The cover art for Zombicide: Eternal Empire depicts a chaotic battle scene in a traditional Chinese setting. In the center, a bald warrior with glowing blue eyes and a red mark on his forehead is engaged in combat. To his right, a woman in red and black armor with a large black hat is also fighting. In the foreground, a skeletal zombie with glowing red eyes is prominent. The background shows traditional Chinese architecture with red pillars and a pagoda. The sky is a mix of orange and blue, suggesting a sunset or sunrise. The overall style is vibrant and action-oriented.

ZOMBICIDE

ETERNAL EMPIRE



REGELN UND QUESTS



KAPITEL

SPIELMATERIAL 2

DER DUNKLE PFAD ZUR UNSTERBLICHKEIT . 4

NEUE ÜBERLEBENDE 5

REGELN FÜR DAS CHI 5

NEUE AKTION: MEDITATION 6

CHI VERWENDEN 6

CHI-FERTIGKEITSKARTEN 7

FORTGESCHRITTENE AUSTRÜSTUNGSREGELN 8

CHI AUSGEBEN, UM WAFFEN ZU VERBESSERN ... 8

CHI AUSGEBEN, UM VERZAUBERUNGEN

ERNEUT ZU WIRKEN 9

CHI AUSGEBEN, UM AUSTRÜSTUNG ZU VERBESSERN 10

K.O.-/TOT-REGELN 10

FORTGESCHRITTENE ZOMBIEREGELN ... 11

NEUER ZOMBIE: AUFSEHER-FETTBROCKEN 11

NEUES MONSTRUM: GOTTVERSCHLINGER 11

BRÜCKEN, EISZONEN UND ORANGES BRUTPLÄTTCHEN 12

BRÜCKENZONEN 12

EISZONEN 12

ORANGES BRUTPLÄTTCHEN 13

KAMPAGNENREGELN 13

KAMPAGNENBOGEN 13

KEP-LEISTE 14

KAMPAGNENFERTIGKEITEN 14

BONUSAKTIONEN 14

BEHALTENE AUSTRÜSTUNG 14

ZIELKARTEN 15

SPIELVORBEREITUNG 15

EINE ZIELKARTE AUFNEHMEN 15

QUESTS 16

QUEST 1: WUNDERWAFFEN 16

QUEST 2: DIE QUELLE DER VERNUNFT 17

QUEST 3: DER HIMMELGEBORENE 18

QUEST 4: SCHLACHTRUF 19

QUEST 5: DIE CHI-ADER 20

QUEST 6: AUFSEHEN, DRAUFGEHEN 21

QUEST 7: NICHTS HÄLT EWIG 22

QUEST 8: DIE FEUERSTERNE 23

QUEST 9: AUF DER MAUER ... 24

QUEST 10: EIN FESSEINDES EREIGNIS 25

EPILOG 26

NEUE FERTIGKEITEN 26

RUNDENÜBERSICHT 28



SPIEL-MATERIAL

6 ÜBERLEBENDEN-MINIATUREN UND -CHARAKTERBÖGEN



Fengbao



Jianrui



Zhi Yang



Shao



Zhi Shen



Yinying



6 „WHITE DEATH“-ÜBERLEBENDEN-CHARAKTERBÖGEN



145 KARTEN

72 Ausrüstungskarten

- ◆ Einhänder (Startausrüstung)..... x2
- ◆ Energie-Explosion (Startausrüstung) x1
- ◆ Kurzbogen (Startausrüstung)x1
- ◆ Lanze (Startausrüstung)..... x2
- ◆ **Aaahh!! 1 Fettbrocken!**..... x1
- ◆ **Aaahh!! 1 Läufer!**..... x1
- ◆ **Aaahh!! 1 Schlurfer!** x1
- ◆ **Aaahh!! 2 Schlurfer!** x1
- ◆ Äpfel x2
- ◆ Armbrust x2
- ◆ Blitzschlag x2
- ◆ Dämonenspeer..... x2
- ◆ Dolch x2
- ◆ Drachengalle..... x4
- ◆ Drachenlanze..... x2
- ◆ Dreifach-Armbrust..... x2
- ◆ Fackel..... x4
- ◆ Feuerstoß..... x2
- ◆ Großsaxt x2
- ◆ Hagelsturm..... x2
- ◆ Heilen x1
- ◆ Hellebarde..... x2
- ◆ Hornbogen x2
- ◆ Kampfschild x2
- ◆ Katana..... x2
- ◆ Kriegsbogen x2
- ◆ Ödachi x2
- ◆ Pökelfleisch..... x2
- ◆ Schwere Rüstung..... x2
- ◆ Schwert x2
- ◆ Springen..... x1
- ◆ Spurten..... x1
- ◆ Vertreibung..... x1
- ◆ Wasser x2
- ◆ Zersetzen..... x2
- ◆ **Bogen des Kaisers**..... x1
- ◆ **Goldener Drache** x1
- ◆ **Jade-Blitze**..... x1
- ◆ **Repetier-Armbrust**..... x1
- ◆ **Schneesturm** x1
- ◆ **Schwarze Schlange**..... x1
- ◆ **Schwert des Königs** x1
- ◆ **Wushu-Schwert**..... x1

◆ 16 Chi-Fertigkeitskarten

56 Zombiekarten (485-540)



1 Monstrum-karte



Chi-Statuen

4 KARTENTEILE (DOPPELSEITIG)

9 ZOMBIEMINIATUREN



8 Aufseher-Fettbrocken

1 Gottverschlinger-Monstrum

136 ZIELKARTEN



1 BLOCK FÜR KAMPAGNENBÜGEN



37 PLÄTTCHEN

Chi-Plättchen..... x36

Orange Brutzone x1



REGELN - ZOMBICIDE



DER DUNKLE PFAD ZUR UNSTERBLICHKEIT

Jahrhundertlang galt der nie endende Wall, der das Ewige Imperium umschloss, als Rand der Welt. Nur die Bewohner des Imperiums konnten die Tore des Walls durchschreiten und eine Invasion war undenkbar. Erst viel später wurde der Welt der Grund für diese Geheimnisträumerei offenbar. Denn das Ewige Imperium war ein Quell wertvoller Ressourcen, fortgeschrittener Kultur und einer mystischen Kraft namens Chi! Krieger und Magier nutzten das Chi gleichermaßen, um gottgleiche Wunder zu vollbringen.

Das bislang so wohlbehütete Wissen über diese außerhalb des Walls unbekannt Kraft verbreitete sich wie ein Lauffeuer. Auch die Totenbeschwörer wurden hellhörig und so machten sie sich auf den Weg zum Ewigen Imperium. Dort schmeichelten sie sich beim Adel ein und nutzten nach dem Tod des Kaisers den Erbfolgekrieg zu ihren Gunsten ... und so schlich sich die Verderbnis ins Ewige Imperium ein.

Das Ewige Imperium, das einst als unsterblich und uneinnehmbar galt, verfiel nun in Chaos und Ruin. Ewig ist also doch nur die Hoffnung und so machten sich die Meister des Chis auf, die Zombiehorden einzudämmen. Sie suchen nach jeder Hilfe, die sie kriegen können.

Werdet ihr euch ihrer Hilferufe annehmen?

Zombicide: Eternal Empire ist eine Kampagnenerweiterung für Zombicide: White Death. Ihr befindet euch im tiefsten Mittelalter. Die Überlebenden suchen auf der ganzen Welt nach den Gründen für die Zombieinvasion und nach den Plänen der Totenbeschwörer. Auch das Ewige Imperium war vor der Zombieplage nicht sicher, obgleich es doch als Land unendlicher Macht und Wunder galt. Hier können die Überlebenden ihr Chi sammeln – eine mystische Energie, die an das Leben selbst gebunden ist. Mit dem Chi können sie heldenhafte Taten vollbringen. Die Überlebenden wer-

den das Chi zwingend brauchen! Diese uralte Energie bietet die einzige Möglichkeit, die Zombies zu besiegen. Doch Vorsicht: Lasst euch nicht von den gefürchteten Aufseher-Fettbrocken der Zombie-Legion schnappen.

Haltet Ausschau nach den Chi-Statuen. Sie sind der Quell dieser mystischen Energie und somit auch das liebste Ziel des Gottverschlinger-Monstrums. Beschützt die Statuen vor diesen Monstern und somit auch die letzten lebenden Kräfte des Imperiums!

Eternal Empire enthält neue Überlebende, Kartenteile und erweiterte Regeln für das Zombicide-System. Mit diesen könnt ihr die 10 neuen Quests aus dieser Erweiterung spielen (S. 16) oder eure anderen Zombicide-Spiele erweitern. Mit Chi (S. 5) gibt es eine neue wichtige Ressource. Ihr benötigt Chi, um die neuen fortgeschrittenen Waffen und Zauber nutzen zu können (S. 8). Der Zombie-Stapel wird ersetzt (S. 10) und beinhaltet jetzt auch die furchterregenden Aufseher-Fettbrocken. Solange diese auf dem Spielplan sind, müsst ihr Chi ausgeben, um Zombies zu töten!

Auch enthalten sind 4 neue Kartenteile: Die Eiszonen (S. 12). Diese gefährlichen Zonen können Überlebende zwar überqueren, aber nicht auf ihnen stehen bleiben oder kämpfen. Diese Kartenteile nutzen das Orange Brutplättchen (S. 13). Dieses wird aktiv, sobald ein Überlebender Gefahrenstufe Orange erreicht.

Aber die Reise wäre nicht vollständig ohne die Kampagnenregeln (S. 13). Mit diesen können sich eure Überlebenden mit der Zeit verbessern, starke Waffen von einer Quest in die nächste mitnehmen und neue Fertigkeiten erlernen (S. 14)! Jede Quest hat ihre eigenen Zielkarten, welche die Zielplättchen ersetzen. Sie werden euch durch die Story leiten, vor Entscheidungen stellen und zu unterschiedlichen Belohnungen führen.

Das Imperium ist wunderschön und tödlich. Wagt ihr es, es zu erkunden?



Zombicide: Eternal Empire ist eine Erweiterung für Zombicide: White Death.



NEUE ÜBERLEBENDE



REGELN FÜR DAS CHI

Das Imperium, welches ich einst kannte, ist nicht mehr. Noch immer halte ich dessen Traditionen in Ehren, doch die Zeiten ändern sich. Zeigt mir euren Wert und eventuell ändern sie sich sogar noch mehr.

– Jianxui

Spürt das Leben. Es fließt überall um euch herum. Spürt, wie es euch mit jedem Atemzug durchdringt. Es braucht nur etwas Übung, dann könnt ihr es kanalisieren und alte Grenzen überschreiten. Chi ist Leben. Und Leben ist Macht.

– Zhi Yang

Jeder Überlebende in der *Eternal Empire*-Erweiterung beginnt das Spiel auf Stufe Blau bereits mit 2 Fertigkeiten.

Die erste ist eine Wachenaktion, mit der die Zombies auf dem Spielplan ein wenig aufgehalten werden können oder brenzlige Situationen bei weit abgelegenen Brutzonen gelöst werden können.

Die zweite Fertigkeit hat häufig etwas mit der neuen Ressource Chi zu tun. Wenn sie zum richtigen Zeitpunkt durch das Chi ausgelöst wird, kann der Überlebende wahrlich heldenhafte Taten vollbringen. Mit diesen Fertigkeiten könnt ihr es insbesondere mit den Aufseher-Fettbrocken (S. 11) aufnehmen. Diese können nur durch Chi getötet werden!



Das ist ein Chi-Plättchen. Du kannst sie durch Meditation erhalten und sie ausgeben, um Wunder zu vollbringen!

Chi ist eine Ressource, die ausgegeben werden kann, um besondere Spieleffekte auszulösen. Mit Chi könnt ihr Würfel hinzufügen, mehr Schaden austeilen und sogar mächtige Fertigkeiten aktivieren. Chi ist leicht zu bekommen, aber noch leichter wieder ausgegeben. Die Überlebenden werden nie genug haben!

Chi-Plättchen werden als Vorrat auf die Überlebenden-Tableaus gelegt. Sie können nicht ins Inventar gelegt und nicht getauscht werden.

Die Überlebenden haben zu Spielbeginn jeweils 3 Chi-Plättchen in ihrem Vorrat. Ein Überlebender kann unbegrenzt viel Chi haben, aber nie weniger als 0.



Die Überlebenden von *Eternal Empire* haben 2 Fertigkeiten auf Stufe Blau. Beide sind bereits zu Spielbeginn verfügbar.

NEUE AKTION: MEDITATION

Du musst nicht erst stundenlang dich selbst finden oder die Wahrheiten unseres Universums. Denn auch die Zombies verschwenden ihre Zeit nicht damit, um über den wahren Sinn des Lebens zu sinnieren. Atme stattdessen im Kampf einfach ganz tief ein und konzentriere dich auf das Chi. Dann atme aus und vernichte deine Gegner.

– Yinying



*Meditiert ein Überlebender, wird sein Chi auf 3 aufgefüllt.
Meditiert er in einer Zone mit Chi-Statue, wird sein Chi stattdessen auf 6 aufgefüllt!*

Überlebende können in jeder beliebigen Zone ohne Zombies und Verderbnis meditieren. Ein Überlebender kann nur einmal pro Zug meditieren (selbst wenn es eine freie Aktion ist). **Der Überlebende füllt seine Chi-Plättchen sofort auf 3 auf.**

Meditiert der Überlebende in einer Zone mit Chi-Statue, füllt er seine Chi-Plättchen stattdessen sofort auf 6 auf.

Der Chi-Vorrat eines Überlebenden kann durch spezielle Spieleffekte 6 Plättchen übersteigen. Dazu gehören zum Beispiel die Ausrüstungskarten Schwarze Schlange und Jade-Blitze (S. 8).

BEISPIEL 1: Shao hat 1 Chi-Plättchen und meditiert. Er erhält 2 Chi-Plättchen und füllt seinen Vorrat auf 3 auf. Hätte Shao in einer Zone mit Chi-Statue meditiert, hätte er stattdessen 5 Chi-Plättchen erhalten und seinen Vorrat so auf 6 aufgefüllt.

BEISPIEL 2: Zhi Yang hat 3 Chi-Plättchen in seinem Vorrat. Zu meditieren hätte also für ihn keinen Vorteil. Außer er meditiert in einer Zone mit Chi-Statue, dann füllt er beim Meditieren seinen Vorrat auf 6 auf.



Verderbnisplättchen (White Death, S. 20) können nicht in Zonen mit Chi-Statuen gelegt werden (auch nicht zerstörte Chi-Statuen). Diese Plättchen müssen auf anderem Wege das Leuchtfeuer erreichen.

CHI VERWENDEN

Du musst dabei den Namen deiner geheimen Kampftechnik rufen.

– Shao

Wenn ein Überlebender eine Aktion durchführt, kann er 1 Chi-Plättchen ausgeben, um einen der folgenden Effekte auszulösen:

- 1. Eine Chi-Fertigkeit aktivieren** – Ein Überlebender kann pro Zug nur 1 Chi-Fertigkeit aktivieren.
- 2. Eine Verzauberung erneut wirken (S. 9)** – Eine Verzauberung kann durch Chi nur ein zweites Mal in einem Zug gewirkt werden.
- 3. Eine Waffe kurzzeitig verbessern (S. 8)** – Ein Mal pro Aktion können die Werte einer Waffe durch Chi kurzzeitig verbessert werden.

BEISPIEL: Fengbao führt mit einem Ödachi eine Nahkampfaktion durch. Sie kann 1 Chi-Plättchen ausgeben, um:

- ihre Fertigkeit +2 WÜRFEL: KAMPF zu nutzen
- die Werte des Ödachis aufzuwerten und so den Genauigkeitswert auf 4+ zu verbessern (statt 5+)

Sie kann nicht beides gleichzeitig tun, also muss sie weise wählen.

- ♦ Ein Überlebender darf auch Chi außerhalb seines Zugs ausgeben, um Rüstungswürfe zu verbessern (S. 10).
- ♦ Ein Überlebender **muss** einen Chi-Effekt auslösen, um einen Zombie anzugreifen, wenn 1 Aufseher-Fettbrocken auf dem Spielplan ist (S. 11).

BEISPIEL: Fengbao möchte mit ihrem Ödachi eine Nahkampfaktion durchführen, aber Aufseher-Fettbrocken sind auf dem Spielplan. Sie muss also 1 Chi-Plättchen ausgeben, um entweder ihre Chi-Fertigkeit zu nutzen oder ihr Ödachi zu verbessern!

- ♦ Immer wenn eine Gottverschlinger-Monstrum-Karte (S. 11) gezogen wird, verliert jeder Überlebende 1 Chi-Plättchen (nicht unter 0).

BEISPIEL: Fengbao verliert ihr letztes Chi-Plättchen, da ein Gottverschlinger-Monstrum erscheint. Auf dem Spielplan stehen außerdem Aufseher-Fettbrocken. Sie kann keine Kampf-Aktionen durchführen, bis sie wieder Chi-Plättchen hat oder alle Aufseher-Fettbrocken getötet sind!

CHI-FERTIGKEITSKARTEN

Die Chi-Fertigkeitskarten könnt ihr optional ins Spiel integrieren. Durch diese Karten könnt ihr Überlebende ohne Chi-Fertigkeit mit einer ausstatten. Dafür ersetzt ihr einfach bis zu 2 Fertigkeiten eines Überlebenden durch eine Chi-Fertigkeitskarte. Mit den Chi-Fertigkeitskarten könnt ihr also das Chi auch in andere Zombicide-Teile einfließen lassen!

Es gibt 2 Arten von Chi-Fertigkeitskarten: Karten auf den Gefahrenstufe Blau/Orange und Karten auf den Gefahrenstufen Orange/Rot.

Am Ende der Spielvorbereitung: Mischt die Chi-Fertigkeitskarten nach Art getrennt voneinander und bildet so 2 Stapel. Zieht dann für den ersten Überlebenden von jedem Stapel je 1 Chi-Fertigkeitskarte und entscheidet für jede Karte, ob er eine der Fertigkeiten für die angegebenen Gefahrenstufen (Blau oder Orange bei der einen Fertigkeitkarte, Orange oder Rot bei der anderen) mit einer seiner ursprünglichen Fertigkeiten austauscht. Fertigkeiten, die nicht auf Charakterbögen sind (z. B. Kampagnen-Fertigkeiten), können nicht getauscht werden.

Entscheidet ihr euch dafür, eine Fertigkeit zu tauschen, legt die gewählte Chi-Fertigkeitskarte neben das Überlebenden-Tableau. Behandelt die Fertigkeit, als würde sie

auf dem Charakterbogen stehen.

Entscheidet ihr euch dagegen, eine Fertigkeit zu tauschen, mischt die Chi-Fertigkeitskarte zurück in den jeweiligen Stapel, damit sie für den nächsten Überlebenden gezogen werden kann.

BEISPIEL: Als Clovis (Zombicide: Black Plague) in die östlichen Gefilde wanderte, machte er einen Abstecher in das Ewige Imperium. Dort rettete er ein paar Mönche vor den Zombies und wurde daraufhin von diesen trainiert.

Clovis zieht während der Spielvorbereitung 2 Chi-Fertigkeitskarten:

- „SCHADEN 2: MAGIE ODER SCHADEN 2: NAHKAMPF ODER SCHADEN 2: FERNKAMPF“ auf Gefahrenstufe Blau oder Orange. Die Person tauscht die Fertigkeit SCHWERTMEISTER der Gefahrenstufe Orange auf Clovis' Charakterbogen mit SCHADEN 2: NAHKAMPF.
- „WÜRFELERGEBNIS +1: MAGIE ODER WÜRFELERGEBNIS +1: NAHKAMPF ODER WÜRFELERGEBNIS +1: FERNKAMPF“ auf Gefahrenstufe Orange oder Rot. Die Person tauscht +1 freie Nahkampffaktion, auch auf Gefahrenstufe Orange, mit Würfelergebnis +1: Nahkampf.

Diese Änderungen gelten für die gesamte Partie.

HINWEIS: Ihr dürft die Chi-Fertigkeitskarten auch auswählen, statt zufällig zu ziehen, oder auch mehr als 1 von jedem Stapel wählen. Das kann die Schwierigkeit des Spiels verändern.



Clovis aus Black Plague darf seine blaue Fertigkeit oder eine seiner orangenen Fertigkeiten durch 1 der Chi-Fertigkeiten auf der Karte ersetzen.



FORTGESCHRITTENE AUSRÜSTUNGSREGELN

Unsere Ahnen haben unzählige Generationen gebraucht, um den richtigen Weg zu finden, wie sie das Chi durch ihre Geister und Körper kanalisieren können. Und noch ein wenig länger, um das Chi auch an Metall und Holz zu binden. Jetzt haben wir die Oberhand. Deswegen konnten eure Königreiche nie bei uns eindringen. Aber lasst mich ehrlich sein. Im Kampf gegen die Zombies müssen wir alle an einem Strang ziehen. Die Kunst des Krieges wird durch unsere angeborene Wut vollendet.

– Fengbao



Die fortgeschrittenen Versionen der Startausrüstung, Ausrüstung und Gewölbe-Artefakte ersetzen die Standard-Versionen aus White Death. Diese neuen Karten nutzen die neuen Chi- und Behalten-Regeln.

Eternal Empire enthält mehrere Ausrüstungsstapel:

- ♦ Fortgeschrittene Startausrüstung
- ♦ Fortgeschrittene Ausrüstung
- ♦ Fortgeschrittene Gewölbe-Artefakte

Auf diesen Karten stehen Chi-Bonusse und Behalten-Werte (diese werden im nächsten Abschnitt erklärt). **Um die neuen Ausrüstungskarten zu nutzen, tauscht einfach die vorherigen Karten durch ihre fortgeschrittenen Versionen aus.**

Beachtet, dass einige Waffen und Ausrüstung sich in der fortgeschrittenen Version von der normalen unterscheiden. Einige Namen und Werte haben sich verändert. Und manche Ausrüstung wird durch komplett neue ersetzt.

CHI AUSGEBEN, UM WAFFEN ZU VERBESSERN

„Mein Chi ist besser als dein Chi!“

– Shao

„Ach komm schon!“

– Fengbao



Gib 1 Chi-Plättchen aus, um die fortgeschrittenen Werte einer Waffe zu nutzen. Diese sind durch ein Chi-Symbol markiert. Zum Beispiel: Verursache 2 Schaden mit der Lanze, verbessere die Genauigkeit des Ödachi auf 4+ oder wirf mit den Jade-Blitzen 2 Würfel mehr!

Ein Überlebender darf 1 Chi ausgeben, wenn er eine Kampfaktion durchführt, um die Werte einer ausgerüsteten Waffe für diese Aktion zu verbessern. Für diese Aktion gelten alle Spieleffekte und verbesserten Werte, die auf der Ausrüstungskarte durch ein Chi-Symbol hervorgehoben sind. Wenn du Waffen beidhändig verwendest, sind beide Waffen für diese Kampfaktion verbessert.

Du darfst nur ein Mal pro Aktion die Werte einer Waffe verbessern.

HINWEIS: Der Überlebende darf nur die Waffe verbessern, die er zum Durchführen der Aktion verwendet. Ausgerüstete Waffen, die zusätzliche Bonusse bieten (wie der Dolch oder die Energie-Explosion), aber bei der Kampfaktion nicht verwendet werden, um die Zombies anzugreifen, können für die Aktion nicht verbessert werden.



Du kannst 1 Chi ausgeben, um die Lanze für die Nahkampffraktion zu verbessern. Dann fügt sie statt 1 Schaden 2 zu.

1 Chi genügt, um beide Einhänder zu verbessern, wenn sie beidhändig verwendet werden. Der Überlebende wirft 6 Würfel!



Wird ein Ödachi verbessert, hat es einen Genauigkeitswert von 4+. Dadurch trifft es potenziell häufiger.

Du kannst 1 Chi ausgeben, um für die Jade-Blitze 2 Würfel mehr zu werfen. Dadurch kann sogar ihr Spezialeffekt einfacher ausgelöst werden!



Du gibst 1 Chi aus, um sowohl die Reichweite als auch den Genauigkeitswert der Repetier-Armbrust zu verbessern.

Wird das Wushu-Schwert verbessert, werden seine Werte zwar nicht verbessert, aber seine Fertigkeit wird ausgelöst:
 ⚡: Würfelerggebnis +1: Nahkampf.



AUSRÜSTUNGSKARTE Schwert des Königs

Wenn ein Überlebender das Gewölbe-Artefakt Schwert des Königs ausrüstet, erhält er die Fertigkeit +1 FREIE WACHENAKTION. Diese freie Wachenaktion gilt zusätzlich zu der normalen Wachenaktion, die ein Überlebender durchführen kann. Also kann ein Überlebender mit Königsschwert bis zu 2 Wachenaktionen pro Zug durchführen: 1 normale und 1 freie!



CHI AUSGEBEN, UM EINE VERZAUBERUNG ERNEUT ZU WIRKEN

Chi ist das Leben selbst. Es ist ein Geschenk des Geistes und was es vollbringen kann, ist spektakulär. Lasst es mich euch beweisen!

— Zhi Shen



Ein Überlebender kann Chi ausgeben, um eine Verzauberung ein zweites Mal im selben Zug zu wirken.

Verzauberungen können normalerweise nur ein Mal pro Zug gewirkt werden. Aber Überlebende dürfen 1 Chi ausgeben, um eine bereits gewirkte Verzauberung erneut zu wirken (dies kostet dennoch eine Aktion). Wenn eine Verzauberung ein zweites Mal gewirkt wird, darf sie auf dasselbe Ziel oder ein neues Ziel gewirkt werden.

BEISPIEL: Zhi Yang wirkt die SPURTEN-Verzauberung auf Yin-ying, um ihr aus der Patsche zu helfen. Zhi Yang gibt 1 Chi-Plättchen aus, um im selben Zug die SPURTEN-Verzauberung ein 2. Mal zu wirken. Diesmal wirkt er sie auf sich selbst, um sich zu seinem Teammitglied zu bewegen und den Zombies auszuweichen!

CHI AUSGEBEN, UM RÜSTUNG ZU VERBESSERN



Chi kann ausgegeben werden, um Rüstungswürfe zu verbessern. Das könnte deinen Überlebenden retten!

Ein Überlebender darf 1 Mal vor jedem Rüstungswurf 1 Chi ausgeben, um den Rüstungswurf zu verbessern. Je nach Ausrüstung, die er für den Rüstungswurf verwendet, kann er entweder die Schwierigkeit des Wurfs senken oder die Würfel erneut werfen. Das Chi wird außerhalb des Überlebendenzugs ausgegeben.

BEHALTEN-WERT



Der Behalten-Wert ermöglicht es den Überlebenden in Kampagnen, Ausrüstungskarten von einer Mission zur nächsten mitzunehmen. Die Kampagnen-Regeln werden auf S. 13 erklärt.



K.O.- / TOT-REGELN

Vom klassischen *Zombicide* seid ihr gewohnt, dass ihr verliert, sobald ein Überlebender getötet wird. Das muss nicht der Fall sein, wenn ihr eine Kampagne spielt und die folgenden Regeln befolgt. Die K.o.-Regeln geben euch zusätzliche Zeit, um einen Kameraden zu retten, bevor er endgültig stirbt.

Ein Überlebender, dessen Wundenanzeiger auf 0 sinkt, ist k.o. (aber nicht tot). Lege seine Miniatur in der Zone, in der sie sich derzeit befindet, auf die Seite und lege alle Ausrüstungskarten, die er besitzt, ab (Behalten-Würfe sind nicht erlaubt).

Der Überlebende wird jetzt bis zur Endphase der darauffolgenden Spielrunde (nicht der aktuellen Spielrunde) wie ein Zielplättchen behandelt. Er kann von einem anderen Überlebenden mit der Aktion „Ein Ziel aufnehmen“ aufgenommen werden. Falls er nicht bis zur Endphase der darauffolgenden Spielrunde aufgenommen wurde, ist er tot.

- ♦ Falls der Überlebende im K.o.-Zustand aufgenommen wird, wird seine Miniatur auf sein eigenes Tableau gestellt. Er ist nicht tot, kann in dieser Quest aber nicht mehr gespielt werden. Er ist erst wieder in der nächsten Quest bereit.
- ♦ Falls der Überlebende im K.o.-Zustand **nicht** aufgenommen wird, ist er endgültig **tot**. Entfernt seine Miniatur. Überprüft die Missionsziele, da es sein kann, dass eine Mission verloren ist, wenn ein Überlebender stirbt. Der tote Überlebende kann bis zum Ende der Kampagne nicht mehr gespielt werden.

HINWEIS: Notiert euch, welche Überlebenden gestorben sind, um sicherzugehen, dass sie nicht mehr in derselben Kampagne verwendet werden.

Wenn dein Überlebender tot ist, darfst du für die nächste Quest einen anderen Überlebenden wählen und beginnst mit einem neuen Kampagnenbogen. Wenn dein Überlebender tot ist, darfst du für die nächste Mission einen anderen Überlebenden wählen und beginnst mit einem neuen Kampagnenbogen.

Falls keine Überlebenden zum Spielen übrig sind (alle sind k. o. oder tot), ist die Kampagne für alle verloren.



FORTGESCHRITTENE ZOMBIEREGELN

Eternal Empire hat einen fortgeschrittenen Zombiestapel, der Aufseher-Fettbrocken ins Spiel bringt. **Tauscht einfach den Zombiestapel von White Death durch den fortgeschrittenen Zombiestapel von Eternal Empire aus.**

NEUER ZOMBIE: AUFSEHER-FETTBROCKEN



Alles, was in die Fänge der Totenbeschwörer gerät, verdirbt. Ihre unheiligen Krieger und die Aufseher-Fettbrocken – diese unnatürlichen Kreaturen – verteidigen alle Zombies in ihrer Nähe vor jeglichen Gefahren. Außer vor Chi-Angriffen. Hast du kaum noch Chi kanalisiert und dir tritt ein Aufseher-Fettbrocken entgegen, dann sieh dich vor. Sonst stehst du ihnen quasi nackt gegenüber!

Verursachte Wunden bei Angriff: 1

Benötigter Schaden, um einen zu töten: 2

Adrenalinpunkte: 1

Sonderregeln:

- Durch Zombiekarten, die Fettbrocken erscheinen lassen, erscheint auch zusätzlich ein Aufseher-Fettbrocken.
- Solange Aufseher-Fettbrocken auf dem Spielplan sind, können Zombies nur durch Folgendes getötet werden:
 - Kampfaktionen, bei denen Überlebende Chi ausgeben (entweder, um ihre Waffe zu verbessern oder eine Chi-Fertigkeit zu verwenden).
 - Spieeffekte, die alle Figuren in einer Zielzone töten (zum Beispiel durch Kessel oder Drachenfeuer).

HINWEIS: Wachenaktionen sind keine Kampfaktionen und können nicht durch Chi verbessert werden. Wachen können keine Zombies mit gewöhnlichen Angriffen töten, solange Aufseher-Fettbrocken auf dem Spielplan sind! Außer mit der Fertigkeit WACHENAKTION: AUFSEHER IGNORIEREN (S. 26). Diese ermöglicht es Wachen, Zombies zu töten, obwohl Aufseher-Fettbrocken auf dem Spielplan sind.



Aufseher-Fettbrocken erscheinen mit normalen Fettbrocken.

NEUES MONSTRUM: GOTT-VERSCHLINGER



Wie die Meister des Chis schon seit Ewigkeiten wissen, fließt die Energie des Lebens durch heilige Linien in der Erde. Auf eben jenen Linien wurden Schreine und Statuen errichtet. Und um diese Orte der Macht entstanden ganze Städte. Die Totenbeschwörer wollten alles Chi an sich reißen und erschufen daher die Gott-Verschlinger. Diese Monstren stehlen die heilige Energie und vernichten die Chi-Statuen.

Verursachte Wunden bei Angriff: 1

Benötigter Schaden, um einen zu töten: 3, Kessel oder Drachenfeuer

Adrenalinpunkte: 5

Sonderregeln:

- Wunden, die durch Monstren verursacht werden, können nicht durch Rüstungswürfe verhindert werden.
- Um ein Monstrum zu töten, wird eine Waffe mit Schaden

3 benötigt. Keine Waffe in Eternal Empire hat von sich aus einen Schadenswert von 3. Jedoch kann dieser durch Fertigkeiten und durch Sonderregeln von Quests erreicht werden. Monstren können außerdem durch Drachenfeuer und Kessel getötet werden.

- Wird ein Monstrum getötet, legt ihr ein zufälliges Gewölbe-Artefakt (falls verfügbar) verdeckt in die Zone des Monstrums. Ein Überlebender in dieser Zone darf eine Aktion ausgeben, um das Gewölbe-Artefakt aufzunehmen. Er darf dann sein Inventar kostenlos umsortieren.
- Monstren ignorieren Festungswälle und brauchen keine Leitern, um Wehrgänge zu betreten oder zu verlassen.
- **Immer wenn eine Gottverschlinger-Monstrum-Karte gezogen wird, verliert jeder Überlebende 1 Chi (nicht unter 0).**
- Ein Gottverschlinger-Monstrum greift wie üblich an, bewegt sich aber immer auf die nächste Zone mit Chi-Statue zu. Kommen dafür mehrere Zonen infrage, wählt ihr. Ist keine Chi-Statue auf dem Spielplan, handelt das Gottverschlinger-Monstrum wie ein normales Monstrum.
- Gottverschlinger-Monstren greifen Chi-Statuen an, als wären diese Überlebende. Die Chi-Statuen werden durch einen einzelnen Angriff von einem Gottverschlinger-Monstrum zerstört. Zerstörte Chi-Statuen geben kein zusätzliches Chi mehr, wenn ein Überlebender in ihrer Zone meditiert. Greift ein Gottverschlinger-Monstrum in einer Zone mit Chi-Statue und Überlebenden an, wählt ihr das Ziel.

HINWEIS: Das Gottverschlinger-Monstrum ist ein Ersatz für das Khan-Monstrum. Wenn ihr beide Monstren ins Spiel integrieren wollt, nutzt die Regeln zum „Spiel mit mehreren Monstren“ aus White Death.

Gottverschlinger-Monstren tun alles dafür, Chi-Statuen zu zerstören. Im Team mit Aufseher-Fettbrocken sind sie nur schwer aufzuhalten.





BRÜCKEN, EISZONEN UND ORANGE BRUTPLÄTTCHEN

Dies sind die Regeln zu den besonderen Kartenteilen und Plättchen von *Eternal Empire*.

BRÜCKENZONEN

Brückenzonen sind Straßenzonen. Durch Brücken könnt ihr sicher über Eiszonen laufen. Figuren können Brückenzonen nur über ihre Eingänge betreten oder verlassen. Figuren können die Fertigkeit **SPRINGEN** nutzen (oder die Verzauberung, die **SPRINGEN** gewährt), um diese Regel zu ignorieren. Sichtlinien werden durch Brücken nicht verändert.

Brücken haben nur 2 Eingänge.

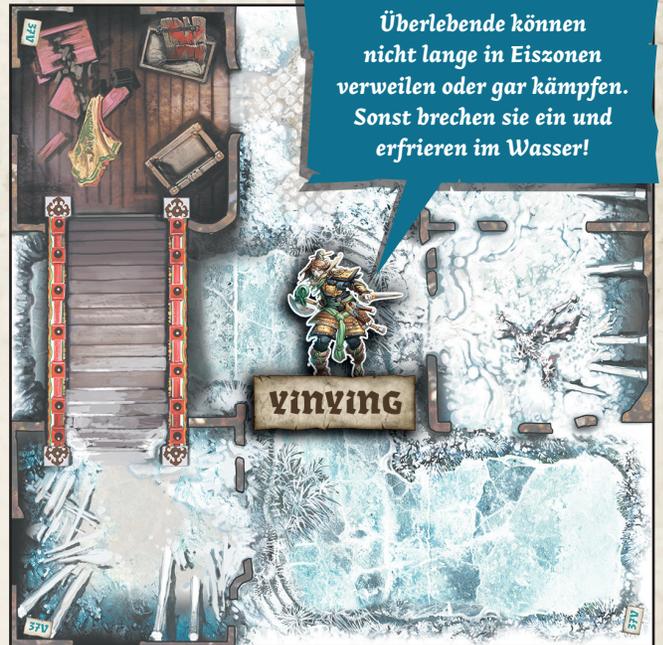


EISZONEN

Im Ewigen Imperium gibt es überall Wasser. Es fließt wie das Leben. Doch der Winter ist da und geht auch nicht so schnell wieder weg, genau wie die Zombies. Haltet euch vom Eis fern. Es ist verzaubert und würde euch das Leben aus den Knochen ziehen!

– Yinying

Überlebende können nicht lange in Eiszonen verweilen oder gar kämpfen. Sonst brechen sie ein und erfrieren im Wasser!



In Eis- und Brückenzonen können keine Verderbnisplättchen gelegt werden. Die Plättchen müssen woanders hingelegt werden, um das Leuchtfeuer zu erreichen.

Eiszonen sind Straßenzonen. Für sie gelten zusätzliche Regeln, welche die Überlebenden (und auch die Wachen) beachten müssen:

- ♦ Auf Eis kann nicht gekämpft werden! Überlebende (und Wachen) in Eiszonen können nur Bewegungsaktionen durchführen. Überlebende können ansonsten Ziele und Gewölbe-Artefakte aufnehmen.
- ♦ Alle Überlebenden, die in der Endphase in Eiszonen stehen, werden getötet (kein Rüstungswurf erlaubt).
- ♦ Zombies werden durch Eiszonen nicht beeinflusst.



Das Orange Brutplättchen ist ab Gefahrenstufe Orange aktiv.

Das Orange Brutplättchen lässt sich ganz einfach in jede Zombicide-Quest integrieren. Das Orange Brutplättchen wird aktiv, sobald ein beliebiger Überlebender Gefahrenstufe Orange erreicht. Ab dann erscheinen in dieser Zone in jeder Zombiephase Zombies.

Das Orange Brutplättchen hat die Nr. 5. Nachdem ihr für die Brutplättchen 1 bis 4 Zombiekarten gezogen habt, zieht für das Orange Brutplättchen eine Zombiekarte und danach wie üblich für das Schänder-Brutplättchen.



KAMPAGNEN-REGELN

Die Kampagnenregeln, die in diesem Kapitel beschrieben werden, ergänzen die Grundregeln und erweiterten Regeln, die ihr für die Kampagne von Eternal Empire benötigt.

KAMPAGNENBOGEN

Ihr seid wohl gerade über die Grenze gekommen, was? Dann heiße ich euch willkommen in unserem Albtraum, Fremde. Hier werdet ihr stärker und ihr werdet neue Tricks lernen ... zumindest wenn ihr lang genug überlebt!

— Shao

Wollt ihr Überlebende nach einer Quest auch in die nächste übernehmen, könnt ihr für diese die Behalten-Regeln verwenden (S. 14). Nutzt dafür die Kampagnenbögen, die in Eternal Empire enthalten sind. Durch diese könnt ihr Kampagnenerfahrungspunkte (KEP) erhalten und so neue Fertigkeiten freischalten (S. 14).

Kreuze die Kästchen an, wenn dein Überlebender KEP erhält. Wenn du die angegebenen Meilensteine erreichst, erhält dein Überlebender Bonusaktionen oder Kampagnenfertigkeiten.

Jedes Mal, wenn dein Überlebender eine Bonusaktion erhält, kreuzt du hier ein Reserve-Kästchen an. Sie sind kumulativ, aber jede kann nur ein Mal pro Quest ausgegeben werden!

Name des Überlebenden: _____ Dein Name: _____

KEP		KAMPAGNEN-FERTIGKEITEN <small>(Gefahrenstufe Blau. Ein Mal pro Zug)</small>		BONUSAKTIONEN <small>(ein Mal pro Quest)</small>		Behaltene Ausrüstung
1-20	21-40	1-7	8-15	RESERVE	AUSGEGEBEN	
1 <input type="checkbox"/>	21 <input type="checkbox"/>	+1 Freie Wachenaktion	<input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2 <input type="checkbox"/>	22 <input type="checkbox"/>	Brückengänger	<input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3 <input type="checkbox"/>	23 <input type="checkbox"/>	Eiskrieger	<input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4 <input type="checkbox"/>	24 <input type="checkbox"/>	Eisläufer	<input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
5 <input type="checkbox"/>	25 <input type="checkbox"/>	Gewölbefinder	<input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
6 <input type="checkbox"/>	26 <input type="checkbox"/>	Innerer Gott	<input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
7 <input type="checkbox"/>	27 <input type="checkbox"/>	Nahkampfmestreter	<input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
8 <input type="checkbox"/>	28 <input type="checkbox"/>	Ruinensicht	<input type="checkbox"/>			
9 <input type="checkbox"/>	29 <input type="checkbox"/>	Ruinensucher	<input type="checkbox"/>			
10 <input type="checkbox"/>	30 <input type="checkbox"/>	Sichere Suche	<input type="checkbox"/>			
11 <input type="checkbox"/>	31 <input type="checkbox"/>	Verderbnisläufer	<input type="checkbox"/>			
12 <input type="checkbox"/>	32 <input type="checkbox"/>	Verderbnissucher	<input type="checkbox"/>			
13 <input type="checkbox"/>	33 <input type="checkbox"/>	Wachenaktion: +1 max. Reichweite	<input type="checkbox"/>			
14 <input type="checkbox"/>	34 <input type="checkbox"/>	Wachenaktion: Aufseher ignorieren	<input type="checkbox"/>			
15 <input type="checkbox"/>	35 <input type="checkbox"/>	Wachenaktion: Ausweichen	<input type="checkbox"/>			
16 <input type="checkbox"/>	36 <input type="checkbox"/>	Wachenaktion: Schaden 2: Fernkampf	<input type="checkbox"/>			
17 <input type="checkbox"/>	37 <input type="checkbox"/>	Wachenaktion: Schaden 2: Nahkampf	<input type="checkbox"/>			
18 <input type="checkbox"/>	38 <input type="checkbox"/>	Wachenaktion: Schieben	<input type="checkbox"/>			
19 <input type="checkbox"/>	39 <input type="checkbox"/>	Wandkletterer	<input type="checkbox"/>			
20 <input type="checkbox"/>	40 <input type="checkbox"/>					

Jedes Mal, wenn dein Überlebender eine Kampagnenfertigkeit erhält, wählst du 1 aus der Liste aus und kreuzt das entsprechende Kästchen an. Du darfst die Kampagnenfertigkeit noch im selben Zug nutzen, in der du sie erhalten hast.

Notiere hier die Ausrüstung, die dein Überlebender für die nächste Quest mitnimmt.

Der Kampagnenbogen wird verwendet, um den individuellen Fortschritt eines Überlebenden nachzuhalten. Wenn die Kampagne beginnt, erhält jeder Überlebende einen eigenen Kampagnenbogen. Die verschiedenen Abschnitte werden unten erklärt.

KEP-LEISTE

So erhaltet ihr die wertvollen KEP (Kampagnen-Erfahrungspunkte), mit denen ihr eure Überlebenden während der Kampagne verbessern könnt:

- ♦ +1 für das Abschließen einer Quest.
- ♦ +1 für das erstmalige Erreichen der Gefahrenstufe Orange in der Quest. Im Ultrarot-Modus (siehe *White Death*, S. 39) zählt auch **nur** das erstmalige Erreichen einer Gefahrenstufe.
- ♦ +1, wenn alle Wachen eine Quest überlebt haben.
- ♦ +1, wenn alle Chi-Statuen nach einer Quest intakt sind.

In manchen Quests könnt ihr zusätzliche KEP erhalten.

BEISPIEL: *Jianrui hat die erste Quest geschafft (+1 KEP) und dabei Gefahrenstufe Rot erreicht (+1 KEP). 2 Wachen wurden getötet (0 KEP), aber alle Chi-Statuen sind intakt (+1 KEP). Jianrui kreuzt 3 KEP-Kästchen auf seinem Kampagnenbogen an. Diese KEP sind für die gesamte Kampagne (oder bis Jianrui stirbt) gültig.*

KEP werden während der Kampagne behalten. Kreuze die entsprechenden Kästchen an, während der KEP-Vorrat deines Überlebenden wächst. Sobald du einen der angegebenen Meilensteine erreichst, erhält dein Überlebender die entsprechende Belohnung.

Die Überlebenden erhalten auch bereits im Verlauf der Quest KEP. **Die Belohnungen für Meilensteine sind sofort verfügbar und dürfen in dem Zug verwendet werden, in dem die Belohnung freigeschaltet wurde.** Bei jedem Meilenstein musst du zwischen zwei Belohnungen wählen: entweder eine Bonusaktion oder eine Kampagnenfertigkeit.

BEISPIEL: *Das Team spielt jetzt die zweite Quest der Kampagne. Jianrui erreicht Gefahrenstufe Orange (+1 KEP). Nun hat er 4 KEP, was ausreicht, um eine Belohnung durch einen Meilenstein freizuschalten. Sie entscheidet sich zwischen einer Bonusaktion und einer Kampagnenfertigkeit.*

KAMPAGNENFERTIGKEITEN

Wenn dein Überlebender eine Kampagnenfertigkeit erhält, wähle eine aus der Liste aus und kreuze das entsprechende Kästchen an. **Jede Kampagnenfertigkeit kann nur ein Mal gewählt werden.**

Danach erhält der Überlebende die gewählte Fertigkeit auf Gefahrenstufe Blau zusätzlich zu allen Fertigkeiten auf Gefahrenstufe Blau, die er bereits besitzt. Manche Kampagnenfertigkeiten sind neu und werden auf S. 26 genauer erklärt.

BEISPIEL: *Jianrui wählt die Kampagnenfertigkeit WACHENAKTION: AUFSEHER IGNORIEREN. Von nun an hat Jianrui sowohl die Fertigkeit +1 FREIE WACHENAKTION, als auch die Fertigkeiten*

SCHADEN 2: KAMPF und WACHENAKTION: AUFSEHER IGNORIEREN auf Gefahrenstufe Blau!

BONUSAKTIONEN

Hin und wieder genieße ich es, mir Zaubersprüche durchzulesen, so wie andere Gedichte. Und doch habe ich Schwierigkeiten, mir jedes einzelne Wort einzuprägen und sie in Extremsituationen aufzurufen. Aber in solchen Fällen ersetze ich die Worte einfach mit meinen Krallen.

– Yinying

Der Überlebende erhält eine freie Aktion, die er **ein Mal pro Quest** ausgeben kann.

Diese Belohnung kann mehrere Male im Verlauf der Kampagne gewählt werden. Kreuze die entsprechende Anzahl Reserve-Kästchen im Abschnitt „Bonusaktionen“ an.

Kreuze jedes Mal, wenn der Überlebende 1 Bonusaktion ausgibt, ein Ausgegeben-Kästchen **mit einem Bleistift** an, bis seine Reserve-Anzahl erreicht ist. Der Überlebende darf mehrere Bonusaktionen im selben Zug ausgeben. Die Reserve wird am Ende jeder Mission aufgefüllt. Radieren die Kreuze in den Ausgegeben-Kästchen aus.

BEISPIEL: *Yinying hat die Belohnung +1 Bonusaktion im Verlauf der Kampagne 3 Mal erhalten. In jeder Mission hat sie bis zu 3 Bonusaktionen, die sie beliebig ausgeben kann. Am Ende jeder Mission erhält sie ihre Bonusaktionen zurück.*

BEHALTENE AUSTRÜSTUNG

In den meisten Familien werden Waffen als Tradition von Generation zu Generation gereicht. Aber jetzt nicht mehr. Unsere Anführer haben sich von den Versprechungen der Totenbeschwörern einlullen lassen. Und selbst die am besten gefertigten Waffen halten unter den jetzigen Umständen nicht lange. Ehre ist heute mehr eine Frage des Könnens als des Erbes.

– Zhi Shen

Durch diese Regeln können die Überlebenden Ausrüstung von einer Quest zur nächsten mitnehmen. Im Abschnitt „Behaltene Ausrüstung“ auf dem Kampagnenbogen kann diese Ausrüstung **mit einem Bleistift** notiert werden, um das einfacher nachzuhalten.

Das Inventar jedes Überlebenden wird am Ende jeder Quest abgelegt, mit Ausnahme der Ausrüstungskarten, die einen **Behalten-Wert**  haben. Wirf nacheinander für jede Karte so viele Würfel, wie der Behalten-Wert der Karte angibt:

- ♦ Falls du mindestens eine 1 erzielst, musst du die Ausrüstungskarte ablegen. Sie ist vor der nächsten Quest zerbrochen und verloren.
- ♦ Falls du keine 1 erzielt hast, behältst du die Ausrüstungskarte. Die Karte wird dem Überlebenden während der Spielvorbereitung zusätzlich zu der Startausrüstung automatisch zugewiesen. Du kannst das Inventar des Überlebenden vor Beginn der Partie beliebig umsortieren.

HINWEIS: Der Behalten-Wurf kann in keinster Weise neu geworfen werden.

HINWEIS: Bei größeren Spielgruppen kann es vorkommen, dass es nicht genügend Ausrüstungskarten einer Art für die Überlebenden gibt. In diesem Fall entscheidet ihr, welche Überlebenden die verfügbaren Ausrüstungskarten erhalten. Andere Überlebende haben ihre Ausrüstung verloren.



BEISPIEL: Shao bendet eine Zombicide-Partie mit einem Ödachi (Behalten 5), einer Hellebarde (Behalten 4), einem Paar Feuerball (Behalten 3) und einer Drachengalle (kein Behalten-Wert).

- Die Ausrüstungskarte Drachengalle hat keinen Behalten-Wert und wird sofort abgelegt.
- Für den Ödachi wirft sie 5 Würfel: [1], [2], [3], [4] und [5]. Eine einzige 1 reicht, um die Waffe zu verlieren und sie ablegen zu müssen.
- Bei der Hellebarde wirft sie 4 Würfel: [1], [2], [3] und keine 1. Shao behält die Hellebarde für die nächste Quest.
- Für den ersten Feuerball wirft sie 3 Würfel: [1], [2] und keine 1. Shao behält den einen Feuerball ebenfalls.
- Bei dem zweiten Feuerball wirft sie 3 Würfel: [1], [2] und [3]. Also zwei Mal 1! Der andere Feuerball ist verloren und wird abgelegt.

ZIELKARTEN

In den Quests von Eternal Empire werden die Zielplättchen durch Zielkarten ersetzt. Diese Karten werden in bestimmte Zonen (meistens Zielzonen) gelegt, wie in der Questbeschreibung angegeben. Ihre Rückseite fügt sich in die Grafik des Kartenteils ein. Lest die Zielkarten erst, wenn ein Überlebender sie aufnimmt, sonst verderbt ihr euch euer Spielerlebnis!

SPIELVORBEREITUNG

Jede Kampagnenmission hat eine eigene Zusammenstellung von Zielkarten: das Zielkartenset. Achtet darauf, dass ihr die richtige Zusammenstellung für die gewählte Mission nehmt, und legt die Zielkarten wie auf der Missionskarte beschrieben auf den Spielplan. Um den Aufbau zu vereinfachen, steht auf den Zielkarten die Bezeichnung des Kartenteils, auf das sie gelegt werden müssen.

Achtung! Zielkarten können durch Verderbnis genauso zerstört werden wie normale Zielplättchen.

Manche Zielkarten, die Notizen genannt werden, werden verdeckt in die Nähe des Spielplans gelegt. Je nachdem, welche Entscheidungen die Überlebenden treffen, können sie während der Mission gelesen werden.



EINE ZIELKARTE AUFNEHMEN

- ♦ Zielkarten, die in Zonen gelegt wurden, werden auf dieselbe Weise aufgenommen wie normale Zielplättchen.
- ♦ Zielkarten auf Durchgängen werden aufgenommen, sobald ein Überlebender durch den Durchgang geht.

Immer wenn dein Überlebender eine Zielkarte aufnimmt, lies sie laut vor und handle die auf der Karte beschriebenen Spieleffekte ab. Bei dem in der Beschreibung genannten Überlebenden handelt es sich um den, der die Zielkarte aufgenommen hat. Bei manchen Karten müsst ihr miteinander sprechen, um gemeinsam Entscheidungen zu treffen. Zombicide ist ein kooperatives Spiel!

Solange nicht anders angegeben, gewähren die Zielkarten keine AP und werden abgelegt, nachdem ihre Effekte abgehandelt worden sind. Manche Karten geben an, dass man sie „aufgedeckt lassen“ soll: Lasst sie zur Erinnerung an Spieleffekte aufgedeckt in der Zone, in der sie aufgenommen wurden, oder in der Nähe des Spielplans liegen.



QUESTS

Die folgenden Quests sollten mit den Kampagnenregeln gespielt werden (S. 13). Sie werden von Quest zu Quest schwerer. Ihr könnt die Quests aber auch außerhalb der Kampagne als Einzelquest spielen.

In den Quests dieser Kampagne gibt es viele Chi-Statuen. Deshalb werdet ihr auch oft auf Gottverschlinger-Monstren treffen.

Wenn ihr dem Spiel weitere Monstren hinzufügen wollt, beachtet Folgendes: Immer wenn ihr eine Monstrum-Karte zieht und das Gottverschlinger-Monstrum noch nicht auf dem Spielplan ist, erscheint dieses. Dadurch erscheint es so oft wie möglich. Ist es bereits auf dem Spielplan, erscheint das gezogene.

QUEST 1: WUNDERWAFFEN

MITTEL / 6 ÜBERLEBENDE / MITTEL

Kaum ein Imperium hat eine solch wertvolle Kultur wie das unsere. Wir streben in jeder Hinsicht nach Perfektion. Zwar sind unsere Armeen nur mit standardisierten Waffen ausgerüstet, doch unsere Offiziere wenden ihren gesamten Lohn für die besten Schmiede auf. Diese fertigen ihnen einzigartige Waffen, welche von Generation zu Generation weitergereicht werden. Die Zombies sind unser Gegenteil. Sie haben so vieles zerstört, was uns teuer ist. So viele Helden wurden getötet, so viele Erbstücke verlor. Diese Wunderwaffen liegen nun bei den Gefallenen in den Ruinen. Wir müssen sie aus vielen Gründen zurückerklangen: um die Ehre ihrer Besitzer wiederherzustellen, um unser imperiales Erbe zurückzuerlangen und ... um Zombieköpfe zu zermatschen!

ZIELE

- **Holt euch euer Erbe zurück.** Ihr gewinnt, sobald ihr alle verfügbaren Gewölbe-Artefakte habt. Diese erhaltet ihr durch das Aufnehmen von Zielen und/oder das Töten von Monstren und Schänder-Totenbeschwörern.

HINWEIS: Für diese Quest gibt es keine Sonderregeln.

Benötigte Kartenteile: 26V, 32V, 34R, 35V, 36V & 38V.



START

Überlebenden-Startzone **Leuchtfeuer**

12x **Wachen** 3x **Chi-Statuen** 4x **Verderbnis**

7x **Notizkarten** 6x **Zielkarten** **Brutzzonen**



QUEST 2:

DIE QUELLE DER VERNUNFT

MITTEL / 6 ÜBERLEBENDE / KURZ

Dieser Teil der Stadt ist nicht länger sicher. Die Zombies sind uns schon dicht auf den Fersen. Auf unserem Weg in Sicherheit kommen wir an meditierenden Mönchen vorbei. Zumindest an ihren Körpern, denn mit ihren Geistern sind sie auf einer ganz anderen Ebene unterwegs. Aber man kann sie ganz schnell zurückholen, durch ein einfaches Tippen auf die Schulter. Und dann sind sie bestimmt grantig. Aber das sollte uns nicht davon abhalten, sonst werden die Zombies sie wohl oder übel finden. Das Letzte Mal, als ich meditiert hab, bin ich weggenickt und habe von einem höllischen Ort geträumt. Ich trug eine weiße Rüstung und habe Blitze auf Dämonen geschossen. Habs zwar bisher niemandem erzählt, aber das war ein Riesenspaß!



Benötigte Kartenteile: 26R, 34R, 35V, 36V, 37R & 38V.



34R	26R
38V	36V
37R	35V

ZIELE

- ♦ **Rettet die Mönche.** Mobilisiert so viele Wachen wie möglich, indem ihr die Ziele in ihren Zonen aufnehmt. Schützt die Wachen, denn ihr verliert sofort, wenn spezifische Wachen besiegt werden (siehe Sonderregeln).

SONDERREGELN

- ♦ **Aufbau.** Mischt alle Zufällige-Notiz-Karten und legt sie als Stapel neben den Spielplan. Jedes Mal, wenn ein rotes Ziel aufgenommen wird, zieht eine Karte von diesem Stapel und lest sie. Die Zielkarte in Brutzone 1 liegt beabsichtigt in einer Verderbniszone. Sie kann nicht zerstört werden.
- ♦ **Meditierende Mönche.** Die Wachen sind Mönche. Die Wachenpaare können erst Wachenaktionen durchführen, sobald das rote Ziel in ihrer Zone aufgenommen wurde. Die Zufällige-Notiz-Karte, die ihr für dieses Ziel vom Stapel zieht, gibt an, wie die dazugehörigen Wachen agieren. Immer wenn ein Zombie eine Wache in einer Zone mit einem roten Ziel tötet, deckt eine Notiz vom Stapel auf und lest sie. Unten auf der Karte steht, ob ihr die Quest verloren habt oder nicht. Werft dann die Notiz ohne weitere Effekte ab. Falls die andere Wache in der Zone noch lebt, funktioniert sie nun wie eine normale Wache.
- ♦ **Epilog.** Legt das grüne Ziel nur auf den Spielplan, wenn ihr den Epilog spielt (siehe S. 26).



QUEST 3:

DER HIMMELGEBORENE

MITTEL / 6 ÜBERLEBENDE / LANG

Es wäre wohl alles sehr viel absurder, wenn wir nicht wüssten, was eigentlich vor sich geht.

Wir haben uns den Hinterbliebenen einer Imperialen Armee angeschlossen und suchen nun gemeinsam ein zerfallenes Gebäude. Wir sehen bereits, wie sich Zombies nähern, aber die Wachen wollen nicht gehen, bis sie das kaiserliche Mandat finden, welches ihnen erlaubt, ihre Stellung aufzugeben. Das Mandat ist mit ihrem Offizier verlocken gegangen. Irgendwo im Gebäude sitzt ein Himmelgeborener in seiner Sänfte – ein Priester einer adligen Familie. Bis das wahrscheinlich zerfetzte und zerstreute Mandat wiedergefunden wurde, wird sich der Himmliche nicht bewegen. Dies ist das Gesetz und für dieses Gesetz würde er sterben.

Ich verstehe das. Das Letzte, was uns derzeit bleibt, ist uns selbst im Angesicht des Todes an unsere Pflichten zu halten. Wir werden ihnen helfen. Nicht aus Tradition, sondern um sie am Leben zu halten. Und vielleicht schließen sie sich uns danach sogar an.

Benötigte Kartenteile: 27R, 30V, 31R, 36V, 37V & 38V.



27R	30V
37V	31R
38V	36V

ZIELE

- ♦ **Rettet den Himmelgeborenen.** Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Quest zu gewinnen:
 1. **Bergt das Mandat.** Die möglichen Fundorte sind durch die Zielkarten markiert.
 2. **Bringt den Himmelgeborenen in Sicherheit.** Das Leuchtfeuer ist der Himmelgeborene. Ihr gewinnt, sobald der Himmelgeborene die Ausgangszone erreicht (die Zielkarten werden es euch ermöglichen, das Ziel zu erreichen).

SONDERREGELN

- ♦ **Aufbau.** Die Zielkarte in Brutzone 1 liegt beabsichtigt bereits in einer Verderbniszone. Sie kann nicht zerstört werden.
- ♦ **Epilog.** Legt das grüne Ziel nur auf den Spielplan, wenn ihr den Epilog spielt (siehe S. 26).



QUEST 4: SCHLACHTTRUF

MITTEL / 6 ÜBERLEBENDE / MITTEL

Die Stadt ist in Gefahr! Zombies stürmen die Straßen und alle Offiziere sind entweder tot oder verschwunden. Da draußen gibt es sehr viele Überlebende, aber wenn wir nur hier und da kämpfen, haben wir keine Chance. Wenn die Dinge aus dem Ruder laufen, vertrauen Krieger auf ihre Gerissenheit und Stärke. Lasst uns das Vertrauen der Soldaten erlangen und sie anführen. Jetzt sind wir am Drücker!

ZIELE

- ♦ **Rettet so viele Wachen wie möglich.** Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Quest zu gewinnen:
 - 1. Findet die Wachen.** Die möglichen Fundorte sind durch die Zielkarten markiert.
 - 2. Bringt die Wachen in Sicherheit.** Ihr gewinnt, sobald alle Wachen in der Flaggenzone sind. Ihr verliert sofort, wenn eine Wache besiegt wird.

HINWEIS: Für diese Quest gibt es keine Sonderregeln.

Benötigte Kartenteile: 31V, 32V, 35V, 36R, 37R & 38V.



QUEST 5:

DIE CHI-ADER

SCHWER / 6 ÜBERLEBENDE / MITTEL

Die Energie des Chis durchdringt alles. Sogar die Welt selbst. Wir leben also in einer Welt, die lebendig und heilig ist. Einst haben Erben der Königshöfe die Chi-Adern, die durch die Erde fließen, zu ihren eigenen Gunsten verschoben. Doch leider werden diese Adern nun von den Schänder-Totenbeschwörern bezehrt. Sie ziehen ihre Macht daraus.

In einem kleinen Palast gleich hinter der Stadtmauer haben wir einen Energieknotenpunkt des Chis entdeckt. Die Chi-Ader wird durch verzauberte Waffen umgeleitet, die als Anker fungieren. Entfernen wir diese Anker, dann wird die Chi-Ader wieder ins Innere der Stadtmauern zurückgeleitet. Dann wird dem Imperium ein kleines Stückchen Harmonie geschenkt und den Schändern eine Energiequelle verwehrt!



ZIELE

- Leitet die Chi-Ader um. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Quest zu gewinnen:
 - Holt euch die Anker.** Nehmt alle Zielkarten auf.
 - Befreit die Chi-Ader.** Entkommt mit allen Wachen und dem Leuchfeuer (die Zielkarten zeigen euch den Weg). Ein Überlebender in der Ausgangszone kann am Ende seines Zuges entkommen, vorausgesetzt, es halten sich keine Zombies mehr in der Zone auf. Das Leuchfeuer entkommt mit dem letzten Überlebenden aus der Zone.

SONDERREGELN

- Aufbau.** Nehmt 4 zufällige Gewölbe-Artefakte und mischt sie zu einem Stapel. Legt ihn neben den Spielplan. Einige Zielkarten ermöglichen euch, von diesem Stapel zu ziehen.
- Unsere Verteidigung wurde durchbrochen!** Ihr verliert sofort, wenn ein Verderbnisplättchen auf einen Wehgang gelegt wird oder es eine Zielkarte zerstört.

Benötigte Kartenteile: 28R, 31R, 35R, 36R, 37V & 38V.



QUEST 6:

AUFSEHEN, DRAUFGEHEN

SCHWER / 6 ÜBERLEBENDE / MITTEL

Dieser Stadtteil hier wurde gestern von den Zombies überrannt. Jetzt liegen hier viele Vorräte und wertvolle Gegenstände offen herum. Die Übeltäter sind schnell gefunden: Aufseher-Fettbrocken. Sie haben alle Zombies unter ihren Fittichen. Jetzt ist es an uns, unser Chi zu kanalisieren und die Aufseher zu beseitigen. Denn je mehr es von ihnen gibt, desto länger wird sich dieser Krieg ziehen. Die Jagd auf die Aufseher ist hiermit eröffnet!

ZIELE

- **Erledigt die Aufseher!** Erledigt die Ziele in beliebiger Reihenfolge, um zu gewinnen:
 - Nehmt alle Zielkarten auf.
 - Tötet 4 Aufseher-Fettbrocken (oder mehr).

SONDERREGELN

- **Wachen in Not.** Die Wachen können erst Wachenaktionen durchführen, wenn die Zielkarte in ihrer Zone aufgenommen wurde.
- **Finger weg!** Das grüne Ziel kann nicht aufgenommen werden.

Benötigte Kartenteile:
28R, 31R, 35R,
36V, 37V & 38R.



QUEST 7: NICHTS HÄLT EWIG

SCHWER / 6 ÜBERLEBENDE / LANG

Alles begann an einem Morgen. Ein Totenbeschwörer hat uns vom Dach eines Hauses nahe der Stadtmauer durch seine bloße Anwesenheit und sein kaltes Lachen verhöhnt. Und dann ist er plötzlich verschwunden. Jetzt ist er zurück. Mit einer Zombieherde im Rücken, die aus allen Richtungen auf uns zuströmt und nur darauf wartet, sich durch unsere Verteidigung zu fressen und diese Stadt ein für alle Mal in den Untergang zu stürzen. Aber nicht mit uns. Gelingt es uns, den Schänder zu töten, bevor seine Legion uns übermannt, werden wir den vielleicht größten Ansturm seit Kriegsbeginn verhindern. Ja, wir sehen dem Tod direkt ins Gesicht ... beziehungsweise in seine vielen Gesichter. Aber wir werden in Ruhm und auch in Eingeweiden baden. Seid ihr dabei?



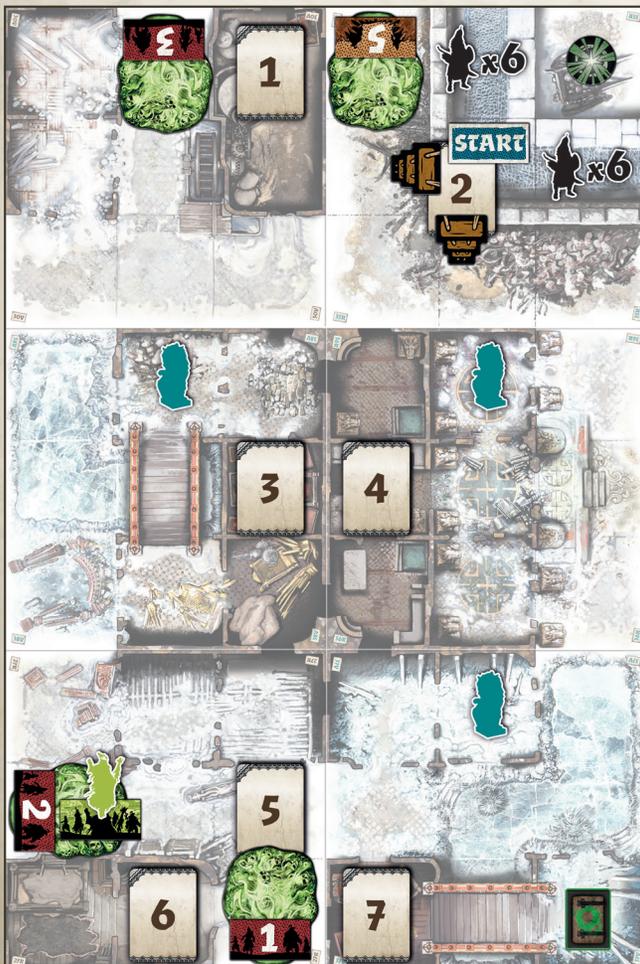
ZIELE

- ♦ **Tötet den Schänder und seine Zombies.** Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Quest zu gewinnen:
 1. **Schaut nach Überlebenden.** Nehmt alle Zielkarten auf.
 2. **Beseitigt die Untoten.** Ihr gewinnt, sobald keine Zombies mehr auf dem Spielplan sind.

SONDERREGELN

- ♦ **Epilog.** Legt das grüne Ziel nur auf den Spielplan, wenn ihr den Epilog spielt (siehe S. 26).

Benötigte Kartenteile: 27R, 30V, 35R, 36R, 37V & 38V.



30V	35R
38V	36R
27R	37V

START	1x Ziel	Leuchtfener
Überlebenden-Startzone	3x Chi-Statuen	4x Verderbnis
2x Strickleitern	5x Notizkarten	7x Zielkarten
12x Wachen	Schänder-Totenbeschwörer	Brutzonen

QUEST 8:

DIE FEUERSTERNE

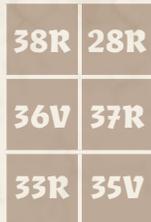
SCHWER / 6 ÜBERLEBENDE / LANG

Die Zombies haben einen Geheimweg gefunden, der sie direkt in die Stadt führt. Die Wälle könnten jederzeit fallen. Niemand bei klarem Verstand würde nun hier verweilen, aber wir sind nicht einfach nur irgendwelche Menschen, die sich hinter Mauern kauern und auf das Ende warten. Wir sind Helden! Und wir stehen kurz davor, den Zombies in einer glorreichen Schlacht den Garaus zu machen!

Einst hatte das Arsenal der Stadt Feuersterne – riesige Schwarzpulverbomben. Viele davon wurden bereits gezündet, aber ein paar davon liegen hier noch. Wir könnten diese kleinen Knaller zünden, um ein paar Zombies in die Luft zu sprengen und die hinter der Mauer zurückzudrängen.

Macht ihr mit beim Feuerwerk?

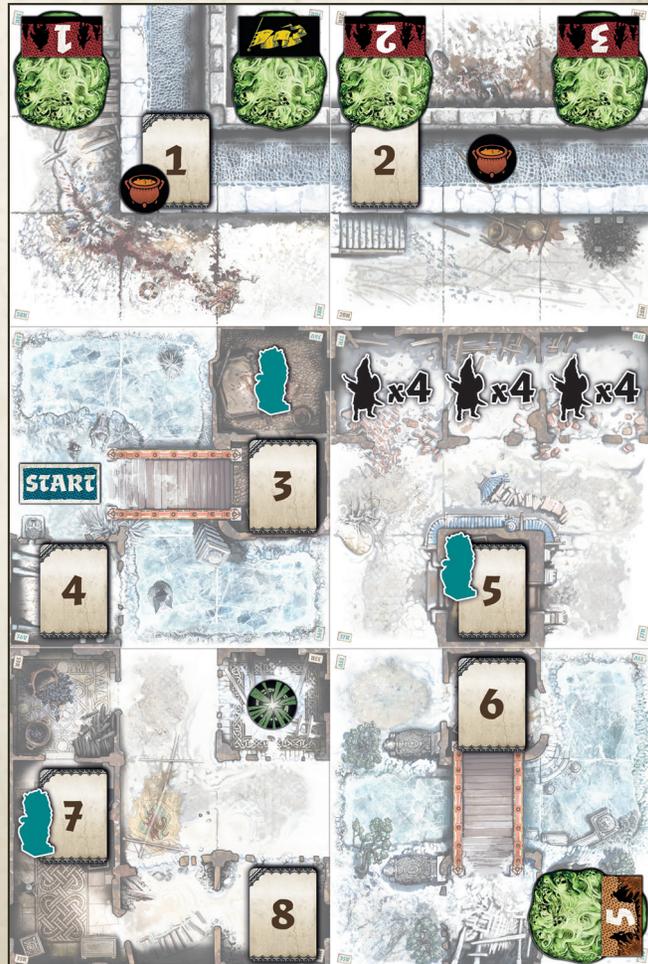
Benötigte Kartenteile: 28R, 33R, 35V, 36V, 37R & 38R.



ZIELE

- **Verdrängt die Zombies.** Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Quest zu gewinnen:
 1. **Findet die Feuersterne.** Die möglichen Fundorte sind durch die Zielkarten markiert.
 2. **Vertreibt alle Zombies.** Verwendet die Feuersterne, um Brutzone 1 hinter die Mauer zu der Flaggenzone zu bewegen. Ihr gewinnt, sobald keine Zombies mehr auf dem Spielplan sind (mit Ausnahme der Zombies in den Zonen mit den Brutzonen 1, 2 und 3).

HINWEIS: Für diese Quest gibt es keine Sonderregeln.



QUEST 9

AUF DER MAUER ...

SCHWER / 6 ÜBERLEBENDE / LANG

Die äußeren Wälle wurden zu schnell, zu häufig zerstört und nun werden wir von Zombies überkrannt. Wir dürfen uns nicht einkesseln lassen. Also müssen wir uns wieder sammeln und uns hinter die nächste Walllinie zurückziehen. Doch unsere Verbündeten von der Garde sind im Moment überall verstreut, sowie auch unsere wertvollsten Vorräte. Lasst uns so viele von ihnen wie möglich einsammeln und dann auf zur nächsten Walllinie.

ZIELE

- Weg hier! Ihr gewinnt, sobald alle Wachen in der Flaggenzone sind. Ihr verliert sofort, wenn eine Wache besiegt wird.

SONDERREGELN

- Epilog. Legt das grüne Ziel nur auf den Spielplan, wenn ihr den Epilog spielt (siehe S. 26).

Benötigte Kartenteile:

30V, 32R, 35R, 36V, 37V & 38R.

38R	37V	30V
36V	32R	35R



QUEST 10:

EIN FESSELNDES EREIGNIS

SCHWER / 6 ÜBERLEBENDE / LANG

Im Eifer der Gefechte ist wohl an uns vorübergezungen, dass die beiden Schänder und ihre Verderbnis gar kein Wasser überwinden können. Kein Wunder, denn Wasser ist die Verkörperung des Lebens. Die Verkörperung von Chi. Es passt sich an und findet seinen Weg, komme, was wolle. Genau wie wir! Und deswegen haben wir auch so lange überlebt. Wir sind uns jetzt sicher. Dies ist unser Schlüssel zum Sieg.

Ein wenig pragmatischer betrachtet können wir die Totenbeschwörer mit dem Wasser an Ort und Stelle binden. Sie können zwar dem Tod entkommen, aber nicht diesen fesseln aus Wasser. Um sie zu fangen, brauchen wir aber zunächst magische Relikte, mit denen wir die Zombies umleiten können.

ZIELE

- ♦ **Fangt den Schänder ein.** Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Quest zu gewinnen:
 1. **Findet die magischen Schutzzauber.** Die möglichen Fundorte sind durch die Zielkarten markiert.
 2. **Leitet die Zombies um.** Nutzt die Schutzzauber, um Brutzone 1 in die Flaggenzone zu bewegen. Dasselbe könnt ihr mit der Orangen Brutzone machen.
 3. **Fesselt den Schänder.** Ihr gewinnt, sobald der Schänder-Totenbeschwörer in der Flaggenzone erscheint.

SONDERREGELN

- ♦ **Aufbau.** Legt das grüne Ziel auf Kartenteil 37V. Es kann nicht aufgenommen werden.
- ♦ **Alles durchdringende Verderbnis.** Wenn eine Zielkarte durch Verderbnis zerstört wird, handelt den Abschnitt „Durch Verderbnis zerstört:“ auf ihr ab, falls vorhanden.

Benötigte Kartenteile: 27R, 28R, 30V, 31V, 35R, 36V, 37V & 38V.



27R	37V
36V	31V
35R	38V
28R	30V



◆ EPILOG

Die Unsterblichkeit der Schänder-Totenbeschwörer könnte zu unserem Vorteil werden.

Mit unseren Waffen und unserem Wissen können wir sie an Ort und Stelle fesseln und sie für immer vom Erdboden tilgen. Zwar geht das nur an spezifischen Orten, aber dennoch bleibt uns der Hoffnungsschimmer, dass wir die Zombies doch für immer vernichten können. Eine Rückkehr in die verlorenen Viertel der Stadt lohnt sich!

Ihr könnt den Epilog spielen, sobald ihr die Kaiserliche Gebetsmühle und/oder die Tafel mit Jadegravur gefunden habt. Ihr könnt die folgenden Quests erneut spielen. Diesmal sind auch das grüne Zielplättchen und zusätzliche Spielziele vorhanden (siehe unten). Die Spielzeit der Quests ist sehr lang.

- ◆ Quest 2 – Die Quelle der Vernunft (S. 17)
- ◆ Quest 3 – Der Himmelgeborene (S. 18)
- ◆ Quest 7 – Nichts hält ewig (S. 22)
- ◆ Quest 9 – Auf der Mauer ... (S. 24)

ZUSÄTZLICHE ZIELE

Zunächst müsst ihr die von der Quest vorgegebenen Ziele wie üblich erledigen. Danach gibt es folgende zusätzliche Questziele, die der Reihe nach erledigt werden müssen:

- 1. Leitet die Zombies um.** Nutzt die Kaiserliche Gebetsmühle und/oder die Tafel mit Jadegravur, um Brutzone 1 in die Zone mit dem grünen Ziel zu bewegen.
- 2. Fesselt den Schänder.** Ihr gewinnt, sobald der Schänder-Totenbeschwörer in der Zone mit dem grünen Ziel erscheint. Falls die Quest vorgibt, dass Überlebende (und Wachen) entkommen, bleiben sie stattdessen auf dem Spielplan und im Spiel.

ZUSÄTZLICHE SONDERREGELN

- ◆ **Fesselnde Schätze.** Legt die Kaiserliche Gebetsmühle und die Tafel mit Jadegravur (ihr könnt sie in Quest 10 finden) als neuen Stapel verdeckt neben den Stapel mit Gewölbe-Artefakten. Immer wenn ihr ein Gewölbe-Artefakt ziehen dürft, dürft ihr euch entscheiden, von welchem der beiden Stapel ihr zieht.



NEUE FERTIGKEITEN

Falls die Beschreibung den Grundregeln widerspricht, haben die speziellen Regeln der Fertigkeit Vorrang. Die Spieleffekte der folgenden Fertigkeiten und/oder Bonusse können schon im selben Zug angewendet werden, in dem sie erworben wurden. Wenn also eine Aktion bewirkt, dass ein Überlebender eine Stufe auf-

steigt und eine Fertigkeit erhält, kann er diese sofort einsetzen, falls er noch eine Aktion übrig hat. Erhält er durch die Fertigkeit eine Zusatzaktion, kann er diese ebenfalls nutzen, auch wenn er die Fertigkeit mit seiner letzten Aktion erworben hat.

ZUR ERINNERUNG: Pro Aktion kann nur ein Chi ausgegeben werden (siehe S. 6).

☉ **+2 Würfel: [Aktion]** – Führt der Überlebende eine Aktion der angegebenen Art aus (Kampf, Magie, Nah- oder Fernkampf), darf er 1 Chi ausgeben, damit die genutzte Waffe +2 Würfel erhält.

☉ **[Fertigkeit]** – Der Überlebende darf 1 Chi ausgeben, um die angegebene Fertigkeit zu nutzen.

☉ **Springen** – Der Überlebende darf 1 Chi ausgeben, um die Fertigkeit **SPRINGEN** kostenlos zu nutzen. Der Überlebende darf diese Fertigkeit in jedem seiner Züge einmal nutzen. Für 1 Aktion kann sich der Überlebende 2 Zonen weiter in eine Zone bewegen, zu der er eine Sichtlinie hat. Dabei ignoriert er alles, was sich in der übersprungenen Zone befindet, außer Mauern und geschlossene Türen. Mit dieser Fertigkeit kann der Überlebende auf einen Wehgang springen, den er sehen kann. Bewegungsfertigkeiten (wie +1 ZONE PRO BEWEGUNGSAKTION oder SCHLÜPFERIG) gelten hierbei nicht, Bewegungseinschränkungen durch Hindernisse (wie Zombies in der Startzone) aber schon.

Brückengänger – Der Überlebende kann Brückenzonen auch durch die Seiten betreten oder verlassen (und nicht nur durch die Eingänge).

Wachenaktion: Aufseher ignorieren – Diese Fertigkeit kann verwendet werden, wenn der Überlebende eine Nah- oder Fernkampf-Wachenaktion durchführt. Für die Nah- oder Fernkampfaktion gelten die Aufseher-Fettbrocken als normale Fettbrocken. So können die Wachen Zombies töten, ohne dass jemand Chi ausgeben muss!

Eisläufer – Ein Mal pro Zug darf der Überlebende 1 freie Bewegungsaktion durchführen, wenn er in einer Eiszone steht.

Eiskrieger – Der Überlebende kann Kampfaktionen durchführen, wenn er in Eiszonen steht.

Innerer Gott – Der Überlebende verliert kein Chi, wenn eine Gottverschlinger-Monstrum-Karte gezogen wird.

Würfel 6: +1 ☉ – Der Überlebende erhält 1 Chi für jede im nächsten Kampfwurf gewürfelte 6.

◆ CREDITS ◆

AUTOREN:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN,
Nicolas RAOULT und David PRETI

ENTWICKLUNG:

Fel BARROS, Fabio TOLA, Rodrigo SONNESSO
und Toi VON GLEHN

PRODUKTION:

Rebecca HO (Lead), Thiago ARANHA, Daryl CHOO,
Randall CHUA, Marcela FABRETI, Guilherme GOULART,
Isadora LEITE, Shafiq RIZWAN, Nicholas SIA, Kenneth TAN
und Gregory VARGHESE

ILLUSTRATIONEN:

Jérémy Masson (character design und cover),
Nicolas Fructus (Tiles) und Giorgia Lanza (colors)

GRAPHIKDESIGN:

Gabriel BURGHI (Lead), Matteo CERESA (Lead), Marc
BROUILLON, Louise COMBAL, Fabio DE CASTRO, Max
DUARTE und Júlia FERRARI

MODELLIERTECHNIK:

Vincent FONTAINE und Aragorn MARKS

MODELLIERER:

BigChild Creatives, Jason HENDRICKS,
Aragorn MARKS, Elfried PEROCHON,
Carles VAQUERO und Rafal ZELAZO

TEXT:

Eric KELLEY

LEKTORAT:

Jason KOEPP

KÜNSTLERISCHE LEITUNG:

Mathieu HARLAUT

HERAUSGEBER:

David PRETI

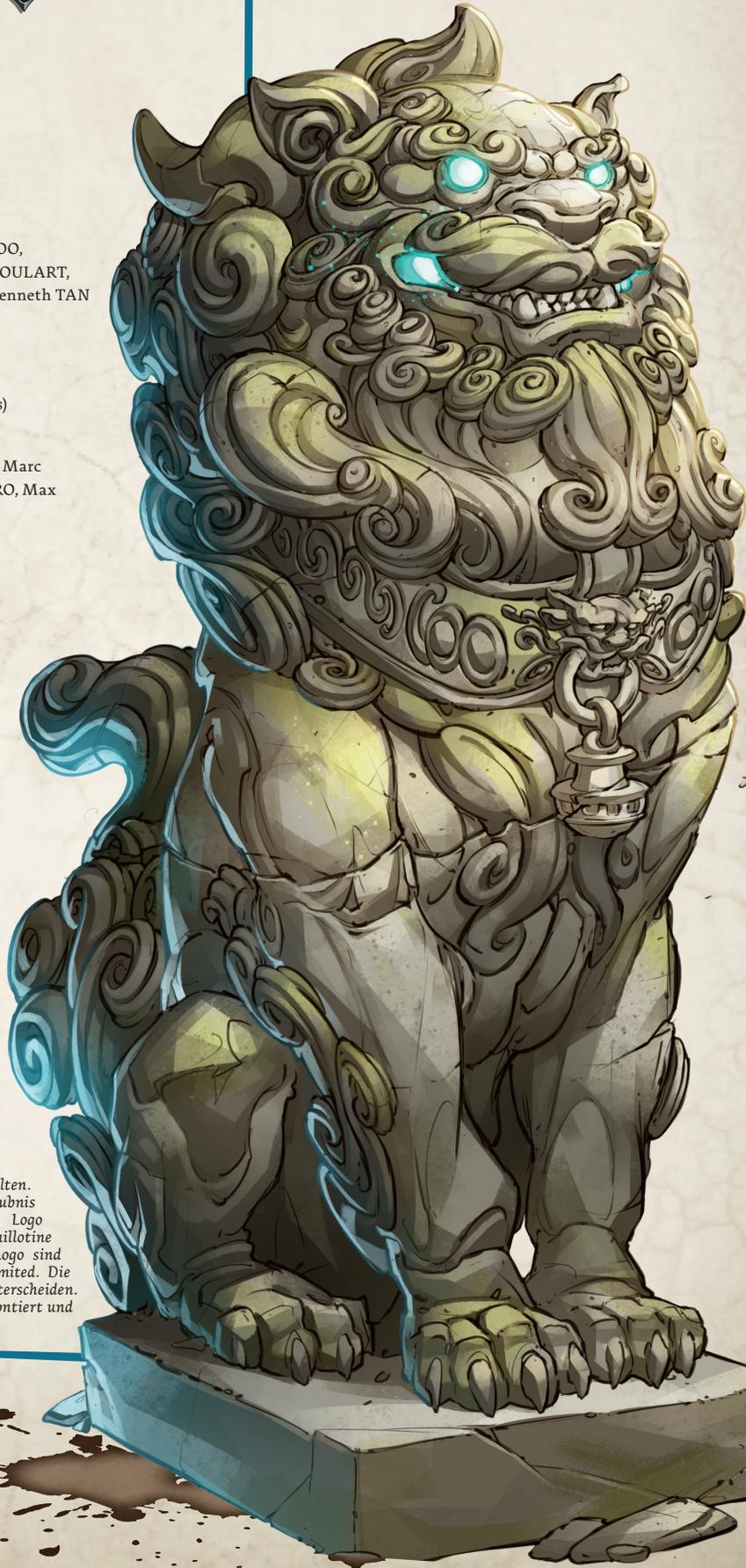
TESTSPIELLENDE:

Rafael ASSAF, Fernando MONTEIRO,
Euclides RIBEIRO, Marco SACCOMANI

DEUTSCHE AUSGABE- ASMODEE DEUTSCHLAND:

Marvin PIETSCH, Christian KOX,
Simon BLOME und Max BREIDENBACH

© 2024 CMON Global Limited. Alle Rechte vorbehalten.
Kein Teil dieses Spiels darf ohne spezielle Erlaubnis
reproduziert werden. Guillotine Games und das Logo
von Guillotine Games sind Warenzeichen von Guillotine
Press Ltd. Zombicide, CMON sowie das CMON-Logo sind
eingetragene Warenzeichen von CMON Global Limited. Die
Komponenten können sich von den hier gezeigten unterscheiden.
Die Figuren und Kunststoffkomponenten sind vormontiert und
nicht bemalt. Hergestellt in China.



RUNDENÜBERSICHT

Jede Runde beginnt mit der:

Wenn alle fertig sind:

01 - AKTIONSPHASE

Die Startperson aktiviert alle ihre Überlebenden nacheinander in beliebiger Reihenfolge. Wenn sie fertig ist, beginnt der Zug der nächsten Person. Spielt im Uhrzeigersinn. Jeder Überlebende hat anfänglich 3 Aktionen, die er aus der folgenden Liste auswählen kann. Wenn nicht anders angegeben, kann er jede Aktion mehrmals pro Zug ausführen. Alle Angaben gelten pro Aktivierung des individuellen Überlebenden.

- + **Bewegen:** 1 Zone weiterbewegen (+1 Aktion pro Zombie in Startzone).
- + **Suchen (einmal pro Zug):** Nur in Gebäudezonen ohne Zombies. Ziehe 1 Karte vom Ausrüstungsstapel. Der Überlebende darf danach sein Inventar kostenlos umsortieren.
- + **Umsortieren/Tauschen:** Inventar umsordieren und/oder Ausrüstung mit anderen Überlebenden in derselben Zone tauschen. Tausch alles gegen nichts ist zulässig - vorausgesetzt, beide sind damit einverstanden.
- + **Kampfaktion:**
 - **Nahkampfaktion:** Erfordert eine ausgerüstete Nahkampfwaffe.
 - **Fernkampfaktion:** Erfordert eine ausgerüstete Fernkampfwaffe.
 - **Magieaktion:** Erfordert einen ausgerüsteten Kampfzauber.
- + **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 verfallen.
- + **Kesselaktion (3 Aktionen):**
 - **Kessel bewegen:** Von der Zone des Überlebenden in eine angrenzende Zone, zu der es einen offenen Weg gibt. Der Überlebende bewegt sich zusammen mit dem Kessel.
 - **Kessel ausschütten:** Von einem Wehrgang aus auf die angrenzende Straßenzone. Alle Figuren in der Zielzone sterben.
- + **Wachenaktion:**
 - Nah- oder Fernkampfaktion.
 - Kessel bewegen oder ausschütten (erfordert 3 oder mehr Wachen).

02 - ZOMBIEPHASE

SCHRITT 1 - AKTIVIERUNG: ANGRIFF ODER BEWEGUNG

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

- + Zombies in Zonen mit mindestens einem Überlebenden greifen diesen an.
- + Zombies, die nicht angegriffen haben, bewegen sich.

Wenn Zombies mehrere Überlebende sehen, wählen sie erreichbare Ziele vor Zielen, die sie nicht erreichen können. Falls sie keine Überlebenden sehen können, wählen sie die lauteste erreichbare Zone vor Zonen, die sie nicht erreichen können. Dabei nehmen sie immer den kürzesten Weg. Wenn mehrere Zonen infrage kommen, ignoriert solche, zu denen es keinen offenen Weg gibt. Ansonsten wählt ihr gemeinsam, in welche Richtung sich die Zombies bewegen.

SCHRITT 2 - BRUT

- + Zieht die Zombiekarten für die Brutzonen immer in aufsteigender Reihenfolge, zuerst die erste Brutzone und die anderen normalen Brutzonen und zuletzt die Schänder-Brutzone.
- + Dabei gilt die höchste erreichte Gefahrenstufe aller aktiven Überlebenden.
- + **Keine Miniaturen einer bestimmten Art mehr?** Stellt alle hin, die da sind, und stellt dann ein Monstrum auf (wenn bereits eines auf dem Spielplan steht, erhält es eine Extra-Aktivierung).
- + **Schänder-Totenbeschwörer:** Statt sich zu bewegen, schiebt er sein Ursprungs-Brutplättchen 1 Zone näher zum Leuchtfener und legt ein Verderbnis-Plättchen in die neue Zone.

03 - ENDPHASE

- + Entfernt alle Lärmplättchen vom Spielplan.
- + Nächste Person im Uhrzeigersinn erhält das Startplättchen.

ZIELPRIORITÄTEN

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

ZIEL-PRIORITÄT	NAME	AKTIONEN	BENÖTIGTER SCHADEN	ADRENALINPUNKTE
1	Fettbrocken/Monstrum (alle Typen)/Drache	1	2/3/Spezial	1/5/1
2	Schlurfer (alle Typen) + Rattenschwärme + Mordskrähen	1	1	1
3	Läufer (alle Typen) + Zombiewölfe	2	1	1
4	Totenbeschwörer (alle Typen)	1	1	1