

BLUTFRESSER-ERWEITERUNG

NEMESIS: RETALIATION

EINFÜHRUNG

Nabonidus II – Xenologische Forschungsstation

Interne Funkaufzeichnung des Rettungsteams

MT 00:37:23

SHUTTLE: Shuttle im Anflug. Ja, laut und deutlich, Captain. Kann mich nicht beklagen, sitze hier gemütlich, während ihr die harte Arbeit macht. Hab mich allerdings ins Überwachungssystem der Station eingeklinkt. Wenn ihr das Licht wieder anknipst, hab' ich kristallklare Bilder für euch. Aber, äh, Boss? Bleibt wachsam. Diese Dunkelheit, selbst auf dem Monitor ... sie wirkt anders. Als würde sie mich anstarren ... Ach, egal. Shuttle Ende.

MT 01:56:19

SHUTTLE: Roger, Captain. Ja, hab's gesehen. Sieht ziemlich dämonisch aus, oder? Ghule, nennt ihr sie? Hübscher Name. Sie passen wohl nicht alle in dieses sargähnliche Ding, das ihr im Labor gefunden habt ... Nur so ein Gedanke: Könnte DAS das Stationspersonal sein, Boss? Diese verdammten Xenologen haben wohl was ausgegraben, das noch unheimlicher ist als Xeno-Eier ... Findet besser eine Waffenkammer und rüstet euch aus. Da kommt noch mehr von diesem Dämonenzeug auf euch zu – sehr viel mehr.

MT 03:12:04

SHUTTLE: Sind im Landeanflug. Haben auch Gesellschaft bekommen. Nein, kein Ghul, eher wie ... Ich kann kaum glauben, dass ich das sage ... ein Geist. Whoa, verda–

MITWIRKENDE

Autor von Nemesis Retaliation: Adam Kwapiński

Autor der Blutfresser-Erweiterung: Ignacy Trzewiczek

Tests und Entwicklung: Adam Kwapiński, Michał Lach, Michał Oracz

Leitung interner Testspiele: Paulina Włodarczyk

Zusätzliche Tests: Konrad Sulżycki

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 Pótoranos

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

MT 03:13:01

SHUTTLE: Ja, Boss, verstanden. Hatte nur 'nen kleinen Schreckmoment. Dachte, dieser verdammte Geist wäre ins Shuttle gekommen und direkt auf mich los ... Nein, alles ok, fühle mich nur etwas seltsam. Es gab keinen Sicherheitsverstoß, war wohl alles nur in meinem Kopf. Ich schnapp mir ein paar Pillen und halte die Stellung ... Oh, Roger, Cap. Und das Team? Verstanden. Start in zehn.

MT 03:27:52

SHUTTLE: Tut mir leid, Boss, kann die Luke noch nicht öffnen. Erst muss unser ehrenwerter Passagier eintreffen. Wer? Na, er. Der, vor dem du dich so erschreckt hast, dass du deine Crew im Stich gelassen hast.

Schusswechsel erkannt

Knie nieder, Cap. Wehre dich nicht. Knie nieder vor unserem König.

Die Blutfresser sind eine Xeno-Spezies mit vampirartigen Eigenschaften. Im Spiel gegen sie ist eure Bewegung auf dem Spielplan unberechenbarer, die Gegner können euch Infektionen zufügen und die Zusammenarbeit untereinander ist erschwert.

Andererseits kann euch der Blutfresser-König Blutgaben gewähren. Werdet ihr sie annehmen?

BLUTFRESSER SIND XENOS

Im Spiel mit dieser Erweiterung sind die Begriffe „Xeno“  und „Blutfresser“ dasselbe.

SPIELMATERIAL

NORMALGROBE KARTEN



13 Blutgabe-Karten



18 Infektionskarten



20 Blutfresser-Angriffskarten



12 Blutfresser-Erkundungskarten



20 Blutfresser-Ereigniskarten



13 Schattenkarten

KLEINE KARTEN



12 Blutfresser-König-Gesundheitskarten

WEITERES



1 Blutfresser-Übersicht

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.

XENO-VORBEREITUNG

1. Nehmt die **Blutfresser-Erkundungskarten**, mischt sie und legt sie als verdeckten Erkundungsstapel bereit. Lasst Platz für einen Ablagestapel.
2. Nehmt die **Blutfresser-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 Blutgeister,
 - 3 zufällige Ghule,
 - und 1 zufälliger Ghul pro Charakter, der mitspielt.
 Legt den Beutel neben den übrigen Blutfresser-Plättchen bereit.
4. Stellt alle **Blutfresser-Figuren** bereit.
5. Nehmt die **Blutfresser-Angriffskarten**, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Lasst Platz für einen Ablagestapel. Macht dasselbe mit den **Blutfresser-Ereigniskarten**.
6. Mischt die **Blutfresser-König-Gesundheitskarten** und legt sie verdeckt (mit der Zahlen-Seite nach unten) auf das Feld für die Königin-Gesundheitskarten auf dem Rahmenteil von Sektor C. Setzt einen Universalmarker auf Feld 0 der Trefferleiste.
7. Nehmt die **Blutfresser-Übersicht** und legt sie mit der Seite „Der König lebt“ nach oben neben den Xeno-Beutel.

WEITERE VORBEREITUNG

1. Nehmt die **Schattenkarten**, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel neben den Erkundungsstapel. Lasst Platz für einen Ablagestapel.
2. Nehmt die **Infektionskarten**, mischt sie und legt sie anstelle der Kontaminationskarten als verdeckten Stapel rechts neben die Anlage. Die Infektionskarten ersetzen in dieser Erweiterung die Kontaminationskarten.
3. Nehmt die **Blutgabe-Karten**, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel neben den Verletzungsstapel.

PLÄTTCHEN



33 Blutfresser-Plättchen

FIGUREN



1 König



8 Blutgeister
in 4 Posen



36 Ghule
in 6 Posen

SPIELREGELN

BEWEGUNG

Die wichtigste Änderung in dieser Erweiterung ist die Bewegung. Der Bewegungsablauf für Charaktere hat sich leicht verändert – vor allem erfolgt nach der Bewegung KEIN Geräuschwurf mehr.

Zudem werden die bisherigen Geräuschmarker zu Schattenmarkern umfunktioniert, für die neue Regeln gelten.

SCHATTENMARKER



Geräuschmarker heißen in der Blutfresser-Erweiterung nun Schattenmarker, es sind aber dieselben gelben Marker. Schattenmarker stellen Blutfresser dar, die im Dunkeln lauern und Hinterhalte vorbereiten.

SCHATTENMARKER SIND

Jegliche Effekte (von Gegenständen, Räumen etc.), die sich auf bezeichnen, können auf Schattenmarker angewendet werden.

Schattenmarker werden anders abgehandelt und unterliegen einigen wichtigen Änderungen:

1. In jedem Korridor können sich maximal 3 Schattenmarker befinden. Ein Korridor mit Schattenmarker(n) gilt als leer.

SCHATTENMARKER-LIMIT

Wann immer ein vierter (oder weiterer) Schattenmarker in einem Korridor platziert werden müsste, werden stattdessen alle Schattenmarker in diesem Korridor durch 1 Blutgeist ersetzt.

2. Schattenmarker und Xenos können sich gleichzeitig im selben Korridor befinden. Alle Schattenmarker in einem Korridor belegen zusammen nur 1 Platz, sodass 5 Plätze für Xenos bleiben. Erinnerung: Jeder Korridor hat 6 Plätze.

Beispiel: In einem Korridor befinden sich der König (4 Plätze), zwei Schattenmarker (1 Platz) und ein Ghul (1 Platz). Damit gibt es in diesem Korridor keinen Platz für weitere Xenos.

Ein Charakter kann auf drei Arten mit Schattenmarkern interagieren:

- **Durch sie hindurch bewegen** und sie dadurch abhandeln – siehe Bewegungsablauf rechts.
- **Vorsichtig durch sie hindurch bewegen**, wodurch er sie nicht abhandelt. Die Schattenmarker verbleiben ohne unmittelbaren Effekt in dem Korridor.
- **Eine Salve auf sie abfeuern (und/oder ihnen auf andere Weise Treffer zufügen)** und sie dadurch wirkungslos vom Spielplan entfernen, was jedoch wertvolle Munition verbraucht. Jeder Treffer, der in einem Korridor zugefügt wird, kann einem einzelnen Schattenmarker zugewiesen werden, wodurch dieser entfernt wird.

BEWEGUNGSABLAUF

Der Bewegungsablauf hat sich leicht verändert, um Schattenmarker entsprechend zu berücksichtigen. Der graue Text entspricht den unveränderten Grundspiel-Regeln.

VERÄNDERTER BEWEGUNGSABLAUF

1. **Richtung wählen:** Wähle einen angrenzenden Korridor, durch den sich dein Charakter bewegen soll.
2. **Gelegenheitsangriffe ausführen:** Falls ein oder mehrere Xenos im selben Raum wie dein Charakter und/oder in dem Korridor sind, durch den du dich bewegen möchtest, führe für jeden dieser Xenos einen Xeno-Angriff aus – angefangen mit dem größten Xeno (und insgesamt höchstens 3 Angriffe).
3. **Ergebnis der Bewegung prüfen:**
 - a. Bewegst du dich in einen bereits entdeckten Raum:
 - Stelle deinen Charakter dorthin.
 - Bewegst du dich vorsichtig, platziere 1 7-Raum dort.
 - Mache KEINEN Geräuschwurf. Platziere stattdessen 1 Schattenmarker in jedem Korridor (auch verstärkten), der an deinen neuen Raum angrenzt, mit Ausnahme des Korridors, durch den du dich gerade bewegt hast.
 - b. Bewegst du dich durch einen nicht erkundeten Korridor in einen noch nicht entdeckten Raum, führe eine Erkundung aus.
4. **Falls du dich durch 1 oder mehr Schattenmarker bewegt hast:** Ziehe 1 zufällige Schattenkarte und handle sie entsprechend der Anzahl Schattenmarker ab, durch die du dich bewegt hast, wobei du die betroffenen Marker dadurch ablegst. Lege danach auch die Schattenkarte ab (außer sie besagt etwas anderes). Ignoriere diesen Schritt, falls du dich vorsichtig bewegt hast.

EINE ERKUNDUNG AUSFÜHREN

Erkundungskarten werden größtenteils wie gewohnt abgehandelt, platzieren in Korridoren jedoch Schattenmarker statt Geräuschmarker. Immer wenn eine Erkundungskarte eine Anzahl Marker in einem Korridor angibt, platziere entsprechend viele Schattenmarker dort – **jedoch niemals in dem Korridor, durch den du dich gerade bewegt hast.**

SCHATTENKARTEN

Schattenmarker werden durch Schattenkarten abgehandelt. Jede Karte zeigt 3 unterschiedliche Effekte, je nach Anzahl der Schattenmarker. Immer wenn eine Schattenkarte abgehandelt wird, überprüft der Charakter, durch wie viele Schattenmarker er sich bewegt hat, und führt den entsprechenden Effekt der Karte aus.



Manche Karten haben unten einen zusätzlichen Effekt, der immer ausgeführt wird, unabhängig von der Anzahl der Schattenmarker.

Legt abgehandelte Schattenkarten auf einen eigenen Ablagestapel, außer eine Karte soll ausdrücklich aus dem Spiel entfernt werden.

SCHATTENSTAPEL LEER?

Ist der Schattenstapel leer, wenn du eine Karte ziehen musst, mische den Ablagestapel, lege ihn als neuen Schattenstapel bereit und ziehe die benötigte Karte.

GERÄUSCHWÜRFE

Bei Geräuschwürfen (z. B. durch die Kryokammer oder das Steigen in den Lander und das Rettungsschuttle) gilt: Würfelst du die Zahl ...

- eines leeren Korridors, platzierst du 1 Schattenmarker dort.
- eines Korridors, in dem bereits Schattenmarker liegen, entferne 1 Schattenmarker von dort (die übrigen bleiben liegen), ziehe 1 Plättchen aus dem Beutel und handle es in dem Korridor ab.

XENO-ARTEN



Die Blutfresser haben dieselbe Hierarchie wie die normalen Xenos, verfügen jedoch über keine Larven.

Ghule entsprechen den Jägern, Blutgeister den Bestien und der König ist das Äquivalent zur Königin. Für jede Blutfresser-Art gelten dieselben Regeln wie für die Xeno-Art derselben Stufe.

Diese Blutfresser-Arten haben zwar keine Sonderregeln, verfügen aber über neue Angriffsmuster und Ereignisse.

INFEKTIONEN



Infektionskarten sind eine mögliche Folge, wenn ein Charakter von Blutfressern angegriffen wird – selten durch Ghul-Angriffe, häufig jedoch durch Kontakt mit Blutgeistern oder dem König.

Infektionskarten gelten für alle relevanten Regeln als infizierte Kontaminationskarten. Alle Effekte, die Kontaminationskarten von der Hand oder aus dem Stapel entfernen oder ablegen, beziehen sich stattdessen auf Infektionskarten. Der Schlüpfvorgang am Spielende verwendet Infektionskarten anstelle von Kontaminationskarten.

Charaktere können ...

- **Infektionen für ihren unteren Effekt ausspielen**, um sie aus ihrem Aktionsstapel zu entfernen – dies zählt als Aktion.
- **beim Passen alle ihre Infektionen ablegen** – dabei verlieren sie 1 (unabhängig von der Anzahl abgelegter Infektionen).

Infektionen dürfen NICHT auf andere Weise freiwillig von der Hand abgelegt werden, auch nicht, um für andere Aktionen zu bezahlen.

INFEKTIONEN ERHALTEN

Infektionskarten werden bei Erhalt in den Aktionsstapel gemischt. Der Ablagestapel wird dabei NICHT mit eingemischt.

AUSRUHEN

„Ausruhen“-Aktionskarten können ausgespielt werden, um beliebig viele Infektionskarten ohne zusätzliche Kosten von der Hand abzulegen.

BLUTGABEN



Infektionen sind nicht das Einzige, was die Charaktere durch die Begegnung mit Blutfressern erhalten können. Blutfresser können Charakteren eine Blutgabe gewähren, die besondere Fähigkeiten verleiht. Die Fähigkeit einer Blutgabe-Karte kann ein Charakter ein Mal pro Runde einsetzen. Dies zählt immer als Aktion mit den auf der Karte angegebenen Kosten.

BLUTGABEN ERHALTEN

Immer wenn ein Charakter eine Blutgabe-Karte erhält, legt er sie aufgedeckt neben seine Charaktertafel – dies ist seine **aktive** Blutgabe. Hat der Charakter bereits 1 oder mehr Blutgaben, muss er wählen, ob er die aktuell aktive oder die neue Blutgabe als aktive Blutgabe behalten möchte. Die nicht gewählte Blutgabe legt er unter die aktive, sodass nur die aktive Blutgabe aufgedeckt und sichtbar ist.

Inaktive Blutgabe-Karten können nicht mehr für ihre Fähigkeit genutzt werden, sie können jedoch als Folge von Blutfresser-Angriffen abgelegt werden. Wenn ein Charakter angewiesen wird, eine Blutgabe-Karte abzulegen, legt er immer seine **unterste** Blutgabe-Karte ab (was auch die aktive sein kann, falls er nur 1 Blutgabe hat).

SPIELLENDE

Mit der Blutfresser-Erweiterung ist der Ablauf am Spielende leicht verändert.

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

1. **Alle Charaktere, die mindestens 1 Infektionskarte besitzen** (Handkarten, Aktionsstapel und Ablagestapel), führen den Schlüpfvorgang aus, wobei Infektionskarten als Kontaminationskarten gelten. Jeder Charakter, der bei diesem Vorgang eine Infektionskarte zieht, stirbt.
2. **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).

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