

The cover art for Zombicide: Black Plague depicts a chaotic battle scene in a dark, stone-walled interior. In the center, a warrior with a red beard and a large sword is engaged in combat with a zombie. To his left, a priest with a long white beard and a staff looks on with a determined expression. To the right, a woman in a black hooded cloak and a man with a red beard and sword are also fighting. The scene is filled with blood, severed limbs, and zombie heads. The background is a fiery, orange glow, suggesting a burning building. The title 'ZOMBICIDE' is written in a large, stylized, jagged font with a skull in the 'O', and 'BLACK PLAGUE' is written in a smaller, simpler font below it.

# ZOMBICIDE

## BLACK PLAGUE

**REGELN UND QUESTS**



# KAPITEL

- SPIELMATERIAL** ..... 3
- AUF INS MITTELALTER!** ..... 5
- SPIELVORBEREITUNG** ..... 6
- SPIELÜBERSICHT** ..... 8
- DIE GRUNDLAGEN** ..... 9
  - WICHTIGE DEFINITIONEN** ..... 9
  - SICHTLINIE** ..... 10
  - BEWEGUNG** ..... 11
  - AUSRÜSTUNGSKARTEN IM DETAIL** ..... 12
    - WAFFEN UND KAMPFZAUBER** ..... 12
    - TÜREN ÖFFNEN, ZOMBIES TÖTEN UND LÄRMVERURSACHENDE AUSRÜSTUNG** ..... 13
    - KAMPFATTRIBUTE** ..... 14
  - LÄRM** ..... 15
  - ERFAHRUNG, GEFAHRENSTUFE UND FERTIGKEITEN** 16
  - INVENTAR** ..... 17
    - HÄNDE** ..... 17
    - KÖRPER** ..... 17
    - RUCKSACK** ..... 17
  - DIE ZOMBIES** ..... 18
    - SCHLURFER** ..... 18
    - FETTBROCKEN** ..... 18
    - LÄUFER** ..... 18
    - MONSTRUM** ..... 18
    - TOTENBESCHWÖRER** ..... 18
- SPIELERPHASE** ..... 19
  - BEWEGEN** ..... 19
  - SUCHEN** ..... 19
  - EINE TÜR ÖFFNEN** ..... 19
    - BRUT IN GEBÄUDEN** ..... 20
  - UMSORTIEREN / TAUSCHEN** ..... 20
  - KAMPFAKTIONEN** ..... 21
    - NAHKAMPFAKTION** ..... 21
    - FERNKAMPFAKTION** ..... 21
    - MAGIEAKTION** ..... 21
  - VERZAUBERUNGSAKTION** ..... 22
  - EIN ZIEL EINSAMMELN ODER AKTIVIEREN** ..... 22
  - MACH ETWAS LÄRM!** ..... 22
  - NICHTS TUN** ..... 22

- ZOMBIEPHASE** ..... 23
  - SCHRITT 1 - AKTIVIERUNG** ..... 23
    - ANGRIFF** ..... 23
    - RÜSTUNGSWÜRFE / RÜSTUNG UND SCHILDE** ..... 23
    - BEWEGUNG** ..... 24
  - LÄUFER AKTIVIEREN** ..... 25
  - SCHRITT 2 - BRUT** ..... 25
    - FARBIGE BRUTPLÄTTCHEN** ..... 26
    - KARTEN „EXTRA-AKTIVIERUNG“** ..... 26
    - KARTEN „DOPPELTE BRUT“** ..... 26
    - DIE MINIATUREN GEHEN ZUR NEIGE** ..... 28
  - TOTENBESCHWÖRER** ..... 29
- DAS RITUAL DER TOTENBESCHWÖRER** .. 31
  - MIT DIESER VARIANTE SPIELEN** ..... 31
- KAMPF** ..... 32
  - NAHKAMPFAKTION** ..... 33
  - FERNKAMPFAKTION** ..... 33
    - ZIELPRIORITÄTEN** ..... 34
    - EIGENBESCHUSS** ..... 34
    - WAFFEN NACHLADEN** ..... 34
  - MAGIEAKTION** ..... 35
  - DRACHENFEUER** ..... 35
- GEWÖLBE** ..... 36
  - GEWÖLBEZONEN UND -TÜREN** ..... 36
  - GEWÖLBE-ARTEFAKTE** ..... 37
- SPIEL MIT 7+ ÜBERLEBENDEN** ..... 37
- QUESTS** ..... 38
  - QUEST 0: TOTENTANZ** ..... 38
    - EINFACH / 4+ ÜBERLEBENDE / 45 MINUTEN
  - QUEST 1: GROSSWILDJAGD** ..... 40
    - EINFACH / 6+ ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN
  - QUEST 2: DAS SCHWARZE BUCH** ..... 41
    - EINFACH / 6+ ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN
  - QUEST 3: DIE HIRTEN** ..... 42
    - MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN
  - QUEST 4: HUNGER** ..... 43
    - MITTEL / 6 ÜBERLEBENDE / VARIABEL
  - QUEST 5: DIE KOMMANDANTUR** ..... 44
    - MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN
  - QUEST 6: IN CALIGINE ABDITUS** ..... 45
    - MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN
  - QUEST 7: DIE SPUR DER TOTEN** ..... 46
    - MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 150 MINUTEN
  - QUEST 8: DER FINSTERE TEMPEL** ..... 47
    - SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN
  - QUEST 9: DER HÖLLENSCHLUND** ..... 48
    - SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 150 MINUTEN
  - QUEST 10: FEUERPROBE** ..... 49
    - SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 180 MINUTEN
- FERTIGKEITEN** ..... 51



# SPIELMATERIAL

## 9 KARTENTEILE (DOPPELSEITIG)



## 6 ÜBERLEBENDEN-MINIATUREN UND -CHARAKTERBÖGEN



Nelly



Ann



Silas



Clovis



Baldric



Samson



## 65 ZOMBIE-MINIATUREN



35 Schlurfer



14 Fettbrocken



14 Läufer

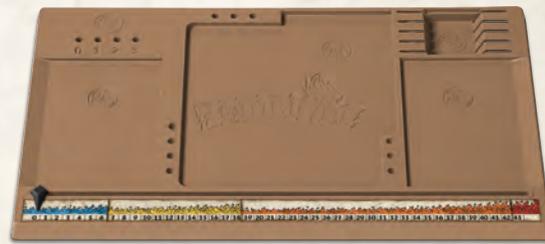


1 Monstrum



1 Totenbeschwörer

## 6 ÜBERLEBENDEN-TABLEAUS



## 48 MARKIERUNGSSTIFTE



## 6 FARBIGE MINIATURENBASEN



## 6 WÜRFEL



# REGELN - ZOMBICIDE

## 68 PLÄTTCHEN

### Türen

- Blau ..... x1
- Grün ..... x1
- Neutral ..... x12

### Drachengalle ..... x4

### Ausgang ..... x1

### Startspieler ..... x1

### Lärm ..... x18

### Freie Aktion ..... x1

### Verrottet ..... x1

### Ziele

- Rot/Blau ..... x1
- Rot/Grün ..... x1
- Rot/Rot ..... x8

### Zombie-Brut

- Rot/Blau ..... x1
- Rot/Grün ..... x1
- Rot/Totenbeschwörer blau ... x1
- Rot/Totenbeschwörer grün... x1
- Rot/Totenbeschwörer pink ... x1
- Rot/Totenbeschwörer violett . x1
- Rot/Totenbeschwörer weiß... x1
- Rot/Totenbeschwörer gelb... x1
- Rot/Rot ..... x4

### Gewölbetüren

- Violett ..... x2
- Gelb ..... x2

### Gewölbezone

- Violett ..... x1
- Gelb ..... x1

## 125 KARTEN

### 71 Ausrüstungskarten

- Aaahh!! ..... x4
- Äpfel ..... x2
- Armbrust ..... x2
- Axt ..... x2
- Blitzschlag ..... x2
- Breitschwert ..... x2
- Dolch ..... x4
- Drachengalle ..... x4
- Fackel ..... x4
- Feuerball ..... x2
- Hammer ..... x1
- Hammer (Startausrüstung) ... x1
- Hand-Armbrust ..... x2
- Heilung ..... x1
- Inferno ..... x1
- Kettenpanzer ..... x2
- Kurzbogen ..... x1
- Kurzbogen (Startausrüstung) ... x1
- Kurzschwert ..... x1
- Kurzschwert (Startausrüstung) . x3
- Langbogen ..... x2
- Lederrüstung ..... x2
- Mana-Explosion ..... x1
- Mana-Explosion (Startausrüstung) x1
- Massenhaft Bolzen ..... x3
- Massenhaft Pfeile ..... x3
- Orkische Armbrust ..... x1
- Plattenrüstung ..... x1
- Pökelfleisch ..... x2
- Repetier-Armbrust ..... x2
- Schild ..... x2
- Schnelligkeit ..... x1
- Schwert ..... x2
- Todesschlag ..... x2
- Unsichtbarkeit ..... x1
- Vertreibung ..... x2
- Wasser ..... x1

### 54 Zombiekarten (01-54)



## **AUF INS MITTELALTER!**



**T**od, Unrecht, Kriege und Seuchen – das ist unser täglich Brot. Aber nichts konnte uns hierauf vorbereiten ... **Zombies!**

Sie kamen durch den Nebel aus finsternen Wäldern. Willenlose Sklaven der Totenbeschwörer, die nur mit dem Finger auf Dörfer oder Höfe zeigen mussten, um die untoten Horden in Marsch zu setzen. Die Zombies überkrannten uns, bisßen, zerknieten und rissen ihre Opfer in Stücke. Und dann konnten wir nur noch voll Schrecken zusehen, wie unsere toten Freunde sich wieder erhoben ... als **Zombies**.

Die Invasion hätte glücken können. Sie wollten so lange Tod und Chaos verbreiten, bis sie stark genug wären, auch die Städte zu bedrohen. Mit einer großen Masse Zombies können selbst die stärksten Mauern überwunden und eingerissen werden. Aber die Totenbeschwörer haben nicht mit uns gerechnet. Dem Gesindel. Dem Landvolk.

Die Totenbeschwörer wurden Opfer desselben Hochmuts, wie es auch unsere „hohen Hexen“ oft tun. Sie vergessen, dass wir zäh sind. Hart im Nehmen. Und wir wissen, wie man kämpft. Die Totenbeschwörer dachten, wir wären der perfekte Frischfleisch-Nachschub für ihre Truppen. Da lagen sie falsch.

Jetzt ist die Zeit gekommen, zu den Waffen zu greifen und um unser Leben und unsere Freiheit zu kämpfen! Jetzt ist die Zeit für **Zombicide!**

### **UND WAS IST MIT DEN ZOMBICIDE- SPIELEN DER MODERNEN ZEIT?**



**Zombicide: Black Plague** nutzt einige der zentralen Mechanismen der ursprünglichen, in unserer Zeit angesiedelten Zombicide-Spiele. Es ist sogar möglich, für ein eigenes Szenario Material aus den Spielen beider Zeitalter zu mischen (noch jemand ohne Kettensäge?). Aber es gibt auch viele besondere Regeln, die **Zombicide: Black Plague** ein eigenständiges Flair verleihen!

**Zombicide: Black Plague** ist ein kooperatives Spiel, in dem sich 1 bis 6 Spieler gegen Horden von Zombies stellen, die vom Spiel selbst kontrolliert werden. Jeder von euch übernimmt dabei 1 bis 6 Überlebende in einer Fantasywelt, die von Zombies angegriffen wird. Euer Ziel ist es, die Aufgaben eurer aktuellen Quest zu erfüllen, am Leben zu bleiben und so viele Zombies wie möglich zu erledigen!

Zombies sind langsam und berechenbar. Aber es gibt viele von ihnen. Hütet euch vor allem vor ihren Anführern, den Monstren und den Totenbeschwörern. Eure Überlebenden nutzen alles, was sie in die Hände bekommen, um Zombies zu töten. Je schlagkräftiger eure Waffen sind, desto mehr Zombies könnt ihr erledigen. Je mehr Zombies ihr erledigt, desto mehr kommen nach, angelockt von dem Gemetzel!

Ihr könnt Ausrüstung tauschen und über eure Strategie und Taktik beratschlagen. Nur wenn ihr zusammenarbeitet, könnt ihr die Aufgaben eurer Quest erfüllen und überleben. Zombies abzuschlachten macht Spaß, aber ihr müsst auch andere Überlebende retten, Nahrung und Waffen finden, die geheimen Pläne der Totenbeschwörer in Erfahrung bringen und noch vieles mehr.

**Zombicide: Black Plague** wird aus den Mitgliedern eurer Spielgruppe perfekte Monsterjäger machen!



## SPIEL- VORBEREITUNG

1. Wählt eine Quest.
2. Legt die Kartenteile aus.
3. Platziert die Türen, Ziele und alle Plättchen wie in der Questbeschreibung angegeben.
4. Je nach Aufteilung und Spielerzahl nimmt sich jeder von euch 1–6 Überlebende. Setzt euch in der Spielreihenfolge um den Tisch, die ihr für günstig haltet. Ihr tretet gemeinsam als Team gegen das Spiel an.

An einer Partie *Zombicide: Black Plague* sind normalerweise immer 6 Überlebende beteiligt. Diese können beliebig unter den teilnehmenden Spielern aufgeteilt werden. Wir empfehlen, neuen Spielern nur 1 Überlebenden zu geben, damit sie sich darauf konzentrieren können, die Spielelemente zu erlernen. Ein erfahrener Spieler kann aber problemlos eine komplette Gruppe mit 6 Überlebenden kontrollieren und sich alleine auf Zombiejagd begeben!



6

## BLACK PLAGUE - REGELN

5. Nehmt euch für jeden eurer Überlebenden ein Überlebenden-Tableau und legt den Überlebenden-Charakterbogen auf den dafür vorgesehenen Platz. Nehmt für jeden eurer Überlebenden eine farbige Miniaturenbasis und stellt die Überlebenden-Miniatur hinein. Diese helfen euch dabei, die Überlebenden voneinander zu unterscheiden. Dann nehmt ihr noch für jeden Überlebenden die 5 Markierungsstifte in der passenden Farbe.

6. Legt vorerst alle Ausrüstungskarten beiseite, die das Schlüsselwort „Startausrüstung“ tragen: 1 Hammer, 1 Mana-Explosion, 1 Kurzbogen und 3 Kurzschwerter. Ihr könnt diese Karten auch anhand der grauen Kartenrückseite erkennen.



Das sind die Startausrüstungskarten eurer Gruppe.

Legt außerdem alle Ausrüstungskarten beiseite, die das Schlüsselwort „Gewölbe“ tragen: Das *Inferno* und die *Orkische Armbrüst*. Ihr könnt diese Karten auch anhand der blauen Kartenrückseite erkennen.



Die mächtigen Gewölbekarten sind normalerweise auf dem Spielplan als Schätze verborgen.

7. Verteilt die Startausrüstungskarten unter den Überlebenden, wie ihr es für sinnvoll erachtet. Da *Zombicide: Black Plague* ein kooperatives Spiel ist, solltet ihr diese Entscheidung (wie alle anderen auch) im besten Sinne des gesamten Teams treffen. Jeder Überlebende muss aber (mindestens) 1 Karte erhalten. Wenn die Startfertigkeit eines Überlebenden eine Waffe benennt, erhält er diese vor der Verteilung der Startausrüstung, so dass ihr das in eure Überlegungen, wer welche Karten erhält, mit einbeziehen könnt.

**8.** Mischt die Zombiekarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Mischt die restlichen Ausrüstungskarten und legt diese ebenfalls als verdeckten Stapel bereit.

**9.** Stellt die gewählten Überlebenden-Miniaturen in die Startzone(n), wie in der Questbeschreibung angegeben.

**10.** Legt die Überlebenden-Tableaus eurer Überlebenden vor euch ab. Der bewegliche Pfeilmarker muss auf das Feld „0“ im blauen Bereich der Gefahrenanzeige zeigen. Steckt dann je einen Markierungsstift in die Position „0“ der Wundenanzeige und der ersten (blauen) Fertigkeit. Die drei übrigen Markierungsstifte steckt ihr in die Reserve oben auf dem Tableau.



**11.** Bestimmt einen Startspieler und gibt ihm das Startspielerplättchen.





## SPIEL-ÜBERSICHT

*Zombicide: Black Plague* wird in aufeinanderfolgenden Spielrunden gespielt, die folgendermaßen ablaufen:

### ◆ SPIELERPHASE

Der Startspieler beginnt und führt seinen Zug aus. In diesem aktiviert er nacheinander, in beliebiger Reihenfolge, alle seinen Überlebenden. Zu Spielbeginn darf jeder Überlebende 3 Aktionen durchführen. Diese Zahl kann sich im Verlauf einer Partie erhöhen, wenn ein Überlebender neue Fertigkeiten erlangt. Mit seinen Aktionen kann ein Überlebender Zombies töten, sich auf dem Spielplan bewegen und andere Aufgaben erledigen, um die verschiedenen Ziele der Quest zu erfüllen. Einige dieser Aktionen verursachen Lärm und Lärm lockt Zombies an!

Nachdem ein Spieler alle seinen Überlebenden aktiviert hat, ist der Spieler zu seiner Linken am Zug und aktiviert (wie oben beschrieben) ebenfalls nacheinander alle seine Überlebenden.

Sobald jeder von euch einmal am Zug gewesen ist, endet die Spielerphase.

Die Spielerphase wird detailliert auf Seite 19 erläutert.

### ◆ ZOMBIEPHASE

Jeder Zombie auf dem Spielplan wird aktiviert und erhält 1 Aktion. Mit dieser greift er einen Überlebenden an, wenn er sich mit einem in derselben Zone befindet. Ansonsten bewegt er sich auf den oder die nächststehenden Überlebenden zu oder auf die Zone mit dem meisten Lärm. Einige Zombies, die Läufer, erhalten sogar 2 Aktionen. Mit diesen greifen sie entweder zweimal an, greifen an und bewegen sich, bewegen sich und greifen an oder bewegen sich zweimal. Sobald alle Zombies ihre Aktionen durchgeführt haben, erscheinen neue Zombies in allen aktiven Brutzonen auf dem Spielplan.

Die Zombiephase wird detailliert auf Seite 23 erläutert.



### ◆ ENDPHASE

Entfernt alle Lärmplättchen vom Spielplan. Der Startspieler gibt das Startspielerplättchen an den Spieler zu seiner Linken weiter. Dann beginnt eine neue Spielrunde.

### ◆ GEWINNEN UND VERLIEREN

Ihr verliert die Partie, wenn alle Überlebenden getötet wurden oder wenn zu vielen Totenbeschwörern die Flucht gelingt. Einige Quests haben weitere, zusätzliche Bedingungen, die zur Niederlage führen können (z. B. wenn auch nur 1 Überlebender getötet wird).

Ihr gewinnt die Partie in dem Moment, in dem ihr alle Ziele eurer Quest erfüllt habt. Da *Zombicide: Black Plague* ein kooperatives Spiel ist, gewinnt ihr alle gemeinsam.





# DIE GRUNDLAGEN

## WICHTIGE DEFINITIONEN

**Figur:** Ein Überlebender oder ein Zombie.

**Zone:** Im Inneren eines Gebäudes entspricht eine Zone genau einem Raum. Auf der Straße werden Zonen durch gerade Linien (oder gerade Linien und die Kante des Kartenteils) und die Wände der Gebäude entlang der Straße voneinander abgegrenzt.



## SICHTLINIE

Woher weiß ich, ob ich einen Zombie sehen kann bzw. er mich?

**Auf den Straßen** sehen Figuren in geraden Linien, die parallel zu den Kanten des Spielplans verlaufen. Figuren können nicht diagonal sehen. Die Sichtlinie reicht dabei unbegrenzt viele Zonen weit, bis sie von einer Wand oder einer Kante des Spielfelds unterbrochen wird.

**Im Inneren eines Gebäudes** sehen Figuren in alle Zonen, die mit der Zone, in der sie sich aufhalten, direkt durch einen Durchgang verbunden sind. Allerdings immer nur 1 Zone weit. Befindet sich in einer Wand ein Durchgang, blockiert diese Wand niemals die Sichtlinie zwischen diesen beiden Zonen.

**HINWEIS:** Schaut eine Figur hinaus auf die Straße oder von der Straße in ein Gebäude hinein, verläuft die Sichtlinie durch alle Straßenzonen in einer geraden Linie, aber nur eine Zone weit ins Innere des Gebäudes hinein.

Ann kann diese Zone nicht sehen, da die Tür geschlossen ist.

Ann kann die erste Zone dieses Gebäudes durch die offene Tür sehen.

Ann kann nur 1 Zone weit ins Innere eines Gebäudes sehen.

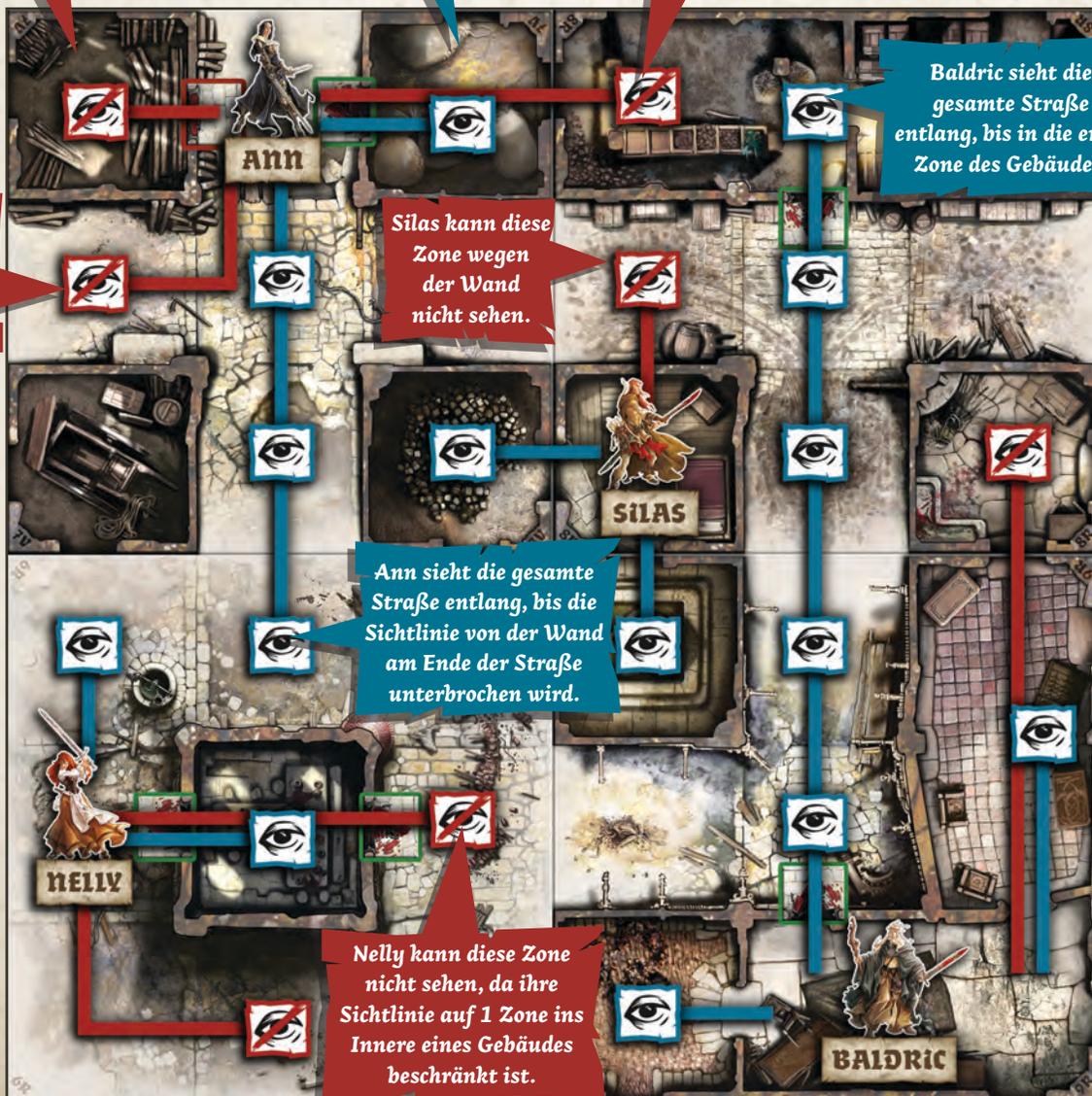
Baldric sieht die gesamte Straße entlang, bis in die erste Zone des Gebäudes.

Ann kann diese Zone nicht sehen, da Sichtlinien nur in geraden Linien verlaufen, nicht diagonal.

Silas kann diese Zone wegen der Wand nicht sehen.

Ann sieht die gesamte Straße entlang, bis die Sichtlinie von der Wand am Ende der Straße unterbrochen wird.

Nelly kann diese Zone nicht sehen, da ihre Sichtlinie auf 1 Zone ins Innere eines Gebäudes beschränkt ist.

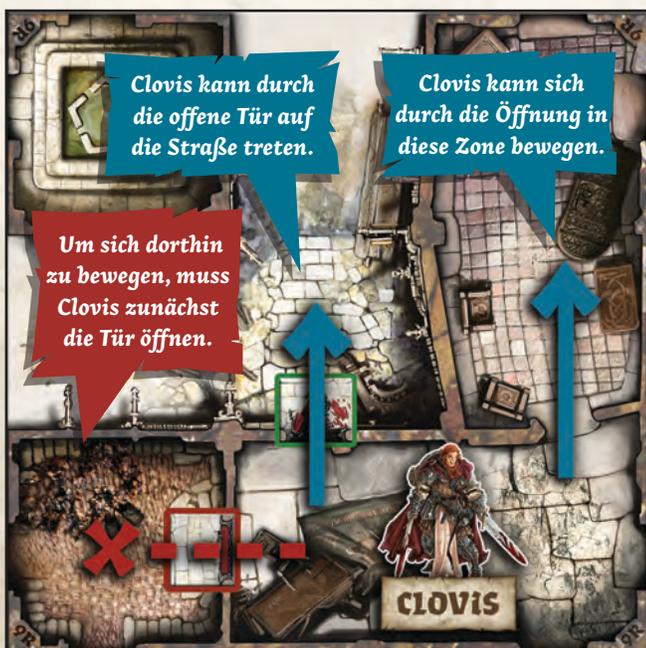
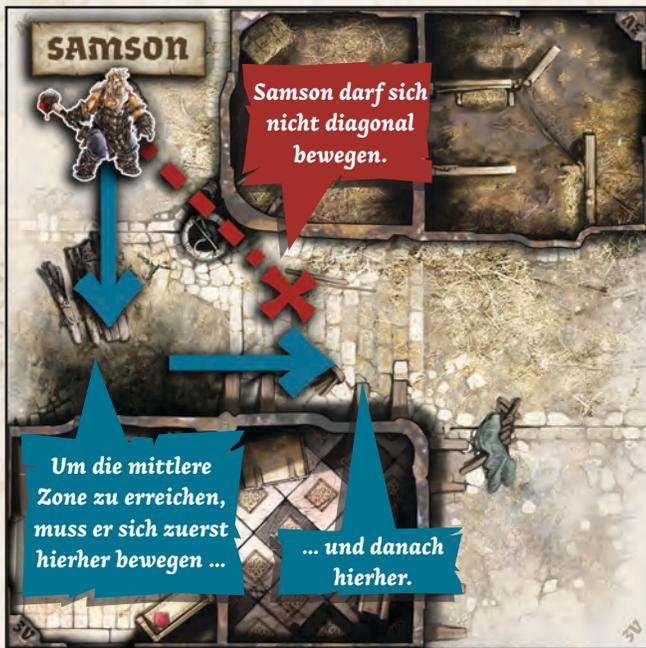


## BEWEGUNG

Figuren können sich von einer Zone in die nächste bewegen, solange die Zielzone eine gemeinsame Kante mit der Startzone hat. Ecken zählen nicht! Dementsprechend können sich Figuren nicht diagonal bewegen.

**Auf den Straßen** unterliegt die Bewegung zwischen Zonen keinen Beschränkungen. Allerdings muss sich eine Figur durch eine Tür (oder einen Durchgang) bewegen, um aus einem Gebäude auf die Straße zu gelangen und umgekehrt.

**In einem Gebäude** dürfen sich die Figuren von einer Zone in die nächste bewegen, solange diese durch einen Durchgang verbunden sind. Die Position der Figur innerhalb der Zone und die Anordnung der Wände sind hierbei ohne Bedeutung, solange die Zonen durch einen Durchgang verbunden sind.



## ◆ AUSRÜSTUNGSKARTEN IM DETAIL

**W**ir zogen zum Landsitz des Königs. Eigentlich ist es uns verboten, seine Ländereien zu betreten. Aber der Landsitz war nicht weit entfernt und wir dachten uns, in der momentanen Situation würde Seine Majestät das hoffentlich nicht als Vergehen betrachten. Die Burg lag in Ruinen. Geschliffen. Die wenigen Überlebenden hatten sich in den Kellergewölben versteckt. Stellt euch deren Überraschung vor, als sie unsere Stimmen hörten und aus ihren Verstecken krochen – und ein Bauernheer vor sich sahen, das mit Mistgabeln und Fackeln bewaffnet war. Die Truppen des Königs hatten gegen die gefräßige Zombiehorde keine Chance gehabt. Dafür schlossen sich uns jetzt ein paar Zauberer und Waffenknechte an. Und wir fanden Waffen. Viele Waffen. Nach dem Gemetzel waren sie überall liegengelassen. Zombies brauchen keine Schwerter.

### WAFFEN UND KAMPFZAUBER

In *Zombicide: Black Plague* gibt es viele Ausrüstungskarten. Diejenigen, mit denen eure Überlebenden Zombies niedermachen, unterteilen sich in drei Kategorien: Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen und Kampfzauber.

**Nahkampfwaffen** haben eine Reichweite von 0 und können daher nur innerhalb der Zone des Überlebenden eingesetzt werden. Ihr nutzt sie im Zuge von Nahkampfaktionen (siehe Seite 33).



Axt oder Schwert? Es gibt viele Möglichkeiten,  
Zombies in Stücke zu hacken!

**Fernkampfaffen** haben eine maximale Reichweite von 1 oder mehr. Ihr nutzt sie im Zuge von Fernkampfaktionen (siehe Seite 33). Ein Angriff mit einer Fernwaffe in die gleiche Zone (also auf Reichweite 0) gilt dennoch als Fernkampfangriff.



Du wirst den Kurzbogen, mit dem du die Partie beginnst, schon bald wegwerfen, um durchschlagskräftigere Fernkampfaffen zu nutzen.

**Kampfzauber** zeigen immer eine Spruchrolle als Abbildung und haben eine maximale Reichweite von 1 oder mehr. Ihr nutzt sie im Zuge von Magieaktionen (siehe Seite 35). Ein Angriff mit einem Kampfzauber in die gleiche Zone (also auf Reichweite 0) gilt dennoch als Magieaktion.



Feuerball und Mana-Explosion sind Kampfzauber.

Einige Ausrüstungskarten gehören zu mehr als einer Kategorie.



Die Orkische Armbrust ist sowohl Nah- als auch Fernkampfaffe.

### TÜREN ÖFFNEN, ZOMBIES TÖTEN UND LÄRMVERURSACHENDE AUSRÜSTUNG



Mit Ausrüstung, die dieses Symbol zeigt, könnt ihr Türen öffnen. Ihr müsst aber würfeln, um zu sehen, ob ihr erfolgreich seid. Die Augenzahl auf dem Würfel gibt an, wie hoch ihr mindestens würfeln müsst.



Ausrüstung, mit der ihr Türen automatisch öffnen könnt, zeigt das Symbol ohne Würfel.



Mit Ausrüstung, die unten auf der Karte Kampfattribute zeigt, könnt ihr Zombies töten.

Ein zweites Symbol zeigt bei den eben erläuterten Symbolen zusätzlich an, ob die damit verbundene Aktion Lärm verursacht oder nicht. Lärm lockt Zombies an!



Diese Aktion ist laut und erzeugt daher ein Lärmplättchen (siehe Lärm auf Seite 15).



Diese Aktion ist nicht laut und erzeugt daher kein Lärmplättchen.

## KAMPFATTRIBUTE

Alle Nah- und Fernkampfwaffen sowie die Kampfzauber zeigen unten auf der Karte Kampfattribute, die einzig und allein dem Zweck dienen, Zombies auf die unterschiedlichste Art und Weise zu zerstückeln, abzuschießen oder zu verdampfen.

**BEIDHÄNDIG:** Hat der Überlebende in beiden Händen Waffen mit identischem Namen, die dieses Beidhändig-Symbol zeigen, darf er beide gleichzeitig im Zuge einer einzigen Aktion einsetzen. Beidhändig geführte Fernkampfwaffen und Kampfzauber müssen aber gegen dieselbe Zone eingesetzt werden.

**HAND:** Der Überlebende muss diesen Gegenstand in der Hand halten, um ihn nutzen zu können.

Diese Edelsteine zeigen an, ab welcher Gefahrenstufe ein Überlebender eine bestimmte Karte nutzen kann. Sämtliche in diesem Grundspiel enthaltenen Karten zeigen alle vier Edelsteine. Die Überlebenden können also alle Karten auf jeder Gefahrenstufe nutzen. In späteren Erweiterungen wird es aber Karten geben, bei denen ein oder mehrere Edelsteine fehlen. Eure Überlebenden können solche Karte daher erst nutzen, wenn sie eine entsprechend hohe Gefahrenstufe erreicht haben. (Eure Überlebenden können diese Waffen natürlich dennoch mit sich herumschleppen ...)

**LEISE:** Erzeugt kein Lärmplättchen, wenn der Überlebende diese Waffe im Nahkampf einsetzt.

**TÜREN ÖFFNEN:** Öffnet Türen, ohne dass du würfeln musst.

**REICHWEITE:** Min. und max. Anzahl an Zonen, die der Überlebende mit dieser Waffe erreichen kann. Steht hier nur eine „0“, handelt es sich bei dieser Waffe um eine Nahkampfwaffe.

**LAUT:** Erzeugt ein Lärmplättchen, wenn der Überlebende mit diesem Gegenstand eine Tür öffnet.

**WÜRFELANZAHL:** Wirf so viele Würfel, wie hier angegeben, wenn der Überlebende eine Nahkampfaction nutzt, um diese Waffe einzusetzen.

**GENAUIGKEIT:** Jeder Würfel, der diesen Wert oder einen höheren zeigt, ist ein Erfolg. Alles darunter ist ein Misserfolg.

**SCHADEN:** So viel Schaden verursacht der Überlebende bei jedem Erfolg. Um Fettbrocken töten zu können, muss hier ein Wert von „2“ oder mehr stehen.

**HAND:** Der Überlebende muss diesen Gegenstand in der Hand halten, um ihn nutzen zu können.

**LEISE:** Erzeugt kein Lärmplättchen, wenn der Überlebende diese Waffe im Fernkampf einsetzt.

**REICHWEITE:** Min. und max. Anzahl an Zonen, die der Überlebende mit dieser Waffe erreichen kann. Die max. Reichweite von „1“ hier bedeutet, dass es sich bei dieser Waffe um eine Fernkampfwaffe handelt.

**WÜRFELANZAHL:** Wirf so viele Würfel, wie hier angegeben, wenn der Überlebende eine Fernkampfaction nutzt, um diese Waffe einzusetzen.

**GENAUIGKEIT:** Jeder Würfel, der diesen Wert oder einen höheren zeigt, ist ein Erfolg. Alles darunter ist ein Misserfolg.

**SCHADEN:** So viel Schaden verursacht der Überlebende bei jedem Erfolg. Um Fettbrocken töten zu können, muss hier ein Wert von „2“ oder mehr stehen.



**BEIDHÄNDIG:** Hat der Überlebende in beiden Händen Waffen mit identischem Namen, die dieses Beidhändig-Symbol zeigen, darf er beide gleichzeitig im Zuge einer einzigen Aktion einsetzen. Beidhändig geführte Fernkampfaffen und Kampfzauber müssen aber gegen dieselbe Zone eingesetzt werden.

**HAND:** Der Überlebende muss diesen Gegenstand in der Hand halten, um ihn nutzen zu können.

**ZAUBER:** Alle Zauber zeigen immer eine Spruchrolle als Abbildung.

**SCHADEN:** So viel Schaden verursacht der Überlebende bei jedem Erfolg. Um Fettbrocken töten zu können, muss hier ein Wert von „2“ oder mehr stehen.

**LAUT:** Erzeugt ein Lärmplättchen, wenn der Überlebende diesen Zauber im Kampf einsetzt. Beidhändig geführte Waffen bzw. Zauber erzeugen nur 1 Lärmplättchen pro Aktion.

**GENAUIGKEIT:** Jeder Würfel, der diesen Wert oder einen höheren zeigt, ist ein Erfolg. Alles darunter ist ein Misserfolg.

**REICHWEITE:** Min. und max. Anzahl an Zonen, die der Überlebende mit diesem Zauber erreichen kann.

**WÜRFELANZAHL:** Wirf so viele Würfel, wie hier angegeben, wenn der Überlebende eine Magieaktion nutzt, um diesen Zauber einzusetzen.



## LÄRM



**D**ie Schlurfer jagen auf Sicht und nach Gehör. Wenn sie dich sehen, hörst du sie stöhnen und keuchen, weil sie dein Fleisch wollen. Aber solange es still ist, sind sie es auch. Doch schon beim geringsten Laut setzen sie sich in Bewegung. Und du würdest es nicht glauben, wie leise ein toter Kerl sein kann ... Hm ... nun gut, natürlich glaubst du das. Aber ein wandelnder Toter kann genauso still sein wie eine ruhende Leiche. Keine Kampfschreie. Nichts dergleichen. Einige Leute knebeln sich selbst freiwillig, damit sie nicht überkrascht (oder erschreckt) laut aufschreien.

Einen Zauber zu wirken oder eine Tür einzuschlagen macht Lärm. Und Lärm zieht Zombies an. Jede Aktion, bei der ihr mit lärmverursachender Ausrüstung angreift oder eine Tür öffnet, erzeugt ein Lärmplättchen.

- Legt das Plättchen in die Zone, in der der Überlebende die Aktion durchgeführt hat. Das Plättchen bleibt in dieser Zone liegen, auch wenn der Überlebende die Zone verlässt.
- Eine einzelne Aktion kann nur ein Lärmplättchen erzeugen, egal wie viele Würfel ihr geworfen, wie viele Treffer ihr ausgeteilt oder ob ihr beidhändig geführte Waffen eingesetzt habt.
- Alle Lärmplättchen werden in der Endphase jeder Runde vom Spielplan entfernt (siehe Seite 8).

**HINWEIS:** Jeder Überlebende gilt ebenfalls als 1 Lärmplättchen. Zombies können sehr gut hören und die Überlebenden können einfach nicht völlig still sein!

**BEISPIEL:** Clovis nutzt eine Aktion, um eine Tür mit einer Axt zu öffnen. Dies ist eine laute Art, eine Tür zu öffnen. Daher wird 1 Lärmplättchen in seine Zone gelegt. Danach greift er einen Zombie in seiner Zone an und macht ihn mit 2 Nahkampfaktionen nieder. Die Axt ist eine leise tötende Waffe, so dass kein weiteres Lärmplättchen erzeugt wird. Die Zone hat daher aktuell 2 Lärm: Das Lärmplättchen, das durch das Öffnen der Tür erzeugt wurde, und Clovis selbst.

In einer anderen Zone nutzt Baldrich 2 Magieaktionen mit seinem Feuerball. Obwohl er für jede dieser Aktionen 3 Würfel wirft, werden in seiner Zone nur 2 Lärmplättchen erzeugt, 1 für jede Magieaktion. Die Lärmplättchen bleiben in dieser Zone liegen; sie folgen Baldrich nicht, wenn er sich bewegt.

## ERFAHRUNG, GEFAHRENSTUFE UND FERTIGKEITEN

Für jeden Zombie, den dein Überlebender tötet, erhält er 1 Erfahrungspunkt und du bewegst den Markierungsstift seiner Gefahrenanzeige um eine Position nach rechts. Mehr Erfahrungspunkte auf einen Schlag gibt es, wenn dein Überlebender ein Questziel erfüllt oder ein Monstrum erschlägt.

Es gibt 4 Gefahrenstufen auf der Gefahrenleiste: Blau, Gelb, Orange und Rot. Diese stehen für die verschiedenen Eskalationsstufen, vom lauen Zombieschauer, bis hin zu einer wahren Zombie-Sturzflut.

Erreicht dein Überlebender eine neue Gefahrenstufe, erhält er eine neue Fertigkeit, die ihm im weiteren Verlauf der Quest nutzen wird (siehe *Fertigkeiten* ab Seite 51). Jede neue Fertigkeit gilt zusätzlich zu denen, die dein Überlebender schon besitzt. Auf Stufe Rot hat dein Überlebender also 4 Fertigkeiten. Immer wenn dein Überlebender eine neue Fertigkeit erhält, nimmst du einen Markierungsstift aus deiner Reserve, um diese auf deinem Überlebenden-Tableau zu kennzeichnen.

- Wenn dein Überlebender 7 Erfahrungspunkte hat, steigt seine Gefahrenstufe auf Gelb und er erhält eine vierte Aktion.
- Wenn dein Überlebender 19 Erfahrungspunkte hat, wird Gefahrenstufe Orange aktiv und du darfst dir eine der beiden Fertigkeiten auswählen, die auf seinem Überlebenden-Charakterbogen stehen.

- Bei 43 Erfahrungspunkten erreicht dein Überlebender Gefahrenstufe Rot und du wählst eine der drei Fertigkeiten dieser Stufe aus.

Diese Erfahrung hat jedoch einen Nebeneffekt. Wenn ihr eine Zombiekarte für die Zombie-Brut zieht, lest ihr den Effekt, der mit der höchsten Gefahrenstufe eines Überlebenden im Spiel übereinstimmt (siehe *Zombiephase - Brut* auf Seite 25).

**Umso stärker eure Überlebenden sind, desto mehr Zombies erscheinen.**



0 bis 6  
Erfahrungspunkte,  
Stufe Blau:  
Du hast eine  
Startfertigkeit.

7 bis 18  
Erfahrungspunkte,  
Stufe Gelb:  
Du bekommst eine  
vierte Aktion.

19 bis 42  
Erfahrungspunkte,  
Stufe Orange:  
Wähle 1 von 2  
Fertigkeiten.

43  
Erfahrungspunkte,  
Stufe Rot:  
Wähle 1 von 3  
Fertigkeiten.



## INVENTAR

Jeder Überlebende kann bis zu 8 Ausrüstungsgegenstände tragen, verteilt auf 3 verschiedene Ausrüstungs-Ablagen auf seinem Überlebenden-Tableau: 2 kann er in den Händen halten, 1 am Körper tragen und 5 im Rucksack mit sich führen. Du kannst jederzeit Karten aus dem Inventar abwerfen, um Platz für neue Karten zu schaffen. Das kostet dich noch nicht einmal eine Aktion und du darfst das auch im Zug eines anderen Spielers machen.

### HÄNDE



Das Hand-Symbol kennzeichnet Ausrüstung, die der Überlebende nur nutzen kann, wenn er sie in der Hand hat.

- In den beiden Hand-Ablagen kann sich ausschließlich Ausrüstung befinden, die das Hand-Symbol zeigt.
- Eine Ausrüstungskarte mit Hand-Symbol kann nur genutzt werden, wenn sie sich auf einer der beiden Hand-Ablagen befindet.

### KÖRPER



Das Körper-Symbol kennzeichnet Ausrüstung, die der Überlebende nur nutzen kann, wenn er sie am Körper trägt.

- Auf der Körper-Ablage kann sich ausschließlich Ausrüstung befinden, die das Körper-Symbol zeigt.

· Davon ausgenommen ist allerdings die dort explizit genannte besondere Ausrüstungskarte. Diese Karte wird betrachtet, als hielte der Überlebende sie in der Hand. Thematisch stellt sie eine besondere Ausrüstung dar, die der Überlebende blitzschnell ziehen und einsetzen kann.

- Eine Ausrüstungskarte mit Körper-Symbol kann nur genutzt werden, wenn sie sich auf der Körper-Ablage befindet.

### RUCKSACK

· Du darfst bis zu 5 Ausrüstungskarten in die Ablageschlitzte des Rucksacks stecken.

· Du darfst auch Ausrüstungskarten in den Rucksack packen, die das Hand- oder Körper-Symbol zeigen. Aber solange diese sich im Rucksack befinden, kann der Überlebende sie nicht nutzen. **Jedweder Text auf solchen Karten wird nicht berücksichtigt, bis du sie vom Rucksack auf eine der passenden Ablagen verschoben hast.**

- Eine Ausrüstungskarte mit Rucksack-Symbol kann nur im Rucksack verstaut werden und gilt als ausgerüstet, solange sie sich dort befindet.



Das Rucksack-Symbol kennzeichnet Ausrüstung, die der Überlebende nur im Rucksack verstauen kann.

Auf die Körper-Ablage darfst du nur eine Ausrüstungskarte mit dem Körper-Symbol legen (z. B. eine Rüstung) oder die angegebene Ausrüstungskarte (bei Nelly ist das ein Dolch).

In den Rucksack-Schlitzten kannst du Waffen, Zauber und sonstige Ausrüstung lagern, die du gerade nicht nutzen kannst oder willst. Außerdem bieten sie Platz für unterstützende Karten wie „Massenhaft Pfeile“.



Die Hand-Ablagen brauchst du hauptsächlich für den Kampf. Du darfst nur Ausrüstungskarten mit dem Hand-Symbol hierhin legen, z. B. Waffen und Zauber.

## DIE ZOMBIES

In *Zombicide: Black Plague* gibt es fünf Arten von Zombies. Ein guter Überlebender wird deren Stärken und Schwächen schnell verstehen! Die meisten Zombies haben nur 1 Aktion, wenn sie aktiviert werden. Lediglich Läufer haben 2. Ein Zombie wird getötet, wenn er einen Treffer erhält, der wenigstens so viel Schaden verursacht, wie der Schadenswert des Zombies angibt. Der Überlebende, der für diesen Schaden verantwortlich ist, erhält dann sofort die angegebenen Erfahrungspunkte.



### SCHLURFER

Früher waren sie Bauern, Handwerker, Händler oder Dorfbewohner. Diese unglücklichen Gestalten wurden von den Zombieangriffen völlig überrascht. Es waren einfache Leute, aber jeder hatte eigene Wünsche und Träume. Heute sind sie nur noch Zombies, die alle demselben Zweck dienen. Wir nennen sie Schlurfer, die dümmsten und zahlreichsten von allen. Aber unterschätzt sie nicht. In der Masse sind sie äußerst gefährlich – und es gibt wahrlich massenhaft von ihnen.

**Benötigter Schaden**, um einen zu töten: 1

Erhaltene **Erfahrungspunkte**: 1



### FETTBROCKEN

Als Fettbrocken bezeichnen wir die ... na gut, die Fettsäcke halt. Leider sind das nicht nur aufgedunsene, tote reiche Kaufleute oder Adlige. Schmerzen verspüren sie genauso wenig wie alle anderen Toten. Aber du brauchst schon einen starken Arm, um einen von denen zu erledigen. Oder eine mächtige Waffe. Oder einen Zauber. Feuer ist auch eine gute Idee. Egal was ihr davon habt, nutzt es, um ihnen ewigen Frieden zu bringen.

**Benötigter Schaden**, um einen zu töten: 2

Erhaltene **Erfahrungspunkte**: 1



### LÄUFER

Läufer sind schnell. Schneller als alles, was sich sonst auf zwei Beinen fortbewegt. Ich habe sogar schon welche gesehen, die ein galoppierendes Pferd eingeholt haben. Knapp, aber doch. Und Pferd und Reiter waren erledigt.

**Benötigter Schaden**, um einen zu töten: 1

Erhaltene **Erfahrungspunkte**: 1

**Sonderregel**: Jeder Läufer hat pro Aktivierung 2 Aktionen (siehe *Läufer* auf Seite 25).



### MONSTRUM

Ihr habt noch kein Monstrum gesehen? Schätzt euch glücklich, Nachbarn. Glaubt mir, ihr erkennt eines, wenn ihr es seht. Waffen helfen nicht. Rüstung schützt nicht. Davonlaufen ... gut, das klappt.

Vorausgesetzt, ihr seid wirklich schnell. Aber ein Monstrum lässt nicht von euch ab. Niemals. Deswegen braucht ihr Feuer. Ein verdammt heißes Feuer. Nur das hilft.

**Benötigter Schaden**, um einen zu töten: 3

Erhaltene **Erfahrungspunkte**: 1

#### Sonderregeln:

- Treffer eines Monstrums können nicht durch Rüstung abgewehrt werden (und verursachen daher immer Wunden, siehe Seite 23).
- Ihr könnt ein Monstrum nur mit einer Waffe töten, die 3 Schaden verursacht. Leider gibt es im Grundspiel von *Zombicide: Black Plague* keine solche Waffe. Um ein Monstrum zu töten, gibt es nur einen Weg: Ihr müsst *Drachengalle* in die Zone des Monstrums werfen und diese mit einer *Fackel* entzünden, um ein Drachenfeuer zu entfachen (siehe Seite 35). Alternativ hat Samson die Möglichkeit, auf Gefahrenstufe Rot 3 Schaden zu verursachen, wenn er die Fertigkeit *+1 Schaden: Nahkampf* wählt und eine Nahkampfwaffe führt, die 2 Schaden verursacht (siehe Seite 51).



### TOTENBESCHWÖRER

Jedes Kind kennt die Schauergeschichten von den Totenbeschwörern, die in den Wäldern hausen und Kinder entführen, die sich zu weit von zu Hause entfernen. Das hat immer gut geklappt und die meisten Kinder sind nahe bei Haus und Hof geblieben. Aber natürlich hätte keiner gedacht, dass diese Geschichten wahr seien, nicht in der heutigen Zeit. Wir haben keine Ahnung, woher sie gekommen sind und was sie wollen. Vielleicht wollen sie einfach nur alles Leben zerstören, außer ihrem eigenen. Sie sind gegen die Seuche immun, aber das hat sicher etwas damit zu tun, dass sie die Herden kontrollieren. Tötet jeden sofort, den ihr zu Gesicht bekommt. Und verbrennt die Leiche. Anders könnt ihr nicht sicher sein, dass er erledigt ist.

**Benötigter Schaden**, um einen zu töten: 1

Erhaltene **Erfahrungspunkte**: 1

**Sonderregel**: Die Sonderregeln zu den Totenbeschwörern werden ausführlich auf Seite 29 beschrieben.



Dieses Plättchen markiert die Eintrittszone eines Totenbeschwörers. Es wird Totenbeschwörer-Brutplättchen genannt.



## SPIELERPHASE

Beginnend mit dem Spieler, der das Startspielerplättchen hat, aktiviert jeder von euch reihum seine Überlebenden. Die Reihenfolge bleibt dabei dem jeweiligen Spieler überlassen. Auf Gefahrenstufe Blau kann jeder Überlebende 3 Aktionen durchführen (ohne Berücksichtigung freier Aktionen durch die Fertigkeit des Überlebenden). Die möglichen Aktionen sind:

### BEWEGEN

*Eine Überzahl von 7:1 sagst du? Kinderspiel!*

– Samson

Der Überlebende kann sich von einer Zone in die nächste bewegen, jedoch nicht durch Gebäudewände oder geschlossene Türen hindurch. Sind Zombies in der Zone, die der Überlebende verlassen möchte, muss er für jeden Zombie 1 zusätzliche Aktion aufwenden. Betritt der Überlebende eine Zone mit Zombies, endet seine Bewegungsaktion. Dies gilt auch dann, wenn er eine Fertigkeit besitzt, die es ihm erlaubt, sich pro Bewegungsaktion mehrere Zonen weit zu bewegen oder für die Fertigkeit *Schlüpfzig* (siehe Seite 54).

**BEISPIEL:** Silas befindet sich in einer Zone mit zwei Schurfern. Um diese Zone zu verlassen, muss er 3 Aktionen aufwenden: 1 Bewegungsaktion und 2 zusätzliche Aktionen wegen der beiden Schurfer. Wären 3 Zombies in der Zone gewesen, hätte Silas 4 Aktionen benötigt, um sich zu bewegen.

### SUCHEN

*Schaut mal, was ich gefunden habe. Einen toten Magier. Ich frage mich, ob in seinem Zauberbuch wohl etwas Nützliches steht ...*

– Nelly

Du kannst nur in Gebäudezonen suchen, und das auch nur, wenn sich keine Zombies in dieser Zone aufhalten. Zieh 1 Karte vom Ausrüstungsstapel und platziere sie entweder auf eine passenden Ablage im Inventar des Überlebenden oder wirf sie ab (auf den Ablagestapel). **Ein Überlebender darf pro Zug nur 1 Suchaktion durchführen, auch wenn es sich um eine freie, zusätzliche Aktion handelt.**

Nach dem Suchen darfst du das Inventar des Überlebenden kostenlos umsortieren. Außerdem darfst du jederzeit kostenlos Karten abwerfen, um Platz für neue Karten zu schaffen. Wenn der Ausrüstungsstapel leer ist, mischt die abgelegten Ausrüstungskarten und bildet damit einen neuen Stapel.

**Achtung:** Auch abgelegte **Startausrüstungskarten** werden wieder mit eingemischt, aber **niemals die Gewölbekarten** wie *Inferno* oder *Orkische Armbrust*.

### EINE TÜR ÖFFNEN

*... und an diesem Tag erfand Elodis das, was er „Klopf-Klopf“-Witze nannte.*

– Ann

Mit Nahkampfwaffen, die das „Türen öffnen“-Symbol zeigen, kann dein Überlebender eine Tür öffnen, neben der er steht. Gib 1 Aktion aus und wirf so viele Würfel, wie die Kampfattribute der Waffe angegeben. Die Tür ist offen, wenn die Augenzahl von mindestens einem der Würfel gleich hoch wie oder höher als der Genauigkeitswert der Waffe ist. Lege dann ein Lärmplättchen in die Zone.



„Tür öffnen“-Symbol mit Würfelsymbol.

Die Tür ist offen, wenn die Augenzahl von mindestens einem der Würfel gleich hoch wie oder höher als dieser Wert ist.

Wirf so viele Würfel, wie hier angegeben.

**HINWEIS:** Eine Tür zu öffnen ist keine Nahkampfaktion. Du kannst hierbei also keine Vorteile durch Beidhändigkeit, Nahkampfboni, dem zusätzlichen Würfel eines Dolches usw. erhalten. Nutze alle Werte exakt und unmodifiziert, wie auf der Karte angegeben.

Einige Waffen zeigen ein „Türen öffnen“-Symbol ohne Würfelsymbol. Führt dein Überlebender eine solche Waffe, musst du nicht würfeln, um eine Tür zu öffnen. Dennoch kostet es den Überlebenden 1 Aktion. Verursacht die Waffe Lärm, legst du ein Lärmplättchen in die Zone (siehe *Ausrüstungskarten im Detail* auf Seite 12).



„Türen öffnen“-Symbol ohne Würfelsymbol

In einigen Quests werdet ihr auf farbige Türen stoßen. Diese können normalerweise erst geöffnet werden, wenn ihr bestimmte Bedingungen erfüllt habt, z. B. ein Ziel entsprechender Farbe zu finden. Das wird in der jeweiligen Questbeschreibung aber genau erläutert.



### BRUT IN GEBÄUDEN

Das erstmalige Öffnen eines verschlossenen Gebäudes enthüllt alle Zombies in Räumen dieses Gebäudes. (Ein einzelnes Gebäude umfasst alle Räume, die mit Durchgängen miteinander verbunden sind, auch über mehrere Kartenteile hinweg.) Einer von euch zeigt in der Reihenfolge seiner Wahl einzeln auf jede Zone des Gebäudes, während ein anderer von euch für jede solche Zone eine Zombiekarte zieht. Stellt die auf der Karte angegebene Anzahl und Art der Zombies in die jeweilige Zone (siehe *Zombiephase - Brut* auf Seite 25).

- Zieht ihr eine Karte „Extra-Aktivierung“, führt sofort die angegebene Aktion durch.
- Zieht ihr eine Karte „Doppelte Brut“ (siehe Seite 26), stellt ihr keine Zombies in diese Zone, sondern zieht stattdessen zwei Karten für die nächste Zone.

- Einige Spieleffekte führen dazu, dass eine offene Tür geschlossen wird. Öffnet ihr eine solche Tür später erneut, führt ihr dort **keine** erneute Zombie-Brut durch.
- Wenn ihr den Zombiekarten-Stapel durchgespielt habt, mischt alle abgelegten Zombiekarten und bildet daraus einen neuen Stapel.

**In Gebäuden, die bei Spielbeginn bereits offen sind, findet niemals eine Zombie-Brut statt.**

### UMSORTIEREN / TAUSCHEN

Gib mir diesen Zauber, du kannst ja nicht mal lesen!

- Dann gib du mir die Armbrust, bevor du noch jemanden damit verletzst.

- Baldric und Silas

Für 1 Aktion kannst du die Karten im Inventar deines Überlebenden nach Belieben umsortieren. Dieser Überlebende darf außerdem mit genau 1 anderen Überlebenden in derselben Zone so viele Karten austauschen, wie beide möchten. Auch der andere Überlebende darf dabei sein Inventar kostenlos umsortieren.

Ihr müsst nicht „fair“ tauschen. Es ist ein völlig freies Geben und Nehmen. Die beiden Überlebenden dürfen auch „alles“ gegen „nichts“ tauschen – vorausgesetzt beide sind damit einverstanden!

In diesem Gebäude müsst ihr eine Zombie-Brut durchführen, wenn ihr die Tür öffnet.

Hier gibt es keine geschlossene Tür, da das Gebäude bereits bei Spielbeginn offen war. Hier findet niemals eine Zombie-Brut statt.

Hier findet keine Zombie-Brut statt. Die geschlossene Tür sorgt dafür, dass vorerst noch verborgen bleibt, was sich in diesem Raum befindet.



Nelly öffnet die Tür und enthüllt dadurch das Gebäude zum ersten Mal.

Zombie-Brut!

Zombie-Brut!

Zombie-Brut!

Zombie-Brut!

## KAMPFAKTIONEN

In Kampfaktionen nutzt ihr alle Arten von Ausrüstungskarten mit Kampfattributen: Nahkampf, Fernkampf und Magie.

### NAHKAMPFAKTION



Wenn du stark genug bist, schlag ihnen einfach den Kopf ab.

– Elovís

Dein Überlebender nutzt eine Nahkampfwaffe, die er in der Hand hält, um Zombies in seiner Zone anzugreifen (siehe Kampf, Seite 32).

### FERNKAMPFAKTION



Wo hast du gelernt, mit einer Armbrust umzugehen?

– Ich bin früher oft mit meinem Vater jagen gegangen.

– Ist Wilderei in den Wäldern des Lehnshekkren nicht verboten?

– Ich glaube, ich habe gerade den Sheriff erschossen.

– Ann und Nelly

Dein Überlebender nutzt eine Fernkampfwaffe, die er in der Hand hält, um in eine einzelne Zone zu schießen, welche innerhalb der Reichweite liegt, die auf der Karte der Waffe angegeben ist (siehe Kampf, Seite 32). In *Zombicide: Black Plague* schießt ihr immer auf eine komplette Zone, nicht auf einzelne Figuren. Dies ist besonders wichtig für die Zielprioritäten (siehe Seite 34). Denkt immer daran, dass der Einsatz einer Fernkampfwaffe auf Entfernung 0 (also auf die eigene Zone) trotzdem als Fernkampfangriff gilt.

### MAGIEAKTION



All die Jahre haben wir dem Volk weisgemacht, dass Magie nur einigen wenigen Auserwählten vorbehalten sei. Gut, manche Rituale erfordern tatsächlich ein bisschen Können, aber den Zauberspruch Feuerball haben wir so entwickelt, dass ihn auch der unfähigste Anfänger im Notfall hinbekommen kann. Heutzutage sind das die einzigen Zauber, die noch von Nutzen sind.

– Baldríc

Dein Überlebender wirkt einen Kampfzauber (einen Zauber mit Kampfattributen), den er in der Hand hält, um Zombies anzugreifen. Ein solcher Angriff wird regeltechnisch wie ein Fernkampfangriff behandelt und durchgeführt.

## ◆ VERZAUBERUNGSAKTION

Bitte, alter Mann, nur ein winziger Geschwindigkeitszauber. Und verzeih mir, wenn ich dabei anfangs zu kichern. Ich fühle mich dann immer wie ein Elf!

– Elovis zu Baldrick



Das sind Verzauberungen.

Dein Überlebender wirkt eine Verzauberung (einen Zauber ohne Kampfattribute), die er in der Hand hält. Führe dann die daraus resultierenden Effekte aus, die auf der Karte angegeben sind.

- Verzauberungen werden je nach Kartentext auf eine Figur oder eine Zone in Sichtlinie des Zaubernden gewirkt.
- Ist als Ziel „Überlebender“ angegeben, darf der Zauberer die Verzauberung auch auf sich selbst wirken.
- Auf den meisten Verzauberungen steht „Einmal pro Zug“: Ein Überlebender darf einen solchen Zauber nur einmal in jedem seiner Züge wirken. Hat er mehrere Exemplare dieses Zaubers ausgerüstet, darf er jeden von ihnen unabhängig voneinander wirken. Außerdem kann derselbe Zauber durchaus mehrmals während einer Runde gewirkt werden, wenn die Karte von Überlebendem zu Überlebendem weitergegeben wird.

## ◆ EIN ZIEL EINSAMMELN ODER AKTIVIEREN

Wie viele Nonnen braucht man, um eine Fackel anzuzünden?

– Eine. Wir sind effizient und völlig humorlos.

– Ann und Elovis

Dein Überlebender nimmt in seiner Zone ein Zielplättchen auf oder aktiviert es. Die daraus resultierenden Effekte werden in der jeweiligen Questbeschreibung erläutert.

## ◆ MACH ETWAS LÄRM!

Dein Überlebender macht Lärm und versucht so, Zombies anzulocken. Lege ein Lärmplättchen in seine Zone.

## ◆ NICHTS TUN

Dein Überlebender macht nichts und beendet seinen Zug. Alle seine noch verfügbaren Aktionen verfallen.



# ZOMBIE- PHASE

**T**rotz ihrer Grausamkeit sind Zombies dumm wie Brot. Ihr könnt eigentlich immer vorhersagen, wie sie agieren werden. Außer natürlich, wenn ein Totenbeschwörer in der Nähe ist. Dann müsst ihr besonnen vorgehen. Eine fest entschlossene Gruppe kann die tumben Horden auch bei eigentlich hoffnungsloser Unterlegenheit durchaus in Schach halten. Seid vorsichtig, verhaltet euch ruhig und schlagt ohne Gnade zu. Denn auch euch wird keine Gnade widerfahren.

Nachdem jeder von euch seine Überlebenden aktiviert hat, sind die Zombies an der Reihe. Niemand übernimmt ihre Rolle, denn sie handeln selbstständig und führen die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

## SCHRITT 1 - AKTIVIERUNG

Jeder Zombie wird aktiviert und nutzt – je nach Situation – seine Aktion, um anzugreifen oder sich zu bewegen. Erledigt zunächst alle Angriffe, danach dann alle Bewegungen. Jeder Zombie führt pro Aktion entweder einen Angriff durch ODER er bewegt sich.

### ANGRIFF

Jeder Zombie, der sich in derselben Zone wie ein Überlebender aufhält, führt einen Angriff durch. Ein Zombie-Angriff ist immer erfolgreich (ohne irgendwelche Würfelwürfe) und verursacht 1 Treffer. **Sind mehrere Überlebende in derselben Zone, teilt ihr die Treffer nach Belieben unter den anwesenden Überlebenden auf. Auch hier muss nicht „fair“ verteilt werden, ein Überlebender kann durchaus alle Treffer abbekommen.**



Nach etwaigen Rüstungswürfen wird der Wundenanzeiger für jeden nicht durch Rüstung abgewehrten Treffer um 1 Position nach rechts versetzt. **Sobald der Anzeiger die 3 erreicht, stirbt der Überlebende.** Seine Miniatur wird vom Spielplan entfernt und seine Ausrüstung abgeworfen.

**Fressrausch!** Zombies kämpfen in Gruppen. Alle Zombies, die in einer Zone mit Überlebenden aktiviert werden, stürzen sich auf diese, auch wenn sie den Überlebenden mehr Treffer zufügen können, als diese insgesamt aushalten.

**BEISPIEL:** Eine Gruppe von 7 Schurfern befindet sich in derselben Zone mit 2 Überlebenden. Schon 6 Treffer könnten ausreichen, um beide zu töten – aber die Spieler entscheiden, alle 7 Treffer demselben Überlebenden zuzuweisen. Dein Name soll nicht vergessen werden, Kumpell!

## RÜSTUNGSWÜRFE



**Rüstung:** Trägt dein Überlebender eine Rüstung (Rüstungskarte auf der Körper-Ablage), darf er Rüstungswürfe durchführen, um Treffer abzuwehren und so Wunden zu vermeiden. Wirf so viele Würfel, wie dein Überlebender Treffer zugewiesen bekommen hat. Jedes Würfelerggebnis, dessen Augenzahl gleich hoch oder höher wie der auf der Karte angegebene Rüstungswert ist, wehrt einen Treffer ab. Mit einer guten Rüstung und einer ordentlichen Portion Glück, kann ein Überlebender durchaus alle Treffer auf sich nehmen und dennoch ohne Kratzer aus der Sache herauskommen!

**Schild:** Trägt dein Überlebender keine Rüstung, ermöglicht ihm ein Schild in der Hand, auf dieselbe Art Rüstungswürfe durchzuführen. Trägt er Rüstung und Schild, erlaubt der Schild, die Rüstungswürfe der Rüstung einmal zu wiederholen. Es müssen aber alle Würfel neu geworfen werden und das Ergebnis des Wiederholungswurfes gilt. Es kann vorkommen, dass dein Überlebender trotz Rüstung mit seinem Schild eine bessere Chance bei den Rüstungswürfen hat (z. B. wenn er eine lumpige 5+ Lederrüstung trägt). In diesem Fall hast du die Wahl, ob du die Rüstungswürfe mit dem Wert der Rüstung oder des Schildes durchführst. Entscheidest du dich für den Schild, verlierst du aber die Möglichkeit, den Wurf zu wiederholen.

**Von Monstren verursachte Treffer sowie der Tod durch Drachenfeuer können nicht mithilfe von Rüstungswürfen abgewehrt bzw. verhindert werden.**

**BEISPIEL:** Baldric und Clovis befinden sich in derselben Zone wie 3 Schurfer. Beide Überlebenden erfreuen sich bester Gesundheit (0 Wunden) und Clovis trägt einen Kettenpanzer (Rüstung 4+). Die Schurfer greifen an und jeder von ihnen verursacht 1 Treffer. Die Spieler müssen nun entscheiden, wie sie die 3 Treffer unter den beiden Überlebenden aufteilen:

- Einer von beiden könnte alle Treffer auf sich nehmen. Clovis wäre hier die logische Wahl, da sein Kettenpanzer gute Chancen hat, den einen oder anderen Treffer abzuwehren.

- Sie können die Treffer auch nach Belieben aufteilen. Sie entscheiden, einen davon Baldric zuzuweisen, die anderen beiden Clovis. Da Baldric keine Rüstung hat, erhält er 1 Wunde und versetzt seinen Anzeiger um eine Position nach rechts auf die 1. Clovis macht einen Rüstungswurf mit zwei Würfeln (da er 2 Treffer erhalten hat) und erzielt 6 und 4. Ein Erfolg! Einer der beiden Treffer wird abgewehrt, daher erhält Clovis ebenfalls 1 Wunde und versetzt seinen Anzeiger entsprechend nach rechts.

## BEWEGUNG

Falls ihr hoffnungslos unterlegen seid, nutzt das Gelände zu eurem Vorteil. Wände und Türen sind eure Verbündeten. Aber hütet euch vor Sackgassen!

– Silas

Die Zombies, die nicht angegriffen haben, nutzen ihre Aktion, um sich 1 Zone auf die Überlebenden zuzubewegen:

### 1. Zombies wählen ihre Zielzone.

- Die oberste Priorität hat die Zone mit Überlebenden in Sichtlinie und den meisten Lärmplättchen. Zur Erinnerung: Jeder Überlebende zählt als 1 Lärmplättchen.
- Wenn sie keinen Überlebenden sehen, bewegen sie sich in Richtung der Zone mit den meisten Lärmplättchen.

In beiden Fällen ist die Entfernung egal. Ein Zombie bewegt sich immer auf die lauteste Mahlzeit zu, die er sehen bzw. hören kann.

### 2. Zombies bewegen sich 1 Zone auf ihre gewählte Zielzone zu und nehmen dabei den kürzesten möglichen Weg.

Wenn es keinen offenen Weg zur Zielzone gibt, bewegen sich die Zombies so, als wären alle Türen offen. Dabei werden sie natürlich von geschlossenen Türen gestoppt und aufgehalten.

Gibt es mehrere Wege gleicher Länge, teilen sich die Zombies in gleich große Gruppen auf, um allen möglichen Wegen zu folgen. Sie teilen sich auch auf, wenn mehrere Zielzonen dieselbe Anzahl an Lärmplättchen enthalten. **Wenn nötig, fügt neu entstandenen Gruppen weitere Zombies hinzu, so dass alle diese Gruppen die gleiche Anzahl jeder Art von Zombies enthalten!**

### Sonderfälle beim Aufteilen:

- Monstren und Totenbeschwörer teilen sich nie auf. Ihr entscheidet, welche Richtung sie einschlagen.
- Gibt es beim Aufteilen nicht genügend Zombies einer Art, entscheidet ihr, welche Zombie-Gruppe die letzte Verstärkung bekommt und in welche Richtung welche Gruppe geht. Dies verursacht keine Extra-Aktivierung (siehe Seite 26).

Dieser Zombie bewegt sich auf die drei Überlebenden in Sichtlinie zu.

Dieser Zombie bewegt sich auf Baldric zu, der in Sichtlinie ist, auch wenn Ann, Nelly und Silas lauter sind.



Dieser Zombie kann keine Überlebenden sehen und bewegt sich daher auf die lauteste Zone zu.

Befinden sich mehrere Überlebenden-Gruppen in Sichtlinie eines Zombies, bewegt sich dieser auf die lauteste Gruppe zu – auch wenn Baldric in diesem Fall näher wäre.

Es gibt 2 gleich lange Routen zur Zielzone: Die Zombiegruppe teilt sich auf und beschreitet beide Wege!

**BEISPIEL:** Eine Gruppe aus 4 Schlurfern, 1 Fettbrocken und 3 Läufern bewegt sich auf eine Überlebenden-Gruppe zu. Den Zombies stehen zwei gleich lange Routen zur Verfügung, daher teilen sie sich in zwei Gruppen auf.

- 2 Schlurfer nehmen den einen Weg, 2 Schlurfer den anderen.
  - Der Fettbrocken schließt sich der einen Gruppe an. Ein weiterer Fettbrocken wird aus dem Vorrat genommen und der zweiten Gruppe hinzugefügt.
  - Die 3 Läufer teilen sich ebenfalls auf. 2 schließen sich der ersten Gruppe an, der verbleibende der anderen Gruppe. Ein vierter Läufer aus dem Vorrat wird der zweiten Gruppe hinzugefügt, damit die Anzahl in beiden Gruppen gleich ist.
- Und schon haben die Überlebenden ein paar Probleme mehr.

**WICHTIG:** Totenbeschwörer haben ihre eigenen Bewegungsregeln. Sie bewegen sich immer in Richtung des nächstgelegenen Brutplättchens (siehe Seite 29).

## ◆ LÄUFER AKTIVIEREN

**D**iejenigen, die wir „Läufer“ nennen, nutzen ihren Jagdinstinkt und ihre unnatürliche Schnelligkeit, um damit ihre mangelhafte Urteilsfähigkeit wettzumachen. Sie können einen großen, starken Mann in wenigen Augenblicken in Stücke reißen. Also seid auf der Hut. Haltet eure Armbrust gespannt und lasst die Viecher nicht an euch rankommen.



Läufer haben zwei Aktionen pro Aktivierung. Nachdem alle Zombies (inklusive der Läufer) im Aktivierungsschritt ihre erste Aktion ausgeführt haben, führen die Läufer den Aktivierungsschritt noch einmal durch. Sie nutzen ihre zweite Aktion, um einen Überlebenden in ihrer Zone anzugreifen oder um sich zu bewegen, wenn niemand anwesend ist, den sie angreifen können.

**BEISPIEL 1:** Zu Beginn der Zombiephase sind 3 Läufer und 1 Fettbrocken eine Zone von einem Überlebenden entfernt. Da niemand in ihrer Zone ist, den sie angreifen können, nutzen die Zombies ihre erste Aktion, um sich in die Zone des Überlebenden zu bewegen. Die Läufer führen dann ihre zweite Aktion durch. Sie greifen an, da sie zusammen mit einem Überlebenden in derselben Zone sind. Jeder der Läufer verursacht 1 Treffer, wodurch sie den Überlebenden töten, sollte dieser keine Rüstung tragen.

**BEISPIEL 2:** Es befindet sich 1 Läufer in derselben Zone wie ein Überlebender. 1 Schlurfer ist in einer angrenzenden Zone. Der Läufer greift den Überlebenden an und fügt diesem mit seiner ersten Aktion 1 Treffer zu. Der Schlurfer bewegt sich in ihre Zone, da er den Überlebenden sieht. Dann führt der Läufer seine zweite Aktion durch. Er greift den Überlebenden noch einmal an und verursacht 1 weiteren Treffer.

**BEISPIEL 3:** 1 Überlebender steht in derselben Zone wie 3 Schlurfer, 2 Fettbrocken und 2 Läufer. Alle Zombies greifen an und verursachen 7 Treffer (3 Treffer reichen aus, um den ungerüsteten Überlebenden zu töten). Keiner der Zombies bewegt sich, da sie alle angegriffen haben (siehe Fressrausch). Dann führen die Läufer ihre zweite Aktion durch. Da sie niemanden angreifen können, bewegen sie sich 1 Zone weiter in Richtung der lautesten Zone und ihrer nächsten Mahlzeit.

## SCHRITT 2 - BRUT

Du erzählst mir also, dass eine niemals endende Flut dieser Viecher kommt – und erwartest, dass ich deswegen in Panik verfallende? Du Witzbold, das ist der schönste Tag meines Lebens!

– Clovis

Bei jeder Quest ist beschrieben, wohin ihr die Zombie-Brutplättchen legen müsst und wo somit am Ende jeder Zombiephase neue Zombies erscheinen. Das sind die **Brutzonen**.



**Zombie-Brutplättchen**  
kennzeichnen die Brutzonen.

Einer von euch zeigt auf das erste Brutplättchen und ein anderer von euch eine Zombiekarte zieht. Lest die Zeile der Karte, die der Gefahrenstufe des höchststufigsten, noch im Spiel befindlichen Überlebenden entspricht (Blau, Gelb, Orange oder Rot). Stellt die dort angegebene Anzahl und Art der Zombies in die Zone.



Wiederholt das genau so für jedes Brutplättchen. Bestimmt zu Beginn der Partie nach Belieben die erste Brutzone und geht von dieser im Uhrzeigersinn die weiteren Brutzonen durch. Die einmal festgelegt Startzone ändert sich während der gesamten Partie nicht. Wenn der Zombiekarten-Stapel leer ist, mischt alle abgelegten Zombiekarten zu einem neuen Stapel.

**BEISPIEL:** Ann hat 5 Erfahrungspunkte und befindet sich auf Gefahrenstufe Blau. Clovis befindet sich mit 12 Erfahrungspunkten auf Gefahrenstufe Gelb. Da Clovis der höchststufigste Überlebende ist, müssen die Spieler der gelben Zeile entnehmen, wie viele und welche Zombies in jeder Brutzone erscheinen.

## FARBIGE BRUTPLÄTTCHEN



In einigen Quests gibt es blaue und/oder grüne Brutplättchen. Wenn nicht anders angegeben, findet für diese Plättchen keine Zombie-Brut statt, bis ein bestimmtes Ereignis eingetreten ist und diese aktiviert. (Ein solches Ereignis kann z. B. das Aufnehmen eines Ziels der entsprechenden Farbe sein).



## KARTEN „EXTRA-AKTIVIERUNG“

Argh. Sie sind doch nicht SO vorhersehbar.

– Nelly

Wenn ihr eine Karte „Extra-Aktivierung“ zieht, erscheinen für dieses Brutplättchen keine Zombies. Stattdessen erhalten alle Zombies der entsprechenden Art sofort eine zusätzliche Aktivierung (siehe Aktivierung, Seite 23). Diese Karten haben auf Gefahrenstufe Blau keine Auswirkung!



Auf den Gefahrenstufen Gelb, Orange und Rot werden alle Schlurfer sofort aktiviert.

Auf Gefahrenstufe Blau passiert nichts.

## KARTEN „DOPPELTE BRUT“



Hier tauchen keine Zombies auf, dafür gibt es beim nächsten Plättchen doppelten Ärger!

· Zieht ihr eine Karte „Doppelte Brut“, stellt ihr keine Zombies in diese Zone. Stattdessen zieht ihr 2 Karten für das nächste Brutplättchen (wenn ihr die Karte in der Zombiephase aufdeckt) bzw. für die nächste Gebäudezone (wenn ihr sie beim Öffnen einer Tür aufdeckt). Zieht beide Karten auf einmal, handelt sie aber der Reihe nach ab. Sollte eine von beiden eine weitere Karte „Doppelte Brut“ sein, führt erst die normale Zombiekarte aus, danach die „Doppelte Brut“.

Brut! Die Spieler haben dieses Brutplättchen bei Spielbeginn als erste Brutzone bestimmt. Sie ziehen eine „Doppelte Brut“! Hier tauchen keine neuen Zombies auf ...

Die Brutphase wird im Uhrzeigersinn durchgeführt. Es geht mit der nächsten Brutzone weiter!



... dafür werden für dieses Brutplättchen 2 Zombiekarten gezogen.

Ann hat die Tür geöffnet, daher kommt es in diesem Gebäude zur Zombie-Brut! Die Spieler haben entschieden, in dieser Zone mit der Brut zu beginnen und ziehen eine „Doppelte Brut“. Hier tauchen keine neuen Zombies auf ...



Die Spieler entscheiden, mit dieser Zone fortzufahren und ziehen 2 Zombiekarten.

- Zieht ihr eine weitere „Doppelte Brut“, gilt diese für das nächste Brutplättchen bzw. die nächste Gebäudezone.
- Zieht ihr für ein Plättchen bzw. eine Zone 2 Karten „Doppelte Brut“, müsst ihr für das nächste Plättchen bzw. die nächste Zone 4 Karten ziehen!

Erstes Brutplättchen: Eine „Doppelte Brut“ wird gezogen. Im Uhrzeigersinn geht es weiter.

Zweites Brutplättchen: 2 Zombiekarten werden gezogen. Die eine ist eine normale Karte (die Brut wird wie üblich durchgeführt), die andere ist eine weitere „Doppelte Brut“.



Drittes Brutplättchen: Es werden 2 Zombiekarten gezogen, die Brut findet wie üblich statt.

Erste Gebäudezone: Eine „Doppelte Brut“ wird gezogen.



Zweite Gebäudezone: 2 Zombiekarten werden gezogen. Beides sind „Doppelte Brut“-Karten. Hier tauchen keine Zombies auf.

Dritte Gebäudezone: Es werden 4 Zombiekarten gezogen, die Brut findet wie üblich statt.

- Zieht ihr eine „Doppelte Brut“ für das letzte Brutplättchen bzw. die letzte Gebäudezone, müsst ihr diese als zusätzliche doppelte Brut für das Brutplättchen bzw. die Gebäudezone einsetzen, wo ihr die Brut begonnen hattet (auch wenn dort schon Zombies aufgetaucht sind!). Solltet ihr während dieser zusätzlichen Brut eine weitere „Doppelte Brut“ ziehen, wendet diese auf das folgende Brutplättchen bzw. die folgende Gebäudezone an, so lange, bis ihr keine „Doppelte Brut“ mehr zieht.

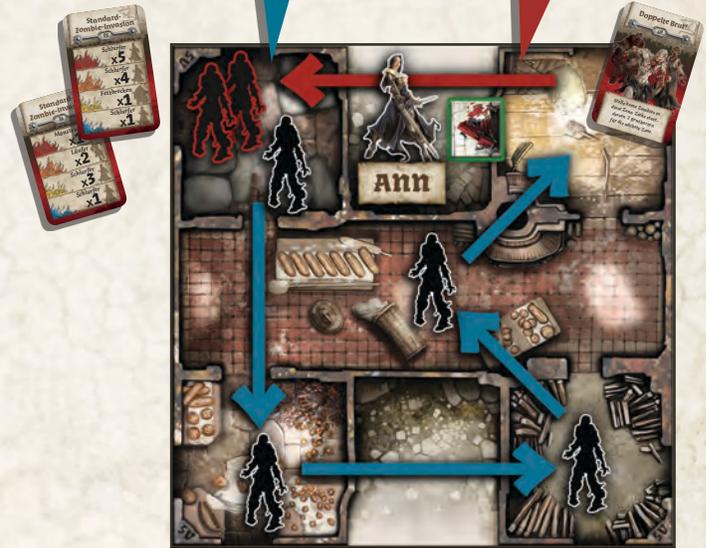
Eine „Doppelte Brut“ wird für das letzte Brutplättchen gezogen. Zurück zum ersten Brutplättchen!





Die Zombie-Brut hat hier begonnen. Die Spieler haben entschieden, die Brut im Gebäude in der angezeigten Reihenfolge durchzuführen, eine Zone nach der anderen.

Eine „Doppelte Brut“ wird für die letzte Gebäudezone gezogen. Daher ziehen die Spieler 2 weitere Zombiekarten für die Zone, in der sie die Brut begonnen haben!



### DIE MINIATUREN GEHEN ZUR NEIGE

Dieses Grundspiel *Zombicide: Black Plague* enthält genügend Zombies, um ein Dorf zu überrennen. Dennoch kann es vorkommen, dass ihr nicht mehr genügend Miniaturen der geforderten Art habt, um bei der Brut die benötigten Zombies auf den Spielplan zu stellen. Tritt dieser Fall ein, stellt ihr zunächst alle noch verfügbaren Zombies der benötigten Art auf den Spielplan. Dann erhalten alle Zombies dieser Art sofort eine Extra-Aktivierung.

Es kann dabei durchaus zu mehrfachen Extra-Aktivierungen in Folge kommen. Dies ist insbesondere für Monstren und Totenbeschwörer wichtig, denn von beiden gibt es in diesem Grundspiel *Zombicide: Black Plague* nur jeweils eine Miniatur. Unter bestimmten Umständen kann daher ein Monstrum oder Totenbeschwörer mehrmals in einer Runde eine Extra-Aktivierung erhalten. Und solltet ihr mehrere Miniaturen dieser Art besitzen, kann das nur umso schlimmere Auswirkungen haben, wenn alle diese zusätzlich aktiviert werden.

Habt also immer ein wachsames Auge auf die Zombievölkerung auf dem Spielplan oder ihr lauft Gefahr, unerwartet in einen echten Zombieaufstand zu geraten!

## TOTENBESCHWÖRER

Totenbeschwörer sind die böartigsten aller Gegner. Ihr Ziel ist es, Chaos zu stiften und Macht zu erlangen. Sie verschwenden keine Zeit darauf, Überlebende selbst zu bekämpfen, sondern versuchen zu fliehen, sobald sie entdeckt werden. Für Totenbeschwörer gelten die folgenden, besonderen Regeln:

- Ein Totenbeschwörer gilt für alle spielrelevanten Belange als Zombie.

- Ein Totenbeschwörer erscheint immer mit seiner eigenen Privatarmee. Wenn ein Totenbeschwörer erscheint, legt ein zusätzliches Brutplättchen, mit der Totenbeschwörer-Seite nach oben, in seine Zone und führt dort sofort eine Zombie-Brut durch. Ab sofort ist dieses Totenbeschwörer-Brutplättchen aktiv und ihr zieht für es in der Brutphase wie für reguläre Brutplättchen eine Zombiekarte. Für jede Totenbeschwörer-Zombiekarte (egal welcher Art), die ihr im weiteren Verlauf der Partie zieht, erhält jeder Totenbeschwörer auf dem Spielplan eine Extra-Aktivierung. Das gilt, bis der Totenbeschwörer entweder tot oder entkommen ist.

**Ihr verliert die Partie sofort, wenn ein Totenbeschwörer entkommt, während 6 (oder mehr) Brutplättchen auf dem Spielplan sind. (Hierbei werden die Totenbeschwörer-Brutplättchen natürlich mitgezählt.)**

- Ein Totenbeschwörer wird immer versuchen, vom Spielplan zu entkommen. Wenn sich in seiner Zone keine Überlebenden aufhalten, die er angreifen könnte (siehe *Zombiephase* auf Seite 23), bewegt er sich 1 Zone in Richtung des nächsten Brutplättchens. (Allerdings NIE zu der Zone mit seinem eigenen Brutplättchen!) Er ignoriert dabei Überlebende in Sichtlinie sowie Lärm. Sollten mehrere Brutplättchen gleich weit entfernt sein, entscheidet ihr, in welche Richtung er sich bewegt.

Der Totenbeschwörer versucht, über die nächstgelegene Brutzone zu entkommen. Seine Startzone wird dabei nicht berücksichtigt, zu erkennen an seinem Totenbeschwörer-Brutplättchen, das in dieser Zone liegt. Die oben gelegene Brutzone ist nur 3 Zonen weit entfernt!

Eine Totenbeschwörer-Zombiekarte ist gezogen worden. Die Totenbeschwörer-Miniatur und ein Totenbeschwörer-Brutplättchen kommen in diese Zone. Für das Totenbeschwörer-Brutplättchen wird eine weitere Zombiekarte gezogen. Ab sofort wird bei jeder Zombie-Brut auch für dieses Brutplättchen eine Zombiekarte gezogen.

Alle Zombies sind auf dem Weg, Clovis und Silas zu bekämpfen.



SCHRITT 1



SCHRITT 2

· Ein Totenbeschwörer entkommt vom Spielplan, sobald er in einer Brutzone steht und aktiviert wird. Sein Totenbeschwörer-Brutplättchen wird dann durch ein normales Brutplättchen ersetzt.

· Wenn ihr einen Totenbeschwörer tötet, kommt die Invasion ins Stocken. Direkt nach seinem Ableben wählt ihr ein beliebiges Brutplättchen (auch seines oder ein anderes Totenbeschwörer-Brutplättchen) und entfernt dieses vom Spielplan. Befindet sich sein Totenbeschwörer-Brutplättchen danach noch auf dem Spielplan, ersetzt dieses durch ein normales Brutplättchen (wie links beschrieben).

Der Totenbeschwörer wird in der Brutzone aktiviert und entkommt vom Spielplan. Seine Miniatur wird vom Spielplan entfernt, da er nun unterwegs ist, um an einem anderen Ort Zombies zu erschaffen.

Sein Totenbeschwörer-Brutplättchen wird durch ein normales Brutplättchen ersetzt.



SCHRITT 3: Ein schlimmes Ende

3) Das Totenbeschwörer-Brutplättchen wird durch ein normales rotes Brutplättchen ersetzt

1) Silas tötet den Totenbeschwörer mit seinem Bogen.

2) Die Spieler entscheiden, dieses Brutplättchen zu entfernen, um den Weg zu diesem Ziel zu sichern.



SCHRITT 3: Ein gutes Ende

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass sich alle Brutplättchen in derselben Zone befinden. Auch in diesem Fall erscheint der Totenbeschwörer mit seinem Brutplättchen in dieser Zone, entkommt aber, sobald er aktiviert wird.



## DAS RITUAL DER TOTENBESCHWÖRER

Während die Zombieplage sich im Königreich ausbreitet, machen sich herausragende Helden und Schurken einen Namen. Einige Totenbeschwörer haben so schlimme Taten vollbracht, dass sie sich ihren ganz eigenen Ruf geschaffen haben – und zu unseren Todfeinden wurden. Seid auf der Hut, wenn diese ruchlosen Gestalten zusammentreffen. Denn sie beherrschen ein finsternes Ritual: Die Totenbeschwörer verschwinden in einem Energiewirbel und rufen damit ganze Legionen von Zombies herbei.

### MIT DIESER VARIANTE SPIELEN

Die Variante „Ritual der Totenbeschwörer“ ermöglicht es euch, mit verschiedenen Totenbeschwörern zur gleichen Zeit zu spielen. Dafür benötigt ihr zunächst zusätzliche, besondere Totenbeschwörer wie z. B. die aus den separat erhältlichen *Special Guest Boxes* von Carl Critchlow, Naiade und Stefan Kopinski.

**1 – Erschafft euer eigenes „Ritual der Totenbeschwörer“** bei Spielbeginn, indem ihr die Totenbeschwörer auswählt, denen sich eure Überlebenden stellen müssen. Je mehr ihr nehmt, desto größer wird die Herausforderung! Entfernt die sechs Standard-Totenbeschwörer-Zombiekarten aus dem Stapel und ersetzt sie mit den Totenbeschwörer-Zombiekarten, gegen die ihr in dieser Partie antreten wollt. Mischt diese Karten in den Stapel der Zombiekarten – und das Ritual kann beginnen!

**BEISPIEL:** *Ihr besitzt zwei Standard-Totenbeschwörer-Miniaturen sowie Ostokar und To-Me Ku-Pa. Ihr entscheidet, mit allen vier zu spielen und das Ritual aus folgenden sechs Totenbeschwörer-Zombiekarten zusammenzustellen: 3-mal Standard-Totenbeschwörer, 2-mal Ostokar und 1-mal To-Me Ku-Pa. Natürlich hättet ihr auch jede andere Kartenkombination wählen können. So wird To-Me Ku-Pa zwar nur gelegentlich auftauchen, aber seine Sonderregel macht das umso aufregender!*

**2 – Grundsätzlich gelten die üblichen Regeln für Totenbeschwörer** weiterhin, nach denen Totenbeschwörer bei der Brut erscheinen und sich bewegen. Nutzt die verschiedenfarbigen Totenbeschwörer-Brutplättchen, um festzuhalten, welcher Totenbeschwörer in welcher Zone erschienen ist. **Zur Erinnerung:** Immer wenn ihr eine Totenbeschwörer-Zombiekarte zieht, erhalten alle anderen Totenbeschwörer auf dem Spielplan eine Extra-Aktivierung – bis sie entkommen oder getötet werden.

**BEISPIEL:** *Ein Standard-Totenbeschwörer, Ostokar und To-Me Ku-Pa sind bereits auf dem Spielplan. Ihr zieht eine Standard-Totenbeschwörer-Zombiekarte: Stellt einen Standard-Totenbeschwörer in die Zone, für die ihr die Karte gezogen habt und legt ein Totenbeschwörer-Brutplättchen dorthin. Die drei anderen Totenbeschwörer erhalten eine Extra-Aktivierung. Das Ende ist nah!*

**3 – Hütet euch vor dem finsternen Ritual!** Wenn sich 2 (oder mehr) Totenbeschwörer am Ende der Zombiephase in derselben oder in benachbarten Zonen befinden, entkommen diese vom Spielplan, so als hätten sie die Brutzone erreicht, über die sie entkommen können. Ersetzt ihre Totenbeschwörer-Brutplättchen durch normale Brutplättchen.

**4 – Jeder besondere Totenbeschwörer hat besondere Regeln,** die auf seinen Zombiekarten erläutert werden. Diese Regeln gelten ab dem Moment, in dem er erscheint, bis er entkommt oder getötet wird.





# KAMPF

Jeder Tölpel kann mit einer Axt auf einen Feind zustürmen. Aber schnell und mühelos zu töten, das erfordert Schneid und Geschick. Und bei Zombies hilft nun mal nicht jeder Treffer gleichermaßen. Schlägst du einem Kerl den Arm ab, ist er erledigt. Schlägst du einem Zombie den Arm hat, hat er immer noch einen, um dich zu greifen. Du musst schnell und zielsicher sein, sonst bist du ganz schnell einer von denen.



**Würfelfanzahl**

Wenn dein Überlebender eine Nahkampf-, Fernkampf- oder Magieaktion ausführt, wirf so viele Würfel, wie auf der Karte der genutzten Waffe bzw. des Zaubers angegeben ist.



**Beidhändig**

Hat dein Überlebender zwei identische Waffen oder Zauber mit dem Beidhändig-Symbol in den Händen, darfst du beide gleichzeitig im Zuge einer einzigen Aktion einsetzen. Beidhändig geführte Fernkampfaffen und Kampfzauber müssen aber gegen dieselbe Zone eingesetzt werden.

**BEISPIEL 1:** Silas hat zwei Repetier-Armbrüste in den Händen. Da die Repetier-Armbrüste das Beidhändig-Symbol haben, darf Silas mit beiden gleichzeitig schießen. Er wirft daher für eine Fernkampfaktion 6 Würfel, da jede Repetier-Armbrust eine Würfelfanzahl von 3 hat!



**Beidhändig**

**Würfelfanzahl: 3**

**BEISPIEL 2:** Samson hält 2 Dolche. Da dies identische Waffen mit dem Beidhändig-Symbol sind, kann er mit beiden gleichzeitig zustechen. Eigentlich würde er hierfür 2 Würfel erhalten (1 für jeden Dolch). Allerdings gewährt jeder Dolch auch einen Bonus von +1 Würfel beim Angriff mit einer weiteren Nahkampfwaffe. Dieser Bonus gilt wechselseitig, so dass jeder Dolch dem anderen den Bonus von +1 Würfel gewährt. Jeder Dolch hat daher eine Würfelfanzahl von 2, insgesamt erhält Samson also 4 Würfel!



**Besondere Auswirkung**

**Würfelfanzahl: 1**

## DREI HÄNDE?

Liegt die passende Ausrüstungskarte auf der Körper-Ab-lage, hat es den Anschein, als hätte der Überlebende drei Karten in seinen Händen ausgerüstet. Aber natürlich kann er von diesen nur zwei zur selben Zeit nutzen. Immer bevor ein solcher Überlebender eine Aktion durch-führt oder würfelt, muss der Spieler entscheiden, welche beiden dieser drei Karten gerade als ausgerüstet gelten.



**Genauigkeit**

Jedes Würfelergebnis, dessen Augenzahl gleich hoch wie oder höher als der angegebene Genauigkeitswert der Waffe ist, verursacht 1 Treffer.



**Schaden**

Jeder Treffer verursacht bei einem Ziel so viel Schaden wie der Schadenswert der Waffe angibt.

- Schlurfer, Läufer und Totenbeschwörer werden bereits durch einen Treffer mit 1 (oder mehr) Schaden getötet.
- Fettbrocken werden durch einen Treffer mit 2 (oder mehr) Schaden getötet. Es ist völlig egal, wie viele Treffer mit 1 Schaden ihr einem Fettbrocken zufügt – die steckt er alle weg, ohne auch nur zu zucken.

· Monstren werden durch einen Treffer mit 3 (oder mehr) Schaden getötet. Im Grundspiel *Zombicide: Black Plague* gibt es keine Waffe, die direkt 3 Schaden zufügen kann. Um ein Monstrum zu töten, müsst ihr ein Drachenfeuer entfachen (siehe Seite 35) oder Samson auf Gefahrenstufe Rot bringen, ihn die Fertigkeit *+1 Schaden: Nahkampf* wählen lassen und ihm eine Nahkampfwaffe geben, die 2 Schaden verursacht.

**MERKE:** 2 Treffer mit je 1 Schaden sind etwas anderes als 1 Treffer mit 2 Schaden

**BEISPIEL:** Silas schießt mit seinen beiden Repetier-Armbrüsten auf 3 Schlurfer, die 1 Fettbrocken bewachen und erzielt 5 Treffer. Die ersten 3 Treffer erledigen die Schlurfer. Die beiden übrigen Treffer steckt der Fettbrocken ohne Auswirkungen weg, da jeder Treffer der Repetier-Armbrust nur 1 Schaden verursacht.

Aber Ann kommt hinzu, um den Fettbrocken mit ihrem Hammer zu erledigen. Sie landet zwar nur 1 Treffer, aber der Hammer verursacht 2 Schaden pro Treffer, ausreichend um den Fettbrocken niederzustrecken!

Hätte Ann anstelle des Fettbrocken 2 Läufern gegenüberstanden, hätte der eine Treffer nicht beide Läufer getötet. Jeder Treffer kann nur gegen 1 Ziel gerichtet sein, egal wie viel Schaden er verursacht. Jeder überzählige Schaden richtet nur eine größere Sauerei an, ist ansonsten aber Verschwendung.

## NAHKAMPFKATION

Ein Überlebender, der eine Nahkampfwaffe (eine Waffe mit maximaler Reichweite von 0) in der Hand hält, kann einen Zombie in seiner Zone angreifen. Jedes Würfelergebnis, dessen Augenzahl gleich hoch wie oder höher als der angegebene Genauigkeitswert der Waffe ist, verursacht 1 Treffer. Der Spieler teilt seine Treffer nach Belieben unter den möglichen Zielen auf.



Fehlschläge im Nahkampf verursachen keinen Eigenbeschuss (siehe Seite 34).

**BEISPIEL:** Samson greift 1 Schlurfer, 1 Läufer und 1 Fettbrocken mit seinem Schwert an. Er wirft eine  $\text{⚔}$  und eine  $\text{⚔}$ , also 2 Treffer. Er tötet damit den Läufer und den Schlurfer, da das Schwert nicht genügend Schaden verursacht, um den Fettbrocken zu erledigen. Clovis hat von den Hieben Samsons nichts zu befürchten, obwohl er sich in derselben Zone befindet.

## FERNKAMPFKATION



Ein Überlebender, der eine Fernkampfwaffe (eine Waffe mit maximaler Reichweite von 1 oder mehr) in der Hand hält, kann in eine beliebige Zone schießen, die er sieht und die innerhalb der maximalen Reichweite seiner Waffe liegt (siehe *Sichtlinie* auf Seite 10).

### Zur Erinnerung:

- In Gebäuden ist die Sichtlinie auf die direkt angrenzenden Zonen beschränkt, zu denen es einen offenen Durchgang gibt.
- Fehlschüsse können Eigenbeschuss verursachen (siehe Seite 34), also zielt genau!



### Reichweite

Die Reichweite einer Waffe wird durch den Reichweitenwert auf ihrer Karte angegeben. Dieser zeigt an, wie viele Zonen weit die Waffe schießen kann.

Der erste der beiden Werte gibt die Minimalreichweite an. Die Waffe kann auf keine Zonen schießen, die näher sind als die Minimalreichweite. In einigen Fällen ist das 0, was bedeutet, dass der Überlebende auf Ziele schießen kann, die in derselben Zone sind, wie er selbst. (Das zählt trotzdem als Fernkampfangriff.) Der zweite Wert gibt die Maximalreichweite der Waffe an. Eine Waffe kann nicht in Zonen schießen, die jenseits ihrer Maximalreichweite liegen.

**Hinweis:** Es gibt auch Waffen, die als Nah- oder Fernkampfwaffe eingesetzt werden können. Die *Orkische Armbrust* hat zwei Reichweitenwerte: 0 und 1-2. Ein Angriff mit dieser Waffe ist entweder ein Nahkampfangriff in derselben Zone oder ein Fernkampfangriff auf Zonen in Entfernung 1-2.



**BEISPIEL:** Der Langbogen hat eine Reichweite von 1-3. Das bedeutet, er kann bis zu 3 Zonen weit schießen, jedoch nicht in dieselbe Zone, in welcher der Schütze steht. Die Hand-Armbrust hat eine Reichweite von 0-1. Das bedeutet, sie kann in dieselbe Zone schießen, in der ihr Besitzer steht, oder in eine angrenzende Zone.

Wenn eine Zone für einen Fernangriff gewählt wurde, werden alle Figuren in den Zonen zwischen dem Schützen und dem Ziel ignoriert. Dies bedeutet, dass Überlebende ohne Gefahr für andere Überlebende oder Zombies durch besetzte Zonen hindurch schießen können! Ein Überlebender kann sogar in eine andere Zone schießen, wenn sich Zombies in seiner eigenen Zone befinden!

Wenn ein Überlebender mit einer Fernkampf-Waffe schießt (auch auf seine eigene Zone), darf er nicht auswählen, welche Ziele er mit seinen Treffern erwischt. Treffer werden den Figuren in der Zielzone nach diesen Zielprioritäten zugeteilt:

- 1 – Schlurfer
- 2 – Fettbrocken/Monstrum (Wahl des Schützen)
- 3 – Läufer
- 4 – Totenbeschwörer

Die Treffer werden so lange den Zielen mit der höchsten Priorität (1) zugeteilt, bis alle tot sind. Danach denen mit der nächstniedrigeren Priorität (2), bis diese alle tot sind und so weiter. Haben mehrere Ziele dieselbe Zielpriorität, entscheidet ihr, welche Gegner zuerst ausgeschaltet werden.

## ÜBERSICHT DER ZIELPRIORITÄTEN

ZIEL-PRIORITÄT	ZOMBIE-ART	AKTIONEN	BENÖTIGTER SCHADEN	ERFAHRUNGSPUNKTE
1	Schlurfer	1	1	1
2	Fettbrocken/Monstrum*	1	2/3	1/5
3	Läufer	2	1	1
4	Totenbeschwörer	1	1	1

\*Monstrum: keine Rüstungswürfe erlaubt.

**BEISPIEL:** Nelly ist mit zwei Hand-Armbrüsten bewaffnet (Reichweite 0–1, Würfel 2, Genauigkeit 3+, Schaden 1, Beidhand-Waffe). Sie schießt auf 2 Schlurfer, 1 Fettbrocken und 2 Läufer, die sich in einer benachbarten Zone befinden. Sie wirft 4 Würfel (2 für jede Hand-Armbrust) und würfelt: , , und . Die Hand-Armbrust trifft bei 3, 4, 5 und 6. Daher erzielt Nelly 3 Treffer. Die ersten beiden töten die beiden Schlurfer, da diese die höchste Zielpriorität haben. Der letzte Treffer erwischt den Fettbrocken, aber tötet diesen nicht, da 2 Schaden notwendig sind, um einen Fettbrocken zu töten.

### EIGENBESCHUSS

*He! Der Elf hat nicht umsonst gesagt, du sollst ihm die Armbrust geben!*

– Clovis

Ein Überlebender kann sich bei einem Angriff nicht selbst verletzen. Aber es kann Notsituationen geben, die es erfordern, eine Fernkampf- oder Magieaktion gegen eine Zone zu richten, in der ein Gruppenmitglied festsetzt. In einem solchen Fall trifft jeder Fehlschuss bzw. missglückte Zauber automatisch Überlebende in der Zielzone. Verteilt die Treffer dieses Eigenbeschusses nach Belieben.

Auch bei Eigenbeschuss sind Rüstungswürfe zulässig. Jeder Erfolg negiert einen so verursachten Treffer. Jeder nicht durch Rüstung verhinderte Treffer verursacht so viele Wunden, wie der Schadenswert der Waffe bzw. des Zaubers angibt.

Zur Erinnerung: Im Nahkampf gibt es keinen Eigenbeschuss.

**Das Töten eines Überlebendengibt keine Erfahrungspunkte.**

**BEISPIEL 1:** Baldric schießt mit einer Armbrust (Würfel 2, Genauigkeit 4+, Schaden 2) auf eine Zone, in der sich Clovis und 2 Schlurfer befinden. Er würfelt und : 1 Treffer und 1 Fehlschuss! Der Treffer tötet einen der Schlurfer. Der Fehlschuss trifft den befreundeten Überlebenden. Clovis steckt 1 Treffer durch Eigenbeschuss ein.

**BEISPIEL 2:** In einem Notfall zaubert Nelly eine beidhändige Mana-Explosion (Würfel 1+1, Genauigkeit 4+, Schaden 1) auf eine Zone, in der sich Ann und 1 Läufer befinden. Sie würfelt und , 2 Treffer! Einer tötet den Läufer, der zweite geht verloren. Nur Fehlschüsse gelten als Treffer gegen Überlebende, daher wird Ann nicht getroffen.

**BEISPIEL 3:** Samson schießt mit einer Hand-Armbrust (Reichweite 0–1, Würfel 2, Genauigkeit 3+, Schaden 1) in seine Zone, in der er zusammen mit Silas und 2 Schlurfern steht. Er würfelt und , 1 Treffer und 1 Fehlschuss. Der Treffer tötet einen der zwei Schlurfer. Der Fehlschuss trifft automatisch Silas, da Samson sich nicht selbst treffen kann. Silas steckt 1 Treffer ein.

### WAFFEN NACHLADEN

Die meisten Waffen können durchgängig benutzt werden, doch manche benötigen 1 Aktion, um sie zwischen 2 Schüssen innerhalb eines Zuges nachzuladen. Drehe die Karte um 180°, wenn der Überlebende mit ihr geschossen hat, um anzuzeigen, dass sie leer ist und vor einem weiteren Schuss nachgeladen werden muss. In der Endphase jeder Runde werden diese Waffen kostenlos nachgeladen, so dass sie zu Beginn jeder Runde geladen sind.

- Schießt ein Überlebender mit solch einer Waffe und gibt sie dann einem anderen Überlebenden, ohne sie nachgeladen zu haben, muss sie weiterhin erst nachgeladen werden, bevor der neue Besitzer in diesem Zug mit ihr schießen kann.

- Wenn man mit zwei gleichen Beidhand-Waffen ausgerüstet ist, die Nachladen erfordern, lädt 1 Aktion beide Waffen nach.

- Überlebende können mit einer einzelnen Beidhand-Waffe in eine Zone schießen und danach mit einer weiteren Aktion die zweite Waffe in eine andere Zone abfeuern.

**BEISPIEL:** Zu Beginn ihres Zuges hält Nelly zwei Hand-Armbrüste in ihren Händen. Sie schießt mit beiden in ihrer ersten Aktion und lädt sie mit der zweiten Aktion nach, um mit der dritten Aktion erneut zu schießen. Die Hand-Armbrüste sind jetzt leer. In der Endphase werden beide Hand-Armbrüste kostenlos nachgeladen.

## MAGIEAKTION



Ein Überlebender, der einen Kampfzauber (einen Zauber mit Kampfattributen) in der Hand hält, kann diesen Zauber in eine Zone wirken, die er sieht und die sich in Reichweite des Zaubers befindet. Für Magieaktionen gelten ansonsten dieselben Regeln wie für Fernkampfaktionen.

## DRACHENFEUER

Die meisten Probleme kann man lösen, indem man sie abfackelt.

– Ann



Drachengalle-Plättchen können mit einer Fackel entzündet werden.

Ein Überlebender kann eine Drachengalle-Karte, die er in der Hand hält, ablegen, um ein Drachengalle-Plättchen in Entfernung 0-1 auf den Spielplan zu legen. Später kann ein Überlebender eine in der Hand getragene Fackel ablegen, um Drachengalle in Entfernung 0-1 zu entzünden und so ein Drachenfeuer zu entfachen: **Jede** Figur in der Zone des Drachenfeuers wird getötet. Dabei ist egal, wie viel Schaden die Figur aushalten kann, ob sie eine Rüstung trägt, ob sie bei bester Gesundheit oder bereits verwundet ist. **Drachenfeuer tötet alles und verursacht außerdem keinen Lärm.** Entfernt dann das Drachengalle-Plättchen vom Spielplan. Der Überlebende, der die Fackel geworfen hat, erhält alle Erfahrungspunkte für die so getöteten Zombies – vorausgesetzt, er hat überlebt. Nutzt Drachenfeuer, um explosive Zombiefallen aufzustellen. Sollten sich bereits alle Drachengalle-Plättchen auf dem Spielplan befinden und ihr ein weiteres auslegen wollen, wählt eines der ausliegenden und verlegt es in die neue Zone.



**Schritt 1:** Ann ist von Zombies umzingelt. Sie wirft daher eine Flasche mit Drachengalle in ihre eigene Zone und legt ein Drachengalle-Plättchen dorthin. Dann verlässt sie die Zone.



**Schritt 2:** Alle Zombies laufen Ann hinterher. Jetzt wirft die Nonne ihre Fackel auf die Drachengalle und entfacht ein Drachenfeuer. Alle Zombies in dieser Zone werden abgefackelt! Und Ann erhält dafür die Erfahrungspunkte!



## GEWÖLBE

### GEWÖLBEZONEN UND -TÜREN

Unsere Ahnen nutzten verborgene Speicher, um Nahrungsvorräte zu lagern. Aber nicht nur: Wir mussten feststellen, dass sie diese wohl auch genutzt haben, um mächtige Waffen zu verstecken. Welche Bedrohung haben sie nur erwartet?



Gewölbe, verborgene Räume und unterirdische Höhlen sind in *Zombicide: Black Plague* recht häufig zu finden. Diese können hervorragende Abkürzungen für die Überlebenden darstellen, für die Zombies leider auch!

Immer wenn es in einer Quest eine oder mehrere Gewölbetüren gibt, legt ihr die farblich entsprechenden Gewölbezonen neben den Spielplan.

• Gewölbetüren könnt ihr genauso wie gewöhnliche Türen öffnen (außer in der Questbeschreibung steht etwas anderes).  
• Durch offene Gewölbetüren könnt ihr das Gewölbe betreten und verlassen, so als wären die beiden Zonen benachbart. Es besteht aber keine Sichtlinie zwischen dem Gewölbe und der durch die Tür benachbarten Zone.

• Gewölbe gelten als Gebäudezonen. Man kann in diesen aber nicht suchen und es findet keine Zombie-Brut statt, wenn ihr eine Gewölbetür zum ersten Mal öffnet.

• Eine Gewölbetür kann auch vom Inneren des Gewölbes geöffnet werden.

**HINWEIS:** Es gibt Quests, in denen besondere Regeln für Gewölbe gelten. Solche in der Quest aufgeführten Sonderregeln haben Vorrang vor den hier beschriebenen allgemeinen Regeln.



**Schritt 1:** Silas muss durch das violette Gewölbe gehen, um zu der Drachengalle und der Fackel zu gelangen, die durch das rote Ziel dargestellt werden. Er geht in das Gebäude und öffnet die violette Gewölbetür. In dem Gewölbe findet keine Zombie-Brut statt und Silas hat keine Sichtlinie in das Gewölbe.



**Schritt 2:** Silas betritt das violette Gewölbe. Er öffnet die andere violette Gewölbetür von Innen und löst dadurch eine Zombie-Brut im Gebäude aus. Zwei Schlurfer treiben sich hier herum. Da der Elf keine Sichtlinie in die (durch die Gewölbetür benachbarte) Gebäudezone hat, kann er nicht auf den Zombie im Raum mit der Gewölbetür schießen.



**Schritt 3:** Die Zombies haben sich genähert. Ein Schlurfer hat das Gewölbe durch die offene Tür betreten. Silas hat ihn erledigt, um sich danach ins Gebäude zu bewegen und dort den zweiten Schlurfer zu töten. Der Weg zum Ziel ist frei. Und das ist auch notwendig, denn das Monstrum ist dabei, Silas durch das Gewölbe zu folgen!

## GEWÖLBE-ARTEFAKTE

Beim Spelaufbau habt ihr einige mächtige Waffen und Zauber beiseitegelegt (siehe Seite 6). Diese könnt ihr in Gewölben finden. Daher heißen sie „Gewölbe-Artefakte“ und sind auf der Karte mit dem Schlüsselwort „Gewölbe“ gekennzeichnet.



Ein Überlebender kann eine Aktion nutzen, um ein Gewölbe-Artefakt aufzunehmen, das in einem Gewölbe versteckt ist. Hierbei handelt es sich nicht um eine Suchen-Aktion. Daher ist es möglich, in einem Zug mehrere Gewölbe-Artefakte aufzunehmen, wenn sich im Gewölbe mehrere dieser Artefakte befinden.

In der Questbeschreibung kann es hierzu besondere Regeln geben. Schaut im Zweifelsfall lieber noch einmal nach!



## SPIEL MIT 7+ ÜBERLEBENDEN

In Zombicide gibt es eine ständig wachsende Auswahl an verschiedenen Überlebenden. Früher oder später habt ihr vielleicht Lust, einmal mit mehr als 6 Überlebenden zu spielen. Dafür braucht ihr zusätzliche Überlebenden-Tableaus, Markierungsstifte, farbige Basen und Startausrüstungskarten. Diese findet ihr in separat erhältlichen Erweiterungen wie *Wulfsburg* oder der *Hero-Box*.

Es ist recht einfach, mit einer größeren Anzahl an Überlebenden (oder Spielern) zu spielen. Im Folgenden findet ihr einige grundsätzliche Richtlinien hierzu, die ihr aber gemäß euren eigenen Vorstellungen an das Spiel anpassen könnt.



- Erhöht bei der Spielvorbereitung die Anzahl der zu verteilenden Startausrüstungskarten für jeden zusätzlichen Überlebenden (nach dem sechsten) um 1 Karte aus einer verfügbaren Erweiterung.

- Erhöht die Anzahl der Brutplättchen für je 2 zusätzliche Überlebende nach dem sechsten um 1 (aufgerundet). Legt die zusätzlichen Brutplättchen zu bereits ausliegenden Brutplättchen eurer Wahl. Ja, in solchen Zonen kommt es dann zu doppelter oder ggf. sogar dreifacher Brut!

- In einer Partie mit 6 Überlebenden verliert ihr, wenn 6 Brutplättchen auf dem Spielplan sind und ein Totenbeschwörer entkommt. Erhöht diese Zahl um so viele Brutplättchen, wie ihr aufgrund weiterer Überlebender zusätzlich ausgelegt habt. (Also um 1 für je 2 Überlebende über 6, aufgerundet).

ANZAHL ÜBERLEBENDER	ZUSÄTZLICHE BRUTPLÄTTCHEN	MAX. ANZAHL BRUTPLÄTTCHEN
bis 6	0	6
7-8	1	7
9-10	2	8
11-12	3	9



## QUESTS

### ◆ QUEST 0:

## TUTORIAL: TOTENTANZ

EINFACH / 4+ ÜBERLEBENDE / 45 MINUTEN



**K**rieg ist nichts Neues für uns. Unsere Grafen und Herzöge bekriegen sich ständig untereinander. Für das einfache Volk bedeutet das normalerweise nur Änderungen hinsichtlich der Steuern und Abgaben. Vorausgesetzt, man überlebt. Aber diesmal ist der Herzog mit seiner Armee losgezogen und ward niemals wieder gesehen. Zumindest nicht, bis die Horde auftauchte. Denn ich kann mit Sicherheit sagen, dass die von der besonders üblen Sorte vorher Soldaten dieser Armee gewesen sind. Jetzt ist einfach alles nur noch brutales Chaos. Aber dafür sind wir jetzt alle gleich und müssen uns dem Totentanz gemeinsam stellen. Du kannst es dir nicht leisten, was Besseres zu sein, wenn die Horde vor deiner Tür steht. Wir kämpfen zusammen und schlagen erbarmungslos zurück.

Der Magier in unserer Truppe ist so ein Fall. Er war mal stinkreich, mächtig und einflussreich. Jetzt ist er einer von uns, der ebenso um sein Leben kämpft. Er hat ein magisches Tor erschaffen, mit dem er uns wegzzaubern kann. Es ist sicher besser, abzuhauen und später zurückzuschlagen, als hierzubleiben und überkrannt zu werden. Aber es mag hier noch ein paar Leute geben, die wir retten sollten. Und wir könnten alle noch eine bessere Waffe brauchen. Oder zwei. Er wird das Tor offenhalten, solange er kann. Ein guter Kerl, kein bisschen hochnäsiger.



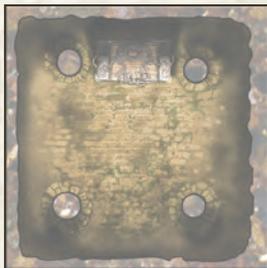
Benötigte Kartenteile: 4V & 9R.

### ZIELE

**Nutzt das magische Tor, um euch in Sicherheit zu bringen.** Erreicht die Ausgangszone mit **allen** Überlebenden, um die Quest zu gewinnen. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, vorausgesetzt, es halten sich keine Zombies mehr in der Zone auf.



9R 4V



			
Spieler-Startzone	Schlurfer	Läufer	Fettbrocken
			
Ausgangs-plättchen	Brutplättchen	Ziele (5 EP)	
			
Offene Tür	Türen	Gewölbetür	

### SONDERREGELN

#### · Aufbau:

- Legt die Totenbeschwörer-Zombiekarten beiseite.
- Mischt das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- Stellt 1 Schlurfer, 1 Läufer und 1 Fettbrocken in die angegebenen Zonen.

· **Das glaube ich nicht.** Monstren auf Zombiekarten gelten als Fettbrocken.

· **Was ist das denn?** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

· **Türen und Schlüssel.** Die blaue Tür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das blaue Ziel aufgenommen habt. Die grüne Tür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das grüne Ziel aufgenommen habt.

· **Wir können vorbei.** Das grüne Brutplättchen wird erst aktiv, wenn ihr das grüne Ziel aufgenommen habt.

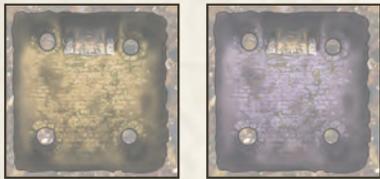
## QUEST 1:

# GROSSWILDJAGD

EINFACH / 6+ ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN

Wir haben den Ausgangspunkt der Zombieinvasion schnell entdeckt. Einige Überlebende haben einen riesigen Zombie gesehen, der durch die Straßen stapft. Und irgendwo verbirgt sich ein finsterner Totenbeschwörer, der offensichtlich die Horde lenkt, um uns einzukesseln. Wir haben zwei Tage gebraucht, um das Versteck dieses Totenbeschwörers auszumachen, und um zu kapieren, dass keine unserer Waffen in der Lage ist, diesem Monstrum Schaden zuzufügen. Deswegen wollen wir jetzt das Laboratorium überfallen und beide mit unserer Geheimmischung erledigen: dem Drachenfeuer. Halali!

Benötigte Kartenteile: 1V, 2R, 8V & 9V.



## ZIELE

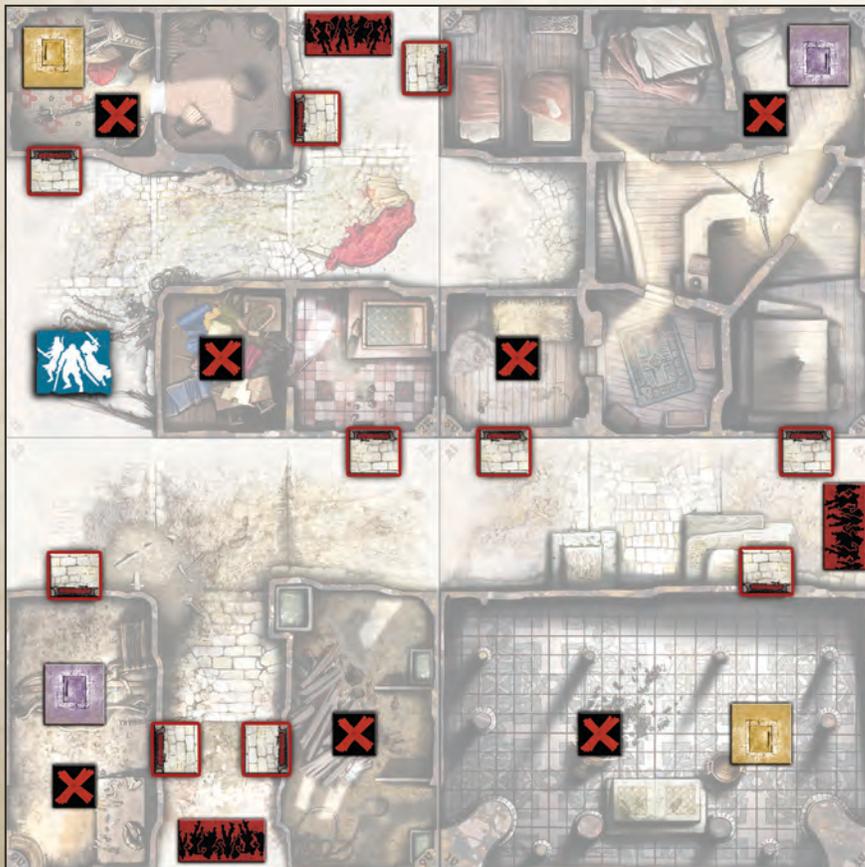
Erledigt folgende Aufgaben in beliebiger Reihenfolge, um die Quest zu gewinnen:

- **Tötet die Bestie und seinen Herrn.** Tötet mindestens 1 Monstrum und 1 Totenbeschwörer.
- **Plündert das Laboratorium.** Nehmt alle Ziele auf.



## SONDERREGELN

- **Aufbau:**
  - Mischt das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
  - Legt 1 zufälliges Gewölbe-Artefakt in jedes Gewölbe.
- **Findet das Laboratorium.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Fackelt sie ab!** Wenn ihr das blaue Ziel findet, habt ihr das Laboratorium entdeckt. Stellt sofort den Totenbeschwörer (nach den üblichen Regeln) in diese Zone. Ist der Totenbeschwörer bereits auf dem Spielplan, stellt stattdessen das Monstrum in die Zone. Ist auch dieses bereits auf dem Spielplan, geschieht nichts. (Die Erfahrungspunkte für das Ziel gibt es dennoch.)



2R	8V
9V	1V



## QUEST 2:

# DAS SCHWARZE BUCH

EINFACH / 6+ ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN

Jetzt wissen wir Bescheid. Nicht nur unser Dorf ist betroffen. Die Zombieseuche hat sich über das ganze Land ausgebreitet. Was geht hier vor? Der Totenbeschwörer, den wir erlebzt haben, hatte ein paar Notizen in seinem Laboratorium mit Andeutungen auf ein seltsames Schwarzes Buch und auf andere machtvolle Gegenstände. Wir werden die Umgebung erkunden, um uns einen besseren Eindruck von der Bedrohung zu verschaffen, mit der wir es zu tun haben. Klar, wir werden dabei einigen Zombies begegnen, manche von ihnen mit vertrauten Gesichtern. Aber jetzt sind das nur noch Monster ... He, der da schuldet mir noch Geld!

Benötigte Kartenteile: 4V, 5R, 7V & 8R.



8R	5R
4V	7V

-   
Spieler-Startzone
-   
Gewölbetüren
-   
Türen
-   
Brutplättchen
-   
Ziel (5 XP)

### ZIELE

Erladigt folgende Aufgaben in beliebiger Reihenfolge, um die Quest zu gewinnen:

- **Stiehlt das Schwarze Buch.** Nehmt das Ziel im zentralen Gebäude auf (auf Kartenteil 8R).
- **Schnappt euch die Artefakte.** Holt euch beide Gewölbe-Artefakte.
- **Spürt die Macht.** Erreicht mit mindestens 1 Überlebendem Gefahrenstufe Rot.

### SONDERREGELN

- **Aufbau:**
  - Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
  - Legt 1 zufälliges Gewölbe-Artefakt in jedes Gewölbe.
- **Vergessene Schlüssel öffnen verbotene Türen.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Was zum ... Magische Falle!** Das grüne Brutplättchen wird erst aktiv, wenn ihr das grüne Ziel aufgenommen habt.
- **Türen und Schlüssel.** Die blaue Tür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das blaue Ziel aufgenommen habt. Die grüne Tür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das grüne Ziel aufgenommen habt.

## QUEST 3:

# DIE HIRTEN

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

**D**ie Totenbeschwörer sind überall. Sie verbreiten im ganzen Königreich Chaos und greifen nach der Macht! Gegen eine solch große Bedrohung können wir nichts ausrichten. Fast nichts. Wir wissen, dass wir überleben können, wenn wir Seite an Seite stehen. Unser Plan ist, von Ort zu Ort zu ziehen, andere Überlebende zu finden und selbst eine Armee aufzustellen. Es hat uns vier Tage gekostet, das nächste Dorf zu erreichen, das angegriffen wird, aber noch nicht völlig überkrannt ist. Auf in die Schlacht, lasst uns diesen Leuten helfen!

Benötigte Kartenteile: 1R, 2R, 3V, 4V, 5R & 9V.

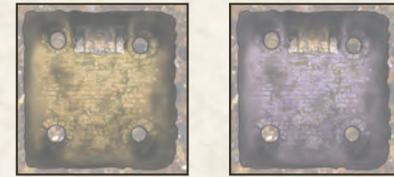
3V	1R
4V	2R
5R	9V

### ZIELE

**Rettet die Dorfbewohner.** Seid vorsichtig. Einige von ihnen könnten verseucht sein. Ihr gewinnt, wenn ihr alle Ziele aufgenommen habt.

### SONDERREGELN

- **Aufbau:**
  - Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
  - Legt 1 zufälliges Gewölbe-Artefakt in jedes Gewölbe.
- **Versteckte Bewohner.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Die sind verseucht!** Das blaue und das grüne Ziel stehen für verseuchte Leute, die sich in Zombies verwandeln. Nachdem der Überlebende, der das Ziel aufgenommen hat, die Erfahrung erhalten hat, führt er sofort eine Zombie-Brut in seiner Zone durch.





## QUEST 4: HUNGER

MITTEL / 6 ÜBERLEBENDE / VARIABEL

**E**in paar Tage sind vergangen. Diese Zombies sind dumm wie Bohnenstroh. Zumindest größtenteils. Aber sie werden nie müde und brauchen weder Nahrung noch Schlaf. Für uns gilt das leider nicht. Wir brauchen Essen und einen geschützten Schlafplatz. Unter dieser Stadt gibt es jede Menge Gewölbe. Schlaue Überlebende können sich dort eine Zeit lang überbergen und sich etwas ausruhen. Aber wir brauchen Vorräte, um dort ein paar Tage ausharren zu können und unser weiteres Vorgehen zu planen. Dieser Krieg könnte länger dauern als irgendwer – selbst die Totenbeschwörer – erwartet hat.

Benötigte Kartenteile: 1R, 2R, 3R, 5R, 6R & 8R.

### ZIELE

Erledigt folgende Aufgaben in dieser Reihenfolge, um die Quest zu gewinnen:

**1. Findet genügend Nahrung.** Sammelt die folgenden 6 Ausrüstungskarten im Inventar eurer Überlebenden:

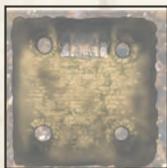
- 2-mal Äpfel
- 2-mal Pökelfleisch
- 2-mal Wasser

**2. Schließt euch im Gewölbe ein.** Ihr gewinnt, wenn **alle** Überlebenden, mit denen ihr die Quest begonnen habt, in der Endphase einer Runde im gelben Gewölbe sind und sich dort keine Zombies befinden.

Diese Quest ist für genau 6 Überlebende ausgelegt. Die Spieldauer ist abhängig davon, wie die Suche nach der Nahrung verläuft.

### SONDERREGELN

- **Aufbau:**
  - Mischt das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
  - Legt 1 zufälliges Gewölbe-Artefakt in das Gewölbe.
- **Kerzen, Kleidung, Werkzeuge ...** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **... Schlüssel!** Die gelben Gewölbetüren können erst geöffnet werden, wenn ihr das blaue Ziel aufgenommen habt.



8R	3R
6R	2R
5R	1R

Spieler-Startzone

Gewölbetür  
(muss mit dem blauen Schlüssel geöffnet werden)

Tür

Brutplättchen

Ziel  
(5 XP)

## QUEST 5:

# DIE KOMMANDANTUR

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

**D**iese Hauptstadt ist erobert worden. Tausende Menschen sind gestorben, aber es gibt immer noch Bezenden, die sicher sind. Den Totenbeschwörern scheint es zu genügen, den Adel in der Burg zu bekämpfen. Das Volk lassen sie eingekesselt am Leben, als Nachschub, wenn ihre Zombiehorden Verstärkung benötigen.

Wir müssen da irgendwie reinkommen, um Kontakt mit den Leuten aufzunehmen, die noch am Leben sind. Und wir sollten mehr über die Seuche an sich herausbekommen. Das Schwarze Buch ist da nicht sehr aufschlussreich. Wenn wir erst mehr wissen, können wir auch einen Plan entwickeln, wie wir das hier beenden können.

Aber erst einmal müssen wir einen Weg finden, die Stadtmauer zu überwinden. Ein paar der von uns geretteten Überlebenden sagen, es gebe einen Geheimgang unter der nahegelegenen Kommandantur. Aber er ist bewacht. Offensichtlich wissen die Totenbeschwörer über ihn Bescheid. Wenn wir die Wachen ausschalten können, sollte es uns gelingen, hineinzukommen und unseren Plan in Gang zu setzen.

Benötigte Kartenteile: 4R, 5R, 6R, 7R, 8R & 9R.



## ZIELE

Erreicht den Geheimgang, um in die Stadt zu kommen. Erreicht die Ausgangszone mit **allen** Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone in den Geheimgang vordringen, vorausgesetzt, es halten sich keine Zombies mehr in der Zone auf.

## SONDERREGELN

### • Aufbau:

- Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- Legt 1 zufälliges Gewölbe-Artefakt in jedes Gewölbe.

• **Versteckte Hinweise.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

• **Verstärkte Türen.** Die blaue Tür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das blaue Ziel aufgenommen habt. Die grüne Tür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das grüne Ziel aufgenommen habt.



## QUEST 6:

# IN CALIGINE ABDITUS

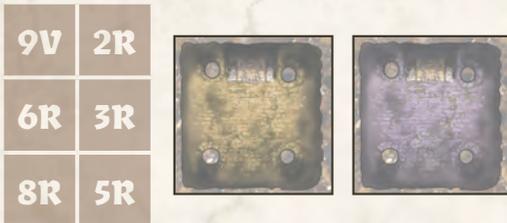
MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

**W**ir haben es in die Stadt geschafft, aber wir sind nicht so nahe an die Totenbeschwörer herangekommen, wie wir wollten. Die Gegend ist unnatürlich still und völlig verlassen, soweit das Auge reicht. Das wird nicht lange so bleiben. Sobald sie uns hören, werden sie kommen, um uns zu töten. Wir müssen so behutsam wie möglich vorkücken.

Elovis und Baldric haben seltsame lateinische Wörter an einigen Wänden entdeckt. Es hat den Anschein, als nutze jemand den Verbund von unterirdischen Geheimzängen, um sich durch die Stadt zu bewegen. Und Elovis hat recht, wenn er meint, nicht jeder könne Latein ... Nur die Hochgebildeten erkennen diese Sprache, wenn sie sie sehen. Was nicht heißt, dass sie sie auch lesen können. Da steckt sicher ein Totenbeschwörer dahinter!

Moment mal. Elovis kann lesen?

Benötigte Kartenteile: 2R, 3R, 5R, 6R, 8R & 9V.



### ZIELE

Es bedeutet „in Dunkelheit verborgen“. Erreicht die Ausgangszone mit **allen** Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, vorausgesetzt, es halten sich keine Zombies mehr in der Zone auf.

### SONDERREGELN

• **Die Totenbeschwörer haben etwas für euch vorbereitet. Das ist doch mal was!**

- Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- Legt 2 zufällige Gewölbe-Artefakte in das gelbe Gewölbe.

• **Lateinische Schriften.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

• **Türen, die in Dunkelheit und Tod führen.** Die blaue Tür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das blaue Ziel aufgenommen habt. Die grüne Tür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das grüne Ziel aufgenommen habt.



## QUEST 7:

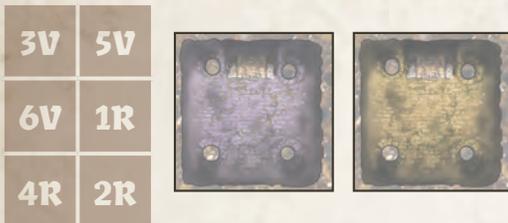
# DIE SPUR DER TOTEN

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 150 MINUTEN

**E**s ist unmöglich, unbemerkt noch weiter vorzudringen. Eigentlich nicht schlecht, denn es juckt mich in den Fingern, ein paar Zombies niederzumachen. Außerdem habe ich keine Lust mehr, die ganze Zeit auf Zehenspitzen zu gehen.

Hier sind finstere Zeichen und Symbole an den Wänden. Die Totenbeschwörer sind hier irgendwo. Wir haben keine Ahnung, was für ein dunkles Ritual sie hier abhalten wollen, aber wir müssen versuchen, es zu verhindern. Mal sehen, was passiert, wenn wir diese abscheulichen Pergamente zerstören ...

Zum Glück sind das hier die Schmiedewerkstätten. Diese orkischen Waffenschmiede hatten offensichtlich Ahnung von dem, was sie tun. Neue Spielzeuge!



Benötigte Kartenteile: 1R, 2R, 3V, 4R, 5V & 6V.

### ZIELE

**Verhindert das Ritual.** So sieht der Plan aus. Ihr könnt die ersten beiden Aufgaben in beliebiger Reihenfolge erledigen.

- **Stört das Ritual.** Zerstört die frevelhaften Schriften, indem ihr alle Ziele aufnehmt.
- **Schnappt euch die Artefakte.** Holt euch beide Gewölbe-Artefakte.

Erreicht **danach** die Ausgangszone mit **allen** Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, vorausgesetzt, es halten sich keine Zombies mehr in der Zone auf.

### SONDERREGELN

- **Aufbau:**
  - Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
  - Legt 1 zufälliges Gewölbe-Artefakt in jedes Gewölbe.

- **Gefährliche Schriften.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Schwere Türen.** Die violetten Gewölbetüren können erst geöffnet werden, wenn ihr das blaue Ziel aufgenommen habt. Die gelbe Gewölbetür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das grüne Ziel aufgenommen habt.



## QUEST 8:

# DER FINSTERE TEMPEL

SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

**D**as ist das Machtzentrum der Totenbeschwörer. Überall stehen verfluchte Götzenstatuen und ein riesiges Monstrum ist im Tempel eingesperkt. Auch scheinen die Totenbeschwörer herausgefunden zu haben, wie wir ihre größten Viecher erledigen. Drachengalle ist knapp geworden und unsere Vorräte sind aufgebraucht. Aber es gibt geheime Gewölbe hier. Wie in allen älteren Teilen der Stadt.

Wenn wir das Viech töten, lenkt das vielleicht die Aufmerksamkeit der Totenbeschwörer auf uns. Es mag ja viele Tausend Zombies geben, aber es kann nicht so viele Totenbeschwörer geben ... oder?

Benötigte Kartenteile: 1V, 2R, 4R, 5R, 8R & 9V.

### ZIELE

**Exorzismus nach Überlebenden-Art: Zombicide!** Nehmt beide Gewölbe-Artefakte aus dem gelben Gewölbe und tötet das Monstrum, um die Partie zu gewinnen.

8R	9V	1V
5R	4R	2R

### SONDERREGELN

#### · Aufbau:

- Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- Legt 2 zufällige Gewölbe-Artefakte in das violette Gewölbe.
- Legt die Drachengalle- und Fackel-Karten beiseite. Legt je 1 Karte Drachengalle und Fackel in das gelbe Gewölbe.

· **Zerstört die verfluchten Götzenstatuen.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

· **Geheime Lager.** Die violette Gewölbetür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das blaue Ziel aufgenommen habt. Die gelbe Gewölbetür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das grüne Ziel aufgenommen habt.



**Gelbe Gewölbetür**  
(muss mit dem grünen Schlüssel geöffnet werden)



**Violette Gewölbetür**  
(muss mit dem blauen Schlüssel geöffnet werden)



**Spieler-Startzone**



**Brutplättchen**



**Tür**



**1**  
2 Gewölbe-Artefakte



**2**  
Drachengalle und Fackel



**X**  
Ziel (5 XP)



**Monstrum**



## QUEST 9: DER HÖLLENSCHLUND

SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 150 MINUTEN

**I**ch glaube, wir haben den Ort gefunden, am dem unser Herzog sein letztes Gefecht geschlagen hat, bevor die Stadt gefallen ist. Alle die Schutz suchten, versammelten sich im Tempel und hofften auf den Schutz der Götter, der verbliebenen Soldaten und des Herzogs selbst. Leider hat das wohl nicht gereicht. Denn trotz allem haben die Zombies jeden Einzelnen getötet. Und jetzt spuckt dieser Höllenschlund Zombies aus. Wir haben keine Wahl. Wir müssen sie bekämpfen und diesen gottverlassenen Ort dem Erdboden gleichmachen.

He, ist das nicht der Herzog? Ist nichts persönliches, Euer Gnaden!

Benötigte Kartenteile: 1V, 2R, 6V, 7R, 8V & 9R.

7R	9R	8V
2R	1V	6V

### ZIELE

Erledigt folgende Aufgaben in dieser Reihenfolge, um die Quest zu gewinnen:

- 1. Lockt sie alle an denselben Ort ...** Bringt alle Brutplättchen auf dem Spielplan zum Höllenschlund (die markierte Zone auf Kartenteil 1V). Schaut euch noch einmal die Totenbeschwörer-Regeln auf Seite 29 an.
- 2. ... und weckt den Drachen.** Erzeugt ein Drachenfeuer im Höllenschlund.

### SONDERREGELN

- So ist das mit der Alchemie.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Außerdem darf der Spieler des Überlebenden den Ausrüstungsstapel nach einer Drachengalle-Karte durchsuchen und diese kostenlos ins Inventar dieses Überlebenden legen. Ist im Ausrüstungsstapel keine solchen Karte mehr, darf der Spieler stattdessen den Ablagestapel durchsuchen. Mischt danach den Ausrüstungsstapel.



## ◆ QUEST 10: FEUERPROBE

SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 180 MINUTEN

**W**ir sind im Herzen der Stadt. Dem Ort, der Ziel aller Zombies zu sein scheint. Und wir sind nicht die ersten, die es bis hierher geschafft haben. Ein paar Helden oder Söldner haben versucht, hier aufzuräumen, und sind gescheitert. Aber sie haben es offensichtlich geschafft, das beeindruckendste Monstrum, das wir bislang gesehen haben, in einer nahegelegenen Zauberschule einzusperren. Das Viech ist gefangen und wartet wohl auf jemanden – oder etwas –, der es befreit. Von seinem Gebrüll werden alle Zombies in Hörweite angezogen wie Motten vom Licht.

Nur Totenbeschwörer sind nirgends zu sehen.

Benötigte Kartenteile: 1V, 2R, 3R, 4V, 5R, 6R, 7R, 8V & 9V.

### ZIELE

**Erschlagt das Untier.** Tötet das auf Kartenteil 1V aufgestellte Monstrum.

### SONDERREGELN

#### • Aufbau:

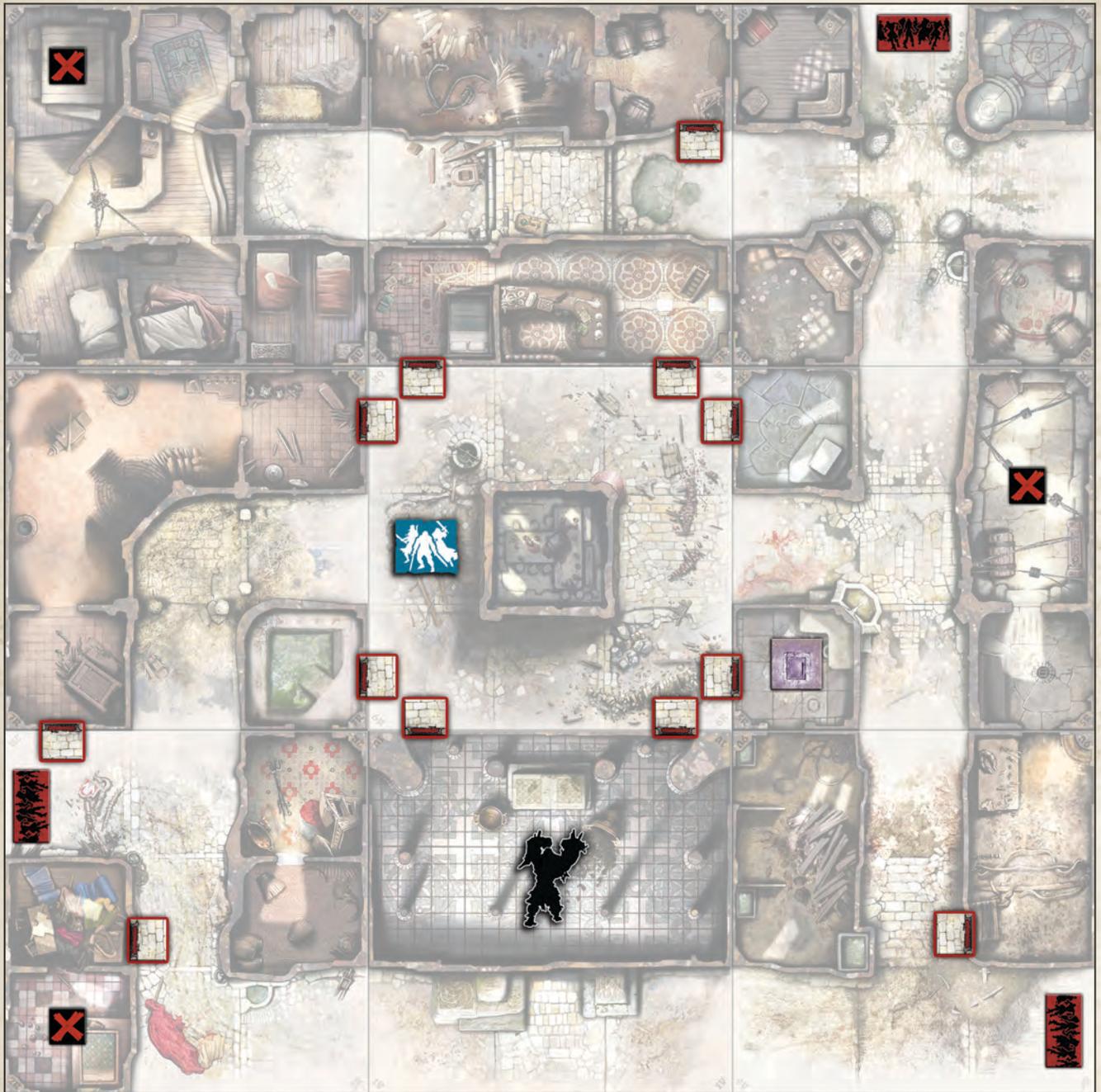
- Mischt das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- Sucht alle Drachengalle-Karten aus dem Ausrüstungsstapel und legt sie in das violette Gewölbe.
- Stellt 1 Monstrum in die markierte Zone.
- Die Gebäudezone im Nordosten hat mit Absicht keine Tür.

• **Drei Siegel.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

• **Hier ist ein Held gestorben.** Das blaue Ziel bringt dem Überlebenden, der es aufnimmt, zusätzlich zu den Erfahrungspunkten 1 zufälliges Gewölbe-Artefakt.

• **Verschlussenes Tor.** Die violette Gewölbetür kann erst geöffnet werden, wenn ihr alle Ziele aufgenommen habt.














 Spieler- Startzone	 Monstrum	 Gewölbe- tür
 Ziel (5 XP)	 Brutplättchen	 Tür

8V	3R	4V
7R	6R	5R
2R	1V	9V





## FERTIGKEITEN

Jeder Überlebende in *Zombicide: Black Plague* hat bestimmte Fertigkeiten, deren Auswirkungen in diesem Abschnitt beschrieben werden. Im Fall eines Widerspruchs zu den Grundregeln haben die speziellen Regeln der Fertigkeit Vorrang. Die Auswirkungen der folgenden Fertigkeiten und/oder Boni können umgehend in dem Zug angewandt werden, in dem sie erworben werden. Das bedeutet, wenn eine Aktion bewirkt, dass dein Überlebender eine Stufe aufsteigt und eine Fertigkeit erhält, kann er diese sofort einsetzen, wenn er noch eine Aktion übrig hat. Erhält er durch die Fertigkeit eine Zusatzaktion, kann er diese natürlich nutzen, auch wenn er die Fertigkeit mit seiner letzten Aktion erworben hat.

**+1 Aktion** – Der Überlebende hat 1 weitere Aktion, die er nutzen darf, wie er möchte.

**+1 freie Bewegungsaktion** – Der Überlebende hat 1 freie, zusätzliche Bewegungsaktion. Diese Aktion darf nur als Bewegungsaktion genutzt werden.

**+1 freie Fernkampfaktion** – Der Überlebende hat 1 freie, zusätzliche Fernkampfaktion. Diese Aktion darf nur als Fernkampfaktion genutzt werden.

**+1 freie Kampfaktion** – Der Überlebende hat 1 freie, zusätzliche Kampfaktion. Diese Aktion darf nur als Magie-, Nah- oder Fernkampfaktion genutzt werden.

**+1 freie Magieaktion** – Der Überlebende hat 1 freie, zusätzliche Magieaktion. Diese Aktion darf nur als Magieaktion genutzt werden.

**+1 freie Nahkampfaktion** – Der Überlebende hat 1 freie, zusätzliche Nahkampfaktion. Diese Aktion darf nur als Nahkampfaktion genutzt werden.

**+1 freie Suchaktion** – Der Überlebende hat 1 freie, zusätzliche Suchaktion. Diese Aktion darf nur zum Suchen genutzt werden und der Überlebende darf trotzdem nur einmal pro Zug suchen.

**+1 freie Verzauberungsaktion** – Der Überlebende hat 1 freie, zusätzliche Verzauberungsaktion. Diese Aktion darf nur als Verzauberungsaktion genutzt werden.

**+1 max. Reichweite** – Die Maximalreichweite der Zauber und Fernkampfwaffen des Überlebenden erhöht sich um 1.

**+1 Schaden mit [Ausrüstung]** – Der Überlebende erhält einen Bonus von +1 Schaden mit der benannten Ausrüstung.

**+1 Schaden: [Typ]** – Der Überlebende erhält einen Bonus von +1 Schaden auf die angegebene Kampfaktion (Magie, Nah- oder Fernkampf).

**+1 Würfel: Fernkampf** – Die Fernkampfwaffen des Überlebenden erhalten 1 zusätzlichen Würfel bei Fernkampfaktionen. Beidhändig geführte Fernkampfwaffen erhalten je +1 Würfel, insgesamt also +2 Würfel pro beidhändiger Fernkampfaktion.

**+1 Würfel: Kampf** – Die Waffen des Überlebenden erhalten 1 zusätzlichen Würfel bei Kampfaktionen (Magie, Nah- und Fernkampf). Beidhändig geführte Zauber und Waffen bekommen je +1 Würfel, insgesamt also +2 Würfel pro beidhändiger Kampfaktion.



### AUS DER ZUKUNFT IN DIE GEGENWART

Wenn ihr auch die *Zombicide*-Seasons der modernen Zeit gespielt habt, werden euch einige der folgenden Fertigkeiten vertraut vorkommen, obwohl sie andere Bezeichnungen haben. Dies wurde aus rein thematischen Gründen geändert!

- Aus *Vollautomatisch* ist *Eisenregen* geworden
  - Aus *Unterm Radar* ist *Immer in Deckung* geworden.
- Wichtig ist außerdem, dass die Fertigkeiten *Barbar*, *Vollautomatisch* / *Eisenregen* sowie der hierzu gehörige neue *Manaregen* gegenüber der modernen Variante leicht geändert wurden.

**+1 Würfel: Magie** – Die Zauber des Überlebenden erhalten 1 zusätzlichen Würfel bei Magieaktionen. Beidhändig geführte Zauber erhalten je +1 Würfel, insgesamt also +2 Würfel pro beidhändiger Magieaktion.

**+1 Würfel: Nahkampf** – Die Nahkampfwaffen des Überlebenden erhalten 1 zusätzlichen Würfel bei Nahkampfaktionen. Beidhändig geführte Nahkampfwaffen erhalten je +1 Würfel, insgesamt also +2 Würfel pro beidhändiger Nahkampfaktion.

**+1 Zone pro Bewegungsaktion** – Der Überlebende darf sich bei jeder Bewegungsaktion 1 Zone zusätzlich bewegen. Diese Fertigkeit ist kumulativ mit anderen Auswirkungen, die die Bewegungsaktion betreffen. Das Betreten einer Zone mit Zombies beendet trotzdem die Bewegung des Überlebenden.

**2 Zonen pro Bewegungsaktion** – Nutzt der Überlebende eine Aktion zum Bewegen, darf er sich 1 oder 2 Zonen weit bewegen (anstatt nur 1 Zone). Das Betreten einer Zone mit Zombies beendet die Bewegung des Überlebenden.

**Akribisch suchen** – Ziehe 1 zusätzliche Karte, wenn dieser Überlebende eine Suchen-Aktion durchführt.

**Barbar** – Führt der Überlebende eine Nahkampfaktion durch, darfst du anstatt der auf seiner Nahkampfwaffe angegebenen Würfelanzahl so viele Würfel werfen, wie sich Zombies in der Zielzone befinden. Fertigkeiten, die die Anzahl der Würfel beeinflussen (wie +1 Würfel: Nahkampf), gelten zusätzlich.

**Beginnt mit [Ausrüstung]** – Der Überlebende beginnt die Quest mit der angegebenen Ausrüstung. Er erhält die Karte beim Spielaufbau, bevor die reguläre Startausrüstung verteilt wird.

**Beidhändig** – Der Überlebende behandelt alle Zauber, Nah- und Fernkampfwaffen als hätten sie das Beidhändig-Symbol.

**Blitzschnell** – Immer wenn der Überlebende den letzten Zombie in einer Zone tötet, darf er sofort 1 freie Bewegungsaktion durchführen.

**Bluttausch: Fernkampf** – Für 1 Aktion kann sich der Überlebende bis zu 2 Zonen weit bewegen, wenn sich in der Zielzone mindestens 1 Zombie befindet. Er darf dann sofort 1 freie Fernkampfaktion durchführen.

**Bluttausch: Kampf** – Für 1 Aktion kann sich der Überlebende bis zu 2 Zonen weit bewegen, wenn sich in der Zielzone mindestens 1 Zombie befindet. Er darf dann sofort 1 freie Kampfaktion (Magie, Nah- oder Fernkampf) durchführen.

**Bluttausch: Magie** – Für 1 Aktion kann sich der Überlebende bis zu 2 Zonen weit bewegen, wenn sich in der Zielzone mindestens 1 Zombie befindet. Er darf dann sofort 1 freie Magieaktion durchführen.

**Bluttausch: Nahkampf** – Für 1 Aktion kann sich der Überlebende bis zu 2 Zonen weit bewegen, wenn sich in der Zielzone mindestens 1 Zombie befindet. Er darf dann sofort 1 freie Nahkampfaktion durchführen.

**Einbrechen** – Der Überlebende braucht keine Ausrüstung und du musst nicht würfeln, um Türen zu öffnen. Er verursacht keinen Lärm, wenn er diese Fertigkeit einsetzt. Etwaige andere Voraussetzungen müssen dennoch erfüllt sein (wie z. B. das vorherige Aufnehmen eines Ziels). Darüber hinaus

hat der Überlebende 1 freie, zusätzliche „Tür öffnen“-Aktion. Für jede weitere Tür, die er in diesem Zug öffnen möchte, kann er die Fertigkeit erneut nutzen, muss aber 1 Aktion je Tür aufwenden.

**Eisenhaut** – Der Überlebende darf immer Rüstungswürfel mit Rüstungswert 5+ durchführen, auch wenn er keine Rüstung auf seiner Körper-Ablage hat. Trägt der Überlebende eine Rüstung, erhöht er bei jedem Rüstungswurf das Ergebnis jedes Würfels um 1. Das höchstmögliche Ergebnis hierbei ist 6.

**Eisenregen** – Führt der Überlebende eine Fernkampfaktion durch, darfst du anstatt der auf seiner Fernkampfwaffe angegebenen Würfelanzahl so viele Würfel werfen, wie sich Zombies in der Zielzone befinden. Fertigkeiten, die die Anzahl der Würfel beeinflussen (wie +1 Würfel: Fernkampf), gelten zusätzlich.

**Extrem stark** – Jede von diesem Überlebenden geführte Nahkampfwaffe hat einen Schadenswert von 3.

**Geborener Anführer** – Der Überlebende darf in seinem Zug einem anderen Überlebenden eine freie Aktion geben, die dieser nutzen kann, wie er möchte. Diese Aktion muss während des nächsten Zuges des Empfängers genutzt werden, ansonsten verfällt sie.



**Glückspilz** – Der Überlebende darf bei jeder seiner Aktionen (und bei Rüstungswürfen) einmal den kompletten Würfelwurf wiederholen. Das neue Ergebnis ersetzt das vorangegangene. Diese Fertigkeit ist kumulativ mit anderen Fertigkeiten und mit Ausrüstung, die Neuwürfe erlaubt.

**Halt die Nase zu** – Diese Fertigkeit kann einmal pro Zug genutzt werden. Der Überlebende erhält in diesem Zug in der Zone, in der er einen Zombie getötet hat, 1 freie Suchaktion. Dies gilt auch in einer Straßen- oder Gewölbezone. Diese Aktion darf nur zum Suchen benutzt werden und der Überlebende darf trotzdem nur einmal in seinem Zug suchen.

**Immer in Deckung** – Der Überlebende kann nicht durch Eigenbeschuss getroffen werden. Er wird vollständig ignoriert, wenn ein Zauber auf seine Zone gewirkt oder mit einer Fernkampfwaffe in seine Zone geschossen wird.

**Kernschuss** – Der Überlebende darf Magie- und Fernkampfaktionen auf seine eigene Zone anwenden, unabhängig von der angegebenen Minimalreichweite. Wenn er auf Ziele schießt oder zaubert, die sich in seiner eigenen Zone befinden, darf er seine Ziele frei auswählen und jegliche Zombie-Art töten. Natürlich muss die Waffe bzw. der Zauber ausreichend Schaden verursachen, um ein Ziel zu erledigen. Fehlschüsse und missglückte Zauber treffen keine Überlebenden.

**Kunstschuss** – Wenn der Überlebende mit beidhändigen Zaubern oder Fernkampfwaffen ausgerüstet ist, darf er während derselben Aktion auch in unterschiedliche Zonen zaubern bzw. schießen.

**Lautstark** – Einmal pro Zug kann der Überlebende eine riesige Menge Lärm machen! Bis zum nächsten Zug dieses Überlebenden gilt die Zone, in der er diese Fertigkeit genutzt hat, als die Zone mit den meisten Lärmplättchen. Wenn mehrere Überlebende diese Fertigkeit haben und nutzen, gilt die Auswirkung für die Zone des Überlebenden, der sie zuletzt eingesetzt hat.

**Lebensretter** – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal in seinem Zug als freie Aktion nutzen. Er wählt eine zu seiner eigenen Zone benachbarte Zone aus, zu der es einen direkten, offenen Weg gibt und in der sich mindestens 1 Zombie befindet. Aus dieser Zone kann er beliebig viele Überlebende in seine Zone ziehen. Dies gilt nicht als Bewegung und ist daher keinen Bewegungseinschränkungen unterworfen. Ein Überlebender kann die Hilfe ablehnen und in seiner Zone bleiben. Ein Überlebender kann nicht durch geschlossene Türen, Wände oder in ein bzw. aus einem Gewölbe gezogen werden.

**Lumpensammler** – Der Überlebende kann in jeder Zone suchen. Auch in Straßenzonen, Gewölben usw.

**Manaregen** – Führt der Überlebende eine Magieaktion durch, darfst du anstatt der auf seinem Zauber angegebenen Würfelanzahl so viele Würfel werfen, wie sich Zombies in der Zielzone befinden. Fertigkeiten, die die Anzahl der Würfel beeinflussen (wie +1 Würfel: *Magie*), gelten zusätzlich.

**Mehr hast du nicht drauf?** – Der Überlebende darf diese Fertigkeit jederzeit nutzen, wenn er eine Wunde erhalten würde. Anstatt die Wunde zu nehmen, legt er 1 Ausrüstungskarte aus seinem Inventar ab. Er darf auf diese Art auch mehrere Wunden negieren, muss aber für jede negierte Wunde 1 Ausrüstungskarte ablegen.

**Panzer gegen [Zombie-Art]** – Der Überlebende ignoriert alle Wunden, die ihm von Zombies der genannten Art (wie Schlurfer, Läufer usw.) zugefügt werden.

**Passendes Pärchen!** – Führt der Überlebender eine Suchen-Aktion durch und findet dabei eine Waffe oder einen Zauber mit dem Beidhändig-Symbol, darf der Spieler sofort den Ausrüstungsstapel nach einer zweiten identischen Karte durchsuchen und ins Inventar des Überlebenden legen. Der Stapel wird danach gemischt.

**Raserei: Fernkampf** – Alle Fernkampfwaffen des Überlebenden erhalten +1 Würfel pro Wunde, die der Überlebende derzeit hat. Beidhändig geführte Nahkampfwaffen erhalten +1 Würfel pro Waffe, also +2 Würfel je Wunde bei jeder Fernkampfaction.

**Raserei: Kampf** – Alle Zauber und Waffen des Überlebenden erhalten +1 Würfel pro Wunde, die der Überlebende derzeit hat. Beidhändig geführte Zauber und Waffen erhalten +1 Würfel pro Zauber/Waffe, also +2 Würfel je Wunde bei jeder Kampfaction (Magie, Nah- und Fernkampf).

**Raserei: Magie** – Alle Zauber des Überlebenden erhalten +1 Würfel pro Wunde, die der Überlebende derzeit hat. Beidhändig geführte Zauber erhalten +1 Würfel pro Zauber, also +2 Würfel je Wunde bei jeder Magieaktion.

**Raserei: Nahkampf** – Alle Nahkampfwaffen des Überlebenden erhalten +1 Würfel pro Wunde, die der Überlebende derzeit hat. Beidhändig geführte Nahkampfwaffen erhalten +1 Würfel pro Waffe, also +2 Würfel je Wunde bei jeder Nahkampfaction.

**Regeneration** – In der Endphase jeder Runde heilt der Überlebende alle seine Wunden. Regeneration wirkt nicht, wenn der Überlebende getötet wurde.

**Sammler: [Zombie-Art]** – Der Überlebende erhält die doppelte Menge an Erfahrungspunkten, wenn er einen Zombie dieser Art tötet.

**Scharfschütze** – Der Überlebende kann die Ziele seiner Magie- und Fernkampfactionen frei auswählen und es gibt keinen Eigenbeschuss (Fehlschüsse und missglückte Zauber treffen keine Überlebenden).

**Schicksal** – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Zug nutzen, wenn er eine Ausrüstungskarte zieht. Wenn er möchte, darf er diese Karte abwerfen und die nächste Ausrüstungskarte vom Stapel ziehen. Die zuletzt gezogene Karte gilt dann.

**Schlüpfrig** – Der Überlebende muss keine zusätzlichen Aktionen aufwenden, wenn er eine Bewegungsaktion durchführt, um sich aus einer Zone mit Zombies herauszubewegen. Betritt er dabei eine Zone mit Zombies, muss er die Bewegungsaktion trotzdem sofort beenden.

**Schnelles Nachladen** – Der Überlebende darf nachzuladende Waffen (*Hand-Armbrust, Orkische Armbrust* usw.) nachladen, ohne dass ihm dies eine Aktion kostet. Er darf dies mehrmals pro Zug tun.

**Schnitter: Fernkampf** – Diese Fertigkeit wird genutzt, wenn die Treffer während einer Fernkampfaction zugeteilt werden. Einer dieser Treffer kann 1 zusätzlichen Zombie derselben Art in dieser Zone töten. Nur 1 zusätzlicher Zombie kann pro Aktion mithilfe dieser Fertigkeit getötet werden. Der Überlebende erhält auch für einen so getöteten Zombie die Erfahrungspunkte.

**Schnitter: Kampf** – Diese Fertigkeit wird genutzt, wenn die Treffer während einer Kampfaction (Magie, Nah- oder Fernkampf) zugeteilt werden. Einer dieser Treffer kann 1 zusätzlichen Zombie derselben Art in dieser Zone töten. Nur 1 zusätzlicher Zombie kann pro Aktion mithilfe dieser Fertigkeit getötet werden. Der Überlebende erhält auch für einen so getöteten Zombie die Erfahrungspunkte.

**Schnitter: Magie** – Diese Fertigkeit wird genutzt, wenn die Treffer während einer Magieaktion zugeteilt werden. Einer dieser Treffer kann 1 zusätzlichen Zombie derselben Art in dieser Zone töten. Nur 1 zusätzlicher Zombie kann pro Aktion mithilfe dieser Fertigkeit getötet werden. Der Überlebende erhält auch für einen so getöteten Zombie die Erfahrungspunkte.

**Schnitter: Nahkampf** – Diese Fertigkeit wird genutzt, wenn die Treffer während einer Nahkampfaction zugeteilt werden. Einer dieser Treffer kann 1 zusätzlichen Zombie derselben Art in dieser Zone töten. Nur 1 zusätzlicher Zombie kann pro Aktion mithilfe dieser Fertigkeit getötet werden. Der Überlebende erhält auch für einen so getöteten Zombie die Erfahrungspunkte.

**Schubsen** – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Zug als freie Aktion nutzen. Er wählt eine zu seiner eigenen Zone benachbarte Zone aus, zu der es einen direkten, offenen Weg gibt. Alle Zombies in seiner Zone werden in die ausgewählte Zone geschubst. Dies gilt nicht als Bewegung. Zombies können nicht durch geschlossene Türen, Wände oder Wälle (siehe Erweiterung *Wulfsburg*) geschubst werden. Sie können aber in ein Gewölbe hinein oder aus einem heraus geschubst werden.

**Schwertmeister** – Der Überlebende behandelt alle Nahkampfwaffen als hätten sie das Beidhändig-Symbol.

**Springen** – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Zug nutzen. Der Überlebende nutzt eine seiner Aktionen, um sich 2 Zonen weit in eine Zone zu bewegen, zu der er eine

Sichtlinie hat. Bewegungsfertigkeiten (wie +1 Zone pro Bewegungsaktion oder Schlüpfzig) gelten hierbei nicht, Hindernisse (wie Zombies in der Startzone) aber schon. Dafür ignoriert er alles, was sich in der übersprungenen Zone befindet.

**Spurten** – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Zug nutzen. Mit einer Bewegungsaktion kann er sich 1, 2 oder 3 Zonen weit bewegen. Betritt er dabei eine Zone mit Zombies, muss er die Bewegungsaktion trotzdem sofort beenden.

**Sturmangriff** – Der Überlebende darf sich bis zu 2 Zonen weit in eine Zone bewegen, in der sich mindestens 1 Zombie befindet. Dies kostet den Überlebenden keine Aktion und er kann dies in jedem seiner Züge so oft durchführen, wie er möchte. Dennoch gelten die normalen Bewegungsregeln. Insbesondere muss er die Bewegung sofort beenden, wenn er eine Zone mit Zombies betritt und es kostet ihn 1 Aktion für jeden Zombie, der sich in seiner Startzone befindet.

**Taktiker** – Du kannst frei entscheiden, wann dieser Überlebende in der laufenden Spielerphase seinen Zug durchführt. Dies muss aber vor bzw. nach dem Zug eines Überlebenden stattfinden, der Zug eines anderen Überlebenden darf nicht unterbrochen und später fortgesetzt werden. Besitzen mehrere Überlebende diese Fertigkeit, müssen sie sich einigen, wer wann seinen Zug durchführt.

**Verriegeln** – Für 1 Aktion kann der Überlebende 1 offene Tür zu seiner Zone schließen. Wird sie später wieder geöffnet oder zerstört, löst dies keine neue Zombie-Brut aus.

**Verrottet** – Hat der Überlebende während seines gesamten Zuges keine Kampfaktion durchgeführt und auch keinen Lärm verursacht, wird am Ende seines Zuges ein „Verrottet“-Plättchen neben seine Figur gelegt. Solange dieses Plättchen dort liegt, wird er von allen Zombies vollständig ignoriert und gilt selbst auch nicht als Lärmplättchen. Zombies greifen ihn nicht an und werden sogar an ihm vorbeigehen. Der Überlebende verliert das Plättchen, sobald er irgendeine Kampfaktion durchführt (Magie, Nah- oder Fernkampf) oder Lärm verursacht. Auch mit dem „Verrottet“-Plättchen muss der Überlebende zusätzliche Aktionen aufwenden, um eine Zone mit Zombies zu verlassen.



**Verspotten** – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Zug als freie Aktion nutzen. Er wählt 1 Zone, zu der er eine Sichtlinie hat. Alle Zombies in dieser Zone erhalten sofort eine Extra-Aktivierung: Sie versuchen mit allen Mitteln, zu diesem Überlebenden zu gelangen. Verspottete Zombies ignorieren alle anderen Überlebenden. Sie greifen diese nicht an und durchqueren deren Zone, wenn dies nötig ist, um den verspottenden Überlebenden zu erreichen.

**Würfel 6: +1 Würfel Fernkampf** – Für jede bei einer Fernkampfaktion gewürfelte  $\text{d6}$ , darfst du 1 weiteren Würfel werfen. Setze dies fort, solange du  $\text{d6}$  würfelst. Spieleffekte, welche Neuwürfe erlauben (z. B. die Fertigkeit *Glückspilz* oder die Karte *Massenhaft Pfeile*), müssen genutzt werden, bevor die zusätzlichen Würfel dieser Fertigkeit geworfen werden.

**Würfel 6: +1 Würfel Kampf** – Für jede bei einer Kampfaktion (Magie, Nah- oder Fernkampf) gewürfelte  $\text{d6}$ , darfst du 1 weiteren Würfel werfen. Setze dies fort, solange du  $\text{d6}$  würfelst. Spieleffekte, welche Neuwürfe erlauben (z. B. die Fertigkeit *Glückspilz* oder die Karte *Massenhaft Pfeile*), müssen genutzt werden, bevor die zusätzlichen Würfel dieser Fertigkeit geworfen werden.

**Würfel 6: +1 Würfel Magie** – Für jede bei einer Magieaktion gewürfelte  $\text{d6}$ , darfst du 1 weiteren Würfel werfen. Setze dies fort, solange du  $\text{d6}$  würfelst. Spieleffekte, welche Neuwürfe erlauben (z. B. die Fertigkeit *Glückspilz* oder die Karte *Massenhaft Pfeile*), müssen genutzt werden, bevor die zusätzlichen Würfel dieser Fertigkeit geworfen werden.

**Würfel 6: +1 Würfel Nahkampf** – Für jede bei einer Nahkampfaktion gewürfelte  $\text{d6}$ , darfst du 1 weiteren Würfel werfen. Setze dies fort, solange du  $\text{d6}$  würfelst. Spieleffekte, welche Neuwürfe erlauben (z. B. die Fertigkeit *Glückspilz* oder die Karte *Massenhaft Pfeile*), müssen genutzt werden, bevor die zusätzlichen Würfel dieser Fertigkeit geworfen werden.

**Würfelergebnis +1: Fernkampf** – Addiere 1 zu dem Ergebnis jedes Würfels, den du bei einer Fernkampfaktion wirfst. Das höchstmögliche Ergebnis hierbei ist 6.

**Würfelergebnis +1: Kampf** – Addiere 1 zu dem Ergebnis jedes Würfels, den du bei einer Kampfaktion wirfst (Magie, Nah- oder Fernkampf). Das höchstmögliche Ergebnis hierbei ist 6.

**Würfelergebnis +1: Magie** – Addiere 1 zu dem Ergebnis jedes Würfels, den du bei einer Magieaktion wirfst. Das höchstmögliche Ergebnis hierbei ist 6.

**Würfelergebnis +1: Nahkampf** – Addiere 1 zu dem Ergebnis jedes Würfels, den du bei einer Nahkampfaktion wirfst. Das höchstmögliche Ergebnis hierbei ist 6.

**Zäh** – Der Überlebende ignoriert in jeder Zombiephase die erste Wunde, die ihm durch Zombies zugefügt werden würde.

**Zauberbuch** – Sämtliche Kampfzauber und Verzauberungen im Inventar des Überlebenden gelten als in den Händen ausgerüstet. Mit dieser Fertigkeit hat es den Anschein, als hätte der Überlebende alle diese Karten tatsächlich in seinen Händen ausgerüstet. Aber natürlich kann er nur zwei beidhändige Kampfzauber gleichzeitig einsetzen. Immer bevor ein Überlebender mit dieser Fertigkeit eine Aktion durchführt oder würfelt, muss der Spieler entscheiden, welche beiden seiner Zauber gerade als ausgerüstet gelten.

**Zauberkundiger** – Der Überlebende hat 1 freie, zusätzliche Aktion. Diese Aktion darf nur als Magie- oder Verzauberungsaktion genutzt werden.

**Zielsicher** – Der Überlebende kann entscheiden, dass andere (auch einzelne) Überlebende durch Fehlschüsse oder missglückte Zauber bei Magie- und Fernkampfaktionen keinem Eigenbeschuss ausgesetzt sind. Diese Fertigkeit kann nicht für Spieleffekte genutzt werden, die alles in einer Zone vernichten (wie Drachenfeuer).

**Zombikenntnis** – Der Überlebende erhält jedes Mal 1 zusätzlichen Zug, wenn eine Karte „Extra-Aktivierung“ gezogen wird. Er ist vor den Zombies an der Reihe. Besitzen mehrere Überlebende diese Fertigkeit, müssen sie sich einigen, in welcher Reihenfolge sie die zusätzlichen Züge durchführen wollen.

**Zuschlagen & abhauen** – Der Überlebende kann diese Fertigkeit kostenlos einsetzen, nachdem er bei einer Magie-, Nah- oder Fernkampfaktion mindestens 1 Zombie getötet hat. Er darf dann sofort 1 freie Bewegungsaktion durchführen. Der Überlebende muss keine zusätzlichen Aktionen aufwenden, um hierbei eine Zone zu verlassen, in der sich Zombies befinden.



# INDEX

Aktionen	19
Ausrüstung	12
Beidhändig	14, 32
Bewegen	19
Bewegung	11
Brut	20, 25
Doppelte Brut	26
Drachenfeuer	35
Eigenbeschuss	34
Endphase	8
Erfahrung	16
Extra-Aktivierung	26, 29
Fernkampfaktion	21, 33
Fernkampfwanne	13
Fertigkeiten	16, 51
Fettbrocken	18
Figur	9
Gebäude	9
Gefahrenstufe	16
Genauigkeit	14, 32
Gewölbe	36
Gewölbe-Artefakte	6, 37
Hand-Ablage	14, 17
Inventar	17
Kampf	21, 32
Kampfzauber	13
Körper-Ablage	17
Lärm	13, 15, 22
Läufer	18, 25
Leise	14
Magieaktion	21, 35
Monstrum	18
Nahkampfaktion	21, 33
Nahkampfwanne	12
Quests	38
Raum	9
Reichweite	14, 33
Rucksack	17
Rüstung	23
Schaden	14, 32
Schild	23
Schlurfer	18
Sichtlinie	10
Spielerphase	8, 19
Spielmaterial	3
Spielvorbereitung	6
Startausrüstung	6
Straße	9
Suchen	19
Totenbeschwörer	18, 29
Tür öffnen	13, 19
Umsortieren / Tauschen	20

Verzauberungsaktion	22
Waffen nachladen	34
Wunden	23
Würfel	14, 32
Ziele	22
Zielprioritäten	34
Zombie-Aktivierung	23
Zombie-Angriff	23
Zombie-Bewegung	24
Zombiephase	8, 23
Zombies	18
Zone	9

## CREDITS

### AUTOREN:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN und Nicolas RAOULT

### AUSFÜHRENDE PRODUZENTEN:

Percy DE MONTBLANC und Thiago ARANHA

### ILLUSTRATIONEN:

Jérémy MASSON, Nicolas FRUCTUS und Louise COMBAL

### GRAFISCHE GESTALTUNG:

Mathieu HARLAUT und Louise COMBAL

### MODELLIERER:

Gael GOUMON, Jason HENDRICKS, Bobby JACKSON, Patrick MASSON, Juan NAVARRO PEREZ, Elfried PEROCHON, Steve SAUNDERS, Jody SIEGEL, Remy TREMBLAY und Rafal ZELAZO

### REDAKTION:

Thiago ARANHA und Eric KELLEY

### HERAUSGEBER:

David PRETI

### ÜBERSETZUNG:

Sebastian RAPP

### REDAKTION DER DEUTSCHEN AUSGABE:

Sebastian RAPP und Sebastian WENZLAFF

### GRAFISCHE GESTALTUNG DER DEUTSCHEN AUSGABE:

Mascha DÄHNE und Sebastian WENZLAFF

### SPIELETESTER:

Thiago ARANHA, Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Louise COMBAL, Yuri FANG, Guilherme GOULART, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Eric NOUHAUT, David PRETI und Rafal ZELAZO

**Guillotine Games dankt Marbella Mendez, David Doust, Chern Ng Ann, Stephen Yau, Spencer Reeve, Jogando Offline, M. Phal, Gilles Garnier, Jose Rey und unserem phantastischen Freund Paolo Parente.**

© 2015 Guillotine Games, Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Kein Element dieses Produkts darf ohne spezielle Erlaubnis kopiert oder reproduziert werden. ZOMBICIDE, Guillotine Games und das Guillotine-Games-Logo sind Markenzeichen von Guillotine Games. CoolMiniOrNot und das CoolMiniOrNot-Logo sind Markenzeichen von CMON Productions Limited. ACHTUNG! Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleine Teile können verschluckt oder eingeatmet werden. Information bitte aufbewahren. Abbildungen unverbindlich. Formen und Farben können vom Gezeigten abweichen.

Hergestellt in China. Zombicide: Black Plague. Erste Auflage: Januar 2016

**DIESES PRODUKT IST KEIN SPIELZEUG. NICHT GEEIGNET FÜR PERSONEN IM ALTER UNTER 14 JAHREN.**

# RUNDENÜBERSICHT

SPIELREGELN HABEN VORRANG VOR DIESER REGELZUSAMMENFASSUNG.

## ERSTER SCHRITT

Bestimmt den Startspieler der ersten Runde und gibt ihm das Startspielerplättchen.

Jede Runde beginnt mit der:

## SPIELERPHASE

Der Startspieler aktiviert alle seine Überlebenden nacheinander in beliebiger Reihenfolge. Wenn er fertig ist, beginnt der Zug des nächsten Spielers. Spielt im Uhrzeigersinn. Jeder Überlebende hat anfänglich drei Aktionen, die er aus der folgenden Liste auswählen kann. Wenn nicht anders angegeben, kann er jede Aktion mehrmals pro Zug ausführen.

- **Bewegen:** 1 Zone weit bewegen.
- **Suchen (1-mal je Aktivierung und Überlebendem):** Nur in Gebäudezonen. Ziehe 1 Karte vom Ausrüstungsstapel.
- **Eine Tür öffnen:** Erfordert eine Nahkampfwaffe. Zombie-Brut, wenn die erste Tür eines Gebäudes geöffnet wird.
- **Umsortieren / Tauschen:** Inventar umsortieren und/oder Ausrüstung mit anderen Überlebenden in derselben Zone tauschen. Tausch alles gegen nichts ist zulässig.
- **Kampfaktion:**
  - Magieaktion: Erfordert einen ausgerüsteten Kampfzauber.
  - Nahkampfaktion: Erfordert eine ausgerüstete Nahkampfwaffe.
  - Fernkampfaktion: Erfordert eine ausgerüstete Fernkampfwaffe.
- **Verzauberungsaktion:** Erfordert eine ausgerüstete Verzauberung.
- **Ein Ziel aufnehmen oder ein Ziel aktivieren** (in der eigenen Zone).
- **Lärm machen:** Lege 1 Lärmplättchen in die Zone des Überlebenden.
- **Nichts tun:** Alle noch verfügbaren Aktionen gehen verloren.

Wenn alle Spieler fertig sind:

## ZOMBIEPHASE

### SCHRITT 1 – AKTIVIERUNG: ANGRIFF ODER BEWEGUNG

Alle Zombies haben 1 Aktion, mit der sie folgendes tun:

- Zombies, die sich in derselben Zone mit mindestens einem Überlebenden befinden, greifen an.
- Zombies, die nicht angegriffen haben, bewegen sich.

Zombies gehen zum lautesten Zielfeld mit Überlebenden in Sichtlinie. Falls keine Sichtlinie, dann zum lautesten Zielfeld. Wählt immer den kürzesten Weg.

Totenbeschwörer bewegen sich gemäß Sonderregeln (Seite 29).

Eine Zombie-Gruppe teilt sich gleichmäßig auf, wenn es

- mehrere gleichlaute Zielfelder oder
- mehrere Wege gleicher Länge zum ermittelten Zielfeld gibt.

**HINWEIS:** Läufer haben 2 Aktionen pro Aktivierung. Nachdem alle Zombies ihre erste Aktion durchgeführt haben, führen Läufer den Aktivierungsschritt noch einmal für ihre zweite Aktion durch.

### SCHRITT 2 – BRUT

- Zieht die Zombiekarten für die Brutzonen immer in der gleichen Reihenfolge (im Uhrzeigersinn).
- Gültige Gefahrenstufe: Die höchste Gefahrenstufe eines aktiven Überlebenden.
- Keine Miniaturen einer bestimmten Art mehr? Alle Zombies diese Art erhalten eine Extra-Aktivierung!

## ENDPHASE

- Entfernt alle Lärmplättchen vom Spielplan.
- Der nächste Spieler (Uhrzeigersinn) erhält das Startspielerplättchen.

## ÜBERSICHT DER ZIELPRIORITÄTEN

Wenn mehrere Ziele die gleiche Zielpriorität haben, entscheidet ihr, welche Gegner zuerst getroffen werden.

ZIEL-PRIORITÄT	ZOMBIE-ART	AKTIONEN	BENÖTIGTER SCHADEN	ERFAHRUNGSPUNKTE
1	Schlurfer	1	1	1
2	Fettbrocken/ Monstrum*	1	2/3	1/5
3	Läufer	2	1	1
4	Totenbeschwörer	1	1	1

\*Monstrum: keine Rüstungswürfe erlaubt.