

Spielleiterhandbuch

Automatic translation placeholder for de

0) Spielregeln in 30 Sekunden

- **Fange mit der Fiktion an.** Beschreibe zuerst die Situation und die Aktionen der Spieler, dann erst den Test.
 - **Lege den Einsatz vor dem Wurf fest.** Sage, was auf dem Spiel steht und was bei einem Misserfolg passieren wird.
 - **Eine Entscheidung → ein Wurf → sinnvolles Ergebnis.** Teile eine Absicht nicht in drei Tests auf.
 - **Misserfolg treibt das Spiel voran.** „Resette“ die Szene nicht – ändere sie mit Komplikationen, Kosten oder Druck.
 - **Halte die Konsistenz.** Gleiche Bedingungen → ähnlicher Schwierigkeitsgrad, ähnliche Konsequenzen.
 - **Das Gitter ist optional.** Standardmäßig funktioniert das Spiel ohne Karte: „Nah / Weiter weg / Weit / Sehr weit entfernt“.
-

1.1. Wann sollte man würfeln?

Ein Wurf macht nur dann Sinn, wenn gleichzeitig:

- das Ergebnis **nicht offensichtlich** ist,
- es einen **realen Einsatz** gibt (etwas wird sich ändern),
- beide Seiten akzeptieren, dass **die Mechanik das Recht hat zu entscheiden**.

Nicht würfeln, wenn:

- die Handlung routinemäßig und ohne Druck ist,
- ein Scheitern nichts Interessantes bringt,
- der Erfolg sicher ist und der Preis bereits bezahlt wurde (z. B. die Spieler haben Zeit, Werkzeuge und Sicherheit).

Beispiel (ohne Wurf): Ein Spezialist hat administrativen Zugang und ruhige Bedingungen – das Öffnen einer Standardtür in der Basis erfordert keinen Test. **Beispiel (mit Wurf):** Dieselbe Tür, aber der Alarm ist aktiv, und eine Patrouille nähert sich in 30 Sekunden – das ist ein Test, weil der Einsatz Zeit und Entdeckung sind.

1.2. Entscheidungs-Checkliste (Tischverfahren)

1. Der Spieler sagt: **was er tut** und **was er erreichen möchte**.
2. Du antwortest: **was im Weg steht** und **was auf dem Spiel steht**.
3. Ihr wählt ein Attribut: **Kraft (K) / Geschicklichkeit (G) / Macht (M)**.
4. Du legst die **Schwierigkeit (S)** oder die **Verteidigung** (im Kampf) fest.
5. Du bestimmst den Situationsmodifikator: **Erhöhung/Reduzierung des Würfels** sowie eventuell **Hilfe**.
6. Wurf → Ergebnis → Konsequenz → Szenenaktualisierung.

Kurz: **Beschreibung** → **Einsatz** → **Attribut** → **S**/Verteidigung → **Wurf** → **Konsequenz**.

1.3. Schwierigkeit (T): Skala und praktische Regeln

Verwende eine einheitliche Skala im gesamten Spiel. Das baut das Vertrauen der Spieler in die Entscheidungen des Spielleiters auf.

- **T 3 – einfach:** günstige Bedingungen, kein Druck, minimaler Widerstand.
- **T 4 – Standard:** „normale Aufgabe“ in einem Abenteuer.

- **T 5 – schwierig:** Zeitdruck, Risiko, Gegner, begrenztes Zeitfenster.
- **T 6 – sehr schwierig:** deutlicher Vorteil des Gegners, hohes Risiko, komplexe Handlung unter Stress.
- **T 8 – heroisch:** überdurchschnittliche Leistung; erfordert in der Regel einen Vorteil, Plan oder Ressource.
- **T 12 – legendär:** „Wow“-Moment; selten ohne Vorbereitung und oft mit hohen Kosten.

Praktische Regel: Wenn du unsicher bist, welche Schwierigkeit festzulegen ist - beginne mit **T 4** und rechtfertige erst dann „nach oben“ oder „nach unten“.

1.4. Modifikatoren ohne **Zählen:** Würfel erhöhen/senken

Anstelle von Boni und Strafen hinzuzufügen, änderst du in NDE die **Größe des Würfels** für einen Test.

- **Bessere Situation:** Erhöhe den Würfel um 1 Stufe

k4 → **k6** → **k8**
→ **k12** → **k20**

- **Schlechtere Situation:** Reduziere den Würfel um 1 Stufe (in die andere Richtung).

Hilfe eines Verbündeten: kostet seine Aktion und gibt **eine Erhöhung des Würfels um 1 Stufe** für den jeweiligen Test.

Beispiel: Ein Schloss in der Stille (T 4) vs. ein Schloss im Regen und unter Beschuss (T 5 + Senkung des Würfels, wegen zitternder Hände und mangelnder Sichtbarkeit). Das funktioniert normalerweise besser als „T 6 und +2 und -1“.

1.5. Testergebnisse: Erfolg, Fehlschlag und Spielfluss

- **1 auf dem Würfel:** Fehlschlag + Komplikation (die Komplikation tritt auf jeden Fall ein).
- **Ergebnis < T:** Fehlschlag (aber die Situation ändert sich).
- **Ergebnis ≥ T:** Erfolg.
- **Höchstwert auf dem Würfel:** außergewöhnlicher Erfolg (zusätzlicher Vorteil).

Wie gestaltet man einen Fehlschlag, ohne das Spiel zu blockieren?

Bevor der Spieler würfelt, legen Sie 1–2 Arten von Kosten fest:

- **Zeit** (jemand schafft es, etwas schließt sich),
- **Position** (schlechter positioniert, aufgedeckt),
- **Ressource** (Ausrüstung, Munition, Energie, Machtpunkt),
- **Aufmerksamkeit** (Alarm, Verdacht, Spur).

Beispiel (fail-forward): Der Spieler möchte eine Tür aufbrechen. Fehlschlag bedeutet nicht „du öffnest sie nicht“. Fehlschlag bedeutet: „du öffnest sie, aber machst Lärm – die Patrouille ist jetzt in der Nähe und das Alarmniveau steigt“.

2) Eine Prise Glück (PG): Wie man die Dramaturgie unterstützt, ohne das Spiel zu verderben

Jeder Held beginnt die Sitzung mit **2 PG**. Es ist ein Werkzeug für die Spieler, aber der Spielleiter ist für seine „Wirtschaft“ am Tisch verantwortlich.

2.1. Wofür geben die Spieler ihre **L S** aus?

Gib 1 **L S** aus, um:

- einen **erneuten Wurf** durchzuführen (den besseren behalten),
- den **Würfel um 1 Stufe** für einen Wurf zu erhöhen,
- einen Misserfolg in einen **Erfolg mit Kosten** umzuwandeln (der SL fügt einen Preis hinzu).

2.2. Wann einen zusätzlichen BZ gewähren?

Der Spielleiter kann **+1 BZ** gewähren für:

- bewusst eingegangenes Risiko, das die Szene antreibt,
- Akzeptanz der Konsequenzen ohne „Aushandeln“,
- kreative, konventionsgemäße Lösung,
- sehr gutes Spiel der Beziehung, Motivation oder des Einsatzes.

Hygieneregel: sparsam zuweisen (1–2 pro Sitzung pro Person bei einem extrem großzügigen Spiel). BZ sollte der „Funke“ sein, nicht der **st**ändige Treibstoff.

3) Konflikt und Kampf

NDE sollte schnell kämpfen. Wenn der Kampf 60 Minuten dauert, bedeutet das fast immer: zu viele Gegner „mit **HP**“ oder zu viele kleine Würfelwürfe.

3.1. Standardmäßig ohne Karte: Bühnendistanzen

Verwende vier Distanzen:

- **Nah** – in Reichweite (Nahkampf),
- **Nicht weit** – ein paar Schritte entfernt,
- **Weit** – auf der anderen Seite der Bühne,
- **Sehr weit** – Scharfschützen-/Fahrzeugdistanz.

In einer Runde hat der Charakter: **Bewegung + 1 Aktion**.

Die Bewegung ändert normalerweise die Distanz um **1 Stufe** (Nicht weit → Nah).

Beispiel: Ein Krieger ist Nicht weit. In der Runde: er läuft (Nah) heran und greift an.

3.2. Option: Gitter – wenn Präzision gefragt ist

Wenn ihr auf einem Gitter spielt:

- Bewegung in der Runde: **bis zu 5 Felder**,
- diagonale Bewegungen erlaubt,
- schwieriges Gelände kann „2 Felder pro Betreten“ kosten (optional).

Alle anderen Regeln bleiben identisch.

3.3. Gegnerverteidigung und Schaden

Im Kampf wird anstelle der Schwierigkeit die **Verteidigung** verwendet (eine Art „Schwierigkeit für den Kampf“).

Verteidigung (Richtwerte):

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

Angriff: Wurf auf **Stärke** (Nahkampf) oder **Geschicklichkeit** (Fernkampf) gegen die Verteidigung.

Schaden (Tempo):

- Ein Treffer verursacht **1 Herz**,
- ein außergewöhnlicher Erfolg verursacht **2 Herzen** oder sorgt für einen starken Effekt (Entwaffnung, Umwerfen, aus dem Rhythmus bringen, Ablenkung).

Handlanger und Eliten (empfohlenes Modell):

- **Handlanger:** 1 Treffer = aus dem Kampf raus (besiegt, flieht, kampfunfähig).

- **Elite:** hat **2 Herzen** (oder „2 Treffer“), hat oft einen taktischen Vorteil.
- **Boss:** hat **3 Herzen** + 1–2 „Boss-Bewegungen“ (siehe 3.6).

Dies ermöglicht schnelle Kämpfe ohne Punkte zählen.

3.4. Deckung, Vorteil und „übersichtliches Gelände“

Anstatt die Regeln zu multiplizieren, benutze eine einheitliche Sprache: **Würfel steigen / Würfel sinken**.

- Leichte Deckung, Rauch, schlechter Winkel: **senke den Würfel des Angreifers** um 1 Stufe.
- Gute Position, Überraschung, Höhenvorteil: **erhöhe den Würfel** um 1 Stufe.
- Volle Deckung: Angriff ist unmöglich, solange sich die Situation nicht ändert.

Beispiel: Ein Scharfschütze im Fenster ist „Weit entfernt“ und hat Höhenvorteil → der Angreifer bekommt eine Senkung des Würfels. Die Gruppe wechselt die Szene: Rauchgranate, Flankieren, Umgehen – und der Vorteil verschwindet.

3.5. Reihenfolge im Kampf ohne Initiativzählung

Empfohlenes, schnelles Schema:

1. **Spieler handeln** (in beliebiger Reihenfolge am Tisch).
2. **Gegner handeln**.
3. Wiederholen.

Dies ermöglicht es den Spielern, kurze Kombinationen zu planen, ohne den Tisch mit der Initiative zu belasten.

3.6. Wie man einen Boss interessant gestaltet (und nicht als ‚Schwamm für Schaden‘)

Ein Boss im NDE sollte haben:

- **Verteidigung 8** (oder 12 in der 'Staffelfinale'-Version),
- **3 Herzen**,
- **1–2 einzigartige Bewegungen**, die die Szene verändern.

Beispielhafte Bewegungen des Bosses (universell):

- **Zurückdrängen:** jemand, der getroffen wird, zieht sich um 1 Distanz zurück (Nah → Weiter weg) und verliert die Position.
- **Schutzdurchbruch:** Der Boss zerstört einen Schutz oder zwingt einen dazu, aus der Deckung zu kommen.
- **Unterstützung rufen:** 2 Handlanger oder eine Elite schließen sich an (am besten einmal pro Kampf).
- **Gefahrenzone:** Der Bereich wird gefährlich (Feuer, Strom, Runen) – wer darin bleibt, riskiert einen Test.

Regel: Die Bewegung des Bosses soll das Spielfeld verändern und nicht nur ‚mehr Schaden verursachen‘.

3.7. Moral und Verhalten von Feinden (leichte Prozedur)

Wenn:

- der erste Handlanger fällt, oder
- die Elite ihr erstes Herz verliert, oder
- der Boss sein zweites Herz verliert,

wirft einen W6 und entscheide:

- **1–2:** sie ziehen sich zurück / suchen Deckung / verhandeln,
- **3–4:** sie halten die Stellung,
- **5–6:** sie greifen aggressiv an.

Modifizierte um **+1**, wenn sie im Vorteil sind, **-1**, wenn sie verängstigt oder abgeschnitten sind.

4) Kräfte (**M**) auf der Seite des Spielleiters: wie man sie bewertet und wie man das Tempo nicht verlangsamt

In NDE umfasst „Kraft“ Magie, Psionik, Kybernetik, Hacking, Charisma „auf einem Filmniveau“ – abhängig von der Welt.

4.1. Machtskala: Schwierigkeit und Kosten von Machtpunkten

- **Trick:**  4, Kosten 0–1 MP (kleiner, kurzer Effekt).
- **Standard:**  5, Kosten 1 MP (einzelnes Ziel, kurzer Sprung, Schild).
- **Stark:**  6, Kosten 2 MP (Bereich, Kontrolle, Heilung).
- **Groß:**  8–12, Kosten 3 MP (szenenverändernder Effekt).

Tipp: Wenn der Effekt die „Regeln der Szene ändern“ soll (eine Brücke aus Eis, ein Blackout im Viertel) – dann ist das eine Große Macht.

4.2. Konsequenzen des Scheiterns der Macht

Ein Misserfolg sollte spezifisch und unmittelbar sein:

- Verlust von MP (immer),
- Überlastung (Abfall der Position, Entblößung),
- Spur (digital/astral),
- Nebeneffekt in der Umgebung (Lärm, Blitz, Geruch, Echo).

Beispiel: Live-Hack im Kampf. Misserfolg: MP geht verloren und das System protokolliert den Eindringling – der „Konter-ICE“-ähler aktiviert sich.

4.3. Verteidigung gegen Macht

Wenn es die Fiktion rechtfertigt, erlaube einen "Gegen-Test":

- **Gewandtheit** (Ausweichen, Reflex) oder
- **Macht** (Widerstand, Gegenritual, Barriere).

Der Gegen-Test sollte die Würfe nicht vervielfachen. Verwende ihn dort, wo es die Szene interessanter macht (z.B. Lähmung, Gedankenkontrolle).

5.1. Erstellen Sie Szenen in 5 Schritten

1. **Ziel der Szene:** Was die Gruppe erreichen soll (konkret).
2. **Hindernisse:** 2–3 verschiedene Arten (Menschen, Geräte, Umgebung).
3. **Bedrohung:** Gegner, Gefahren, Fallen, Zeitdruck.
4. **ähler (optional):** 3–5 Felder; Misserfolge bewegen den ähler; am Ende tritt eine große Auswirkung ein.
5. **Belohnung und Konsequenzen:** Was ändert sich durch den Erfolg, was ändert sich durch das Scheitern.

Dies ist der minimale „Szenenmotor“ – er funktioniert in Fantasy, Sci-Fi und Krimi.

5.2. ähler (clocks) – einfache Version

Ein ähler hat 3–5 Felder. Er füllt sich, wenn:

- ein Test mit einem Fehlschlag endet,
- jemand Lärm macht,
- die Feinde Zeit haben zu reagieren.

Wenn der ähler voll ist, tritt eine Auswirkung ein:

- Alarm,
- Verstärkung,
- Wegsperrung,
- Verlust einer Ressource,
- Eskalation des Konflikts.

Beispiel: „Alarm 0/4“. Fehlschlag beim Schleichen = +1. Besondere Erfolge = -1 (optional).

Wenn es 4/4 erreicht – erscheint eine Patrouille und die Türen werden verriegelt.

5.3. Wie man die „Schwierigkeit der Szene“ bestimmt, ohne alles zu zählen

Für ein Team von 3–5 Helden:

- **Einfach:** 3–5 Gefolgsleute oder eine Elite ohne Geländevorteile.
- **Standard:** 6–8 Gefolgsleute oder Elite + 2–4 Gefolgsleute oder Umweltgefahr.
- **Schwierig:** Boss + 2–4 Gefolgsleute oder 2 Eliten + 3–5 Gefolgsleute oder **Zähler** 3.
- **Heroisch:** Boss + Unterstützung + Geländedruck + **Zähler** 3–5.

Am wichtigsten: Gelände und Deckung sind oft bedeutender als die Anzahl der Feinde.

6.1. Schleichen und Infiltration: „Alarm“

1. Setze den **Zähler Alarm 0/3 bis 0/5**.
2. Jeder Fehlschlag = +1 Alarm.
3. Spieler können den Alarm durch Aktionen verringern (z. B. falsches Signal, Sabotage) – das sind normale Proben.
4. Bei Maximum tritt die Konsequenz ein: Patrouille, Verriegelung, Lockdown.

Beispiel: Das Team geht durch den Korridor. Der Spezialist will die Kameras umgehen (**M**, T 5). Fehlschlag = +1 Alarm.

Bevor er würfelt, weiß er, was er riskiert – und das ist der Schlüssel.

6.2. Verfolgung: „Verfolgungsdistanz“

Bestimme die **Distanz** in Schritten, z.B. 3 (durchschnittlich).

Jede „Verfolgungsrunde“:

- Der Flüchtende macht einen Test (**Z** oder **M**, abhängig von der Methode),
- Der Verfolger macht einen Test,
- Erfolg des Flüchtenden erhöht die Distanz, Erfolg des Verfolgers verringert sie,
- Wenn die Distanz auf **0** fällt – Einholung,
- Wenn sie auf **5** steigt – Flucht.

Füge Hindernisse (Kurve, Menschenmenge, Barrikade) als Beschreibung + Würfelmodifikator hinzu.

6.3. Untersuchung: „Hinweise statt Testmauer“

Regel: Ein Schlüsselhinweis darf sich nicht in einem einzigen Test verfangen. Wenn die Untersuchungsszene weitergehen soll, ist der Schlüsselhinweis verfügbar:

- automatisch (wenn die Spieler etwas Sinnvolles tun),
- oder nach einem Test, aber ein Fehlschlag gibt ihn „mit Kosten“ (Zeit, falsche Fährte, Alarm).

Beispiel: Untersuchung des Körpers. Erfolg: Sie erhalten die Wahrheit. Fehlschlag: Sie erhalten die Wahrheit, aber die Wache kommt oder jemand bemerkt sie.

6.4. Gesellschaftlicher Konflikt: Einsatz, Druck, Konsequenz

Machen Sie aus einem Gespräch keinen "Würfelkampf". Legen Sie fest:

- was der NPC will,
- was die Spieler wollen,
- was auf dem Spiel steht,
- wie viele "Züge" bis zum Showdown (**Zähler** 3–5) sind.

Tests **M** (Einfluss, Bluff, Autorität) oder **Z** (Intention lesen) verändern die Gesprächsposition.
Ein Misserfolg bringt Kosten (schlechter Eindruck, Verlust einer Ressource, Zeit, Feindseligkeit).

7.1. Komplikationen beim Scheitern (d6 > k6)

1. Zeitverlust / jemand hatte Zeit zu reagieren.
2. Offenlegung der Position / Alarmanstieg.
3. Leichter Schaden: -1 Herz oder Ressourcenverlust.
4. Schlechte Position: Verdrängung, Sturz, Entblößung.
5. Verlust oder Beschädigung der Ausrüstung.
6. Eine neue Bedrohung erscheint in der Szene.

7.2. Vorteile bei außergewöhnlichem Erfolg (d6 > w6)

1. Schneller (du sparst Zeit oder Bewegung).
2. Leiser (kein Anstieg des Alarms).
3. Ohne Kosten (z.B. ohne Magiepunkte zu verwenden / ohne Geländekonsequenzen).
4. Größerer Effekt (größere Reichweite, zusätzliches Ziel).
5. Bessere Position für einen Verbündeten (jemand erhält einen Würfelbonus bei der nächsten Aktion).
6. Zusätzlicher Hinweis oder erzählerischer Vorteil.

7.3. Schneller Gegner-Eintrag (Notizformat)

Name — Verteidigung, Herzen, Taktik, Trick/Vorteil

- **Handlanger:** Verteidigung 4–5, 1 Treffer = verschwindet.
- **Elite:** Verteidigung 6, 2 Herzen, ein Vorteil (Beweglichkeit/Konter/Deckung).
- **Boss:** Verteidigung 8 (oder 12), 3 Herzen, 1–2 Boss-Bewegungen.

Beispiel (universell):

Wächter — Verteidigung 5, 1 Treffer, hält den Korridor, Rauchgranate (einmal)

8) Sicherheit und Tischvereinbarung (Minimum)

- Legt fest, was ihr nicht spielt (Tabuthemen) und was ihr überspringt.
- Vereinbart ein einfaches Signal, um eine Szene zu unterbrechen (z.B. „Stop“ oder „Pause“).
- Konflikte am Tisch löst **st** ihr durch Gespräche außerhalb der Fiktion, nicht durch wütende Entscheidungen.

Das verbessert die Spielqualität mehr als jede Mechanik.

9) Modularität und Entwicklung durch die Gemeinschaft: wie man es im Zaum hält

Wenn Sie NDE als „Engine“ entwickeln, ist es am einfachsten, die Gemeinschaft durch Pakete weiterzuentwickeln:

- **Genre-Paket** (Fantasy/Cyberpunk/Horror): Mapping der Kräfte, Liste der Vorteile, Ausrüstung, Gegner, 1–2 Verfahren (z. B. Angst, Verfolgungsjagd).
- **Gegner-Paket:** 10–20 Einträge Lakai/Elite/Boss + Taktiken.
- **Abenteuer-Paket:** 1-seitige Szenen mit **Z**ählern und Einsätzen.

Anforderung an die Qualität des Beitrags: Jede neue Regel sollte haben:

- den Satz „wozu das dient“ (welches Problem es löst),
- eine kurze Regelbeschreibung,

- ein Beispiel von 3–5 Zeilen.

Auf diese Weise werden die Ergänzungen den Kern nicht sprengen und für Neulinge lesbar bleiben.