

WESTERIN CITY

VON JÖRG DÜNNE

PROINDIE

RedBrick
germany



IMPRESSUM

- AUTOR:** Jörg Dünne
- LEKTORAT:** Carsten Damm, Kathy Schad, Tim Münstermann,
Stefan Ohrmann, Dominic Wäsch, Alex Wichert
- SPIELTESTER:** Frank, Ralf, Marcel, Hendrik D, Nicole, Purzel, Dom, Kathy,
Basti, Dammi, Oliver, Tim M, Tim S, Christoph, Harald,
Kamillo, Hendrik B, Franzi B, Wolf u.v.a
- SATZ, LAYOUT:** Kathy Schad
- ILLUSTRATION:** Kathy Schad, Grafik s. 87 © Falk Bongert – mit bestem Dank.
- BILDNACHWEIS:** Fotomaterial von www.pixelio.de und Wikipedia.
Cliparts s. 49 und s. 73 von clipart.usscouts.org.
- HERAUSGEBER:** Prometheus Games Verlag
Christian Loewenthal & Marcel Hill GbR
Kolbergerstr.1
47167 Duisburg

www.prometheusgames.de | www.pro-indie.com

© 2009 by Jörg Dünne und RedBrick Germany GbR. Alle Rechte vorbehalten. WESTERN CITY ist ein Produkt des Prometheus Games Verlags unter Lizenz von RedBrick Germany. Nachdruck, auch auszugsweise, außer zu Rezensionszwecken, nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung der Prometheus Games Verlag GbR, Christian Loewenthal & Marcel Hill. Charakterblätter dürfen ausschließlich zum persönlichen Gebrauch vervielfältigt werden.

Januar 2009

PROINDIE

Erste Auflage

★★★★★ INHALT ★★★★★

Vorwort	5	Der Sonnenuntergang	53
Einleitendes zum Regelwerk	7	Proben	53
Wie das Regelwerk aufgebaut ist	9	Patzer	54
Ausstattung	9	Es geht auch ohne Würfeln	55

☛ Abschnitt Eins –

Die Charaktererschaffung 11

Charaktere und Statisten	12	Mobs	57
Schritt 1: Der Beruf	12	Diskussionen	60
Schritt 2: Die Attribute	14	Wiederherstellung von Herz	62
Schritt 3: Die Fertigkeiten	16	Mach ein Pflaster drauf und weine nicht	62
Schritt 4: Die Fertigungsstufen	18	Der Tod ist im Spiel meist unerwünscht	63
Schritt 5: Ein besonderer Gegenstand	21	Gegenstände im Spiel	64
Schritt 6: Die Hybris	22	Statisten im Spiel	65
Schritt 7: Home Sweet Home	23	Eigenschaften für Statisten kaufen	67
Schritt 8: Der Hintergrund	24	Monster und Bösewichte	68
Schritt 9: Die Statisten	25	Seid großzügige Mitspieler!	69
		Ein Überfall auf Mitspieler	70
		Magie	70
		Anwendung von Magie	71
		Magische Wirkungen	71

☛ Abschnitt Zwei –

Vor dem Spiel 29

Die Spielmechanismen	31	☛ Abschnitt Vier –	
Die Versteigerung	31	Nach dem Spiel	75
Das Veto	32	Erfahrung	76
Szenenbeschreiber werden	33	Wofür es Abenteuerpunkte gibt	76
Versteigerung der Statisten	35	Der Statist des Tages	76
Die Ereignisse des Tages	36	Fertigkeiten lernen oder verbessern	77
Das Ziel des Tages	38	Attribute steigern	78
Einem roten Faden entwerfen	40		

☛ Abschnitt Drei –

Im Spiel 43

Die Schilderung einer Szene	44	☛ Abschnitt Fünf –	
Fakten kaufen	45	Anhang	79
Sich in eine Szene einkaufen	46	Charaktererschaffung in Kurzform:	80
Die Hybris im Spiel	46	Was tun, wenn es nicht flüssig genug war?	82
Nicht zuviel auf einmal!	49	Die R-Map	82
Den Charakter in der Szene wechseln	49	Kampagnen	84
Der Sonnenaufgang	50	Endlose Kampagnen	85
12 Uhr Mittags	51	Filmtipps	86
		Charakter-/Statistenbogen	88f





Sample file

VORWORT

„Willkommen in Western City, Gringos!

Ihr findet in dieser Stadt wirklich alles, was ihr von einer Stadt im wilden Westen erwartet. Das Kaff ist eine Jubel-Stadt, wie wir Cowboys sagen. Hier können wir nach den langen Viehtrecks durch die staubige Prärie Dampf ablassen und unser hart verdientes Geld ausgeben. Es gibt gepflasterte Straßen, weiß getünchte Kirchen, jede Menge Waffenhändler, Bestatter und anderen, manchmal auch ganz komischen Kram. Aber am Besten ist, es gibt unzählige Saloons, Casinos und gute Bordelle.

Der Eisenbahnanschluss oben in der Stadt und die Händler mit ihren echt günstigen Angeboten haben Western City zum Sammelplatz für Greenhorns und echte Veteranen gemacht. Der Great River unten in der Stadt und seine Landestelle für Schaufelraddampfer sorgen dafür, dass hier mit allem Handel getrieben wird, was es für eine Handvoll Dollar gibt.

Hier findet man Pastoren, Spieler, leichte Mädchen, Schurken und Gott weiß was mehr. Kein Mensch weiß genau, wie groß diese verdammte Stadt ist und so genau möchte das wohl auch keiner wissen. Denn hier interessiert sich kaum einer für den anderen, wenn man ihn nicht aufs Kreuz legen kann. Draußen vor den Toren, da liegt das berühmte Fort O'Hare, Heim der gefürchteten Siebten Kavallerie, die immer wieder in der Stadt und ihrer Umgebung für Ruhe sorgen muss.



Die verfluchten Indianerstämme treiben sich hier auch überall rum. Es gibt die Crows, die Pumas, die Elks, die Beavers, die Bisons und verflucht viele kleine andere Stämme, die Old Fuzzi nicht kennt. Die Rothäute sind immer mal wieder auf Ärger aus. Doch neben dem verdammt großen Dark Forest und den zerklüfteten Gold Mountains sorgen auch die vermaledeiten Fiebersümpfe im Süden immer wieder dafür, dass das Indianer-Pack und anderes Gesindel sich dem Zugriff der Soldaten und Marshals entziehen kann. In den Fiebersümpfen, Greenhorn, da gibt es Mücken so groß wie mein Daumen. Die haben schon ausgewachsenen Zuchtbullen leer gesaugt! Ehrlich!

Mein Vetter Joe berichtet von Wettermagie und Rothäuten, die sich in Tiere verwandeln können. Wirklich, schon mehr als eine gefangen genommene Rothaut ist einfach spurlos verschwunden. Und die sind nicht entsorgt worden, glaub es mir, der Sarge könnte nicht dicht halten nach einer Flasche Dead Rat Whisky.

Riech mal, hier findest du die verrücktesten Gerüche der Welt und das ganze Einwanderer-Volk sorgt für die wohl beste Küche jenseits des Great River. Schmierige Händler bieten hier auch Sklaven an, und da hinten die Silver Inc. Werke, die sind eine Hochburg der Gewerkschafter, die immer wieder unerkannt im Gewimmel der Stadt untertauchen müssen oder spurlos verschwinden. Sieh es ein, Greenhorn, was auch immer du im Wilden Westen willst, hier oder ganz in der Nähe wirst du es finden. Und jetzt gib mir noch einen Whisky aus, sonst erzähl ich dem Sheriff, das du gestern in seine Schuhe gepinkelt hast!“