

KRISENTREFFEN Akt 0 Mission 2

Nachdem ihr die Waffenkammer verlassen habt, folgt ihr einigen Bediensteten Richtung Thronsaal. Der prächtig geschmückte Raum mit den riesigen Säulen ist voller Menschen, die sich in kleinen Gruppen austauschen. Ihr seht Fürsten aus Plun, die sich mit Botschaftern aus Triniad unterhalten, Leibwachen zu beiden Seiten. Es herrscht eine ruhige, aber angespannte Stimmung im Saal, jeder ist auf seinen Gegenüber fixiert. Vorsichtig tragt ihr eure Truhe zu einem Tisch neben dem Eingang. Wie geheißsen öffnet ihr die Schösser und hebt den Deckel ab: Im Innern des Kästchens seht ihr ein weißliches Geflecht, auf dem sich kugelförmige Gebilde befinden. Als ihr genauer hinschaut, platzen sie unerwartet auf und sprühen euch staubartige Sporen entgegen. Sofort dreht ihr euch weg, doch es passiert nichts weiter. Niemandem scheint der Zwischenfall aufgefallen zu sein, also beschließt ihr, euch zurückzuziehen.

Zu Beginn jeder Mission werden die Charaktere neu vorbereitet. Das heißt: jeder Charakter besitzt am Anfang der Mission volle Lebenspunkte (LP), keine Schildpunkte (SP), und 1 Macht.



Schnuffel und Krümel toben im Jagdrausch, versucht sie zu meiden und eure Angriffe auf Brutus zu konzentrieren.
Schnuffel und Krümel verursachen doppelten Schaden.



Ihr verlasst unauffällig den Thronsaal, doch als ihr in den nächsten Gang abbiegt werdet ihr von einer Leibwache in den Farben Triniads aufgehalten. Auf die Fragen der Wache könnt ihr keine Antwort geben. Die Leibwache wird zunehmend misstrauischer, bis er letztendlich sein Schwert zieht und nach Verstärkung ruft: Ihr seid aufgefliegen.
+ Triniadische Leibwache



Die Hunde fallen als Meute über euch her, präzise gesetzte Angriffe können mehrere Gegner auf einmal treffen.
Charaktere mit den Eigenschaften Intelligenter oder Wachsam treffen alle Gegner.



Die Kampftechnik eures Gegners ist beachtlich, doch ihr versucht mit ihm mitzuhalten.
Charaktere mit der Eigenschaft Geschickter erleiden bei einem Treffer (T) keinen Schaden.



Der Hundeführer ist mittlerweile seinen Biestern gefolgt und richtet seine Armbrust auf euch. Die Hunde spüren die Präsenz ihres Meisters, ihr solltet sie auseinandertreiben.
+ Hundeführer
Wird ein Spieler getroffen, werden alle anderen Spieler, die am gleichen Gegner anliegen, ebenfalls getroffen.



Aus dem Thronsaal tönen Geräusche von Husten und lauter werdenden Rufen zu euch, erschrocken schaut der Leibwächter in die Richtung der Stimmen. Nutzt die Ablenkung!
Charaktere mit den Eigenschaften Skrupellos oder Blutrünstig verursachen +2 Schaden und können nicht getroffen werden (T).



Die Hunde beißen sich an euch fest, während der Hundeführer aus der Distanz auf euch feuert.
Die Hunde können nur durch Nahkampf, der Hundeführer nur durch Fernkampf getroffen werden.



Der Leibwächter hat sich wieder gefangen, doch er wirkt verunsichert.
Ein Charakter erleidet bei einem Treffer (T) höchstens 1 Schaden.



Ein eigenartiges Gefühl überkommt euch, immer wieder sind eure Gruppenmitglieder am Husten und Würgen.
Jeder Spieler verliert zu Beginn seines Zuges 1 LP.

(i) Der Leibwächter sackt zusammen. Ihr hört Schreie hinter euch und dreht euch zurück zum Thronsaal, aus dem euch ein röchelnder Mann entgegen kommt: Seine Haut ist von einer weißen Schicht überzogen. Erschrocken weicht ihr zurück, als er vor euch zusammenbricht und sich elend krümmt. Hinter ihm seht ihr, wie ein weißes Geflecht langsam die Wände entlang auf euch zu wuchert. Panik ergreift euch und ihr beginnt zu rennen. Fast im Innenhof der Burg angelangt, hört ihr Rufe der Wache: "Sie müssen hier entlang gekommen sein, im Gang lag eine tote Wache! Lasst die Hunde los!"



Das Kläffen der Hunde kommt näher und schon bald seht ihr die abgerichteten, blutrünstigen Bestien auf euch zu hetzen.
+ Schnuffel
+ Krümel
+ Brutus

Beim Kampf gegen mehrere Gegner könnt ihr euch aussuchen, gegen wen ihr kämpft, indem ihr euch am entsprechenden Gegner positioniert (siehe "Mehrere Gegner").

Das Chaos verhilft euch zur Flucht in Richtung Stadt. Schwer atmend haltet ihr am Marktplatz an und schaut in Richtung Burg. Sie ist hell erleuchtet und aus ihr dringen angsterfüllte Schreie. Euch beschleicht ein ungutes Gefühl und langsam drängt sich euch die Frage auf, was ihr dort in die Burg gebracht habt. Einer von euch beginnt stark zu Husten und sinkt auf die Knie. Als ihr ihm aufhelft entdeckt ihr weißliche Stellen an seinem Arm.

KRISENTREFFEN Akt 0 Mission 2

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
|  Verwundet (V) |  Verwundet (V) |  Verwundet (V) |  Verwundet (V) | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |



TRINIADISCHE LEIBWACHE

5/3 4/3 4/3 3/2 6/3

1 P1 2 P2 2 P3 3 P4



HUNDEFÜHRER

5/3 4/3 3/2 3/2

1 P1 2 P2 3 P3 3 P4

KRISENTREFFEN Akt 0 Mission 2

The image displays three mission cards for dogs, each within an octagonal frame. Each card features a dog illustration, a skull icon, and a circular gauge with numbers: 4/3, 3/2, 3/2, 2/1, 2/1, 4/3. Arrows labeled 1, 2, P1, P2, P3, P4 indicate movement directions.

- BRUTUS:** Dog illustration on the left. Arrows: 1 (P1) at bottom-left, 2 (P4) at bottom-right, 1 (P2) at top-left, 2 (P3) at top-right.
- SCHNUFFEL:** Dog illustration on the right. Arrows: 1 (P1) at bottom-left, 2 (P4) at bottom-right, 1 (P2) at top-left, 2 (P3) at top-right.
- KRÜMEL:** Dog illustration on the left. Arrows: 1 (P1) at bottom-left, 2 (P4) at bottom-right, 1 (P2) at top-left, 2 (P3) at top-right.

SPIELABLAUF & MECHANIKEN Noxius Kurzanleitung

EIGENSCHAFTEN VON CHARAKTEREN

Alle Charaktere besitzen **Eigenschaften**. Diese werden gelegentlich von Verlaufsfieldern angesprochen, um Vor- oder Nachteile zu gewähren (z.B.: „Besitzt ein Charakter die Eigenschaft Stark, so verursacht er +1 Schaden.“). Eigenschaften stehen unter dem Portrait des Charakters auf seinem Charakterbogen.

MEHRERE GEGNER

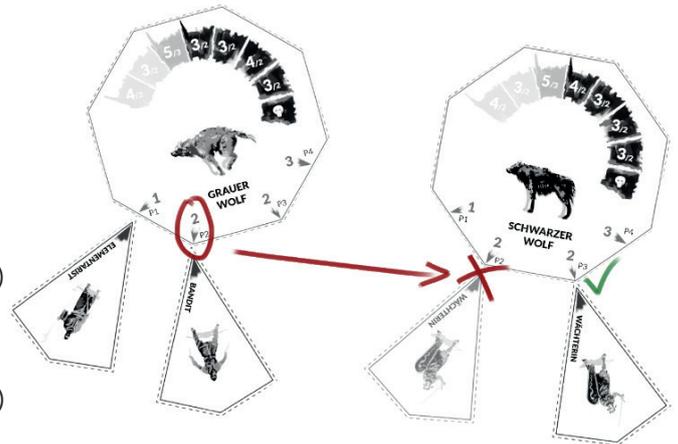
Um einen Gegner anzugreifen zu können, muss der Charakter am entsprechenden Gegner anliegen.

Liegen mehrere Gegner auf dem Spielfeld, kann sich jeder Spieler am **Anfang der Runde entscheiden**, welchen Gegner er angreifen möchte, indem er die Spielfigur seines Charakters am entsprechenden Gegner positioniert. Die **Zugreihenfolge bleibt unverändert: Der Spieler an der höchsten Position beginnt**, dann geht es reihum bis zum Spieler an der niedrigsten Position.

Spielt man zu zweit, dürfen lediglich Position 1 (P1) und Position 2 (P2) von Charakteren besetzt werden, bei 3 Spielern Position 1 (P1) bis Position 3 (P3).

Positionen können nicht mehrfach besetzt werden, d.h.: Wenn an einem Gegner Position 1 (P1) von einem Charakter belegt ist, so darf an einem anderen Gegner auf dem Spielfeld Position 1 (P1) nicht mehr belegt werden (siehe Abbildung).

Mit jeder neuen Runde dürfen sich die Charaktere neu positionieren, also Gegner und Positionen nach Belieben wechseln.



Da Position 1 und 2 (P1 + P2) bereits am Grauen Wolf belegt sind, muss der Wächter am Schwarzen Wolf Position 3 (P3) beziehen.

RASSENFÄHIGKEITEN

Jeder Charakter besitzt durch seine Rasse eine **Rassenfähigkeit**. Diese kann entweder eine aktiv nutzbare Fähigkeit (z.B. Machtwert anpassen) oder eine Eigenschaft (z.B. mehr LP) sein, die genaue Fähigkeit der jeweiligen Rasse steht am unteren Ende des Charakterbogens. Ist der Einsatzpunkt der Rassenfähigkeit nicht genau vorgegeben (z.B. „vor dem Würfeln“), darf die Rassenfähigkeit an einem beliebigen Punkt im Zug des Charakters genutzt werden, also vor oder nach dem Wirken einer Fähigkeit.

VERSCHIEDENE ARTEN VON LEBENSPLÄTTCHEN

Gegner können über viele verschiedene Arten von Lebensplättchen verfügen, die häufigsten:



Normales Lebenspunkteplättchen: Regulär müssen 5 oder mehr Schaden erreicht werden, ist der Gegner verwundet 3 oder mehr.



Genauer Schaden: Es muss **genau 4** Schaden erreicht werden, mehr oder weniger Schaden hat keinen Effekt. Den Gegner zu verwunden hat keinen Effekt.

KOMBINIERTE LEBENSPLÄTTCHEN

Neben einfachen gibt es auch zusammenhängende Lebensplättchen. Um dem Gegner ein solches abzuziehen, müssen zwei Spieler in derselben Runde zwei Schadenswerte oder Bedingungen erreichen. Wird eines davon nicht erreicht, so wird das Plättchen zu Beginn der folgenden Runde zurückgesetzt. **Die Reihenfolge spielt hierbei keine Rolle.**



Beispiel: In derselben Runde muss ein Spieler mindestens 3 Schaden verursachen und einer exakt 4 Schaden verursachen, sonst wird das Feld zurückgesetzt. Die Reihenfolge, in der dies geschieht, spielt keine Rolle.



Beispiel: In derselben Runde muss ein Spieler mindestens 6 Schaden verursachen, ein weiterer mindestens 4, sonst wird das Feld zurückgesetzt. Die Reihenfolge, in der dies geschieht, spielt keine Rolle.