

ZOMBICIDE

◆ SEHENSWÜRDIGKEITEN ◆

Einige Orte in der Gegend sind seit Beginn der Zombie-Invasion komplett verlassen. Keiner sucht solche Orte auf. Niemals. Einige davon scheinen für die Totenbeschwörer von besonderem Interesse zu sein, in anderen treiben sich besonders schlimme Ungeheuer herum und zu manchen ist einfach nur der Zugang versperrt. Aber was normale Leute fernhält, lockt manche Überlebende regelrecht an. Von daher schauen wir uns doch einige dieser „**Sehenswürdigkeiten**“ genauer an. Mal sehen, was sich dort finden lässt: verborgene Schätze, ein ordentlicher Zombizid – oder beides. Und garantiert jede Menge Spaß! Bereit?



KAMPAGNEN-REGELN

◆ VON ORT ZU ORT

Wählt eine Start-Quest. Ihr könnt die Quests in jeder beliebigen Reihenfolge spielen, einzelne Quests auch durchaus mehrmals. Ihr dürft lediglich dieselbe Quest nicht direkt erneut spielen, wenn ihr sie gerade gewonnen habt. *Im Tempel des Feuers* bietet sich als erste Quest an, da ein Sieg dort in den nachfolgenden Quests hilfreich sein kann!

Die Kampagne endet, sobald ihr alle fünf Quests gewonnen habt. **Sehenswürdigkeiten** ist eine Kampagne für erfahrene Spieler. Sie ist eine echte Herausforderung und bietet viele Stunden Spaß für eine Gruppe, die auf Teamwork steht. Werdet ihr zu den wenigen Glücklichen gehören, die sich damit brüsten können, alle Orte dieser Kampagne besucht und überlebt zu haben?

Sehenswürdigkeiten war ein Stretch-Goal der „Zombicide: Black Plague“-Kickstarter-Kampagne und wurde speziell geschrieben, um das zusätzliche Material, insbesondere die zusätzlichen Monstren, zum Einsatz zu bringen. Für einige der Quests ist es vorgesehen, mit 4–5 Monstren zu spielen. Wenn ihr diese nicht habt, müsst ihr improvisieren und könnt die Informationen des separaten Monstren-Beiblatts nutzen.

◆ QUEST-BELOHNUNGEN

In jeder Quest könnt ihr besondere Belohnungen erhalten, die ihr von Quest zu Quest mitnehmen und zu einem beliebigen Zeitpunkt der Kampagne einsetzen könnt. Wenn ihr einen solchen Vorteil nutzt, ist er danach weg. Aber ihr könnt ihn euch wieder holen, indem ihr die entsprechende Quest erneut spielt. Details erfahrt ihr in den einzelnen Quests.

◆ BELÖHNUNG FÜR GEFAHRENSTUFE ROT

Schließt ein Überlebender eine gewonnene Quest auf Gefahrenstufe Rot ab, darf er die nächste Quest mit einem Gewölbe-Artefakt seiner Wahl beginnen. Sollte es mehr solche Überlebende geben, als Gewölbe-Artefakte zur Verfügung stehen, so entscheidet ihr als Gruppe, wie ihr die Artefakte unter diesen Überlebenden aufteilt.

WAS PASSIERT, WENN ...

- ... ein Überlebender stirbt? So schnell geht ein Überlebender nicht drauf. Ein solcher Überlebender beginnt die nächste Quest mit einer Wunde.
- ... ein Überlebender am Ende einer Quest verwundet ist? Ach, nur 'ne Fleischwunde! Der Überlebende beginnt die nächste Quest komplett geheilt.

QUEST 1:

IM TEMPEL DES FEUERS

MITTEL / 4+ ÜBERLEBENDE / 180 MINUTEN

In diesem abgelegenen Dorf wurde ein Feuergott angebetet.

Ich erinnere mich dunkel an Gerüchte über feuerspeiende Hohepriester in seinen Diensten. Schade, dass ich nie einen von denen getroffen habe. Sowas könnte heutzutage nützlich sein, zum Beispiel im Kampf gegen ein Monstrum.

Leider ist der Tempel verriegelt und verkrampelt. Mal sehen, ob wir einen Schlüssel finden können, um hier aufzuräumen. Ich kenne das passende Ritual dafür. Denn wir wollen ja nicht plötzlich auf feuerspuckende Zombies stoßen, oder?

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



9V	1V	4R
3V	6V	8R



ZIELE

1. Betretet den Tempel und säubert ihn. Um den Tempel zu betreten, benötigt ihr entweder den grünen oder den blauen Schlüssel. Der Tempel gilt als gesäubert, solange sich im gesamten Gebäude mit dem Feuerplättchen kein Zombie mehr aufhält.

2. Führt das Ritual durch. Bewegt euch so oft durch die Zone mit dem Feuerplättchen, bis (mindestens) einer von euch die Segnung des Feuers erhalten hat (siehe Sonderregeln).

3. Entkommt. Erreicht die Ausgangszone mit **allen** Überlebenden, mit denen ihr die Quest begonnen habt. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, vorausgesetzt, es halten sich keine Zombies mehr in der Zone auf.



SONDERREGELN

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

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

• **Verriegelt und verrammelt.** Die blaue Tür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das blaue Ziel aufgenommen habt. Die grüne Tür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das grüne Ziel aufgenommen habt.

• **Der Feuergott ist wütend.** Jedes Mal, wenn eine Figur ihre Aktivierung in der Zone mit dem Feuerplättchen beginnt, löst sie automatisch einen Drachenfeuer-Effekt in dieser Zone aus. Auf diese Weise getötete Zombies bringen keine Erfahrungspunkte.

• **Die Segnung des Feuers.** Solange der Tempel gesäubert ist, werft ihr jedes Mal einen Würfel, wenn sich ein Überlebender durch die Zone mit dem Feuerplättchen hindurchbewegt. (Kommen neue Zombies in den Tempel, müsst ihr diese erst wieder erledigen.)

Bei einem geraden Ergebnis passiert nichts.

Bei einem ungeraden Ergebnis erhält der Überlebende die Segnung des Feuers als einmalig nutzbaren Vorteil. Ein Überlebender kann immer nur eine Segnung des Feuers haben. Es können aber beliebig viele Überlebende die Segnung erhalten und hat ein Überlebender sie eingesetzt, kann er sie erneut erhalten. Ein gesegneter Überlebender kann eine seiner Aktionen nutzen, um die Segnung einzusetzen: Er erzeugt dann ein Drachenfeuer in Entfernung 0-1 in Sichtlinie. Außerdem ist der Überlebende immun gegen die Auswirkung eines Drachenfeuers, das er so erzeugt hat!

QUEST 2:

DAS SKULLS & BONES

SEHR SCHWIERIG / 4+ ÜBERLEBENDE / 180 MINUTEN

Schon allein der Name der Taverne macht Lust auf einen Besuch. Falls sie vor der Invasion noch kein Versteck eines Totenbeschwörers war, dann aber spätestens jetzt. Wir haben die Gegend beobachtet und vermuten, dass gerade ein Ritual durchgeführt wird. Das kann nicht gut sein. Wir müssen einschreiten.

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

ZIELE

1. Verschafft euch Zugang zum Skulls & Bones und stoppt beide Rituale.
2. Entkommt. Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden, mit denen ihr die Quest begonnen habt. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, vorausgesetzt, es halten sich keine Zombies mehr in der Zone auf.

SONDERREGELN

- **Aufbau.**
 - Mischt das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
 - Legt die Brutkarten für mindestens 3 besondere Monstren beiseite (Blobstrum, Monstroll usw.). Stellt mit diesen Karten einen Monstrumstapel zusammen. Die Brutkarten der Standard-Monstren verbleiben im Zombiestapel.
- **Unverhofft kommt oft.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Verstärkung für den Totenbeschwörer.** Das blaue Brutplättchen wird erst aktiv, wenn die blaue Tür geöffnet wird. Die blaue Tür kann wie jede andere Tür geöffnet werden. Sie öffnet sich allerdings von selbst, wenn zum ersten Mal ein Totenbeschwörer ins Spiel kommt.

9R	4V
6R	5V
7R	8R

- **Die verschlossene Hintertür.** Die grüne Tür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das grüne Ziel aufgenommen habt.
- **Es ist gar kein Ritual, es ist eine FALLE!** Betritt ein Überlebender eine Zone mit einer magischen Barriere, entfernt ihr das Plättchen und zieht eine Karte vom Monstrumstapel. Stellt das auf der Karte angegebene Monstrum in diese Zone.
- **Belohnungen!** Jeder Überlebende, der diesen Ort unverwundet verlässt, erhält einen einmalig nutzbaren Vorteil: Spontane Selbstheilung. Ein Überlebender kann diesen Vorteil in seinem eigenen Zug nutzen (vor oder nach einer Aktion), um all seine Wunden zu heilen.



QUEST 3:

ENTLANG DES GLOCKENTURMS

SEHR SCHWIERIG / 4+ ÜBERLEBENDE / 180 MINUTEN

Manchmal ist es gar nicht so einfach, zu sagen, ob eine spektakuläre Aktion heldenhaft, dumm oder beides zugleich ist. So wie hier: Irgendwer hat es irgendwie geschafft, mehrere Monstren in den Glockenturm der Stadt zu locken und sie dort einzusperren. Wir haben schon von einzelnen Monstren gehört, die eingeschlossen wurden, aber gleich mehrere? Unfassbar.

Etwas unglücklich dabei ist, dass ein paar Totenbeschwörer hierher unterwegs sind, um die gefangenen Viecher zu befreien. Also ist es mal wieder an uns, das zu verhindern.

Heute machen wir also einfach alles nieder. Denkt nicht zu viel drüber nach, dann klappt das schon. Hey, ich glaube, ich weiß jetzt, wie ich zum Helden werden kann!

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

ZIELE

Tötet die Monstren. Ihr gewinnt, sobald ihr den Monstrumstapel (siehe Sonderregeln) durchgespielt habt und sich kein Monstrum auf dem Spielplan befindet.

SONDERREGELN

• Aufbau.

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

- Legt die Brutkarten für mindestens 3 besondere Monstren beiseite (Blobstrum, Monstroll usw.).

Mit diesen Karten stellt ihr einen Monstrumstapel zusammen. Die Brutkarten der Standard-Monstren verbleiben im Zombiestapel.

• **Das sieht lustig aus!** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

• **Schlüsselwort für das Ritual der magischen Barriere.** NICHT LAUT AUSSPRECHEN ... ups, zu spät. Wenn das blaue Ziel aufgenommen wurde, beginnt die Zone mit der magischen Barriere Monstren auszuspucken. Die Zone wird

wie eine normale Brutzone behandelt, ihr müsst aber Karten vom Monstrumstapel ziehen. Der Monstrumstapel wird nicht neu gemischt, wenn ihr den Stapel durchgespielt habt.

• **Belohnungen!** Jeder Überlebende, der ein Monstrum getötet hat, erhält einen einmal nutzbaren Vorteil: Zauberspruch „Panzer gegen alle Zombies“. Ein Überlebender kann diesen Vorteil in seinem eigenen Zug nutzen (vor oder nach einer Aktion), um die Fähigkeit „Panzer gegen alle Zombies“ bis zum Ende dieser Spielrunde zu erhalten.

3V	7V
6R	4V
1R	2R



QUEST 4: FESTUNG

SCHWIERIG / 4+ ÜBERLEBENDE / 180 MINUTEN

Wir haben diese Festung schon aus weiter Ferne gesehen.

Das Eingangstor ist verbarrikadiert und jemand hat sogar eine Warnung dort angebracht: „Tritt ein und stirb!“ Reizend.

Wer hat diesen Ort versperrt? Und was ist drinnen? Sind wir so neugierig (und dumm), uns Zugang zu verschaffen und es herauszufinden? Ok, ihr kennt die Antwort. Natürlich sind wir das.

Ein gleichbleibendes Summen ist zu vernehmen und es stinkt nach Schwefel. Na und? Macht euch keine Sorgen. Alles wird gut. Ganz sicher!

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

ZIELE

Tötet das, was hinter den magischen Barrieren ist. Ihr gewinnt, sobald ihr beide magischen Barrieren beseitigt habt und sich keine Zombies mehr in den Straßenzonen befinden.

SONDERREGELN

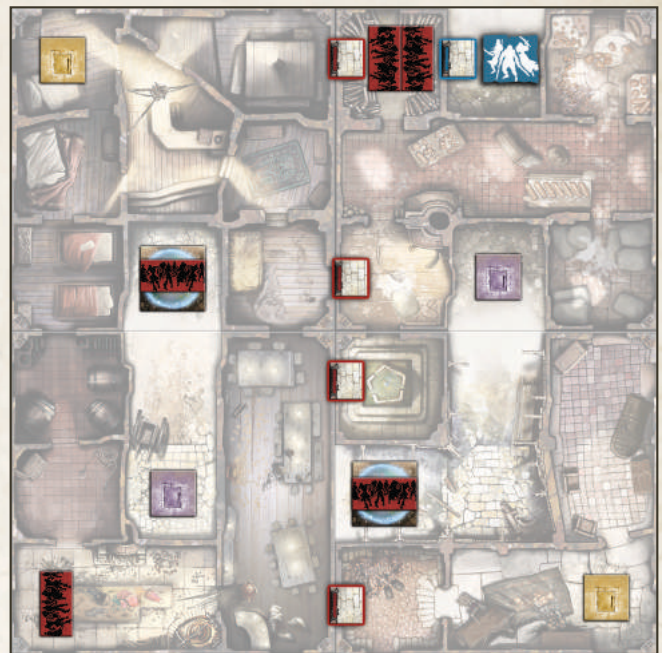
- **Quellen des Todes.** Schaut euch in der Zombiephase die Karten, die ihr für die Brutplättchen auf den magischen Barrieren zieht, nicht an. Legt sie stattdessen unbesehen unter die jeweilige magische Barriere.

- **Ein Totenbeschwörer kommt vorbei.** Die Totenbeschwörer kennen sich in der Festung aus und können die Gewölbetüren nutzen. Wird ein Totenbeschwörer in einer Zone mit einer geschlossenen Gewölbetür aktiviert, nutzt er seine Aktion, um diese Tür zu öffnen. Er ignoriert dabei auch Überlebende, die sich in derselben Zone befinden. Ist eine solche Tür offen, verhält sich der Totenbeschwörer wie üblich.

- **Das Summen hat aufgehört!** Sobald ein Überlebender oder Totenbeschwörer eine der violetten Gewölbetüren öffnet, geschieht Folgendes:

- Entfernt die magische Barriere in der Straße, die zu dieser violetten Tür führt.

- Deckt die Zombiekarten, die unter dieser magischen Barriere lagen, eine nach der anderen auf und stellt die entsprechenden Zombies in diese Zone. „Doppelte Brut“-Karten werden direkt (und ausschließlich) auf dieses Brutplättchen angewendet, indem ihr zwei Karten vom Zombiestapel zieht.



- **Niet- und nagelfest.** Die Standard-Türen können nicht geöffnet werden. Die blaue Tür und die Gewölbetüren können gemäß den üblichen Regeln geöffnet werden.

- **Das ist ja ein unterirdisches System!** Beide Gewölbe sind miteinander durch eine offene Tür verbunden.

- **Belohnungen!** Jeder Überlebende, der eine Gewölbetür geöffnet hat, erhält **nach** Beendigung der Quest ein Plättchen „Magische Barriere“ als einmalig nutzbaren Vorteil. Ein Überlebender kann diesen Vorteil in seinem eigenen Zug nutzen (vor oder nach einer Aktion), um die magische Barriere auf ein Brutplättchen in Sichtlinie zu legen. Alle Zombiekarten, die für das so versperrte Brutplättchen gezogen werden, werden nicht aufgedeckt, sondern unbesehen unter das Plättchen gelegt. Sobald dort zwei Karten liegen, deckt beide Karten sofort (nacheinander) auf und stellt entsprechend Zombies in diese Zone. „Doppelte Brut“-Karten werden direkt (und ausschließlich) auf dieses Brutplättchen angewendet, indem ihr zwei Karten vom Zombiestapel zieht.

QUEST 5:

DER DUNKLE ANKER

SEHR SCHWIERIG / 4+ ÜBERLEBENDE / 180 MINUTEN

Die Totenbeschwörer scheinen diesen Ort als „Lager“ für ihre schrecklichsten untoten Diener zu nutzen. Sie stehen da einfach nur rum und warten auf ihre Meister. Da haben die Totenbeschwörer wohl tief in die schwarzmagische Trickkiste gegriffen, damit diese Ungeheuer hier strampfen. Ob sie wohl bemerken, dass wir hier herumschleichen? Das sieht nach einer guten Gelegenheit aus, denen mal so richtig in die Ärsche zu treten. Alles, was die Totenbeschwörer von ihren Plänen ablenkt, ist jede Anstrengung wert.

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

ZIELE

Tötet die Monstren. Ihr gewinnt die Quest, sobald sich kein Monstrum mehr auf dem Spielplan befindet.

SONDERREGELN

• Aufbau.

- Mischt das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- Stellt 5 Monstren eurer Wahl in die markierten Zonen.

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

• **Die Totenbeschwörer haben den grünen Schlüssel.** Wird ein Totenbeschwörer in einer Zone mit der grünen Tür aktiviert, nutzt er seine Aktion, um diese Tür zu öffnen (wenn sie geschlossen ist). Er ignoriert dabei auch Überlebende, die sich in derselben Zone befinden. Ist die Tür offen, verhält sich der Totenbeschwörer wie üblich.

• **Stillgestanden!** Braves Kerlchen. Die Monstren bewegen sich erst, wenn eine der Türen geöffnet wird, die zu ihnen führen.

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

• **Der dunkle Anker.** Das blaue Brutplättchen wird erst aktiv, wenn eine Totenbeschwörer-Karte gezogen wird. Das blaue Brutplättchen kann weder bewegt noch entfernt werden. Es

darf auch kein weiteres Brutplättchen in diese Zone gelegt werden. (Wird eine Totenbeschwörer-Karte für dieses Plättchen gezogen, erscheint der Totenbeschwörer ohne eigenes Brutplättchen und es wird auch keine weitere Zombiekarte gezogen.) Alle Totenbeschwörer, die nicht auf dem blauen Brutplättchen erscheinen, versuchen durch die grüne Tür dorthin zu gelangen – ganz egal, wie weit entfernt sie sein mögen. Erscheint ein Totenbeschwörer auf dem blauen Brutplättchen verhält er sich wie üblich.

• **Belohnungen!** Jeder Überlebende, der ein Monstrum getötet hat, erhält nach Beendigung der Quest einen einmalig nutzbaren Vorteil: +1 Schaden bei einer Kampfaktion gegen ein Monstrum (bzw. Feld mit einem Monstrum). Dieser Vorteil kann nach dem Würfelwurf für eine beliebige Waffe genutzt werden.

