

Kurzübersicht

1. Kampfphase

Alle deine Kreaturen **müssen** die anderen Spieler angreifen. Nachdem du die Angriffe durchgeführt hast, musst du **alle deine Kreaturen ablegen**. Du darfst den Wundeneffekt der **Ausnahmezustand**-Wunden anwenden (nur einen Wundeneffekt im gesamten Spielzug).

2. Kettenphase

Du **darfst** eine Befehlskette mit Karten beginnen, indem du eine deiner Karten aus der Hand auslegst. Weitere Karten darfst du nur auslegen, wenn sie den Farben der Kettensymbole folgen. Wenn du keine weiteren Karten mehr auslegen möchtest, dürfen **deine Mitspieler** die Kette mit **eigenen** Karten verlängern.

3. Kaufphase

Du darfst Karten aus den **allgemeinen** oder deinen beiden **privaten** Archiven kaufen, indem du Einflusspunkte aus gibst.

4. Abschlussphase

Du **musst** Karten nachziehen und **darfst** den Wundeneffekt aus dem **Nightfall**-Basisspiel anwenden (nur einen Wundeneffekt im gesamten Spielzug). Alle Karteneffekte enden am Ende dieser Phase.

Impressum

Autor: David Gregg

Entwicklung: Edward Bolme, Brent Keith, Todd Rowland, Mark Wootton, John Zinser

Entwicklung der Welt von Nightfall: Kenneth Hite, jim pinto, Todd Rowland, John Zinser

Grafische Leitung: Todd Rowland

Grafik & Design: Thomas Deeny, Ronnie Dyer, Hal Mangold, jim pinto, Mark Quire, Paul Timm

Texte: Kenneth Hite • **Redaktion:** Edward Bolme, Ryan Metzler • **Satz:** Edward Bolme, Todd Rowland

Markenmanagement: Todd Rowland • **Produktion:** David Lepore

Bilder:

Conceptopolis (Alles oder nichts, Trostlose Auferstehung, Grotesker Untoter, Jerome Carceri, „Einsamer Jäger“, „Königlicher Bote“, Unbarmherziger Schinder, Glänzendes Kreuz, Silberner Pflock), Pierre Bertin (Verzweifelte Maßnahme, Stürmen & Sichern), Emile Denis (Taktische Vorbereitung, „Bryinna & Taylor“), Alastair Fell (Maya Westermann), James Hall (Bisswunde, Brandwunde, Blutende Wunde), Andrew Hepworth (Lockvogeltaktik, Chan Jiang, Kopfschuss, Unwiderstehlicher Ruf, Koi Jiang, „Legion Zehn“, Nian Jiang, Roland LeFontaine), Aurelien Hubert (Ahmad Hassan), Aaron Miller („Blanke Wut“), Jake Murray (Hysterie, Bauernopfer), Matthew Starbuck („Irrer Jake“)

Spielerester:

Daniel Baker, Nicolas Basey, David Bennett, Wilbur Bennett, Nicolas Bongiu, Zachary Boyd, Stu Clark, Arnold Daly, Chris D'Andrea, Sébastien Duthu, Ruthanne Edward, Jonathan Emmett, Jonathan Grabert, Awna Gregg, Sarah Gregg, Danielle K.L. Gregoire, Benjamin Higgins, Keith Korcz, Franck Lopez, Rob Mackie, Jeff Marx, Dave Matney, Jeremy Monts, Jeff Plummer, Jessica Presnell, Rusty Priske, Aaron Randall, Jason Riedinger, Benoit Sigal, Emilie Sigal-Falgayras, David Snoddy, Zach Sprague, Kevin Stone, Rick Villamil, Steve Wallace, Clay Weill.

Ein besonderer Dank geht an alle Spieler auf BoardGameGeek.com, die dabei geholfen haben, Davids „Chainmaster“-Mechanik zu entwickeln, auf der **Nightfall** basiert.

Übersetzung und Realisation: Henning Kröpke • **Satz und Layout der deutschen Ausgabe:** Christine Conrad

Ein spezieller Dank geht an Stefan Malz und Tim Dustin Walter.

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG).
Copyright © der deutschen Ausgabe 2011 Pegasus Spiele.
Alle Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de

www.nightfall.cc



Pegasus Spiele

DAVID GREGG

NIGHTFALL

AUSNAHMEZUSTAND

1. ERWEITERUNG

„Marcus, ich bin es, J.J. Hör zu, ich entschuldige mich für Chicago. Das geht auf meine Kappe. Ich kann die Typen nicht ab, die immer noch so reagieren, als seien sie tot. Die wissen nicht, wie man neue Ideen umsetzt, und werden einfach sauer, wenn man ihnen das direkt sagt.

Ich habe aber gehört, dass unten im Süden mehr los ist. Eine neue Rasse ist hereingeweht und schüttelt die Pfirsichbäume durch. Die Regeln ändern sich, mein Blutsbruder. Lass uns ins heiße Atlanta gehen und selber welche schreiben.“

SPRACHNACHRICHT AUF DEM HANDY VON MARCUS TOTH

Neuerungen!

- > Es gibt neue Auswahlregeln aufgrund der größeren Anzahl an Befehlskarten. <
- > Es wird der neue Effekt „Versorgung“ eingeführt. <
- > Es gibt einen neuen Ausnahmezustand-Wundeneffekt. <



SPIELANLEITUNG



Pegasus Spiele

Eine Stadt in der Nacht: Wir

von Kenneth Hite

Lance Patrocchio ging in östlicher Richtung entlang der North Road, in Richtung des rosigen Scheins am Himmel. Es war kein Sonnenaufgang – es gab schon seit Monaten keinen Sonnenaufgang mehr. Nein, der Schein kam von dem im Stadtzentrum Atlantas, das immer noch brennen konnte. Weiter vorne wurde die Straße schlimmer, Beton lag dort aufgebrochen herum, wo komplette Reihen an toten Konföderierten aus den Schützengräben gekrochen waren. Und es gab Krater, wo die Nationalgarde von Georgia ihre letzten Artilleriegranaten auf sie geschossen hatte.

Er war zu dem Zeitpunkt bei der Garde gewesen, aber nicht hier. Er hatte ein M82-Gewehr durch die Provinz geschleppt, um Monster zu töten.

Er hatte das M82 vor drei Monaten zurückgelassen. Es war viel zu schwer, um es aus sentimental Gründen mit sich herum zu tragen, und da alle Munition verschossen war, gab es keine anderen Gründe mehr. Und er brauchte es auch nicht als Gedächtnisstütze: Auch so konnte er sich an seine alten Kameraden erinnern. Er erinnerte sich an den letzten Hinterhalt. Daran, wie der Kopf von Hauptmann Lucas von diesem fliegenden Ding abgetrennt wurde und das Blut anschließend über sein Nachtsichtgerät gespritzt war. Er konnte eine knappe Minute nichts mehr sehen; es war reines Glück, dass er nicht tot war ... oder noch schlimmer.

Es war mehr als nur Glück, das ihn jetzt noch am Leben hielt. Er überprüfte das Magazin seines .220 Gewehrs und vergewisserte sich, dass es die Markierung mit dem silbernen Klebeband besaß. Silber für silberne Kugeln, die er sich selber gegossen hatte, nur um sicher zu gehen.

Körper hingen an den Strommasten, mit Schildern um ihren Nacken: „RENFIELD“ und „BELLA“ und „VERRÄTER“. Jemand mochte hier keine Kollaborateure. Die Körper schwangen leicht, obwohl Patrocchio keinen Wind spürte. Möglicherweise war es das, was ihn dazu veranlasste, nach rechts über das große verlassene Grundstück zu schauen. Es war schon vor dem Nightfall verlassen gewesen, nun war es voll mit wild wachsendem, leicht violetterem Gras. Und das Gras bewegte sich. Dann teilte es sich und zwei blutverschmierte Mädchen stürzten hervor.

Es war nicht ihr Blut. Noch nicht. Das Blut gehörte zu dem Werwolf, der sie verfolgte. Er blutete aus mehreren Schnitten, die mit Silber verursacht worden sein mussten. Aber selbst ein silbernes Messer musste eine Menge Fell und Muskeln durchtrennen, um einen Werwolf zu töten. Und das einzige, das die Mädchen erreicht hatten – Patrocchio sah das glitzernde Messer in der Hand der Brünetten – war einen seiner Arme mehr oder weniger sauber abzutrennen.

Während er dies alles bemerkte, hatte er bereits das Gewehr angelegt. Das Nächste, was er sah, war durch das Zielfernrohr seines Savage 112: der Kopf des Werwolfs. Patrocchio schoss, lud nach, senkte die Waffe wenige Millimeter und schoss erneut. Der Werwolf brach zusammen und stürzte schwer getroffen auf die Brünette. Die Blonde drehte herum und sah ihn gerade noch rechtzeitig, um „Pass auf!“ zu brüllen.

Ein noch größerer Werwolf sprang ihn von hinten an; sein letzter Schuss ging daneben, als er sich durch den Rückschlag fallen ließ. Patrocchio sprang wieder auf die Füße und suchte nach einem weiteren Magazin, als die Brünette herbei stürmte. Sie hatte ihr Messer verloren, und trotzdem griff sie an. Mit aller Kraft trat sie wieder und wieder gegen das hintere Bein dieses Monsters, und brach den Knochen ein ums andere Mal, während er eben nur fast augenblicklich wieder heilte. Plötzlich hörte man ein Aufbrüllen – zum ersten Mal in

dieser Nacht – es kam aber von einem Motorrad, das von der Blonden mit voller Geschwindigkeit direkt in das Biest gefahren wurde. Die Blonde riss an den Handgriffen des Lenkers, als ob sie die Maschine selber auf das Monster werfen wollte.

Werwölfe sind nicht immun gegen die Wucht eines Aufpralls. Dieser rutschte mehr als 30 Meter Richtung North Avenue, als die Blonde ihr Motorrad scharf abbremsste. Er stand wieder auf, schüttelte sich einmal und hob seine Schnauze, um wütend aufzuheulen. Genau in dem Moment schoss ihm Patrocchio in den Bauch. Er lud nach – kurzer Blick auf das Klebeband – diesmal mit dem roten Magazin. Als Patrocchio die Savage wieder anlegte, drehte das Monster und rannte davon. Patrocchio atmte tief aus, er hatte nicht gemerkt, wie lange er schon den Atem anhielt.

„Das waren zwei aus dem Rudel“, sagte die Blonde, während ihre Maschine im Leerlauf vor sich hintuckerte. Wie Patrocchio nun erkennen konnte, war es eine 15.000 \$ Ducati. „Bist du in Ordnung, Zehn? Ich muss diesen Vorfall melden.“ Nachdem sie scheinbar eine befriedigende Rückmeldung erhalten hatte, wartete sie nicht auf einen Dank von Patrocchio, sondern drehte ihr Motorrad herum und raste Richtung Westen davon.

Die Brünette brach zuerst das Schweigen. „Einer tot, der andere geflohen. Nicht schlecht für uns drei Jäger.“

„Falsch, zwei tot.“

„Dann wusste der es nicht. Er konnte jedenfalls noch ziemlich schnell auf zwei Füßen davon rennen.“

„Stimmt, du hast Recht. Er weiß es noch nicht. Da er nichts davon ahnt, dass ich ihn mit einer hohlen Kugel traf, die ich selber ausgehöhlt und mit Quecksilbersalzen und Silbernitrat gefüllt hatte. Er wird die Einschusswunde heilen können, aber dieser Müll wird in ihm bleiben. Spiegel, Salz und Silber stoppen fast alles, das wir nicht leiden können. Und wenn man noch einen Herzschlag besitzt, wie das davon gelaufene Fellbüschel...“

„Irrer Jake.“

„Wie bitte?“

„Irrer Jake. Wir nennen ihn den Irren Jake. Wir geben ihnen allen Namen, wie es auch Naturforscher mit Löwen oder Bären in der Wildnis machen.“

„Aha, in Ordnung. Der Irre Jake ist tot. Er besitzt einen Herzschlag und einen Blutkreislauf. Das bedeutet, dass er gerade eine Menge Gift durch den Körper pumpt. Wenn er also nicht schleunigst zu einem Zentralkrankenhaus geht und eine Schwermetallentgiftung durchführen lässt, was für einen 2,40 Meter großen, mit orangem Fell bekleideten Massenmörder ziemlich unwahrscheinlich klingt ...“

„Der Irre Jake ist tot.“

„Bingo.“

Damit nahm Sie ihr Messer – ein Kukri – in die linke Hand und wischte sich mit der rechten den Schweiß und Dreck aus dem Gesicht. Sie sah plötzlich jung aus, wenn auch nicht mehr sehr jung. Sie streckte ihre rechte Hand aus. „Ich bin Tango Zehn. Danke für die Unterstützung, Fremder.“

„Ich bin Gefreiter, ich meine Unteroffizier, nein Lance P...“

„Psst.“ Ihr Flüstern war streng. Wenn sie kein Messer gehalten hätte, dachte Patrocchio, hätte sie mir sicherlich die Hand über den Mund gehalten.

„Wir verwenden keine Namen. Jedenfalls nicht unsere. Nicht als Jäger. Wenn ein Eddie oder Desmo unseren Namen herausfindet, brauchst du nicht mehr nach deinen Verwandten Ausschau zu halten, deinen Exfreundinnen ... jeder, mit dem du dich jemals über Facebook angefreundet hast, wird auf den „Happy Meal“-Status gesetzt. Wir benutzen Codenamen. Lass uns noch einmal von Vorne beginnen. Ich bin Tango Zehn. Und wer bist du?“

„Ich bin, äh, Bussard Zwei.“ Er hatte dieses Rufzeichen nicht mehr verwendet, seitdem er das M82 weggeworfen hatte, aber es fühlte sich noch korrekt an. Wie der Codename eines Werwolfjägers. „Also Werwölfe besitzen Namen, aber wir nicht. Verstanden.“

„Lass uns das Thema wechseln.“ Ihr Grinsen nahm die Schärfe heraus, als sie das Kukri in die Scheide zurücksteckte. Sie begannen Richtung Westen zurück zu gehen.

„Du klingst nicht nach dieser Gegend. Oder nennt man auch keine Heimatstädte mehr?“

„Nee, ich komme nicht von hier. Ich stamme eigentlich aus New Orleans, bin aber nach Katrina weggezogen und hier gelandet. Und ich bin verdammt, wenn mich die Besetzung von Twilight aus meiner zweiten Heimat vertreibt. Diesmal kämpfe ich.“

Sie zeigte mit ihrer freien Hand in alle Himmelsrichtungen. „English Avenue ist hier, Vine City im Süden, Bankhead im Westen, Mozley Hills im Südwesten. Sie werden alle von uns kontrolliert. Wir verhandeln gerade mit den Hochschulen vom AUC. Seitdem wir den Westview-Friedhof gesäubert haben, bleibt uns ein wenig Raum zum Atmen. Raum zum Wachsen.“

Patrocio musste kein Interesse vortäuschen, er war interessiert. Diese Person namens Tango Zehn zeigte ihm das erste Stück eines Plans, seitdem der Hauptmann dran glauben musste und seine Kompanie aufgerieben wurde. „Raum zum Wachsen?“

„Ja, richtig. Wachsen. Wir hoffen, in Kürze unser Revier in allen Bereichen westlich von Marietta abgesteckt und mit Patrouillen gesichert zu haben. Nie wieder diese amateurhaften Unternehmungen. Wir haben schon die meisten Kirchen und eine der Straßengangs auf unserer Seite. Bald haben wir Zentren zur Nahrungsmittelverteilung, einen funktionstüchtigen Mobilfunkmasten und gepanzerte Busse.“

„Woher bekommt ihr all diese Sachen? Woher habt ihr die Ducati?“

„Wir nehmen sie uns. Wir bergen sie, wenn wir können, konfiszieren sie, wenn wir dazu gezwungen werden. Wir nehmen uns, was der Krieg verlangt, und wenn sich einer beschwert, schreiben wir ihm eine Quittung. Wenn sie einen Beleg vorzeigen können, dass sie die Kriegsanstrengungen unterstützen, erhalten sie Rationen, Munition, Zigaretten, was auch immer im Austausch.“

„Weißt du, wie man so etwas nennt? Worüber du gerade redest? Man nennt das Kriegsherren. Das ist der Ausnahmezustand.“

Sie schaute ihn einfach nur an, beinahe nachdenklich. Dann streckte sie ihre Hand aus und drehte sich einmal um sich selbst. Hinter ihren Fingern sah er die Stadt Stück für Stück: die weiter brennenden Feuer, die Ruine eines Hauses im Mondlicht, die gehängten Körper, die aufgebrochene Straße, die nun mit Blut und Patronenhülsen bedeckt war.

„Ausnahmezustand.“ Patrocio wiederholte das Wort, nur aus dem Grund, seine Stimme zu hören.

Es klang diesmal nicht mehr so sicher und Tango Zehn bemerkte es. Sie nahm die Hand herunter und legte sie auf das Kukri. „Siehst du das draußen irgendeinen anderen Zustand?“

Willkommen zu *Ausnahmezustand!*

In *Ausnahmezustand* regiert das Chaos. Die Menschheit schlägt auf ihre Weise gegen die grauenhaften Monster zurück: mit der für Menschen typischen energischen Kontrolle.

Aber wie kontrolliert man Kreaturen, deren reine Existenz jeder Logik widerspricht?

Ausnahmezustand bietet euch komplett neue Befehlskarten mit bisher unbekanntenen Effekten und einem zentralen neuen Mechanismus: Durch Versorgung der Ketteneffekte entfesselt ihr umso mächtigere Aktionen und Kreaturen!

Spielmaterial

Ausnahmezustand beinhaltet das folgende Spielmaterial:

- > 168 Befehlskarten (84 Kreaturen und 84 Aktionen)
- > 15 Wundenkarten
- > 24 Auswahlkarten



Übersicht

Ausnahmezustand ist die erste Erweiterung in der Spielreihe von *Nightfall*. Um diese Erweiterung spielen zu können, benötigst du das Basisspiel *Nightfall*.

Diese Spielanleitung beschreibt ausschließlich die neuen Regeln und neuen Karten für *Ausnahmezustand*. Die allgemeinen Spielregeln

und viele weitere Informationen zur Welt von *Nightfall* findest du unter www.nightfall.cc

Die übergroßen Kartentrenner zur Sortierung der neuen Karten liegen bereits in der Schachtel des Basisspiels bei. Dort ist auch genug Platz, um alle Karten zusammen aufzubewahren.

Alternative Auswahlmethode

Wenn ihr alle Auswahlkarten dieser Erweiterung und des Basisspiels verwendet, empfehlen wir die folgende alternative Auswahlmethode:

Jeder erhält zu Beginn 5 Auswahlkarten. Nachdem ihr wie gewohnt die privaten Archive und je 1 Karte der allgemeinen Archive gewählt habt, kommen die beiden letzten Karten anschließend aus dem Spiel.

Erst danach füllt ihr die allgemeinen Archive auf 8 Karten auf.

Schnellstart

Wenn ihr auf das Auswählen der Karten verzichten möchtet, erhält jeder Spieler eines der folgenden Sets für seine privaten Archive:

Koi Jiang + „Brynna & Taylor“



Roland LeFontaine + Unwiderstehlicher Ruf



Chan Jiang + „Königlicher Bote“



Unbarmherziger Schinder + Bauernopfer



Hysterie + Alles oder nichts



Spielvorbereitung

Es werden die gewohnten Vorbereitungen getroffen, mit der folgenden Änderung:

1. Aus den **Nightfall**-Wunden sortiert ihr 15 Karten aus: jeweils 5 Biss-, Brand- und Blutende Wunden. Mischt alle 15 **Ausnahmezustand**-Wunden zusammen mit den restlichen 45 Wunden des Basisspiels und platziert sie in einem verdeckten Wundenstapel in Reichweite der Spieler. Nun zählt ihr wie gewohnt vom Wundenstapel pro Spieler 10 Wunden ab (also z.B. 30 Wunden bei 3 Spielern), und legt sie offen auf den Wundenstapel zurück. Während des Spiels dürft ihr nicht nachzählen, wie viele Wunden noch offen auf dem Wundenstapel liegen.

Die neuen Regeln von Ausnahmezustand

Ausnahmezustand-Wunden

In **Ausnahmezustand** gibt es einen neuen Wundeneffekt. Im Gegensatz zu den Wunden aus **Nightfall** wendest du diesen Effekt in deiner Kampfphase an und stärkst damit deine Kreaturen im Kampf.

Wenn du eine **Ausnahmezustand**-Wunde in deiner Kampfphase ablegst, erhält eine deiner Kreaturen +1 Stärke. Du kannst diesen Effekt zu einem beliebigen Zeitpunkt während deiner Kampfphase ausführen, auch nachdem der Verteidiger seine Kreaturen zum Blocken gewählt hat.

Du kannst diesen Effekt wiederholt ausführen, wenn du jedes Mal die **Versorgungskosten** zahlst (siehe **Versorgung** im nächsten Abschnitt). Zur Bezahlung der Versorgungskosten darfst du jede beliebige Wunde verwenden, es muss keine der **Ausnahmezustand**-Wunden sein. Du kannst jedes Mal eine andere eigene Kreatur als Ziel des Effekts auswählen.

Du darfst weiterhin nur einen **Wundeneffekt** innerhalb deines gesamten Spielzugs nutzen, auch wenn du mehrere verschiedene Wundeneffekte auf der Hand besitzt. Die anderen stehen dir in diesem Spielzug nicht zur Verfügung.

BEISPIEL: Michael entscheidet sich, mit „**Irrer Jack**“ und **Koi Jiang** gegen Andreas zu kämpfen. Er legt eine **Ausnahmezustand**-Wunde aus der Hand ab, um Koi Jiang +1 Stärke zu geben. Koi Jiangs Gesamtstärke beträgt nun 4. Michael verzichtet auf die Möglichkeit, den Wundeneffekt durch Bezahlung der Versorgungskosten ein weiteres Mal auszuführen.

Versorgung

Einige der Karten in **Ausnahmezustand** besitzen den Text „**VERSORGUNG:**“. Der Versorgungseffekt lässt dich gewisse Ketten- oder Kicktexte wiederholt ausführen, wenn du die Bedingungen der Versorgung erfüllst. Nachdem du den Ketten- oder Kicktext wie gewohnt einmalig kostenfrei ausgeführt hast, darfst du ihn mit Hilfe der Versorgung beliebig oft wiederholen, solange du die Kosten bezahlen kannst und möchtest. Wenn ein Kickeffekt in der Kette nicht aktiviert wird, kannst du ihn auch nicht durch eine Versorgung wiederholen.

BEISPIEL: Michaels **Jerome Carceri** besitzt einen Versorgungseffekt in seinem Kicktext. Michael aktiviert den Kicktext und führt ihn einmalig kostenfrei aus. Anschließend kann er durch die Versorgung 1 Handkarte abwerfen und den Kicktext erneut ausführen.



Glossar

Variante

Auswahl in umgekehrter Reihenfolge: Während der Auswahl der Befehlskarten gebt ihr die Karten nach rechts weiter. Vielleicht kannst du deinen Nachbarn dazu bringen, Karten für seine privaten Archive auszu-

wählen, durch die du in der Kettenphase besser eigene Karten in den Ketten hinzufügen kannst.

Das Lexikon von Ausnahmezustand

In diesem Abschnitt werden alle neuen Begriffe erklärt, die in den Spielregeln und auf den Karten von **Ausnahmezustand** verwendet werden.

Doppelter Kick: Vergleichbar mit einem doppelten Cheeseburger. Haltet in einer der folgenden Erweiterungen von **Nightfall** danach Ausschau.

Versorgung: Ein Effekt, durch den du bei Erfüllung der Bedingung einen Ketten- oder Kicktext mehrmals hintereinander ausführen kannst. Alles hat seinen Preis.

Die Kreaturenkarten

Ahmad Hassan (Promokarte): Wenn 1 freundliche Kreatur zerstört wird und du mehrere Exemplare von **Ahmad Hassan** im Spiel hast, wird der Effekt für jedes Exemplar aktiviert. Du fügst dann einem Spieler für jeden **Ahmad Hassan** 1 Schadenspunkt zu. Du kannst jedes Mal einen anderen Spieler wählen. Der Effekt wird auch aktiviert, wenn **Ahmad Hassan** selber zerstört wird. Durch den Kicktext von **Ahmad Hassan** werden die Kicktexte aller deiner noch folgenden Karten in der Kette aktiviert, auch wenn du sie nicht nach der passenden Kickfarbe ausgespielt hast. Du führst den Kicktext der betroffenen Karten nicht sofort aus sondern erst dann, wenn die jeweilige Karte in der Kette an die Reihe kommt. Dieser Kickeffekt ist nicht kumulativ, so dass die Kicktexte trotz mehrerer Exemplare von **Ahmad Hassan** in der Kette nur einmal ausgeführt werden.

„Blanke Wut“ (Promokarte): Wenn du zu Beginn deines Zugs keine andere Kreatur im Spiel hast, musst du „Blanke Wut“ zerstören. Erst im Anschluss an diesen „Im Spiel“-Effekt beginnt deine Kampfphase.

„Brynna & Taylor“: Du ziehst in deiner Abschlussphase erst 5 Karten und führst nach Wunsch einen Wundeneffekt aus. Erst danach ziehst du 1 zusätzliche Karte. Du legst „Brynna & Taylor“ am Ende der Kampfphase nicht ab. Wird eine Kreatur durch den Kickeffekt betroffen, nimmt sie der Besitzer zurück auf die Hand; das muss nicht derjenige sein, der die Karte aktuell kontrolliert.

Chan Jiang: Wenn du den Kickeffekt ausführst, nimmst du die gewählte Karte sofort. Wenn die oberste Karte des gewählten Archivs keine Kreatur ist, erhältst du keine Karte. Du kannst jedes beliebige Archiv wählen, auch ein feindliches.

„Einsamer Jäger“: Wenn der „Einsame Jäger“ angreift, kannst du 1 Befehlskarte oder 1 Wunde verbannen.

Grotesker Untoter: Der Kickeffekt gibt dir nur in deiner Spielrunde Einflusspunkte. Er verdoppelt lediglich die Anzahl an Einflusspunkten für abgelegte Aktionskarten von 1 auf 2.

„Irrer Jake“: Durch den „Im Spiel“-Effekt erleidet ein Spieler 1 Wunde, auch wenn der Angriff von „Irrer Jake“ durch eine andere Kreatur geblockt wird. Wenn der Kickeffekt aktiviert wird, muss die betroffene Kreatur im Spiel sein. Du musst notfalls eine eigene Kreatur wählen, wenn kein Mitspieler eine Kreatur im Spiel hat. „Irrer Jake“ kann sich nicht selber wählen, da er bei der Ausführung des Ketteneffekts noch nicht im Spiel ist.

Jerome Carceri: Wenn **Jerome Carceri** auf 0 Lebenspunkte reduziert wird, musst du ihn nicht zerstören. Er bleibt vorerst im Spiel, bis du ihn am Ende deiner Kampfphase (oder durch einen anderen Effekt) ablegen musst. Eine Kreatur kann nicht mehr Lebenspunkte besitzen, als durch die roten Schrägstriche am Kartenrand vorgegeben sind.

Koi Jiang: **Koi Jiang** erhöht auch ihre eigene Stärke um +1. Wenn du ein Exemplar von **Koi Jiang** im Spiel hast, besitzt sie eine Stärke von 4. Dieser Effekt ist kumulativ.

„Königlicher Bote“: Wenn du mit „Königlicher Bote“ angreift, fügt er zuerst einer Kreatur 2 Schadenspunkte zu. Erst danach wählt der Verteidiger die Kreaturen zum Blocken des Angriffs. Ist „Königlicher Bote“ die einzige Kreatur im Spiel, zerstört er sich selbst, bevor er mit seinem Angriff dem Verteidiger Schadenspunkte zufügt.

„Legion Zehn“: Der „Im Spiel“-Effekt gilt nur für das Blocken der Schadenspunkte eines Angriffs. Eine einzelne „Legion Zehn“ kann nicht mehrere angreifende Kreaturen blocken. Der Kickeffekt betrifft alle Spieler, also auch dich. Wenn das Deck eines Spielers leer ist, muss er seinen Ablagestapel nicht mischen und ist nicht von diesem Effekt betroffen!

Maya Westermann: Der „Im Spiel“-Effekt gibt dir nur in deiner Spielrunde Einflusspunkte. Er verdreifacht lediglich die Anzahl an Einflusspunkten für abgelegte Aktionskarten von 1 auf 3.

Nian Jiang: Wenn eine Kreatur das Spiel verlässt, erhält sie der Besitzer und legt sie abhängig vom Effekt an die korrekte Stelle zurück.

Roland LeFontaine: Die Fähigkeiten eines wahren Gentlemans sind selbst erklärend.

Die Aktionskarten

Alles oder nichts: Du führst den Kettentext das erste Mal aus, ohne die Versorgungskosten zahlen zu müssen. Anschließend kannst du den Effekt beliebig oft wiederholen, wenn du jeweils 2 Karten aus der Hand ablegst.

Bauernopfer: Wenn du mindestens 1 Befehlskarte im Ablagestapel hast, musst du den Kettentext ausführen. Wunden sind keine Befehlskarten. Wenn du eine Startkreatur wählst oder keine Befehlskarte im Ablagestapel hast, werden keine Schadenspunkte verteilt. Der Kicktext verteilt die gleiche Anzahl an Schadenspunkten, nur muss sie eine Kreatur erleiden.

Glänzendes Kreuz: Wenn du nur Wunden im Ablagestapel haben solltest, musst du davon eine zurück auf deinen Ablagestapel legen.

Hysterie: Wird die Kreatur zerstört, bevor sie alle Schadenspunkte erlitten hat, verfallen die übrigen Schadenspunkte. Die vom Spieler erlittenen Schadenspunkte des Kettentexts können von Kreaturen wie **Vulko** (aus dem Basisspiel) geblockt werden. Für die Schadenspunkte des Kickeffekts kannst du einen anderen Spieler als Ziel wählen.

Kopfschuss: Die betroffene Kreatur muss im Spiel sein. Du musst notfalls eine eigene Kreatur wählen, wenn kein Mitspieler eine Kreatur im Spiel hat. Wenn gar keine Kreaturen im Spiel sind, musst du trotzdem 1 Wunde erleiden und den **Kopfschuss** verbannen.

Lockvogeltaktik: Du führst den Kettentext das erste Mal aus, ohne die Versorgungskosten zahlen zu müssen. Anschließend kannst du den Effekt beliebig oft wiederholen, wenn du jeweils 2 Karten aus der Hand ablegst. Die betroffenen Karten bleiben in der Kette liegen, führen eventuell ihren Kicktext aus und wenn es Kreaturen sind, kommen sie anschließend ins Spiel. Wenn du ein neues Archiv zusammenstellst, mischt du die Karten verdeckt, um die Reihenfolge nicht zu beeinflussen. Anschließend können die Karten in der vorgegebenen Reihenfolge gekauft werden, ohne dass du die genaue Reihenfolge anschauen oder ändern darfst.

Silberner Pflock: Du musst soviel wie möglich vom Kettentext ausführen, selbst wenn du deine eigenen Kreaturen im Spiel wählen musst.

Stürmen & Sichern: Du führst den Kettentext das erste Mal aus, ohne die Versorgungskosten zahlen zu müssen. Anschließend kannst du den Effekt beliebig oft wiederholen, wenn du jeweils 2 Karten aus der Hand ablegst. Du darfst die gerade gezogenen Karten direkt wieder für die Bezahlung der Versorgungskosten verwenden. Wenn du den Kickeffekt ausführst, wählt jeder Spieler seine betroffene Kreatur selber aus.

Taktische Vorbereitung: Nachdem du den Kettentext der gezogenen Karte ausgeführt hast, nimmst du sie trotzdem auf die Hand.

Trostlose Auferstehung: Wenn du mindestens 1 Kreatur im Ablagestapel hast, musst du sie ins Spiel bringen. Du kannst die Ketten- und Kicktexte der gewählten Karte nicht ausführen, da die entsprechende Karte nicht Teil der Kette gewesen ist. Anschließend kannst du den Effekt beliebig oft wiederholen, wenn du jeweils 1 Karte aus der Hand ablegst. Du kannst die Versorgungskosten mit einer Kreaturenkarte bezahlen und diese Kreatur anschließend direkt wählen, um sie ins Spiel zu bringen. Der Kicktext bezieht sich auf die vorherige Karte in der Kette, also eine rote oder blaue Karte, die im Anschluss an die **Trostlose Auferstehung** gespielt wurde. Vorsicht: Wenn die

vorherige Karte Kreaturen von dir zerstört hat, musst du sie verbannen, auch wenn du sie gerade erst durch den Kettentext der **Trostlosen Auferstehung** wieder ins Spiel gebracht hast!

Unbarmherziger Schinder: Der betroffene Spieler legt solange Karten ab, bis er nur noch 5 Karten auf der Hand hält. Hat er nur 5 oder weniger Handkarten, legt er keine Karten ab und erleidet auch keine Wunden. Der Kickeffekt verdoppelt die aktuellen Schadenspunkte der nächsten Karte in der Kette, nicht notwendiger Weise deren aufgedruckte Schadenspunkte.

Unwiderstehlicher Ruf: Die Reihenfolge der Karten in allen Archiven darf nicht geändert werden. Du musst die oberste Karte kaufen, bevor du wieder an eine darunter liegende Karte gelangst.

Verzweifelte Maßnahme (Promokarte): Du führst den Kettentext das erste Mal aus, ohne die Versorgungskosten zahlen zu müssen. Anschließend kannst du den Effekt beliebig oft wiederholen, wenn du jeweils 1 Wunde erleidest. Durch diesen Effekt sind nur deine Kreaturen geschützt, nicht aber du selbst.

„J.J., J.J., verdammt! Ich bin es, Marcus. Sag mir bitte, dass du noch nicht aufgebrochen bist. Ernsthaft, du willst noch nicht mal in die Nähe des Staates Georgia kommen. Die waren dort schon vor Nightfall schussfreudige, waffenschwingende Psychopaten. Denkst du etwa, die sind seitdem normaler geworden? Ich meine das so ernst wie eine Guillotine, mein Freund. Und nun willst du es auch noch mit den Jangs aufnehmen? Ich muss da nicht runter. Ich werde deinen Scheiterhaufen bis nach Cleveland leuchten sehen.“

Sprachnachricht auf dem Handy von J.J. McTeague

Eine Stadt in der Nacht: Sie

von Kenneth Hite

Bis die Ghule durch all das Glas der Vorderfenster gebrochen waren, hatte Franz Orlok nicht gedacht, dass diese Nacht – jedenfalls dieser beliebige Abschnitt davon – noch schlimmer werden konnte. Als Sir John Travails Hauptkundschafter verbrachte er viel mehr Zeit mit Werwölfen als ihm lieb war.

Einige Werwölfe waren gar nicht so schlecht, aber ihre Rudelinstinkte hatten zur Folge, dass jede Diskussion in ein Spiel um Dominanz ausartete. Man konnte nicht einfach über Dinge sprechen; man musste erst beweisen, dass man einer der Anführer war, um überhaupt sprechen zu dürfen. Was zu einer Menge sinnlosen Brüllens führte, und Anstarren, und Sachen durch die Gegend schmeißen, statt die wirklich wichtigen Dinge zu tun, wie Pläne schmieden, Landkarten zu Rate ziehen und herauszufinden, was zur Hölle auf dem Westview-Friedhof passiert war.

Der Alpha war nicht glücklich darüber, dass nur einer aus seinem Rudel von einer Erkundungstour westlich von Marietta zurückkehrte, und dass der sich dann prompt quer durch den Raum erbrach. Franz Orlok war nicht glücklich, da er in einem Hyatt Regency Hotel zusammen mit einem Rudel Werwölfe feststeckte, die alle nach Blutrache brüllten und nicht mehr auf Sir John Travails Plan hören wollten. Und etwas an dem Geruch des Erbrochenen machte ihn ganz benommen.

Der Geruch der Ghule, so verrückt es klang, war fast eine Verbesserung. Sie brachen durch die vordere Mauer in einer großen Welle, aufgereiht in einer geschwungenen Reihe, einmal nach vorne drängelnd, dann wieder zurück weichend, als ob sie jemand wie eine Peitsche schwang. Sie trafen die Werwölfe hart, als immer mehr in den Eingangsbereich strömten und das Rudel in einzelne Inseln in mitten eines Meeres aus Leichen aufteilten. Orlok versuchte zum Atrium zu springen, aber ein besonders großer Untoter griff nach oben und zog ihn wieder herunter.

Orlok hasste es, Ghule zu bekämpfen. Keiner seiner Instinkte funktionierte: man konnte sie nicht mit den Krallen aufschlitzen, man konnte ihre Kehlen nicht mit den Reißzähnen herausreißen. Kein Blut, kein Zurückschrecken, nur verrottender Schmutz in deinem Mund. Sie hingegen konnten dich in der Tat zerschmettern. Vier oder fünf von ihnen konnten es sogar mit einem Werwolf aufnehmen: Orlok sah, wie ein großer grauer Ghul das Bein von einem abriss und ihn damit erschlug, während die anderen ihn durch die schiere Masse nach unten drückten.

Aber dies entsprach dem Kampfstil der Werwölfe: Muskeln gegen Muskeln. Langsam begannen die Werwolfreflexe, die Wildheit und der pure Hass Überhand zu gewinnen. Ghul auf Ghul wurde zerrissen, Fäuste ramnten sich durch Schädel, um sie für immer zu vernichten. Orlok konnte es mit diesen Kräften nicht aufnehmen, aber er konnte einen Ghulschädel so lange verdrehen, bis er abriss. Es dauerte seine Zeit – und einiges Ducken und zur Seite rollen, da die Zombies mittlerweile genug Mobiliar zerstört hatten, um es als Pflöcke zu verwenden – aber Orlok hatte schließlich seinen Bereich gesäubert. Er schaffte es sogar, einige Höhe zu gewinnen, und zog sich auf den Balkon im zweiten Stock zurück, an den er sich mit seinen Fußklauen krallte.

Dann verschlimmerte sich die Situation. Noch einmal. Eine schlanke Figur, rein aus gestählten Muskeln, schritt durch die Tür. Während er Glas und ganze Sofas aus dem Weg kickte, trat er vor den Alpha und – Orlok traute seinen eigenen Augen nicht – ohrfeigte ihn. Der Alpha brüllte auf und sprang. Der Fremde zuckte nicht einmal, sondern schlug den Wolf mit ausgestrecktem Arm zurück in die Vitriolen der Rezeption. Dann sprang der Fremde, schlug erneut mit der Handkante zu und riss die Brust des Werwolfs mit seinen Zähnen auf. In dem Sprühregen des entsetzlich zinnroten Bluts sah Orlok eine Art seltsames Tattoo auf der Brust des Fremden aufleuchten.

Der Beta knurrte: Jetzt wäre er an der Reihe. Aber er blieb kauern unten und duckte sich, nicht dazu bereit, den ersten Schritt zu machen. Er kreiste herum, spannte seine Muskeln an, das Fell sträubte sich entlang seiner Wirbelsäule, aber er wartete. Der tätowierte Vampir trat hervor, fast grazil wie ein Balletttänzer, der seinen Platz auf der Bühne suchte. Der Beta wich zurück. Der Vampir schritt weiter vor, diesmal leicht nach links. Der Werwolf riss seine Arme weit auseinander und tauchte nach rechts ab, wobei er mit seinen Krallen am Körper des Vampirs riss. Der Fremde schnellte in den Angriff und zielte mit der Faust nach dem Hinterbein des Wolfs. Es gab ein scharfes, klapperndes Geräusch und als der Beta landete, gab das Bein unter ihm nach. Nun wich der Beta noch schneller nach hinten rechts weg, genau im gleichen Tempo folgte Vampir vorwärts, beide schlugen zu. Mal traf der eine, mal der andere.

Der Werwolf regenerierte schneller, aber der tätowierte Mann schien seine eigenen Wunden zu ignorieren, als wenn er aus bernsteingelbem und weißem Marmor geschnitzt war. Sie schienen gleichwertig zu sein, bis der Beta ein weiteres Mal ausholte und dieses Mal den Vampir voll traf. Krallen rissen durch die Rippen des Vampirs, und trotzdem kamen dessen grausame Hände zur Schnauze des Werwolfs und zertrümmerten die Kiefer des Biests. Das Tattoo glühte, als würde es nicht nur das Blut des Werwolfs sondern auch seines Besitzers trinken. Die Hand des Fremden stieß in den Rachen des Betas und verschwand bis zur Schulter. Es gab eine Art gurgelndes Reißen, bevor der Beta zusammenbrach. Der tätowierte Mann stand auf, zog seine Hand aus dem Rachen und warf etwas auf den Boden, wo es einen scharlachroten Fleck hinterließ.

Dann schaute der tätowierte Mann auf, er sah direkt zu Orlok, direkt in seine Augen. Orlok bereitete sich auf den Sprung vor, um selber zuerst zuzuschlagen.

Aber dann klang die vertraute Stimme von Sir John Travail durch die Luft wie eine Klinge aus Eis: „Koi Jiang, Orlok gehört mir.“ Aber sie war getränkt von Honig und Gift, fast in salbungsvollem Respekt: Ein Ton, den Orlok bisher selten so von ihm gehört hatte.

Orlok landete auf dem Boden des Empfangsbereichs. Sir John stand in der zerstörten Eingangstür und hielt ein Blatt Papier an seine Brust. Gerade außerhalb der Reichweite, starrte ihn eine Frau an – Orlok

dachte, es könnte vielleicht eine Chinesin sein. Auch sie trug ein Tattoo, was eventuell diesen salbungsvollen Ton erklärte.

„Du riskierst viel, Travail. Deine Werwölfe sind vernichtet oder geflohen, dank Chan.“ Sie nickte heftig in Richtung des tätowierten Mannes, der nun gedankenverloren seine Hand sauber leckte.

„Und Ihnen, meine Liebe – oder soll ich lieber sagen Ihrer anderen Schwester Nian – gehen langsam die Ghule aus. Aber kein Grund zur Sorge. Ich kenne einen Platz voll mit toten Körpern.“

Der tätowierte Mörder schritt in Richtung Travails. Orlok erkannte diesen Schritt, er wusste, was er bedeutete. Aber bevor er Travail warnen – oder unbemerkt Richtung des Deckenlichts fliegen konnte, um diesen miserablen Ort zu verlassen – zupfte Travail an dem Blatt vor seiner Brust.

„Nein, ich glaube es nicht, Chan Jiang. Ich glaube nicht, dass Sie oder Ihre Schwester sehen möchten, was auf diesem Papier geschrieben steht. Selbst ich habe ziemliche Kopfschmerzen erlitten, und ich stamme noch nicht einmal von Ihrem Blut ab. Wussten Sie, Atlanta besitzt – oh richtig, besaß – eine recht große Chinatown. Und einige der älteren Einwohner könnten wohl... überzeugt werden, könnte man sagen... ihr Wissen mit uns zu teilen.“

Die Dame, Koi Jiang, schaute zu ihrem Bruder. Dann schauten beide zu Travail.

„Somit kommen wir zu der Sache mit dem Teilen.“ Travail ging – langsam und vorsichtig, wie Orlok bemerkte – in den zerstörten Eingangsbereich des Hotels. Er richtete mit einer Hand einen Tisch auf, und kippte dabei eine Werwolfleiche herunter. Unter einem zerbrochenen Ghul zog er den Stadtplan von Atlanta hervor, den Orlok zu diesem verdammten Planungstreffen mitgebracht hatte.

Er drehte den Plan in Position, bat Koi Jiang herüber und zeigte auf eine Stelle. „Der Westview-Friedhof. Möglicherweise an die hunderttausend Körper, die meisten noch völlig unberührt. Die bisherigen Besitzer haben niemals nachgeschaut, wissen Sie ... haben damit wohl ihren Besitzanspruch verwirkt, befürchte ich. Aber Sie werden nicht so fahrlässig sein, da bin ich mir sicher. Viel Raum für Sie drei. Viel Raum zum Wachsen.“

Die Karten in dieser Erweiterung

Die Kreaturen

„Bryнна & Taylor“
 Chan Jiang
 „Einsamer Jäger“
 Grotesker Untoter
 „Irrer Jake“
 Jerome Carceri
 Koi Jiang
 „Königlicher Bote“
 „Legion Zehn“
 Maya Westermann
 Nian Jiang
 Roland LeFontaine

Die Aktionskarten

Alles oder nichts
 Bauernopfer
 Glänzendes Kreuz
 Hysterie
 Kopfschuss
 Lockvogeltaktik
 Silberner Pflock
 Stürmen & Sichern
 Taktische Vorbereitung
 Trostlose Auferstehung
 Unbarmherziger Schinder
 Unwiderstehlicher Ruf

Promokarten

Ahmad Hassan (liegt **Blutzoll** bei)
 „Blanke Wut“
 Verzweifelte Maßnahme
 (liegt **Nightfall** bei)

Für weitere Informationen
 zu den Promokarten schaut auf
www.pegasus.de

