Dungeon World
- Deutsche Ausgabe -

DER SCHURKE

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** W8

Lebenspunkte

Maximum (6 + Konstitution) | Aktuell

Aussehen

Körper: Biegsam, Knorrig, Schlaff

Augen: Klug, Verschlagen

Haare: Kapuzenbedeckt, Wirr, Kurzgeschoren

Kleidung: Dunkel, Schick, Einfach

Bindungen

Trage den Namen jedes deiner Begleiter mindestens einmal ein:

Ich habe etwas von _____ gestohlen.

_____ stärkt mir den Rücken wenn's schief geht.

_____ kennt ein belastendes Detail über mich.

_____ und ich drehen gerade zusammen ein Ding.

Rasse

Halbling
Wenn du **mit einer Fernkampfwaffe angreifst**, erhältst du +2 Schaden.

Mensch
Du bist ein Profi. Wenn du **zu kriminellen Aktivitäten Wissen teilst** oder sie **wahrnehmen willst**, nimm +1.

Gesinnung

Chaotisch
Du begibst dich ohne Plan in Gefahr.

Neutral
Vermeide entdeckt zu werden oder infiltriere einen Ort.

Böse
Lenke eine Gefahr oder eine Anschuldigung von dir auf jemanden anderen ab.

Startspielzüge

Fallenfachmann

Wenn du dir einen Moment Zeit nimmst um einen gefährlichen Bereich zu untersuchen, wirf +GES.

- Bei einer 10+ halte 3.
- Bei einer 7-9 halte 1.

Gib dein Halten aus um diese Fragen zu stellen währen du durch den Bereich gehst.

- Ist hier eine Falle und wenn ja wie wird sie ausgelöst?
- Was macht die Falle, wenn sie aktiviert wird?
- Was ist hier sonst noch versteckt?

Hinterhältiger Angriff

Wenn du einen überraschten oder wehrlosen Gegner mit einer Nahkampfwaffe angreifst, kannst du wählen, ob du ihm Schaden zufügst oder ob du wirst +GES.

- Bei einer 10+ wähle 2.
- Bei einer 7-9 wähle 1.

Auswahl:

- Du landest nicht im Nahkampf mit ihm.
- Du fügst deinen Schaden zu +1W6.
- Du erzeugst einen Vorteil, +1 voraus für dich oder einen Verbündeten, der auf deinem Angriff aufbaut.
- Reduziere seine Rüstung um 1 bis sie repariert wird.

Kniffe deiner Zunft

Wenn du ein Schloss knackst oder einen Taschendiebstahl versuchst oder Fallen entschärfst, wirf +GES.

- Bei einer 10+ schaffst du es ohne Probleme.
- Bei einer 7-9 schaffst du es immer noch, aber der SL wird dir zwei Optionen aus der Reihe Argwohn, Gefahr oder Kosten anbieten.

Flexible Moral

Wenn jemand versucht deine Gesinnung herauszufinden, kannst du dieser Person jede Gesinnung nennen, die du willst.

Giftmischer

Du hast den sorgfältigen Umgang und die Anwendung von Gift gemeistert. Wähle ein Gift von der Liste unten. Dieses Gift ist für dich in der Anwendung nicht mehr gefährlich. Du startest außerdem mit drei Anwendungen des Giftes das du wählst. Wann immer du Zeit hast Materialien zu sammeln und einen sicheren Platz hast um zu brauen, kannst du drei Anwendungen des gewählten Gifts kostenlos herstellen.

Bedenke, dass manche Gifte angewendet werden, was bedeutet, dass man sie sorgfältig auf etwas anwenden muss, dass das Ziel isst oder trinkt. Berührungsgifte müssen vom Ziel berührt werden, sie können sogar auf die Klinge von Waffen angewendet werden.

- Öl von Tagit (Angewendet): Das Ziel fällt in einen leichten Schlaf.
- Blutgras (Berührung): Das Ziel verursacht -1W4 Schaden bis es geheilt wird.
- Goldwurzel (Angewendet): Das Ziel behandelt die nächststehende Kreatur die es sieht als zuverlässigen Verbündeten, bis der sich als etwas anderes herausstellt.
- Schlangentränen (Berührung): Jeder der gegen das betroffene Ziel Schaden würfelt, würfelt zweimal und nimmt das bessere Ergebnis.

Dungeon World
· Deutsche Ausgabe ·

DER SCHURKE

Münzen

Ausrüstung

Feldrationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht)

Lederrüstung (1 Rüstung, 1 Gewicht)

3 Anwendungen deines gewählten **Gifts**:

10 **Münzen**

Wähle deine Bewaffnung

- ☐ **Dolch** (Kurz, 1 Gewicht)
  und
  Kurzschwert (Normal, 1 Gewicht)
- ☐ **Rapier** (Normal, Präzise, 3 Gewicht)

Wähle eine Fernkampfwaffe:

- ☐ 3 **Wurfdolche** (Geworfen, Nah, 0 Gewicht)
- ☐ **Abgenutzter Bogen** (Nah, 2 Gewicht)
  und
  ein **Bündel Pfeile** (3 Munition, 1 Gewicht)

Wähle eins:

- ☐ **Abenteurerausrüstung** (5 Anwendungen, 1 Gewicht)
- ☐ **Heiltrank** (0 Gewicht)

Belastung

Maximum (9 + STÄ) | Aktuell

Fortgeschrittene Spielzüge

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

☐ Schmutziger Trick

Wenn du eine Präzise oder eine Waffe der Reichweite Kurz hast, fügt dein Hinterhältiger Angriff zusätzlich +1W6 Schaden zu.

☐ Vorsichtig

Wenn du Fallenfachmann einsetzt, erhältst du immer +1 Halten, selbst bei einer 6.

☐ Von Wohlstand, Mit Geschmack

Wenn du Aufhebens darum machst deinen wertvollsten Besitz herum zu zeigen, wähle einen Anwesenden. Er wird alles tun diesen Gegenstand oder einen wie diesen zu erhalten.

☐ Zuerst Schießen

Du wirst nie überrascht. Wenn ein Gegner dir zuvorkommen würde, handelst du stattdessen als erster.

☐ Underdog

Wenn du in der Unterzahl bist, hast du +1 Rüstung.

☐ Giftmeisterschaft

Wenn du einmal ein Gift verwendet hast, ist es nicht mehr gefährlich für dich.

☐ Vergiften

Du kannst selbst komplexe Gifte mit einem Nadelstich anwenden. Wenn du ein Gift das für dich nicht mehr gefährlich ist auf einer Waffe anbringst, hat es nicht Angewendet sondern Berührung.

☐ Braumeister

Wenn du Zeit hast Materialien zu sammeln und einen sicheren Platz zum Brauen kannst du drei Anwendungen eines Giftes herstellen, die du schon einmal verwendet hast.

☐ Beziehungen

Wenn du in der kriminellen Unterwelt über etwas das du brauchst oder willst, das Wort verbreitest, wirf +CHA.

- Bei einer 10+ hat es jemand genau für dich.
- Bei einer 7-9 musst dich mit etwas ähnlichem begnügen oder die Sache hat einen Haken, deine Wahl.

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

☐ Schmutziger Kämpfer

Ersetzt: Schmutziger Trick

Wenn du eine Präzise oder eine Waffe der Reichweite Kurz hast, fügt dein Hinterhältiger Angriff zusätzlich +1W8 Schaden zu. Alle anderen Angriffe fügen +1W4 Schaden zu.

☐ Ausweichen

Wenn du Gefahren trotzt, überwindest du bei einer 12+ die Gefahr. Du schaffst nicht nur was du vorhattest, sondern der SL bietet dir einen besseren Ausgang, wahre Schönheit oder einen Moment der Anmut an.

☐ Extrem Vorsichtig

Ersetzt: Vorsichtig

Wenn du Fallenfachmann einsetzt, erhältst du immer +1 Halten, selbst bei einer 6-. Bei einer 12+ erhältst du 3 Halten und das nächste Mal wenn du in die Nähe einer Falle kommst, wird dir der SL sofort sagen was sie tut, was sie auslöst, wer sie ausgelegt hat und wie du sie zu deinem Vorteil einsetzen kannst.

☐ Alchemist

Ersetzt: Braumeister

Wenn du Zeit hast Materialien zu sammeln und einen sicheren Platz zum Brauen kannst du drei Anwendungen eines Giftes herstellen, die du schon einmal verwendet hast. Alternativ kannst du die Effekte eines Gifts beschreiben, dass du gerne erzeugen willst. Der SL wird dir sagen, dass du es brauen kannst, jedoch nur mit einer oder mehreren Einschränkungen:

- Es wird nur unter bestimmten Umständen funktionieren.
- Das Beste was du hin bekommst ist eine schwächere Version.
- Es dauert eine Weile bis der Effekt eintritt.
- Es hat offensichtliche Nebenwirkungen.

☐ Ernstzunehmender Underdog

Ersetzt: Underdog

Du besitzt +1 Rüstung. Wenn du in der Unterzahl bist, hast du stattdessen +2 Rüstung.

☐ Starker Arm, Klares Ziel

Du kannst jede Nahkampfwaffe werfen und dadurch den Spielzug Kugelhagel einsetzen. Eine Nahkampfwaffe ist keine Munition, du kannst nie wählen deine Munition bei einer 7-9 zu verringern.

☐ Fluchtplan

Wenn du zu tief drin steckst und einen Ausweg brauchst, nenne deinen Fluchtplan und wirf +GES.

- Bei einer 10+ bist du entkommen.
- Bei einer 7-9 kannst du bleiben oder fliehen, aber wenn du fliehst, kostet es dich etwas: Du musst etwas zurücklassen oder etwas mitnehmen. Der SL wird dir sagen, was.

☐ Verkleiden

Wenn du Zeit hast und Material, kannst du eine Verkleidung basteln, die jeden dazu bringt zu glauben, du wärst eine andere Kreatur der gleichen Größe und Form wie du. Deine Handlungen können dich verraten, aber deine Erscheinung nicht.

☐ Räuberüberfall

Wenn du dir Zeit nimmst und einen Plan etwas zu stehlen machst, nenne diesen Gegenstand, den du stehlen willst und stelle dem SL diese Fragen. Wenn du mit diesem Wissen handelst, erhältst du +1 voraus.

- Wer wird bemerken, dass es fehlt?
- Was ist seine mächtigste Verteidigung?
- Wer wird kommen um danach zu suchen?
- Wer will es sonst noch?