

Grundregeln

Grundsätzliches zu Fraktionen

- Fraktionen werden nicht erstellt, sondern durch den SL frei zusammengebaut. Alle Würfe werden durch die Attribute abgehandelt, es gibt keine Fertigkeiten für Fraktionen.
- Werden regeltechnisch wie Wildcard-Charaktere behandelt -> Würfeln Attributswürfe immer mit Wild Die, können bis zu 3 Wunden ertragen. Durch das Erleiden der vierten Wunde wird eine Fraktion zerschlagen.
- Fraktionen erhalten keine Bennies, sondern können Ressourcenpunkte ausgeben, um die gleichen Effekte zu erzielen. (3 Ressourcenpunkte entsprechen einem Bennie; Neu würfeln, Schaden Wegstecken, Angeschlagen abschütteln, usw. sind möglich.) Weder SCs noch NSCs können eigene Bennies zugunsten von Fraktionen ausgeben.
- Agieren nur zwischen den Missionen der Charaktere in den Fraktionsphasen.
- Charakterhandlungen folgen niemals den Fraktionsregeln. Handeln Charaktere für oder gegen Fraktionen, müssen die Ergebnisse durch den SL interpretiert und umgesetzt werden (z.B. sofortige Zerstörung einer Fraktion, Erhöhung von Ressourcenpunkten, kostenfreier Erwerb/Verlust von Assets, usw.)
- Charaktere stehen prinzipiell außerhalb aller Fraktionen und können nicht direkt durch Fraktionshandlungen in der Fraktionsphase betroffen werden. Ausnahme: Charaktere können die Kontrolle über eine Fraktion erlangen.

Werte von Fraktionen

Attribute (Attribut bei „normalen“ Charakteren -> Entsprechung bei Fraktionen)

STÄ	->	Schlagkraft	(Wird zur Schadensermittlung genutzt)
GES	->	Operationen	(Angriffswurf, bestimmt Abwehr)
VER	->	Ressourcen	(Bestimmt Menge an maximalen Assets, Ressourcenpunktewurf)
KON	->	Struktur	(Bestimmt Belastbarkeit, Reorganisationswürfe)
WIL	->	Flexibilität	(Wie in den üblichen Angeschlagen-Würfen)

Abgeleitete Werte (Wert bei „normalen“ Charakteren -> Entsprechung bei Fraktionen)

Parade	->	Abwehr = Operationen/2 + 2
Robustheit	->	Belastbarkeit = Struktur/2 + 2
Effektivität	->	Wie Nahkampfwaffe. Gibt +W4/+W6... bei Angriffen
Menge maximaler Assets	=	Ressourcen/2

Assets:

- Funktionieren wie Talente bei Charakteren.
- Assets unterliegen keinen Rang- oder Attributsvoraussetzungen. Sie werden nach Maßgabe des SLs erstellt und den Fraktionen zugewiesen. Ein grundsätzliches Balancing sollte gegeben sein, es ist aber natürlich, dass manche Fraktionen „stärker“

- sind als andere.
- Eine Fraktion kann nur eine Menge an Assets in Höhe ihres halben Ressourcenwürfels unterhalten.
 - Jedes Asset muss einer materiellen Größe (Forschungsanlage, Militäreinrichtung, Hackergruppe, Artefakt, o. ä.) zugeordnet werden. Wird im Zuge einer Mission die Grundlage des Assets zerstört, gilt auch das Asset selbst als völlig verloren.
 - Beispiele:
 - o Silbermine: Wird durch einen Ressourcenwurf mindestens ein Ressourcenpunkt verdient, erhält die Fraktion einen zusätzlichen Ressourcenpunkt.
 - o Schnelle Eingreiftruppe: Scheitert ein Angriffswurf gegen die Fraktion, darf sie ihrerseits einen freien Angriff gegen den Angreifer starten.
 - o Geheimer Unterschlupf: Als Aktion kann eine Fraktion einen „Operationen“-Wurf machen. Ist dieser erfolgreich, kann die Fraktion so lange nicht das Ziel von Angriffen werden, bis dem Angreifer zuvor ein Spionage-Wurf gegen sie gelungen ist. Führt die Fraktion selbst einen Angriff aus, kann sie diesen Vorteil nicht mehr in Anspruch nehmen, bis sie sich wieder versteckt hat.

Ressourcenpunkte:

- Ressourcenpunkte können für unterschiedliche Zwecke ausgegeben werden:
 - o Wie Bennies im Verhältnis 3:1 (3 Ressourcenpunkte müssen ausgegeben werden, um den Effekt eines Bennies zu simulieren)
 - o Zum Verbessern der Fraktion (siehe „Freie Aktion – Verbesserungen erwerben“)
 - o Charaktere können die Ressourcenpunkte von kontrollierten Fraktionen wie eigene Ressourcenpunkte zu Beginn einer Mission ausgeben. Die Ressourcenpunkte der Fraktion gelten als verloren. [Bei Settings ohne Ressourcenpunkte sollte ein fester Geldbetrag ausgewählt werden]

Handlungen in der Fraktionsphase

Fraktionsphase

- Jeder Fraktion wird eine Karte ausgeteilt (unwichtige Fraktionen handeln einfach am Schluss der Phase gleichzeitig). Karte legt wie im Kampf Handlungsreihenfolge fest.
- Jede Fraktion verfügt über eine Aktion und beliebig viele Freie Aktionen.
- Mögliche Aktionen:
 - o Angriff
 - o Spionage
 - o Ressourcen Sammeln
 - o Plan Vorantreiben
- Freie Aktionen:
 - o Kontrollierte Fraktionen Anweisen
 - o Verbesserungen erwerben
 - o Assets nutzen

- o Reorganisation

Aktion – Angriff

- Angriffswurf: „Operationen“ gegen Abwehr des Gegners. Bei Erfolg: Treffer, Schadensermittlung. [Optional: Steigerungen geben zusätzlichen 1W6 auf Schadenswurf]
- Schadenswurf: „Schlagkraft + Effektivität“ gegen Belastbarkeit. Bei Erfolg: Angeschlagen. Pro Steigerung: 1 Wunde. Als Reaktion kann die angegriffene Fraktion 3 Ressourcenpunkte ausgeben, um den Schaden wie bei Einatz eines Bennies wegzustecken.
- Auswirkung Angeschlagen: Fraktion kann keine Aktionen ausführen. Freie Aktionen können weiterhin verwendet werden. Ist die andere Fraktion bereits angeschlagen und wird wieder Angeschlagen, erleidet sie eine Wunde. Die Fraktion muss einen Flexibilitäts-Wurf am Anfang ihrer Runde bestehen, um nicht mehr Angeschlagen zu sein. Erzielt sie dabei einen Erfolg, ist sie nicht mehr angeschlagen, kann aber in dieser Runde auch keine Aktionen ausführen. Erzielt sie eine Steigerung, ist sie nicht mehr angeschlagen und kann noch handeln. Schlägt der Wurf fehl, können auch 3 Ressourcenpunkte ausgegeben werden, um das Angeschlagen sofort abzuschütteln, und auch handeln zu können.
- Auswirkung Wunden: Abzug von -1 auf alle Würfe pro Wunde. Zusätzlich: Jedes Mal, wenn eine Fraktion eine Wunde erhält, muss sie eines ihrer Assets vorläufig streichen. Dieses kann sie erst wieder verwenden, sobald die Wunde entfernt wurde.

Aktion – Spionage

- Wurf: „Operationen“ gegen „Operationen“ (vergleichender Wurf).
- Bei Erfolg mehrere Möglichkeiten:
 - o +2 auf den nächsten Wurf gegen die Fraktion. Bei Steigerung: Fraktion ist Angeschlagen. (Informationsgewinnung)
 - o -2 auf die Abwehr der Fraktion bis zu ihrer nächsten Aktion. Bei Steigerung: Fraktion ist Angeschlagen. (Sabotage)
 - o Fraktion verliert für ihre nächste Aktion die Kontrolle über ein Asset. Bei Steigerung: Asset wird beschädigt – es müssen 3 Ressourcenpunkte aufgewendet werden, damit es wieder genutzt werden kann. (Anschlag)
 - o Ein Viertel der Ressourcenpunkte (mindestens einer) der anderen Fraktion wird an die eigene Fraktion überwiesen. Bei Steigerung: Hälfte der Ressourcenpunkte (mindestens einer).

Aktion – Ressourcen sammeln

- Wurf: Einfacher Wurf auf „Ressourcen“.
- Pro Erfolg und Steigerung werden die eigenen Ressourcenpunkte um 1 erhöht.

Aktion – Plan Vorantreiben

- Manche Fraktionen wollen bestimmte kurz- und langfristige Ziele erreichen, die Auswirkungen auf die Spielwelt haben können (z. B. eine Atombombe konstruieren und einsetzen).

- Der SL legt ein Attribut fest, auf das die Fraktion würfeln muss (häufig „Operationen“ oder „Ressourcen“) und eine Menge an Erfolgen und Steigerungen, die erreicht werden müssen.
- Jedes Mal, wenn die Aktion „Plan Vorantreiben“ eingesetzt wird, macht die Fraktion einen regulären Wurf auf das gewählte Attribut. Die erreichten Erfolge und Steigerungen werden notiert und aufsummiert. Erreicht die Fraktion das Ziel, kann es entweder sofort in Kraft treten (z. B. werden alle Soldaten einer Fraktion durch neu entwickelte Ausrüstung aufgewertet, was die künftigen Missionen der Charaktere schwieriger macht), oder kann der Gegenstand der nächsten Mission werden (Terroristen wollen die Atombombe zünden – die Charaktere müssen dies verhindern).
- Im Normalfall sind Pläne dazu gedacht, von den Charakteren selbst in Missionen verhindert oder unterstützt zu werden. Der SL kann jedoch verfügen, dass durch Spionage-/Sabotageakte anderer Fraktionen ein Plan nicht mehr zu verwirklichen ist.

Freie Aktion – Kontrollierte Fraktionen Anweisen

- Kein Wurf nötig. Angewiesene Fraktion muss unter der Kontrolle der anweisenden Fraktion stehen.
- Kontrollierte Fraktion muss ihre nächste Aktion so nutzen, wie es die kontrollierende Fraktion wünscht.

Freie Aktion – Verbesserungen erwerben

- Kein Wurf nötig. Pro Runde können beliebig viele Verbesserungen vor oder nach der eigentlichen Aktion erworben werden.
- Kosten:
 - o Attribut erhöhen: Kosten wie Würfeltyp
 - o Effektivität erhöhen: Kosten wie halber Würfeltyp
 - o Neues Asset erwerben: 5 Ressourcenpunkte

Freie Aktion – Assets nutzen

- Je nach Asset kann ein Wurf nötig sein. Einige Assets können neue Aktionen gewähren, die dann auch als reguläre Aktion gelten, nicht als Freie Aktion. Pro Runde können beliebig viele Assets aktiviert werden, Effekte passiver Assets sind jedoch niemals kumulativ.

Freie Aktion – Reorganisation

- Wurf: Einfacher Wurf auf „Struktur“.
- Pro Erfolg und Steigerung wird eine Wunde abgebaut. **Besonderheit:** Wurde mindestens eine Wunde abgebaut, gilt die Fraktion auch nicht mehr als Angeschlagen, falls dies zuvor der Fall war. Die Aktion dieser Runde gilt dennoch als verloren.