

# Monsterhandbuch

Automatic translation placeholder for de

## Wozu ist dieses Buch

Dieses Buch ist ein **Werkzeugkasten** zum Erstellen von Gegnern und Bedrohungen im NDE:

- schnell (in 2–5 Minuten),
- ohne das Berechnen von Werten,
- konsistent mit den Regeln aus den **Basic Rules** und dem **Spielleiterhandbuch**.

**Die wichtigste Annahme von NDE:** *nur die Spieler würfeln*. Gegner "greifen nicht durch Würfelwurf an" — sie greifen durch **Druck in der Fiktion** an: sie stellen Hindernisse, erzwingen Tests, erzeugen Bedrohungen und Konsequenzen.

## 0. Glossar (Begriffe in diesem Buch)

- **Verteidigung:** Der Schwellenwert, den ein Gegner im Kampf treffen/überwinden muss. Der Spieler würfelt und vergleicht das Ergebnis mit der Verteidigung.
- **Schwierigkeit (S):** Der Schwellenwert für einen Test gegen die Umwelt, ein Phänomen, eine spezielle Bewegung oder einen Gegnertrick.
- **Herzen:** Wie viele Schadenspunkte eine Kreatur in dieser Szene erträgt.
- **Handlanger / Elite / Boss:** Die drei Stufen der „Wichtigkeit“ eines Gegners in einer Szene.
- **Erleichterung / Erschwernis:** Änderung des Spielerwürfels um eine Stufe (k6 → k8 → k12 → k20 / nach unten).
- **Spezialbewegung:** Eine aktive Fähigkeit eines Gegners, die die Situation verändert (oft bedingt sie einen K/S/A-Test des Spielers).
- **Eigenschaft (passiv):** Eine konstante Eigenschaft des Gegners (Rüstung, Flug, Resistenz, Gefahrenzone), die in der Regel Erleichterung/Erschwernis bietet oder den Einsatz verändert.

## 1. Wie der Gegner in NDE funktioniert (kurz gefasst)

Im NDE ist der Gegner einfach, aber „lebendig“ dank seines Verhaltens.

### 1. Der Spieler handelt → der Spieler würfelt.

- Nahkampfangriff: **Stärke (S)** vs. **Verteidigung** des Ziels.
- Fernkampfangriff: Geschicklichkeit (**Z**) vs. **Verteidigung** des Ziels.
- Kräfte: Macht (**M**) vs. **Schwierigkeit (T)** oder vs. Verteidigung (bei Angriff/Betäubung).

### 2. Wenn der Spieler verfehlt / den Test verliert, geht die Szene weiter: Es entsteht ein Kosten- oder Komplikationsereignis.

Im Kampf kann eine Kostenbedeutung haben:

- Verlust der Position,
- Verlust der Zeit,
- Eintritt in eine gefährliche Zone,
- oder ein **verlorenes Herz**, falls es Sinn macht (z.B. Nahkampf, Kreuzfeuer, Wirkungsbereich).

### 3. Der Gegner „handelt“ ohne zu würfeln:

Der Spielleiter beschreibt, was der Feind tut, und wenn es den Helden real gefährdet, dann:

- erzwingt er einen Test (**S**/**Z**/**M**) gegen **Schwierigkeit (T)**,
- oder stellt eine Bedingung („solange nicht...“, „wenn du eintrittst in...“, „wer in der Nähe steht...“),
- oder verändert die Würfel der Spieler (Erleichterung/Erschwerung).

### 4. Der Kampf ist verständlich, wenn der Feind eine Ein-Satz-Taktik hat.

Jeder Statblock sollte enthalten: „was dieser Feind in der ersten Runde tut“ und „was er tut, wenn er einen Schlag einsteckt“.

## 2. Statblock — Format und Felder

Ein minimaler Statblock enthält nur das, was in der Szene benötigt wird.

*Name — Klasse, Verteidigung, Herzen, Rolle, Mobilität, Fähigkeiten, Bewegungen, Taktik*

### 2.1 Pflichtfelder

- **Klasse:** Handlanger | Elite | Boss
- **Verteidigung:** Die Zahl, die durchbrochen werden muss, um den Feind zu treffen/umgehen.
- **Herzen:** Wie viele Treffer es aushält (in NDE ist ein „Treffer“ standardmäßig = 1 Herz).
- **Rolle:** Welchen Druck es im Kampf erzeugt (siehe Kapitel 4).
- **Mobilität:** Wie es sich bewegt (beschreibend durch Zonen; Raster ist eine Option).
- **Fähigkeiten (passiv):** 1–2 kurze Eigenschaften.
- **Bewegungen (aktiv):** 1 Bewegung (Elite) oder 2-3 Bewegungen (Boss).
- **Taktik:** 1-3 **S**ätze, wie der SL den Feind konsequent führen kann.

### 2.2 Optionale Felder (gut zu haben, wenn sie passen)

- **Reichweite:** wenn der Feind ein Fernkämpfer ist (z.B. „Weit“, „Sehr weit“).
- **Zone:** wenn der Feind einen gefährlichen Bereich erzeugt (Rauch, Feuer, Kraftfeld).
- **Schwäche:** klarer „Hebel“ für die Spieler (Wasser, UV-Licht, Signalstörung).
- **Belohnung / Spur:** was nach dem Besiegen bleibt (Beute, Spur, Information).
- **Varianten:** 1–2 schnelle Austauschmöglichkeiten (z.B. „anstatt Flug hat er Sprung“; „anstatt Feuer hat er **S**äure“).

### 2.3 Beispiel eines Statblocks (universell)

**Wächter — Lakai, Verteidigung 5, Herzen 1, Grobian, Mobilität: Nahe → Eng, Fähigkeiten: Schild, Bewegungen: Ansturm, Taktik: blockiert den Durchgang und drängt aus Deckungen heraus.**

- **Schild (passiv):** solange er **Eng** an einer Deckung oder einem Schildträger steht, hat der Angreifer einen **Malus** (Würfel um 1 Stufe senken).
- **Ansturm (Bewegung):** wenn der Wächter im Nahkampf trifft (oder wenn der Spieler einen Nahkampfangriff gegen ihn verfehlt), kann der Spielleiter den Helden um 1 Zone (Eng → Nahe) oder um 1–2 Felder im Gittermodus verschieben.
- **Taktik:** greift das schwächste Ziel im Nahkampf an, verteidigt den Gang, flieht nicht.

## 3. Gegnerklassen: Handlanger, Elite, Boss

In NDE besteht die 'Schwierigkeit' eines Gegners aus zwei Dingen: - **wie schwer er zu treffen ist** (Verteidigung), - **wie viel er aushält** (Herzen), - und **welchen Druck er ausübt** (Rolle + Bewegungen).

### 3.1 Lakai (Handlanger)

- **Verteidigung:** normalerweise 5 (leichter: 4, schwieriger: 6).

- **Herzen: 1** (fällt nach einem Treffer aus).
- **Bewegungen:** normalerweise 0–1 (einfach und durchschaubar).
- **Zweck:** sorgt für Tempo, Hintergrund und das Gefühl eines „Kampfes gegen eine Gruppe“.
- **Wie zu führen:** tritt in Gruppen von 3–8 auf, stirbt schnell, macht aber Lärm und beansprucht Raum.

*Gute Regel: Ein Lakai hat vor allem eine Position (Deckung, zahlenmäßiger Vorteil, hohe Lage) und keine „komplexe Mechanik“.*

### 3.2 Die Elite

- **Verteidigung:** normalerweise 6 (leichtere Elite: 5, „harte Elite“: 8).
- **Herzen: 2.**
- **Züge:** 1 charakteristischer Zug + 1 passive Eigenschaft.
- **Zweck:** ist ein „Mini-Boss“ in der Szene, zwingt zur Anpassung.

*Die Elite sollte eine Sache deutlich tun: „bricht Schutzschilde“, „stellt Zonen auf“, „springt an Wänden hoch“, „heilt Handlanger“.*

### 3.3 Boss

- **Verteidigung:** normalerweise 8 (legendär: 12).
- **Herzen: 3** (final: 5).
- **Züge:** 2–3 **Z**üge + 1–2 passive Eigenschaften.
- **Wofür es da ist:** Es ist eine eigene Szene — beeinflusst das Gelände und das Tempo.

**Ein Boss ohne Tricks ist langweilig.** Damit ein Boss „spielbar“ ist, gib ihm mindestens eines der folgenden:

- einen Zug, der einen Test für viele Helden erzwingt,
- eine Zone (Gelände, das man beachten muss),
- oder eine „Phasen“-Mechanik (nach dem Verlust von 1 Herz ändert sich das Verhalten).

### 3.4 „Legendär“ (optionale Stufe)

Falls du einen Kampagnegegner benötigst:

- **Verteidigung 12, Herzen 5, 3–4 Bewegungen, Zonen und Phasen.** Dies ist ein „Endboss für den Akt“ — verwende ihn nicht zufällig.

## 4. Rollen der Gegner (deutlicher Druck)

Die Rollen sind dafür da, dass der Spielleiter sofort weiß, „wie man das spielt“. Die Rolle ist keine Statistik — es ist ein **Stil der Bedrohung**.

- **Brute (Nahkampf):** tritt Nah heran, drückt, wirft um, durchbricht die Front. *Frage an die Spieler:* „Wer steht vorne und was riskiert er?“
- **Skirmisher (Mobil):** tritt ein, tut sein Werk und zieht sich zurück; bestraft die Einsamkeit. *Frage:* „Wer ist von der Gruppe getrennt?“
- **Artillery (Fernkampf):** schießt aus der Deckung; erzwingt Bewegung und Positionswechsel. *Frage:* „Wo ist es sicher, und wo ist die Schusslinie?“
- **Controller (Kontrolle):** Zonen, Rauch, klebriges Gelände, Fallen, Druck auf Ziele. *Frage:* „Wie umgeht man die Zone, anstatt in ihr zu kämpfen?“
- **Support (Unterstützung):** **st**ärkt, heilt, bewegt, bietet Deckung. *Frage:* „Wen schaltet man zuerst aus, um den Kampf zu vereinfachen?“

## 5. Erleichterungen/Erschwernisse bei Monstern — Leitregel

In NDE **komplizieren wir die Zahlen nicht**. Statt: „+2 auf Treffer, -1 auf Schaden, Bonus auf AC“ — machen wir:

- **Erleichterung:** Steigere den Würfel des Spielers um 1 Stufe,

- **Erschwernis:** Verringere den Würfel des Spielers um 1 Stufe,
- **Änderung des Einsatzes:** Erfolg ist möglich, erfordert aber einen anderen Ansatz (z.B. zuerst die Deckung entfernen).

### 5.1 Wann ändert man die Verteidigung und wann den Würfel

- **Ändere meistens den Würfel des Spielers** (Erleichterung/Erschwerung).
- **Ändere die Verteidigung selten**, hauptsächlich wenn:
  - der Feind über „Rüstung / Unsichtbarkeit / ein Kraftfeld“ verfügt, die es *tatsächlich* schwerer machen, ihn zu treffen,
  - oder wenn es sich um eine Mechanik der Bossphase handelt.

### 5.2 Beispiele für 'reine' Erschwernisse

- „Der Feind hat eine teilweise Deckung“ → der Angreifer hat ein **Erschwernis**.
- „Der Feind ist betäubt / gefesselt“ → der Angreifer hat ein **Vorteil**.
- „Der Feind ist schnell und springt an den Wänden hoch“ → der Angreifer hat ein **Erschwernis**, bis er ihn blockiert.


## 6. Passive Fähigkeiten (Eigenschaften) — Katalog zum Zusammenfügen

Unten findest du Eigenschaften, die du an ein Statblock anfügen kannst. Wähle 1–2 (Boss: 2–3). Beschreibe sie immer im Kontext der Spielwelt.

### 6.1 Schutz und Härte

- **Leichte Rüstung:** Der erste Treffer in dieser Szene verursacht 1 Herz weniger (also 0) *oder* erfordert eine „Präzisierung“ (Erfolg verursacht erst dann ein Herz, wenn der Angriff die Rüstung umgeht).  
*Einfachste Version:* „Der erste Treffer verursacht kein Herz.“
- **Schwere Rüstung:** Solange die Rüstung nicht umgangen wird (flankieren, Explosion, Haken, Magie), haben Angriffe **Erschwernis**.  
*Hinweis:* Gib den Spielern einen klaren Weg, die Rüstung zu umgehen.
- **Hart:** Nach dem Verlust von 1 Herz ändert der Feind seine Position nicht (er kann nicht leicht herausgedrängt/umgestoßen werden).  
Gut für Kolosse und Bosse.

### 6.2 Beweglichkeit

- **Schnell:** Einmal pro Runde kann eine zusätzliche Zone in der Distanz verändert werden (z. B. Weit → Nah). Im Raster: +1–2 Felder.
- **Springer / Kletterer:** Behandelt vertikale Hindernisse als normal. Bietet sinnvolle „Abkürzungen“ in den Rücken.
- **Fliegen:** Ignoriert Geländehindernisse, erfordert jedoch Deckung „von oben“ oder zwingt zu Reaktionstests (z. B. , um einem Luftangriff zu entgehen).

### 6.3 Wahrnehmung und Schleichen

- **Späher:** Der erste Versuch, ihn aus dem Hinterhalt anzugehen, hat einen **Erschwerungsgrad**.
- **Wachen:** Wenn jemand in der Szene eine laute Aktion ausführt, wechselt der Feind sofort in eine bessere Position (geht in Deckung / ruft Unterstützung).

### 6.4 Widerstände und Schwächen (einfach)

- **Widerstand [Typ]:** Das erste Mal in einer Szene, wenn der Gegner einen bestimmten Effekt (Feuer, Eis, Psyche, Elektrizität) erhalten würde, ist der Effekt **schwächer** (kleinerer Bereich / kürzer / ohne Verlust von Herz).
- **Schwäche [Typ]:** Gegen diesen Typ von Angriffen hat der Spieler einen **Vorteil**.

*Grundsatz der Transparenz: Widerstände und Schwächen sind nur sinnvoll, wenn die Spieler sie entdecken und nutzen können.*

## 6.5 „Schwarm“ und Druck der Anzahl

- **Schwarm:** Wenn sich mindestens zwei solcher Kreaturen in der Nähe eines Helden befinden, hat der Held **Erschwerung** bei Bewegungs-/Fluchttests, bis er die Zone wechselt.

## 7. Aktive Aktionen — wie man schreibt und wie man führt

Eine aktive Aktion sollte drei Fragen beantworten: 1) **Was macht sie in der Fiktion?** (Beschreibung) 2) **Wen betrifft sie und wann?** (Auslöser) 3) **Wie wird sie mechanisch entschieden?** (Test / Effekt / Kosten)

### 7.1 Einfaches Bewegungsformat

- **Bewegungsname:** ein Satz der Beschreibung.
- **Auslöser:** wann es passiert (z.B. „wenn der Held in der Nähe ist“, „wenn jemand aus der Deckung schießt“).
- **Test:** welche Eigenschaft und welcher Schwierigkeitsgrad.
- **Folge eines Fehlschlags:** was du verlierst, was sich ändert.
- **Folge eines Erfolgs:** normalerweise vermeidest du die Folge oder erhältst einen Vorteil.

### 7.2 Wie wird die Schwierigkeit einer feindlichen Bewegung festgelegt (ohne Tabellen)

Wenn die Bewegung „angreifend“ ist und sich auf ein einzelnes Ziel bezieht:

- setze **T der Bewegung = Verteidigung des Feindes** (das ist konsistent und leicht zu merken).

Wenn die Bewegung flächendeckend oder „groß“ ist:

- setze **T 1** Schwelle höher als der Standardschwellenwert der Szene (normalerweise **T 6** oder **T 8**).

### 7.3 Beispielzüge (Module)

#### Ansturm (Brute)

- **Beschreibung:** Der Feind geht in den Nahkampf und drängt zurück.
- **Auslöser:** Wenn der Feind in der Nähe des Helden ist.
- **Test:** Der Held macht einen Test auf **S** oder **Z** gegen **T = Verteidigung des Feindes**.
- **Misserfolg:** Der Held verliert 1 Herz oder wird um eine Zone zurückgeschoben (die Spielleitung wählt, was sinnvoll ist).
- **Erfolg:** Du vermeidest Schaden und hältst deine Position.

#### Salve (Artillery)

- **Beschreibung:** Eine Serie von Schüssen/Splintern in ein Gebiet.
- **Auslöser:** Wenn mindestens 2 Helden in derselben Zone und nicht in Deckung sind.
- **Test:** Jeder Zieltest **Z** gegen **T 6** (oder **T = Verteidigung des Feindes**, wenn der Feind Elite ist).
- **Misserfolg:** –1 Herz und „du musst dich bewegen“ (Nah → Fern).
- **Erfolg:** Du versteckst dich/nimmst keinen Schaden.

#### Anker (Controller)

- **Beschreibung:** Klebriger Boden, Kraftfeld, Spinnennetz, Eis.
- **Auslöser:** Der Feind hat einen Moment, um die Zone einzurichten.
- **Test:** Wenn du in die Zone eintrittst, teste **Z** oder **M** gegen **T 5–6**.
- **Misserfolg:** Du verlierst die Bewegung in dieser Runde und bist „in schlechter Position“ (Erschwerung bei Angriffen).
- **Erfolg:** Du gehst hindurch oder neutralisierst die Zone.

#### **St**ärkung (Support)

- **Beschreibung:** Der Feind deckt einen Verbündeten/ heilt/ gibt einen Vorteil.
- **Auslöser:** Einmal pro Runde, wenn ein Verbündeter bedroht wird.

- **Effekt:** Der gewählte Verbündete erhält einen „Schild“ — Angreifende haben **Erschwerung** bis zum Ende der Runde, oder der Verbündete erholt 1 Herz (Boss/Elite).
- **Spielekonter:** Deaktiviere den Supporter oder zwinge ihn, zu wählen (wen er rettet).

## 8.1 Standardmäßig: Distanzzonen

Im erzählerischen Kampf benutze: **Nah** / **Etwas entfernt** / **Weit entfernt** / **Sehr weit entfernt**.

Im Statblock notiere Mobilität als:

- „**Mobilität:** ändert die Zone um 1 (Standard)“
- oder „**Mobilität:** Schnell (ändert die Zone um 2)“
- oder „**Mobilität:** Fliegen (ignoriert Hindernisse, erfordert aber Tests bei Angriffen aus der Luft)“.


## 8.2 Option: Raster (falls der Tisch Taktik mag)

Wenn ihr auf einer Karte spielt:

- Standardbewegung = **5 Felder**,
- Schnell = **6–7**,
- Sprung = 3 Felder „in die Höhe“ oder über Hindernisse.

Alle beschreibenden Fähigkeiten funktionieren genauso – das Raster „gibt nur ein Maßband her“.

## 9. Gegner in 2 Minuten erstellen (Vorgehensweise)


1. **Wähle eine Klasse:** Handlanger / Elite / Boss.
2. **Setze Verteidigung:** 5 / 6 / 8 (legendär: 12).
3. **Setze Herzen:** 1 / 2 / 3 (final: 5).
4. **Wähle eine Rolle:** Prügler / Scharmützer / Artillerie / Kontrolle / Unterstützung.
5. **Füge 1–2 passive Eigenschaften hinzu** (Boss: 2–3).
6. **Füge Bewegungen hinzu:** Elite 1, Boss 2–3.
7. **Schreibe eine Strategie in 2 ätzen** (erste Runde + Reaktion auf Gefahr).
8. (Optional) Füge **Schwäche** und **Belohnung** hinzu.

*Praktischer Test: Wenn du den Gegner ohne Blick auf die Tabelle führen kannst – ist der Statblock gut.*

## 10. Fertige Vorlagen (für Reskin in jeder Welt)

Die folgenden Einträge sind absichtlich 'farblos'. Du änderst den Namen und die Beschreibung – die Mechanik bleibt.

### 10.1 Handlanger

- **Wächter** — Handlanger, Verteidigung 5, Herzen 1, Grobian, Mobilität: Standard, Fähigkeiten: Schild, Bewegungen: Ansturm, Taktik: blockiert und ößt zurück.
- **Späher** — Handlanger, Verteidigung 5, Herzen 1, Scharmützer, Mobilität: Schnell, Fähigkeiten: Kundschafter, Bewegungen: Flucht, Taktik: nähert sich, markiert Ziele und verschwindet.
- **Schütze** — Handlanger, Verteidigung 5, Herzen 1, Artillerie, Mobilität: Standard, Fähigkeiten: Deckung, Bewegungen: Beschuss, Taktik: hält auf Distanz und zwingt zum Rennen.
- **Kontrolleur** — Handlanger, Verteidigung 5, Herzen 1, Kontrolleur, Mobilität: Standard, Fähigkeiten: Zone, Bewegungen: Anker, Taktik: spaltet das Team.
- **Unterstützer** — Handlanger, Verteidigung 5, Herzen 1, Unterstützung, Mobilität: Standard, Fähigkeiten: Sanitäter, Bewegungen: Verstärkung, Taktik: schützt die Elite.

**Schnelle Bewegungen für Handlanger:**

- **Flucht:** zieht sich um 1 Zone zurück, wenn er getroffen wird (aber noch nicht 'ausgeschaltet' ist, z.B. in einer Rüstungsszene).
- **Beschuss:** wenn jemand im Offenen steht, erschwert es die nächste Aktion für ihn ('Kugeln, Splitter, Angst').
- **Zone:** legt einmal pro Szene eine kleine Hinderniszone an (Rauch, Öl, Matsch).

**10.2 Elite**

- **Kämpfer** — Elite, Verteidigung 6, Herzen 2, Brute, Mobilität: Standard, Fähigkeiten: Leichte Rüstung, Bewegungen: Drang, Taktik: kommt nahe heran und hält die Linie.
- **Attentäter** — Elite, Verteidigung 6, Herzen 2, Skirmisher, Mobilität: Schnell + Springer, Fähigkeiten: Späher, Bewegungen: Flankenschlag, Taktik: schlägt von hinten zu und zieht sich zurück.
- **Scharfschütze** — Elite, Verteidigung 6, Herzen 2, Artillery, Mobilität: Fern, Fähigkeiten: Deckung, Bewegungen: Zielschuss, Taktik: erzwingt Bewegung und bestraft mangelnde Deckung.
- **Gelände-Manipulator** — Elite, Verteidigung 6, Herzen 2, Controller, Mobilität: Standard, Fähigkeiten: Zone (2×), Bewegungen: Anker, Taktik: schneidet Fluchtwege ab.
- **Kommandant** — Elite, Verteidigung 6, Herzen 2, Support, Mobilität: Standard, Fähigkeiten: Sensoren, Bewegungen: Verstärkung, Taktik: verstärkt Verbündete und positioniert sie in der Deckung.

**10.3 Bosse**

- **Anführer** — Boss, Verteidigung 8, Herzen 3, Unterstützung, Mobilität: Standard, Fähigkeiten: Wachsamkeit + Schild, Bewegungen: Verstärkung + Beschwörung + Barriere, Taktik: hält Unterstützung und kontrolliert das Tempo.
- **Koloss** — Boss, Verteidigung 8, Herzen 3, Schläger, Mobilität: Standard, Fähigkeiten: Zäh + Schwergespanzer, Bewegungen: Erschütterung + Ansturm, Taktik: zerschlägt die Aufstellung und erzwingt Tests.
- **Jäger** — Boss, Verteidigung 8, Herzen 3, Scharmützer, Mobilität: Schnell + Springer, Fähigkeiten: Späher, Bewegungen: Hinterhalt + Schnitt + Flucht, Taktik: isoliert und eliminiert.
- **Zonenarchitekt** — Boss, Verteidigung 8, Herzen 3, Kontrolleur, Mobilität: Standard, Fähigkeiten: Zone (2×) + Resistenz [Typ], Bewegungen: Anker + Salve + Verschiebung, Taktik: teilt die Gruppe und zwingt zu Entscheidungen.

**11. Umweltgefahren (Gefahren)**

Gefahr ist ein „Gegner ohne Willen“ oder ein Szenemechanismus: ein Geschützturm, Feuer, Lawine, Alarm. **Format: Name** — Schwierigkeitsgrad (T), Wann es wirkt, Wirkung, Wie man es deaktiviert / umgehen kann

**11.1 Beispiele für Gefahren (universal)****Geschützturm / Verteidigungsdrohne — T 6**

- **Wann es funktioniert:** am Ende der Runde, wenn sich jemand in der Linie befindet.
- **Folge:** Test **Z** gegen T 6; Misserfolg: –1 Herz und du musst in Deckung gehen.
- **Deaktivierung:** Test **M** oder **Z** gegen T 6 am Panel / **St**ören / Stromunterbrechung.

**Falle / Mine / Stolperfalle — T 5**

- **Wann es funktioniert:** wenn du die Zone betrittst.
- **Folge:** Test **Z** gegen T 5; Misserfolg: –1 Herz oder Immobilisierung (du verlierst die Bewegungsfähigkeit).
- **Deaktivierung:** Werkzeuge + Test **Z** gegen T 4–5.

**Gas / Rauch / Verseuchung — T 5**

- **Wann es funktioniert:** am Anfang der Runde, wenn du in der Zone bist.
- **Folge:** Test **S** oder **M** gegen T 5; Misserfolg: –1 Herz oder Erschweris für Tests, um das Gebiet zu verlassen.
- **Deaktivierung:** Belüftung, Masken, Abdichtung.

**Alarm / Timer — T (szeneabhängig)**

- **Wann es funktioniert:** wenn eine Komplikation eintritt oder jemand Lärm macht.
- **Folge:** Zeitdruck entsteht (nächste Welle, Türen schließen, Verstärkungen).
- **Deaktivierung:** Test **M** (Hacken/Ritual) oder „physisch“ Test **S** / **Z**.

## 12. Kampf Szenengenerator (schnell, leserlich)

Wählen Sie jeweils 1 aus jeder Zeile (oder werfen Sie <span class="rpg-token token-d6"> <span class="rpg-token token-k6">):

1. **Ziel der Szene:** Durchgang / Wiedererlangung / Deaktivierung / Eskortierung / Diebstahl / Verteidigung
2. **Gebiet:** offen / Engpässe / mehrstöckig / viel Deckung / Kanten / Nebel-Rauch
3. **Gegner:** 6× Handlanger / 4× Handlanger + Elite / 2× Elite / Boss / Boss + 2× Handlanger / Elite + Risiko
4. **Vorteil des Feindes:** Deckung / Höhe / Mobilität / Zeitdruck / Hinterhalt / Fernunterstützung
5. **Vorteil der Spieler:** Überraschung / Werkzeuge / Abkürzung / neutraler Verbündeter / Gebiet bietet Deckung / Information (sie kennen den Feind)

## 13. Balance in der Praxis (ohne Mathematik)

Im NDE wird das Gleichgewicht durch *Tempo* und *Druck* erreicht, nicht durch „CR“.

### 13.1 Schnellregeln zur Festlegung des Schwierigkeitsgrads einer Szene

- **Einfache Szene:** 4–6 Handlanger oder 1 Elite.
- **Standard-Szene:** 4 Handlanger + 1 Elite, oder 2 Elites.
- **Schwierige Szene:** Boss + 2–4 Handlanger, oder Boss + Gefahr.
- **Finale:** Boss (Herz 5) + Elite + Zeitdruck.

### 13.2 Wenn der Kampf zu kurz dauert

- Schicke eine **Welle von Handlangern** (2–3 pro Runde für 2 Runden).
- Erhöhe den Druck des Geländes: Rauchzone, Alarm, fehlende Deckung.
- Ändere die Taktik: Der Feind hört auf, „fair“ zu kämpfen (er zieht sich zurück, nimmt Geiseln, blockiert den Ausgang).

### 13.3 Wenn sich der Kampf hinzieht

- Gib den Spielern einen „Hebel“: aufgedeckter Tank, Panel, Ritual, Schwäche.
- Erlaube **Vorteile bei außergewöhnlichem Erfolg:** Durchbrechen der Deckung, Entwaffnung, **St**örung der Unterstützung.
- Reduziere die Herzen des Bosses von 5 auf 3, wenn es sich nicht um das Finale handelt.

## 14. Reskin: wie man einen Feind für jedes Setting umgestaltet

Du hast den Statblock 'Späher'. Jetzt änderst du nur die Beschreibung:

- **Fantasy:** Goblin-Bogenschütze-Späher (Späher + Beschuss).
- **Sci-fi:** Aufklärungsdrohne (Späher + Sensoren).
- **Cyberpunk:** Gang-Scout auf einem Skateboard (Schnell + Flucht).
- **Slawisch:** Dämon, der den Spuren folgt (Empfindlichkeit: Eisen; Resistenz: Angst).

Die Mechanik bleibt dieselbe. Dies ermöglicht es der Community, hunderte von Einträgen hinzuzufügen, ohne die Konsistenz des Kerns zu zerstören.