



GÖTTLICHE BESTIEN MONSTRUM-PACK

Die vier uralten göttlichen Bestien zelten als Wächter der Welt. Jede der göttlichen Bestien ist mit einer Himmelsrichtung, einer Farbe, einer Jahreszeit und einer Reihe von Tugenden verbunden. Über ihren Ursprung ist nicht viel bekannt, vielleicht werden sie gerade deswegen im ganzen Land verehrt. Dennoch glaubten nur die hingebungsvollsten Priester wirklich an ihre Existenz. Doch dann führte die Verderbnis der Zombies dazu, dass sich die elementaren Kräfte manifestierten. Nun offenbaren sich die infizierten Inkarnationen der göttlichen Bestien den Überlebenden. Sie möchten, dass ihr sie bezwingt und so ihre Seelen reinigt. Sobald ihre Geister gereinigt und befreit sind, schenken die göttlichen Bestien ihren Wohltätern ihre elementaren Kräfte als Segen.

In dieser Erweiterung sind 1 Monstrumkarte für White Death, 1 Zombiestapel-Karte für Black Plague und Green Horde, 5 Übersichtskarten, 4 Fertigkeitkarten und 12 Aktionskarten enthalten.

Die Göttlichen Bestien folgen diesen Regeln:

- ♦ Göttliche Bestien sind Monstren. Wunden, die durch Monstren verursacht werden, können nicht durch Rüstungswürfe verhindert werden.
- ♦ Göttliche Bestien haben keine normalen Aktionen wie die anderen Monstren. Zieht stattdessen zu Beginn der Zombiephase 1 Aktionskarte vom Stapel der Bestie und führt die darauf angegebene Aktion aus.
- ♦ Jede Göttliche Bestie erscheint einmal pro Partie in einer vorgegebenen Bestien-Reihenfolge. Wenn ihr zum ersten Mal eine Monstrumkarte der Göttlichen Bestien zieht, entfernt die Karte und der **Purpurvogel** erscheint.
- ♦ Göttliche Bestien können auf 2 Arten das Spiel verlassen:
 - **Wenn eine Bestie getötet wird:** Stellt die nächste Göttliche Bestie in Bestien-Reihenfolge in die nächste Zone mit einem Brutplättchen (bei Gleichstand entscheidet ihr). Der Überlebende, der sie getötet hat erhält die AP und die Fertigkeitkarte der Göttlichen Bestie. Die erhaltene Fertigkeit gilt, als hättest du sie auf Gefahrenstufe Blau erhalten, und du behältst sie bis zum Spielende. Sie belegt keinen Platz im Inventar und kann nicht getauscht werden oder verloren gehen.

- **Wenn eine Bestie keine Aktionskarten mehr hat:** Entfernt die Bestie aus dem Spiel. Stellt in der nächsten Endphase die nächste Bestie in Bestien-Reihenfolge in die nächste Zone mit Brutplättchen. (Ist die Göttliche Bestie der Azurblaue Drache, mischt seine abgeworfenen Aktionskarten zu einem neuen Stapel). In diesem Fall erhält kein Überlebender die Fertigkeitkarte der Bestie.

Wiederholt diesen Vorgang, bis alle Göttlichen Bestien entfernt wurden. Erst wenn ihr den Azurblauen Drachen getötet habt, sind die Göttlichen Bestien endgültig besiegt.



Dies ist die Bestien-Reihenfolge:

- 1. Purpurvogel**
(Fertigkeitkarte Spurten)
- 2. Weißer Tiger**
(Fertigkeitkarte Blutrausch: Kampf)
- 3. Schwarze Schildkröte**
(Fertigkeitkarte Eisenhaut)
- 4. Azurblauer Drache**
(Fertigkeitkarte Glückspilz)

PURPURVOGEL

Aktionen: 1 Aktionskarte ziehen
Verursachte Wunden bei Angriff: 1
Benötigter Schaden: 2 Treffer mit einer Fernkampf-Waffe in einer einzigen Angriffsaktion.
Adrenalinpunkte: 5
Sonderregeln: Letzter in Zielpriorität. Kann nicht durch Wachenangriffe getötet werden. Zu Beginn der Zombiephase erhalten andere Zombies in seiner Zone 1 Bewegungsaktion.

WEISSER TIGER

Aktionen: 1 Aktionskarte ziehen
Verursachte Wunden bei Angriff: 2
Benötigter Schaden: 2 Treffer mit einer Nahkampf-Waffe in einer einzigen Angriffsaktion.
Adrenalinpunkte: 5
Sonderregeln: Letzter in Zielpriorität. Kann nicht durch Wachenangriffe getötet werden. Zu Beginn der Zombiephase erhalten andere Zombies in Reichweite 0-1 eine freie Angriffsaktion.

SCHWARZE SCHILDKRÖTE

Aktionen: 1 Aktionskarte ziehen
Verursachte Wunden bei Angriff: 1
Benötigter Schaden: 2 Treffer mit einer Gewölbewaffe in einer einzigen Angriffsaktion.
Adrenalinpunkte: 5
Sonderregeln: Letzter in Zielpriorität. Andere Nicht-Monstrum-Zombies in Reichweite 0-1 und in Sichtlinie zur Schwarzen Schildkröte benötigen nun 2 Schaden, um getötet zu werden.

AZURBLAUER DRACHE

Aktionen: 1 Aktionskarte ziehen
Verursachte Wunden bei Angriff: 2
Benötigter Schaden: 3, Kessel oder Drachenerfeuer.
Adrenalinpunkte: 5
Sonderregeln: Zu Beginn der Zombiephase erleiden alle Überlebenden in Reichweite 0-2 und in Sichtlinie 1 Wunde.



GAME DESIGN UND DEVELOPMENT:

Fel BARROS, Rodrigo SONNESSO und Toi VON GLEHN

ART:

Dany ORIZIO

COLORISTS:

Simon TESSUTO, Giorgia LANZA

DEUTSCHE AUSGABE - AMODEE GERMANV:

Marvin PIETSCH, Veronika STALLMANN,
 Christian KOX und Max BREIDENBACH