

TTT 2 Tadir – Rollen + Erklärung

Vorwort:

Dieser Guide enthält Informationen zu allen Rollen des TTT 2 by Tadir Workshop, sowie eine Erklärung und mögliche Strategien der Rollen. Anschließend werden noch Tipps zu allgemeinen Dingen gegeben

Team Innocent

Innocent:

- Team: **Innocent**
- Vorkommen ab: Immer
- Maximale Anzahl: Unbegrenzt
- Besonderheiten: Keine

Der Innocent besitzt keine speziellen Fähigkeiten. Seine Aufgabe ist es zu überleben und die nicht Innocent Spieler zu identifizieren. Da du wenig Angaben über andere Spieler hast solltest du genau beobachten, was vor sich geht.

Survivalist:

- Team: **Innocent**
- Vorkommen ab: 7 zu 15%
- Maximale Anzahl: 1
- Besonderheiten: Shop mit 1 Credit

Der Survivalist gehört den Innocents an, hat aber einen Shop mit der er einen Einkauf machen kann. Da der Shop mit dem Detective/Sniffer übereinstimmt, kann er sich mittels diesem bei ihm confirmen.



Spectre:

- Team: **Innocent**
- Vorkommen ab: 6 zu 15%
- Maximale Anzahl: 1
- Besonderheiten: Wiedergeburt, wenn der Mörder stirbt

Der Spectre besitzt gegenüber dem Innocent die Besonderheit, dass er wiederbelebt wird, wenn sein Mörder stirbt. **WICHTIG:** Ein wiederbelebter Spectre darf nicht reden und wird weiterhin als tot behandelt. Da der Spectre beim Spectaten eventuell Informationen gesammelt hat, kann er diese nutzen, um andere Teams auszuschalten.



Sniffer

- Team: **Innocent**
- Vorkommen ab: 8
- Maximale Anzahl: 1
- Besonderheiten: Innocent Shop

Der Sniffer ersetzt den Detective aus dem normalen TTT. Er ist für alle klar durch seinen blauen Balken im Scoreboard zu erkennen. Zudem verfügt er über einen Shop und 1 Credit. Versuche die anderen Innocents anzuführen.



Team Traitor:

Traitor:

- Team: **Traitor**
- Vorkommen: Immer
- Maximale Anzahl: IdR spawnt jeder 4. Spieler als Team Traitor
- Besonderheiten: Traitor Shop (Creditzahl hängt von Anzahl der Traitor ab)

Als Traitor ist es dein Ziel, alle anderen Teams auszuschalten, um zu gewinnen. Nutze dazu deinen Traitorshop, um Items zu kaufen. Sterben genug Spieler, erhältst du neue Credits

Mesmerist:

- Team: **Traitor**
- Vorkommen: Ab 6
- Maximale Anzahl: 1
- Besonderheiten: Kann eine Leiche als **Thrall** wiederbeleben

Als Mesmerist ist dein Ziel genau wie der Traitor, andere Teams aktiv auszuschalten. Du bist zusätzlich in der Lage mit einem Traitor-Defibrillator eine Leiche zu einem **Thrall** wiederbeleben. Dieser Spieler wird Teil deines Teams und verfolgt somit die gleichen Ziele



Thrall:

- Team: **Traitor**
- Vorkommen: X
- Maximale Anzahl: X
- Besonderheiten: Wiederbelebt durch den **Mesmerist**

Als Thrall bist du einem Traitor gleichzusetzen. **WICHTIG:** Ein wiederbelebter Thrall darf nicht reden und wird weiterhin als tot behandelt.

Shanker:

- Team: **Traitor**
- Vorkommen: Ab 7
- Maximale Anzahl: 1
- Besonderheiten: Messer

Als Shanker bist du ein Traitor ohne Shop. Dafür besitzt du ein Messer, mit dem du jeden Spieler sofort töten kannst



Glutton:

- Team: **Traitor**
- Vorkommen: Ab 6
- Maximale Anzahl: 1
- Besonderheiten: Glutton Messer und Hunger. Spezielles Radar für Leichen

Als Glutton bist du zunächst ein Traitor, aber hast keine Credits. Stattdessen siehst du unten links eine Hunger-Anzeige. Nach Rundenbeginn musst du innerhalb von 2 Minuten eine Leiche mit deinem besonderen Messer „fressen“, um diese Leiste wieder zu füllen. Nach jeder Leiche hast du erneut 2 Minuten Zeit. Schaffst du es in dieser Zeit nicht eine Leiche zu fressen, läufst du Amok und stirbst nach kurzer Zeit. Du wirst in dieser Zeit ein **Ravenous**.



Team Jackal

Jackal:

- Team: **Jackal**
- Vorkommen: Ab 7
- Maximale Anzahl: 1
- Besonderheiten: Side-Kick Deagle. Zugriff auf Shop

Der Jackal stellt ein eigenständiges Team dar. Seine Aufgabe ist es allein zu gewinnen (Der Side-Kick darf überleben). Er kann sich allerdings durch seine Side-Kick-Deagle einen Gehilfen erschaffen, indem er einen anderen Spieler damit trifft. Der andere Spieler wird zum **Side-Kick**. Triffst du nicht, kannst du es nach 2 Minuten erneut versuchen.

Side-Kick:

- Team: **Jackal**
- Vorkommen: X
- Maximale Anzahl: 1
- Besonderheiten: Gehilfe des **Jackal**. Zugriff auf Shop



Der Side-Kick ist Gehilfe des Jackals und muss mit ihm gewinnen. Stirbt der **Jackal** wird der Side-Kick zum neuen **Jackal**

Team Infected

Infected:

- Team: **Infected**
- Vorkommen: Ab 7
- Maximale Anzahl: 1
- Besonderheiten: Infiziert andere bei deren Tod

Tötet der Infected jemand anderen wird dieser ein **Zombie**. Stirbt der Infected, dann sterben alle **Zombies**. Ziel des Infected ist es alle anderen zu Zombies zu verwandeln.



Zombie:

- Team: **Infected**
- Vorkommen: X
- Maximale Anzahl: Unbegrenzt
- Besonderheiten: Infiziert andere bei deren Tod

Der Zombie kann andere infizieren, indem er sie tötet

Weitere Rollen ohne Team

Amnesiac:

- Vorkommen: Ab 8
- Maximale Anzahl: 1
- Besonderheiten: Beginnt ohne Siegesmöglichkeit

Der Amnesiac beginnt zunächst ohne wirkliche Rolle. Sein Ziel ist es, die Rolle eines anderen zu übernehmen. Dazu muss er als erstes eine Leiche confirmen. Ihm ist es daher gestattet jeden anderen zu töten, um eine Rolle anzunehmen



Jester:

- Vorkommen: Ab 6
- Maximale Anzahl: 1
- Besonderheiten: Kann keinen Schaden machen, Rolle ist gegenüber **Team Traitor** erkennbar

Der Jester gewinnt, indem er durch einen anderen getötet wird. Er selbst kann keinen Schaden verursachen und sich nicht selbst töten. Versuche zu provozieren, dass ein anderer dich tötet



Marker:

- Vorkommen: Ab 8
- Maximale Anzahl: 1
- Besonderheiten: Kann keinen Schaden machen, Defibrillator

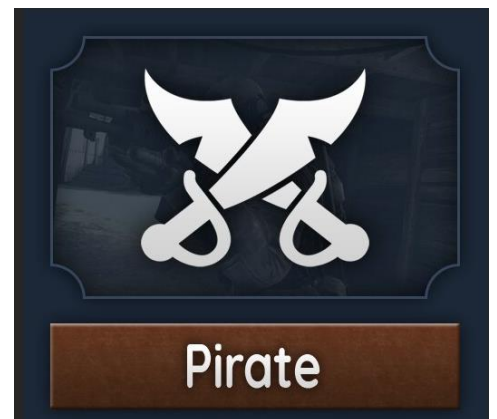
Der Marker gewinnt, wenn er mindestens $\frac{3}{4}$ der noch lebenden Spieler mit seiner Farbgun markiert hat. Er kann allerdings keinen Spielern Schaden machen. Außerdem erhält er keinen Schaden von Spielern, die er bereits markiert hat. Er erhält zudem einen Defibrillator. Belebt er eine Person wieder dann zählt er als markiert.



Pirate:

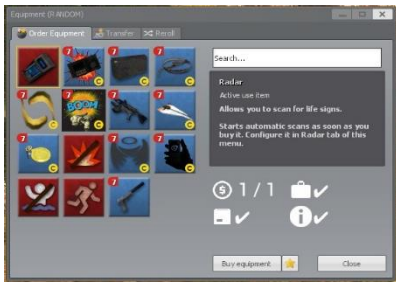
- Vorkommen: Ab 7
- Maximale Anzahl: 1
- Besonderheiten: Schließt sich einem Team an

Der Pirat hat zunächst keine eigene Möglichkeit zu gewinnen. Er muss vielmehr seinen „Pirat Contract“ an einen anderen Spieler übergeben. Der Pirat gehört dann dem Team desjenigen an, welcher den Vertrag besitzt. Stirbt der Besitzer der Vertrags, dann kann der Vertrag erneut aufgehoben werden

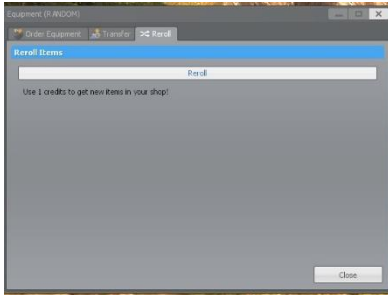


Shop System

- Der Shop wird allen zur Verfügung gestellt, welche aufgrund ihrer Rolle darauf zugreifen können
- Alle Spieler aus dem gleichen Team erhalten den gleichen Shop
- Jeder Shop besteht aus 15 zufällig generierten Items aus dem Item Pool. Jedes Item kostet 1 Credit
- Der Shop kann für 1 Credit neugeladen und neugewürfelt werden



Ansicht 1: Der Traitorshop in der geöffneten Ansicht



Ansicht 2: Die Möglichkeit zu Rerollen (Tab-Wechsel oben möglich)

Key-Bindings

Bitte folgende Dinge unter „F1“ → „Key Bindings / Tastaturbelegung“ noch binden

- Item: Little Helper
- Item: Cloaking Device
- „Last-Man-Standing“ → Wenn du meinst, dass du der letzte Innocent bist, kannst du diese Funktion nutzen. Stimmt dies, dann erhältst du einen Suitcase, in welchem sich ein Shopitem befindet außerdem ein Radar. Du musst den Suitcase noch öffnen, indem du ihn auf dem Boden platzierst. Irrst du dich, erhältst du 50 Schaden. Der Traitor kann diese Funktion nutzen, um sie für die Innocents zu deaktivieren und sich revealen