

-DIE ERSTE SITZUNG

Die Spieler haben es leicht, Sie müssen nur diese lustigen kleinen Bücher durchgehen und sind dann bereit fürs spielen. Dein Job ist um einiges härter, du musst einiges mehr vorbereiten als Sie. Sie müsse jeder einen Charakter erstellen, du die ganze verdammte Welt. Aber sein wir fair. Du hast eine gesamte Welt in der du wild herum probieren kannst und du hast die erste gesamte Sitzung um etwas in ihr zu schaffen. Deine Aufgabe ist es dafür zu sorgen das das Leben ihrer Charaktere nicht langweilig wird und du hast eine ganze Session um sie kennen zu lernen.

-FESTLEGEN VON ERWARTUNGEN

Während die Spieler ihre Charaktere erstellen und zwischendurch auf Fragen antworten ergibt sich für dich eine gute Gelegenheit einige Erwartungen für das zukünftige Spiel zu hinterfragen. Hier sind ein paar Dinge die ich freimütig bereitstelle:

- Eure Charaktere müssen keine Freunde sein, aber sie kennen sich untereinander und sollten im Grunde Verbündete sein. Sie mögen im Laufe des Spiels zu Feinden werden, sollten aber nicht als Feinde starten.
- Eure Charaktere sind einzigartig in dies Welt der Apocalypse. Es gibt andere Sanitäter und diese könnten von ihren Freunden sogar "Angel" genannt werden, aber du bist der einzige Angel. Es mag andere Bosse oder Warlords geben die "Hardholders" genannt werden, aber du bist der einzige Hardholder.
- Einige von euch werden Rüstungen auswählen. 1-Rüstungen können vielerlei sein, kugelsichere Westen, die Lederkluft eines Bikers oder ein gepanzertes Korsett. 2-Rüstung hingegen ist ernsthafte Körperpanzerung. Schutzanzüge zur Aufruhebekämpfung z.B. Ich meine es kann auch eine lowtech Lösung sein, zum Beispiel aus einem Auto oder irgendwas Anderem gefertigt sein, aber der Punkt ist das du in einer Panzerung/Rüstung herumläufst.
- Hey, wir sagen hier immer du hast "Kleinigkeiten im Wert von 3-Barter[Tausch]" oder so. Gibt es irgendein allgemeines Tauschmittel, oder wird wirklich jeder Tausch einzeln ausgehandelt? "Uncle" du bist der Hardholder, gibt es irgendeine Art von Währung in deinem Holding? Oder du Wilson, du bist ein Operator, gibt es irgendeine Währung in der du am liebsten bezahlt wirst?
- Ich bin nicht hinter euch her. Wen ich das wäre könnten wir jetzt einfach einpacken oder? Ich würde einfach sagen: "Es gibt ein Erdbeben, ihr bekommt alle 10-Schaden und sterbt. Das Ende!" Nein, ich bin hier um herauszufinden was mit euren coolen, heißen verdammten Kick-Ass Charakteren passieren wird, genau wie ihr.

Namen

Tum Tum, Gnarly, Fleece, White, Lala, Bill, Crine, Mercer, Preen, Ik, Shan, Isle, Ula, Joe's Girl, Dremmer, Balls, Amy, Rufe, Jackabacka, Ba, Mice, Dog head, Hugo, Roark, Monk, Pierre, Norvell, H, Omie Wise, Corbett, Jeanette, Rum, Peppering, Brain, Matilda, Rothschild, Wisher, Partridge, Brace Win, Bar, Krin, Parcher, Millions, Grome, Foster, Mill, Dustwich, Newton, Tao, Missed, III, Princy, East Harrow, Kettle, Putrid, Last, Twice, Clarion, Abondo, Mimi, Fianelly, Pellet, Li, Harridan, Rice, Do, Winkle, Fuse, Visage, Enough-to-eat, Barker, Imam, Bowdy, Daff, Exit, Chin, Look, Shazza, Fauna, Sun, Chack, Ricarra, Prim

Ressourcen

Fleisch, Salz, Getreide, frische Lebensmittel, Grundnahrungsmittel, Konserven, Fleisch (nicht fragen), Trinkwasser, Warmwasser, Obdach, Freiheit, Freizeit, Treibstoff, Wärme, Sicherheit, Zeit, Gesundheit, medizinische Versorgung, Information, Status, spezialisierte Waren, Luxusgüter, Benzin, Waffen, Arbeit, qualifizierte Arbeitskräfte, Anerkennung, Loyalität, Blutsverwandte, die strategische Position, Drogen, Arbeit Tiere, Nutztiere, Know-how, Wände, Wohnraum, Lagerraum, Maschinen, Verbindungen, Zugang, Rohstoffe, Bücher

Bedrohungen

Warlords:

Sklavenhändler, Schwarmkönigin, Prophet, Diktator, Sammler, Alphawolf

Groteske:

Kannibale, Mutant, Schmerz-Süchtiger, Seuchenschleuder, Mindfucker, Perversion der Geburt

Landschaften:

Gefängnis, Zuchtstation, Hochofen, Trugbild, Labyrinth, Festung

Bedrängnisse:

Krankheit, Zustand, Gewohnheit, Desillusion, Aufopferung, Barriere

Schläger:

Jagdgesellschaft, Sybariten (Genießer), Vollstrecker, Kult, Mob, Familie

AMBITION

NEID

VERZWEIFLUNG

Die S
und Ihre R

TTV

IGER

pieler
ressourcen

ZERN

DURST

IGNORANZ

ANGST

Im Laufe der ersten Sitzung

- Leite das Spiel. Mach es dir zueigen.
- Beschreibe. Kotze die Apokalypse aus.
- Nutze die Charaktergenerierung als Sprungbrett.
- Stelle wie verrückt Fragen über Fragen.
- Lasse auch für dich noch ein paar Überraschungen übrig.
- Achte auf das wo die SCs keine Kontrolle haben.
- Und drücke/stichle genau dort.
- Schubse die Spieler damit ihre Charakter "Moves" nutzen.
- Gib jedem Charakter ausreichend Screentime mit den anderen Charakteren.
- Entwickle menschliche NSCs mit Namen.
- Ein Kampf, verdammt noch mal!
- Fülle dieses "Erste Sitzung" Arbeitsblatt aus.
-

Meine Überraschungen

-Der Master of Ceremonies

Agenda

- Sorge dafür sich deine Apocalypse World echt anfühlt.
- Sorge dafür das das Leben der Spieler nicht langweilig ist.
- Spiele um herauszufinden was passiert.

Sag immer

- was die Grundsätze verlangen.
- was die Regeln verlangen.
- was deine Vorbereitungen verlangt.
- was die Wahrheit verlangt.

Die Grundlagen

- Beschreibe und kotze dabei die Apocalypse aus.
- Sprich die Charaktere direkt an, nicht deren Spieler.
- Mach deinen "Move", aber leite dabei in die Irre.
- Mach deinen "Move", aber nen niemals ihre Namen.
- Sieh die Welt durch ein Fadenkreuz.
- Gib jedem einen Namen und mach ihn menschlich.
- Stell provokative Fragen und baue auf den Antworten auf.
- Reagiere mit völligem Unsinn und zeitweiligen Belohnungen.
- Sei ein Fan der Charaktere der Spieler.
- Denke auch mal außerhalb des aktuellen Geschehens.
- Verzichte manchmal auf eine Entscheidungsfindung.

Deine Moves

- Trenne Sie.
- Fange jemanden.
- Rücke jemanden ins Scheinwerferlicht.
- Tausche Schaden gegen Schaden.
- Verweise auf Unheil im Hintergrund.
- Verweise auf kommendes Unheil.
- Füge ihnen Schaden zu.
- Nimm ihnen ihr Zeug weg.
- Sorge dafür, dass sie etwas kaufen.
- Zeige ihnen die Kehrseite ihres Zeugs.
- Zeig ihnen die potentiellen Folgen auf und frage dann.
- Biete eine Möglichkeit, mit oder ohne Kosten.
- Drehe ihren "Move" gegen Sie um.
- Mache einen Bedrohung "Move" [von einem deiner "Fronts"].
- Frage nach jedem "Move" - "Was willst du/wollt ihr jetzt tun?"

Noch ein paar Kleinigkeiten

- Zeichne Karten und Skizzen wie verrückt
- Stelle Fragen zurück an den Fragenden oder die gesamte Gruppe.
- Schweife gelegentlich ab.
- übergehe die Action manchmal, und komm vielleicht später auf die Details zurück.
- Gehe um den Tisch herum.
- Mache Pausen und nimm dir die Zeit die du brauchst.