

WARHAMMER
40,000

RELIIC™



Spielregel

Willkommen in der grimmigen Zukunft des 41. Jahrtausend!

Das Imperium der Menschheit erstreckt sich über die gesamte Galaxis und umfasst Millionen von Welten. Seit der Zeit der Großen Kreuzzüge vor 10.000 Jahren hat das Imperium ungezählte Kriege, Opfer und Blutvergießen erdulden müssen. Keiner kennt die Namen der Milliarden Menschen, die heute noch Tag für Tag das Imperium schützen und den Namen des unsterblichen Imperators preisen.

Die Space Marines, genetisch verbesserte Supersoldaten mit überlegenen Waffen und Rüstungen bilden die Elite der Kampftruppen, die in der ganzen Galaxis zuschlagen können.

Die Orden der Heiligen Inquisition reinigen das Imperium von Gefahren für seinen Zusammenhalt; ein jeder Agent entschlossen, die Häresie auszumerzen, wo er sie findet. Das Adeptus Ministorum behütet und leitet die Menschheit und sorgt für den rechten Glauben an den Imperator, während das Adeptus Mechanicus die geheiligte Technologie pflegt und überwacht, die das Imperium und seine Kampftruppen am Leben erhält. Die Imperiale Armee, die größte Streitmacht der Galaxis, unterhält zahllose Millionen von Soldaten, dazu Panzerfahrzeuge und riesige Kampfmaschinen – alles, um auf Tausenden von Planeten in unzähligen Gefechten die Flut zurückzuhalten, die unerbittlich gegen das Imperium brandet.

Der ferne Antian-Sektor hat bereits genügend Zwietracht und Schrecken gesehen, aber weitere Düsternis wartet am Horizont. Am Zwielfstrand treibt ein Weltenschiff der Eldar unheilverkündend durch die Leere. Die uralten, mysteriösen Eldar greifen jeden an, der es wagt, die Jungfernwelten ihrer Ahnen zu besudeln, und gleichzeitig halten sie Wacht am Warpriss, der sich vor kurzer Zeit ganz in der Nähe geöffnet hat. Ihre Gründe sind so undurchsichtig wie ihr ganzes Volk, aber sie sind entschlossen, alle Unwürdigen davon abzuhalten, in den Riss vorzudringen, um seine Geheimnisse zu erkunden – und schlimmstenfalls ungeahnte Schrecken zu wecken.

Der verderbte Einfluss des Risses hat die Saat des Chaos über den Sektor ausgestreut. Chaos-Kultisten und ihre dämonischen Herren zeigen sich in großer Zahl. Verdorbene Xenos greifen an allen Fronten an und machen der Menschheit ihr angestammtes Recht streitig, die Galaxis zu beherrschen. In den Verheerten Regionen marodieren orkische Plünderer, denen schon ganze Planeten zum Opfer gefallen sind. Schwarmflotten der Tyraniden treiben sich an der Verlorenen Front herum und verschlingen Welt um Welt in ihrem unstillbaren Hunger nach jeglicher organischer Materie.

Im Kampf gegen solche Gegner mögen die größten Heroen des Imperiums vergehen. Obwohl der Imperator wahrlich ihre Schritte lenkt und ihnen alle Möglichkeiten erschließt, sich an Körper und Geist zu stählen, werden sie doch unvorstellbaren Gefahren gegenüberstehen. Sie müssen den stetigen Verlockungen des Chaos widerstehen, tödlichen Xenos gegenüberstehen und jenes Übel niederringen, das den Warpriss verursacht. Um hier zu siegen, benötigen Heroen jedes Körnchen an Talent, jegliche Waffe und all ihren Glauben.

Und selbst dies mag im Kampfe nicht ausreichen – wer jedoch Weisheit mitbringt, versichert sich des Beistands von Reliquien,

wundersamer Gerätschaften aus dem Dunklen Zeitalter der Technologie oder anderen, längst vergessenen Zeiten. Nur mit solch mächtigem Beistand ist es sicher, dass es den Heroen gelingt, den Sektor vor dem Chaos zu retten.

Worum es bei Relic geht

In **Relic** übernehmen zwei bis vier Spieler die Rollen von Charakteren aus dem Universum von Warhammer 40.000. Jeder von ihnen hat besondere Stärken, Schwächen und Sonderfertigkeiten. Die Spieler bewegen sich über den Spielplan, stellen sich Bedrohungen und bekämpfen Gegner, um Aufgaben zu erfüllen, in Erfahrungsstufen aufzusteigen und bessere Waffen zu erwerben.

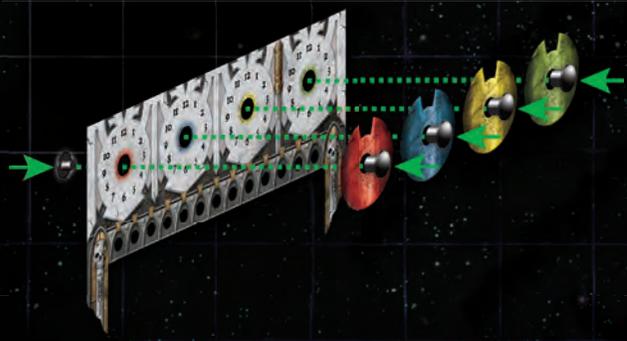
Durch das Erfüllen von Aufgaben können die Spieler mächtige Artefakte, die sogenannten Reliquien erwerben, die es ihnen erlauben, die Innere Sphäre zu erreichen, wo sie der größten Bedrohung des Imperiums entgegentreten. Der erste Spieler, dem es gelingt, in die Mitte des Spielbretts zu ziehen und die Siegbedingung zu erfüllen, die der Szenariobogen vorsieht, ist der Gewinner des Spiels.

Zählscheiben montieren

Bevor du deine erste Partie **Relic** spielst, musst du vorsichtig die Papp-Elemente aus ihrer Stanzform befreien und dann je eine rote Zählscheibe (für Stärke), eine blaue (für Wille), eine gelbe (für Scharfsinn) und eine grüne Scheibe für Lebenspunkte darauf befestigen. Dazu steckst du eine Hälfte des Plastik-Verbindungsstücks durch die Zählscheibe und die andere Hälfte durch die Charakterleiste. Drück dann die beiden Hälften zusammen, bis sie gut zusammen passen.

Achte darauf, dass du die Scheiben alle am richtigen Ort befestigst.

Entferne die Scheiben nicht mehr, nachdem du sie einmal befestigt hast.



Spielmaterial

Diese Komponenten sollten in einer **Relic**-Schachtel enthalten sein:

- das vorliegende Regelheft
- 10 Charakterfiguren aus Plastik
- 4 Charakterbasen aus Plastik
- 4 Plastikstöpsel
- 16 Zähler Scheiben, unterteilt in
 - 4 Stärke-Scheiben (rot)
 - 4 Wille-Scheiben (blau)
 - 4 Scharfsinn-Scheiben (gelb)
 - 4 Lebenspunkt-Scheiben (grün)
- 4 sechsseitige Würfel
- 1 Spielplan
- 150 Marker, unterteilt in
 - 40 Charaktermarker
 - 55 Ladungsmarker
 - 55 Einflussmarker
- 4 Charakterleisten
- 10 Charakterbögen
- 5 Szenariobögen
- 336 Karten, unterteilt in
 - 30 Verderbniskarten
 - 24 Missionskarten
 - 36 Kraftkarten
 - 18 Reliquienkarten
 - 68 Rote Gefahrenkarten
 - 68 Blaue Gefahrenkarten
 - 68 Gelbe Gefahrenkarten
 - 24 Ausrüstungskarten

Die Komponenten kurz erklärt

Im Folgenden findest du eine kurze Beschreibung der einzelnen Spielkomponenten.

Charakterfiguren und -Basen

Die Figuren entsprechen den auf den Charakterbögen dargestellten Charakteren und repräsentieren sie auf dem Spielplan.



Sechseckige Würfel

Die Würfel werden benutzt, um sich auf dem Spielplan zu bewegen, Kämpfe auszutragen und Proben abzulegen, wie sie auf den Karten oder dem Spielplan gefordert werden.



Spielplan

Der Spielplan stellt einen Teil des Universums von **Warhammer 40.000** dar. Er ist in Sphären, Gebiete und Felder unterteilt (siehe *Aufbau des Spielplans* auf Seite 6).



Charakterleisten und Plastikstöpsel

Die Charakterleisten werden verwendet, um die Werte des Charakters, seine Lebenspunkte und seine Stufe festzuhalten. Die Stöpsel können dabei in passende Öffnungen auf der Charakterleiste gesteckt werden, um die aktuelle Stufe anzuzeigen.



Charakterbögen

Auf den Charakterbögen findest du Informationen zum jeweiligen Charakter: Startwerte und Startfeld, Belohnungen beim Stufenanstieg und Sonderfertigkeiten.



Szenariobögen

Die Szenariobögen legen die Siegfbedingungen und Sonderregeln des laufenden Spiels fest.



Charaktermarker

Charaktermarker werden für verschiedene Zwecke verwendet, u.a. um den Fortschritt bei Missionen und bei Aufgaben gemäß der Szenariobögen festzuhalten.



Ladungsmarker

Ladungsmarker werden auf entsprechende Ausrüstungs- und Gefahrenkarten gelegt, um anzuzeigen, wie häufig die Karte noch eingesetzt werden kann.



Einflussmarker

Einflussmarker können von den Spielern im Verlauf einer Partie gesammelt und ausgegeben werden.



Verderbniskarten

Verderbniskarten stehen für Mutationen, die den Charakter positiv und negativ verändern können.



Missionskarten

Auf den Missionskarten findest du die besonderen Aufgaben beschrieben und welche Belohnung dich bei Erfüllung erwartet.



Kraftkarten

Durch Kraftkarten erhalten die Charaktere zeitweilige Sonderfertigkeiten oder Zuschläge auf ihre Werte. Auf jeder Kraftkarte sind dabei der Effekt und die zeitlichen Bedingungen des Zuschlags oder der Fertigkeit beschrieben.



Reliquienkarten

Reliquienkarten stehen für heilige Artefakte von ungeahnter Macht.



Gefahrenkarten

Gefahrenkarten stellen Ereignisse, Gegner, Begegnungen und Vorteile dar, welche die Spieler im Laufe einer Partie entdecken können.



Ausrüstungskarten

Ausrüstungskarten stellen Waffen, Rüstungen und allgemeine Ausrüstungsgegenstände dar, die ein Spieler während der laufenden Partie erwerben kann.



Aufbau

.....

Der Aufbau für eine Partie **Relic** geschieht am besten in dieser Reihenfolge:

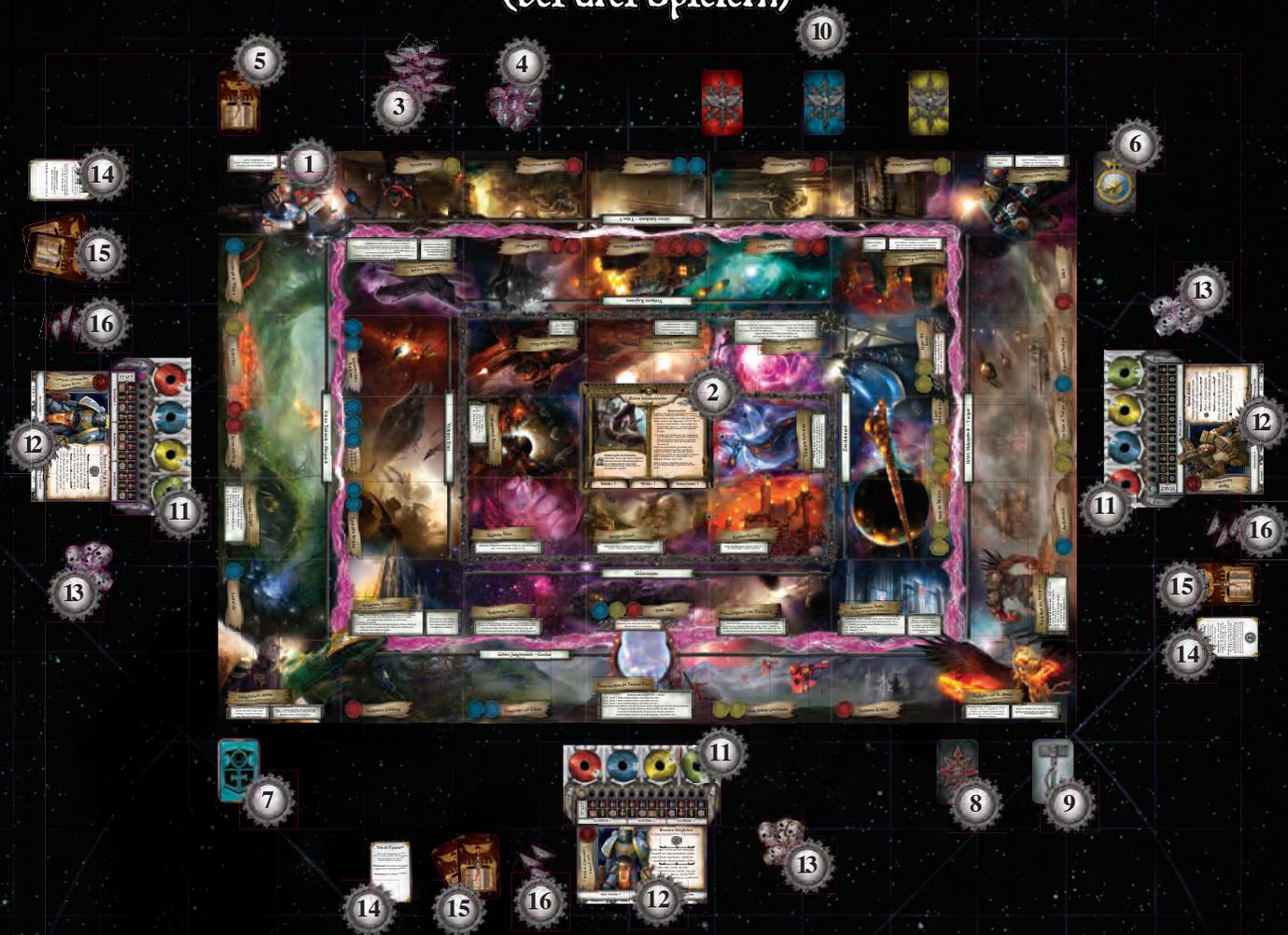
1. **Spielplan auslegen:** Klappe den Spielplan auf und lege ihn in die Mitte des Spieltisches.
2. **Szenario auswählen:** Mische die Szenariobögen unter dem Tisch und ohne sie anzusehen und wähle dann blind einen aus und lege ihn auf das Szenariofeld in der Mitte des Spielplans. Für das allererste Spiel empfehlen wir den Szenariobogen „Rätselhafte Grenzregion“. Einer der Spieler liest nur den Text des Szenariobogens laut vor, damit alle Mitspieler sich die Sonderregeln und die Ziele dieses Szenarios einprägen können.
3. **Kartenstapel vorbereiten:** Teilt die Karten in die passenden Stapel auf: Verderbnis, Missionen, Kraft, Reliquien, Rote Gefahren, Blaue Gefahren, Gelbe Gefahren, Ausrüstung. Jeder Stapel wird gemischt und verdeckt neben dem Spielplan ausgelegt.
4. **Marker vorbereiten:** Die Ladungs- und Einflussmarker werden in zwei separaten Vorratshaufen ausgelegt, so dass jeder Mitspieler sie erreichen kann.
5. **Charaktere auswählen:** Ein Spieler mischt die Charakterbögen verdeckt und gibt jedem Mitspieler und sich selbst zwei Bögen. Aus diesen beiden Charakteren wählt jeder Spieler nun geheim einen aus. Die Charaktere werden dann gleichzeitig aufgedeckt. Nicht genutzte Charakterbögen werden in die Spielschachtel zurückgelegt.
6. **Spieler-Farbe auswählen:** Jeder Spieler wählt eine der vier möglichen Spieler-Farben aus (grau, braun, grün oder lila) und nimmt sich die farblich zugehörigen Charakterleiste, Figurenbasis, Charaktermarker und Plastikstöpsel.
7. **Charakterfiguren aufstellen:** Jeder Spieler befestigt seine Spielfigur auf seiner Figurenbasis und stellt die Figur dann auf das Startfeld des Spielplans wie auf dem Charakterbogen angegeben.
8. **Charakterleisten vorbereiten:** Jeder Spieler schiebt das obere Ende seines Charakterbogens in seine Charakterleiste und steckt den Plastikstöpsel in das Feld der Stufenleiste, über dem „Start“ steht. (Siehe *Aufbau eines Charakters* auf Seite 7.)
9. **Eigenschaften- und Lebenspunkte-Startwert:** Jeder Spieler dreht die Zehlscheiben so, dass sie den Werten für Stärke, Wille, Scharfsinn und Lebenspunkte auf seinem Charakterbogen entsprechen.
10. **Anfängliche Einflussmarker:** Jeder Spieler nimmt drei Einflussmarker und legt sie in seinen Spielbereich.

11. Anfängliche Kraftkarten: Jeder Spieler zieht so viele Kraftkarten wie das Kraftlimit auf seinem Charakterbogen (unterhalb des „Start“-Felds der Stufenleiste) angibt (siehe *Kraftlimit* auf Seite 16). Jeder Spieler legt seine Kraftkarten verdeckt aus, so dass die anderen Spieler sie nicht erkennen können. Der Spieler selbst darf seine Kraftkarten jederzeit ansehen.

12. Missionskarten verteilen: Jeder Spieler zieht eine Missionskarte und legt sie offen in seinen Spielbereich. Wenn die Aufgabe verlangt, dass der Spieler bereits eine bestimmte Aktion ausführt (wie einen Charaktermarker auf dem Spielplan zu platzieren), tut er dies jetzt.

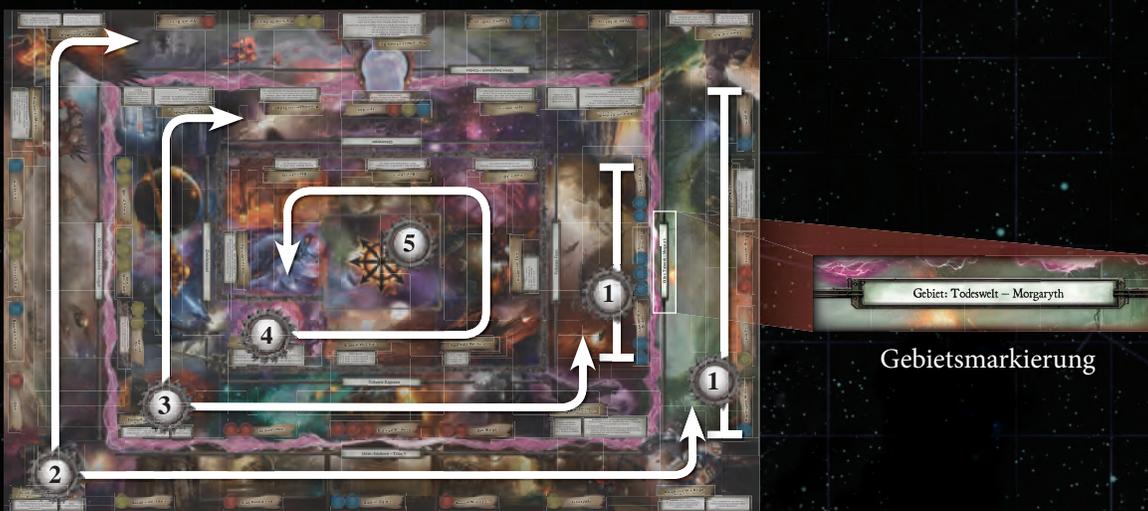
Der älteste Spieler beginnt das Spiel mit dem ersten Spielzug. Danach werden die Spielzüge im Uhrzeigersinn abgewickelt (siehe *Spielablauf* auf Seite 8).

Spielaufbau (bei drei Spielern)



- | | | |
|--------------------------|---|--------------------------------|
| 1. Spielplan | 7. Ausrüstungskarten-Stapel | 12. Charakterbögen |
| 2. Szenariobogen | 8. Verderbniskarten-Stapel | 13. Charaktermarker |
| 3. Einflussmarker-Vorrat | 9. Reliquienkarten-Stapel | 14. Anfängliche Missionskarte |
| 4. Ladungsmarker-Vorrat | 10. Gefahrenkarten-Stapel in Rot, Blau und Gelb | 15. Anfängliche Kraftkarte(n) |
| 5. Kraftkarten-Stapel | 11. Charakterleisten | 16. Anfängliche Einflussmarker |
| 6. Missionskarten-Stapel | | |

Aufbau des Spielplans



- 1. Gebiete:** Gebiete des Spielplans bestehen aus drei bis fünf zusammenhängenden Feldern, die durch eine gemeinsame Gebietsmarkierung erkennbar sind. Eckfelder sind nie Teil eines Gebiets.
- 2. Äußere Sphäre:** Die Äußere Sphäre umfasst alle Felder am Rand des Spielplans. Sie ist in vier Gebiete unterteilt: Makropolwelt, Fabrikwelt, Todeswelt und Jungfernwelt.
- 3. Mittlere Sphäre:** Die Mittlere Sphäre besteht aus allen Feldern zwischen der Äußeren und der Inneren Sphäre. Sie ist in vier Gebiete unterteilt: Zwielichtrand, Verheerte Regionen, Verlorene Front und Geistersterne.
- 4. Innere Sphäre:** Die Innere Sphäre umfasst alle Felder zwischen der Mittleren Sphäre und dem Szenariofeld. Sie ist nicht in Gebiete unterteilt, nur in Felder.
- 5. Szenariofeld:** Im Szenariofeld liegt der Szenariobogen für die laufende Partie.

Charaktere

Bei einer Partie *Relic* übernimmt jeder Spieler die Rolle eines bestimmten Charakters (aus dem Warhammer 40.000 Universum). Mit diesem Charakter erkundet er die Felder des Spielplans, erreicht höhere Sphären, bekämpft Gegner und sammelt Vorteile ein. Sowohl das vorliegende Regelheft als auch die anderen Spielkomponenten bezeichnen sowohl die Person, die am Spieltisch sitzt, als auch den Charakter, den diese Person kontrolliert, als **Spieler**.

Eigenschaften

Jeder Spieler verfügt über drei Eigenschaften: **Stärke**, **Wille** und **Scharfsinn**. Diese Eigenschaften werden eingesetzt, um während des Spiels Gefechte abzuwickeln und Proben abzulegen.

Während des Aufbaus dreht jeder Spieler die entsprechenden Scheiben auf seiner Charakterleiste auf den passenden Wert, der unten auf dem Charakterbogen abgedruckt ist.

Eigenschaften steigern und senken

Ein Spieler kann Eigenschaften steigern bzw. **erhalten**. In diesem Fall dreht er die Scheibe auf der Charakterleiste im Uhrzeigersinn um den entsprechenden Betrag. Die Eigenschaftsscheiben haben einen Maximalwert von 12. Wenn eine Eigenschaft durch einen Spieleffekt auf einen höheren Wert steigen soll, so ist dies nicht möglich und die Steigerung verfällt.

Wenn ein Spieler Eigenschaften **verliert**, dreht er die entsprechende Eigenschaftsscheibe gegen den Uhrzeigersinn um den passenden Betrag. Der Minimalwert einer Eigenschaft ist 1. Soll eine Eigenschaft, die bereits auf 1 steht, durch einen Spieleffekt weiter gesenkt werden, kann diese Eigenschaftssenkung ignoriert werden.

Lebenspunkte

Die Widerstandskraft eines Spielers kann man an seinem **Lebenspunkte-Wert** erkennen. Dieser Wert (oft auch kurz nur LP genannt) ist keine Eigenschaft. Wenn sich Regel- oder Kartentexte auf Eigenschaften beziehen, meinen sie nur Stärke, Wille und Scharfsinn.

Aufbau von Charakterleiste und -bogen



1. **Eigenschaftsscheiben:** Jede Charakterleiste hat je eine Stärke- (rot), Wille- (blau) und Scharfsinn- (gelb) Eigenschaftsscheibe. Jedes Mal, wenn der Spieler eine Eigenschaft hinzugewinnt oder verliert, dreht er die Scheibe um den entsprechenden Betrag (siehe „Eigenschaften“ auf Seite 6).

2. **Lebenspunkte-Scheibe:** Jede Charakterleiste hat je eine Lebenspunkte-Scheibe (grün). Jedes Mal, wenn der Spieler LP hinzugewinnt oder verliert, dreht er die Scheibe um den entsprechenden Betrag (siehe „Lebenspunkte“ auf Seite 6).

3. **Stufenleiter:** Die Stufenleiter zeigt die aktuelle Erfahrungsstufe des Spielers an. Jedes Mal, wenn er eine Stufe hinzugewinnt, steckt er den Stöpsel ein Feld weiter nach rechts auf der Leiter. Spieler beginnen mit Stufe 0 und müssen sich auch ihre erste Stufe verdienen.

4. **Kraftlimit:** Das Kraftlimit sagt, wie viele Kraftkarten der Spieler maximal besitzen darf (siehe „Kraftlimit“ auf Seite 16).

5. **Name und Zugehörigkeit:** Der Name des Charakters steht ganz links und besagt, welche Persönlichkeit aus dem Warhammer 40.000 Universum er darstellt. Daneben steht der Name der Gruppe, zu der der Charakter gehört oder der er sich am ehesten zugehörig fühlt.

6. **Maximale Vorteile:** Dieser Wert sagt, wie viele Vorteile ein Spieler maximal besitzen darf (siehe „Vorteile und Maximale Vorteile“ auf Seite 14).

7. **Stufengewinn:** Die Stufengewinne sind in Spalten unter dem Wert der Stufe auf der Stufenleiter angegeben. Nachdem ein Spieler eine neue Stufe erreicht hat, erhält er den Stufengewinn, der unter seinem Stöpsel aufgeführt ist (siehe „Stufengewinn“ auf Seite 14).

8. **Besondere Fähigkeiten:** Jeder Spieler hat eine oder mehrere Besondere Fähigkeiten, die hier auf seinem Charakterbogen angegeben sind. Die Benutzung einer Besonderen Fähigkeit ist verpflichtend, es sei denn, in ihrer Beschreibung findet sich eines der Wörter „kann“ oder „darf“.

9. **Startfeld:** Das Startfeld gibt an, wo auf dem Spielplan der Spieler während des Aufbaus seine Figur platziert.

10. **Startwerte von Eigenschaften und Lebenspunkten:** Die Werte für Stärke, Wille und Scharfsinn geben den Startwert der jeweiligen Eigenschaft zu Spielbeginn an. Ein Spieler darf seine Eigenschaftsscheiben nicht unter diesen Wert drehen. Der Lebenspunkte-Wert gibt ebenfalls an, wie viele LP der Spieler zu Beginn des Spiels hat.

Lebenspunkte-Startwert

Während des Aufbaus dreht jeder Spieler die Lebenspunkte-Scheibe auf seiner Charakterleiste auf den Wert, der unten auf dem Charakterbogen bei ‚LP‘ abgedruckt ist.

Lebenspunkte hinzugewinnen oder verlieren

Ein Spieler kann seine LP steigern bzw. welche **hinzugewinnen**. In diesem Fall dreht er die Lebenspunkte-Scheibe auf der Charakterleiste im Uhrzeigersinn um den entsprechenden Betrag. Die Scheibe hat einen Maximalwert von 12. Wenn der Wert bereits 12 beträgt und durch einen Spieleffekt auf einen höheren Wert steigen soll, so ist dies nicht möglich und die Steigerung verfällt.

Wenn ein Spieler LP **verliert**, dreht er die Scheibe gegen den Uhrzeigersinn um den passenden Betrag. Wenn die LP eines Spielers auf 0 fallen, ist er **besiegt** (siehe **Besiegte Spieler** auf Seite 15).



Spielablauf

Relic wird in einer Abfolge von **Zügen** gespielt, wobei der älteste Spieler beginnt und die folgenden Züge von den Spielern im **Uhrzeigersinn** ausgeführt werden. Der Spieler, der gerade am Zug ist, wird der **aktive Spieler** genannt. Ein Spieler muss alle Aktionen seines Zuges beenden, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist. Es wird so lange gespielt, bis ein Spieler gewinnt.

In jedem Zug muss der aktive Spieler die folgenden vier Phasen in der hier genannten Reihenfolge ausführen:

1. **Bewegungsphase:** Der Spieler wirft 1 Würfel und bewegt seine Charakterfigur exakt so viele Felder weit, wie das Würfelresultat angibt. Dies darf er entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn tun.
2. **Erkundungsphase:** Der Spieler zieht Gefahrenkarten entsprechend der auf dem Feld angezeigten Gefahrensiegel. Danach legt er jede gezogene Karte auf sein Feld.
3. **Gefechtsphase:** Der Spieler führt die Gefahrenkarten aus, die auf seinem Feld liegen. Falls keine Gefahrenkarten auf seinem Feld liegen, wickelt er den Text des Textfelds ab.
4. **Erfahrungsphase:** Der Spieler darf Trophäen aufwenden, um neue Stufen zu erreichen und er darf abgeschlossene Missionen aufwenden, um Reliquien zu erhalten. Wenn er keine aktive Mission hat, zieht er jetzt eine Missionskarte. Er wirft alle Karten ab, die seinen aktuellen Wert an Maximaler Kraft und Maximalen Vorteilen überschreiten.

Bewegungsphase

Der Spielplan setzt sich aus einzelnen **Feldern** zusammen. Während der Bewegungsphase muss sich der aktive Spieler auf ein neues Feld bewegen. Er darf nicht stehenbleiben, selbst wenn sich auf seinem Feld eine Gefahrenkarte befindet.

Äußere und Mittlere Sphäre: Wenn ein Spieler seinen Zug auf einem Feld der Äußeren oder Mittleren Sphäre beginnt, wirft er einen Würfel, seinen **Bewegungswurf**. Das Würfelergebnis wird **Bewegungswert** genannt. Es gibt die Zahl seiner **Bewegungspunkte** an, und genau so viele Felder muss sich der Spieler in dieser Bewegungsphase bewegen. Er geht dabei, je nach Wahl, im oder Gegen den Uhrzeigersinn, Feld für Feld voran, wobei jedes Feld, das er betritt, ihn einen Bewegungspunkt kostet. Wenn er seine Bewegung einmal begonnen hat, darf er in diesem Zug nicht wieder die Bewegungsrichtung ändern.

Einige Besondere Fähigkeiten der Spieler oder Karteneffekte können Bewegungswurf oder Bewegungswert verändern oder alternative Bewegungsarten angeben. In diesen Fällen folgt der Spieler den Anweisungen auf der Karte oder dem Charakterbogen.

Innere Sphäre: In der Inneren Sphäre wird für die Bewegung nicht mehr gewürfelt. Stattdessen bewegt sich der Spieler ein Feld pro Zug vorwärts in Richtung der aufgedruckten Pfeile (siehe „Innere Sphäre“ auf Seite 21).

Erkundungsphase

Während der Erkundungsphase zieht der aktive Spieler Gefahrenkarten je nach vorhandenen Gefahrensiegeln und legt sie auf sein Feld.

Um die Erkundungsphase auszuführen sind für den aktiven Spieler folgende Schritte nötig:

1. Gefahrensiegel Prüfen
2. Gefahrenkarten Ziehen

1. Gefahrensiegel Prüfen

Viele Felder auf dem Spielplan zeigen ein oder mehrere Gefahrensiegel. Diese haben die Form eines Wachssiegels mit dem Chaosstern als Zeichen; es gibt sie in den Farben Rot, Blau und Gelb. Gefahrensiegel zeigen an, wie viele Gefahrenkarten der jeweiligen Farbe am Ende der Erkundungsphase mindestens auf dem Feld liegen müssen.

Wenn der aktive Spieler auf einem Feld ohne Gefahrensiegel steht, **endet seine Erkundungsphase sofort**.

Wenn der aktive Spieler auf einem Feld mit Gefahrensiegel steht, macht er weiter mit dem Schritt Gefahrenkarten Ziehen.



Zwei Rote Gefahrensiegel



Ein Blaues Gefahrensiegel

Die Gefahrenkarten-Stapel

Es gibt drei verschiedene Arten von Gefahrenkarten, die jeweils ihren eigenen Stapel haben: rot, blau und gelb. Wenn im Regelheft oder auf den Karten von der Farbe einer Gefahrenkarte gesprochen wird, ist immer die Farbe des Stapels gemeint, von dem die Karte gezogen wird. So ist z.B. eine Rote Gefahrenkarte eine die vom Roten Gefahrenkarten-Stapel stammt.

In jedem Gefahrenkarten-Stapel finden sich in erster Linie Gegner-Karten, aber auch Ereignisse, Begegnungen und Vorteile. Aus stilistischen Gründen wurden in den drei Stapeln bestimmte Eigenschaften und Gegner-Typen zusammengefasst.



Rote Gefahrenkarten: Die Mehrzahl der Karten in diesem Stapel beruht auf der Eigenschaft Stärke oder der Zugehörigkeit zu den Orks.



Blaue Gefahrenkarten: Die meisten Karten dieses Stapels haben die Eigenschaft Wille und/oder das Merkmal Tyranide.



Gelbe Gefahrenkarten: In diesem Stapel sind die Mehrzahl der Karten entweder der Eigenschaft Scharfsinn und/oder den Eldar zugeordnet.

2. Gefahrenkarten ziehen

Um festzustellen, wie viele Gefahrenkarten er ziehen muss, vergleicht der aktive Spieler die Anzahl und Farben der bereits auf dem Feld offen liegenden Gefahrenkarten mit der Anzahl und Farben der abgedruckten Gefahrensiegel.

Für jedes Gefahrensiegel, das die Anzahl der farblich passenden Gefahrenkarten übersteigt, zieht er eine Gefahrenkarte vom farblich zugehörigen Gefahrenkarten-Stapel und legt sie offen auf sein Feld. Die Gefahrenkarte wird jetzt noch nicht abgewickelt (für die meisten Gefahrenkarten geschieht dies während der Gefechtsphase).

Bestimmte Fähigkeiten von Charakteren oder Karten erlauben es, dass auf einem Feld mehr Gefahrenkarten liegen als durch Gefahrensiegel angezeigt sind. Diese Karten verbleiben so lange auf dem Feld, bis ein anderer Spieler sie abwickelt oder sie von einer anderen Fähigkeit betroffen sind.

Falls Farben und Anzahl der Gefahrenkarten auf dem Feld mit den entsprechenden Gefahrensiegeln übereinstimmen oder sie überschreiten, macht der aktive Spieler mit seiner Gefechtsphase weiter.

Beispiel: Ein Spieler beginnt seine Erkundungsphase auf einem Feld mit drei blauen Gefahrensiegeln. Es liegt bereits eine blaue Gefahrenkarte auf dem Feld, weswegen er zwei Karten vom blauen Gefahrenkarten-Stapel zieht und sie offen auf das Feld legt. Nun liegen drei blaue Gefahrenkarten auf einem Feld mit drei blauen Gefahrensiegeln; der Spieler kann nun mit seiner Gefechtsphase beginnen.

Karten mit Gefahrensiegeln

Einige Gefahrenkarten enthalten Gefahrensiegel. Diese Karten addieren in der Entdeckungsphase ihre Gefahrensiegel zu denjenigen des Feldes, auf dem sie liegen. Während anderer Phasen im Spiel haben sie keine Auswirkungen.

Gefahrensiegel auf Karten funktionieren wie Gefahrensiegel auf dem Spielplan: Sie zwingen den aktiven Spieler dazu, jeweils eine zusätzliche Karte passender Farbe während des Schritts „Gefahrenkarten ziehen“ zu ziehen. Dies gilt auch bereits für den Schritt, in dem die Gefahrenkarte mit Gefahrensiegel gezogen und auf das Feld gelegt wird.



Eine Gefahrenkarte mit einem Gefahrensiegel.

Aufbau einer Gefahrenkarte

1. **Titel:** Der Name der Karte.
2. **Typ und Art:** Das fettgedruckte Wort links (oder das einzige Wort) ist der Typ der Karte. Dies bestimmt, wann und wie sie ausgeführt wird. Wenn hier mehr als ein Wort steht, findet sich rechts die Art. Einige Regeln und Besondere Fähigkeiten beziehen sich auf die Art einer Karte.
3. **Fähigkeit:** Dies ist die Besondere Fähigkeit dieser speziellen Karte. Die meisten Fähigkeiten werden während der Gefechtsphase des Spielers abgehandelt.
4. **Eigenschaft:** Die Farbe des Symbols korrespondiert mit einer Eigenschaft (Stärke, Wille, Scharfsinn), und die Zahl ist der Wert dieser Eigenschaft des Gegners.
5. **Omen-Markierung:** Dieses Symbol erscheint auf einigen Karten. Die Markierung hat keinen eigenen Effekt, aber einige andere Fähigkeiten beziehen sich darauf.
6. **Ladungsmarker-Symbol:** Die Anzahl der Ladungsmarker auf der Karte, wenn sie ins Spiel kommt (siehe „Ladungen“ auf Seite 19).



Gefechtsphase

Während der Gefechtsphase setzt sich der aktive Spieler mit den Gefechtskarten und den Textfeldern auf seinem Feld auseinander. Dazu muss er einen der beiden folgenden Schritte ausführen. Wenn mindestens eine Gefahrenkarte zu Beginn der Gefechtsphase auf dem Feld liegt, muss er Schritt A ausführen. Wenn keine Gefahrenkarten auf seinem Feld liegen, muss er Schritt B ausführen.

- A. Gefahrenkarten abwickeln.
- B. Textfeld abwickeln.

Wenn der aktive Spieler auf einem Feld ohne Gefahrenkarte oder ohne Textfeld steht, endet seine Gefechtsphase sofort.

A. Gefahrenkarten abwickeln

Während der Gefechtsphase muss der aktive Spieler alle Gefahrenkarten auf seinem Feld abwickeln. Die Reihenfolge, in der er dies tun muss, hängt vom Typ der Karten ab (Ereignis, Gegner, Begegnung oder Vorteil). Um die Gefahrenkarten abzuwickeln folgt der aktive Spieler den folgenden Schritten:

1. **Ereignisse abwickeln:** Der aktive Spieler wickelt die Fähigkeiten von allen Ereignis-Karten ab, die auf seinem Feld liegen. Danach werden die Ereignis-Karten abgeworfen. Wenn mehrere Ereignisse auf seinem Feld liegen, kann der aktive Spieler entscheiden, in welcher Reihenfolge er sie abwickeln will.
2. **Gegner bekämpfen:** Der aktive Spieler muss jeden Gegner auf seinem Feld in ein Gefecht verwickeln (siehe „Gefechtsregeln“ auf Seite 12), ehe er den nächsten Schritt ausführen darf. Wenn der Spieler ein Gefecht verliert, endet seine Gefechtsphase sofort und er darf keine weiteren Gefahrenkarten auf seinem Feld abwickeln.
3. **Begegnungen durchführen:** Der aktive Spieler wickelt die Fähigkeiten aller Begegnungen ab, die auf seinem Feld liegen. Nachdem er eine Begegnung abgewickelt hat, verbleibt sie auf dem Feld, wenn auf der Karte nichts anderes festgelegt ist. Wenn mehrere Begegnungen auf seinem Feld liegen, kann der aktive Spieler entscheiden, in welcher Reihenfolge er sie abwickeln will. Er muss jede Begegnung auf seinem Feld in diesem Schritt abwickeln; er darf eine Begegnung nicht zweimal während derselben Gefechtsphase abwickeln.
4. **Vorteile aneignen:** Der aktive Spieler nimmt alle Vorteilskarten auf seinem Feld auf und legt sie offen in seinen Spielbereich. Ein Spieler kann Vorteile nur einsetzen, wenn sich die Karte in seinem Spielbereich befindet.

Nachdem diese Schritte durchgeführt wurden, endet die Gefechtsphase des aktiven Spielers und er setzt seinen Zug mit der Erfahrungsphase fort

Timing von Gefahrenkarten

Üblicherweise wickelt ein Spieler die Fähigkeiten von Gefahrenkarten während seiner Gefechtsphase ab. Wann genau das passiert, hängt vom Typ der Gefahrenkarte ab (siehe „Aufbau einer Gefahrenkarte“ auf Seite 9). Ein Spieler führt nur die Fähigkeiten und Effekte von Gefahrenkarten aus, die auf seinem Feld liegen (mit der Ausnahme von Vorteilen).

Ereignis-Fähigkeiten werden während des ersten Schritts der Gefechtsphase des aktiven Spielers abgewickelt. Nachdem dies geschehen ist, wird die Karte abgelegt.

Gegner-Fähigkeiten werden abgewickelt, wenn der aktive Spieler ein Gefecht gegen sie beginnt. Auf den Karten ist jeweils angegeben, wann im Gefecht dies genau geschieht.

Begegnungs-Fähigkeiten werden während des dritten Schritts der Gefechtsphase des aktiven Spielers abgewickelt. Diese Karten bleiben üblicherweise auf dem Feld des aktiven Spielers liegen, nachdem sie abgewickelt wurden.

Vorteils-Fähigkeiten werden nur aufgelöst, wenn sich die Karten im Spielbereich eines Spielers befinden; sie dürfen nicht eingesetzt werden, während sie noch auf dem Spielbrett liegen. Der Spieler, dem die Karte gehört, löst den Effekt zum auf der Karte angegebenen Zeitpunkt aus.

Besonderes Timing

Einige Gefahrenkarten tragen die Überschrift „**Besonderes Timing**“; dies zeigt an, dass von den üblichen Timing-Regeln für Gefahrenkarten abgewichen wird. Insbesondere ist auf diesen Karten auch zu finden, wann die Fähigkeit dieser Karte genau eingesetzt wird (wie z.B. „zu Beginn der Gefechtsphase“).

Wenn ein Gegner eine Fähigkeit mit „**Besonderem Timing**“ hat, muss der aktive Spieler trotzdem diesen Gegner normal während seiner Gefechtsphase bekämpfen; die Fähigkeit hat jedoch keine Auswirkungen auf den Kampf.

B. Textfeld abwickeln

Viele Felder auf dem Spielplan enthalten ein oder mehrere Textfelder. Zu den Textfeldern gehören auch die Anweisungen, was der Spieler während der Gefechtsphase tun muss, wenn sich auf diesem Feld keine Gefahrenkarten befinden. Ein Spieler wickelt ein Textfeld ab, indem er die abgedruckten Anleitungen ausführt. Nachdem er dies getan hat, endet die Gefechtsphase sofort.

Einige Felder enthalten zwei Textfelder und Anweisungen der Art „Triff eine Wahl oder beende die Gefechtsphase“. Die Textfelder auf solchen Feldern sind optional. Wenn ein Spieler sich entscheidet, eines der Textfelder auf einem dieser Felder abzuwickeln, wählt er ein Textfeld aus und folgt den Anweisungen. Wenn er sich entscheidet, kein Textfeld abzuwickeln, endet seine Gefechtsphase sofort.



Einige Textfelder fordern den Spieler auf, Gefahrenkarten zu „ziehen“, und „abzuwickeln“. Dazu zieht der Spieler alle erforderlichen Karten, legt sie auf sein Feld und verfährt dann wie auf Seite 10 unter „Gefahrenkarten abwickeln“ beschrieben.

Erfahrungsphase

Während dieser Phase kann der aktive Spieler auf der Stufenleiter aufsteigen, Reliquien erhalten und überschüssige Karten abwerfen. Die Erfahrungsphase wird in folgenden Schritten abgewickelt:

1. Trophäen einsetzen
2. Missionskarten verwalten
3. Überschüssige Karten abwerfen

1. Trophäen einsetzen

Jedes Mal, wenn ein Spieler ein Gefecht gegen einen Gegner gewinnt, darf er die Gefahrenkarte des Gegners als Trophäe behalten (siehe „Gefechte“ ab Seite 12). Jede Trophäe hat einen Trophäenwert entsprechend dem Eigenschaftswert des Gegners. Wenn ein Gegner beispielsweise Stärke 3 hat, ist die Karte 3 Trophäenpunkte wert.

Der aktive Spieler darf während dieses Schritts Trophäen ausgeben (ablegen), um Stufen aufzusteigen: Für je 6 Trophäenpunkte, die er jetzt einsetzt, gewinnt er eine Stufe hinzu (siehe „Stufenanstieg“ auf Seite 14). Er darf eine beliebige Anzahl von Trophäenpunkten einsetzen, aber alle Punkte über Vielfachen von 6 sind verschwendet, sie zählen nicht als ‚Anzahlung‘ auf die nächste Stufe.

2. Missionskarten verwalten

Der aktive Spieler darf drei seiner abgeschlossenen Missionen ausgeben, um zwei Reliquienkarten aufzudecken

und eine davon an sich zu nehmen (siehe „Reliquienkarten“ auf Seite 18).

Wenn der aktive Spieler keine aktive Mission hat, zieht er während dieses Schritts 1 neue Missionskarte (siehe „Missionskarten“ auf Seite 4).

3. Überschüssige Karten abwerfen

Der aktive Spieler muss Karten abwerfen, wenn die Anzahl seiner Karten über seinem Wert an Maximalen Vorteilen oder seinem Kraftlimit liegt. Zu diesem Zweck legt er die Karte offen auf dem jeweiligen Abwurfstapel ab. In diesem Schritt darf der Spieler auch Kraftkarten und Vorteilskarten abwerfen, wenn er seine Maximalwerte nicht überschritten hat.

Spielgewinn

Um das Spiel zu gewinnen, muss der Spieler die Gefahren der Inneren Sphäre überwinden und das Szenariofeld in der Mitte des Spielplans erreichen. Dazu muss der Spieler zuerst drei Missionen abschließen (siehe „Missionskarten“ auf Seite 4), um eine Reliquie zu erhalten, die benötigt wird, um die Innere Sphäre zu betreten. Wenn der Spieler das Szenariofeld betritt, muss er sofort die Anweisungen des Abschnitts Konfrontation auf dem Szenariobogen ausführen. Dieser Abschnitt auf dem Szenariobogen beschreibt, wie das Spiel zu gewinnen ist (siehe „Szenariobögen“ auf Seite 20).

Nachdem ein Spieler das Szenariofeld betreten hat, darf er sich nicht mehr bewegen und muss die Anforderungen der Konfrontation in jeder folgenden Gefechtsphase ausführen.



Gefechtsregeln

Während der Gefechtsphase eines Spielers führt er **Gefechte** gegen Gegner auf seinem Feld durch. Es gibt drei unterschiedliche **Gefechtsformen**: Stärke-Gefecht, Willensgefecht und Scharfsinn-Gefecht. Jede Form legt fest, welche Eigenschaft der Spieler nutzt, um das Gefecht abzuwickeln.

Gefechte

Gefechte werden in folgenden Schritten durchgeführt:

1. **Gefechtsform deklarieren:** Wenn der aktive Spieler an einem Gefecht gegen einen Gegner teilnimmt, wird die Gefechtsform durch die Eigenschaft des Gegners festgelegt. Wenn also z.B. der aktive Spieler in ein Gefecht mit einem Gegner verwickelt ist, dessen Eigenschaft Scharfsinn (gelb) ist, muss er ein Scharfsinn-Gefecht mit dem Gegner austragen.



Stärke



Wille



Scharfsinn

2. **Gefecht vorbereiten:** Während dieses Schritts kann der aktive Spieler alle Gefechtsboni, die ihm zur Verfügung stehen und seinen Gefechtswert modifizieren (siehe „Gefechtsboni“ auf Seite 19), deklarieren und anwenden. Ein Spieler darf nur eine Waffe und eine Rüstung pro Gefecht nutzen (siehe „Waffen, Rüstungen und Ausrüstung“ auf Seite 18).
3. **Gefechtswürfel werfen (Gegner):** Der Spieler zur Linken des aktiven Spielers, macht einen **Gefechtswurf** für den Gegner, 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). Der Spieler, der für den Gegner wirft, darf keine seiner Charakter- oder Kartenfähigkeiten einsetzen, um den Wurf zu verändern.
4. **Gefechtswürfel werfen (Aktiver Spieler):** Der aktive Spieler macht einen Gefechtswurf, indem er einen Würfel wirft. Wenn er eine Fähigkeit hat, die ihm erlaubt, zusätzliche Würfel zu werfen, dann wirft er alle diese Würfel gleichzeitig. Jeder Gefechtswurf, der eine **1** erzielt, explodiert und ermöglicht es, einen zusätzlichen Würfel zu werfen (siehe „Explodierende Würfel“ auf Seite 20). Auch eine Fähigkeit, die es erlaubt, einen Gefechtswurf zu wiederholen oder zu modifizieren, wird in diesem Schritt eingesetzt.
5. **Gefechtswerte bestimmen:** Zu Beginn dieses Schritts werden alle Kartenfähigkeiten angewendet, die den Gefechtswert des Gegners modifizieren. Wenn z.B. eine Eigenschaft des Gegners lautet: „Für jede Kraftkarte in deinem Besitz steigt der Gefechtswert dieses Gegners um 1.“, dann addierst du den entsprechenden Wert auf der Basis deiner aktuell gehaltenen Kraftkarten; vor diesem Schritt abgeworfene oder ausgespielte Kraftkarten zählen nicht. Der Gegner berechnet seinen **Gefechtswert**, indem er seinen Gefechtswurf, seinen Eigenschaftswert und alle

anzurechnenden Modifikatoren aufaddiert.

Der aktive Spieler berechnet seinen Gefechtswert, indem er seinen Gefechtswurf, seinen Eigenschaftswert und alle anzurechnenden Modifikatoren aufaddiert.

6. **Ausgang des Gefechts bestimmen:** Es gibt drei mögliche Ergebnisse eines Gefechts. Wenn der Gefechtswert des aktiven Spielers höher ist als der des Gegners, gewinnt der aktive Spieler das Gefecht. Wenn der Gefechtswert des Gegners höher ist als der des aktiven Spielers, dann verliert der Spieler das Gefecht. Wenn die Gefechtswerte gleich sind, endet das Gefecht in einem Unentschieden (siehe unten). Alle Kartenfähigkeiten, die durch den Ausgang des Gefechts (Sieg, Niederlage oder Unentschieden) ausgelöst werden, müssen jetzt abgewickelt werden.
7. **Folgen anwenden:** Wenn der aktive Spieler das Gefecht gewinnt, nimmt er die gegnerische Gefahrenkarte als **Trophäe** und legt sie offen in seinen eigenen Spielbereich, es sei denn, es gibt eine Regelaussage, die dagegen spricht. Wenn der aktive Spieler das Gefecht verliert, verliert er auch 1 LP (siehe „Lebenspunkte hinzugewinnen oder verlieren“ auf Seite 7), wendet alle Einbußen an, die ihm der Gegner im Verlustfall zufügt, und beendet seine Gefechtsphase. Wenn noch weitere Gefahrenkarten auf dem Feld verbleiben, kann er sie in diesem Zug nicht mehr abwickeln. Wenn das Gefecht unentschieden ausgeht, erhält der aktive Spieler keine Trophäe, verliert aber auch keine LP. Seine Gefechtsphase endet sofort und die Gegner-Karte verbleibt auf dem Feld.

Mehrere Gegner gleichzeitig

Wenn sich auf dem Feld des aktiven Spielers mehrere Gegner mit unterschiedlichen Eigenschaften befinden, entscheidet der Spieler, in welcher Reihenfolge er sie bekämpft, wobei jedes Gefecht unabhängig von den anderen Gegnern durchgeführt wird. Wenn sich auf dem Feld des aktiven Spielers mehrere Gegner mit derselben Eigenschaft befinden, führt er ein Gefecht gegen alle diese Gegner gleichzeitig durch.

Um ein Gefecht gegen mehrere Gegner mit der gleichen Eigenschaft durchzuführen, addiert der Spieler zur Linken des aktiven Spielers jeden Eigenschaftswerte aller beteiligten Gegner und einen einzigen Gefechtswurf und erhält so einen Gefechtswert für die gesamte Gegner-Gruppe. Dieser Spieler befolgt auch alle Anweisungen auf allen Gegner-Karten wie beim Einzelgefecht. Wenn der aktive Spieler einen höheren Gefechtswert aufweist als die Gegner, gewinnt er das Gefecht und darf alle an diesem Gefecht beteiligten Gegner-Karten als Trophäe nehmen. Wenn der aktive Spieler einen niedrigeren Gefechtswert aufweist als die Gegner, verliert er 1 LP, wendet alle Einbußen an, die ihm die Gegner im Verlustfall zufügen, und beendet seine Gefechtsphase.

Gefechte gegen Szenariobögen

Einige Szenariobögen sehen vor, dass der Spieler ein Gefecht gegen die durch den Bogen repräsentierte Wesenheit beginnt. Auch solche Szenariobogen-Gefechte werden über die üblichen Schritte abgewickelt. Im Sinne der Kartenfähigkeiten ist der Szenariobogen ein Gegner, hat jedoch keine Art und ist keine Gefahrenkarte. Der Bogen kann nicht als Trophäe genommen werden und er bleibt immer im Spiel.

Gefechtsbeispiel

1

2

Gefechtswurf Gegner

Gefechtswurf Spieler

3

Endgültige Gefechtswerte

Gefechtswert Gegner + + = **8**

Gefechtswert Spieler + + = **10**

- Der aktive Spieler beendet seine Bewegungsphase auf einem Feld mit zwei blauen Gefahrensiegeln, einer blauen Gefahrenkarte („Abtrünniger Prediger“) und einer roten Gefahrenkarte („Blood Axes Grot“). Er beginnt seine Erkundungsphase und zieht eine blaue Gefahrenkarte („Death Guard mit Schwerem Bolter“). Da jetzt jedes Gefahrensiegel auf dem Feld eine passende Gefahrenkarte hat, beendet er seine Erkundungsphase. Während seiner Gefechtsphase muss der aktive Spieler nun in Gefechten gegen alle Gegner antreten. Er entscheidet sich, die Gegner mit der Eigenschaft Wille zuerst zu bekämpfen. Die beiden Gegner mit der Eigenschaft Wille kämpfen gemeinsam.
- Während des Schritts Gefecht vorbereiten gibt der aktive Spieler einen Ladungsmarker von seinem Psi-Schwert aus, um 3 Punkte zu seinem Gefechtswert zu addieren. Der Spieler zur Linken des aktiven Spielers wirft einen Würfel als Gefechtswurf der Gegner und erzielt eine . Der aktive Spieler wirft einen Würfel als seinen Gefechtswurf: eine .
- Nun werden die Gefechtswerte berechnet. Der Gegner addiert 2 (der Wille-Wert des Abtrünnigen Predigers), 4 (Wille-Wert des Death Guard mit Schwerem Bolter) und 2 aus dem Gefechtswurf und erzielt so einen Gefechtswert von 8. Der aktive Spieler addiert 3 (Stand seiner Eigenschaft-Scheibe bei Wille), 3 (Gefechtsbonus des Psi-Schwerter) und 4 (Resultat des Gefechtswurfs) und erzielt einen Gefechtswert von 10. Der aktive Spieler gewinnt das Gefecht, da er einen höheren Gefechtswert als die Gegner hat. Er zieht eine Kraftkarte, wie es auf der Karte des Abtrünnigen Predigers festgelegt ist, und erhält 1 Einfluss, wie es auf der Karte des Death Guard mit Schwerem Bolter steht. Der aktive Spieler beansprucht beide blauen Gefahrenkarten als Trophäen und legt sie in seinen Spielbereich. Dann setzt er die Gefechtsphase fort und beginnt sein Gefecht gegen den Blood Axes Grot.

Weitere Regeln zu den Charakteren

Dieser Abschnitt enthält weitere, detailliertere Regeln zu den Werten und Möglichkeiten der Charaktere.

Ausweichen

Einige Besondere Fähigkeiten erlauben es einem Spieler, Gegnern auszuweichen. Diese Fähigkeit wird während der Gefechtsphase aktiviert, bevor es zu einem Gefecht mit Gegnern kommt.

Ein Spieler kann nur dann ausweichen, wenn eine Besondere Fähigkeit ihm dies erlaubt. Wenn ein Spieler einem Gegner ausweicht, kann dieser Gegner im Laufe der Gefechtsphase dieses Zuges an keinem Gefecht gegen den Spieler teilnehmen. Der Gegner verbleibt auf dem Feld und wird für den Rest des Zuges ignoriert; der aktive Spieler muss kein Gefecht gegen diesen Gegner durchführen, um seinen Zug fortzusetzen. Im Falle mehrerer Gegner mit gleicher Eigenschaft darf der ausweichende Spieler entscheiden, welchem einzelnen Gegner er ausweicht. Der ausweichende Spieler muss nicht allen Gegnern ausweichen, und Gegner, denen nicht ausgewichen wird, müssen wie üblich bekämpft werden. Einem Gegner auszuweichen beendet nicht die Gefechtsphase des aktiven Spielers.

Stufenanstieg

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine neue Stufe erreicht, steckt er seinen Stufen-Stöpsel auf der Stufenleiter um eine Öffnung nach rechts. Dann erhält er alle Belohnungen, die in der Spalte aufgeführt sind, in der sein Stöpsel steckt, wobei er zuerst die zuoberst genannte Belohnung erhält, danach die darunter stehende.



Diese Belohnung zuerst

Diese Belohnung als zweites

Diese Belohnungen helfen den Spielern, indem sie sie mit besseren Eigenschafts- und Lebenspunkte-Werten, Einfluss und Karten ausstatten (siehe „Symbole für Stufen-Belohnungen“ auf Seite 24). Ein Spieler kann bis auf Stufe 12 aufsteigen. Wenn er eine Stufe hinzugewinnt, aber bereits auf Stufe 12 ist, erhält er stattdessen eine abgeschlossene Mission (siehe „Mission abschließen“ auf Seite 17).

Vorteile und Maximale Vorteile

Einige Karten tragen die Bezeichnung **Vorteil**, und andere Karten können sich in Vorteile verwandeln. Auf jedem Charakterbogen steht, wie viele Vorteile ein Spieler am Ende seiner Erfahrungsphase maximal besitzen darf. Jeder Vorteil, den ein Spieler besitzt, zählt als ein Punkt gegen dieses Limit Maximaler Vorteile.

Wenn ein Spieler mehr Vorteile besitzt als sein Maximaler Vorteilswert angibt, muss er alle überzähligen Karten am Ende seiner Erfahrungsphase ablegen (siehe „Erfahrungsphase“ auf Seite 11).

Proben

Bisweilen muss ein Spieler seine Eigenschaften einsetzen, um bestimmten Herausforderungen zu begegnen, indem er Proben ablegt. Jedes Mal, wenn ein Spieler aufgefordert wird, eine Probe abzulegen, werden die Eigenschaft und der benötigte Mindestwurf in Klammern angegeben. Beispielsweise könnte es auf einer Karte heißen: „Lege eine Stärke-Probe (10) ab.“

Um eine Probe abzulegen, wirft der Spieler einen Probenwurf mit einem Würfel. Zu diesem Ergebnis werden der Eigenschaftswert des Spielers in der geforderten Eigenschaft sowie alle anzurechnenden Modifikatoren addiert, um so einen Probenwert zu erhalten. Wenn der Probenwert gleich oder größer als der Mindestwurf ist, gelingt die Probe. Wenn der Probenwert unter dem Mindestwurf liegt, ist die Probe gescheitert. Nach dem Gelingen oder Scheitern der Probe erhält der Spieler Belohnungen oder Abzüge je nach dem Karten- oder Textfeld-Text, der die Probe gefordert hat. Wenn bei einer Probe kein Effekt für das Gelingen oder Scheitern angegeben ist, geschieht nichts weiter.

Wenn beim Probenwurf eine fällt, scheitert die Probe automatisch, egal wie groß der Probenwert ist. Wenn der Spieler bei einer Probe mehrere Würfel gleichzeitig wirft, scheitert die Probe, wenn alle Würfel eine zeigen.

Wenn bei einem Probenwurf eine fällt, explodiert der entsprechende Würfel und erlaubt es dem Spieler, einen Zusatzwürfel zu werfen und zum Ergebnis zu addieren (siehe „Explodierende Würfel“ auf Seite 20).

Einfluss

Einfluss ist die Währung, mit der Spieler Ausrüstungskarten kaufen und Fähigkeiten auf bestimmten Karten und Textfeldern aktivieren können. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 3 Einfluss(markern). Zusätzlichen Einfluss gibt es für den Sieg bei Gefechten, für das Abschließen von Missionen, die Benutzung bestimmter Karten und Fähigkeiten und das Abwickeln von Textfeldern auf dem Spielplan.



Immer wenn ein Spieler Einfluss gewinnt, entnimmt er dem Einfluss-Vorrat eine entsprechende Anzahl von Einflussmarkern und legt sie in seinen Spielbereich. Jedes Mal, wenn er Einfluss ausgibt oder verliert, legt er die entsprechende Anzahl an Einflussmarkern aus seinem Spielbereich in den Vorrat zurück.

Einen Zug aussetzen

Wenn ein Spieler einen Zug aussetzen muss, legt er seine Spielfigur auf die Seite, um so anzuzeigen, dass er momentan nicht handeln darf. Wenn er wieder Züge machen darf, stellt er die Figur wieder auf. Bestimmte Spieleffekte betreffen auch Figuren, die auf der Seite liegen.

Jedes Mal, wenn ein Spieler aussetzen muss, endet sein Zug augenblicklich; er überspringt die Erfahrungsphase und prüft auch nicht die maximalen Vorteile oder das Kraftlimit. Dann

überspringt er die Bewegungs-, die Erkundungs-, die Gefechts- und Erfahrungsphase des nächsten Zuges. Alle Fähigkeiten, die zum Ende oder zum Beginn seines Zuges ausgelöst werden, können nicht angewendet werden.

Besiegte Spieler

Wenn die LP eines Spielers auf Null fallen, ist er **besiegt**. Jedes Mal, wenn dies passiert, muss er die folgenden Schritte ausführen:

1. **Kraftkarten und Trophäen abwerfen:** Der Spieler wirft all seine Kraftkarten und Trophäen ab.
2. **Einfluss verlieren:** Der Spieler legt all seine Einflussmarker in den Vorrat zurück.
3. **Start-Lebenspunkte:** Der Spieler dreht seine Lebenspunkte-Scheibe wieder auf den auf dem Charakterbogen aufgedruckten, Startwert.
4. **Ortswechsel:** Der Spieler setzt seine Charakterfigur auf das Feld *Zuflucht von St. Antias*.

Der Spieler behält alle anderen Karten und Marker. Alle Charaktermarker auf dem Spielplan oder auf Karten (Vorteile, Kraftkarten) bleiben im Spiel.



Wenn ein Spieler während seines eigenen Zuges besiegt wird, endet sein Zug mit der Abwicklung der gerade genannten Schritte. Seinen nächsten Zug führt er dann wieder nach den üblichen Regeln aus.

Korrumpierte Spieler

Wenn ein Spieler mehr Verderbniskarten besitzt als seine Verderbnisschwelle angibt (üblicherweise 6), dann ist der Charakter korrumpiert (dem Chaos verfallen) und der Spieler muss mit einem neuen Charakter beginnen. Wenn dies passiert, muss er die folgenden Schritte ausführen:

1. **Kraftkarten, Trophäen und Verderbniskarten abwerfen:** Der Spieler wirft all seine Kraftkarten, Verderbniskarten und Trophäen ab.
2. **Einfluss verlieren:** Der Spieler legt all seine Einflussmarker in den Vorrat zurück.
3. **Neuer Charakter:** Der Spieler legt seinen Charakterbogen und seine Figur in die Schachtel zurück. Dieser Charakter kann von keinem Spieler im Laufe der Partie ein zweites Mal genutzt werden. Der Spieler erhält zufällig einen neuen Charakterbogen. Wenn keine Bögen mehr erhältlich sind (weil alle unbenutzten Charaktere bereits korrumpiert sind), wird der Spieler stattdessen eliminiert (siehe unten).
4. **LP, Stufe und Eigenschaften auf den Startwert:** Der Spieler steckt seinen Stöpsel in die Öffnung über dem Wort „Start“ und stellt alle Scheiben so ein, dass sie den Startwerten für Stärke, Wille, Scharfsinn und LP entsprechen, die auf dem neuen Charakterbogen abgedruckt sind.
5. **Neuen Charakter platzieren:** Der Spieler befestigt seine neue Figur an seiner Basis und stellt sie auf das auf dem Charakterbogen angegebene Startfeld.

Der Spieler behält alle anderen Karten und Marker. Alle Charaktermarker auf Spielplan oder Karten verbleiben dort. Alle Karten, die vom alten Charakter übernommen wurden, gehören nun dem neuen Charakter.

Wenn ein Spieler während seines Zuges korrumpiert wird, endet der Zug nach Abwicklung der gerade genannten Schritte; seinen nächsten Zug führt er nach normalen Regeln aus.

Der Spieler kann sich entscheiden, nicht mit einem neuen Charakter zu beginnen, sondern stattdessen das Spiel verloren zu geben (siehe „Eliminierte Spieler“).

Eliminierte Spieler

Ein Spieler kann – üblicherweise durch die Sonderregeln eines Szenariobogens – komplett **eliminiert** werden. Sollte dies geschehen, entfernt er seine Figur vom Spielplan und legt alle Karten und Marker ab, die er im Lauf des Spiels gesammelt hat. Ein eliminiertes Spieler hat endgültig verloren, kann nicht mit einem neuen Charakter beginnen und hat auf den Ausgang der Partie keinen Einfluss mehr.

Regeln zu den Karten

Dieser Abschnitt enthält weitere Regeln zu den einzelnen Typen von Karten bei *Relic*.

Kraftkarten

Kraftkarten geben einem Spieler einmalig Besondere Fähigkeiten. Außerdem können sie dazu genutzt werden, Würfelwürfe bei Proben, Gefechten oder Bewegung zu ersetzen.



Kraftkarten ziehen

Spieler können Kraftkarten auf dem Feld Gesandter der Grey Knights in der Äußeren Sphäre und auf dem Feld Schwarze Festung in der Mittleren Sphäre ziehen. Wenn ein Spieler an diesen Orten zusätzliche Kraftkarten ziehen will, muss er ansagen, wie viele Karten er haben will, dann die benötigte Menge an Einfluss bezahlen und schließlich die Karten ziehen.

Kraftkarten werden immer oben vom Kraftkarten-Stapel gezogen und verdeckt gehalten, so dass die Mitspieler sie nicht erkennen können. Der Besitzer darf die Karte jederzeit ansehen.

Aufbau einer Kraftkarte

- 1. Titel:** Name der Karte.
- 2. Kraftwert:** Diese Zahl kann anstelle eines Bewegungs-, Gefechts- oder Probewurfs verwendet werden.
- 3. Timing:** Hier ist beschrieben wann die Karte ausgespielt wird, um die aufgeführte besondere Fähigkeit auszulösen.
- 4. Fähigkeit:** Die für die Karte charakteristische Besondere Fähigkeit.

Kraftkarten ausspielen

Das Ausspielen von Kraftkarten ist immer optional. Im Textfeld einer Kraftkarte ist angegeben, wann die Karte gespielt werden kann und welche Besonderen Fähigkeiten sie verleiht.

Zusätzlich haben alle Kraftkarten einen **Kraftwert** am oberen Rand der Karte. Ein Spieler kann eine Kraftkarte anstatt eines Würfelwurfs (Gefecht, Probe, Bewegung) einsetzen, muss dies jedoch vor dem Wurf ansagen. Wenn ein Spieler eine Kraftkarte anstelle eines Würfelwurfs einsetzt, wird der Kraftwert der Karte so gewertet wie das Ergebnis eines Würfelwurfs. Bei der Betrachtung von Besonderen Fähigkeiten und Effekten gilt die Kraftkarte ebenfalls als Würfelwurf. Ein Spieler darf pro Bewegung, Gefecht oder Probe jeweils nur ein Mal einen Würfelwurf durch den Kraftwert ersetzen.

Beispiel: Der Captain der Ultramarines hat eine Kraftkarte mit einem Kraftwert von „5.“ Er kann diese Karte ausspielen, um beim Bewegungswurf, beim Gefechtswurf oder auch beim Probenwurf automatisch eine \square zu erzielen.

Wenn ein Spieler einen Würfelwurf durch eine Kraftkarte ersetzt, kann diese nach den üblichen Regeln explodieren (siehe „Explodierende Würfel“ auf Seite 20). Ein Spieler darf einen zusätzlichen Würfel, der durch die Explosion eines Würfels entsteht, durch eine Kraftkarte ersetzen.

Wenn ein Spieler eine Kraftkarte ausspielt, muss er sich entscheiden, ob er die Besondere Fähigkeit der Karte **oder** deren Kraftwert nutzt; er kann nicht beides gleichzeitig tun. Nachdem die Kraftkarte benutzt wurde, wird sie abgeworfen. Es gibt keine Beschränkungen, wie viele Kraftkarten ein Spieler pro Zug einsetzen darf.

Kraftlimit

Auf den Charakterbögen finden sich unter der Stufenleiter eine oder mehrere Angaben für das **Kraftlimit**, die jeweils einem bestimmten Abschnitt der Stufenleiter zugeordnet sind. Beim Stufenanstieg kann also auch das Kraftlimit ansteigen, so dass der Spieler mehr Kraftkarten besitzen darf.

Jede Kraftkarte im Besitz des Spielers zählt als ein Punkt gegen diesen Maximalwert. Der Spieler darf mehr Kraftkarten ziehen, als das Kraftlimit angibt, aber im Schritt „Überschüssige Karten abwerfen“ in der Erfahrungsphase muss er so viele Kraftkarten abwerfen, bis nicht mehr Karten als das Kraftlimit in seinem Besitz sind (siehe „Erfahrungsphase“ auf Seite 11).

Verderbniskarten

Verderbniskarten verändern einen Charakter auf hilfreiche oder schädliche Weise. Immer wenn ein Spieler gezwungen ist, eine Verderbniskarte zu ziehen, zieht er sie oben vom Stapel der Verderbniskarten und legt sie entweder offen oder verdeckt in seinen Spielbereich (siehe „Aktivierung“ auf Seite 17).



Aufbau einer Verderbniskarte



- 1. Titel:** Name der Karte.
- 2. Aktivierungsschwelle:** Wenn ein Spieler eine Verderbniskarte zieht, muss er diese Zahl mit der Anzahl der Verderbniskarten vergleichen (inklusive der gerade gezogenen), die er besitzt, um festzustellen, ob der Effekt der Karte aktiviert wird.
- 3. Stimmungstext:** Eine Beschreibung der Effekte, unter denen der Charakter nun leidet.
- 4. Fähigkeit:** Der Effekt, der auf den Spieler angewandt wird, solange die Karte aufgedeckt (aktiviert) in seinem Spielbereich liegt.

Aktivierung

Jede Verderbniskarte zeigt eine **Aktivierungsschwelle** in der oberen rechten Ecke. Nachdem ein Spieler eine Verderbniskarte gezogen hat, vergleicht er die Anzahl seiner Verderbniskarten (einschließlich der gerade gezogenen) mit der Aktivierungsschwelle. Wenn die Aktivierungsschwelle höher ist, als die Anzahl der Verderbniskarten des Spielers wandert die frisch gezogene Verderbniskarte verdeckt in den Spielbereich des Spielers und die Fähigkeit der Karte kommt nicht zum Tragen. Eine verdeckte Verderbniskarte gilt als im Spiel und zählt zur Gesamtzahl der Verderbniskarten, hat aber ansonsten keine Auswirkungen.

Wenn die Aktivierungsschwelle der gezogenen Verderbniskarte niedriger ist als die Gesamtzahl der Verderbniskarten des Spielers, dann wird die Fähigkeit der Karte **aktiviert** und die Karte offen in den Spielbereich gelegt. Die Fähigkeit wird sofort angewendet. Die Karte bleibt aktiviert und alle andauernden Effekte werden weiterhin angewendet, bis die Karte umgedreht oder abgeworfen wird.

Je mehr Verderbniskarten ein Spieler ansammelt, desto wahrscheinlicher wird es, dass künftige Verderbniskarten aktiviert werden. Während einige Verderbniskarten schädlich sind und Abzüge verursachen, geben andere Verderbniskarten sogar nützliche Fähigkeiten oder Boni. Die mächtigsten Fähigkeiten finden sich auf Verderbniskarten mit hohen Aktivierungsschwellen.

Beispiel: Ein Spieler ohne Verderbniskarten wickelt das Textfeld auf der Hexenwelt Yllen Satari in der Inneren Sphäre ab und muss zwei Verderbniskarten ziehen. Zuerst zieht der Spieler eine Verderbniskarte mit einer Aktivierungsschwelle von „2“. Die Karte wird nicht aktiviert, weil die Schwelle höher ist als die Zahl der Verderbniskarten des Spielers (nämlich eine, die gerade gezogen), und sie landet verdeckt im Spielbereich des Spielers. Danach zieht er die zweite Verderbniskarte, die ebenfalls eine Aktivierungsschwelle von „2“ hat. Da der Spieler momentan zwei Verderbniskarten besitzt (die verdeckt liegende von eben und die frisch gezogene), wird die Karte aktiviert und der Spieler muss die Fähigkeit der Karte abwickeln. Die erste Karte bleibt weiterhin verdeckt. Beide Verderbniskarten verbleiben im Spielbereich des Spielers und vergrößern so die Chance, dass kommende Verderbniskarten aktiviert werden.

Verderbnisschwelle

Jeder Spieler hat eine Verderbnisschwelle von sechs; einige Karten und Fähigkeiten können diesen Schwellenwert beeinflussen. Wenn ein Spieler sechs Verderbniskarten angesammelt hat, ist diese Schwelle erreicht. Das heißt, dass er vom Chaos korrumpiert ist und mit einem neuen Charakter ins Spiel einsteigen muss (siehe „Korrumpierte Spieler“, auf Seite 15).

Ein Spieler kann versuchen, Verderbniskarten auf Apothecarium Sepha oder auf der Antianischen Schreinwelt (beide in der Mittleren Sphäre) abzuwerfen.

Missionskarten

Missionskarten sind wichtig, um eine Partie **Relic** zu gewinnen. Missionen abzuschließen bringt dem Spieler Reliquienkarten und weitere nützliche Belohnungen.



Jede Missionskarte hat ein **Missionsziel**, das der Spieler erfüllen muss, und eine **Belohnung**, die es gibt, wenn er das Missionsziel erreicht. Während der Spieler daran arbeitet, seine Mission zu erfüllen, legt er die Missionskarte offen neben seinen Charakterbogen. Eine solche offene, nicht abgeschlossene Mission heißt auch **aktive Mission**.

Missionen abschließen

Nachdem ein Spieler das Missionsziel der Mission erreicht hat, erhält er sofort die Belohnung, die auf der Karte beschrieben ist. Danach dreht er die Karte um. Eine solche verdeckte Missionskarte ist eine abgeschlossene Mission. Ein Spieler kann seine aktive Mission jederzeit beenden, auch wenn er nicht der aktive Spieler ist – Hauptsache, er erfüllt die Bedingungen des Missionsziels.

Während der Erfahrungsphase kann der Spieler, sobald er drei oder mehr abgeschlossene Missionen gesammelt hat, drei davon ausgeben, um eine Reliquienkarte zu erhalten (siehe „Reliquienkarten“ auf Seite 18). Einige Kartenfähigkeiten und Belohnungen erlauben dem Spieler, eine abgeschlossene Mission zu erhalten, ohne das Missionsziel erfüllt zu haben. In diesem Fall zieht der Spieler die oberste Karte vom Stapel der Missionskarten und legt sie verdeckt in seinen Spielbereich. Er erhält keine Belohnungen von dieser Missionskarte.

Missionskarten ziehen

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einer Missionskarte, seiner aktiven Mission. Wenn der aktive Spieler keine aktive Mission hat, zieht er automatisch während seiner Erfahrungsphase eine neue Missionskarte. Immer wenn ein Spieler eine Missionskarte zieht, nimmt er sie oben vom Stapel der Missionskarten und legt sie **offen** neben seinen Charakterbogen, damit die Mitspieler sie erkennen können. Ein Spieler kann nie mehr als eine aktive Mission gleichzeitig haben. Wenn ein Spieler mit einer aktiven Mission eine Missionskarte zieht, muss er sich sofort entscheiden, welche Missionskarte er als aktive Mission behält; die anderen nicht erfüllten Missionskarten werden abgeworfen.

Reliquienkarten

Reliquienkarten repräsentieren besonders verehrte Artefakte und wirksame Waffen, die zu den mächtigsten Objekten im Imperium gehören. Ein Spieler benötigt mindestens 1 Reliquienkarte, um die Innere Sphäre zu betreten (siehe „Innere Sphäre“ auf Seite 21).



Ein Spieler erhält 1 Reliquienkarte, indem er während seiner Erfahrungsphase 3 abgeschlossene Missionen bzw. deren Karten ausgibt (siehe „Erfahrungsphase“ auf Seite 11). Dazu deckt er die beiden obersten Karten vom Reliquienstapel auf und entscheidet sich für eine davon, die er offen in seinen Spielbereich legt. Die andere Karte wird wieder in den Reliquienstapel gemischt. Ein Spieler darf so viele Reliquienkarten besitzen, wie seine Maximalen Vorteile angeben; er darf so viele Reliquien gleichzeitig nutzen, wie er will.

Ausrüstungskarten

Ausrüstungskarten repräsentieren Waffen, Rüstungen und allgemeine Ausrüstungsgegenstände, die der Spieler während des Spiels erwerben kann. Ein Spieler kann Ausrüstungskarten auf dem Feld Schlachtflotte Antias in der Äußeren Sphäre erwerben, indem er die Anweisungen des entsprechenden Textfelds befolgt.



Um eine Ausrüstungskarte zu erwerben, muss der Spieler so viel Einfluss ausgeben, wie das Kosten-Symbol in der linken oberen Ecke der Karte angibt. Die erworbene Karte wird offen in den eigenen Spielbereich gelegt. Zusätzlich erlauben einige Fähigkeiten, dass der Spieler Ausrüstungskarten erwirbt, ohne Einfluss zahlen zu müssen.

Alle Ausrüstungskarten sind Vorteile. Sie können nur benutzt werden, wenn sie im Spielbereich des Spielers liegen, und sie zählen gegen den Wert der Maximalen Vorteile (siehe „Vorteile und Maximale Vorteile“ auf Seite 14).

Waffen, Rüstungen und Ausrüstung

Ausrüstungskarten bei **Relic** sind einer von drei Arten zugeordnet:
Waffen, Rüstungen oder (allgemeine) **Ausrüstung**.

Aufbau einer Ausrüstungskarte



- 1. Titel:** Der Name der Karte.
- 2. Einflusskosten:** Die Anzahl an Einflussmarkern, die ausgegeben werden muss, um die Karte zu kaufen.
- 3. Typ und Art:** Das fettgedruckte Wort links gibt den Kartentyp an. Das Wort rechts ist die Art der Karte (Waffe, Rüstung, Ausrüstung), die auch angibt, wann sie eingesetzt werden kann.
- 4. Fähigkeit:** Die Besondere Fähigkeit, die diese Karte auszeichnet.
- 5. Ladungsmarker-Symbole:** Hier ist die Zahl der Ladungsmarker angegeben, mit denen die Karte ins Spiel kommt (siehe „Ladungen“ auf Seite 19).

Waffen, Rüstungen und Ausrüstung geben einem Spieler nützliche Fähigkeiten, Modifikatoren und Boni an die Hand. Waffen und Rüstungen können nur während eines Gefechts, nicht aber bei Proben genutzt werden. Ein Spieler darf nur **eine** Waffe und **eine** Rüstung pro Gefecht einsetzen; es gibt keine Beschränkung für die Zahl der (allgemeinen) Ausrüstung.

Proben-Boni

Einige Karten zeigen einen farbigen Kreis mit einer Zahl. Dies ist ein Bonus auf den Probenwert einer bestimmten Eigenschaft (siehe „Proben“ auf Seite 14). Ein Spieler darf den Probenbonus während Proben auf seinen Probenwert addieren; der Bonus nutzt nichts während Gefechten. Welche Art von Probe vom Bonus profitiert, wird von der Farbe angezeigt: Rot für Stärke-, Blau für Wille- und Gelb für Scharfsinn-Proben. Der Spieler muss vor den Probenwurf ansagen, ob er den Probenbonus nutzen will.

Einige Beispiele von Probenboni:



Addiere 2 zu einem Stärke-Probenwert



Addiere 1 zu einem Scharfsinn-Probenwert



Addiere 2 zu einem Willensprobenwert

Gefechts-Boni

Gefechtsboni werden durch einen farbigen Kreis mit gezacktem Rand dargestellt. Sie funktionieren ähnlich wie Probenboni, können jedoch nur zur Verbesserung des Gefechtswerts eingesetzt werden. Die Farbe des Kreises gibt an, für welche Gefechtsform der Bonus gedacht ist: Rot unterstützt bei Stärke-Gefechten, Blau bei einem Willensgefecht, Gelb bei einem Scharfsinn-Gefecht und grau bei beliebigen Gefechten. Ein Spieler muss während des Schritts Gefecht vorbereiten erklären, ob er einen Gefechtsbonus nutzen will.

Einige Beispiele von Gefechtsboni:



Addiere 3 zum Gefechtswert bei einem Stärke-, Willens- oder Scharfsinn-Gefecht



Addiere 2 zum Gefechtswert bei einem beliebigen Gefecht

Ladungen

Einige Karten zeigen im oberen Bereich eine Anzahl von Ladungs-Symbolen (⚡). Die Anzahl von Ladungssymbolen ist der **Ladungswert** der Karte. Wenn ein Spieler eine solche Karte zieht, legt er die entsprechende Anzahl von Ladungsmarkern auf die Karte. Der Spieler kann diese Marker ausgeben, um spezielle Fähigkeiten der Karte auszulösen.



Bei der Fähigkeit ist auch angegeben, wann der Spieler einen Ladungsmarker von der Karte einsetzen darf. Wenn der Spieler einen Ladungsmarker einsetzt, nimmt er ihn von der Karte und legt ihn zurück in den Vorrat der Ladungsmarker. Wird der letzte Ladungsmarker von der Karte entfernt, **wird die Karte sofort abgeworfen**.

Einige Effekte ermöglichen es, dass weitere Ladungsmarker auf die Karte gelegt werden. Die Zahl der Ladungsmarker kann auf diese Art den Ladungswert übersteigen.

Ein Spieler darf pro Zug und Karte maximal 1 Ladung einsetzen.

Beispiel: Ein Spieler hat das Nadelgewehr mit zwei Ladungsmarkern darauf. Er greift einen Gegner an und entschließt sich, während des Schritts Gefecht vorbereiten eine der Ladungen auszugeben, um die Fähigkeit der Karte zu aktivieren. Er kann den zweiten Ladungsmarker während seines Zuges nicht mehr nutzen.

Karten abwerfen

Immer wenn ein Spieler eine seiner Karten abwerfen muss, darf er auswählen, welche Karte dies sein soll, es sei denn, die Anweisung legt etwas anderes fest. Wenn der Spieler keine der geforderten Karten zum Abwerfen hat, muss er nichts abwerfen. Wenn ein Spieler mehr Karten abwerfen muss als er besitzt, wirft er alle Karten des geforderten Typs ab. Abgeworfene Karten werden offen auf einen Ablagestapel neben dem jeweiligen Zugstapel gelegt; alle Marker, die auf der Karte lagen, werden vorher entfernt.

Ein Spieler kann keine Karten außerhalb seiner Erfahrungsphase abwerfen, es sei denn, eine Fähigkeit einer Karte, eines Textfelds auf dem Spielplan oder eines Charakterbogens erlaubt dies. Wenn ein Spieler Vorteile oder Kraftkarten besitzt, die er nicht länger behalten will, darf er diese während seiner Erfahrungsphase ablegen (siehe „Erfahrungsphase“ auf Seite 11).

Timing und Begriffe

Bei vielen Karten-Fähigkeiten werden die Begriffe „Beginn“, „Ende“ und „Während“ verwendet, z.B. in „Zu Beginn des Gefechts“, „Am Ende der Erkundungsphase“ oder „Während des Schritts Vorteile erwerben“. Die genauen Zeitpunkte bzw. Zeitfenster für diese Begriffe sind:

Beginn: Spieler müssen Fähigkeiten, die das Wort „Beginn“ enthalten, zum Anfang des Zeitabschnitts, der mit „Beginn“ genannt ist (Zug, Phase, Schritt) durchführen, bevor eine andere Fähigkeit abgearbeitet wird.

Ende: Spieler müssen Fähigkeiten, die das Wort „Ende“ enthalten, zum Schluss des Zeitabschnitts, der mit Ende genannt ist (Zug, Phase, Schritt) durchführen, nachdem alle anderen Effekte abgearbeitet sind.

Während: Spieler können die Fähigkeiten, die das Wort „Während“ enthalten, jederzeit (nach Wahl) während des entsprechend beschriebenen Zeitabschnitts (Zug, Phase, Schritt) ausführen. Diese Effekte finden nach „Beginn“-Fähigkeiten und vor „Ende“-Effekten des jeweiligen Zugs, Phase oder Schritts statt.

Wenn mehrere Fähigkeiten oder Effekte denselben Timing-Begriff verwenden, entscheidet der Spieler, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden.

Beispiel: Der aktive Spieler steht vor einem Gefecht mit zwei Gegnern. Bevor er den ersten Schritt des Gefechts abwickelt, bemerkt er, dass beide Gegner eine Fähigkeit haben, die „zu Beginn des Gefechts“ zum Tragen kommt. Er führt diese Effekte sofort aus, wobei er sich entscheiden kann, welchen Gegner er zuerst abhandelt.

Sonstige Regeln

Dieser Abschnitt beschreibt weitere Regelemente.

Szenariobögen

Jeder Szenariobogen beinhaltet Sonderregeln, die nur für dieses spezielle Szenario gelten, und eine Anleitung, wie die abschließende Konfrontation durchzuführen ist, um das Spiel zu gewinnen. Dazu gibt es noch eine stimmungsvolle Hintergrundgeschichte.

Die Sonderregeln des Szenarios gelten für alle Mitspieler und verändern die Grundregeln teilweise erheblich. Alle Spieler sollten sich diese Regeln zu Beginn des Spiels durchlesen und für den Verlauf des Spiels merken.

Wenn ein Spieler seine Gefechtsphase auf dem Szenariofeld abwickelt, gelten für ihn die unter „Konfrontation“ genannten Bedingungen des Szenariobogens. Diese gelten nur für den aktiven Spieler, es sei denn, es ist anderslautend erwähnt. Wenn mehrere Spieler das Szenariofeld erreichen, wickelt jeder Spieler den Konfrontations-Abschnitt des Szenariobogens in seiner eigenen Gefechtsphase ab. Der erste Spieler, dem es gelingt, die Siegbedingung des Konfrontations-Abschnitts zu erfüllen, gewinnt das Spiel.

Aufbau eines Szenariobogens

1. **Titel:** Der Name des Szenarios.

2. **Sonderregeln des Szenarios:** Hier stehen die Sonderregeln, die für alle Spieler in diesem Szenario Gültigkeit haben.

3. **Konfrontation:** Diese sind die genauen Anleitungen für den Spieler, wie er das Spiel gewinnt, nachdem er das Szenariofeld betreten hat.

4. **Gegner-Eigenschaften:** Auf Szenariobögen, die gleichzeitig Gegner sind, finden sich auch deren Eigenschaftswerte.

Würfel

Dieser Abschnitt enthält Regel-Erklärungen zum Einsatz der bei **Relic** verwendeten Würfel.

Explodierende Würfel

Wenn ein Spieler oder Gegner bei einem Gefecht oder einer Probe (siehe „Proben“ auf Seite 14) eine **1** wirft – auch wenn er mehrere Würfel wirft –, dann sagen wir, dass der Würfel mit der **1** explodiert und der Spieler sofort einen weiteren Würfel für jede gewürfelte **1** wirft. Der zweite Wurf wird zum ersten addiert, um ein Gesamtergebnis zu erzielen. Explodierende Würfel sind kumulativ und es gibt keine Grenze wie häufig ein Würfel explodieren darf (weder für den Spieler noch für Gegner), so lange immer nur **1** gewürfelt werden.

*Beispiel: Der aktive Spieler macht seinen Gefechtswurf und erzielt eine **1**. Danach wirft er sofort einen weiteren Würfel und erzielt wieder eine **1**. Danach wirft er ein drittes Mal und erzielt eine **2**. Diese drei Würfe werden addiert, und das Gesamtergebnis – der Gefechtswert – beträgt 14.*

Zusätzliche Würfel

Wenn es eine Fähigkeit oder ein Effekt einem Spieler erlaubt, einen oder mehrere zusätzliche Würfel zu werfen, muss er alle Würfel gleichzeitig ausführen. Nachdem der Spieler seine Würfel durchgeführt hat, kann er keine Fähigkeiten auslösen, die es ihm erlauben, weitere Würfel zu werfen (mit der Ausnahme explodierender Würfel, s.o.)

Wenn ein Spieler zusätzliche Würfel im Gefecht wirft, dann können nur Würfel mit einer **1** explodieren. Das heißt, eine **2** und eine **3** können nicht kombiniert werden, um dann zu explodieren. Es können jedoch mehrere Würfel explodieren, wenn sie jeweils eine **1** zeigen.

Würfel modifizieren

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Fähigkeit nutzt, um ein Würfelresultat zu verändern, addiert oder subtrahiert er den jeweiligen Modifikator zum bzw. vom Würfelergebnis. Um zu ermitteln, ob ein Würfel explodiert, oder ob irgendwelche Fähigkeiten ausgelöst werden, wird jedoch nur das ursprüngliche Würfelergebnis betrachtet.

Einen Wurf Wiederholen

Jedes Mal wenn ein Spieler einen Wurf wiederholt, wird das erste Ergebnis hinsichtlich aller Fähigkeiten und Effekte komplett ignoriert. Nur das Ergebnis des zweiten Wurfs zählt, und nur der zweite Wurf kann explodieren. Es ist möglich, dass ein Wurf aufgrund bestimmter Fähigkeiten oder Karteneffekte mehrfach wiederholt wird.

Kartenstapel oder Markervorrat aufgebraucht

Wenn ein Kartenstapel leer ist, werden alle abgelegten Karten aus diesem Stapel gemischt und verdeckt als neuer Stapel ausgelegt. Wenn ein Kartenstapel leer ist und es keine abgelegten Karten dieser Art gibt, um einen neuen Stapel zu bilden, können Karten dieses Typs nicht gezogen werden. Der Vorrat an Einfluss-, Ladungs- und Charaktermarkern

ist unbegrenzt. Wenn hier ein Vorrat zur Neige geht, kann er mit anderen passenden und gut unterscheidbaren Markern (wie z.B. Münzen) ergänzt werden.

Bewegung zwischen Sphären

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie sich die Spieler zwischen den Sphären des Spielplans hin und her bewegen können.

Von der Äußeren zur Mittleren Sphäre

Es gibt drei Felder (Gesandter der Grey Knights, Schlachtflotte Antias und Zuflucht von St. Antias) in den Ecken der Äußeren Sphäre, die es Spielern ermöglichen, durch Ausführen eines Textkastens zur Mittleren Sphäre überzusetzen. Dadurch darf der Spieler seine Figur für bestimmte, festgelegte Kosten auf ein genanntes Feld der Mittleren Sphäre versetzen.

Nachdem er sich so zur Mittleren Sphäre bewegt hat, endet die Gefechtsphase des aktiven Spielers sofort. Er wickelt auf dem Ankunftsfield keine Karten oder Textfelder ab.

Bewegungsanweisungen

Es gibt zwei Felder (Space Hulk und Hüter des Risses) auf dem Spielplan, die spezielle Textfelder mit **Bewegungsanweisungen** enthalten. Jedes Mal, wenn ein Spieler seine Bewegungsphase auf einem Feld mit einer Bewegungsanweisung beginnt oder ein Feld mit einer Bewegungsanweisung während seines Zuges betritt, führt er diese Anweisungen aus und setzt danach seine Bewegung wie gewohnt fort.



Wenn ein Spieler sich dabei von einer Sphäre zur nächsten bewegt, darf er die Bewegungsrichtung ändern, sobald er die neue Sphäre betritt.

Gefechte der Zukunft

Fans von Talisman werden schon festgestellt haben, dass Spieler bei Relic ihre Mitspieler nicht direkt angreifen können. Dies ist eine der Grundannahmen des Spiels – immerhin dienen alle Spieler dem Imperium der Menschheit und sorgen für seinen Schutz.

So weit, so gut – aber Relic ist kein kooperatives Spiel. Spieler können über Gefahrenkarten, Missionskarten, Szenariobögen und Charakterfähigkeiten miteinander interagieren und sich das Leben schwer machen.

Und wer noch mehr Konflikt will, kann sich sicher sein, dass wir für die Zukunft Erweiterungen geplant haben, die sich speziell dem Thema Spieler-gegen-Spieler (PVP) widmen werden.

Beispiel: Ein Spieler beginnt seine Bewegungsphase im Spuksternhaufen. Er wirft eine  und entschließt sich, gegen den Uhrzeigersinn zu ziehen. Mit seinem ersten Bewegungspunkt zieht er auf das Feld Space Hulk.

Er führt die Bewegungsanweisung dieses Feldes aus, die es ihm erlaubt, sich für seinen zweiten Bewegungspunkt auf das Feld Portal ins Netz der Tausend Tore zu versetzen. Er entscheidet sich, seine Bewegungsrichtung zu ändern und nun im Uhrzeigersinn zu ziehen. Sein dritter und letzter Bewegungspunkt bringt ihn nun auf das Feld Vorgebirge von Liliath.

Ein Spieler darf ebenfalls die Bewegungsanweisungen auf seinem Feld zu Beginn seiner Bewegungsphase ausführen.

Innere Sphäre

Um die Innere Sphäre des Spielplans zu betreten, muss der Spieler eine Reliquie haben und über das Feld „Hüter des Risses“ in der Mittleren Sphäre ziehen.



Bewegungspfeil

Nachdem er die Innere Sphäre betreten hat, wirft der Spieler nicht mehr für seine Bewegung und gibt auch keine Bewegungspunkte aus. Stattdessen bewegt er sich während seiner Bewegungsphase ein Feld in Richtung des Bewegungspfeils auf seinem aktuellen Feld weiter. Der Spieler darf keine Fähigkeiten oder Effekte nutzen, die seine Bewegung in der Inneren Sphäre verändern.

Nachdem er die Innere Sphäre betreten hat, darf der Spieler nicht mehr zu vorherigen Sphären zurückkehren, es sei denn, er wird besiegt oder korrumpiert.

In der Inneren Sphäre muss der Spieler in seiner Bewegungsphase ein Feld vorwärts gehen und er muss das Textfeld seines Ankunftsfields während seiner Gefechtsphase ausführen. Es ist nicht möglich, in der Inneren Sphäre Gefahrenkarten zu ziehen oder auszuführen. Wenn ein Spieler das Szenariofeld in der Mitte des Spielplans erreicht, kann er sich nicht mehr bewegen und muss während seiner Gefechtsphase – und so lange er auf dem Szenariofeld steht – die Anweisungen des Konfrontations-Abschnitts des Szenariobogens ausführen.

Der Warpriss

Wenn ein Spieler in den Warpriss eindringt (das erste Feld der Inneren Sphäre), endet seine Bewegungsphase sofort. Das Textfeld des Warprisses besagt, dass der Spieler während der Gefechtsphase ein Feld voran springt, dazu je ein weiteres Feld für jede erfüllte Bedingung. Textfelder auf den übersprungenen Feldern werden nicht ausgeführt; das Textfeld auf dem Ankunftsfield muss jedoch sofort ausgeführt werden, wenn der Spieler dort landet.

Beispiel: Ein Spieler beginnt seine Gefechtsphase auf dem Warpriss-Feld. Er springt ein Feld nach vorne, dazu ein weiteres Feld, weil er Stufe 9 ist, und noch ein weiteres Feld, weil er sich entscheidet, sofort 8 Einfluss auszugeben. Er überspringt also drei Felder und landet auf dem Feld der Dämonenwelt Braxas. Er führt die Anweisungen des Textfelds der Dämonenwelt Braxas aus und ignoriert alle anderen, übersprungenen Felder.

Klarstellungen

In diesem Abschnitt findest du Regeln für besondere Situationen – für den Fall, dass bestimmte Fragen während des Spiels auftauchen.

Die Goldene Regel

Immer wenn eine spezielle Fähigkeit oder ein Textkasten im Widerspruch mit den Regeln dieses Hefts steht, hat die Sonderregel oder der Textkasten Vorrang.

Explizite Verbote

Immer wenn eine spezielle Fähigkeit oder ein Textkasten besagen, dass ein Spieler eine Karte, Aktion oder Fähigkeit „nicht nutzen kann“ oder „nicht nutzen darf“, dann darf der Spieler das einfach nicht, Punkt. Mit anderen Worten: Ein (im Rahmen einer Fähigkeit) ausgesprochenes Verbot hat Vorrang vor allen anderen Regelungen aus Fähigkeiten, Karten oder Effekten.

Beispiel: Die Verderbniskarte „Bluttausch“ besagt, dass der Spieler keinen Gegnern ausweichen darf. Dies bedeutet, dass auch eine Callidus-Assassinin nicht ausweichen darf, wenn sie die Bluttausch-Karte hat, obwohl ihre Besondere Fähigkeit ausweichen erlaubt.

Besondere Bewegungen

Wenn ein Spieler eine Karte ausführt, die ihm eine besondere Bewegung während seiner Bewegungsphase ermöglicht, darf er diese auch dann nutzen, wenn er die auslösende Karte während seines Zuges abwirft. Wenn ein Spieler einen Zug aussetzen muss, darf er die Sonderbewegung in seiner nächstmöglichen Bewegungsphase nutzen.

Als Erinnerung daran, dass er diese Möglichkeit zur Sonderbewegung hat, kann ein Spieler einen Charaktermarker unter die Spielfigur legen. Wenn eine Gedankenstütze dieser Art und eine Spielregel kollidieren, hat die Spielregel Vorrang. Wenn ein Effekt (wie z.B. der Textkasten auf dem Feld „Portal ins Netz der Tausend Tore“) den Spieler sofort auf ein anderes Feld versetzt, werden die Felder dazwischen komplett ignoriert und die Spielfigur wird sofort auf dem Zielfeld platziert.

Entscheidungen fällen

Wenn ein Effekt sich auf eine bestimmte Bedingung bezieht, und es zwei oder mehr Möglichkeiten gibt, diese Bedingung zu erfüllen, entscheidet der aktive Spieler, welche Möglichkeit genutzt wird oder in welcher Reihenfolge sie abgewickelt werden.

Niedrigste und höchste Eigenschaft

Wenn ein Effekt sich auf die höchste oder niedrigste Eigenschaft eines Charakters bezieht und der Spieler zwei Eigenschaften mit gleichem Wert hat, darf der Spieler entscheiden, welche Eigenschaft er wählt.

Optionale Fähigkeiten

Auf Karten zu findende Fähigkeiten, deren Beschreibung die Worte ‚können‘ oder ‚dürfen‘ enthalten, sind optional, d.h., der Spieler kann entscheiden, ob er sie einsetzt oder nicht. Alle anderen Karten- oder Charakter-Fertigkeiten sind verpflichtend, d.h. sie müssen eingesetzt werden, wenn sich die Gelegenheit ergibt.

Index

Ausgeschiedene Spieler.....	15
Ausrüstungskarte, Aufbau.....	18
Ausrüstungskarten.....	18
Aussetzen.....	14
Ausweichen.....	14
Besiegte Spieler.....	15
Bewegung zwischen Sphären.....	21
Bewegungsanweisungen.....	21
Bewegungsphase.....	8
Charakter, Übersicht.....	6–7
Charakterleisten und -bögen, Aufbau.....	7
Eigenschaften.....	6
Einfluss.....	14
Kraftkarte, Aufbau.....	16
Kraftkarten.....	16
Erfahrungsphase.....	11
Erkundungsphase.....	8
Explodierende Würfel.....	20
Gebiete, Sphären und Felder.....	6
Gefahrenkarte, Aufbau.....	9
Gefechte gegen Szenariobögen.....	12
Gefechte.....	12
Gefechtsbonus.....	19
Gefechtsphase.....	10
Innere Sphäre.....	21
Korruptierte Spieler.....	15
Ladungen.....	19
LP, Lebenspunkte.....	6
Maximale Vorteile.....	14
Kraftlimit.....	16
Missionen abschließen.....	17
Missionskarten.....	17
Optionale Fähigkeiten.....	22
Proben.....	14
Reliquienkarten.....	18
Schnellübersicht.....	24
Spielablauf.....	8–11
Spielaufbau.....	5
Spielaufbau, Diagramm.....	5
Spielgewinn.....	11
Spielplan, Aufbau.....	6
Stufengewinn.....	14
Szenariobögen.....	20
Szenariobogen, Aufbau.....	20
Textfelder.....	11
Verderbniskarten.....	16
Verderbnisschwelle.....	17
Waffen, Rüstungen und allgemeine Ausrüstung.....	18
Wiederholen eines Wurfs.....	20
Würfel modifizieren.....	20
Zusätzliche Würfel.....	20

Mitarbeiter FFG

Game Design: John Goodenough

Based on Talisman, Designed by: Robert Harris

Game Development: Jason Walden with Adam Sadler and Corey Konieczka

Producers: Jason Walden with Christopher Hosch

Technical Writing: Adam Baker with Brendan Weiskotten

Editing & Proofreading: Matt Mehlhoff

Board Art: Ben Zweifel

Cover Art: Mathias Kollros and Ben Zweifel

Interior Art: Ryan Barger, Dimitri Bielak, John Blanche, Matt Bradbury, Christopher Burdett, Jon Cave, Victor Corbella, Kev Crossley, Wayne England, Zach Graves, David Griffith, Illich Henriquez, Nikolaus Ingeneri, Taylor Ingvarsson, Igor Kieryluk, Yap Kun Rong, Clint Langley, Ignacio Bazan Lazcano, Ameen Naksewee, Oleg LeShiY Shekhovtsov, Mark W. Smith, Matias Tapia, and Liu Yang

Figure Design: Nikolaus Ingeneri

Flavor Text: Daniel Lovat Clark, Tim Huckelbery, and Christian T. Petersen

Graphic Design: WiL Springer with Taylor Ingvarsson, Dallas Mehlhoff, and Michael Silsby

Licensing and Development Coordinator: Deb Beck

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art Administration: Mike Linnemann and Zoë Robinson

Production Manager: Eric Knight

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Dan Ahlm, Jaffer Batica, Chris Beck, Greta Berg, Pedar Brown, Thomas Brown, Ed Browne, Cliff Christiansen, Marcin "Nemomon" Chrostowski, Lachlan "Raith" Conley, Sean Connor, Frank Mark Darden, Ronald DeValk, Jordan Dixon, Dan Engskov, Andrew Fischer, Chris Gorton, David Hansen, James Hata, Tim Huckelbery, Keesjan Kleef, James Kniffen, Kalar Komarec, Rob Kouba, Chris Lancaster, Jay Little, Mack Martin, Antonio Martinez, Pim Mauve, Mark McLaughlin, Steve Miller, Rick Nauertz, Jon New, Jeff Phillips, Scott Philips, Stephen Pitson, Matt Ryan, David Richardson, Brady Sadler, John Sanderson, Micheal Schmeackle, Lawrence Simmons, Joshua Sleeper, WiL Springer, Sam Steward, Bill Stivers II, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Brad Twaddell, Terry Unger, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd, Ross Watson, Colin Webster, Aric Wieder, Barac Wiley, David Wilford, Benn Williams, Lynell Williams, Rebecca Williams, Kevin Wilson, Nik Wilson, Katin Yang, and Jamie Zephyr

Mitarbeiter Games Workshop

Licensing Managers: Graeme Nicoll and Owen Rees

Head of Licensing: Jon Gillard

Head of Legal, Licensing, and Strategic Projects: Andy Jones

Head of Intellectual Property: Alan Merrett

MITARBEITER HEIDELBERGER SPIELEVERLAG

Übersetzung: Thomas Römer

Projektmanagement: Dennis Mohra

Grafische Bearbeitung: Fiona Carey

Layout: Fiona Carey, Dennis Mohra, Heiko Eller

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Lektorat: Stefan Barthel, Dennis Mohra, Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Marcus Lange

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

Relic © Games Workshop Limited 2013. Games Workshop, Warhammer 40,000, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, and illustrations from the Warhammer world and Warhammer 40,000 game setting are either trademarks, registered trademarks and/or © Games Workshop Ltd 2000–2013, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing, Inc. German Edition published by Heidelberger Spieleverlag. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. Retain this information for your records. Warning! Not suitable for children under 3 years due to small parts. Choking hazard. 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.**



Schnellübersicht

Zugreihenfolge

In jedem Zug muss der aktive Spieler die folgenden Phasen in dieser Reihenfolge durchführen (siehe „Spielablauf“ auf Seite 8 für eine genauere Beschreibung):

1. **Bewegungsphase:** Der Spieler wirft 1 Würfel und bewegt seine Figur um exakt so viele Felder wie das Würfelresultat angibt. Dabei kann er sich entscheiden, ob er diese Zahl an Feldern mit oder gegen den Uhrzeigersinn geht.
2. **Erkundungsphase:** Der Spieler zieht Gefahrenkarten gemäß der Gefahrensiegel auf seinem Feld. Dann legt er jede gezogene Karte auf sein Feld.
3. **Gefechtsphase:** Der Spieler führt die Gefahrenkarten auf seinem Feld aus. Wenn keine Gefahrenkarten auf dem Feld liegen, führt er gegebenenfalls die Anweisungen eines Textkastens auf dem Feld aus.
4. **Erfahrungsphase:** Der Spieler darf Trophäen aufwenden, um Stufen zu gewinnen und darf abgeschlossene Missionen aufwenden, um Reliquien zu erhalten. Er zieht eine Missionskarte, wenn er aktuell keine aktive Mission hat. Außerdem muss er alle Karten abwerfen, die über seinem Kraftlimit oder seinen maximalen Vorteilen liegen.

Abwicklung Gefahrenkarte

Wenn auf dem Feld des aktiven Spielers während der Gefechtsphase Gefahrenkarten liegen, werden sie in folgender Reihenfolge abgewickelt:

1. Abwicklung von Ereignissen
2. Gefechte gegen Gegner
3. Abwicklung von Begegnungen
4. Aufnehmen von Vorteilen

Gefechte

Die einzelnen Schritte von Gefechten werden immer in dieser Reihenfolge ausgeführt (für mehr Details siehe „Gefechte“ auf Seite 12):

1. Gefechtsform deklarieren
2. Gefecht vorbereiten
3. Gefechtswürfel werfen (Gegner)
4. Gefechtswürfel werfen (Aktiver Spieler)
5. Gefechtswerte bestimmen
6. Ausgang des Gefechts bestimmen
7. Folgen anwenden

Besiegte Spieler

Wenn die LP eines Spielers auf 0 fallen, muss er alle seine Kraftkarten, Trophäen und Einflussmarker ablegen. Danach dreht er seine Lebenspunkte-Scheibe auf den Startwert des Charakters zurück und stellt seine Figur auf das Feld Zuflucht von St. Antias (siehe auch Seite 15).

Korrumpierte Spieler

Wenn ein Spieler mehr Verderbniskarten hat als seine Verderbnisschwelle beträgt (üblicherweise 6), muss er all seine Kraftkarten, Verderbniskarten, Trophäen und Einfluss ablegen. Dann entfernt er seine Figur vom Feld und erhält einen zufällig gewählten neuen Charakterbogen. Schließlich setzt er seine Eigenschaften und LP auf die jeweiligen Startwerte des neuen Charakters und stellt die passende Charakterfigur auf das zugehörige Startfeld (siehe Seite 15).

Symbole für Stufen-Belohnungen



Scharfsinn +1.



Wille +1



Stärke +1.



Erhalte
Sonderbelohnung
laut Charakterbogen



Eine Eigenschaft
(Stärke, Wille oder
Scharfsinn) deiner
Wahl +1.



LP +1



Einfluss +2.



Ziehe 1 Kraftkarte



Erhalte 1 abgeschlos-
sene Mission