

Dungeon World- Kompendiumsklasse: Gezeichneter

Dämonen hinterlassen manchmal Gegenstände auf dieser Welt, die von ihrer boshaften Essenz völlig verdorben sind. Es kann sich hierbei um mächtige Artefakte handeln, die den Sterblichen gegeben wurden um sie zu verfluchen oder es handelt sich um die Überreste eines erschlagenen Dämons.

Wenn **ein Sterblicher dieses Artefakt mit bloßer Haut berührt**, dann beginnt der Kampf um die unsterbliche Seele des armen Narren. Der Charakter wird ein vom Dämon Gezeichneter.

Regelemente

Jedes Mal wenn die Gezeichnete oder der Gezeichnete eine der dämonischen Kräfte einsetzt erhält er oder sie 2 Korruptionspunkte. Für je vier Korruptionspunkte bekommt sie ein dämonisches Mal, welches sie selbst bestimmen darf. Sollten die Korruptionspunkte die Weisheitswert überschreiten, dann ist die Seele der Gezeichneten oder des Gezeichneten für immer verloren und wird schreiend in die Tiefen der Hölle gezogen.

Für jede gute Tat, die der Gezeichneten oder dem Gezeichneten keinen Vorteil bringt, verliert sie einen Korruptionspunkt.

Korruptionspunkte:

Dämonische Male:

Spielzug zu Beginn

Schattenklinge - Die Waffe des Gezeichneten ist von Schatten umhüllt. Bei einem erfolgreichen Hauen&Stechen wird der Klassenschaden zweimal gewürfelt und das bessere Ergebnis zählt.

Weitere Spielzüge

(Können bei einem Stufenaufstieg gewählt werden, anstelle eines Klassenspielzuges)

□ **Schattenauge:** Der Gezeichnete kann sich in die Gedanken des Dämons einschleichen, der ihn verflucht hat. Es darf der Spielleitung eine Frage zu den Plänen des Dämons gestellt werden, die dieser beantworten muss.

□ **Schattenlauf:** Der Verfluchte kann sich durch die Schatten bewegen und an einer beliebigen Stelle die er sehen kann, wieder aus den Schatten treten.

□ **Stimme des Meisters:** Die Verfluchte kann niederen Dämonen Befehlen geben.

10+ die Dämonen machen, was ihnen gesagt wird.

7-9 Sie verlangen eine Gegenleistung

6- die Spielleitung macht einen Zug

Autor: *Crizzl*