



# Dungeon World

- Deutsche Ausgabe -

## DEINE PRINZIPIEN

### Zeichne Karten aber lass noch Platz

Lass dir Spielraum spontan zu sein, aber halte fest was die Gruppe entdeckt hat.

### Sprich die Charaktere an, nicht die Spieler

Im Sinne der Immersion – verwende die Charakternamen.

### Umarme das Fantastische

Geh in die Vollen, mach die Story fantastisch.

### Ein Spielzug folgt immer der Fiktion

Story zuerst, dann kommt der Spielzug von selbst.

### Verrate niemals den Namen deines Spielzugs

Regelbegriffe reißen aus dem Spielgeschehen.

### Gib jedem Monster Leben

Es lebt und atmet, denkt, stinkt, brüllt usw.

### Gib jeder Person Namen

Einen Namen, eine Persönlichkeit, Ziele, Meinungen, ...

### Stell Fragen und verwende die Antworten

Finde raus was du wissen musst und verwende dein Wissen für deine Agenda. Verwende Fragen um den Fokus von einem Spieler zum anderen zu verlagern.

### Sei ein Fan der Charaktere

Kein Railroading, lass sie laufen und hilf ihnen dabei. Bejubele ihre Sieg, trauere wenn sie Scheitern.

### Denk gefährlich

Alles ist ein Ziel, nichts ist unantastbar.

### Beginne und Ende mit Fiktion

Story führt zu Spielzug führt zu Story.

### Denke auch Off-Screen

Dinge passieren auch abseits der Charaktere.

## DEINE AGENDA

### Beschreibe eine fantastische Welt

Stelle eine Welt voller Wunder und Facetten dar.

### Fülle das Leben der Charaktere mit Abenteuern

Bringe Konflikte und Bedrohungen, Herausforderungen und Belohnungen in die Welt.

### Spiele um herauszufinden was passiert

Lasse das Ende offen und die Gruppe die Welt verändern. Gönn dir den Spaß zu sehen wie alles aus geht.

## DEINE SPIELZÜGE

### Wann

Du führst einen Spielzug aus wenn:

- jeder dich ansieht um zu erfahren was passiert
- die Spieler dir eine Goldene Gelegenheit geben
- sie eine 6- werfen

## DUNGEON-SPIELZÜGE

### Verändere die Umgebung

Beschreib neue Räume, Ort usw.

### Weise auf eine sich andeutende Bedrohung hin

„Du bist in frischen Drachenkot getreten.“

### Führe eine neue Fraktion oder Art von Kreatur ein

Wie „Weise auf eine [...] Bedrohung hin“, nur dass es nicht zwangsläufig eine Bedrohung ist und auch eine größere Bandbreite an Wesen beinhalten kann. Z.B. eine Orkbande mit Wargen und Goblinbogenschützen.

### Verwende eine Bedrohung durch eine existierende Fraktion oder Art von Kreatur

Nutze die Bedrohung, Fraktion, Art von Kreatur.

### Lass sie ihren Schritte zurückverfolgen

Erfinde ein Hindernis zu dessen Lösung die Gruppe an einen früheren Ort zurück muss.

### Zeige ihnen Reichtümer zu einem Preis

Verlockungen und Verderben.

### Zeige einem der Charaktere eine Herausforderung

Ein Herausforderer um den Thron der Besten oder eine Aufgabe für die man so gar nicht qualifiziert ist.

## ALLGEMEINE SPIELZÜGE

### Verwende einen Monster-, Gefahren- oder Ortsspielzug

Nutze diese Individualität, sie macht es besonders.

### Enthülle eine unwillkommene Wahrheit

„Luke, ich bin dein Vater.“

### Zeige die Zeichen einer herannahenden Bedrohung

„Du bist in frischen Drachenkot getreten.“

### Füge Schaden zu

Basierend auf der Fiktion, die Charaktere würfeln.

### Verbrauche ihre Ressourcen

LP, Ausrüstung, Zeit, am besten was grad knapp ist.

### Wende ihren Spielzug gegen sie

Nicht nur sie profitieren von ihren Spielzügen. Gerade bei einem Fehlschlag.

### Trenne sie voneinander

Die Distanz ist variabel.

### Präsentiere eine Gelegenheit die zu den Fähigkeiten einer Klassen passt

Etwas das ein Charakter tun könnte, nicht zwangsläufig einer der in der Gruppe ist.

### Zeige die Nachteile einer Klasse, Rasse oder Ausrüstung auf

Alles kann ein Nachteil sein.

### Biete eine Gelegenheit an, mit oder ohne Kosten

...aber denk dran es in gute Fiktion zu verpacken. Unsicherheit in der Fiktion kann es auch spannend machen.

### Bringe jemanden in Schwierigkeiten

Stecke jemanden oder etwas in der Klemme.

### Erzähle ihnen die Voraussetzungen oder Konsequenzen und stelle Fragen

Quid-pro-quo. Dein Go-to Spielzug wenn die Spieler etwas wollen das sonst nicht abgedeckt wird.