem Krater des verheerenden Einschlags. Keiner von ihnen kam unverändert



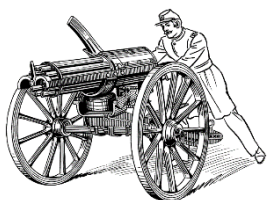
zurück. Vielen fehlten die Erinnerungen, manche waren völlig wahnsinnig geworden, andere kehrten nie zurück und ihre Schicksale sind ungeklärt geblieben. Die Indianer verließen das Gebiet und zogen nach Westen, doch einige erzählten Geschichten von gigantischen, schwarzen Felsen, die wie Finger aus der Erde zum Himmel ragten und von riesigen fliegenden Schlangen, die zwischen den Monolithen umherflogen.

1889 – heute

In den darauffolgenden Jahren machten die Menschen viele neue Entdeckungen. Zu den bahnbrechendsten gehörten die Wiederentdeckung der Magie und das Auftauchen der Drachen. Denn irgendetwas schien von dem Krater ausgehend durch den Boden zu gleiten, wie ein feiner Staub, der sich über das Land ausbreitete und die Welt veränderte. Die Toten erhoben sich mancherorts aus ihren Gräbern und nur völlige Zerstörung konnte sie aufhalten. Seitdem werden die Toten verbrannt – Beerdigungen sind strengstens verboten.

Ausgehend vom Einschlagskrater flogen immer öfter Drachen über das Land, als suchten sie nach etwas. Die Wesen schienen direkt der mittelalterlichen Sagenwelt entsprungen und wer sich ihnen in den Weg stellte, der fand bald ein Ende, wie es aus den Geschichten bekannt war. Manche Drachen durchzogen feuerspuckend das Land und richteten Verwüstung an, andere schienen die Menschen und Tiere zu beobachten, wieder andere schienen auf der Suche zu sein nach etwas, was sie seit jenen Tagen offenbar nicht gefunden haben.

Aber auch die Menschheit hat sich auf die Suche gemacht nach dem Krater, doch kaum jemand kommt aus diesem Land zurück. Noch immer ist es das größte Geheimnis des Kontinents, was genau sich dort verbirgt und was immer es ist, es könnte erklären, woher die Magie stammt und woher die Drachen kamen und was sie suchen.



Doch trotz dieser weltbewegenden Veränderungen sind die Menschen auch nur Menschen. Sie bekämpfen einander ebenso wie die seltsamen Wesen, die der Krater hervorgebracht hat und sie schrecken nicht vor Gräueltaten zurück, wenn sie einen Gewinn daraus ziehen können. Einzig die wachsende Bedrohung, die von den Horden aus dem Krater ausgeht, eint die Menschen unter einem Banner und Pioniere und Indianer, Schwarze und Weiße kämpfen Seite an Seite gegen Monster und Drachen.

GUNMEN & HEXSLINGERS

Die Regeln der Magie

Magische Befähigung ist grundsätzlich an ein Konzept gebunden und nicht frei verfügbar. An besonders stark magischen Orten könnte der Spielleiter aber allen erlauben, freie Magie zu wirken. Magiekundige, oftmals *Hexslinger* genannt als Analogie zum *Gunslinger*, erklären sich ihre Fähigkeiten auf unterschiedlichste Weise, sei es göttliche Macht oder hermetische Zauberformeln, schamanistische Rituale oder verzauberte Spielkarten. Sie sind ein sehr seltenes und oft gefürchtetes Phänomen. Regeltechnisch macht der Ursprung ihrer Macht keinen Unterschied, außer wenn z.B. die Beziehung zu einer Gottheit oder einem Totemtier zu ihrer magischen Befähigung geführt hat. Gegen die Statuten dieses Wesen zu handeln, kann sich dann nachteilig auswirken.



Freie Magie

Wenn freie Magie gewirkt werden soll, erklärt der Spieler, was er erreichen möchte und der Spielleiter entscheidet, ob der Effekt möglich ist. Auf diese Weise kann das Niveau und die Macht der Zauberer den Wünschen der Spielrunde leicht angepasst werden. Im Allgemeinen sollte freie Magie nicht ermöglichen, was nicht auch mit gewissen Werkzeugen machbar wäre, z.B. eine verschlossene Tür zu öffnen, im Dunkeln zu sehen oder jemanden zu verletzen.

Es gibt bei freier Magie noch eine Sonderregel: Fällt eine 1 auf irgendeinem Würfel, so kostet der Zauber einen Punkt Ausdauer für die Erschöpfung, die das Kanalisieren dieser sonderbaren Macht bewirkt. Fallen nur 1er, tritt ein besonders starker, negativer Effekt ein, der auch umstehende Personen oder die Umwelt betreffen kann. Zum Beispiel könnte ein wütender Geist angreifen, Tote erheben sich aus dem Boden oder die Erde bebt. Seid kreativ!

Der Spieler würfelt bei freier Magie auf Persönlichkeit, kann sich aber entscheiden, weniger Würfel zu benutzen, um die Wahrscheinlichkeit der Erschöpfung geringer zu halten. Natürlich sinkt dadurch auch die Erfolgschance.

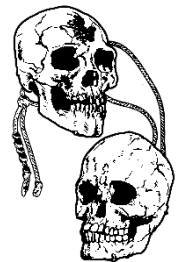
Zauberformeln

Zauberformeln sind eine Kombination aus Gesten und magischen Worten, die einen ganz bestimmten Effekt hervorrufen. Sie sind so kompliziert, dass sich ein Zauberkundiger nie mehr als [2 + Intelligenz] Formeln auf einmal merken kann. Diese Formeln müssen in einer ruhigen Stunde auswendig gelernt werden. Wenn genug Zeit ist und er sein Zauberbuch (oder etwas anderes, wo die Formeln aufgezeichnet sind, z.B. geschnitzte Knochen bei Schamanen), kann der Zauberer die Formeln in seinem Gedächtnis austauschen.



Dann würfelt der Spieler auf Intelligenz und vergleicht das Ergebnis wie gewohnt mit einer der Erfolgstabellen des GW6. Der Vorteil der Zauberformeln ist, dass man keine Erschöpfung riskiert, nachteilig ist, dass sie nicht flexibel sind.

Zauberkundige beginnen das Spiel mit zwei Zauberformeln und können im Laufe des Spiels weitere erlernen, z.B. durch Lehrmeister oder sogar durch Geister oder das Studium uralter Schriften.



© Rick Hershey, Empty Room Studios

Abenteuerideen für Gunmen & Hexslinger

Verteidigt die Stadt gegen Monster aus dem Krater. / Findet heraus, wo die Untoten herkommen, die die Indianer plagen. / Folgt dem Drachen zu seinem Hort und holt wieder, was er gestohlen hat. / Beseitigt die Banditenplage. / Sucht die Tochter des Sheriffs, die am Morgen mit einem Gewehr ausritt. / Besorgt dem Schamanen die Dinge, die er für sein Schutzritual braucht. / Stoppt den Zauberer und seine Bande, die Postkutschen überfallen. / Überlebt!

¹ Bildquelle: Daniel F. Walthall, auf drivethrurpg.com/product/181517, unter CC BY 4.0 -Lizenz: creativecommons.org/licenses/by/4.0/

GUNMEN & HEXSLINGERS

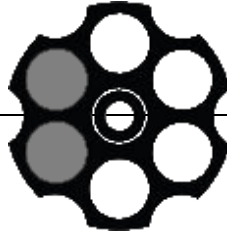
NAME: _____ KONZEPT: _____ SPIELER: _____



ATTRIBUTE

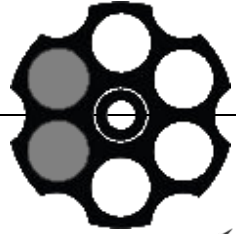
Kraft

Geschick



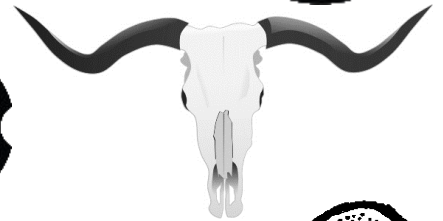
Intellekt

Persönlichkeit



Ausrüstung:

Ausdauer:



ZAUBERFORMELN:

Im Kopf?

_____ O

_____ O

_____ O

_____ O

