

Tricube Tales: Die Zusammenfassung

v1.0

Heilen

Wenn du ein *Gebrechen* und eine *Besonderheit* hast, die dieses *Gebrechen* lindern kann:

- Ist das *Gebrechen* temporär, gib einen *Karma*-Punkt aus, und entferne das *Gebrechen*.
- Ist das *Gebrechen* permanent, reduziere dein maximales *Karma* um eins, und entferne das *Gebrechen*.

Aufsteigen

Ungefähr alle 1-3 Sitzungen, steige ein Level auf, und wähle eins:

- Wähle eine neue *Besonderheit* oder eine *Marotte*.
- Wandle ein *Gebrechen* in eine *Marotte* um.
- Nur jedes zweite Level: Erhöhe deine maximale *Courage* oder *Karma* um 1, auf maximal 6.

Detailliert kämpfen

Wenn du einen Kampf in mehreren Runden ausspielst, vergebe für jeden Gegner *Aufwand*-Punkte (Standard: 1).

Entscheide eine Reihenfolge, und jede Runde:

- *Handle*, um die Gegner anzugreifen.
- *Handle*, um dich gegen die Gegner zu verteidigen.

Gelingt dir eine *Handlung*, verliert der Gegner einen *Aufwand* pro Würfel gleich oder höher der Schwierigkeit. Misslingt deine *Handlung*, verlierst du einen *Courage*.

Karma gewinnen

Wenn du vor einer *Handlung* ankündigst, eine *Marotte* einzubringen, oder wenn du zu Beginn einer *Handlung* verpflichtet wirst, ein *Gebrechen* einzubringen:

- Erhöhe die Schwierigkeit der *Handlung* um 1, auch höher als 6.

Gelingt dir die *Handlung*, erhältst du wahlweise einen *Karma*-Punkt oder einen *Courage*-Punkt zurück. Wenn dir die *Handlung* nicht gelingt, erhalte ein *Karma* zurück.

Komplikationen in Kauf nehmen

Wird dir angeboten, eine Komplikation in der Geschichte in Kauf zu nehmen, und du akzeptierst die Komplikation:

- *Handelst* du, aber hast noch nicht gewürfelt: Erhöhe die Schwierigkeit um 1 (auch über 6), und erhalte einen *Karma*-Punkt.
- Wenn du nicht *handelst*, erhältst du einen *Karma*-Punkt zurück.

Verlieren

Wenn deine *Courage* auf 0 sinkt, bist du besiegt und kannst in dieser Szene nicht mehr handeln. Dein Gegner entscheidet über dein Schicksal.

Wenn die aktuelle Szene vorbei ist:

- Du trittst wieder in das Spiel ein.
- Du erhältst ein *Gebrechen*, das dein Gegner vorgibt. Hast du durch einen kritischen Fehlschlag verloren, wird das *Gebrechen* permanent.
- Du erhältst alle deine *Courage* zurück.

Ausscheiden

Wenn du dein drittes *Gebrechen* erhältst, scheidest du permanent aus dem Spiel aus.

Werden deine *Gebrechen* *geheilt*, so dass du wieder weniger als drei *Gebrechen* hast, kannst du wieder in das Spiel eintreten.

Tricube Tales 4 © 2019 by Richard Woolcock, CC BY 3.0
Zusammenfassung: 2021 Florian Büther, CC BY 3.0

Charakterbogen

Charaktere haben die folgenden Bestandteile:

1. Name
2. Archetypus, bestehend aus:
 - Eigenschaft: agil, stark, oder clever
 - Konzept
3. Besonderheit (1x bei Erschaffung)
4. Marotte (1x bei Erschaffung)
5. Gebrechen (0x bei Erschaffung)
 - wie Marotte, aber vom Spielleiter eingesetzt
6. Courage-Punkte (3/3 bei Erschaffung, max. /6)
7. Karma-Punkte (3/3 bei Erschaffung, max. /6)

Zusätzlich benötigt ihr Aufwands-Punkte als *Courage* der Gegner.

Aktionen

Handeln

Wenn du einer relevanten Herausforderung gegenüberstehst, lege die Schwierigkeit von 4 bis 6 fest (Standard: 5), und würfle:

- **3W6**, wenn die *Handlung* zu deiner *Archetypus-Eigenschaft* passt,
- **2W6**, wenn du nicht die passende *Eigenschaft* hast, sie aber zu *Konzept* oder *Besonderheiten* passt,
- **1W6**, wenn dir weder deine *Besonderheiten* noch dein *Archetypus* helfen können.

Vergleiche deine Würfel mit der Schwierigkeit:

- Ist mindestens ein Würfel **gleich oder höher** der Schwierigkeit, gelingt die Aktion. Sind mehrere Würfel gleich oder höher, erlangst du einen außerordentlichen Erfolg.
- Sind alle Würfel niedriger, schlägt deine Aktion fehl. Zeigen alle Würfel eine 1, erleidest du einen außerordentlichen Fehlschlag. Je nach Tätigkeit verlierst du bis zu 1 *Courage*, oder 2 bei außerordentlichem Fehlschlag.

Glänzen

Wenn du eine *Besonderheit* hast, mit der du etwas Wichtiges bemerkst, einen Vorteil erlangst, oder etwas Besonderes leistest, kannst du dies ohne Würfeln tun.

- Wenn dir die *Besonderheit* bei einer *Handlung* hilft: Entscheide dich nach dem Würfeln, ob du die Schwierigkeit um 1 senken und ein *Karma*-Punkt ausgeben willst.
- Wenn du außerhalb einer *Handlung* *glänzt*, aber du dabei einen wichtigen Einfluss auf die Geschichte nimmst, gib zusätzlich ein *Karma*-Punkt aus.

Freunde unterstützen

Wenn du eine passende *Besonderheit* hast, kannst du einen Freund bei einer *Handlung* unterstützen. Gib dafür einen *Karma*-Punkt aus.

Dein Freund kann während in seiner *Handlung* dann nicht mehr *glänzen*.