

Neue Spielzüge für Dungeon World

Hauen & Stechen	2
<input type="checkbox"/> Ohne Rücksicht auf Verluste (2 EP)	2
<input type="checkbox"/> Entwaffnen (Voraussetzung: Ohne Rücksicht auf Verluste) (2 EP)	2
<input type="checkbox"/> Durchdringen (2 EP)	2
<input type="checkbox"/> Betäuben (Voraussetzung: Durchdringen) (1 EP)	2
Verteidigen	2
<input type="checkbox"/> Schildschlag (2 EP)	2
<input type="checkbox"/> Boden gutmachen (1 EP)	2
Salve abgeben	3
<input type="checkbox"/> Präzision (2 EP)	3
Gefahr trotzen	3
<input type="checkbox"/> Harte Schale (+ST) (2 EP)	3
<input type="checkbox"/> Flink (+GE) (2 EP)	3
<input type="checkbox"/> Abgehärtet (+Ko) (2 EP)	3
<input type="checkbox"/> Geistesgegenwärtig (+IN) (2 EP)	3
<input type="checkbox"/> Willensstark (+WE) (2 EP)	3
<input type="checkbox"/> Sympathisch (+CH) (2 EP)	3

Wissen kundtun	3
<input type="checkbox"/> Bekanntes Wissensgebiet (je 1 EP)	3
<input type="checkbox"/> Alte Rasse	3
Gewissheit erlangen	3
<input type="checkbox"/> Empathie (+WE, bei Personen) (2 EP)	3
<input type="checkbox"/> Aufmerksam (+WE, bei Situationen) (2 EP)	3
Verhandeln	4
<input type="checkbox"/> Gerissen (+CH, bei Personen) (2 EP)	4
<input type="checkbox"/> Einschüchtern (+CH, bei Personen) (2 EP)	4
<input type="checkbox"/> Überzeugend (+CH, bei Personen) (2 EP)	4
Helfen oder Hindern	4
<input type="checkbox"/> Handlanger (2 EP)	4
Gegenstände manipulieren oder erschaffen	5
<input type="checkbox"/> Handwerker (3 EP)	5
Hindernis überwinden	5

Hobbit v2 2018 - Icons von Game-icons.net

Hauen & Stechen



Ohne Rücksicht auf Verluste (2 EP)

Du musst dein **Hauen & Stechen** mit +ST ausführen. Du erhältst -1 auf deinen Wurf.

- 🔪 Bei einer 10+ erhält deine Waffe für diesen Schlag Wuchtig, du fügst zusätzlich +1W6 Schaden zu, aber du wirst auch getroffen.
- 🔪 Bei 7-9 fügst du dem Gegner Schaden zu, aber dieser trifft dich ebenfalls.



Entwaffnen (Voraussetzung: Ohne Rücksicht auf Verluste) (2 EP)

Du musst dein **Hauen & Stechen** hierfür mit +GE ausführen. Du erhältst -2 auf deinen Wurf.

- 🔪 Bei einer 12+ schlägst du dem Gegner seine Waffe aus der Hand. Er ist nun unbewaffnet und kommt nicht mehr an seine Waffe heran.
- 🔪 Bei einer 10+ schlägst du dem Gegner seine Waffe aus der Hand. Er hat jedoch noch eine Möglichkeit zu einer Waffe zu kommen.
- 🔪 Bei 7-9 fügst du dem Gegner deinen Schaden-1W4 zu und dieser trifft dich ebenfalls.



Durchdringen (2 EP)

Du erhältst -1 auf deinen Wurf. Deine Waffe muss eine Klinge aufweisen. (nach Wahl des SL)

- 🔪 Bei einer 10+ erhält deine Waffe für diesen Schlag Durchdringung +2 und du weichst der gegnerischen Attacke aus.
- 🔪 Bei 7-9 fügst du dem Gegner Schaden zu, aber dieser trifft dich ebenfalls.



Betäuben (Voraussetzung: Durchdringen) (1 EP)

Du erhältst -1 auf deinen Wurf. Ob dies beim jeweiligen Gegner möglich ist, sagt dir der SL.

- 🔪 Bei einer 10+: richtet deine Waffe Betäubungsschaden an.
- 🔪 Bei einer 7-9: fügst du dem Gegner Schaden zu, aber dieser trifft dich ebenfalls.

Verteidigen



Schildschlag (2 EP)

Besitzt du einen Schild und wählst bei **Verteidigen** „*verursache beim Angreifer Schaden in Höhe deiner Stufe*“, erhältst du den Rüstungsbonus deines Schildes als zusätzlichen Schadensbonus.



Boden gutmachen (1 EP)

Besitzt du einen Schild und wählst Verteidigen, kannst du folgenden weiteren Punkt wählen:

- Stoße den Gegner um eine Reichweite zurück.

Salve abgeben



Präzision (2 EP)

Du musst dein **Salve abgeben** mit +GE ausführen. Du erhältst -1 auf deinen Wurf und reduzierst deine Munition um 1.

- Bei einer 12+ erhält deine Waffe Durchdringung +2 und fügt zusätzlich 1W4 Schaden zu.
- Bei einer 10+ erhält deine Waffe Durchdringung +1 und dein Angriff benötigt mehrere Augenblicke.
- Bei 7-9 wähle eines (und füge deinen normalen Schaden zu):
 - Du wurdest von einem Gegner als Gefahr erkannt, er wendet sich dir zu.
 - Du brauchst sehr lange für diesen Schuss und kannst erst viel später wieder agieren (nach Wahl des SL).
 - Du hast zu lange gebraucht, alle Ziele sind nun verdeckt und du musst dich erst wieder bewegen um freies Schussfeld zu erhalten.

Gefahr trotzen

Bei einem Wurf auf **Gefahr trotzen** erhält der Charakter einmalig +1 wenn folgende Eigenschaft beteiligt ist...

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Harte Schale (+ST) (2 EP) | <input type="checkbox"/> Geistesgegenwärtig (+IN) (2 EP) |
| <input type="checkbox"/> Flink (+GE) (2 EP) | <input type="checkbox"/> Willensstark (+WE) (2 EP) |
| <input type="checkbox"/> Abgehärtet (+Ko) (2 EP) | <input type="checkbox"/> Sympathisch (+CH) (2 EP) |



Wissen kundtun



Bekanntes Wissensgebiet (je 1 EP)

Besprich mit deinem SL in welchem Wissensgebiet dein Charakter Ahnung hat und notiere es dir.

(Mögliche Gebiete: Geschichte, Geographie, Astronomie, Mathematik, Botanik, Zoologie...)

Kosten je Wissensgebiet: (1 EP)

Wird in diesem Bereich ein Wurf auf **Wissen kundtun** gewürfelt, erhält der Charakter hierbei einmalig +1.



Alte Rasse

(nur für Elfen, Halblinge, Zwerge, kostenlos erweiterter Rassenspielzug)

Wenn du dein hohes Lebensalter und somit deine große Erfahrung zum **Wissen kundtun** verwendest, erhält dein Charakter einmal +1.

Gewissheit erlangen



Empathie (+WE, bei Personen) (2 EP)

Bei einem Wurf auf **Gewissheit erlangen** gegenüber Personen erhält der Charakter einmalig +1.



Aufmerksam (+WE, bei Situationen) (2 EP)

Bei einem Wurf auf **Gewissheit erlangen** für eine Situation erhält der Charakter einmalig +1.



☐ Prophezeien (+WE, bei Personen) (2 EP)

nur von Barde, Druide, Kleriker, Magier und Paladin wählbar

Bei einem Wurf auf Gewissheit erlangen, erhält der Charakter einmalig +1.

Für ihn gilt zu den 6 Fragen bei Gewissheit erlangen außerdem folgendes. Er muss die Frage „Was geschieht in der Zukunft stellen“.

- ☞ Bei einer 12+ gibt der SL auf die Frage „was geschieht in der Zukunft“ nur 2 Varianten als Antwort
- ☞ Bei einer 10+ stelle dem SL drei der möglichen Fragen
- ☞ Bei 7-9 stelle nur die Frage „was geschieht in der Zukunft“.
Wenn du auf Grundlage einer der Antworten handelst, erhältst du einmalig +1
 - Was geschieht in der Zukunft? (Der SL muss 3 mögliche Varianten geben)
- ☞ Bei einem Misserfolg wähle eines
 - Du erhältst einen Schlag aus der Anderswelt. -1W6 Schaden
 - Du weckst einen Geist (Monster S.362) und musst ihm mindestens 10 TP zufügen um ihn zu vertreiben.
 - Du erhältst einen schrecklichen Einblick in die Zukunft was Furcht und Flucht bei dir hervorruft. Du erhältst -1 auf deine nächste Aktion und musst dich sofort von diesem Ort entfernen. Ist es dir nicht möglich dich zu entfernen, erleidest du -1W4 Schaden.

Verhandeln



☐ Gerissen (+CH, bei Personen) (2 EP)

nur von Charakteren mit Gesinnung Neutral, Chaotisch oder Böse wählbar

Bei einem Wurf auf **Verhandeln** mit einer Person, wo das Ergebnis dem Charakter einen Wertvorteil bringt, erhält der Charakter einmalig +1.



☐ Einschüchtern (+CH, bei Personen) (2 EP)

nur von Charakteren mit Gesinnung Chaotisch oder Böse wählbar

Bei einem Wurf auf **Verhandeln** mit einer Person, wo der NSC körperlichen oder psychischen Schaden durch den Charakter erleiden könnte, erhält der Charakter einmalig +1.



☐ Überzeugend (+CH, bei Personen) (2 EP)

nur von Charakteren mit Gesinnung Neutral, Gut oder Rechtschaffen wählbar

Bei einem Wurf auf **Verhandeln** mit einer Person, wo das Ergebnis für eine gute Sache eingesetzt werden soll, erhält der Charakter einmalig +1.

Helfen oder Hindern



☐ Handlanger (2 EP)

Wenn du jemanden hilfst, zählt deine Hilfe zu ihm wie +1Bande.

Gegenstände manipulieren oder erschaffen

(dies erweitert die Sonderspielzüge für jeden Charakter)






Wenn du deine Fähigkeiten verwenden möchtest um etwas mit Gegenständen zu machen, beschreibe dein Vorgehen und würfle. Der Spielleiter sagt dir ob du in der jetzigen Situation und mit deiner Ausrüstung dies ausführen kannst. Wenn du

... reparierst, würfle +WE.

... verbesserst, würfle +IN.

... herstellst, würfle +GE.

-  Bei einer 12+ hast du etwas Dauerhaftes vollbracht. Es ist haltbar oder stabil genug und muss nicht sofort eingesetzt werden.
-  Bei einer 10+ hast du etwas gemacht, was allerdings nicht von Dauer ist. Es muss bald und nur einmalig eingesetzt werden.
-  Bei einer 7-9 hast du zwar etwas gemacht, allerdings ist das Ergebnis wenig zufriedenstellend und sogar gefährlich. Der SL wird dir sagen was passiert, wenn du etwas mit dem nicht lange haltbaren Gegenstand anstellst.



Handwerker (3 EP)

Wenn du Gegenstände manipulierst oder erschaffen willst, darfst du auswählen ob du +GE, +IN oder +WE für den jeweiligen Vorgang verwendest.

Hindernis überwinden

(dies erweitert die Sonderspielzüge für jeden Charakter)



Wenn du deine Fähigkeiten verwenden möchtest um ein Hindernis zu überwinden, beschreibe dein Vorgehen und würfle. Der Spielleiter sagt dir ob du in der jetzigen Situation und mit welchem Attribut es funktioniert. Wenn du

... Muskeln einsetzt, würfle +ST.




... Gewandt herumkommst, würfle +GE.

... Ausdauernder als das Hindernis bist, würfle +KO.

... Einen guten Einfall hast es zu umgehen, würfle +IN.

... Dein Wissen zum Überwinden einsetzt, würfle +WE.

... Deine Ausstrahlung einsetzt, würfle +CH.

-  Bei einer 10+ nimm 3 Punkte.
-  Bei 7-9 nimm 1 Punkt.
-  So lange du das Hindernis überwindest darfst du jeweils 1 Punkt ausgeben und dafür aus folgenden Möglichkeiten wählen:
 - Du hast noch Zeit dir die Umgebung anzusehen.
 - Du überwindest das Hindernis so, dass es niemand bemerkt.
 - Du machst das so gut, dass andere die dir zusehen und es ebenfalls überwinden müssen einen Bonus von +1 erhalten.
 - Halbiere den Effekt oder Schaden den dir das Hindernis ggf. zufügen würde.
 - Du überwindest das Hindernis so, dass jemand der es nach dir überwinden will einen Malus von -1 hat.