

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 `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.