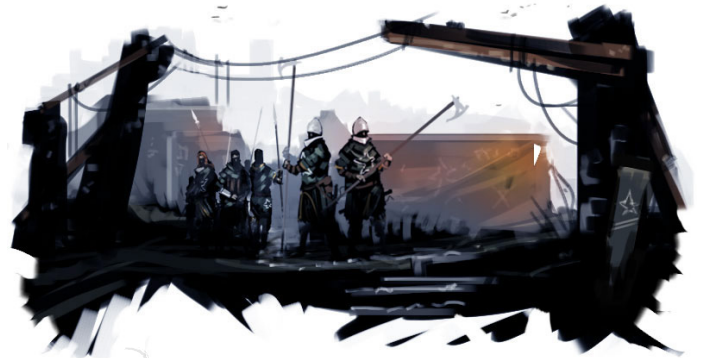



# TÖDLICHER AUFTRAG Akt 0 Mission 1

Willkommen bei Noxius! Falls dies eure erste Mission ist: werft einen Blick auf das Zusatzblatt "SPIELABLAUF & MECHANIKEN", dort wird der Spielablauf und Grundmechaniken erklärt. Sollte euch die Kurzanleitung zu knapp sein, findet ihr unter [noxius-game.de/spielregeln](http://noxius-game.de/spielregeln) eine Spielanleitung in Videoform zum Anschauen. Beginnt nun, indem ihr eure Charaktere für die Mission vorbereitet (siehe "SPIELBEGINN").


Der Krieg zwischen Plun und Triniad hat Zerstörung und Tod über die Länder gebracht. Endlich soll es zu Friedensverhandlungen kommen, denn aus Triniad sind Gesandte in Pluns Hauptstadt Merenburg eingetroffen. Schon Tage zuvor habt ihr gegen einen hohen Lohn den Auftrag erhalten, die Verhandlungen zu sabotieren. In eurem Besitz befindet sich eine Truhe, die ihr in den Thronsaal einschleusen sollt, doch euch wurde befohlen sie unter keinen Umständen zu öffnen, bevor ihr den Saal erreicht habt.

Ihr schleicht durch die schmalen Gassen auf die mächtige Burg zu, es herrscht eine trügerische Stille. Im Schutz der Dunkelheit überprüft ihr die Schlösser eurer Truhe und macht euch bereit für einen Kampf: An einer Kreuzung stehen Wachen.




 Die Soldaten sind in Unterhaltungen vertieft, sie werden den Angriff nicht kommen sehen. Ihre Rüstungen wären die ideale Verkleidung, um unbemerkt in die Burg vorzudringen. Tötet sie. **+ Wachsoldaten Pluns** (siehe "Gegner")

(i) Positioniert euch an den Wachsoldaten. Die Zahl an der Position steht für den Schaden, den ihr bei einem Treffer (T) erhaltet. Der Spieler an der höchsten Position beginnt und wirkt eine Fähigkeit, danach geht es reihum bis zur niedrigsten Position. (Siehe "Fähigkeiten wirken"). Waren alle Spieler an der Reihe wird das nächste Feld vorgelesen und die nächste Runde beginnt.

 Obwohl die Soldaten von eurem Angriff überrascht waren, schlagen sie mit aller Kraft zurück. **Die Hälfte der Gruppe erleidet einen Treffer (T) durch die Soldaten.**


(i) Denkt daran, dass ihr euch zu Beginn jeder Runde neu positionieren dürft, bevor der Effekt des Verlaufsfeldes eintritt! So könnt ihr den Schaden der Treffer besser verteilen.


 Eure kampferprobten Gegner versuchen, euch in die Zange zu nehmen. **Ein Gruppenmitglied verliert einen Lebenspunkt (-1 LP).**

(i) Da hier spezifisch 1 LP gefordert wird, kann kein SP benutzt werden.


 Es gelingt euch, die enge Gasse zu eurem Vorteil zu nutzen und die Deckung eurer Gegner zu brechen. **Die Wachsoldaten werden verwundet (V).**


(i) Legt einen Verwundet-Marker an die Soldaten an. Es gilt nun, die kleinere Zahl des Plättchens zu erreichen. Die Soldaten sind nur für ihr aktuelles Lebensplättchen verwundet, der Marker wird entfernt, sobald das nächste Plättchen erreicht wird.

 Einer von euch wird brutal zur Seite gestoßen und stürzt in den Dreck. **Ein Charakter verursacht diese Runde keinen Schaden.**

 Einer Wache gelingt es, dem Geschwächtesten von euch einen fatalen Hieb zu setzen. **Das Gruppenmitglied mit den wenigsten LP verliert alle LP und wird dadurch Kampfunfähig.**

(i) Kampfunfähige Gruppenmitglieder können wieder am Kampfgeschehen teilnehmen, indem sie einen LP erhalten, z.B. durch Fähigkeiten anderer Charaktere oder Verlaufsfelder.

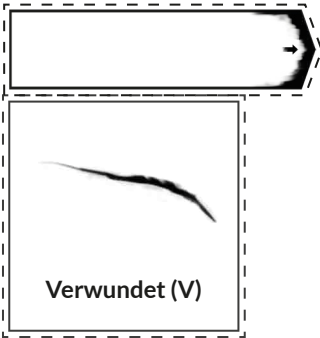
 Ihr lasst euch zurückfallen, um eure verwundeten Kameraden zu versorgen. **Kampfunfähige Gruppenmitglieder erhalten +3 LP. Ist kein Gruppenmitglied kampfunfähig erhalten die 2 Gruppenmitglieder mit den wenigsten Lebenspunkten +2 LP.**

 Nun setzen die Soldaten nach, doch auch ihr stürzt euch in den Kampf. Keine der beiden Seiten wird weichen. **Die Gegner verursachen zu Beginn jeder Runde 2 Schaden, eure Fähigkeiten verursachen +1 Schaden.**

(i) Dies ist ein Wiederholungsfeld. Es wird jede Runde wiederholt, bis eine Bedingung erfüllt ist oder alle Gegner besiegt sind.

(i) Der letzte der Soldaten fällt leblos zu Boden. Schnell schleift ihr die Leichen in einen Innenhof und zieht euch um. Durch die Tarnung könnt ihr euch einer kleineren Gruppe Soldaten anschließen, die gerade von einer Patrouille zurückkommt. Unbemerkt gelangt ihr in die Waffenkammer, von hier aus sollte es nicht mehr schwer sein, den Thronsaal zu erreichen. Schnell überprüft ihr noch einmal die Truhe, an deren Schlössern sich eine seltsame, weißliche Schicht gebildet hat.

# TÖDLICHER AUFTRAG Akt 0 Mission 1



# SPIELABLAUF & MECHANIKEN

Noxius Kurzanleitung

## SPIELBEGINN

Zum Spielen benötigt ihr einen einfachen, sechsseitigen Würfel. Bereitet eure Charaktere für die Mission vor. Legt eure LP- und SP-Marker an die linke Seite des Charakterbogens und den **Machtmarker** ans obere Ende des Charakterbogens. Jeder Charakter besitzt zu Beginn einer Mission **volle Lebenspunkte (LP), keine Schildpunkte (SP), und 1 Macht**. Durch Verschieben dieser Marker könnt ihr immer sehen, wie es um euren Charakter steht. Wenn alle Charaktere bereit sind, könnt ihr den Einführungstext und danach das erste Verlaufsfield vorlesen. Der Einführungstext gibt euch eine Übersicht über Situation oder Auftrag eurer Charaktere.

## VERLAUFSFELDER & ZUGREIHENFOLGE

Ein Verlaufsfield ist immer mit einem Effekt verbunden, der die Runde über gilt oder zum Anfang der Runde eintritt. Ein Verlaufsfield entspricht dabei einer Runde. Die **Charaktere dürfen sich zu Beginn jeder Runde neu positionieren, nachdem das Verlaufsfield vorgelesen wurde, aber bevor es eintritt**.

**Der Spieler an der höchsten Gegner-Position beginnt** und wirkt eine Fähigkeit (siehe "Fähigkeiten wirken"), danach geht es **reihum bis zur niedrigsten Position**. Waren alle Spieler an der Reihe wird das nächste Feld vorgelesen, die Spieler können sich neu positionieren und die nächste Runde beginnt.

## GEGNER

+ **Wachsoldaten Pluns** bedeutet, dass ein Gegner erscheint. Legt den Gegner in die Mitte des Spielfeldes und legt seinen Lebensmarker auf volles Leben. **Je nach Spieleranzahl** starten die Gegner mit **unterschiedlichen Lebenspunkten**, erkennbar an den unterschiedlichen Graustufen.

Um einen Gegner angreifen zu können, müsst ihr die **Spielfigur** eures Charakters **an eine freie Position (P1 - P4) des Gegners anlegen**. Die Zahlen an den Pfeilen geben an, wie viel Schaden euer Charakter bei einem **Treffer (T)** erleidet.

Gegner besitzen Lebensplättchen mit unterschiedlich hohen Zahlen. Das aktuelle Lebensplättchen wird durch einen Marker markiert. Ihr könnt einem Gegner ein Lebensplättchen abziehen, indem ihr **genau oder mehr Schaden verursacht**, als auf der **äußeren Zahl** des aktuellen Lebensplättchen steht. Erreicht ihr weniger als den notwendigen Wert passiert nichts. Es können **mehrere Lebensplättchen auf einmal** abgezogen werden, **wenn der Schaden die Summe der Lebensplättchen erreicht** oder übersteigt. Um einen Gegner zu besiegen müsst ihr ihn mit euren Fähigkeiten bis auf den Totenkopf der Lebensleiste bringen.

## FÄHIGKEITEN WIRKEN

Jeder Charakter besitzt genau vier Fähigkeiten. Neben dem Namen der Fähigkeit steht die Veränderung des Machtwertes (siehe "Die Machtskala"). Unter dem Namen der Fähigkeit steht der Fähigkeitseffekt und die Auswirkung der Fähigkeit je nach Würfelergebnis.

Nach der Auswahl einer Fähigkeit **tritt als Erstes der Effekt ein**, als **Zweites wird der Machtwert angepasst**, und **danach wird gewürfelt**. Der Effekt des Wurfs steht unter der gewürfelten Augenzahl der genutzten Fähigkeit und trifft immer den Gegner, an dem der Charakter anliegt:

- **Zahlen** geben die **Höhe des Schadens an, der Gegnern zugefügt wird** (siehe "Gegner").
- Das **"T"** **steht für Treffer**, und **ihr erleidet den Schaden** der der Position, an der euer Charakter anliegt
- Bei **"LP"** erhält euer Charakter einen **Lebenspunkt**.
- Bei **"SP"** erhält euer Charakter einen **Schildpunkt**.
- Bei **V** wird der **Gegner verwundet** (siehe "Gegner verwunden").

**Die Reihenfolge des Würfelergebnis ist wichtig** und wird von links nach rechts gelesen. Beispiel: [T/2]. Der Charakter wird zuerst getroffen und verursacht dann 2 Schaden. Wird ein Charakter durch den Treffer kampfunfähig, verursacht er die 2 Schaden nicht mehr. Beispiel 2: [4/T] Wird der Gegner durch den Schaden besiegt, wird der Charakter nicht mehr getroffen.

## DIE MACHTSKALA

Am oberen Rand eures Charakterbogens befindet sich die Machtskala. Fähigkeiten erhöhen oder verringern den **Machtwert** eures Charakters, angezeigt durch den Machtmarker.

Ihr könnt eine **Fähigkeit nur wirken**, wenn die **Machtskala** damit **nicht verlassen wird**. Die Machtskala ist dabei durch 2 „T“s begrenzt. **Landet ihr** durch das Wirken einer Fähigkeit **auf einem dieser "T"s werdet ihr automatisch getroffen** und erleidet den Schaden der Position, an der euer Charakter anliegt. **Ihr könnt danach immernoch durch die Fähigkeit selbst getroffen werden**.

**Die „T“s können nicht über- oder unterschritten werden**, kostet eine Fähigkeit also -2 Macht, ihr besitzt aber nur 1 Macht, so kann die Fähigkeit nicht gewirkt werden.

Es gibt abhängig von dem Charakter, der gespielt wird bestimmte Machtwerte (grau unterlegt), die einer Fähigkeiten einen zusätzlichen Effekt geben, wie z.B. erhöhter Schaden. Dieser **spezielle Effekt tritt nicht auf, indem der Machtwert erreicht wird**, sondern wenn der Charakter den erforderlichen Machtwert besitzt, wenn die Fähigkeit gewirkt wird.

## LEBENSUNKTE (LP) UND SCHILDPUNKTE (SP)

Besitzt der Charakter Schildpunkte (SP), kann der Spieler entscheiden, ob er Lebenspunkte (LP) oder Schildpunkte (SP) opfert, wenn er Schaden erleidet. Wichtig ist hierbei die genaue Wortwahl: Bei **Schaden**, z.B. durch Treffer (T) steht es frei, LP oder SP zu opfern, spricht ein Verlaufsfield oder eine Rassenfähigkeit aber **spezifisch von LP (bzw. SP), müssen auch LP (bzw. SP) geopfert werden**. Benutzt die Marker am linken Rand des Charakterbogens, um den Stand eurer Lebens- und Schildpunkte darzustellen.

## KAMPFUNFÄHIGKEIT & TOD

Sinken die **Lebenspunkte (LP)** eines Spielers **auf 0**, so ist dieser **kampfunfähig**. Er verliert alle seine Schildpunkte (SP) und kann keine Fähigkeiten mehr wirken. Er kann wieder am Kampf teilnehmen, wenn er LP erhält, z.B. durch Fähigkeiten von Gruppenmitgliedern oder Verlaufsfielder. **Kampfunfähige Charaktere erhalten automatisch +1 LP, wenn während einer Mission kein Gegner auf dem Spielfeld liegt**.

Sind **alle Charaktere** in der Gruppe **gleichzeitig kampfunfähig** gilt die **Mission** als **gescheitert** und muss von vorne begonnen werden. Sterben (Tod) und Ausscheiden können Charaktere durch Verlaufsfielder oder Eigenschaften von Gegnern. Ist ein Charakter endgültig tot, kann er nicht mehr geheilt werden; er ist aus der aktuellen Mission ausgeschieden.

## GEGNER VERWUNDEN (V)

Gegner können durch Charaktere oder Verlaufsfielder verwundet werden (V). Ist ein Gegner verwundet, wird ein Verwundetplättchen an den Marker des Gegners gelegt. **Es gilt nun, die kleinere Zahl seines aktuellen Lebensplättchens zu erreichen**. Der Gegner ist **nur für das aktuelle Lebensplättchen verwundet**, der Marker wird entfernt, sobald das nächste Plättchen erreicht wird.

## BUFFS

Einige Charaktere können Fähigkeiten wirken, die anderen Charakteren Vorteile gewähren, zum Beispiel erhöhter Schaden oder verstärkte Heilung. Sofern nicht anders angegeben gelten diese Vorteile eine Runde lang und verfallen danach. **Wird ein Buff erneut gewirkt, bevor der alte benutzt wurde, verfällt der alte Buff**. Die Vorteile können in Form kleiner Kärtchen an den Charakter, dem der Buff gewährt wird, angelegt werden.