



TODESHAUCH

HINTERGRUND

In den letzten Monaten hat sich ein grauenvoller Virus, der Todeshauch, unaufhaltsam aus Molochs östlichen Territorien - nahe dem alten Detroit - heraus verbreitet. Jeder Infizierte, ob Mensch, Mutant oder sogar Molochs Cyborgs: Jeder verwandelt sich in ein hirnloses Monster im Bluttausch. Ungezügelt und ohne sichtbaren Plan greifen sie jedes Lebewesen an, das ihnen über den Weg läuft. So beginnt erneut der Zyklus der Infektion: Verwundete siechen langsam dahin, während sich ihr Körper zu transformieren beginnt. Hässliche Auswüchse formen sich und verwandeln die hilflosen Opfer in schwer zu tötende Ungeheuer. Munition. Viel, viel Munition, Granaten und eine scharfe Axt scheinen bis jetzt die beste Option für Widerstand. Werdet auch ihr am Todeshauch zu Grunde gehen?

DIE ARMEE

Für diese Armee ist der Tod noch lange nicht das Ende: Ihre große Stärke ist es, Einheiten ihrer Wahl aus ihrem speziellen Zombiepool zurück aufs Spielfeld zu bringen. Das erlaubt ihre einzigartige Fähigkeit *Neues Leben*. Nicht nur das: die Einheiten kommen stärker zurück als zuvor! Ein Vorteil, der im Verlauf der Partie immer mächtiger wird. Ein weiterer Vorteil sind ihre Tentakel, die eine sehr flexible Form des Blockierens erlauben. Zusammen mit einer guten Auswahl an Schlacht-Aktionsplättchen und einer weiteren einzigartigen Fähigkeit - *Ansturm* - schafft es der Todeshauch auch gut verteidigte HQs in Bedrängnis zu bringen. Wenn das nicht genügt: Ihr einzigartiges Aktionsplättchen *Angriffsrochade* kann ein gegnerisches HQ in eine tödliche Falle bringen. Aber auch für den Todeshauch ist nicht alles nur ein Spaziergang. Solange seinen Einheiten kein neues Leben eingehaucht wird, sind sie sehr schwach und keine einzige seiner Einheiten hat Fernkampf Fähigkeiten. Und auch, wenn ihre Tentakel sehr flexibel sind - es kann immer nur eine einzige Einheit mit Tentakeln aktiv sein.

TAKTISCHE HINWEISE

Der Spieler sollte ein besonderes Augenmerk auf die Fähigkeit *Ansturm* legen. Damit kann ein findiger Todeshauch-Spieler auch schwer verteidigte Einheiten und das gegnerische HQ erreichen. Es kann auch nicht Schaden die Einheiten, die stärker werden, frühzeitig zu opfern, um sie mit *Neues Leben* wieder in den Kampf zu schicken.

Damit einhergehend, sollte man niemals den Zombiepool

leer lassen. Früher oder später zieht man sicher das Aktionsplättchen *Wiederbelebung*.

NEUE REGELN FÜR DIESE ARMEE DER ZOMBIEPOOL

Wenn eine Einheit des Todeshauch (Krieger wie auch Modul) vernichtet wird, wird sie nicht auf den Ablagestapel gelegt. Stattdessen legt sie der Spieler in einen speziellen „Zombiepool“.

Welche Einheiten sich im Zombiepool befinden ist für jeden Spieler stets eine offene Information.

NEUES LEBEN

Die besondere Fähigkeit des Todeshauch-HQs ist es, Einheiten neues Leben einzuhauchen.

Immer wenn eine Todeshauch-Einheit eine gegnerische Einheit vernichtet hat, wird in ihr nun leeres Feld ein Wundplättchen platziert.

Solche Wundplättchen werden am Ende der Initiativephase platziert, wenn die Einheit abgelegt wird.

Am Ende der Schlacht darf der Todeshauch-Spieler sofort auf jedes Feld mit Wundplättchen 1 Einheit seiner Wahl aus seinem Zombiepool legen. Das Wundplättchen wird dann entfernt.

Gibt es dann noch übrige, durch *Neues Leben* platzierte Wundplättchen auf dem Feld, die der Todeshauch-Spieler nicht austauschen kann oder möchte, werden diese nun abgelegt.

GRÜN MARKIERTE ANGRIFFE BZW. FÄHIGKEITEN

Einige Todeshauch-Einheiten haben grün markierte Fähigkeiten bzw. Angriffe. Diese Fähigkeiten bzw. Angriffe sind nicht aktiv, wenn die Einheit das erste Mal auf dem Spielfeld platziert wird.

Wenn einer Einheit mit grün markierten Angriffen bzw. Fähigkeiten *Neues Leben* eingehaucht wird, sie also aus dem Zombiepool erneut auf dem Spielfeld platziert wird, werden sie aktiv. Um dies anzuzeigen, platziert der Todeshauch-Spieler ein *Neues Leben* Plättchen auf dieser Einheit.

ANSTURM

Wenn eine Einheit mit der Fähigkeit *Ansturm* eine gegnerische Einheit vernichtet, darf sie sich in das Feld der vernichteten Einheit bewegen. Diese Bewegung findet erst statt, wenn vernichtete Einheiten am Ende der aktuellen Initiativephase abgelegt werden. In diesem Fall wird **kein** Wundplättchen für *Neues Leben* auf diesem Feld platziert. Wie bei einem Aktionsplättchen *Bewegung*, darf sich die Einheit nach der Bewegung auch beliebig drehen.

TENTAKEL

Die Fähigkeit *Tentakel* funktioniert genau wie die Fähigkeit *Blockieren* - mit zwei Ausnahmen: Auf dem Spielfeld kann stets nur 1 Fähigkeit *Tentakel* zu jeder Zeit aktiv sein und auch nur 1 Einheit blockieren, selbst wenn die Einheit mehrere *Tentakel*-Fähigkeits-Seiten hat. Um die aktive *Tentakel*-Einheit und die blockierte Einheit anzuzeigen wird das *Tentakelplättchen* verwendet. Einmal in jedem seiner Züge, darf der Spieler zuerst dieses Plättchen auf eine *Tentakel*-Einheit legen und damit ak-

tivieren. Dann verschiebt er es auf die zu blockierende Einheit (hat eine *Tentakel*-Einheit mehrere *Tentakel*-Seiten, muss er 1 davon wählen!).

ABSORBIEREN

Wenn eine Einheit mit der Fähigkeit *Absorbieren* eine andere Einheit tötet, heilt der Spieler, der die Einheit mit *Absorbieren* kontrolliert, 1 Punkt Widerstandskraft bei seinem HQ. Allerdings kann dabei der Startwert nicht überschritten werden.

BESONDERHEITEN

Neues Leben und der Zombiepool

Wenn eine gegnerische Einheit durch einen Sanitäter vor der Vernichtung bewahrt wurde, wird auf das leere Feld des Sanitäters kein Wundplättchen für *Neues Leben* gelegt.

Besitzt eine Einheit zusätzliche Widerstandskraft, die ihr durch eine Fähigkeit verliehen wird (zum Beispiel durch das HQ von New York oder das Modul Mutation von Mississippi) und stirbt dann nicht durch einen direkten Angriff einer Todeshauch-Einheit (sondern etwa, weil eine bereits verwundete Einheit bewegt wird und dadurch den Bonus verliert), wird kein Wundplättchen für *Neues Leben* gelegt.

Wenn eine Todeshauch-Einheit stirbt, die von einem Gegner kontrolliert wird (zum Beispiel durch einen Hetzer von Vegas), wird sie trotzdem in den Zombiepool gelegt.

Der Effekt des Loches von Sharrash wird ausgeführt bevor durch *Neues Leben* Einheiten auf dem Spielfeld platziert werden.

Ansturm

Wenn mehrere Einheiten mit *Ansturm* eine Einheit töten, darf der Spieler wählen, welche Einheit nun in das leere Feld zieht.

Wenn zwei Einheiten mit *Ansturm* aus unterschiedlichen Armeen eine Einheit töten, darf keine davon *Ansturm* verwenden.

Wenn eine Einheit mit *Ansturm* mehrere Einheiten tötet, darf sich der Spieler aussuchen in welches leere Feld er zieht.

Wenn eine Einheit mit *Ansturm* in mehreren Initiativephasen angreift, darf der Spieler jedes Mal *Ansturm* verwenden. Weder auf das leere Feld, noch auf das Feld, welches die Einheit mit *Ansturm* verlassen hat, wird ein Wundplättchen für *Neues Leben* gelegt.

Tentakel

Wenn eine Einheit mit aktiver *Tentakel*-Fähigkeit getötet wird, wird das *Tentakelplättchen* sofort von der durch sie blockierten Einheit entfernt. War die Fähigkeit nicht aktiv, passiert nichts. Immer wenn die *Tentakel*-Fähigkeit eine gegnerische Einheit nicht mehr blockiert (weil die Einheit mit der aktiven Fähigkeit gestorben ist oder z.B. weggeschoben wurde), wird das *Tentakelplättchen* sofort entfernt.

Eine *Tentakel*-Einheit, die selbst blockiert wird, kann ihre *Tentakel*-Fähigkeit nicht nutzen. Wird eine Einheit mit *Tentakel*-Fähigkeit von einem Gegner kontrolliert (zum Beispiel durch einen Hetzer von Vegas) kann der Gegner die *Tentakel* nicht nutzen!

Absorbieren

Wenn eine Einheit mit der Fähigkeit *Absorbieren* eine andere Einheit tötet, erhält man am Ende der Initiativephase 1 Punkt Widerstandskraft seines HQs zurück. Dadurch kann man sich sogar noch vor der Niederlage bewahren! Wird die andere Einheit nicht vernichtet, weil z.B. ein Sanitäter sie rettet, erhält man auch nicht den Punkt Widerstandskraft. Wenn sich eine Todeshauch-Einheit mit *Absorbieren* selbst tötet (zum Beispiel durch die *Reflektion* der Stählernen Polizei), erhält man den Punkt Widerstandskraft wie üblich.

Wiederbelebung

Wenn ein Aktionsplättchen *Terror* gespielt wurde (zum Beispiel von der Stählernen Polizei oder SMART), kann auch das Aktionsplättchen *Wiederbelebung* nicht verwendet werden, da es eine Einheit platzieren würde.

Inhalt:

35 Todeshauch-Plättchen, 10 Wundplättchen, 1 Todeshauch HQ-Marker, 1 Tentakelplättchen, 6 *Neues Leben*-Plättchen, 1 leeres Ersatzplättchen.

AUTOR: Michał Oracz

INSTRUKCJA: Michał Oracz

ILLUSTRATIONEN: Piotr Foksowicz, Aga Jakimiec

GRAFIKDESIGN: Maciej Mutwil

DEUTSCHE AUSGABE

REALISATION: Benjamin Schönheiter

DU HAST EIN QUALITÄTSPRODUKT GEKAUFT. FALLS EIN BESTANDTEIL FEHLT ODER EIN ANDERER ANLASS ZUR REKLAMATION BESTEHT, WENDE DICH BITTE AN: portal@portalgames.pl. WIR WÜNSCHEN DIR VIELE UNTERHALTSAME STUNDEN MIT DIESER ERWEITERUNG. DEIN PORTAL-GAMES-TEAM

© 2016 PORTAL GAMES SP. Z O.O.

UL. ŚW. URBANA 15

44-100 GLIWICE, POLEN

tel./fax. +48 32 334 85 38

portal@portalgames.pl

www.portalgames.pl

www.portalgames.de

BESONDERER DANK AN: Tomasz Stchlerowski und Kobel Radzionkó, Wiedźmin, Wojciech Kozok, Łukasz Piechaczek und Marek Szumny für eHECK.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.

HQ 1



Neues Leben. (Vernichtete Einheiten können aus einem Zombiepool zurück aufs Spielfeld kommen.)

INFIZIERTER 3



Angriff in Initiativephase 2 & 0. Nahkampf. Ansturm.

WÜRGER 3



Nahkampf. Tentakel. Rotation.

DAS SCHEUSAL 1



Nahkampf.

ANOMALIE 2



Nahkampf.
Als Zombie:
Nahkampfstärke 3.

DER MUTANT 1



Nahkampf. Tentakel.
Als Zombie:
Nahkampfstärke 2.

DER KADAVER 1



Angriff in Initiativephase 2 & 1. Nahkampf. Ansturm.
Als Zombie: Zusätzlicher Angriff in Initiativephase 3. (Ansturm kann dadurch auch 3x verwendet werden.)

DER NÄHRER 1



Nahkampf. Absorbieren.
Als Zombie: 2 zusätzliche Richtungen für den Nahkampfangriff.

DIE BESTIE 1



Nahkampf. Ansturm. Widerstandskraft 1.
Als Zombie:
Nahkampfstärke 2.

SANITÄTER 2



Eine verbundene Einheit muss alle Wunden 1 Angriffs ignorieren & Sanitärer wird abgeworfen.

OFFIZIER 2



Verbundene Einheiten erhalten +1 Nahkampfstärke.

SPÄHER 3



Verbundene Einheiten erhalten +1 Initiative.

ANGRIFFSROCHADE 1



2 angrenzende Einheiten deiner Wahl (auch HQs) tauschen ihre Plätze. Eine Einheit davon muss deine sein, die andere eine gegnerische. Die Einheiten dürfen dabei ihre Ausrichtung nicht verändern. Durch Netze oder Tentakel blockierte Einheiten können nicht gewählt werden.

WIEDERBELEBUNG 2



Platziere 1 Einheit deiner Wahl aus deinem Zombiepool auf ein beliebiges freies Feld.

BEWEGUNG 3



Eine Einheit in ein leeres angrenzendes Feld verschieben und/oder beliebig drehen.

SCHLACHT 8



Eine Schlacht beginnt. Danach endet der Zug des Spielers. Nicht verwendbar, wenn irgendein Spieler sein letztes Plättchen gezogen hat.



Zombieplättchen (x6)



Tentakelplättchen (x1)

X

X = Anzahl der Plättchen

Todeshauch im Team-Spiel:

Die Fähigkeit des Todeshauch-HQ gilt nicht für Verbündete.

Todeshauch gegen Die Tänzer:

In einem 2-Personen-Spiel gegen die Armee "Die Tänzer" funktioniert die Fähigkeit des Todeshauch-HQ leicht anders: Nach jeder Schlacht darf der Todeshauch-Spieler 1 Einheit aus dem Zombiepool auf 1 Feld seiner Wahl platzieren. Der Mechanismus mit den platzierten Wundplättchen wird also **nicht** verwendet!

Ebenso gilt: Wenn der Tänzer-Spieler den Tanz ausführt, wird das Tentakelplättchen sofort vom Spielfeld genommen.

