

Beyond-the-Wall-artige Charaktererschaffung für Dungeon World

Du spielst Dungeon World, hättest aber gerne die kreative Charaktererstellung aus Beyond the Wall, in der du gemeinsam mit den Anderen am Tisch die Lebenswege eurer heranwachsenden Heldinnen und Helden auswürfelst? Dann hat Nicolas Francart (LupNi) hier genau den richtigen Hack für dich!

Und so geht's:

Beginne OHNE dir eine Dungeon-World-Charakterklasse auszuwählen - es sei denn, du legst es auf ein wirklich zufälliges Spielerlebnis an. Alle Attribute deines Charakters starten mit dem Wert 8. Würfle dann auf den folgenden Tabellen und notiere alle Attributsverbesserungen, zusätzliche Ausrüstungsgegenstände usw., die der Charakter erhält. Die erwürfelten Hintergrundinformationen sollten dabei mit dem Spielleiter und den anderen Spielern in euren gemeinsamen Hintergrund integriert werden.

Deine Kindheit

1W12	Wer waren deine Eltern? Was hast du von ihnen gelernt?	Du erhältst:
1	Du bist ein Waisenkind. Das Leben war hart für dich.	+2 WE, +2 KO, +1 GE ein Schmuckstück, das deiner Mutter gehörte
2	Eines deiner Elternteile wurde zu Recht oder Unrecht verstoßen.	+2 IN, +1 WE, +1 KO einen abgenutzten Bogen, Bandagen
3	Deine Eltern waren gläubige Anhänger des örtlichen Tempels.	+2 WE, +1 IN, +1 ST, Kräuter und Umschläge
4	Deine Eltern waren Fischer oder Bauern im nahen Umland des Dorfes.	+2 KO, +1 WE, +1 CH Halblingspfeifenkraut

5	Eines deiner Elternteile betrieb die örtliche Schmiede und brachte dir den Umgang mit Schmiedehammer und Blasebalg bei.	+2 ST, +1 GE, +1 CH, ein Schwert oder einen Kettenpanzer
6	Du hast die Schafe auf dem Berg gehütet, so wie deine Eltern vor dir.	+2 KO, +1 GE, +1 WE, +1 ST einen Stab
7	Deine Eltern betrieben die Taverne. Du bist mit den Geschichten zahlreicher Reisender aufgewachsen.	+2 CH, +1 IN, +1 GE, +1 WE ein Fässchen Zwergenbier
8	Deine Eltern waren Tagelöhner und halfen überall aus. Deine frühesten Erinnerungen sind an deinen Vater beim Einschlagen von Nägeln und an deine Mutter am Webstuhl.	+2 GE, +1 IN, +1 CH Abenteurerausrüstung (3 Anwendungen)
9	Deine Eltern bewahrten die alten Geschichten. Dein Kopf ist voll von ihnen.	+2 IN, +1 CH, +1 WE, eine Tasche voller Bücher
10	Eines deiner Elternteile war bei der Wache, streng aber fair zu Kindern und Fremden gleichermaßen.	+2 ST, +1 CH, +1 KO, einen Schild
11	Eines deiner Elternteile bereitete die Arzneien am Ort. Du warst oft im Wald unterwegs, um Nachschub für die Komponenten zu sammeln.	+1 WE, +1 KO, +2 GE, ein Gegengift
12	Eines deiner Elternteile betrieb ein Handelsgeschäft am Ort. Du hast gelernt wie man verhandelt und Kunden umgarnt.	+2 CH, +1 IN, +1 GE, 10 Münzen

1W8	Wodurch hast du dich als Kind ausgezeichnet?	Du erhältst:
1	Kinder kämpfen oft, aber du hast nie verloren.	+2 ST, +1 WE
2	Es gab kein Spiel, das du nicht gewinnen konntest.	+2 GE, +1 IN
3	Du warst durch nichts unterzukriegen.	+2 KO, +1 CH

4	Du hast jedes Geheimnis bewahrt.	+2 IN, +1 GE
5	Deine Empathie hat dich zu einem beliebten Kameraden gemacht.	+2 WE, +1 KO
6	Du hast nie jemanden getroffen, der dich nicht leiden konnte.	+2 CH, +1 ST
7	Du hast immer die Probleme anderer gelöst und deine eigenen nie erwähnt.	+1 ST, +1 KO, +1 CH
8	Jeder kann dich etwas lehren und du hast ein wenig von allem gelernt.	+1 GE, +1 IN, +1 WE

Die folgende Tabelle gibt dir außer weiteren Attributserhöhungen auch Fertigkeiten.

Notiere diese auf deinem Charakterbogen. Wenn du für einen Spielzug würfelst und diese Fertigkeit dir dabei direkt behilflich sein kann, kannst du jeden Misserfolg (6-) als einen Teilerfolg (7-9) behandeln.

Wenn du von dieser Möglichkeit Gebrauch machst, erhältst du keine Erfahrungspunkte durch den Misserfolg.

1W8	Die anderen Spielercharaktere waren deine besten Freunde. Mit wem hast du in deiner Jugend noch Freundschaft geschlossen?	Du erhältst:
1	Die Arbeit beim Schmied hat die Sorgen aus deinem Kopf vertrieben.	+2 ST, +1 CH Fertigkeit: Schmieden
2	Die Fischer hatten dich gern und du hast mit ihnen Geschichten ausgetauscht.	+2 GE, +1 WE Fertigkeiten: Bootfahren und Schwimmen
3	Du hast mit den Jägern in der Wildnis gelebt.	+2 KO, +1 IN Fertigkeit: Überleben in der Wildnis
4	Die Dorfältesten haben dir Geschichten und Legenden erzählt.	+2 IN, +1 GE Fertigkeit: Volksweisheit
5	Als der örtliche Händler alt und krank wurde, hast du dafür gesorgt, dass ihn niemand übervorteilt.	+2 CH, +1 KO Fertigkeit: Feilschen

6	Einem Bauern außerhalb des Dorfes gingen ständig Werkzeuge zu Bruch. Sie zu reparieren wurde zu einem Spiel für dich.	+2 WE, +1 ST Fertigkeit: Reparieren
7	Der alte Priester brauchte jemanden, der ihm bei Arbeiten im Tempel aushalf. Er war seltsam, hat dich aber immer gut behandelt.	+1 ST, +1 IN, +1 CH Fertigkeit: Empathie
8	Der grauhaarige Söldner, der sich im Dorf niedergelassen hat, brachte dir ein oder zwei Dinge bei.	+1 GE, +1 KO, +1 WE Fertigkeit: Athletik

Deine Anfänge als Held

Wenn du noch keine Charakterklasse hast, wähle jetzt eine aus.

Lege die **Hauptattribute** für deinen Charakter fest: das wichtigste körperliche Attribut (Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution) und das wichtigste mentale Attribut (Weisheit, Intelligenz oder Charisma).

Wenn es sich zum Beispiel um einen Barden handelt, könntest du Charisma als sein mentales und Geschicklichkeit als sein körperliches Hauptattribut bestimmen. Würfelst du dann auf der untenstehenden Tabelle eine 1, würde dein Barde +2 auf Charisma und +1 auf Weisheit erhalten.

1W6	Wie hast du deine Fähigkeiten verbessert?	Du erhältst:
1	Du warst nie für etwas ganz besonders talentiert, hast aber soviel Zeit wie möglich damit verbracht, dich zu üben und aus deinen Misserfolgen zu lernen.	+2 mentales Hauptattribut, +1 WE
2	Du hast einen seltsamen Freund im Wald gefunden oder einen exotischen Fremden getroffen. Dieser hat dich seine Geheimnisse gelehrt.	+2 GE, +1 WE Fertigkeiten: Bootfahren und Schwimmen
3	Du warst oft für viele Tage in der Wildnis unterwegs.	+1 körperliches Hauptattribut, +2 WE

4	Du hast viel von einem örtlichen Experten oder Helden gelernt. Wer war das?	+2 körperliches Hauptattribut, +1 GE
5	Du hast vor allem deine Fähigkeit verbessert, mit Erfahrung zu prahlen, die du noch gar nicht hast.	+1 mentales Hauptattribut, +2 CH
6	Du warst ein Wunderkind. Kein Sechsjähriger kann soviel wissen.	+1 mentales Hauptattribut, +2 IN

1W6	Wie wurde dein Talent zuerst entdeckt?	Du erhältst:
1	Ein düsteres Geschöpf kam ins Dorf, um dich zu jagen. Andere Dorfbewohner ignorierte es. Du konntest es besiegen, hast aber niemals herausgefunden, warum es ausgerechnet hinter dir her war.	+1 körperliches Hauptattribut, +2 ST
2	Du hast das Dorf von Monstern, Angreifern oder einem Tyrannen befreit.	+2 körperliches Hauptattribut, +1 IN
3	Du hast etwas Seltsames oder Wertvolles entdeckt: einen Gegenstand, Wissen, eine Kreatur oder einen versteckten Ort.	+2 mentales Hauptattribut, +1 ST
4	Deine Erscheinung heischt Respekt - oder du wurdest wie von selbst bei den einfachen Leuten populär. Du bist ein geborener Anführer.	+2 körperliches Hauptattribut, +1 CH
5	Dein erster Auftrag oder deine erste Aufgabe ging furchtbar schief. Du hast deine Lektion gelernt und hart daran gearbeitet, deinen Ruf wiederherzustellen.	+2 mentales Hauptattribut, +1 KO

6	Eine Gilde, eine Organisation oder ein Geheimorden hörte von deinen Begabungen und deinem Ruf. Du wurdest von ihnen rekrutiert.	+1 mentales Hauptattribut, +2 GE
---	---	-------------------------------------

Du und deine Reisegefährten

Würfle zweimal auf der folgenden Tabelle, einmal für den Freund zu deiner Rechten und einmal für den Freund zu deiner Linken. Du und deine Freunde erhalten Attributsverbesserungen und ihr solltet dazu passende Bände aufschreiben.

1W12	Was verbindet dich mit deinem Freund?	Du erhältst:
1	Dein Freund kam wegen dir in Schwierigkeiten. Warum? Hast du es wieder gutgemacht?	+1 körperliches Hauptattribut, +1 CH Dein Freund erhält +1 GE
2	Du hast an der Seite deines Freundes gekämpft und ihr musstet beide einiges einstecken. Gegen wen oder was habt ihr gekämpft?	+1 körperliches Hauptattribut, +1 KO Dein Freund erhält +1 KO
3	Du hast dich einmal mit den schwarzen Künsten eingelassen, um ein Ziel zu erreichen. Nur dein Freund weiß davon. Welche dunklen Mächte führten dich in Versuchung?	+1 mentales Hauptattribut, +1 IN Dein Freund erhält +1 WE
4	Nur wenige Leute aus eurem Dorf begeben sich auf Reisen, aber du und dein Freund, ihr wart zusammen an einem fernen Ort. Welcher Ort war das?	+1 körperliches Hauptattribut, +1 IN Dein Freund erhält +1 IN

5	Einmal warst du drauf und dran, einen Unschuldigen zu töten. Dein Freund versuchte dich davon abzuhalten. War er erfolgreich? Und wer war dieser Unschuldige?	+1 körperliches Hauptattribut, +1 ST Dein Freund erhält +1 WE
6	Zusammen mit deinem Freund musstest du dich dunkler Mächte erwehren. Doch deren Zauber überwältigte deinen Verstand und wandte dich gegen deinen Freund, der gegen dich kämpfen musste. Wie seid ihr da beide wieder lebend rausgekommen?	+1 mentales Hauptattribut, +1 ST Dein Freund erhält +1 KO
7	Zusammen mit deinem Freund hast du etwas Merkwürdiges in den Wäldern aufgespürt. Ihr habt niemandem davon erzählt. Was ist es?	+1 mentales Hauptattribut, +1 WE Dein Freund erhält +1 CH
8	Du teilst ein ganz bestimmtes Ziel oder eine Sehnsucht mit deinem Freund: "Eines Tages werden wir dies tun, sein, können oder haben." Welches Ziel ist das?	+1 mentales Hauptattribut, +1 KO Dein Freund erhält +1 CH
9	Ihr seid freundschaftliche Rivalen, immer darauf bedacht, euch gegenseitig zu beeindrucken oder zu überbieten. Was habt ihr euch zu beweisen?	+1 körperliches Hauptattribut, +1 GE Dein Freund erhält +1 ST
10	Ihr habt etwas erreicht, das für das Dorf von großem Wert ist. Was war das? Obwohl fast immer nur du die Lorbeeren dafür einheimst, wärst du ohne deinen Freund nicht weit gekommen.	+1 körperliches Hauptattribut, +1 WE Dein Freund erhält +1 ST

11	Du hast jemandem versprochen, dafür zu sorgen, dass deinem Freund kein Unheil widerfährt. Dein Freund weiß davon jedoch nichts. Wem hast du dieses Versprechen gegeben?	+1 mentales Hauptattribut, +1 GE Dein Freund erhält +1 GE
12	Du würdest dir wünschen, dass ihr beide mehr wärt als nur Freunde. Weiß er oder sie von deinen Gefühlen?	+1 mentales Hauptattribut, +1 CH Dein Freund erhält +1 IN

Schließlich kannst du noch 3 Punkte frei auf deine Attribute verteilen. Allerdings kann dabei kein Attribut auf mehr als 17 angehoben werden. Ein Attributswert von 18 oder höher sollte ein seltenes Vorkommnis bei der Charaktererschaffung sein und nur durch besonders gute Ergebnisse beim Würfeln auf den vorhergehenden Tabellen zustande kommen.

(Die daraus abgeleiteten Attributsmodifikatoren sind bei Beyond the Wall und Dungeon World übrigens praktisch identisch!)

Fülle jetzt die noch offenen Details deines Charakterbogens aus. Die Bande, die du oben mit deinem linken und rechten Nachbarn geknüpft hast, ersetzen zwei der dort angegebenen Anfangsbände. Wenn der Bogen es erlaubt, mehr Bände zu knüpfen, kannst du weitere Bände aufschreiben, solange ihre Gesamtzahl die Vorgaben deines Charakterbogens nicht überschreitet.

Autor: LupNi

Übersetzung: D. Krah