

DAVID GREGG

NIGHTFALL

SPIELANLEITUNG



Pegasus Spiele

NIGHTFALL

„Hi Marcus. Ich denke darüber nach, Richtung Westen zu reisen, eventuell nach Chicago. Hast du eine Nummer für diesen Vamp namens Sands? Er soll dort einen ziemlichen Einfluss haben, auf Werwölfe und alle anderen – kennt sogar einen Friedhof in den Vororten, in dem bisher keiner auferstanden ist.

Erstklassige Rekrutierungsmöglichkeiten, denke ich. Wenn du selber rausfährst, ruf mich an. Oder melde dich bei Lilith, ich werde sie möglicherweise zuerst treffen. Ich lasse dir einen unberührt.“

Sprachnachricht auf dem Handy von Marcus Toth

Inhalt

Ein Kampf in der Nacht: Sie	3
Willkommen zu <i>Nightfall</i>	
Spielmaterial	5
Übersicht	5
Das Spielmaterial auspacken	6
Die Grundlagen von <i>Nightfall</i>	
Die verschiedenen Karten	6
Spielvorbereitung	10
Spielablauf	
Übersicht über den Spielzug	11
Die Kampfphase	11
Die Kettenphase	13
Die Kaufphase	16
Die Abschlussphase	16
Spielende	17
Glossar	
Varianten	18
Das Lexikon von <i>Nightfall</i>	18
Die Kreaturenkarten	19
Die Aktionskarten	20
Ein Kampf in der Nacht: Wir	21
Impressum	23
Kurzübersicht	24
Die Karten in diesem Set	24

Ein Kampf in der Nacht: Sie

von Kenneth Hite

Die Nebenstraße lag unter ihm. Franz Orlok kreiste auf ledernen Schwingen in großen Bögen und beobachtete die schwächer werdenden Menschen. Sie hatten eine Verteidigungslinie im kniehohen Gras hinter einem Maschendrahtzaun errichtet: mehrere Kleinlaster, ein Lieferwagen, einige Betonbarrieren und sogar ein Sattelschlepper. Das gemähte Gras, davor die Straße und schließlich der Highway gaben ihnen ein weithin offenes Schussfeld. Er sah unten die Gewehrmündungen in der Dunkelheit aufleuchten, hörte das leise „Pop-Pop-Pop“ der Waffen und das dumpfere Knallen der Schrotflinten. Er roch auch das Blut der Verwundeten – kupfern und pfefferig.

Die Ghule hatten den Zaun vor 15 Minuten niedergeworfen. In den letzten 10 Minuten hatte Franz immer weniger Schüsse vernommen, dafür mehr und mehr Blut gerochen.

Nun ging er in Schräglage, drehte, tauchte aus dem nächtlichen Himmel auf und stürzte sich in das letzte dichte Aufblitzen der Gewehrläufe, wo eine Handvoll an Männern und Frauen in Daunenjacken und Tarnwesten nahezu pausenlos in die Menge der Untoten schoss, die die wie eine Welle auf sie zuwogte. Die Ghule fielen zu Boden, getroffen von Kopfschüssen aus nächster Nähe, wie man es aus Zombiefilmen kannte.

Dann schlug Orlok zu. Er sprang über den Lieferwagen und riss einem pausbäckigen Jugendlichen die Kehle raus, so dass Blut über sein „Falcons“-Jersey spritzte. Der Blutgeruch strömte in die eisige Luft; Franz wurde davon sofort trunken und fiel in einen reißerischen Mordrausch. Keines der Opfer hatte einen Pflock griffbereit und selbst mit Äxten wären sie nicht an seine Kehle gekommen, bevor er ihre herausriss. Die Geschwindigkeit eines Vampirs sorgte dafür.

Aber selbst mit der ihm gegebenen Geschwindigkeit, von Hunger getriebenen Muskeln und dem betörenden Blutgeruch dauerte es einige Zeit, alle sechs zu töten. Schusswunden schlossen sich zwar in Sekunden, Stichwunden verschwanden nahezu sofort, aber diese „Sekunden“ und „nahezu“ summierten sich. Einer der Menschen konnte sogar aus kürzester Entfernung mit seiner .357 Magnum einen Treffer landen, der Orlok mehrere Meter zurück warf – sein neuer Körper war zwar wesentlich robuster, aber fürs Fliegen musste er auch etwas leichter sein. Franz wusste, dass andere Vampire solch einen Treffer einfach weggesteckt und weiter angegriffen hätten ... dafür konnten sie nicht fliegen.

Einige dieser Vampire folgten ihm nun. Sie sprangen über die Wagen und warfen die Betonbarrieren beiseite. Aber sie fanden hier nichts Lebendiges mehr, von dem sie

sich hätten ernähren können. Die Menschen rund um den Kleinlaster hatten die Zeit genutzt, um sich weiter in die Apartmentanlage auf der anderen Seite des Parkplatzes zurückzuziehen.

Aber gab ihnen das genug Zeit, um eine Gruppe an Vampiren aufzuhalten, die durch den Blutgeruch zu rasend schnellen Gefahren wurden? Dafür gab es niemals genug Zeit – nicht einmal für Orlok, diesen Gedanken zu Ende zu spinnen, als er den Anführer durch die Eingangstüren der Anlage stürmen sah, in der sich die Bewohner vor diesem Abend vielleicht noch mit Billard oder Fernsehen unterhalten hatten. Nun stürmten Vampire durch die Gänge, als sei das ganze Gebäude aus Pappe, bis sie zu dem unterhaltensamen Teil kämen, die Menschen einzeln aus ihren Nestern herauszuschälen, Familie für Familie, Häppchen für Häppchen – genau wie das Leeren einer Packung Pralinen, damals als Orlok noch menschlich gewesen war.

Dann explodierten die Gebäude.

Eine Flammensäule schoss in den Himmel und verkohlte beinahe Orlok mitten in der Luft. Ja, die Menschen waren fleißig gewesen, aber nicht beim Billardspielen! Sie hatten lieber mit Streichhölzern gespielt. Die Schreie der Vampire im Gebäude wechselten von Triumph zu Schmerz in einem plötzlichen Fortissimo. Die Brandstifter hatten alle erwischt – fast alle, wie sich Orlok bewusst wurde. Für den Moment stand er wenigstens nicht in Flammen, und er hatte auch Travail nicht in blutgetränkten Amoklauf verfallen sehen. Er schwang sich für eine bessere Übersicht höher in den Nachthimmel, aufgrund der ganzen aufsteigenden Hitze ein Leichtes für ihn.

Eine ganze Reihe von Feuern breitete sich über die Anlage aus. Möglicherweise eine Gasleitung, dach- te Franz, die



brannte sicherlich länger. Der Mittelteil der Anlage brach langsam in sich zusammen, aus einem Feuerball wuchs ein richtiges Inferno. Hinter dem Feuer konnte Orlok Schüsse hören – aus mehreren Teilen des Gebäudes. Anscheinend gezielt. Wahrscheinlich auf ihn.

Orlok versuchte zu den anderen Gebäuden zu gelangen, in denen die Menschen sich wirklich verschanzt hatten – die Bereiche mit dem frischesten Fleisch –, aber die Aufwinde vom Feuer waren zu stark. Und die Schüsse der Scharfschützen waren ein wenig zu genau, vor allem, wenn die Menschen noch einige Leuchtspurpatronen auf-treiben konnten. Sie hatten die meisten verbraucht, als sie die Ghule getötet hatten, aber man konnte nie sicher sein. Eines war sich Franz Orlok sicher: Er war nach Beginn des Nightfall nicht unsterblich erwacht, um wenige Wochen später zu verbrennen. Somit brach er die Versuche ab und kehrte neben den Lieferwagen zurück, wo Travail gedankenverloren mit den Fingern über die blutverschmierten Ledersitze strich.

„Ich glaube nicht, dass wir in Kürze an diesem Feuer vorbeikommen, Travail.“

Nur kurz zeigte sich eine ungezähmte Wut auf dem Gesicht des anderen Vampirs, aber er riss sich schnell zusammen. So schnell, dass Franz nicht sagen konnte, ob es an dem Feuer oder daran lag, dass Franz beiläufig nur den Nachnamen von Sir John Travail verwendete. Travail sammelte sich, indem er das trocknende Blut unter seinen Klauen betrachtete, bevor er wieder aufsaß.

„Na gut, so soll es eben sein. Ich möchte, dass du zurück zum Highway fliegst, bis du das Rudel Werwölfe findest, an dem wir vorhin vorbeigekommen sind. Finde sie und bringe sie hierher. Sag ihnen, dass es hier frisches

Fleisch gibt, wenn sie es damit aufnehmen können. Sie protzen immer damit, was für harte Kerle sie sind. Lass es sie hier beweisen.“

Orlok erzitterte leicht. Die Fähigkeit zur Regeneration half nicht viel, wenn ein wolfsähnliches, durchgedrehtes Biest deine Arme ausriss und einen Häuserblock weit wegwarf. Er machte sich eine gedankliche Notiz, Sir John Travail nicht wieder beiläufig zu provozieren, aber er musste etwas sagen, um dieses Horrorschauspiel zu vermeiden.

„Aber Tra... Sir John, selbst wenn sie hier auftauchen, fressen sie alles in Reichweite auf. Es wird für uns kein Blut übrig bleiben, außer dem wenigen von unseren bisherigen Opfern.“ Dass nicht allzu viele von uns übrig geblieben waren, mit denen wir teilen mussten, dachte er sich nur, sagte dazu aber nichts.

Travail betrachtete Franz ungerührt, bis Orlok seinen Blick senkte. Dann sprach er mit einer eisigen Stimme, die selbst die Gedanken an die glühenden Aufwinde aus Orloks Körper vertrieb. „Hier geht es nicht um Blut. Es geht um Vorherrschaft. Unsere Vorherrschaft über das menschliche Vieh ... und wenn die Werwölfe unserem Ruf folgen, wenn wir die Glocke fürs Abendbrot läuten ... auch unsere Vorherrschaft über das Rudel.“

Betrachte das als Lehrstunde, wie ein wahrer Unsterblicher sich in Geduld übt, ‚Franz Orlok‘. Eine Lehrstunde für uns selber ... und eine, die wir den Menschen lehren. Wir wollen, dass sie das verstehen.“ Travails Stimme wurde noch eisiger, sie kratzte wie Stahl über die Knochen während des kältesten Winters.

„Wir können warten. Feuer brennen nieder. Und der Morgen wird nie kommen.“



NIGHTFALL

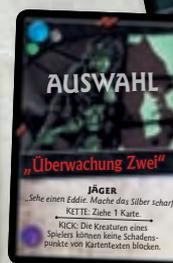
Willkommen zu *Nightfall*!

In *Nightfall* kontrolliert ihr Angst einflößende Mächte – Kreaturen, die lange Zeit für einen Mythos gehalten wurden und die nur ein Ziel haben: die Zerstörung der Gegner. Eure Kreaturen und Aktionen dienen dazu, die Gegner zu verwunden und euren rechtmäßigen Platz als Anführer dieser unbarmherzigen, von Dunkelheit verhüllten Welt zu sichern. Es gewinnt derjenige von euch, der sich am Ende der Kämpfe als Stärkster erweist.

Spielmaterial

Nightfall beinhaltet das folgende Spielmaterial:

- > 228 Befehlskarten (60 Startkreaturen, 84 weitere Kreaturen und 84 Aktionen)
- > 60 Wundenkarten
- > 24 Auswahlkarten
- > 34 übergroße Kartentrenner (zur Ordnung der Karten)
- > 54 weitere übergroße Kartentrenner für die Erweiterungen *Ausnahmezustand* und *Blutzoll*



Übersicht

Nightfall ist ein Spiel für 2–5 Personen über die nahe Zukunft, in dem entschlossene Menschen und grimmige Kreaturen des Grauens um die Kontrolle einer für immer verdunkelten Welt kämpfen.

Jeder Spieler besitzt ein eigenes **Deck mit Befehlskarten**, das zu Beginn aus 12 schwachen Startkarten besteht. Im Laufe des Spiels wirst du dein Deck mit neuen Befehlskarten verstärken und verbessern, die du aus den **allgemeinen Archiven** und aus deinen **privaten Archiven** nimmst – die privaten Archive suchst du dir zu Spielbeginn selber aus. Alle Spieler können auf die allgemeinen Archive zugreifen, aber auf die privaten Archive hat immer nur der Besitzer persönlich Zugriff.

Während des Spiels kommt ihr nacheinander im Uhrzeigersinn an die Reihe und führt jeweils euren Spielzug aus. Zu Beginn deines Spielzugs greifst du die Mitspieler

mit deinen Kreaturen an. Anschließend darfst du mit den Befehlskarten auf deiner Hand eine **Befehlskette** auslegen. Wenn du keine Karten mehr in dieser Kette auslegen möchtest, können **deine Mitspieler** ebenfalls eigene Befehlskarten **in deiner Kette** hinzufügen. Die Befehlskarten in der Kette werden **dann in umgekehrter Reihenfolge** ausgeführt, so dass die zuletzt hinzugefügte Karte zuerst an die Reihe kommt.

Deine Kreaturen und Aktionen fügen den Mitspielern **Wunden** zu. Der Spieler mit den wenigsten Wunden gewinnt am Ende das Spiel!

Das Spielmaterial auspacken

1. Trennt die **Wunden-**, **Auswahl-** und **Befehlskarten** in einzelne Stapel. Die Auswahlkarten erkennt ihr an dem Wort „Auswahl“, das quer über die Grafik gedruckt ist. Die Wundenkarten besitzen 3 verschiedene Grafiken (Bisswunde, Brandwunde, Blutende Wunde) und kommen zusammen auf 1 Stapel.
2. Als nächstes sortiert ihr die **Befehlskarten** nach Namen. Es ergeben sich 30 Stapel von Befehlskarten: 18 Stapel mit Kreaturen und 12 Stapel mit Aktionen.
3. Sucht die 6 Stapel mit den folgenden **Startkreaturen** heraus: „**Böser Teufel**“, **J.J. McTeague**, **Wütender Kerl**, **Charlotte Reyes**, „**Genesis Eins**“ und **Yuri Koroviev**. Jeder dieser Stapel besteht aus 10 Karten. Die Kartennamen sind in gelber Schrift gedruckt und die Karten besitzen links neben den Namen einen Preis von 0 Einflusspunkten.
4. Aus diesen 6 Stapeln mit Startkreaturen stellt ihr 5 **Startdecks** mit je 12 Karten zusammen, so dass sich je 2 Exemplare jeder Startkreatur in jedem Startdeck befinden.
5. Mit Hilfe der übergroßen **Kartentrenner** könnt ihr die verschiedenen Stapel an Wundenkarten (1), Auswahlkarten (1), Kreaturen (12), Aktionen (12) und Startdecks (5) ganz nach Wunsch in der Schachtel sortieren. Die restlichen 57 Kartentrenner benötigt ihr für die beiden Erweiterungen, *Ausnahmestand* und *Blutzoll*, sowie jeweils 3 Promosets, die zusammen mit den einzelnen Ausgaben veröffentlicht werden.
6. Nachdem ihr das Spielmaterial vorbereitet habt, erwartet euch die Welt von **Nightfall!**

Die Grundlagen von *Nightfall*

Nightfall verwendet mehrere grundlegende Konzepte und Begriffe, die in diesem Abschnitt erklärt werden.

Die verschiedenen Karten

Die Wundenkarten

In diesem Basisspiel gibt es 60 **Wundenkarten**. Die Wundenkarten besitzen 3 verschiedene Grafiken, entsprechend der 3 Wundenarten **Bisswunde**, **Brandwunde** und **Blutende Wunde**. Im Folgenden wird immer verkürzt von Wunden geschrieben, es sind damit einzelne Wundenkarten gemeint.

Die Wunden in *Nightfall* besitzen alle einen identischen **Wundeneffekt**, der im Wundentext auf der unteren Hälfte der Wunden beschrieben wird. In zukünftigen Erweiterungen werden neue Wundeneffekte enthalten sein, lasst euch einfach überraschen.



Die Befehlskarten

Es gibt in **Nightfall 2** verschiedene Arten von **Befehlskarten: Kreaturen und Aktionen**. Im Folgenden wird immer verkürzt von Karten geschrieben, es sind dabei immer alle Befehlskarten in den Archiven, in den Decks und Ablagestapeln der Spieler, in der Kette und auf euren Händen gemeint. Nur wenn die **Befehlskarten** in der Kette **ausgeführt** werden, wird von Aktionen oder Kreaturen geschrieben.

Alle Karten besitzen eine **Farbe**, die durch den großen Mond in der linken oberen Ecke der Karten angezeigt wird. In **Nightfall** werden 6 Farben verwendet: blau, rot, grün, weiß, lila und gelb. Rechts unterhalb dieses Mondes sind 1 oder 2 kleinere Monde abgebildet. Sie sind die **Kettensymbole** und zeigen die Kettenfarben an, denen die nächste Karte folgen muss. Die weiteren Spielregeln zur Verwendung der Kettensymbole und -farben findest du im Kapitel „Die Kettenphase“ auf Seite 13.

Rechts in der Mitte der Karte (neben dem Kartennamen) steht der **Preis**, den du mit Einflusspunkten bezahlen musst, um diese Karte zu kaufen (siehe auch „Kaufphase“ auf Seite 16).

Jede Karte in **Nightfall** besitzt einen **Textbereich**, in dem die Effekte der Karte beschrieben werden, wenn sie

ins Spiel kommt. Wenn der Text einer Karte den hier beschriebenen Spielregeln widerspricht, hat stets der Kartentext Vorrang.

Es gibt 3 verschiedene **Kartentexte**. Sowohl auf Kreaturen- als auch auf Aktionskarten finden sich die folgenden beiden Möglichkeiten. Beginnt der Text mit „**KETTE:**“, wird ein **Kettentext** beschrieben: Dieser Effekt wird ausgeführt, wenn die Karte innerhalb einer beliebigen Kette ausgeführt wird. Wenn der Text mit „**DEINE KETTE:**“ beginnt, wird der Effekt nur ausgeführt, wenn du diese Kette begonnen hast. Den Text „**IM SPIEL:**“ findest du nur auf Kreaturenkarten. Dieser „**Im Spiel**“-Effekt wird nur angewendet, wenn sich die Kreatur bereits im Spiel befindet.

Die beiden folgenden Bilder zeigen euch die wesentlichen Informationen auf allen Karten in **Nightfall**. Neben den Farb- und Kettensymbolen in der linken oberen Ecke besitzen die Karten noch einige weitere Angaben.

Die Kreaturen besitzen schwarze Bilderrahmen. Sie zeigen einen **Stärkewert** in der oberen rechten Ecke und **Lebenspunkte** an einer oder mehreren der Kartenseiten. Die Aktionen besitzen keine dieser beiden Angaben, ihr erkennt sie an dem grauen Bilderrahmen.



Die Decks, Ablagestapel und Archive

Du besitzt dein eigenes **Deck** an Karten, von dem nur du Karten nachziehen kannst. Du besitzt auch einen eigenen **Ablagestapel**, auf den du während des Spiels alle neuen Karten aus den Archiven und alle gespielten Karten offen ablegst, wenn diese **zerstört** wurden oder **abgelegt** werden müssen. Wenn du Wunden erhältst, landen diese ebenfalls auf deinem Ablagestapel und werden auf diese Weise mit in dein Deck gemischt. Wenn du im Laufe des Spiels immer mehr Wunden erleidest, ziehst du also nicht immer nur positive Karten nach.

Du darfst zu jeder Zeit die Karten in deinem Ablagestapel durchschauen, aber niemals die Karten in deinem Deck. Die Decks und Ablagestapel deiner Mitspieler sind für dich tabu, außer eine Karte erlaubt dir, diese Stapel anzuschauen.

Wenn du zu einem beliebigen Zeitpunkt Karten ziehen musst, aber nicht mehr genügend in deinem Deck vorhanden sind, ziehst du zuerst alle restlichen Karten. Erst danach mischst du deinen Ablagestapel, legst ihn als neues

Deck bereit und ziehst die fehlenden Karten nach. Wenn du die letzte Karte deines Decks ziehst und keine weiteren Karten benötigst, lässt du dein Deck vorerst leer. Du mischst deinen Ablagestapel erst in dem Moment, in dem du eine weitere Karte ziehen musst.

Jedes Mal, wenn du eine Karte **verbannt**, entfernst du sie ganz aus dem Spiel. Verbannte Karten kommen niemals wieder zurück auf deinen Ablagestapel, in dein Deck oder in die Archive. Dies gilt auch für verbannte Wunden.

Die **Archive** bestehen jeweils aus 7 identischen Karten. In deinem Spielzug kannst du während deiner **Kaufphase** neue Karten aus den Archiven nehmen. Die Archive liegen immer offen und in Reichweite aller Spieler aus. Es gibt 2 Arten von Archiven: Die 8 Archive in der Tischmitte sind die **allgemeinen, neutralen** Archive, auf die alle Spieler zugreifen dürfen. Außerdem besitzt du 2 **private** Archive, die direkt vor dir liegen und auf die nur du zugreifen darfst.



Freund & Feind

Deine privaten Archive, die Kreaturen unter deiner Kontrolle, deine ausgespielten Befehlskarten und jeder Text auf all diesen Karten gelten als **„Freund“** oder **„freundlich“** für dich. Die privaten Archive, Kreaturen, Befehlskarten und Kartentexte der Mitspieler gelten als **„Feind“** oder **„feindlich“** für dich.

Die allgemeinen Archive sind neutral und gelten weder als freundlich noch feindlich. Einzelne Karten innerhalb eines beliebigen Archivs (unabhängig, ob es ein privates oder allgemeines ist) gehören keinem Spieler und gelten somit weder als freundlich noch feindlich.

Kreaturen

Die **Kreaturenkarten** (siehe Abbildung Seite 7) stellen dir deine Untergebenen zur Verfügung, die du ins Spiel bringst und kontrollierst. Zusätzlich zu den normalen Angaben auf allen Karten besitzen Kreaturen einen **Stärkewert** in der rechten oberen Ecke der Karte. Dies entspricht der Anzahl an Schadenspunkten, die diese Kreatur bei einem Angriff verursacht (siehe auch „Die Kampfphase“ auf Seite 11). Jede Kreatur besitzt auch ein **Schlüsselwort**, das seine Zugehörigkeit zu einer Gruppierung beschreibt. In **Nightfall** gibt es die Jäger, Vampire, Werwölfe und Ghule.

Außerdem besitzt jede Kreatur **Lebenspunkte**. Die Lebenspunkte entsprechen der Anzahl an **Schadenspunk-**

ten, die diese Kreatur erleiden kann, bevor sie zerstört wird. Die Lebenspunkte werden als rote Schrägstriche an den Kartenseiten angezeigt. Der höchste Wert steht auf der Oberseite der Karte. Die Kreaturen kommen mit der maximalen Anzahl an Lebenspunkten ins Spiel.

Für jeden Schadenspunkt, den die Kreatur erleidet, drehst du sie um 90° im Uhrzeigersinn weiter. Jede Drehung reduziert die Lebenspunkte der Kreatur um 1 Punkt (der neue Wert wird immer am jeweiligen oberen Rand angezeigt).

Startkreaturen



Jeder Spieler beginnt mit **12 Startkreaturen** in seinem Deck. Diese Kreaturen kannst du an den gelben Kartennamen erkennen. Außerdem beträgt der Kaufpreis der Startkreaturen immer 0 Einflusspunkte.

Alle Startkreaturen besitzen den Text „IM SPIEL: Verbanne die Karte, wenn sie zerstört wird.“ oder „IM SPIEL: Verbanne die Karte, wenn sie zerstört oder abgelegt wird.“ Verbannte Karten entfernst du aus dem Spiel, sie kommen niemals auf deinen Ablagestapel oder zurück in dein Deck. Wenn sie nicht für die Effekte anderer Karten genutzt werden, kannst du Startkreaturen also nur einmal ins Spiel bringen. Wenn du sie anschließend zerstören oder abwerfen musst, nimmst du sie ganz aus dem Spiel.

Ziele

Bei einigen Karteneffekten musst du z.B. einen bestimmten Spieler, eine Kreatur, ein Archiv, eine Wunde oder eine Befehlskarte innerhalb der Kette wählen, um diesem **Ziel** die Auswirkungen des Effekts zuzufügen. Diese Ziele werden immer genau in den Kartentexten genannt. Deine Handkarten oder Karten in deinem Deck können aber niemals Ziele von Karteneffekten sein.

Wenn Karteneffekte kein bestimmtes Ziel besitzen (z.B. „Jeder feindliche Spieler erleidet 1 Wunde.“), kannst du sie nicht ausschließlich gegen einen bestimmten Spieler oder eine einzelne Kreatur verwenden. Alle Karteneffekte, die ein Ziel ändern oder ein Ziel schützen, kannst du nicht zum Schutz vor diesen allgemeinen Effekten einsetzen.

Zeitgleiche Effekte

In **Nightfall** geschieht alles nacheinander, auch wenn manche Kartentexte so klingen können, als wenn ihre Effekte alle gleichzeitig angewendet werden müssen. Sollten mehrere Effekte zur gleichen Zeit aktiv werden, entscheidet der Spieler über die Reihenfolge dieser Effekte, der die

entsprechende Karte in der Kette ausführt. Wenn z.B. eine Karte Schaden an mehrere Spieler verteilt, entscheidet der Spieler, der diese Karte in die Kette gelegt hat, über die Reihenfolge der betroffenen Spieler.

2 Spieler: Alternative Auswahl

Für 2 Spieler empfehlen wir die folgende Methode zur Auswahl der Karten:

Erste Karte:

Zurück in die Schachtel

Zweite und dritte Karte:

Privates Archiv

Vierte Karte:

Allgemeines Archiv

Schnellstart

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

Alton Hickman +
Ghulbeschwörung



Ivan Radinsky +
Todesgriff



Lilith Lawrence +
Blutrausch

Franz Orlok +
Flankenangriff



Vulko +
Unerbittliche
Belagerung



Zacharias Sands +
Furcht & Schrecken

Spielvorbereitung

- Mischt alle Wunden und platziert sie in einem verdeckten **Wundenstapel** in Reichweite der Spieler. Nun zählt ihr 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.
- Mischt alle **Auswahlkarten** und gebt jedem Spieler davon 4 verdeckt auf die Hand. Legt den Stapel mit den restlichen Auswahlkarten vorerst verdeckt beiseite.
- Jeder wählt eine der 4 eigenen Auswahlkarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Diese Auswahlkarte steht stellvertretend für euer **erstes privates Archiv** an Karten. Die restlichen 3 Auswahlkarten gebt ihr an den linken Spieler weiter.
- Jeder wählt eine der 3 erhaltenen Auswahlkarten aus und legt sie erneut verdeckt vor sich ab. Diese Auswahlkarte steht stellvertretend für euer **zweites privates Archiv** an Karten. Die beiden restlichen Auswahlkarten gebt ihr wieder an den linken Spieler weiter.
- Jeder wählt eine der beiden Auswahlkarten aus und legt sie verdeckt in die Tischmitte. Diese Auswahlkarten bilden die Grundlage der **allgemeinen Archive** an Karten. Die übrigen Auswahlkarten legt ihr zurück in die Schachtel.
- Nun nehmt ihr den Stapel mit den vorher beiseite gelegten übrigen Auswahlkarten und zieht verdeckt zusätzliche Karten, bis in der Tischmitte insgesamt 8 Auswahlkarten liegen. Die übrigen Auswahlkarten legt ihr ebenfalls zurück in die Schachtel.
- Deckt alle Auswahlkarten auf – sowohl die allgemeinen Archive als auch die privaten Archive – und ersetzt sie mit den entsprechenden Stapeln aus je 7 Karten. Die Auswahlkarten werden für das weitere Spiel nicht mehr benötigt. Achtet darauf, dass die verschiedenen Stapel mit Karten nicht durcheinander geraten. Jeder Spieler besitzt 2 private Archive; in der Tischmitte stehen euch insgesamt 8 allgemeine Archive zur Verfügung.
- Jeder nimmt sich 1 **Startdeck** mit 12 Karten. Die restlichen Startdecks benötigt ihr für das Spiel nicht mehr, sie bleiben in der Schachtel. Jeder mischt sein Startdeck und zieht 5 Karten, die er auf die Hand nimmt.
- Bestimmt auf zufällige Weise einen Startspieler. Ihr seid nun bereit für **Nightfall!**

Spielablauf

Übersicht über den Spielzug

Die Spieler führen reihum im Uhrzeigersinn ihren eigenen Spielzug aus. Dein Spielzug besteht aus den folgenden 4 Phasen, die du eine nach der anderen durchführst. Jede Phase muss abgeschlossen werden, bevor du mit der nächsten beginnst. Die Reihenfolge ist wie folgt:

1. Kampfphase

Alle deine Kreaturen **müssen** die anderen Spieler angreifen. Nachdem du die Angriffe durchgeführt hast, **musst** du **alle deine Kreaturen ablegen**.

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.

Spieltipp

Sei aggressiv.
Du kannst die unbarmherzige Welt von **Nightfall** nicht beherrschen, wenn du nur dasitzt und wartest.

3. Kaufphase

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

4. Abschlussphase

Du **musst** Karten nachziehen und **darfst** einen Wundeneffekt anwenden. Alle Karteneffekte enden am Ende dieser Phase.

Nachdem du alle 4 Phasen beendet hast, endet dein Spielzug. Der Spieler zu deiner Linken beginnt nun mit seinem Spielzug.

1. Die Kampfphase

Wenn du zu Beginn deines Spielzugs Kreaturen vor dir liegen hast, **musst** du deine Mitspieler mit ihnen angreifen. Jede Kreatur greift einen Mitspieler an. Du kannst ganz nach Wunsch den gleichen Mitspieler mit mehreren Kreaturen auf einmal angreifen oder deine Kreaturen auf verschiedene Mitspieler verteilen.

Du **musst** alle Angriffe **auf einmal** durchführen. Nachdem du deine Angreifer bestimmt hast, wählst du die Reihenfolge aller Angriffe.

BEISPIEL: Michael besitzt 3 Kreaturen: **Vulko**, **Ivan Radinsky** und einen „**Großen Schatten**“. Er entscheidet sich, mit **Vulko** und **Ivan Radinsky** gegen Andreas zu kämpfen und mit dem „**Großen Schatten**“ Karsten anzugreifen.

Wenn der Verteidiger Kreaturen im Spiel hat, kann er eine oder mehrere zum Blocken der Angreifer verwenden.

Eine verteidigende Kreatur kann nur einen einzelnen Angreifer blocken. Es können aber mehrere verteidigende Kreaturen den gleichen Angreifer blocken.

BEISPIEL: Andreas besitzt ebenfalls 3 Kreaturen. Mit Hilfe von „**Indigo Sechs**“ und **Alton Hickman** blockt er **Ivan Radinsky**, seinen **Zacharias Sands** verwendet er gegen **Vulko**. Karsten besitzt aktuell keine Kreaturen, so dass der „**Große Schatten**“ unblockt angreifen kann.

Jede deiner angreifenden Kreaturen verursacht nun **Schadenspunkte** in Höhe ihrer Stärke. Wenn die Kreatur geblockt wurde, erleidet zunächst die verteidigende Kreatur diese Schadenspunkte. Wenn mehrere Kreaturen den Angreifer blocken, entscheidet der Verteidiger über die Reihenfolge, in der diese Kreaturen die Schadenspunkte erleiden. Eine verteidigende Kreatur muss immer so viele Schadenspunkte erleiden, wie maximal möglich (bis entweder alle Schadenspunkte geblockt wurden oder die Kreatur zerstört wird), bevor die nächste verteidigende Kreatur eventuell übrige Schadenspunkte erleidet.

Der verteidigende Spieler erleidet für jeden Schadenspunkt, der nicht durch eine seiner Kreaturen geblockt wurde, 1 **Wunde**.

Anmerkung

Verteidigende Kreaturen erleiden nur die Schadenspunkte der Angreifer. Sie verursachen selber bei den Angreifern keine Schadenspunkte.

Wenn eine Kreatur verletzt wird

Die aktuellen **Lebenspunkte** einer Kreatur werden durch die roten Schrägstriche an der Oberseite der Karte angezeigt. Jeder erlittene Schadenspunkt reduziert die Lebenspunkte um 1. Wenn eine deiner Kreaturen Schadenspunkte erleidet, drehst du die Karte für jeden verlorenen Lebenspunkt um 90° im Uhrzeigersinn und reduzierst auf diese Weise die angezeigten roten Schrägstriche. Wenn deine Kreatur schließlich den letzten Lebenspunkt verliert (du musst die Karte weiterdrehen, obwohl auf der Oberseite bereits nur noch 1 Schrägstrich angezeigt wird), wird

sie **zerstört** und du musst die Karte auf deinen Ablagestapel legen.

Einige Kartentexte können den Kreaturen verlorene Lebenspunkte zurückgeben. In diesem Fall drehst du die Karte pro erhaltenem Lebenspunkt entsprechend um 90° gegen den Uhrzeigersinn. Eine Kreatur kann aber niemals mehr Lebenspunkte erhalten, als auf der Karte durch die roten Schrägstriche angegeben wird.

BEISPIEL: Andreas entscheidet, in welcher Reihenfolge seine beiden Kreaturen den angreifenden **Ivan Radinsky** blocken (die Kreatur besitzt eine Stärke von 4). Andreas möchte **Alton Hickman** behalten, um mit ihm im eigenen Spielzug angreifen zu können, so dass er zuerst „**Indigo Sechs**“ zum Blocken verwendet. „**Indigo Sechs**“ besitzt 2 Lebenspunkte und blockt somit 2 Schadenspunkte, bevor sie zerstört wird. Die Karte legt Andreas auf seinen Ablagestapel. Die übrigen 2 Schadenspunkte von **Ivan Radinsky** treffen nun **Alton Hickman**, so dass Andreas die Karte um 180° dreht, bis sie oben am Rand nur noch 1 Lebenspunkt anzeigt.

Im zweiten Kampf besitzt **Vulko** eine Stärke von 3. **Zacharias Sands** blockt diesen Angriff, er besitzt aber nur 2 Lebenspunkte. Somit wird **Zacharias Sands** zerstört und Andreas erleidet selber 1 Schadenspunkt. Er nimmt sich deswegen die oberste Wundenkarte und legt sie zusammen mit dem zerstörten **Zacharias Sands** auf seinen Ablagestapel.



Wenn ein Spieler verletzt wird

Im Gegensatz zu deinen Kreaturen besitzt du selber keine Lebenspunkte. Stattdessen werden alle Schadenspunkte, die du während des Spiels erleidest, durch **Wunden** dargestellt. Wenn du Schadenspunkte erleidest, erhältst du jeweils die oberste Wunde vom Wundenstapel für je 1 Schadenspunkt. Du legst die erhaltenen Wunden immer direkt auf deinen Ablagestapel.

BEISPIEL: Michaels „**Großer Schatten**“ greift Karsten an und wird nicht geblockt, so dass Karsten den gesamten Schaden dieser Kreatur erleidet. Er muss die obersten 5 Wunden vom Wundenstapel nehmen und auf seinen Ablagestapel legen!

Direkte Schadenspunkte blocken

Einige wenige Kreaturen wie **Vulko** besitzen im Spiel einen Effekt, mit dem sie unter deiner Kontrolle Schadenspunkte blocken können, die du normalerweise direkt erleidest. Dabei kann es sich z.B. um Schadenspunkte durch Ketteneffekte handeln oder um Schadenspunkte, die von anderen verteidigenden Kreaturen vor ihrer Zerstörung nicht mehr geblockt werden konnten. Die entsprechenden Kreaturen besitzen den folgenden Text: „Diese Kre-

atur blockt Schaden, der dir zugefügt wird.“ Wenn du eine dieser Kreaturen im Spiel hast und durch einen Effekt Schadenspunkte erleidest, muss diese Kreatur die Schadenspunkte blocken (genau so, als ob sie eine angreifende Kreatur blockt).

Diese Kreaturen schützen dich nicht, wenn du durch Karteneffekte Wunden erleidest.

UNBEKANNTER VAMPIR (KEINE AUFZEICHNUNG, MÜNDLICHE ÜBERLIEFERUNG EINES AGENTEN):
„ICH SÄGE DIR, DIE SITUATION HAT SICH VERÄNDERT. SIE HABEN DICH JETZT ENTDECKT.
MIT DEM HUBSCHRAUBER. DU ERINNERST DICH AN HUBSCHRAUBER, ODER?“

Kreaturen ablegen

Nachdem alle Kämpfe deiner angreifenden Kreaturen durchgeführt und alle Schadenspunkte verteilt wurden, **musst du alle** deine ausliegenden Kreaturen auf deinen Ablagestapel **ablegen**. Deine Kampfphase ist nun beendet.

Anmerkung

Einige Kreaturen wie „**Böser Teufel**“ werden am Ende deiner Kampfphase nicht abgelegt. Sie besitzen den Spieltext:
„Die Karte bleibt im Spiel, bis sie zerstört wird.“

2. Die Kettenphase

Du spielst die Karten aus deiner Hand in einer **Kette** aus, um sie ins Spiel zu bringen und deren Effekte auszulösen. Eine Kette besteht aus einer oder mehreren Karten, die in einer Reihe ausgelegt werden.

Als **erste Karte** deiner Kette kannst du **jede beliebige Handkarte** ohne Einschränkungen ausspielen. Damit beginnst du eine Kette.

Du kannst dieser Kette weitere Karten hinzufügen, wenn jede neue Karte die Farbe eines der **Kettensymbole** der vorherigen Karte besitzt. Auf jeder Karte befindet sich ein großes farbiges **Mondsymb**ol in der linken oberen Ecke. Dieses Symbol zeigt die **Kartenfarbe**. Unterhalb dieses Mondsymbols befinden sich 1 oder 2 kleinere farbige Mondsymbole (die Kettensymbole) in den Kettenfarben dieser Karte. Du kannst der Kette nur dann eine weitere Karte hinzufügen, wenn die Farbe dieser neuen Karte einem der beiden Kettensymbole der vorherigen Karte entspricht. Du kannst nicht innerhalb der Kette über andere Karten „springen“, um neue Karten passend zu bereits vorher ausliegenden Kettensymbolen auszuspielen.

BEISPIEL: Karsten beginnt seine Kette mit der weißen Karte **Alton Hickman**. Im Anschluss an **Alton Hickman** kann nur eine rote oder grüne Karte ausgespielt werden. Somit fügt Karsten der Kette einen **Rasenden Tumult** hinzu, da diese Befehlskarte rot ist und dem entsprechenden Kettensymbol folgt.

Wenn du keine weiteren Karten mehr in deiner Kette ausspielen möchtest, erhält jeder deiner **Mitspieler** die Möglichkeit, eine oder mehrere seiner Karten zu deiner Kette hinzuzufügen, solange die jeweils neue Karte die Farbe eines der vorherigen Kettensymbole besitzt. Es beginnt der Spieler zu deiner Linken, die anderen folgen reihum. Alle ausgespielten Karten müssen weiterhin jeweils einem der Kettensymbole der vorherigen Karte in der Kette folgen (auch wenn sie von den anderen Spielern hinzugefügt werden).

BEISPIEL: Michael beginnt seine Kette mit einer Karte **Blaine Cordell**. Er hatte nur diese Karte auf der Hand und kann somit keine weiteren Karten ausspielen. Andreas fügt Michaels Kette als nächstes eine Karte **Franz Orlok** hinzu. **Franz Orloks** Kartenfarbe ist lila und folgt somit einem der beiden Kettensymbole von **Blaine Cordell**. Nun spielt Karsten noch die weiße Karte **Ivan Radinsky** hinter **Franz Orlok** aus und fügt in der Kette schließlich die Karte **Charlotte Reyes** hinter seinem eigenen **Ivan Radinsky** hinzu.

Jeder erhält **nur 1** Möglichkeit, Karten in der Kette auszuspielen. Ihr könnt jeder beliebig viele Karten ausspielen, solange ihr den Kettensymbolen der vorherigen Karten folgt. Nachdem alle einmal an der Reihe waren, ist die Kette vollendet.

Wenn du in deiner Kettenphase **keine Karten** ausspielt, gibt es **keine Kette**, so dass auch die anderen Mitspieler keine Karten hinzufügen können.

Spieltipp

Legt die Karten in der Kette leicht schräg in einem 45° Winkel aus, solange sie nicht ausgeführt wurden. Die Mitspieler sollten ihre eigenen Karten vor sich selbst auslegen und nur darauf achten, dass deren erste ausgespielte Karte dem Kettensymbol der letzten Karte des vorherigen Spielers folgt.

Wenn du dann den Kettentext einer Karte ausführst, richtest du die Karte senkrecht aus. So kann jeder Mitspieler einfach verfolgen, welche Karten du bereits ausgeführt hast, welche Kreaturen im Spiel sind und welche Karte als nächstes ausgeführt werden muss.



Die Karten in der Kette ausführen

Nachdem alle Spieler entweder Karten in der Kette ausgespielt oder auf die Möglichkeit verzichtet haben, werden **alle Karten** in der Kette **in der umgekehrten Reihenfolge ausgeführt**. Ihr beginnt mit der letzten hinzugefügten Karte und führt die zuerst gespielte Karte als letztes aus.

Zur Erinnerung: Zuletzt hinzugefügt, zuerst ausgeführt!

Es beginnt der Spieler, der die letzte Karte in der Kette hinzugefügt hat. Du führst den **Kettentext** deiner Karten vollständig aus (der Text beginnt mit „KETTE:“ oder „DEINE KETTE:“). Wenn der Kettentext mit „DEINE KETTE:“ beginnt, wird er nur ausgeführt, wenn du diese Kette auch begonnen hast.

Wenn du eine **Aktionskarte** ausgeführt hast, legst du sie anschließend auf deinen Ablagestapel.

Wenn du eine **Kreaturenkarte** ausführst, kommt diese Kreatur ins Spiel und wird vor dir ausgelegt. Du bist der Besitzer dieser Kreatur.

Noch nicht ausgeführte Kreaturenkarten innerhalb der Kette sind noch nicht „im Spiel“, solange sie nicht ausgeführt wurden. Somit kannst du alle Karteneffekte, die eine Kreatur betreffen, nicht gegen Kreaturenkarten in der Kette anwenden.

Nachdem die zuletzt hinzugefügte Karte in der Kette vollständig ausgeführt wurde, folgt die vorletzte Karte. Auf diese Weise führt ihr alle Karten in der umgekehrten Reihenfolge aus (reihum gegen den Uhrzeigersinn), bis alle Spieler alle ihre ausgelegten Karten in der Kette

ausgeführt haben. Es werden immer erst alle Karten eines Spielers ausgeführt, bevor der nächste Spieler mit seinen Karten beginnt.

BEISPIEL: Die letzte hinzugefügte Karte in der Kette war Karstens Karte **Charlotte Reyes**, somit wird sie zuerst ausgeführt und als Kreatur ins Spiel gebracht. Anschließend folgt Karstens **Ivan Radinsky**, bevor auch Andreas seinen **Franz Orlok** ins Spiel bringt. Als letztes kommt Michael an die Reihe und bringt seine Karte **Blaine Cordell** ins Spiel, so dass die Kette nun beendet ist.

Wenn du nicht alle Effekte des Kettentexts ausführen kannst (wenn du z.B. eine Handkarte abwerfen sollst, aber keine Handkarten mehr besitzt), musst du **so viele Effekte wie möglich ausführen**. Diese Karte gilt trotzdem als komplett ausgeführt, so dass anschließend auf jeden Fall die nächste Karte in der Kette ausgeführt wird.

Du musst den Kettentext einer Karte ausführen, auch wenn das zu deinem Nachteil ist! Es ist durchaus möglich, dass eine bereits ausgeführte Karte die Spielsituation verändert hat und du nun einen Nachteil erleidest!

Viele Kartentexte lassen dich Kreaturen oder anderen Spielern Schadenspunkte zufügen. Diese Schadenspunkte haben die gleichen Auswirkungen wie in der Kampfphase. Wenn du einer Kreatur mehr Schadenspunkte zufügst, als für ihre Zerstörung benötigt werden, verfallen die übrigen Schadenspunkte – der Besitzer der Kreatur erleidet dadurch **keine Wunden**!



Kick

Die meisten Karten besitzen einen so genannten „Kick“ – einen **Kickeffekt**, der im **Kicktext** unten auf der Karte beschrieben wird. Neben dem Kick steht ein farbiges **Kicksymbol**. Wenn du eine Karte in der Kette hinzufügst, deren Kicksymbol exakt mit dem farbigen Mondschild der vorherigen Karte übereinstimmt, wird der Kick später aktiviert. Du führst diesen Kickeffekt dann zusätzlich zum Ketteneffekt der dazugehörigen Karte aus.

BEISPIEL: Der **Rasende Tumult** besitzt ein weißes Kicksymbol neben dem Kicktext. Karsten hat diese Karte in der Kette direkt hinter der weißen Karte **Alton Hickman** hinzugefügt, und muss nun den Kickeffekt nutzen, wenn er diese Karte später in der Kette ausführt. Er verbannt 2 Karten von **Blaine Cordell** aus Michaels privatem Archiv.



Eine ausführliche Beispielskette

Es ist Karstens Spielzug und er beginnt seine Kette:

1. Zuerst spielt er eine Karte **Alton Hickman** mit je einem roten und grünen Kettensymbol.
2. Anschließend fügt er eine Karte **Rasender Tumult** hinzu. Dies ist eine rote Karte und kann somit nach **Alton Hickman** in die Kette gespielt werden. Der **Rasende Tumult** besitzt je ein lila und gelbes Kettensymbol.
3. Karsten entscheidet sich, keine weiteren Karten auszuspielen.
4. Als nächstes fügt Michael der Kette eine lila Karte **Furcht & Schrecken** hinzu, die dem entsprechenden Kettensymbol von Karstens zweiter Karte folgt.
5. Anschließend möchte Michael keine zweite Karte auslegen. Auch Andreas verzichtet darauf, weitere Karten in die Kette zu legen.

Die Kette ist nun **beendet** und wird in **umgekehrter Reihenfolge** ausgeführt.

1. Zuerst kommt wieder Michael an die Reihe und führt seine Aktion **Furcht & Schrecken** aus. Er muss eine Kreatur wählen und ihr 3 Schadenspunkte zufügen. Er würde gerne Karstens **Alton Hickman** dafür auswählen. Da diese Karte aber noch in der Kette liegt, ist die Kreatur noch nicht im Spiel. Stattdessen wählt Michael eine Kreatur von Andreas, so dass dessen **Zacharias Sands** die Schadenspunkte erleidet.
2. Als nächstes folgt Karstens **Rasender Tumult**. Er wählt Michaels Kreaturen und fügt ihnen jeweils 2 Schadenspunkte zu.
3. Außerdem wird der Kickeffekt des **Rasenden Tumults** aktiviert, da diese Karte direkt nach einer weißen Karte von **Alton Hickman** in der Kette ausgespielt wurde. Karsten verbannt somit 2 Karten des **Rasenden Tumults** aus Michaels privatem Archiv.
4. Schließlich wird noch die Karte **Alton Hickman** ausgeführt und kommt nun als Kreatur ins Spiel. Karsten platziert die Karte aufrecht in seinen Spielbereich.

3. Die Kaufphase

Spieltipp

Achte auf die Kettenfarben der Karten, die du anfangs zur Auswahl erhältst. Du solltest Karten für deine Archive wählen, mit denen du deine Ketten gut verlängern kannst.

In dieser Phase deines Spielzugs **kannst** du Karten aus deinen **privaten** und den **allgemeinen** Archiven kaufen. Du kannst keine verbannten Karten oder Karten aus den privaten Archiven der Mitspieler erhalten.

Damit du Karten kaufen kannst, musst du **Einflusspunkte** ausgeben. Zu Beginn dieser Phase erhältst du als **Basis** immer **2 Einflusspunkte**. Weitere Einflusspunkte bekommst du auf 2 verschiedene Arten: zum einen während der Kettenphase durch einige Karteneffekte und zum anderen während der Kaufphase durch **Ablegen** von Handkarten. Jede abgelegte Karte gibt dir 1 weiteren Einflusspunkt.

Wichtig: Wenn du eine der **Startkreaturen** für Einflusspunkte ablegst, wird die Karte **nicht verbannt!** Die Karte kommt durch das Ablegen nicht ins Spiel, so dass du sie stattdessen auf deinen Ablagestapel legst.

Du kannst Handkarten ablegen, auch wenn du die dafür erhaltenen Einflusspunkte gar nicht alle für den Kauf von weiteren Karten verwenden möchtest. Auf diese Weise kannst du unerwünschte Karten ablegen.

Die Anzahl an Einflusspunkten, die du für den Kauf einer Karte ausgeben musst, steht als gelbe Ziffer rechts neben dem Kartennamen.

BEISPIEL: Die Karte **Alton Hickman** kostet 3 Einflusspunkte. Andreas beginnt die Phase mit 2 Einflusspunkten, so dass er nur 1 Handkarte ablegen muss, um die benötigten 3 Einflusspunkte für **Alton Hickman** zusammen zu bekommen.



Du darfst in dieser Phase **beliebig viele** Karten kaufen, sowohl aus verschiedenen Archiven als auch mehrere identische Karten aus dem gleichen Archiv, solange du genug Einflusspunkte für die Bezahlung aller Karten besitzt. Du nimmst alle gekauften Karten oben von den jeweiligen Archivstapeln und legst sie alle oben auf deinen Ablagestapel.

Du kannst in den Spielrunden der Mitspieler keine Karten aus den Archiven kaufen, außer es wird dir durch Karteneffekte erlaubt.

Wenn du nicht alle Einflusspunkte aus gibst, gehen sie am Ende deiner Spielrunde verloren. Du kannst keine Einflusspunkte für eine folgende Spielrunde aufsparen.

Zur Erinnerung:

Deine gesamten Einflusspunkte = 2 Einflusspunkte Basis + Einflusspunkte durch Karteneffekte + 1 Einflusspunkt pro abgelegter Handkarte.

4. Die Abschlussphase

Als letztes in deinem Spielzug ziehst du Karten nach. Wenn du **weniger als 5 Karten** auf der Hand hältst, musst du neue Karten von deinem Deck nachziehen, bis du wieder 5 Karten besitzt.

Bevor oder nachdem du Karten nachgezogen hast, überprüfst du deine Handkarten nach Wunden. Du darfst einen auf den Wunden genannten **Wundeneffekt** nutzen. Wenn du mehrere verschiedene Wundeneffekte auf der Hand besitzt, kannst du nur den einen gewählten Effekt nutzen, die anderen stehen dir in diesem Spielzug

nicht zur Verfügung. Genauso kannst du die Effekte von Wundenkarten nicht nutzen, die du aufgrund des ersten Wundeneffekts gezogen hast.

In dieser Ausgabe von **Nightfall** gibt es nur 1 Wundeneffekt: Für jede abgelegte Wundenkarte ziehst du 2 Karten vom Deck nach.

In zukünftigen Erweiterungen wirst du weitere Wundeneffekte finden.

„WARTET BIS NACH DEM KAMPF, BEVOR DU DEINE WUNDEN VERSORGT. ICH SOLLTE DAS WIRKLICH NICHT MEHR SAGEN MÜSSEN, ABER WENN DU DEN DUFT DEINES BLUTS IN DER FRISCHEN NACHTLUFT VERBREITEST, IST DAS DER BESTE WEG, NIEMALS BIS ZU ‚NACH DEM KAMPF‘ ZU KOMMEN.“
„INDIGO SECHS“, VERÖFFENTLICHT WWW.NIGHTFALL.CC

BEISPIEL: Andreas zieht 2 Wunden in seiner Abschlussphase. Er legt beide Wunden ab und zieht dafür 4 weitere Karten von seinem Deck. Eine dieser Karten ist eine weitere Wunde. Da er bereits einen Wundeneffekt genutzt hat, kann er diese neue Wunde nun nicht mehr ablegen, um weitere Karten zu ziehen.

Als letztes enden nun alle aktiven Karteneffekte in dieser Phase. Du hast deine Spielrunde beendet.

Spieltipp

Es gibt kein Handkartenlimit. Mit einer großen Anzahl an Handkarten kannst du mehr Karten in der Kette hinzufügen, mehr Kicks aktivieren und mehr Karten für Einflusspunkte ablegen. Du solltest darauf achten, immer möglichst viele Karten zu erhalten.

Spielende

Sobald die letzte offen ausliegende Wunde vom Wundenstapel genommen und an einen Spieler gegeben wurde, endet das Spiel am Ende der entsprechenden Phase. Ihr führt noch alle Karten in der Kette aus oder beendet alle ausstehenden Kämpfe, abhängig davon, in welcher Phase ihr gerade seid. Ihr verteilt weitere Wunden, indem ihr erst die übrigen verdeckten Wunden des Wundenstapels und anschließend notfalls bereits verbannte Wunden verwendet.

BEISPIEL: Andreas hat in Michaels Kette einen **Todesgriff** ausgelegt. Als er diesen Karteneffekt ausführt, muss er einem Spieler seiner Wahl 3 Schadenspunkte zufügen. Er wählt Karsten aus, der nun die 2 letzten offen ausliegenden Wunden des Wundenstapels erhält. Somit endet das Spiel am Ende dieser Phase. Karsten erhält noch eine dritte Wunde aufgrund des **Todesgriffs**, so dass er 1 weitere verdeckte Wunde nimmt. Die Spieler beenden die Phase, indem sie die restlichen Karten in der aktuellen Kette ausführen.

Ihr zählt nun alle erhaltenen Wunden in euren jeweiligen Decks, auf der Hand und in euren eigenen Ablagestapeln. Wer von euch **die wenigsten Wunden** erhalten hat, **gewinnt** das Spiel!

Wenn mehrere von euch gleich wenig Wunden erhalten haben, zählt ihr die einzelnen erhaltenen Wundenarten (Bisswunde, Brandwunde, Blutende Wunde). Es wird nun die jeweils größte Anzahl verglichen. Wer von euch bei den jeweils meisten eigenen Karten einer Wundenart die geringste Anzahl besitzt, gewinnt den Gleichstand. Ist diese Anzahl immer noch gleich, schaut ihr nach den zweitmeisten Karten etc.

Sollte es immer noch keinen Gewinner geben, gewinnt der beteiligte Spieler, der am nächsten rechts vom Startspieler sitzt.

BEISPIEL: Andreas und Karsten haben beide 7 Wunden erhalten. Andreas besitzt 3 Bisswunden, 3 Brandwunden und 1 Blutende Wunde. Karsten hat 1 Bisswunde, 4 Brandwunden und 2 Blutende Wunden. Da Karsten eine Wundenart 4-mal besitzt und Andreas nur 3-mal, gewinnt Andreas das Unentschieden.



Glossar Varianten

Geheime Archive: Ihr ersetzt die Auswahlkarten nicht sofort mit den Karten der privaten Archive, sondern lasst eure persönlichen Auswahlkarten vorerst verdeckt vor euch liegen. Erst wenn ihr die jeweils erste Karte aus einem privaten Archiv kaufen möchtet, tauscht ihr die Auswahlkarten gegen die richtigen Karten aus.

Offene Archive: Anstatt die allgemeinen Archive erst nach der Auswahl der privaten Archive aufzufüllen, zieht ihr zu Beginn 8 Auswahlkarten und bestückt die allgemeinen Archive mit den entsprechenden Karten. Somit habt ihr bessere Entscheidungsmöglichkeiten für eure privaten Archive. Danach erhält jeder 3 weitere verdeckte Auswahlkarten, aus denen ihr die

privaten Archive wie gewohnt auswählt.

Gemeinsame Grundlagen: Es gibt keine privaten Archive. Stattdessen legt ihr die ersten beiden gewählten Auswahlkarten als allgemeine Archive aus. Die nicht gewählten Auswahlkarten kommen aus dem Spiel, bevor die allgemeinen Archive mit den restlichen Auswahlkarten vervollständigt werden.

Das Turnier um das Ende der Welt: Ihr spielt eine Reihe an Partien und notiert die jeweils erhaltene Anzahl an Wunden. Sobald ein Spieler insgesamt 100 oder mehr Wunden erhalten hat, gewinnt der Spieler mit der geringsten Gesamtsumme an Wunden.

Das Lexikon von Nightfall

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

Ablegen: Du legst Karten ab, indem du sie offen oben auf deinen Ablagestapel platzierst.

Aktion: Eine der beiden Arten an Befehlskarten (siehe auch Kreatur). Du führst eine Aktion in der Kette einmalig aus, bevor du sie direkt auf den Ablagestapel legst.

Angriff: In der Angriffsphase greifst du deine Mitspieler mit allen deinen Kreaturen an, um ihnen Schadenspunkte und/oder Wunden zuzufügen.

Archiv: Das Archiv besteht aus einem Stapel mit mehreren identischen Befehlskarten. Zu Spielbeginn besitzt jedes Archiv 7 Befehlskarten.

Archiv, allgemeines: Die 8 zentral gelegenen Archive, auf die alle Spieler Zugriff haben, um sich Befehlskarten zu kaufen.

Archiv, privates: Die 2 Archive direkt vor dir, auf die nur du Zugriff hast.

Ausspielen: Du spielst deine Befehlskarten in der Kette aus, indem du den Kettensymbolen folgst und somit nur farblich passende Befehlskarten wählen kannst.

Auswahlkarten: Die Auswahlkarten dienen als Platzhalter, mit denen ihr zu Spielbeginn die privaten und allgemeinen Archive auswählt. Anschließend werden sie für das Spiel nicht mehr benötigt.

Befehlskarte: Kurz auch als Karte bezeichnet. Befehlskarten werden durch Ausspielen in der Kette ins Spiel gebracht. Es gibt zwei Arten an Befehlskarten: Aktionen und Kreaturen.

Block/Blocken: Wenn du dich gegen die Angriffe anderer Spieler verteidigst, blockst du mit deinen Kreaturen die feindlichen Kreaturen.

Deck: Dein persönliches Deck mit Befehlskarten, das du im Laufe des Spiels durch den Kauf weiterer Befehlskarten verstärkst und veränderst.

Deine Kette: Einige Befehlskarten besitzen einen Kettentext, der mit „*DEINE KETTE:*“ beginnt. Diese Effekte werden nur ausgeführt, wenn du die Kette begonnen hast.

Einflusspunkte: Mit Hilfe von Einflusspunkten kannst du Befehlskarten aus den Archiven kaufen.

Erleiden: In **Nightfall** gibt es 2 Sachen zu erleiden: Kreaturen erleiden Schadenspunkte, du erleidest Wunden. Wenn du 1 Wunde erleidest, nimmst du die oberste Wunde vom Wundenstapel und legst sie auf deinen Ablagestapel.

Farbe: Alle Befehlskarten besitzen 1 der 6 Farben, dargestellt durch das Mondschild in der linken oberen Ecke der Befehlskarten.

Feind/feindlich: Alle Karten unter der Kontrolle deiner Mitspieler gelten als feindlich: ihre Kreaturen im Spiel, ihre Befehlskarten in einer Kette, ihre privaten Archive.

Freund/freundlich: Alle Karten unter deiner Kontrolle gelten als freundlich: deine Kreaturen im Spiel, deine Befehlskarten in einer Kette, deine privaten Archive.

Handkarten: Alle Karten, die du in deiner Hand hältst.

Im Spiel-Text: Spieltext ausschließlich auf Kreaturenkarten, der mit „*IM SPIEL:*“ beginnt. „Im Spiel“-Text gilt von dem Moment an, in dem die Befehlskarte innerhalb einer Kette ausgeführt wurde und als Kreatur ins Spiel kommt, bis zu dem Moment, in dem die Kreatur das Spiel verlässt, da sie zerstört oder abgelegt werden muss.

Karten ziehen: Du ziehst immer die oberste Karte von deinem Deck und nimmst sie auf deine Hand.

Kaufen: Du kaufst Karten aus den Archiven, indem du Einflusspunkte dafür ausgibst.

Kette: Eine Reihe an ausgespielten Befehlskarten, die innerhalb der Kette den farbigen Kettensymbolen folgen.

Kettensymbol: Die farbigen Kettensymbole der Befehlskarten zeigen an, welche farblich passenden Befehlskarten direkt im Anschluss in der Kette hinzugefügt werden können. Die meisten Befehlskarten besitzen 2 Kettensymbole.

Kettentext: Der Kartentext auf einer Befehlskarte, der mit dem Wort „*KETTE:*“ beginnt. Der Effekt des Kettentexts wird angewendet, wenn die Karte innerhalb der Kette ausgeführt wird. Siehe auch: Deine Kette.

Kick: Zusätzlicher Kettentext, der mit dem Wort „*KICK:*“ beginnt. Du führst den Kicktext nur aus, wenn du die Befehlskarte in der Kette direkt hinter der richtigen Farbe ausspielt.

Kreatur: Eine der beiden Arten von Befehlskarten (siehe auch Aktion). Du bringst Kreaturen ins Spiel, um die Mitspieler mit ihnen anzugreifen.

Lebenspunkte: Die Kreaturen besitzen unterschiedlich viele Lebenspunkte, dargestellt durch rote Schrägstriche auf den Kartenrändern der Kreaturenkarten.

Opfer: Eine der lebenden Personen rund um den Spieltisch. Nach Möglichkeit ausschließlich deine Mitspieler.

Schlüsselwort: Alle Kreaturen gehören einer Gruppierung an, die du durch die Schlüsselwörter Jäger, Vampir, Werwolf und Ghul auf den Befehlskarten erkennst.

Spieler: Einer der lebenden Personen rund um den Spieltisch. Siehe auch: Opfer.

Spieltext: Der Effekt einer Karte auf das Spiel, wenn sie gespielt wird. Es gibt zwei Arten an Spieltexten: Kettentext und Im Spiel-Text.

Startdeck: Zu Spielbeginn erhält jeder ein identisches Deck mit 12 Befehlskarten, bestehend aus je 2 der 6 Startkreaturen.

Startkreatur: Eine der 6 verschiedenen Kreaturenarten im Startdeck. Startkreaturen besitzen nur 1 Kettensymbol und haben einen Kaufpreis von 0 Einflusspunkten.

Text: Allgemein der Kartentext. Abhängig vom Zusammenhang können Kettentexte, Im Spiel-Texte oder Kicktexte gemeint sein.

Verbannen: Wenn du eine Karte verbannst, nimmst du sie dauerhaft aus dem Spiel. Verbannte Karten werden zurück in die Schachtel gelegt.

Versorgung: Dieser Begriff wird in der ersten Erweiterung von *Nightfall* eingeführt.

Wunde: Du erleidest Wunden (oder Wundenkarten), wenn dich ungeblockte Schadenspunkte treffen oder du Ziel von ent-

sprechenden Karteneffekten bist. Wunden werden in dein Deck gemischt und entscheiden am Ende des Spiels über den Sieger.

Wundeneffekt: Die Wunden besitzen Wundeneffekte, von denen du in deinem Spielzug einen Effekt nutzen darfst. In *Nightfall* gibt es nur einen Wundeneffekt, in zukünftigen Erweiterungen wirst du weitere Wundeneffekte erhalten.

Wundenstapel: Immer wenn du Wunden erleidest, ziehst du sie vom Wundenstapel. Zu Spielbeginn wird eine Anzahl an Wunden offen auf diesen Stapel gelegt. Sind alle diese Karten verteilt worden, endet das Spiel.

Zerstört: Eine Befehlskarte wird zerstört, wenn sie von einem Karteneffekt mit dem Wort „zerstören“ betroffen ist oder zu viele Schadenspunkte erlitten hat. Du platzierst eine zerstörte Karte auf den Ablagestapel des Besitzers dieser Karte.

Ziel: Die meisten Spieltexte nennen Ziele, die von dem entsprechenden Effekt betroffen sind. Dies können u.a. Spieler, Archive oder Kreaturen sein.

Zufügen: Der Weg deiner Faust in sein Gesicht ...

Die Kreaturenkarten

Alton Hickman: Du kannst einen Angriff von Alton Hickman nicht direkt mit deinen Kreaturen blocken. Die erlittenen Schadenspunkte kannst du aber durch Karten wie **Vulko** oder „**Böser Teufel**“ blocken. In anderen Worten blockst du gemäß den Regeln direkt die Schadenspunkte, aber nicht **Alton Hickman**.

Blaine Cordell: Wenn du **Blaine Cordell** durch einen Karteneffekt ins Spiel bringst, ohne seinen Kettentext ausführen zu müssen, erhält er 4 Lebenspunkte (z.B. durch **Düsteres Erwachen**). Wenn du ihn direkt aus der Hand ins Spiel bringst, und dabei seinen Kettentext ausführst (z.B. durch den Kicktext der **Ghulbeschwörung**), erhält er 2 Lebenspunkte.

„**Böser Teufel**“: „**Böser Teufel**“ muss Schadenspunkte blocken, die dir direkt zugefügt werden. Dies können überzählige Schadenspunkte sein, die andere Kreaturen vor ihrer Zerstörung nicht mehr blocken konnten oder Schadenspunkte durch Karteneffekte (z.B. **Alton Hickman**). Er verliert dadurch aber Lebenspunkte, als ob es sich um einen Kampf gehandelt hat. Wenn du diese Karte aufgrund eines Karteneffekts oder in der Kaufphase für Einflusspunkte aus der Hand ablegst, wird diese Karte nicht verbannt, da sie nicht im Spiel war. Er wird lediglich aus dem Spiel verbannt, wenn er aufgrund erlittener Schadenspunkte zerstört wird.

Charlotte Reyes: Wenn du diese Karte aufgrund eines Karteneffekts oder in der Kaufphase für Einflusspunkte aus der Hand ablegst, wird diese Karte nicht verbannt, da sie nicht im Spiel war.

Franz Orlok: Die Schadenspunkte des Kettentexts können von Kreaturen wie **Vulko** geblockt werden. Der Kicktext bezieht sich auf den durch die Schadenspunkte betroffenen Spieler. Dieser Spieler darf die verbannte Karte auswählen (eine Befehlskarte, keine Wunde).

„**Genesis Eins**“: Wenn du diese Karte aufgrund eines Karteneffekts oder in der Kaufphase für Einflusspunkte aus der Hand ablegst, wird diese Karte nicht verbannt, da sie nicht im Spiel war.

„**Großer Schatten**“: Der Kickeffekt betrifft alle Spieler, inklusive des Besitzers. Dieser Schadenspunkt kann durch bestimmte Kreaturen (z.B. **Vulko**) geblockt werden.

„**Indigo Sechs**“: Du darfst „**Indigo Sechs**“ auch in der Kette eines Mitspielers ins Spiel bringen. Du darfst durch den Kettentext in deiner Kaufphase 1 Karte aus einem feindlichen Archiv

kaufen. Du musst den Kaufpreis mit Einflusspunkten bezahlen. Wenn du mehrere Exemplare dieser Karte in der gleichen Kette ausführst, musst du für jede gekaufte Karte 1 anderes Archiv wählen. Pro Archiv darfst du insgesamt nur 1 Karte pro Kette kaufen. Der Kicktext verdoppelt den Wert deiner Einflusspunkte. Mehrere dieser Kickeffekte in einer Kette sind nicht kumulativ.

Ivan Radinsky: Die betroffene Kreatur muss im Spiel sein. Du musst notfalls eine eigene Kreatur wählen, wenn kein Mitspieler eine Kreatur im Spiel hat. **Ivan Radinsky** kann sich nicht selber wählen, da er bei der Ausführung des Karteneffekts noch nicht im Spiel ist. Du kannst „**Böser Teufel**“ als Ziel wählen. Wählst du 1 Startkreatur, wird sie nicht verbannt, da sie weder zerstört noch abgelegt werden muss.

J.J. McTeague: Die betroffene Kreatur muss im Spiel sein. Du musst notfalls eine eigene Kreatur wählen, wenn kein Mitspieler eine Kreatur im Spiel hat. **J.J. McTeague** kann sich nicht selber wählen, da er bei der Ausführung des Karteneffekts noch nicht im Spiel ist. Wenn du diese Karte aufgrund eines Karteneffekts oder in der Kaufphase für Einflusspunkte aus der Hand ablegst, wird diese Karte nicht verbannt, da sie nicht im Spiel war.

Lilith Lawrence: Der Schadenspunkt des Kettentexts kann von Kreaturen wie **Vulko** geblockt werden. Wenn der Kicktext ausgelöst wird, müssen alle Spieler jeweils 1 Karte ziehen, auch die feindlichen Spieler.

Lisaveta Florescu (Promo): Eine Kreatur kann nicht mehr Lebenspunkte besitzen, als durch die roten Schrägstriche am Kartenrand vorgegeben sind.

Marcus Toth: Wenn **Marcus Toth** zerstört wird (wenn er einen Angriff blockt oder den Schaden durch eine Karte wie **Furcht & Schrecken** erleidet), musst du ihn wieder auf die Hand nehmen. Am Ende der Kampfphase nimmst du diese Karte nicht zurück auf die Hand, da die Karten zu diesem Zeitpunkt abgelegt, aber nicht zerstört werden.

„**Schatten Sieben**“ (**Promo**): „**Schatten Sieben**“ schützt nur dich vor Kartentexten, in denen „ein Spieler“ als Ziel gewählt werden muss, aber nicht deine Kreaturen. Wenn alle Spieler „**Schatten Sieben**“ im Spiel haben, werden Kartentexte, die einen Spieler als Ziel haben, nicht ausgeführt.

Sir John Travail: Jedes deiner Exemplare in der Kette verringert deine Kosten in der Kaufphase um 1 Einflusspunkt, aber niemals unter 1 Einflusspunkt. Durch den Kickeffekt von **Sir John Travail** wird sowohl der Ketteneffekt als auch der Kickeffekt der nächsten Karte in der Kette vom Besitzer der Karte doppelt ausgeführt, wenn auch der Kickeffekt der nächsten Karte gemäß den Regeln ausgelöst wurde. **Sir John Travail** gibt dir nicht die Kontrolle über die betroffene Karte! Der Besitzer kann beim zweiten Mal andere Ziele wählen. Wenn der Kickeffekt von **Sir John Travail** eine Karte betrifft, die du bereits durch **Lasst mich!** ausgewählt hast, wird die entsprechende Karte trotzdem nur doppelt ausgeführt. Der Effekt ist nicht kumulativ!

„Überwachung Zwei“: Der Kickeffekt hindert Kreaturen wie **Vulko** daran, die Effekte von Karten zu blocken, durch die du Mitspielern direkte Schadenspunkte zufügen kannst (wie z.B. **Todesgriff**). Der Kickeffekt endet am Ende des Spielzugs.

Vulko: Vulko muss Schadenspunkte blocken, die dir direkt zugefügt werden. Er verliert dadurch aber Lebenspunkte, als ob es sich um einen Kampf gehandelt hat. Wenn du den Kickeffekt ausführst, erleiden alle Kreaturen 1 Schadenspunkt, inklusive deiner eigenen.

Wütender Kerl: Der Schadenspunkt des Kettentexts kann von Kreaturen wie **Vulko** geblockt werden. Wenn du diese Karte aufgrund eines Karteneffekts oder in der Kaufphase für Einflusspunkte aus der Hand ablegst, wird diese Karte nicht verbannt, da sie nicht im Spiel war.

Yuri Koroviev: Wenn du diese Karte aufgrund eines Karteneffekts oder in der Kaufphase für Einflusspunkte aus der Hand ablegst, wird diese Karte nicht verbannt, da sie nicht im Spiel war.

Zacharias Sands: Die betroffene Kreatur muss im Spiel sein. Du musst notfalls eine eigene Kreatur wählen, wenn kein Mitspieler eine Kreatur im Spiel hat. Wird der Kicktext ausgeführt, erleidet die betroffene Kreatur keine Schadenspunkte, sondern wird stattdessen zerstört.

Zombiehorde (Promo): Die **Zombiehorde** zählt selber für den Im Spiel-Effekt mit, so dass sie immer mindestens eine Stärke von 1 besitzt, wenn nicht andere Karteneffekte diesen Wert reduzieren. Wenn du den Kicktext ausführst und 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.

Die Aktionskarten

Bluttausch: Die Schadenspunkte des Kettentexts können von Kreaturen wie **Vulko** geblockt werden. Der Kicktext muss ausgeführt werden, wenn wenigstens 1 Kreatur im Spiel ist, auch wenn es deine eigene Kreatur trifft.

Düsteres Erwachen: Wenn du mindestens 1 Kreatur im Ablagestapel hast, musst du sie ins Spiel bringen. Der Kicktext lässt dich den Kettentext der gewählten Kreatur ausführen. Du kannst den Kicktext der gewählten Karte nicht ausführen, da die entsprechende Karte nicht Teil der Kette gewesen ist. Wenn der Kettentext der gewählten Karte mit „DEINE KETTE:“ beginnt, kannst du ihn nur ausführen, wenn der Kettentext des **Düsteren Erwachens** in deiner eigenen Kette ausgeführt wird.

Flankenangriff: Du musst 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 Kettentext des **Flankenangriffs** verhindert nicht, dass der Kickeffekt der Karte verhindert wird, die direkt nach der betroffenen Karte ausgelegt wurde. Der Kickeffekt des **Flankenangriffs** lässt dich sofort 1 Karte kostenfrei nehmen, auch in der Spielrunde eines Mitspielers. Du darfst jedes beliebige Archiv wählen, auch ein privates Archiv eines Mitspielers.

Furcht & Schrecken: Die betroffene Kreatur muss im Spiel sein. Du musst notfalls eine eigene Kreatur wählen, wenn kein Mitspieler eine Kreatur im Spiel hat. Das gleiche gilt für den Kicktext, auch wenn du dafür eine andere Kreatur als Ziel wählen kannst.

Ghulbeschwörung: Du musst eine Befehlskarte wählen (keine Wunde). Du kannst den Kicktext der gewählten Karte nicht ausführen, da die entsprechende Karte nicht Teil der Kette gewesen ist. Wenn der Kettentext der gewählten Karte mit „DEINE KETTE:“ beginnt, kannst du ihn nur ausführen, wenn der Kettentext der **Ghulbeschwörung** in deiner eigenen Kette ausgeführt wird. Du nimmst die gewählte Karte nach Ausführen ihres Kettentexts trotzdem auf die Hand.

Hypnotische Präsenz: Die Effekte dieser Karte sind kumulativ, so dass dir jedes eigene ausgeführte Exemplar in deiner Kette

zusätzliche Einflusspunkte gibt.

Lasst mich!: Du wählst die Ziele sowohl für den Kettentext als auch den Kicktext der gewählten Karte, wenn diese in der Kette ausgeführt wird. Wenn die gewählte Karte keine genauen Ziele betrifft, hat der Kettentext von **Lasst mich!** keine Auswirkungen. Wenn eine Karte von mehreren Exemplaren von **Lasst mich!** gewählt wird, darf der Besitzer der zuletzt ausgeführten Karte die Ziele bestimmen. Wenn der Kicktext von **Lasst mich!** ausgelöst wird, führst du beide Texte der gewählten Karte doppelt aus. Du kannst dabei verschiedene Ziele auswählen. Auch wenn die Kicktexte mehrerer deiner Exemplare von **Lasst mich!** ausgelöst werden und du mit allen die gleiche Karte als Ziel wählst, führst du die betroffenen Texte trotzdem nur zweimal aus. Der Kickeffekt ist nicht kumulativ!

Rasender Tumult: Du darfst einen Spieler wählen, der keine Kreaturen im Spiel hat. Die Schadenspunkte verfallen, der betroffene Spieler muss sie nicht erleiden. Durch den Kicktext darfst du ein beliebiges Archiv wählen, auch ein privates Archiv eines Mitspielers.

ReiBerische Wut: Diese Schadenspunkte müssen von Kreaturen wie **Vulko** geblockt werden. Wenn der Kicktext ausgeführt wird, werden die blockenden Kreaturen zerstört.

Teameinsatz: Die betroffene Kreatur muss im Spiel sein. Du musst notfalls eine eigene Kreatur wählen, wenn kein Mitspieler eine Kreatur im Spiel hat.

Todesgriff: Du fügst die 3 Schadenspunkte nur dann zu, wenn der Kicktext nicht aktiviert wird. Die Schadenspunkte des Kettentexts können von Kreaturen wie **Vulko** geblockt werden. Durch den Kicktext erhält der betroffene Spieler 2 Wunden aber nicht mehr die Schadenspunkte – der Kettentext wird dann nicht ausgeführt. Die erlittenen Wunden können nicht durch Kreaturen wie **Vulko** geblockt werden.

Unerbittliche Belagerung: Der Kickeffekt hat nur Auswirkungen auf den aktiven Spieler. Du musst den Kicktext nicht selber erleiden und kannst in deinem Spielzug auch einen anderen Spieler als Ziel wählen.

„Hi J.J., ich bin es, Marcus. Ich habe keine Ahnung, was du jetzt wieder angestellt hast, aber ich bin bei der Bar, in der du mich treffen wolltest. Dort, wo sie mal gestanden hat, meine ich. Hat dir deine Mutti nie erklärt, dass Alkohol brennen kann? Ich habe keine hässliche Bikerjacke voll Asche gefunden, du musst also entkommen sein, bevor es dich erwischt hat. Ich treffe dich um sechs bei Neo, falls du dir nicht die Ohren verbrannt hast.“

Sprachnachricht auf dem Handy von J.J. McTeague

Ein Kampf in der Nacht: Wir

von Kenneth Hite

Als er mit seinem Jeep den Asphalt des Highway 285 verließ, um über das Ödland in Richtung seines Ziels zu fahren, beobachtete der Obergefreite Lance Patrocchio, wie die Werwölfe Menschen töteten. Da er das Infrarot-Nachtsichtgerät auf seinem M82 verwendete, sah er technisch gesprochen sehr helle, stark vergrößerte orange Punkte, die etwas dunklere orange Punkte auslöschten. Aber nach dem Einsatz im Irak und erst recht nach Beginn des Nightfall wusste er, was er da sah. Werwölfe wurden heißer als Menschen, also erschienen sie deutlich heller in Infrarot. Auf der einen Seite der Punkte überstrahlte ein noch grelles Gelb-Orange alles andere: Ein Feuer, das weiterhin hartnäckig vor sich hin brannte. Feuer konnte Werwölfe nicht aufhalten, echt schade. Es bremste sie noch nicht einmal ab, jedenfalls nicht sehr.

Das Feuer war zu einem rötlich schimmernden Rest geschrumpft, sowohl im Nachtsichtgerät als auch direkt vor ihm, als seine Einheit endlich an der gewünschten Position zum Halt kam. Die Jungs hatten ebenfalls ihre Nachtsichtgeräte aufgesetzt, aber aufgrund des Feuers war die Sicht verschwommen, so dass die Werwölfe nicht wirklich zu erkennen waren. Aber man konnte mit bloßem Auge sehen, dass die Zivilisten einen höllischen Kampf geliefert hatten. Und man konnte sehen, dass sie am Verlieren waren.

Patrocchio hatte schon vorher gegen Werwölfe gekämpft. Vampire waren schon schlimm genug, man konnte aber sicher sein, dass sie nach einem Treffer lang genug liegen blieben, um erneut auf sie schießen zu können. Aber nicht die Werwölfe: Kugeln prallten an ihnen ab wie bei Superman. Falls Superman über 2 Meter groß und mit Fell bedeckt wäre und dabei Leute fräße. Der eine oben auf dem Dach, der das Gewehr von dem armen Hinterwäldler wegriss – und dessen Arm gleich mit – war mindestens 2,50 Meter groß.

Patrocchio's Hände wurden schwitzig vor Ungeduld, dieses Ding zu töten. Aber diese Ungeduld führte nicht zu Sorglosigkeit – nicht nach 3 Wochen fast ununterbrochener Patrouille, nicht nach Nightfall. Die Sorglosen seiner Nationalgarden-Einheit waren tot. Genau wie die Unglücklichen, die Langsamen und mindestens die Hälfte aller Übriggebliebenen. Seine Einheit war nur noch ein übergroßes Team, und auch nicht mehr wirklich übergroß.

Der Hauptmann war bereits aus seinem Jeep gesprungen und brüllte Befehle: „Falke Eins und Zwei, geht dort unten in Deckung. Ladet Leuchtspurnmunition. Und bleibt in Reichweite, verdammt noch mal. Euer Job ist es, die Bastarde aufleuchten zu lassen, nicht euch fressen zu lassen. Bussard Eins und Zwei, steigt aus und macht euch bereit. Ihr passt auf, dass Falke Eins und Zwei nicht gefressen werden. Krähe Eins und Zwei, ihr schwärmt aus und haltet euch auf der vom Wind abgewandten Seite. Zieht erst die Waffen, wenn Bussard euch Bescheid gibt.“ Patrocchio und seine beiden Partner – Bussard Zwei – stiegen wie befohlen aus und bereiteten ihre Waffe vor. Das M82-Gewehr bereit zu machen, war recht einfach. Und wenn man es halbwegs ordentlich machte, war es noch nicht einmal sehr sperrig. Dennoch musste es sorgfältig aufgestellt werden, damit der Rückstoß das Gewehr nicht im Lehm Boden Georgias versenkte, oder die Ausrichtung des Stativs zunichte machte. Als Patrocchio einen guten Standpunkt gewählt hatte, waren Falke Eins und Zwei schon in der Deckung angekommen.

Und wie er durch das Nachtsichtgerät sehen konnte, schienen sie in Reichweite geblieben zu sein. Ein Strahl aus gelbem Licht kreuzte den böartigen orangen Punkt, und umrahmte das Ziel nahezu perfekt. Ein weiterer Strahl ließ einen zweiten Punkt auftauchen, aber das war das Problem von Bussard Eins.

Mit einem Gebet auf den Lippen und eiskaltem Schweiß auf der Stirn, nahm Patrocchio Maß und schoss. 800 Meter entfernt zuckte der orange Punkt zusammen. Patrocchio schwenkte die Waffe und betätigte den Abzug erneut. Der Punkt zuckte erneut, bewegte sich aber weiter. Ein dritter Schuss, erneutes Zucken. Das M82 feuerte Mark 211 Patronen mit 12,7x99mm. Jede Kugel schlug mit mehr als 20 Kilojoule ein, genug um 30 cm Beton oder 15 cm Stahl zu durchschlagen. Jede Kugel enthielt einen tödlichen Cocktail aus Sprengstoff, Brandbeschleuniger und einer brennbaren Mischung, darin ein gehärteter Urankern. Jede Kugel konnte einen schweren Laster oder leichten Panzer ausschalten. Patrocchio schoss eine vierte Kugel in den Werwolf, der endlich stürzte.

Dann wechselte er zum zweiten Werwolf und begann von vorne. Er musste zu einem neuen Magazin mit Munition wechseln und dem ersten Ziel zwei weitere Treffer verpassen, so dass es lange genug liegen blieb, bis Krähe Zwei hinkommen und dem Monster ein Ende bereiten konnte. Eine mit Silber eilig galvanisierte Feueraxt, nachdem der Hauptmann genug gesehen hatte, um wirklich dran glauben zu können: Das war die Bewaffnung, mit der die Krähenteams bewaffnet waren. Das war es, was benötigt wurde. Silberkugeln waren in der Theorie schön und gut, aber man konnte diese Munition nicht einfach so laden und garantieren, dass die Waffe hinterher nicht blockiert. Und keine Fabrik in Georgia stellte silberummantel-

te Patronen her. Noch nicht. Also schlug Bussard Zwei die Kampfeslust aus dem Hund, und Krähe Zwei schlug den Hund aus dem Kampf.

Jedenfalls dann, wenn es richtig lief. Und dieses Mal, in diesem Kampf, machte es den Anschein. Einer der Jungs aus Falke Eins musste zurückgetragen werden, aber sein Bein war noch dran. Was noch besser war, alle Krähen kamen zurück, auch wenn der neue Junge etwas schrecklich Graues in seiner blutigen Hand hielt – ein Ohr, dachte Patrocchio. Das Kind war ziemlich aufgedreht, voll mit Adrenalin und hibbelig durch das glückliche Überleben. Möglicherweise prahlte er etwas zu sehr über „unsere Erfolge“, oder aber der Hauptmann fand eiskaltes Wasser auf lange Sicht gesünder als Adrenalin.

„Bevor wir damit beginnen, unseren Angriff auf Stone Mountain zu planen, solltet ihr euch zwei Dinge merken“, krächzte der Hauptmann in bester Manier eines Trainers in der Halbzeitpause. „Erstens: Das waren die letzten Mark 211 Patronen im Arsenal unserer Einheit. Möglicherweise die letzten im gesamten Einzugsgebiet von Fort Gillem. Zweitens: Diese Patronen werden hier nicht hergestellt. Sie stammen aus Ogden in Utah. Habt ihr in der letzten Zeit Nachschubzüge aus Utah kommen sehen? Wir besitzen in dieser Einheit keine Werwolf-Killer mehr. Glaubt ihr, dass die bald keine Werwölfe mehr haben?“



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: jim pinto, Todd Rowland

Grafik & Design: Tonya Clarkston, Ronnie Dyer, jim pinto, Mark Quire, Paul Timm

Redaktion: Edward Bolme, Ryan Metzler, William Niebling

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

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

Bilder:

Conceptopolis („Großer Schatten“, Blaine Cordell, Blutausch, Franz Orlok, Rasender Tumult, „Indigo Sechs“, Lisaveta Florescu*, „Schatten Sieben“*, Schrecken und Furcht, Sir John Travail, Zacharias Sands), Andrew Hepworth (Todesgriff, „Genesis Eins“, Ghulbeschwörung, Unerbittliche Belagerung, Ivan Radinsky, Lilith Lawrence, Marcus Toth, „Überwachung Zwei“), Aurelien Hubert (J.J. McTeague, Yuri Koroviev), Florian Stitz („Böser Bube, Wütender Wicht, Flankenangriff, Lasst mich!, Hypnotische Präsenz, Teameinsatz, Vulko, Zombi horde*), Alberto Tavira (Alton Hickman, Düsteres Erwachen, Reißerische Wut), Daniel Vendrell Oduber (Charlotte Reyes)

* Promokarten: Haltet Ausschau nach diesen Karten!

Spieletester:

Jon Angus, Daniel Baker, Andreas Böhm, Nicolas Bongiu, Zachary Boyd, Julien Braun, Ian Cameron, Gary Campbell, Adam Carey, William Collie, Trent Colwell, Teri Corbett, Matt Drake, Sébastien Duthu, Michael Eskue, Chaz Estell, Awna Gregg, Elizabeth Gregg, Sarah Gregg, Scott Hadsall, Benjamin Higgins, Jeremy Hoover, Loïg Jézéquel, Yves-Marie Le Carrères, Franck Lopez, Steven Metzger, Ryan Metzler, Yann Miossec, Joe Mucchiello, Chris Nicoll, Jessica Presnell, Lori Presnell, Marty Presnell, Richard Proctor, Aaron Randol, Stéphane Redon, Jason Riedinger, David Short, Benoit Sigal, Emilie Sigal-Falgayras, William Simonitis, Cody Smallwood, Sean Stewart, Kevin Stone, Rick Villamil

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

Kurzübersicht

1. Kampfphase

Alle deine Kreaturen im Spiel **müssen** die anderen Spieler angreifen. Nachdem alle Angriffe durchgeführt wurden, **musst** du alle deine Kreaturen ablegen.

2. Kettenphase

Du **darfst** eine Kette beginnen, indem du eine beliebige Handkarte auslegst. Du darfst weitere Karten in der Kette hinzufügen, wenn sie den Kettenfarben folgen. Nachdem du damit fertig bist, dürfen alle Mitspieler deine Kette verlängern, indem sie entsprechend eigene Karten hinzufügen.

3. Kaufphase

Du **darfst** Karten aus den allgemeinen und deinen privaten Archiven kaufen, indem du Einflusspunkte ausgibst.

4. Abschlussphase

Du **musst** Karten nachziehen, wenn du weniger als 5 Karten auf der Hand besitzt. Du **darfst** einen Wundeneffekt anwenden. Alle aktiven Karteneffekte enden am Ende dieser Phase.

Die Karten dieser Ausgabe

Startkreaturen

„Böser Teufel“
Charlotte Reyes
„Genesis Eins“
J.J. McTeague
Wütender Kerl
Yuri Koroviev

Auswahlkreaturen

Alton Hickman
Blaine Cordell
Franz Orlok
„Großer Schatten“
„Indigo Sechs“
Ivan Radinsky
Lilith Lawrence
Marcus Toth
Sir John Travail

„Überwachung Zwei“

Vulko
Zacharias Sands

Auswahlaktionen

Bluttausch
Düsteres Erwachen
Flankenangriff
Furcht & Schrecken
Ghulbeschwörung
Hypnotische Präsenz
Lasst mich!
Rasender Tumult
Reißerische Wut
Teameinsatz
Todesgriff
Unerbittliche Belagerung

Promokarten

Lisaveta Florescu
„Schatten Sieben“
Zombiehorde



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