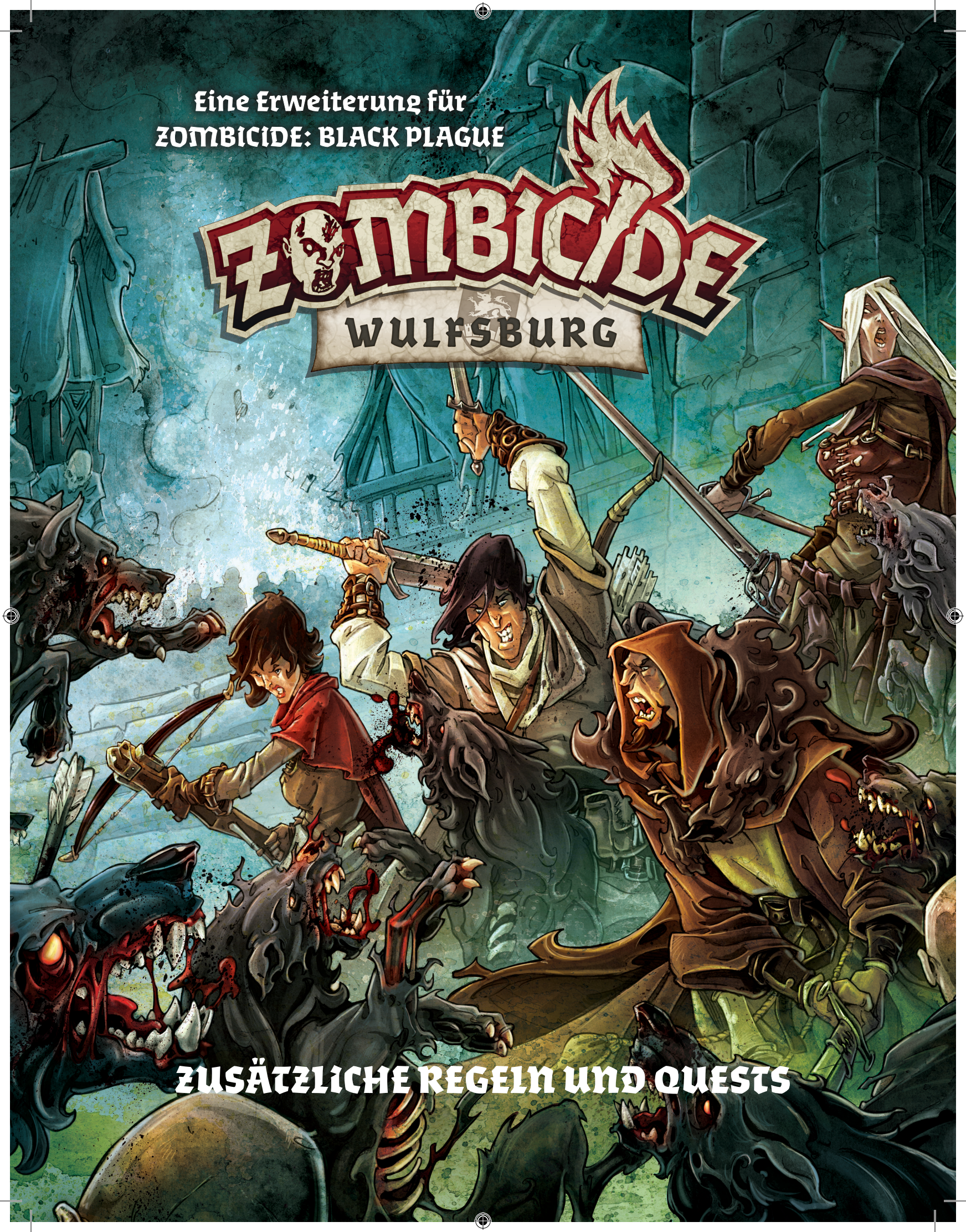


Eine Erweiterung für
ZOMBICIDE: BLACK PLAGUE

ZOMBICIDE

WULFSBURG

ZUSÄTZLICHE REGELN UND QUESTS





KAPITEL

- SPIELMATERIAL** 2
- WILLKOMMEN IN WULFSBURG** 3
- NEUE ZOMBIES: ZOMBIEWÖLFE** 4
- WOLFSTRUMS**..... 4
- ERWEITERTE ZIELPRIORITÄTEN** 5
- NEUE KARTENTEILE: TÜRME** 5
- MAGISCHE AUSRÜSTUNG** 9
- ULTRAROT-MODUS** 10
- NEUE QUESTS** 11



SPIELMATERIAL

2 KARTENTEILE (DOPPELSEITIG)



4 ÜBERLEBENDEN-MINIATUREN UND -CHARAKTERBÖGEN



Theo

Ariane

Morrigan

Karl



22 ZOMBIE-MINIATUREN



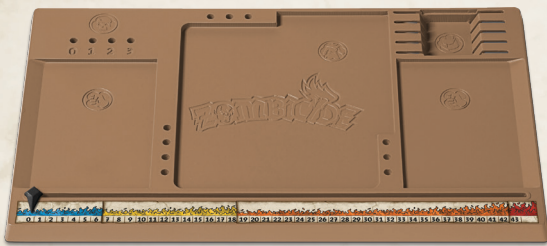
1 Wolfstrum



21 Zombiewölfe



4 ÜBERLEBENDEN-TABLEAUS



32 MARKIERUNGSSTIFTE



4 FARBIGE MINIATURENBASEN



30 KARTEN

22 Ausrüstungskarten

- Ablenkender Dolch x1
- Auflösung x2
- Axt des Gemetzels x1
- Bastardschwert x2
- Chaos-Langbogen x1
- Eisenhaut: Zombiewölfe x1
- Erdbeben-Hammer x1
- Flammendes Breitschwert . . . x1
- Kettenblitz x2
- Klinge des Drachenfeuers . . . x1
- Kurzbogen (Startausrüstung) . . . x1
- Kurzschwert (Startausrüstung) . x2
- Mana-Explosion (Startausrüstung) x1
- Quicklebendiges Schwert x1
- Schild der Zeitalter x1
- Sturmbogen x1
- Umwandlung x1
- Vampirische Armbrust x1



8 Zombiekarten (55-62)



WILLKOMMEN IN WULFSBURG

Die **Zombie-Invasion** hat uns alle auf dem falschen Fuß erwischt. Zum Glück sind einige von uns jederzeit auf das Schlimmste vorbereitet. Aber kann man wirklich auf Straßen voller wandelnder Toten vorbereitet sein? Nach dem ersten Massen-Zombizid kletterten wir auf einen Berg voller (endgültig toter) Leichen und stellten fest, dass die gesamte Stadt überkrant worden war. Das war kein einfacher Aufstand, den ein paar Kultisten in einem einzelnen Viertel angezettelt hatten. Oh nein, die Totenbeschwörer haben das gesamte Königreich angegriffen und unsere geliebte Stadt war nur eine unbedeutende Figur in einem weitaus größeren Spiel. Die Totenbeschwörer haben sich die Adelsitze in den höchsten Türmen unter den Nagel gerissen und hetzen jetzt von dort aus ihre verdammten Wölfe auf die Lebenden. Aber der Kampf geht weiter. Wir sind nicht allein! Wir müssen uns zusammenschließen und Widerstand leisten. Die Zukunft gehört uns!



Um Wulfsburg spielen zu können, benötigt ihr ein Exemplar des Grundspiels *Zombicide: Black Plague*. Ihr könnt die Elemente der Erweiterung ganz einfach ins Spiel integrieren: Solange diese Regeln nichts anderes sagen, fügt einfach das Material der Erweiterung dem entsprechenden Material des Grundspiels hinzu.



NEUE ZOMBIES: ZOMBIEWÖLFE

Wir sind zu dem Schluss gekommen, dass die Wölfe die ersten Vorboten der Zombiehorde waren.

Natürlich jagen sie auch selbst, aber ganz besonders werden sie von etwas frisch Getötetem angezogen. Ist ja auch einfacher, als Wolfsrudel einen einzelnen Berglöwen von seiner Beute zu vertreiben. Als sie auf die ersten dahinstakenden Zombiehorden gestoßen sind, konnten sie solch leichter Beute wohl einfach nicht widerstehen. Aber infiziertes Fleisch zu fressen ... nun ja. Es hat sie ziemlich verändert.

Der alte Druide, der hinter dem Bergkamm lebte, warnte uns, dass etwas nicht stimmt. Er sagte, wir sollten überaus vorsichtig sein. Aber ein paar erfahrene Jäger schenkten seinen Worten keine Beachtung. Wir haben sie nie wiedergesehen.

Jetzt sind die Zombiewölfe hier. Sie streifen durch die Straßen der Stadt, zusammen mit ihrer menschlichen Zombieverwandtschaft.



Die Jagdsaison der Zombiewölfe ist eröffnet. Lauft!

Benötigter Schaden, um einen zu töten: 1

Erhaltene **Erfahrungspunkte**: 1

Sonderregel: Zombiewölfe haben drei Aktionen pro Aktivierung. Nachdem alle Zombies (inklusive der Läufer und der Zombiewölfe) im Aktivierungsschritt ihre erste Aktion ausgeführt haben, führen die Läufer und die Zombiewölfe 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. Danach führen die Zombiewölfe den Aktivierungsschritt ein drittes Mal durch. Sie nutzen ihre dritte Aktion, um einen Überlebenden in ihrer Zone anzugreifen oder um sich zu bewegen, wenn niemand anwesend ist, den sie angreifen können.



Wulfsburg-Symbol

Zombiewolf-Silhouette

Hintergrund der Zombiewölfe

WOLFSTRUMS

Es gibt ihn, den Großen Bösen Wolf! Und er ist ein blutrünstiger Alptraum. Wir wissen bislang nicht, wie die Wolfstrums entstanden sind – ob es sich lediglich um die Alphatiere handelt, die zu Zombies wurden, oder ob sie das Ergebnis irgendwelcher finsterner Experimente sind. Aber eines ist gewiss: Wenn ihr einen seht, haltet euch von ihm fern, so gut und so lange wie möglich. Und habt auf jeden Fall etwas Drachenzgalle für ihn bereit.



Hütet euch vor dem (verseuchten) Großen Bösen Wolf!

Benötigter Schaden, um einen zu töten: 3

Erhaltene **Erfahrungspunkte**: 5

Sonderregeln:

- Wolfstrums sind Monstren.
- Treffer eines Monstrums können nicht durch Rüstung abgewehrt werden.
- Ihr könnt ein Monstrum nur mit einer Waffe töten, die 3 Schaden verursacht oder mit Drachenfeuer.
- Wolfstrums haben drei Aktionen pro Aktivierung. Diese folgen denselben Regeln wie Zombiewölfe.



NEUE KARTENTEILE: TÜRME

Die Stadt ist von etlichen hohen Türmen umgeben. Manche von ihnen wurden noch nicht eingenommen und dienen als Bollwerk gegen die anbrandenden Horden. Andere sind an die Totenbeschwörer gefallen und sind nun Orte des Todes. Sie sind allesamt Bauwerke von größter strategischer Bedeutung. Zum einen bieten sie Zauberkern und Schützen (beider Seiten) ein freies Schussfeld in alle Richtungen und zum anderen kann man sich von dort ein perfektes Bild der aktuellen Lage machen. Und es ist gar keine Frage, dass wir diesen Kampf nur mit überlegener Taktik und Strategie für uns entscheiden können. Allerdings ist es so: Wenn ihr die Zombies sehen könnt, können sie euch auch sehen. Sie jagen in erster Linie auf Sicht. Also lockt nicht mehr von ihnen an, als der Turm abhalten kann.



ERWEITERTE ZIELPRIORITÄTEN

Diese Übersicht der Zielprioritäten erweitert die aus dem Grundspiel.

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

Haben mehrere Ziele dieselbe Zielpriorität, entscheidet ihr, welche Gegner zuerst ausgeschaltet werden.

*Monstrum/Wolfstrum: keine Rüstungswürfe erlaubt.

Wulfsburg enthält vier verschiedene Türme auf den vier Seiten der zwei neuen Kartenteile. Mit diesen könnt ihr noch mehr in das mittelalterliche Fantasy-Setting eintauchen und euren Quests ein weiteres strategisches Element hinzufügen. Nutzt Türme, um weitläufige Gebiete des Spielfelds zu kontrollieren, ohne dass ihr Angst haben müsst, direkt von Zombies angegriffen zu werden – vorausgesetzt, ihr habt genügend Feuerkraft. Oder nutzt sie als sichere Ausgangspunkte für die Überlebenden – oder den Feind. Lieben wir nicht alle das fiese Lachen eines Totenbeschwörers, oben von der Turmzinne ...?

Die Turm-Kartenteile zeigen sowohl Gebäude- als auch Straßenzonen, die von **Wällen** begrenzt werden (siehe nächste Seite).

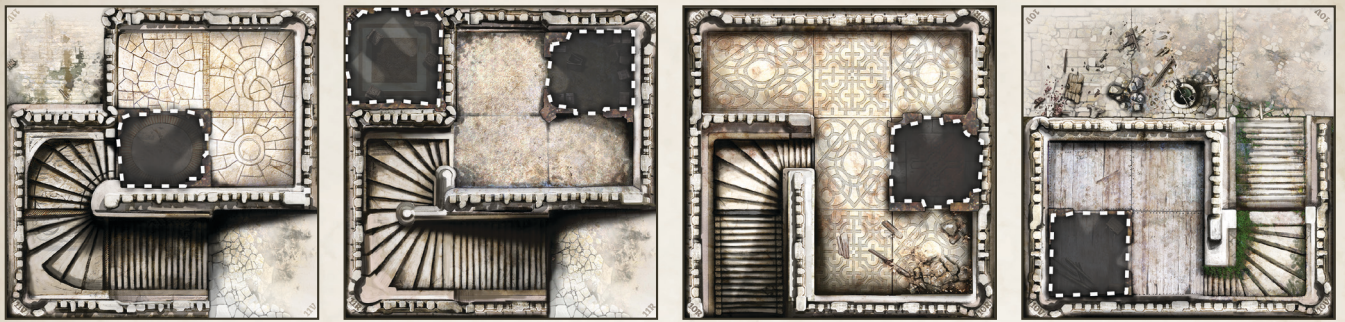
- Über Wälle kann man sich nicht bewegen, aber sie blockieren die Sichtlinie nicht.

- Man kann über Wälle hinweg schießen.

- Befindet sich eine Figur in einer Turmzone, kann sie über Gebäude hinweg in Zonen sehen, die hinter diesen liegen. Umgekehrt haben Figuren in solchen Zonen auch eine Sichtlinie zu Figuren auf dem Turm.

- Ein Überlebender kann von einer Turmzone über eine Gebäudezone hinweg schießen. Eine solche Gebäudezone wird bei der Reichweite der Waffe oder des Zaubers mitgezählt. Natürlich hat man aber keine Sichtlinie in das Gebäude hinein.

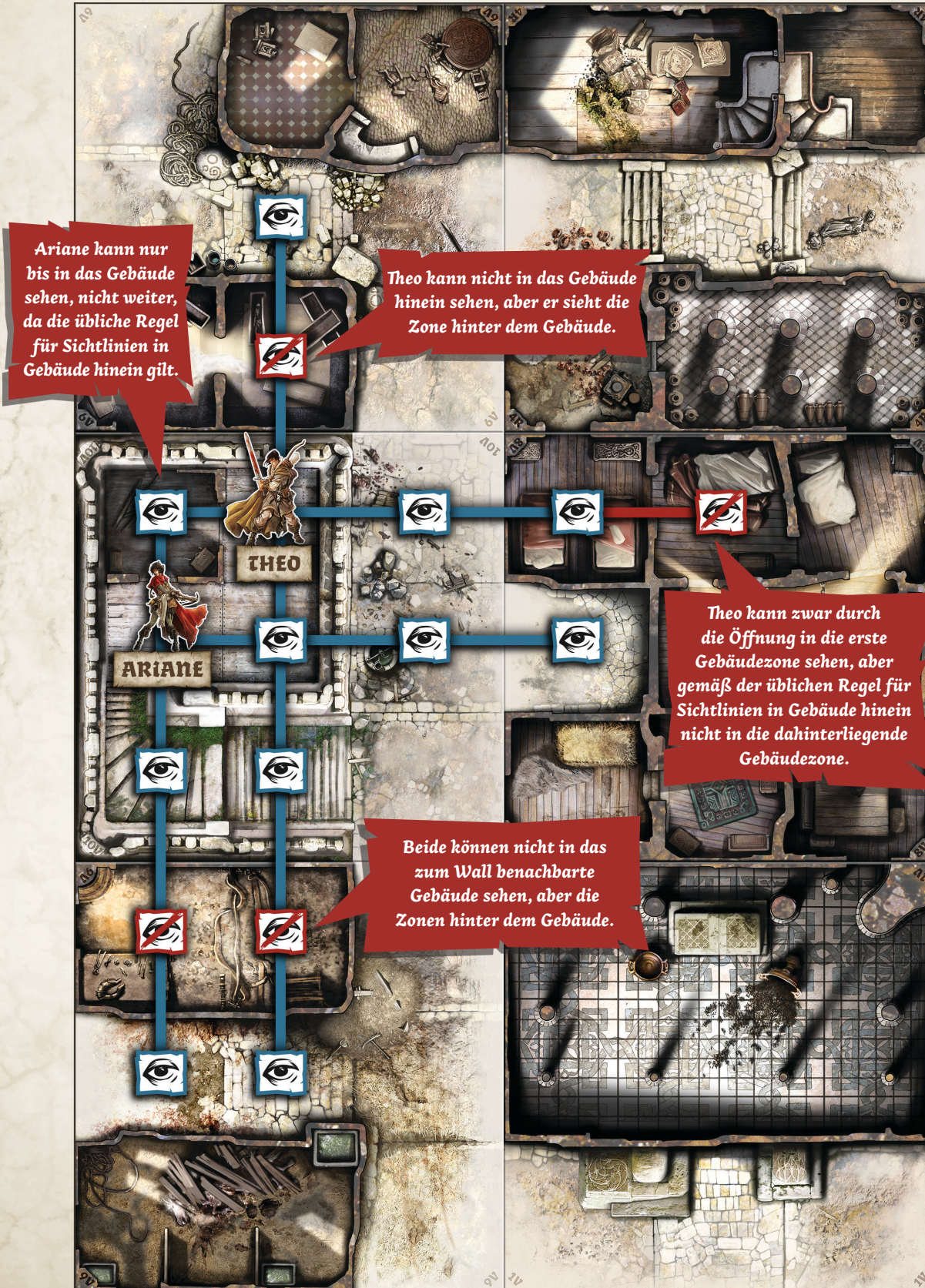
- Eine Sichtlinie kann nie eine Turmzone und eine benachbarte Gebäudezone durchlaufen, wenn diese durch einen Wall getrennt sind, selbst dann nicht, wenn beide mit einer Öffnung miteinander verbunden sind. (Siehe Beispiel auf Seite 7.)

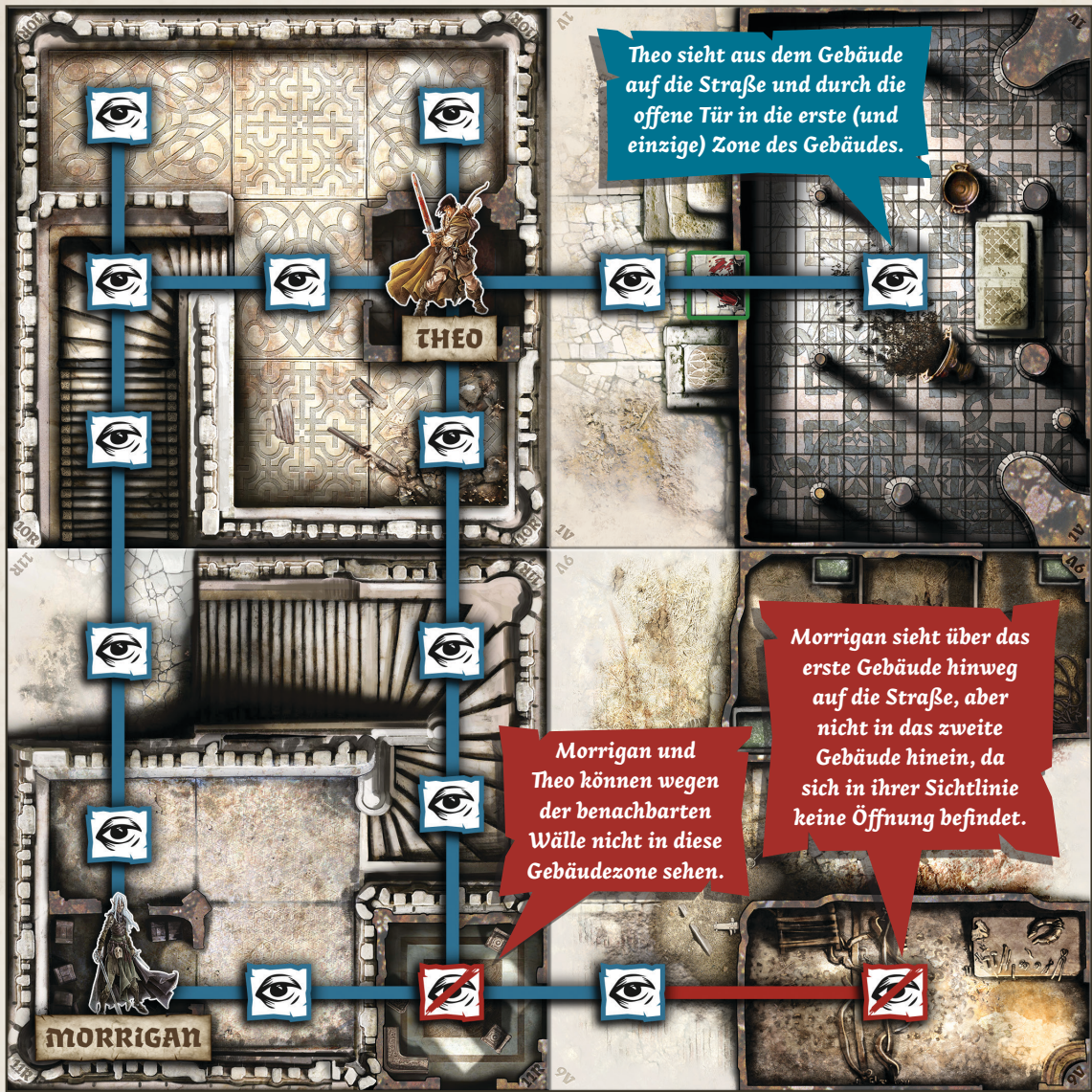


Jedes Turm-Kartenteil in Wulfsburg besteht aus genau 9 Zonen. Die Gebäudezonen sind oben gekennzeichnet (gestrichelte Linien). Alle anderen Zonen gelten als Straßenzonen.



So verlaufen die Sichtlinien von Ariane und Theo, wenn sie sich auf dem Turm aufhalten.





MAGISCHE AUSRÜSTUNG

Wir, das arme Bauervolk, kannten magische Waffen und Rüstungen nur aus Geschichten, Überbleibsel längst vergangener Schlachten. Bis vor kurzem waren das allenfalls Sammlerstücke für die Reichen und die Adligen, prächtige Prunkstücke, die mit Gold erworben wurden, nicht mit Blut. Als die Zombiehorden kamen, verlangten die Krieger nach diesen Artefakten. Und die Adligen rückten die wertvollen Gerätschaften gerne heraus ... wenn es ihr blaues Blut vor dem Blutdurst der Zombies bewahren würde. Aber auch das beste Flammenschwert hilft einem einzelnen Krieger nicht, wenn die Überzahl groß und er allein ist. Jetzt liegen diese Schätze einfach so auf den Straßen, als seien sie der letzte Dreck. Aber in den richtigen Händen – also unseren – werden diese Waffen erneut Geschichte schreiben!

Wulfsburg enthält zehn magische Ausrüstungskarten:

- Axt des Gemetzels
- Chaos-Langbogen
- Ablenkender Dolch
- Flammendes Breitschwert
- Erdbeben-Hammer
- Klinge des Drachenfeuers
- Quiclebendiges Schwert
- Sturmbogen
- Schild der Zeitalter
- Vampirische Armbrust



Magische Ausrüstungskarten gelten in allen Belangen als Ausrüstungskarten. Aber ein Überlebender muss eine bestimmte Gefahrenstufe erreicht haben, um eine solche Karte nutzen zu können. Ab welcher Gefahrenstufe eine Ausrüstungskarte für einen Überlebenden einsetzbar ist, wird durch die Edelsteine oben auf der Karte (unter dem Namen) angezeigt: Ist die Farbe der aktuellen Gefahrenstufe des Überlebenden nicht als Edelstein angezeigt, kann er diese Karte noch nicht nutzen. **Magische Ausrüstungskarten dürfen niemals auf die Körper-Ablage gelegt werden, ausgenommen Rüstungen natürlich.**

Magische Ausrüstungskarten haben oft Sonderregeln. Spürt die Macht!





ULTRAROT- MODUS

Die für Geld kämpfen, wägen ständig die Kosten ab. Wenn die Waagschale zur falschen Seite ausschlägt, weg vom Geld, hauen sie ab. Diejenigen, die um ihr Leben kämpfen, haben diese Möglichkeit nicht. Und dennoch ist ein Preis zu zahlen. Es geht hierbei nicht nur um dein Leben. Es geht um die Leben derer, die du liebst: Dein lahmer Ehemann, deine Frau, deine Kinder, die noch nie das Schwert gegen jemanden erhoben haben. Du musst ständig abwägen, und Flucht stellt keine der verfügbaren Möglichkeiten dar. Nutze das zu deinen Gunsten.

Stell dir vor, wie die Zombies über die Hilflosen herfallen. Oder schlimmer noch: Wie du selbst über deine Liebsten herfällst, die als Abscheulichkeiten wieder auferstanden sind. Das Rote, das du jetzt siehst ... das ist der Zorn, der dir helfen wird, siegreich zu sein.

Der Ultrarot-Modus ermöglicht es den Überlebenden, Erfahrungspunkte über die Gefahrenstufe Rot hinaus zu sammeln und zusätzliche Fertigkeiten zu erlernen. Dieser Modus ist gut geeignet, um gewaltige Leichenberge aufzutürmen und um auf besonders großen Spielplänen zu bestehen.

Ultrarot-Modus: Wenn dein Überlebender Gefahrenstufe Rot erreicht, setze den Markierungsstift auf der Gefahrenanzeige zurück auf „0“ und addiere die überschüssigen Erfahrungspunkte. Der Überlebende ist weiterhin auf Gefahrenstufe Rot und behält seine Fertigkeiten. Addiere zusätzliche Erfahrungspunkte wie üblich und wähle weitere Fertigkeiten, wenn du die entsprechende Gefahrenstufe erneut erreichst. Wenn du irgendwann alle Fertigkeiten des Überlebenden besitzt, wähle beim erneuten Erreichen der Gefahrenstufen Orange und Rot eine beliebige in *Zombicide: Black Plague* aufgeführte Fertigkeit aus (mit Ausnahme der Fertigkeiten mit Klammern, wie beispielsweise „Beginnt mit [Ausrüstung]“).

BEISPIEL: *Morrigan hat gerade ihren 43. Erfahrungspunkt bekommen, wodurch sie Gefahrenstufe Rot erreicht. Sie hat die folgenden Fertigkeiten: Schnitter: Kampf (Blau), +1 Aktion (Gelb), +1 freie Nahkampfkraft (Orange) und Bluttausch: Kampf (Rot). Der Spieler setzt den Markierungsstift zurück an den Anfang der Gefahrenanzeige, während der Zombizid weitergeht. Morrigan ist weiterhin auf Gefahrenstufe Rot und erhält weitere Erfahrungspunkte, wenn sie mehr Zombies tötet.*

Morrigan bekommt keine zusätzliche Fertigkeit für das erneute Erreichen der Gefahrenstufen Blau und Gelb, da sie bereits alle Fertigkeiten der entsprechenden Stufen hat. Wenn sie die Gefahrenstufe Orange erneut erreicht, bekommt sie Zauberkundiger, die zweite Fertigkeit dieser Stufe. Beim erneuten Erreichen von Gefahrenstufe Rot erhält sie wieder eine zusätzliche Fertigkeit: Der Spieler entscheidet sich für Würfelerggebnis +1: Magie. Der Markierungsstift wird erneut an den Anfang gesetzt. Im dritten Durchlauf bekommt Morrigan keine Fertigkeit auf den Gefahrenstufen Blau, Gelb und Orange, da sie diese alle bereits erworben hat. Auf Gefahrenstufe Rot erhält sie nun die letzte verfügbare Fertigkeit, +1 Schaden: Nahkampf. Der Erfahrungsmarker wird wieder auf den Anfang gesetzt. Morrigan bekommt weiterhin Erfahrungspunkte und erhält jedes Mal, wenn sie die Gefahrenstufen Orange bzw. Rot erreicht, eine frei wählbare Fertigkeit.





NEUE QUESTS

Die folgenden Quests wurden entwickelt und getestet, um die Inhalte aus *Wulfsburg* mit denen von *Zombicide: Black Plague* zu kombinieren. Ihr könnt Dinge ändern, hinzufügen oder weglassen, wie ihr mögt – auf eigene Gefahr, versteht sich!

◆ QUEST 1:

WILLKOMMEN IN WULFSBURG

EINFACH / 6 ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN

Die wohlhabende Stadt Wulfsburg erhielt ihren Namen aufgrund der vielen Wolfsrudel, die die umliegenden Wälder und Berge unsicher machten. Die Adligen und die Kaufleute erbauten in der Stadt hohe Türme, hauptsächlich um die Aussicht genießen zu können (und um ihren Reichtum zu zeigen). Doch als die Seuche die Gegend erreichte, griffen die Wölfe herumlaufende Zombies an – und wurden so selbst verseucht. Jetzt hungern diese Zombiewölfe nach lebendem Fleisch und haben die Stadt zu ihrem neuen Jagdgebiet erkoren.

Wulfsburg ist zu einem Außenposten der Totenbeschwörer geworden, aber es verstecken sich noch verkängstigte Überlebende in der Stadt. Wir sind auf dem Weg, die Stadt zu befreien. Aber in die weiter innen liegenden Stadtteile vorzudringen, wird Zeit kosten. Und wir brauchen Vorräte. Frische Nahrung ist Mangelware, aber es gibt noch welche.

Benötigtes Material aus: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg**.
Benötigte Kartenteile: **1V, 3V, 5R, 6V, 8V & 10V**.

5R	8V
1V	10V
6V	3V

	➤
Spieler-Startzone	➤
	➤
Tür	➤
	➤
Brutplättchen	➤
	➤
Ziel (5 EP)	➤
	➤
Ausgangs-plättchen	➤



ZIELE

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

- 1. Sammelt alles Notwendige für euren Befreiungsschlag.** Nehmt alle Ziele auf. Einige haben nette Überraschungen parat!
- 2. Erreicht den inneren Teil der Stadt.** 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

- **Aufbau:** Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Schmutzige, tödliche Geheimnisse.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Das blaue Ziel sowie das grüne Ziel bringen dem aufnehmenden Überlebenden zusätzlich 1 zufälliges Gewölbe-Artefakt.



QUEST 2:

KENNE DEINEN FEIND







MITTEL / 6 ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Wulfsburg weist einige ungewöhnliche Beschädigungen auf, als hätte dort ein Bürgerkrieg getobt. Ganz offensichtlich wurden etliche Menschen nicht von Zombies, sondern mit Waffen getötet. Wir wissen noch nicht, ob sich Gruppen von Überlebenden untereinander bekämpft haben oder ob jemand versucht hat, die heimgesuchte Stadt zu erobern und dabei alle Überlebenden töten ließ, deren er habhaft wurde. Wir werden die Gegend genauer erkunden müssen, um Hinweise zu finden, was hier passiert ist.

Jetzt wo ich drüber nachdenke, war Wulfsburg doch berühmt für sein elfisches Bier. Vielleicht finden wir ja auch noch was hiervon!

9V	11R
4R	6R
1R	10V



	
Spieler-Startzone	Ziel (5 EP)
	
Brutplättchen	Gewölbetür
	
Tür	Ausgangsplättchen

Benötigtes Material aus: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg**.
Benötigte Kartenteile: **1R, 4R, 6R, 9V, 10V & 11R**.

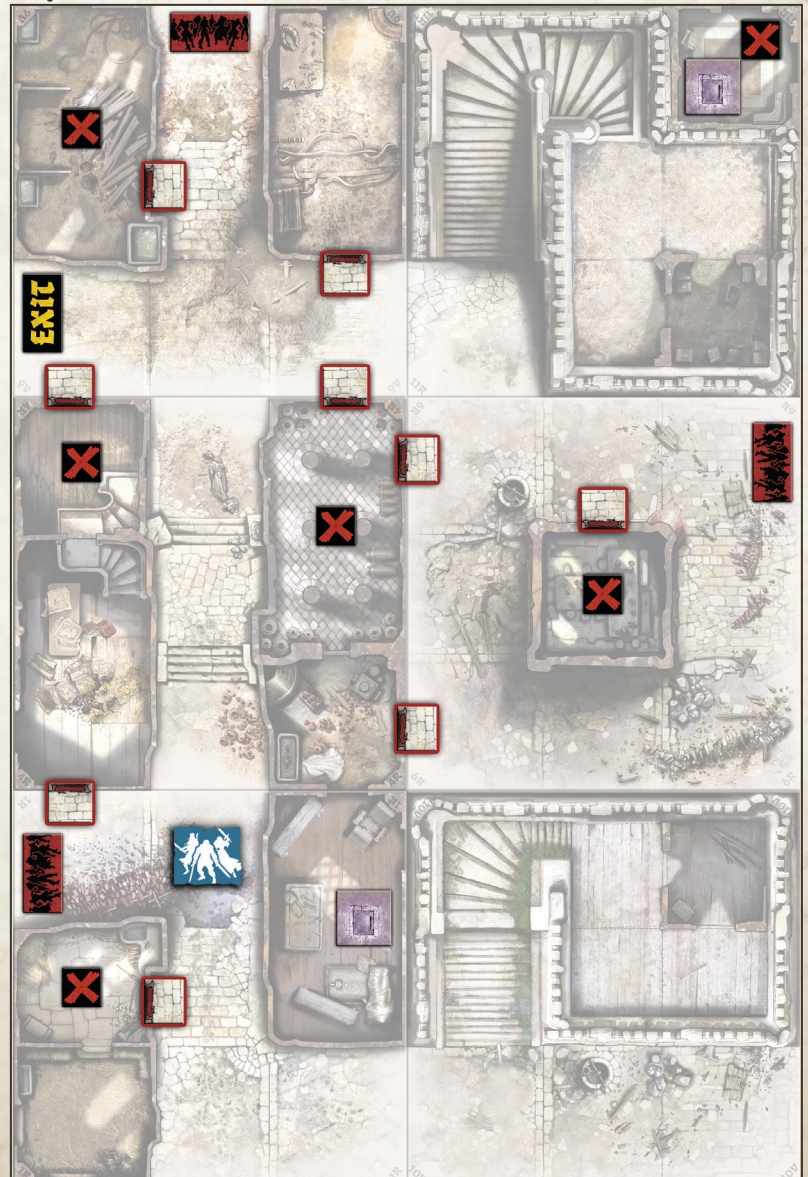
ZIELE

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

- 1. Findet heraus, was hier los ist.** Nehmt alle Ziele auf.
- 2. Erreicht den Ausgang.** 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

- **Aufbau:** Legt 1 zufälliges Gewölbe-Artefakt in das Gewölbe.
- **Sammelt Hinweise.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.



QUEST 3:

DIE BÖSEN ZWILLINGE

MITTEL / 6 ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

Wir haben das Tagebuch eines Soldaten in einem blutverschmierten Haus gefunden. Es hat den Anschein, als wäre kurz nach der Zombie-Invasion ein fremdländischer Fürst mit seiner Armee nach Wulfsburg gekommen. Die Stadt war zwar gefallen, aber ihre Reichtümer waren noch da. Zombies sind nicht an Schätzen interessiert, da dachte der Fürst wohl, hier leichte Beute machen zu können.

Das blutbefleckte Tagebuch endet mit einem Eintrag über ein monströses Paar, das die letzten Überlebenden des fürstlichen Gefolges jagte. Der Schreiber nennt sie „die Bösen Zwillinge“ und berichtet, dass sie das einen Block entfernt liegende Pfandleiher-Viertel unsicher machen würden.

Sicher haben die Zwillinge bereits unsere Fahrte aufgenommen und können uns jederzeit angreifen. Also schlagen wir zuerst zu. Angriff ist immer noch die beste Verteidigung, oder?

Benötigtes Material aus: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**
Benötigte Kartenteile: **2R, 3V, 4V, 5V, 6R, 7R, 9V, 10V & 11V.**

ZIELE

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

- 1. Monsterjagd.** Nehmt alle Ziele auf. Die Bösen Zwillinge sind irgendwo da draußen und müssen aufgehalten werden!
- 2. Erreicht den Ausgang.** 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 und es befindet sich kein Monstrum auf dem Spielplan.

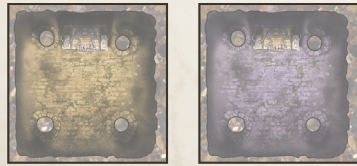
SONDERREGELN

· Aufbau:

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

- **Ich hab' einen!** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Wird das blaue Ziel oder das grüne Ziel genommen, erscheint (zusätzlich zu den Erfahrungspunkten) ein Monstrum in dieser Zone. Ist bereits ein Monstrum auf dem Spielplan, führt stattdessen eine Zombie-Brut in dieser Zone durch. Dafür gilt Stufe Rot, unabhängig von den aktuellen Gefahrenstufen der Überlebenden.





7R	4V	2R
3V	5V	10V
11V	6R	9V

Legend for map symbols:

- Spieler-Startzone
- Ausgangs-plättchen
- Ziel (5 EP)
- Brutplättchen
- Gelbe Gewölbetür (muss mit dem grünen Schlüssel geöffnet werden)
- Violette Gewölbetür (muss mit dem blauen Schlüssel geöffnet werden)
- Türe (represented by a red icon with a black dot)

QUEST 4:

DER HINTERHALT

MITTEL / 6 ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Bei Anbruch der Dunkelheit waren wir auf dem Rückweg zu unserem Unterschlupf, als unser Zauberer mystische Schriftzeichen an den Mauern um uns herum entdeckte. Und schon begannen sie zu glühen und wir hörten Schritte! Ein Hinterhalt! Irgendwer hat hier Zombieköder angebracht und jetzt sind die Verseuchten hinter uns her! Wir müssen sie so lange abwehren, bis wir die Köder vernichtet haben und uns einen Fluchtweg schaffen können. Offensichtlich wissen die Totenbeschwörer, dass wir hier sind und betrachten uns als Bedrohung. Keine Ahnung, was ich davon halten soll.

Benötigtes Material aus: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**
Benötigte Kartenteile: **3V, 5R, 8R, 9V, 10V, & 11V.**

8R	5R	3V
10V	9V	11V

ZIELE

Klärt das. Erledigt die ersten beiden Aufgaben in beliebiger Reihenfolge.

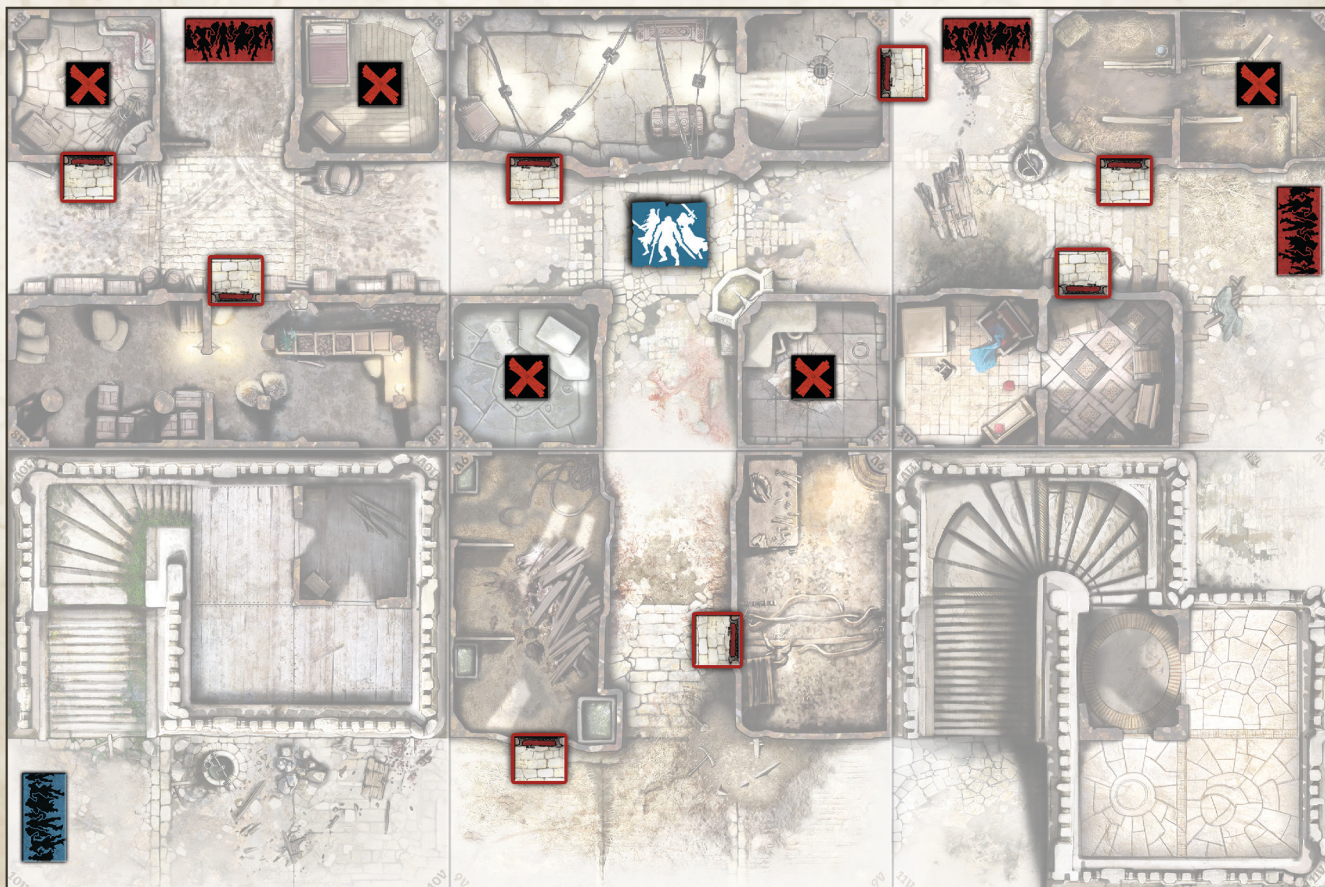
- **Zerstört die Köder.** Nehmt alle Ziele auf.
- **Sichert den Rückzug.** Entfernt das blaue Brutplättchen vom Spielplan, indem ihr einen Totenbeschwörer tötet.

Dann müsst ihr noch wenigstens je 1 Überlebenden in die beiden Türme auf den Kartenteilen 10V und 11V bringen.

SONDERREGELN

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

• **Macht den Weg frei!** Das blaue Brutplättchen stellt das Zugangsportal des Totenbeschwörers zur Stadt dar. Beseitigt es. Es ist bereits zu Spielbeginn aktiv und kann gemäß der üblichen Totenbeschwörer-Regeln entfernt werden.



QUEST 5: UNSTERBLICH

MITTEL / 6 ÜBERLEBENDE / VARIABEL

Die Nacht ist angebrochen, und immer noch sind Dutzende Zombies hinter uns her. Und was noch schlimmer ist: Wie es aussieht, haben wir ein- und denselben Totenbeschwörer bereits viermal erledigt. Aber er kommt immer und immer wieder. Er sammelt seine Horden um sich und beschwört fortwährend neue. Wir mögen zwar mittlerweile einige Erfahrung im Kampf gegen die Untoten haben, aber wir sind immer noch sterblich. Entweder wir finden heraus, wie wir ihn endgültig töten können oder wir werden vor Erschöpfung draufgehen. Die Zauberer sind der Meinung, es müsse eine Art magischen Anker geben, der ihn an diese Gegend bindet. Wenn wir diesen zerstören, können wir ihn vermutlich ein für alle Mal vernichten und uns endlich etwas ausruhen. (Und ich werde das elfische Bier genießen, das ich unterwegs gefunden habe. Aber das behaltet ihr bitte für euch!)

11R	3V
6R	10V
8V	1V

Benötigtes Material aus: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg**.
Benötigte Kartenteile: **1V, 3V, 6R, 8V, 10V & 11R**.

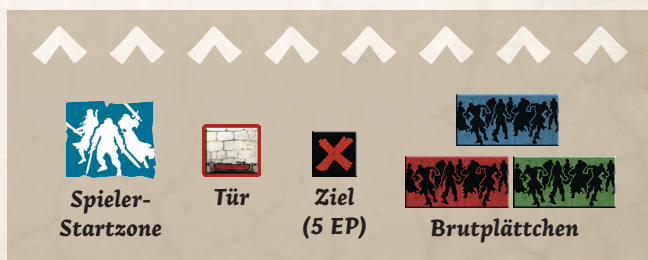
ZIELE

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

- Zerstört die Anker.** Nehmt alle Ziele auf.
- Vernichtet das Böse.** Ihr gewinnt die Quest in dem Moment, in dem keine farbigen Brutplättchen und keine Totenbeschwörer mehr auf dem Spielplan sind. **ACHTUNG:** Die Dauer dieser Quest hängt zu einem guten Teil vom Glück beim Kartenziehen ab.

SONDERREGELN

- Die Anker.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.



- Schwachstellen.** Das blaue und das grüne Brutplättchen sind bereits zu Spielbeginn aktiv. Sie dürfen nicht entfernt werden, wenn ein Totenbeschwörer getötet wird! (Siehe unten.)

- Unsterblich (?).** In dieser Quest bringen Totenbeschwörer keine eigenen Brutplättchen mit, wenn sie auf dem Spielplan erscheinen. Aber: Erscheinen sie aufgrund eines farbigen (blauen oder grünen) Brutplättchens, wird dieses Brutplättchen durch ein Totenbeschwörer-Brutplättchen ersetzt (und kann somit später entfernt werden).

QUEST 6:

DER ZOMBIE-HOF

SCHWIERIG / 6 ÜBERLEBENDE / VARIABEL

Fndlich haben wir das Schicksal des Fürsten und seines Gefolges ergründet. Sie wurden von einem riesigen Zombiewolfsrudel gejagt, eingekesselt und niedergemacht. Kann nicht lange her sein, denn überall laufen frische Leichname herum.

Moment mal, frische Zombies? Leichtes Aufwärmtraining also. Genau richtig, um einen neuen Tag zu beginnen! Und da wir schon mal hier sind, lasst uns die Würdezeichen des Fürsten finden, Krone, Zepter, irgendwas muss er ja gehabt haben. Es wäre doch schick, wenn wir die bei Gelegenheit seinem König bringen könnten, als Zeichen, dass dieses Land nun dem freien Volk gehört!

Benötigtes Material aus: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg**.
Benötigte Kartenteile: **1R, 3V, 6V, 9V, 10V & 11R**.



ZIELE

Holt euch Krone und Zepter. Findet das blaue und das grüne Ziel, um die Quest zu gewinnen.

ACHTUNG: Die Dauer dieser Quest hängt zu einem guten Teil vom Glück ab.

SONDERREGELN

• Aufbau:

- Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.

- Legt 1 zufälliges Gewölbe-Artefakt in jedes Gewölbe.

• **Eine gefährliche Aufgabe.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Außerdem wird sofort eine Zombie-Brut in dieser Zone durchgeführt, außer es wurde das blaue oder grüne Ziel aufgenommen.

11R	6V	3V
1R	9V	10V



QUEST 7: BLUTROT

MITTEL / 6 ÜBERLEBENDE / 180 MINUTEN

Wir haben ein Viertel entdeckt, in dem es nur so von Zombies wimmelt. Die Totenbeschwörer nutzen die Wölfe, um die Zombies hierher zu treiben. Wir haben zwar keine Ahnung, warum sie das tun, aber so viele Zombies auf derart engem Raum einzepfercht, sind ein Ziel, das wir uns nicht entgehen lassen können!

Jetzt zeigen wir denen mal, warum es Zombicide heißt!

Benötigtes Material aus: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**
Benötigte Kartenteile: **2R, 3V, 6R, 9V, 10V & 11R.**

2R	9V	3V
10V	6R	11R

ZIELE

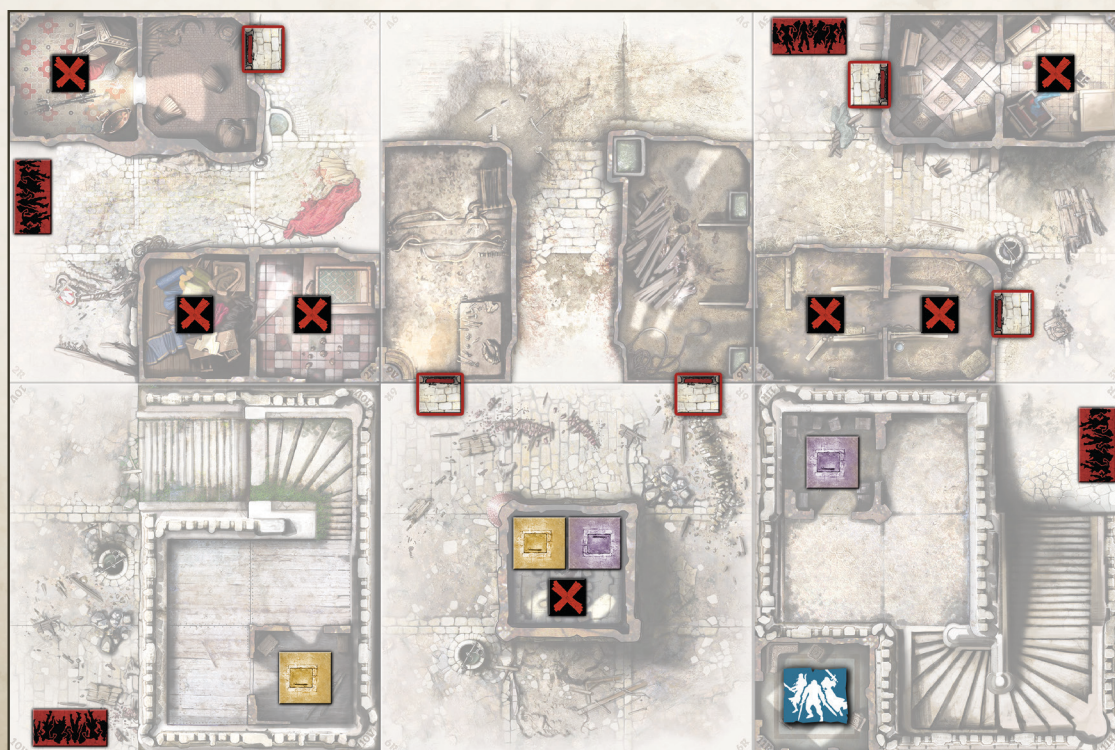
Schlachtfest. Bringt jeden Überlebenden auf Gefahrenstufe Ultrarot (siehe Ultrarot-Modus auf Seite 10).

SONDERREGELN

• **Aufbau:** Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.

• **Einen Schritt näher an der Apokalypse.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Das blaue Ziel sowie das grüne Ziel bringen dem aufnehmenden Überlebenden zusätzlich 1 zufälliges Gewölbe-Artefakt.

• **Stargäste.** Wird ein Totenbeschwörer getötet, dürft ihr nur ein Totenbeschwörer-Brutplättchen entfernen, kein anderes.



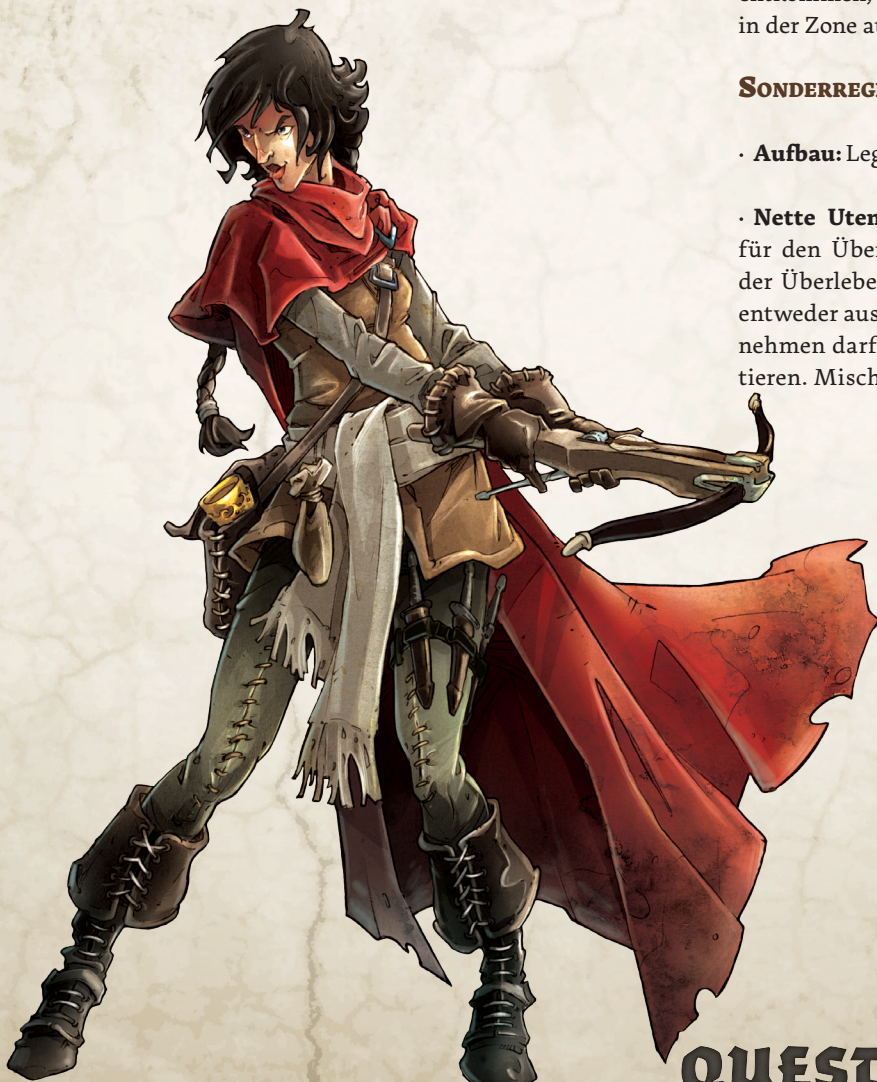
QUEST 8:

DIE GEISTERTÜR

SCHWIERIG / 6 ÜBERLEBENDE / 150 MINUTEN

Türme sind robust und leicht zu verteidigen. Daher sind sie ideale Stützpunkte für jede Überlebenden-Gruppe. Und leider auch für die Totenbeschwörer. Das reiche Wulfsburg hat jede Menge Türme, die von den Kaufleuten und Adligen errichtet wurden, um als Standorte ihrer Gilden zu dienen und ihren Reichtum zu zeigen. An einem dieser Türme haben wir das Zeichen des „unsterblichen“ Totenbeschwörers entdeckt, den wir gestern erledigt haben. Vielleicht finden wir in seinem Kram ein paar Hinweise auf den Masterplan der Totenbeschwörer – wenn es so einen überhaupt gibt.

Der Turm wird zwar noch streng bewacht, aber wir hoffen, dass das eine oder andere Artefakt die Mühe wert sein wird!



Benötigtes Material aus: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg**.
Benötigte Kartenteile: **1R, 2R, 3V, 5R, 6V, 7V, 8R, 9V & 10R**.

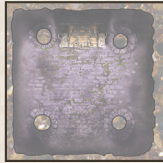
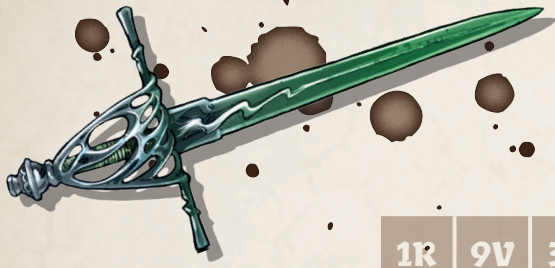
ZIELE

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

- 1. Mächtig werden.** Wenigstens 1 Überlebender muss die Gefahrenstufe Ultrarot erreichen.
- 2. Durch die Geistertür.** Erreicht die Ausgangszone mit wenigstens einem Überlebenden auf Gefahrenstufe Ultrarot. Der Überlebende kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, vorausgesetzt, es halten sich keine Zombies mehr in der Zone auf.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Legt 2 zufällige Gewölbe-Artefakte in das Gewölbe.
- **Nette Utensilien.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Außerdem erhält der Überlebende eine Ausrüstungskarte seiner Wahl, die er entweder aus dem Ausrüstungsstapel oder dem Ablagestapel nehmen darf. Danach darf er sein Inventar kostenlos umsortieren. Mischt den Ausrüstungsstapel danach.



1R	9V	3V
2R	10R	5R
6V	8R	7V

		
Spieler-Startzone	Tür	Ziel (5 EP)
		
Brutplättchen	Ausgangsplättchen	Gewölbetür
		
		
		



QUEST 9:

DIE ZOMBIEARMEE

SCHWIERIG / 6 ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

Wir haben einen weiteren Unterschlupf der Totenbeschwörer entdeckt! Die gute Nachricht: Es gibt jede Menge Schätze! Die schlechte Nachricht: Die Totenbeschwörer haben uns bemerkt. Gerade in diesem Moment kreisen die Horden uns ein. Aber wir sind ja mittlerweile erfahrene Zombieschlächter und haben schon Schlimmeres gesehen als diese armselige Armee, oder?

Zombicide!

Benötigtes Material aus: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**
Benötigte Kartenteile: **1V, 6R, 9V & 10R.**

ZIELE

Einer Zombiarmee gegenübertreten. Der Zombiestapel wird nicht mehr gemischt, sobald das sechste Brutplättchen auf dem Spielplan liegt (siehe Sonderregeln). Ihr gewinnt die Quest, wenn der Zombiestapel leer ist und keine Zombies mehr auf dem Spielplan sind.

SONDERREGELN

· **Aufbau:** Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.

· **Die Schätze der Totenbeschwörer.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

- Das blaue Ziel sowie das grüne Ziel bringen dem aufnehmenden Überlebenden zusätzlich 1 zufälliges Gewölbe-Artefakt.

- Nimmt ein Überlebender ein beidseitig rotes Ziel auf, erhält er eine Ausrüstungskarte seiner Wahl, die er entweder aus dem Ausrüstungsstapel oder dem Ablagestapel nehmen darf. Danach darf er sein Inventar kostenlos umsortieren. Mischt den Ausrüstungsstapel danach.



· **Die Zombiarmee.** Brutplättchen können nicht entfernt werden. Das gilt auch für die Brutplättchen der Totenbeschwörer. Sobald das sechste Brutplättchen auf dem Spielplan liegt, bringen Totenbeschwörer kein Brutplättchen mehr mit, wenn sie erscheinen. **Die Quest ist verloren, wenn ab diesem Zeitpunkt ein Totenbeschwörer entkommt!**



6R 1V

9V 10R

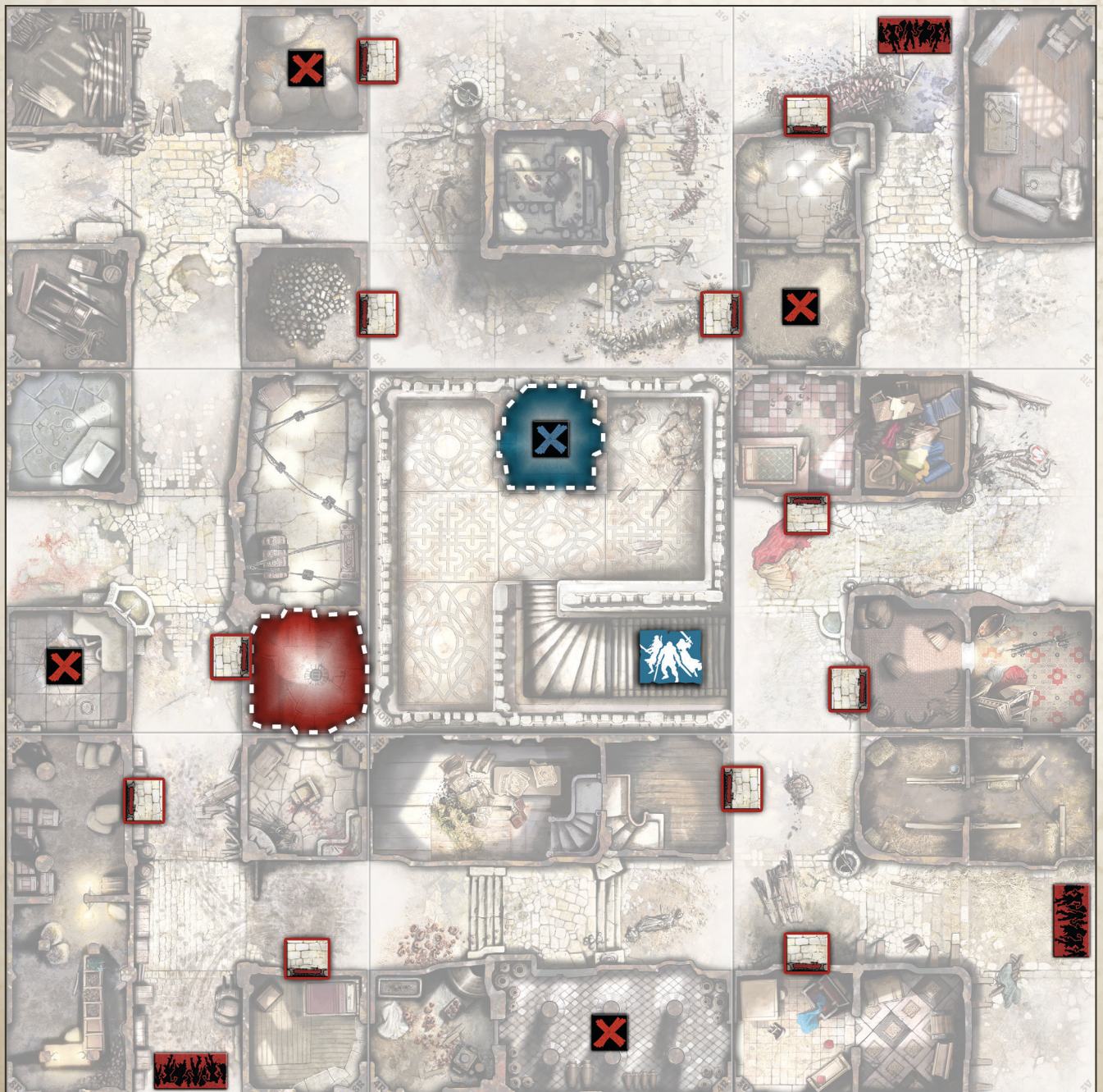


QUEST 10:
**EINE MÜNZE FÜR
 DEN FÄHRMANN**

SCHWIERIG / 6 ÜBERLEBENDE / 180 MINUTEN

7V	6R	1R
5R	10R	2R
8R	4R	3V

Es sieht so aus, als wären die Totenbeschwörer letztendlich doch nur Menschen. Sie nutzen die Türme, um sich aufzuplustern und ihre gestohlenen Schätze zu horten, genauso wie es deren vorherige Besitzer getan haben. Aber die Totenbeschwörer haben auch magische Portale geschaffen, die zu verborgenen Stätten führen! Das könnte die nächste Stufe ihrer Invasionspläne sein, oder? Wer weiß das schon. Wenn wir diese besonderen Türme finden und die Portale verschließen könnten, dann wären sie hier in Wulfsburg zusammen mit uns eingeschlossen. Und dann beenden wir das: hier, jetzt und für alle Zeit!





SONDERREGELN

- **Aufbau:** Legt 1 zufälliges Gewölbe-Artefakt in die angegeben Zone.
- **Mystische Schlüssel.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Das Portal der Totenbeschwörer.** Die Zone mit dem blauen Ziel kann erst betreten werden, wenn alle roten Ziele aufgenommen wurden.

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: Wulfsburg. Erste Auflage: Januar 2016

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

Benötigtes Material aus: **Zombicide: Black Plague, Wulfsburg.**
Benötigte Kartenteile: **1R, 2R, 3V, 4R, 5R, 6R, 7V, 8R & 10R.**

ZIELE

Zerstört das Portal der Totenbeschwörer. Nehmt das blaue Ziel auf, welches das dunkle Portal der Totenbeschwörer darstellt. Und wünscht den Totenbeschwörern eine Gute Nacht!



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 und Zombiewölfe haben mehrere Aktionen pro Aktivierung. Nachdem alle Zombies ihre erste Aktion durchgeführt haben, führen Läufer und Zombiewölfe den Aktivierungsschritt noch einmal für ihre zweite Aktion durch. Dann führen Zombiewölfe ihre dritte 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 dieser 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* Wolfstrum*	1/1/3	2/3/3	1/5/5
3	Läufer	2	1	1
4	Zombiewölfe	3	1	1
5	Totenbeschwörer	1	1	1

*Monstrum/Wolfstrum: keine Rüstungswürfe erlaubt.