

# FORT HENDRIX

EINE KAMPAGNERWEITERUNG FÜR ZOMBICIDE



REGELN & MISSIONEN

# KAPITEL

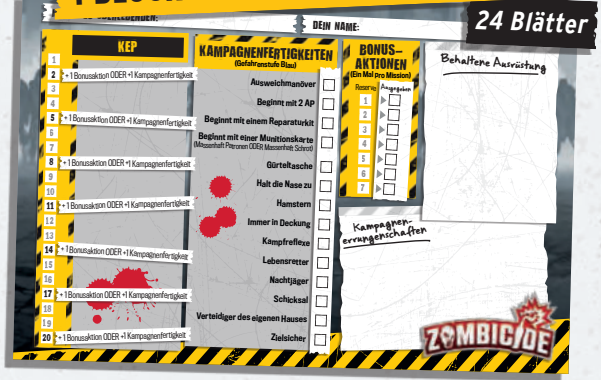
- **SPIELMATERIAL**..... 2
- **GROUND ZERO**..... 4
- **ERWEITERTE REGELN**..... 5
  - ERWEITERTE AUSTRÜSTUNGSREGELN..... 5
    - „Aufs Ganze“ gehen ..... 5
    - Ausrüstung behalten..... 6
  - K.O.- / TOT-REGELN ..... 7
  - DIE UHR UND NACHTREGELN ..... 8
    - Nachtregeln..... 8
    - Lichtquellen..... 8
- **SONDERREGELN: FORT HENDRIX** ..... 11
  - SCHLURFERSCHÜTZEN..... 11
  - MILITÄRAUSRÜSTUNG UND -KARTENTEILE.....14
- **KAMPAGNENREGELN**..... 14
  - KAMPAGNENBOGEN .....14
    - KEP-Leiste .....15
    - Kampagnenfertigkeiten.....15
    - Bonusaktionen.....16
    - Behaltene Ausrüstung.....16
    - Kampagnenerrungenschaften.....16
  - ZIELKARTEN .....16
    - Spielvorbereitung .....17
    - Eine Zielkarte aufnehmen .....18
    - Errungenschaften und Schlüsselwörter .....18
- **KAMPAGNE FORT HENDRIX: STAR-SPANGLED BANNER** .....19
  - KAMPAGNENBEGLEITER: PENNY .....19
  - M1 - VERSAMMLUNG DER MUTIGEN .....19
  - M2 - DIGITALE HINWEISE .....21
  - M3 - LIEBE GRÜSSE AN LINDA.....22
  - M4 - DAS GEHEIME LABOR.....23
  - M5 - DAS EDEN-PATHOGEN.....24
  - M6 - DAS ROMERO-GEBIET .....25
  - M7 - IM HAUPTQUARTIER .....26
  - M8 - „IN THE ARMY NOW“ .....28
  - M9 - DIE BÜCHSE DER PANDORA.....30
  - M10 - PURPLE HAZE.....32
- **NEUE FERTIGKEITEN**.....34
- **CREDITS**.....34
- **ÜBERSICHT EINER SPIELRUNDE**.....36

# #01 SPIELMATERIAL

## 6 ÜBERLEBENDEN-CHARAKTERBÖGEN



## 1 BLOCK FÜR KAMPAGNENBÖGEN



## 7 PLÄTTCHEN



## 6 „AUFS GANZE“-WÜRFEL





91 ZIELKARTEN

6 KARTENTEILE (DOPPELSEITIG)



97 AUSTRÜCKKARTEN

6x Erweiterte Startausrüstung

30x Erweiterte Ausrüstung



11x Erweiterte Angeberaffen

50x Militärausrüstung



40 ZOMBIEKARTEN



6 Überlebende

13 MINIATUREN

1 Begleiter

6 Zombies



Javier

Michelle

Karl

Marian

Wayne

Riley

Penny

Schlurferschützen

## #02 GROUND ZERO

Für die Wahrheit ist es manchmal wert, das eigene Leben zu riskieren. Besonders was die Zombies angeht und die Art, wie sie aus dem Nichts aufgetaucht sind.

Es fing alles vor ein paar Wochen an und breitete sich wie ein Lauffeuer auf der ganzen Welt aus. Es dauerte nicht lange, bis sich die Menschheit in Zombies verwandelt hatte. Ein paar haben aber überlebt, entweder durch pures Glück oder wegen ungeahnter Willensstärke. Manche Leute, wie Überlebenskünstler oder Soldaten, hatten bessere Chancen, den ersten Ansturm zu überstehen. Das ist unsere Geschichte. Es ist nicht das Ende der Welt. Sie gehört jetzt uns und wir befinden uns im Krieg gegen die Zombie-Armee. Noch gibt es weitere Überlebende, die eine Menge von abgehärteten Leuten wie uns lernen können, und unsere Hilfe brauchen.

Penny, eine befreundete Zivilistin, hat vielleicht einen Anhaltspunkt, was passiert sein könnte. Dr. Kirkland, ihre Mutter, arbeitete als Biologin in Fort Hendrix, einem Militärstützpunkt. Sie hatte Penny verblüffende Nachrichten über dort geführte Zombie-Experimente gesendet, als die Situation außer Kontrolle geraten war. Penny versucht nun ihre Mutter zu finden, und wir wollen sie dabei begleiten. Wir haben nicht dafür trainiert, irgendwelche Überlebende zu werden: wir überleben, um einem Ziel zu dienen und diesen Krieg zu gewinnen.

Vielleicht finden wir heraus, wie diese Zombie-Infizierung angefangen hat.

*Zombicide: Fort Hendrix* ist eine Erweiterung für *Zombicide: Zweite Edition*. Diese Anleitung enthält erweiterte Regeln für das *Zombicide*-System sowie eine Kampagne, die im Militärstützpunkt Fort Hendrix spielt, wo geheimnisvolle Experimente an Zombies durchgeführt wurden.

*Zombicide: Fort Hendrix* ist eine Erweiterung für *Zombicide: Zweite Edition*.



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 trefft, haben direkten Einfluss auf die weiteren Ereignisse. Die Überlebenden ver-



bessern 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.

*Star-Spangled Banner* ist eine Kampagne mit 10 Missionen, die die erweiterten Regeln verwendet, die in dieser Erweiterung enthalten sind und die Atmosphäre des Spiels verstärken. Außerdem gibt es neue Ausrüstungsregeln, mit denen die Überlebenden „Aufs Ganze“ gehen können. Dafür werden besondere Würfel geworfen, um zusätzliche Zombies zu töten, aber mit dem Risiko, die Waffe dabei zu beschädigen. Diese Würfel werden auch dafür verwendet, um mit ein bisschen Glück die Ausrüstung zur nächsten Mission mitzunehmen.

In dieser Kampagne wird die Uhr als besonderes Startspielerplättchen verwendet, die den Verlauf der Zeit abbildet. Wenn die Sonne hinter dem Rand des Spielplans untergeht, gelten in der *Zombicide*-Welt die Nachtregeln!

### ! DIE „AUF S GANZE“-WÜRFEL

Die „Aufs Ganze“-Würfel werden wie normale Würfel verwendet. Sie haben aber ein besonderes Defekt-Symbol, das die 1 ersetzt. Wendet die entsprechenden Spieleffekte an, wenn „Defekt“ geworfen wird.



Das Defekt-Symbol auf „Aufs Ganze“-Würfeln ersetzt die 1 (auf gewöhnlichen Würfeln).

# #03 ERWEITERTE REGELN

In diesem Kapitel werden die erweiterten Regeln für *Zombicide*-Partien erklärt. Sie werden in der Kampagne *Star Spangled Banner* (siehe S. 19) verwendet und geben außerdem eigenständigen Missionen etwas Würze!



## ERWEITERTE AUSTRÜSTUNGSREGELN

Waffen und Munition sind einfach zu finden. Die Leute haben mit allem gekämpft, was sie finden konnten, auch wenn es am Ende nicht gereicht hat. Jedes Mal wenn ich eine Waffe in die Hand nehme, erinnere ich mich daran, dass sie einst jemandem gehört hat, der für das Gute gekämpft hat. Vergesst nie, dass diese Männer und Frauen Menschen waren, die ihr Leben ihrem Land verschrieben haben, bevor sie zu Zombies wurden. Tötet ihre infizierten Versionen, aber ehrt ihr Andenken.



Die Erweiterten Ausrüstungskarten ersetzen die Ausrüstungskarten aus dem Grundspiel. Die Militärausrüstungskarten werden zusammen mit dem Schauplatz **Fort Hendrix** verwendet. Beide verwenden die neuen Regeln für das Behalten von Ausrüstung und fürs „Aufs Ganze“-Gehen.

*Zombicide: Fort Hendrix* enthält mehrere Ausrüstungskarten, die die besonderen „Aufs Ganze“-Würfel verwenden.

- Die Erweiterten Ausrüstungskarten aus *Fort Hendrix* ersetzen die Ausrüstungs-, Startausrüstungs- und Angeberwaffenkarten aus *Zombicide: Zweite Edition* mit den „Aufs Ganze“- und Behalten-Werten, die auf der nächsten Seite erklärt werden. **Ersetzt einfach die entsprechenden Stapel jeweils mit der Erweiterten Variante.**
- Die Militärausrüstungskarten werden mit der Kampagne *Zombicide: Fort Hendrix* und den Kartenteilen verwendet (siehe S. 14).

## • „AUF S GANZE“ GEHEN

Gegen Zombies zu kämpfen, ist eine komplett neue Kampferfahrung. Waffen, die vor der Invasion angefertigt wurden, sollten Lebewesen töten oder außer Gefecht setzen. Einen Zombie umzulegen, ist etwas völlig anderes. Wir müssen unseren Waffen alles abverlangen und manchmal ... gehen sie dabei auch kaputt.



Der „Aufs Ganze“-Wert bietet zusätzliche Würfel, die gegen Zombies geworfen werden können. Allerdings entsteht dabei das Risiko, dass die Waffe beschädigt wird und verloren geht.

Du darfst ansagen, dass du „aufs Ganze“ gehst, bevor dein Überlebender eine beliebige Kampfaktion ausführt, bei der er eine Waffe mit einem „Aufs Ganze“-Wert verwendet. Bei der nun folgenden Kampfaktion fügst du die angegebene Anzahl an „Aufs Ganze“-Würfel zu den normalen Würfeln hinzu und führst dann die Aktion aus. Jetzt heißt es alles oder nichts! Es wird immer die komplette „Aufs Ganze“-Würfelanzahl zu den normalen Würfeln hinzugefügt.

Die „Aufs Ganze“-Würfel funktionieren wie normale Würfel und verursachen Treffer, wenn der Genauigkeitswert der Waffe erreicht wird. Wirfst du allerdings 1 oder mehrere Defekt-Symbole mit **beliebig vielen** „Aufs Ganze“-Würfeln, ist die Waffe beschädigt. Lege die Waffenkarte direkt nachdem du die Kampfaktion abgehandelt hast ab.

**Beidhändig geführte Waffen** werden normal verwendet und fügen die „Aufs Ganze“-Würfel von beiden Waffen hinzu. (Zur Erinnerung, es heißt alles oder nichts. Entweder gehst du ruhmreich hervor oder du gehst nach Hause.) Jedes geworfene Defekt-Symbol bedeutet, dass 1 der Waffen abgelegt werden muss. Also werden bei 2 oder mehr Defekt-Symbolen beide Waffen abgelegt.

**WICHTIG: „Aufs Ganze“-Würfel können auf keine Weise neu geworfen werden.** (Die Fertigkeit **GLÜCKSPILZ**, die Karten **Massenhaft Patronen** oder **Massenhaft Schrot** haben beispielsweise keinen Effekt bei „Aufs Ganze“-Würfeln.)

**BEISPIEL 1:** Marian geht mit einem Taktischen Tomahawk „aufs Ganze“. Bei dieser Waffe werden 2 normale Würfel und 1 „Aufs Ganze“-Würfel geworfen. Alle 3 Würfel werden zusammen mit einem Genauigkeitswert von 3+ geworfen. Sie wirft mit den normalen Würfeln eine und eine , also 1 Treffer. Die ist kein Defekt-Symbol, da es sich um einen normalen Würfel handelt. Mit dem „Aufs Ganze“-Würfel wirft sie eine , also auch 1 Treffer. Der Angriff erzielt insgesamt 2 Treffer.

**BEISPIEL 2:** Marian geht mit einer Mossberg 500 „aufs Ganze“. Bei dieser Waffe werden 2 normale Würfel und 2 „Aufs Ganze“-Würfel geworfen. Alle 4 Würfel werden zusammen mit einem Genauigkeitswert von 4+ geworfen. Sie wirft mit den normalen Würfeln eine und eine , also 2 Treffer. Mit den „Aufs Ganze“-Würfeln wirft sie eine und ein , also 1 Treffer und 1 Defekt-Symbol. Der Angriff erzielt insgesamt 3 Treffer und 1 Defekt-Symbol. Alle Treffer werden wie gewohnt zugeteilt. Danach wird die Mossberg 500 abgelegt.

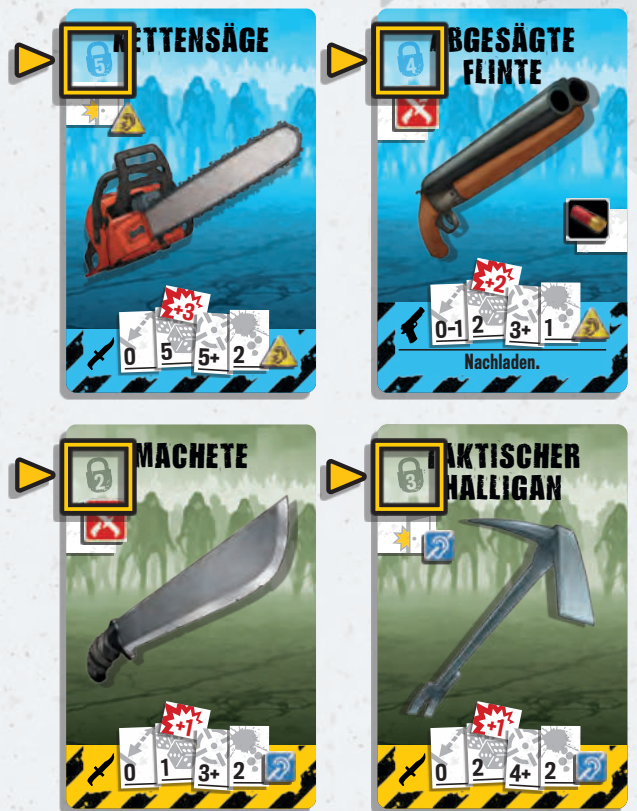
**BEISPIEL 3:** Marian geht mit zwei Katanas „aufs Ganze“. Bei jeder Waffe werden 2 normale Würfel und 2 „Aufs Ganze“-Würfel geworfen. Durch die beidhändig geführten Waffen werden insgesamt 4 normale Würfel und 4 „Aufs Ganze“-Würfel mit einem Genauigkeitswert von 4+ geworfen. Sie wirft mit den normalen Würfeln eine , eine , eine , und eine , also 2 Treffer. Mit den „Aufs Ganze“-Würfeln wirft sie ein , eine , eine und eine , also 3 Treffer und 1 Defekt-Symbol. Der Angriff erzielt insgesamt 5 Treffer und 1 Defekt-Symbol. Alle Treffer werden wie gewohnt zugeteilt. Danach wird 1 der Katanas abgelegt. Das andere Katana kann weiterhin verwendet werden.

**BEISPIEL 4:** Marian geht mit zwei H&K MP7 „aufs Ganze“ und hat eine Karte **Massenhaft Patronen** in ihrem Inventar. Bei jeder Waffe werden 3 normale Würfel und 3 „Aufs Ganze“-Würfel geworfen. Durch die beidhändig geführten Waffen werden insgesamt 6 normale Würfel und 6 „Aufs Ganze“-Würfel mit einem Genauigkeitswert von 5+ geworfen. Sie wirft mit den normalen Würfeln eine , eine , eine , eine , eine und eine , also 1 Treffer. Mit den „Aufs Ganze“-Würfeln wirft sie ein , ein , eine , eine , eine und eine , also 2 Treffer und 2 Defekt-

Symbole. „Aufs Ganze“-Würfel können nicht neu geworfen werden, daher verliert Marian durch die 2 Defekt-Symbole beide H&K MP7 nachdem sie die Fernkampfaktion abgehandelt hat. Trotzdem kann Marian die Karte **Massenhaft Patronen** verwenden, um die 6 normalen Würfel neu zu werfen und versuchen, ihre Würfelergebnisse zu verbessern.

• **AUSRÜSTUNG BEHALTEN**

Mit etwas Erfahrung kann ein Überlebender herausfinden, wie selten eine Ausrüstung ist, die er findet. In naher Zukunft könnte Essen knapp werden. Noch haben wir aber Zeit. Jetzt geht es um Waffen: Etwas zum Kämpfen zu finden, ist einfach, aber manche Waffen sind wirksamer oder unzuverlässiger als andere. Sucht euch die besten und robustesten Waffen aus und verwendet die anderen, wenn die Situation es erfordert.



Der Behalten-Wert ermöglicht es den Überlebenden, Ausrüstungskarten von einer Mission zur nächsten mitzunehmen. Achtet auf ein ausgeglichenes Inventar, da die stärksten Waffen oft am schwierigsten zu behalten sind!

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.















Das Inventar jedes Überlebenden wird am Ende jeder Mission abgelegt, ausgenommen der Ausrüstungskarten, die einen **Behalten**-Wert haben. Werf nacheinander für jede Karte so viele „Aufs Ganze“-Würfel, wie der Behalten-Wert der Karte angibt.

- **Falls du 1 oder mehr Defekt-Symbole erzielst**, musst du die Ausrüstungskarte ablegen. Sie hatte vor der nächsten Mission eine Fehlfunktion und ist verloren.
- **Falls du keine Defekt-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.

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

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:** Wayne beendet eine Zombicide-Partie mit einer Kettensäge (Behalten 5), einer Machete (Behalten 2), zwei Abgesägte Flinten (Behalten 4) und einer Ausrüstungskarte Massenhaft Schrot (kein Behalten-Wert).

- Die Ausrüstungskarte Massenhaft Schrot hat keinen Behalten-Wert und wird sofort abgelegt.
- Für die Kettensäge wirft er 5 „Aufs Ganze“-Würfel: ein , eine , eine , eine  und eine . Ein einziges Defekt-Symbol reicht, um die Waffe zu verlieren und sie ablegen zu müssen.
- Bei der Machete wirft er 2 „Aufs Ganze“-Würfel: eine , eine  und keine Defekt-Symbole. Wayne behält die Machete für die nächste Mission.
- Bei der ersten Abgesägten Flinte werden 4 „Aufs Ganze“-Würfel geworfen: eine , eine , eine  und keine Defekt-Symbole. Wayne behält die Abgesägte Flinte ebenfalls.
- Bei der zweiten Abgesägten Flinte wirft er 4 „Aufs Ganze“-Würfel: ein , ein , eine  und eine , also 2 Defekt-Symbole! Diese Abgesägte Flinte ist verloren und wird abgelegt.



## K.O.- / TOT-REGELN

- Wir lassen niemanden zurück. Niemanden, egal wie leichtsinnig oder dumm sie sich anstellen.
- Hey, warum schaust du mich an?
- Wir fragen uns, ob wir bei dir eine Ausnahme machen sollen oder dich als Maskottchen behalten sollten.

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 er besitzt, ab. (Behalten-Würfel 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 Überlebenden 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 und beginnst mit einem neuen Kampagnenbogen. Dadurch verlierst du die gesamte Ausrüstung, KEP, Bonusaktionen und Kampagnenfertigkeiten deines toten Überlebenden (siehe S. 14). **Kampagnenerreignisse hingegen werden vom toten Überlebenden auf seinen Nachfolger übertragen.**

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

## DIE UHR UND NACHTREGELN

Soldaten werden darauf trainiert, längere Zeit wach zu bleiben, aber sie wissen auch, dass Schlafmangel zu tödlichen Fehlern führen kann. In jedem Fall ist die Nacht ein zweischneidiges Schwert. Zombies schlafen nicht und werden nicht müde, im Dunkeln sind sie aber so blind wie ein Maulwurf. Von künstlichen Lichtquellen werden sie aber wie magisch angezogen. Setzt diese Information klug ein, um Zombieherden zu entgehen und sie in eine Falle zu locken!



Die Uhr ist ein erweitertes Startspielerplättchen und bildet die Zeit ab, die während einer Mission vergeht. Früher oder später bricht die Nacht herein, die ihre eigenen Nachtregeln mit sich bringt.


Die Uhr bildet die Stunden sowie den Tag- und Nachtzyklus ab und dient gleichzeitig als Startspielerplättchen. Die Missionsbeschreibung gibt die Stunde an, zu der die Mission startet. Dann wird die Uhr in jeder Endphase um 1 Stunde weitergestellt, bevor sie an den nächsten Spieler weitergegeben wird. Am **Tag (von 7 bis 18 Uhr)** gelten die normalen Regeln. In der **Nacht (von 19 bis 6 Uhr)** gelten die Nachtregeln.

Ihr könnt die Uhr sowie die Nachtregeln in euren klassischen *Zombicide*-Partien verwenden. In diesem Fall verwendet ihr die aktuelle Uhrzeit als Startstunde der Partie.



## • NACHTREGELN



- Die Sichtlinien sind für Zombies auf die Reichweite 0 begrenzt.
- Die Sichtlinien sind für Überlebende auf die Reichweite 0-1 begrenzt.
- Fernkampfangriffe haben eine Genauigkeit von 6+ (um einen Treffer zu erzielen, muss eine  geworfen werden). Spieleffekte, die sich auf die Genauigkeit beziehen (wie zum Beispiel WÜRFELERGEBNIS +1: FERNKAMPF), gelten dennoch. Automatische Erfolge, wie beim Werfen eines Molotowcocktails, gelten ebenfalls.

## • LICHTQUELLEN



**Taschenlampen haben das Schlüsselwort „Lichtquelle“. Immer wenn ein Überlebender eine Taschenlampe verwendet, wird ein Lichtstrahl-Plättchen auf den Spielplan gelegt. Das Licht hebt die meisten Nachtregeln auf und stachelt die Zombies noch weiter an!**

Taschenlampen haben das Schlüsselwort **Lichtquelle** und können verwendet werden, um Zonen **in der Nacht** zu erleuchten. Diese Regeln haben am Tag keine Auswirkungen.

Eine Taschenlampe ist unter folgenden Umständen **AN**:

- Der Überlebende gibt 1 Aktion aus, um die Taschenlampe anzuschalten.
- Der Überlebende führt eine Suchaktion aus und verwendet dabei seine Taschenlampe.
- Der Überlebende verkündet eine Fernkampfaction in Reichweite 0-1 und verwendet dabei seine Taschenlampe. Bevor die Fernkampfaction abgehandelt wird, wird ein Lichtstrahl-Plättchen in die Zone gelegt.

Lege einen Lichtstrahl über 2 Zonen: die Zone des Überlebenden und eine weitere benachbarte Zone (nicht diagonal). Der Lichtstrahl folgt dem Überlebenden immer wenn er sich bewegt und kann mit jeder Aktion kostenlos neu ausgerichtet werden. Bei einer Fernkampfaction in Reich-



weite 0-1 ist die andere Zone, die von dem Lichtstrahl verdeckt wird automatisch die Zielzone.

Eine Taschenlampe ist unter folgenden Umständen **AUS**:

- Der Überlebende gibt 1 Aktion aus, um die Taschenlampe auszuschalten.
- Der Überlebende tauscht oder legt die Taschenlampe ab, die er gerade verwendet, um die Zonen zu erleuchten.

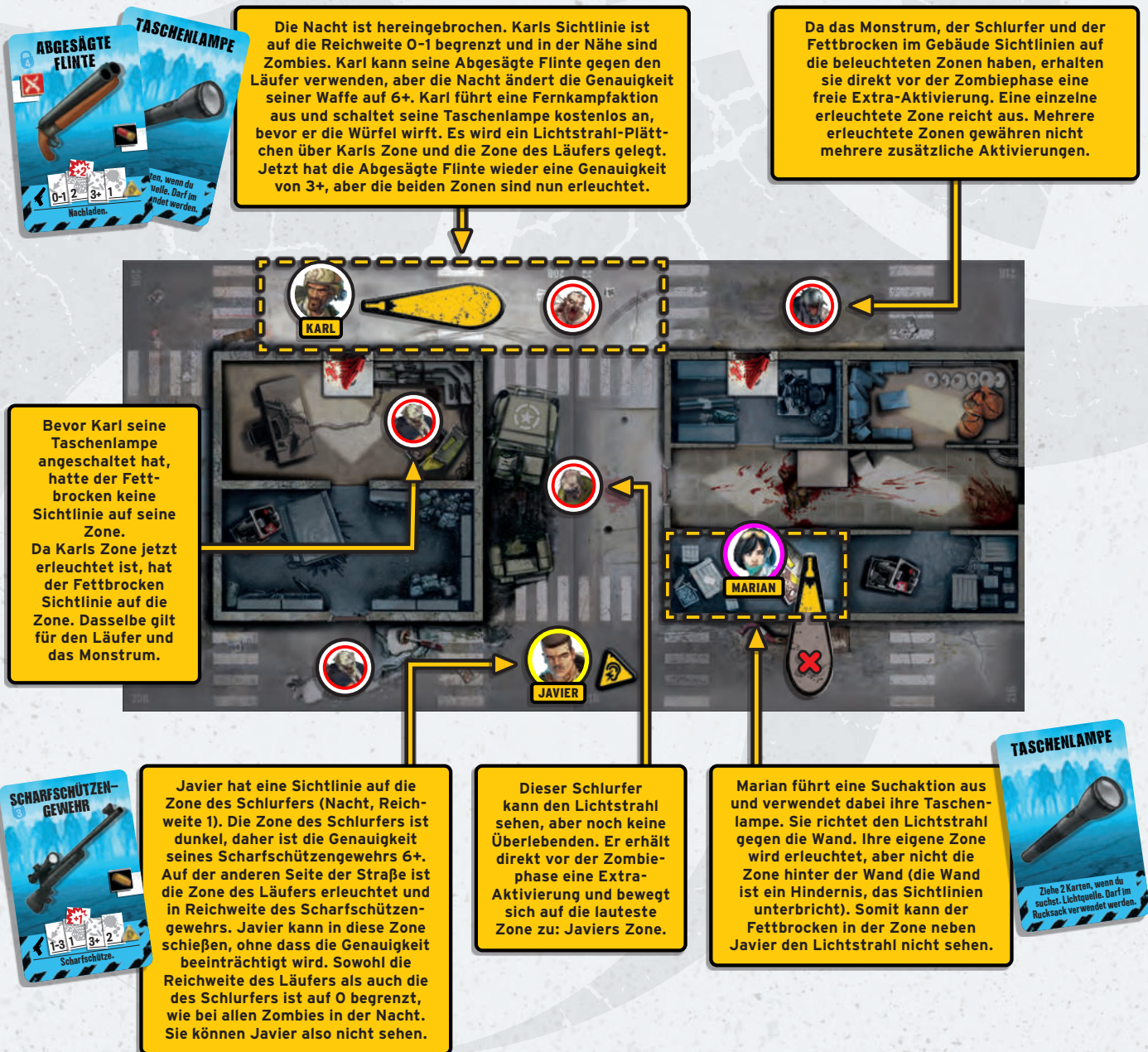
Entferne das Lichtstrahl-Plättchen, das der Überlebende erzeugt hat.

**Folgende Regeln gelten für Zonen, die durch einen Lichtstrahl erleuchtet werden:**

- Figuren können wie gewohnt Sichtlinien in erleuchtete Zonen hineinziehen.
- Die Genauigkeit von Fernkampfangriffen, die gegen erleuchtete Zonen gerichtet sind, wird nicht länger von den Nachtregeln beeinträchtigt.

- Direkt vor der Zombiephase: Jeder Zombie, der eine Sichtlinie zu 1 oder mehr Lichtstrahlen hat, erhält sofort eine Extra-Aktivierung. Dann wird die Zombiephase wie gewohnt ausgeführt. Jeder Zombie darf durch Lichtstrahlen nur eine einzige Extra-Aktivierung pro Spielrunde erhalten. Vergesst nicht, dass Lichtstrahlen von weitem gesehen werden können, da die Figuren Sichtlinien in erleuchtete Zonen wie gewohnt hineinziehen können!

**HINWEIS:** Ein Lichtstrahl leuchtet nicht durch Hindernisse hindurch, die die Sichtlinie unterbrechen, wie verschlossene Türen und Wände. Er kann trotzdem gegen eine Wand gerichtet werden, um zu verhindern, dass eine zweite Zone erleuchtet wird.



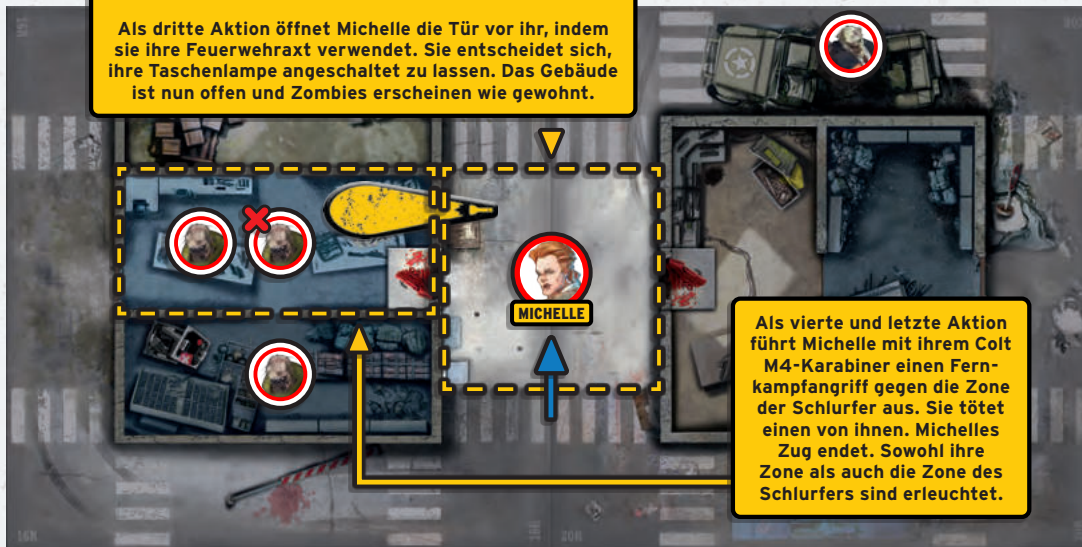
1

Michelle ist auf Gefahrenstufe Gelb und in der Nacht am Zug. Mit ihrer ersten Aktion führt sie mit ihrem Colt M4-Karabiner einen Fernkampfangriff gegen einen Läufer in Reichweite 1 aus. Sie schaltet ihre Taschenlampe kostenlos an und erleuchtet beide Zonen. Die Genauigkeit wird durch die Nacht also nicht beeinträchtigt! Sie wirft die Würfel und tötet den Läufer.



Als zweite Aktion bewegt sich Michelle um 1 Zone. Sie entscheidet sich, ihre Taschenlampe angeschaltet zu lassen und richtet sie gegen die Tür.

Als dritte Aktion öffnet Michelle die Tür vor ihr, indem sie ihre Feuerwehrraxt verwendet. Sie entscheidet sich, ihre Taschenlampe angeschaltet zu lassen. Das Gebäude ist nun offen und Zombies erscheinen wie gewohnt.



Als vierte und letzte Aktion führt Michelle mit ihrem Colt M4-Karabiner einen Fernkampfangriff gegen die Zone der Schlurfer aus. Sie tötet einen von ihnen. Michelles Zug endet. Sowohl ihre Zone als auch die Zone des Schlurfers sind erleuchtet.

2

3

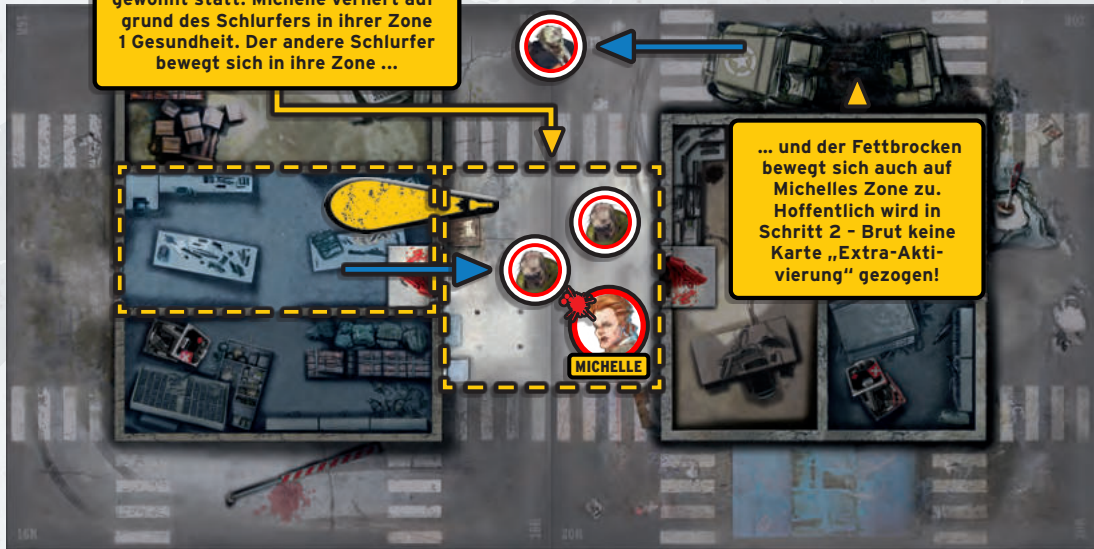
Direkt vor der Zombiephase überprüfen die Spieler, ob Zombies Sichtlinien auf Zonen mit Lichtstrahlen haben. Das trifft auf die Schlurfer zu. Beide erhalten sofort eine Extra-Aktivierung.

Der Fettbrocken hat keine Sichtlinie auf eine Zone mit Lichtstrahl. Er erhält keine Extra-Aktivierung.



4

Jetzt findet die Zombiephase wie gewohnt statt. Michelle verliert aufgrund des Schlurfers in ihrer Zone 1 Gesundheit. Der andere Schlurfer bewegt sich in ihre Zone ...



## #04 SONDERREGELN: FORT HENDRIX

Die Regeln, die in diesem Kapitel beschrieben werden, werden in der Kampagne *Star-Spangled Banner* verwendet. Sie können aber auch in euren eigenen selbsterstellten Missionen verwendet werden!

### SCHLURFERSCHÜTZEN



**Schlurferschützen sind in einer Zombiemenge schwer zu entdecken, außer wenn sie willkürliche Salven mit ihren lädierten Gewehren abfeuern.**

Wenn ihr Schlurferschützen in eurer Partie einsetzen wollt, müsst ihr die normalen Zombiekarten aus dem Grundspiel (#001 bis #040) durch die Zombiekarten aus *Fort Hendrix* (#041 bis #080) ersetzen. Sie werden wie immer dafür verwendet, um Zombies erscheinen zu lassen.

*Zombies an sich sind schon schlimm. Aber bewaffnete Zombies sind ein wahrer Albtraum. Sie irren umher und schießen ziellos um sich, wenn ihr toter Finger den Abzug auslöst. Oder ihre Waffe trifft etwas, über das sie stolpern. Ich sag nur: Kollateralschaden!*



Sie sind eine Bedrohung für Überlebende in jeder Reichweite! Verwendet die Zombiekarten aus *Fort Hendrix*, um Schlurferschützen in eurer Partie einzusetzen. Das Zombieschützensymbol wird verwendet, um sie erscheinen und auf Überlebende schießen zu lassen.

**Aktionen:** 1  
**Verursachte Wunden** bei Angriff: 1  
**Benötigter Schaden**, um einen zu töten: 1  
**Adrenalinpunkte:** 1  
**Sonderregeln:**

- Schlurferschützen haben dieselbe Zielpriorität wie Schlurfer. Sie werden bei der Karte „Schlurfer-Extra-Aktivierung“ **nicht** aktiviert.
- Immer wenn ihr eine Zombiekarte mit dem Zombieschützensymbol zieht, geht in der folgenden Reihenfolge vor:



**1.** Jeder Schlurferschütze auf dem Spielplan führt einen Zombieangriff gegen jede Zone aus, zu der er Sichtlinie hat und in der 1 oder mehr Überlebende stehen. Die Regeln für Dunkle Zonen und die Nachtregeln werden ignoriert. Falls ein einzelner Schlurferschütze eine Sichtlinie zu mehreren Zonen mit Überlebenden hat, führt er einen Angriff gegen jede Zone aus.



Der Schritt Brut wird auf Gefahrenstufe Blau abgehandelt. Es sind keine Schlurferschützen auf dem Spielplan. Zuerst wird eine Karte gezogen. Es ist ein Fettbrocken mit dem Zombieschützensymbol. 1 Fettbrocken wird in die Startbrutzone gestellt.

Dann überprüfen die Spieler alle Zonen, in denen mindestens 1 Fettbrocken steht, der Sichtlinie zu 1 oder mehr Überlebenden hat. (Die Nachtregeln werden ignoriert.) Der gerade erschienene Fettbrocken hat Sichtlinie zu Riley, also wird 1 Schlurferschütze in die Zone gestellt.

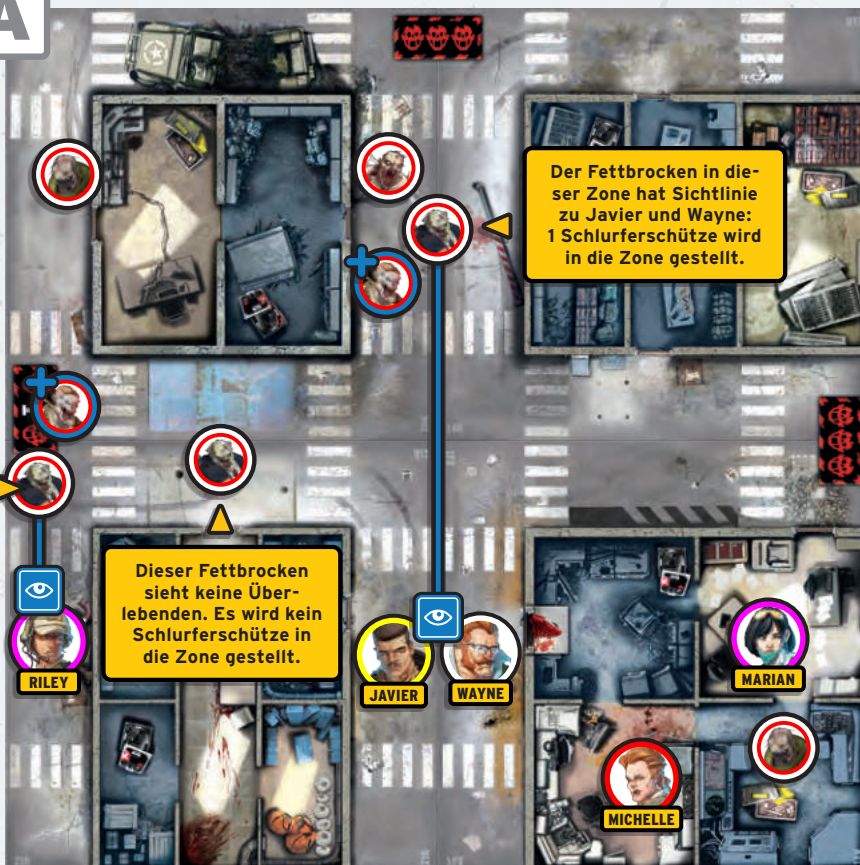
**2.** Jeder Angriff eines Schlurferschützen fügt 1 Wunde zu, die nach Belieben zwischen den Überlebenden in jeder Zielzone verteilt wird. Die Wunden werden wie gewohnt zwischen den Überlebenden verteilt, die dort stehen.

**3.** Die normalen Zombies, die auf der Zombiekarte mit dem Zombieschützensymbol angegeben sind, erscheinen. Merkt euch die Zombieart (Schlurfer, Fettbrocken oder Läufer), da ihr diese Information im nächsten Schritt benötigt.

**4.** In jeder Zone mit einem Zombie der angegebenen Art (Schlurfer, Fettbrocken oder Läufer) mit Sichtlinie zu einer Zone mit 1 oder mehr Überlebenden erscheint 1 Schlurferschütze. Die Regeln für Dunkle Zonen und die Nachtregeln werden ignoriert. **In Zonen, in denen bereits Schlurferschützen stehen, erscheinen keine weiteren Schlurferschützen.** Falls es nicht genügend Schlurferschützen-Miniaturen gibt, um alle erscheinen zu lassen, stellt ihr die übrigen Schlurferschützen-Miniaturen in betroffene Zonen eurer Wahl. Dann führen alle Schlurferschützen auf dem Spielplan eine Extra-Aktivierung aus (sie schießen nicht!).

**WICHTIG:** Schlurferschützen schießen nur, wenn eine Karte mit dem Zombieschützensymbol gezogen wird. Bei normalen Aktivierungen verhalten sie sich wie normale Schlurfer.

**A**

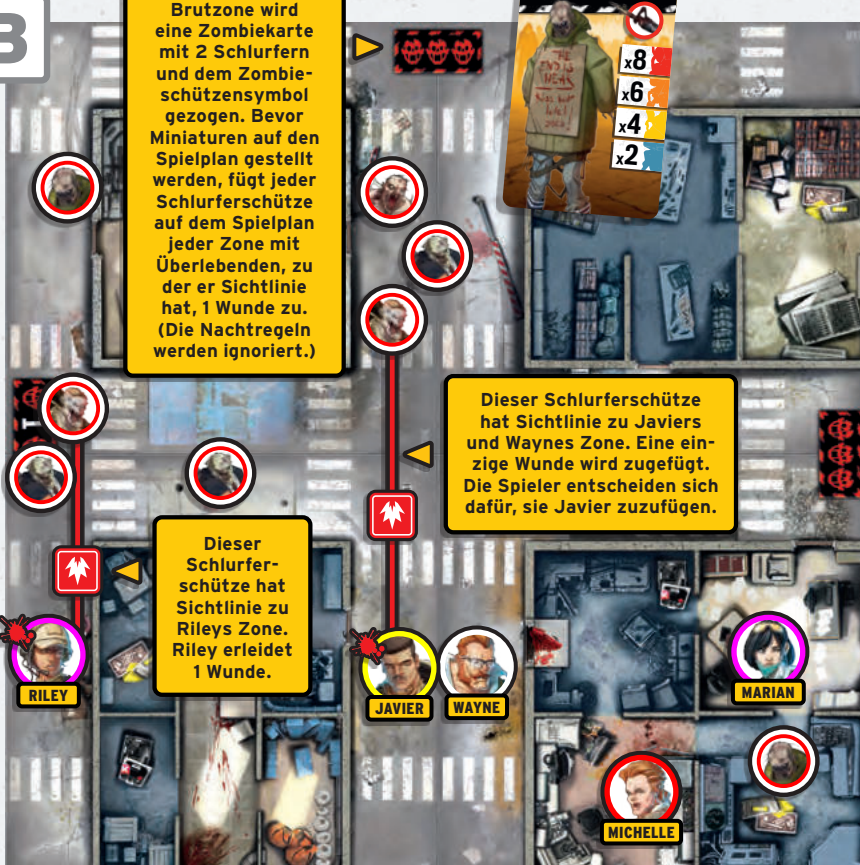


Der Fettbrocken in dieser Zone hat Sichtlinie zu Javier und Wayne: 1 Schlurferschütze wird in die Zone gestellt.

Dieser Fettbrocken sieht keine Überlebenden. Es wird kein Schlurferschütze in die Zone gestellt.

RILEY, JAVIER, WAYNE, MARIAN, MICHELLE

**B**



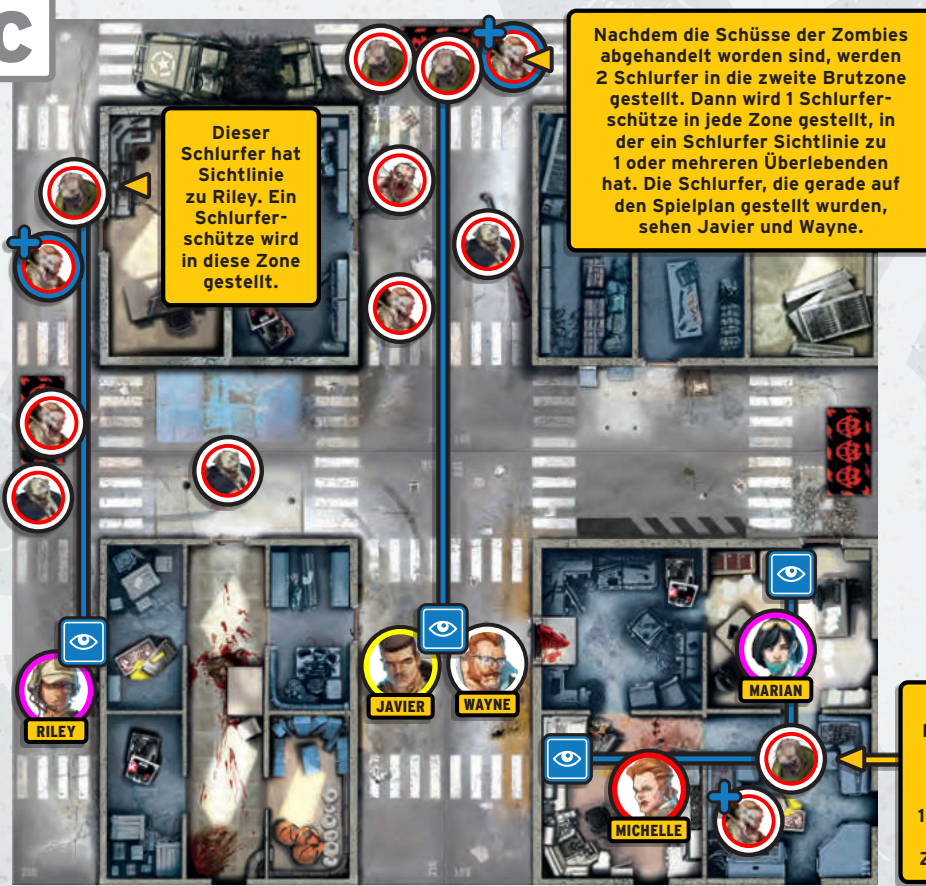
Für die zweite Brutzone wird eine Zombiekarte mit 2 Schlurfern und dem Zombieschützensymbol gezogen. Bevor Miniaturen auf den Spielplan gestellt werden, fügt jeder Schlurferschütze auf dem Spielplan jeder Zone mit Überlebenden, zu der er Sichtlinie hat, 1 Wunde zu. (Die Nachtregeln werden ignoriert.)

Dieser Schlurferschütze hat Sichtlinie zu Rileys Zone. Riley erleidet 1 Wunde.

Dieser Schlurferschütze hat Sichtlinie zu Javiers und Waynes Zone. Eine einzige Wunde wird zugefügt. Die Spieler entscheiden sich dafür, sie Javier zuzufügen.

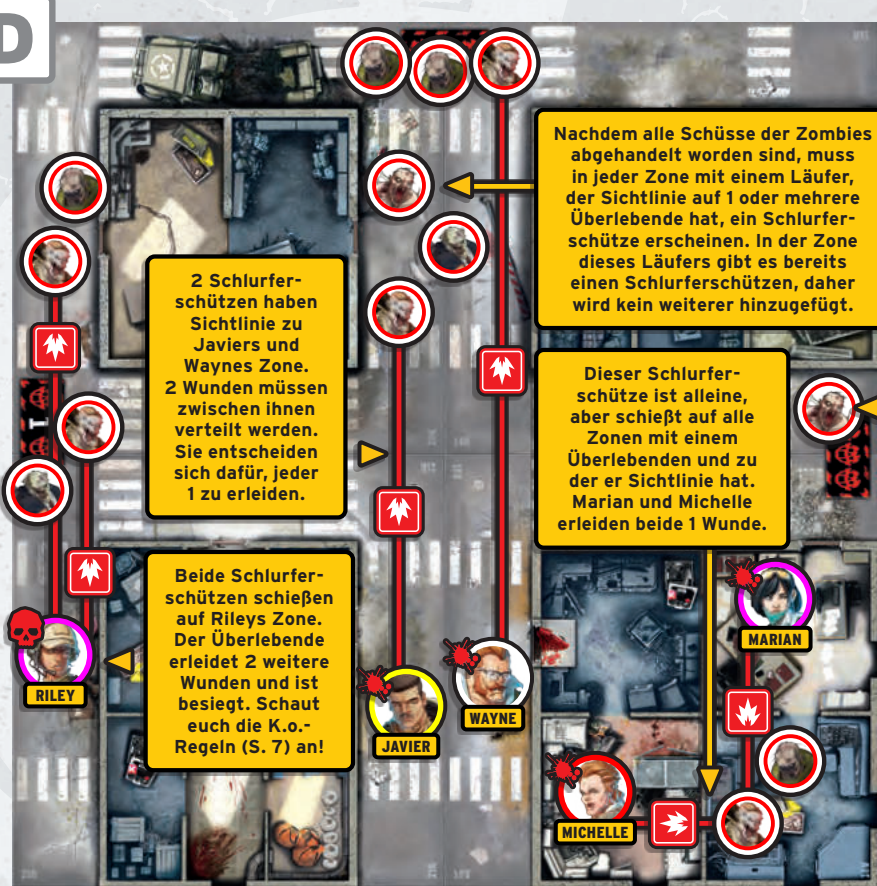
RILEY, JAVIER, WAYNE, MARIAN, MICHELLE

C



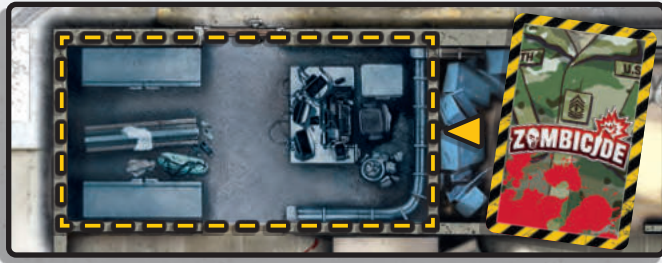
Dieser Schlurfer hat Sichtlinie zu Marian und Michelle. Es spielt keine Rolle, dass sie in verschiedenen Zonen sind. Es reicht, wenn er 1 Überlebenden sieht. Es wird 1 Schlurferschütze in die Zone des Schlurfers gestellt.

D



Dritte Brutzone: Ein Zombieschützensymbol und 1 Läufer. Die Schüsse der Zombies werden zuerst abgehandelt (siehe andere Kästen), dann wird der Läufer in die Zone gestellt. Der Läufer hat keine Sichtlinie zu Überlebenden, also erscheinen keine Schlurferschützen in seiner Zone, nachdem die Schüsse abgehandelt worden sind.

## MILITÄRAUSRÜSTUNG UND -KARTENTEILE



Die Militärausrüstungskarten können mit einer Suchaktion in Räumen auf Militärkartenteilen gefunden werden.

Die Militärausrüstungskarten bilden einen eigenen Stapel und sind an der Militäruniform-Abbildung auf der Rückseite zu erkennen. Wie die anderen Stapel wird er gemischt und während Schritt 6 der Spielvorbereitung verdeckt in die Nähe des Spielplans gelegt. Bei den Militärausrüstungskarten werden die Erweiterten Ausrüstungsregeln verwendet (siehe S. 5). Alle Kartenteile in *Fort Hendrix* sind Militärkartenteile. Im Zweifelsfall erkennt ihr Militärkartenteile daran, dass sie keine Bürgersteige haben. Solange es nicht anders angegeben ist, **zieht jeder Überlebende, der auf einem Militärkartenteil eine Suchaktion ausführt, vom Militärstapel.**

Die Militärausrüstung und -kartenteile werden in der Kampagne *Star-Spangled Banner* verwendet (siehe S. 19).

## #05 KAMPAGNEN-REGELN

Die Kampagnenregeln, die in diesem Kapitel beschrieben werden, vervollständigen die Grundregeln und Erweiterten Regeln von *Zombicide*, um mit der Kampagne *Star-Spangled Banner* spielen zu können (siehe S. 19).

### KAMPAGNENBOGEN

Egal wie viel wir zuvor schon durchgemacht haben, auf die Zombieinvasion waren wir nicht vorbereitet. Der Feind war kein Mensch mehr und folgte keiner Logik. Jahrelang wurde uns Disziplin gelehrt und wir mussten an unsere Instinkte appellieren, um uns anzupassen. Es dauerte ein paar Stunden, um Drill in Entschlossenheit und Pflicht in Überlebenswille zu verwandeln. Diese wenigen Stunden haben ausgereicht, um die Welt zum Einsturz zu bringen. Jetzt ist es an der Zeit, Rache zu nehmen.

**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. 15).

**KAMPAGNENFERTIGKEITEN:** Jedes Mal, wenn dein Überlebender eine Kampagnenfertigkeit erhält, wählst du 1 aus der Liste aus und kreuzst das entsprechende Kästchen an (siehe S. 15).

**BONUSAKTIONEN:** Jedes Mal, wenn dein Überlebender eine Bonusaktion erhält, kreuzst du hier ein Reserve-Kästchen an. Sie sind kumulativ, aber jede kann nur ein Mal pro Mission ausgegeben werden (siehe S. 16).

**BEHALTENE AUSRÜSTUNG:** Notiere hier die Ausrüstung, die dein Überlebender in die nächste Mission mitnimmt (siehe S. 16).

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

KEP	KAMPAGNENFERTIGKEITEN (Gefahrenstufe Blau)	BONUSAKTIONEN (Ein Mal pro Mission)	Behaltene Ausrüstung
1	Ausweichmanöver <input type="checkbox"/>	Reserve <input type="checkbox"/> Ausgegeben <input type="checkbox"/>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>KAMPAGNENERRUNGENSCHAFTEN:</b> Notiere hier die Schlüsselwörter, die die wichtigen Entscheidungen und Heldentaten der Überlebenden darstellen. Sie haben Einfluss auf die Kampagnenergebnisse (siehe S. 16).</p> </div>
2 +1 Bonusaktion ODER +1 Kampagnenfertigkeit	Beginnt mit 2 AP <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	
3	Beginnt mit einem Reparaturkit <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	
4	Beginnt mit einer Munitionskarte (Massenhaft Patronen ODER Massenhaft Schrot) <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	
5 +1 Bonusaktion ODER +1 Kampagnenfertigkeit	Gürteltasche <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	
6	Halt die Nase zu <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	
7	Hamstern <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	
8 +1 Bonusaktion ODER +1 Kampagnenfertigkeit	Immer in Deckung <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>	
9	Kampfreflexe <input type="checkbox"/>		
10	Lebensretter <input type="checkbox"/>		
11 +1 Bonusaktion ODER +1 Kampagnenfertigkeit	Nachtjäger <input type="checkbox"/>		
12	Schicksal <input type="checkbox"/>		
13	Verteidiger des eigenen Hauses <input type="checkbox"/>		
14 +1 Bonusaktion ODER +1 Kampagnenfertigkeit	Zielsicher <input type="checkbox"/>		
15			
16			
17 +1 Bonusaktion ODER +1 Kampagnenfertigkeit			
18			
19			
20 +1 Bonusaktion ODER +1 Kampagnenfertigkeit			

Während der Kampagne erhalten die Überlebenden **Kampagnenerfahrungspunkte (KEP)**, um Bonusaktionen und Kampagnenfertigkeiten zu erhalten. Die getroffenen Entscheidungen können besondere Errungenschaften freischalten und den Verlauf der Geschichte ändern.



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

### • KEP-LEISTE

*Wir wissen nicht genau, was in Fort Hendrix passiert ist. In den Stunden nach der Invasion sind mir ein paar Gerüchte zu Ohren gekommen. Das Einzige, was ich wirklich mit eigenen Augen gesehen habe, sind Zombies, die hierher gebracht wurden und wie kurz darauf noch mehr Zombies herauskamen. Es spielt keine Rolle, ob in Fort Hendrix Zombies erschaffen wurden oder nicht. Wir bereiten uns besser auf das Schlimmste vor!*

Jeder Überlebende kann bis zu 2 KEP pro Mission erhalten:

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

Im Ultrarot-Modus (siehe Regeln des Grundspiels auf S. 35) zählt auch nur das erstmalige Erreichen einer Gefahrenstufe. In manchen Missionen können die Überlebenden zusätzliche KEP erhalten.

**BEISPIEL:** Michelle 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 Michelles Kampagnenbogen an. Dieser KEP ist für die gesamte Kampagne (oder bis der Überlebende 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 im Verlauf der Mission 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 eine wählen: entweder eine Bonusaktion oder eine Kampagnenfertigkeit.

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



### • KAMPAGNENFERTIGKEITEN

*Falls ihr es so weit geschafft habt, wisst ihr bereits, dass ihr durch Adrenalin und Instinkte ... bestimmte Tricks vollführen könnt. Falls ihr zu den Glücklichen zählt und überlebt, könnt ihr diese Tricks sogar weiterentwickeln und sie unter Stress bewusst hervorrufen. Bald werdet ihr wahre Überlebende sein, genau wie wir. Kommt, schließt euch dem Rudel an!*

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. Sie kann sofort eingesetzt werden. Manche Kampagnenfertigkeiten sind neu und werden auf S. 34 genauer erklärt.

**BEISPIEL:** Michelles Spieler wählt die Kampagnenfertigkeit **HAMSTERN**. Von nun an hat Michelle sowohl die Fertigkeit **ERSATZTEILE** als auch **HAMSTERN** auf Gefahrenstufe Blau! **HAMSTERN** ist sofort aktiv und vergrößert Michelles Inventar.

• **BONUSAKTIONEN**

*Seid ihr je von Sinnen gewesen, in einer Art Trance, und habt außergewöhnliche Dinge getan und erst danach begriffen, was ihr getan habt? Ihr solltet euch daran gewöhnen. Die Zombies werden nicht darauf waren, bis ihr bereit für sie seid!*

Der Überlebende erhält eine freie Aktion, die er 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.

Kreuzt 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. Radier die Kreuze in den Ausgegeben-Kästchen aus.

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



• **BEHALTENE AUSRÜSTUNG**

Durch die Regeln zu „Ausrüstung behalten“ (siehe S. 6) können die Überlebenden Ausrüstung von einer Mission zur nächsten mitnehmen. In diesem Abschnitt kann diese Ausrüstung mit einem Bleistift notiert werden, um das einfacher nachzuhalten.

• **KAMPAGNENERRUNGENSCHAFTEN**

*Narben sind Medaillen, die man nicht ablegen kann.*

Kampagnenmissionen können entweder eine wichtige Entscheidung fordern oder die Überlebenden eine bedeutende Heldentat vollbringen lassen. Die Entscheidung oder Heldentat muss normalerweise als Kampagnenerrungenschaft notiert werden. Dabei handelt es sich oft um ein beschreibendes Schlüsselwort (wie beispielsweise „Verseucht“), das im entsprechenden Abschnitt auf dem Kampagnenbogen notiert wird.

Kampagnenerrungenschaften können persönlich oder gemeinschaftlich sein. Sie können einen Einfluss auf zukünftige Missionen haben. Das Erhalten einer bestimmten Errungenschaft kann besondere Ereignisse freischalten, das Verhalten von Figuren, die nicht von Spielern gesteuert werden, beeinflussen oder den Verlauf der Kampagne selbst ändern.

**ZIELKARTEN**

*Das Militär ist es gewöhnt, während einer Einsatzbesprechung oder direkt bevor es sich in das Geschehen stürzt, seine Missionsziele durchzugehen. Die Befehlskette ist zusammengebrochen. Jetzt sind wir auf uns selbst gestellt, müssen uns unsere Informationen selbst besorgen und unsere Vorgehensweise selbst abstimmen. Wir können nur vermuten, wo wir schauen sollen, aber wissen nie, was wir finden werden. Wir befinden uns im Zombie-Territorium. Also erwartet nicht zu viel und macht euch auf das Schlimmste gefasst!*



In Kampagnenmissionen werden die Zielplättchen durch Zielkarten ersetzt. Diese Karten werden in bestimmte Zonen oder auf Türen gelegt. 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!**

Angeberwaffenkisten werden nicht durch Karten ersetzt. Diese Plättchen werden wie gewohnt auf den Spielplan gelegt und aufgenommen.





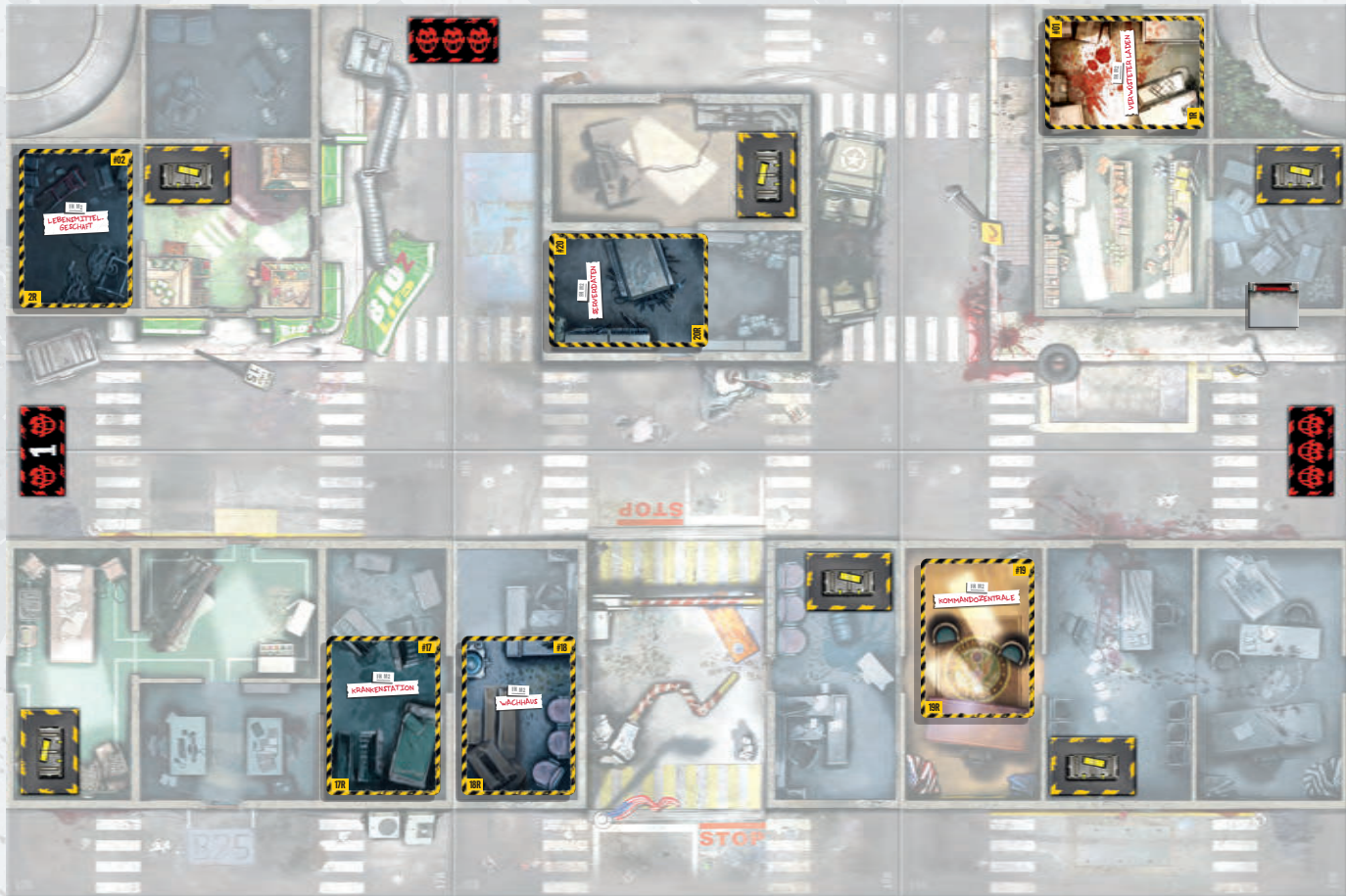
## • SPIELVORBEREITUNG

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.**

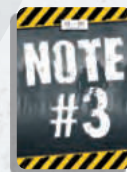
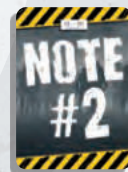
Manche Zielkarten, die **Notizen** genannt werden, werden verdeckt in die Nähe des Spielplans gelegt. Je nachdem, welche Entscheidungen die Überlebenden treffen, können sie während der Mission gelesen werden.

**Das ist ein normaler Aufbau einer Kampagnenmission. Der einzige Unterschied zum Grundspiel ist, dass die Ziele durch Zielkarten ersetzt wurden. Sobald ein Überlebender eine Zielkarte aufnimmt, liest er sie laut vor und handelt die entsprechenden Spieleffekte ab.**

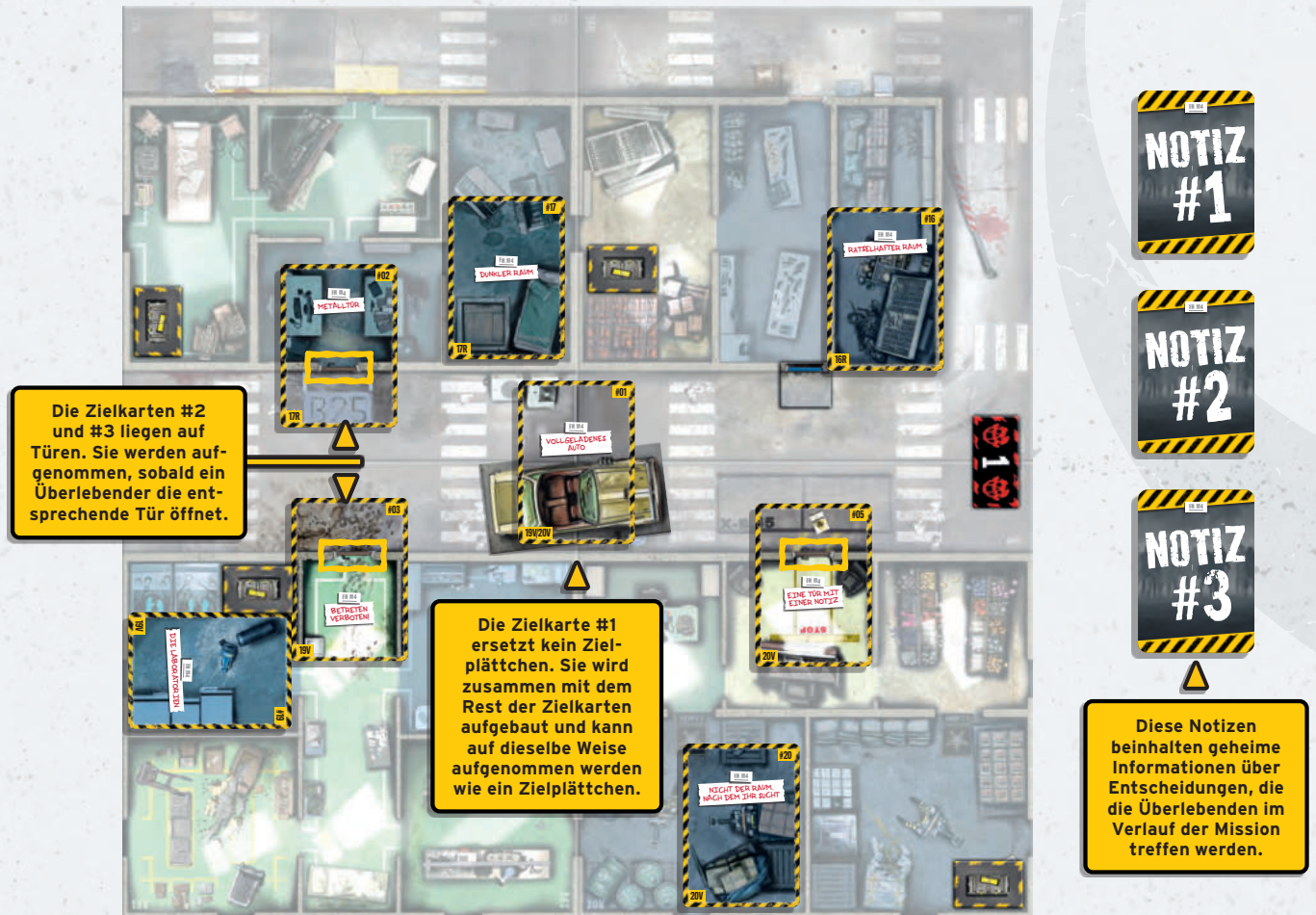
**Manchmal müssen Entscheidungen getroffen werden! Achtet außerdem darauf, dass Angeberwaffenkisten weiterhin auf den Spielplan gelegt werden.**



Das sind Notizen. Sie können je nach Situationen oder Entscheidungen, die bei den Zielkarten getroffen werden, während des Spielverlaufs aufgenommen und vorgelesen werden. Beispiel: Zielkarte #10 lässt euch zwischen zwei Möglichkeiten entscheiden. Jede wird in den entsprechenden Notizen (#1 oder #2) erklärt.



Diese Mission hat einen recht ungewöhnlichen Spielaufbau und zeigt die Verwendung der Zielkarten.



### • EINE ZIELKARTE AUFNEHMEN

- Zielkarten, die in Zonen gelegt wurden, werden auf dieselbe Weise aufgenommen wie normale Zielplättchen.
- Zielkarten auf Türen werden aufgenommen, sobald die entsprechende Tür geöffnet wird.

**HINWEIS:** Solange nicht anders angegeben, erhält der Überlebende durch das Aufnehmen einer Zielkarte keine AP.

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, werden die Zielkarten 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.

### • ERRUNGENSCHAFTEN UND SCHLÜSSELWÖRTER

Die Zielkarten können Errungenschaften beinhalten, die ihr auf euren Kampagnenbögen notiert (siehe S. 14). Manche Zielkarten beinhalten außerdem großgeschriebene Schlüsselwörter, die sie mit anderen Zielkarten auf erzählerische Weise verbinden.

**BEISPIEL:** Riley nimmt eine Zielkarte auf einer Tür auf. Der Spieler liest sie und findet heraus, dass die Tür nicht geöffnet werden kann, da dafür ein **SCHLÜSSEL** benötigt wird. Die Zielkarte wird zurück auf die Tür gelegt. Später nimmt Javier eine Zielkarte auf, die einen **SCHLÜSSEL** beinhaltet. Die Tür, die Riley vorher gefunden hat, kann nun geöffnet werden. Jetzt kann Notiz #1 aufgenommen werden. Welches Geheimnis verbirgt der verschlossene Raum?

# #06 KAMPAGNE FORT HENDRIX: STAR-SPANGLED BANNER

*Star-Spangled Banner* ist eine Kampagne mit 10 Missionen für 6 Überlebende. **Solange nicht anders angegeben**, spielt die Missionen in dieser Reihenfolge. Dabei werden die Grundregeln und alle Regeln verwendet, die in dieser Erweiterung erklärt sind. Achtet darauf, jedem Überlebenden einen Kampagnenbogen zu geben.

## KAMPAGNEN-BEGLEITER: PENNY



**Penny ist ein Begleiter des Teams.**  
Die Überlebenden haben zugestimmt, sie nach Fort Hendrix zu eskortieren, um ihre Mutter, Dr. Linda Kirkland, zu suchen.

Die Überlebenden beginnen jede Mission mit Penny als Begleiter (siehe Regeln in der Grundspielanleitung auf S. 33). Entscheidet während des Missionsaufbaus, welcher Überlebende Pennys Anführer ist und stellt ihre Miniatur entsprechend auf den Spielplan. Penny erhält keine AP oder KEP, aber ihre Fähigkeiten können sich während der Kampagne weiterentwickeln! Sie werden in den Sonderregeln jeder Mission genauer erklärt.

**Wenn Penny stirbt, verliert ihr die Kampagne.**



## M1 - VERSAMMLUNG DER MUTIGEN

Mittel / 60 Minuten

Penny Kirkland war lange vor der Zombieinvasion eine Freundin von uns. Wir haben einander geholfen, die ersten Stunden der Apokalypse zu überleben. Trotz mangelnder Kampffähigkeiten hat sie ein Herz aus Gold und einen eisernen Willen. Als die Kommunikationsnetzwerke anfangen zu versagen, erhielt Penny eine Nachricht von Linda, ihrer Mutter. Dr. Kirkland arbeitete als Biologin für die Regierung und schrieb über Experimente an Zombies, die auf dem Militärstützpunkt Fort Hendrix durchgeführt wurden. Die Dinge liefen aus dem Ruder und sie machte sich immer größere Sorgen. Ihre letzte Nachricht war ein Hilferuf, den sie vom Stützpunkt absendete. Penny fragte uns, ob wir mitkommen könnten, um ihre Mutter zu retten, und wir waren einverstanden.

Ein paar Tage später, als wir uns Fort Hendrix näherten, gerieten wir unter Beschuss von unbekanntem Angreifern. In einem nahe gelegenen verlassenen Geschäft suchten wir Schutz. Als die Zombies näher kamen, hörten wir Kampfgeräusche und menschliche Schreie auf der Straße. Wir waren nicht allein.

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

### • ZIELE

**Überlebende, vereint euch!** Versammelt alle Überlebende in derselben Zone. Nehmt dann Notiz #1 auf.

Startstunde: **10 Uhr**

• **SONDERREGELN**

• **Aufbau:**

- Stellt Javier, Karl und Riley in die Überlebenden-Startzone 1 (Kartenteil 1R/3V).
- Stellt Marian, Michelle, Penny und Wayne in die Überlebenden-Startzone 2 (Kartenteil 7R).
- Falls ihr diese Mission mit anderen Überlebenden spielt, stellt sie auf dieselbe Weise (Wahl der Spieler) in die Startzonen. Pennys Anführer muss in der Überlebenden-Startzone 2 stehen.
- Handelt vor der ersten Spielrunde eine Zombiephase ab.

- **Rettet sie zuerst.** Bevor das Missionsziel nicht erfüllt ist und ihr Notiz #1 nicht aufgenommen habt, können die Überlebenden nur die Zielkarte #7 (Elektroniksammlung) aufnehmen und keine andere.



3V	7R	6V
1R	2R	9V

- **Pennys Suche.** Die Überlebenden erhalten die Fertigkeit **IMMER IN DECKUNG**, solange sie in Pennys Zone stehen. Das schließt Penny und ihren Anführer mit ein.

**Immer in Deckung** - Der Überlebende kann nicht durch Eigenbeschuss (außer durch Molotowcocktails) getroffen werden. Er wird vollständig ignoriert, wenn mit einer Fernkampf-Waffe in seine Zone geschossen wird.

- **Angeberwaffen.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.



**Überlebenden-Startzonen**



**Brutzonen**



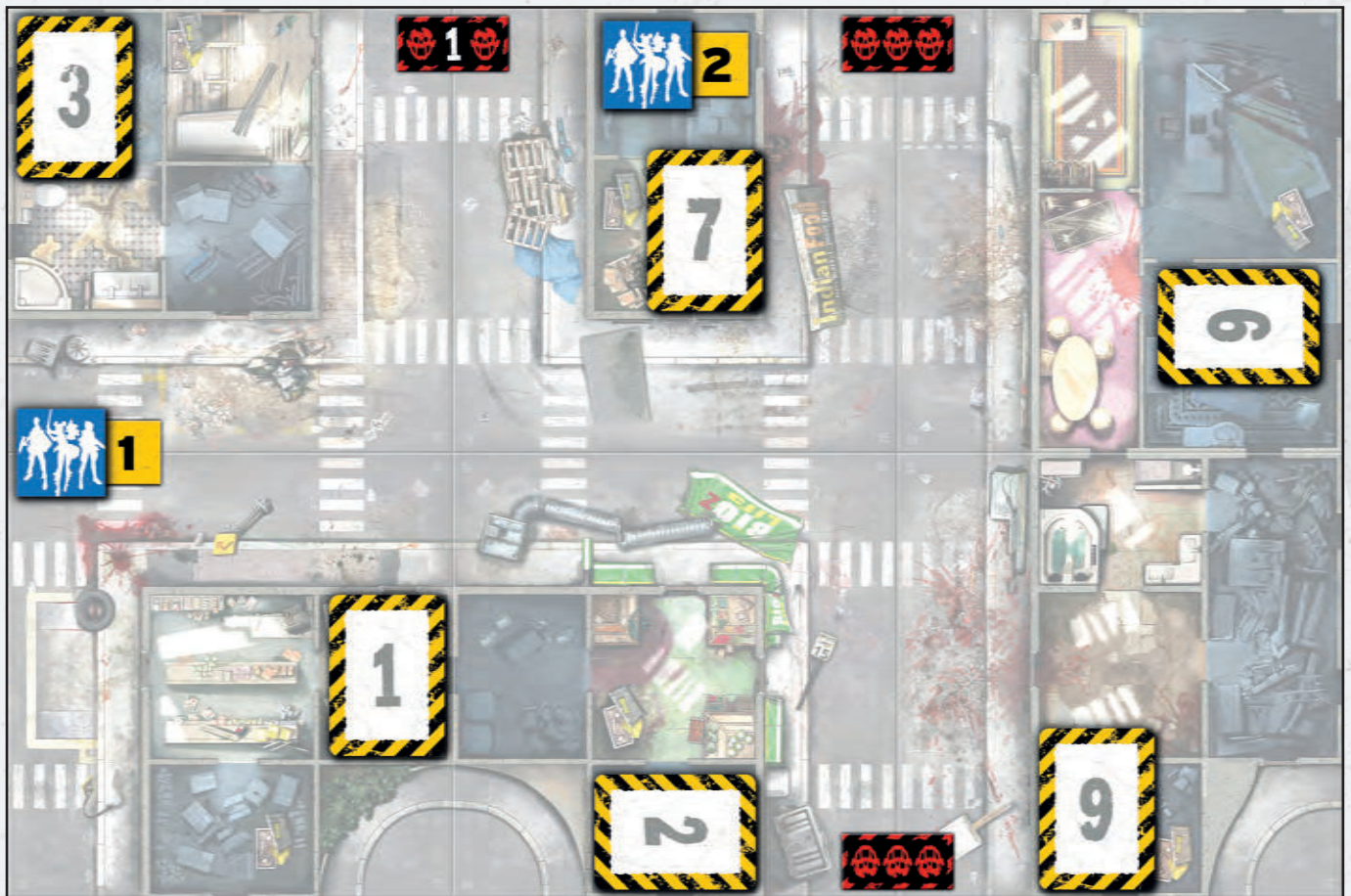
**6x Angeberwaffenkisten**



**6x Zielkarten**



**2x Notizen**



## M2 - DIGITALE HINWEISE

Mittel / 60 Minuten

Wir empfangen unsere neuen Freunde mit breitem Lächeln und offenen Herzen. Sie waren Soldaten und auch auf dem Weg nach Fort Hendrix. Wir entschieden, dass wir zusammen stärker wären und reisten gemeinsam weiter.

Bevor wir den Militärstützpunkt betraten, hatten wir bereits einen Plan. Durch eine Verbindung zu den Servern vor Ort könnten wir die letzte bekannte Position von Dr. Kirkland lokalisieren. Wir hatten die Fähigkeiten, uns dort einzuhacken und uns jede Info, die wir brauchten, zu besorgen. Es dauerte nicht lange, die Verbindung zu den Servern von Fort Hendrix zu lokalisieren. Alles was wir tun mussten, war den Schlüssel zu dem Gebäude zu finden, in denen sie sich befanden. Mit großer Wahrscheinlichkeit könnte uns der leitende Offizier des Stützpunkts weiterhelfen. Wenn jemand Zugang zu allen Orten dort hat, dann er.

Benötigte Kartenteile: 1R, 2R, 17R, 18R, 19R & 20R.

### • ZIELE

**Überprüft das Büro.** Geht zur Kommandozentrale und nehmt die Zielkarte „Kommandozentrale“ auf dem Kartenteil 19R auf.

Startstunde: 7 Uhr

17R	2R
18R	20R
19R	1R



	
Überlebenden-Startzone	6x Angeberwaffenkisten
	
Brutzone	
	
6x Zielkarten	1x Notiz

### • SONDERREGELN

- **Verschlossenes Rechenzentrum.** Das Gebäude auf dem Kartenteil 20R kann nicht geöffnet werden.
- **Enthüllt die Ereignisse.** Besucht zuerst das Wachhaus und die Kommandozentrale. Nur die Zielkarten „Wachhaus“ und „Kommandozentrale“ dürfen aufgenommen werden.
- **Pennys Suche.** Die Überlebenden erhalten die Fertigkeit *Immer in Deckung*, solange sie in Pennys Zone stehen. Das schließt Penny und ihren Anführer mit ein.  
*Immer in Deckung* - Der Überlebende kann nicht durch Eigenbeschuss (außer durch Molotowcocktails) getroffen werden. Er wird vollständig ignoriert, wenn mit einer Fernkampf-Waffe in seine Zone geschossen wird.
- **Angeberwaffen.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.



## M3 - LIEBE GRÜSSE AN LINDA

Mittel / 90 Minuten

Als wir die Server von Fort Hendrix durchkämmten hatten, fanden wir schnell den Sektor, in dem Linda Kirkland ihre letzte E-Mail verschickt hatte. Wir begaben uns dorthin, weil wir dort die größte Chance hatten, sie und weitere Hinweise über die Zombieinvasion zu finden.

Um ehrlich zu sein, wussten wir alle, dass es sehr unwahrscheinlich war, Linda lebendig anzutreffen. Aber wir mussten es einfach versuchen – für Penny und auch für uns selbst. Hoffnung ist ein mächtiger Treibstoff für Überlebende.

Benötigte Kartenteile: 4V, 9R, 17R, 18V, 19V & 21R.



### • ZIELE

**Rettet Dr. Linda Kirkland.** Nehmt Zielkarten auf, bis ihr eine Spur zu Pennys Mutter findet.

Startstunde: 9 Uhr

### • SONDERREGELN

• **Pennys Suche.** Die Überlebenden erhalten die Fertigkeit **IMMER IN DECKUNG**, solange sie in Pennys Zone stehen. Das schließt Penny und ihren Anführer mit ein.

**Immer in Deckung** - Der Überlebende kann nicht durch Eigenbeschuss (außer durch Molotowcocktails) getroffen werden. Er wird vollständig ignoriert, wenn mit einer Fernkampf-Waffe in seine Zone geschossen wird.

• **Keine Zeit verschwenden.** Das Gebäude auf den Kartenteilen 17R und 21R kann nicht geöffnet werden.

• **Angeberwaffen.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.

17R	21R
9R	18V
4V	19V



- 
**Überlebenden-Startzone**
- 
**Brutzonen**
- 
**6x Angeberwaffenkisten**
- 
**6x Zielkarten**
- 
**1x Notiz**

## M4 - DAS GEHEIME LABOR

Mittel / 60 Minuten

Zum ersten Mal seit wir uns getroffen haben, sah ich eine tiefe, unausgesprochene Angst in den Blicken meiner Teamkameraden. Wir suchten nach einem geheimen Labor, das bestimmt von Zombies heimgesucht wurde, die vielleicht mit mehreren tödlichen Krankheiten infiziert waren. Sicher waren wir uns nicht. Man sagt, dass Mut bedeutet, sich der Angst zu stellen und sie zu bekämpfen. Nun ja, wir waren sicherlich die mutigsten Menschen auf der Erde. Wir mussten einfach das Labor zerstören. Wir wollten es zerstören. Sonst wären alle Überlebenden im gleichen Albtraum gefangen.

Benötigte Kartenteile: 16R, 17R, 19V & 20V.

### • ZIELE

**Sichert das geheime Labor.** Nehmt Zielkarten auf, bis ihr eine Möglichkeit findet, um sicherzustellen, dass die Zombies keine Seuchen verbreiten.

Startstunde: 4 Uhr

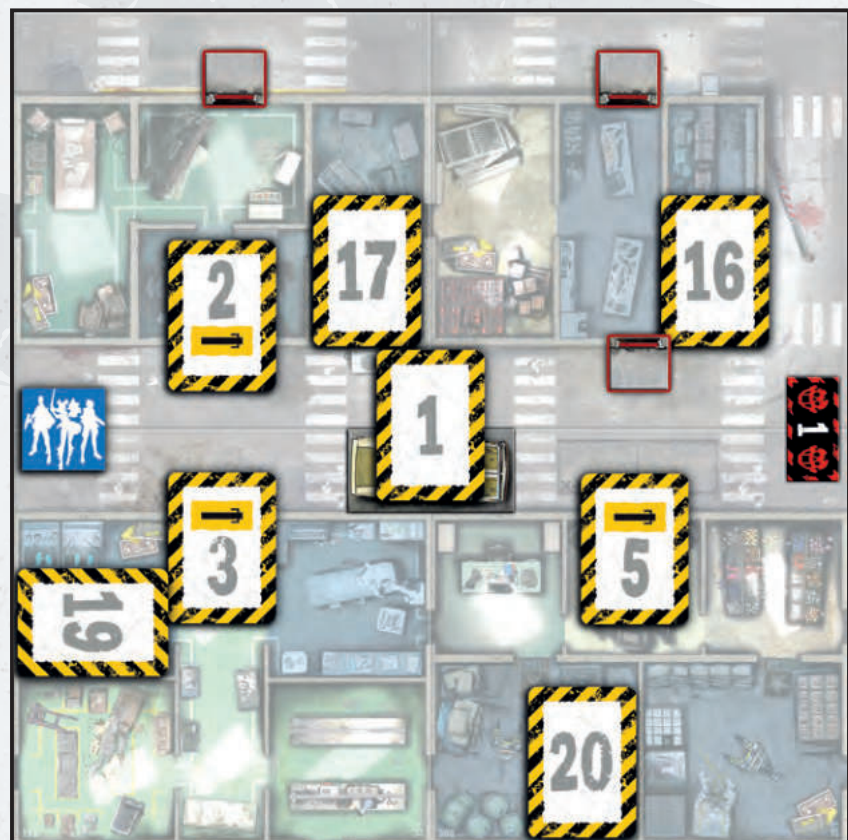
17R	16R
19V	20V

### • SONDERREGELN

- **Versperrte Türen.** Die roten Türen können nicht von den Straßenzonen aus geöffnet werden. Sie können nur vom Inneren des Gebäudes aus geöffnet werden.
- **Vollgeladenes Auto.** Die Angeberkarre kann nicht gefahren und es kann nicht in ihr gesucht werden, bis etwas anderes angegeben wird.
- **Pennys Zorn.** Pennys Anführer erhält die Fertigkeit +1 FREIE KAMPFAKTION. Diese freie Kampffaktion kann nur mit einer Waffe ausgeführt werden, die im Rucksack des Anführers ist.
- **Angeberwaffen.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.



	1x		8x
Überlebenden-Startzone		Zielkarten	
	1x		3x
Brutzone		Notizen	
	4x		1x
Angeberwaffenkisten		Versperrte Türen	
	1x		
Angeberkarre (fahrbare)			



# M5 - DAS EDEN-PATHOGEN

Mittel / 45 Minuten

Es hat uns mehr Zeit gekostet, als wir dachten, die Kühlschränke mit den biologischen Proben zu finden. Biologen haben wirklich ein großes Arsenal von Materialien und Spielzeugen. Unheilvolle Spielzeuge! Falls die Zombies mit diesen tödlichen Krankheiten in Berührung gekommen sind, hätten selbst die erfahrensten Überlebenden keine Chance. Wir könnten uns einem, zehn oder hunderten Zombies stellen, aber welche Chance hätten wir gegen Milzbrand, Pocken oder Pest? Penny hatte sich verändert. Nachdem sie die Leiche ihrer Mutter gefunden hatte, ist sie zu einer waschechten Überlebenden geworden. Wir waren hier, um sicherzustellen, dass sie die ersten Fehler ihrer neuen Laufbahn überleben würde.

Benötigte Kartenteile: 4R, 6R, 7R, 16R, 17V & 19V.

### ZIELE

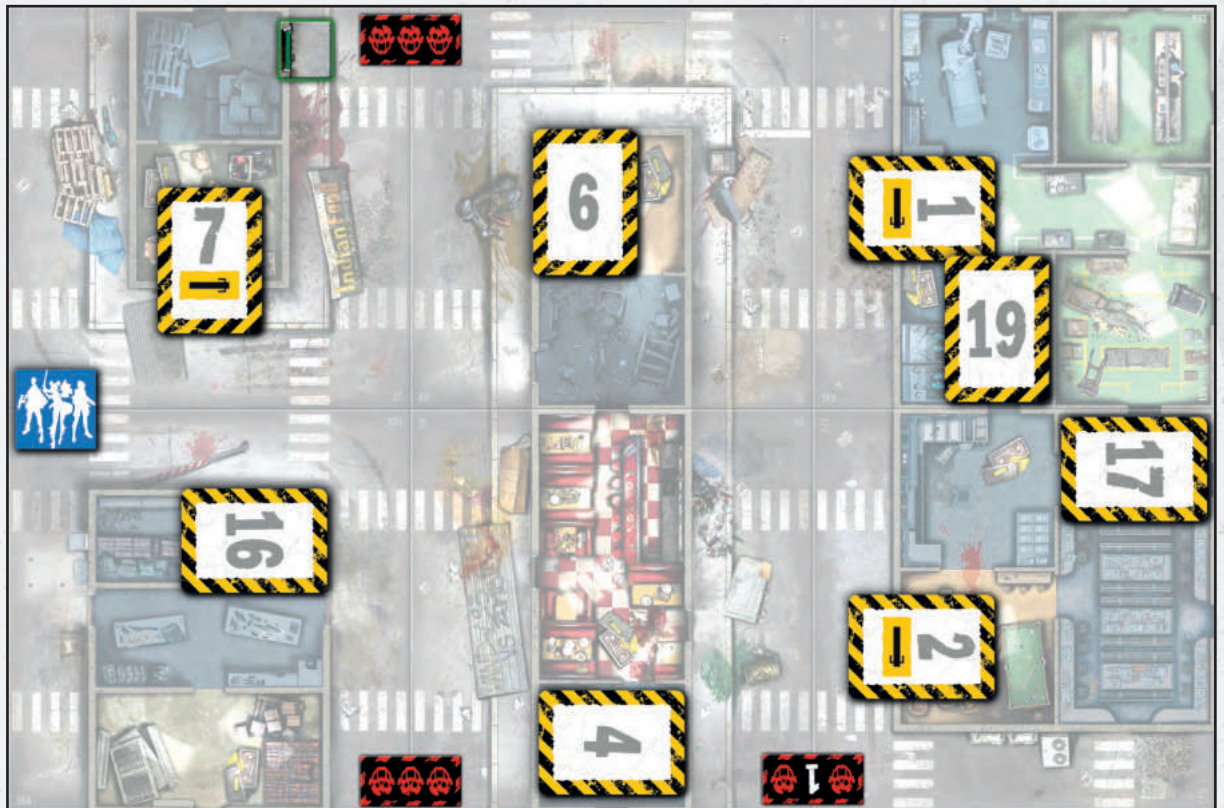
Zerstört die Laboratorien (und jeden Zombie, der darin steht). Nehmt die Zielkarte „Kühlschränke“ auf dem Kartenteil 19V auf.

Startstunde: 20 Uhr

7R	6R	19V
16R	4R	17V

### SONDERREGELN

- **Blockiert.** Die grüne Tür kann nicht geöffnet werden.
- **Pennys Zorn.** Pennys Anführer erhält die Fertigkeit +1 FREIE KAMPFSAKTION. Diese freie Kampfaktion kann nur mit einer Waffe ausgeführt werden, die im Rucksack des Anführers ist.
- **Angeberwaffen.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.





# M6 - DAS ROMERO-GEBIET

Mittel / 120 Minuten

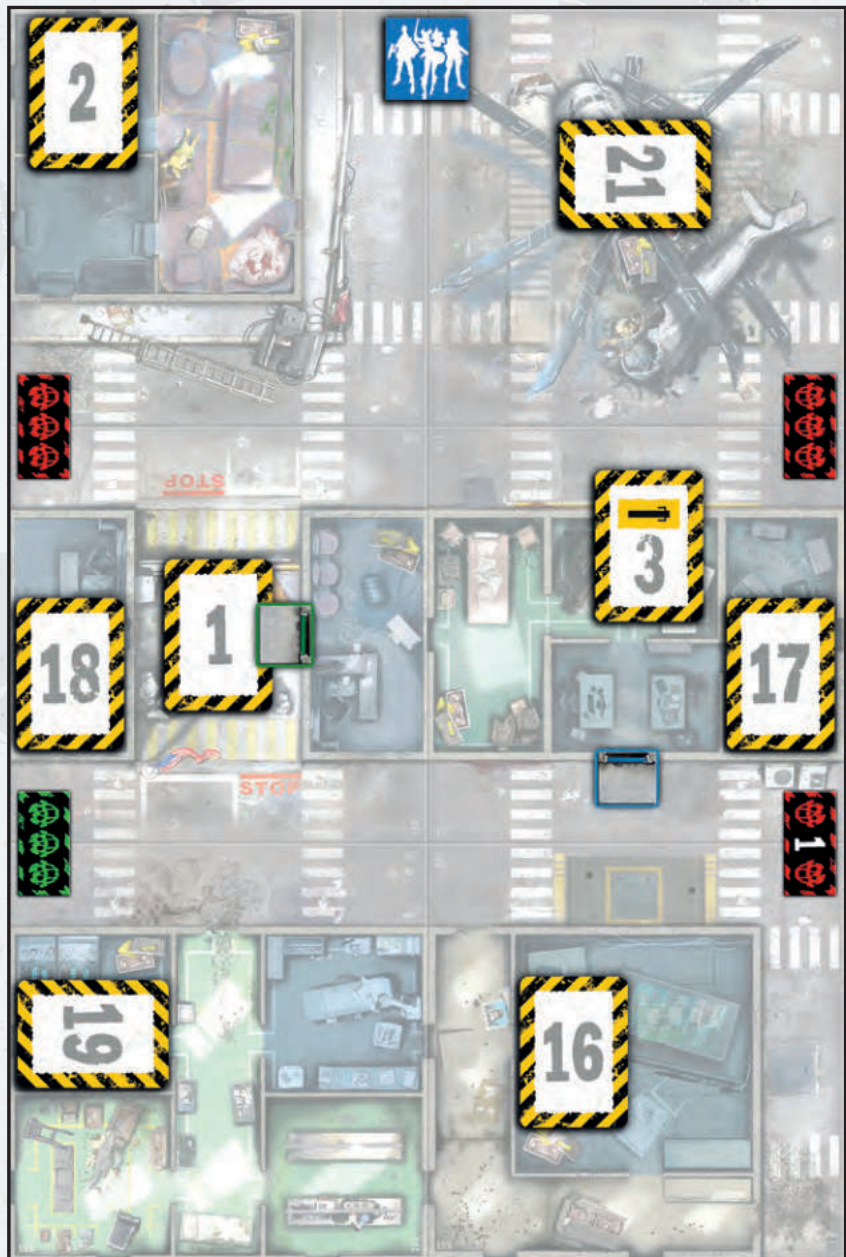
Die Wissenschaftler von Fort Hendrix haben wahrscheinlich nach einer Erklärung für die Zombieinvasion gesucht. Dazu haben sie eine Menge Zombies zu Testzwecken zusammengetrieben. Aber so viele Zombies an einem Ort waren auch für ausgebildete Soldaten zu viel des Guten. Letztendlich wurden sie von den Zombies überwältigt. Welche Experimente wurden hier an den Zombies durchgeführt?  
Jetzt müssen wir herausfinden, was hier geschehen ist und dieses Chaos aufräumen.

Benötigte Kartenteile: 2V, 16V, 17R, 18R, 19V & 21V.

## ZIELE

**Wurde an Soldaten herumexperimentiert?**  
Überprüft den Offiziersraum (auf dem Kartenteil 16V).  
Startstunde: 22 Uhr

2V	21V
18R	17R
19V	16V



## SONDERREGELN

### Aufbau:

- Zu Beginn der Partie ist die grüne Brutzone nicht aktiv.
- Die blaue und die grüne Tür können nicht geöffnet werden, bis die Zielkarte „Metalltür“ aufgenommen wurde.

• **Pennys Zorn.** Pennys Anführer erhält die Fertigkeit +1 FREIE KAMPFAKTION. Diese freie Kampffaktion kann nur mit einer Waffe ausgeführt werden, die im Rucksack des Anführers ist.

• **Angeberwaffen.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.

	Überlebenden-Startzone	8x	Zielkarten
	Brutzone	2x	Notizen
	Verschlossene Türen	6x	Angeberwaffenkisten

## M7 - IM HAUPTQUARTIER

Mittel / 120 Minuten

Das Hauptquartier war das Epizentrum der Zombieinvasion. Um die Labore ein für allemal stillzulegen, mussten wir dort hinein.

Wir machten uns gerade auf den Weg, als wir Schüsse hörten. Dort sind noch andere Menschen! Unsere Hoffnung schwand, als wir unser Ziel erreichten. Der gesamte Ort war voller Leichen, Patronenhülsen und Blut. Ein Hubschrauber war hier abgestürzt und stand noch immer in Flammen. In seinem Inneren musste sich während des Absturzes eine Kiste mit Munition geöffnet haben, die jetzt in der Glut explodierte. Wir mussten uns schnell um das Problem kümmern, da der Lärm Zombies auf unsere Position aufmerksam machte.

Benötigte Kartenteile: 9R, 16V, 17V, 18V, 20R & 21V.

### • ZIELE

**Startet das Dekontaminationsprotokoll.** Ihr findet es im Hauptquartier von Fort Hendrix. Nehmt die entsprechende Zielkarte auf dem Kartenteil 16V auf.

Startstunde: 11 Uhr

### • SONDERREGELN

• **Zombie-Vorhut.** Diese Spezialregel wird nur angewendet, falls ihr Mission M6 - Das Romero-Gebiet noch nicht gespielt habt. Zu Beginn der Mission ist die grüne Brutzone aktiv. Die Zielkarte „Hauptquartier von Fort Hendrix“ kann nicht aufgenommen werden (und die Mission daher nicht gewonnen werden), bis die grüne Brutzone zerstört wurde (siehe unten).

• **Abgestürzter Hubschrauber.** Die zentrale Zone auf dem Kartenteil 21V stellt den abgestürzten Hubschrauber dar und brennt. Ihr könnt in dieser Zone nicht suchen. Werft jedes Mal einen Würfel, wenn ein Überlebender diese Zone betritt oder eine Aktion in dieser Zone ausführt: Bei 4+ erhält er 1 Wunde.

**ERINNERUNG:** Nichts tun ist eine Aktion.

**Die Angeberwaffenkiste im abgestürzten Hubschrauber kann nicht vor der Zielkarte „Abgestürzter Hubschrauber“ aufgenommen werden.**

Durch den Effekt eines Molotowcocktails in jener Zone kann die grüne Brutzone zerstört werden. Die Angeberwaffenkiste und die Zielkarte in jener Zone werden ebenfalls entfernt, falls sie zuvor nicht aufgenommen wurden.

• **Pennys Zorn.** Pennys Anführer erhält die Fertigkeit +1 FREIE KAMPFAKTION. Diese freie Kampffaktion kann nur mit einer Waffe ausgeführt werden, die im Rucksack des Anführers ist.

• **Angeberwaffen.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsordieren.

21V	18V
9R	20R
17V	16V


**Überlebenden-Startzone**

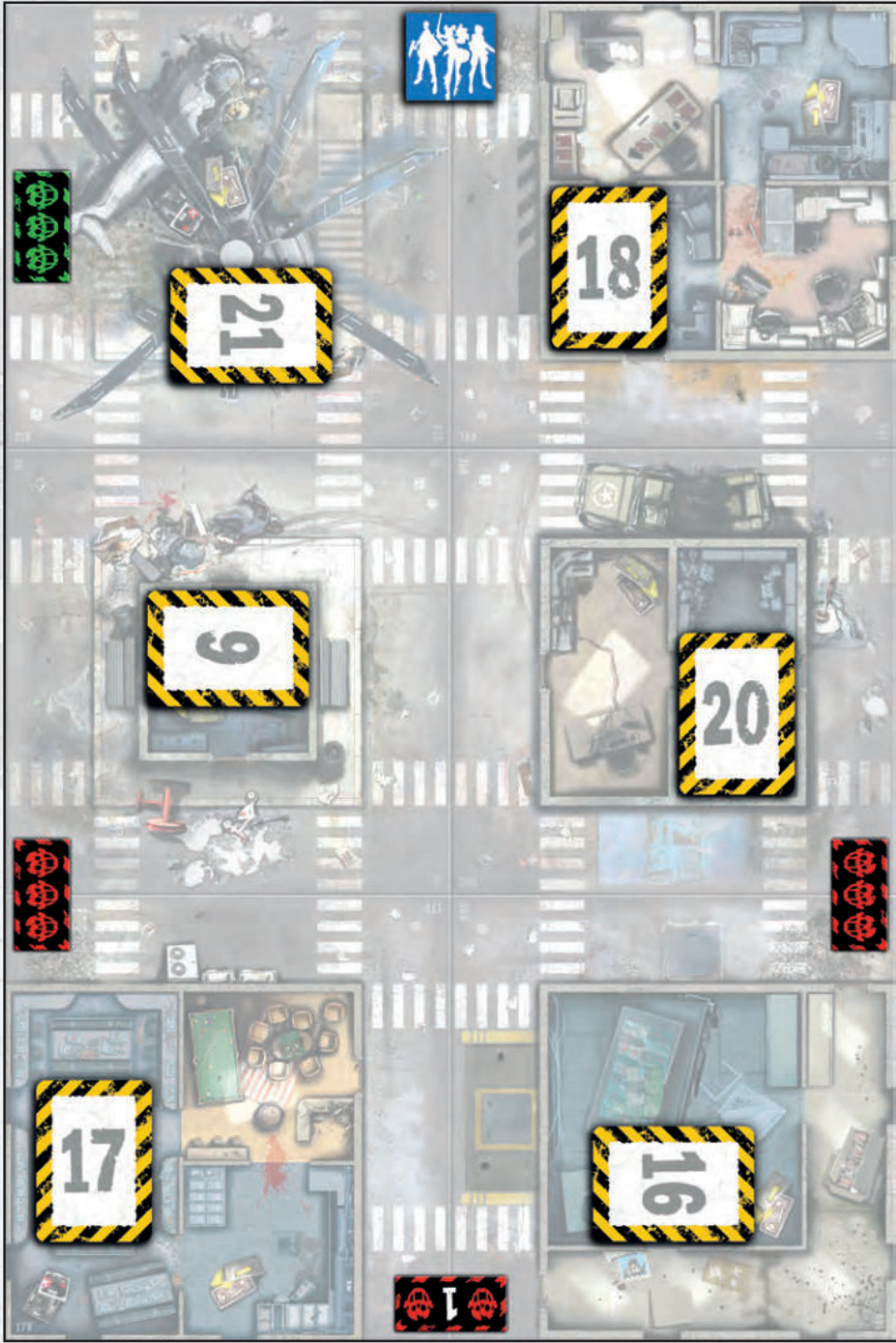

**Brut zonen**

**6x**

**Angeber-waffenkisten**

**6x**

**Zielkarten**



## M8 - „IN THE ARMY NOW“

Sehr schwierig / 120 Minuten

Wir waren auf unserer Reise weiter gekommen, als wir es für möglich gehalten hatten. Wir waren ein Rettungsteam und wurden zu unbekanntem Erlösern. Wir haben das Schicksal von Dr. Kirkland aufgedeckt und uns um die Hauptquellen der biologischen Gefahr gekümmert. Trotz der Hinweise, die wir mittlerweile gesammelt hatten, waren wir uns immer noch nicht sicher, was genau in Fort Hendrix passiert ist. Hat das Militär die Zombies erschaffen, versucht, sie zu bekämpfen, oder sie für ihre eigenen Zwecke benutzt?

Bald stolperten wir über eine riesige Zombieherde. Menschen, Zivilisten und Soldaten trafen nun gleichzeitig hier aufeinander. Überall fanden wir die rätselhaften Spritzen. Wir beschlossen, der Herde entgegenzutreten und nach weiteren Hinweisen zu suchen.

9V	8R	16R
18V	21V	7R
19V	20R	17R

Benötigte Kartenteile: 7R, 8R, 9V, 16R, 17R, 18V, 19V, 20R & 21V.

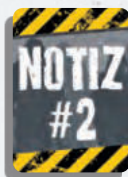
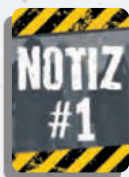
### • ZIELE

Enthüllt das Geheimnis von Fort Hendrix. Nehmt Zielkarten auf, bis ihr herausfindet, was in Fort Hendrix passiert ist.

Startstunde: 4 Uhr

### • SONDERREGELN

- **Aufbau:** Stellt die folgenden Zombies in die zentrale Zone auf dem Kartenteil 21V:
  - 20 Schlurfer
  - 8 Fettbrocken
  - 8 Läufer
  - 1 Schlurferschütze
- **Ärger bahnt sich an.** Zu Beginn der Partie ist die grüne Brutzone nicht aktiv.
- **Pennys Zorn.** Pennys Anführer erhält die Fertigkeit +1 FREIE KAMPAKTION. Diese freie Kampfaktion kann nur mit einer Waffe ausgeführt werden, die im Rucksack des Anführers ist.
- **Angeberwaffen.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.





Überlebenden-  
Startzone

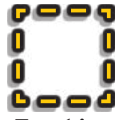
9x



Angeber-  
waffenkisten



Brutzonen



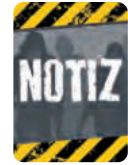
Zombies

9x

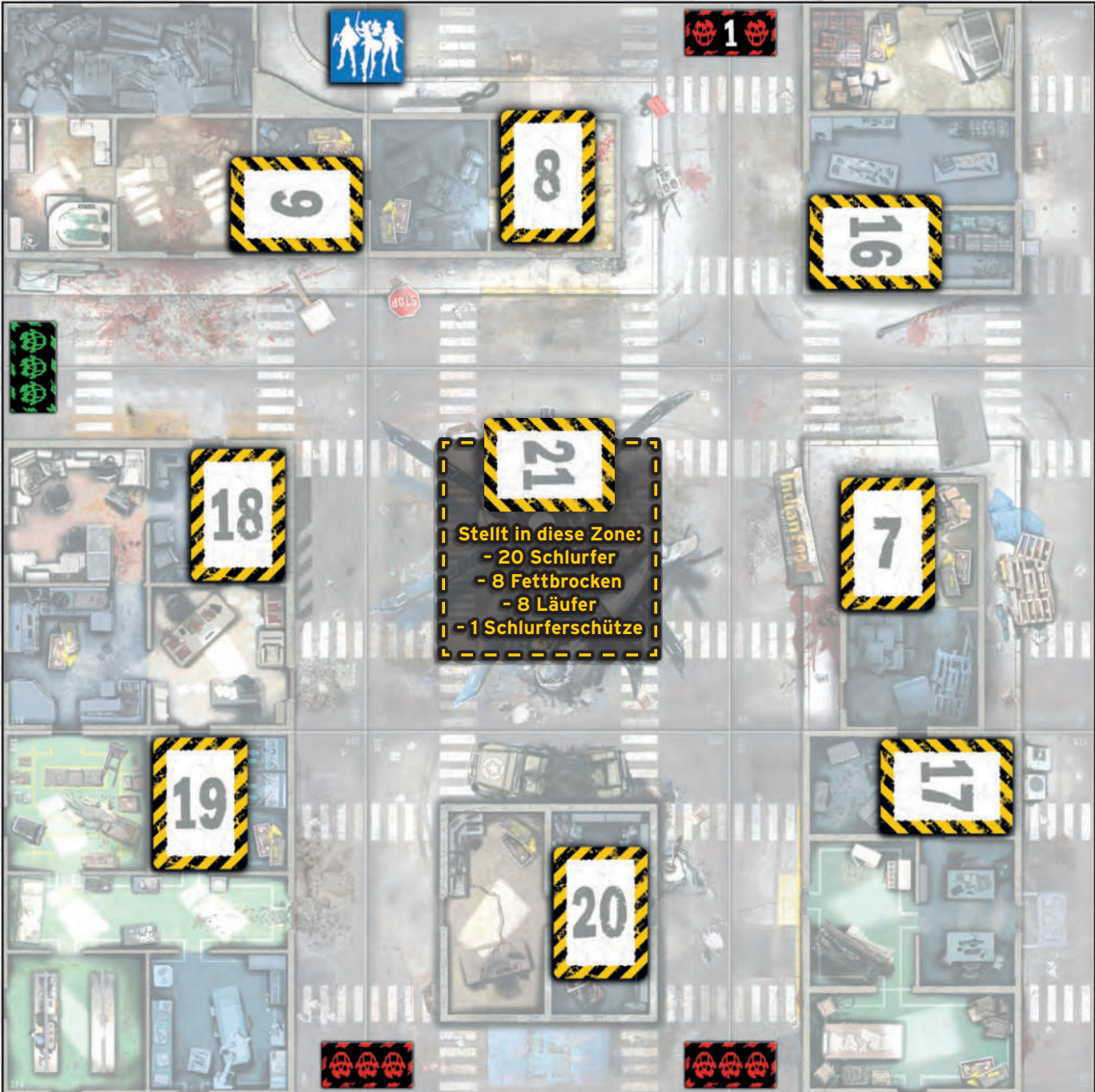


Zielkarten

2x



Notizen



## M9 - DIE BÜCHSE DER PANDORA

### Spezial / Spezielle Dauer

Als wir uns tiefer in den Stützpunkt wagten, haben wir Beweise gefunden, die letzte Anstrengungen der Leute von Fort Hendrix zeigten, wie sie eine Lösung für die Zombieinvasion suchten. Die Soldaten und Zivilisten hatten Seite an Seite ein letztes Gefecht gegen ihre infizierten Feinde geführt. Warum haben sie hier gemeinsam gekämpft? Was waren die letzten Befehle, die dazu führten, dass sich diese mutigen Kämpfer selbst opferten? Hat jemand überlebt? Haben sie es geschafft, Menschen zu evakuieren? Wir mussten diese letzten Befehle finden und verstehen, wie es zum Sturz von Fort Hendrix kam. Das schuldeten wir denjenigen, die hier gestorben waren!



Benötigte Kartenteile: 3V, 5V, 7R, 9V, 16V & 17V.

#### • ZIELE

Stellt Hendrix' Vermächtnis wieder her. Auf dem Kartenteil 16V.

Startstunde: 5 Uhr

#### • SONDERREGELN

- **Alle Krankheiten auf dieser Welt.** Die Überlebenden mit „Verseucht“-Errungenschaften können bestimmte Fertigkeiten nicht einsetzen, die sie durch Gefahrenstufen erhalten haben. Je verseuchter ein Überlebender ist, desto mehr Fertigkeiten kann er nicht einsetzen.

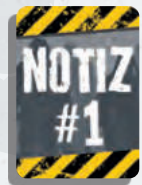
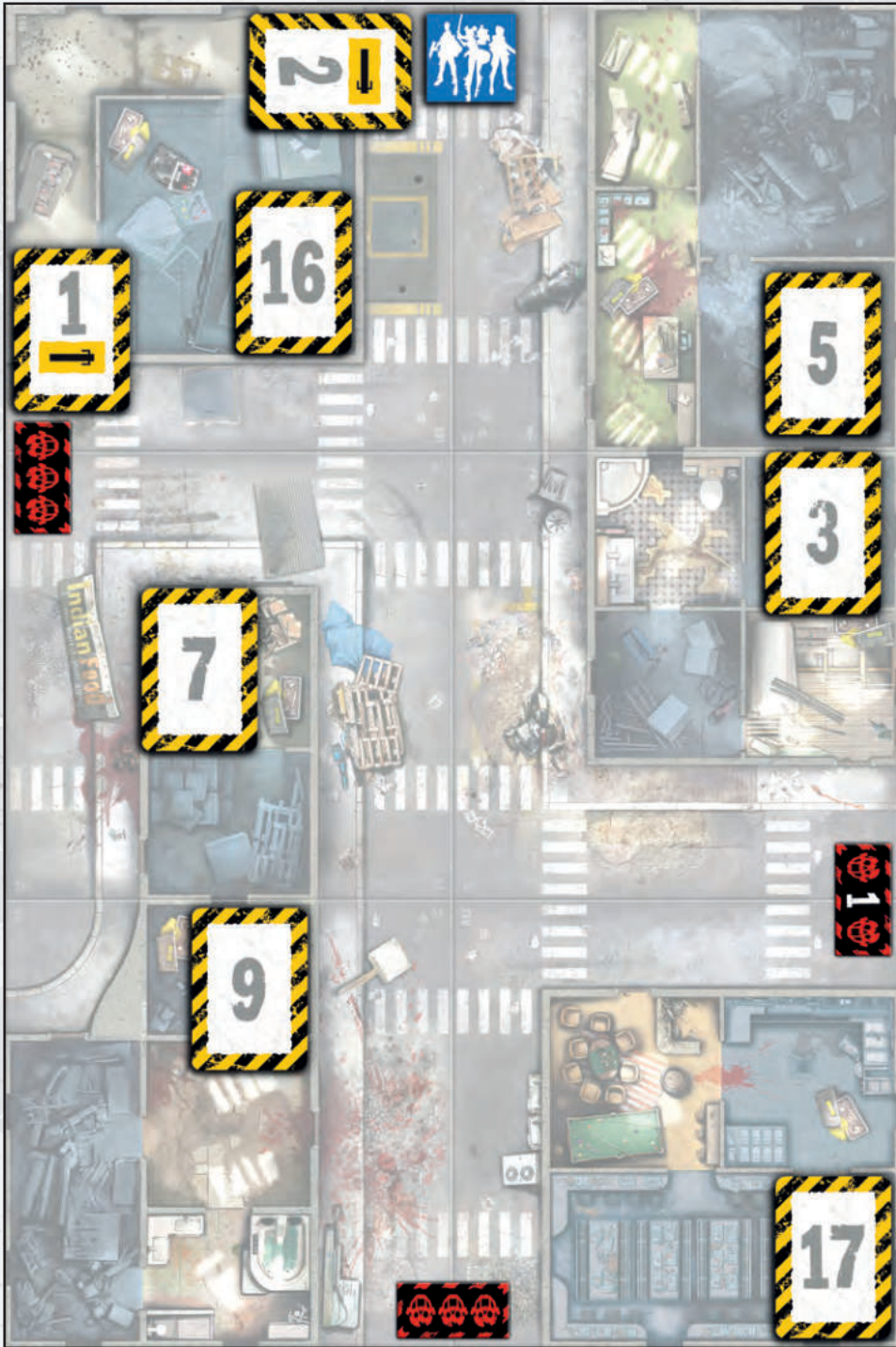
- „Verseucht“ x1: Kann keine Fertigkeiten der Gefahrenstufe Rot einsetzen.
- „Verseucht“ x2: Kann keine Fertigkeiten der Gefahrenstufe Orange und Rot einsetzen.
- „Verseucht“ x3: Kann keine Fertigkeiten der Gefahrenstufe Gelb oder höher einsetzen.
- „Verseucht“ x4 (oder mehr): Kann keine Fertigkeiten der Gefahrenstufe Blau oder höher einsetzen.






Die Überlebenden erhalten wie gewohnt Adrenalinpunkte, um Fertigkeiten zu erhalten (auch wenn sie nicht verwendet werden können) und bestimmen die aktuelle Gefahrenstufe. Wenn ein Überlebender eine „Verseucht“-Errungenschaft verliert, kann er die entsprechenden Fertigkeiten wieder einsetzen.

- **Pennys Zorn.** Pennys Anführer erhält die Fertigkeit +1 FREIE KAMPFAKTION. Diese freie Kampffaktion kann nur mit einer Waffe ausgeführt werden, die im Rucksack des Anführers ist.

- **Angeberwaffen.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsordieren.

16V	5V
7R	3V
9V	17V



 Überlebenden-Startzone  
 6x  Angeberwaffenkisten  
 Brutonen  
 8x  Zielkarten  
 1x  Notiz

## M10 - PURPLE HAZE

Sehr schwierig / 90 Minuten

Wir konnten einfach nicht gehen. Jeder, egal ob Zombie oder nicht, könnte den Stützpunkt betreten und sich mit einem der Erregerstämme infizieren, mit denen die Wissenschaftler Experimente durchgeführt haben. Zu diesem Zeitpunkt waren wir uns nicht mal sicher, ob wir alle Krankheitserreger entdeckt hatten. Das könnte, oder eher würde, Jahre dauern ...

Wir mussten eine dauerhafte Lösung für Fort Hendrix finden. Entweder werden wir seine Wächter oder zerstören es endgültig.

Benötigte Kartenteile: 2V, 3R, 4R, 16R, 18R, 19R, 20R & 21R.

### • ZIELE

**Haltet Zombies von außen ab, Fort Hendrix zu betreten.**

Findet eine Möglichkeit, die grüne Brutzone zu zerstören und Fort Hendrix' Zugänge zu verriegeln.

Startstunde: 1 Uhr



### • SONDERREGELN

- **Invasion von außen.** Zu Beginn der Partie ist die grüne Brutzone aktiv. Falls es keinen freien Weg zur lautesten Zone während der Aktivierung der Zombies gibt, bewegen sie sich darauf zu, als wären alle Türen offen. Verschlussene Türen halten sie aber immer noch auf.
- **Die Grenze überqueren.** Die Türen in dem Gebäude auf den Kartenteilen 3R und 4R können kaputtgehen, wenn 1 oder mehrere Zombies, die in diesen Zonen stehen eine Extra-Aktivierung erhalten, während sie versuchen, in das Gebäude zu gelangen. Öffnet die Tür und lasst Zombies im Gebäude erscheinen, falls das die erste Tür zu diesem Gebäude war, die geöffnet wurde. Falls 2 oder mehr Türen durch Zombies kaputtgehen (Türen, die von Überlebenden geöffnet wurden, zählen nicht), nehmt Notiz #1 auf.

21R	2V
16R	20R
4R	3R
18R	19R

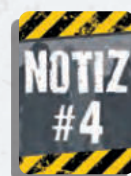
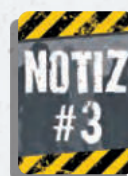
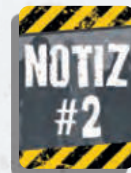
- **Ist es morgen oder einfach das Ende der Zeit?** Die Überlebenden mit „Verseucht“-Errungenschaften können bestimmte Fertigkeiten nicht einsetzen, die sie durch Gefahrenstufen erhalten haben. Je verseuchter ein Überlebender ist, desto mehr Fertigkeiten kann er nicht einsetzen.

- „Verseucht“ x1: Kann keine Fertigkeiten der Gefahrenstufe Rot einsetzen.
- „Verseucht“ x2: Kann keine Fertigkeiten der Gefahrenstufe Orange und Rot einsetzen.
- „Verseucht“ x3: Kann keine Fertigkeiten der Gefahrenstufe Gelb oder höher einsetzen.
- „Verseucht“ x4 (oder mehr): Kann keine Fertigkeiten der Gefahrenstufe Blau oder höher einsetzen.

Die Überlebenden erhalten wie gewohnt Adrenalinpunkte, um Fertigkeiten zu erhalten (auch wenn sie nicht verwendet werden können) und bestimmen die aktuelle Gefahrenstufe. Wenn ein Überlebender eine „Verseucht“-Errungenschaft verliert, kann er die entsprechenden Fertigkeiten wieder einsetzen.

**SPEZIAL:** Am Ende der Kampagne, egal wie sie ausgegangen ist, sterben alle Überlebenden, die 1 oder mehr „Verseucht“-Errungenschaften haben. Ihre Reise endet hier.

- **Pennys Zorn.** Pennys Anführer erhält die Fertigkeit +1 FREIE KAMPFAKTION. Diese freie Kampfaktion kann nur mit einer Waffe ausgeführt werden, die im Rucksack des Anführers ist.
- **Angeberwaffen.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.





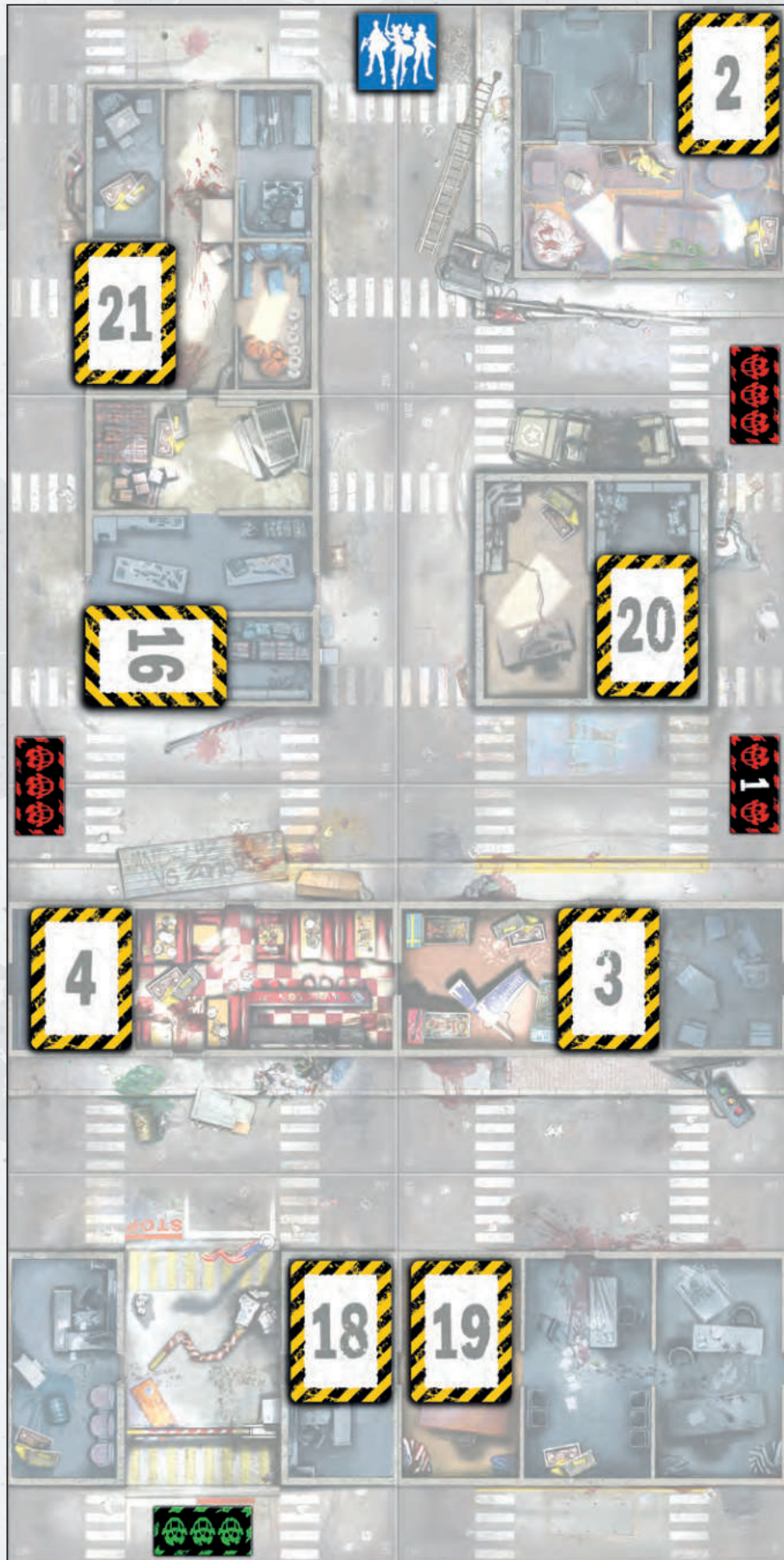
  
**Überlebenden-Startzone**

  
  
  
**Brutzone**

  
**8x**  
**Angeberwaffenkisten**

  
**8x**  
**Zielkarten**

  
**4x**  
**Notizen**



## #07 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 freie „Aufs Ganze“ [Aktionsart] Aktion** - Der Überlebende hat 1 freie, zusätzliche Aktion der angegebenen Art (Kampf-, Nahkampf- oder Fernkampfaktion), bei der er „Aufs Ganze“ geht. Diese Aktion darf nur als Aktion der angegebenen Art genutzt werden.

**Alleskönner** - Der Überlebende beginnt jede Partie mit 1 Kampagnenfertigkeit seiner Wahl, die er noch nicht besitzt. Er behält die gewählte Fertigkeit nur bis zum Ende der Mission.

**Aufs Ganze: [Fertigkeit/Effekt]** - Immer wenn der Überlebende „aufs Ganze“ geht, profitiert er von der angegebenen Fertigkeit bzw. dem angegebenen Effekt.

**Defekt-Symbole ignorieren** - Diese Fertigkeit darf ein Mal pro Spielrunde direkt nach einem Wurf für eine Kampfaktion eingesetzt werden. Ignoriere bei dieser Aktion alle Defekt-Symbole.

**Ersatzteile** - Immer wenn der Überlebende während eines Nahkampf- oder Fernkampfangriffs 1 oder mehr Defekt-Symbole wirft, darf er eine Waffenkarte der entsprechenden Art (Fernkampf oder Nahkampf) ablegen, um diese Defekt-Symbole zu ignorieren.

**Nachtjäger** - Die Fernkampfangriffe des Überlebenden, die er in der Nacht ausführt, haben die Genauigkeit 5+ (er muss eine  oder höher werfen, um zu treffen). Spieleffekte, die die Genauigkeit verändern, gelten immer noch (wie beispielsweise WÜRFELERGEBNIS +1: FERNKAMPF). Automatische Erfolge, wie beim Werfen eines Molotowcocktails, gelten ebenfalls.

**Nachtsicht** - Der Überlebende ignoriert die Nachtregeln und Regeln für Dunkle Zonen (siehe Regeln des Grundspiels auf S. 33).

**Verdoppeln: „Aufs Ganze“-Würfel** - Immer wenn der Überlebende „aufs Ganze“ geht, darf er die Anzahl der „Aufs Ganze“-Würfel verdoppeln, die auf den Ausrüstungskarten angegeben sind.

## CREDITS

### AUTOREN

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

### ENTWICKLUNG

Fabio CURY

### PRODUKTION

Marcela FABRETI (Leitung), Thiago ARANHA (Leitung), Raquel FUKUDA, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Aaron LURIE und Ana THEODORO

### ILLUSTRATION

Edouard GUITON, Nicolas FRUCTUS, Giorgia LANZA und Antonio MAÍNEZ

### GRAFISCHE GESTALTUNG

Marc BROUILLON (Leitung), Max DUARTE (Leitung), Fabio de CASTRO, Louise COMBAL und Júlia FERRARI

### MODELLIERUNG (TECHNISCH)

Vincent FONTAINE

### STUDIO DER MODELLIERUNG

BigChild Creatives

### MODELLIERUNG (LEITUNG)

Hugo Gomez BRIONES

### MODELLIERUNG

David ARBERAS, Daniel FERNANDEZ, Ivan GIL, Africa MIR, Alejandro MUÑOZ, Adrian RIO, Natalia ROMERO und Raul Fernandez ROMO

### RENDERING

Studio Z

### LEKTORAT

Jason KOEPP

### KÜNSTLERISCHER LEITER

Mathieu HARLAUT

### HERAUSGEBER

David PRETI

### DEUTSCHSPRACHIGE AUSGABE: ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Franziska WOLF

Redaktion & Lektorat: Benjamin FISCHER, Marvin PIETSCH und Franziska WOLF

Satz & Layout: Vanessa LÖHR und Monika PLANETA

© 2022 CMON Global Limited. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Spiels darf ohne spezielle Erlaubnis reproduziert werden. Das Logo von Guillotine Games ist ein Markenzeichen von Guillotine Games Limited. *Zombicide*, CMON sowie 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

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.

JEDE RUNDE BEGINNT MIT DER:

## 01 - SPIELERPHASE

- **BEWEGEN:** 1 Zone weit bewegen (+1 Aktion pro Zombie in deiner Zone).
- **SUCHEN (1 MAL PRO ZUG):** Nur in Gebäudezonen ohne Zombies. Ziehe 1 Karte vom Ausrüstungsstapel. Ziehe 1 Karte vom Angeberwaffenstapel, falls du in einer Angeberwaffenkiste suchst.
- **TÜREN ÖFFNEN:** Der Überlebende verwendet Ausrüstung zum Türen öffnen, um eine Tür in seiner Zone zu öffnen. Dafür müssen keine Würfel geworfen werden.  
**HINWEIS: Offene Türen können nicht wieder verschlossen werden.**
- **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:** ausgerüstete Nahkampfwaffe ist erforderlich.  
**Fernkampffaktion:** Eine ausgerüstete Fernkampfwaffe ist erforderlich.
- **EIN ZIEL AUFNEHMEN ODER AKTIVIEREN** (in der eigenen Zone).
- **LÄRM MACHEN:** Lege 1 Lärmplättchen in deine Zone.
- **NICHTS TUN:** Alle noch verfügbaren Aktionen gehen verloren.

WENN ALLE SPIELER FERTIG SIND:

## 02 - ZOMBIEPHASE

### SCHRITT 1 - AKTIVIERUNG

Jeder Zombie wird aktiviert und hat 1 Aktion, mit der er je nach Situation entweder angreift oder sich bewegt. Handelt zuerst alle Angriffe ab und danach alle Bewegungen. Jeder Zombie führt mit einer einzigen Aktion entweder einen Angriff ODER eine Bewegung aus.

- **ANGRIFF:** Jeder Zombie, der sich in derselben Zone mit mindestens einem Überlebenden befindet, führt einen Angriff aus. Ein Zombieangriff ist immer erfolgreich und es müssen dafür keine Würfel geworfen werden.
- **BEWEGUNG:** Zombies, die nicht angegriffen haben, nutzen ihre Aktion, um sich 1 Zone weit in Richtung der Überlebenden zu bewegen.  
**HINWEIS: Läufer haben 2 Aktionen. Sie können also zwei Mal angreifen, angreifen und sich bewegen, sich bewegen und angreifen oder sich zwei Mal bewegen.**

### SCHRITT 2 - BRUT

Die Brutplättchen auf der Missionskarte zeigen an, wo am Ende jeder Zombiephase Zombies erscheinen. Das sind die Brutzonen.

- Zieht für jede Brutzone eine Zombiekarte.
- Beginnt mit der **Startbrutzone** und fährt im Uhrzeigersinn fort.
- Die Anzahl der erscheinenden Zombies bezieht sich auf die **höchste Gefahrenstufe**, die ein Überlebender in diesem Moment hat (Blau, Gelb, Orange oder Rot).

## 03 - ENDPHASE

- Entfernt alle Lärmplättchen vom Spielplan.
- Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird Startspieler und die nächste Runde beginnt.



## ZOMBIESCHÜTZEN

1. Jeder Schlurferschütze greift alle Zonen an, in denen Überlebende stehen, auf die er Sichtlinie hat (Nachtregeln werden ignoriert).
2. Jeder Angriff fügt in der Zone 1 Wunde zu.
3. Die normalen Zombies, die auf der Karte angegeben sind, erscheinen.

4. 1 Schlurferschütze erscheint in jeder Zone mit einem Zombie der entsprechenden Art, ohne Schlurferschützen und mit Sichtlinie auf einen Überlebenden (Nachtregeln werden ignoriert). Falls es nicht genug Miniaturen gibt, führen alle Schlurferschützen eine zusätzliche Aktivierung aus.

# 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/SCHÜTZEN	1	1	1
3	LÄUFER	2	1	1