

NEMESIS

RETALIATION



SPIELANLEITUNG



AWAKEN
REALMS
CHANGE THE GAME

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG	6
Ein erster Spielüberblick	6
SPIELZIEL	7
Gewinnen und verlieren	7
Bedingungen für das Spielende	7
VORBEREITUNG	8
Allgemeine Vorbereitung	8
Persönliche Vorbereitung	10
SPIELABLAUF	12
Aktionsphase	12
Xeno-Phase	14
Ereignisphase	14
Aufräumphase	15
DIE SPIELREGELN IM DETAIL	16
Charakter	16
Gesundheit und Verletzungen	18
SPIELPLAN	19
Sektoren	19
Räume	20
Korridore	21
Türen	22
Marker auf dem Spielplan	23
CHARAKTER-BEWEGUNG	24
Bewegungsablauf	24
Eine Erkundung ausführen	24
Geräuschwurf	25
BEISPIEL: CHARAKTER-BEWEGUNG	26
GEGENSTÄNDE	28
Charakter-Interaktion	29
XENOS	30
Arten von Xenos	30
Xeno-Beutel	30
Xeno-Bewegung	30
Xeno-Angriffe	32
XENO-GESUNDHEIT UND KAMPF	33
Schuss abfeuern	33
Salve abfeuern	33
Nahkampf	34
Gesundheit anderer Xenos	34
DIE KÖNIGIN	35
KONTAMINATIONSKARTEN	36
ROBOTER	37
LANDER UND FLUGABWEHRSYSTEM	37
VORGÄNGE	38
SPIELENDE	39
ZIELE UND MISSIONSAUFTRAG	39
VARIANTEN	40
SYMBOLÜBERSICHT	40

MITWIRKENDE

*In Erinnerung an Łukasz Orwat, den Besten von uns.
Wir sehen uns wieder.*

Autor: Adam Kwapiński

Tests und Entwicklung: Michał Lach, Michał Oracz

Leitung interner Testspiele: Paulina Włodarczyk

Zusätzliche Tests: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich,
Ernest Kiedrowicz, Paweł Samborski, Konrad Sulżycki,
Filip Tomaszewski, Wojciech Zieliński

*Danke an alle, die dieses Spiel in unserem Büro, auf Messen
und online getestet haben!*

Spielanleitung: Michał Lach

Texte: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta, Krzysztof Piskorski

Lektorat: Tyler Brown, Daniel Morley, Wiktoria Ślusarczyk,
Marcin Mortka, Matt Click

Künstlerische Leitung: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

Grafik: Łukasz Styrna, Michał Lechowski, Adrian Radziun,
Michał Stachowiak, Karolina Łaski-Getka, Aleksandra
Fajlert, Aneta Koperkiewicz, Kinga Janik, Klaudia Wójcik,
Andrzej Półtoranos

Illustration: Piotr Foksowicz, Agnieszka Szade, Ewa Labak,
Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska,
Piotr Orleański, Magdalena Cieplak, Angelika Kajmowicz,
Maciej Łaskiewicz, Mateusz Michalski

3D-Modellierung: Piotr Gacek, Marek Kondratowicz, Michał Lisek,
Mateusz Modzelewski, Mateusz Wajda, Jędrzej Chomicki

DTP: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Kinga Janik,
Aneta Koperkiewicz, Jędrzej Cieślak

Produktion: Witold Chudy, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski,
Zofia Jerzyńska, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Anna Czajka

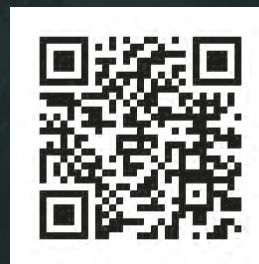
Logistik: Katarzyna Grdeń, Magdalena Kazuń, Michał Kot,
Sebastian Nowakowski, Łukasz Puła, Szymon Sobczak

PR und Kommunikation: Dominika Maksymiak, Marta Siennicka,
Jacek Wala, Maciej Guzik-Palys

Besonderer Dank geht an: Michał Małtosz, Tomasz Sejmicki,
Maciej Misiński, Tomasz Trzęsimiech, Marzena Tusińska,
Anna-Lis Wilkosz, Paul Grogan und an alle, die uns bei der
Entwicklung dieses Spiels unterstützt haben!

Deutsche Übersetzung: Sebastian Wenzlaff, Lisa Prohaska

LERNT DAS SPIEL MIT EINEM REGELVIDEO:



<https://awakenrealms.com/retaliation>

NORMALGROBE KARTEN



5 Übersichtskarten



6 Charakter-Auswahlkarten



60 Aktionskarten
(10 pro Charakter)



27 Kontaminationskarten

Hinweis: Obwohl sie die gleiche Rückseite wie Aktionskarten haben, bilden sie einen eigenen Stapel.



8 Missionsauftragskarten



22 Zielkarten
(7 Missionsziele und
15 Private Ziele)



12 Solo/Koop-
Missionsauftragskarten



12 Erkundungskarten



20 Ereigniskarten



20 Xeno-Angriffskarten

KLEINE KARTEN



90 Gegenstandskarten
(30 pro Art)



7 Charakter-
Gegenstandskarten



24 Ausrüstungskarten



27 Verletzungskarten



6 Roboterkarten



12 Königin-
Gesundheitskarten

GRUNDLEGENDES SPIELMATERIAL



3 Rundenleisten-Rahmenteile



3 Sektor-Rahmenteile



23 Raumteile
(3x A, 3x B, 4x C, 13x ?)



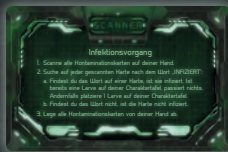
40 Korridorsteile
(je 10x Wert 1, 2, 3 und 4)



5 Charaktertafeln



6 Charakterplättchen



1 Scanner



1 Xeno-Beutel



5 nummerierte Kartenhalter
(Rucksäcke)



1 Raumübersicht und
1 Zielübersicht



6 farbige Figurenbasen



1 Xeno-Übersicht



2 sechsseitige Salven-Würfel
2 achtseitige Schuss-Würfel
2 zehnsseitige Geräusch-Würfel

AUFSTELLER/MINIATUREN



6 Charaktere

Hinweis: Deine Version des Spiels enthält entweder Miniaturen oder Aufsteller. Sie werden in beiden Versionen gleichermaßen einfach „Figuren“ genannt.

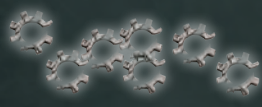


8 Bestien in 4 Posen

PLÄTTCHEN UND MARKER



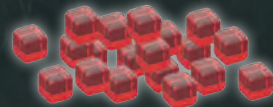
9 Feuermarker



14 Fehlfunktionsmarker



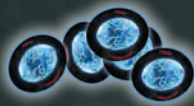
30 Geräuschmarker



30 Universalmarker



1 Rundenmarker



5 „Xeno-Eier“-Plättchen



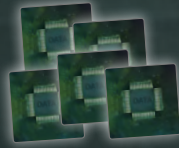
1 Selbstzerstörungs- und
1 Landermarker



20 Gesichert-Marker



14 Tür-Aufsteller
mit Standfüßen



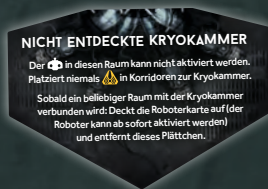
5 Datenmarker



1 Kryokammer-Plättchen



3 Lebenserhaltungsplättchen



1 Abdeckplättchen für die
Kryokammer



80 Ausrüstungsmarker
(20× Munition, 20× Granate,
20× Sauerstoff, 20× Medpack)



2 Flugabwehrplättchen



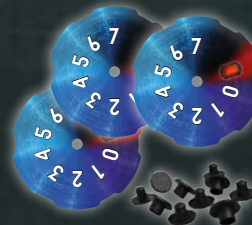
5 Erstickungsplättchen



1 Startmarker



40 Xeno-Plättchen
(1× leer, 9× Königin,
8× Bestie, 16× Jäger,
6× Larve)



5 Sauerstoffanzeigen mit
5 Sets aus Steckverbindungen
(zum Befestigen an den
Charaktertafeln)



36 Jäger in 6 Posen



1 Roboter



6 Larven



1 Königin

EINFÜHRUNG

Nemesis: Retaliation ist ein semi-kooperatives Action-Horror-Spiel für 1–5 Personen. Ihr übernehmt jeweils die Rolle eines Mitglieds einer Militäreinheit. Ausgestattet mit der nötigen Kampferfahrung und Ausrüstung erlebt ihr eine spannende Geschichte. An einem Ort, der von Xenos überrannt wurde (so nennt ihr die menschenfeindlichen Aliens), verfolgt ihr eine Mission – aber auch eure ganz eigenen, privaten Ziele. Und am Ende müsst ihr vor allem eins: überleben.

EIN ERSTER SPIELÜBERBLICK

Aufgepasst, Marines!

Diese Einführungsgeschichte ist dafür gedacht, euch mit dem Spielablauf von *Nemesis* vertraut zu machen und einen Überblick über die wichtigsten Regeln zu geben. Alle Spielbegriffe, Gegenstände, Charaktere und Orte sind **fett** hervorgehoben. Wir hoffen, dass diese Geschichte das Lesen und Lernen dieser Anleitung angenehmer gestaltet. Und nach einigen Partien werdet ihr sicherlich eigene aufregende Geschichten zu erzählen haben!

*Das Briefing dieser Mission ist wohl das ehrlichste, das wir je bekommen haben. Was daran liegt, dass es einfach gar keine Informationen enthielt – weder externe Scans von der **Anlage** noch **Blaupausen** von den **Räumen**. Nur grobe Anhaltspunkte, in welchen **Sektoren** sie sich angeblich befinden ... Und da wären wir. Wir verlassen das Schiff in der **Landezone** – ausgestattet mit unserer **Ausrüstung**, einem wachsamen Auge und einem klaren **Missionsauftrag**: Die Königin dieser verdammten Xenos ausschalten, die diesen Ort überrannt haben. An uns Marines werden aber auch immer wieder lukrative Angebote von Dritten hergetragen. Wir verfolgen also alle auch unsere, sagen wir, **privaten Ziele**. Niemandem ist zu trauen.*

*Ich **bewege** mich weiter ins Unbekannte. Als **Kundschafter** ist das genau mein Spezialgebiet. Es wäre am klügsten, zuerst die **Kryokammer** ausfindig zu machen und zu sichern, denn am Ende könnte der **Kälteschlaf** unsere letzte Chance sein, zu überleben. Während ich unsere Einheit erfolgreich voran führe, betrete ich vielleicht etwas zu selbstsicher und etwas zu unaufmerksam einen weiteren **Raum**: ein **Feuer** wütet darin und die Flammen schlagen mir entgegen. Bevor ich mich zurück in den Korridor retten kann, höre ich über Funk: „Achtung Zero, auf sechs Uhr!“*

*Und da sind sie: vier **Jäger**, die aussehen, als kämen sie direkt aus der Hölle. Sie stehen im Korridor zwischen mir und dem Rest der Einheit. Dann geht alles schnell: Ich ziehe mein **Sturmgewehr** und feuere eine **Salve** ab, womit ich meine halbe **Munition** in ihre hässlichen Visagen ballere und mindestens einen dieser **Xenos** töte. Dann renne ich durch die Flammen zum gegenüberliegenden Korridor. Mit dem Rest dieser Viecher müssen die anderen selbst fertigwerden, während ich mich allein im Dunkeln umsehe ... Jedenfalls hoffe ich, dass ich allein bin. Das hätte so seine Vorteile.*

*Ich betrete **Sektor B** und sehe einen Korridor, der zur Kryokammer führt, doch die Systeme der Anlage spinnen – **geschlossene Türen** versperren mir den Weg. Meine Geräusche scheinen noch einen Xeno angelockt zu haben. Statt wahllos in die Dunkelheit auf diesen flinken Bastard zu schießen und Munition zu verschwenden, feuere ich einen gezielten **Schuss** nach dem anderen ab. Ich erledige ihn, doch er verpasst mir einen **Kratzer** am Arm.*

*Langsam geht mir nicht nur die Munition aus – ich brauche auch dringend **Sauerstoff**. Nach kurzem **Suchen** finde ich stattdessen einen **Feuerlöscher**, der noch brauchbar aussieht. Der rettet mich zwar nicht vorm **Ersticken**, aber er könnte noch nützlich werden. Endlich komme ich in der Kryokammer an und gehe direkt zu einem **Roboter**. Normalerweise haben die Dinger Sauerstofftanks. Nichts geht über frische Atemluft.*

*Der **Offizier** erstattet Bericht: Die anderen haben sich methodisch vorgearbeitet, **Räume gesichert** und **Korridore verstärkt**. Langsam und mit Bedacht. Nicht so mein Stil, aber sie haben es zur **Lebenserhaltungskontrolle** geschafft. Nachdem sie dort eine **Fehlfunktion** repariert haben, weht wieder saubere Luft durch **Sektor B**, wo sich auch mein Raum befindet. Was für ein Segen! Doch noch bevor ich ihnen danken kann, höre ich über Funk*

*schweren Beschuss. Klingt, als hätten sie es mit etwas wirklich Grässlichem zu tun. Und tatsächlich: Es ist die **Königin**. Was aber auch bedeutet, dass sie gerade nicht das **Nest** beschützt ...*

*Ich höre die Schreie der anderen, aber ich muss weiter. Unser **Kampfingenieur** schafft es irgendwie, die Königin zu verwunden, doch jetzt, wo sie **Gesundheit** verliert, wird sie nur noch wütender. Ein paar Sekunden später höre ich einen markerschütternden Schrei. „Rückzug! Sofort!“, so der **Befehl** des Offiziers. Verdammte ... Aber ich kann es noch schaffen, ich habe einen Plan.*

*Ich wage mich ins Nest vor und nehme mir das, wofür ich hier bin: ein **Xeno-Ei**. Zurück im Korridor schalte eine einzelne **Larve** aus und begeben mich zurück zum **Kühlsystem**, um die **Selbstzerstörung** zu aktivieren. Das ist der einzige Ausweg. Wenn ich die **Anlage zerstöre**, zerstöre ich schließlich auch das Nest und töte die Königin ... und alles andere hier drin, inklusive uns. Ich kontaktiere meine Einheit – oder vielmehr das, was von ihr übrig ist –, beschreibe ihnen den Weg zum Treffpunkt in **Sektor C** und laufe los.*

*Wie immer komme ich zuerst an. Das **Rettungsshuttle**, unsere letzte Hoffnung, ist noch da. Ich versuche, den entsetzlichen Schmerz zu ignorieren, der sich in meinem ganzen Körper ausbreitet. Gegen meine Wunden und **Verletzungen** kann ich gerade nichts unternehmen, denn die **Chirurgie** ist auf der anderen Seite der Anlage und ein **Medpack** wird nicht viel helfen.*

*Unsere **Sanitäterin** kommt kurz nach mir an, will aber wieder zurück zu den anderen. Diese barmherzige Samariterin schnappt sich ein paar Vorräte und sagt, ich solle Wache halten. Tja, ich teile ihren Heldenmut wohl nicht. „Was zur Hölle tust du da, Zero?!“, ruft sie über Funk, als ich ins **Rettungsshuttle** steige, um **aus der Anlage zu entkommen**. „Du Mistkerl, komm gefälligst da raus! Du überlebst die Reise eh nicht. Du bist infiziert!“. Doch den Köder schlucke ich nicht. Sie blufft. Ich habe mein Ziel erfüllt.*

Diese verdammte Sanitäterin. Woher wusste sie das? Ich spüre es jetzt auch. Dieses Ding bewegt sich in mir. Und es wächst. Schnell. Mir bleibt wohl nicht mehr viel Zeit ... Ich kann meinen alten Herrn zwar nicht stolz machen, aber wenigstens reich. Und obendrauf gibt's das schlechte Gewissen, dass er den Rest seines Lebens von meinem Geld lebt ... Hört ihr mich, ihr Sesselfurzer? Überweist die Kohle, und zwar doppelt so viel wie vereinbart. Schließlich bekommt ihr nicht nur ein, sondern gleich zwei Exemplare. Ich hoffe doch, ihr wisst, worauf ihr euch da einlasst. Denn wenn nicht, ist die Anweisung, das Rettungsshuttle „aus Sicherheitsgründen“ zurück zur Erde zu schicken, ein schlechter Scherz.



SPIELZIEL

GEWINNEN UND VERLIEREN

In *Nemesis* übernehmt ihr jeweils die Kontrolle über einen der Charaktere. Es können mehrere Charaktere gewinnen, aber es ist kein kooperatives Spiel – denn jeder Charakter handelt in seinem eigenen Interesse. Um zu gewinnen, muss ein Charakter nicht nur eines seiner zwei Ziele erfüllen, die er zu Spielbeginn erhält, sondern er muss sich auch in Sicherheit bringen und überleben.

Wem es gelingt, alle drei folgenden Bedingungen zu erfüllen, gewinnt:

1. **Du entkommst aus der Anlage oder bist im Kälteschlaf:** Du musst dich in Sicherheit bringen, bevor das Spiel endet. Das bedeutet nicht nur, bis dahin zu überleben, sondern auch, einen der Räume zu nutzen, die dich in Sicherheit bringen:
 - a. Entkomme mit dem Lander in der Landezone aus der Anlage.
 - b. Versetze dich in der Kryokammer in den Kälteschlaf.
 - c. Entkomme mit dem Rettungsshuttle aus der Anlage.
2. **Du erfüllst eines deiner Ziele:** Zu Spielbeginn erhältst du 2 geheime Ziele – ein privates Ziel und ein Missionsziel.
 - a. Das private Ziel ist ein einzigartiges Ziel für deinen Charakter.
 - b. Das Missionsziel bezieht sich (fast immer) auf euren gemeinsamen Missionsauftrag, der auf der Missionsauftragskarte beschrieben ist.

Im Laufe des Spiels wählt ihr jeweils eines eurer Ziele, das ihr dann bis Spielende erfüllen müsst.

3. **Du überlebst den Infektions- und den Schlüpfvorgang:** Mit diesen beiden Vorgängen wird am Spielende geprüft, ob dein Charakter an einer Infektion stirbt.

Mehr zu Zielen und Vorgängen – siehe Seiten 38 und 39.

Kurzum: Du gewinnst, falls dein Charakter bis zum Spielende überlebt und du alle drei aufgeführten Bedingungen erfüllst.

BEDINGUNGEN FÜR DAS SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald eine dieser Bedingungen erfüllt ist:

- **Runde 14 endet:** Eure Zeit ist abgelaufen. Alle Charaktere, die weder aus der Anlage entkommen noch im Kälteschlaf sind, können nicht mehr gerettet werden und sterben.

ODER

- **Alle Charaktere sind tot, aus der Anlage entkommen oder im Kälteschlaf:** Das Spiel endet, weil kein Charakter mehr am Spiel teilnimmt.

In beiden Fällen geht ihr zum Spielende über und ermittelt, wer alles von euch gewinnt. *Mehr zum Spielende – siehe Seite 39.*

EINFÜHRUNG
Seite 6

SPIELZIEL
Seite 7

VORBEREITUNG
Seiten 8–11

SPIELABLAUF
Seiten 12–15

CHARAKTER
Seiten 16–18

SPIELPLAN
Seiten 19–23

CHARAKTER-
BEWEGUNG
Seiten 24–27

GEGENSTÄNDE
Seiten 28–29

XENOS
Seite 30–32

XENO-GESUNDHEIT
UND KAMPF
Seiten 33–34

DIE KÖNIGIN
Seite 35

KONTAMINATIONS-
KARTEN
Seite 36

ROBOTER
Seite 37

LANDER UND
FLUGABWEHR
Seite 37

VORGÄNGE
Seite 38

SPIELLENDE
Seite 39

ZIELE UND
MISSIONSAUFTRAG
Seite 39

VARIANTEN
Seite 40

SYMBOL-
ÜBERSICHT
Seite 40

VORBEREITUNG

Die Vorbereitung gliedert sich in zwei Hälften: die allgemeine Vorbereitung und die persönliche Vorbereitung.

Die **allgemeine Vorbereitung** könnt ihr schon durchführen, bevor alle am Tisch sitzen.

Bei der **persönlichen Vorbereitung** wählt ihr eure Charaktere (👤) und Ausrüstung. Da ihr hier Entscheidungen treffen müsst, sollten dafür alle am Tisch sitzen.

ALLGEMEINE VORBEREITUNG

Führt die folgenden Schritte aus. Danach sollte alles so aussehen wie in der Abbildung.

A. SEKTOREN

1. Nehmt die 3 **Sektor-Rahmenteile** und die 3 **Rundenleisten-Rahmenteile**, steckt sie zusammen und legt sie auf den Tisch.
2. Legt das **Abdeckplättchen für die Kryokammer** auf die **Kryokammer** auf dem Rahmenteil von Sektor B.

Hinweis: Dieses Plättchen bleibt dort liegen, bis die Kryokammer mit einem anderen Raum verbunden wird. Bis dahin gilt die Kryokammer als nicht entdeckt – es können keine Geräuschmarker auf den verbundenen Korridoren platziert und der Roboter kann nicht aktiviert werden.

3. Legt den **Rundenmarker** auf Feld 1 der Rundenleiste.
4. Legt den **Landermarker** (👤) auf Feld 10 der Rundenleiste.
5. Legt den **Selbstzerstörungsmarker** (💣) auf sein Feld über der Rundenleiste.
6. Setzt 1 **Universalmarker** auf das oberste Feld der **Zielauswahl-Leiste** auf dem untersten Rundenleisten-Rahmenteil.
7. Legt die 3 **Lebenserhaltungsplättchen** und das **Kryokammer-Plättchen** jeweils mit der inaktiven Seite nach oben (🔒 bzw. 🔒) auf ihre Felder auf den 3 Sektor-Rahmenteilen.
8. Mischt die **Roboterkarten**, zieht 1 zufällige davon und legt sie verdeckt auf das Roboterfeld auf dem Rahmenteil von Sektor A. Legt die übrigen Roboterkarten zurück in die Schachtel, ohne sie euch anzusehen.
9. Legt 1 **Munitionsmarker** (mit der vollen Seite nach oben) und 1 **Sauerstoffmarker** auf die Felder neben der Roboterkarte.



Hinweis: Munitionsmarker haben zwei Seiten: eine volle und eine halb volle. Munitionsmarker kommen immer mit der vollen Seite ins Spiel (sowohl bei der Vorbereitung als auch während des Spiels).

10. Steckt die **Roboterfigur** zusammen und stellt sie in die **Kryokammer**.

Hinweis: Falls ihr mit dem Terrain-Pack spielt, steckt den Roboter noch nicht zusammen. Stellt nur den unteren Teil des Roboters in die Kryokammer. Erst wenn ihr die Roboterkarte aufdeckt, steckt ihr den oberen Teil darauf.

11. Mischt die 2 **Flugabwehrplättchen** und legt sie als verdeckten Stapel auf das Flugabwehr-Feld auf dem Rahmenteil von Sektor B.
12. Legt 5 **Xeno-Eier** auf das Feld „Xeno-Eier im Nest“ auf dem Rahmenteil von Sektor C.
13. Legt 4 **Munitionsmarker** (💣), 4 **Granatenmarker** (💣), 4 **Sauerstoffmarker** (🧺) und 4 **Medpackmarker** (🩹) auf ihre Felder neben der **Landezone**.
14. Mischt die **Korridorteile**, steckt sie in den Halter und stellt ihn bereit. Der Halter dient dazu, dass ihr die Vorderseite der Korridorteile nicht seht, bevor ihr sie zieht. Die Rückseite zeigt hingegen immer den Wert 0.

TÖDLICHER MODUS

Manche Korridore haben einen zweiten, niedrigeren Geräuschwert. Diesen Wert verwendet ihr nur im Tödlichen Modus – siehe Seite 40.

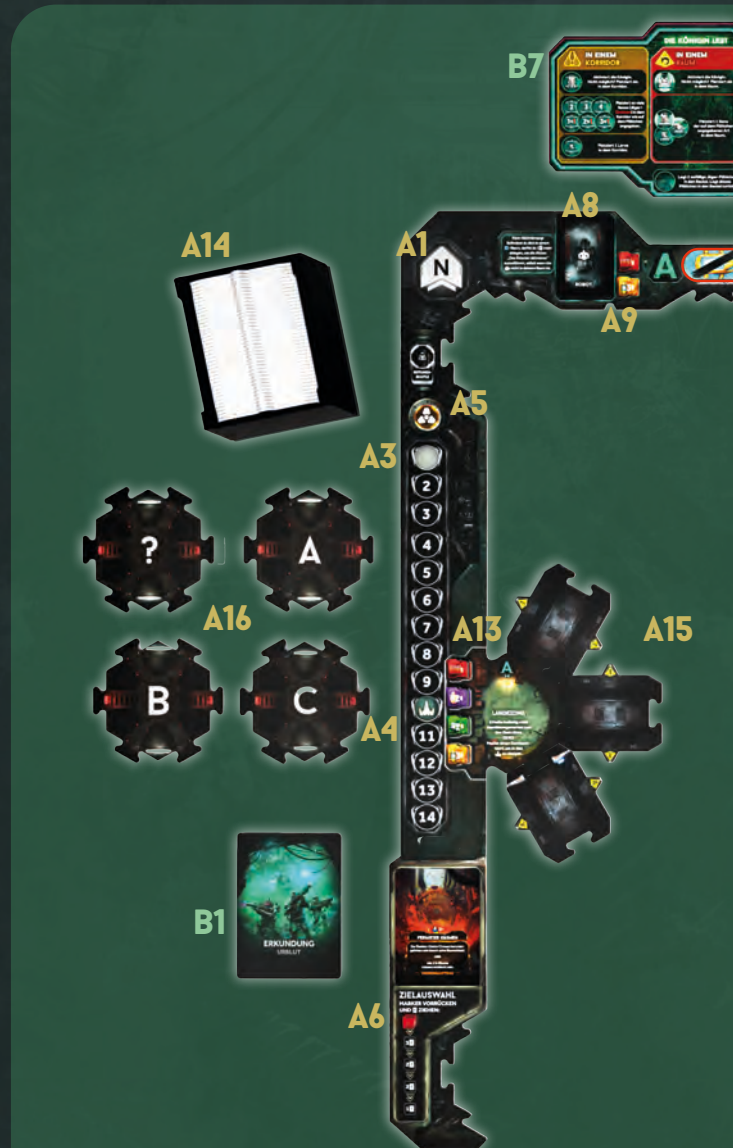
15. Zieht 3 zufällige Korridorteile einzeln nacheinander und verbindet sie mit der Landezone. Legt sie dabei offen aus, sodass die Seite mit dem anderen Wert als 0 nach oben zeigt.

Hat ein Korridorteil ein Tür-Feld, dreht es so, dass das Tür-Feld an einen Eingang zur Landezone angrenzt.

16. Nehmt alle **Raumteile** und teilt sie nach ihren Rückseiten in 4 Stapel auf: „A“, „B“, „C“ und „?“ . Mischt alle Stapel einzeln und legt sie verdeckt neben den Korridorteilen bereit.

URBLÜTER SIND XENOS

Xenos ist der Name für alle Alienvölker in *Nemesis*. Dieses Grundspiel enthält das Volk der Urblüter. Im Spiel bedeuten die Begriffe „Urblut“ und „Xeno“ (👤) dasselbe.



B. XENOS

1. Nehmt die **Erkundungskarten**, mischt sie und legt sie als verdeckten Erkundungsstapel bereit. Lasst Platz für einen Ablagestapel.
2. Nehmt die **Xeno-Plättchen** und teilt sie nach Art in mehrere Stapel auf. Mischt alle Stapel einzeln und legt sie mit der Bild-Seite nach oben bereit.
3. Nehmt den **Xeno-Beutel** und legt folgende Plättchen hinein:
 - 1 leeres Plättchen,
 - 2 Larven,
 - 3 zufällige Jäger,
 - und 1 zufälliger Jäger pro Charakter, der mitspielt.
 Legt den Beutel neben den übrigen Xeno-Plättchen bereit.
4. Stellt den Sortiereinsatz mit den **Xeno-Figuren** bereit.
5. Nehmt die **Xeno-Angriffskarten**, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Lasst Platz für einen Ablagestapel. Macht dasselbe mit den **Ereigniskarten**.
6. Mischt die **Königin-Gesundheitskarten** und legt sie verdeckt (mit der Zahlen-Seite nach unten) auf ihr Feld auf dem Rahmenteil von Sektor C. Setzt einen Universalmarker auf Feld 0 der Trefferleiste der Königin.
7. Nehmt die **Xeno-Übersicht** und legt sie mit der Seite „Die Königin lebt“ nach oben neben den Xeno-Beutel. So könnt ihr schnell nachsehen, was passiert, wenn ihr ein Plättchen aus dem Beutel zieht.

C. WEITERE KOMPONENTEN

1. Nehmt die folgenden Karten:
 - 3 Arten von Gegenstandskarten (rot, gelb, grün)
 - Kontaminationskarten
 - Verletzungskarten
 Mischt alle Stapel einzeln und legt sie verdeckt rechts neben die Anlage. Lasst Platz für getrennte Ablagestapel.
2. Stellt den Sortiereinsatz mit dem folgenden Spielmaterial als Vorrat bereit:
 - Geräuschmarker (🔊)
 - Feuermarker
 - Fehlfunktionsmarker
 - Tür-Aufsteller (mit Standfüßen)
 - Gesichert-Marker
 - Ausrüstungsmarker (Munition, Sauerstoff, Granate, Medpack)
 - Universalmarker
3. Legt die 6 Würfel, den Scanner sowie die übrigen Plättchen und Marker in Reichweite bereit.



EINFÜHRUNG
Seite 6

SPIELZIEL
Seite 7

VORBEREITUNG
Seiten 8–11

SPIELABLAUF
Seiten 12–15

CHARAKTER
Seiten 16–18

SPIELPLAN
Seiten 19–23

CHARAKTER-
BEWEGUNG
Seiten 24–27

GEGENSTÄNDE
Seiten 28–29

XENOS
Seite 30–32

XENO-GESUNDHEIT
UND KAMPF
Seiten 33–34

DIE KÖNIGIN
Seite 35

KONTAMINATIONS-
KARTEN
Seite 36

ROBOTER
Seite 37

LANDER UND
FLUGABWEHR
Seite 37

VORGÄNGE
Seite 38

SPIELLENDE
Seite 39

ZIELE UND
MISSIONSAUFTRAG
Seite 39

VARIANTEN
Seite 40

SYMBOL-
ÜBERSICHT
Seite 40

PERSÖNLICHE VORBEREITUNG

ZIELE UND CHARAKTERAUSWAHL

Führt die folgenden Schritte aus:

1. Nehmt euch jeweils verdeckt 1 zufällige **Übersichtskarte**. Verwendet bei drei Personen nur die Karten 1–3, bei vier Personen die Karten 1–4 usw. Deckt dann eure Karte auf und seht euch die Zahl darauf an.

Hinweis: Die Zahl auf der Übersichtskarte legt die Reihenfolge fest, in der ihr gleich eure Charaktere auswählt. Danach wird die Zahl nur noch für manche Zielkarten benötigt.

2. Nehmt die **Zielkarten** und teilt sie nach Art in 2 Stapel auf: **Private Ziele** und **Missionsziele**. Nehmt außerdem die **Missionsauftragskarten**. Entfernt aus jedem Stapel die Karten, die für mehr Charaktere sind als mitspielen (zu erkennen an der Zahl in der Kartenmitte). Mischt jeden Stapel einzeln und:
 - a. Zieht jeweils verdeckt 1 zufälliges **Privates Ziel** und 1 zufälliges **Missionsziel**. Legt die übrigen Karten zurück in die Schachtel, ohne sie euch anzusehen. Haltet eure Zielkarten die ganze Partie über geheim. Ihr dürft sie erst am Spielende aufdecken. Ihr dürft aber über eure Ziele reden und dabei auch lügen.
 - b. Zieht insgesamt 1 zufällige **Missionsauftragskarte** und legt sie offen auf ihr Feld auf dem unteren Rundenleisten-Rahmenteil. Legt die übrigen Missionsauftragskarten zurück in die Schachtel.
3. Mischt die **Charakter-Auswahlkarten**. Wer die Übersichtskarte mit der 1 hat, zieht 2 der Auswahlkarten, wählt geheim 1 davon aus und deckt sie auf, um diesen Charakter für die Partie auszuwählen. Mischt die andere Karte unbesehen in den Stapel zurück. Dann wählt die Person mit der Zahl 2 ihren Charakter auf dieselbe Weise, dann Person 3 usw.

CHARAKTERE VORBEREITEN

Bereitet mit den folgenden Schritten euren jeweiligen Charakter vor:

1. Nimm dir 1 **Charaktertafel** und lege sie vor dich. Lege das **Charakterplättchen** deines gewählten Charakters darauf.
2. Setze 1 **Universalmarker** auf das ganz linke Feld deiner **Gesundheitsleiste** unten auf deiner Charaktertafel.
3. Stelle deine **Sauerstoffanzeige** auf 7 (den Höchstwert).
4. Nimm die **Figur** deines gewählten Charakters, befestige im Falle von Miniaturen die passende **farbige Basis** daran und stelle sie in die **Landezone**.
5. Nimm dir den **Kartenhalter (Rucksack)** mit der Zahl, die deiner Übersichtskarte entspricht, und stelle ihn über deine Charaktertafel.
6. Nimm alle **Aktionskarten** deines Charakters, mische sie und lege sie als verdeckten Aktionsstapel links neben deine Charaktertafel. Lass rechts von deiner Charaktertafel Platz für einen Ablagestapel.

Hinweis: Die Aktionskarten der Söldnerin bestehen aus 5 Karten, die mit „Söldnerin“ markiert sind, und 5 Karten, die mit „Söldnerin: Beraterin“ markiert sind. Diese Unterscheidung könnt ihr ignorieren, sie ist nur wichtig, wenn ihr mit der Söldner-Erweiterung spielt.

7. Nimm deine **Charakter-Gegenstandskarte**. Ist es ein **Schwerer Gegenstand**, lege die Karte in einen der beiden Hand-Slots deiner Charaktertafel. Ist es eine **Rüstung**, schiebe die Karte unter den Bereich **Schwer verwundet** deiner Gesundheitsleiste. Falls die Karte Ausrüstungsslots für Munition hat, lege 1 Munitionsmarker  aus dem Vorrat (volle Seite nach oben) auf jeden dieser Slots.

Hinweis: Die Söldnerin beginnt mit 2 Charakter-Gegenstandskarten.

8. Lege zum Schluss deine **Charakter-Auswahlkarte** zurück in die Schachtel.

AUSRÜSTUNGSKARTEN AUSWÄHLEN

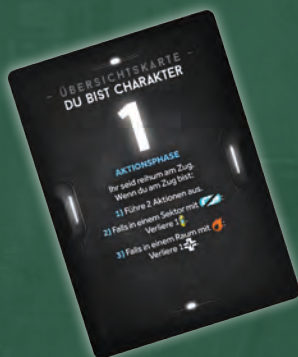
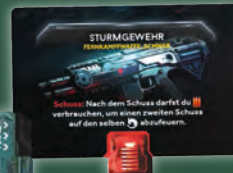
Alle Charaktere außer der Söldnerin führen die folgenden Schritte aus. Da sie das Spiel bereits mit 2 Start-Gegenstandskarten beginnt, erhält sie in diesem Schritt keine Ausrüstungskarte.

1. Mischt die **Ausrüstungskarten** und deckt 7 zufällige davon für alle gut sichtbar auf.
2. Wer die Übersichtskarte mit der höchsten Zahl hat, wählt 1 dieser Ausrüstungskarten und legt sie an den entsprechenden Platz der eigenen Charaktertafel (**Schwerer Gegenstand** in einen der beiden Hand-Slots, **Rüstung** unter den Bereich **Schwer verwundet** der Gesundheitsleiste).
3. Dann wählen die anderen in absteigender Reihenfolge der Zahlen auf ihren Übersichtskarten jeweils 1 Ausrüstungskarte. Danach habt ihr alle jeweils 1 Ausrüstungskarte.
4. Falls eine der Ausrüstungskarten über Ausrüstungsslots verfügt, legt jeweils 1 entsprechenden Ausrüstungsmarker aus dem Vorrat darauf. Ausrüstungsmarker dürfen nur auf Ausrüstungsslots derselben Farbe gelegt werden. Auf einen grauen Slot darf ein beliebiger Ausrüstungsmarker gelegt werden. *Mehr zu Ausrüstungsmarkern – siehe Seite 16.*
5. Legt die nicht gewählten Ausrüstungskarten in die Schachtel zurück und den Stapel der übrigen Ausrüstungskarten neben die Gegenstandsstapel. Es kann sein, dass ihr sie im Spielverlauf noch einmal benötigt.
6. Nehmt euch zum Schluss jeweils 4 Ausrüstungsmarker eurer Wahl aus dem Vorrat und legt sie auf euren Gürtel links auf eurer Charaktertafel. Munitionsmarker legt ihr mit der vollen Seite nach oben. Ihr könnt eure Ausrüstungsmarker entweder gleichzeitig auswählen oder in absteigender Reihenfolge der Zahlen auf euren Übersichtskarten.

Hinweis: Für die erste Partie empfiehlt es sich, 1 Ausrüstungsmarker von jeder Art zu nehmen.

SPIELBEGINN

1. Zieht jeweils 5 Aktionskarten von eurem Aktionsstapel.
2. Die Person mit Übersichtskarte 1 nimmt sich den **Startmarker**.
3. Wer den Startmarker hat, beginnt.



**ZUSAMMENBAU DER
SAUERSTOFFANZEIGE
AN DEN CHARAKTERTAFELN**



EINFÜHRUNG
Seite 6

SPIELZIEL
Seite 7

VORBEREITUNG
Seiten 8-11

SPIELABLAUF
Seiten 12-15

CHARAKTER
Seiten 16-18

SPIELPLAN
Seiten 19-23

CHARAKTER-
BEWEGUNG
Seiten 24-27

GEGENSTÄNDE
Seiten 28-29

XENOS
Seite 30-32

XENO-GESUNDHEIT
UND KAMPF
Seiten 33-34

DIE KÖNIGIN
Seite 35

KONTAMINATIONS-
KARTEN
Seite 36

ROBOTER
Seite 37

LANDER UND
FLUGABWEHR
Seite 37

VORGÄNGE
Seite 38

SPIELLENDE
Seite 39

ZIELE UND
MISSIONSAUFTRAG
Seite 39

VARIANTEN
Seite 40

SYMBOL-
ÜBERSICHT
Seite 40

SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über mehrere Runden.

Jede Runde besteht aus 4 separaten Phasen:

Aktionsphase, Xeno-Phase, Ereignisphase und Aufräumphase.

Auf den folgenden Seiten werden die einzelnen Phasen ausführlich erklärt. Unten seht ihr bereits den Ablauf einer ganzen Runde mit einer kurzen Beschreibung jeder Phase.

AKTIONSPHASE

Beginnend bei der Person mit dem Startmarker seid ihr abwechselnd im Uhrzeigersinn am Zug. Wer am Zug ist, führt die folgenden 3 Schritte aus:

1. **Führe 2 Aktionen aus:** Führe 2 Aktionen deiner Wahl aus, die auf deiner Charaktertafel aufgeführt sind.
2. **Verliere Sauerstoff:** Bist du in einem Sektor mit inaktiver Lebenserhaltung (🔒), verlierst du 1 Sauerstoff (🔥).
3. **Erleide Feuerschaden:** Bist du in einem Raum mit Feuer (🔥), verlierst du 1 Gesundheit (🩹).

Ihr seid so lange reihum am Zug, bis alle gepasst haben.

XENO-PHASE

1. **Xenos erleiden Feuerschaden:** Xenos (👾) in Räumen mit Feuer erleiden 1 Treffer.
2. **Xenos greifen an:** Xenos greifen Charaktere (👤) in ihrem Raum an.

EREIGNISPHASE

3. **Ereigniskarte ziehen:** Zieht 1 Ereigniskarte und handelt sie ab.
4. **Beutel-Mutation abhandeln:** Zieht 1 Plättchen aus dem Xeno-Beutel und handelt es ab – die Kolonie entwickelt sich.

AUFRÄUMPHASE

5. **Startmarker weitergeben:** Die nächste Person im Uhrzeigersinn nimmt sich den Startmarker und ist in der nächsten Runde zuerst am Zug.
6. **Aktionskarten nachziehen:** Zieht jeweils Karten von eurem Aktionsstapel nach, bis ihr wieder 5 Aktionskarten auf der Hand habt.
7. **Rundenmarker vorrücken:** Rückt den Rundenmarker vor und beginnt eine neue Runde.

AKTIONSPHASE

In dieser Phase seid ihr im Uhrzeigersinn am Zug, beginnend bei der Person mit dem Startmarker. Falls eine Person gepasst hat, werden ihre Züge übersprungen.

Hinweis: Die Zahlen auf euren Übersichtskarten beeinflussen nicht die Zugreihenfolge. Sie sind nur noch für manche Zielkarten relevant.

GLEICHSTÄNDE PER ZUGREIHENFOLGE AUFLÖSEN

In *Nemesis* werden Gleichstände meistens mit der Zugreihenfolge aufgelöst. Ist in der Anleitung die Rede von „dem Charakter, der früher in der Zugreihenfolge ist“, ist die Person mit dem Startmarker gemeint oder die Person, die ihr im Uhrzeigersinn am nächsten ist.

Sobald alle gepasst haben, endet die Aktionsphase und ihr geht zur Xeno-Phase über.

DEIN ZUG

In deinem Zug musst du diese 3 Schritte nacheinander ausführen:

1. Führe 2 Aktionen aus
2. Verliere Sauerstoff
3. Erleide Feuerschaden

Zudem darfst du – einmal im Spiel – in deinem Zug eines deiner Ziele auswählen; dies zählt nicht als Aktion.

Mehr zur Auswahl der Ziele – siehe nächste Seite.

1. FÜHRE 2 AKTIONEN AUS

In deinem Zug musst du immer 2 Aktionen ausführen, die auf deiner Charaktertafel (und hier unten) aufgeführt sind. Kannst du keine andere Aktion als die „Passen“-Aktion ausführen, musst du passen. Du darfst innerhalb eines Zuges mehrmals dieselbe Aktion ausführen.

-- Liste der Basisaktionen --

Aktionen, die **0 Aktionskarten** kosten:

- Eine Aktionskarte ausspielen
- Passen

Aktionen, die **1 Aktionskarte** kosten:

- Bewegen – siehe Charakter-Bewegung, Seite 24
- Einen Gesicht-Marker (👤) platzieren – siehe Seite 23
- Einen Schuss in einem Raum abfeuern – siehe Seite 33
- Eine Salve in einen Korridor abfeuern – siehe Seite 33
- Einen Nahkampfangriff ausführen – siehe Seite 34
- Einen Gegenstand nutzen – siehe Seite 28
- Den Roboter aktivieren – siehe Seite 37
- Tauschen – siehe Seite 29
- Ausrüstungsmarker nutzen (beliebig viele) – siehe Seite 16

Aktionen, die **2 Aktionskarten** kosten:

- Den Raum nutzen – siehe Seite 20
- Vorsichtig bewegen – siehe Seite 24



NICHT IM KAMPF

Du kannst Aktionen mit 🔄 nur ausführen, falls dein Charakter nicht im Kampf ist. Ein Charakter gilt als „im Kampf“, falls er in einem Raum mit mindestens 1 Xeno ist.

Um eine Aktion auszuführen, bezahle die angegebenen Kosten, indem du entsprechend viele Aktionskarten von deiner Hand offen auf deinen Ablagestapel ablegst. Führe dann die gewählte Aktion aus.

AKTIONSKARTEN ALS KOSTEN

Aktionskarten, die du ablegst, um die Kosten einer Basisaktion zu bezahlen oder weil ein Effekt dich dazu auffordert, legst du auf deinen Ablagestapel, ohne ihre Effekte auszuführen.

Beachte, dass „Passen“ in *Nemesis* eine eigene Aktion ist.

Du passt nicht automatisch, sobald du keine Karten mehr auf der Hand hast. Sondern du musst trotzdem die „Passen“-Aktion ausführen, um zu passen. Hast du in deinem aktuellen Zug bereits 2 Aktionen ausgeführt, musst du bis zu deinem nächsten Zug warten, um passen zu können.

2. VERLIERE SAUERSTOFF

Bist du in einem Sektor mit inaktiver Lebenserhaltung, verlierst du 1 Sauerstoff.

Mehr zu Sauerstoff – siehe Seite 17.

3. ERLEIDE FEUERSCHADEN

Bist du in einem Raum mit einem Feuermarker, verlierst du 1 Gesundheit.

Mehr zu Feuer – siehe Seite 23.

AKTIONSKARTEN AUSSPIELEN



Jede Aktionskarte zeigt die folgenden Informationen:

- A. **Nicht im Kampf:** Eine Aktionskarte mit diesem Symbol kannst du nicht ausspielen, falls du in einem Raum mit einem Xenos bist.
- B. **Kartenname**
- C. **Aktion:** Diesen Effekt führst du aus, wenn du die Karte ausspielst.
- D. **Reaktion:** Manche Aktionskarten haben zusätzlich eine Reaktion (siehe unten).
- E. **Charakter:** Der Charakter, zu dem diese Karte gehört.

Wenn du die Aktion „Eine Aktionskarte ausspielen“ ausführst, decke 1 Aktionskarte deiner Wahl von deiner Hand auf, führe ihre Aktion aus und lege sie dann offen auf deinen Ablagestapel.

PASSEN

Wenn du die „Passen“-Aktion ausführst, darfst du beliebig viele Karten von deiner Hand ablegen (Aktionskarten und/oder Kontaminationskarten). Danach endet dein Zug.

Für den Rest dieser Runde werden deine Züge übersprungen.

Nachdem du gepasst hast, darfst du weiterhin Reaktionen ausführen.

REAKTIONEN

Manche Aktionskarten bieten eine Reaktion, die du außerhalb der normalen Zugreihenfolge nutzen kannst, um auf eine Spielsituation zu reagieren.

Du darfst eine Reaktion jederzeit nutzen, solange die Bedingung auf der Karte erfüllt ist. Um eine Reaktion zu nutzen, spiele die Karte aus, führe die Reaktion aus und lege sie offen auf deinen Ablagestapel.

Reaktionen sind keine Aktionen – sie zählen nicht zu den 2 Aktionen pro Zug.

EFFEKTE

Wenn du einen Effekt wählst (von einer Aktionskarte, einer Gegenstandskarte, einem Raum usw.), musst du ihn vollständig ausführen können. Falls das nicht möglich ist, darfst du diesen Effekt nicht wählen.

Beispiel: Der Effekt der Aktionskarte „In Deckung“ besagt, dass du 1 Aktionskarte ablegen musst. Falls du das nicht kannst, darfst du „In Deckung“ nicht ausspielen.

Manche Karten haben mehrere Effekte, aus denen du wählen kannst.

ZIEL AUSWÄHLEN

In deinem Zug darfst du außerdem dein Ziel auswählen.

Jede Person kann einmal im Spiel, solange sie noch 2 Zielkarten hat, ein Ziel auswählen.

Du darfst dein Ziel vor oder nach der ersten oder zweiten Aktion in deinem Zug auswählen, aber nicht während einer Aktion. Dein Ziel auszuwählen, zählt NICHT als Aktion.

Um dein Ziel auszuwählen, entferne 1 deiner Zielkarten aus dem Spiel, ohne sie den anderen zu zeigen. Die andere Zielkarte behältst du. Sie gibt dein Ziel für diese Partie an – am Spielende wird überprüft, ob du sie erfüllt hast. Rücke dann den Universalmarker im Zielauswahl-Bereich 1 Feld nach unten (falls möglich) und ziehe dann so viele Aktionskarten, wie auf seinem Feld angegeben ist.



Effektiv verringert jede Auswahl eines Ziels die Anzahl der Karten, die die folgenden Personen ziehen, wenn sie ihrerseits ihr Ziel auswählen: Wer zuerst auswählt, zieht 3 Aktionskarten, die zweite und dritte Person ziehen 2 Karten, während die vierte und fünfte Person nur noch 1 Karte ziehen.

Du musst die behaltene Zielkarte erfüllen, um das Spiel gewinnen zu können.

BEFEHLE

Einige Effekte erlauben es dir, eine Aktion mit einem anderen Charakter auszuführen. In diesem Fall bestimmst du das Ziel der befohlenen Aktion. Charaktere, die gepasst haben, können immer noch befohlen werden.

Beispiel: Befiehst du einem Charakter, eine Salve abzufeuern, entscheidest du, in welchen Korridor der Charakter die Salve abfeuert.

EINSCHRÄNKUNGEN ZU BEFEHLEN

Du darfst einem Charakter keine Aktion befehlen, die zu einem Gelegenheitsangriff eines Xenos führen würde – zum Beispiel wenn du einem Charakter befahlen würdest, sich aus einem Raum oder durch einen Korridor zu bewegen, in dem sich Xenos befinden.

EINFÜHRUNG
Seite 6

SPIELZIEL
Seite 7

VORBEREITUNG
Seiten 8–11

SPIELABLAUF
Seiten 12–15

CHARAKTER
Seiten 16–18

SPIELPLAN
Seiten 19–23

CHARAKTER-
BEWEGUNG
Seiten 24–27

GEGENSTÄNDE
Seiten 28–29

XENOS
Seite 30–32

XENO-GESUNDHEIT
UND KAMPF
Seiten 33–34

DIE KÖNIGIN
Seite 35

KONTAMINATIONS-
KARTEN
Seite 36

ROBOTER
Seite 37

LANDER UND
FLUGABWEHR
Seite 37

VORGÄNGE
Seite 38

SPIELLENDE
Seite 39

ZIELE UND
MISSIONSAUFTRAG
Seite 39

VARIANTEN
Seite 40

SYMBOL-
ÜBERSICHT
Seite 40

XENO-PHASE

In der Xeno-Phase erleiden Xenos (👾) Feuerschaden und greifen an. Die Xeno-Phase ist in zwei Schritte unterteilt, die ihr der Reihe nach ausführt. Danach endet die Xeno-Phase und ihr geht zur Ereignisphase über.

1. XENOS ERLEIDEN FEUERSCHADEN

Jeder Xeno in einem Raum mit Feuer (🔥) erleidet 1 Treffer.

Falls im Nest Feuer ist, wird 1 Xeno-Ei zerstört.

Mehr zu Feuer – siehe Seite 23.

Mehr zur Xeno-Gesundheit – siehe Seite 33.

Hinweis: Da hierdurch kein Würfel geworfen wird, kann dieser Treffer niemals einen Xeno töten (außer eine Larve).

2. XENOS GREIFEN AN

Jeder Xeno, der in einem Raum mit einem Charakter ist, greift an. Sind mehrere Charaktere in seinem Raum, greift er den Charakter an, der früher in der Zugreihenfolge ist.

Führt die Angriffe einzeln nacheinander aus. Fangt beim Raum oben links an und geht die Räume Zeile für Zeile durch.

Falls mehrere Xenos in einem Raum sind, greift zuerst der größte von ihnen an, und sie alle greifen den Charakter an, der früher in der Zugreihenfolge ist, außer dieser Charakter stirbt oder verlässt den Raum. In diesem Fall greifen die Xenos, die noch nicht angegriffen haben, den nächsten Charakter in Zugreihenfolge an.

Mehr zu Xeno-Angriffen – siehe Seite 32.

EREIGNISPHASE

In dieser Phase zieht ihr zunächst eine Ereigniskarte, die eure Lage drastisch verändern kann! Danach zieht ihr ein Plättchen aus dem Xeno-Beutel.



Jede Ereigniskarte zeigt die folgenden Informationen:

- A. Xeno-Bewegung:** Hier steht, welche Xenos sich bewegen.
- B. Haupteffekt:** Dieser Effekt hat große Auswirkungen auf das Spiel.
- C. Nebeneffekt:** Dieser Effekt hat eine schwächere Auswirkung auf das Spiel. Meistens müsst ihr Geräuschmarker in Korridoren platzieren.

3. EREIGNISKARTE ZIEHEN

In diesem Schritt bewegen sich einige der Xenos und ihr führt die Effekte der Ereigniskarte aus.

Zieht 1 Ereigniskarte vom Stapel und handelt sie wie folgt ab. Steht auf der Karte ein Effekt, den ihr nicht ausführen könnt, ignoriert ihn und handelt den Rest der Karte ab.

Beispiel: Sollt ihr einen Fehlfunktionsmarker (⚙️) in einem Raum platzieren, in dem bereits einer liegt, ignoriert diesen Effekt.

1. Xeno-Bewegung: Die auf der Karte angegebenen Xenos bewegen sich auf den nächstgelegenen Charakter (👾) zu.
 - 🌀 🌀 🌀: Xenos in Korridoren der gezeigten Ausrichtung bewegen sich.

Hinweis: Xenos bewegen sich auf unterschiedliche Arten, je nachdem ob sie einen Korridor, einen Raum mit einem Charakter oder einen leeren Raum betreten.

Mehr zur Xeno-Bewegung – siehe Seite 30.

2. Führt den Haupteffekt der Ereigniskarte aus.
3. Führt den Nebeneffekt der Ereigniskarte aus.

REIHENFOLGE DER EFFEKTE

Führt Effekte, die Charaktere betreffen, in Zugreihenfolge aus.

Führt Effekte, die Geräuschmarker (🔊) in Korridoren betreffen, zuerst im Korridor oben links aus und geht die anderen Korridore Zeile für Zeile durch.

4. Legt die Karte ab.

4. BEUTEL-MUTATION ABHANDELN

Im Xeno-Beutel sind Xenos, die zwar in der Anlage, aber außerhalb eurer Wahrnehmung sind. In diesem Schritt verändert sich ihre Art und Anzahl.

Zieht 1 zufälliges Xeno-Plättchen aus dem Beutel und handelt es, wie auf der Xeno-Übersicht angegeben, ab. Achtet dabei nur auf die Vorderseite des Plättchens und ignoriert die Rückseite gänzlich.

Legt das Plättchen danach unter den Stapel der Xeno-Plättchen derselben Art.

Xeno-Plättchen werden immer von den Stapeln in den Beutel gelegt und aus dem Beutel zurück unter diese Stapel.

Hinweis: Die Effekte auf den Xeno-Plättchen ändern sich, sobald die Königin tot ist – siehe Rückseite der Xeno-Übersicht.

BEUTEL-MUTATION AUF DER XENO-ÜBERSICHT



Königin-Plättchen

Falls die Königin auf dem Spielplan ist:

Aktiviert die Königin.

Andernfalls: Legt 2 Larven-Plättchen in den Beutel.

Mehr zum Aktivieren der Königin – siehe Seite 35.



Jäger- und Bestien-Plättchen

Legt 2 Königin-Plättchen in den Beutel.



Larven-Plättchen

Legt 2 zufällige Bestien-Plättchen in den Beutel.



Leeres Plättchen

Legt 2 zufällige Jäger-Plättchen in den Beutel.
Legt das leere Plättchen in den Beutel zurück.

DAS LEERE PLÄTTCHEN BLEIBT IMMER IM BEUTEL

Das leere Plättchen ist das einzige Plättchen, das ihr jedes Mal in den Beutel zurücklegt, nachdem ihr es gezogen und abgehandelt habt.

Alle anderen Plättchen legt ihr stattdessen zurück unter ihren Stapel.

AUFRÄUMPHASE

5. STARTMARKER WEITERGEBEN

Gebt den Startmarker im Uhrzeigersinn weiter.

6. AKTIONSKARTEN NACHZIEHEN

Zieht jeweils Aktionskarten von eurem Aktionsstapel nach, bis ihr wieder 5 Karten auf der Hand habt.

AKTIONSSTAPEL MISCHEN

Ist dein Aktionsstapel leer, wenn du eine Karte ziehen musst (egal in welcher Phase), mische deinen Ablagestapel, lege ihn als neuen Aktionsstapel bereit und ziehe weiter.

7. RUNDENMARKER VORRÜCKEN

Rückt den Rundenmarker 1 Feld vor. Könnt ihr ihn nicht weiter vorrücken, weil er bereits auf dem letzten Feld liegt, endet das Spiel und ihr geht zum Spielende über.

Mehr zum Spielende – siehe Seite 39.

Rückt der Rundenmarker auf ein Feld mit einem anderen Marker, führt jenen Marker sofort aus.



SELBSTZERSTÖRUNGSMARKER

Rückt der Rundenmarker auf das Feld mit dem Selbstzerstörungsmarker, explodiert die Anlage und das Spiel endet. Alle Charaktere, die noch in der Anlage sind (auch im Kälteschlaf), sterben. Jeder Raum gilt als zerstört und alle Xenos gelten als tot.

Mehr zur Selbstzerstörung – siehe Seite 38.



LANDERMARKER

Rückt der Rundenmarker auf das Feld mit dem Landermarker, versucht der Lander in der Landezone zu landen. Deckt das oberste Flugabwehrplättchen auf, um den Status des Flugabwehrsystems zu überprüfen:



Ist es **inaktiv** (oder wurden die Flugabwehrplättchen aus dem Spiel entfernt), landet der Lander erfolgreich. Legt den Landermarker in die Landezone und entfernt die Flugabwehrplättchen aus dem Spiel – ihr könnt sie nicht mehr verändern. Ab sofort können die Charaktere die Landezone nutzen, um zu versuchen, aus der Anlage zu entkommen.



Es ist jedoch **aktiv**, wird der Lander zerstört. Entfernt den Landermarker aus dem Spiel.

Ist der Lander erfolgreich gelandet, könnt ihr ihn ab sofort nutzen, um damit aus der Anlage zu entkommen.

Mehr zum Flugabwehrsystem und dem Entkommen aus der Anlage – siehe Seiten 37 und 38.

NEUE RUNDE

Beginnt eine neue Runde mit der Aktionsphase.

EINFÜHRUNG
Seite 6

SPIELZIEL
Seite 7

VORBEREITUNG
Seiten 8–11

SPIELABLAUF
Seiten 12–15

CHARAKTER
Seiten 16–18

SPIELPLAN
Seiten 19–23

CHARAKTER-
BEWEGUNG
Seiten 24–27

GEGENSTÄNDE
Seiten 28–29

XENOS
Seite 30–32

XENO-GESUNDHEIT
UND KAMPF
Seiten 33–34

DIE KÖNIGIN
Seite 35

KONTAMINATIONS-
KARTEN
Seite 36

ROBOTER
Seite 37

LANDER UND
FLUGABWEHR
Seite 37

VORGÄNGE
Seite 38

SPIELENDE
Seite 39

ZIELE UND
MISSIONSAUFTRAG
Seite 39

VARIANTEN
Seite 40

SYMBOL-
ÜBERSICHT
Seite 40

GOLDENE REGELN

Albtraum-Regel: Seid ihr euch unsicher, wie eine Regel zu verstehen ist, in welcher Reihenfolge Effekte ausgeführt werden sollen oder findet ihr auf eine Frage keine Antwort, löst die Situation so, dass sie möglichst schlecht für euch ist. Herrscht immer noch Unklarheit, löst die Situation so, dass sie möglichst schlecht für den Charakter ist, der früher in der Zugreihenfolge ist.

Effekte sind örtlich: Jeder Effekt, der kein eindeutiges Ziel hat, ist örtlich – das heißt, er wird in dem Raum ausgeführt, in dem der ausführende Charakter ist. *Beispiel:* „Lege 1 Fehlfunktionsmarker

ab“ bedeutet, dass du 1 Fehlfunktionsmarker von dem Raum ablegst, in dem sich dein Charakter gerade befindet, oder von einem Objekt, das sich in diesem Raum befindet, etwa von deiner Waffe.

Begrenztes Spielmaterial: Das Spielmaterial ist begrenzt. Für den Großteil davon gibt es bestimmte Regeln, was passiert, wenn es ausgeht. Für den Rest des Spielmaterials gilt: Wenn es ausgeht, passiert stattdessen einfach nichts. *Beispiel:* Dein Charakter kann keine Munition mehr erhalten, wenn kein Munitionsmarker mehr im Vorrat ist.

DIE SPIELREGELN IM DETAIL



CHARAKTER

Bei der Vorbereitung werden die Charakterplättchen auf die (bis dahin neutralen) Charaktertafeln gelegt, sie bilden fortan eine Einheit.

Die Charaktertafel listet alle Aktionen auf, die ein Charakter ausführen kann. Alle Effekte, Verletzungen und andere Zustände, die einen Charakter betreffen, werden auf oder zu seiner Charaktertafel gelegt.

A. NAME UND RANG

Jeder Charakter (👤) hat einen Rang. Effekte können sich auf den Rang beziehen. Zum Beispiel kann ein Charakter mit einem höheren Rang einem Charakter mit einem niedrigeren Rang durch eine bestimmte Aktionskarte Befehle erteilen.

Beispiel: Die oben abgebildete Sanitäterin hat einen Rang von 2.

B. GESUNDHEITSLEISTE

Die Gesundheitsleiste zeigt den aktuellen Gesundheitszustand eines Charakters an.

Mehr zur Gesundheit der Charaktere – siehe Seite 18.

C. GÜRTEL

Jeder Charakter hat einen Gürtel mit 4 Ausrüstungsslots für Ausrüstungsmarker.

AUSRÜSTUNGSSLOTS

Ausrüstungsslots sind nicht nur bei den Gürteln zu finden, sondern auch auf Waffen und anderen Gegenständen.

AKTION: AUSRÜSTUNGSMARKER NUTZEN

Wenn du die Aktion „Ausrüstungsmarker nutzen“ ausführst, wähle beliebig viele deiner Ausrüstungsmarker und führe ihre Effekte aus. Lege die genutzten Marker danach ab – mit Ausnahme von Munitionsmarkern, die du stattdessen als Teil ihres Effekts auf Waffen legst.

Zudem darfst du beliebig viele deiner Ausrüstungsmarker auf deinen Ausrüstungsslots umverteilen – mit Ausnahme von Munitionsmarkern, die bereits auf Waffen liegen (siehe unten).

AUSRÜSTUNGSMARKER ERHALTEN

Neu erhaltene Ausrüstungsmarker dürfen auf beliebige Ausrüstungsslots derselben Farbe gelegt werden – Munition darf also direkt auf rote Ausrüstungsslots von Waffen gelegt werden.

Graue Ausrüstungsslots sind universell, auf sie dürfen Ausrüstungsmarker beliebiger Farbe gelegt werden.



MUNITIONSMARKER

Symbol für Munitionsmarker:

Munitionsmarker haben zwei Seiten: eine volle und eine halb volle.

Mit Munitionsmarkern kannst du eine Waffe **nachladen**. Nutzt du einen Munitionsmarker, wähle eine Waffe und lege einen deiner Munitionsmarker auf einen Ausrüstungsslot dieser Waffe.

Wichtig: Du darfst niemals einen Munitionsmarker, der bereits auf einer Waffe liegt, auf einen anderen Ausrüstungsslot legen – Munition kann also nicht zwischen Waffen gewechselt werden!

SAUERSTOFFMARKER

Symbol für Sauerstoffmarker: 

Nutzt du einen Sauerstoffmarker, erhältst du 3 Sauerstoff (). Stelle deine Sauerstoffanzeige entsprechend ein. Kein Charakter kann mehr als 7 Sauerstoff haben.

GRANATENMARKER

Symbol für Granatenmarker: 

Granaten eignen sich bestens, um große Gruppen von Xenos () in Korridoren zu bekämpfen.

Nutzt du einen Granatenmarker, wähle einen zu dir angrenzenden Korridor, wirf einen Salven-Würfel und erhalte +2 auf das Würfelergebnis. Füge dann in diesem Korridor Treffer in Höhe des Ergebnisses zu. Würfelst du , wendest du aber keine zusätzlichen Effekte an.

Dieser Wurf gilt nicht als abgefeuerte Salve (du wendest also keine Waffeneffekte auf das Würfelergebnis an).

Mehr zum Kampf – siehe Seite 33.

MEDPACKMARKER

Symbol für Medpackmarker: 

Mit Medpacks kannst du deine Gesundheit zurückerlangen. Nutzt du einen Medpackmarker, heilst du 2 Gesundheit ().

Mehr zur Gesundheit der Charaktere – siehe Seite 18.

D. HAND-SLOTS

Jeder Charakter hat oben an seiner Charaktertafel 2 Hand-Slots.

Schwere Gegenstände müssen immer in einer Hand getragen werden.

Jeder Hand-Slot bietet Platz für 1 Schweren Gegenstand.

Mehr zu Schweren Gegenständen – siehe Seite 29.

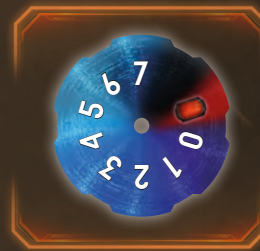
AUSRÜSTUNGSMARKER UND GEGENSTÄNDE ABLEGEN

Jeder Charakter darf jederzeit beliebig viele seiner Ausrüstungsmarker und/oder Gegenstände ablegen.

Abgelegte Ausrüstungsmarker kommen zurück in den Vorrat.

Abgelegte Gegenstände kommen auf den Ablagestapel des entsprechenden Stapels.

E. SAUERSTOFF



In der Anlage gibt es zwar Sauerstoff, doch der ist so stark verunreinigt, dass er ohne aktive Lebenserhaltung nicht zum Atmen geeignet ist.

Jeder Charakter beginnt das Spiel mit einem eigenen Sauerstoffvorrat, der sich mit jedem Zug verringert. Und neuen Sauerstoff aufzutreiben, ist nicht so einfach.

Am Ende von jedem deiner Züge (auch in dem Zug, in dem du passt), verlierst du 1 Sauerstoff, falls du in einem Sektor mit inaktiver Lebenserhaltung bist (.

Mehr zu Sektoren – siehe Seite 19.

SAUERSTOFF AUSGEBEN

Manche Gegenstände und Effekte weisen dich an, Sauerstoff auszugeben – drehe deine Sauerstoffanzeige entsprechend.

Du darfst eine Aktion nicht nutzen, wenn du dafür Sauerstoff ausgeben musst und dadurch unter 0 fallen würdest.

Bist du in einem Sektor mit aktiver Lebenserhaltung () wird dein Sauerstoffvorrat jedoch NICHT aufgefüllt (sondern er sinkt nur nicht). Um ihn aufzufüllen, brauchst du entsprechende Gegenstände oder Ausrüstungsmarker.



Erreicht deine Sauerstoffanzeige den roten Bereich (), nimmst du dir ein **Erstickungsplättchen**, stellst deine Sauerstoffanzeige sofort wieder auf 0 und folgst den Anweisungen auf dem Erstickungsplättchen. Du hast noch 1 Zug Zeit, Sauerstoff zu finden, um nicht zu sterben.

F. AKTIONSLISTE

In diesem Bereich deiner Charaktertafel sind alle im Spiel verfügbaren Aktionen aufgeführt.

Mehr zu Aktionen – siehe Seite 12.

G. AKTIONSTAPEL UND ABLAGESTAPEL

Dein verdeckter Aktionsstapel liegt links neben deiner Charaktertafel und dein offener Ablagestapel liegt rechts von ihr.

EINFÜHRUNG
Seite 6

SPIELZIEL
Seite 7

VORBEREITUNG
Seiten 8–11

SPIELABLAUF
Seiten 12–15

CHARAKTER
Seiten 16–18

SPIELPLAN
Seiten 19–23

CHARAKTER-
BEWEGUNG
Seiten 24–27

GEGENSTÄNDE
Seiten 28–29

XENOS
Seite 30–32

XENO-GESUNDHEIT
UND KAMPF
Seiten 33–34

DIE KÖNIGIN
Seite 35

KONTAMINATIONS-
KARTEN
Seite 36

ROBOTER
Seite 37

LANDER UND
FLUGABWEHR
Seite 37

VORGÄNGE
Seite 38

SPIELLENDE
Seite 39

ZIELE UND
MISSIONSAUFTRAG
Seite 39

VARIANTEN
Seite 40

SYMBOL-
ÜBERSICHT
Seite 40

GESUNDHEIT UND VERLETZUNGEN

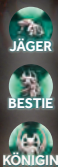


Die Gesundheitsleiste eines Charakters ist in 3 Bereiche unterteilt:

- **Gesund**
- **Verwundet**
- **Schwer verwundet**

Der Gesundheitsmarker (Universalmarker auf der Gesundheitsleiste) gibt den aktuellen Zustand eines Charakters (z.B.) an. Die Bereiche haben selbst keine Auswirkungen auf das Spiel, doch Xeno-Angriffe beziehen sich häufig auf den Zustand des angegriffenen Charakters – manchmal stirbt er dadurch auch sofort.

BEISPIEL: XENO-ANGRIFF



Bist du schwer verwundet, stirbst du.
Sonst erhalte 1 Verletzung und 1 Kontamination.

Im Laufe des Spiels verlieren und heilen Charaktere Gesundheit (⚡). Der Gesundheitsmarker wird entsprechend nach rechts oder links versetzt.

Musst du deinen Gesundheitsmarker in einen Bereich vorrücken, in dem ein Rüstungs-Gegenstand liegt, lege die Rüstung ab und rücke den Gesundheitsmarker weiter. Rüstung verhindert nicht den Verlust von Gesundheit, außer es ist auf dem Gegenstand angegeben.
Mehr zu Rüstung – siehe Seite 29.

Falls der Gesundheitsmarker vom letzten Feld auf den Totenkopf vorrückt, stirbt dein Charakter.

TOD

Wenn dein Charakter stirbt, entfernst du deine Figur vom Spielplan und entfernst alle deine Gegenstände aus dem Spiel. Du hast das Spiel verloren und spielst nicht länger mit.

VERLETZUNGEN



Charaktere erhalten manchmal Verletzungen, meistens durch Xeno-Angriffe. Verletzungen sind Karten, die erhebliche negative Effekte auf einen Charakter haben. Sie senken nicht nur seine aktuelle Gesundheit, sondern auch seine maximale Gesundheit, weil der Gesundheitsmarker nicht auf ein Feld rücken darf, das von einer Verletzung belegt wird. Verletzungen können nur durch bestimmte Gegenstände und Räume entfernt werden.

Erhält dein Charakter eine Verletzung, ziehe 1 zufällige Verletzungskarte vom Stapel und lege sie in den ersten Bereich von links, der noch keine Verletzung hat. Du kannst die gleiche Verletzung mehrmals haben – in diesem Fall gilt ihr Effekt trotzdem nur ein Mal.

Befindet sich der Gesundheitsmarker in dem Bereich, in den du die Verletzung legen musst, rücke den Marker nach rechts auf das erste freie Feld im nächsten Bereich. Dadurch kann es passieren, dass du eine Rüstung ablegen musst.

VERLETZUNGEN ABLEGEN

Charaktere können Verletzungen durch verschiedene Effekte ablegen, meistens durch Gegenstände und Räume.

Nutzt du einen Effekt, der dich eine Verletzung ablegen lässt, und hast du mehr als eine Verletzung, wählst du, welche davon du ablegst. Schiebe die übrigen Verletzungen nach links, um die Lücke zu schließen. Durch das Ablegen einer Verletzung wird der Gesundheitsmarker nicht versetzt.

GESUNDHEIT HEILEN

Beim Heilen von Gesundheit, ist es erlaubt, weniger Gesundheit zu heilen, als der entsprechende Effekt angibt.

SPIELPLAN

Der Spielplan in *Nemesis* stellt eine Anlage dar, die in die 3 Sektoren **A, B und C** unterteilt ist. Die Anlage besteht aus **Räumen**, die immer in einem dieser 3 Sektoren platziert werden. Räume sind durch angrenzende **Korridore** verbunden.

Charaktere können sich nur in Räumen befinden. Xenos (👾) können sich hingegen in Räumen und in Korridoren befinden.

GRÖSSE DER ANLAGE

Die Sektor- und Rundenleisten-Rahmenteile begrenzen die Größe der Anlage. Räume und Korridore dürfen nicht außerhalb dieser Grenzen platziert werden – das gilt auch für die rechte und untere Seite der Anlage.

SEKTOREN

Zu jedem Sektor gibt es 2 wichtige Sachen zu wissen:

- Jeder Sektor hat seine eigene Lebenserhaltung, die entweder aktiv (🔌) oder inaktiv (🔌) ist. Dieser Status kann in der Lebenserhaltungskontrolle des jeweiligen Sektors geändert werden.
Mehr zu Räumen – siehe Raumübersicht.
- Jeder Sektor hat einzigartige Sektorräume (mit „A“, „B“ und „C“ markiert). Diese Räume werden häufig für die Erfüllung von Zielen benötigt. Alle anderen Räume sind zufällige Universalräume (mit „?“ markiert) und können in jedem Sektor sein.

SEKTOR A

Sektor A ist der Eingangssektor – hier beginnt (und endet womöglich) eure Mission. Wichtige Räume sind:

Landezone: Dieser Raum bietet eine der Möglichkeiten, aus der Anlage zu entkommen. Zudem können hier Vorräte aufgefüllt werden. Alle Charaktere beginnen das Spiel hier.

Bohrstation: Ein Raum, mit dem neue Korridore platziert werden können.

Lebenserhaltungskontrolle „A“: Hier kann die Lebenserhaltung von Sektor A aktiviert/deaktiviert sowie Feuer gelöscht werden.

Chirurgie: Bietet den einfachsten Weg, Verletzungen und sogar eine Larveninfektion loszuwerden – falls es dazu kommen sollte ...

SEKTOR B

Sektor B ist der mittlere Sektor mit der Kryokammer – einer Möglichkeit, die Partie innerhalb der Anlage zu beenden. Wichtige Räume sind:

Kryokammer: Hier können sich mehrere Charaktere in Sicherheit bringen. Zu Spielbeginn gilt sie als noch nicht entdeckt und ist zudem deaktiviert (🔌), sodass sie nicht genutzt werden kann. Die Kryokammer kann in der Lebenserhaltungskontrolle „C“ aktiviert werden.
Mehr zur Kryokammer – siehe Raumübersicht und Seite 38.

Kühlsystem: Hier kann die Selbstzerstörung aktiviert werden – nur im äußersten Notfall, versteht sich.
Mehr zur Selbstzerstörung – siehe Seite 38.

Lebenserhaltungskontrolle „B“: Hier kann die Lebenserhaltung von Sektor B aktiviert/deaktiviert sowie der Status des Flugabwehrsystems überprüft/geändert werden.
Mehr zum Flugabwehrsystem – siehe Seite 37.

Serverraum: Seine Funktion besteht darin, dass hier ein Datenmarker gesammelt werden kann, der für manche Ziele benötigt wird.

SEKTOR C

Sektor C ist der gefährlichste Sektor. Wichtige Räume sind:

Lebenserhaltungskontrolle „C“: Hier kann die Lebenserhaltung von Sektor C aktiviert/deaktiviert sowie die Kryokammer aktiviert werden.

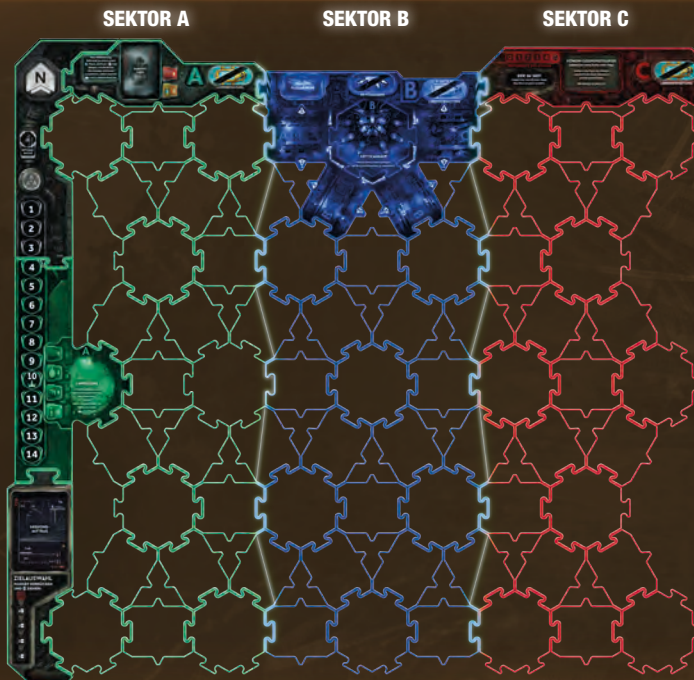
Nest: Ein gefährlicher Raum, in dem sich Xeno-Eiern befinden.
Mehr zum Nest – siehe nächste Seite.

Reaktor: Ein äußerst wichtiger Raum. Hier kann der Reaktor heruntergefahren und so der Strom in der gesamten Anlage ausgeschaltet werden. Das deaktiviert alle Lebenserhaltungen, die Selbstzerstörungssequenz sowie das Flugabwehrsystem (und verhindert deren erneute Aktivierung).

Rettungsschuttle: Ein Weg, aus der Anlage zu entkommen – aber nur für 1 Charakter.
Mehr zum Entkommen aus der Anlage – siehe Seite 38.

SEKTOREN IN DER ANLAGE

Diese Abbildung zeigt alle Plätze, wo Räume und Korridore erscheinen können.



EINFÜHRUNG
Seite 6

SPIELZIEL
Seite 7

VORBEREITUNG
Seiten 8–11

SPIELABLAUF
Seiten 12–15

CHARAKTER
Seiten 16–18

SPIELPLAN
Seiten 19–23

CHARAKTER-
BEWEGUNG
Seiten 24–27

GEGENSTÄNDE
Seiten 28–29

XENOS
Seite 30–32

XENO-GESUNDHEIT
UND KAMPF
Seiten 33–34

DIE KÖNIGIN
Seite 35

KONTAMINATIONS-
KARTEN
Seite 36

ROBOTER
Seite 37

LANDER UND
FLUGABWEHR
Seite 37

VORGÄNGE
Seite 38

SPIELLENDE
Seite 39

ZIELE UND
MISSIONSAUFTRAG
Seite 39

VARIANTEN
Seite 40

SYMBOL-
ÜBERSICHT
Seite 40



RÄUME

Räume sind der Hauptbestandteil des Spielplans – Charaktere () bewegen sich stets zwischen benachbarten Räumen. Jeder Raum hat mehrere Angaben, die unten erklärt werden.

Es gibt 2 Arten von Räumen: Sektorräume („A“, „B“ und „C“), die zu einem bestimmten Sektor gehören und in jeder Partie entdeckt werden können, und Universalräume („?“), bei denen nicht sicher ist, ob sie in einer Partie vorkommen.

Jedes Raumteil zeigt die folgenden Informationen:

- A. Name**
- B. Effekt:** Eine kurze Beschreibung des Effekts, wenn dieser Raum als Aktion genutzt wird.
- C. Gegenstandssymbole:** Diese Symbole zeigen, welche Arten von Gegenständen in diesem Raum gefunden werden können. Die Aktionskarte „Suchen“ bezieht sich auf sie.
- D. Computersymbol:** Gibt an, ob dieser Raum eine Verbindung zum Computersystem hat. Das Symbol selbst hat keine Auswirkung, aber Aktionen und Effekte beziehen sich darauf.
- E. Raumtyp und Raumnummer:** Der Typ gibt an, ob es sich um einen Sektorraum („A“, „B“ und „C“) oder einen Universalraum („?“) handelt. Die Raumnummer wird bei Gleichständen zwischen Räumen verwendet.
- F. Andere Symbole:** Räume können zusätzlich noch andere Symbole und Sonderregeln haben:
 -  – Diese Räume gelten niemals als gesichert. Es können keine Gesichert-Marker darauf platziert werden.
Mehr zu Gesichert-Markern – siehe Seite 23.
 -  – Diese Räume können niemals eine Fehlfunktion haben. Es werden niemals Fehlfunktionsmarker darauf platziert.
Mehr zu Fehlfunktionsmarkern – siehe Seite 23.

EINEN RAUM NUTZEN

Immer wenn ein Charakter einen Raum nutzt (meistens durch die Basisaktion „Einen Raum nutzen“), führt er dessen Effekt aus.

Hinweis: Alle Räume sind ausführlich auf der beiliegenden Raumübersicht beschrieben.

NEST

Das Nest hat ein eigenes Feld auf dem Rahmenteil von Sektor C, auf dem zu Spielbeginn 5 Xeno-Eier liegen. Dieses Feld gilt als Fortsatz des Nest-Raumteils: Charaktere im Nest dürfen mit den Xeno-Eiern interagieren und gelten als „in einem Raum mit Xeno-Eiern“.

Xeno-Eier gelten als Schwere Gegenstände und können mit der Raumaktion des Nests aufgehoben werden.

Mehr zu Schweren Gegenständen – siehe Seite 29.

Das Nest kann von den Charakteren **zerstört** werden, indem sie alle Xeno-Eier vom Xeno-Eier-Feld entfernen (mit der Raumaktion des Nests). Sobald dort keine Xeno-Eier mehr liegen, legt einen Universalmarker auf das Xeno-Eier-Feld. Er zeigt an, dass das Nest zerstört wurde. Es bleibt bis zum Ende des Spiels zerstört, selbst wenn später durch einen Effekt erneut ein Xeno-Ei dort platziert wird.

FEUER ZERSTÖRT XENO-EIER

Falls Feuer () im Nest ist, wird zu Beginn der Xeno-Phase im Schritt „Xeno erleiden Feuerschaden“ 1 Xeno-Ei aus dem Nest entfernt – auch so kann es zerstört werden.

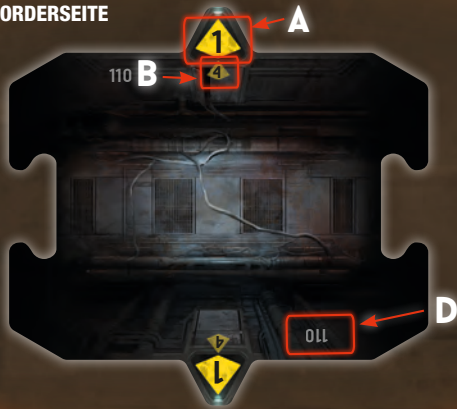


KORRIDORE

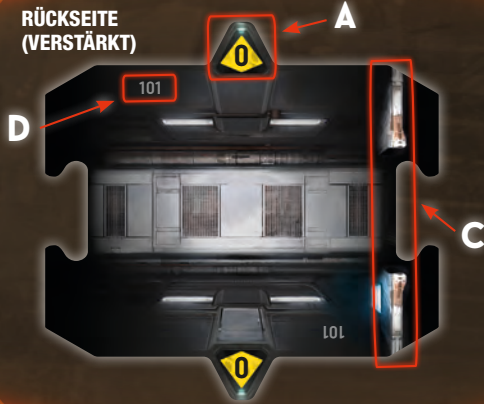
Charaktere benutzen angrenzende Korridore, um sich von Raum zu Raum zu bewegen. Als Folge einer Bewegung und anderen Aktionen werden Geräuschmarker (A) in Korridoren platziert. Sie warnen vor drohender Gefahr.

Geräusche können schließlich zu Xenos (X) werden, die in Korridoren platziert werden und sich zwischen Korridoren und Räumen bewegen. Mehr zu Geräuschmarkern – siehe Seite 25.

VORDERSEITE



RÜCKSEITE (VERSTÄRKT)



- A. **Geräuschwert des Korridors:** Wird bei Geräuschwürfen verwendet, um zu bestimmen, in welchen Korridoren Geräuschmarker platziert werden müssen.
- B. **Geräuschwert im Tödlichen Modus:** Manche Korridore zeigen einen zweiten Geräuschwert, der nur im Tödlichen Modus verwendet wird.
- C. **Tür-Feld:** Dieses Feld zeigt, dass hier eine Tür ist. Türen können offen, geschlossen oder zerstört sein.
- D. **Korridornummer:** Sie wird bei Gleichständen bei der Bewegung von Xenos verwendet. Diese Nummer beginnt immer mit dem Geräuschwert auf der Vorderseite des Korridors.

Jeder Korridor, der mit einem Raum verbunden ist, gilt als zu diesem Raum angrenzend, unabhängig von weiteren Komponenten auf dem Spielplan, wie z. B. Xenos und Türen.

Anders als Räume werden Korridore manchmal auf der Grenze zwischen zwei Sektoren platziert. Ein solcher Korridor gilt als in beiden Sektoren befindlich.

In jedem Korridor ist Platz für:

- 1 Königin und bis zu 2 andere Xenos
ODER
- bis zu 6 Jäger, Bestien und/oder Larven
ODER
- 1 Geräuschmarker

XENOS UND GERÄUSCHMARKER

Wenn ein Xeno in einen Korridor mit Geräuschmarker platziert oder bewegt wird, entfernt zuerst den Geräuschmarker.

Geräuschmarker werden niemals in Korridoren platziert, in denen sich Xenos befinden.

VERSTÄRKTE KORRIDORE

Leere Korridore können von Charakteren verstärkt werden.

Wenn du einen Korridor verstärkst, entferne den Geräuschmarker dort (falls vorhanden) und drehe den Korridor auf die Rückseite. Diese Seite hat einen Geräuschwert von 0. In verstärkten Korridoren können keine Geräuschmarker durch Geräuschwürfe platziert werden (weil der Würfel keine 0 zeigt) – durch andere Effekte aber schon.

Xenos können sich weiterhin in verstärkte Korridore bewegen.

Hinweis: Die Korridore, die mit der Kryokammer verbunden sind, können nicht verstärkt werden.

WICHTIGE KORRIDOR-BEGRIFFE

LEERER KORRIDOR

Ein Korridor ist leer, falls dort keine Xenos sind. Ein Korridor mit einem Geräuschmarker gilt ebenfalls als leer.

NICHT ERKUNDETER KORRIDOR

Ein Korridor, der mit nur 1 Raum verbunden ist, gilt als nicht erkundet.



XENO-LIMIT

In jedem Korridor gibt es ein Limit von höchstens 6 Xenos (wobei die Königin dabei als 4 Xenos zählt).

Müsst ihr zu irgendeinem Zeitpunkt Xenos in einen Korridor platzieren oder bewegen, in dem nicht genug Platz für sie ist, geht wie folgt vor:

- Bewegt/platziert so viele wie möglich, wobei größere Xenos Vorrang haben.
- Größere Xenos tauschen falls nötig die Plätze mit kleinen Xenos:
 - Beim Bewegen: Vertauscht ihre Figuren einfach miteinander (dadurch werden KEINE Xeno-Angriffe ausgelöst).
 - Beim Platzieren: Entfernt so viele kleinere Xenos wie nötig aus dem Korridor, um dort stattdessen die größeren Xenos zu platzieren.
- Gibt es danach noch Xenos, die wegen des Xeno-Limits nicht bewegt/platziert wurden, werden sie nicht bewegt/platziert.

EINFÜHRUNG
Seite 6

SPIELZIEL
Seite 7

VORBEREITUNG
Seiten 8–11

SPIELABLAUF
Seiten 12–15

CHARAKTER
Seiten 16–18

SPIELPLAN
Seiten 19–23

CHARAKTER-
BEWEGUNG
Seiten 24–27

GEGENSTÄNDE
Seiten 28–29

XENOS
Seite 30–32

XENO-GESUNDHEIT
UND KAMPF
Seiten 33–34

DIE KÖNIGIN
Seite 35

KONTAMINATIONS-
KARTEN
Seite 36

ROBOTER
Seite 37

LANDER UND
FLUGABWEHR
Seite 37

VORGÄNGE
Seite 38

SPIELENDE
Seite 39

ZIELE UND
MISSIONSAUFTRAG
Seite 39

VARIANTEN
Seite 40

SYMBOL-
ÜBERSICHT
Seite 40

TÜREN



Manche Korridore haben Tür-Felder, was bedeutet, dass dort eine offene Tür ist. Türen können durch entsprechende Effekte geschlossen werden, wodurch ein Tür-Aufsteller auf das Tür-Feld gestellt wird.

Ein Raum und ein Korridor, zwischen denen eine geschlossene Tür steht, gelten trotzdem als angrenzend (und zwei Räume mit einer Tür dazwischen gelten trotzdem als benachbart). Allerdings sorgt die geschlossene Tür für Einschränkungen – zum Beispiel verhindert sie die Bewegung und das Abfeuern einer Salve.

Hinweis: Richtet jeden Korridor beim Platzieren so aus, dass ein eventuell vorhandenes Tür-Feld an den gerade platzierten Raum angrenzt.



Hinweis: Es gibt keine Korridore mit zwei Tür-Feldern. Die hervorgehobene Tür in Korridor A wurde nur für das Beispiel hinzugefügt.

Der Charakter kann die **hervorgehobenen Türen** durch einen entsprechenden Effekt öffnen, die Tür am Ende von **Korridor A** jedoch nicht, weil eine geschlossene Tür im Weg ist.

Er kann eine Salve auf die **hervorgehobenen Xenos** in **Korridor C** abfeuern, nicht jedoch auf die Xenos in **Korridor A**, weil eine geschlossene Tür im Weg ist.

VERSPERRTER WEG

Eine geschlossene Tür blockiert den Zugang zu allem, was auf der anderen Seite ist – mit Ausnahme von Geräuschmarkern. Charaktere können keine Aktionen ausführen, die etwas hinter einer geschlossenen Tür beeinflussen würden.

Effekte, die sich ausdrücklich auf etwas Beliebiges „in der Anlage“ beziehen, etwa die Bewegung in einen beliebigen Raum in der Anlage, funktionieren trotzdem und ermöglichen euch sogar die Bewegung in einen Raum, der vollständig von geschlossenen Türen umgeben ist. Thematisch bewegt ihr euch auf anderem Wege dorthin, zum Beispiel durch einen Luftschacht.

Charaktere (👤) können sich nicht durch eine geschlossene Tür in einen Korridor bewegen, keine Salve in ihn abfeuern usw. Sie müssen die Tür vorher öffnen oder zerstören (meistens als Folge bestimmter Aktionen und Gegenstandskarten).

Xenos (👾), die versuchen, sich durch eine geschlossene Tür zu bewegen, zerstören sie stattdessen.

Mehr zur Xeno-Bewegung – siehe Seite 30.

MIT TÜREN INTERAGIEREN

Mit Türen kann wie folgt interagiert werden:

- **Schließen:** Türen können nur dort geschlossen werden, wo ein Tür-Feld ist. Stellt einen Tür-Aufsteller auf das Tür-Feld.
- **Öffnen:** Entfernt den Tür-Aufsteller vom Spielplan.
- **Zerstören:** Eine geschlossene Tür kann zerstört werden. Legt den Tür-Aufsteller flach hin, um das anzuzeigen. Diese Tür gilt als offen, sie kann aber nicht mehr geschlossen werden.

TÜREN UND DIE AUSBREITUNG VON FEUER 🔥

Durch Ereigniskarten und andere Effekte kann sich zwischen den Räumen **Feuer ausbreiten**. Würde sich Feuer zwischen zwei Räumen ausbreiten, die durch eine geschlossene Tür verbunden sind, wird diese einzelne Ausbreitung stattdessen ignoriert – geschlossene Türen verhindern die Ausbreitung von Feuer.



MARKER AUF DEM SPIELPLAN



In *Nemesis* werden verschiedene Marker auf dem Spielplan platziert, um den Status von Räumen und Korridoren in der Anlage anzuzeigen.

Geräuschmarker (🔊) werden in Korridoren platziert und sind ausführlich im Kapitel „Charakter-Bewegung“ beschrieben.

Feuer- und **Gesichert-Marker** werden in Räumen platziert und betreffen nur den Raum, in dem sie sich befinden. **Fehlfunktionsmarker** werden auf verschiedenen Komponenten platziert.

FEUERMARKER

Feuer ist für Charaktere ebenso gefährlich wie für Xenos – und keine Seltenheit in solch beschädigten Anlagen. Doch die größte Gefahr besteht darin, dass sich das Feuer ausbreitet und die Anlage zerstört.

Feuermarker werden in Räumen platziert. In jedem Raum kann höchstens 1 Feuermarker liegen. Soll ein Feuermarker in einem Raum platziert werden, in dem bereits einer liegt, wird keiner platziert.

UNKONTROLLIERBARES FEUER

Muss zu irgendeinem Zeitpunkt ein Feuermarker platziert werden und befindet sich keiner mehr im Vorrat, wird die Anlage zerstört und das Spiel endet.

Mehr zur Zerstörung der Anlage – siehe Seite 38.

Feuermarker beeinflussen das Spiel auf drei Arten:

1. Beendet ein Charakter seinen Zug in einem Raum mit Feuermarker, verliert er 1 Gesundheit (🏥).
2. In der Xeno-Phase erleidet jeder Xeno in einem Raum mit Feuermarker 1 Treffer. Liegt ein Feuermarker im Nest, wird 1 Xeno-Ei von dort entfernt.
3. Feuermarker können sich durch bestimmte Ereignisse ausbreiten. Das hat zur Folge, dass Feuermarker entsprechend der Anweisung auf der Karte in benachbarten Räumen platziert werden.
Geschlossene Türen verhindern, dass sich Feuer ausbreitet.

FEHLFUNKTIONSMARKER

Fehlfunktionsmarker zeigen an, dass etwas kaputt ist und nicht genutzt werden kann. Sie können auf unterschiedlichen Komponenten platziert werden, etwa auf Räumen, Schweren Gegenständen und Roboterkarten. Abgelegte Fehlfunktionsmarker kommen zurück in den Vorrat.

Egal auf was für einer Komponente ein Fehlfunktionsmarker liegt, sie kann nicht genutzt werden. Rechts sind die einzelnen Auswirkungen auf die verschiedenen Komponenten aufgeführt:

1. IN RÄUMEN

In jedem Raum kann höchstens 1 Fehlfunktionsmarker liegen. Soll ein Fehlfunktionsmarker in einem Raum platziert werden, in dem bereits einer liegt, wird keiner platziert. Ignoriert in diesem Fall auch die Regel „Fehlfunktionsmarker-Limit“ – siehe Kasten unten.

Liegt ein Fehlfunktionsmarker in einem Raum, kann der Effekt dieses Raums unter keinen Umständen genutzt werden. Der Fehlfunktionsmarker betrifft aber weder die Gegenstandssymbole (es kann per weiterhin Aktionskarte gesucht werden) noch den Computer dieses Raums (der weiterhin für Effekte genutzt werden kann).

2. AUF SCHWEREN GEGENSTÄNDEN

Liegt ein Fehlfunktionsmarker auf einem Schweren Gegenstand, kann er unter keinen Umständen genutzt werden (weder kann seine Aktion genutzt werden, noch kann mit ihm ein Schuss oder eine Salve abgefeuert werden). Behandelt den Gegenstand so, als hätte er keinen Text und keine Symbole. Darauf befindliche Ausrüstungsmarker können weiterhin genutzt werden.

Soll ein Fehlfunktionsmarker auf einem Gegenstand platziert werden, auf dem bereits einer liegt, wird der Gegenstand stattdessen zerstört und muss abgelegt werden.

3. AUF EINEM ROBOTER

Liegt ein Fehlfunktionsmarker auf einer Roboterkarte, kann dieser Roboter (🤖) unter keinen Umständen genutzt werden (weder durch Räume, die mit dem Roboter interagieren, noch durch die Aktion „Den Roboter nutzen“). Behandelt die Roboterkarte so, als hätte sie keinen Text und keine Symbole. Die Ausrüstungsmarker des Roboters können weiterhin genutzt werden. Auch Effekte, für die ein Roboter vorhanden sein muss, können weiterhin genutzt werden (wie etwa die Aktionskarte „Sichern“).

Soll ein Fehlfunktionsmarker auf einem Roboter platziert werden, auf dem bereits einer liegt, wird einfach keiner platziert.

FEHLFUNKTIONSMARKER ABLEGEN

Viele Effekte ermöglichen, **Fehlfunktionsmarker abzulegen**. Du kannst sie von dem Raum ablegen, in dem sich dein Charakter befindet, oder von einem beliebigen Gegenstand oder Roboter in diesem Raum (sofern der Effekt nichts anderes besagt).

FEHLFUNKTIONSMARKER-LIMIT

Muss zu irgendeinem Zeitpunkt ein Fehlfunktionsmarker platziert werden und befindet sich keiner mehr im Vorrat, wird stattdessen ein Feuermarker in dem Raum platziert, falls möglich.

Beispiel: Du musst einen Fehlfunktionsmarker auf deiner Waffe platzieren, aber es ist keiner mehr im Vorrat. Stattdessen platzierst du einen Feuermarker in deinem Raum.

GESICHERT-MARKER

Das Sichern von Räumen ist eine der Aktionen, mit denen sich die Charaktere auf Xeno-Angriffe vorbereiten können. Gesichert-Marker schützen die Charaktere vor Angriffen von Xenos, die den Raum betreten.

Gesichert-Marker können durch verschiedene Effekte platziert werden. In jedem Raum können höchstens 3 Gesichert-Marker liegen.

Charaktere können keinen Raum sichern, in dem ein Xeno ist.

Hinweis: Manche Räume können niemals gesichert werden (wie das Nest) und andere Räume sind immer gesichert (wie der Schutzraum).

GESICHERT-MARKER ABHANDELN

Sobald ein Xeno einen Raum betritt, in dem sich mindestens 1 Charakter und ein Gesichert-Marker befinden, wird 1 Gesichert-Marker abgelegt, statt den Xeno-Angriff auszuführen.

Das Ablegen eines Gesichert-Markers ist eine Folge der Xeno-Bewegung und kann niemals verhindert werden.

Gesichert-Marker schützen NICHT vor Angriffen von Xenos, die bereits in einem Raum sind (wie etwa im Schritt „Xenos greifen an“).

EINFÜHRUNG
Seite 6

SPIELZIEL
Seite 7

VORBEREITUNG
Seiten 8–11

SPIELABLAUF
Seiten 12–15

CHARAKTER
Seiten 16–18

SPIELPLAN
Seiten 19–23

CHARAKTER-
BEWEGUNG
Seiten 24–27

GEGENSTÄNDE
Seiten 28–29

XENOS
Seite 30–32

XENO-GESUNDHEIT
UND KAMPF
Seiten 33–34

DIE KÖNIGIN
Seite 35

KONTAMINATIONS-
KARTEN
Seite 36

ROBOTER
Seite 37

LANDER UND
FLUGABWEHR
Seite 37

VORGÄNGE
Seite 38

SPIELLENDE
Seite 39

ZIELE UND
MISSIONSAUFTRAG
Seite 39

VARIANTEN
Seite 40

SYMBOL-
ÜBERSICHT
Seite 40

GERÄUSCHWURF

Viele Aktionen und Effekte (meist Bewegungen) haben einen Geräuschwurf zur Folge. Dies ist auch die hauptsächliche Art, wie Geräuschmarker  auf dem Spielplan erscheinen.

GERÄUSCHWURF NACH JEDER BEWEGUNG

Nach jeder Bewegung muss ein Geräuschwurf gemacht werden – auch bei einer Bewegung in einen Raum mit einem anderen Charakter und/oder einem Xeno. Nur einige besondere Effekte ermöglichen eine Bewegung ohne Geräuschwurf.

Um einen Geräuschwurf auszuführen, wirf den Geräusch-Würfel und führe den Effekt des Würfelergebnisses aus:

- **1, 2, 3, 4 Zahl-Seite:** Führe für jeden Korridor, der an den Raum mit deinem Charakter angrenzt und die gewürfelte Zahl zeigt, die folgenden Schritte aus:
 - Falls **mindestens 1 Xeno** in dem Korridor ist:
Ein Xeno verfolgt dich. Der größte Xeno in diesem Korridor bewegt sich in den Raum mit deinem Charakter.
 - Falls bereits **ein Geräuschmarker** in dem Korridor liegt:
Da kommen noch mehr! Handle den Geräuschmarker ab (siehe rechts).
 - Falls noch **KEIN Geräuschmarker** in dem Korridor liegt:
Du hast etwas gehört. Platziere 1 Geräuschmarker in dem Korridor.

Gibt es keinen Korridor mit der gewürfelten Zahl, passiert nichts.
- ** Gefahr-Seite:** *Über dir ist etwas ...*
Ziehe 1 Xeno-Plättchen aus dem Xeno-Beutel und führe es mithilfe der Xeno-Übersicht aus (siehe unten). Meistens platzierst du durch dieses Würfelergebnis 1 Xeno in dem Raum mit deinem Charakter. Auf dem gezogenen Plättchen ist nur das Bild des Xenos von Bedeutung – es zeigt die Art des Xenos. Ignoriere die Zahl auf der Rückseite des Plättchens. Lege das Plättchen danach zurück unter den entsprechenden Stapel.

ÜBERRASCHUNGSANGRIFF

Immer wenn ein Xeno in einen Raum platziert oder bewegt wird (egal aus welchem Grund), versucht er sofort, einen Charakter in diesem Raum anzugreifen.

Mehr zu Xeno-Angriffen – siehe Seite 32.

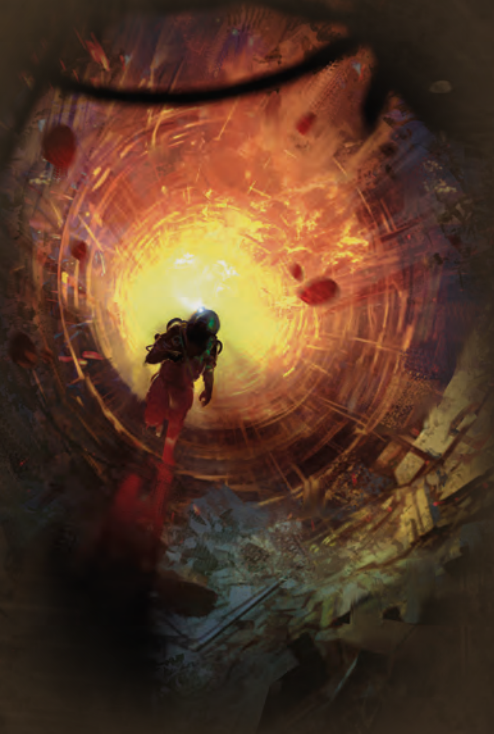
GERÄUSCHMARKER ABHANDELN

Geräuschmarker werden am häufigsten durch einen Geräuschwurf abgehandelt, aber auch durch andere Effekte wie etwa von Ereigniskarten. Durch das Abhandeln von Geräuschmarkern können Xenos in Korridoren erscheinen.

Um einen Geräuschmarker abzuhandeln, entferne ihn, ziehe 1 zufälliges Xeno-Plättchen aus dem Beutel und handle es im selben Korridor mithilfe der Xeno-Übersicht ab. Die **weiße Zahl** auf der Rückseite des Plättchens gibt an, wie viele Jäger du im Korridor platzieren musst. Eine **rote Zahl** gibt an, wie viele Bestien du im Korridor platzieren musst.

Lege das Plättchen danach zurück unter den entsprechenden Stapel (sofern nicht anders angegeben).

Hinweis: Das leere Plättchen kommt immer zurück in den Beutel.



XENO-ÜBERSICHT

IN EINEM KORRIDOR	IN EINEM RAUM	WÄHREND DER BEUTEL-MUTATION
 Aktiviert die Königin. Nicht möglich? Platziert sie in dem Korridor.	 Aktiviert die Königin. Nicht möglich? Platziert sie in dem Raum.	 Aktiviert die Königin. Nicht möglich? Legt 2 Larven-Plättchen in den Beutel.
Platziert so viele Xenos (Jäger + Bestien) in dem Korridor wie auf dem Plättchen angegeben. 2 3 4 1+ 2+1 3+1	Platziert 1 Xeno der auf dem Plättchen angegebenen Art in dem Raum. BEUTEL JÄGER BEUTEL BESTIE BEUTEL LARVE	Legt 2 Königin-Plättchen in den Beutel. BEUTEL KÖNIGIN BEUTEL JÄGER BEUTEL BESTIE BEUTEL LARVE
Platziert 1 Larve in dem Korridor. BEUTEL LARVE	Legt 2 zufällige Jäger-Plättchen in den Beutel. Legt dieses Plättchen in den Beutel zurück. BEUTEL JÄGER	Legt 2 zufällige Bestien-Plättchen in den Beutel. BEUTEL BESTIE

EINFÜHRUNG
Seite 6

SPIELZIEL
Seite 7

VORBEREITUNG
Seiten 8–11

SPIELABLAUF
Seiten 12–15

CHARAKTER
Seiten 16–18

SPIELPLAN
Seiten 19–23

CHARAKTER-
BEWEGUNG
Seiten 24–27

GEGENSTÄNDE
Seiten 28–29

XENOS
Seite 30–32

XENO-GESUNDHEIT
UND KAMPF
Seiten 33–34

DIE KÖNIGIN
Seite 35

KONTAMINATIONS-
KARTEN
Seite 36

ROBOTER
Seite 37

LANDER UND
FLUGABWEHR
Seite 37

VORGÄNGE
Seite 38

SPIELLENDE
Seite 39

ZIELE UND
MISSIONSAUFTRAG
Seite 39

VARIANTEN
Seite 40

SYMBOL-
ÜBERSICHT
Seite 40

4
5
6
7
8
9
10
11
12

LANDEZONE
Erhalte beliebig viele Ausrüstungsmarker aus den Slots links.
ODER
Mache einen Geräuschwurf, um in den zu steigen.

LEBENS-KONTROLL-ANLAGE
Drehe 1 in Sektor A um.
ODER
Lege 1 aus einem beliebigen Raum in der Anlage ab.

- 1. Richtung wählen:** Du beschließt, dich durch den oberen Korridor zu bewegen (hättest aber auch einen der beiden anderen Korridore wählen können).
- 2. Gelegenheitsangriffe ausführen:** Da sich weder in dem Raum mit deinem Charakter () noch im gewählten Korridor Xenos () befinden, überspringst du diesen Schritt.
- 3. Ergebnis der Bewegung prüfen:** Weil du dich durch einen nicht erkundeten Korridor in einen noch nicht entdeckten Raum bewegst, führst du eine Erkundung aus.

[illegible]

- 1. Neuen Raum platzieren:** Gemäß der Angabe auf der Karte musst du 1 zufälligen Raum des Sektors ziehen, in den du dich bewegst. Du ziehst also einen zufälligen „A“-Raum und verbindest ihn mit dem anderen Ende des Korridors, durch den du dich bewegst.
- 2. Neue Korridore platzieren:** Dann platzierst du die auf der Karte abgebildeten Korridore – in diesem Fall nur den Korridor nach oben rechts. Du richtest ihn so aus, dass sein Tür-Feld unmittelbar an den neuen Raum angrenzt. Den Korridor nach unten rechts platzierst du nicht, weil er zu einem bereits entdeckten Raum führen würde.
- 3. Marker platzieren:** Du musst einen Feuermarker in dem neuen Raum platzieren. Den Geräuschmarker  platzierst du hingegen nicht, weil der entsprechende Korridor nicht platziert worden ist.



3

Platziere einen A-, B- oder C-Raum, je nach Sektor, in dem der Raum platziert wird.



Erinnerung:
Platziere 1 , falls du dich vorsichtig bewegst.

Betreten-Effekt:
Mache einen Geräuschwurf.

- Erinnerung an Gesichtert-Marker:** Du stellst deinen Charakter in den neuen Raum. Da du dich nicht vorsichtig bewegt hast, platziest du keinen Gesichtert-Marker.



4

Platziere einen A-, B- oder C-Raum, je nach Sektor, in dem der Raum platziert wird.



Erinnerung:
Platziere 1 , falls du dich vorsichtig bewegst.

Betreten-Effekt:
Mache einen Geräuschwurf.

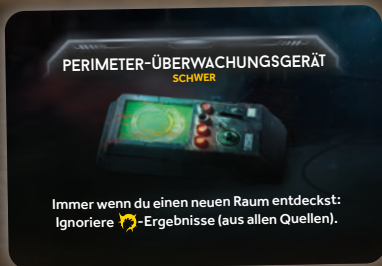
- Betreten-Effekt:** Du musst einen Geräuschwurf machen. Du würfelst eine „3“ und platziest einen Geräuschmarker in jedem angrenzenden Korridor mit dieser Zahl – in diesem Fall ist das nur der Korridor oben rechts.
- Erkundungskarte ablegen:** Du hast die Erkundungskarte vollständig ausgeführt und legst sie auf den Ablagestapel. Danach setzt du deinen Zug mit deiner zweiten Aktion fort.

GEGENSTÄNDE

Es gibt viele verschiedene Arten von Gegenständen. Jeder Charakter beginnt das Spiel bereits mit seinem eigenen Charakter-Gegenstand und wählt bei der Vorbereitung zusätzlich eine Ausrüstungskarte aus (mit Ausnahme der Söldnerin). Im Spielverlauf könnt ihr viele weitere Gegenstände finden.

Die meisten Gegenstände müssen genutzt werden (z. B. mit der Aktion „Einen Gegenstand nutzen“), um ihren Effekt anzuwenden. Es gibt jedoch auch Gegenstände mit einem passiven Effekt, der immer zum darauf angegebenen Zeitpunkt angewendet wird. Diese Gegenstände können nicht mit der Aktion „Einen Gegenstand nutzen“ genutzt werden.

GEGENSTAND MIT PASSIVEM EFFEKT



Die meisten Gegenstände haben **Merkmale** unter ihrem Namen:

- **Schwer:** Gegenstände im Querformat, die in einen Hand-Slot gelegt werden müssen.
- **Rüstung:** Gegenstände im Hochformat mit durchgestrichenen Feldern am oberen Rand. Die meisten Rüstungen haben passive Effekte.
- **Fernkampf-/Nahkampfwaffe:** Diese Merkmale kommen häufig vor und geben schlicht die Art des Gegenstands an. Sie haben selbst keine direkte Auswirkung, aber Aktionen können sich auf sie beziehen.
- **Nur ein Mal:** Solche Gegenstände müssen nach ihrer einmaligen Nutzung abgelegt werden.
- **keine Munition nötig:** Waffen mit diesem Merkmal sind besonders und benötigen keinen Munitionsmarker, um mit ihnen einen Schuss oder eine Salve abzufeuern.

Hinweis: Für Aktionen, die eine Waffe mit Munitionsmarker benötigen, gelten diese Gegenstände immer, als läge ein Munitionsmarker darauf.

GEGENSTÄNDE ERHALTEN

SUCHEN

Ziehe 1 Gegenstand der entsprechenden Art pro Gegenstandssymbol in deinem Raum. Du darfst 1 davon behalten. Lege den Rest unter die Stapel zurück.



Gegenstände erhaltet ihr vor allem durch die Aktionskarte „Suchen“. Einige andere Karten und Effekte funktionieren ähnlich wie diese Karte, lassen einen Charakter aber noch mehr Gegenstände finden.

Durch die Aktionskarte „Suchen“ darfst du 1 Gegenstandskarte für jedes Gegenstandssymbol (🟢, ⚡ und 💀) ziehen, das auf dem Raum, in dem du suchst, abgebildet ist. Wähle dann 1 dieser Karten, die du behältst, und lege die nicht gewählten Karten unter ihren jeweiligen Stapel, ohne sie den anderen zu zeigen.

Beispiel: Du suchst in der Lebenserhaltungskontrolle „B“ und ziehst 1 🟢- und 1 💀-Gegenstand. Du behältst 1 davon und legst den anderen zurück unter seinen Stapel.

IMMER VOLL GELADEN

Im Spiel gefundene Gegenstände kommen immer mit voll bestückten Ausrüstungsslots ins Spiel (falls vorhanden).

NORMALE GEGENSTÄNDE



Am häufigsten sind normale Gegenstände – das sind Gegenstandskarten im Hochformat, die nicht das Merkmal „Rüstung“ haben. Nutzt du einen normalen Gegenstand, führe einfach seinen Effekt aus.

RUCKSACK

Steckt normale Gegenstände immer in euren Kartenhalter, der euren Rucksack darstellt. Von dort könnt ihr sie mit der Aktion „Einen Gegenstand nutzen“ nutzen. Die Anzahl eurer normalen Gegenstände ist nicht begrenzt. Haltet die Gegenstände in eurem Rucksack immer vor den anderen geheim, bis ihr sie nutzt.

SCHWERE GEGENSTÄNDE



Alle Gegenstände im Querformat sind Schwere Gegenstände. Sie sind zu groß für den Rucksack und müssen in einer Hand getragen werden – also in einen der beiden Hand-Slots gelegt werden. Jeder Hand-Slot bietet Platz für 1 Schwere Gegenstand.

Wenn du einen Schwere Gegenstand erhältst und deine zwei Hand-Slots bereits belegt sind, darfst du einen der Gegenstände, die du in der Hand trägst, ablegen, um Platz für den neuen zu machen.

Waffen (sowohl Fernkampf als auch Nahkampf) sind eine wichtige Art von Schwere Gegenständen. Fernkampfaffen werden benötigt, um Schüsse und Salven abzufeuern. Nahkampfgriffe können mit jeder Art von Waffe (und sogar ganz ohne Waffe) ausgeführt werden, wobei Nahkampfaffen stärkere Angriffe ermöglichen.

Xeno-Eier gelten ebenfalls als Schwere Gegenstände.

RÜSTUNGS-GEGENSTÄNDE



Rüstungen sind alle Gegenstände, die das Merkmal „Rüstung“ haben. Sie werden immer in den „Schwer verwundet“-Bereich der Gesundheitsleiste gelegt.

Du kannst immer nur 1 Rüstung auf einmal tragen. Wenn du eine Rüstung erhältst und bereits eine trägst, darfst du die Rüstung von deiner Gesundheitsleiste ablegen, um Platz für die neue zu schaffen.

Wenn du deinen Gesundheitsmarker in den Bereich mit deiner Rüstung rücken musst, ist die Rüstung zerstört. Lege die Rüstung ab und rücke deinen Gesundheitsmarker ganz normal weiter.

Wenn du eine Rüstung erhältst und dein Gesundheitsmarker bereits im „Schwer verwundet“-Bereich ist, kannst du die Rüstung nicht dorthin legen und musst sie stattdessen ablegen.

AUSRÜSTUNGSSLOTS

Viele Gegenstände haben Ausrüstungsslots. Die meisten Waffen haben Slots für Munitionsmarker, weil sie Munition zum Schießen benötigen. Aber auch andere Gegenstände haben Ausrüstungsslots. Die Farbe eines Slots gibt an, welche Art von Ausrüstungsmarker darauf gelegt werden darf:

- Munitionsmarker
- Granatenmarker
- Sauerstoffmarker
- Medpackmarker
- beliebiger Marker

Wenn du einen Ausrüstungsmarker erhältst, darfst du ihn auf einen beliebigen leeren Ausrüstungsslot derselben Farbe legen. (Die Ausrüstungsslots deines Gürtels können beliebige Ausrüstungsmarker aufnehmen.)

Wenn du einen Gegenstand verlierst oder ablegen musst, verlierst du auch alle Ausrüstungsmarker darauf.

GEGENSTAND MIT AUSTRÜSTUNGSSLOTS



1 Ausrüstungsslot für Munitionsmarker

2 Ausrüstungsslots für je 1 Granatenmarker

CHARAKTER-INTERAKTION

In *Nemesis* werden die meisten Effekte (von Aktionen und Gegenständen) nicht auf andere Charaktere angewendet. Auch mit Gegenständen von anderen Charakteren kann selten interagiert werden.

Du darfst aber den Effekt eines Gegenstands auf einen anderen Charakter im selben Raum anwenden, sofern er einverstanden ist und es sich um einen dieser Effekte handelt:

- Gesundheit heilen
- Verletzungen ablegen
- Fehlfunktionsmarker ablegen (von Gegenständen des anderen Charakters)
- Sauerstoff erhalten

Falls ein Gegenstand einen anderen Effekt hat, musst du ihn mit dem anderen Charakter tauschen, damit er ihn selbst nutzen kann.

TAUSCHEN

Nutzt ein Charakter die Aktion „Tauschen“, dürfen alle Charaktere im selben Raum – mit gegenseitigem Einverständnis – Gegenstände und/oder Ausrüstungsmarker vorzeigen und mit diesem Charakter tauschen. (Auch ein Ringtausch ist möglich, sofern der aktive Charakter zustimmt und an jedem Tausch beteiligt ist.) Ein Charakter darf einen Gegenstand und/oder Ausrüstungsmarker hergeben, ohne etwas dafür im Austausch zu verlangen.

EINFÜHRUNG
Seite 6

SPIELZIEL
Seite 7

VORBEREITUNG
Seiten 8–11

SPIELABLAUF
Seiten 12–15

CHARAKTER
Seiten 16–18

SPIELPLAN
Seiten 19–23

CHARAKTER-
BEWEGUNG
Seiten 24–27

GEGENSTÄNDE
Seiten 28–29

XENOS
Seite 30–32

XENO-GESUNDHEIT
UND KAMPF
Seiten 33–34

DIE KÖNIGIN
Seite 35

KONTAMINATIONS-
KARTEN
Seite 36

ROBOTER
Seite 37

LANDER UND
FLUGABWEHR
Seite 37

VORGÄNGE
Seite 38

SPIELLENDE
Seite 39

ZIELE UND
MISSIONSAUFTRAG
Seite 39

VARIANTEN
Seite 40

SYMBOL-
ÜBERSICHT
Seite 40

XENOS



Die Xenos (👾) sind ein Alienvolk, über das die Menschheit nur wenig weiß. Sie sind ebenso aggressiv wie intelligent und es gibt verschiedene Arten von Xenos. Sie werden auf den folgenden Seiten beschrieben. Alle Regeln zu den Xenos sind aus Sicht der Jäger beschrieben, da ihr dieser Art am häufigsten begegnen werdet. Diese Regeln gelten aber für alle Arten, sofern nicht ausdrücklich etwas anders angegeben ist.

ARTEN VON XENOS

In *Nemesis* gibt es 4 verschiedene Arten von Xenos. Von der größten bis zur kleinsten Art sind das:

- **Die Königin** gibt es nur ein Mal. Sie ist ein extrem aggressiver und schwer zu besiegender Gegner.
- **Bestien** sind selten, aber dafür gefährlicher als Jäger.
- **Jäger** kommen am häufigsten vor. Sie treten zumeist mit anderen Jägern zusammen als Gruppe auf.
- **Larven** sind nicht so tödlich wie die anderen Xenos, können aber zu einer bösen Überraschung führen ...

XENO-LIMIT

Xenos können sich sowohl in Räumen als auch in Korridoren befinden. In Räumen können beliebig viele Xenos sein, doch in jedem Korridor können höchstens 6 Xenos sein (wobei die Königin dabei als 4 Xenos zählt).

Mehr zu Korridoren – siehe Seite 21.

Die Zahl der Xeno-Figuren ist begrenzt. Müssen Xenos platziert werden, wenn nicht genügend Figuren dieser Art im Vorrat sind, werden so viele wie möglich platziert und der Rest ignoriert. Immerhin kann es nicht noch schlimmer werden ...

XENO-BEUTEL

In verschiedenen Phasen werden Xeno-Plättchen aus dem Beutel gezogen. Führt das Plättchen immer mithilfe der richtigen Spalte auf der Xeno-Übersicht aus und legt das Plättchen danach unter den entsprechenden Stapel – nicht zurück in den Beutel! Das leere Plättchen ist die einzige Ausnahme und kommt immer zurück in den Beutel.

XENO-BEWEGUNG

Xenos bewegen sich in verschiedenen Situationen von Korridoren zu Räumen und umgekehrt. Die allgemeinen Bewegungsregeln sind unten beschrieben, gefolgt von einer Kurzübersicht über die Auslöser von Xeno-Bewegungen, die dann auf den nächsten Seiten ausführlich beschrieben werden.

ALLGEMEINE BEWEGUNGSREGELN

- **Xenos bewegen sich auf kürzestem Weg zum nächstgelegenen Charakter** (👾): Xenos bewegen sich als Gruppe in Richtung des Charakters, der ihnen am nächsten ist (sofern nicht anders angegeben) und nutzen dabei den kürzesten Weg.
 - Bei der Ermittlung des kürzesten Weges ignorieren Xenos alle Türen.
- **Xenos bewegen sich zwischen Räumen und Korridoren:** Befinden sich die Xenos, die sich bewegen, in einem Korridor, bewegen sie sich in einen angrenzenden Raum. Befinden sie sich in einem Raum, bewegen sie sich in einen angrenzenden Korridor.
- **Nur 1 Xeno betritt einen Raum mit einem Charakter:** Sollen sich mehrere Xenos aus demselben Korridor in einen Raum mit einem Charakter bewegen, bewegt sich stattdessen nur der größte von ihnen in den Raum.
- **Xenos greifen an, sobald sie sich in einen Raum mit einem Charakter bewegen:** Betritt ein Xeno einen Raum mit einem Charakter, greift der Xeno immer an (was durch manche Effekte, wie Gesichert-Marker, verhindert werden kann).
- **Xenos bleiben im Kampf:** Xenos bewegen sich nicht, wenn sie in einem Raum mit einem Charakter sind. Sie bewegen sich nicht vom Kampf weg, außer sie werden *vertrieben*.
Mehr zum Verreiben – siehe nächste Seite.

WIE XENOS IHR ZIEL BESTIMMEN

Falls die Xenos mehrere Charaktere zur Auswahl haben, die sie angreifen oder auf die sie sich zubewegen können, bestimmen sie ihr Ziel nach folgender Priorität:

- > **Nächstgelegener Charakter**
- > **Sind mehrere Charaktere gleich weit entfernt, wählen sie denjenigen von ihnen, der den Angriff bzw. die Bewegung ausgelöst hat (falls vorhanden).**
- > **Kommen immer noch mehrere Charaktere infrage, wählen sie denjenigen von ihnen, der früher in der Zugreihenfolge ist.**

AUSLÖSER VON XENO-BEWEGUNGEN

Ereigniskarten: Xenos bewegen sich wie auf der Karte angegeben.

Geräuschwurf: Ein Geräuschwurf kann dazu führen, dass sich Xenos aus angrenzenden Korridoren in einen Raum bewegen.

Vertreiben: Verschiedene Effekte können dazu führen, dass sich Xenos von Charakteren wegbewegen.

Aktivierung der Königin: Wenn die Königin aktiviert wird, bewegt sie sich möglicherweise.

Jeder dieser Auslöser wird im Folgenden näher erklärt.

EREIGNISKARTEN



Durch den obersten Effekt jeder Ereigniskarte bewegen sich die Xenos durch die Anlage. Es gibt zwei Arten von Effekten:

- **Alle in jedem bewegen sich:** Bewegt alle Xenos, die sich derzeit in Korridoren mit der angegebenen Ausrichtung befinden, in angrenzende Räume.
- **Alle in jedem Raum bewegen sich:** Bewegt alle Xenos, die sich derzeit in Räumen befinden (unabhängig vom Sektor), in angrenzende Korridore.

Beachtet beim Bewegen von Xenos immer die allgemeinen Bewegungsregeln (auf kürzestem Weg zum nächstgelegenen Charakter). Fangt immer bei den Xenos oben links in der Anlage an und geht Zeile für Zeile jede Xeno-Gruppe einzeln durch.

XENO-BEWEGUNG BEI GESCHLOSSENEN TÜREN

1. Xenos wählen immer den kürzesten Weg für ihre Bewegung – unabhängig davon, ob Türen im Weg sind oder nicht.
2. Immer wenn sich Xenos durch eine geschlossene Tür bewegen würden, zerstören sie stattdessen die Tür und bewegen sich nicht.

SELTENE SONDERFÄLLE BEI DER BEWEGUNG

1. Wenn Xenos versuchen, sich zum nächstgelegenen Charakter zu bewegen, können mehrere Wege der kürzeste Weg sein. In diesem Fall bewegen sich die Xenos über den kürzesten Weg, der mit dem Korridor/Raum mit der niedrigsten Nummer beginnt.
2. Es kann passieren, dass sich Xenos nicht bewegen können, weil der Korridor, in den sie sich bewegen würden, bereits voll ist (das Xeno-Limit beträgt 6 pro Korridor). Gibt es einen anderen kürzesten Weg, nehmen sie stattdessen diesen. Gibt es keinen anderen kürzesten Weg, bewegen sich so viele Xenos wie möglich in den Korridor und der Rest bewegt sich nicht (was dazu führen kann, dass sich kein Xeno bewegt).

GERÄUSCHWURF

Mehr zum Geräuschwurf – siehe Seite 25.

Immer wenn ein Charakter einen Geräuschwurf macht und sich Xenos in angrenzenden Korridoren befinden, die dem Würfelergbnis entsprechen, bewegt sich 1 Xeno (stets der größte) aus jedem dieser Korridore in den Raum mit dem Charakter und versucht, ihn anzugreifen.

VERTREIBEN

Xenos können durch verschiedene Effekte vertrieben werden.

Wenn ein Charakter einen Xeno aus demselben Raum oder einem angrenzenden Korridor vertreibt, bewegt er sich von diesem Charakter (bzw. der Quelle des Vertreiben-Effekts) weg. Wurde er aus demselben Raum vertrieben, wählt der Charakter, in welchen Korridor er sich bewegt.

Wird ein Xeno vertrieben, der sich weiter weg von der Quelle des Vertreiben-Effekts befindet (also nicht in ihrem Raum oder einem angrenzenden Korridor), bewegt er sich in den angrenzenden Korridor/Raum mit der niedrigsten Nummer.

Vertreiben kann dazu führen, dass:

- sich ein Xeno aus einem nicht erkundeten Korridor aus dem sichtbaren Teil des Spielplans hinausbewegen würde. In diesem Fall bewegt er sich nicht – *er kann nicht noch weiter vertrieben werden.*
- ein Xeno versucht, sich durch eine geschlossene Tür zu bewegen. Er zerstört diese Tür, statt sich zu bewegen.
- ein Xeno einen Raum mit Charakteren betritt. Er versucht, den Charakter, der früher in der Zugreihenfolge ist, anzugreifen.

AKTIVIERUNG DER KÖNIGIN

Mehr zur Aktivierung der Königin – siehe Seite 35.

Das Ziehen eines Königin-Plättchens kann zur Aktivierung der Königin führen – was entweder einen Angriff oder eine Bewegung der Königin zur Folge hat. Für die Königin gelten dieselben Bewegungsregeln wie für die anderen Xenos.

EINFÜHRUNG
Seite 6

SPIELZIEL
Seite 7

VORBEREITUNG
Seiten 8–11

SPIELABLAUF
Seiten 12–15

CHARAKTER
Seiten 16–18

SPIELPLAN
Seiten 19–23

CHARAKTER-
BEWEGUNG
Seiten 24–27

GEGENSTÄNDE
Seiten 28–29

XENOS
Seiten 30–32

XENO-GESUNDHEIT
UND KAMPF
Seiten 33–34

DIE KÖNIGIN
Seite 35

KONTAMINATIONS-
KARTEN
Seite 36

ROBOTER
Seite 37

LANDER UND
FLUGABWEHR
Seite 37

VORGÄNGE
Seite 38

SPIELLENDE
Seite 39

ZIELE UND
MISSIONSAUFTRAG
Seite 39

VARIANTEN
Seite 40

SYMBOL-
ÜBERSICHT
Seite 40

XENO-ANGRIFFE



Xenos () greifen Charaktere () in verschiedenen Situationen an, zumeist in der Xeno-Phase und wenn ein Xeno einen Raum mit einem Charakter betritt.

STANDARD-ANGRIFFE

Wenn ein Xeno einen Charakter angreift, zieht 1 zufällige Xeno-Angriffs-karte (außer bei Larven-Angriffen, siehe unten) und führt sie aus.

Schaut dazu in dem Abschnitt der Karte, der das Symbol des angreifenden Xenos enthält (A) und führt den zugehörigen Effekt aus (B). Legt die Karte danach ab.

Mischt den Xeno-Angriffsstapel nur dann neu, wenn ihr dazu ausdrücklich aufgefordert werdet.

WIE XENOS IHR ANGRIFFSZIEL BESTIMMEN

Immer wenn ein Xeno einen Raum mit mindestens 1 Charakter betritt, führt der Xeno einen Xeno-Angriff aus (außer ein Gesicht-Marker oder ein anderer Effekt verhindert das). Falls ein Effekt eines Charakters dafür gesorgt hat, dass der Xeno den Raum betritt, greift er möglichst diesen Charakter an. Andernfalls greift er den Charakter an, der früher in der Zug-reihenfolge ist.

LARVEN-ANGRIFFE

Wenn eine Larve einen Charakter angreift, führt stattdessen die folgenden Schritte aus:

1. Der angegriffene Charakter erhält 1 Kontaminationskarte und legt sie auf seinen Ablagestapel.
2. Er platziert die angreifende Larve auf seiner Charaktertafel – er ist nun mit einer Larve infiziert.
Befindet sich bereits eine Larve auf der Charaktertafel, wird die angreifende Larve stattdessen einfach abgelegt.
Mehr zu Kontaminationskarten – siehe Seite 36.

ANGRIFFE VERHINDERN

Verschiedene Effekte auf Aktionskarten und Gegenständen können es einem Charakter ermöglichen, einen Xeno-Angriff zu verhindern.

In einem solchen Fall wird der gesamte Xeno-Angriff ignoriert – es werden keine zusätzlichen Effekte dieses Angriffs angewendet und es wird KEINE Xeno-Angriffskarte gezogen.

XENO-GESUNDHEIT UND KAMPF

Charaktere können Xenos auf verschiedene Weise bekämpfen: mit präzisen Schüssen auf Xenos im eigenen Raum, mit Salven auf Xenos in angrenzenden Korridoren oder – im Notfall – auch im Nahkampf. Die folgenden Regeln sind aus Sicht der Jäger formuliert, gelten aber für alle Xeno-Arten, sofern nicht ausdrücklich anders angegeben.

Das Ergebnis ist stets, dass ihr Xenos Treffer zufügt. In **Korridoren** tötet jeder Treffer 1 Jäger (der vom Spielplan entfernt wird). In **Räumen** ist jeder Treffer wie eine Wunde zu sehen, die dem Jäger zugefügt wird (markiert durch Universalmarker neben seiner Figur).

WAFFEN

Fast alle Kämpfe werden mit Waffen durchgeführt. Wird eine Waffe bei einer Aktion genutzt, müssen alle Effekte und Modifikatoren dieser Waffe angewendet werden, sofern nicht anders angegeben. Die Effekte bestimmter Würfelergebnisse sind auf den Waffenkarten beschrieben und werden zusätzlich zu den hier beschriebenen Standard-Auswirkungen ausgeführt.

SCHUSS ABFEUERN



Xenos sind sehr flink, was es schwierig macht, in engen Räumen auf sie zu schießen. Schüsse verursachen in *Nemesis* einzelne Treffer. Jeder Treffer erhöht die Chance, dass ein Xeno stirbt, doch garantiert ist das nie.

Charaktere können einen **Schuss** nur auf Xenos im selben Raum abfeuern und auch nur, falls sie eine funktionsfähige, geladene Fernkampfwaffe haben.

Mehr zu Waffen – siehe Seite 28.

Das Abfeuern eines **Schusses** verbraucht KEINE Munition (außer bei einem bestimmten Würfelergebnis, siehe unten). *Bei eurer fortschrittlichen Ausrüstung fällt ein einzelner Schuss nicht ins Gewicht ...*

Mit den folgenden Schritten feuerst du einen **Schuss** ab:

1. **Wähle eine Waffe und ein Ziel:** Wähle 1 Waffe in einem deiner Hand-Slots, auf der kein Fehlfunktionsmarker und mindestens 1 Munitionsmarker liegt (er muss nicht auf der vollen Seite liegen). Wähle 1 Xeno im Raum mit deinem Charakter.
2. **Füge 1 Treffer zu:** Lege 1 Universalmarker neben die Figur des Xenos.
3. **Mache einen Schuss-Wurf:** Werf einen Schuss-Würfel und führe den Effekt aus, um zu prüfen, ob der Xeno stirbt.
 - : *Kritischer Treffer.* Der Xeno stirbt. Seine Figur kommt zurück in den Vorrat.
 - : *Ein normaler Treffer, der tödlich sein kann.* Ist die gewürfelte Zahl kleiner oder gleich der Anzahl der Treffer, die der Xeno bereits erlitten hat, stirbt der Xeno und seine Figur kommt zurück in den Vorrat. Im Falle der Königin ziehst du stattdessen eine Königin-Gesundheitskarte – siehe Seite 35.
 - : *Dir geht langsam die Munition aus.* Verbrauche

Hinweis: Du fügst Larven und der Königin auf dieselbe Weise Treffer zu, aber ihre Gesundheit wird anders abgehandelt (siehe nächste Seite).

MUNITION (M) VERBRAUCHEN



Du kannst jeden Munitionsmarker zwei Mal verbrauchen, bevor du ihn ablegen musst. Liegt er auf der vollen Seite, wenn du Munition verbrauchst, drehe ihn auf die halb volle Seite. Liegt er bereits auf der halb vollen Seite, lege ihn stattdessen ab.

ANDERE CHARAKTERE ANGREIFEN

Um heftige Konflikte innerhalb der Einheit zu vermeiden, wurdet ihr mit Implantaten ausgestattet, die direkte Gewalt gegen andere Homo sapiens verhindern. Ihr könnt euch also nicht angreifen.

Charaktere können andere Charaktere nicht angreifen. Es ist jedoch möglich (ob absichtlich oder versehentlich), anderen Charakteren durch Nebenwirkungen von Aktionen und Effekten zu schaden.

Jemanden in einem brennenden Raum einzusperren, ist ja genau genommen kein Angriff ...



SALVE ABFEUERN



Wenn sich Xenos in engen Korridoren tummeln, lohnt es sich, eine Salve auf sie abzufeuern. Das kostet zwar viel Munition, kann aber mehrere Xenos auf einmal töten.

Charaktere können eine **Salve** nur auf Xenos in einem angrenzenden Korridor abfeuern und auch nur, falls sie eine funktionsfähige, geladene Fernkampfwaffe haben.

Mehr zu Schweren Gegenständen – siehe Seite 28.

Das Abfeuern einer **Salve** verbraucht IMMER Munition, kann aber mehrere Treffer zufügen und dadurch mehrere Xenos auf einmal töten.

Mit den folgenden Schritten feuerst du eine **Salve** ab:

1. **Wähle eine Waffe und einen Korridor:** Wähle 1 Waffe in einem deiner Hand-Slots, auf der kein Fehlfunktionsmarker und mindestens 1 Munitionsmarker liegt (er muss nicht auf der vollen Seite liegen). Wähle 1 Korridor, der an den Raum mit deinem Charakter angrenzt.
2. **Verbrauche und mache einen Salven-Wurf:** Werf einen Salven-Würfel. Die gewürfelte Zahl zeigt, wie viele Treffer du den Xenos in diesem Korridor zuteilst: oder .
3. **Treffer zuteilen:** Du entscheidest, wie du die Treffer auf die Xenos in dem Korridor zuteilst. Dabei gilt:
 - Du darfst jedem Jäger und jeder Larve höchstens 1 Treffer zuteilen.
 - Du darfst jeder Bestie nur genau 2 Treffer zuteilen.
 - Du darfst der Königin beliebig viele Treffer zuteilen, bis zum Höchstwert ihrer Trefferleiste.
 - Überschüssige Treffer gehen verloren.
4. **Treffer auswerten:** Werte die Treffer aus, je nach Xeno-Art:
 - Jäger und Larven mit 1 Treffer und Bestien mit 2 Treffern sterben. Ihre Figuren kommen zurück in den Vorrat.
 - Rücke für jeden der Königin zugeteilten Treffer den Universalmarker auf ihrer Trefferleiste 1 Feld vor (bis höchstens auf das Feld mit). Dadurch können zusätzliche Effekte ausgelöst werden.
Mehr zur Gesundheit der Königin – siehe Seite 35.
5. : Hast du dieses Symbol gewürfelt, sieh nach, ob zusätzliche Effekte deiner verwendeten Waffe oder Aktion ausgelöst werden. Gibt es keine solchen Effekte, hat dieses Symbol keine Auswirkungen.

Hinweis: ist auf derselben Seite des Salven-Würfels wie die , du teilst also 4 Treffer zu UND führst zusätzliche Effekte aus.

EINFÜHRUNG
Seite 6

SPIELZIEL
Seite 7

VORBEREITUNG
Seiten 8–11

SPIELABLAUF
Seiten 12–15

CHARAKTER
Seiten 16–18

SPIELPLAN
Seiten 19–23

CHARAKTER-
BEWEGUNG
Seiten 24–27

GEGENSTÄNDE
Seiten 28–29

XENOS
Seiten 30–32

XENO-GESUNDHEIT
UND KAMPF
Seiten 33–34

DIE KÖNIGIN
Seite 35

KONTAMINATIONS-
KARTEN
Seite 36

ROBOTER
Seite 37

LANDER UND
FLUGABWEHR
Seite 37

VORGÄNGE
Seite 38

SPIELLENDE
Seite 39

ZIELE UND
MISSIONSAUFTRAG
Seite 39

VARIANTEN
Seite 40

SYMBOL-
ÜBERSICHT
Seite 40

NAHKAMPF

In verzweifelten Situationen kann ein Charakter (👤) einen Xeno (🐉) im selben Raum mit einem Nahkampfangriff angreifen. Das sollte das letzte Mittel sein, denn falls der Xeno diesen Angriff überlebt, greift er danach seinerseits an.

Mit den folgenden Schritten führst du einen Nahkampfangriff aus:

1. **Erhalte 1 Kontaminationskarte** – *Diesen Viechern zu nahe zu kommen, ist keine gute Idee ...*
2. **Wähle ein Ziel:** Wähle 1 Xeno im Raum mit deinem Charakter.
3. **Füge 1 Treffer zu:** Lege 1 Universalmarker neben die Figur des Xenos.
4. **Mache einen Nahkampf-Wurf:** Werf einen Schuss-Würfel und führe den Effekt aus, um zu prüfen, ob der Xeno stirbt.
 - 🐉 : **Kritischer Treffer.**
Der Xeno stirbt. Seine Figur kommt zurück in den Vorrat.
 - 2 3 4 5 : **Ein normaler Treffer, der tödlich sein kann.**
Ist die gewürfelte Zahl kleiner oder gleich den Treffern, die der Xeno bereits erlitten hat, stirbt der Xeno. Seine Figur kommt zurück in den Vorrat.
 - 🐉 : **Nur ein Kratzer.** Nichts passiert.
5. **Reaktion des Xenos ausführen ODER verhindern:** Falls der Xeno nicht gestorben ist, führt er daraufhin einen Xeno-Angriff aus. Du darfst diesen Angriff verhindern, indem du einen Fehlfunktionsmarker auf einer beliebigen deiner Waffen platzierst. Andernfalls führe den Xeno-Angriff aus.

Hinweis: Platzierst du einen Fehlfunktionsmarker auf einer Waffe, auf der bereits einer liegt, wird diese Waffe zerstört.

Hinweis: Dufügst Larven und der Königin auf dieselbe Weise Treffer zu, aber ihre Gesundheit wird anders abgehandelt.

GESUNDHEIT ANDERER XENOS

GESUNDHEIT DER LARVEN

In einem Korridor genügt 1 Treffer, um eine Larve zu töten.

In einem Raum genügt ebenfalls 1 Treffer, um eine Larve zu töten, egal welche Zahl du mit dem Schuss-Würfel geworfen hast.

GESUNDHEIT DER BESTIEN

In einem Korridor sind Bestien schwerer zu töten – dort braucht es 2 Treffer, um sie zu töten.

In einem Raum tötest du sie genauso wie Jäger.

XENOS MIT TREFFERN

Xenos in Korridoren können nie übrige Treffer haben, weshalb keine Universalmarker neben sie gelegt werden.

Bewegt sich ein Xeno mit Treffern aus einem Raum in einen Korridor, verliert er seine Treffer – alle Universalmarker neben seiner Figur werden abgelegt.

GESUNDHEIT DER KÖNIGIN

Siehe rechts.

DIE KÖNIGIN



GESUNDHEIT DER KÖNIGIN

Die Gesundheit der Königin funktioniert anders als die der anderen Xenos: Sie hat eine Trefferleiste und Königin-Gesundheitskarten. Die Königin ist viel schwieriger zu töten als die anderen Xenos.

Im Laufe des Spiels fügen die Charaktere der Königin Treffer zu und rücken so den Universalmarker auf ihrer Trefferleiste vor. Dadurch werden immer wieder Königin-Gesundheitskarten vom Stapel gezogen und ausgeführt. Durch diese Karten werden weitere Königin-Gesundheitskarten vom Stapel abgelegt und bestimmte Effekte ausgeführt. Die Königin stirbt erst, sobald dieser Stapel leer ist.

TREFFER ZUFÜGEN UND KARTEN ABLEGEN

Ein Angriff auf die Königin fügt ihr ganz normal Treffer zu, wie auf den vorherigen Seiten beschrieben. Doch statt Universalmarker neben ihre Figur zu legen, wird für jeden ihr zugefügten Treffer der Universalmarker auf ihrer Trefferleiste 1 Feld vorgerückt. Der Universalmarker zeigt an, wie viele Treffer die Königin bereits erlitten hat.

KÖNIGIN-GESUNDHEITSKARTEN



Immer wenn der Universalmarker auf der Trefferleiste der Königin das -Feld erreicht, sie anderweitig erleidet oder das Ergebnis des Schuss-Würfels kleiner oder gleich der Anzahl der Treffer ist, die die Königin bereits erlitten hat:

- Ignoriert alle überzähligen Treffer, die der Königin durch diese Aktion zugefügt wurden.
- Zieht die oberste Königin-Gesundheitskarte vom Stapel und führt sie aus:
 - Seht nach, welche Zahl darauf angegeben ist, und legt genauso viele Königin-Gesundheitskarten vom Stapel ab, ohne sie anzusehen.
 - Führt den Effekt im unteren Teil der Karte aus – auch dann, wenn die Königin gestorben ist, weil die letzte Königin-Gesundheitskarte vom Stapel abgelegt wurde.
- Legt die gezogene Karte ab und setzt den Universalmarker auf der Trefferleiste zurück auf Feld 0.

TOD DER KÖNIGIN

Sobald die letzte Königin-Gesundheitskarte vom Stapel abgelegt wird, gilt die Königin als tot. Entfernt ihre Figur aus dem Spiel. Fortan gilt:

- Ignoriert Effekte, durch die ihr die Königin auf dem Spielplan platzieren würdet.
- Dreht die Xeno-Übersicht um – die Xeno-Plättchen haben ab sofort andere Effekte.

KÖNIGIN AKTIVIEREN

Im Laufe des Spiels kann die Königin mehrmals aktiviert werden – meist durch ein aus dem Xeno-Beutel gezogenes Königin-Plättchen. Wenn die Königin aktiviert wird, greift sie einen Charakter in ihrem Raum an, falls möglich. Andernfalls bewegt sie sich in Richtung des nächstgelegenen Charakters.

Sie bestimmt ihr Ziel nach denselben Regeln wie die anderen Xenos. Um zu bestimmen, welchen Charakter sie angreift oder zu welchem Charakter sie sich bewegt, folgt sie diesen Prioritäten:

> Nächstgelegener Charakter

> Sind mehrere Charaktere gleich weit entfernt, wählt sie denjenigen von ihnen, der den Angriff bzw. die Bewegung ausgelöst hat (falls vorhanden).

> Kommen immer noch mehrere Charaktere infrage, wählt sie denjenigen von ihnen, der früher in der Zugreihenfolge ist.

EINFÜHRUNG
Seite 6

SPIELZIEL
Seite 7

VORBEREITUNG
Seiten 8–11

SPIELABLAUF
Seiten 12–15

CHARAKTER
Seiten 16–18

SPIELPLAN
Seiten 19–23

CHARAKTER-
BEWEGUNG
Seiten 24–27

GEGENSTÄNDE
Seiten 28–29

XENOS
Seite 30–32

KAMPF
Seiten 33–34

DIE KÖNIGIN
Seite 35

KONTAMINATIONS-
KARTEN
Seite 36

ROBOTER
Seite 37

LANDER UND
FLUGABWEHR
Seite 37

VORGÄNGE
Seite 38

SPIELLENDE
Seite 39

ZIELE UND
MISSIONSAUFTRAG
Seite 39

VARIANTEN
Seite 40

SYMBOL-
ÜBERSICHT
Seite 40

KONTAMINATIONSKARTEN

Kontaminationskarten sind eine der unschönen Folgen beim Kontakt mit Xenos (👾). Xeno-Angriffe und andere Effekte können dazu führen, dass Charaktere (👤) Kontaminationskarten erhalten.



Wenn du eine Kontaminationskarte erhältst, lege sie immer auf deinen Ablagestapel.

Kontaminationskarten sind grundsätzlich unerwünscht und haben zwei Auswirkungen:

1. **Sie verstopfen deinen Aktionsstapel:** Kontaminationskarten haben zwar dieselbe Rückseite wie Aktionskarten, du darfst sie aber NICHT ablegen, um die Kosten einer Aktion zu bezahlen.
2. **Sie erhöhen das Risiko, dass du stirbst:** Falls du am Spielende viele Kontaminationskarten hast, ist die Wahrscheinlichkeit höher, dass dein Charakter stirbt.

Mehr zum Infektions- und Schlüpfvorgang – siehe Seite 38.

GEHEIMER TEXT

Jede Kontaminationskarte enthält geheimen Text, den du nur lesen darfst, wenn du eine Kontaminationskarte durch einen Effekt **scannst**.

SCANNER BENUTZEN



Bei solch einem Effekt kannst du den geheimen Text mithilfe des Scanners entziffern.

Wenn du eine Kontaminationskarte scannst, suche sorgfältig nach dem Wort „INFIZIERT“ auf der Karte:

- Findest du das Wort in genau dieser Schreibweise auf dieser Kontaminationskarte, ist sie infiziert.
- Findest du das Wort hingegen nicht, ist sie nicht infiziert. Prüfe die Karte sehr sorgfältig, weil manche Buchstabenkombinationen sehr ähnlich aussehen.

Was genau passiert, wenn du eine Kontaminationskarte scannst, ist abhängig von der Situation und beim jeweiligen Effekt angegeben. Das Scannen erfolgt meistens im Rahmen des Infektionsvorgangs. *Mehr zum Infektionsvorgang – siehe Seite 38.*

MIT EINER LARVE INFIZIERT

Zu viele Kontaminationskarten können dazu führen, dass ein Charakter infiziert wird – was letztlich zu seinem Tod am Spielende führen kann.

Die häufigste Auswirkung einer Infektion ist, dass du eine Larve auf deiner Charaktertafel platzieren musst, doch was genau passiert, steht immer beim Effekt bzw. Vorgang dabei. Das Vorhandensein einer Larve auf deiner Charaktertafel hat keine unmittelbaren Auswirkungen, doch es erhöht erheblich das Risiko, dass dein Charakter stirbt (insbesondere während der besonderen Vorgänge am Spielende). *Mehr zum Schlüpfvorgang – siehe Seite 38.*

Eine Larve kann durch bestimmte Effekte im Spiel entfernt werden, zum Beispiel durch den Raumeffekt der Chirurgie.

ROBOTER



Ihr könnt in der Anlage auf einen freundlich gesinnten Roboter (🤖) stoßen, der euch bei eurer Mission helfen kann. Er steht zu Beginn in der Kryokammer, wobei zunächst nicht bekannt ist, welcher Roboter in der Anlage im Einsatz ist – seine Karte wird bei der Vorbereitung zufällig

gewählt und verdeckt platziert. Der Roboter macht nichts von alleine, sondern führt nur Aktionen aus, wenn ein Charakter ihn aktiviert.

Die Roboterkarte wird aufgedeckt, sobald zum ersten Mal ein Raum mit der Kryokammer verbunden wird – ab dann kann der Roboter aktiviert werden.

Der Roboter wird von Xenos gänzlich ignoriert – sie interessieren sich nicht für Wesen, die nicht aus Fleisch und Blut sind.

DEN ROBOTER AKTIVIEREN

Es gibt 6 verschiedene Roboterkarten, wobei in jeder Partie nur 1 davon verwendet wird. Jeder Roboter hat einzigartige Effekte.

Um die Effekte der Roboterkarte zu nutzen, können die Charaktere die Aktion „Den Roboter aktivieren“ ausführen (Kosten: 1 Aktionskarte). Der Roboter kann auf zwei Arten aktiviert werden, entweder ...

- **vor Ort**, falls sich der Charakter im selben Raum wie der Roboter befindet,
- **aus der Ferne** falls sich der Charakter in einem Raum mit einem Computer (💻) befindet und 1 zusätzliche Aktionskarte ablegt.



DATENMARKER UND ROBOTER

Datenmarker können im Serverraum erhalten werden. Charaktere mit diesem Marker können den Roboter aus der Ferne aktivieren, ohne 1 zusätzliche Karte ablegen zu müssen.

LANDER UND FLUGABWEHRSYSTEM



Die Anlage ist mit einem Flugabwehrsystem ausgestattet. Ist es aktiv, kann es den Lander zerstören (💣), was es unmöglich macht, auf diese Weise aus der Anlage zu entkommen. Zu Spielbeginn wisst ihr nicht, ob das System aktiv ist oder nicht. Es liegt an euch, dies im Spielverlauf herauszufinden.

Das Flugabwehrsystem wird durch die 2 Flugabwehrplättchen dargestellt. Bei der Vorbereitung werden sie verdeckt und in zufälliger Reihenfolge auf dem Flugabwehrfeld platziert (auf dem Rahmenteil von Sektor B). Das oberliegende Plättchen bestimmt den Status des Flugabwehrsystems.

Im Spielverlauf könnt ihr euch die Plättchen geheim ansehen und vertauschen, indem ihr den Raum „Lebenserhaltungskontrolle B“ nutzt. Ihr dürft über den Status des Flugabwehrsystems reden und dabei auch lügen, die Plättchen aber keinesfalls aufdecken oder vorzeigen.

FLUGABWEHRPLÄTTCHEN AUSWERTEN

Die Flugabwehrplättchen werden ausgewertet, sobald der Landermarker das Feld mit dem Landermarker erreicht (oder umgekehrt). Dann versucht der Lander in der Landezone zu landen, kann dabei aber zerstört werden. Deckt das oberste Flugabwehrplättchen auf:

- Ist es **AKTIV**, wird der Lander zerstört. Entfernt den Landermarker aus dem Spiel.
- Ist es **INAKTIV**, landet der Lander erfolgreich. Legt den Landermarker in die Landezone und entfernt die Flugabwehrplättchen aus dem Spiel – ihr könnt sie nicht mehr verändern. Ab sofort können die Charaktere die Landezone nutzen, um zu versuchen, aus der Anlage zu entkommen.

FEHLFUNKTIONSMARKER AUF DEM ROBOTER

Der Roboter kann durch verschiedene Effekte beschädigt werden, wodurch ein Fehlfunktionsmarker auf seiner Karte platziert wird.

Liegt ein Fehlfunktionsmarker auf der Roboterkarte, sind ihre Effekte nicht verfügbar. Die Ausrüstungsslots des Roboters können jedoch weiterhin genutzt werden.

Befindet sich ein Charakter im selben Raum wie der Roboter, können Aktionen, die Fehlfunktionsmarker ablegen, dies auch beim Roboter tun.

ROBOTER-BEWEGUNG

Der Roboter bewegt sich niemals von allein. Er bewegt sich nur bei Aktivierung durch die Charaktere.

Der Roboter bewegt sich immer von einem Raum in einen benachbarten Raum. Er ignoriert jegliche Xenos (auch die in Korridoren). Er kann sich jedoch nicht durch geschlossene Türen bewegen.

Der Roboter kann sich niemals durch einen nicht erkundeten Korridor bewegen, um einen neuen Raum zu entdecken, und macht niemals einen Geräuschwurf.

Hinweis: Der Erkundungsroboter ist eine Ausnahme – er darf durch seinen Effekt einen neuen Raum entdecken.

AUSRÜSTUNGSSLOTS DES ROBOTERS

Der Roboter hat eigene Ausrüstungsslots und beginnt das Spiel mit 1 Munitions- (🔫) und 1 Sauerstoffmarker (🧺). Wenn ein Charakter die Aktion „Ausrüstungsmarker nutzen“ ausführt und sich im selben Raum wie der Roboter befindet, darf er auch die Ausrüstungsmarker des Roboters nutzen. Dabei dürfen die Marker auch zwischen den Ausrüstungsslots des Charakters und denen des Roboters umverteilt werden.

LANDER

Sobald der Landermarker in der Landezone liegt, kann ein Charakter in den Lander steigen, indem er die Raumaktion der Landezone nutzt. Die Figuren von Charakteren, die in den Lander gestiegen sind, werden auf das Flugabwehrfeld gestellt.

Solange ein Charakter im Lander ist, gilt für ihn:

- Alle seine Züge werden übersprungen (aber er hat nicht gepasst). Sobald alle anderen Charaktere gepasst haben, passt er automatisch und die Runde endet.
- Er darf den Lander nicht freiwillig verlassen.
- Er verliert weder Sauerstoff, noch kann er durch irgendwelche Effekte (wie z. B. Feuer) Gesundheit verlieren. Die Zerstörung der Anlage ist das Einzige, was ihn noch betrifft.
- Er nimmt weiterhin an der Aufräumphase teil, zieht ganz normal Aktionskarten nach und kann den Startmarker erhalten.
- Sobald ein Xeno in der Landezone ist, verlassen alle Charaktere automatisch den Lander und dürfen ab ihrem nächsten Zug wieder Aktionen ausführen.

ENTSCHEIDUNG ZUM START DES LANDERS

Als Allererstes zu Beginn der Ereignisphase darf jeder Charakter im Lander die Entscheidung treffen, den Lander zu starten. Falls das jemand tut, führt folgende Schritte aus:

- Entfernt den Landermarker aus dem Spiel.
- Stellt alle Figuren der Charaktere, die im Lander sind, auf ihre Charaktertafel – sie sind aus der Anlage entkommen und nehmen bis zum Spielende nicht mehr am Spiel teil.

Hinweis: Den Lander zu starten, ist keine Gruppenentscheidung. Es genügt die Entscheidung eines einzigen Charakters, der im Lander ist, um ihn zu starten.

EINFÜHRUNG
Seite 6

SPIELZIEL
Seite 7

VORBEREITUNG
Seiten 8–11

SPIELABLAUF
Seiten 12–15

CHARAKTER
Seiten 16–18

SPIELPLAN
Seiten 19–23

CHARAKTER-
BEWEGUNG
Seiten 24–27

GEGENSTÄNDE
Seiten 28–29

XENOS
Seite 30–32

XENO-GESUNDHEIT
UND KAMPF
Seiten 33–34

DIE KÖNIGIN
Seite 35

KONTAMINATIONS-
KARTEN
Seite 36

ROBOTER
Seite 37

LANDER UND
FLUGABWEHR
Seite 37

VORGÄNGE
Seite 38

SPIELLENDE
Seite 39

ZIELE UND
MISSIONSAUFTRAG
Seite 39

VARIANTEN
Seite 40

SYMBOL-
ÜBERSICHT
Seite 40

VORGÄNGE

In *Nemesis* gibt es verschiedene Vorgänge. Immer wenn das Spiel euch anweist, einen bestimmten Vorgang auszuführen, folgt einfach den unten stehenden Schritten.

INFEKTIONSVORGANG

Mit dem Infektionsvorgang wird überprüft, ob ein Charakter (👤) mit einer Larve infiziert wird.

Der Infektionsvorgang wird immer am Spielende ausgeführt, manchmal aber auch schon im Laufe des Spiels (z.B. durch die Aktionskarte „Ausruhen“).

Mit den folgenden Schritten führst du den Infektionsvorgang aus:

1. Scanne alle Kontaminationskarten auf deiner Hand.
2. Suche auf jeder gescannten Karte nach dem Wort „INFIZIERT“:
 - Findest du das Wort in genau dieser Schreibweise auf einer Karte, ist diese Karte infiziert. Platziere 1 Larve auf deiner Charakertafel, falls dort noch keine ist.
 - Findest du das Wort nicht, ist die Karte nicht infiziert.
3. Lege alle Kontaminationskarten von deiner Hand auf deinen Ablagestapel.

Mehr zu Kontaminationskarten – siehe Seite 36.

SCHLÜPFVORGANG

Mit dem Schlüpfvorgang wird überprüft, ob eine Larve schlüpft und einen Charakter dadurch tötet.

Der Schlüpfvorgang wird immer am Spielende ausgeführt, manchmal aber auch schon im Laufe des Spiels.

Mit den folgenden Schritten führst du den Schlüpfvorgang aus:

1. Ziehe 4 Karten von deinem Aktionsstapel.
2. Prüfe, ob eine der Karten auf deiner Hand eine Kontaminationskarte ist, scanne sie jedoch nicht.
 - Hast du keine einzige Kontaminationskarte, lebt dein Charakter noch. Lege alle Karten von deiner Hand ab.
 - Ist mindestens 1 Karte auf deiner Hand eine Kontaminationskarte, stirbt dein Charakter.

Falls ein Charakter während des Spiels auf diese Weise stirbt, wird 1 Jäger in seinem Raum platziert. Dadurch kann es zu einem Xenos-Angriff auf einen anderen Charakter in diesem Raum kommen.

SELBSTZERSTÖRUNG

Die Anlage ist für Notfälle mit einer Selbstzerstörungsfunktion ausgestattet. Sie zu aktivieren, ist einfach, aber um sie zu deaktivieren, muss der Reaktor heruntergefahren werden, was eine vollständige Stromabschaltung in der Anlage zur Folge hat.

Sobald die Selbstzerstörungssequenz aktiviert wird, legt den Selbstzerstörungsmarker (⚡) 5 Felder unterhalb des Rundenmarkers auf der Rundenleiste (sodass 4 Felder zwischen ihnen sind). Gibt es dafür nicht genügend freie Felder, kommt der Selbstzerstörungsmarker unter das letzte Feld der Rundenleiste.

- Erreicht der Rundenmarker das Feld mit dem Selbstzerstörungsmarker, wird die Anlage sofort zerstört und das Spiel endet.
- Endet das Spiel auf andere Weise, während der Selbstzerstörungsmarker auf (oder unter) der Rundenleiste liegt, wird die Anlage zerstört, sobald das Spielende eintritt (noch vor dem ersten Spielende-Schritt).

Die Selbstzerstörung kann ausschließlich im Reaktor-Raum durch das Herunterfahren des Reaktors deaktiviert werden.

ZERSTÖRTE ANLAGE

Sobald die Anlage zerstört wird, endet das Spiel. Alle Charaktere, die noch in der Anlage sind (auch im Kälteschlaf), sterben. Alle Xenos (auch die Königin) gelten als tot und alle Räume (auch das Nest) gelten als zerstört.

ENTKOMMEN/KÄLTESCHLAF

Jeder Charakter muss (unter anderem) aus der Anlage entkommen oder sich in Kälteschlaf versetzen, um zu gewinnen.

Dafür gibt es drei Möglichkeiten:

1. Mit dem Lander in der **Landezone** aus der Anlage entkommen.
2. Sich in der **Kryokammer** in Kälteschlaf versetzen, was nur möglich ist, falls die Kryokammer aktiv ist (🧊).
3. Mit dem **Rettungsshuttle** aus der Anlage entkommen.

Immer wenn ein Charakter einen der drei zuvor genannten Räume nutzt, muss er im Rahmen des Raumeffekts einen Geräuschwurf machen. Für diesen Geräuschwurf gilt eine Sonderregel:

- Befindet sich nach dem Geräuschwurf ein Xenos (👾) im selben Raum wie der Charakter, ist die Aktion gescheitert und der Charakter bleibt in diesem Raum.
- Andernfalls war die Aktion erfolgreich.

Falls die Aktion erfolgreich war:

- **Landezone:** Der Charakter ist im Lander und wartet auf die Ereignisphase. (Er kann immer noch durch Xenos gezwungen werden, den Lander zu verlassen.)
Mehr zum Lander – siehe Seite 37 und Raumübersicht.
- **Kryokammer:** Der Charakter verbringt den Rest des Spiels sicher im Kälteschlaf und nimmt bis zum Spielende nicht mehr am Spiel teil. (Er stirbt jedoch, wenn die Anlage zerstört wird.)
- **Rettungsshuttle:** Der Charakter hat die Anlage verlassen und nimmt bis zum Spielende nicht mehr am Spiel teil.

Hinweis: Das Flugabwehrsystem hat keinen Einfluss auf das Rettungsshuttle.



SPIELEND

Das Spiel endet, sobald eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- **Runde 14 endet:** Eure Zeit ist abgelaufen. Alle Charaktere, die weder aus der Anlage entkommen noch im Kälteschlaf sind, können nicht mehr gerettet werden und sterben.
ODER
- **Alle Charaktere sind tot, aus der Anlage entkommen oder im Kälteschlaf:** Das Spiel endet, weil kein Charakter mehr am Spiel teilnimmt.

Ermittelt dann wie folgt, wer gewinnt.

Alle Charaktere, die noch leben und entweder aus der Anlage entkommen oder im Kälteschlaf sind, führen die folgenden Schritte aus:

1. **Alle Charaktere, die keine Larve auf der Charaktertafel haben,** nehmen alle Karten von ihrem Aktionsstapel und Ablagestapel auf die Hand und führen den Infektionsvorgang aus.
Mehr zum Infektionsvorgang – siehe vorherige Seite.
2. **Alle Charaktere, die jetzt eine Larve auf der Charaktertafel haben,** erhalten 1 Kontaminationskarte, mischen alle ihre Karten zusammen (Handkarten, Aktionsstapel und Ablagestapel) und führen den Schlüpfvorgang aus.
Mehr zum Schlüpfvorgang – siehe vorherige Seite.

Hinweis: Ein Charakter kann im Laufe des Spiels oder während Schritt 1 dieses Ablaufs eine Larve erhalten haben.

3. **Alle noch lebenden Charaktere** decken ihr Ziel auf und prüfen, ob sie es erfüllt haben.

Hinweis: Wer bislang kein Ziel ausgewählt hat, tut das jetzt (bevor alle Ziele aufgedeckt werden).

4. **Alle noch lebenden Charaktere, die ihr Ziel erfüllt haben,** gewinnen!



ZIELE UND MISSIONSAUFTRAG



Jeder Charakter hat seine ganz eigenen Ziele, doch die können sich mit der Zeit ändern ... Im Laufe des Spiels wählt ihr eine eurer Zielkarten aus. Sie gibt das Ziel vor, das ihr jeweils zu erfüllen versucht.

Der **Missionsauftrag** ist die gemeinsame Mission eurer Einheit. Diese Karte wird bei der Vorbereitung offen ausgelegt und ändert sich nicht mehr. Der Missionsauftrag muss jedoch nicht von allen Charakteren erfüllt werden – nur wer seine Missionsziel-Karte auswählt, muss (meistens) den Missionsauftrag erfüllen.

Es gibt zwei Arten von **Zielkarten**, die unten aufgeführt sind. Jeder Charakter erhält bei der Vorbereitung 1 zufällige Zielkarte jeder Art. Im Laufe des Spiels müsst ihr euch für eine eurer zwei Zielkarten entscheiden und alle darauf angegebenen Bedingungen erfüllen, um gewinnen zu können.

Mehr zur Zielauswahl – siehe Seite 13.

- **Missionsziele** beziehen sich oft auf die Missionsauftragskarte. Meistens muss der Missionsauftrag erfüllt werden.
- **Private Ziele** können ganz verschiedene Bedingungen haben, die es zu erfüllen gilt.

ENTKOMMENE CHARAKTERE

Manche Ziele geben vor, dass ein Charakter aus der Anlage entkommen muss. Alle Charaktere, die aus der Anlage entkommen sind, gelten als entkommen, selbst wenn sie beim Schlüpfvorgang am Spielende sterben. Charaktere, die im Kälteschlaf sind, gelten nicht als aus der Anlage entkommen.

EINFÜHRUNG
Seite 6

SPIELZIEL
Seite 7

VORBEREITUNG
Seiten 8–11

SPIELABLAUF
Seiten 12–15

CHARAKTER
Seiten 16–18

SPIELPLAN
Seiten 19–23

CHARAKTER-
BEWEGUNG
Seiten 24–27

GEGENSTÄNDE
Seiten 28–29

XENOS
Seite 30–32

XENO-GESUNDHEIT
UND KAMPF
Seiten 33–34

DIE KÖNIGIN
Seite 35

KONTAMINATIONS-
KARTEN
Seite 36

ROBOTER
Seite 37

LANDER UND
FLUGABWEHR
Seite 37

VORGÄNGE
Seite 38

SPIELEND
Seite 39

ZIELE UND
MISSIONSAUFTRAG
Seite 39

VARIANTEN
Seite 40

SYMBOL-
ÜBERSICHT
Seite 40

VARIANTEN

TÖDLICHER MODUS“

Dieser Modus macht das Spiel schwieriger. Er steht sowohl im Standardspiel als auch im Solo/Koop-Modus zur Verfügung.

In diesem Modus verwendet ihr sowohl den normalen Geräuschwert auf den Korridoren, als auch den zweiten, kleineren Geräuschwert, den manche Korridore haben.



Behandelt jeden Korridor bei allen Effekten so, als hätte er beide Geräuschwerte. Dadurch sind Geräuschwürfe viel gefährlicher, weil das Risiko deutlich höher ist, dass Xenos erscheinen und den Raum betreten.

Hinweis: Verstärkte Korridore haben weiterhin nur den Wert 0.

Beim Auflösen von Gleichständen wird nur der normale Geräuschwert herangezogen.

SOLO/KOOP-MODUS“

Nemesis bietet zwar ein ganz besonderes semi-kooperatives Erlebnis, kann aber auch komplett kooperativ oder solo gespielt werden. Dafür gibt es spezielle Solo/Koop-Missionsauftragskarten.

VORBEREITUNG

Bei der Vorbereitung gelten folgende Änderungen:

1. Statt 1 zufällige Missionsauftragskarte auszulegen, zieht ihr so viele zufällige Solo/Koop-Missionsauftragskarten, wie Charaktere mitspielen, und legt sie aus. Falls ihr sowohl die Karte „Systeme aktivieren“ als auch „Systeme deaktivieren“ zieht, ersetzt eine zufällige von ihnen durch eine neue Karte.
2. Zieht KEINE Zielkarten. Sie werden in diesem Modus nicht verwendet.

GEWINNEN

Ihr müsst alle Missionsauftragskarten erfüllen und mindestens 1 Charakter muss überleben.

Hinweis: Liegen mehrere Missionsauftragskarten aus, bei denen ihr dieselbe Bedingung erfüllen müsst (z. B. dass ihr einen Datenmarker haben müsst), müssen entsprechend viele Charaktere sie erfüllen und überleben.

WIEDERBELEBEN

Im kooperativen Modus gibt es in der Chirurgie einen AutoDoc, mit dem ihr einen toten Charakter wiederbeleben könnt.

Wenn ein Charakter stirbt, wird seine Figur in dem Raum hingelegt und seine Gegenstände werden aus dem Spiel entfernt.

Wenn sich ein Charakter aus einem Raum mit der Figur eines toten Charakters hinausbewegt, darf er 1 zusätzliche Aktionskarte ablegen, um sie mit sich mitzubewegen.

Befindet sich die Figur eines toten Charakters zu Beginn einer Runde in der Chirurgie, während sich dort weder Xenos noch ein Fehlfunktionsmarker befinden, wird sie wieder aufgestellt. Der wiederbelebte Charakter legt alle seine Verletzungen ab und setzt seinen Gesundheitsmarker auf das linke Feld des „Verwundet“-Bereichs.

SCHWIERIGKEIT

Spielt am Anfang am besten nach den normalen Regeln. Ihr könnt das Spiel aber auch einfacher oder schwieriger gestalten, wenn ihr mit neuen oder erfahrenen Leuten spielt. Verwendet dazu bei der Vorbereitung einfach weniger oder mehr Missionsauftragskarten.

Hinweis: Es kann vorkommen, dass ihr für die Missionsauftragskarten mehr Datenmarker haben sollt, als zu Beginn des Spiels Charaktere im Spiel sind. In diesem Fall müsst ihr nur so viele Datenmarker haben, wie Charaktere im Spiel sind.

SYMBOLÜBERSICHT

WÜRFEL

2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202