

-EINEN HARDHOLDER ERSCHAFFEN

Um deinen Hardholder zu erschaffen, wähle einen Namen, ein Aussehen, die Stats, die Moves, die Ausrüstung und Hx. Wähle diese in einer beliebigen Reihenfolge.

Name

Nbeke, Allison, Kobe, Kreider, Tranh, Marco, Sadiq, Vega, Lang, Lin, oder Jackson.

Madame, Barbecue, Grandma, Uncle, Parson, Barnum, Colonel, oder Mother Superior.

Stats

Wähle ein Set:

- Cool-1 Hard+2 Hot+1 Sharp+1 Weird=0
- Cool+1 Hard+2 Hot+1 Sharp+1 Weird-2
- Cool-2 Hard+2 Hot=0 Sharp+2 Weird=0
- Cool=0 Hard+2 Hot+1 Sharp-1 Weird+1

Moves

Du erhältst alle Basic Moves. Du erhältst beide Hardholder Moves.

HX

Jeder stellt reihum seinen Charakter mit Namen, Aussehen und Ansichten vor. Warte bis du dran bist.

Erstelle eine Liste mit den Namen der anderen Charaktere.

Geht wieder Reihum für Hx. Wenn du dran bist:

- Entscheide, ob du von Natur aus eher großzügig bist und jedem vertraust oder ob du eher verschlossen bist. Wenn ersteres zutrifft gib jedem Hx+1. Wenn das zweite zutrifft gib jedem Hx=0.

Wenn die anderen dran sind, wähle eine Möglichkeit oder beide:

- Einer von ihnen war schon immer an deiner Seite. Egal welchen Wert der Spieler dir nennt, addiere +1 und schreib es neben den Namen seines Charakters.
- Einer von ihnen hat dich betrogen oder dir etwas gestohlen. Egal welchen Wert der Spieler dir nennt, ignoriere es; schreib stattdessen Hx+3 neben den Namen seines Charakters.
- Schreib bei jedem anderen, den Wert den man dir nennt neben seinen Charakternamen.

Am Ende sieh in deinen Notizen nach, welcher andere Charakter das höchste Hx zu dir hat. Frage dessen Spieler, welchen deiner Stats er am interessantesten findet und highlighte diesen. Der MC wird noch einen zweiten Stat highlighten.

Look

Mann, Frau, mehrdeutig oder transgener.

Luxuriöse Kleidung, auffällige Kleidung, Fetischkleidung, Freizeitkleidung, oder Militärkleidung.

Starke Gesicht, strenges Gesicht, grausame Gesicht, weiches Gesicht, aristokratischen Gesicht oder wunderschönen Gesicht.

Kühle Augen, kommandierende Augen, müde Augen, scharfe Augen, nachsichtige Augen, oder großzügige Augen.

Massiger Körper, weicher Körper, drahtiger Körper, korpulenter Körper, großer/schlanker Körper, oder sinnlicher Körper.

Ausrüstung

Zusätzlich zu den Dingen aus deinen Hold, kann du noch persönliche Dinge bestimmen. Du kannst, als deinen persönlichen Besitz, mit Zustimmung des MC, ein paar allgemeine (nichts Spezifisches) Ausrüstungsstücke oder Waffen haben, welche in einem der anderen Playbooks beschrieben sind.

Entwicklung

Immer, wenn du mit einem gehighlighteten Stat würfelst oder du dein Hx mit jemanden zurücksetzt, kannst du einen Erfahrungskreis ankreuzen. Wenn du den fünften Kreis angekreuzt hast, kannst du dich entwickeln und die angekreuzten Kreise ausradieren.

Immer, wenn du dich entwickelst, wähle eine der Möglichkeiten. Markiere diese, du kannst sie nicht noch einmal auswählen.

NAME -

AUSSEHEN

STATS — MOVES

COOL *do something under fire*

highlight

HARD *go aggro; seize by force*

highlight

HOT *seduce or manipulate*

highlight

SHARP *read a sitch; read a person*

highlight

WEIRD *open your brain*

highlight

SCHADEN

countdown

12

9

3

6

stabilisiert

zerschlagen [-1cool]

verkrüppelt [-1hard]

entstellt [-1hot]

gebrochen [-1sharp]

HX

helfen oder behindern; Ende der Sitzung

-HARDHOLDER SPEZIAL

Wenn dein und ein anderer Charakter Sex haben, kannst du dem anderen Charakter Geschenke in Höhe 1-Partner machen, dies kostet dich nichts.

ENTWICKLUNG

Erfahrung ○○○○⊕ > > **Entwicklung**

__ du bekommst +1hard (max. hard+3)

__ du bekommst +1weird (max. weird+2)

__ du bekommst +1cool (max. cool+2)

__ du bekommst +1hot (max. hot+2)

__ du bekommst +1sharp (max. sharp+2)

__ wähle eine neue Option für dein Hold

__ wähle eine neue Option für dein Hold

__ streiche eine Option für dein Hold

__ du bekommst einen Move aus einem anderem Playbook

__ du bekommst einen Move aus einem anderem Playbook

__ du bekommst +1 auf jeden Stat (max Stat+3)

__ setze deinen Charakter (in Sicherheit) zur Ruhe

__ erschaffe einen zweiten Charakter zum spielen

__ ändere deinen Charakter zu einem neuen Typ

__ wähle 3 Basic Moves und erweitere sie

__ erweitere die anderen 4 Basic Moves

ANDERE MOVES

DER HARDHOLDER

Es gibt in Apocalypse World keine Regierung oder Gesellschaft. Als Hardholder ganze Kontinente befehligten, sie Kriege am anderen Ende der Welt führen konnten, statt ihren Hold davon abhalten zu müssen die Flagge zu verbrennen, ihre Armeen hunderttausende von Leuten stark waren und sie verdammt noch mal Flugzeugträger für ihre Flugzeuge hatten, das waren die legendären, goldenen Zeiten. Jetzt jedoch, kann jeder mit einem Betonbau und einer Gang von Gunluggern hinter sich diesen Titel beanspruchen. Welche andere Autorität sollte ihn davon abhalten?

HARDHOLDER MOVES

○ **Anführer** Wenn deine Gang für dich kämpft, würfel +hart. Bei 10+ bekommst du 3. Bei 7-9, erhältst du 1. Im Verlauf des Kampfes kannst du dies 1:1 für deine Gang einsetzen.

- die Gang macht einen harten Vorstoß
- die Gang hält einem harten Vorstoß stand
- die Gang zieht sich organisiert zurück
- die Gang zeigt gegenüber besiegten Feinden Gnade
- die Gang kämpft bis zum Tod

Bei einem Misserfolg wendet sich die Gang gegen dich oder übergibt dich deinen Feinden.

○ **Vermögen** Wenn dein Hold abgesichert und deine Führung unangefochten ist, würfel zu Beginn der Sitzung +hart. Bei 10+ hast du einen Überschuss davon, was du während der Sitzung brauchen kannst. Bei 7-9 hast du zwar ebenfalls einen Überschuss, aber du musst auch einen Mangel auswählen. Bei einem Misserfolg oder wenn dein Hold kompromittiert oder deine Führung umstritten sind, ist dein Hold in Not. Die genauen Werte von Überschuss und Mangel hängen von deinem Hold ab, die du folgend festlegen kannst.

BARTER

Dein Hold liefert alles für das tägliche Überleben, also während du das Hold regierst gibt es keine Notwendigkeit sich damit zu beschäftigen.

Wenn du Geschenke verteilst, hier einige Beispiele was für Geschenke als 1-barter gelten: *ein Monat freie Kost und Logie in der Gemeinschaft; eine Nacht im Luxus mit Begleitung, jede Waffe, Ausrüstung oder Kleidung, die nicht besonders wertvoll oder hightech sind, die Materialkosten einer schnellen Wiederbelebung durch einen Angel, die Miete für eine Woche, Schutz durch ein Battlebabe oder einen Gunlugger, die Reparatur irgendwelcher Hightech Ausrüstung durch einen Savvyhead, einen Monat Wartung und Reparatur für ein gut genutztes Hochleistungs-Fahrzeug, eine halbe Stunde deiner ungeteilten Aufmerksamkeit als private Audienz, oder, natürlich Krimskrams im Wert von 1-barter.*

In Zeiten des Überflusses, kannst du den Überschuss so verteilen, wie du es für richtig hältst. (Wir nehmen mal an, dass deine Bürger eher wohlhabend sind.) Was ein 1-barter Wert ist kannst du oben nachlesen. Für besseres Zeug wirst du wahrscheinlich gesonderte Vereinbarungen treffen müssen, z.B. mit einem anderen Hardholder in der Nähe

AUSRÜSTUNG & BARTER

-HOLDING

Standardmäßig hat dein Hold:

- 75 - 150 Seelen.
- zur Versorgung: ein Mix aus Jagd, Getreideanbau und Nahrungssuche (Überschuss: 1-barter; Mangel: Hunger).
- eine provisorische Mauer aus Beton, Blech und Stahl. Deine Gang erhält +1 Rüstung wenn sie den Hold verteidigen.
- Ein Arsenal von provisorischen und aufgetriebenen Waffen.
- eine Gang von 40 starken Leuten (3 Schaden, mittelgroße Gang, undiszipliniert, Rüstung 1).

Wähle 4:

- deine Bevölkerung ist groß, 200-300 Seelen. Überschuss: +1barter, Mangel: +Krankheiten.
- deine Bevölkerung ist klein, 50-60 Seelen. Mangel: Angst statt Hunger.
- Zur Versorgung: füge „lukratives Plündern“ hinzu (Überschuss: +1barter, Mangel: +Vergeltungsmaßnahmen).
- Zur Versorgung: füge „Schutzgeld“ hinzu (Überschuss: +1barter, Mangel: +Verpflichtung/Zwang).
- Zur Versorgung: füge einen Handwerksbetrieb hinzu (Überschuss: +1barter, Mangel: +außer Betrieb/ keine Arbeiter).
- Zur Versorgung: füge einen lebhaften, weithin bekannten Markt hinzu (Überschuss: +1barter, Mangel: +außer Betrieb/ keine Arbeiter).
- deine Gang ist groß statt mittelgroß, 60 starke Leute oder so.
- deine Gang ist diszipliniert. Streiche undiszipliniert.
- dein Arsenal ist ausgefeilt und umfangreich.
- Dein Schutzwall ist groß, breit und stark, aus Stein und Eisen. Deine Gang erhält +2 Rüstung wenn sie den Hold verteidigen.

Und wähle 2:

- deine Bevölkerung ist schmutzig und krank. Mangel: +Krankheit.
- deine Bevölkerung ist faul und benommen von Drogen. Mangel: +Hunger.
- deine Bevölkerung ist dekadent und pervers. Überschuss: -1barter. Mangel: Brutalität.
- dein Hold erhält Schutz durch Bezahlung. Überschuss: -1barter, Mangel: +Vergeltungsmaßnahmen.
- deine Gang ist klein statt mittelgroß, nur 10-20 starke Leute.
- Deine Gang ist eine Bande von verdammten Hyänen. Mangel: Brutalität.
- dein Arsenal ist fürn Arsch. Deine gang erhält -1 Schaden.
- Dein Schutzwall ist sehr instabil, nur Holzwände als Schutz vor Witterung. Deine Gang erhält keinen Bonus auf Rüstung wenn sie den Hold verteidigen.

HOLDING

Größe	Überschuss	Barter
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Aufträge	Mangel	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	

GANG

Größe	Merkmale
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Schaden	Rüstung
<input type="text"/>	<input type="text"/>
+1 Schaden gegen kleinere Gangs -1 Schaden gegen größere, pro 1-Größe Differenz	