

# Handbuch für Nexus-Agenten: Operation Phase Six

VERTRAULICHKEITSSTUFE: HÖLLENFEUER  
FÜR AGENT\*INNEN-AUGEN BESTIMMT

## Kapitel 1: Einleitung - Willkommen beim Nexus, Agent!

Herzlichen Glückwunsch! Durch das Lesen dieses Dokuments haben Sie Ihre Teilnahme an Operation "Phase Six" bestätigt. Keine Sorge, Ihre Meinung dazu war nie gefragt. Sie sind ein wertvolles, ersetzbares Gut.

Sie sind jetzt ein Agent des **Nexus**. Falls Sie die Einführungsschulung verschlafen haben (was angesichts der Qualität unseres Kaffees verständlich ist): Der Nexus wurde als geheime internationale Organisation Anfang des 18. Jahrhunderts in Frankreich gegründet. Warum Frankreich? Exzellenter Wein und eine lange Tradition im Umgang mit... komplizierten... Situationen. Seitdem kümmern wir uns um jedwede paranormale Bedrohung, die der normalen, glücklich unwissenden Menschheit den Schlaf rauben könnte. Seien es übernatürliche Wesen, Zombie-Invasionen, dunkle Verschwörungen von Kultisten, die unmögliche Götter anbeten, oder Aliens, die die Menschheit vernichten wollen. Standard-Büroalltag bei uns.

Ihre aktuelle Mission führt Sie in eine "dimensionale Anomalie", die wir liebevoll das Labyrinth nennen. Es ist ein Ort, an dem die Realität dünn ist und die Tapeten gerne mal zurückstarren. Ihr Auftrag ist simpel: Gehen Sie rein, eliminieren Sie alles, was sich unnatürlich bewegt, und versuchen Sie, mit mehr Körperteilen herauszukommen, als Sie verloren haben. Viel Erfolg. Sie werden ihn brauchen.

## Kapitel 2: Überlebensgrundlagen - Oder: Wie man nicht sofort stirbt

Dieser Abschnitt behandelt die Grundlagen, die Sie beherrschen sollten, bevor Sie zur wandelnden Nahrungsquelle für interdimensionale Schrecken werden.

### 2.1 Die Benutzeroberfläche (Explorationsmodus)

Wenn Sie nicht gerade um Ihr Leben kämpfen, sehen Sie folgendes Interface. Prägen Sie es sich ein.

- **EBENE:** Zeigt an, wie tief Sie bereits in diesem Albtraum gefangen sind. Jede neue Ebene ist eine neue Chance zu sterben.
- **LEBEN:** Ihre Lebenspunkte. Wenn diese auf Null fallen, endet Ihr aktueller Versuch, relevant zu sein. Betrachten Sie es als Countdown-Timer für Ihre nächste Wiedergeburt. Nach einem Kampf regeneriert sich ein kleiner Teil. Genießen Sie es, solange es anhält.
- **STRESS:** Ihr geistiger Zustand. Jeder Kampf gegen das Unausprechliche nagt an Ihrem Verstand. Mehr dazu in [Kapitel 5](#).
- **WAFFE:** Das spitze oder stumpfe Objekt, mit dem Sie versuchen, die Einheimischen zu überzeugen, Abstand zu halten.
- **ITEM:** Nützlicher Krimskrams, den Sie finden können. Meistens bei den etwas... "besonderen" Monstern.
- **INKARNATION:** Zählt, wie oft Sie bereits gescheitert sind und von vorne anfangen mussten. Betrachten Sie es als eine Art "Mitarbeiter des Monats"-Plakette für Hartnäckigkeit.
- **MONSTER:** Die Anzahl der verbleibenden Ziele auf dieser Ebene. Ihre To-do-Liste des Schreckens. Räumen Sie auf, Agent. Die Putzkolonne ist unterbesetzt.

### 2.2 Steuerung - Laufen, nicht stolpern

- **Pfeiltasten (Desktop):** Die klassische Art, sich in einem Labyrinth zu verirren.
- **Steuerkreuz (Mobil):** Für den modernen Agenten, der auch unterwegs dem Wahnsinn begegnen will. Tippen Sie auf die Pfeile, um sich zu bewegen.

Diese simplen Befehle werden Ihnen ein falsches Gefühl von Kontrolle geben, kurz bevor Sie in Stücke gerissen werden. Genießen Sie es.

### 2.3 Die Kunst der Erkundung

Ihr Ziel auf jeder Ebene ist es, **alle Monster zu eliminieren**. Erst dann öffnet sich der Ausgang

# Handbuch für Nexus-Agenten: Operation Phase Six

zur nächsten, noch schlimmeren Ebene.

- **Sie:** Sie sind der einsame Pixel, der verzweifelt versucht, zu überleben.
- **Monster:** Rote Punkte auf Ihrer Karte. Laufen Sie hin, um "Hallo" zu sagen.
- **Elite-Monster:** Orange Punkte. Wie die roten, nur mit mehr Hass und besseren Geschenken, wenn Sie sie besiegen.
- **Tagebuchfragmente:** Sehen aus wie kleine Bücher. Sammeln Sie sie, um die geistigen Ergüsse eines armen Tropfs zu lesen, der vor Ihnen hier war. Spoiler: Es endet nicht gut für ihn.
- **Fallen:** Unsichtbar, bis Sie hineintreten. Dann wird es kurz unangenehm.
- **Ausgang:** Erscheint als leuchtendes blaues Feld, sobald alle Monster besiegt sind. Ihr Ticket in die nächste Runde des Elends. Herzlichen Glückwunsch zur Beförderung zum Hausmeister der nächsten Hölle.

## Kapitel 3: Gesellschaftsspiele mit den Einheimischen - Der Kampf

Wenn Sie auf einen roten oder orangen Punkt treffen, beginnt der Spaß erst richtig. Der Kampf ist rundenbasiert. Sie sind am Zug, dann ist das Monster am Zug. Klingt fair, ist es aber nicht.

### 3.1 Kampfbildschirm-Anatomie

- **Ihre Agenten-Karte (links):** Zeigt Ihr jämmerliches Selbst. Lebenspunkte, Stress, Schutz (Ihre Rüstung, die schneller schmilzt als Eis in der Hölle) und Ihre verbleibenden Aktionen.
- **Gegner-Karte (rechts):** Zeigt Ihr aktuelles Problem. Name, Bedrohungsgrad (seine Lebenspunkte) und Schutz.
- **Aktionsleiste:** Hier treffen Sie Ihre glorreichen Entscheidungen.
- **Kampfprotokoll:** Eine detaillierte Mitschrift Ihres Versagens oder, selten, Ihres Erfolgs.

### 3.2 Das Aktionsmenü - Ihre glorreichen Optionen

Pro Runde haben Sie **3 Aktionen**. Setzen Sie sie weise ein. Oder auch nicht. Das Ergebnis ist oft dasselbe.

- **Angriff (1 Aktion):** Der Standard. Draufhauen und hoffen. Manchmal funktioniert es sogar.
- **Verschanzen (1 Aktion):** Sie verdoppeln Ihren Schutz für eine Runde. Nachteil: Sie sind so beweglich wie ein Amboss und können nicht mehr ausweichen. Offiziell heißt es

# Handbuch für Nexus-Agenten: Operation Phase Six

"taktischer Rückzug". Inoffiziell "feiges Zusammenkauern".

- **Entwaffnen (1 Aktion):** Ein gezielter Schlag, der den nächsten Angriff des Gegners erheblich abschwächt. Nützlich, wenn Sie das Gefühl haben, dass das anstürmende Tentakelmonster es ernst meint.
- **Zielen (1 Aktion):** Sie nehmen sich einen Moment Zeit. Ihr nächster Angriff erhält +2 Würfel. Für den Agenten, der lieber einmal richtig als dreimal falsch zuschlägt.
- **Gewaltig (2 Aktionen):** Ein Rundumschlag, der zwei Aktionen kostet, aber +3 Würfel auf den Angriff gibt. Ideal, um kleineren Monstrositäten zu zeigen, wo der Frosch die Locken hat.
- **Item (1 Aktion):** Benutzen Sie den wundervollen Schrott, den Sie gefunden haben.
- **Ausweichen (Reaktion):** Wenn ein Gegner Sie angreift, können Sie versuchen, auszuweichen. Dies kostet **keine** Aktion in der aktuellen Runde, aber **eine Aktion in Ihrer nächsten Runde**. Ein riskantes Manöver für den agilen Agenten.

## 3.3 Würfel-Voodoo 101

Jede Aktion wird durch Würfelwürfe entschieden. Das Spiel wirft sechsseitige Würfel (W6).

- **Erfolg:** Ein Würfelergebnis von 5 oder höher ist ein Treffer.
- **Kritischer Erfolg:** Ein Würfelergebnis von 11 oder höher ist ein kritischer Treffer (doppelter Schaden).
- **Explodierende Würfel:** Eine 6 wird erneut gewürfelt und zum Ergebnis addiert. Ein seltener Moment der Hoffnung in einem Ozean der Verzweiflung. Lassen Sie sich davon nicht täuschen.

## 3.4 Reaktion - Panik ist auch eine Option

Wenn ein Gegner Sie erfolgreich angreift, haben Sie die Wahl:

1. **Treffer einstecken:** Akzeptieren Sie Ihr Schicksal. Der Schaden wird gegen Ihren Schutzwert verrechnet.
2. **Ausweichen:** Versuchen Sie, dem Angriff zu entgehen. Dies erfordert einen erfolgreichen Ausweichwurf. Gelingt es, erleiden Sie keinen Schaden und starten einen schnellen Gegenangriff. Scheitert es, kassieren Sie den vollen Schaden, sehen dabei dumm aus und haben eine Aktion für die nächste Runde verschwendet. Win-Win für das Universum.

## Kapitel 4: Das Bestiarium des Wahnsinns - Kennen Sie Ihren Albtraum

Hier eine unvollständige Liste der Schrecken, die darauf warten, Sie persönlich kennenzulernen. Studium empfohlen.

- **Verseuchter Leichnam:** Ein wandelnder Haufen biologischer Kriegsführung. Seine Klauen können Sie mit "**Geschockt**" infizieren, was Ihre Kampfkraft reduziert. Halten Sie Abstand und waschen Sie sich nach dem Kampf die Hände. **Agenten-Tipp:** Nicht umarmen.
- **Kultisten-Zelot:** Jemand, der zu viele verbotene Bücher gelesen hat. Kann einen Angriff **kanalisieren**, um in der nächsten Runde verheerenden Schaden anzurichten. Unterbrechen Sie ihn, oder Sie werden zu einem unschönen Fleck auf dem Boden. **Agenten-Tipp:** Schreien hilft ihm nicht, es amüsiert ihn nur.
- **Gespent:** Schwer zu treffen und generell nervtötend. Hat eine passive Chance, Ihren Angriffen komplett zu **entgehen**. Zielen Sie gut, oder schlagen Sie einfach wild um sich. **Agenten-Tipp:** Versuchen Sie, es mit Existenzangst zu bewerfen. Vielleicht hilft das.
- **Ätzende Ausgeburt:** Eine amorphe Masse, die Säure spuckt. Wenn Sie getroffen werden, kann Ihre Rüstung **korrodieren**, was Ihren Schutzwert temporär senkt.
- **Phasen-Kriecher:** Diese Kreatur ignoriert Ihre Rüstung (**panzerbrechend**) und liebt es, Ihnen Wunden zuzufügen, die **bluten**. Blutung verursacht Schaden über Zeit. Sehr unangenehm.
- **Vampir-Adel:** Elegant, tödlich und durstig. Heilt sich selbst, wenn er Ihnen Schaden zufügt (**Lebensraub**). Versuchen Sie, ihn schneller zu zerlegen, als er sich regenerieren kann.

### Eine besondere Art von Ärger - Elite-Gegner

Manche Monster sind orange. Das sind die Elite-Versionen. Sie sind stärker, zäher und haben noch schlechtere Laune als ihre normalen Kollegen. Der Vorteil? Sie lassen mit hoher Wahrscheinlichkeit nützliche **Items** fallen, wenn Sie sie besiegen. Kein Risiko, kein Spaß, oder?

## Kapitel 5: Geistige Gesundheit ist optional - Stress & Eigenarten

Der Kampf gegen das Unmögliche ist nicht gut für die Psyche. Der Nexus bietet ein ausgezeichnetes psychologisches Betreuungsprogramm an. Es besteht darin, Ihnen zu sagen, Sie sollen sich zusammenreißen.

- **Stress:** Jedes Mal, wenn Sie einem neuen Schrecken begegnen, wird Ihr Verstand auf die Probe gestellt. Je nach Ergebnis erleiden Sie Stress.
- **Von Grauen erfasst:** Füllt sich Ihre Stressleiste, bricht Ihr Verstand. Sie erleiden eine

# Handbuch für Nexus-Agenten: Operation Phase Six

permanente negative Veränderung, eine sogenannte "**Eigenart**".

- **Eigenarten:** Dies sind die Narben auf Ihrer Seele. Sie geben Ihnen einen Bonus, aber auch einen Malus. Beispiele:
  - **Paranoia:** Sie sind übervorsichtig (+2 Ausweichen), aber Ihr Zögern macht Sie zu einem schlechteren Kämpfer (-1 Nahkampfskill).
  - **Jähzorn:** Ihr Zorn ist eine Waffe (+1 Wunde bei Angriffen), aber Sie werfen jede Vorsicht über Bord (-1 Schutz).
  - **Rastlosigkeit:** Sie sind immer in Bewegung (+1 Max. Aktion), aber es zehrt an Ihrer körperlichen Substanz (-2 Max. Lebenspunkte).

## Kapitel 6: Nützlicher Plunder - Ausrüstung & Items

Selbst ein Nexus-Agent ist nur so gut wie sein Werkzeug.

### 6.1 Waffen

Sie starten mit einem einfachen Kampfmesser. Offensichtlich wurde Ihr Startpaket vom Praktikanten zusammengestellt. Besiegte Gegner können gelegentlich bessere Waffen hinterlassen. Eine rostige Axt ist immer besser als harte Worte.

### 6.2 Verbrauchsgegenstände (Items)

Diese nützlichen Helferlein werden hauptsächlich von Elite-Gegnern fallengelassen und können den Ausgang eines Kampfes entscheiden oder Ihr Leiden um wertvolle Sekunden verlängern.

- **Adrenalinsspritze:** Ein schneller Stich in den Oberschenkel gibt Ihnen temporäre Lebenspunkte. Nebenwirkungen sind irrelevant, wenn Sie die nächsten fünf Minuten überleben.
- **Blendgranate:** Betäubt einen Gegner für eine Runde. Besonders nützlich, um kanalisierende Kultisten bei ihrem Gebetskränzchen zu stören.

## Kapitel 7: Das unvermeidliche Ende - Tod & Inkarnation

Sie werden sterben. Machen Sie sich damit vertraut.

Wenn Ihre Lebenspunkte auf Null sinken, ist dieser Versuch vorbei. Aber der Nexus lässt seine Agenten nicht so einfach gehen. Ihr Bewusstsein wird extrahiert und in einen neuen Körper transferiert. Das nennen wir Inkarnation. Denken Sie an das viele Geld, das wir bei den Lebensversicherungen sparen.

# Handbuch für Nexus-Agenten: Operation Phase Six

Der einzige Trost in diesem schrecklichen Kreislauf aus Tod und Wiedergeburt: Für jede Kreatur, die Sie in einem Lauf besiegt haben, erhalten Sie in Ihrer nächsten Inkarnation **+1 maximale Lebenspunkte**. Sterben ist also... eine Form des Fortschritts. Eine sehr schmerzhafteste Form. Sehen Sie es positiv: Jeder Tod ist eine Lernerfahrung. Die wichtigste Lektion ist meistens: "Lauf nicht in die riesige Kreatur mit den vielen Zähnen".

## Kapitel 8: Anhang - Nützliche Werkzeuge für den Agenten

Im Erkundungsmodus haben Sie Zugriff auf einige nützliche Bildschirme am oberen rechten Rand.

- **Kill-Liste:** Zeigt alle Ziele an, die Sie auf der aktuellen Ebene bereits neutralisiert haben. Führen Sie Buch über Ihre kleinen Triumphe, bevor das Universum sie bedeutungslos macht.
- **Charakterwerte:** Eine detaillierte Übersicht Ihrer aktuellen Fähigkeiten und Gebrechen. Nützlich, um zu sehen, wie sehr Sie bereits verfallen sind.
- **Erfolge:** Eine Liste Ihrer "Heldentaten". Der Nexus honoriert außergewöhnliche Leistungen. Ihr Name wird vielleicht vergessen, aber Ihr Gamerscore ist ewig.

**Ende des Dokuments.**

**Verbrennen Sie es nach dem Lesen.**

**Oder auch nicht.**

**Im Labyrinth ist Papier Mangelware.**