

DAVID GREGG NIGHTFALL BLUTZOLL

2. ERWEITERUNG

„Marcus, ich bin es, J.J. Du hattest verdammt noch mal Recht mit Atlanta, da ist es noch nicht mal lustig. Ich glaube, ich habe erstmal keinen Bock mehr auf Stadtleben. Ich such mir eine Siedlung mit Dorftrotteln mitten auf dem Land und mache es zu meinem Fürstentum. Nebraska vielleicht, oder noch besser Kansas. Irgendwo weitab vom Schuss. Warum kommst du nicht hergeflogen und leistest mir Gesellschaft?“

Wir können bestimmt eine ganze Gemeinde leeren, trinken zusammen alles bis auf die Knochen trocken. Ich bekomme einen Truckerhut. Du kannst den Trucker haben. Was sagst du, mein Bruder? Die Nacht ist noch jung.“

SPRACHNACHRICHT AUF DEM
HANDY VON MARCUS TOTH

Neuerungen!

- > Es gibt neue Auswahlregeln aufgrund der größeren Anzahl an Befehlskarten. <
- > Leere Archive hören auf zu existieren. <
- > Du kannst Karten versorgen, die selber verbannt werden. <
- > Falls du die Erweiterung Ausnahmezustand nicht besitzt: Versorgung <



SPIELANLEITUNG



Pegasus Spiele

Eine Fahrt bei Nacht: Sie

von Kenneth Hite

Das riesige glühende Kreuz wurde zu einem Problem. Franz Orlok hatte versucht, einfach drüber hinweg zu segeln, aber er konnte es einfach nicht: Jedes Mal drehte er vorher ab. Irgendein Klugscheißer hatte scheinbar Schwarzlichtröhren zwischen das Neon des JESUS RETTET-Schriftzugs gehängt. Wahrscheinlich störte ihn das UV-Licht. Wahrscheinlich.

Aber wenn er in die Raststätte hinein wollte, musste er an diesem Kreuz vorbei. Sir John Travail erwartete Ergebnisse von ihm – warum die Westview-Widerstandsarmee zwei seiner besten Jäger mit einem Lastwagen weit ins Landesinnere schickte. Landesinnere, raunte Orlok, warum denn hierher? Er konnte zwar weit fliegen, aber nicht mit den mehr als 120 Kilometern pro Stunde, die dieser Lastwagen fahren konnte. Er hatte ihn am Mississippi aus den Augen verloren – all das fließende Wasser ließ ihn erneut würgen, wenn er auch jetzt nur daran dachte. Um über den Fluss zu kommen, musste er erst den Zeitpunkt der Ebbe herausfinden, nicht leicht in einer Welt ohne Sonne. Dafür hatte er fast mehr Zeit benötigt, als für die eigentliche Überquerung. Als er endlich auf der Seite von Arkansas ankam, war der Lastwagen sicherlich schon zwei Staaten weiter, und das mit Höchstgeschwindigkeit. Also musste Orlok herausfinden, wohin der Lastwagen wollte, oder ihn dazu bringen, an den von ihm gewünschten Ort zu fahren.

Es war aber sicher, dass der Lastwagen an dieser Raststätte vorbeigekommen war, oder wenigstens Nachrichten über dessen Fahrt. Die Raststätte beleuchtete die I-40 mit einer Leuchtkraft, als hätte Nightfall niemals stattgefunden. Der Parkplatz war voller großer Sattelschlepper und Laster. Orlok konnte die im Gebäude laufende Honky-Tonk-Musik in der leichten Brise hören. Er konnte sogar Buffalo Wings riechen ... und rohes, blutiges Steak. Es war noch nicht nah genug, doch wenn er das Kreuz überwinden konnte, würde er etwas riechen, das mehr nach seinem Geschmack war. Und als Bonus würde er vielleicht etwas über den Lastwagen erfahren.

Orlok riss das Bremspedal aus dem Boden der Fahrzeugkabine heraus und trat auf das Schaltpedal. Der Sattelschlepper beschleunigte im dritten Gang. Während Orlok das schmückende Ornament auf dem Kreuz ein letztes Mal anvisierte, fixierte er das Steuerrad mit einer Brechstange. Der leblose Körper des Fernfahrers passte exakt in den Fußraum und drückte das Gaspedal bis auf den Boden durch, so dass der Wagen über die ersten Randsteine hinweg raste.

Orlok fühlte sich ein wenig besser, als er durch die polarisierte Windschutzscheibe auf das Kreuz startete – nehmt das, UV-Strahlen! – aber als er näher und näher kam, fühlte er Blut in seinen Augen und

konnte kaum noch atmen. Im letzten Moment sprang er durch das Seitenfenster und flog weg vom Kreuz, während der Sattelschlepper über den Parkplatz schoss, parkende Autos beiseite stieß und ... ja! Orlok fühlte, wie der Druck in seinem Rücken im gleichen Augenblick nachließ, in dem er auch das Krachen des Einschlags hörte. Die Schatten vor ihm schwankten wie verrückt, als das Kreuz durch die Wucht des 40 Tonnen schweren Sattelschleppers aus seiner Verankerung gerissen wurde, kippte und dann in eine weitere Reihe Autos krachte, die in einer Welle aus Funken und zerborstenem Glas explodierten.

Orlok wartete nicht auf den unausweichlichen Feuerball, er mochte kein Feuer. Die etwas aktiveren und aggressiveren Einheimischen würden sicherlich vorne aus der Raststätte raus rennen, um nach der Ursache des Krachs zu schauen. Die Fenster auf der Rückseite waren natürlich mit Silberfolie verhängt, aber die Kraft eines Vampirs reichte aus, einen Zementblock mit der Geschwindigkeit eines Baseballs durch eines der Fenster zu schleudern. Orlok flog direkt hinterher und riss die Kehlen von drei Typen heraus, die gerade Billard spielten.

Dank der vampirhaften Schnelligkeit und Reflexe, gestählt durch die „Verhandlungen“ mit diversen Werwolfrudeln, zerschlugen fünf Billardkugeln Schädel und Brustbeine der fünf wahrscheinlich stadtbekanntesten Helden in der Bar. Die unvermeidliche Schrotflinte ging mit einem lauten Knall los und Orlok war gleich da, um sie aus den zitternden Händen des Besitzers zu reißen.



Der Schütze ging heulend zu Boden, seine Halsschlagader versprühte rotes Blut. Orlok hob in Richtung der hohen Decke ab, wobei er eine nett aussehende Kellnerin mit in die Höhe nahm. Jung und angenehm riechend. Wahrscheinlich Miss Sojabohne 2011, „Homecoming Queen“ oder Vizepräsidentin der Cheerleaderinnen. Jemand, bei dem die Anwesenden zweimal nachdachten, ob sie darauf schießen würden. Wie erwartet, wurden die wenigen gezogenen Waffen heruntergenommen. Alle Augen waren auf Orlok gerichtet, die ganze Bar war still, bis auf einige wenige Klagelaute und Toby Keith aus der Jukebox.

Franz warf die Schrotflinte wie eine Keule. Es folgte eine weitere Explosion und Toby Keith schwieg nun auch. Orlok versuchte, ein wenig von Travails Arroganz in der Stimme klingen zu lassen.

„Da ich nun eure ganze Aufmerksamkeit habe, liebe Freunde ... möchte ich alles von euch wissen, was ihr über einen bestimmten Lastwagen aus Atlanta gehört habt. Und über zwei sogenannte Jäger namens Bussard Zwei und Tango Zehn. Ich habe die ganze Nacht Zeit ... ihr aber nicht, wenn ihr nicht bald anfangt zu reden.“

Willkommen zu **Blutzoll!**

Die Städte gehen unter oder erweisen sich als Bollwerke gegen das Grauen. Außerhalb dieser letzten Schutzzonen müssen sich die Menschen mit anderen Mitteln gegen die Kreaturen der Nacht wehren. In den gesetzlosen Weiten des Landes fordert man den **Blutzoll**, wenn man sich einem fast aussichtslosen Kampf stellt.

Blutzoll bietet euch komplett neue Befehlskarten mit bisher unbekanntenen Effekten und einem zentralen neuen Mechanismus: Die erlittenen Wunden lassen euch auf einigen Befehlskarten neue Effekte nutzen, mit denen ihr euch Vorteile im Kampf um die Macht verschaffen könnt!

Spielmaterial

Blutzoll beinhaltet das folgende Spielmaterial:

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



Übersicht

Blutzoll ist die zweite 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 **Blutzoll**. Die allgemeinen Spielregeln für das Basisspiel und die erste Erweiterung **Ausnahmezustand** sowie 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 des Basisspiels und einer oder beider Erweiterungen verwendet, empfehlen wir die folgende alternative Auswahlmethode:

Jeder erhält zu Beginn 5 bzw. 6 Auswahlkarten. Nachdem ihr wie gewohnt die privaten Archive und je 1 Karte der allgemeinen Archive gewählt habt, kommen die restlichen 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:

Damon Montez +
Fahrender Angriff



Infizierter Ghul +
Sei still und kämpfe!

K.C. Bigelow +
Versammlung des Rudels



„Kumpel Zehn“ +
Brennendes Fleisch



„Schattenjäger“ +
Schrotflintenparty



Spielvorbereitung

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

- Mischt den Stapel mit allen Auswahlkarten und zieht verdeckt Karten, bis in der Tischmitte eine Anzahl an Auswahlkarten offen ausliegt, die insgesamt 8 minus Anzahl der Spieler beträgt (bei 3 Spielern legt ihr z.B. 5 Karten offen aus). Anschließend erhält jeder 4 Auswahlkarten verdeckt auf die Hand und ihr wählt jeder wie gewohnt verdeckt die Karten für 2 private Archive und 1 weiteres allgemeines Archiv.

Die neuen Regeln von *Blutzoll* Einsatz der Wundenarten

Wenn du mit *Blutzoll* spielst, kannst du sowohl mit den *Nightfall*-Wunden als auch mit den *Ausnahmezustand*-Wunden spielen, wie in den anderen beiden Spielregeln beschrieben.

Einige Kartentexte können nur ausgeführt werden, wenn du eine bestimmte Wundenart ablegen kannst – also eine Brand-, Biss- oder blutende Wunde. Der Text nennt immer die genaue Art, z.B. „Lege 1 blutende Wunde ab“. Nur wenn du die entsprechende Wundenart auf der Hand hältst, kannst du den Kartentext ausführen.

Du darfst in deinem Spielzug weiterhin unabhängig von dieser neuen Verwendung der Wunden genau einen Wundeneffekt nutzen – entweder eine *Ausnahmezustand*-Wunde in der Kampfphase oder eine *Nightfall*-Wunde in der Abschlussphase.



Versorgung

Einige der Karten in *Blutzoll* 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 die Versorgung wiederholen.

Wenn eine Karte aufgrund des eigenen Kettentexts verbannt wird, kannst du den entsprechenden Kettentext trotzdem wiederholt ausführen, wenn dies durch einen Versorgungseffekt möglich ist. Die betroffene Karte wird erst verbannt, nachdem durch die wiederholte Versorgung alle Effekte ausgeführt wurden.

BEISPIEL: Michaels **Fahrender Angriff** besitzt einen Versorgungseffekt in seinem Kettentext. Er führt den Kettentext einmalig kostenfrei aus. Anschließend kann er durch die Versorgung 1 eigene Kreatur zerstören und den Kettentext erneut ausführen (maximal so lange, bis er keine Kreaturen mehr im Spiel hat).



Glossar

Das Lexikon von Ausnahmezustand

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

Archiv: Das Archiv besteht aus einem Stapel mit mehreren identischen Befehlskarten. Zu Spielbeginn besitzt jedes Archiv 7 Befehlskarten. Wenn die letzte Karte eines Archivs genommen oder entfernt wird, hört das betroffene Archiv auf zu existieren. So kannst du z.B. den Effekt der **Rohrbombe** nur auf Archive anwenden, die noch aus mindestens einer Karte bestehen.

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

Freilaufend: Landbewohner, die als leichte Opfer frei in der Gegend herumlaufen dürfen.

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

Die Kreaturenkarten

„Achtzylinder“: Durch den „Im Spiel“-Effekt ist nur der aktive Spieler betroffen. Der Kickeffekt endet am Ende der Spielrunde.

Damon Montez: Der „Im Spiel“-Effekt bezieht sich auf Schadenspunkte von allen Quellen wie Kampf, Kettentexte, etc. Der Kicktext verhindert, dass Kreaturen wie **Vulko** Schadenspunkte blocken können.

Destiny Collins (Promokarte): Wenn du den Kickeffekt ausführst, nimmst du 1 beliebige Kreatur im Spiel zurück auf deine Hand (du darfst eine gegnerische Kreatur wählen), du ziehst aber keine Karten nach. Du verbannst **Destiny Collins**, ohne dass sie ins Spiel kommt.

Geschundener Ghul (Promokarte): Wenn du den Kickeffekt ausführst, kommt der **Geschundene Ghul** nicht ins Spiel, sondern du legst ihn direkt auf den Ablagestapel des betroffenen Spielers.

„Harley Dobermann“: Der „Im Spiel“-Effekt betrifft auch den Besitzer von „**Harley Dobermann**“. Wenn „**Harley Dobermann**“ in der Kette ausgeführt wird, wird dieser Effekt nicht ausgeführt, da die Kreatur noch nicht im Spiel ist. Der Schadenspunkt kann durch Kreaturen wie „**Böser Teufel**“ geblockt werden. Der Effekt ist nicht kumulativ, so dass du trotz mehrerer Exemplare von „**Harley Dobermann**“ nur 1 Schadenspunkt erleidest.

Infizierter Ghul: Durch den Kettentext kommt der **Infizierte Ghul** nicht ins Spiel und wird direkt zerstört. Du kannst den **Infizierten Ghul** nur durch den Kickeffekt oder durch den Effekt einer anderen Karte ins Spiel bringen.

K.C. Bigelow: Wenn **K.C. Bigelow** ins Spiel kommt, besitzt er eine Anzahl an Lebenspunkten entsprechend deiner Handkarten. Wenn du mehr als 4 Handkarten besitzt, erhält er 4 Lebenspunkte. Wenn du keine Handkarten besitzt, erhält er 0 Lebenspunkte und ist sofort wieder zerstört.

„Kumpel Zehn“: Du kannst den „Im Spiel“-Effekt nur in der Kaufphase nutzen. Der Kickeffekt betrifft Karten, die noch in der Kette liegen müssen.

LeShawn Wallace: Du kannst den Kettentext zu Beginn jeder Phase einmalig aktivieren. Auf diese Weise kann ein Spieler mehrere Einflusspunkte verlieren. Der Kickeffekt betrifft eine Karte, die noch in der Kette liegen muss.

Maggie Hawke: Du kannst den „Im Spiel“-Effekt nur nutzen, wenn du **Maggie Hawke** in deiner Kette hinzufügst.

„Schattenjäger“: Wenn du den Kickeffekt ausführst, musst du eine Karte in der Kette auswählen, auch wenn du eine eigene Karte wählen musst. Die betroffene Karte wird erst dann auf den Ablagestapel des Besitzers gelegt, wenn sie ausgeführt werden müsste. Der Kickeffekt des „**Schattenjägers**“ verhindert nicht, dass der Kickeffekt der Karte verhindert wird, die direkt nach der betroffenen Karte ausgelegt wurde.

„Sierra Zwei“: Wenn du „**Sierra Zwei**“ am Ende der Kampfphase ablegst, wird der „Im Spiel“-Effekt nicht ausgelöst.

Silas Bragg (Promokarte): Wenn du **Silas Bragg** durch den „Im Spiel“-Effekt zerstörst, kannst du den Wundeneffekt der **Nightfall**-Wunden zweimal nacheinander nutzen: Du legst zuerst alle Wunden ab, um 2x so viele Karten zu ziehen und legst dann die neu gezogenen Wunden ab, um nochmals 2x so viele Karten zu ziehen.

Unnütze Kreatur: Du kannst mit der **Unnützen Kreatur** nur angreifen, wenn du sie in der Kette des rechts von dir sitzenden Spielers hinzufügst und ins Spiel bringst. Ansonsten wird sie immer vor deiner Kampfphase zerstört.

„Wilder Rex“: Durch den Kettentext erleidet ein Spieler mindestens 1 Wunde.

Die Aktionskarten

Brennendes Fleisch: Du darfst für den Kettentext auch eine Brandwunde abwerfen, die du gerade erst gezogen hast. Der Kicktext bezieht sich auf die Kreaturenkarten in der Kette, du erhältst keine neuen Karten für deine Kreaturen, die bereits im Spiel sind.

Fahrender Angriff: 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 Kreatur unter deiner Kontrolle zerstörst. Du kannst jedes Mal einen anderen Spieler wählen, wenn du den Kettentext wiederholt ausführst. Der Kicktext bezieht sich auf die aktuellen Lebenspunkte der Kreatur, nicht ihre maximal möglichen Lebenspunkte.

Feurige Improvisation: 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 Brandwunde aus der Hand ablegst. Du kannst jedes Mal eine andere Kreatur als Ziel wählen. Der Kicktext bezieht sich auf die nächste auszuführende Karte in der Kette, auf die du die **Feurige Improvisation** gespielt hast. Aufgrund dieses Effekts kann es Kartenkombinationen geben, durch die du quasi „unendlich viel Schadenspunkte“ erzeugen kannst und das Spiel sofort gewinnst (z.B. **Todesgriff** → **Feurige Improvisation** → „**Wilder Rex**“ → „**Kumpel Zehn**“).

Fleischpuppe: Wenn die Stärke einer Kreatur durch andere Effekte geändert wurde, nimmst du diesen geänderten Wert.

Fleischrausch: Du führst den Kettentext das erste Mal aus, ohne die Versorgungskosten zahlen zu müssen. Anschließend kannst du den Effekt belie-

big oft wiederholen, wenn du jeweils 1 Bisswunde aus der Hand ablegst. Du kannst jedes Mal einen anderen Spieler als Ziel wählen.

Fluchtplan: Mit Hilfe des **Fluchtplans** erhältst du die betroffene Karte dauerhaft. Wenn du die betroffene Karte zerstören oder ablegen musst, gibst du sie dem vorherigen Besitzer nicht wieder zurück. Wird der Kicktext ausgeführt, führt ihr die restlichen Karten in der Kette in der anfangs ausgespielten Reihenfolge aus, beginnend mit der ersten Karte des aktiven Spielers. Die Kickeffekte werden trotzdem gemäß den normalen Regeln aktiviert.

Rohrbombe: Du nimmst die beiden untersten Wunden des Wundenkartenstapels, um das Spiel nicht zu verkürzen. Wenn während deiner Kaufphase eine Wunde oben auf einem Archiv liegt, musst du die Karte für 0 Einflusspunkte nehmen. Wenn direkt nach dem Einmischen der Wunden eine (oder beide) oben auf dem Archiv liegen, muss der aktive Spieler sie in seiner Kaufphase nehmen. Durch den Kickeffekt darfst du einer Kreatur nicht mehr als 1 Schadenspunkt zufügen.

Schmerzhafte Heilung: Wenn du weniger als 2 Wunden im Ablagestapel hast, nimmst du so viele wie möglich auf die Hand. Durch den Kickeffekt kannst du in deinem Spielzug in der Kampfphase zuerst den Wundeneffekt einer **Ausnahmezustand**-Wunde nutzen und dann in der Abschlussphase den Wundeneffekt einer **Nightfall**-Wunde. Oder du nutzt den Wundeneffekt der **Nightfall**-Wunden zweimal nacheinander: Du legst zuerst alle Wunden ab, um 2x so viele Karten zu ziehen und legst dann die neu gezogenen Wunden ab, um nochmals 2x so viele Karten zu ziehen.

Schrotflintenparty: 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 Blutende Wunde aus der Hand ablegst. Wenn du nur noch weniger als 2 Karten in deinem Deck hast, mischt du deinen Ablagestapel nicht und deckst einfach weniger Karten auf.

Sei still und kämpfe! Der Kettentext hat keine Auswirkung auf „Im Spiel“-Effekte. Wenn du den Kicktext ausführst, zählt der aktive Spieler die Wunden in seinem Ablagestapel.

Versammlung des Rudels: Du zerstörst die Kreatur zuerst, bevor du überprüfst, wie viele Karten du nachziehen darfst. Die Heilung einer Kreatur im Kicktext ist optional, du musst keine Kreatur heilen und kannst auch 0 Lebenspunkte vergeben.

Wandlung zum Vampir: Wie der Kettentext es beschreibt, wirkt dieser Effekt über das Ende des Spielzugs hinaus. Du verlierst die Kreatur erst dann, wenn du sie zerstören oder ablegen musst. Erst dann erhält sie der eigentliche Besitzer wieder zurück.

„J.J., mein Freund! Na, dass ist ja mal nett zu hören, dass du noch Ziele hast. Magst du mir einen klitzekleinen Hinweis geben, wo genau du dein Hinterwäldler-Transsylvanien aufbauen möchtest?

Darf ich darauf hinweisen – die Staaten da draußen sind riesig.

Ich denke mal, dass ich mich einfach auf gut Glück Richtung Westen begeben und nach einem Idioten mit einer geschmacklosen Jacke fragen kann. Aber bitte hilf mir und grenze das Gebiet ein wenig ein. Nenn mir einen Highway, eine Landstraße oder was auch immer – ich treffe dich dann an der Kreuzung. Na ja, jedenfalls in deren Nähe.“

Sprachnachricht auf dem Handy von J.J. McTeague

Eine Fahrt bei Nacht: Wir

von Kenneth Hite

Das Krächzen weckte Tango Zehn auf, die auf dem Beifahrersitz des großen Lastwagens schlief. Lance Patrocchio griff nach dem Funkgerät und drückte den Sprechknopf: „Hier spricht Bussard Zwei.“

„Ah, Bussard Zwei? Hier ist , ähm, Pfarrer Cale Higgins von der Dritten Baptistenkirche in Canute, Oklahoma ...“

„Herr Pfarrer, nennen Sie keine Namen auf einer offenen Frequenz. Haben Sie einen Rufnamen?“

„Ähm, Bussard Zwei? Ich, ähm ...“

Patrocchio bemerkte plötzlich die Steifheit, ja sogar den Schmerz in der Stimme des Fremden, selbst durch den billigen Lautsprecher des Funkgeräts. „Vergessen Sie es, Herr Pfarrer. Worum geht es?“

„Ähm, ein Freund von Ihnen aus Atlanta ... Franz Orlok ... sagt, wenn Sie nicht innerhalb der nächsten sechs Stunden Ihre Ladung in Canute abliefern und sich ergeben, wird er jeden Einwohner der Stadt umbringen. Er sagt ...“ Geräusche eines Gerangels, ein Schlag ... „Machen Sie das nicht, Bussard Zwei! Das ist eine Falle! Sie sind tot, wenn Sie hier anhalten, aber wir sind es bereits!“ Weiteres Gerangel und mehrere dumpfe Schläge. Patrocchio konnte bei all dem Rauschen und der Verzerrung nicht genau hören, was dort vor sich ging – er war sich nicht sicher, ob es das besser oder schlimmer machte.

Eine neue Stimme, rau und verärgert, erklang wie ein aus Metall gerissener und über Steine geschliffener Bariton. „Hier spricht der Alpha zum Fleisch. Kapierst du?“

Patrocchio zwang sich, verängstigt, aufgelöst und schwach zu klingen. Verängstigt war am einfachsten. „Ich höre Sie, Alpha. Haben Sie eine Kawasaki-Bande dabei?“

„Zur Hölle mit dem Reisfresser-Schrott, Fleisch. Ich habe ein richtiges Rudel dabei. Hab auch ein paar Fledermäuse. Und die sind richtig hungrig, verstehst du? Sechs Stunden, nicht später, oder wir bereiten uns ein kleines Schlachtfest. Kinder zuerst.“

Patrocchio schaltete das Funkgerät ab. Tango Zehn starrte ihn an, ihr Gesicht voll mit kaltem Angstschweiß, als wäre sie aus einem Alp-

traum erwacht, nur um sich in einem viel schlimmeren wieder zu finden. „Du kannst die Ladung nicht an Orlok übergeben. Wir erhalten niemals die behördliche Freigabe für eine weitere Lieferung.“

Patrocchio antwortete ihr nicht. Er schaute ihr nur in die Augen, bis sie weg sah. Dann nahm er das Funkgerät wieder in die Hand, wechselte zu Kanal 19 und begann die Durchsage: „An alle Q da draußen, die zuhören. Bleibt weg von Canute, Oklahoma. Es ist voll mit Desmos. Und wohl auch Eddies. Ich wiederhole, an alle Q, bleibt weg von Canute, Oklahoma während der nächsten sechs Stunden ...“

Einen großen Lastwagen zu fahren, während man durch ein Nachtsichtgerät schaute, war nicht so einfach, aber Tango Zehn hatte in ihrem Leben schon schwierigere Sachen unternommen. Trotzdem hatte sie auf 50 runtergebremst, oder etwas schneller, um ein wenig mehr Spielraum zu haben, falls es haarig werden sollte. Noch haariger. Sie fing an zu kichern und biss sich dann auf die Lippe, um die aufsteigende Hysterie zu unterdrücken. Denn das Nachtsichtgerät zeigte eine Menge an orangen Flecken, die sich unter rote Ansammlung an Menschen gemischt hatten: Werwölfe in menschlicher Gestalt bewachten die menschlichen Geiseln. Sie schaltete das Infrarot aus und sah nun auch einige Vampire, aber es war schwerer, sie in den Schatten und auf den Dächern zu erkennen. Für sie sah es nach einem klassischen Hinterhalt aus. Bussard Zwei würde es wissen, aber er war im Moment nicht an ihrer Seite. Also folgte sie einfach dem Plan und riss das Steuer scharf herum.

Sie ließ das Nachtsichtgerät fallen und trat das Gaspedal durch. Der Lastwagen beschleunigte und rumpelte in Richtung der Geiseln. Diese wurden nervöser und ängstlicher, was sich in ihrem Angstschweiß bemerkbar machte und so die Werwölfe schreckhafter machte. Das war Teil Eins des Plans.

Teil Zwei des Plans begann, als der 5-Achser über den Randstein sprang und in die geparkten Motorräder vor dem Philips 66 krachte. Die ersten waren sofort zerschmettert, während andere wie Spielzeug durch die Luft segelten. Die Werwölfe mochten den Anblick gar nicht. Bereits sehr aufgeregt, vergaßen sie sämtliche Regeln des Rudels und rannten zu ihren Maschinen.

Teil 3 des Plans war ein wenig improvisiert: Tango Zehn riss das Steuer erneut zur anderen Seite und ließ den Lastwagen wieder Richtung der Menschenmenge schliddern. Ohne die Werwölfe, die sie vorher noch zusammenpferchten, rannten sie davon – natürlich weg vom Lastwagen. Nun war der Lastwagen zwischen den Zivilisten und dem Wolfsrudel. Sie hörte weitere Schreie: vorerst hoffentlich nur Panik. Schon bald sollten Schmerzensschreie hinzukommen, unabhängig davon, ob der Plan funktionieren würde. Sie zog die Gasmasken stramm über ihr Gesicht, überprüfte die Sicherung ihrer .45 und machte sich bereit, die Schreie auszublenden.

Die Fäuste der Werwölfe – und auch deren Klauen, denn sie begannen sich aufgrund der erwachten tierischen Instinkte zu verwandeln – trommelten gegen den Lastwagen und den Hänger, das Signal für Patrocchio, mit dem Teil Vier zu beginnen. Er konnte quasi nichts durch die notdürftig gebohrten Sichtlöcher in der Wand des Hängers erkennen, so dass er sich auf den Krach verlassen musste: Das ständige Poltern der Schläge, dann das Knirschen, als die größeren Werwölfe und die am Boden wartenden Vampire den Hänger zu fassen bekamen. Schließlich quietschten die Angeln der Türen in den Rahmen. Patrocchio musste den Instinkt unterdrücken, sich nicht im Dunkeln des Hängers zu verkriechen und die Ohren zuzuhalten. Stattdessen kniete er nieder und umklammerte das M16A2 noch fester. Es war lange her, dass er eines geschultert hatte – zuletzt während seiner Ausbildung. Aber sie hatten eine Menge A16s in Utah, und man konnte damit die sehr speziellen Barnes .223 TSSX Patronen laden, die sie dort produzierten. Die Türen öffneten sich, dann flogen sie auf und der hintere Teil des Hängers war plötzlich voll mit Werwölfen.

Patrocchio stand auf, seine Seiten und Rücken waren durch Kisten geschützt, die bis zur Decke gestapelt waren. Er eröffnete die automatische Feuer. Das Echo der Schüsse hallte im Hänger, so dass Patrocchio bald taub war und das vorherige laute Chaos schnell vergaß. Teil Fünf hatte begonnen. Die .223 Patronen waren nicht sehr wirksam: ein Werwolf mit fast 180 kg hatte eine Menge Schwung. Aber in ihrer Kupferhülse bestanden sie aus 94% reinem Münzsilber, das sie in großer Eile aus den ein paar Wochen nach Nightfall wiedereröffneten Minen herausgeholt hatten. Und das M16 verschoss eine Menge an Silber auf der kurzen Distanz. Und Patrocchio hatte Millionen an Patronen in diesem Lastwagen dabei. Nachdem die erste Welle an Werwölfen in Panik zurück wich – oder besser die zweite

Welle an Fellknäulen, die erste Welle war sofort an Überraschung, Silber und Schock gestorben – konnte Patrocchio damit beginnen, seine Ziele auszuwählen, indem er Richtung Ausgang des Hängers ging und in einem 180°-Bogen um sich schoss. Magazine wechseln, Waffe kreisen lassen. Alles was flog, bekam eine Salve ab, alles was sich duckte, bekam zwei.

Patrocchio war weiterhin taub, während Tango Zehn kaum besser dran war. Sie konnte zwischen ihren Schüssen ein wenig hören – aber wenn überhaupt, dann nur Vampire und Werwölfe, die sich gegenseitig anschrieten und erstickte Laute wegen des Wolfs-Eisenhut-Gases von sich gaben, das aus dem Lastwagen quoll. Sie hatte eine Menge an M2 Gasgranaten bei sich, die mit den aktiven Bestandteilen aus Knoblauch und Wolfs-Eisenhut gefüllt waren. Jedes Mal, wenn sie einen pelzigen Arm oder ein bezahntes Gesicht sah, das durch die Windschutzscheibe kommen wollte, schoss sie eine .45er Patrone hinein und warf direkt danach eine weitere frische Granate hinterher. Nun hing alles an Teil Sechs.

Erstaunderlicher Weise hörte Patrocchio zuerst den Beginn von Teil Sechs. Er musste nur noch vereinzelt schießen, da die Monster rund um den Lastwagen gelernt hatten, ihre Köpfe unten zu behalten. Sie planten bestimmt einen Gegenangriff. Aber egal was sie planten, sobald die ersten Hupen entfernt tönnten, war alles egal. Hupen erklangen mit „Boomer Sooner“ und „The Yellow Rose Of Texas“ und „La Cucaracha“. Es folgten erste Gewehrschüsse, dann mehrere, schließlich eine ganze Menge mehr ... und schließlich rannten die Werwölfe in alle Richtungen davon. Die Q – die bewaffneten Trucker, die Amerika (so gerade eben) mit Nahrung versorgten, wie die Q-Ships, bewaffnete Versorgungsschiffe im 2. Weltkrieg – hatten seinen Funkpruch gehört und hatten genau so reagiert, wie es Patrocchio erhofft hatte: „Eine Menge Monster wollen in Canute getötet werden. Kommt und erschießt sie.“ Außerdem noch all die guten Leute aus der Gegend mit ihren Kleinlastern und Geländewagen; Teenager, die sich vor irgendeinem Mädchen oder ihren Vätern behaupten wollten; Kriegsveteranen aus Afghanistan oder Irak aus Fort Sill. Es gab eine Unmenge an Waffen im Sechs-Stunden-Radius um Canute, Oklahoma.

Schon bald würden sie alle Unmengen an Silbermunition besitzen. Und trotzdem bliebe noch eine Menge für Atlanta übrig.

Die Karten in dieser Erweiterung

Die Kreaturen

„Achtzylinder“
Damon Montez
„Harley Dobermann“
Infizierter Ghul
K.C. Bigelow
„Kumpel Zehn“
LeShawn Wallace
Maggie Hawke
„Schattenjäger“
„Sierra Zwei“
Unnütze Kreatur
„Wilder Rex“

Die Aktionskarten

Brennendes Fleisch
Fahrender Angriff
Feurige Improvisation
Fleischpuppe
Fleischrausch
Fluchtplan
Rohrbombe
Schmerzhaftes Heilung
Schrotflintenparty
Sei still und kämpfe!
Versammlung des Rudels
Wandlung zum Vampir

Promokarten

Destiny Collins
Geschundener Ghul
(liegt in **Nightfall** bei)
Silas Bragg
(liegt in **Ausnahmestand** bei)
Für weitere Informationen
zu den Promokarten schaut auf
www.pegasus.de



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 (Fluchtplan, Versammlung des Rudels, „Harley Dobermann“, K.C. Bigelow, Fleischpuppe, Schrotflintenparty, Sei still und kämpfe!, „Achtzylinder“, Wandlung zum Vampir, Fahrender Angriff), Joel Akerman („Kumpel Zehn“, Feurige Improvisation, „Schattenjäger“), Pierre Bertin (Geschundener Ghul, Silas Bragg), Andrew Hepworth (Damon Montez, Fleischrausch, Rohrbombe, „Sierra Zwei“, Unnütze Kreatur), Richard Kitner (Destiny Collins), Hether Kreiter (Schmerzhaftes Heilung, LeShawn Wallace), Jake Murray (Maggie Hawke, „Wilder Rex“), Matthew Starbuck (Brennendes Fleisch, Infizierter Ghul)

Spieletester:

Alex Barrett, Matt Benning, Chris Blair, Nicolas Bongiu, Zachary Boyd, Kevin Carver, Li Chua, Stu Clark, Terry Corbit, Bob Cyrus, Sébastien Duthu, Michael Dye, Jonathan Grabert, Adam Hegemier, Benjamin Higgins, Joshua Holly, Franck Lopez, Rob Mackie, Erick McCall, Les Murphy, Danya Oltmann, Jessica Presnell, Cody Reichenau, Priscilla Reyes, Jason Riedinger, Michael Rogers, Brian Roundhill, Michael Rudd, Benoit Sigal, Emilie Sigal-Falgayras, Dave Snoddy, Kevin Stone, Chris Trevino, Rick Villamil, Steve Wallace, Mark „Triple M“ Wootton

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