

# Grundregelwerk

---

## Benötigte Dinge für das Spiel

- Bleistift und Charakterbogen.
  - (Optional) Karte/Gitter und Figurenmarker (kariertes Papier, Matte, VTT).
  - Würfel: **k4**, **k6**, **k8**, **k12**, **k20**.
    - In der Praxis reicht **je einer** von jedem (man würfelt immer mit einem Würfel gleichzeitig).
    - (Optional) **k100** für Zufallstabellen oder Generatoren.
  - Wenn ihr nur **k6** habt, verwendet die Variante **2k6** (am Ende).
- 

## Glossar

Diese Wörter erscheinen in den Regeln — hier werden sie „menschlich“ erklärt:

- **SL (Spielleiter)**: leitet die Welt, beschreibt Situationen, steuert Gegner, legt die Schwierigkeit und Konsequenzen fest.
  - **Spieler**: beschreibt die Aktionen seiner Figur und führt Würfe aus.
  - **Wurf**: ein Würfelwurf, der ein unsicheres Ergebnis entscheidet.
  - **Eigenschaften**: **St**ärke (**s**), **Geschicklichkeit** (**G**), **Macht** (**M**). Sie sagen, *mit welchem Würfel du wirfst*.
  - **Eigenschaftswurf**: die Größe des Würfels, der der Eigenschaft zugeordnet ist (z. B. G = W12).
  - **Schwierigkeit** (**S**): die Zahl, die erreicht oder übertroffen werden muss, damit die Aktion gelingt.
  - **Erfolg**: Ergebnis  $\geq$  Schwierigkeit.
  - **Besonderer Erfolg**: **maximales Ergebnis** auf dem Würfel (z. B. 12 auf W12, 20 auf W20) — Erfolg + zusätzlicher Vorteil.
  - **Komplikation**: zusätzliches Problem nach einem Misserfolg (Lärm, Zeitverlust, schlechtere Position, Verlust einer Ressource).
  - **Erfolg mit Kosten**: die Aktion gelingt, aber du zahlst einen Preis (Kompromiss, Verlust einer Ressource, Enthüllung, Risiko).
  - **Glückswurf (GW)**: begrenzte Ressource, die es ermöglicht, Szenen zu retten (Wurf wiederholen / Würfel erhöhen / Misserfolg in Erfolg mit Kosten umwandeln).
  - **Herzen**: „Leben“ der Figur (Ausdauer, Wunden, Zustand — je nach Welt).
  - **Machtpunkte (MP)**: Ressource für Kräfte und „überstandardmäßige“ Aktionen (Magie, Psionik, Gadgets, „filmische“ Aktionen).
  - **Verteidigung**: Treffergrenze für den Gegner im Kampf (anstatt die Regeln für Rüstung, Rüstungsstufen usw. zu multiplizieren).
  - **Sichtschutz**: Hindernis zwischen dir und dem Ziel. Erschwert normalerweise Fernangriffe oder Beobachtungsaktionen.
- 

## 1. Charakter

Die Charaktererstellung ist kurz. Ein Charakter ist: \*\*Konzept + Rolle + Eigenschaften + Ressourcen + Ausrüstung\*\*.

### 1.1 Konzept

Ein Satz: Wer bist du und in welchem Genre spielst du.

**Beispiel:** „Ehemalige Agentin einer Corporation, heute Kopfgeldjägerin, die im Verborgenen agiert und niemandem vertraut.“

## 1.2 Rolle (wähle eine)

Rollen sind absichtlich „weltneutral“. In Fantasy kannst du sie anders nennen, im Cyberpunk anders, aber sie funktionieren gleich.

- **Sturm** — Druck, Kampf, Überwinden von Hindernissen, Durchbrechen der Front.
- **Spezialist** — Schleichen, Präzision, Technik, Beobachtung, Plan.
- **Adept** — Kräfte, Einfluss, Wissen, Improvisation (Magie/Psionik/Technologie je nach Welt).

## 1.3 Eigenschaften und Würfel

Du hast drei Eigenschaften:

- **Stärke (S)** — physische Kraft, Ausdauer, Nahkampf, Durchsetzen.
- **Geschicklichkeit (G)** — Reflexe, Präzision, Schleichen, Schießen, Fahren.
- **Macht (M)** — „das Besondere“: Magie, Psionik, fortgeschrittene Technologie, soziale Täuschung, Intuition — je nach Konvention.

**Zu Beginn verteile die Würfel so:**

- eine Eigenschaft hat **k12**,
- eine hat **k8**,
- eine hat **k6**.

**Vorgeschlagene Verteilung nach Rolle (am einfachsten):**

- **Sturm:** S **k12**, G **k8**, M **k6**
- **Spezialist:** G **k12**, M **k8**, S **k6**
- **Adept:** M **k12**, G **k8**, S **k6**

**Beispiel:** Wenn du G = **k12** hast, würfelst du normalerweise **k12** bei Schüssen, Schleichen und Ausweichmanövern.

## 1.4 Ressourcen

- **Herzen:** 5.
- **Machtpunkte (MP):** 3.
- **Glückswurf (GW):** zu Beginn jeder Sitzung hast du **2 GW**.

**Glückswurf (wie es funktioniert):** gib **1 GW** aus, um eines auszuwählen:

- **Wiederholung** deines Tests (du behältst das bessere Ergebnis), oder
- **Wurf um 1 Stufe erhöhen** für diesen einen Wurf (**k6** → **k8** → **k12** → **k20**), oder
- **Misserfolg in „Erfolg mit Kosten“ umwandeln** — die Aktion gelingt, aber der Spielleiter fügt sofort einen Preis hinzu (z.B. Lärm, Zeitverlust, Verlust einer Ressource, schlechtere Position, Aufmerksamkeit erregen, Ausrüstungsschaden).

**Wiederherstellung von GW:** zu Beginn der nächsten Sitzung kehrst du zum Limit zurück. Der Spielleiter kann **+1 GW** für mutiges Risiko, großartige erzählerische Entscheidungen oder das Spielen von Konsequenzen gewähren.

## 1.5 Talente (optional, aber empfohlen)

Talente sind **2 kurze Schlagwörter**, die beschreiben, worin deine Figur gut ist (ohne Liste, ohne Tabelle).

- Beispiele: „Mechaniker“, „Späher“, „Verhandler“, „Heiler“, „Hacker“, „Veteran“, „Entdecker“.

**Wie Talente funktionieren:** Wenn ein Talent tatsächlich bei einem Test hilft, kann der SL den **Würfel um 1 Grad erhöhen** (oder eine Erschwernis neutralisieren).

- Ein Talent gewährt keine automatischen Erfolge.
- In der Regel beeinflusst **höchstens 1 Talent** einen Test.

## 1.6 Ausstattung

Liste:

- 1 „schlüssel“ Werkzeug (Waffe / Set / Ausstattung, ohne die du deine Arbeit nicht machst),
- 1 Schutz (Rüstung, Schild, Tarnung — je nach Welt),
- 3 nützliche Kleinigkeiten für das Abenteuer.

Ausstattung im Kern der Regeln ist hauptsächlich **eine Erlaubnis** (ermöglicht Aktionen) und kein numerischer Bonus.

## 1.7 Beispiel einer vollständigen Figur

- Konzept: „Informationsdiebin, die Daten aus Systemen stiehlt, nicht aus Taschen.“
  - Rolle: Spezialist
  - Eigenschaften: **S** **K6**, **Z** **K12**, **M** **K8**
  - Ressourcen: 5 Herzen, 3 **PM**, 2 LP
  - Talente: „Hacker“, „Schatten“
  - Ausstattung: Pistole, leichte Rüstung, Einbruchswerkzeug, Seil, Taschenlampe
- 
- 

## 2. Kern der Regeln: Tests

Dieser Teil ist der wichtigste — wenn du ihn verstehst, verstehst du das System.

### 2.1 Wann machst du einen Test

Ein Test wird durchgeführt, wenn beide Bedingungen erfüllt sind:

1. Das Ergebnis ist ungewiss (es könnte gelingen oder nicht), und
2. Der Einsatz ist real (ein Misserfolg ändert etwas / kostet etwas).

Wenn die Handlung banal und ohne Druck ist — kann der SL sagen „es ist gelungen“ ohne einen Wurf.

### 2.2 Wie man einen Test durchführt (Schritt für Schritt)

1. Der Spieler sagt **was er tut** und **warum**.
2. Der Spielleiter wählt eine Eigenschaft: **S** oder **Z** oder **M**.
3. Der Spielleiter legt die **Schwierigkeit** (**T**) fest und erklärt, was ein Misserfolg bedeutet (Einsatz).
4. Der Spieler würfelt mit dem **Eigenschaftswurf**.
5. Vergleiche das Ergebnis mit der **T** und bestimme die Folgen.

### 2.3 Schwierigkeiten (T)

Wir verwenden einfache Schwellenwerte. Wenn du dir unsicher bist – wähle einen niedrigeren Schwellenwert, und die „Schwierigkeit“ zeigt sich in den Konsequenzen.

- **T 3** – einfach (fast sicher, aber manchmal lohnt es sich, unter Druck zu überprüfen)
- **T 4** – standard (typische Herausforderung)
- **T 5** – schwierig (erfordert Kompetenz oder Vorteil)
- **T 6** – sehr schwierig (ohne Vorteil ist es riskant)
- **T 8** – heroisch (für die Besten oder nach guter Vorbereitung)
- **T 12** – legendär (selten „rein“; normalerweise als Kampagnenziele, Plan, Ritual, große Bedingungen)

### 2.4 Testergebnisse

- **Ergebnis ≥ T → Erfolg.** Du erzielst den gewünschten Effekt.

- **Ergebnis < T → Misserfolg.** Du erzielst den Effekt nicht, und die Situation ändert sich (Komplikation oder Kosten).
- **Wurf 1 → Misserfolg + Komplikation.** Eine Komplikation tritt auf jeden Fall ein.
- **Maximaler Wurf auf dem Würfel → Außergewöhnlicher Erfolg.**
  - Neben dem Erfolg erhältst du **einen zusätzlichen Vorteil** (schneller, leiser, **st**ärker, sicherer, zusätzlicher Effekt).

*Beispiel für einen Erfolg mit Kosten: „Es ist dir gelungen, die Tür zu überwinden, aber du machst Lärm und jemand kommt, um nachzusehen.“*

## 2.5 Erleichterungen und Erschwernisse (ohne **Z**ählen)

Statt +1/-1 zu Würfen hinzuzufügen, ändern wir die **Würfelgröße**.

- **Bessere Situation → steigere den Würfel um 1 Stufe**
- **Schlechtere Situation → senke den Würfel um 1 Stufe**

**Beispiele für Erleichterungen:** Vorbereitung, gute Werkzeuge, Positionsvorteil, Überraschung, Unterstützung.

**Beispiele für Erschwernisse:** Dunkelheit, Glätte, Zeitdruck, Lärm, Ablenkung, Deckung.

**Regel der Ordnung:** Für die Schnelligkeit gehe davon aus, dass ihr in einem Test normalerweise **maximal 1 Erleichterung und 1 Erschwernis** anwendet (sie können sich gegenseitig aufheben).

## 2.6 Hilfe eines Verbündeten

Ein Verbündeter kann seine Aktion (oder Zeit in einer Szene außerhalb des Kampfes) opfern, um zu helfen.

**Effekt:** für diesen einen Wurf **erhöhe den Würfel um 1 Stufe**.

Die Hilfe muss sinnvoll beschrieben werden (Schutz bieten, Werkzeuge reichen, Ablenkung erzeugen, Stabilisierung, Hinweise geben).

## 2.7 Wiederholung von Tests

Wenn der Test nicht bestanden wurde, wiederhole ihn nicht „endlos“, ohne die Situation zu ändern.

- Entweder machst du etwas anders (eine andere Eigenschaft / andere Werkzeuge / einen anderen Weg),
- oder du akzeptierst die Kosten (Zeit, Alarm, Ressource),
- oder du ziehst dich zurück.

## 2.8 Beispiele für Tests (außerhalb des Kampfes)

### Beispiel A — leise Überquerung

- Spieler: „Ich gehe über den Hof, bevor der Scheinwerfer zurückkommt.“
- SL: Geschicklichkeit (G). Das steht unter Zeitdruck → Schwierigkeit **s** 5.
- Die Figur hat das Talent „Schatten“ → Erleichterung, Würfel um 1 Grad erhöht.
- Wurf: W12 = 4 → Misserfolg. SL: „Sie bemerken dich nicht sofort, aber jemand hört ein Rascheln und beginnt, das Gelände zu überprüfen (Komplikation: der Druck steigt).“

### Beispiel B — gewaltsames Aufbrechen

- Spieler: „Ich breche die Metalltür auf, bevor die Wache um die Ecke kommt.“
- SL: **st**ärke (**s**), Schwierigkeit **s** 6 (sehr schwierig ohne Werkzeuge).
- Jemand hilft, indem er das Schloss festhält und die Tür klemmt → Würfel um 1 Grad erhöht.
- Wurf: **s** W12 = 12 → außergewöhnlicher Erfolg: Die Tür öffnet sich sofort und du machst es leiser, als erwartet.

---

## 3. Bewegung und Entfernung (Gitter ist optional)

Standardmäßig funktioniert NDE ohne Karte: Du beschreibst die Szene und die Positionen der Charaktere.

### 3.1 Standardmäßig: beschreibende Entfernung

Verwende vier Zonen:

- **Nah** — zum Greifen nah, Nahkampf.
- **In der Nähe** — einige Schritte, leichter Zugriff.
- **Weit** — andere Seite der Szene, erfordert deutliches Bewegen.
- **Sehr weit** — scharfschützenmäßig/Fahrzeugmäßig/„an der Grenze der Szene“.

In einer Runde kannst du normalerweise die Entfernung um **eine Zone** ändern (z.B. Weit → In der Nähe).

### 3.2 Option: Spiel auf dem Gitter (für Taktik)

Wenn ihr Konkretes bevorzugt:

- 1 Feld = 1–2 m.
- Bewegung in einer Runde: **bis zu 5 Felder**.
- Diagonalen sind erlaubt (zählen wie ein normales Feld).

### 3.3 Deckung und Aktionslinie

- **Vollständige Deckung:** Es ist nicht möglich, „geradeaus“ zu interagieren (Schuss, Beobachtung, viele Kräfte).
  - **Teilweise Deckung:** Erschwert — normalerweise **senkt den Würfel um 1 Stufe** für den angreifenden/beobachtenden.
- 

## 4. Kampf

Kampf ist eine gewöhnliche Szene mit Tests, nur in Runden geordnet.

### 4.1 Wann beginnt der Kampf

Der Kampf beginnt, wenn:

- mindestens eine Seite die andere verletzen möchte, und
- es wichtig ist, wer und wann handelt.

Wenn die Situation kurz und offensichtlich ist, kann der Spielleiter sie mit einem einzigen Wurf entscheiden.

### 4.2 Reihenfolge der Runden (einfache Version)

Am einfachsten:

- Zuerst handeln alle Spieler (in beliebiger Reihenfolge),
- dann handeln die Gegner,
- und so weiter in einer Schleife.

### 4.3 Was tust in deinem Zug

In deinem Zug hast du:

- **Bewegung** (Wechsel der Zone / bis zu 5 Felder im Raster-Variante),
- **1 Aktion** (Angriff, Test, Hilfe, Einsatz von Kräften, Ausrüstung, Interaktion mit der Szene).

### 4.4 Angriff: wie es funktioniert

1. Wähle ein Ziel und beschreibe den Angriff.
2. Wähle eine Eigenschaft:

- Nahkampf → Würfel **Stärke (S)**,
- Fernkampf → Würfel **Geschicklichkeit (G)**,
- **Mächte** → normalerweise Würfel **Macht (M)** (siehe Kapitel 5).

3. Bestimme die **Rüstung** des Ziels.
4. Würfe und vergleiche mit der Rüstung.

#### 4.6 Schäden und „wie viel sie aushalten“

- Ein Treffer verursacht **1 Herz**.
- **Außergewöhnlicher Erfolg** verursacht **2 Herzen** oder hat einen starken Effekt (Entwaffnung, Umwerfen, Herausdrängen aus der Deckung) — wähle eines.

Einfachste Archetypen von Gegnern:

- **Handlanger**: fällt nach 1 Treffer aus.
- **Elite**: hat **2 Herzen**.
- **Boss**: hat **3 Herzen** (oder 5 in finalen Szenen).

*Hinweis: „ausfallen“ muss nicht den Tod bedeuten. Er kann ohnmächtig sein, geflohen sein, sich ergeben haben oder aus dem Geschehen entfernt worden sein.*

#### 4.5 Verteidigung der Gegner (orientierend)

- **Schwach**: Verteidigung 4
- **Typisch**: Verteidigung 5
- **Elite**: Verteidigung 6
- **Boss**: Verteidigung 8 (legendärer Boss: 12)

Schutz und Bedingungen ändern normalerweise die Größe der Würfel des Angreifers (Erleichterungen/Erschwernisse) und nicht die Verteidigung.

#### 5.7 Reichweite der Angriffe (Standard)

Um die Zahlen nicht zu vervielfachen, benutze einfache Regeln:

- Nah: Ziel auf dem benachbarten Feld.
- Distanz: Ziel in „Sichtweite“ auf dem Spielfeld.
  - Wenn der Spielleiter Einschränkungen möchte: akzeptiere **bis zu 10 Felder** ohne Strafe; über 10 Felder `<span class="rgt-token token-tn">TN +1 Grad.`

#### 5.8 Mehrere Gegner gleichzeitig

Wenn mehrere Gegner „im Nahkampf“ mit einer Figur sind, kann der Spielleiter:

- den Schwierigkeitsgrad um 1 erhöhen (Druck), oder
- die Niederlage als zusätzliche Komplikation werten (z.B. du verlierst deine Position).

Die Regel soll schnell sein: **eine Entscheidung** → **ein Effekt**.

#### 4.7 Beispiele für Kämpfe

##### Beispiel A — Nahkampf mit einem Wachmann

- Sturm (**S** **K12**) greift den Wachmann (Verteidigung 5) an.
- Die Bedingungen sind günstig (Überraschung) → Würfel wird um 1 Stufe erhöht, aber es ist bereits **K12**, also wird er auf **K20** erhöht.
- Wurf **K20** = 7 → Treffer, der Wachmann fällt aus.

##### Beispiel B — Schuss auf die Elite aus Deckung

- Spezialist (**Z** **k12**) schießt auf die Elite (Verteidigung 6).
- Das Ziel ist teilweise in Deckung → Erschwernis, der Würfel fällt auf **k8**.
- Wurf **k8** = 6 → Treffer, die Elite verliert 1 Herz (hat noch 1).

### Beispiel C — Boss und Glücksgriff

- Adept (**M** **K12**) versucht, den Boss (Verteidigung 8) mit Macht zu überwältigen.
  - Wurf **K12** = 4 → Misserfolg. Der Spieler gibt 1 Glückspunkt für einen Nachwurf aus.
  - Nachwurf = 10 → Erfolg. Der Boss verliert 1 Herz, aber der SL fügt die Kosten hinzu: „Der Effekt ist laut, der Alarm geht los.“
- 

## 5. **M**ächte (**M**) und Machtpunkte (MP)

In NDE ist „Macht“ eine Kategorie von Spezialeffekten. Je nach Welt kann dies bedeuten:

- Magie, Psionik, Rituale,
- fortschrittliche Technologie, Drohnen, Live-Hacking,
- filmische Aktionen von Helden (z.B. „meisterhafte Konzentration“),
- sozialen Einfluss in Spielen, wo das Gespräch „Macht“ ist.

### 5.1 Wann du **PM** aus gibst

Du gibst **PM** aus, wenn du versuchst, einen **über den Standard hinausgehenden** Effekt zu erzielen.

---

### 5.2 Wie man Macht verwendet (Schritt für Schritt)

1. Beschreibe den Effekt, den du erzielen möchtest.
2. Der SL legt die Schwierigkeit und die Kosten in **PM** fest.
3. Gib **PM** aus.
4. Würfle **M** und vergleiche mit der Schwierigkeit.

**Misserfolg:** Der Effekt funktioniert nicht; **PM** gehen verloren; es tritt eine Komplikation auf (Überlastung, Spur, Offenbarung, Nebenwirkung).

### 5.3 Effektstufen (Schwierigkeit / Kosten)

- **Trick** (kurzer Trick): **T 4 / 0–1 PM**  
Licht, Geräusch, kleine Illusion, kurzfristige Ablenkung.
- **Standard**: **T 5 / 1 PM**  
Geschoss, Schild, Impuls, Sprung, Verstärkung.
- **Stark**: **T 6 / 2 PM**  
Bereich, Kontrolle, Heilung, Lähmung, „Hack im Kampf“.
- **Groß**: **T 8–12 / 3 PM**  
Effekt, der die Szene verändert oder kampagnenrelevante Konsequenzen hat.

### 5.4 Außergewöhnlicher Erfolg in der Macht

Wenn du das Maximum auf dem Wurf mit dem W6 erzielst:

- erhöhe den Maßstab (größeres Gebiet / länger / **st**ärker), oder
- füge einen zusätzlichen Vorteil hinzu (leiser, präziser, sicherer), oder
- der SL kann 1 **PM** zurückgeben (wenn es zur Fiktion passt).

### 5.5 Wiederherstellung von **PM**

- Nach einer Konfliktszene erhältst du 1 **PM**.
- Nach einem sicheren Ruhetag kehrst du zu voller Gesundheit zurück.

## 5.6 Beispiele für Kräfte

### Beispiel A — Schild zum Laufen

- Spieler: „Ich stelle ein kurzes Schild auf, um zu einer besseren Position zu laufen.“
- SL: Standard **T 5**, Kosten 1 **PM**.
- Wurf **M** **k12** = 9 → Erfolg: Du läufst sicher vorbei.

### Beispiel B — Misserfolg mit Konsequenz

- Spieler: „Ich halte die Elite an Ort und Stelle.“
  - SL: Starke **T 6**, Kosten 2 **PM**.
  - Wurf = 1 → Misserfolg + Komplikation: Du verlierst 2 **PM**, und der Effekt prallt zurück und verrät deine Position.
- 

## 6.1 0 Herzen

Wenn du auf 0 Herzen fällst:

- bist du **aus dem Spiel genommen** (verwundet, betäubt, im Schock – je nach Konvention),
- kann ein Verbündeter eine Aktion opfern, um dich mit **1 Herz** wieder auf die Beine zu bringen.

## 6.2 Ruhe

- Nach einer Konfliktszene, wenn ihr einen Moment der Ruhe und die grundlegenden Bedingungen habt, könnt ihr zu vollen Herzen zurückkehren.
  - In strengeren Kampagnen kann der Spielleiter einen sicheren Halt verlangen, um zur Vollständigkeit zurückzukehren.
- 

## 7.3 Ruhe

Nach einer Kampfszene oder einem Konflikt, wenn ihr einen Moment sicheren Ruhe (und grundlegende Bedingungen) habt, kehrt ihr zu voller **Stärke** zurück:

- Herzen,
- Mana.

Dies hält das System schnell und erfordert keine langen Heilungszeiten.

---

## 7. Charakterentwicklung

**Wenn du wächst:** nach einem Abenteuer, einer Mission oder einem wichtigen Kapitel der Handlung (normalerweise alle 1–3 Sitzungen).

Wähle **eine** Option:

- Erhöhe eine Eigenschaft um 1 Würfelstufe (max. bis **k20**), oder
- **+1 Herz** (max. 7), oder
- **+1 MP** (max. 5), oder
- **Neues Merkmal** (eine Satz, spezifische Fähigkeit, die mit dem SL vereinbart wurde).

*Beispiel: Der Spezialist erhöht **Z** von **k12** auf **k20**, weil die Kampagne in die Phase von Verfolgungsjagden und Schießereien übergegangen ist.*

---

## 8. Variante nur **k6** : 2k6

Wenn ihr keine verschiedenen Würfel verwenden wollt, spielt mit **2k6**.

### 8.1 Eigenschaften als Modifikatoren

Statt der Würfelgrößen teile die Modifikatoren auf:

- Eine Eigenschaft hat +2
- Eine hat +1
- Eine hat +0

### 8.2 Test

Würfle **2W6 + Attributmodifikator**.

**Ergebnis:**

- **6 oder weniger** – Misserfolg mit Konsequenz
- **7–9** – Erfolg mit Kosten
- **10+** – voller Erfolg
- **12** – außergewöhnlicher Erfolg (zusätzlicher Vorteil)

### 8.3 Schwierigkeit der Situation

Statt die Schwellenwerte zu ändern, gib:

- +1 für Vorteil, Vorbereitung, guten Plan,
- -1 für Hindernisse, Druck, Deckung, Chaos.

### 8.4 Glücksgriff in 2k6

Gib 1 Glückspunkt aus, um:

- 2k6 neu zu würfeln, oder
- +1 zum Ergebnis des Tests hinzuzufügen, oder
- einen Misserfolg gegen einen Erfolg mit Kosten zu tauschen.

### 8.5 Schnelles Mapping (optional)

Wenn du irgendwann einen Charakter zwischen den Varianten "umrechnen" möchtest:

- **k6** ≈ +0
- **k8** ≈ +1
- **k12** ≈ +2
- **k20** ≈ +3 (für sehr erfahrene)

[DE] Platzhalter für Inhalt...

## 1. Einleitung

7.2 Diese Ergänzungen sind nicht erforderlich, können aber manchmal die Durchführung erleichtern.

### 9.1 Schutz (Rüstung) als einfacher Ressource

Wenn du möchtest, dass „Schutz“ einen deutlichen Effekt hat:

- Eine Figur mit Schutz hat **1 Rüstungsmarker pro Szene**,
- wenn sie 1 Herz verlieren würde, kann sie stattdessen einen Rüstungsmarker verwenden.

## 9.2 Zeitdruck als Timer

Wenn die Szene ein Zeitlimit hat, legt der SL einen „**Zähler**“ fest (z. B. 3 Schritte). Jeder Misserfolg verschiebt den **Zähler** um 1. Wenn das Ende erreicht ist — tritt eine Konsequenz ein (Alarm, Flucht des Ziels, Einsturz des Durchgangs).

---

## 9.3 Vergeltung (Variante des riskanten Kampfes)

Wenn du möchtest, dass der Kampf „härter“ und schneller ist:

- wenn du **im Nahkampf angreifst** und **verfehlst**, verlierst du **1 Herz**, es sei denn, der Gegner konnte dich tatsächlich erreichen. Das ist eine Variante — im Kern von NDE ergeben sich die Konsequenzen von Misserfolgen im Kampf hauptsächlich aus der Fiktion und den Entscheidungen des SL.