XYRIANER
ERWEITERUNG
ANLEITUNG

NEMESIS
RETALIATION

AWAKEN REALMS
CHANGE THE GAME

EINFÜHRUNG

GEHEIMBERICHT FT-63

An: Admiral McKenzie, Angriffstransporter „Morrigan", Galaktische Einsatzflotte

Abraham! Der Bericht, den ich dir hier sende, übersteigt deine Sicherheitsfreigabe. Und doch gehe ich das Risiko ein, weil er für deine Mission von entscheidender Bedeutung sein könnte.

Vor vier Monaten stießen unsere Aufklärer auf eine hochentwickelte außerirdische Spezies. Keine Weltraumpiraten oder -parasiten, sondern fortschrittliche Lebensformen mit Kultur und Technologie. Damit enden jedoch die guten Nachrichten.

Trotz ihrer im Vergleich zu uns vielfach größeren Hirnkapazität haben sich die Xyrianer in eine völlig andere Richtung entwickelt. Vermutlich stammen sie aus einem stark umkämpften Unterwasser-Biom. Sie sind perfekte Jäger, spezialisiert darauf, Beute zu fangen und zugleich gefährlichere Räuber zu meiden. Obwohl sie über zehnmal mehr Strukturen als wir verfügen, die unseren Spiegelneuronen ähneln, nutzen sie diese nicht für empathische und soziale Fähigkeiten wie wir, sondern ausschließlich, um die Absichten ihrer Feinde zu erspüren. Alle kognitiven Verzerrungen, die für uns unsichtbar sind, erkennen sie sofort … wie in einem Handbuch für Homo sapiens. Bei Kontakt zeigen sie entweder aggressive Feindseligkeit oder scheinen in Übereinstimmung mit unseren Zielen zu handeln – doch das dürfen wir niemals als Wohlwollen deuten. Als wäre das nicht genug, erkennen sie sofort Schwachstellen in der menschlichen Sicht und die Neigung unseres Gehirns, Muster zu ignorieren oder zu ergänzen, was sie fast gänzlich unsichtbar macht.

In ihren Extremitäten befinden sich zusätzliche Hirnzellen, die sie für koordinierte Manöver und sofortige Veränderungen ihrer Hautmuster nutzen. Albtraumhaft ist auch ihre Art der Verdauung: Mit ihrem Magen, der dem eines Seesterns ähnelt, pumpen sie ihre Beute mit Verdauungssäften voll.

Auch ihre Technologie ist anders. Sie ist das Ergebnis sorgfältiger Weiterentwicklung und Nachahmung anderer, teils hochentwickelter Spezies – ähnlich wie Oktopusse ausrangierte Werkzeuge menschlicher Taucher nutzen.

Lies diesen Bericht sorgfältig. Bis wir weitere Daten haben, bleiben die Xyrianer eine Unbekannte. Ich habe das Gefühl, sie werden ebenso ein Problem werden wie alles, dem wir uns bereits stellen müssen.

Die Xyrianer sind eine hochentwickelte außerirdische Spezies, deren Ziele unbekannt sind. Sie wirken hochintelligent, doch gleichzeitig primitiv – und vor allem sind sie extrem aggressiv gegenüber Menschen und Xenos.

Die *Xyrianer*-Erweiterung kann mit dem Grundspiel und anderen Erweiterungen von *Nemesis: Retaliation* kombiniert werden (sofern die jeweilige Anleitung nichts anderes besagt). Sie bringt eine dritte Fraktion ins Spiel, die äußerst unberechenbar ist. Manchmal taucht nur ein einzelner Xyrianer für eine Runde auf, manchmal ein ganzer Trupp, der unermüdlich auf der Jagd ist. Macht euch auf alles gefasst.

VORBEREITUNG

Führt die folgenden Schritte nach der Allgemeinen Vorbereitung des Grundspiels (und eventuellen Erweiterungen), aber vor der Persönlichen Vorbereitung aus:

1. Mischt alle 3 **Xyrianer-Erkundungskarten** in den Erkundungsstapel und 1 zufällige **Xyrianer-Ereigniskarte** in den Ereignisstapel. Achtet darauf, dass keine Xyrianer-Karte oben auf diesen Stapeln liegt, und räumt die übrigen Xyrianer-Ereigniskarten zurück in die Schachtel.

KARTEN-RÜCKSEITEN

Die Rückseiten der Xyrianer-Karten unterscheiden sich von denen der normalen Karten. Das ist Absicht, damit erkennbar ist, wenn eine solche Karte die oberste eines Stapels ist. Solange sie jedoch nicht ganz oben auf einem Stapel liegt, sollte ihre Position innerhalb des Stapels nicht ersichtlich sein.

2. Legt die **Xyrianer-Phasenkarte** aufgedeckt neben den Ereignisstapel. Diese Phase wird direkt zu Beginn jeder Ereignisphase ausgeführt.
3. Legt die **Xyrianer-Übersichtskarte** für alle gut sichtbar bereit.
4. Mischt:
   a. die **Xyrianer-Aktivierungskarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben die Xeno-Angriffskarten.
   b. die **Xyrianer-Gegenstandskarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben die anderen Gegenstandskarten.
   c. die **Xyrianer-Zustandskarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben die Verletzungskarten.
5. Legt die **Loyalitätskarte** mit der hellen „Loyalität verfügbar"-Seite nach oben bereit. Ihr dürft beide Seiten der Karte jederzeit lesen.
6. Legt die 3 **Spur-Plättchen** und 3 **Verwundet-Plättchen** neben der Anlage bereit. Stellt auch die 3 **Xyrianer-Figuren** dort bereit.
7. Nehmt das **Xyrianer-Plättchen** und legt es neben den Xeno-Beutel.

ACHTUNG: XYRIANER SIND UNBERECHENBAR

Wenn ihr mit den Xyrianern spielt, solltet ihr aufgrund ihrer hohen Unberechenbarkeit darauf vorbereitet sein, dass sie erheblichen Einfluss auf eure Pläne nehmen können. Es ist möglich, dass die Xyrianer einem Charakter helfen, während sie gleichzeitig die Pläne anderer durchkreuzen.

SPIELREGELN

ÜBERBLICK

Die Xyrianer sind zu Beginn des Spiels verborgen und lauern außerhalb eurer Sensoren.

Nach und nach nehmt ihr sie in den Räumen in Form von Spur-Plättchen wahr. Doch es sind nur Spuren und Hinweise auf ihre Existenz – nichts, womit ihr direkt interagieren könnt, sondern mehr eine lauernde Gefahr.

Sobald ein Spur-Plättchen platziert wird, kommt das Xyrianer-Plättchen in den Xeno-Beutel. Das Ziehen dieses Xyrianer-Plättchens ist das Signal für die Xyrianer, in Erscheinung zu treten und zu beginnen, in die Geschichte einzugreifen. Ab diesem Zeitpunkt nehmen die Xyrianer aktiv am Spiel teil. Dafür werden Aktivierungskarten gezogen, die die Xyrianer bewegen und Einfluss auf Charaktere, Xenos oder sogar die Anlage selbst nehmen können.

Die Charaktere stehen vor der Entscheidung, die Xyrianer zu bekämpfen, um Xyrianer-Gegenstandskarten zu erhalten, oder mithilfe der Loyalitätskarte ein temporäres Bündnis mit ihnen einzugehen. Der Ausgang ist in jedem Fall ungewiss.

RUNDENABLAUF

Im Spiel mit den Xyrianern kommt ein zusätzlicher Schritt in der Ereignisphase hinzu.

Dieser Schritt findet nur dann statt, falls sich mindestens 1 Xyrianer-Figur auf dem Spielplan befindet. Ist kein Xyrianer auf dem Spielplan, wird er übersprungen.

EREIGNISPHASE

1. **Xyrianer-Phase:** Handelt die Xyrianer-Phasenkarte ab.

Hinweis: Ihr könnt die Xyrianer-Phasenkarte als Erinnerung auf den Ereignisstapel legen. So ist immer klar, dass sie noch vor der Ereigniskarte ausgeführt wird.

2. **Ereigniskarte ziehen:** Handelt die oberste Ereigniskarte ab.
3. **Beutel-Mutation abhandeln:** Die Kolonie entwickelt sich.

Führt die Xyrianer-Phase aus, bevor ihr eine Ereigniskarte zieht.

XYRIANER-PHASE

Nur falls mindestens 1 Xyrianer auf dem Spielplan ist:

Handelt eine Xyrianer-Aktivierung ab.

Legt das Xyrianer-Plättchen in den Beutel.

Falls sich mehr als 1 Xyrianer im selben Raum befindet, ersetzt den mit den wenigsten Treffern durch ein .

GRUNDREGELN DER XYRIANER

- **Xyrianer werden nur in Räumen platziert:** Xyrianer beginnen in Räumen, wenn sie erstmalig platziert werden, und sie bewegen sich von Raum zu Raum. Sie werden niemals in Korridoren platziert, weder durch Bewegung noch durch irgendeinen anderen Effekt (wie etwa Vertreiben).
- **Xenos ignorieren Xyrianer in jeder Hinsicht,** außer ein Effekt besagt ausdrücklich etwas anderes.
- **Xyrianer greifen niemals andere Xyrianer an.**
- **Charaktere behandeln Xyrianer wie Xenos** (z. B. bei Schüssen und beim Vertreiben), aber Charaktere, die in einem Raum mit Xyrianern (aber ohne Xenos) sind, gelten NICHT als im Kampf. Effekte von Charakteren, die alle Xenos in einem Raum zum Ziel haben, betreffen auch Xyrianer dort.
- **Gesichert-Marker ( ) können nicht in Räumen mit Xyrianern platziert werden.** Xyrianer ignorieren vorhandene Gesichert-Marker.
- **Für Spieleffekte gelten Xyrianer NICHT als Xenos.** Zum Beispiel erleiden Xyrianer keinen Schaden im „Xenos erleiden Feuerschaden"-Schritt und bewegen sich auch nicht in Folge von Ereigniskarten.

XYRIANER-LIMIT

Es gibt ein festes Limit von höchstens 3 Xyrianern pro Partie.
Stirbt ein Xyrianer, wird seine Figur aus dem Spiel entfernt und kann nicht erneut ins Spiel kommen. Alle weiteren Effekte, durch die ein vierter Xyrianer platziert werden würde, werden ignoriert.

ERKUNDUNGSKARTEN UND SPUR-PLÄTTCHEN

ERKUNDUNGSKARTEN

Bei der Vorbereitung werden 3 Xyrianer-Erkundungskarten in den Erkundungsstapel gemischt. Wird eine solche gezogen, platziert ihr Spur-Plättchen in den angegebenen Räumen und legt das Xyrianer-Plättchen in den Xeno-Beutel.

Hinweis: Bis die erste Xyrianer-Erkundungskarte oder -Ereigniskarte gezogen wird, haben die Xyrianer keinerlei Einfluss auf das Spiel.

Nachdem eine Xyrianer-Erkundungskarte abgehandelt wurde, wird sie aus dem Spiel entfernt und kann unter keinen Umständen zurück ins Spiel kommen.

SPUR-PLÄTTCHEN ( )

Spur-Plättchen werden durch Erkundungskarten und bestimmte Xyrianer-Ereignisse in Räumen platziert – *und zeigen, wo die Xyrianer im Verborgenen lauern.*

Charaktere können in keiner Weise mit ihnen interagieren. Sie markieren lediglich, wo Xyrianer platziert werden, wenn das Xyrianer-Plättchen aus dem Beutel gezogen wird.

DAS XYRIANER-PLÄTTCHEN

Das Xyrianer-Plättchen ist der Hauptmechanismus, wie Xyrianer auf dem Spielplan erscheinen. Es kann durch Erkundungskarten und in der Xyrianer-Phase in den Beutel kommen.

Führt die folgenden Schritte aus, wenn das Xyrianer-Plättchen gezogen wird:

1. Falls sich mindestens 1 Xyrianer auf dem Spielplan befindet, zieht 1 Xyrianer-Aktivierungskarte und handelt sie ab.
2. Ersetzt jedes Spur-Plättchen durch eine Xyrianer-Figur.
3. Legt das Xyrianer-Plättchen ab.

XYRIANER-AKTIVIERUNG UND -BEWEGUNG

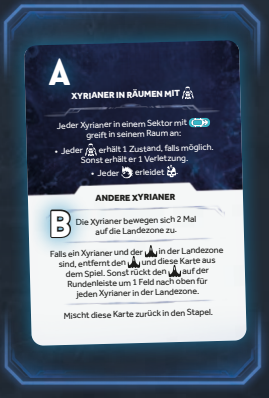
Xyrianer agieren und bewegen sich durch Xyrianer-Aktivierungskarten. Diese Karten werden in zwei Situationen gezogen und abgehandelt:

- Während der Xyrianer-Phase, falls mindestens 1 Xyrianer bereits auf dem Spielplan ist.
- Immer wenn das Xyrianer-Plättchen aus dem Beutel gezogen wird und mindestens 1 Xyrianer bereits auf dem Spielplan ist.

Außerhalb dieser Situationen agieren die Xyrianer auf keine Weise.
Beispielsweise greifen sie keine Xenos und/oder Charaktere an, wenn diese ihren Raum betreten oder verlassen.

AKTIVIERUNGSKARTEN ABHANDELN

Aktivierungskarten sind der Hauptmechanismus, wie Xyrianer mit Charakteren, Xenos und der Anlage interagieren. Diese Karten bringen viele unerwartete Effekte ins Spiel, und das Risiko ist hoch, dass sie den Charakteren und/oder Xenos in irgendeiner Form schaden.



Immer wenn eine Aktivierungskarte abgehandelt wird, befolgen alle Xyrianer, die kein Verwundet-Plättchen haben, die Effekte der Karte:

A. Xyrianer in Räumen mit mindestens 1 Charakter befolgen den oberen Teil der Karte.

B. Alle anderen Xyrianer befolgen den unteren Teil der Karte.

Xyrianer, die ein Verwundet-Plättchen haben, legen stattdessen das Plättchen ab.

Legt die Karte unter den Aktivierungsstapel, nachdem ihr sie abgehandelt habt (sofern sie nichts anderes besagt).

BEWEGUNG UND VERTREIBEN

Xyrianer bewegen sich immer von einem Raum in einen anderen, benachbarten Raum. Dies gilt auch, wenn sie vertrieben werden.

Xyrianer können sich völlig ungehindert durch Türen (auch geschlossene) und Xenos bewegen, ohne dass sie dadurch von zusätzlichen Effekten betroffen werden.

XYRIANER BEKÄMPFEN XENOS

Xyrianer interagieren mit Xenos nicht nur durch Aktivierungskarten, sondern auch bei jeder ihrer Bewegungen.

Immer wenn sich ein Xyrianer durch einen Korridor bewegt, in dem sich Xenos befinden, fügt er dem größten dieser Xenos zu.

XYRIANER-ANGRIFFE AUF DIE KÖNIGIN

Xyrianer können der Königin in verschiedenen Situationen Treffer oder zufügen. Dies kann sogar dazu führen, dass eine Königin-Gesundheitskarte gezogen wird. In diesem Fall wird nur der obere Teil der Karte abgehandelt (= weitere Karten ablegen), NICHT jedoch der untere Teil.

ANGRIFFE AUF XYRIANER

Charaktere können auf verschiedene Weise gegen Xyrianer kämpfen, wobei es nicht einfach ist, sie zu töten.

Da Charaktere Xyrianer wie Xenos behandeln, können sie Schüsse auf sie abfeuern und andere Effekte nutzen, die Treffer verursachen bzw. Xenos zum Ziel haben.

Auf Xyrianer abgefeuerte Schüsse werden grundsätzlich genauso abgehandelt wie auf Xeno-Jäger, wobei die folgenden Änderungen gelten.

Hinweis: Der -Effekt (egal, ob gewürfelt oder auf andere Weise erzeugt) löst zwar den Tod eines Xyrianers aus, der allerdings anders abgehandelt wird als der Tod eines normalen Xenos – siehe nächste Seite.

KAMPFESLÄRM

Xyrianer kämpfen nicht fair, sondern rufen Verstärkung herbei, wenn Gefahr droht.

Nach jeder Aktion, bei der ein Charakter einem Xyrianer mindestens 1 Treffer oder zugefügt hat, muss der Charakter einen Geräuschwurf machen – unabhängig davon, ob der Xyrianer die Aktion überlebt oder nicht.

XYRIANER IN DER LANDEZONE

Xyrianer, die in der Landezone erscheinen, zwingen Charaktere nicht dazu, den Lander zu verlassen.

TOD EINER XYRIANERS

Wenn ein Xyrianer zum ersten Mal sterben würde, entkommt er stattdessen knapp dem Tod – entfernt alle Treffer von diesem Xyrianer und legt ein Verwundet-Plättchen (mit der „Verwundeter Xyrianer"-Seite nach oben) unter seine Figur.

Wenn ein Xyrianer mit einem Verwundet-Plättchen stirbt, wird seine Figur aus dem Spiel entfernt – sie kann unter keinen Umständen zurückkommen.

Dreht das Verwundet-Plättchen anschließend auf die andere Seite um. Es stellt nun einen Xyrianer-Gegenstand dar, den Charaktere aufheben können.

Hinweis: Da sich Xyrianer niemals in Korridoren befinden, ist es unmöglich, Salven auf sie abzufeuern.

WEITERE REGELN

XYRIANER-GEGENSTÄNDE

Xyrianer-Gegenstände sind äußerst fortschrittlich. Charaktere können sie aufheben und nutzen. Allerdings sind sie besonders sperrig und werden daher wie eine Rüstung getragen.

Wenn sich ein Charakter im selben Raum wie ein Xyrianer-Gegenstandsplättchen befindet und er nicht im Kampf ist, kann er als Aktion diesen Gegenstand aufheben, indem er dafür **2 Aktionskarten ablegt**. Dann wird das Plättchen aus dem Spiel entfernt und:

1. Der Charakter erhält 1 zufällige Xyrianer-Gegenstandskarte.
2. Trägt er bereits eine Rüstung, muss er entscheiden, welche von beiden er behält.
3. Falls der Charakter den neuen Xyrianer-Gegenstand behält, legt er 1 Verletzung ab und heilt 3 Gesundheit (gemäß der Erinnerung auf der Karte).

Sobald ein Xyrianer-Gegenstand aufgehoben wurde, wird er wie eine normale Rüstung behandelt.



ZUSTANDSKARTEN

Xyrianer kämpfen in vielerlei Hinsicht unfair und können Zustände auf Charaktere anwenden. Zustandskarten sind KEINE Verletzungen.

Immer wenn ein Charakter einen Zustand erhält, zieht er 1 zufällige Zustandskarte und legt sie aufgedeckt neben seine Charaktertafel. Ihr Effekt wirkt fortan auf diesen Charakter.

Zustandskarten können abgelegt werden, indem die Anweisungen auf der jeweiligen Karte befolgt werden – danach wird die Karte zurück in den Zustandsstapel gemischt.

Ein Charakter kann immer nur 1 Zustand gleichzeitig haben.

Immer wenn ein Charakter eine Zustandskarte erhalten würde, aber bereits eine besitzt oder keine mehr verfügbar ist, erhält er stattdessen 1 Verletzung, außer der konkrete Effekt besagt ausdrücklich etwas anderes.

LOYALITÄT MIT DEN XYRIANERN

Die Xyrianer sind ein gefährlicher Gegner, doch Kämpfen ist nicht die einzige Option.

Die **Loyalitätskarte** ist eine besondere Karte, die von genau 1 Charaktere erhalten werden kann. Sie ermöglicht diesem Charakter, bestimmten Xyrianer-Angriffen zu entgehen und sogar die Xyrianer zu aktivieren.

Im Spielverlauf kann 1 Charakter beschließen, **den Xyrianern seine Loyalität zu bekunden**.

Wenn sich ein Charakter in dem Raum mit dem Loyalitätsplättchen befindet, kann er als Aktion seine Loyalität bekunden, indem er das Loyalitätsplättchen und **1 Aktionskarte ablegt**. Daraufhin erhält er die Loyalitätskarte und legt sie mit der Seite **Loyalität erlangt** nach oben neben seine Charaktertafel. Ihre Effekte sind fortan für ihn aktiv.

In jeder Partie ist nur 1 Loyalitätskarte verfügbar. Sobald ein Charakter sie erhalten hat, ist sie in dieser Partie für keinen anderen Charakter mehr verfügbar. Stirbt dieser Charakter, wird die Karte aus dem Spiel entfernt.

XYRIANER VERLASSEN DEN SPIELPLAN

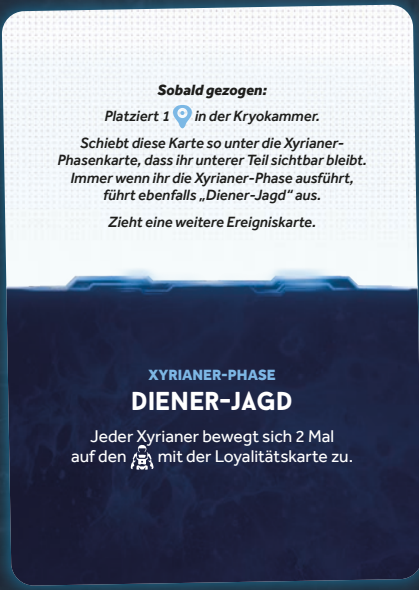
Xyrianer verlassen den Spielplan nicht nur, wenn sie sterben, sondern zum Beispiel auch, wenn sie in der Xyrianer-Phase durch ein Spur-Plättchen ersetzt werden.

In diesem Fall wird die betroffene Figur zurück in den Vorrat gestellt (und kann später erneut ins Spiel kommen). Alle ihr zugefügten Treffer und ein eventuell vorhandenes Verwundet-Plättchen werden ebenfalls abgelegt.

XYRIANER-EREIGNISKARTEN

In jeder Partie wird 1 der 3 Xyrianer-Ereigniskarten in den Ereignisstapel gemischt.

Wenn eine Xyrianer-Ereigniskarte gezogen wird, verändert sie eine andere, bereits im Spiel befindliche Karte (z. B. die Xyrianer-Phasenkarte), was erheblichen Einfluss auf das Spiel hat. Zieht danach eine weitere Ereigniskarte (es gibt niemals eine Runde, in der keine normale Ereigniskarte gezogen wird).



KLARSTELLUNGEN IN KOMBINATION MIT DER ERWEITERUNG NEOBRUT-KULT

1. Xyrianer können Kultisten töten. Dies hat keinen Geräuschwurf zur Folge. Es wird die aktive Fähigkeit mit der höchsten Zahl deaktiviert.
2. Wenn ein Xyrianer einen Panzerwächter in einem Raum tötet, während die Panzerwächter-Fähigkeit noch aktiv ist, wird der Panzerwächter in den angrenzenden Korridor mit der niedrigsten Nummer vertrieben.

SPIELMATERIAL

- 3 Xyrianer-Figuren
- 3 Spur-Plättchen
- 1 Xyrianer-Plättchen
- 1 Loyalitätsplättchen
- 1 Loyalitätskarte
- 3 Plättchen „Verwundet/Gegenstand“
- 10 Xyrianer-Aktivierungskarten
- 3 Xyrianer-Ereigniskarten
- 3 Xyrianer-Erkundungskarten
- 1 Xyrianer-Übersichtskarte
- 1 Xyrianer-Phasenkarte
- 3 Xyrianer-Zustandskarten
- 3 Xyrianer-Gegenstandskarten



Spur-Plättchen



Xyrianer-Plättchen

MITWIRKENDE

Autor von Nemesis Retaliation: Adam Kwapiński
Autoren der Xyrianer-Erweiterung: Michał Oracz, Michał Lach
Tests und Entwicklung: Michał Lach, Michał Oracz
Leitung interner Testspiele: Paulina Włodarczyk
Zusätzliche Tests: Krzysztof Belczyk, Paweł Samborski, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, 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 Półtoranos
Illustration: Piotr Foksowicz, Agnieszka Szade, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Orleański, Ewa Labak, Magdalena Cieplak, Angelika Kajmowicz, Maciej Łaszkiewicz, 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-Pałys
Deutsche Übersetzung: Sebastian Wenzlaff, Lisa Prohaska