

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.

Stärkung (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 zwingt 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 ßt 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 Erschwerung für Tests, um das Gebiet zu verlassen.
- **Deaktivierung:** Belüftung, Masken, Abdichtung.

Alarm / Timer — T (szenabhängig)

- **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 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.