



Rezolution - Schnellstart

Willkommen bei 2175! Die Ereignisse, die die menschliche Rasse in den ersten Konflikt seit 100 Jahren stürzen, wurden in Bewegung gesetzt. Dieser Konflikt kann der letzte sein.

Willkommen am Abend vor dem Krieg, einem Konflikt der Galaxien zerreißen wird. Der Anfang...

Übernehmen Sie die Kontrolle über eine Elitegruppe von Kriegeren und decken Sie die Wahrheit hinter den Lügen auf. Die verborgenen Unternehmenskriege, die jahrzehntlang geführt wurden, sind dabei überzukochen und eine Kluft durch die Menschheit zu treiben. Aber dies ist die geringste ihrer Sorgen!

Diese Regeln dienen als Einführung in das Basisspiel von Rezolution, dem Hauptregelbuch: A Dark Tomorrow umfasst nicht nur die vollständigen Regeln mit vielen Beispielen, sondern auch viele erweiterte Optionen, die hier nicht erklärt werden. Außerdem sind vollständige Streitmachtlis ten für den heldenhaften CSO, den skrupellosen Ronin, die schrecklichen Dravani und die ehrenhaften Streitkräfte von APAC enthalten. Voll mit Geschichten, Illustrationen, Gelände- und Farbführern, Einsätze, um Ihre Streitkräfte gegeneinander antreten zu lassen und eine vollständige Kampagne mit einem Abschnitt, der die Modelle und Illustrationen des Spiels hervorhebt. Rezolution: A Dark Tomorrow ist in allen guten Spiel- und Buchläden erhältlich. Sind Sie auf das Ende vorbereitet?

Das Spiel

Zum Spielen von Rezolution benötigen Sie mehrere Rezolution-Modelle und Datenkarten, eine flache Spieloberfläche (1,2x1,2 m), Terrainteile, einige d6 und einen Mitspieler mit eigenen Rezolution-Figuren. Die CD mit dem Beginnerset enthält alles, was Sie benötigen, um zu beginnen.

Würfeln

Die häufigsten Würfe in Rezolution sind Entgegengesetzt (Opposed), Zielnummer (Target Number) und Schaden (Damage). Beim entgegengesetzten Wurf würfeln Sie und ihr Gegner 2d6 und addieren die Gesamtpunkte zu einem Attribut. Wenn Sie beispielsweise versuchen, ein Modell zu erschießen, würfeln Sie 2d6 und addieren Sie den RCA Ihres Modells, um die Gesamtpunkte zu erhalten, während Ihr Gegner, der versucht auszuweichen, 2d6 würfelt und seinen SAG addiert. Der Spieler mit der höheren Punktzahl gewinnt. Eine Zielnummer wird erreicht, wenn ein Spieler 2d6 würfelt und das entsprechende Attribut hinzufügt, um eine vorgegebene Zielnummer zu erreichen oder zu übertreffen. Wenn ein Spieler eine doppelte 6 würfelt, hat er einen wichtigen Erfolg erzielt und möglicherweise treffen weitere Effekte zu. Wenn ein Spieler eine doppelte 1 würfelt, gilt dies als Misserfolg.

Die Datenkarte

Die Datenkarte eines Modells enthält alle Informationen für das Modell, die erforderlich sind, um dieses in Rezolution-Spielen zu verwenden.

Die Modellattribute werden auf der Vorderseite der Karte in abgekürzter Form angezeigt.

MVE – Gibt in Zoll an, wie weit das Modell auf dem Spiel bewegt werden kann.

RCA – Gibt an, wie gut Ihr Modell in der Schlacht ist, wenn es versucht, den Gegner mit einem Waffenschuss von 2d6 zu schlagen.

CCA – Wenn Modelle im Nahkampf antreten, würfeln beide entgegengesetzt und addieren den CCA, um den Gewinner zu bestimmen.

SAG – Das Größen- und Wendigkeits-Attribut eines Modells wird zur Punktzahl eines Verteidigers hinzugefügt, wenn ein entgegengesetzter Wurf in der Schlacht ausgeführt wird.

BDY – Das Body-Attribut gibt an, wie stark ein Modell ist. BDY wird während dem Spiel auf unterschiedliche Art verwendet:

1. Der BDY eines Modells wird als die Schadenszielnummer verwendet, wenn ein Gegner einen erfolgreichen Angriff durchgeführt hat. Der Angreifer muss mindestens die gleiche Zahl würfeln, um den BDY des Ziels zu verwunden.
2. Im Nahkampf wird bei einem erfolgreichen Angriff pro Punkt des BDY über dem BDY des Gegners ein weiterer d6-Schaden erhalten.

NRV – Das Nerve-Attribut wird für alle NRV und Moraltests verwendet.

HACK – Das Hack-Attribut ermöglicht bestimmten Modellen sowohl die Elektronik- oder Roboterelemente im Spiel zu beeinflussen als auch Daten und Angriffe anderer 'Hacker' zu downloaden.

CRFT – Dieses Attribut wird verwendet, wenn ein Spieler versucht, eine Zauberkraft auf die gleiche Art wie die Attribute RCA oder CCA zu verwenden.

REP

Der REP eines Modells legt die Spielreihenfolge während der Kraftmessungsphase fest.

Die Spielrunde

Eine Spielrunde besteht aus der Kraftmessungsphase und abwechselnden Würfeln bis alle unabhängigen Modelle oder Teams aktiviert sind. Zu Beginn der Kraftmessungsphase würfeln die Spieler 2d6 und addieren den höchsten REP des Teams zur Gesamtzahl. Die Spieler, die gewinnen, können bestimmen, ob sie selbst oder ein Modell des gegnerischen Teams beginnen. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er ein unabhängiges Modell oder ein Team aktivieren. Das Modell kann sich bewegen und eine Aktion durchführen, z.B. eine Schlacht oder einen Nahkampf. Die Befehle können auch ausgegeben werden, bevor ein Modell an der Reihe ist. Diese Regeln werden in Resolution detailliert beschrieben. A Dark Tomorrow-Handbuch. Nachdem ein Spieler sein Team oder Modell aktiviert hat, ist der Gegner an der Reihe. Die Spieler wechseln sich ab, bis beide alle ihre Modelle aktiviert haben. Anschließend beginnt eine neue Runde mit der Kraftmessungsphase.

Reihenfolge in der Kraftmessungsphase

1. Kraftmessungswurf.
2. Spezialeffektwürfe (Gift, Feuer, usw.).
3. Verhängnisvolle Schadenswürfe.
4. Zusammenkunftsmodelle.
5. Zwingender Zug.
6. Feste Modellaktivierung.

Das Spiel beginnen

Die Spieler sitzen sich normalerweise mit zwei Meter Abstand am Tisch gegenüber und würfeln (2d6 + REP), um zu bestimmen, wer beginnt. Nachdem beide Spieler ihre Modelle positioniert haben, würfeln sie erneut, um zu bestimmen, wer zuerst an der Reihe ist.

Züge

Ein Modell kann bis zu seinem MVE in Zoll verschoben werden und eine Aktion durchführen. Ein Modell kann auch in einem Zug bis zum Doppelten seines MVE verschoben werden, aber anschließend können keine Aktionen durchgeführt werden. Ein Modell kann ein anderes Modell im Nahkampf angreifen (bis zum Gesamtabstand seines MVE+4 Zoll). Modelle in einem Team müssen sich innerhalb von 3 Zoll von einem anderen Teammitglied befinden oder einen Moraltest ablegen und das Ende ihrer Teamaktionen sein. Ansonsten werden die Modelle deaktiviert und dürfen in diesem Zug keine weiteren Aktionen durchführen. Ein Modell muss seinen Zug in die gewünschte Richtung beenden, da es nur von vorne angreifen kann (180° an seiner Vorderseite). Unabhängige Modelle können in einem Team zusammengefasst werden. Diese Modelle müssen die Teamregeln für das gesamte Spiel einhalten. Nachdem ein Team aktiviert wurde, müssen alle Modelle gegebenenfalls ihren Zug abschließen, bevor eine andere Aktion durchgeführt werden kann.

Kampf

Um ein Modell in einer Schlacht anzugreifen, muss sich dieses in Blickrichtung befinden. Das heißt, Sie müssen eine direkte Linie von Ihrem Modell zum Ziel ziehen können. Beim Ziel muss es sich außerdem um den nächsten Feind handeln. Der Angreifer muss 2d6 würfeln und sein RCA-Attribut addieren, um seine RCA-Gesamtpunktzahl zu erhalten. Der Verteidiger muss 2d6 würfeln und sein SAG-Attribut addieren. Der Angreifer muss mindestens die gleiche Punktzahl wie der Verteidiger würfeln, um diesen zu treffen. Wenn das Modell von Hinten angegriffen wird, darf es seinen SAG nicht zu den Gesamtpunkten addieren. Ein wichtiger Erfolg während einem Angriff bedeutet, dass Ihre Gesamtschadenspunkte verdoppelt werden. Ein Misserfolg bedeutet, dass die Waffe festgeklemmt ist und für den Rest des Spiels nicht mehr verwendet werden kann. Ein wichtiger Erfolg für den Verteidiger bedeutet, dass dieser unverletzt entkommen ist, während er bei einem Misserfolg automatisch getroffen wurde und als angeschlagen gilt, wenn er überlebt. Wenn ein Modell eine Handgranate wirft und sein Ziel verfehlt, rollen Sie den Ablenkungswürfel. Der Pfeil zeigt in die Richtung des Wurfs und die Zahl ist der Abstand in Zoll vom ursprünglichen Ziel, auf dem die Granate landet. Modelle können versuchen, Granate auf einen bestimmten Zielpunkt zu werfen (Zieltestnummer 10).

Im Nahkampf würfeln beide Spieler entgegengesetzt und addieren ihren CCA. Der Gewinner ist das Modell mit der höchsten Punktezahl. Ein Angreifer erhält zusätzliche 1d6 zu seinem Schadenswurf, in der Runde, in der er angreift. Wenn beide Spieler die selbe Punktezahl erreichen, gilt dieser Zug als unentschieden und es sind keine weiteren Effekte vorhanden. Wenn ein Modell von hinten angegriffen wird, darf es seinen CCA nicht zu seinen Punkten addieren. Wenn der Angriff erfolgreich ist, gilt dieser als wichtiger Erfolg. Ein Modell muss hinter dem Verteidiger starten, um den Bonus zu erhalten. Ein wichtiger Erfolg bedeutet, dass ein Modell automatisch getroffen hat und die Gesamtanzahl der Beschädigungserfolge wird verdoppelt. Ein Misserfolg bedeutet, dass Ihr Modell getroffen wurde und Ihr Gegner einen zusätzlichen 2d6-Schadenswurf erhält.

Nerve

Certain situations may cause someone to lose their cool such as coming under enemy fire or being wounded in close combat. A model must make a morale test at target number 10 and become suppressed if it has been wounded by a ranged attack, when a team loses 25% or more of its current members in a round, when a team has lost 50% or more of its starting members, when a crewmember with the Leadership skill dies within 6" of friendly crew model. When a model is suppressed it cannot move but may otherwise operate as normal. If the model fails a second morale test it immediately becomes panicked and flees 2d6" towards the nearest friendly table edge. A model must also take a morale test if it is wounded in close combat though if it fails it instantly becomes panicked and flees. When a model flees from close combat its opponent may have a free close combat attack at them with a target number of 8, if it survives it flees 2d6" as normal. Panicked models may attempt to rally during the control phase.



ABERRANT
games

<http://www.AberrantGames>