

# Der Gevatter – Eine Kompendiumklasse für Dungeon World

## Bedingung und Startspielzüge

*Wenn Du den Thron des Gevatters für Dich beansprucht hast und nun den Titel des Gevatters trägst, dann kannst Du beim nächsten Stufenaufstieg wählen, diesen Spielzug zu erhalten:*

### Die Sammlung des Gevatters

Wenn Du eine Seele auf den Weg ins Unterreich schickst, nimm einmalig +1 für Deinen nächsten Spielzug. Beschreibe bei Deinem nächsten Spielzug, wie Dir die gesammelte Seele dabei hilft.

## Weiterführende Spielzüge

*Sobald Du diesen Spielzug beherrschst, zählen die folgenden Spielzüge als Klassenspielzüge für Dich. Du kannst sie beim Stufenaufstieg wählen:*

---

### Der Blick des Gevatters

Wenn Du Dich in den Kampf begibst, dann würfle +WE:

- 10+:** Du hast eine Vorahnung von einer Kämpferin, die nach dem Kampf noch leben wird, und einer, die in diesem Kampf sterben wird. Erkläre, wie diese Vorahnung aussieht und wen sie betrifft. Die SL wird Deine Vorahnung wahrwerden lassen, solange das auch nur im Entferntesten möglich ist.
- 7–9:** Benenne eine Kämpferin, die nach dem Kampf noch leben wird, oder eine, die sterben wird. Benenne NSCs, keine SCs. Die SL wird Deine Vorahnung wahrwerden lassen, solange das auch nur im Entferntesten möglich ist.
- 6-:** Du siehst Deinen eigenen Tod voraus und erhältst für den Rest des Kampfes dauerhaft -1.

### Die Empathie des Gevatters

Wenn Du eine Seele genau betrachtest, dann wähle 1:

- Du erkennst, was diese Seele wirklich will.
- Du siehst eine quälende Erinnerung dieser Seele.
- Du enthüllst eine Wahrheit, die sie verbirgt.

Die SL wird Dir für NSCs sagen, was Deine Betrachtung ergibt. Für SCs erzählt die Spielerin, was Du in der Seele der SC siehst.

### Die Missgunst des Gevatters

Wenn Du von einem beseelten Wesen angegriffen wirst und es für unwürdig erachtest, dann würfle +WE:

- 10+:** Du entkommst dem Angriff, beschreibe eindrucksvoll, wie Deine mystischen Kräfte Dich beschützen. Wenn Du den Angriff auf die Angreiferin zurückwirfst, beschreibe den grausamen Schmerz, den diese Demonstration Deiner Missgunst verursacht. Jede Mitspielerin, die beschreibt, wie sich ihre Meinung von Deinen Kräften deutlich verschlechtert, erhält 1 XP.
- 7-9:** Deine Rüstung gegen die unwürdige Gegnerin erhöht sich um 1 bis zum Ende des Kampfes – nicht kumulativ. Die Unwürdige erleidet den Schaden, den Deine Macht und Rüstung zusammen absorbiert.
- 6-:** Du erleidest den Schaden und die SL führt einen Spielzug aus.

### Die Befragung des Gevatters

Wenn Du anwesend bist, während eine Seele auf den Weg ins Unterreich aufbricht, und versuchst sie zu befragen, dann würfle +CH:

- 10+:** Du kannst die Seele für den Moment aufhalten, um mit ihr zu sprechen. Nimm einmalig +1 für Deine Befragung, wenn Du beschreibst, wie sich die Seele währenddessen für andere sichtbar manifestiert.
- 7-9:** Wie 10+, aber Du musst der Seele einen letzten Gefallen tun. Die SL sagt Dir welchen.
- 7+:** Nachdem Du die Antwort gehört hast, entscheide, ob Du die Aufnahme der Seele in das Unterreich befürwortest oder ablehnst. Eine SC erhält einmalig +1, wenn Du Dich gegen ihre Aufnahme aussprichst, und einmalig -1, wenn Du ihre Aufnahme befürwortest.