

Homebrew World

Version: 1.5.1, 2019 (CC BY-SA 3.0 US)

Autor: Jeremy Strandberg

Übersetzung: Christian Braun (Makenyo)

Worum handelt es sich hier?

Dies ist eine Überarbeitung der Spielzüge, Klassenbücher und Ausrüstungsregeln für Dungeon World, optimiert für One-Shots oder kurze Kampagnen.

Welche Unterschiede gibt es?

- Die meisten +1/-1 **Modifikatoren wurden durch Vorteil/Nachteil ersetzt** (man nimmt einen zusätzlichen Würfel und ignoriert das niedrigste/höchste Ergebnis).
- **Verhandeln wurde völlig umgeschrieben**. Dieser ist sowohl ein Spielzug zum Sammeln von Informationen als auch ein Spielzug zum "Überzeugen". Außerdem funktioniert er auch bei SCs.
- **Helfen und Hindern wurden ebenfalls umgeschrieben**. Helfen ist nun ein "Vorteil gewähren, aber mit Risiko" und Hindern ist ein eigener Spielzug.
- **Verbrauchsgüter** (Rationen, Verbände usw.) **wurden als "Vorräte" zusammengefasst**. Abenteurerausrüstung ist jetzt eine Kombination aus "undefinierten" Gegenständen und verbrauchten Vorräten. Munition wird als "Status" bei Waffen/Ausrüstungen erfasst. Schilde geben einen Bonus auf Verteidigung.
- **Die meisten Sonderspielzüge sind verschwunden**. Es wurden stattdessen eigene neue Spielzüge hinzugefügt, um sie zu ersetzen und/oder um das Spiel zu beschleunigen.
- **Es gibt nur noch drei Beeinträchtigungen**, und jede wirkt sich auf zwei Attribute aus. Es ist aber leichter sich von einer zu erholen.
- **EP und Stufenanstieg werden anders gehandhabt**, da man hiermit lediglich Abenteuer spielen möchte, die nur eine oder wenige Spielrunden gehen. Man bekommst EP bei einem Fehlschlag oder wenn man ein Lager aufschlägt (statt am Ende der Spielsitzung). Eine Steigerung kostet nur 5 EP. Man kann auch EP verbrauchen, um einen Wurf, den man gerade gemacht hat, um +1 zu erhöhen.
- Es gibt keine "große Zahl" mehr bei den Attributen, nur noch den Modifikator. Auch die TP sind jetzt eine feste Zahl bei den Klassen.
- Das Volk ist nur noch ein Teil des Aussehens. Aber jeder hat die **Wahl zwischen verschiedenen Hintergründen**, welche die Spielzüge für die Völker ersetzen und die einem eine Reihe von Fragen, ähnlich den Banden, geben, die man bei der Vorstellung verwenden kann.
- **Antriebe anstelle von Gesinnungen**. Gleiche Mechanik, aber weniger Ballast.
- Viele Änderungen (manche klein, manche groß) innerhalb der Klassen selbst.