

Regelwerk

Das Würfeln:

Bei diesem Regelwerk muss der Spieler bei jeder Aktion die er durchführen will, mit einem 20-seitigen Würfel, darauf würfeln. Das heißt möchte ein Spieler beispielsweise irgendwo hochklettern, muss er darauf würfeln.

Wenn wir das Beispiel des Kletterns hernehmen dann sehen wir im Charakterbogen (*dazu weiter unten mehr*), dass in Klammer daneben folgendes steht: KK/KK/GE (*Körperkraft/Körperkraft/Geschicklichkeit*); Dies sind die Elemente, sprich Werte, auf die ein Spieler würfeln muss, um die gewünschte Aktion durchführen bzw. schaffen zu können. Diese Elemente und deren Werte finden wir auf der ersten Seite links des Charakterbogens (*zu dessen Werte unten mehr*). Das heißt zusammengefasst: Möchte ein Spieler auf ein Dach klettern so muss er auf alle 3 Werte einmal würfeln, einmal auf KK, noch einmal auf KK und einmal auf GE. Besteht er alle 3 Würfe so kann er die Aktion sauber durchziehen. Sollte der Spieler einen oder mehrere Würfe nicht schaffen, so bleibt es meist dem Spielleiter überlassen, ob dieser die Aktion als geschafft genehmigt oder eventuell auch Folgen ausspricht.

Ein Wurf gilt dann als geschafft sobald das gewürfelte Ergebnis kleiner ist als der Wert auf den man würfelt.

Das heißt, das Beste was man würfeln kann ist eine 1 (*kritischer Erfolg*) und das Schlechteste ist eine 20.

Beispiel: Tim möchte auf ein Dach klettern. Er hat für die benötigten Elemente folgende Werte: -KK (*Körperkraft*): 10

-GE (*Geschicklichkeit*): 11

Er würfelt nun mit dem 20 Seitigen Würfel zuerst auf gegen den Wert 10 von KK und würfelt eine 8. Das heißt er hat den ersten Wurf bestanden. Folgend wirft er das zweites Mal (*immer noch auf KK*) und würfelt eine 11. Das heißt er hat den Wurf nicht geschafft. Trotzdem muss er noch das dritte und letzte Mal würfeln. Und zwar gegen den Wert 11 von GE. Er würfelt eine 7. Das heißt er hat den Wurf geschafft.

Endergebnis: 2 auf 3 Würfe geschafft. Der Spielleiter entscheidet aufgrund der Situation in der Geschichte die Aktion als erfolgreich zu genehmigen. Tim steht nun auf dem Dach.



Managed by Ciucci

T.B.A.R.S

Das Ausgleichen beim Würfeln:

Wir haben bereits gelernt wie man richtig auf Talente würfelt. Nun sehen wir wofür die Werte neben den Talenten zu benutzen sind. Und zwar kann man diese zum ausgleichen benutzen, sollte man einen Wurf nicht schaffen. Das heißt um auf das Beispiel weiter oben zurückzukommen, hatte Tim den zweiten Wurf nicht geschafft.

Jetzt hat Tim auf das Talent klettern anfangs aber 3 Punkte verteilt. So kann er davon 1 Punkt zum Ausgleichen verwenden um den Wurf trotzdem zu schaffen. Diese Punkte zum Ausgleichen kann man insgesamt für alle 3 Würfe benutzen. Das heißt Tim hätte theoretisch für seinen dritten Wurf noch 2 von seinen 3 Punkten zum Ausgleichen über.

Diese 3 Punkte kann ein Spieler bei jeder Probe verwenden.

Charakterbezogene Dinge:

Auf jeder Seite, **außer auf der Ersten und „Körperliches“**, hat man 10 Punkte zur Verfügung um diese frei auf alle Talente verteilen zu können. Dabei starten alle Talente bei 0. Es kann sein, dass Spieler aufgrund ihrer Berufe Bonuspunkte zum Verteilen bekommen, oder ihre Werte bereits höher sind. Dabei ist zu beachten, dass es ab einem bestimmten Wert mehr Punkte kostet, diesen zu erhöhen (*wie in der unteren Tabelle dargestellt*).

Anders ist es bei den Elementen auf der 1. Seite links. Diese starten alle bei 8, außer sie sind aufgrund eines Berufes erhöht. Die Spieler können auf den Elementen auf der 1. Seite links insgesamt 13 Punkte frei verteilen. (*Unter Berücksichtigung der unteren Tabelle*)

Wieder etwas anders ist es bei den Körperlichen Talenten. Wie wir bereits im Charakterbogen sehen können wir dort 15 Punkte verteilen. (*Unter Berücksichtigung der unteren Tabelle ->immer Normale Talente*)

Folgende Tabelle zeigt wie viel es kostet um die Werte zu steigern. (*Ab einen Wert heißt, dieser Wert zählt noch für die vorherige Punkteklasse*)

	Ab einen Wert von 8	Ab einen Wert von 13	Ab einen Wert von 15
Elemente	Kosten pro Punkt: 1	Kosten pro Punkt: 5	Kosten pro Punkt: 10
	Ab einen Wert von 0	Ab einen Wert von 4	Ab einen Wert von 10
Waffentalente	Kosten pro Punkt: 2	Kosten pro Punkt: 4	Kosten pro Punkt 10
	Ab einen Wert von 0	Ab einen Wert von 6	Ab einen Wert von: 10
Normale Talente	Kosten pro Punkt: 1	Kosten pro Punkt: 2	Kosten pro Punkt: 5

Für Beispiele der Verteilung der Punkte im Charakterbogen bitte nehmen sie die Überprüfungstabelle zur Hand (**und aktivieren sie die Makroeinstellungen sobald beim Öffnen die Meldung erscheint!!!**) oder drücken Sie folgende Kombination: ALT+F11;



Managed by Ciucci



→ Elemente der 1. Seite rechts:

Die Elemente auf der ersten Seite rechts werden wie folgt errechnet:

Angriff Nahkampf (ATN):	$(GE \cdot 0.7 + KK \cdot 0.3)$ [ab 0.5 aufrunden]
Parade (PA):	$(AU \cdot 0.4 + KK \cdot 0.6)$ [ab 0.5 aufrunden]
Angriff Distanz (ATD):	$(GE \cdot 0.7 + MB \cdot 0.1)$ [ab 0.5 aufrunden]
Lebensenergie:	Startet immer bei 100

→ Berufe:

Wie bereits oben angesprochen kann der ausgewählte Beruf eines Spielers seine Werte verändern. Hier eine Liste zum Zuordnen der Berufe und mit den entsprechenden Werten:

<u>Handwerkliche Berufe:</u>	GE=12; KK=10	(+20 Extrapunkte auf Körperliche Talente)
<u>Militärische Berufe:</u>	KK=11; GE=11	(+30 Extrapunkte auf Waffentalente)
<u>Sozial Interaktive Berufe:</u>	IN=10; CH=12	(+20 Extrapunkte auf Soziale Talente)
<u>Kulturell-mythische Berufe:</u>	MB=12; CH=10	(+20 Extrapunkte auf Soziale Talente)

Sollte ein Beruf gewählt werden welcher nicht in der obigen Liste einzuordnen ist muss der Spielleiter selber entscheiden welche Werte dem Spieler zu erhöhen.

Kampfbezogene Dinge:

Wenn die Spieler eine Waffe bekommen, sollten sie diese mit Hilfe des Spielleiters in die dafür vorgesehene Tabelle im Charakterbogen eintragen. Das Beispiel unter dieser Tabelle im formatierten Charakterbogen sollte alles erklären, wie man die Waffen eintragen sollte. In Kampfsituationen müssen die Spieler die Tabelle zur Hand nehmen und entweder auf ATN oder ATD würfeln. Dabei können sie die Werte, die sie neben den Waffentalenten geschrieben haben (z.B.: Schusswaffen Pistole Wert 5) zum Ausgleichen benutzen.

Bei Wurfaffen müssen die Spieler 1x auf ATN würfeln und dann noch 1x auf das Talent Werfen. Sie dürfen Dabei die Punkte, die sie auch Werfen haben zum ausgleichen benutzen.

Bei Prügeleien müssen die Spieler auf Ring und Faustkampf würfeln (ATN/GE/KK). Wenn sie den Wurf bestehen schlagen sie zu sonst verfehlen sie. Der Schaden beträgt bei einem Treffer 1 W6.



Managed by Ciucci

T.B.A.R.S

Waffenwerte:

(Excel Tabelle mit Werte der Gegner)

Ring und Faustkampf:	Normaler Parade	1 W6 Schaden
Schraubenzieher:	-4 Parade	1 W6 +2 Schaden
Taschenmesser:	-3 Parade	2 W6 +2 Schaden
Metallrohr:	+2 Parade	1 W6 +4 Schaden
Tischbein(Holz):	+2 Parade	1 W6 +3 Schaden
Holzstock:	+1 Parade	1 W6 +2 Schaden
Zerbrochene Flasche(Glas):	-3 Parade	1 W6 +3 Schaden
Bogen:	-6 Parade	Nähe: 2 W6 +6 Schaden Mittel: 3 W6 +3 Schaden
Pistole:	-5 Parade	3 W6 +5 Schaden
Gewehr:	-4 Parade	4 W6 +5 Schaden
Schrotflinte:	-4 Parade	Nähe: 5 W6 +5 Schaden Mittel: 2 W6 +4 Schaden



Managed by Ciucci

T.E.A.R.S