

WARHAMMER[®]
40,000

RÆLIC[™]

NEMESIS
ERWEITERUNG
Spielregeln

Komponenten



2 Charakterfiguren



4 Nemesisfiguren



2 Charakterbasen



7 Reliquienkarten



9 Gefahrenkarten



24 Ausrüstungskarten



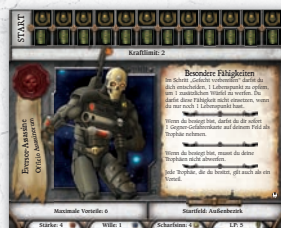
50 Imperiumskarten



60 Nemesis Karten



4 Szenariobögen



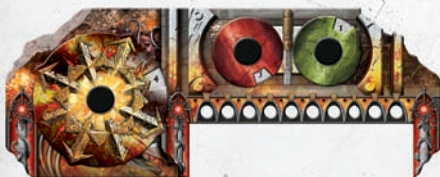
2 Charakterbögen



4 Nemesisbögen



2 Charakterleisten und
Plastikstöpsel



2 Nemesisleisten



6 austauschbare
Zähler



20 Charaktermarker



20 Nemesismarker

Nemesis-Symbol

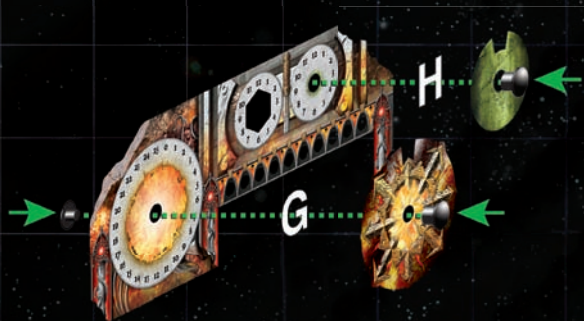
Sämtliche Karten und Bögen dieser Erweiterung sind mit dem Nemesis-Symbol gekennzeichnet, damit du sie von den Komponenten des Grundspiels und anderer Erweiterungen unterscheiden kannst.



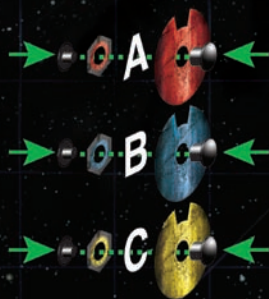
Zusammenbau der Zählscheiben

Bevor du **Relic: Nemesis** das erste Mal spielst, löse vorsichtig die Pappteile aus ihren Rahmen und befestige sämtliche Zählscheiben an den Charakter- oder Nemesisleisten. Achte darauf, dass die Buchstaben auf den Zählscheiben zu denen auf den Leisten passen und dass die Buchstaben einander zugewandt sind. Drücke eine Hälfte der Steckverbindung durch die Charakter- oder Nemesisleiste und die andere Hälfte durch die Zählscheibe. Presse beide Hälften zusammen, bis sie festsitzen.

Befestige die Zählscheiben an den richtigen Positionen, wie im Diagramm gezeigt und durch die Buchstaben vorgegeben. Entferne die Zählscheiben nicht mehr von den Charakter- und Nemesisleisten, nachdem du sie einmal angebracht hast.



Es gibt sechs austauschbare Zählscheiben (Buchstaben A bis F), die du nicht fest an den Charakter- oder Nemesisleisten anbringst, sondern stattdessen mit einem Sockel verbindest. Auch diese Zählscheiben bauen die Spieler zusammen, indem sie mit Hilfe der Steckverbindungen die Scheiben und die Sockel mit den gleichen Buchstaben verbinden und dabei darauf achten, dass die Buchstaben einander zugewandt sind.



Die Zählscheiben mit den Buchstaben A bis F sind austauschbar. Die Spieler verwenden sie gemäß der Beschreibungen zum Spiel- aufbau im Spielmodus "Feinde des Imperiums" auf Seite 6.

Die Sockel der austauschbaren Zählscheiben können sich im Laufe der Zeit abnutzen und sitzen dann nicht mehr so fest auf den Nemesisleisten. Aus diesem Grund liegen dem Spiel mehrere überzählige Sockel ohne Buchstaben bei, die bei Bedarf als Ersatz für die verschlissenen Teile dienen können.

Die Folgen des Warprisses

Der entlegene Antian-Sektor versinkt im Chaos. Ein großer Warpriss im Herzen des Sektors pulsiert wie eine offene Wunde und lockt mächtige neue Feinde an; grauenhafte Wesenheiten, die ihn nun umkreisen wie Jäger ihre verwundete Beute.

Der gnadenlose Plünderer Moarn Blutherz hinterlässt eine blutige Schneise zwischen den Sternen und sammelt Schädel für seinen grausamen Gott. Tyranidische Heimsuchungen scheinen aus dem Nichts aufzutauchen – handelt es sich bei ihnen um isolierte Sporen oder bilden sie die Speerspitze einer Invasion? Auch die Eldar zeigen plötzliche Aktivitäten, angetrieben von einem neuen Kriegsherrn; einem verlorenen Sohn, der zurückgekehrt ist, um einen Krieg gegen alles und jeden zu entfachen, der ihm im Wege steht. Und in den Schatten spinnst eine uralte Dämonin ihre verschlagenen Intrigen ...

In dem verzweifelten Versuch, die schwache Präsenz des Imperiums im Antian-Sektor zu verteidigen, haben hochrangige Agenten die Erlösung in geächteter Technologie gesucht und die Waffen des Feindes gegen ihre Erschaffer gerichtet. Trotz der unbestrittenen Macht dieser Artefakte hat die Vorgehensweise das Imperium gespalten. Seine sittenstrengen Vertreter verurteilen derartige Praktiken offen als Häresie und versuchen mit allen Mitteln, die Pläne der Ikonoklasten zu vereiteln.

Kann ein geteiltes Imperium in diesen schweren Zeiten gegen eine solche Vielzahl von Feinden bestehen – oder wird sich der Sektor vom Blut der Gläubigen rot färben, während die Errungenschaften der Menschheit in Flammen aufgehen?



Einleitung

Die Erweiterung **Relic: Nemesis** enthält zusätzliche Charakterleisten, Charakterbasen und Charaktermarker, damit bis zu sechs Spieler an **Relic** teilnehmen können. Sie enthält außerdem neue Gefahrenkarten, Ausrüstungskarten und Reliquienkarten sowie Charakter- und Szenariobögen, die das Spielerlebnis noch weiter vertiefen. Einige der neuen Ausrüstungskarten und Reliquien verwandeln Spieler in Renegaten und machen sie verwundbar für Probenduelle gegen andere Spieler.

Weiterhin führt diese Erweiterung den Spielmodus „Feinde des Imperiums“ ein, der es einem oder mehreren Spielern ermöglicht, die Rolle einer Nemesis anstatt der eines Charakters zu übernehmen. Als Nemesis arbeitet der Spieler gegen alle anderen Spieler und sammelt Infamie, um die Pläne des Imperiums zu vereiteln.

Diese Erweiterung verwenden

Um diese Erweiterung zu verwenden, mischst du sämtliche Ausrüstungs-, Reliquien- und Gefahrenkarten in die entsprechenden Kartenstapel des Grundspiels. Dann legen die Spieler alle Charakter- und Szenariobögen dieser Erweiterung mit denen des Grundspiels zusammen. Sie können während des Aufbaus genau wie jeder andere Charakter und jedes andere Szenario ausgewählt werden. Alle anderen Komponenten, darunter die Nemesisleisten, Nemesismarker, Nemesisbögen, Nemisiskarten und Imperiumskarten kommen nur dann zum Einsatz, wenn die Spieler sich dazu entschließen, den ab Seite 5 beschriebenen Spielmodus „Feinde des Imperiums“ zu verwenden.

Um ein Spiel für **Relic: Nemesis** vorzubereiten, folgen die Spieler den Anweisungen zum Aufbau auf Seite 4 im Regelbuch des **Relic**-Grundspiels.

Spiele mit fünf oder sechs Teilnehmern

Relic: Nemesis enthält zusätzliche Charakterbasen, Stufen-Stöpsel, Charakterleisten und Charaktermarker in zwei neuen Farben (rot und schwarz). Dank dieser zusätzlichen Komponenten können nun auch fünf oder sechs Spieler an einer Partie **Relic** teilnehmen.

Charakterregeln

Dieses Kapitel beschreibt neue Regeln für Charaktere.

Abtrünnige Charaktere

In einem Spiel mit der Erweiterung **Relic: Nemesis** ist jeder Charakter entweder ein **ABTRÜNNIGER** oder ein **GETREUER**. Jeder Charakter beginnt das Spiel als Getreuer, kann aber zu einem Abtrünnigen werden, indem er einen Vorteil der Art „Abtrünniger“ erringt. Die Spieler können Abtrünnigen-Karten an ihrer gelb-grünen Färbung erkennen.

Während seines Zuges darf sich der aktive Spieler dazu entscheiden, ein Probenduell gegen einen beliebigen Abtrünnigen auf seinem Feld auszutragen (siehe den folgenden Abschnitt „Probenduelle“).

Probenduelle

Wenn der aktive Spieler seine Bewegungsphase auf demselben Feld wie ein oder mehrere Abtrünnige beendet, darf er ein Probenduell gegen einen Abtrünnigen seiner Wahl einleiten, anstatt wie gewöhnlich mit seiner Erkundungsphase fortzufahren. Anstatt seine normale Gefechtsphase abzuwickeln, führt der aktive Spieler ein Probenduell durch. Nach der Abwicklung des Probenduels fährt der aktive Spieler mit seiner Erfahrungsphase fort. Während der Probenduelle gilt der aktive Spieler als **HERAUSFORDERER** und der ausgewählte Abtrünnige als **VERTEIDIGER**. Der Herausforderer eines Probenduels kann sowohl ein Abtrünniger als auch ein Getreuer sein, beim Verteidiger hingegen muss es sich um einen Abtrünnigen handeln.

In der Inneren Sphäre kann ein Spieler kein Probenduell einleiten.

Wenn ein Charakter kein Probenduell einleitet, fährt er mit seiner Erkundungs- und Gefechtsphase fort, wie in den Regeln des **Relic**-Grundspiels erläutert.

Um ein Probenduell durchzuführen, handelt der Spieler die folgenden Schritte ab:

1. **Duellform deklarieren:** Der Herausforderer wählt eine Eigenschaft, die beide Spieler für die Probe verwenden. Die Wahl der Eigenschaft bestimmt die Auswirkungen des Duells (siehe „Auswirkungen ermitteln“ auf Seite 5).
2. **Duellwert bestimmen:** Der Herausforderer ermittelt den **DUELLWERT**, indem er eine Probe der gewählten Art mit einem Mindestwurf von 2 ablegt. Diese Probe folgt den Regeln für Proben, die im **Relic**-Grundspiel erläutert werden. Wenn dem Herausforderer die Probe gelingt, entspricht der Duellwert dem Ergebnis der Probe inklusive aller Modifikatoren. Wenn die Probe des Herausforderers scheitert, endet das Duell sofort, und der Herausforderer springt zu Schritt 6.

3. **Probe des Verteidigers:** Der Verteidiger legt eine Probe der gewählten Art ab, wobei der Mindestwurf dem zuvor ermittelten Duellwert entspricht. Wenn die Probe des Verteidigers erfolgreich ist, gewinnt er das Probenduell. Wenn seine Probe scheitert, ist der Herausforderer der Sieger.
4. **Auswirkungen ermitteln:** Die Spieler wenden in Abhängigkeit von der Art des Duells die folgenden Auswirkungen an:
 - **Stärke:** Der Verlierer verliert 2 Lebenspunkte.
 - **Scharfsinn:** Der Sieger darf einen Vorteil des Verlierers stehlen (ausgenommen Reliquien). Wenn der Spieler einen Vorteil mit Ladungsmarkern stiehlt, bleiben alle diese Ladungsmarker auf der Kert erhalten.
 - **Wille:** Der Sieger sieht sich die Kraftkarten des Verlierers an und darf sich **entweder** eine dieser Karten **oder** 3 Einfluss vom Gegner nehmen.
5. **Abtrünnigen-Vorteil stehlen:** Wenn gewünscht, darf der Sieger außerdem einen Abtrünnigen-Vorteil des Verlierers stehlen (mit Ausnahme von Reliquien).
6. **Zur Erfahrungsphase wechseln:** Der aktive Spieler handelt nun seine Erfahrungsphase ab.

Beispiel: Der Kommissar beginnt ein Stärke-Duell gegen den Freihändler, der einen Abtrünnigen-Vorteil besitzt. Die Stärke des Kommissars beträgt 6, und er besitzt außerdem den Vorteil „Abtrünniger Ogryn“, der sein Ergebnis um 3 erhöht. Er würfelt und erzielt das Ergebnis 11. Die Probe des Kommissars gelingt mit einem Ergebnis von 11 (6 + 3 + 2).

Der Freihändler muss seine Probe nun gegen einen Mindestwurf von 11 (das Ergebnis des Kommissars) ablegen. Die Stärke des Freihändlers beträgt 3, und er besitzt die Reliquie „Ehrfürchtige Faust“, die ihm einen Probenbonus von 4 verleiht. Der Verteidiger beschließt, eine Kraftkarte mit dem Wert 4 für seine Probe einzusetzen. Damit beträgt der Probenwert des Freihändlers 11 (3 + 4 + 4). Da er den erforderlichen Mindestwurf erreicht hat, gewinnt er das Probenduell. Der Kommissar verliert 2 Lebenspunkte (die Auswirkungen eines Stärke-Probenduells). Da er jedoch keinen Abtrünnigen-Vorteil besitzt, gibt es nichts, was der Freihändler stehlen könnte.

Feinde des Imperiums

Der Spielmodus „Feinde des Imperiums“ ermöglicht es bis zu zwei Spielern, anstelle eines Charakters die Rolle einer Nemesis zu übernehmen. Jede Nemesis stellt eine tödliche Bedrohung für die imperiale Präsenz im Antian-Sektor dar. Als Nemesis versucht ein Spieler Infamie anzusammeln, indem er mit Charakteren interagiert und Gefechte austrägt. Mit ausreichend Infamie kann eine Nemesis das Spiel gewinnen und die Versuche des Imperiums vereiteln, die Konfrontation des Szenarios auszuführen.

Anmerkung: Wenn die Szenariobögen „Dunkle Allianz“ oder „Schulter an Schulter“ zum Einsatz kommen, müssen die Spieler den Spielmodus „Feinde des Imperiums“ verwenden.

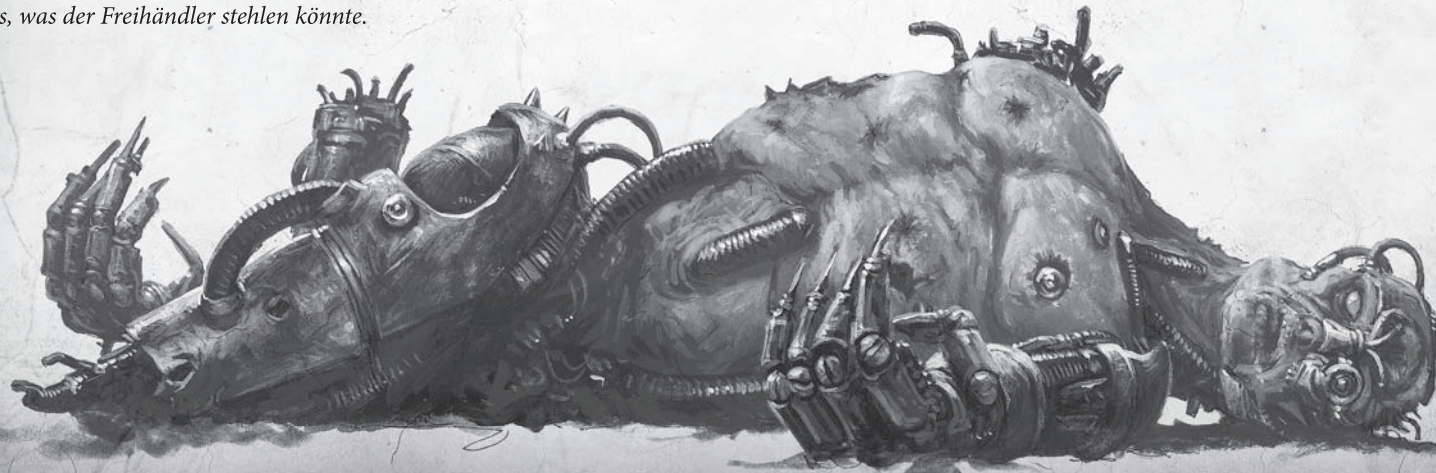
Um ein Spiel mit dem Spielmodus „Feinde des Imperiums“ aufzubauen, folge den Anweisungen „Allgemeiner Aufbau“ (unten) und „Nemesis-Aufbau“ (auf Seite 6).

Allgemeiner Aufbau

Wenn die Spieler den Spielmodus „Feinde des Imperiums“ verwenden möchten, folgen sie den Anweisungen in diesem Abschnitt anstatt denen aus dem Regelbuch des **Relic**-Grundspiels.

Alle Spieler beginnen damit, die folgenden beiden Schritte durchzuführen:

1. **Spielplan auslegen und Szenario auswählen:** Die Spieler folgen den Schritten 1 und 2 der Anweisungen zum Spielaufbau aus dem Regelbuch des **Relic**-Grundspiels.
2. **Nemesis bestimmen:** In einem Spiel mit drei oder vier Spielern gibt es eine Nemesis, bei fünf oder sechs Spielern hingegen übernehmen zwei Spieler die Rolle je einer Nemesis (es sei denn, der Szenariobogen besagt ausdrücklich etwas anderes). Jeder Spieler gibt an, ob er gerne eine Nemesis oder einen Charakter kontrollieren möchte. Wenn mehr Spieler eine Nemesis kontrollieren möchten als das Spiel zulässt, bestimmen diese Spieler zufällig, wer von ihnen eine Nemesis übernehmen darf.



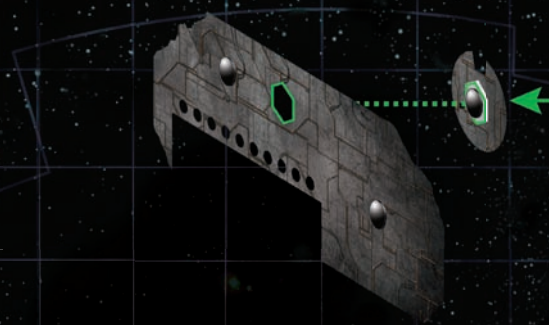
Nemesis-Aufbau

Nachdem die Spieler geklärt haben, wer von ihnen einen Charakter und wer eine Nemesis spielt, folgen alle Charaktere den Schritten 3 bis 12 der Aufbau-Anweisungen aus dem Regelbuch des **Relic**-Grundspiels. Alle Spieler einer Nemesis hingegen handeln zeitgleich die folgenden Schritte ab:

1. **Nemesis auswählen:** Mische die Nemesisbögen verdeckt und teile zwei von ihnen an jeden Nemesis-Spieler aus. Jeder Nemesis-Spieler schaut sich seine beiden Nemesisbögen an und wählt einen davon aus. Alle ungenutzten Nemesisbögen legst du zurück in die Spiel-schachtel. Nachdem alle Nemesis-Spieler sich für eine Nemesis entschieden haben, decken sie ihre Nemesisbögen auf, nehmen sich die zugehörige Nemesisfigur und stellen sie in ihrem jeweiligen Spielbereich auf.
Anmerkung: Die Nemesisbögen werden zur gleichen Zeit wie die Charakterbögen aufgedeckt (siehe Schritt 5 der Aufbau-Anweisungen aus dem Regelbuch des **Relic**-Grundspiels).
2. **Spieler-Farbe wählen:** Jeder Nemesis-Spieler wählt eine der beiden Nemesis-Farben (rot oder schwarz), nimmt sich die Nemesisleiste, die Charakterbase, die Nemesismarker sowie den Plastikstöpsel dieser Farbe und legt sie vor sich in seinen Spielbereich.
3. **Nemesiskarten vorbereiten:** Jeder Nemesis-Spieler nimmt sich die zu seiner Nemesis gehörenden Nemesiskarten, mischt sie und legt sie links neben seine Nemesisleiste, sodass direkt über dem Kartenstapel noch Platz für seinen Ablagestapel ist.
4. **Nemesisfiguren aufstellen:** Jeder Nemesis-Spieler befestigt seine Nemesisfigur an seiner Charakterbase und stellt sie dann auf das auf seinem Nemesisbogen angegebene Startfeld auf dem Spielplan.
5. **Nemesisleiste vorbereiten:** Jeder Nemesis-Spieler schiebt das obere Ende seines Nemesisbogens in seine Nemesisleiste und steckt den Plastikstöpsel in das Feld der Stufenleiste, über dem „Start“ steht. Außerdem befestigt jeder Spieler eine Zählscheibe in der Farbe, die seiner Nemesis-Eigenschaft entspricht (rot für Stärke, blau für Wille und gelb für Scharfsinn, siehe die Box „Zählscheiben“ in der rechten Spalte), an seiner Nemesisleiste.
6. **Startwerte für Eigenschaft, Lebenspunkte und Infamie:** Jeder Nemesis-Spieler dreht die Zählscheiben für seine Eigenschaft und seine Lebenspunkte auf die Startwerte, die unten auf seinem Nemesisbogen angegeben sind. Die Zählscheibe für seine Infamie stellt er auf den Wert „0“.

Zählscheiben

Verbinde die Zählscheibe mit der Nemesisleiste, indem du den Sockel in die vorgesehene Fassung steckst. Befestige eine rote Zählscheibe für eine Nemesis mit der Eigenschaft Stärke, eine blaue für die Eigenschaft Wille und eine gelbe für die Eigenschaft Scharfsinn.



Die Nemesis

Die **NEMESIS** ist ein Erzfeind des Imperiums und wird, genau wie ein Charakter, von einem Spieler kontrolliert. In Bezug auf die Spielregeln, im Spiel entstehende Interaktionen und Kartentexte **gilt eine Nemesis jedoch nicht als Spieler**. Wenn sich also eine Spielkomponente auf einen „Spieler“ bezieht, ist damit entweder ein Charakter oder der den Charakter kontrollierende Spieler gemeint, jedoch niemals eine Nemesis. Weiterhin **ist eine Nemesis auch kein Gegner**. Wenn sich eine Spielkomponente oder eine im Spiel entstehende Interaktion auf einen „Gegner“ bezieht, ist damit niemals eine Nemesis gemeint.

Beispiel: Zach, der Spieler des Halbling-Scharfschützen, erhält die Mission „Sei wachsam!“, die Folgendes besagt: „Wenn du diese Mission erhältst, muss der Mitspieler zu deiner Linken einen seiner Charaktermarker auf diese Missionskarte legen und ist jetzt dein Ziel“. Alex, der die Nemesis Moarn Bluthertz spielt, sitzt zu seiner Linken, gilt aber in Bezug auf den Kartentext nicht als Mitspieler. Daher übergeht Zach Alex und wendet sich stattdessen an den nächsten in Frage kommenden Spieler zu seiner Linken. Dabei handelt es sich um Jason, der die Principalis spielt. Jason legt einen seiner Charaktermarker auf Zachs Missionskarte „Sei wachsam!“.

Beispiel: Alex, der Spieler von Moarn Bluthertz, beendet seine Bewegung auf demselben Feld wie Jasons Charakter, die Callidus-Assassinin. Obwohl Jason einen Kampf mit dem furchteinflößenden Berserker lieber vermeiden würde, kann er die besondere Fähigkeit der Callidus-Assassinin nicht verwenden, um ihm auszuweichen, denn Moarn ist eine Nemesis und kein Gegner.

Jede Nemesis und jeder Charakter ist einzigartig, jedoch teilen sie einige Gemeinsamkeiten. Jede Nemesis besitzt eine Eigenschaft und Lebenspunkte. Sie bewegt sich über den Spielplan und trägt Gefechte aus. Eine Nemesis interagiert jedoch nicht mit den Textfeldern des Spielplans und wickelt keine Gefahrenkarten ab. Stattdessen verwendet eine Nemesis spezielle Karten entweder aus dem Stapel der Imperiumskarten oder aus ihrem einzigartigen Stapel von Nemesis-karten, um im Spiel voranzukommen und Infamie zu sammeln.

Eigenschaften und Lebenspunkte

Anders als Charaktere verfügt eine Nemesis nur über eine einzige Eigenschaft: Stärke, Wille oder Scharfsinn. Jede Nemesis besitzt einen Startwert für Lebenspunkte. Eine Nemesis gewinnt und verliert Eigenschafts- und Lebenspunkte nach den gleichen Regeln wie Charaktere. Diese Regeln findest du im Regelbuch des **Relic**-Grundspiels. Wenn die Lebenspunkte einer Nemesis auf Null sinken, ist sie besiegt. (siehe „Eine besiegte Nemesis“ auf Seite 13).

Infamie

Der Einfluss einer Nemesis im Antian-Sektor wird durch ihre Infamie dargestellt. Infamie ist keine Eigenschaft. Wenn sich Regeln und Kartentexte auf eine Eigenschaft beziehen, sind damit nur Stärke, Wille oder Scharfsinn gemeint.

Infamie erhöhen, verlieren und ausgeben

Eine Nemesis kann ihre Infamie erhöhen. Jedes Mal, wenn dies geschieht, dreht ihr Spieler die Infamie-Scheibe auf seiner Nemesisleiste im Uhrzeigersinn, bis der entsprechende Wert erreicht ist.

Eine Nemesis kann Infamie verlieren oder ausgeben. Jedes Mal, wenn dies geschieht, dreht ihr Spieler die Infamie-Scheibe auf seiner Nemesisleiste gegen den Uhrzeigersinn, bis der entsprechende Wert erreicht ist.

Die Infamie-Scheibe einer Nemesis kann auf Werte zwischen 0 und 25 eingestellt werden. Zu Beginn eines Spiels steht die Infamie-Scheibe immer auf dem Wert „0“ (sofern nicht ausdrücklich anders angegeben). Wenn die Infamie-Scheibe einer Nemesis jemals den Wert „25“ erreicht, gewinnt die Nemesis sofort das Spiel (siehe „Das Spiel gewinnen“ auf Seite 11).



Imperiums- und Nemesiskarten

Die Imperiums- und Nemesiskarten kommen nur zum Einsatz, wenn die Spieler den Spielmodus „Feinde des Imperiums“ verwenden.

Imperiumskarten

Die Imperiumskarten repräsentieren Ereignisse, Agenten und Rüstzeug, die eine Nemesis im Verlauf eines Spiels erhalten kann. Imperiumskarten funktionieren ähnlich wie die Gefahrenkarten aus dem Grundspiel. Eine Nemesis zieht diese Karten während ihrer Erkundungsphase (siehe Imperiumskarten ziehen auf Seite 9) und wickelt sie in ihrer Gefechtsphase ab (siehe Imperiumskarten abwickeln auf Seite 10).



Beispiel für eine Imperiumskarte

Nemesiskarten

Jede Nemesis verfügt über einen Stapel einzigartiger **NEMESISKARTEN**. Jeder Nemesiskarten-Stapel enthält eine Reihe unterschiedlicher Karten. Einige Karten (Vorteil, Begegnung, Gegner und Verderbnis) ähneln denen aus dem Grundspiel, und eine Nemesis verwendet sie, um mit den Charakteren zu interagieren. Andere Karten (Rüstzeug, Krise und Macht) werden mit dieser Erweiterung neu eingeführt. Eine Beschreibung ihrer Funktionsweise findest du auf Seite 10.

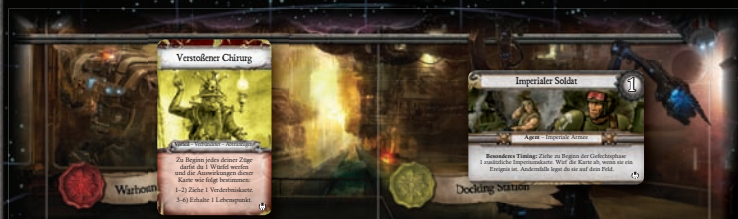
Karten werden immer auf den Ablagestapel gelegt, der zu dem Bild auf ihrer Rückseite passt, nicht ihrer Vorderseite. Wenn ein Spieler eine Nemesiskarte ablegt, wandert sie also **immer** auf den Ablagestapel seiner Nemesis.



Nemesiskarten

Ausrichtung von Karten

Jede Karte in **Relic** hat entweder eine vertikale oder eine horizontale Ausrichtung. Speziell mit Charakteren interagierende Karten sind vertikal ausgerichtet, genau wie alle Karten des Grundspiels. Speziell mit einer Nemesis interagierende Karten weisen eine horizontale Ausrichtung auf.



Diese Karte beeinflusst einen Charakter.

Diese Karte beeinflusst eine Nemesis.

Wenn ein Feld erkundet wird liest ein Charakter niemals horizontal ausgerichtete Karten und eine Nemesis liest niemals vertikal ausgerichtete Karten.



Der Nemesis-Zug

Wenn die Spieler den Spielmodus „Feinde des Imperiums“ verwenden, ist jeder Charakter wie gewöhnlich im Uhrzeigersinn mit seinem Zug an der Reihe. Nachdem alle Charaktere ihren Zug abgeschlossen haben, handelt jede Nemesis im Uhrzeigersinn ihren Zug ab. Damit die Spieler sich die Reihenfolge der Züge leichter merken können, empfehlen wir, dass alle Nemesis-Spieler sich nebeneinander setzen. Auf diese Weise führen die Spieler ihre Züge durch, bis das Spiel endet. Die **AKTIVE NEMESIS** ist diejenige Nemesis, die gerade ihren Zug durchführt.

Während ihres Zuges wickelt die aktive Nemesis die folgenden vier Phasen in der angegebenen Reihenfolge ab:

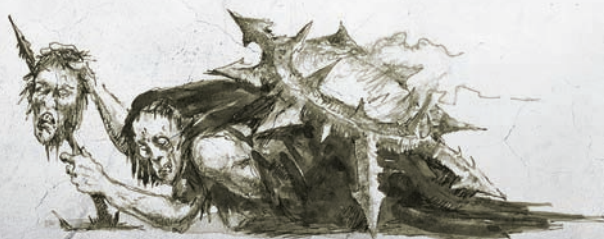
1. **Bewegungsphase:** Die aktive Nemesis wirft einen Würfel und zieht ihre Nemesis-Figur im oder gegen den Uhrzeigersinn über den Spielplan. Genau wie ein Charakter bewegt sich auch eine Nemesis um genau so viele Felder, wie das Würfelergebnis vorgibt.
2. **Erkundungsphase:** Die aktive Nemesis leitet ein Gefecht gegen einen Charakter ein, zieht eine oder mehrere Imperiumskarten oder zieht eine einzelne Nemesiskarte. Eine Nemesis wickelt niemals die Textfelder auf dem Spielplan ab.
3. **Gefechtsphase:** Die aktive Nemesis wickelt entweder ein Gefecht gegen einen Charakter oder gegen die Imperiumskarten des Feldes, auf dem sie steht, oder gegen die gezogene Nemesiskarte ab.
4. **Erfahrungsphase:** Die aktive Nemesis darf Trophäen einsetzen, um Stufen aufzusteigen.

Bewegungsphase

In ihrer Bewegungsphase muss sich die aktive Nemesis auf ein neues Feld bewegen. Sie kann nicht auf ihrem Feld stehenbleiben, selbst dann nicht, wenn dieses eine Imperiumskarte enthält.

Äußere und Mittlere Sphäre: Die Regeln für die Bewegung einer Nemesis in der Äußeren und Mittleren Sphäre entsprechen denen für die Bewegung von Charakteren, die du auf Seite 8 des Regelbuchs aus dem **Relic**-Grundspiel findest. Die Bewegung zwischen der Äußeren und der Mittleren Sphäre wird im Abschnitt „Die Mittlere Sphäre betreten und verlassen“ auf Seite 14 beschrieben.

Die Innere Sphäre: Eine Nemesis kann die Innere Sphäre nicht betreten.



Erkundungsphase

Wenn sich die aktive Nemesis in der Erkundungsphase auf demselben Feld wie ein Charakter befindet, darf sie ein Gefecht gegen diesen Charakter einleiten. Wenn sie dies nicht tut, muss sie entweder eine oder mehrere Imperiumskarten oder eine einzelne Nemesiskarte vom eigenen Stapel ziehen.

In der Erkundungsphase wickelt die aktive Nemesis die folgenden Schritte ab:

1. Auf Charaktere prüfen.
2. Karten ziehen.

Auf Charaktere prüfen

Wenn sich die aktive Nemesis im selben Feld wie ein oder mehrere Charaktere befindet, darf sie gegen einen einzelnen dieser Charaktere ihrer Wahl ein Gefecht einleiten. Wenn sie sich für die Einleitung eines Gefechts entscheidet, springt sie direkt zu ihrer Gefechtsphase, andernfalls geht es mit dem Schritt „Karten ziehen“ weiter.

Karten ziehen

Wenn die aktive Nemesis kein Gefecht mit einem Charakter einleitet, zieht sie entweder Imperiumskarten oder eine Nemesiskarte.

Imperiumskarten ziehen

Wenn sich die aktive Nemesis auf einem Feld mit Gefahrensiegeln oder einer oder mehreren Imperiumskarten befindet, vergleicht sie Gesamtzahl der Gefahrensiegel (unabhängig von ihrer Farbe) des Feldes mit der Anzahl der aufgedeckten Imperiumskarten, die sich bereits auf dem Feld befinden. Für jedes Gefahrensiegel, das die Anzahl der Imperiumskarten übersteigt, zieht die aktive Nemesis eine Karte vom Stapel der Imperiumskarten und legt sie aufgedeckt in das Feld, auf dem sie steht.

Einige Fähigkeiten können bewirken, dass ein Feld mehr Imperiumskarten als Gefahrensiegel enthält. Diese Karten bleiben auf dem Feld liegen, bis eine Nemesis sie abwickelt oder sie von einer anderen Fähigkeit betroffen werden.

Sobald die Anzahl der Imperiumskarten auf dem Feld der aktiven Nemesis gleich hoch oder höher als die Anzahl der Gefahrensiegel ist, beginnt die Gefechtsphase der aktiven Nemesis.

Beispiel: Luxuria landet auf dem Feld „Raumhafen Vaultast“, welches zwei Gefahrensiegel enthält. Es liegen bereits zwei gelbe Gefahrenkarten auf dem Feld, aber noch keine Imperiumskarten. Luxuria zieht zwei Karten vom Stapel der Imperiumskarten. Sie zieht die Karten „Biker der Ultramarines“ und „Todesreiter von Krieg“ und legt sie auf das Feld des Raumhafens Vaultast.

Nemesiskarten ziehen

Wenn sich die aktive Nemesis auf einem Feld ohne aufgedeckte Imperiumskarten **und** ohne Gefahrensiegel befindet (dafür wahrscheinlich mit einem Textfeld), zieht ihr Spieler eine Karte von seinem Stapel mit Nemesiskarten. Er schaut sich die Nemesiskarte an, deckt sie aber nicht auf, und beginnt dann seine Gefechtsphase.

Beispiel: Exemplar X landet auf dem Feld „Gesandter von Ultramar“, auf dem sich die Gefahrenkarte „Vollendeter Symbiont“ und der Charakter Freihändler, aber keine Imperiumskarten befinden. Da das Feld keine Gefahrensiegel enthält, zieht Exemplar X eine Nemesiskarte von seinem Kartenstapel und macht danach mit seiner Gefechtsphase weiter.

Gefechtsphase

In der Gefechtsphase muss die aktive Nemesis ein Gefecht mit einem Charakter in ihrem Feld austragen, sämtliche Imperiumskarten auf ihrem Feld abwickeln oder die Nemesiskarte abhandeln, die sie in ihrer Erkundungsphase gezogen hat.

Gefechte mit Charakteren austragen

Wenn die aktive Nemesis in ihrer Erkundungsphase ein Gefecht eingeleitet hat, muss sie das Gefecht nun austragen und dabei den auf Seite 11 beschriebenen Schritten folgen. Nach Beendigung des Gefechts setzt die aktive Nemesis ihren Zug mit der Erfahrungsphase fort.

Imperiumskarten abwickeln

Wenn die aktive Nemesis kein Gefecht gegen einen Charakter austrägt und sich auf einem Feld befindet, das eine oder mehrere Imperiumskarten enthält, muss sie diese abwickeln. Die Reihenfolge, in der eine Nemesis Imperiumskarten abwickelt, wird durch den Kartentyp vorgegeben (Ereignis, Agent oder Rüstzeug). Sie folgt dabei diesen Schritten:

1. **Ereignisse abwickeln:** Die aktive Nemesis wickelt die Fähigkeiten sämtlicher Imperiumskarten des Typs „Ereignis“ auf ihrem Feld ab. Nach der Abwicklung eines Ereignisses wird die Karte abgelegt. Wenn sich mehrere Ereignisse auf dem Feld befinden, wickelt die Nemesis sie nacheinander in einer beliebigen, von ihr gewählten Reihenfolge ab.
2. **Agenten bekämpfen:** Die aktive Nemesis muss ein Gefecht mit jedem Agenten auf ihrem Feld austragen (siehe „Nemesis-Gefechte“ auf Seite 11), bevor sie zum nächsten Schritt übergehen kann. Wenn eine Nemesis ein Gefecht verliert, endet ihre Gefechtsphase sofort und sie kann keine weiteren Imperiumskarten abwickeln.
3. **Rüstzeug aneignen:** Die aktive Nemesis nimmt Karten des Typs Rüstzeug auf ihrem Feld und legt sie aufgedeckt in ihren Spielbereich. Eine Nemesis kann die Fähigkeiten ihres Rüstzeugs nur verwenden, wenn die Karte in ihrem Spielbereich liegt.

Nach der Abhandlung dieser Schritte beginnt die Erfahrungsphase der aktiven Nemesis. Sollte der Fall eintreten, dass die aktive Nemesis in ihrer Erkundungsphase Imperiumskarten zieht, in ihrer Gefechtsphase aber ein Feld ohne Imperiumskarten besetzt, macht sie sofort mit ihrer Erfahrungsphase weiter.

Nemesiskarten abwickeln

Wenn die aktive Nemesis in ihrer Erkundungsphase Nemesiskarten gezogen hat, muss sie diese nun abwickeln. Beschreibungen der unterschiedlichen Typen von Nemesiskarten findest du in den folgenden Abschnitten.

Karten, die einen Charakter beeinflussen

Karten, die einen Charakter beeinflussen, haben eine vertikale Ausrichtung (siehe „Ausrichtung von Karten“ auf Seite 8). Jede dieser Nemesiskarten ist einem Kartentyp aus dem **Relic**-Grundspiel (Vorteil, Begegnung, Gegner oder Verderbnis) nachempfunden und beeinflusst einen Charakter. Diese vertikal ausgerichteten Karten enthalten **NEMESIS-TEXT** in fetter Schrift, welcher der Nemesis vorgibt, wie sie die Karten in ihrer Gefechtsphase abwickeln muss.

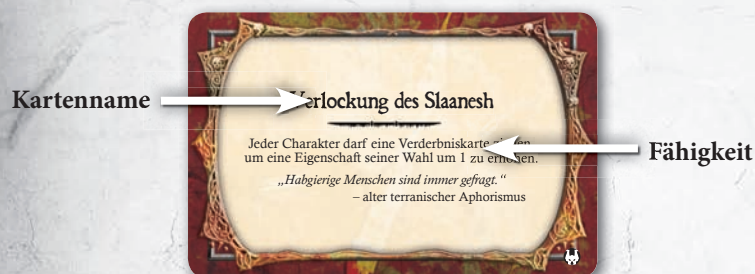


In ihrer Gefechtsphase liest die aktive Nemesis den Nemesistext auf der Nemesiskarte, die sie gezogen hat, und folgt den Anweisungen. Eine Nemesis liest und befolgt den Text einer Karte nur einmal und nur in der Gefechtsphase, die der Erkundungsphase folgt, in der sie die Karte gezogen hat. Wenn eine Nemesis eine Nemesiskarte auf den Spielplan legt, können weder ein Charakter noch eine Nemesis den Nemesistext erneut abwickeln. Nachdem eine Nemesis den Nemesistext abgewickelt hat, funktionieren diese Karten genauso wie die Kartentypen aus dem Grundspiel, denen sie nachempfunden sind.

Karten, die eine Nemesis beeinflussen

Karten, die eine Nemesis beeinflussen, haben eine horizontale Ausrichtung (siehe „Ausrichtung von Karten“ auf Seite 8). Wenn die aktive Nemesis eine horizontal ausgerichtete Nemesiskarte zieht, wickelt sie diese ab oder eignet sie sich an, abhängig von ihrem Kartentyp:

Krise: Bei Krisenkarten handelt es sich um einmalige Ereignisse, die ausgelöst werden, sobald die Nemesis die Karte abwickelt. Um eine Krisenkarte abzuwickeln, liest die aktive Nemesis den Kartentext, folgt den Anweisungen und legt die Karte dann ab.



Krisenkarte

Macht: Machtkarten funktionieren wie Kraftkarten, können aber nur von einer Nemesis verwendet werden. Um sich eine Machtkarte anzueignen, nimmt die aktive Nemesis die Karte und fügt sie ihrer Hand von Machtkarten hinzu. Eine Nemesis hält ihre Machtkarten stets vor anderen Charakteren geheim und deckt sie erst dann auf, wenn sie sich dazu entscheidet, sie einzusetzen.



Machtkarte

Rüstzeug: Rüstzeugkarten funktionieren wie Vorteilskarten, können aber nur von einer Nemesis verwendet werden. Um sich eine Rüstzeugkarte anzueignen, nimmt die aktive Nemesis die Karte und legt sie aufgedeckt in ihren Spielbereich. Eine Nemesis kann die Fähigkeiten aller Rüstzeugkarten in ihrem Spielbereich verwenden.



Rüstzeugkarte

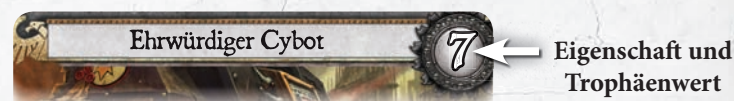
Erfahrungsphase

In der Erfahrungsphase steigt die aktive Nemesis auf der Stufenleiter auf und wirft alle Karten ab, die sie nicht länger behalten möchte. Eine Nemesis handelt ihre Erfahrungsphase nach den folgenden Schritten ab:

1. Trophäen einsetzen.
2. Karten abwerfen.

Trophäen einsetzen

Jedes Mal, wenn eine Nemesis ein Gefecht gegen einen Agenten gewinnt, behält sie die Imperiumskarte des Agenten als Trophäe (siehe „Nemesis-Gefechte“ auf Seite 12). Jede Trophäe hat einen Trophäenwert entsprechend dem Eigenschaftswert des Agenten. Wenn ein Agent beispielsweise einen Eigenschaftswert von 4 besitzt, ist er vier Trophäenpunkte wert.



Imperiumskarte

Im Verlauf dieses Schrittes kann die aktive Nemesis Trophäen einsetzen (ablegen), um Stufen aufzusteigen. Für je 6 Trophäenpunkte, die sie einsetzt, gewinnt sie eine Stufe hinzu (siehe „Nemesis-Stufen aufsteigen“ auf Seite 13). Sie darf eine beliebige Anzahl von Trophäenpunkten einsetzen, aber alle Punkte, die ein Vielfaches von 6 übersteigen, sind verschwendet und zählen nicht als „Anzahlung“ für die nächste Stufe.

Karten abwerfen

Eine Nemesis darf eine beliebige Anzahl von Karten besitzen. Wenn eine Nemesis jedoch Rüstzeug- oder Machtkarten besitzt, die sie nicht länger behalten möchte, kann sie sie zu diesem Zeitpunkt abwerfen. Außerhalb ihrer Erfahrungsphase darf eine Nemesis keine Karten abwerfen, es sei denn, ein Spieleffekt erlaubt es ihr explizit.

Das Spiel gewinnen

Um ein Spiel zu gewinnen, muss eine Nemesis einen Infamie-Wert von 25 ansammeln. Wenn die Infamie-Scheibe einer Nemesis den Wert 25 erreicht, gewinnt sie im gleichen Augenblick das Spiel. Ein Charakter muss für einen Sieg wie gewöhnlich die Anforderungen des Abschnitts „Konfrontation“ auf dem Szenariobogen erfüllen.



Infamie-Scheibe

Nemesis-Gefechte

Eine Nemesis kann im Verlauf ihres Zuges ein Gefecht gegen entweder einen Charakter oder einen oder mehrere Agenten auf ihrem Feld austragen (siehe „Erkundungsphase“ auf Seite 9).

Außerdem gilt: Wenn ein Charakter seine Bewegungsphase auf einem Feld beendet, in dem sich mindestens eine Nemesis befindet, kann er ein Gefecht gegen eine Nemesis seiner Wahl austragen.

Folge diesen Schritten, um ein Gefecht mit einer Nemesis auszutragen:

1. **Gefechtsform deklarieren:** Wenn eine Nemesis an einem Gefecht teilnimmt, entspricht die Gefechtsform immer der Eigenschaft der Nemesis. Wenn also zum Beispiel ein Charakter in ein Gefecht mit einer Nemesis mit der Eigenschaft Stärke (rot) verwickelt ist, muss er ein Stärke-Gefecht austragen.
2. **Gefecht vorbereiten (Nemesis):** In diesem Schritt kann die Nemesis jegliche Gefechtsboni, die ihren Gefechtswert modifizieren, deklarieren und anwenden. Eine Nemesis darf pro Gefecht nur eine Waffe und eine Rüstung nutzen.
3. **Gefechtswürfel werfen (Nemesis):** Die Nemesis macht ihren Gefechtswurf, indem sie einen Würfel wirft. Wenn sie eine Fähigkeit besitzt, die es ihr erlaubt, zusätzliche Würfel einzusetzen, wirft sie alle ihre Würfel gleichzeitig. Jeder Gefechtswurf mit einem Ergebnis von **1** explodiert und erlaubt ihr, einen zusätzlichen Würfel zu werfen. Wenn eine Nemesis ihren Gefechtswurf mit Hilfe einer Fähigkeit wiederholen oder modifizieren möchte, setzt sie diese Fähigkeit ebenfalls in diesem Schritt ein.
4. **Gefecht vorbereiten (Charakter):** In diesem Schritt kann der Charakter jegliche Gefechtsboni, die seinen Gefechtswert modifizieren, deklarieren und anwenden. Da eine Nemesis kein Gegner ist, betreffen Vorteile und Kraftkarten, die sich auf einen Gegner beziehen, die Nemesis nicht. (Überspringe diesen Schritt in einem Gefecht mit einem Agenten.)
5. **Gefechtswürfel werfen (Agent/Charakter):** Folge dem entsprechenden Unterschnitt „Agent“ oder „Charakter“, je nachdem, mit welchem Gegner die Nemesis das Gefecht austrägt.
 - a. **Agent:** Der Spieler zur Linken der aktiven Nemesis macht einen Gefechtswurf für den Agenten, indem er einen Würfel wirft. Jeder Gefechtswurf mit einem Ergebnis von **1** explodiert und erlaubt ihm, einen zusätzlichen Würfel zu werfen (siehe „Explodierende Würfel“ auf Seite 20 im Regelbuch des **Relic**-Grundspiels). Der Spieler, der für den Agenten würfelt, darf keine seiner Charakter- oder Kartenfähigkeiten einsetzen, um den Wurf zu verändern.
 - b. **Charakter:** Der Charakter macht seinen Gefechtswurf, indem er einen Würfel wirft. Wenn er eine Fähigkeit besitzt, die es ihm erlaubt, zusätzliche Würfel einzusetzen, wirft er alle seine Würfel gleichzeitig. Wenn ein Charakter seinen Gefechtswurf mit Hilfe

einer Fähigkeit wiederholen oder modifizieren möchte, setzt er diese Fähigkeit ebenfalls in diesem Schritt ein.

6. **Gefechtswerte bestimmen:** Zu Beginn dieses Schrittes werden sämtliche Kartenfähigkeiten abgewickelt, die den Gefechtswurf der Nemesis und des Agenten/Charakters verändern. Dann ermittelt die Nemesis ihren Gefechtswert, indem sie ihren Gefechtswurf, ihren Eigenschaftswert, Boni durch Gegner-Gefahrenkarten (siehe „Unterstützende Boni“ auf Seite 14) und alle weiteren anzurechnenden Modifikatoren addiert. Danach ermittelt der Agent/Charakter seinen Gefechtswert, indem er seinen Gefechtswurf, seinen Eigenschaftswert, Boni durch Agenten-Imperiumskarten (siehe „Unterstützende Boni“ auf Seite 14) und alle weiteren anzurechnenden Modifikatoren addiert.
7. **Ausgang des Gefechts bestimmen:** Es gibt drei mögliche Ergebnisse eines Gefechts. Wenn der Gefechtswert des Agenten/Charakters höher ist als der Gefechtswert der Nemesis, **GEWINNT** der Agent/Charakter das Gefecht und die Nemesis **VERLIERT** das Gefecht. Wenn der Gefechtswert der Nemesis höher ist als der Gefechtswert des Agenten/Charakters, gewinnt die Nemesis das Gefecht und der Agent/Charakter verliert das Gefecht. Wenn die Gefechtswerte gleich hoch sind, endet das Gefecht **UNENTSCIEDEN** (siehe „Folgen anwenden“). In diesem Schritt müssen die Nemesis und der Charakter alle Effekte abwickeln, die durch den Ausgang des Gefechts (Sieg, Niederlage oder Unentschieden) ausgelöst werden. Hiervon ausgenommen sind nur die Effekte von Agentenkarten.
8. **Folgen anwenden:** Folge dem entsprechenden Unterschnitt „Agent“ oder „Charakter“, je nachdem, mit welchem Gegner die Nemesis das Gefecht austrägt.
 - a. **Agent:** Wenn die aktive Nemesis das Gefecht gewonnen hat, erhält sie die Imperiumskarte des Agenten als Trophäe und legt sie aufgedeckt in ihren Spielbereich, sofern keine Regel etwas anderes besagt. Zusätzlich wendet sie alle Belohnungen an, die sie aufgrund des Sieges über den Agenten erhält. Dann setzt die aktive Nemesis ihre Gefechtsphase fort.

Wenn die aktive Nemesis das Gefecht verloren hat, verliert sie einen Lebenspunkt und wendet alle Einbußen an, die ihr der Agent aufgrund der Niederlage zufügt. Dann beendet die aktive Nemesis ihre Gefechtsphase. Wenn sich auf dem Feld der aktiven Nemesis weitere Imperiumskarten befinden, kann sie diese in diesem Zug nicht mehr abwickeln.

Wenn das Gefecht mit einem Unentschieden geendet hat, erhält die Nemesis keine Trophäe, verliert aber auch keinen Lebenspunkt. Die Gefechtsphase endet sofort, und der Agent bleibt auf seinem Feld.
 - b. **Charakter:** Der Verlierer des Gefechts verliert einen Lebenspunkt, und das Gefecht endet. Die aktive Nemesis geht zu ihrer Erfahrungsphase über. Wenn der Charakter das Gefecht gewonnen hat, erhält er das **KOPFEGELD**, das auf dem Bogen der gegnerischen Nemesis angegeben ist. Wenn das Gefecht unentschieden geendet hat, verliert keiner der Beteiligten einen Lebenspunkt, und die aktive Nemesis geht zu ihrer Erfahrungsphase über.

Gefechte gegen mehrere Agenten

Wenn sich mehrere Agenten auf demselben Feld wie die aktive Nemesis befinden, trägt sie ein Gefecht gegen alle Agenten gleichzeitig aus.

Um ein Gefecht mit mehreren Agenten auszutragen, wirft der Spieler zur Linken der aktiven Nemesis einen einzelnen Gefechtswürfel und addiert den Eigenschaftswert aller Agenten zum Wurfresultat hinzu. Damit ermittelt er einen einzelnen Gefechtswert für alle Agenten. Der Spieler befolgt ganz normal sämtliche Anweisungen auf den Agentenkarten.

Wenn die aktive Nemesis einen höheren Gefechtswert als die Agenten erreicht, gewinnt sie das Gefecht und wendet sämtliche Belohnungen aller teilnehmenden Agenten an. Weiterhin erhält sie alle Agenten als Trophäen. Wenn der Gefechtswert der aktiven Nemesis niedriger als der Gefechtswert der Agenten ausfällt, verliert sie das Gefecht. Sie verliert einen Lebenspunkt, wendet sämtliche Einbußen aller teilnehmenden Agenten an und beendet ihre Gefechtsphase.

Zusätzliche Nemesis-Regeln

Dieser Abschnitt enthält zusätzliche Regeln, die für jede Nemesis gelten.

Nemesis-Stufen aufsteigen

Jedes Mal, wenn eine Nemesis eine neue Stufe erreicht, steckt sie ihren Stufen-Stöpsel auf der Stufenleiter um eine Öffnung nach rechts. Dann erhält sie alle Belohnungen, die in der Spalte ihre Nemesis-Bogens angegeben sind, in der ihr Stöpsel nun steckt, wobei sie zuerst die zuoberst genannte Belohnung erhält und danach die darunter stehende.

Eine Nemesis kann maximal bis auf 9 Stufe aufsteigen. Wenn sie eine Stufe hinzugewinnt, aber bereits Stufe 9 erreicht hat, erhält stattdessen einen Punkt Infamie.

Die meisten Belohnungen, die eine Nemesis für das Erreichen neuer Stufen erhält, gleichen denen, die du bereits aus dem **Relic**-Grundspiel kennst. Die folgenden beiden Belohnungssymbole findest du allerdings nur auf den Nemesisbögen:



Nemesis-Karte: Ziehe eine Karte von deinem Nemesis-Karten-Stapel und wickle sie sofort ab.



Infamie: Erhalte einen Punkt Infamie.

Eine besiegte Nemesis

Wenn die Lebenspunkte einer Nemesis auf 0 sinken, ist sie besiegt. Jedes Mal, wenn dies geschieht, muss sie die folgenden Schritte anwenden:

1. **Machtkarten und Trophäen abwerfen:** Die Nemesis wirft alle ihre Machtkarten und Trophäen ab.
2. **Infamie verlieren:** Die Nemesis verliert die Hälfte ihrer Infamie (aufgerundet).
3. **Lebenspunkte zurücksetzen:** Die Nemesis dreht ihre Lebenspunkte-Scheibe zurück auf den Anfangswert, der auf ihrer Nemesisleiste angegeben ist.
4. **Neu aufstellen:** Die Nemesis stellt ihr Nemesis-Objekt zurück auf ihr Startfeld.

Die Nemesis behält alle anderen Karten und Marker. Sämtliche Nemesis-Marker auf dem Spielplan oder Rüstzeug in ihrem Spielbereich bleiben an Ort und Stelle.

Machtkarten

Machtkarten ähneln den Kraftkarten aus dem **Relic**-Grundspiel, können aber nur von einer Nemesis verwendet werden. Machtkarten verleihen einer Nemesis einmalig besondere Fähigkeiten. Das Auspielen von Machtkarten geschieht immer freiwillig. Im Textfeld einer Machtkarte ist angegeben, wann eine Nemesis sie ausspielen kann und welche besondere Fähigkeit sie verleiht.

Zusätzlich haben alle Machtkarten am rechten Rand einen **MACHTWERT**. Unmittelbar bevor eine Nemesis für eine Bewegung, ein Gefecht oder eine Probe würfeln muss, darf sie ansagen, dass sie stattdessen eine Machtkarte ausspielt. Jedes Mal, wenn eine Nemesis eine Machtkarte anstelle eines Würfelwurfs einsetzt, ersetzt der auf der Karte angegebene Machtwert das Wurfresultat. In Bezug auf besondere Fähigkeiten und Effekte gilt ein solcher Einsatz einer Kraftkarte als Würfelwurf. Eine Nemesis kann pro Bewegung, Gefecht oder Probe jeweils nur ein Mal einen Würfelwurf durch einen Machtwert ersetzen.



Machtwert

Wenn eine Nemesis einen Würfelwurf durch eine Machtkarte ersetzt, kann diese den üblichen Regeln folgend explodieren (siehe „Explodierende Würfel“ auf Seite 20 des Regelbuchs aus dem **Relic**-Grundspiel). Ein Spieler darf einen zusätzlichen Würfel, der durch die Explosion eines Würfels entsteht, durch eine Machtkarte ersetzen.

Wenn eine Nemesis eine Machtkarte ausspielt, muss sie sich entscheiden, ob sie den Machtwert der Karte oder ihre besondere Fähigkeit verwendet; sie kann nicht beides gleichzeitig tun. Nachdem die Nemesis die Machtkarte eingesetzt hat, muss sie diese abwerfen. Eine Nemesis darf pro Zug beliebig viele Machtkarten einsetzen.

Unterstützende Boni

Wenn sich Gegner oder Agenten auf demselben Feld wie ein Charakter oder eine Nemesis befinden, können sie diese in einem Gefecht unterstützen. Beim Austragen eines Gefechts müssen die Spieler die folgenden Boni anwenden, wann immer dies erforderlich ist.

Bonus durch Gegner-Gefahrenkarten

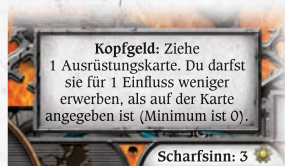
Eine Nemesis erhöht im Schritt „Gefechtswerte bestimmen“ ihren Gefechtswert für jede Gefahrenkarte des Typs „Gegner“ auf ihrem Feld um 1. Dieser Bonus kommt im Kampf sowohl gegen Charaktere als auch gegen Agenten zum Tragen.

Bonus durch Agenten-Imperiumskarten

Ein Charakter erhöht im Schritt „Gefechtswerte bestimmen“ seinen Gefechtswert für jede Imperiumskarte des Typs „Agent“ auf seinem Feld um 1. Dieser Bonus kommt im Kampf sowohl gegen Gegner als auch gegen eine Nemesis zum Tragen.

Nemesis-Kopfgeld

Jedes Mal, wenn ein Charakter eine Nemesis im Gefecht besiegt, erhält dieser Charakter sofort das Kopfgeld, das auf dem Nemesisbogen der Nemesis angegeben ist.



Nemesisbogen Kopfgeld-Text

Die Mittlere Sphäre betreten und verlassen

Wenn eine Nemesis ihre Bewegung auf einem der vier Eckfelder der Äußeren Sphäre (Gesandter der Grey Knights, Schlachtflotte Antias, Zuflucht von St. Antias und Gesandter von Ultramar) beendet, darf sie einen Punkt Infamie ausgeben oder eine Trophäe, eine Machtkarte oder eine Rüstzeugkarte abwerfen, um in das nächstgelegene Eckfeld der Mittleren Sphäre zu ziehen. Wenn eine Nemesis die Mittlere Sphäre auf diese Weise betritt, überspringt sie die Erkundungs- und Gefechtsphase des gleichen Zuges. Eine Nemesis darf auch die Bewegungsanweisungen auf dem Feld „Space Hulk“ der Mittleren Sphäre nutzen, um zurück zur Äußeren Sphäre zu reisen.

Klarstellungen

In diesem Abschnitt findest du zusätzliche Angaben über bestimmte Spieleffekte und -situationen.

Schatzsucher (Szenariobogen)

Alle Felder der Inneren Sphäre, die Charaktermarker enthalten, werden ignoriert – tu einfach so, als wären sie gar nicht vorhanden. Die Spieler können keine zusätzlichen Marker auf diese Felder legen, sie zählen diese Felder bei ihrer Bewegung in der Bewegungsphase nicht mit und sie ignorieren diese Felder auch, wenn sie das Textfeld im Warpriss abwickeln. Wenn also zum Beispiel ein Charaktermarker auf dem Feld „Hexenwelt Yllen Satari“ liegt und ein Spieler acht Einfluss einsetzt, während er das Textfeld des Feldes „Warpriss“ abhandelt, überspringt dieser Spieler **sowohl** die Hexenwelt **als auch** das Feld „Chaos Titan Mals Furia“ und beendet seine Bewegung auf dem Feld „Dämonenwelt Braxas“.

Das Wrack des Unbeugsamen Kriegers (Szenariobogen)

Jedes Mal, wenn ein Spieler den Konfrontations-Abschnitt dieses Szenariobogens abwickelt, darf er sich jede Gegner-Gefahrenkarte, die er besiegt, als Trophäe aneignen. Jedes Mal, wenn er diese Trophäen einsetzt, um Stufen aufzusteigen, darf er sie auf den zugehörigen Ablagestapel legen **oder** sie in den Szenariokarten-Stapel zurückführen (gemäß der Beschreibungen auf dem Szenariobogen).

Wenn der Szenario-Kartenstapel keine Gefahrenkarten enthält, legt ein Spieler in seiner Gefechtsphase einfach einen seiner Charaktermarker auf den Szenariobogen.

Dunkle Allianz (Szenariobogen)

Das Szenario „Dunkle Allianz“ erfordert eine gerade Anzahl von Mitspielern.

Diese Erweiterung enthält nur zwei Nemesisleisten, aber die Spieler können dieses Szenario trotzdem mit sechs Teilnehmern spielen (von denen drei je eine Nemesis übernehmen). Dafür muss die dritte Nemesis ihre Lebenspunkte, ihre Eigenschaft, ihre Stufe, ihre Infamie und ihre Nemesismarker auf andere Weise, zum Beispiel auf einem Blatt Papier, nachhalten.

Eversor-Assassine (Charakter)

Sämtliche Trophäen im Besitz des Eversor-Assassinen werden wie Vorteile behandelt, sogar von den anderen Spielern. Wenn ein Spieler ein Scharfsinn-Duell gegen den Eversor-Assassinen gewinnt, **darf** er daher eine der Trophäen des Eversor-Assassinen als Belohnung stehlen.

Moarn Blutherz (Nemesis)

Wenn Moarn Blutherz seine Berserkerwut im Szenario „Dunkle Allianz“ einsetzt, darf er nicht auf das Feld eines Teammitglieds ziehen. In diesem Szenario zielt die Berserkerwut also auf den nächsten in Frage kommenden Charakter, der kein Teammitglied ist.

Luxuria (Nemesis)

Wenn der Hauptmann der Ultramarines oder die Principalis eine Verderbniskarte aus Luxurias Nemesiskarten-Stapel erhält, dreht dieser Charakter die Karte um, sodass sie verdeckt ist. Da Luxurias Verderbniskarten andere Kartenrücken als die Karten aus dem Korruptionskarten-Stapel haben, sollte der Spieler sie in die Nähe seiner anderen verdeckten Verderbniskarten legen oder einen Charaktermarker auf ihnen platzieren, um nicht den Überblick zu verlieren.

Githellion Ath'Ulwei (Nemesis)

Wenn ein Spieler korrumpiert ist und mit einem neuen Charakter beginnen muss, erhält Githellion Ath'Ulwei **keine** Infamie für die Verderbniskarten, die der Charakter im Rahmen seines Neustarts abwerfen muss.

Wenn Githellion Ath'Ulwei dem Sergeant der Sturmtruppen einen Seherstein gibt, darf dieser seine Charakterfähigkeit einsetzen und den Seherstein abwerfen, um seinen Gefechtswurf um 2 zu erhöhen. Zusätzlich kann er ihn in seiner Erfahrungsphase abwerfen, um Platz für weitere Vorteile zu schaffen.

Kinetklingen (Ausrüstungskarte)

Der Bonus, den die Kinetklingen dir im Gefecht verleihen, gilt nur für jede Kraftkarte, die sich in deinem Besitz befindet. Wenn also ein Spieler Kinetklingen besitzt und seinen Gefechtswurf durch eine Kraftkarte ersetzt, erhöht diese ausgespielte Karte seinen Gefechtswurf nicht mehr um 1.

Neurodisruptor, Scherenhand & Chaos-Kettenaxt (Ausrüstungskarten)

Wenn ein Spieler den Neurodisruptor, die Scherenhand oder die Chaos-Kettenaxt verwendet und die Explosion eines seiner Würfel seine Lebenspunkte auf 0 reduziert, ist der Spieler besiegt und kehrt sofort den normalen Regeln folgend auf das Feld „Zuflucht von St. Antias“ zurück. Das Gefecht gilt weder als gewonnen noch als verloren, und alle Gegner verbleiben in ihrem Feld.

Imperialer Soldat (Agenten-Imperiumskarte)

Eine Nemesis muss **jedes Mal** eine Imperiumskarte ziehen, wenn sie einen Imperialen Soldaten abwickelt.

Kartenstapel aufgebraucht

Wenn ein Stapel aus den Karten dieser Erweiterung aufgebraucht ist, mischen die Spieler alle Karten des zugehörigen Ablagestapels und bilden einen neuen Kartenstapel, von dem dann weiter gezogen wird.

Farbe der Gefahrenkarten

Die Farbe einer Gefahrenkarte wird immer durch den farbigen Rahmen ihrer Vorderseite bestimmt und **nicht** durch den Kartenrücken.



Mitarbeiter FFG

Expansion Game Design: Alex Davy

Base Game Design: John Goodenough

Based on Talisman, Designed by: Robert Harris

Producer: Jason Walden

Technical Writing: Adam Baker

Cover Art: Daryl Mandryk, Lin Bo, and Neil Roberts

Interior Art: A.L. Ashbaugh, Sergio Camarena Bernabeu, Dimitri Bielak, John Blanche, Lin Bo, Jon Bosco, Stephen Boulter, Matt Bradbury, Kevin Chin, West Clendinning, Victor P. Corbella, Paul Dainton, Mauro Dal Bo, Daarken, Vincent Devault, Diego Gisbert Llorens, David Griffith, Ilich Henriquez, Nikolaus Ingeneri, Taylor Ingvarsson, Michal Ivan, Tomasz Jedruszek, Jason Juta, Mathias Kollros, Sam Lamont, Clint Langley, Simon Lissaman, Damien Mammoliti, Even Mehl Amundsen, Michael Phillippi, Adrian Smith, Stephen Somers, David Sondrerred, Richard Wright, Imaginary FS Pte Ltd

Figure Design: Alberto Bontempi

Character and Nemesis Design: Nikolaus Ingeneri

Flavor Text: Alex Davy

Graphic Design: Michael Silsby

Rulebook Layout: Christopher Hosch

Licensing and Development Coordinator: Deb Freytag

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art Administration: John M. Taillon

Production Manager: Eric Knight

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Hans Addleman, Adrienne Allen-Stephens, Sam Bailey, Richie Bernal, Greg Boles, John Britton, Peregrin Brown, Jamison Bruce, Alan Burke, Eric Byrnes, Shane Chapman, Marcin "Nemomon" Chrostowski, Lachlan "Raith" Conley, Dave Cory, Brian Craypoff, David Culp, Emile de Maat, Mat Decker, Ronald DeValk, Jordan Dixon, Bill Eng, Brian Englestein, Rhys Fisher, Mike Foley, Ian Foutz, Michael Gernes, Nick Goldsberry, Gorr, Don Grant, Rudolf Hagler, Russel Hall, Joe Hamell, Phil Hankins, Antia Hilberdink, Keith Hladik, Tim Huckleberry, Haden Huffaker, David Ian Jones, Derek Kagemann, Mitchell Kelly, Tim Kelly, Keesjan Kleef, James Kniffen, Alexander Leatherbarrow, Matt Mattice, Pim Mauve, Chris May, Sarah Measel, Erik Miller, Kevin Miller, Lacey Miller, Dustin Monson, Amanda Mungai, Jon New, Katie New, Andrea Novicky, Ronald Novicky, Troy Parker, Julija Petkus, Wade Piche, Derek Prichard, Roy Stephens, Sam Stewart, Adam

Sweeny, Jonny Sweeny, Zach Tewalthomas, Dan Thursby, Gabe Usry, Remco van der Waal, Ramin Vazir, James Voelker, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd, Colin Webster, Jay Colt Weesner, Aric Wieder, Benn Williams, Darrin Williams, Jessica Williams, Rebecca Williams, Aaron Wong, Gerlof Woudstra, Katin Yang, Zach Yanzer, Eric Young, and Jamie Zephyr

A special thanks to all our dedicated beta testers. Your hard work is very much appreciated.

Mitarbeiter Games Workshop

Licensing Managers: Graeme Nicoll

Head of Licensing: Jon Gillard

Business and Legal Advisor: Andy Jones

Head of Intellectual Property: Alan Merrett

Mitarbeiter Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Jens Wiese

Projektmanagement: Dennis Mohra

Grafische Bearbeitung und Layout: Fiona Carey

Produktionsmanagment: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Tim Leuftink, Marcus Lange, Heiko Eller und Jasmin Ickes

Relic: Nemesis © Copyright Games Workshop Limited 2014. Nemesis, Relic, the Relic logo, the Talisman logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under license. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this product may be reproduced without specific permission. German Version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



**Heidelberger
Spieleverlag**



**GAMES
WORKSHOP®**

Inhalt

A

Abtrünnige Charaktere.....	4
Aktive Nemesis	9
Aufbau	
Allgemein.....	5
Nemesis	6
Ausrichtung von Karten	8

B

Boni durch Agenten-Imperiumskarten.....	14
Boni durch Gegner-Gefahrenkarten.....	14

C

Charakterregeln.....	4
----------------------	---

D

Das Spiel gewinnen	11
Diese Erweiterung verwenden.....	4

E

Einleitung	4
------------------	---

G

Gefechte gegen mehrere Agenten	13
Getreue Charaktere	4

I

Imperiumskarten abwickeln	10
---------------------------------	----

K

Karten	
Rüstzeugkarten.....	11
Krisenkarten.....	11
Imperiumskarten	8, 9, 10
Machtkarten	11, 13
Klarstellungen	14
Komponenten	2

M

Machtwert	11, 13
Mitarbeiter.....	16

N

Nemesis	
Eigenschaft und Lebenspunkte	7
Gefechte.....	12
Leiste und Bogen.....	7
Kopfgeld	14
Definition.....	6
Gefechtsphase.....	10
Die Mittlere Sphäre betreten und verlassen.....	14
Erfahrungsphase	11
Erkundungsphase	9
Infamie	7
Belohnungen für Stufenaufstiege.....	13, 20
Stufen	13
Lebenspunkte	7

Bewegung in der Inneren Sphäre.....	9
Bewegung in der Mittleren Sphäre	9
Bewegung in der Äußeren Sphäre	9
Bewegungsphase	9
Nemesiskarten.....	8, 10
Nemesistext.....	10
Trophäen einsetzen.....	11
Zugabfolge	9
Eine besiegte Nemesis	13
Nemesiskarten abwickeln.....	10
Nemesis-Symbol	2

P

Probenduelle	4
Herausforderer	4
Duellwert	4
Verteidiger	4

S

Schnellübersicht	20
Spiele mit fünf oder sechs Teilnehmern	4
Spielmodus „Feinde des Imperiums“	5

U

Unterstützende Boni	14
---------------------------	----

Z

Zählscheiben.....	6
Zusammenbau der Zählscheiben	3



Exemplar X

Nur wenig ist über Exemplar X bekannt, außer dass es sich bei ihm um einen Symbiarchen der Tyraniden von unvergleichlicher Wildheit und Verschlagenheit handelt und dass er das zehnte Exemplar war, das Inquisitor Arrius Balk während seiner letzten Expedition katalogisierte. Balk war begeistert, einen lebenden Symbiarchen gefangen zu haben, und seine letzte Übertragung von Bord des Kreuzers Confero deutet darauf hin, dass er plante, umgehend mit den Experimenten an der Kreatur zu beginnen.

Was als nächstes geschah, ist unklar. Außer Frage steht nur, dass Exemplar X entkam und dass er, nachdem er den Navigator des Schiffes gefressen hatte, den folgenden Monat damit verbrachte, systematisch Jagd auf die panische Besatzung des Kreuzers zu machen. Nachdem man das Wrack der Confero entdeckt hatte, wurde sofort ein Exterminatorteam der Deathwing entsendet, das aber unter den Toten und Sterbenden keine Spur von Exemplar X – oder Inquisitor Balk – entdeckte.

Das Exterminatorteam verfolgte seine Beute mit typischem Eifer, spürte Exemplar X zwischen den Sternen nach und löschte seine Brut nahezu aus ... bevor es spurlos verschwand.

Jüngste Berichte des Ordo Xenos deuten darauf hin, dass Exemplar X in den Antian-Sektor zurückgekehrt ist. Schenkt man diesen Berichten Glauben, schwebt der gesamte Sektor in unermesslicher Gefahr, denn Symbiarchen sind die Kundschafter und Speerspitzen tyranidischer Invasionen!



Luxuria

Die Menschheit ist bestechlich, die Menschheit ist korrupt, und mehr als alles andere ist die Menschheit gierig! Niemand versteht diese Tatsache besser als Luxuria, Slaaneshs berüchtigtes Schoßtier. Als sie erstmals aus dem Immaterium hervortrat, war sie wenig mehr als ein wildes Monster, angetrieben von Kampfeslust und der sadistischen Vorliebe, anderen Schmerzen zuzufügen. Dann aber geschah etwas seltsames – sie starb nicht. Jahrhunderte lang überlebte sie verhängnisvolle Schlachten, Kreuzzüge der Ekklesiarchie und sogar die Aufmerksamkeit des Ordo Malleus ... und während sie mehr Zeit im Reich der Sterblichen verbrachte, entwickelte sie sich zu einer immer raffinierteren und bösartigeren Dienerin ihres Meisters.

Den Sterblichen erscheint sie als eine beunruhigend, ja sogar schmerzhaft schöne Frau, und sie hat sich inmitten der selbstgefälligen Adligen und intriganten Händler des Antian-Sektors eingenistet. Sie flüstert den mächtigsten Männern Versprechen von unermesslichem Reichtum ins Ohr und streichelt ihren Stolz, während sie still und leise die meisten ihrer Rivalen eliminiert. Auf diese Weise hat sich Luxuria einen großen Anteil an allen wichtigen Unternehmen des Sektors erschlichen und ist der Inquisition dabei stets einen Schritt voraus.

Niemand kennt ihre wahren Ziele, aber welches Spiel sie auch spielen mag, sie hatte jahrelang Zeit, ihre Züge zu planen. Es wird unerschütterlichen Glauben und einen scharfen Verstand erfordern, um ihre Machenschaften aufzudecken. Doch sei achtsam bei deiner Jagd, denn eine in die Enge getriebene Dämonette kämpft mit ungezügelter Wildheit ...



Githellion Ath'ulwei

Einst galt Githellion Ath'ulwei als einer der tödlichsten Krieger des Weltenschiffes Alaitoc, doch er empfand die starren Strukturen der Gesellschaft der Eldar als klaustrophobisch und verließ seine Heimat, um die Galaxis zu durchwandern. Viele Jahre lang lebte Githellion als ein Ausgestoßener und durchstreifte das unendliche Labyrinth im Netz der Tausend Tore am Steuer seiner Schattenjäger-Frigatte. Während seiner Reisen spürte er den unbändigen Hunger Slaaneshs an seiner Seele nagen und begann die Mächte des Chaos mit grenzenlosem Zorn zu verabscheuen.

Viele Jahrzehnte verstrichen, bevor sein Schicksal ihn einholte. Als Githellion in eine Schlacht zwischen einer Eldar-Kolonie und einem Mob von Orkplünderern eingriff, wurde er Zeuge von der Wildheit und Perfektion eines kämpfenden Trupps von Asuryans Rächern. Er verspürte die leitende Berührung von Asurmen selbst und verschrieb sich ihrem Tempel. Im Laufe vieler Jahrhunderte entwickelte er sich zu einer makellosen Verkörperung seines Aspekts und beschränkte den Pfad des Kriegers so weit, dass er niemals wieder zu dem werden kann, was er einst war.

Obwohl Githellion sich dem Imperium nicht freundschaftlich verbunden fühlt, eilt er manchmal seinen mächtigsten Helden zu Hilfe und bricht aus dem Netz der Tausend Tore hervor, um einen gemeinsamen Feind zu bekämpfen. Trotzdem wäre es töricht, Githellion als einen Verbündeten zu betrachten, denn seine Beweggründe liegen im Verborgenen, und die Eldar verfolgen ganz eigene Pläne für den Antian-Sektor.



Moarn Blutherz

Die Geschichte von Moarn Blutherz ist tragisch. Als die Bergbaukolonie auf Kadron VII von einer kleinen Gruppe World Eaters überfallen wurde, metzelten die Berserker seine gesamte Familie nieder, und der Anblick ihrer entstellten Körper trieb ihn in eine stumpfsinnige Raserei. Er stürzte sich mit seiner Vibro-Spitzhacke in ihre Mitte und tötete mehrere Veteranen der Kriegerbande, bevor ihr Anführer ihn überwältigte.

Der Captain erkannte den Geist des Blutgottes in Moarn und verschonte sein Leben. In den darauf folgenden Jahren durchlief er die Ausbildung zu einem Berserker, stellte sich unzähligen Prüfungen und nahm ihre vom Chaos beschmutzte Gensaat in sich auf, ohne jedoch jemals die Ermordung seiner Familie zu vergessen.

Schließlich wurde er als würdig beurteilt und einem letzten rituellen Test unterzogen und erhielt die barbarischen cybernetischen Implantate, die als Schlächternägel bekannt sind. Im gleichen Augenblick war er von all seinen Seelenqualen reingewaschen, als hätten sie niemals existiert. An ihre Stelle trat reiner, unverfälschter Zorn.

Mit einem hasserfüllten Schrei riss er dem Captain seinen kostbaren Bluternter aus den Händen und metzelte die gesamte Kriegerbande nieder. Inmitten des Blutvergießens überkam Moarn ein wildes Glücksgefühl, anders als alles, was er je zuvor verspürt hatte. In diesem Augenblick wusste er, dass er bis zum Ende aller Tage ein Sklave dieser Blutgier sein würde.

Und so wurde aus dem Mann, dessen Leben Khorne zerstört hatte, ein ergebener Diener des Blutgottes. Nun richtet Moarn, wie immer auf der Suche nach dem Nervenkitzel einer Schlacht, seinen Blick auf den Antian-Sektor.

Schnellübersicht

Der Nemesis-Zug

Während ihres Zuges wickelt die aktive Nemesis die folgenden vier Phasen in der angegebenen Reihenfolge ab (siehe „Der Nemesis-Zug“ auf Seite 9 für weitere Details):

1. **Bewegungsphase:** Die aktive Nemesis wirft einen Würfel und zieht ihre Nemesis-Figur im oder gegen den Uhrzeigersinn über den Spielplan. Genau wie ein Charakter bewegt sich auch eine Nemesis um genau so viele Felder, wie das Würfelergebnis vorgibt.
2. **Erkundungsphase:** Die aktive Nemesis leitet ein Gefecht gegen einen Charakter ein, zieht eine oder mehrere Imperiumskarten oder zieht eine einzelne Nemesiskarte. Eine Nemesis wickelt niemals die Textfelder auf dem Spielplan ab.
3. **Gefechtsphase:** Die aktive Nemesis wickelt entweder ein Gefecht gegen einen Charakter oder die Imperiumskarten des Feldes, auf dem sie steht, oder die gezogene Nemesiskarte ab.
4. **Erfahrungsphase:** Die aktive Nemesis darf Trophäen einsetzen, um Stufen aufzusteigen.

Abwicklung von Imperiumskarten

Wenn sich in der Gefechtsphase der aktiven Nemesis Imperiumskarten auf ihrem Feld befinden, wickelt sie diese in der folgenden Reihenfolge ab:

1. Ereignisse abwickeln
2. Agenten bekämpfen
3. Rüstzeug aneignen

Nemesis-Belohnungssymbole



Ziehe eine Karte von deinem Nemesiskarten-Stapel und wickle sie sofort ab.



Erhalte einen Punkt Infamie.

Nemesis-Gefechte

Folge diesen Schritten, um ein Gefecht mit einer Nemesis auszutragen: (siehe „Nemesis-Gefechte“ auf Seite 12 für weitere Details):

1. Gefechtsform deklarieren
2. Gefecht vorbereiten (Nemesis)
3. Gefechtswürfel werfen (Nemesis)
4. Gefecht vorbereiten (Charakter)
5. Gefechtswürfel werfen (Agent/Character)
6. Gefechtswerte bestimmen
7. Ausgang des Gefechts bestimmen
8. Folgen anwenden

Eine besiegte Nemesis

Wenn die Lebenspunkte einer Nemesis auf 0 sinken, wirft sie alle ihre Machtkarten und Trophäen ab und verliert die Hälfte ihrer Infamie (aufgerundet). Dann dreht sie ihre Lebenspunkte-Scheibe zurück auf den Anfangswert und stellt ihre Nemesisfigur zurück auf ihr Startfeld (siehe „Eine besiegte Nemesis“ auf Seite 13 für weitere Details).

Probenduelle und ihre Folgen

Folge diesen Schritten, um ein Probanduell auszutragen (siehe „Probenduelle“ auf Seite 4 für weitere Details):

1. Duellform deklarieren
2. Duellwert bestimmen
3. Probe des Verteidigers
4. Folgen anwenden
 - **Stärke:** Der Verlierer verliert 2 Lebenspunkte.
 - **Scharfsinn:** Der Sieger darf einen Vorteil des Verlierers stehlen (ausgenommen Reliquien). Wenn der Spieler einen Vorteil mit Ladungsmarkern stiehlt, bleiben alle diese Ladungsmarker auf der Karte erhalten.
 - **Wille:** Der Sieger sieht sich die Kraftkarten des Verlierers an und darf sich **entweder** eine dieser Karten **oder** 3 Einfluss vom Gegner nehmen.
5. Abtrünnigen-Vorteil stehlen
6. Zur Erfahrungsphase wechseln