





TALES FROM THE **LOOP**



ARTEN VON SZENEN

Alltag:	Vorstellung der Kinder
Mysterium:	Einführung des Mysteriums
Mysterium:	Ärger
Mysterium:	Nachforschungen
Alltag:	Ärger
Alltag:	Geschichte
Alltag:	Erholung
Mysterium:	Der Wendepunkt
Mysterium:	Showdown
Alltag:	Erfahrung & Veränderung

SCHAUPLATZ

Enthält	Hinweise
und/oder	möglichen Ärger (könnte Würfelwurf erfordern).
und/oder	definitiven Ärger (erfordert Würfelwurf).

HINWEISE

Ein Hinweis offenbart etwas über das Mysterium, wie zum Beispiel:

wohin man als nächstes gehen soll.	was passieren wird.
wer an der Sache beteiligt ist.	wo man Informationen finden kann.
was passiert ist.	wie man das Problem löst.
wie man eine Maschine bedient.	was die Kinder bedroht.
wie man mit einer Kreatur kommuniziert.	

ZUSTÄNDE

Wähle EINEN, wenn dir ein Wurf misslingt oder du einen Wurf strapazierst:

Aufgebracht	-1
Verängstigt	-1
Erschöpft	-1
Verletzt	-1

GEBROCHEN > AUTOMATISCHER FEHLSCHLAG BEI ALLEN WÜRFEN
(tritt ein, sobald man einen Zustand erleidet, nachdem die übrigen vier Zustände bereits markiert wurden)

ERHOLUNG

Erholung erfordert physische oder geistige Nähe.

im Geheim-versteckt:	zwei oder mehr Kinder zusammen (Erholung von allen Zuständen)
beim Anker:	Alltagsszene mit NSC (Erholung von allen Zuständen)
ANFÜHREN-Wurf:	Szene mit einem anderen Kind (Erholung von einem oder mehreren Zuständen)

WÜRFELN

Spieler werfen Würfel, wenn ihre Kinder Ärger bewältigen müssen. Eine Sechsen bedeutet einen Erfolg.

ATTRIBUT + FERTIGKEIT: Grundmenge an Würfeln für Wurf

Addiere Boni vor dem Würfelwurf

nutze Ikonischen Gegenstand:	+2 (wenn anwendbar)
nutze Gegenstand:	+1 bis +3 (wenn anwendbar)
Hilfe von anderem Kind:	+1 (Helfende/r ist ebenfalls an Ergebnis gebunden)
Hilfe durch ANFÜHREN-Fertigkeit:	+Würfel aus dem Würfelvorrat
Hilfe durch Bonuseffekt:	+1 (wenn vorangegangener Wurf diesen begünstigt)

Erforderliche Sechsen je nach Schwierigkeit:

Normal	1
Extrem schwierig	2
Fast unmöglich	3

NSC, Maschinen oder Kreaturen können eine Sonderattributs-Schwierigkeit zwischen 1 und 3 haben. Dies gibt an, wie viele Erfolge nötig sind, um den NSC zu überwinden, wenn das Sonderattribut zutrifft.

Würfelwürfe anpassen:

Wurf strapazieren:	Wirf alle Würfel erneut (nicht die Sechsen). Kind erleidet einen Zustand. Nur einmal pro Wurf.
Stolz nutzen:	Automatischer Erfolg oder 1 zusätzlicher Erfolg. Darf nach einem misslungenen Wurf oder strapazierten Wurf genutzt werden. Nur einmal pro Mysterium.
Glückspunkt einsetzen:	Wirf alle Würfel erneut (nicht die Sechsen). Darf nach einem misslungenen Wurf genutzt werden. Nur einmal pro Wurf.

ERFOLG > Das Kind bewältigt den Ärger

Bonuseffekte kaufen:	bekomme mehr, als du eigentlich beabsichtigt hattest (nutze überschüssige Sechsen über der Schwierigkeit)
----------------------	---

FEHLSCHLAG > Etwas geht schief ...

Die Spielleiterin entscheidet, was passiert:

Kind erleidet einen Zustand
Ärger eskaliert
eine Komplikation tritt auf
neuer Ärger entsteht



ATTRIBUTE UND FERTIGKEITEN

HERZ:

Freunde finden, die richtigen Leute kennen, lügen und überzeugen

ANFÜHREN Freunde dazu bringen, zusammenzuarbeiten, einem Kind helfen, sich von Zuständen zu erholen

Bilde einen Würfelvorrat für zukünftigen Ärger:
 1 Erfolg: 2 Würfel
 2 Erfolge: 4 Würfel
 3 Erfolge: 6 Würfel

Diese werden von diesem Spieler für die Würfe anderer Kinder vergeben, die seinen Ratschlägen zuhören können.

CHARME schmeicheln, lügen, sich mit jemandem anfreunden und andere dazu bringen, zu tun, was man will

KONTAKT die richtige Person kennen und erreichen

KÖRPER:

springen, laufen, kämpfen, anschleichen und klettern

BEWEGEN hoch klettern, balancieren, rennen

KRAFT schwere Dinge heben, kämpfen, körperliche Belastung aushalten

SCHLEICHEN verstecken, schleichen, stehlen

TECHNIK:

Technologie verstehen, programmieren, Schlösser öffnen, Dinge bauen

PROGRAMMIEREN Computerprogramme und elektronische Geräte erstellen und manipulieren

RECHNEN wissen, wie technische Objekte funktionieren und wie man sie benutzt oder beschädigt.

TÜFTELN Maschinen und andere mechanische Gegenstände bauen und manipulieren

VERSTAND:

Schwachstellen finden, Menschen, Situationen und Kreaturen verstehen, Rätsel lösen, Hinweise deuten

BEGREIFEN die richtigen Informationen haben oder in der Schulbibliothek oder an einem ähnlichen Ort finden

EINFÜHLEN herausfinden, was eine Person/ein Tier/einen empfindsamen Roboter oder Androiden bewegt und wie man ihre/seine Schwäche findet
Erfolg: Stelle zwei Fragen.

UNTERSUCHEN versteckte Objekte finden, Hinweise verstehen, Rätsel lösen oder Ort/Situation überblicken
Erfolg: Stelle zwei Fragen.

PROBLEME DER KINDER

Die Spielleiterin sollte Kindern Ärger einhandeln, der mit ihren Problemen zu tun hat.

Wird ein Problem gelöst, wählt der Spieler für die nächste Sitzung ein neues.

KIND GEGEN KIND

Die Spielleiterin entscheidet, welche Fertigkeit genutzt wird. Alle Kinder würfeln.

Alle beteiligten Kinder dürfen ihre Würfe strapazieren.

ERFOLG > Wer hat gewonnen?

Das Kind mit den meisten Erfolgen gewinnt.

GLEICHSTAND > Wenn es keinen Gewinner gibt ...

Jedes Kind darf Zustände markieren. Jeder Zustand verleiht einen zusätzlichen Erfolg.

Herrscht dann immer noch Gleichstand, unterbricht etwas die Situation.

GROSSER ÄRGER

In einem entscheidenden Moment während eines Mysteriums müssen die Kinder evtl. einen Plan schmieden und den Ärger gemeinsam bewältigen:

1. Was auf dem Spiel steht

Die Spielleiterin erklärt, was auf dem Spiel steht.

2. Bedrohungsstufe

Die Spielleiterin gibt die Bedrohungsstufe vor. Dies ist die Gesamtzahl der Erfolge, welche die Gruppe gemeinsam erreichen muss, um den Ärger zu bewältigen.

Normal	2 x Anzahl der Kinder
Extrem schwierig	3 x Anzahl der Kinder
Fast unmöglich	4 x Anzahl der Kinder

3. Einen Plan schmieden

Die Kinder entscheiden, was sie tun möchten, vereinbaren, welche Fertigkeit jeder von ihnen einsetzt und in welcher Reihenfolge sie dann handeln, um ihren Wurf abzulegen.

4. Die Szenen ausspielen

Jedes Kind handelt der Reihenfolge entsprechend und würfelt für seine Aktion.

Erfolge zählen zum Erreichen der Bedrohungsstufe hinzu.

Zusätzliche Erfolge dürfen für Bonuseffekte verwendet werden, zählen aber weiterhin zum Erreichen der Bedrohungsstufe hinzu.

Wenn dafür genügend Zeit ist, darf ein Kind seine Aktion stattdessen nutzen, um auf **ANFÜHREN** zu würfeln, um einen Würfelvorrat zu bilden und den anderen zu helfen (diese Erfolge zählen nicht zum Erreichen der Bedrohungsstufe hinzu).



5. Ergebnis

Sobald alle Szenen vorbei sind, vergleiche die Summe aller Erfolge mit der Bedrohungsstufe.

Erreicht oder übersteigt die Bedrohungsstufe: **Erfolg**

Erreicht Bedrohungsstufe nicht, aber die Hälfte oder mehr: **Kompromiss**

Weniger als die Hälfte der Bedrohungsstufe: **Gescheitert**

Erfolg: Die Kinder bewältigen den Ärger. Zusätzliche Erfolge dürfen für Bonuseffekte genutzt werden.

Kompromiss: Die Kinder dürfen Zustände markieren, um die Bedrohungsstufe zu erreichen. Jeder markierte Zustand (alle Kinder zählen) addiert je 1 Erfolg. Wenn die Kinder auf diese Weise die Bedrohungsstufe erreichen, erreichen sie ihr Ziel teilweise.

Gescheitert: Die Kinder scheitern und erleiden die Konsequenzen des Großen Ärgers.

EINEN GEGENSTAND BAUEN (MITTELS TÜFTELN ODER PROGRAMMIEREN)

Erfolg erschafft einen Gegenstand mit einem Bonus von +1. Beispiele für mögliche Voraussetzungen:

ein bestimmter Gegenstand

erfolgreich **RECHNEN**

erfolgreich **BEGREIFEN**

erfolgreich **TÜFTELN**

viel Zeit

neues Werkzeug

BONUSEFFEKTE (JE EINER PRO ZUSÄTZLICHEM ERFOLG)

Derselbe Bonuseffekt darf mehrmals gekauft werden, doch die maximalen Bonuswürfel insgesamt betragen +3.

ANFÜHREN

Heile einen zusätzlichen Zustand.

Heile einen deiner eigenen Zustände.

BEGREIFEN

Du erhältst zusätzliche Informationen sowie +1 für einen Wurf, wenn du die Informationen verwendest.

BEWEGEN

Gib einem anderen Kind einen Bonus von +1 (wenn dessen Wurf mit diesem zusammenhängt).

Du beeindruckst jemanden.

Du wirst nicht entdeckt.

CHARME

Sie glaubt dir auch weiterhin.

Du hast eine dauerhafte Beziehung aufgebaut.

Sie wird Risiken eingehen, um dir zu helfen.

Sie wird versuchen, andere davon zu überzeugen, dir zu glauben.

Sie ist verängstigt, verwirrt oder beeindruckt.

Sie schwärmt für dich.

EINFÜHLEN

Stelle eine zusätzliche Frage und erhalte +1 für einen Wurf, wenn du die Informationen verwendest.

KONTAKT

Der Kontakt hat die richtigen Werkzeuge dabei.

Der Kontakt kann einen deiner Zustände heilen.

Der Kontakt bringt weitere Leute mit, die bereit sind zu helfen.

Du brauchst nicht würfeln, um den Kontakt während dieses Mysteriums wieder zu erreichen.

Der Kontakt weiß etwas Wichtiges.

Du darfst den Kontakt einmal als Gegenstand mit einem Bonus von +1 nutzen.

KRAFT

Gib einem anderen Kind 1 Erfolg.

Beeindrucke, erschrecke oder demütige jemanden.

Halte deinen Gegner fest.

Nimm deinem Gegner etwas ab.

Dein Gegner wird bewusstlos geschlagen.

Du brauchst nicht zu würfeln, um später den gleichen Ärger zu bewältigen.

RECHNEN

Stelle eine zusätzliche Frage und erhalte +1 für einen Wurf, wenn du die Informationen verwendest.

SCHLEICHEN

Gib einem anderen Kind 1 Erfolg.

Du findest etwas Unerwartetes.

TÜFTELN / PROGRAMMIEREN (BAUEN)

Das Ding ist widerstandsfähiger als erwartet. Addiere +1 auf den Bonus.

Das Ding kann mehr als erwartet. Addiere +1 auf den Bonus.

Das Ding ist unauffälliger als erwartet. Addiere +1 auf den Bonus.

TÜFTELN / PROGRAMMIEREN (MANIPULIEREN)

Gib einem anderen Kind einen Bonus von +1 (wenn dessen Wurf mit diesem zusammenhängt).

Du brauchst nicht zu würfeln, um später den gleichen Ärger zu bewältigen.

Es gelingt dir schnell.

Es gelingt dir leise.

Du erhältst neue oder unerwartete Informationen.

Du gibst an.

UNTERSUCHEN

Stelle eine zusätzliche Frage und erhalte +1 für einen Wurf, wenn du die Informationen verwendest.

