

-EINEN SKINNER ERSCHAFFEN

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

Name

October, Venus, Mercury, Dune, Shade, Heron, Plum, Orchid, Storm, Dusk, Sword, Midnight, Hide, Frost, Lawn, June, Icicle, Tern, Lavender, Spice, Gazelle, Lion, Peacock, oder Grace.

Stats

Wähle ein Set:

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

Moves

Du erhältst alle Basic Moves. Wähle 2 Skinner 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, wähle 1, 2 oder alle 3:

- Einer von ihnen ist dein Freund. Sag dem Spieler Hx+2.
- Einer von ihnen ist dein Geliebter. Sag dem Spieler Hx+1.
- Einer von ihnen ist in dich verliebt. Sag dem Spieler Hx-1.
- Allen anderen sag Hx=0.

Wenn die anderen dran sind:

- Egal was die anderen dir sagen, addiere bei jedem +1 oder -1 und schreibe den Wert neben den Charakter. Bei jedem ist es deine Entscheidung.

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, transgender oder androgyn.

Auffällige Kleidung, verschlissene Kleidung, luxuriöse Kleidung, Fetischkleidung oder Freizeitkleidung.

Markantes Gesicht, süßes Gesicht, fremdartiges Gesicht, niedliches Gesicht oder schönes Gesicht.

Lachende Augen, spöttische Augen, dunkle Augen, beschattende Augen, unruhige Augen, fesselnde Augen, strahlende Augen oder kühle Augen.

Starke Hände, ausdrucksstarke Hände, schnelle Hände, schwierige Hände oder eine ruhige Hand.

Schlanker Körper, durchtrainierter Körper, korpulenter Körper, unnatürlicher Körper, junger Körper oder üppiger Körper.

Ausrüstung

Du bekommst:

- 1 besondere Waffe
- 2 luxuriöse Ausrüstungsteile
- Zeug im Wert von 1-barter
- Kleidung passend zu deinem Look (Beschreibe es)

Entwicklung

Immer, wenn du mit einem ighlighteten 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 highlight

do something under fire

HARD highlight

go aggro; seize by force

HOT highlight

seduce or manipulate

SHARP highlight

read a sitch; read a person

WEIRD highlight

open your brain

SCHADEN

countdown

12

9 3 6

stabilisiert

- zerschlagen [-1cool]
- verkrüppelt [-1hard]
- entstellt [-1hot]
- gebrochen [-1sharp]

HX

helfen oder behindern; Ende der Sitzung

-SKINNER SPEZIAL

Wenn du und ein anderer Charakter Sex habt, wähle eins aus:

- Ihr bekommt beide auf den nächsten Wurf +1.
- Du bekommst auf den nächsten Wurf +1, der andere -1.
- Der Andere muss dir ein Geschenk im Wert von mindestens 1-barter geben.
- Du kannst den Move „Hypnotisieren“ auf den anderen anwenden, so als ob du 10+ gewürfelt hättest, auch wenn du den Move nicht gewählt hast.

ENTWICKLUNG

Erfahrung ○○○○⊕ > > **Entwicklung**

- du bekommst +1cool (max. cool+2)
- du bekommst +1cool (max. cool+2)
- du bekommst +1hard (max. hard+2)
- du bekommst +1sharp (max. sharp+2)
- du bekommst einen neuen Skinner Move
- du bekommst einen neuen Skinner Move
- erhalte 2 Aufträge (Beschreibe es) und *Schwarzarbeit*
- erhalte Anhänger (Beschreibe sie) und *Vermögen*
- 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

DER SKINNER

Selbst im Schmutz der Apocalypse World gibt es Essen, das nicht Tot am Spieß ist, Musik, die keine gekreischten Hymnen sind, Gedanken, die nicht von Angst durchzogen sind, Körper, die kein benutztes Fleisch sind, Sex der nicht brutal ist; Tanzen, das ist echt. Es gibt Momente, wo es mehr gibt als Gestank, Rauch, Wut und Blut.

Alles Schöne das wir in dieser schrecklichen, hässlichen Welt zurücklassen mussten, dies erhalten die Skinner. Werden sie es mit dir teilen? Was bietest du Ihnen dafür?

-SKINNER MOVES

- Atemberaubend** Du bekommst +1hot (max.hot+3).
- Verloren** Wenn du den Namen eines anderen in den maelstrom flüsterst, würfel +weird. Bei einem Erfolg kommt er zu dir, mit oder ohne eine wirkliche Erklärung, warum. Bei einer 10+ bekommst du auf den nächsten Wurf gegen ihn +1. Bei einem Misserfolg wird dir der MC 3 Fragen stellen; beantworte sie wahrheitsgemäß.
- Verschlagen und gnädig** Wenn du deine erwählte Kunstform ausübst – jede Handlung des Ausdrucks oder Kultur – oder, wenn du das Ergebnis einem Publikum vorführst, würfel +hot. Bei einer 10+ bekommst du 3. Bei 7-9 bekommst du 1. Du kannst je 1 ausgeben um eine Person aus dem Publikum zu benennen für die folgendes gilt:
- diese Person muss dich treffen
 - diese Person benötigt deine Dienste
 - diese Person liebt dich
 - diese Person muss dir ein Geschenk machen
 - diese Person bewundert deinen Gönner
- Bei einem Misserfolg, kannst du keinen Nutzen daraus ziehen, aber du erleidest auch keinen Schaden durch die verpasste Gelegenheit. Du zeigst einfach eine gute Show.
- Ein fesselnder Skinner** Wenn du ein Kleidungsstück ausziehst, egal ob dir selbst oder jemand anderem, kann niemand der es sieht etwas anderes tun, als dir zuzusehen. Du hast ihre absolute Aufmerksamkeit. Wenn du möchtest kann du einzelne Personen davon befreien, indem du sie benennst.
- Hypnotisieren** Wenn du mit jemandem allein einige Zeit verbringst, ist er auf dich fixiert. Würfel +hot. Bei 10+ erhältst du 3 Einfluss. Bei 7-9, 2 Einfluss. Um den Einfluss abzubauen kann er dies 1:1:
- dir etwas geben, was du willst
 - dir als Augen und Ohren dienen
 - kämpfen um dich zu beschützen
 - etwas tun, was du ihnen sagst
- NSC´s können sich nicht gegen dich wenden, solange du Einfluss auf sie hast. SC´s können stattdessen, wenn sie wollen, mit den Einfluss 1:1 folgendes tun:
- sich von den Gedanken an dich ablenken. Acting under fire.
 - Sich mit dem Gedanken an dich selbst inspirieren. Sie bekommen +1 auf den nächsten Wurf.
- Bei einem Misserfolg bekommt der Andere 2 Einfluss auf dich, unter den exakt gleichen Bedingungen.

HOLD

ANDERE MOVES

-SKINNER AUSRÜSTUNG

Du bekommst:

- Zeug im Wert von 1-barter
- Klamotten passend zu deinem Aussehen (Beschreibe es)

Besondere Waffen (wähle 1):

- Ärmelpistole [2 Schaden, nah, nachladen, laut]
- verzierter Dolch [2 Schaden, Nahkampf, wertvoll]
- versteckte Messer [2 Schaden, Nahkampf, unbegrenzt]
- verziertes Schwert [3 Schaden, Nahkampf, wertvoll]
- antike Pistole [2 Schaden, nah, nachladen, laut, wertvoll]

luxuriöse Ausrüstungsteile (wähle 2):

- antike Münzen (abgegriffen, wertvoll) Geschliffen für Löcher mit Schmuck.
- Brille (getragen, wertvoll) Du kannst sie benutzen, um deine Sehschärfe zu verbessern [+1sharp]. Aber wenn du das tust, und sie nicht trägst, erhältst du -1sharp.
- Wunderschöner, langer Mantel (getragen, wertvoll)
- spektakuläre Tätowierungen (dauerhaft)
- Haut- und Haar-Pflegeset (benutzt, wertvoll)
- Seifen, Puder, Schminke, Cremes, Salben. Du kannst es benutzen um +1hot für den nächsten Wurf zu bekommen.
- Ein Haustier (wertvoll, lebendig) Such dir selbst aus was und beschreibe es.

AUSRÜSTUNG & BARTER

-BARTER

Wenn du jemand wohlhabendem eine Rechnung für deine Dienste ausstellen willst: *1 Barter ist die angemessene Bezahlung für: eine Nacht mit intimer Gesellschaft, einen Abend oder ein Wochenende Unterhaltung für eine Gruppe (ohne anfassen), eine geringfügige Beschäftigung für einen Monat als belebende Person in einem Hold.*

1-Barter wird deinen Lebensunterhalt für einen Monat decken, wenn dein Geschmack nicht zu exquisit ist.

Als einmalige Ausgabe und immer abhängig von der Verfügbarkeit, ist 1-Barter auch das folgende Wert: *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, ein Jahrestribut an einen Kriegsherr, einen Monat Wartung und Reparatur für ein gut genutztes Hochleistungs-Fahrzeug, die Bestechungsgelder, Gebühren oder Geschenke, die notwendig sind, um dich in die Gegenwart von fast jedem zu bringen.*

Für besseres Zeug wirst du wahrscheinlich gesonderte Vereinbarungen treffen müssen. Du kannst nicht einfach in einem Hardhold herumlaufen und dort mit irgendwelchem Zeug herumwedeln in der Hoffnung, dafür ohne Ende Hightech und Luxuszeug zu finden.