



**Willkommen im Jahr 2175!** Ereignisse, die die menschliche Rasse in den ersten größeren Konflikt seit 100 Jahren stürzen, wurden in Bewegung gesetzt. Dieser Konflikt könnte ihr letzter sein.

Willkommen am Vorabend des Krieges der Galaxien zerreißen wird. Und hier nimmt es seinen Anfang...

Übernimm die Kontrolle über eine Gruppe von Elitekämpfern und decke die Wahrheit hinter den Lügen auf. Die verborgenen Unternehmenskriege, die seit Jahrzehnten geführt werden, sind dabei überzukochen und eine Kluft durch die Menschheit zu treiben. Aber letztendlich wird dies die geringste Deiner Sorgen sein!

Diese Regeln dienen als Einführung in die grundlegende Spielmechanik von Rezolution. Das 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 Streitmachlisten für die heldenhaften CSO, die skrupellosen Ronin, die schrecklichen Dravani und die ehrenhaften Streitkräfte von APAC enthalten. Das Regelbuch ist voll mit Hintergrundgeschichten, Illustrationen, Geländebau- und Bemalanleitungen, Szenarien (um Deine Streitkräfte gegeneinander antreten zu lassen), eine vollständige Kampagne sowie einem komplett farbigen Abschnitt, der die Modelle und Illustrationen des Spiels hervorhebt. Rezolution: A Dark Tomorrow ist in allen guten Spiel- und Buchläden erhältlich. Bist Du auf das Ende vorbereitet?

## Das Spiel

Zum Spielen von Rezolution benötigst Du mehrere Rezolution-Modelle inklusive Datenkarten, eine flache Spieloberfläche (1,2x1,2 m), ein paar Geländeteile (die CD, die jedem Starterset beiliegt, enthält einige Geländestücke zum Ausdrucken), einige W6 und einen Mitspieler mit eigenen Rezolution-Figuren.

### Würfeln

Die häufigsten Würfelwürfe in Rezolution sind vergleichende Würfe, Würfe mit Zielwert und Schadenswürfe. Beim vergleichenden Wurf würfeln Du und Dein Gegner jeweils 2W6 und addieren die geworfene Augenzahl zu einem Attribut. Wenn Du beispielsweise versuchst, ein gegnerisches Modell zu erschließen, würfelst Du 2W6 und addierst den FKF (Fernkampf Fertigkeit) Wert Deines Modells, während Dein Gegner, der versucht auszuweichen, 2W6 würfelt und seinen RUG (Reaktion und Geschwindigkeit) Wert addiert. Der Spieler mit der höheren Punktezahl gewinnt. Ein Wurf mit Zielwert wird analogausgeführt, indem ein Spieler 2W6 würfelt und das entsprechende Attribut hinzufügt, um einen vorgegebenen Zielwert zu erreichen oder zu übertreffen.

Wenn ein Spieler eine doppelte 6 würfelt (6er Pasch), hat er einen kritischen Erfolg erzielt und möglicherweise treten weitere Effekte ein. Wenn ein Spieler eine doppelte 1 würfelt (1er Pasch), gilt dies immer als Misserfolg.

Schadenswürfe sind etwas komplizierter und werden weiter unten in einem eigenen Kapitel erklärt.

### Die Datenkarte

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

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

**BEW** – (Bewegung) Gibt in Zoll an, wie weit das Modell auf dem Spielfeld bewegt werden kann.

**FKF** – (Fernkampf Fertigkeit) Gibt an, wie gut Dein Modell in der im Fernkampf ist. Wenn es versucht, den Gegner mit einem Fernkampfangriff zu treffen, wirf 2W6 und addiere den FKF Wert.

**NKF** – (Nahkampf Fertigkeit) Wenn Modelle im Nahkampf gegeneinander antreten, würfeln beide einen vergleichenden Wurf und addieren den NKF Wert um den Gewinner zu bestimmen.

**RUG** – (Reaktion und Geschwindigkeit) Der RUG Wert gibt an wie reaktions schnell und geschickt das Modell ist. Er wird vom verteidigenden Spieler zum einem vergleichenden Wurf addiert, wenn das Modell versucht einem Fernkampfangriff auszuweichen.

**ZÄH** – (Zähigkeit) Das Body-Attribut gibt an, wie zäh ein Modell ist. ZÄH wird während des Spiels auf unterschiedliche Art verwendet:

1. Der ZÄH Wert eines Modells wird als Zielwert bei Schadenswürfen verwendet wenn ein Gegner einen erfolgreichen Angriff durchgeführt hat. Der Angreifer muss gleich oder über den ZÄH Wert des Verteidigers würfeln, um das Ziel zu verwunden.
2. Im Nahkampf wird bei einem erfolgreichen Angriff, pro Punkt des ZÄH Wertes des Angreifers über dem ZÄH Wert des Gegners, ein weiterer W6 Schaden verursacht.

**NRV** – (Nerven) Der NRV Wert gibt an wie gut die Nerven des Modells sind. Er wird für alle Moraltests verwendet.

**HACK** – (Hacken) Der HACK Wert ermöglicht es bestimmten Modellen die Elektronik- oder Roboterelemente im Spiel zu beeinflussen, Daten zu downloaden und Angriffe gegen andere 'Hacker' durchzuführen.

**KRAFT** – (Kraft) Dieses Attribut wird verwendet, wenn ein Spieler versucht, eine PSI Kraft anzuwenden. Es funktioniert auf die gleiche Art wie die Attribute FKF oder NKF.

**RUF** – (Ruf) Der RUF eines Modells legt die Spielreihenfolge während der Kontrollphase fest.

## Die Spielrunde

Eine Spielrunde besteht aus der Kontrollphase und abwechselnden Zügen, bis alle einzelnen Modelle oder Teams aktiviert sind. Zu Beginn der Kontrollphase würfeln die Spieler die Spieler 2W6 und addieren den höchsten RUF des Teams zur Gesamtzahl. Der Spieler, der gewinnt, kann bestimmen, ob er selbst oder sein Gegner beginnen soll. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er ein unabhängiges Modell oder ein Team aktivieren. Das Modell kann sich bewegen und anschließend eine Aktion durchführen, z.B. eine Fern- oder Nahkampfattacke. Befehle können auch zu Beginn der Aktivierung eines Modells ausgegeben werden. Regeln zu Befehlen werden detailliert im Rezolusion Hauptregelbuch beschrieben. Nachdem ein Spieler ein 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 Kontrollphase.

### Reihenfolge in der Kontrollphase

1. Kontrollwurf (vergleichender Wurf der den höchsten RUF Wert einer Crew verwendet).
2. Spezialeffekte anwenden (Gift, Feuer, usw.).
3. Tests für tödlichen Schaden.
4. Fliehende Modelle sammeln.
5. Zwangsbewegung (z.B. brennende oder fliehende Modelle).
6. Aktivierung von hart verdrahteten Modellen (solche die in Computersysteme eingestöpselt sind).

## Das Spiel beginnen

Die Spieler stellen ihre Figuren typischerweise innerhalb von 8" (acht Zoll) zur eigenen Tischkante auf. (Wir gehen von einer Tischgröße von 48"x48" aus, was etwa 120x120 cm entspricht). Sie führen einen vergleichenden Wurf mit dem höchsten RUF Wert ihrer Crew durch (Kontrollwurf) um festzustellen wer mit dem Aufstellen beginnt. Nachdem beide Spieler ihre Modelle positioniert haben, würfeln sie erneut, um zu bestimmen, wer den ersten Zug bekommt.

## Bewegung

Ein Modell kann bis zu seinem BEW Wert in Zoll bewegt werden und anschließend eine Aktion durchführen. Ein Modell kann auch in einer Aktivierung bis zum Doppelten seines BEW bewegt werden, anschließend kann es jedoch keine Aktionen durchführen. Ein Modell kann ein anderes Modell mit einem Sturmangriff angreifen um mit ihm in den Nahkampf zu kommen. Bei einem Sturmangriff darf das Modell bis zu BEW+4 Zoll bewegt werden.

Modelle in einem Team müssen sich am Ende der Bewegung des Teams innerhalb von 3 Zoll von einem anderen Teammitglied befinden oder einen Moraltest bestehen (NRV basierter Wurf gegen Zielwert zehn). Bestehen sie ihn nicht, gelten sie als niedergehalten, ihre Aktivierung endet und sie dürfen keine Aktion in dieser Aktivierung ausführen. Sobald ein Team aktiviert wird, müssen alle Modelle ihre Bewegung abschließen oder verfallen lassen, bevor eine Aktion durchgeführt werden kann. Unabhängige Modelle können in einem Team zusammengefasst werden. Diese Modelle müssen die Teamregeln für das gesamte Spiel einhalten.

Ein Modell darf seinen Zug in die Richtung ausgerichtet beenden, die der Spieler wünscht, da es nur nach vorne angreifen kann (180° an seiner Vorderseite).

## Kampf

Um ein Modell mit einem Fernkampfangriff anzugreifen, muss der Angreifer zum Ziel eine Sichtlinie haben. Das heißt, Du musst eine direkte Linie von Deinem Modell zum Ziel ziehen können. Beim Ziel muss es sich außerdem um den nächsten Feind handeln. Der Angreifer muss 2W6 würfeln und seinen FKF Wert addieren. Der Verteidiger muss 2W6 würfeln und seinen RUG Wert addieren. Der Angreifer muss mindestens die gleiche Summe erreichen wie der Verteidiger, um diesen zu treffen. Wenn das Ziel in den Rücken geschossen wird, darf es seinen RUG Wert nicht zu der Augenzahl addieren. Ein kritischer Erfolg (6er Pasch) während eines Angriffs bedeutet, dass die verursachten Schadenspunkte verdoppelt werden (siehe Kapitel Schaden). Ein kritischer Misserfolg (1er Pasch) bedeutet, dass die Waffe festgeklemmt (oder leer geschossen) ist und für den Rest des Spiels nicht mehr verwendet werden kann. Ein kritischer Erfolg für den Verteidiger bedeutet, dass dieser unverletzt entkommen ist, während er bei einem kritischen Misserfolg automatisch getroffen wird und als niedergeschlagen gilt, wenn er überlebt.

Wenn ein Modell eine Handgranate wirft und sein Ziel verfehlt, wirft den Abweichungswürfel. Der Pfeil zeigt in die Richtung der Abweichung und die Zahl ist der Abstand in Zoll vom ursprünglichen Ziel, in dem die Granate landet. Modelle können versuchen, Granaten auf einen bestimmten Zielpunkt zu werfen (FKF basierter Wurf mit Zielwert 10).

Im Nahkampf werfen beide Spieler einen vergleichenden NKF Wurf (Beide werfen 2W6 und addieren den jeweiligen NKF Wert). Der Gewinner ist das Modell mit der höchsten Augensumme, er verursacht beim Gegner Schaden. Wenn beide Spieler dieselbe Punktzahl erreichen, gilt dieser Angriff als unentschieden und es treten keine weiteren Effekte ein.

Im Nahkampf erhält ein Angreifer, der in dieser Runde einen Sturmangriff durchgeführt hat, zusätzlich einen W6 zu seinem Schadenswurf.

Wenn ein Modell in den Rücken angegriffen wird, darf es seinen NKF Wert nicht zu seiner Augenzahl addieren. Ist ein Angriff in den Rücken erfolgreich ist, gilt dieser als kritischer Erfolg (verursachte Schadenspunkte werden verdoppelt). Ein Modell muss seine Aktivierung hinter dem Verteidiger beginnen, um diesen Vorteil zu erhalten.

Ein kritischer Erfolg bedeutet, wie beim Fernkampf, dass ein Modell automatisch getroffen hat und die Gesamtanzahl der verursachten Schadenspunkte verdoppelt wird. Ein kritischer Misserfolg bedeutet, dass Dein Modell getroffen wurde und Dein Gegner zwei zusätzliche Schadenswürfel erhält. Diese Effekte sind gegebenenfalls beide anzuwenden und zählen zusätzlich zu den Boni für Rücken- und Sturmangriffe.

## Hacking und PSI-Kraft

Ein Modell muss hart verdrahtet sein, um sein HACK Attribut zu verwenden. Das heißt es muss sich in Basenkontakt mit einem Hard Point Terminal befinden (ein HPT befindet sich auf der CD-ROM des Starterpacks), oder an einem anderen vorher dafür festgelegten Punkt auf dem Spieltisch stehen. Hart verdrahtete Hacker können sich gegenseitig angreifen, auch wenn sie sich an unterschiedlichen Seiten des Tisches befinden, solange sie mit einem HPT verbunden sind. Hacker-Modelle können ebenfalls versuchen, Funkdecks zu verwenden um sich auf Entfernung einzuloggen, obwohl dies nicht immer von Vorteil ist, da der HACK Wert nicht zum Wurf addiert werden kann, nur der Bonus des Funkdecks.

Die meisten nicht-intelligenten Systeme haben einen Zielwert um gehackt zu werden. Details findest Du zusammen mit allen weiteren verfügbaren Optionen für Hacker im Regelbuch beschrieben (z.B. aggressive Systeme und hacken von Robotern). Betrachte in der Zwischenzeit alle Systeme als neutral mit Zielwert 10. Um ein System zu hacken, muss ein Hacker mit einem Zielwertwurf mindestens den Zielwert erreichen. Wurf dazu 2W6 und addiere den Bonus des Funkdecks und den HACK Wert des Modells (falls es hart verdrahtet ist).

Modelle mit PSI-Kräften können diese in der Aktionsphase einsetzen, indem sie einen vergleichenden Wurf ganz analog zum Fernkampf ablegen. Der Unterschied ist, dass der Angreifer seinen KRFT Wert verwendet statt des FKF Wertes. Dabei muss erstens die Punktzahl mindestens so hoch sein wie die des Gegners, zweitens muss mindestens der Zielwert der eingesetzten PSI-Kraft erreicht werden! Bei Kräften die als telepathischer Angriff gelten (steht jeweils bei der PSI-Kraft), verwendet der Gegner den NRV Wert statt des RUG Wertes.

## Schaden

Nachdem Du Dein Ziel getroffen hast, musst Du versuchen, dieses zu beschädigen. Jede Waffe hat eine feste Anzahl an Schadenswürfeln. Dies ist die Gesamtanzahl, die Du beim Versuch ein Modell zu beschädigen, würfelst. Um ein Modell zu beschädigen, ziehe zuerst seine Rüstung von der Würfelzahl ab. Wenn ein Modell beispielsweise eine Rüstung von 2 hat und die Waffe, die Dein Modell benutzt hat, einen Schadenswert von 4W6, ziehe 2 Würfel ab, um einen Schaden von 2W6 übrig zu behalten. Die Rüstungspunkte eines Modells sind in der linken oberen Ecke seiner Datenkarte angegeben. Nachdem Du die Rüstung subtrahiert hast, wirf die Schadenswürfel. Alle Würfel werden separat gewertet und werden nicht addiert. Jeder Würfel muss mindestens mit dem ZÄH Wert des Ziels identisch sein oder dieses überschreiten um Schaden zu verursachen. Für jede gewürfelte 6 kannst Du sofort einen zusätzlichen Schadenswürfel werfen. Wenn Du so mehrfach hintereinander eine 6 würfelst, kannst Du sehr viel Schaden zufügen! Für jeden Würfel, der Schaden verursacht, markiere einen Block auf der Schadensanzeige des Ziels (erstelle Dir eine Kopie der Datenkarte oder bewahre diese in einer PVC-Hülle auf, auf die Du mit einem Filzstift schreiben kannst). Sobald Blöcke mit Zahlen markiert werden, muss Du einen W6 würfeln und auf der Tabelle „Tödlicher Schaden“ prüfen, welcher Effekt eintritt. Nachdem alle Blöcke markiert wurden, ist das Modell tot und wird aus dem Spiel entfernt.

<b>Tödlicher Schaden</b>	
<b>1-2</b>	<b>Tod</b> Das Modell wird aus dem Spiel genommen.
<b>3-4</b>	<b>Bewusstlos</b> Das Modell ist betäubt und angeschlagen, würfle in der folgenden Kontrollphase erneut.
<b>5-6</b>	<b>Ein guter Mann bleibt nicht liegen</b> Wende den in der Schadensanzeige aufgelisteten Modifikator (letzte markierte Zahl) auf BEW, FKF, NKF und NRV an. Würfle in der folgenden Kontrollphase erneut.

Ein bewusstloses Modell kann sich nicht bewegen und zählt für Fernkampfattacken aus mehr als 6 Zoll Entfernung als Zielwert 10, für Fernkampfangriffe aus weniger als 6 Zoll Entfernung als Zielwert 5. Ein Feind, der in Kontakt mit einem bewusstlosen Modell ist, kann seine Aktion dazu verwenden dieses zu töten. Würfeln ist dabei nicht erforderlich und das Modell wird automatisch aus dem Spiel entfernt.

## Nerven

Truppen können in bestimmten Situationen die Nerven verlieren, z.B. wenn sie beschossen oder im Nahkampf verwundet werden. Wenn ein Modell durch einen Fernkampfangriff getroffen wurde, wenn ein Team in einer Runde mindestens 25% seiner aktuellen Mitglieder verloren hat, mindestens 50% seiner ursprünglichen Mitglieder verloren hat und wenn ein Crewmitglied mit der Anführerfertigkeit innerhalb von 6 Zoll eines anderen Crewmitglieds getötet wird, so muss das Modell bzw. das Team einen Moraltest (NRV Wurf mit Zielwert 10) bestehen oder es gilt als niedergehalten. Wenn ein Modell niedergehalten wird, kann es sich nicht mehr bewegen, aber ansonsten normal agieren. Wenn das Modell einen weiteren Moraltest nicht besteht, gerät es umgehend in Panik und flieht 2W6 Zoll in Richtung der nächsten freundlichen Tischkante. Niedergehaltene Modelle können versuchen sich in der Kontrollphase zu erholen (dazu muss ein NRV Wurf mit Zielwert 10 bestanden werden, dieser zählt nicht als Moraltest). Ein Modell muss ebenfalls einen Moraltest ablegen, wenn es im Nahkampf verwundet wurde. Wenn das Modell den Test nicht besteht, gerät es in Panik und flieht. Wenn ein Modell aus dem Nahkampf flieht, erhält sein Gegner einen freien Nahkampfangriff mit Zielwert 8. Wenn das Modell überlebt, flieht es 2W6 Zoll.

Modelle/Teams in Panik können versuchen, sich in der Kontrollphase zu sammeln (dazu muss ein NRV Wurf mit Zielwert 10 bestanden werden).

Nun kennst Du die Basisregeln, viel Spaß beim Spielen!





<http://www.AberrantGames>