

NEOBRUT-KULT ERWEITERUNG ANLEITUNG

N E M E S I S
R E T A L L I A T I O N



AWAKEN
REALMS
CHANGE THE GAME

MITWIRKENDE

Autor von Nemesis Retaliation: Adam Kwapiński

Autor der Neobrut-Erweiterung: Adam Kwapiński

Tests und Entwicklung: Michał Lach, Michał Oracz

Leitung interner Testspiele: Paulina Włodarczyk

Zusätzliche Tests: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Paweł Samborski, Konrad Sulżycki, Wojciech Zieliński

Spielanleitung: Michał Lach

Texte: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta, Krzysztof Piskorski

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

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

Illustration: Piotr Foksowicz, Agnieszka Szade, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Orleański, Ewa Labak, 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 Grden, Magdalena Kazun, Michał Kot, Sebastian Nowakowski, Łukasz Puła, Szymon Sobczak

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

Deutsche Übersetzung: Sebastian Wenzlaff, Lisa Prohaska

EINFÜHRUNG

Hier spricht Sergeant Moore, Einheit T-23 zur Neutralisierung von KI-Bedrohungen. Bericht:

Vielen Dank auch, Kommando. Ein Routineeinsatz, ja? Reingehen, ein paar abtrünnige Drohnen abschießen, die durchgedrehte KI grillen ... Leider waren Ihre Informationen falsch. Das hier auf Athena-7 ist keine unfreundliche KI von nebenan. Zur Hölle, nein. Das ist Next-Gen-Quantentechnologie – und der krankste, abscheulichste Scheiß, dem ich je begegnet bin.

Die gefangenen Wissenschaftler ... Nun, sie sind vor Ort, aber in die feindlichen Streitkräfte einverleibt – im wahrsten Sinne des Wortes. Diese kranke KI hat eine Methode entwickelt, um die Maschinen der Station mit den Körpern des Personals zu verschmelzen. Daraus hat sie eine Armee hochspezialisierter Wartungs- und Verteidigungsdrohnen geschaffen. Verdammte, Captain Schwartz' Leiche wird vermutlich gerade in Stücke geschnitten. Zudem experimentiert die KI mit außerirdischem Gewebe, aber sie scheint mehr Gefallen an unserem Fleisch zu haben. Großartig.

Was die KI selbst angeht – es geht nicht um das Quantenhirn, sondern womit es verbunden ist. Mit dieser Rechenleistung ist es den Wissenschaftsgenieen wohl gelungen, irgendeine mathematische Schwelle zu durchbrechen und die Ur-Gleichung der Logik zu erfassen, oder wie auch immer man diesen abstrakten Unsinn nennen will ... Die Sache ist: Die KI hat SIE erfasst. So hat es mir einer der Wissenschaftler erzählt. Einigen wurde Gehirn und Mund gelassen, um als externe Prozessoren für das Mutterhirn zu dienen. Er klang wie ein Kultist, der die KI und das Wesen in ihr bewundert. Er MOCHTE, was aus ihm geworden war – eine halblebendige Hülle, eingelassen in eine Wand ... Ich habe ihn von seinem Elend erlöst und werde auch mich selbst bald erlösen.

Schickt den Stoßtrupp rein – oder besser noch, lasst eine Atom-bombe fallen und löscht diesen Ort komplett aus. Moore, Ende.

Der Neobrut-Kult ist eine neue, einzigartige Xeno-Spezies, der ihr euch in *Nemesis: Retaliation* entgegenstellen könnt. Diese KI-Maschinen haben sich mit lebendigem Gewebe verschmolzen, um besondere Fähigkeiten zu erlangen. Daher verfügt der Neobrut-Kult über neue Xeno-Arten.

Es gibt 4 verschiedene Arten von Jägern mit individuellen Spezialfähigkeiten. Kultisten sind für diese Fähigkeiten verantwortlich und verstärken zudem die Effekte von Ereignissen. Die umherhuschenden Brutlinge (die Larven des Kults) versuchen, das Mutterhirn (die Königin des Kults) mit weiterem Gewebe zu versorgen, wodurch es noch furchterregender und mächtiger wird.

NEOBUT-KULT SIND XENOS

Im Spiel mit dieser Erweiterung sind die Begriffe „Xeno“ (🐞) und „Neobrut“ dasselbe.

SPIELMATERIAL

NORMALGROBE KARTEN



KLEINE KARTEN



PLÄTTCHEN



FIGUREN



WEITERE KOMPONENTEN



VERSION MIT AUFSTELLERN
Falls du die Version des Spiels mit Aufstellern besitzt, hast du Aufsteller statt Miniaturen in der Schachtel.

VORBEREITUNG

Die Vorbereitung der Sektoren, weiteren Komponenten und Charaktere ist unverändert – folgt den Schritten in der Grundspiel-Anleitung.

Nur die Vorbereitung der Xenos erfolgt mit dieser Anleitung.

XENOS VORBEREITEN

1. Nehmt die **Erkundungskarten des Neobrut-Kults**, mischt sie und legt sie als verdeckten Erkundungsstapel bereit. Lasst Platz für einen Ablagestapel.
2. Nehmt die **Xeno-Plättchen des Neobrut-Kults** und teilt sie nach Art in mehrere Stapel auf – die 4 Jäger-Arten bilden einen gemeinsamen Stapel. 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 Brutlinge,
 - 3 zufällige Jäger,
 - und 1 zufälliger Jäger pro Charakter, der mitspielt.Legt den Beutel neben den übrigen Xeno-Plättchen bereit.
4. Stellt die **Neobrut-Figuren** in Reichweite bereit.
5. Nehmt die **Angriffskarten des Neobrut-Kults**, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Lasst Platz für einen Ablagestapel. Macht dasselbe mit den **Ereigniskarten des Neobrut-Kults**.
6. Mischt die **Mutterhirn-Gesundheitskarten des Neobrut-Kults** und legt sie verdeckt (mit der Zahlen-Seite nach unten) auf das Feld „Königin-Gesundheitskarten“ auf dem Rahmenteil von Sektor C. Setzt einen Universalmarker auf Feld 0 der Trefferleiste der Königin.

Hinweis: Das Mutterhirn ist die Königin des Neobrut-Kults. Die Begriffe „Mutterhirn“ und „Königin“ bedeuten dasselbe.

7. Nehmt die **Xeno-Übersicht des Neobrut-Kults** und legt sie mit der Seite „Das Mutterhirn ist NICHT auf dem Spielplan“ nach oben neben den Xeno-Beutel.

WEITERE SCHRITTE

1. Nehmt die **Fähigkeitskarten des Neobrut-Kults** und legt sie nebeneinander aus – mit ihrer farbigen Seite nach oben und in aufsteigender Reihenfolge gemäß den Zahlen in der Ecke oben rechts.

Hinweis: Mit dieser Reihenfolge werden Gleichstände während der Partie aufgelöst.

2. Legt die **„Einverleibte Leichen“-Leiste** oberhalb des Rahmentails von Sektor B aus, sodass sie an der Trefferleiste der Königin anliegt.
3. Legt die **„Tote Neobrut-Kultisten“-Leiste** oberhalb des Rahmentails von Sektor B aus, sodass sie an der soeben ausgelegten „Einverleibte Leichen“-Leiste anliegt.

4. Legt 1 **Mutterhirn-Plättchen** auf jedes Feld der „Einverleibte Leichen“-Leiste. Die Form der Felder entspricht nicht ganz den Plättchen – das ist absichtlich so.

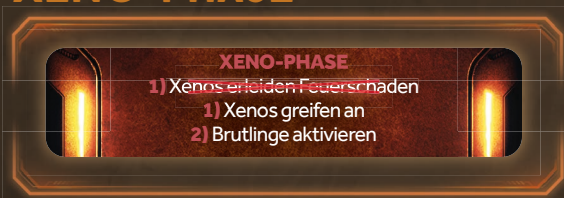


5. Legt die 3 **Leichenplättchen** mit ihrer Bild-Seite nach oben auf die Rundenleiste – je 1 auf die Felder 8, 11 und 14.
6. Ersetzt die normalen Übersichtskarten durch die **Übersichtskarten des Neobrut-Kults**.

SPIELABLAUF

Der Ablauf der Aktionsphase ist unverändert.

XENO-PHASE



Im Spiel mit dem Neobrut-Kult ändert sich die Xeno-Phase wie folgt:

0. XENOS ERLEIDEN FEUERSCHADEN

Dieser Schritt wird gänzlich übersprungen, weil Neobrut-Wesen durch einfaches Feuer keinen Schaden nehmen. Auch ihre Eier werden nicht zerstört.

1. XENOS GREIFEN AN

Dieser Schritt wird wie üblich ausgeführt, aber beachtet Folgendes:

- Brutlinge haben einen veränderten Angriff: Von ihnen angegriffene Charaktere erhalten zwar 1 Kontamination, aber der Brutling bleibt auf dem Spielplan.
- Kultisten greifen niemals an.

2. BRUTLINGE AKTIVIEREN

Brutlinge haben im Neobrut-Kult eine besondere Rolle und verhalten sich nicht wie normale Larven. Ihre Aufgabe ist es, das Gewebe von Leichen in der Anlage aufzusammeln und zum Mutterhirn zu bringen.

In diesem Schritt wird jeder Brutling auf dem Spielplan aktiviert.

BRUTLING-AKTIVIERUNG

Wird ein Brutling aktiviert, bewegt er sich auf den nächstgelegenen nicht erkundeten Korridor zu. Während der Bewegung folgt er den normalen Angriffsregeln (betritt ein Xeno einen Raum mit Charakteren, greift er an). Allerdings bewegen sie sich selbst dann, **wenn sie im Kampf sind** (um ihre Aufgabe zu erledigen). Mehr zu Brutlingen – siehe Seite 6.

Befindet sich ein aktivierter Brutling bereits in einem nicht erkundeten Korridor, verlässt er stattdessen den Spielplan – legt den Brutling in den Vorrat zurück und verschiebt alle Leichenplättchen auf der Rundenleiste um 1 Feld nach oben. *Er hat das Mutterhirn erreicht, wodurch es bald stärker wird.*

LEICHENPLÄTTCHEN

Menschliche Leichen sind eine Quelle für die Macht des Mutterhirns. Brutlinge bringen ihm diese Überreste, wodurch es stärker wird.

Zu Beginn des Spiels werden Leichenplättchen auf die Felder 8, 11 und 14 der Rundenleiste gelegt.

Jedes Mal, wenn ein Brutling den Spielplan durch einen nicht erkundeten Korridor verlässt, werden alle Leichenplättchen auf der Rundenleiste um 1 Feld nach oben verschoben.

Sobald sich der Rundenmarker und ein Leichenplättchen auf demselben Feld befinden, wird diese Leiche einverleibt:

Vorgang – Leiche einverleiben

1. Legt das am weitesten rechts liegende Mutterhirn-Plättchen von der „Einverlebte Leichen“-Leiste in den Xeno-Beutel.
Hinweis: Das ist der einzige Weg, wie diese Plättchen in den Beutel kommen.
2. Nehmt das Leichenplättchen vom Feld mit dem Rundenmarker, dreht es um und legt es auf das freigewordene Feld der „Einverlebte Leichen“-Leiste. Dadurch verlängert sich die Trefferleiste der Königin, wodurch das Mutterhirn schwieriger zu töten ist.

EINVERLEIBTE LEICHEN

Die Charaktere sollten unbedingt verhindern, dass Brutlinge entkommen und Leichen einverleibt werden. Letztlich ist dies jedoch unvermeidlich und hat folgende Auswirkungen:

Durch jede einverlebte Leiche kommt 1 Mutterhirn-Plättchen in den Xeno-Beutel. Dadurch wird es möglich (und immer wahrscheinlicher), dass das Mutterhirn auf dem Spielplan erscheint.

MUTTERHIRN-PLÄTTCHEN IM BEUTEL

Solange das Mutterhirn lebt, bleibt ein einmal hineingelegtes Mutterhirn-Plättchen im Beutel.

Jede einverlebte Leiche erhöht zudem die Anzahl an Treffern, die erforderlich sind, um eine Mutterhirn-Gesundheitskarte zu ziehen. Wie üblich wird der Universalmarker auf das linke Feld der Trefferleiste zurückgesetzt, wenn eine solche Karte gezogen wird.

Hinweis: Das Einverleiben einer Leiche heilt das Mutterhirn NICHT. Der Universalmarker auf der Trefferleiste wird dadurch nicht versetzt.

Die Angriffe des Mutterhirns verstärken sich mit der Anzahl einverleibter Leichen – je mehr Leichen es sich einverleibt, desto stärker werden seine Angriffe.

EREIGNISPHASE

3. EREIGNISKARTE ZIEHEN

Ereigniskarten folgen dem bekannten Ablauf mit folgenden Änderungen:



BEWEGUNG

Brutlinge werden im obersten Schritt NIEMALS aktiviert (weil das bereits im Schritt „Brutlinge aktivieren“ passiert ist). Zudem bewegen sich Kultisten generell niemals.

Die Jäger (und das Mutterhirn) bewegen sich hingegen anders als im Grundspiel. Sie folgen den normalen Bewegungsregeln, allerdings sind auf den Ereigniskarten keine Korridore mehr in bestimmten Ausrichtungen angegeben.

Stattdessen ist auf den Ereigniskarten eine bestimmte Xeno-Art angegeben (zum Beispiel). Alle Xenos in Korridoren, in denen sich diese Art befindet, bewegen sich (d.h. alle Xenos dieser Art UND alle Xenos, die sich mit ihnen im Korridor befinden).

Mehr zu den Xeno-Arten – siehe nächste Seite.

ANZAHL DER KULTISTEN ÜBERPRÜFEN

Neobrut-Kultisten () sind das Machtfundament des Neobrut-Kults. Je mehr von ihnen noch in der Anlage am Leben sind, desto schlimmer sind die Ereignisse.

Die Haupt- und Nebeneffekte der Ereigniskarten funktionieren wie gewohnt, hängen jedoch häufig von der Anzahl lebender Kultisten ab:

Falls 2 oder mehr noch am Leben sind:

Um einen solchen Effekt auszuführen, zählt die sichtbaren (nicht von toten Kultistenfiguren verdeckten) Symbole auf der „Tote Neobrut-Kultisten“-Leiste. Sind mindestens so viele Symbole sichtbar, wie der Effekt abfragt, wird er ausgeführt – und andernfalls übersprungen.

4. BEUTEL-MUTATION ABHANDELN

Für die Beutel-Mutation gelten die normalen Regeln.

XENO-ÜBERSICHT

Die Xeno-Übersicht des Neobrut-Kults hat zwei Seiten: „Das Mutterhirn ist NICHT auf dem Spielplan“ und „Das Mutterhirn IST auf dem Spielplan“. Achtet darauf, jederzeit die richtige Seite zu verwenden (zu Beginn ist das die „NICHT auf dem Spielplan“-Seite).

AUFRÄUMPHASE

5. STARTMARKER WEITERGEBEN

Keine Änderungen.

6. AKTIONSKARTEN NACHZIEHEN

Keine Änderungen.

7. RUNDENMARKER VORRÜCKEN

Rückt der Rundenmarker auf ein Feld mit einem Leichenplättchen, führt sofort den Vorgang „Leiche einverleiben“ aus (siehe links).

SPIELREGELN IM DETAIL

GOLDENE REGELN DES NEOBRUT-KULTS

Normalerweise werden Gleichstände beim Neobrut-Kult genauso aufgelöst wie im Grundspiel. Es kann jedoch Situationen geben, in denen eine weitere Gleichstandsregel nötig ist.

Beispiel: Befinden sich mehrere Xeno-Arten im selben Korridor und führt eine Geräuschprobe dazu, dass ein Xeno den Raum betreten müsste, muss einer von ihnen bestimmt werden.

Es gilt weiterhin die Grundregel, dass der größte von ihnen den Raum betritt (also das Mutterhirn, falls es dort ist).

Reicht das nicht aus, wird die Reihenfolge der Fähigkeitskarten von 1 bis 5 befolgt – im obigen Beispiel würde ein Schlitzer den Raum betreten, falls vorhanden, sonst eine Krabbeldmine usw.

XENO-ARTEN UND IHRE FÄHIGKEITEN

Im Neobrut-Kult gibt es kein Äquivalent zu den Bestien. Stattdessen kämpfen die Charaktere gegen 4 verschiedene Arten von **Jägern**, jede mit eigenen Fähigkeiten und Besonderheiten: **Schlitzer**, **Krabbeldminen**, **Panzerwächter** und **Feuerspucker**.

Kultisten sind eine neue Xeno-Art mit eigenen, einzigartigen Regeln. Anstelle von Larven gibt es **Brutlinge**, deren Zweck es ist, dem Mutterhirn Gewebe zu bringen, damit es stärker wird.

Und schließlich gibt es das **Mutterhirn** (das Äquivalent zur Königin), das im Spielverlauf an Macht gewinnt.

FÄHIGKEITEN

Die Xenos des Neobrut-Kults verfügen über eigene, zusätzliche Fähigkeiten, die von Spielbeginn an aktiv sind.

Diese Fähigkeiten können jedoch deaktiviert werden, indem ihr Kultisten aufspürt und tötet.

BRUTLINGE

Brutlinge entsprechen den Larven, unterscheiden sich von ihnen jedoch in einigen Aspekten:

1. Brutlinge werden in der Xeno-Phase aktiviert. Sie bewegen sich jedoch nie durch die Anweisungen im oberen Bereich der Ereigniskarten in der Ereignisphase.
Mehr zur Brutling-Aktivierung – siehe Seite 4.
2. Wenn ein Brutling angreift, erhält der angegriffene Charakter 1 Kontamination. Der Brutling wird durch seinen Angriff jedoch NICHT auf der Charaktertafel platziert – Brutlinge verbleiben nach ihrem Angriff auf dem Spielplan.

FÄHIGKEIT DER BRUTLINGE



Solange die Brutling-Fähigkeit aktiv ist, gelten für sie dieselben Gesundheitsregeln wie für Jäger – sie sterben also nicht bereits durch 1 Treffer. Wenn die Fähigkeit deaktiviert wird, und einem oder mehreren Brutlingen bereits Treffer zugefügt wurden, sterben diese sofort.

KULTISTEN

Kultisten sind halb lebendige Menschen, die zu Computern umfunktioniert und mit dem Mutterhirn verbunden wurden, um als Energiequelle für die Zentraleinheit zu dienen.

Kultisten werden durch Erkundungskarten auf dem Spielplan platziert und folgen ihren eigenen Regeln – sie bewegen sich nicht, greifen nicht an und interagieren nicht mit Charakteren und/oder anderen Komponenten, außer dies ist ausdrücklich angegeben.

Aus diesem Grund gelten Charaktere, die in einem Raum mit Kultisten (aber ohne andere Xenos) sind, NICHT als im Kampf.

Charaktere können jedoch versuchen, Kultisten zu töten, um die Macht des Neobrut-Kults zu schwächen. Jede Aktion, die gegen Xenos gerichtet werden kann (wie etwa die Aktion „Schuss abfeuern“), kann auch gegen Kultisten gerichtet werden.

Für Kultisten gelten dieselben Gesundheitsregeln wie für Jäger.

KULTISTEN TÖTEN

Wenn ein Charakter einen Kultisten tötet, wird dessen Figur auf die „Tote Neobrut-Kultisten“-Leiste gestellt (was die Effekte der Ereigniskarten schwächt) und der Charakter dreht 1 aktive Fähigkeit seiner Wahl um (wodurch sie deaktiviert wird).

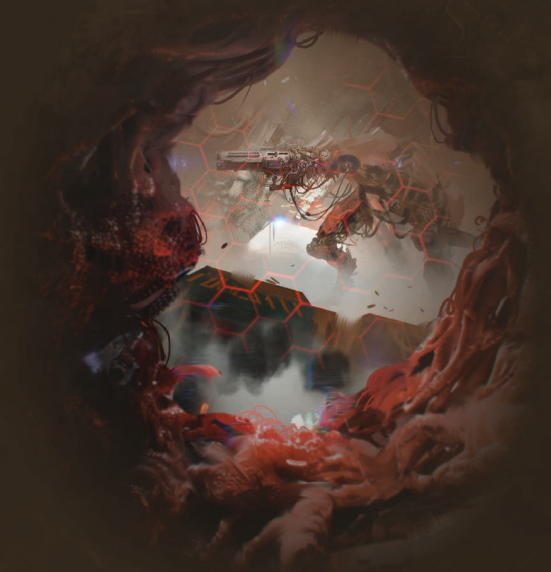
Wird ein Kultist durch einen anderen Effekt als durch einen Charakter getötet, wird die aktive Fähigkeit mit der höchsten Zahl deaktiviert (zum Beispiel die Kultisten-Fähigkeit, falls zuvor noch keine Fähigkeit deaktiviert worden ist).

FÄHIGKEIT DER KULTISTEN



Solange die Kultisten-Fähigkeit aktiv ist, muss ein Charakter, nachdem er einem Kultisten beliebige Treffer / zugefügt hat, einen Geräuschwurf machen. Dies gilt auch, falls der Kultist durch die Aktion stirbt.

Das Deaktivieren einer Fähigkeit passiert vor dem Geräuschwurf. Dies kann dazu führen, dass kein Geräuschwurf gemacht werden muss, falls die Kultisten-Fähigkeit deaktiviert wird.



JÄGER

Es gibt 4 Arten von Jägern im Neobrut-Kult. Für sie gelten die gleichen Regeln wie für normale Jäger, allerdings besitzen sie jeweils eine besondere Fähigkeit, die ihre Angriffe und Regeln verändert.

FÄHIGKEIT DER SCHLITZER



Die blutrünstigen Schlitzer greifen bis zu zwei Mal an.

Solange die Schlitzer-Fähigkeit aktiv ist, greift ein Schlitzer ein zweites Mal an, falls ein Charakter durch den ersten Angriff eine Verletzung erhalten oder stirbt.

Klarstellungen:

- Ein Schlitzer greift keinesfalls ein drittes Mal an.
- Wird eine Angriffskarte ausgeführt, die keinerlei Verletzung oder Verlust von verursacht, greift der Schlitzer KEIN zweites Mal an.
- Falls ein Charakter infolge des ersten Angriffs stirbt und sich ein weiterer Charakter im selben Raum befindet, führt der Schlitzer den zweiten Angriff gegen diesen Charakter aus (im Fall von mehreren Charakteren richtet sich der Angriff gegen den Charakter, der früher in der Zugreihenfolge ist).

FÄHIGKEIT DER KRABELMINEN



Diese explosiven Krabbeldminen explodieren bei ihrem Ableben.

Solange die Krabbeldminen-Fähigkeit aktiv ist, werden jedes Mal, wenn eine Krabbeldmine in einem Raum getötet wird, 3 Xenos-Angriffskarten gezogen.

Falls mindestens 1 „Bumm!“-Karte unter den gezogenen Karten ist, wird ihr Effekt ausgeführt. Danach werden die 3 gezogenen Karten wieder in den Stapel gemischt.

FÄHIGKEIT DER FEUERSPUCKER



Feuerspucker feuern zurück.

Solange die Feuerspucker-Fähigkeit aktiv ist, verliert ein Charakter, der eine Salve in einen Korridor mit Feuerspuckern abfeuert, zunächst 1 Leben für jeden Feuerspucker in diesem Korridor. Erst danach wird die Salve abgehandelt.

Klarstellungen:

Falls der Charakter dadurch stirbt, führt er seine Aktion nicht zu Ende aus.

FÄHIGKEIT DER PANZERWÄCHTER



Die robusten Panzerwächter beschützen die anderen Xenos.

Solange die Panzerwächter-Fähigkeit aktiv ist, verfügt jeder Panzerwächter über zwei Fähigkeiten: Treffer müssen ihnen vor anderen Xenos zugeteilt werden und sie sind deutlich schwieriger zu töten.

1. Ein Panzerwächter muss immer zuerst als Ziel einer Aktion gewählt werden, die Xenos in einem Korridor/Raum zum Ziel hat. *Beispiel: Wird eine Salve in einen Korridor mit einem Panzerwächter abgefeuert, müssen zuerst ihm Treffer zugeteilt werden. Erst wenn allen Panzerwächtern genug Treffer zugeteilt wurden, dass sie sterben, dürfen anderen Xenos Treffer zugeteilt werden.*

Klarstellungen:

- Das bedeutet nicht, dass Charaktere gezwungen sind, Aktionen gegen Panzerwächter auszuführen. Es bedeutet nur, dass wenn eine Aktion ausgeführt wird, die gegen einen Panzerwächter gerichtet werden kann, sie nicht gegen einen anderen Xeno gerichtet werden darf.
 - Beim Abfeuern einer Salve darf ein Charakter einen Korridor ohne Panzerwächter wählen, selbst wenn in einem anderen angrenzenden Korridor Panzerwächter sind.
 - Falls es beim Abfeuern eines Schusses / einer Salve mehrere Panzerwächter als mögliches Ziel gibt, darf ein beliebiger dieser Panzerwächter als Ziel gewählt werden, solange sie vor allen anderen Xenos als Ziel gewählt werden.
 - Diese Regeln gelten nicht nur für Schüsse/Salven, sondern auch für andere Aktionen, die Xenos zum Ziel haben (z. B. Verdrängen).
2. Ein Panzerwächter in einem Korridor benötigt 2 Treffer, um getötet zu werden, statt 1.

UND

Wenn ein Panzerwächter in einem Raum getötet werden würde, wird er stattdessen vertrieben.

Klarstellung:

- Um einen Panzerwächter in einem Korridor zu töten, muss ein Charakter beide Treffer gleichzeitig zuteilen. Das bedeutet, dass eine Salve, die nur 1 Treffer verursacht, keinem Xeno in diesem Korridor zugeteilt werden kann und somit praktisch wirkungslos ist.

XENO-ANGRIFFSKARTEN

Die Xeno-Angriffskarten unterscheiden sich leicht von denen des Grundspiels von *Nemesis: Retaliation*. Sie verfügen über Effekte, die zu den 4 verschiedenen Jäger-Arten gehören und nur für sie gelten.



Geht beim Ausführen einer Xeno-Angriffskarte wie folgt vor:

1. Falls die Art des angreifenden Xenos dem Symbol im obersten Abschnitt entspricht, wird dieser Effekt ausgeführt.
2. Falls der angreifende Xeno das Mutterhirs ist und die angegebene Anzahl Leichen bereits einverleibt worden ist, wird der Effekt im zweiten Abschnitt ausgeführt.
 [Leichen-Symbol] [Leichen-Symbol] [Leichen-Symbol] Diese Symbole geben an, wie viele Leichen einverleibt sein müssen, damit der Effekt ausgeführt wird.
3. Sonst wird der Effekt im dritten Abschnitt ausgeführt.

Der oberste Effekt wird auch dann ausgeführt, wenn die Fähigkeit der zugehörigen Jäger-Art deaktiviert ist.

XENO-PLÄTTCHEN



Im Spielverlauf werdet ihr angewiesen, Xeno-Plättchen in den Beutel zu legen. Achtet bei Jägern darauf, dass nicht ersichtlich ist, welche Art in den Beutel gelegt wird – z. B. indem ihr die Plättchen von unten aus einem in der Hand gehaltenen Stapel hineinfallen lasst.

Für die Xeno-Plättchen gelten dieselben Regeln wie im Grundspiel mit einer wichtigen Änderung:

Wenn Xenos durch ein Xeno-Plättchen in einem Korridor platziert werden sollen, gibt das Plättchen genau an, welche Xenos platziert werden.
Beispiel: Wird das oben abgebildete Plättchen gezogen, werden in dem Korridor 1 Schlitzer, 1 Panzerwächter und 2 Krabbelminen platziert.

Ist im Korridor nicht genug Platz für alle angegebenen Xenos, gilt die Goldene Regel des Neobrut-Kults: Platziert so viele wie möglich gemäß der Größe und Fähigkeiten-Reihenfolge und ignoriert den Rest.

EIER UND NEST

Der Neobrut-Kult hat die Anlage übernommen, die zuvor von den Urblütern befallen war. Deren Nest und Eier sind noch vorhanden und können weiterhin untersucht werden.

Es werden die gleichen Eier und das gleiche Nest wie im Grundspiel verwendet.

SYMBOLÜBERSICHT

- [Kultist-Symbol] – Kultist
- [Brutling-Symbol] – Brutling
- [Feuerspucker-Symbol] – Feuerspucker
- [Panzerwächter-Symbol] – Panzerwächter
- [Krabbelmine-Symbol] – Krabbelmine
- [Schlitzer-Symbol] – Schlitzer
- [Mutterhirs-Symbol] – Mutterhirs
- [Leichen-Symbole] – Benötigte Anzahl einverleibter Leichen

