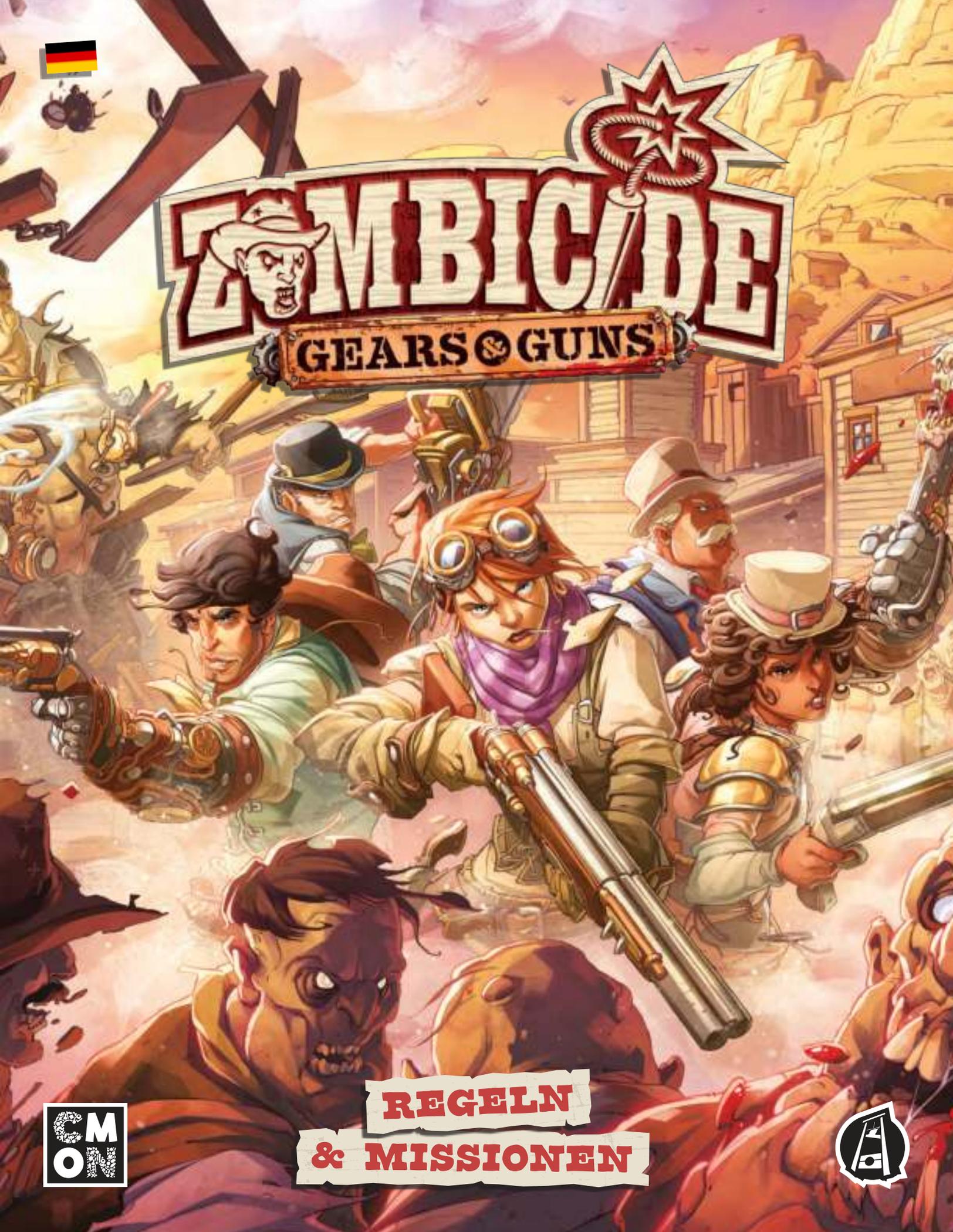




# ZOMBICADE

GEARS & GUNS



**REGELN  
& MISSIONEN**





# KAPITEL

- SPIELMATERIAL . . . . . 2**
- DIE ÄRA DES DAMPFES . . . . . 4**
- ERWEITERTE REGELN . . . . . 5**
- ERWEITERTE AUSTRÜSTUNGSREGELN . . . . . 5**
- DIE DAMPFWÜRFEL . . . . . 5
- VOLLDAMPF GEBEN . . . . . 5
- VERBRAUCHTE DAMPFAUSRÜSTUNG NACHFÜLLEN . . . . . 6
- AUSTRÜSTUNG BEHALTEN . . . . . 7
- NEUE AUSTRÜSTUNGSEIGENSCHAFTEN . . . . . 8**
- RÜSTUNG . . . . . 8
- DAMPFMESSER . . . . . 8
- DAMPFFLASCHEN . . . . . 8
- FERTIGKEITEN DURCH AUSTRÜSTUNG . . . . . 9
- NEUE KLASSE: KONSTRUKTEUR . . . . . 9**
- K.O.- / TOT-REGELN . . . . . 9**
- MEINE KLEINE BANDE . . . . . 9
- SONDERREGELN: GEARS & GUNS. . . 10**
- DER DAMPFDRUCKMESSER . . . . . 10**
- DAMPF-KARTENTEILE . . . . . 10**
- DAMPFMASCHINE . . . . . 11
- SCHALTER . . . . . 11
- DÜSE . . . . . 11
- NEUES MONSTRUM: DAMPFMONSTER . . . . . 12**
- NEUE AUSTRÜSTUNG: ERFINDUNGEN . . . . . 12**
- KAMPAGNENREGELN . . . . . 13**
- KAMPAGNENBOGEN . . . . . 13**
- EINE BANDE VERSAMMELN . . . . . 14
- KEP-LEISTE . . . . . 14
- KAMPAGNENFERTIGKEITEN . . . . . 14
- BONUSAKTIONEN . . . . . 15
- BEHALTENE AUSTRÜSTUNG . . . . . 15
- ZIELKARTEN . . . . . 15**
- SPIELVORBEREITUNG . . . . . 16
- EINE ZIELKARTE AUFNEHMEN . . . . . 17
- SCHLÜSSELWÖRTER . . . . . 17
- KAMPAGNE GEARS & GUNS: GEFÄHRLICHE WUNDER . . . . . 17**
- SONDERREGELN DER KAMPAGNE . . . . . 17**
- M1 – KURZER STOPP? . . . . . 18**
- M2 – PFERD OHNE NAMEN . . . . . 19**
- M3 – ZU DEN VIER ROSTREICHEN HALUNKEN . . . . . 20**
- M4 – DIE KUTSCHSTATION . . . . . 21**
- M5 – FORT BOLTON . . . . . 22**
- M6 – ABDAMPFEN . . . . . 23**
- M7 – DIE SCHLAFENDE MASCHINE . . . . . 25**
- M8 – ÄRMEL HOCHKREMPEN . . . . . 27**
- M9 – DER KONVOI . . . . . 28**
- M10 – DAMPFABLASSEN . . . . . 29**
- NEUE FERTIGKEITEN . . . . . 30**
- CREDITS . . . . . 31**
- ÜBERSICHT EINER RUNDE . . . . . 32**



# SPIEL- MATERIAL

## 10 ÜBERLEBENDEN- CHARAKTERBOGEN



## 1 BLOCK FÜR KAMPAGNENBOGEN

(24 Blätter)



## 78 ZIELKARTEN



## 10 ÜBERLEBENDEN-MINIATUREN



Leonard

Thadeus

Lee

Anthony

Nikolas

Jean

Nora

Bonnie



Marilyn



Richard



Dampfmonster



1 Monstrumkarte „Dampfmonster“

## 6 KARTENTEILE (DOPPELSEITIG)



## 6 DAMPFWÜRFEL



## 87 AUSTRÜSTUNGSKARTEN

### • 57× ERWEITERTE AUSTRÜSTUNG

|                           |    |
|---------------------------|----|
| Abgesägte Flinte .....    | ×2 |
| Colt SAA .....            | ×3 |
| Doppelflinte.....         | ×2 |
| Dynamit .....             | ×6 |
| Kettensäge.....           | ×2 |
| Machete.....              | ×2 |
| Massenhaft Patronen ..... | ×4 |
| Massenhaft Schrot .....   | ×4 |
| Messer .....              | ×4 |
| Remington .....           | ×3 |
| Säbel.....                | ×2 |
| Schofield.....            | ×3 |
| Schrotflinte.....         | ×2 |
| Spitzhacke.....           | ×2 |
| Tomahawk .....            | ×2 |
| Wasser.....               | ×6 |
| Weihwasser.....           | ×6 |
| Winchester.....           | ×2 |



### • 24× ERFINDUNGEN

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| Dampfflasche .....            | ×6 |
| Dampfsichtbrille .....        | ×2 |
| Langer Arm .....              | ×2 |
| Panzerweste Typ Alpha.....    | ×2 |
| Panzerweste Typ B52.....      | ×2 |
| Raufbold-Handschuhe.....      | ×2 |
| Revolverheld-Handschuhe ..... | ×2 |
| Scharfschützenbrille.....     | ×2 |
| Schnelle Stiefel.....         | ×2 |
| Sprungstiefel .....           | ×2 |



### • 6× ERWEITERTE KOPFGELD-WAFFEN

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Asymmetrische Trommel-Pistole. ×1   |    |
| Dr. Klaus' Uhrwerk-Gewehr .....     | ×1 |
| Frontier Industries Gewehr .....    | ×1 |
| Guillotines Patriotischer Säbel ... | ×1 |
| Mamas Problemlöser.....             | ×1 |
| Revolium-Pistole.....               | ×1 |



## 14 PLÄTTCHEN

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Dampfdruckmesser .....          | ×1 |
| Bewegliches Brutplättchen ..... | ×1 |
| Dampfstrahl (An/Aus).....       | ×6 |
| Schalter (An/Aus) .....         | ×6 |





# DIE ÄRA DES DAMPFES

Wir leben jetzt in einer anderen Welt, der Welt von Morgen. Nur wenige Jahrzehnte hat es gedauert, unsere Differenzen beizulegen und als vereinte Nation daraus hervorzugehen. Jetzt machen wir einen Schritt in die Zukunft: In die Ära des Dampfes!

Unser Alltag hat sich grundlegend verändert. Alle, die bereit sind, neue Grenzen zu überwinden, können hier den American Dream leben. Die großen Eisenbahngesellschaften haben ein gewaltiges Streckennetz geschaffen, das die meisten Städte miteinander verbindet. Reisen ist dadurch so viel einfacher und sicherer geworden. Der Wohlstand ermöglicht die kühnsten Erfindungen und Innovationen. Ein Leben im Westen eröffnet viele neue Möglichkeiten: Wilde Landschaften, unerschöpfliche Ressourcen und ein besseres Leben! Die Dampfmaschinen bringen uns in dieses vielversprechende Land, schützen uns vor allen Gefahren und führen uns in eine neue Ära der Zivilisation.

Und dennoch ...

Es halten sich hartnäckig die Gerüchte, dass einige Städte von den Landkarten verschwinden, dass Menschen durchdrehen und einem mörderischen Wahn verfallen. Ist das eine neuartige Krankheit? Wer weiß das schon, und ganz ehrlich, wen interessiert das schon? Den Fortschritt kann man nicht aufhalten. Volldampf voraus in eine glorreiche Zukunft!



*Zombicide: Gears & Guns ist eine Erweiterung für Zombicide: Undead or Alive.*



## ANTHONY

*Zombicide: Gears & Guns* ist eine Erweiterung für *Zombicide: Undead or Alive*. Sie spielt in einer alternativen Version des Wilden Westens. Die USA haben ihre enormen Ressourcen eingesetzt, um die Dampftechnik deutlich stärker voranzubringen, als es in unserer Realität der Fall war. Es gibt ein großes Eisenbahnnetz und viele Leute besitzen dampfbetriebene Ausrüstung in der einen oder anderen Form.

Diese Anleitung enthält erweiterte Regeln, um *Zombicide* in einer Welt voller dampfbetriebener Waffen und Ausrüstung zu spielen!

Versammelt eure Bande und erkundet Bolton's Reach, eine alte Westernstadt, die von einem atemberaubenden Labyrinth aus Dampfmaschinen und -rohren angetrieben wird. Erlebt während der Kampagne, wie sich der American Dream in einen Zombiealbtraum verwandelt, und beobachtet, wie sich die Überlebenden anpassen!

Was ist eine Kampagne? Eine Kampagne besteht aus einer Reihe von Missionen, die eine zusammenhängende Geschichte erzählen. Die Überlebenden sind dabei die Helden. Die Entscheidungen, die ihr trifft, haben direkten Einfluss auf die weiteren Ereignisse. Die Überlebenden verbessern sich mit der Zeit, erlangen neue Fertigkeiten und nehmen ihre starken Waffen von einer Mission zur nächsten mit. Die beste Belohnung ist aber nicht die Beute: Es sind die Erinnerungen an die Geschichten, die ihr mit euren Freunden gespielt und geteilt habt.

In der Kampagne *Gefährliche Wunder* spielt ihr 10 Missionen mit den erweiterten Regeln dieser Erweiterung. Es gibt neue Ausrüstungsregeln, mit denen die Überlebenden Volldampf geben können. Dafür werden besondere Würfel geworfen, die ihre Waffeneigenschaften verstärken. Dabei besteht allerdings die Gefahr, die Waffen zu verbrauchen. Diese Würfel werden auch dafür verwendet, um die Ausrüstung mit ein bisschen Glück zur nächsten Mission mitzunehmen.

In der Kampagne *Gefährliche Wunder* geht es hauptsächlich um Dampfmaschinen. Düsen können verwendet werden, um verbrauchte Dampfmaschinen nachzufüllen, aber sie können auch durch das Dampfmonster, einem neuen Monstrum, beschädigt werden. Passt auf, wenn heißer Dampf die Straßen füllt, der die Sicht der Überlebenden trübt und sie zu verbrühen droht!

Der Dampfdruckmesser dient als besonderes Startspielerplättchen. Behaltet ihn während euren Missionen im Auge, denn wenn der Druck zu groß wird, verliert ihr!



# ERWEITERTE REGELN

Zu Beginn haben sich nur die Mutigsten an die dampfbetriebene Ausrüstung herangetraut. Und klar, Unfälle blieben nicht aus. Aber die Dinge haben sich weiterentwickelt und heute kann selbst deine Oma eine Dampfpistole bedienen. Was meinst du? Okay, ich gebe zu, manche von uns übertreiben es und geben Volldampf. Aber die Ergebnisse hauen dich vom Hocker! Ein kleines Risiko gibt es, sicher. Ich soll dir zeigen, wie's geht? Klar doch!

Die Energie des Dampfes ist nicht länger auf die Eisenbahn begrenzt und hat den restlichen Wilden Westen erobert. Diese erweiterten Regeln repräsentieren die Dampfrevolution und erweitern *Undead or Alive* mit neuen Besonderheiten. Sie werden in der Kampagne *Gefährliche Wunder* (siehe Seite 17) verwendet und geben außerdem eigenständigen Missionen etwas Würze.

## ERWEITERTE AUSRÜSTUNGSREGELN



Die Erweiterten Ausrüstungskarten und Kopfgeld-Waffen ersetzen ihren jeweiligen Stapel aus dem Grundspiel. Die Erfindungskarten werden nur mit Kartenteilen aus *Gears & Guns* verwendet. Alle verwenden die Regeln für Dampf und das Behalten von Ausrüstung.

*Gears & Guns* enthält mehrere Ausrüstungskarten, die die besonderen Dampfwürfel verwenden.

- Die Erweiterten Ausrüstungskarten aus *Gears & Guns* (Ausrüstung und Kopfgeld-Waffen) ersetzen die Ausrüstungs- und Kopfgeld-Waffenkarten aus *Undead or Alive* und ergänzen sie mit Dampfbonus und Behalten-Werten, die rechts erklärt werden. **Ersetzt einfach die entsprechenden Stapel jeweils durch die Erweiterte Variante davon.**
- Die Erfindungskarten werden mit der Kampagne *Gefährliche Wunder* und den *Gears & Guns*-Kartenteilen verwendet (siehe Seite 17).

**HINWEIS:** Auch wenn für Erfindungen bestimmte Kartenteile verwendet werden müssen, könnt ihr sie in von euch entworfenen Missionen und Kampagnen verwenden.

## DIE DAMPFWÜRFEL



Das Verbraucht-Symbol auf Dampfwürfeln ersetzt die 1.

Die Dampfwürfel werden wie normale Würfel behandelt. Sie haben aber ein besonderes Verbraucht-Symbol, das die 1 ersetzt. Wendet die entsprechenden Spieleffekte an, wenn „Verbraucht“ geworfen wird.

## VOLLDAMPF GEBEN

Ein Dampfregler? So was kenne ich nicht.

– Richard



Diese Waffen haben Dampfverstärkungseffekte. Durch den entsprechenden Dampfbonus erhält der Überlebende zusätzliche Würfel und andere Bonusse (wie verbesserte Reichweite oder Genauigkeit und freies Nachladen). Aber Achtung! Beim Volldampf geben kann es passieren, dass die Waffe verbraucht wird und erst wieder verwendet werden kann, wenn sie nachgefüllt wird.

Du darfst ansagen, dass du **Volldampf gibst**, bevor dein Überlebender eine beliebige Kampffaktion ausführt, bei der er eine Dampf-Waffe (eine Waffe mit einem Dampfbonus) verwendet. Die Dampfbonusse gewähren alternative und verbesserte Kampfattribute und Spieleffekte.

Bei der nun folgenden Kampffaktion wendest du die Dampfbonusse der Waffe an:

- Füge die angegebene Anzahl an **Dampfwürfeln** zu den normalen Würfeln hinzu, um die Aktion abzuhandeln. Jetzt heißt es alles oder nichts! Es wird immer die komplette Dampfwürfelanzahl zu den normalen Würfeln hinzugefügt.
- **Nahkampfwaffen** erhalten eine bessere Genauigkeit (der Genauigkeitswert sinkt um 1 Punkt). *Raufbolde, schlägt richtig zu!*
- **Gewehre** erhalten eine größere Reichweite (die zusätzliche Reichweite wird berücksichtigt, bevor du ansagst, dass du Volldampf gibst, um die Zielzone zu bestimmen). *Frohlocket, weitblickende Städter!*
- **Pistolen** können kostenlos nachgeladen werden (die Pistole kann also sofort verwendet werden). *Revolverhelden, lasst es Kugeln hageln!*
- Manche Waffen gewähren andere Dampfeffekte, die auf der Ausrüstungskarte beschrieben sind.



Manche Ausrüstungskarten wie das Messer gewähren zusätzliche Dampfwürfel. Durch die Konstrukteur-Klassenfähigkeit (siehe Seite 9) und bestimmte Fertigkeiten (siehe Seite 30) könnt ihr ebenfalls Dampfwürfel erhalten!



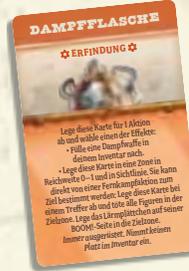
Die Dampfwürfel funktionieren wie normale Würfel und verursachen Treffer, wenn der Genauigkeitswert der Waffe erreicht wird. Wirfst du allerdings 1 oder mehrere -Symbole mit beliebig vielen Dampfwürfeln (nur mit Dampfwürfeln, auf normalen Würfeln gibt es keine -Symbole) ist die Waffe verbraucht. Drehe die verbrauchte Waffenkarte direkt nachdem du die Kampfaktion abgehandelt hast auf den Kopf. Sie kann erst wieder verwendet werden, wenn sie nachgefüllt wird (siehe rechts). Eine verbrauchte Waffe ist immer noch eine Ausrüstungskarte. Sie nimmt einen Platz im Inventar ein und kann wie gewohnt getauscht oder abgelegt werden. (Wenn du eine verbrauchte Waffe tauschst, wird sie nicht automatisch nachgefüllt.)

- Dampfwürfel können auf keine Weise neu geworfen werden, außer ein Spieleffekt gibt etwas anderes an. Die Fertigkeit GLÜCKSPILZ, die Karten Massenhaft Patronen und Massenhaft Schrot haben beispielsweise keinen Effekt bei Dampfwürfeln. Die Fertigkeit +1 DAMPF-NEUWURF hingegen schon (siehe Seite 30)!
- Verbrauchte Waffen verlieren alle ihre Kampfattribute (einschließlich ihres Behalten-Werts, siehe Seite 7) und Sondereffekte, bis sie nachgefüllt werden.
- Beidhändig geführte Waffen werden normal verwendet und fügen die Dampfwürfel von beiden Waffen hinzu. Jedes geworfene -Symbol bedeutet, dass eine der Waffen verbraucht ist. Also werden bei 2 oder mehr Symbolen beide Waffen verbraucht.



Hast du ein -Symbol geworfen? Drehe die Ausrüstungskarte auf den Kopf. Sie kann erst wieder verwendet werden, wenn sie nachgefüllt wird!

## VERBRAUCHTE DAMPF-AUSRÜSTUNG NACHFÜLLEN



Das Ablegen einer Dampfflasche ist die praktischste, aber nicht die einzige Möglichkeit, um verbrauchte Ausrüstung nachzufüllen.

Verbrauchte Ausrüstung kann auf verschiedene Weisen nachgefüllt werden:

- Lege eine Dampfflasche ab.
- Ein Überlebender der Klasse Konstrukteur darf 1 Aktion aufwenden, um 1 Ausrüstungsgegenstand zu verbrauchen und einen anderen nachzufüllen (siehe Seite 9).
- Wende 1 Aktion in einer aktiven Düsenzone auf (siehe Seite 11).

Drehe die Karte im Anschluss wieder richtig herum.



**BEISPIEL 1:** Bonnie gibt mit einem Säbel Volldampf. Bei dieser Waffe werden 2 normale Würfel und 1 Dampfwürfel geworfen. Außerdem ändert sich der Genauigkeitswert von 3+ auf 2+! Alle 3 Würfel werden zusammen mit einem Genauigkeitswert von 2+ geworfen. Sie wirft mit den normalen Würfeln eine und eine , also 1 Treffer. Die ist kein Verbraucht-Symbol, da es sich um einen normalen Würfel handelt. Mit dem Dampfwürfel wirft sie eine , was dank des Genauigkeitsbonus auch 1 Treffer ist. Der Angriff erzielt insgesamt 2 Treffer.



**BEISPIEL 2:** Nora gibt mit einer Winchester Volldampf. Bei dieser Waffe werden 2 normale Würfel und 1 Dampfwürfel geworfen. Ihre Reichweite wird außerdem von 1-3 auf 1-4 vergrößert. Sie wirft mit den normalen Würfeln eine und eine , also 2 Treffer. Mit dem Dampfwürfel wirft sie ein ! Der Angriff erzielt insgesamt 2 Treffer und 1 -Symbol. Alle Treffer werden wie gewohnt zugeteilt. Danach wird die Winchester auf den Kopf gedreht. Mit ihr kann erst wieder geschossen werden, wenn sie nachgefüllt wird.



**BEISPIEL 3:** Richard gibt mit zwei Macheten Volldampf. Bei jeder Waffe werden 1 normaler Würfel und 1 Dampfwürfel geworfen. Durch die beidhändig geführten Waffen werden insgesamt 2 normale Würfel und 2 Dampfwürfel mit einer verbesserten Genauigkeit von 2+ geworfen. Er wirft mit den normalen Würfeln eine 1 und eine 2, also 2 Treffer. Mit den Dampfwürfeln wirft er ein 1 und eine 2, also 1 Treffer und 1 -Symbol. Der Angreifer erzielt insgesamt 3 Treffer und 1 -Symbol. Danach wird 1 der Macheten auf den Kopf gedreht. Die andere Machete kann weiterhin verwendet werden.



**BEISPIEL 4:** Thadeus gibt mit zwei Abgesägten Flinten Volldampf und hat eine Karte Massenhaft Schrot in seinem Inventar. Bei jeder Waffe werden 2 normale Würfel und 1 Dampfwürfel geworfen. Durch die beidhändig geführten Waffen werden insgesamt 4 normale Würfel und 2 Dampfwürfel mit einem Genauigkeitswert von 3+ geworfen.

Er wirft mit den normalen Würfeln eine 1, eine 2, eine 3 und eine 4, also 2 Treffer.

Mit den Dampfwürfeln wirft er ein und ein , also 2 -Symbole! Dampfwürfel können nicht neu geworfen werden, daher werden beide Abgesägten Flinten verbraucht, nachdem er die Fernkampfaktion abgehandelt hat. Trotzdem kann Thadeus die Karte Massenhaft Schrot verwenden, um die 4 normalen Würfel neu zu werfen und versuchen, seine Würfelergebnisse zu verbessern.

## AUSRÜSTUNG BEHALTEN

Die Büchse hat einst meiner Mutter gehört, die sie wiederum von ihrem Vater erbt. Meine Mutter – „Mama“ – hat schon ein bisschen an ihr herumgebastelt und ich habe ihr meinen ganz eigenen Anstrich verliehen. Ich hoffe, dass ich sie eines Tages meinen eigenen Kindern geben kann. Vertrau mir, bei der Verwendung von Dampf kommt es nur auf eines an: Bewahre einen kühlen Kopf und halte das Wasser heiß!

Vielleicht möchtet ihr aufeinanderfolgende Zombicide-Partien mit denselben Überlebenden oder die Kampagne aus dieser Erweiterung spielen. In diesen Fällen zeigt der Behalten-Wert die Haltbarkeit der Ausrüstungskarten an und ermöglicht den Überlebenden manche davon von einer Mission zur nächsten mitzunehmen.



Der Behalten-Wert ermöglicht es den Überlebenden, Ausrüstungskarten von einer Mission zur nächsten mitzunehmen. Die stärksten Waffen sind oft am schwierigsten zu behalten!

Das Inventar jedes Überlebenden wird am Ende jeder Mission abgelegt, ausgenommen der Ausrüstungskarten, die einen Behalten-Wert haben. Würfle nacheinander für jede Karte so viele Dampfwürfel, wie der Behalten-Wert der Karte angibt:

- Falls du 1 oder mehr -Symbole erzielst, musst du die Ausrüstungskarte ablegen. Sie hatte vor der nächsten Mission eine Fehlfunktion und ist verloren.
- Falls du keine -Symbole erzielst, behältst du die Ausrüstungskarte. Der Überlebende beginnt die nächste Mission mit dieser Ausrüstung. Die Karte wird ihm während der Spielvorbereitung zusätzlich zu der Startausrüstung automatisch zugewiesen. Du kannst das Inventar des Überlebenden vor Beginn der Partie beliebig sortieren.

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

**WICHTIG:** Verbrauchte Ausrüstungskarten haben KEINEN Behalten-Wert und können nicht von einer Mission zur nächsten mitgenommen werden. Achte darauf, alle Dampfmaschinen nachzufüllen, bevor die Mission vorbei ist.

**HINWEIS:** Falls es nicht genügend Ausrüstungskarten einer Art für die Überlebenden gibt, entscheidet ihr, welche Überlebenden die verfügbaren Ausrüstungskarten erhalten. Andere Überlebende haben ihre Ausrüstung verloren.

**BEISPIEL:** Jean beendet eine Mission mit einer Kettensäge (Behalten 6), einem Messer (Behalten 4), zwei Abgesägten Flinten (Behalten 5) und einer Ausrüstungskarte Massenhaft Schrot (kein Behalten-Wert).

- Die Ausrüstungskarte Massenhaft Schrot hat keinen Behalten-Wert und wird sofort abgelegt.
- Für die Kettensäge wirft sie 6 Dampfwürfel: ein , ein , ein , ein , ein und ein . Ein einziges Verbraucht-Symbol reicht, um die Waffe zu verlieren. Deswegen muss Jean die Kettensäge ablegen.
- Für das Messer wirft sie 4 Dampfwürfel: ein , ein , ein und ein . Jean behält das Messer für die nächste Mission.
- Für die erste Abgesägte Flinte wirft sie 5 Dampfwürfel: ein , ein , ein , ein und ein . Jean behält die Abgesägte Flinte ebenfalls.
- Für die zweite Abgesägte Flinte wirft sie 5 Dampfwürfel: ein , ein , ein und ein , also 2 Verbraucht-Symbole! Die Abgesägte Flinte ist verloren und wird abgelegt.

## NEUE AUSTRÜSTUNGSEIGENSCHAFTEN

„Patentierete Ausrüstung. Steht unter hohem Druck. Fernhalten von Feuer, spitzen Gegenständen und Lebewesen.“ – „Haha, sicher doch!“

Manche Ausrüstungskarten in *Gears & Guns* haben besondere Spieleffekte. Sie werden im Folgenden beschrieben.

### RÜSTUNG



**Durch die Panzerweste Typ B52 könnt ihr Rüstungswürfe gegen Zombies ausführen.**

Wenn dein Überlebender eine Ausrüstungskarte mit einem Rüstungswert (wie Panzerweste Typ B25 mit „Rüstung 4+“) in seinem Inventar hat, kannst du Rüstungswürfe ausführen, um Angriffe zu vermeiden. Wirf so viele Würfel, wie die Anzahl an Zombieangriffen, die du vermeiden möchtest. Jedes Würfelerggebnis, das dem Rüstungswert entspricht oder ihn übersteigt, negiert einen Zombieangriff deiner Wahl.

- Rüstungen haben bei Angriffen von Monstren und Effekten, die alle Figuren in einer Zone töten, keinen Effekt.
- Mehrere Rüstungen sind nicht kumulativ. Wähle eine aus, wenn die Zombies angreifen, und führe dann den Rüstungswurf aus.

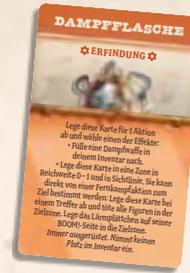
**BEISPIEL:** Anthony trägt eine Panzerweste Typ B52 (Rüstung 4+) und wird von 2 Schlurfern und dem Dampfmonster angegriffen. Das Dampfmonster ist ein Monstrum, daher können die von ihm zugefügten Wunden nicht verhindert werden. Beide Schlurfer führen ihren Angriff aus. Anthony wirft 2 Würfel. Der Rüstungswert ist 4+. Er wirft eine 1 und eine 3: 1 Erfolg! Durch die Rüstung wird einer der Schlurferangriffe negiert. Anthony erleidet insgesamt 2 Wunden: 1 vom Dampfmonster und 1 weitere von einem Schlurfer.

### DAMPFMESSER



Die Dampfversion des Messers gewährt bei Angriffen Bonuswürfel und einen zusätzlichen Dampfwürfel, wenn du Voll-dampf gibst.

### DAMPFFLASCHE



**Dampfflaschen sind für Dampfnutzer äußerst nützlich!**

Dein Überlebender kann für 1 Aktion eine Dampfflasche ablegen (als Erfindung nimmt sie keinen Platz im Inventar ein, siehe Seite 12), um einen dieser Effekte zu erhalten:

- Fülle eine verbrauchte Dampfwanne im Inventar nach. Ist die nachgefüllte Wanne in der Hand ausgerüstet, kann sie wie gewohnt sofort verwendet werden. Drehe die Wanne wieder auf die richtige Seite.
- Lege die Dampfflaschenkarte in eine Zone in Reichweite 0–1 und in Sichtlinie. Sie kann nicht aufgenommen werden. Später kann sie direkt von einer Fernkampffraktion zum Ziel bestimmt werden (ignoriere dabei die Zielprioritäten). Lege die Dampfflaschenkarte bei einem Treffer ab und töte alle Figuren in der Zielzone (einschließlich Monstren). Der Überlebende, der die Fernkampffraktion ausgeführt hat, erhält alle damit verbundenen Adrenalinpunkte. Lege das Lärmplättchen auf seiner BOOM!-Seite in die Zielzone.



Lege die Dampfflasche in eine Zone in Reichweite 0–1 und in Sichtlinie.



Die Dampfflasche darf direkt zum Ziel von einer Fernkampffraktion bestimmt werden: Lege die Dampfflaschenkarte bei einem Treffer ab und töte alle Figuren in der Zielzone (einschließlich Monstren). Lege das Lärmplättchen auf seiner BOOM!-Seite in die Zielzone.

## FERTIGKEITEN DURCH AUSTRÜSTUNG



Manche Dampfausrüstungsgegenstände gewähren ihrem Besitzer eine Fertigkeit. Diese Fertigkeiten werden auf Seite 30 beschrieben. **HINWEIS:** Erfindungen (siehe Seite 12) haben eine eigene Sonderfähigkeit. Sie nehmen keinen Platz im Inventar ein! Legt sie neben euer Überlebendentableau.

## NEUE KLASSE: KONSTRUKTEUR



*Nikolas, Leonard, Marilyn und Jean sind Konstrukteure. Die Energie des Dampfs kocht in ihrem Blut und ihrer Seele!*

In *Gears & Guns* geht es um Dampf und manche Überlebende machen ihn sich zunutze: die Konstrukteure! Konstrukteure sind Genies, die an allem herumbasteln, was sie in die Finger kriegen. Sie wissen mit Dampf umzugehen und sind dadurch bei der Zombiejagd von unschätzbarem Wert.

- **Klassenfähigkeit: Volldampf: +1 Würfel: Kampf.** Konstrukteure profitieren von der Fertigkeit +1 WÜRFEL: KAMPF, wenn sie Volldampf geben. Der Überlebende erhält für jede Waffe 1 zusätzlichen Würfel bei Kampffaktionen (Nahkampf oder Fernkampf). Beidhändig geführte Waffen erhalten je +1 Würfel, insgesamt also +2 Würfel pro beidhändiger Aktion der angegebenen Art.
- **Klassenfähigkeit: Notfall-Nachfüllung.** Ein Konstrukteur darf ein Mal in seinem Zug für 1 Aktion 1 Dampf-Waffe seiner Wahl aus seinem Inventar verbrauchen, um eine andere Dampf-Waffe seiner Wahl aus seinem Inventar nachzufüllen. Falls die nachgefüllte Waffe in der Hand ausgerüstet ist, darf sie sofort wie gewohnt verwendet werden.

**BEISPIEL:** Leonard ist von Zombies umzingelt und hat gerade seine Kettensäge verbraucht, als er bei einer Nahkampffaktion Volldampf gegeben hat. Die Kettensägekarte wird auf den Kopf gedreht. Als nächste Aktion setzt Leonard seine Klassenfähigkeit NOTFALL-NACHFÜLLUNG ein. Er verbraucht den Colt SAA in seinem Rucksack, um die Kettensäge nachzufüllen. Der Colt SAA kann im Moment nicht verwendet werden und die Karte wird auf den Kopf gedreht. Dafür kann er die Kettensäge jetzt wieder verwenden und dreht die Karte wieder richtig herum.

## K.O.- / TOT-REGELN

Es gibt da einen unausgesprochenen, aber starken Pakt zwischen den Überlebenden. Wenn man weiß, dass das nächste Krankenhaus drei Tagesreisen entfernt ist, muss man sich auf seine Mitstreitenden verlassen können, sobald man außer Gefecht gesetzt wird.

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 etwas zusätzliche Zeit, um einen gefallenen 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 der Überlebende 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 Mission aber nicht mehr gespielt werden. Er ist erst wieder in der nächsten Mission 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 Überlebende gestorben sind, um sicherzugehen, dass sie nicht mehr in derselben Kampagne verwendet werden.

Wenn dein Überlebender tot ist, darfst du für die nächste Mission einen anderen Überlebenden wählen. Wenn ihr nicht mit den Regeln von „Meine kleine Bande“ spielt, beginnst du mit einem neuen Kampagnenbogen und verlierst die gesamte Ausrüstung, KEP, Bonusaktionen, Bandenmitglieder und Kampagnenfertigkeiten (siehe Seite 14) deines Überlebenden.

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

### MEINE KLEINE BANDE

In der Kampagne *Gefährliche Wunder* versammelt jeder von euch eine eigene Bande. Wenn dein aktueller Überlebender stirbt, suchst du dir stattdessen eine andere deiner Bandenmitglieder für die nächste Mission aus. Der neue Überlebende bekommt alle Spieleffekte, die auf deinem Kampagnenbogen angegeben sind. Du spielst also mit einem neuen Überlebenden, aber mit dem gleichen Kampagnenbogen weiter.



# SONDERREGELN GEARS & GUNS

Der Dampfdruck muss wohl zu hoch gewesen sein, als hier alles in die Luft geflogen ist. Ich sollte den Unfall als Chance begreifen. So viele Ersatzteile und so viele Zombies, an denen ich meine Erfindungen austesten kann.

- Leonard

Die Regeln, die in diesem Kapitel beschrieben werden, sollten in der Kampagne *Gefährliche Wunder* verwendet werden. Ihr könnt sie aber auch in euren selbsterstellten Missionen nutzen, wenn ihr die Dampf-Kartenteile verwendet.

## DER DAMPFDRUCKMESSER

Sei vorsichtig mit diesem Messgerät. Weißt du, was es kostet, ein neues aus New York hierher zu bringen? Pass auf den Dampf auf, dann passt der Dampf auch auf dich auf!

- Jean



**Der Dampfdruckmesser ersetzt das Startspielerplättchen. Während es von Spieler zu Spieler wandert, steigt der Druck, was fatale Auswirkungen auf das Spiel hat!**

Der Dampfdruckmesser bildet die Dampfstufe der gesamten Stadt ab und dient gleichzeitig als Startspielerplättchen. **Wenn nicht anders angegeben, startet der Dampfdruckmesser bei 0.** In jeder Endphase wird er um 2 Stufen weitergestellt, bevor er an den nächsten Spieler weitergegeben wird.

**Sobald der Dampfdruckmesser die Stufe 14 (oder höher) erreicht, erleidet jeder Überlebende, der zu Beginn seines Zuges in einem aktiven Dampfstrahl steht oder dort eine Aktion aufwendet, 1 Wunde.** Auf Zombies hat der heiße Dampf keinen Effekt.

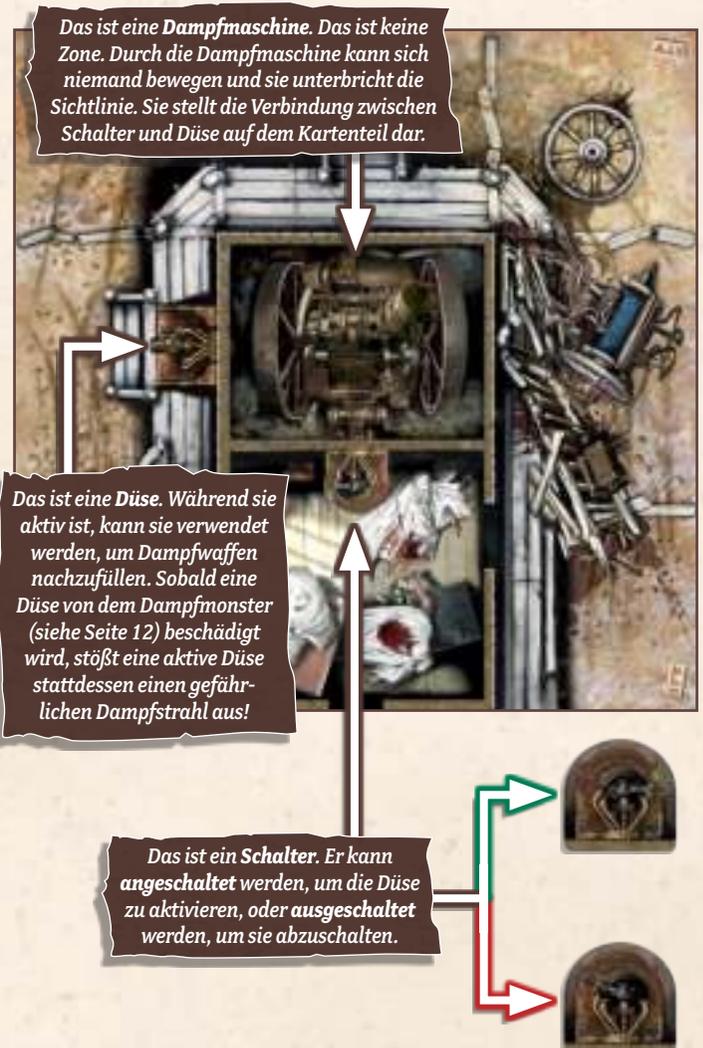
**Sobald der Dampfdruckmesser die Stufe 20 erreicht, verliert ihr die Mission.** Das gesamte Dampfnetzwerk explodiert!

## DAMPF-KARTENTEILE

- Was willst du mit dieser lächerlichen Pfanne? Wir haben hier Dampfpistolen. Gott, du könntest die Zombies sogar mit einem dampfbetriebenen Säbel niedermetzeln!

- Aber irgendwann, mein Freund, haben die Maschinen kein Wasser mehr. Und dann kommt es auf Raufbolde wie mich an!

- Lee und Anthony



Das ist eine **Dampfmaschine**. Das ist keine Zone. Durch die Dampfmaschine kann sich niemand bewegen und sie unterbricht die Sichtlinie. Sie stellt die Verbindung zwischen Schalter und Düse auf dem Kartenteil dar.

Das ist eine **Düse**. Während sie aktiv ist, kann sie verwendet werden, um Dampf Waffen nachzufüllen. Sobald eine Düse von dem Dampfmonster (siehe Seite 12) beschädigt wird, stößt eine aktive Düse stattdessen einen gefährlichen Dampfstrahl aus!

Das ist ein **Schalter**. Er kann angeschaltet werden, um die Düse zu aktivieren, oder ausgeschaltet werden, um sie abzuschalten.

Die Kartenteile in *Gears & Guns* (Kartenteile 13 bis 18) sind **Dampf-Kartenteile**. Auf jedem davon ist eine **Dampfmaschine**, ein **Schalter** und eine **Düse** abgebildet. Diese drei Vorrichtungen stellen eine einzige Maschine dar, die sich über das gesamte Kartenteil erstreckt. Es sind wertvolle, aber unter Umständen gefährliche Geräte.

## DAMPFMASCHINE

Der Raum, den die Dampfmaschine einnimmt, ist keine Zone. Er kann nicht betreten werden und es kann nicht mit der Dampfmaschine interagiert werden. Niemand kann sich durch sie durch bewegen und sie unterbricht die Sichtlinie.

## SCHALTER

- Leg den Hebel um!
- Welchen davon?
- Den, auf dem „Gefahr“ steht!



Verwendet Schalter, um die Dampfmaschinen an- und auszuschalten.

Der Schalter kontrolliert die Dampfmaschine. Ein Überlebender in einer Zone mit Schalter (mit oder ohne Zombies) kann 1 Aktion aufwenden, um das entsprechende Schalterplättchen auf seine An- oder Aus-Seite zu drehen.

**An:** Die Düse auf dem Kartenteil ist jetzt aktiv. Der Dampf ist eingeschaltet!

**Aus:** Die Düse auf dem Kartenteil ist inaktiv.

Wenn nicht anders angegeben, sind alle Schalter zu Spielbeginn auf An gestellt.

Erfindungsausrüstungskarten (siehe Seite 12) können nur in Gebäudezonen mit einem Schalter gefunden werden. Ein Überlebender, der sich mit Dampftechnologien einen Vorteil verschaffen möchte, sollte dort so oft wie möglich danach suchen!



## DÜSE

Dampf schenkt allen überall neue Möglichkeiten. Und jetzt schenken wir den Zombies den Geschmack der unbegrenzten Freiheit!



Aktive Düsen können verwendet werden, um Dampfausrüstung nachzufüllen. Das Dampfmonster kann allerdings Düsen beschädigen. Dadurch entstehen unkontrollierbare Dampfstrahlen!

Ein Überlebender, der in einer Zone (mit oder ohne Zombies) mit einer aktiven Düse steht („aktiv“ bedeutet, der Schalter ist auf An gestellt), kann 1 Aktion aufwenden, um eine einzelne verbrauchte Dampfmaschine seiner Wahl in seinem Inventar nachzufüllen. Drehe dafür die entsprechende Dampfausrüstungskarte wieder auf die richtige Seite. Falls die nachgefüllte Waffe in der Hand ausgerüstet ist, kann sie sofort wie gewohnt verwendet werden.



**AKTIV:** Eine aktive, aber beschädigte Düse versprüht einen aktiven Dampfstrahl. Haltet euch wenn möglich davon fern!

**INAKTIV:** Eine inaktive, aber beschädigte Düse macht nichts ...fürs Erste. Kennzeichnet die Düse mit einem inaktiven Dampfstrahlplättchen. Sobald die Düse aktiviert wird, wird es auf seine aktive Seite gedreht.

Eine Düse wird beschädigt, sobald das Dampfmonster (siehe Seite 12) ihre Zone zum ersten Mal betritt. Von jetzt an kann sie immer noch aktiv oder inaktiv sein, aber sie kann nicht mehr verwendet werden, um verbrauchte Ausrüstung nachzufüllen.

- Wenn eine beschädigte Düse aktiv ist, versprüht sie einen Dampfstrahl. Legt ein Dampfstrahlplättchen auf seiner aktiven Seite in die Zone der Düse. Ein aktiver Dampfstrahl unterbricht die Sichtlinie (für alle Figuren einschließlich Zombies). Sobald der Dampfdruckmesser (siehe Seite 10) Stufe 14 oder höher erreicht, erleidet jeder Überlebende, der zu Beginn seines Zuges in einem aktiven Dampfstrahl steht oder dort eine Aktion aufwendet, 1 Wunde. Der heiße Dampf fügt Zombies keinen Schaden zu.
- Wenn eine beschädigte Düse inaktiv ist, läuft Wasser aus. Legt ein Dampfstrahlplättchen auf seiner inaktiven Seite in die Zone der Düse.

## NEUES MONSTRUM: DAMPFMONSTER

So beängstigend dieses Monster auch aussieht, wenn du jetzt abhaust, stehst du am Ende ohne Dampf einer Zombiherde gegenüber. Gib dem Dampfmonster ein kleines Leckerli und es lässt dich in Ruhe! Dynamit und explodierende Dampfflaschen, zum Beispiel!



*Das Monstrum Dampfmonster beschädigt auf seinem Weg alle Düsen und füllt die Straßen mit heißem Dampf.*

Das Monstrum Dampfmonster ist der Hauptgegner in *Gears & Guns*. Mischst seine Karte einfach während der Spielvorbereitung in den Monstrumstapel, um mit ihm zu spielen. Jetzt könnt ihr die Dampf-Kartenteile vollständig nutzen: **Das Dampfmonster beschädigt alle Düsen auf seinem Weg** und verursacht dadurch Dampfstrahlen auf dem Spielplan, die eine große Herausforderung für die Überlebenden darstellen!

- **Verursachte Wunden** bei Angriff: 1
- **Benötigter Schaden**, um es zu töten: 3 (oder ein Effekt, der alle Figuren in der Zone tötet, wie Dynamit oder eine Dampfflasche)
- **Adrenalinpunkte:** 5
- **Sonderregeln:**
  - Das Dampfmonster ist ein Monstrum.
  - Jede Düse in einer Zone, die das Dampfmonster betritt, wird beschädigt.

## NEUE AUSTRÜSTUNG: ERFINDUNGEN

- Leute, schaut, was ich gefunden habe!
- Das ist ... ähm ... was ist das?
- Keine Ahnung!
- Dann leg es an und drück den Knopf!



*Erfindungsausrüstungskarten haben eine silberne Umrandung und eine orange Rückseite. Sie können nur durch eine Suchaktion in Gebäudezonen mit einem Schalter gefunden werden.*

Erfindungskarten sind Ausrüstungskarten, die einen eigenen Stapel bilden. Sie haben eine silberne Umrandung und eine orange Rückseite. Mischst sie und legt sie als Stapel bei der Spielvorbereitung in der Nähe des Spielplans bereit.

**Jeder Überlebende, der in einer Gebäudezone mit einem Schalter eine Suchaktion ausführt, zieht vom Erfindungsstapel.**

**Erfindungen nehmen keinen Platz im Inventar ein.** Legt sie neben das Überlebendentableau. Sie gelten immer als ausgerüstet.

*HINWEIS: Bei Erfindungen werden keine Dampfwürfel eingesetzt. Sie können nicht verbraucht werden und können daher nicht von Konstrukteuren verwendet werden, um Dampfausrüstung nachzufüllen.*



# KAMPAGNEN-REGELN

Du musst leider in Bolton's Reach bleiben, aber deine guten Freunde bleiben auch!

- Bonnie

Die Kampagnenregeln, die in diesem Kapitel beschrieben werden, vervollständigen die Grundregeln und Erweiterten Regeln von *Undead or Alive*, um mit der Kampagne *Gefährliche Wunder* spielen zu können (siehe Seite 17).

## ⚙️ KAMPAGNENBOGEN

Ah! Lass mich einen Blick auf meinen Bauplan werfen! Ich glaube, diese Erfindung wird uns noch gute Dienste leisten!

- Leonard



Der Kampagnenbogen wird verwendet, um den Fortschritt deiner Bande nachzuhalten. Wenn die Kampagne beginnt, erhält jeder Überlebende einen eigenen Kampagnenbogen. Schreib deine eigene Heldengeschichte!

Die verschiedenen Abschnitte werden unten erklärt.

### KEP-LEISTE:

Kreuze die Kästchen an, wenn dein Überlebender KEP erhält. Wenn du die angegebenen Meilensteine erreichst, erhält dein Überlebender Bonusaktionen oder Kampagnenfertigkeiten (siehe S. 14).

### KAMPAGNENFERTIGKEITEN:

Jedes Mal, wenn dein Überlebender eine Kampagnenfertigkeit erhält, wählst du 1 aus der Liste aus und kreuzt das entsprechende Kästchen an (siehe S. 14). Die Kampagnenfertigkeit kann im selben Zug eingesetzt werden.

### BONUSAKTIONEN:

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 Mission ausgegeben werden (siehe S. 15). Bonusaktionen können im selben Zug genutzt werden.

### BEHALTENE AUSTRÜCKUNG:

Notiere hier die Ausrüstung, die dein Überlebender in die nächste Mission mitnimmt (siehe S. 15).

NAME DES ÜBERLEBENDEN: \_\_\_\_\_ DEIN NAME: \_\_\_\_\_

| KEP | KAMPAGNENFERTIGKEITEN<br>(Gefahrenstufe Blau) | BONUSAKTIONEN<br>(Ein Mal pro Mission)        | BEHALTENE AUSTRÜCKUNG |
|-----|---|---|-----------------------|
| 1   |   | RESERVE AUSGEGEBEN                            |                       |
| 2   | +1 Bonusaktion ODER                           | 1 <input type="radio"/> <input type="radio"/> |                       |
| 3   | +1 Kampagnenfertigkeit                        | 2 <input type="radio"/> <input type="radio"/> |                       |
| 4   |   | 3 <input type="radio"/> <input type="radio"/> |                       |
| 5   | +1 Bonusaktion ODER                           | 4 <input type="radio"/> <input type="radio"/> |                       |
| 6   | +1 Kampagnenfertigkeit                        | 5 <input type="radio"/> <input type="radio"/> |                       |
| 7   |   | 6 <input type="radio"/> <input type="radio"/> |                       |
| 8   | +1 Bonusaktion ODER                           | 7 <input type="radio"/> <input type="radio"/> |                       |
| 9   | +1 Kampagnenfertigkeit                        |   |                       |
| 10  |   |   |                       |
| 11  | +1 Bonusaktion ODER                           |   |                       |
| 12  | +1 Kampagnenfertigkeit                        |   |                       |
| 13  |   |   |                       |
| 14  | +1 Bonusaktion ODER                           |   |                       |
| 15  | +1 Kampagnenfertigkeit                        |   |                       |
| 16  |   |   |                       |
| 17  | +1 Bonusaktion ODER                           |   |                       |
| 18  | +1 Kampagnenfertigkeit                        |   |                       |
| 19  |   |   |                       |
| 20  | +1 Bonusaktion ODER                           |   |                       |
|     | +1 Kampagnenfertigkeit                        |   |                       |

**BEHALTENE AUSTRÜCKUNG**

**BANDE**

### DEINE BANDE:

Notiere hier die Namen der Begleiter, die du während der Kampagne eingesammelt hast (siehe S. 14).

## EINE BANDE VERSAMMELN

Jeder von euch kontrolliert eine eigene Bande von Überlebenden, die von deinem ersten Überlebenden eingesammelt wurden. Notiere die Mitglieder deiner Bande auf deinem Kampagnenbogen.

Jedes Mal, wenn dein Überlebender eine Mission als Anführer von neuen Begleitern beendet, notierst du dir ihre Namen auf deinem Kampagnenbogen. Im Laufe der Kampagne bildest du so eine eigene Bande. **Begleiter, die der Bande nicht beitreten, werden nicht von einer Mission zur nächsten mitgenommen.** Während des Aufbaus der folgenden Missionen kannst du ein beliebiges Mitglied aus deiner Bande als Überlebenden wählen und mit ihm spielen. Der neue Überlebende erhält alle Spieleffekte, die auf dem Kampagnenbogen notiert sind.

Wird ein Überlebender getötet, kannst du bis zum Ende der Kampagne nicht mehr mit ihm spielen (weder als Überlebender noch als Begleiter). Du darfst ein beliebiges Mitglied deiner Bande wählen, um mit deinem Kampagnenbogen weiterzuspielen (siehe „Meine kleine Bande“, Seite 9), oder mit einem neuen Kampagnenbogen weiterspielen und dafür einen neuen Überlebenden wählen, der in keiner Bande ist.

- Ihr verliert die Kampagne, sobald einer von euch keinen Überlebenden mehr hat, mit dem er weiterspielen kann.
- Ein Überlebender gehört zu einer einzigen Bande. Verschiedene Banden können also nicht denselben Überlebenden in ihrer Bande haben und ihr könnt nicht denselben Begleiter in verschiedenen Missionen finden.
- Zwischen den Missionen könnt ihr Bandenmitglieder kostenlos zwischen euren Banden tauschen.

*HINWEIS: In den Missionen ist angegeben, wenn ein Überlebender eine Mission zusammen mit einem Begleiter beginnt.*



## KEP-LEISTE

Während der Kampagne erhalten die Überlebenden **Kampagnenerfahrungspunkte (KEP)**, um Bonusaktionen und Kampagnenfertigkeiten zu erhalten:

- 1 für das erstmalige Erreichen der Gefahrenstufe Orange in der Mission.
- 1 für das erstmalige Erreichen der Gefahrenstufe Rot in der Mission.

Jeder Überlebende kann bis zu 2 KEP pro Mission erhalten. Im Ultrarot-Modus (siehe Regeln in *Undead or Alive*, Seite 43) zählt auch nur das erstmalige Erreichen einer Gefahrenstufe. In manchen Missionen können die Überlebenden zusätzliche KEP erhalten.

***BEISPIEL: Nora hat während der ersten Mission der Kampagne Gefahrenstufe Orange erreicht, aber nicht Gefahrenstufe Rot. Sie erhält 1 KEP und ihr Spieler kreuzt 1 KEP-Kästchen auf Noras Kampagnenbogen an. Dieser KEP ist für die gesamte Kampagne (oder bis Nora stirbt) gültig.***

KEP werden während der Kampagne gesammelt und behalten. Kreuze die entsprechenden Kästchen an, während der KEP-Vorrat deiner Bande wächst. Sobald du einen der angegebenen Meilensteine erreichst, erhält deine Bande entweder eine Bonusaktion oder eine Kampagnenfertigkeit. **Die Belohnungen für Meilensteine sind sofort verfügbar und dürfen in dem Zug verwendet werden, in dem die Belohnung freigeschaltet wurde.**

***BEISPIEL: Das Team spielt jetzt die zweite Mission der Kampagne. Nora erreicht erneut Gefahrenstufe Orange und erhält einen weiteren KEP. Nun hat sie 2, was ausreicht, um eine Belohnung durch einen Meilenstein freizuschalten. Der Spieler entscheidet sich zwischen einer Bonusaktion und einer Kampagnenfertigkeit.***

## KAMPAGNENFERTIGKEITEN

Wenn du gegen Zombies kämpfst, offenbarst du der Welt dein wahres Ich. Vielleicht sogar dir selbst. Du lernst dazu und entwickelst dich!

– Nora

Durch KEP kann deine Bande eine Kampagnenfertigkeit aus der Liste erhalten. Wähle eine aus und kreuze das entsprechende Kästchen an. **Jede Kampagnenfertigkeit kann nur ein Mal gewählt werden.**

Von nun an erhält der Überlebende, den du für die Mission verwendest, die gewählte Fertigkeit auf Gefahrenstufe Blau zusätzlich zu allen Fertigkeiten auf Gefahrenstufe Blau, die er bereits besitzt. Sie kann sofort eingesetzt werden.

Manche Kampagnenfertigkeiten sind neu und werden auf Seite 30 genauer erklärt.

***BEISPIEL: Noras Spieler wählt die Kampagnenfertigkeit ZIELSICHER. Von nun an hat Nora sowohl die Fertigkeit SPURTEN als auch ZIELSICHER auf Gefahrenstufe Blau! ZIELSICHER darf sofort eingesetzt werden.***



**LEE**

## BONUSAKTIONEN

Dampf ist wie Wut. Unter Druck und zum rechten Zeitpunkt auf das rechte Ziel abgelassen, kann er Wunder wirken ... zügellose Wunder.

– Nikolas

Durch KEP kann deine Bande eine freie Aktion erhalten, die der Überlebende **ein Mal pro Mission** 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 nutzt, ein Ausgegeben-Kästchen mit einem Bleistift an, bis seine Reserve-Anzahl erreicht ist. Der Überlebende darf mehrere Bonusaktionen im selben Zug nutzen.

Die Reserve wird am Ende jeder Mission aufgefüllt. Radieren die Kreuze in den Ausgegeben-Kästchen aus.

**BEISPIEL:** Nikolas hat die Belohnung +1 Bonusaktion im Verlauf der Kampagne 3 Mal erhalten. In jeder Mission hat er bis zu 3 Bonusaktionen, die er beliebig nutzen kann.

## BEHALTENE AUSTRÜSTUNG

Durch die Regeln zu „Ausrüstung behalten“ (siehe Seite 7) kann die Bande Ausrüstung von einer Mission zur nächsten mitnehmen. In diesem Abschnitt kann diese Ausrüstung mit einem Bleistift notiert werden, um dies einfacher nachzuhalten.



## ⚙️ ZIELKARTEN

Die Zombieinvasion hat das wahre Ich von vielen zu Tage gefördert. Man weiß vorher nie, zu was Menschen fähig sind, wenn sie dem Tod oder Schlimmerem ins Gesicht blicken. Lasst es uns rausfinden, wird bestimmt lustig!

– Marilyn

In Kampagnenmissionen werden die Zielplättchen durch Zielkarten ersetzt. Diese Karten werden wie auf der Missionskarte beschrieben in bestimmte Zonen gelegt (meistens Zonen, in die normalerweise ein Zielplättchen gelegt werden würde, aber nicht nur). Ihre Rückseite fügt sich in die Grafik des Kartenteils ein.

Lest die Zielkarten erst, wenn ein Überlebender sie aufnimmt, ansonsten verderbt ihr euch euer Spielerlebnis!





## EINE ZIELKARTE AUFNEHMEN

Zielkarten, die in Zonen gelegt wurden, werden auf dieselbe Weise aufgenommen wie normale Zielplättchen.

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 müssen die Spieler miteinander sprechen, um gemeinsam Entscheidungen zu treffen. *Zombicide* ist ein kooperatives Spiel!

Solange nicht anders angegeben, geben Zielkarten keine AP und sie 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.

## SCHLÜSSELWÖRTER

Manche Zielkarten beinhalten großgeschriebene Schlüsselwörter, die sie mit anderen Zielkarten auf erzählerischer Weise verbinden.

**BEISPIEL:** *Thadeus nimmt eine Zielkarte auf, die besagt, dass er eine verstärkte Armeetruppe gefunden hat. Darin könnten sich wertvolle Waffen finden, aber er braucht einen SCHLÜSSEL, um sie zu öffnen. Die Zielkarte wird zurück auf den Spielplan gelegt. Später nimmt Marilyn eine andere Zielkarte auf, die besagt, dass sie einen SCHLÜSSEL bei einem toten Kavallerie-Offizier gefunden hat. Die Truhe, die Thadeus vorher gefunden hat, kann von nun an geöffnet werden!*



# KAMPAGNE GEARS & GUNS: GEFÄHRLICHE WUNDER

*Gefährliche Wunder* ist eine Kampagne mit 10 Missionen für 6 Überlebende. Dabei werden die Grundregeln und alle Regeln verwendet, die in dieser Erweiterung erklärt sind. Gebt jedem Überlebenden einen Kampagnenbogen, spielt die Missionen in der angegebenen Reihenfolge und freut euch auf die Geschichte!

## SONDERREGELN DER KAMPAGNE

### ALLE MIT DABEI

Bei den Missionen gibt es keine Klassenbeschränkungen für die Überlebenden, die die Mission beginnen.

### REISEBEGLEITER

- Wenn nicht anders angegeben, verliert ihr die Mission **NICHT**, wenn ein Begleiter getötet wird.
- Bei den meisten Missionen müssen Überlebende der angegebenen Klasse auf den Spielplan gestellt werden. Das sind Begleiter, die ihr im Laufe der Mission finden könnt.

Falls es nicht genügend Miniaturen der angegebenen Klasse gibt, dürft ihr stattdessen eine beliebige andere Klasse wählen.

Falls es insgesamt nicht genügend Überlebendenminiaturen gibt, um sie als Begleiter auf den Spielplan zu stellen, stellt die fehlenden nicht auf. Die Menschen die gerettet wurden, sind dankbar und ziehen alleine weiter.

# M1 – KURZER STOPP?

MITTEL / 60 MINUTEN

„Willkommen in Bolton’s Reach“ steht auf dem Schild, neben dem unser Zug nach Chicago zum Stehen kommt. Zeit für eine Pause, um sich die Beine zu vertreten und Lebensmittel zu besorgen, bis die Lok mit neuer Kohle und Wasser versorgt ist.

Schon als wir aussteigen, merken wir, dass irgendwas faul ist. Was ist hier passiert? Überall sind Blutspritzer. Die Stille wird für einen kurzen Moment von ein paar Schüssen und einem weit, weit entfernten Schrei durchbrochen. Herrscht hier ein Krieg? Die Passagiere drängen sich sofort zurück in den Zug. Nur wenige von uns, darunter auch ich, erklären sich bereit, die Lage auszukundschaften. Ah! Da kommen Leute auf uns zu. Huch, die sehen aber gar nicht gesund aus. Oder freundlich. Mensch, die seh’n nicht mal lebendig aus!

Benötigte Kartenteile: 2R, 10R, 12R, 14V, 15R, 16V, 17R & 18R.

## ZIELE

Ermittelt. Nehmt alle Zielkarten auf.

## SONDERREGELN

- **Aufbau.**
  - Die Düsen auf den Kartenteilen 16V und 17R sind beschädigt. Legt je einen aktiven Dampfstrahl in ihre Zonen.

|     |     |
|-----|-----|
| 12R | 10R |
| 2R  | 15R |
| 14V | 17R |
| 18R | 16V |

|   |  |   |
|---|--|---|
| <br>Überlebenden-Startzone | <br>Lärmplättchen | <br>Brutzonen              |
| 7x <br>Zielkarten          | 5x <br>Schalter   | 2x <br>Aktiver Dampfstrahl |



## JEAN



## M2 – PFERD OHNE NAMEN

MITTEL / 60 MINUTEN

Der Bahnhof wird von Zombies überrannt! Wir können nicht mehr in den Zug und müssen schleunigst aus der Stadt verschwinden. Mit ein paar Pferden würden wir unsere Überlebenschancen steigern. Suchen wir welche und dann ab nach Chicago.

Bolton's Reach ist eine ganz schön moderne Stadt. Überall Dampfmaschinen und Rohre. Trotz der Zombieinvasion ist hier alles gut in Schuss. Wenn das Chaos vorbei ist, sollten wir hier Urlaub machen!

Benötigte Kartenteile: 1V, 8R, 9R, 13R, 14V, 16V, 17R & 18V.

### ZIELE

**Findet Pferde.** Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- Besorgt euch Pferde.** Nehmt die Zielkarten #10 (Kartenteil 8R) und #3 (Kartenteil 13R) auf.
- Verlasst die Stadt.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden und entkommt. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Zombies befinden.

*Diese Mission hat keine Sonderregeln.*



|     |     |     |    |
|-----|-----|-----|----|
| 16V | 18V | 13R | 9R |
| 17R | 14V | 1V  | 8R |

Überlebenden-Startzone

Brutzonen

Lärmplättchen

10x Zielkarten

1x Notiz

5x Schalter

Ausgangszone



# M3 – ZU DEN VIER ROSTREICHEN HALUNKEN

**SCHWIERIG / 60 MINUTEN**

Wir brauchen 'nen Unterschlupf für die Nacht. Das „Zu den Vier Rostreichen Halunken“ war wohl mal so 'ne Art Spielhöhle, eine Lasterhöhle fernab vom Auge des Gesetzes. Der Laden ist unauffällig und leicht zu verbarrikadieren. Außerdem sind die Dampfmaschinen in der Gegend im besten Zustand!

Nennt es Glück oder nicht, aber die Bude ist verlassen – bis auf ein paar Zombies. Wir machen sie fertig, beanspruchen das „Zu den Vier Rostreichen Halunken“ für uns, und wer weiß, vielleicht wartet sogar ein heißes Bad auf uns. Hmmmm ...

Benötigte Kartenteile: 1R, 5R, 8V, 15V, 16R & 17R.

## ZIELE

Sichert die Spielhöhle. Erledigt die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge:

- **Erkunden.** Nehmt alle Zielkarten auf.
- **Säubern.** Bewegt das Bewegliche Brutplättchen und das Monstrum-Brutplättchen (falls noch im Spiel) in die Startbrutzone (siehe Sonderregeln).

DANN ...

- **Sichern.** Zerstört die Startbrutzone (siehe Sonderregeln).

## SONDERREGELN

- **Explodierender Dampf.** Bewegliche und Monstrum-Brutplättchen (aktiv oder inaktiv) werden in die Startbrutzone bewegt, wenn eine Dampfmaschine in ihrer Zone explodiert. Sobald diese Brutplättchen alle in der Startbrutzone sind, können die Überlebenden sie alle zusammen mit einer Dampfmaschine in die Luft jagen und so die Mission gewinnen!



|     |     |     |
|-----|-----|-----|
| 15V | 1R  | 5R  |
| 8V  | 17R | 16R |



# M4 – DIE KUTSCHSTATION

**SCHWIERIG / 90 MINUTEN**

Vielleicht finden wir ja noch ein paar Pferde: Bolton's Reach hat viele Postkutschen, von denen einige auch gegen Überfälle gesichert sind. Die paar untoten Ex-Kunden werden kein großes Hindernis darstellen.

Bei der Kutschstation ist alles voller siedend heißer Dampfstrahlen. Jede Dampfmaschine in der Umgebung läuft auf Volldampf, ihre Düsen sind beschädigt. Als hätten sich hier Verteidiger vor den Zombies verstecken wollen ...

Doch niemand kann sich lange vor den Zombies verstecken.

Benötigte Kartenteile: 5R, 8R, 9V, 14V, 16V & 18R.



## ZIELE

Überprüft die Kutschstation. Nehmt die Zielkarten #7 (Kartenteil 5R) und #6 (Kartenteil 8R) auf.

## SONDERREGELN

- **Aufbau.**
  - Alle Düsen sind beschädigt. Legt je einen Dampfstrahl in die angegebenen Zonen.
  - Der Dampfdruckmesser steht auf Stufe 18. Dieser Wert erhöht sich in der Endphase nicht.
- **Viel zu heiß.** Die Schalter können erst auf Aus gestellt werden, wenn beide Beschädigten Dampfmaschinen (Zielkarten #3 und #4) aufgenommen worden sind.



# M5 – FORT BOLTON

**SCHWIERIG / 60 MINUTEN**

Das „Zu den Vier Rostreichen Halunken“ wird angegriffen! Während wir weg waren, wurden Zombies von den Geräuschen unserer zurückgelassenen Freunde angelockt. Jetzt belagern die Viecher die Hütte. Da drin ist es nicht mehr sicher. Wir müssen die Belagerung brechen und unsere Leute retten, bevor sie überwältigt werden!

Benötigte Kartenteile: 1R, 5R, 7V, 8V, 14R, 15R, 16V & 18R.

## ZIELE

**Rettet eure Bande.** Nehmt die Zielkarten #08 (Kartenteil 1R) und #09 (Kartenteil 5R) auf.

Ihr verliert die Mission, sobald ein Zombie eine der gekennzeichneten Zonen auf Kartenteil 1R und 5R betritt. (Das sind die Zonen, in die beim Aufbau Begleiter gestellt werden, siehe Sonderregeln.)

## SONDERREGELN

- **Aufbau.**
  - Die Leichenhaufen auf den Kartenteilen 1R und 5R sind inaktiv.
  - Legt das Lärmplättchen auf seiner BOOM!-Seite in die gekennzeichnete Zone auf Kartenteil 1R.
  - Stellt je 3 zufällige Begleiter in beide gekennzeichneten Zonen auf den Kartenteilen 1R und 5R. Sie können wie gewohnt eingesammelt werden.
- **Laute Begleiter.** Legt zu Beginn jeder Spielrunde das Lärmplättchen auf seiner BOOM!-Seite in die gekennzeichnete Zone #1 auf Kartenteil 1R.



- **Barrikade!** Die Zielkarte #9 wirkt wie eine Barrikade: Dadurch werden Zombies daran gehindert, das Gebäude durch diesen Durchgang von der Straße aus zu betreten. Sobald ein Überlebender das Gebäude über diese Zone betritt, wird die Barrikade entfernt.

|     |     |
|-----|-----|
| 15R | 16V |
| 18R | 8V  |
| 14R | 7V  |
| 1R  | 5R  |



## M6 – ABDAMPFEN

SCHWIERIG / 60 MINUTEN

Viele von uns konnten schon aus dem „Zu den Vier Rostreichen Halunken“ entkommen, um diese verseuchte Stadt mit der am Bahnhof wartenden Eisenbahn zu verlassen. Einige sind den Zombies zum Opfer gefallen, andere rennen noch um ihr Leben und ballern auf alle Zombies, die sich ihnen in den Weg stellen. Ein paar von ihnen haben vergeblich versucht, die Eisenbahn wieder in Gang zu setzen. Jetzt sitzen sie dort fest. Wir müssen sie so schnell es geht retten!



Benötigte Kartenteile: 1V, 2R, 4V, 9V, 10R, 11R, 13R, 15V, 16V & 17R.

### ZIELE

**Rettet so viele Begleiter wie möglich.** Zur Erinnerung! In dieser Kampagne verliert ihr eine Mission nicht, wenn ein Begleiter getötet wird. Sobald keine Begleiter mehr auf dem Spielplan eingesammelt werden können, nehmt **Notiz #1** auf.

### SONDERREGELN

- **Aufbau.**
  - Stellt 9 zufällige Begleiter in die angegebenen Zonen. Manche von ihnen sind mit einer Zielkarte verbunden. Stellt ihre Miniatur auf die Karte.
- **Nimm das, Zombieabschaum!** Jeder Begleiter, der nicht eingesammelt wurde, führt in jeder Endphase einen einzelnen Fernkampfangriff gegen eine Zone eurer Wahl aus. Ihr bestimmt die Reihenfolge, in der die Begleiter aktiviert werden.
  - Reichweite 0–2 (in Sichtlinie)
  - 1 automatischer Treffer (Zielprioritäten gelten weiterhin)
  - Schaden 2Begleiter können andere Überlebende nicht treffen und es gibt keinen Eigenbeschuss, aber die Zielprioritäten gelten weiterhin.
- **Einen Begleiter retten.** Begleiter verlassen den Spielplan sofort, sobald sie eingesammelt wurden. Ihr Anführer erhält dafür 3 AP.
  - Begleiter ohne Zielkarte können wie gewohnt eingesammelt werden.
  - Begleiter, die mit einer Zielkarte verbunden sind, können nur unter besonderen Umständen eingesammelt werden. Sobald ein Überlebender 1 Aktion nutzt, um einen Begleiter einzusammeln, liest du stattdessen die dazugehörige Zielkarte.
- **Zu früh von uns gegangen.** Falls ein Begleiter getötet wird, bevor seine Zielkarte aufgenommen wurde, wird die Zielkarte abgelegt.

 Überlebenden-Startzone  
 Lärmplättchen  
 3x Zielkarten  
 1x Notiz  
 6x Zufällige Begleiter ohne Zielkarte  
 3x Zufällige Begleiter, die mit einer Zielkarte verbunden sind  
 Brutzonen  
 4x Schalter

|     |     |
|-----|-----|
| 1V  | 9V  |
| 15V | 4V  |
| 13R | 2R  |
| 16V | 17R |
| 11R | 10R |



## M7 – DIE SCHLAFENDE MASCHINE

SCHWIERIG / 60 MINUTEN

Vielleicht haben wir 'nen Weg raus aus Bolton's Reach gefunden! Wir haben 'nen Konstrukteur getroffen, der uns von „der Maschine“ erzählt hat: eine Eisenbahn, die in einer Werkstatt auf kleinere Reparaturen wartet. Nicht das neueste Modell, sollte aber reichen. Wir müssten nur den Dampfdruck wiederherstellen, der aus Sorge vor Unfällen abgeschaltet wurde, und den Kessel der Lok testen, bevor wir losfahren können.

Achso, und das Lustigste zum Schluss: Natürlich werden auch Zombies da sein!

Benötigte Kartenteile: 5V, 8V, 9R, 10R, 11V, 12V, 13R, 17V & 18R.

### ZIELE

Erweckt die Maschine zum Leben. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

1. **Volldampf voraus!** Bringt den Dampfdruckmesser auf Stufe 20. Ihr verliert die Mission nicht, wenn der Dampfdruckmesser Stufe 20 erreicht.
2. **Verlasst den Ort.** Nehmt mit allen Überlebenden die Eisenbahn und verlasst den Spielplan.

Ihr verliert die Mission, wenn Zombies in der Eisenbahn den Spielplan verlassen oder ein Überlebender nicht in der Eisenbahn ist, wenn sie den Spielplan verlässt.



|    |     |     |
|----|-----|-----|
| 8V | 17V | 10R |
| 5V | 18R | 11V |
| 9R | 13R | 12V |

### SONDERREGELN

- **Aufbau.**
  - Jeder Überlebende darf die Mission mit einem Begleiter seiner Wahl beginnen. Jeder Konstrukteur muss die Mission mit einem Begleiter seiner Wahl beginnen.
  - Im Team muss mindestens ein Konstrukteur (Überlebender oder Begleiter) sein.
- **Ein ungewöhnlicher Wagen.** Der Wagen kann erst verwendet werden, wenn die Zielkarte in seiner Zone aufgenommen worden ist. Der Wagen kann nicht bewegt werden.
- **Den Kessel anheizen.** Der Dampfdruckmesser beginnt auf Stufe 0 und wird in der Endphase nicht erhöht. Ihr müsst während der Mission herausfinden, wie ihr den Druck auf Stufe 20 erhöhen könnt! Ihr verliert die Mission nicht, wenn der Dampfdruckmesser Stufe 20 erreicht.
- **Fahrende Eisenbahn.** Die Eisenbahn setzt sich am Ende der Spielerphase in Bewegung, sobald der Dampfdruckmesser Stufe 20 erreicht und sich ein Konstrukteur (Überlebender oder Begleiter) in ihr befindet. Ab dann hält die Eisenbahn nicht mehr an!




**Überlebenden-Zone**

**7x**

**Zielkarten**

**2x**

**Notizen**

**3x**

**Schalter**


**Lärmplättchen**


**Wagen**


**Brutzonen**



# M8 – ÄRMEL HOCHKREMPELN

**SCHWIERIG / 90 MINUTEN**

Die Maschine, unsere neue Eisenbahn, bringt uns bald endlich aus der Stadt. Doch davor müssen wir Vorräte für uns und Kohle für den Kessel besorgen.

In den letzten Tagen haben wir viele Leute gerettet und einige haben sich uns dankbar angeschlossen. Sie werden uns helfen, die Gegend von Zombies zu befreien. Danach wird jeder seiner eigenen Wege ziehen!

Puh. Ich hätt' nichts gegen neue Klamotten. Ich bin mit Zombie eingesaut.

Benötigte Kartenteile: 2V, 3R, 4R, 10R, 11V, 15R, 17R & 18R

|     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|
| 10R | 2V  | 17R | 15R |
| 11V | 18R | 4R  | 3R  |

## ZIELE

Vorbereitung auf eine neue Reise. Nehmt alle Zielkarten auf.

## SONDERREGELN

- **Je mehr, desto besser.** Jeder Überlebende beginnt die Mission mit einem Begleiter aus seiner eigenen Bande (falls vorhanden). Jeder Überlebende darf mit weiteren zusätzlichen Begleitern aus seiner Bande beginnen. Diese gewähren allerdings keine zusätzlichen Klassenfähigkeiten, aber könnten sich während der Mission beim Sammeln von Vorräten als nützlich erweisen.
- **In den Wagen steigen.** Der Wagen kann erst verwendet werden, wenn die Zielkarte in seiner Zone aufgenommen worden ist.

Überlebenden-Startzone

Brutzonen

Ausgangszone

6x Zielkarten

Wagen

3x Schalter



## M9 – DER KONVOI

SEHR SCHWIERIG / 90 MINUTEN

Unsere treue Maschine ist bereit, uns zu unserem nächsten Ziel zu bringen. Jetzt müssen nur noch alle zur Eisenbahn kommen. Leichter gesagt als getan, denn die Zombies scheinen was dagegen zu haben. Egal. Wir geben ihnen ein paar „gute Argumente“, dann werden sie uns schon Platz machen.

Allerdings müssen wir uns beeilen. Der Dampfdruck steigt rasant. Ohne Konstrukteure, die das überwachen, gibt es bald einen gewaltigen Bumms.

Benötigte Kartenteile: 2R, 3V, 4R, 5R, 9V, 10R, 11R, 13V, 14V & 17V.

### ZIELE

**Steigt in die Eisenbahn!** Erreicht mit dem Dampfdruckmesser Stufe 20. Ihr verliert die Mission nicht, wenn der Dampfdruckmesser Stufe 20 erreicht. Ihr gewinnt die Mission, wenn alle Überlebenden (einschließlich Begleiter und Konvoi, siehe Sonderregeln) während der folgenden Endphase in der Eisenbahn sind. **Ihr verliert die Mission, wenn ein Überlebender (einschließlich Begleiter und Konvoi-Mitglieder) k. o. ist.**

### SONDERREGELN

- **Der Konvoi.** Jeder Überlebende beginnt die Mission mit einem Begleiter aus seiner eigenen Bande (falls vorhanden). Alle anderen Bandenmitglieder werden zu Beginn in die Überlebenden-Startzone gestellt. Sie bilden den **Konvoi**. Konvoi-Mitglieder sind immer noch Überlebende. Sie können nicht eingesammelt werden und andere Überlebende können nicht mit ihnen interagieren. Zu Beginn jeder Endphase bewegen sich Konvoi-Mitglieder 1 Zone auf den Eisenbahnwaggon zu (Kartenteil 11R). Sie nehmen dabei den kürzesten Weg und ignorieren Zombies in ihrer Zone.
- **Entdecker.** Zielkarten werden aufgedeckt, sobald ein Konvoi-Mitglied (KEIN Überlebender) Sichtlinie zu ihr hat. Die von euch kontrollierten Überlebenden können Zielkarten trotzdem wie gewohnt aufnehmen.

|     |     |
|-----|-----|
| 11R | 10R |
| 14V | 13V |
| 4R  | 17V |
| 2R  | 3V  |
| 5R  | 9V  |



# M10 – DAMPF ABLASSEN

**SCHWIERIG / 90 MINUTEN**

Als wir Bolton's Reach verlassen wollen, hören wir entfernte Schüsse aus der Stadt, die kurz davor ist, zu explodieren. Da lebt noch jemand! Wir schauen uns kurz an und uns allen ist klar: Wir lassen niemanden zurück. Wir können etwas Dampf ablassen und uns so ein bisschen Zeit für die Rettung verschaffen. Aber viel wird es nicht sein. Das Ende naht.

„Das Ende naht.“ Das klingt episch. Muss ich mir aufschreiben.

Benötigte Kartenteile: 3R, 4R, 10R, 11R, 13V, 15R, 16V & 17V.

## ZIELE

**Mach's gut, Bolton's Reach.** Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- 1. Sucht nach Überlebenden.** Nehmt die Zielkarten #1 (Kartenteil 13V), #2 (Kartenteil 3R) und #3 (Kartenteil 4R) auf.
- 2. Verlasst den Ort.** Erreicht mit allen Überlebenden und Begleitern die Ausgangszone und entkommt. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Zombies befinden.

|   |   |
|---|---|
|  |  |
| <b>Überlebenden-Startzone</b>   | <b>4x Aktiver Dampfstrahl</b>   |
|  |  |
| <b>1x Grünes Ziel (kann nicht aufgenommen werden)</b>                               | <b>Brutzonen</b>  |
|  |  |
| <b>1x Notiz</b>   | <b>5x Zielkarten</b>  |
|  |  |
| <b>4x Schalter</b>  | <b>Lärmplättchen</b>  |
|  | <b>Ausgangszone</b>   |

## SONDERREGELN

- Aufbau.**
  - Alle Düsen sind beschädigt. Legt je einen Dampfstrahl in die angegebenen Zonen.
  - Der Dampfdruckmesser beginnt auf Stufe 18.
- Ein mysteriöser Fleck.** Das grüne Ziel kann nicht aufgenommen werden.

|     |     |
|-----|-----|
| 17V | 13V |
| 3R  | 4R  |
| 16V | 15R |
| 11R | 10R |





## NEUE FERTIGKEITEN

**Im Fall eines Widerspruchs zu den Grundregeln haben die speziellen Regeln der Fertigkeit Vorrang.** Die Auswirkungen der folgenden Fertigkeiten und/oder Bonusse können umgehend in dem Zug angewendet werden, in dem sie erworben werden. Das bedeutet, wenn eine Aktion bewirkt, dass dein Überlebender eine Stufe aufsteigt und eine Fertigkeit erhält, kann er diese sofort einsetzen, sofern er noch eine Aktion übrig hat. Erhält er durch die Fertigkeit eine zusätzliche Aktion, kann er diese natürlich nutzen, auch wenn er die Fertigkeit mit seiner letzten Aktion erhalten hat.

**+1 Dampf-Neuwurf** – Der Überlebende kann ein Mal in seinem Zug alle Dampfwürfel bei einer Aktion neu werfen. Das neue Ergebnis ersetzt den vorigen Wurf. Diese Fertigkeit ist kumulativ mit Ausrüstung, die Neuwürfe von Dampfwürfeln erlaubt.

**+1 Dampfwürfel: [Aktion]** – Der Überlebende erhält 1 zusätzlichen Würfel bei Aktionen der angegebenen Art (Kampf, Nah- oder Fernkampf), wenn er mit einer Waffe Volldampf gibt. Beidhändig geführte Waffen erhalten je +1 Würfel, insgesamt also +2 Würfel pro beidhändiger Aktion der angegebenen Art.

**+1 freies Nachfüllen** – Der Überlebende hat 1 freie, zusätzliche Aktion, um eine verbrauchte Waffe nachzufüllen (siehe Seite 6).

**Ausweichmanöver** – Immer wenn Zombies in Reichweite 0–1 erscheinen, darf der Überlebende sofort eine freie Bewegungsaktion ausführen. Der Überlebende muss keine zusätzlichen Aktionen aufwenden, um hierbei eine Zone zu verlassen, in der sich Zombies befinden. Das Betreten einer Zone mit Zombies beendet trotzdem die Bewegungsaktion des Überlebenden. Der Überlebende darf diese Fertigkeit ein Mal pro gezogener Zombiekarte nutzen.

**Bärenstark** – Die von dem Überlebenden geführten Nahkampfwaffen haben einen Schadenswert von 3.

**Dampfableitung** – Der Überlebende kann verbrauchte Ausrüstung in Reichweite 0–1 einer aktiven (und nicht beschädigten) Düse nachfüllen. Es ist keine Sichtlinie erforderlich.

**Halt die Nase zu** – Immer wenn der letzte Zombie in seiner Zone getötet wird, zieht der Überlebende eine Ausrüstungskarte (nur vom normalen Ausrüstungsstapel). Dabei ist es egal, ob er von ihm selbst, einem anderen Überlebenden oder einem Spieleffekt getötet wird. Diese Fertigkeit kann in jeder beliebigen Zone (auch in einer Straßenzone) und mehrmals im selben Zug genutzt werden. Es handelt sich dabei NICHT um eine Suchaktion.



**Konstrukteur** – Der Überlebende zählt zusätzlich zu seiner Startklasse als Konstrukteur (siehe Seite 9).

**Notfall-Nachfüllung** – Ein Konstrukteur darf ein Mal in seinem Zug für 1 Aktion 1 Dampfwafler seiner Wahl in seinem Inventar verbrauchen, um eine andere Dampfwafler seiner Wahl in seinem Inventar nachzufüllen. Falls die nachgefüllte Wafler in der Hand ausgerüstet ist, darf sie sofort wie gewohnt verwendet werden.

**Schicksal** – Diese Fertigkeit kann ein Mal pro Zug genutzt werden, wenn du eine Ausrüstungskarte ziehst. Du kannst diese Karte ignorieren und ablegen. Ziehe dann eine weitere Ausrüstungskarte vom selben Stapel.

**Verdoppeln: Dampfwürfel** – Immer wenn der Überlebende Volldampf gibt, darf er die Anzahl der Dampfwürfel verdoppeln, die auf den Ausrüstungskarten angegeben sind.

**Verdoppeln: Dampfwürfel [Ausrüstung]** – Immer wenn der Überlebende Volldampf gibt und die angegebene Ausrüstung dabei verwendet, darf er die Anzahl der Dampfwürfel verdoppeln, die auf der genutzten Ausrüstungskarte angegeben ist.

**Volldampf: [Fertigkeit/Effekt]** – Immer wenn der Überlebende Volldampf gibt, profitiert er von der angegebenen Fertigkeit bzw. dem angegebenen Effekt.

**Werkzeugkasten** – Immer wenn der Überlebende während einer Nahkampf- oder Fernkampfkation 1 oder mehr -Symbole wirft, darf er eine Dampfwaflerkarte der entsprechenden Art (Fernkampf oder Nahkampf) ablegen, um diese -Symbole zu ignorieren.

**Zäh** – Der Überlebende ignoriert den ersten Schadenspunkt, den er während des Angriffs in Schritt 1 der Zombiephase oder durch Eigenbeschuss (in der Fernkampfkation eines Überlebenden) erhalten würde.

**Zielsicher** – Der Überlebende kann bei Fehlschüssen einer Fernkampfkation andere Überlebende in der Zielzone ignorieren. Diese Fertigkeit trifft nicht bei Spieleffekten zu, die alles in der Zielzone töten (wie zum Beispiel Dynamit).



## ★ CREDITS ★

### AUTOREN:

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

### ENTWICKLUNG:

Fel BARROS und Fabio TOLA

### PRODUKTION:

Rebecca HO (Leitung), Thiago ARANHA,  
Marcela FABRETI, Guilherme GOULART,  
Isadora LEITE, Thiago MEYER,  
Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN  
und Gregory VARGHESE

### ILLUSTRATION:

BigChild Creatives, Collateral  
Damage Studios, Edouard GUITON,

Nicolas FRUCTUS, Giorgia LANZA,  
Saeed JALABI, Jérémy MASSON, Stefano  
MORONI, Dany ORIZIO, Simon TESSUTO  
und Prosper TIPALDI

### GRAFISCHE GESTALTUNG:

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

### MODELLIERUNG (TECHNISCH):

Vincent FONTAINE

### MODELLIERUNG:

BigChild Creatives, Jason HENDRICKS,  
Aragorn MARKS, Elfried PEROCHON,

Carles VAQUERO und Rafal ZELAZO

### RENDERING:

Edgar RAMOS

### TEXT:

Eric KELLEY

### LEKTORAT:

Hervé DAUBET, Adam KRIER,  
Eric KELLEY und Jason KOEPP

### KÜNSTLERISCHER LEITER:

Mathieu HARLAUT

### HERAUSGEBER:

David PRETI

### DEUTSCHSPRACHIGE AUSGABE: ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Sophia KESSLER  
und Franziska WOLF  
Redaktion & Lektorat: Benjamin  
FISCHER, Marvin PIETSCH und  
Franziska WOLF  
Satz & Layout: Monika PLANETA

© 2022 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 Markenzeichen von Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON und das CMON-Logo sind Markenzeichen 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.

# ÜBERSICHT EINER RUNDE

JEDE RUNDE BEGINNT MIT DER:

## 1 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 3 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 (+1 Aktion pro Zombie in deiner Zone).
- **SUCHEN (1X PRO ZUG, AUSSER STÄDTER):** Nur in Gebäudezonen ohne Zombies. Ziehe 1 Karte vom Ausrüstungsstapel.
- **UMSORTIEREN/TAUSCHEN:** Der Überlebende kann die Karten in seinem Inventar beliebig umsortieren. Gleichzeitig kann er eine beliebige Anzahl an Karten mit 1 anderen Überlebenden in derselben Zone tauschen. Der andere Überlebende darf sein Inventar kostenlos umsortieren.
- **KAMPFAKTION:**  
**Nahkampffaktion:** Eine ausgerüstete Nahkampfwaffe ist erforderlich.  
**Fernkampffaktion:** Eine ausgerüstete Fernkampfwaffe ist erforderlich.
- **EIN ZIEL AUFNEHMEN ODER AKTIVIEREN** (in der eigenen Zone).
- **LÄRM MACHEN:**  
 Lege das Bang!-Lärmplättchen in deine Zone.
- **NICHTS TUN:** Alle noch verfügbaren Aktionen gehen verloren.

Nachdem alle Spieler ihren Zug ausgeführt haben, bewegt sich die EISENBAHN.

WENN ALLE SPIELER FERTIG SIND:

## 2 ZOMBIEPHASE

### SCHRITT 1 – AKTIVIERUNG: ANGRIFF ODER BEWEGUNG

Jeder Zombie nutzt 1 Aktion, um 1 dieser 2 Dinge zu tun:

- **ANGRIFF:**  
 Zombies in derselben Zone mit mindestens 1 Überlebenden greifen an.
- **BEWEGUNG:**  
 Zombies, die nicht angegriffen haben, bewegen sich. Jeder Zombie bevorzugt Überlebende in Sichtlinie. Gibt es keine in Sichtlinie, bewegen sie sich auf das Lärmplättchen zu. Wählt den kürzesten Weg. Gibt es mehrere Wege gleicher Länge, teilt die Zombies nach Arten in gleich große Gruppen auf (bei ungerader Anzahl entscheidet ihr, welche Gruppe den überzähligen Zombie erhält).

*HINWEIS: Läufer haben 2 Aktionen pro Aktivierung. Sobald alle Zombies ihre erste Aktion abgehandelt haben, führen Läufer den Aktivierungsschritt noch einmal aus und handeln ihre zweite Aktion ab.*

### SCHRITT 2 – BRUT

- Zieht immer für alle Brutzonen eine Zombiekarte in der gleichen Reihenfolge (im Uhrzeigersinn).
- Verwendet die höchste Gefahrenstufe unter den Überlebenden.
- Keine Miniaturen der geforderten Art mehr übrig? Stellt die verbleibenden auf den Spielplan. Dann erscheint ein Monstrum. Falls sich bereits ein Monstrum auf dem Spielplan befindet, wird es sofort aktiviert.
- Wenn ein Monstrum erscheint, müsst ihr alle Monstrum-Brutzonen aktivieren. Dort erscheinen Zombies, wenn ihr bei der Brut noch nicht an dieser Zone vorbei seid.

## 3 ENDPHASE

- Dreht das Lärmplättchen auf seine Bang!-Seite. Ist es bereits auf seiner Bang!-Seite, bewegt es in die Zone mit den meisten Überlebenden.
- Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird Startspieler.

# ÜBERSICHT DER ZIELPRIORITÄTEN

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

| Zielpriorität | Zombieart            | Aktionen | Benötigter Schaden | Adrenalinpunkte |
|---------------|----------------------|----------|--------------------|-----------------|
| 1             | Fettbrocken/Monstrum | 1        | 2/3                | 1/5             |
| 2             | Schlurfer            | 1        | 1                  | 1               |
| 3             | Läufer               | 2        | 1                  | 1               |