Dungeon World
- Deutsche Ausgabe -

DER BARBAR

Name

Stufe **EP**

Weise diese Werte Attributen zu: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (–), 9 (–), 8 (-1)

Stärke	STÄ	
Geschicklichkeit	GES	
Konstitution	KON	
Intelligenz	INT	
Weisheit	WEI	
Charisma	CHA	

Rüstung **Schaden** W10

Lebenspunkte

Maximum (8 + Konstitution) Aktuell

Aussehen

Körper: Muskulös, Langbeinig, schlank,

Augen: Gepeinigt, Verfolgt, Wild, Geheimnisumwoben,

Dekoration: Tätowiert, Juwelenbehangen, Makellos,

Kleidung: Lumpen, Seide, Plünderer-Outfit, dem Wetter entsprechend,

Bindungen

Trage den Namen jedes deiner Begleiter mindestens einmal ein:

_____ ist mickrig und albern, aber er amüsiert mich.

Die Wege von _____ sind seltsam und verwirrend.

_____ gerät immer in Schwierigkeiten –Ich muss ihn vor sich selbst schützen.

_____ teilt meine Gier nach Ruhm: Die Erde wird unter unseren Füßen erzittern.

Rasse

Außenseiter

Du kannst Elf, Zwerg, Halbling oder Mensch sein, aber du und dein Volk sind nicht von hier.

Zu Beginn jeder Spielsitzung wird dich der SL etwas über dein Heimatland fragen, warum du fortgingst oder was du zurückgelassen hast. Wenn du ihm antwortest, erhöhe deine EP.

Gesinnung

Chaotisch

Ignoriere eine Konvention der zivilisierten Welt.

Neutral

Lehre jemanden die Wege deines Volkes.

Startspielzüge

Wähle einen dieser beiden:

Voll Gerüstet und Stahlbepackt

Du ignorierst das Schlagwort Klobig auf Rüstung die du trägst.

Unbelastet, Unbeschadet

So lange du unter deiner Maximale Belastung bleibst und keine Rüstung und kein Schild trägst, hast du +1 Rüstung.

Du startest außerdem mit diesen:

Herkulische Begierden

Andere mögen sich mit dem Geschmack von Wein oder der Herrschaft über ein oder zwei Diener zufrieden geben, aber du willst mehr. Wähle zwei Begierden.

Während du **einer deiner Begierden nachgehst und einen Wurf dazu machen musst** wirfst du nicht 2W6 sondern 1W6+1W8. Wenn der W6 ein höheres Ergebnis als der W8 zeigt, wird der SL eine Komplikation oder eine Gefahr einführen, die aufgrund deines rücksichtslosen Strebens zustande kommt.

- Völlige Zerstörung
- Macht über andere
- Weltliche Freuden
- Eroberung
- Reichtümer und Besitz
- Ruhm und Ehre

Die Oberhand

Du nimmst +1 andauernd wenn du deinen **Letzten Atemzug** tust. Wenn du eine 7-9 wirfst, machst du dem Tod ein Angebot im Gegenzug für dein Leben. Wenn der Tod akzeptiert, wird er dich ins Leben zurückführen. Wenn nicht, stirbst du.

Worauf wartest du?

Wenn du **eine Herausforderung an deine Feinde herausbrüllst**, wirf +KON.

- Bei einer 10+ behandeln sie dich als die offensichtlichste Bedrohung mit der sie sich befassen müssen und sie ignorieren deine Gefährten. Nimm +2 Schaden andauernd gegen sie.
- Bei einer 7-9 werden nur ein paar (die schwächsten oder tollkühnsten unter ihnen) auf deinen Spott hereinfallen.

Muskelbepackt

Während du eine Waffe führst, erhält sie Schlagkräftig und Zerschmetternd.

Dungeon World
- Deutsche Ausgabe -

DER BARBAR

Münzen

Ausrüstung

Feldrationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht)

Dolch (Kurz, 1 Gewicht)

Ein **Zeichen** deiner Reisen oder deiner Herkunft, beschreibe es:

Wähle deine Bewaffnung:

- ☐ **Axt** (Normal, 1 Gewicht)
- ☐ **Zweihänder** (Normal, +1 Schaden, Zweihändig, 2 Gewicht)

Wähle eins:

- ☐ **Abenteurerausrüstung** (5 Anwendungen, 1 Gewicht)
- ☐ **Feldrationen** (5 Anwendungen, 1 Gewicht)
- ☐ **Kettenhemd** (1 Rüstung, 1 Gewicht)

Belastung

Maximum (8 + STÄ) | Aktuell

Fortgeschrittene Spielzüge

Sobald du eine Stufe von 2-10 erhältst, kannst du einen dieser Spielzüge wählen.

☐ Immer noch Hungrig

Wähle eine weitere Begierde.

☐ Lust auf Zerstörung

Wähle einen Spielzug des Kämpfers, Barden oder Schurken. Du kannst keine Klassenkombinationszüge von diesen Klassen wählen.

☐ Meine Liebe für dich ist wie ein Truck

Wenn du **einen Beweis deiner Stärke vollbringst** nenne einen anwesenden den du beeindruckt hast und nimm +1 voraus um mit ihm zu Verhandeln.

☐ Das schönste im Leben eines Mannes

Wenn du am Ende der Spielsitzung mit dem Feind gekämpft, ihn verfolgt und vernichtet hast und du das Geschrei seiner Leute gehört hast, erhöhe deine XP.

☐ Weitenwanderer

Du hast die Weiten der Welt bereist. Wenn du **irgendwo ankommst** frag den SL zu wichtigen Traditionen, Ritualen usw. und er sagt dir was du wissen musst.

☐ Ursupator

Wenn du **dich einer Person in einer Machtposition gegenüber als überlegen zeigst**, nimm +1 voraus bei seinen Gefolgsleuten, Untergebenen und Trittbrettfahrern.

☐ Khan der Khane

Deine Mietlinge akzeptieren stets die unentgeltliche Erfüllung eines deiner Gelüste als Bezahlung.

☐ Samson

Du darfst sofort eine Schwächung erhalten um aus einer physikalischen oder mentalen Beschränkung auszubrechen.

☐ Kaputtschlagen!

Wenn du **haust und stichst**, füge bei einer 12+ deinen Schaden zu und wähle etwas physisches das dein Ziel besitzt (seine Waffe, seine Position, seine Gliedmaßen): es verliert das.

☐ Unzerstörbare Begierde

Wenn du **Schaden erleidest**, kannst du wählen ob du -1 andauernd erhältst bis du eine deiner Begierden befriedigst. Wenn du diesen Malus bereits hast kannst du ihn nicht noch einmal nehmen.

☐ Auge für Schwäche

Wenn du **wahrnimmst**, füge "Was hier ist schwach oder verwundbar?" zur Liste der Fragen hinzu die du fragen kannst.

☐ In Bewegung

Wenn du **Gefahren trotzt die durch Bewegung verursacht werden** (vielleicht durch den Sturz von einer schmalen Brücke oder während des Vorbeilaufens an einer bewaffneten Wache), erhalte +1.

Sobald du eine Stufe von 6-10 erhältst, stehen dir zusätzlich diese Spielzüge zur Wahl.

☐ Ein Guter Tag zum Sterben

So lange du weniger als deine KON an Aktuellen LP hast (oder 1, was immer höher ist), nimm +1 andauernd.

☐ Töte sie alle

Benötigt: Lust auf Zerstörung

Wähle einen weiteren Spielzug des Kämpfers, Barden oder Schurken. Du kannst keine Klassenkombinationszüge von diesen Klassen wählen.

☐ Kriegsschrei

Wenn du **das Schlachtfeld mit einer Machtdemonstration betrittst**, wirf +CHA. Bei einer 10+ beides, bei 7-9 das eine oder das andere:

- Deine Verbündeten sind gesammelt und erhalten +1 voraus.
- Deine Feinde sind von Furcht erfüllt und handeln entsprechend (meiden dich, verstecken sich, handeln mit angstgetriebener Hemmungslosigkeit).

☐ Zeichen der Macht

Wenn du diesen Spielzug wählst und **etwas ununterbrochene Zeit damit verbringst über deine vergangenen Heldentaten nachzudenken**, kannst du dich mit einem Zeichen deiner Macht versehen (einem langen Zopf mit Glöckchen, rituellen Narben oder Tätowierungen, usw.). Jedes intelligente Lebewesen die das Symbol sieht weiß instinktiv das du eine Gewalt bist mit der man rechnen muss und behandelt dich entsprechend.

☐ Mehr! Immer Mehr!

Wenn **du eine deiner Begierden aufs extremste befriedigst** (die Zerstörung von etwas einzigartigem von Bedeutung, Enormen Ruhm einheimsen, Reichtümer, Macht, usw.) kannst du wählen sie aufzulösen. Streich sie aus der Liste und erhöhe deine EP. Zwar kannst du diese Begierde erneut verfolgen, aber du fühlst kein brennendes Verlangen mehr wie einst. An ihrer Stelle machst du dir eine neue Begierde von der Liste oder eine selbst verfasste zu Eigen.

☐ Ich bin derjenige der Klopft!

Wenn du **Gefahren trotzt**, wendest du bei einer 12+ die Gefahr gegen sich selbst, der SL beschreibt dir wie.

☐ Gesundes Misstrauen

Wann immer unreine Magie, geführt von einem Sterblichen dich dazu zwingt **Gefahren zu trotzen**, behandle jedes Ergebnis 6- als wäre es 7-9.

☐ Für den Blutgott

Du bist in den Alten Wegen initiiert, den Wegen der Opferung. Wähle etwas das deine Götter (oder Ahnengeister, dein Totem, usw.) wertschätzen - Gold, Blut, Knochen oder ähnliches. Wenn du **diese Dinge gemäß deiner Riten und Rituale opferst**, wirf +WEI.

- Bei einer 10+ wird der SL dir Einsicht in dein aktuelles Problem oder einen Segen gewähren, der dir hilft.
- Bei einer 7-9 ist das Opfer nicht genug und deine Götter nehmen auch von deinem Fleisch, gewähren dir aber noch immer teilweise Einsicht oder Segen.
- Ein Fehlschlag bringt dir den Zorn dieser wankelmütiger Geister ein.