

# SILENT CITY

## Story:

Die alte **Hauptstadt Silent City** ist berüchtigt für ihre **Stille**, kaum wer geht auf die **Straßen**, die meisten verbringen ihre **Zeit** lieber in ihrem **Heim**.

Als sich eines **Tages** eine **Seuche** in der **Hauptstadt** ausbreitet, haben sich die meisten **Bewohner** nicht **groß** drum gekümmert, da sie meist nicht vor die **Tür** gingen und daher keine **Gefahr** der **Ansteckung** bestand.

Doch diese **Seuche** war keine gewöhnliche ...

Die **Menschen**, die darunter litten, sind erschreckend **schnell** gestorben. Doch damit nicht genug, haben sich die **verstorbenen** in **furchtbare** **Zombies** verwandelt.

Die **Bewohner** haben die **plötzlichen** **Schreie** gehört und **schnell** reagiert. Sie bauten eine **Barrikade** mitten durch die **Hauptstadt**, welche die **Zombies** auf der einen **Seite** der **Stadt** davon abhielt, zu den noch **gesunden** **Menschen** auf der anderen **Seite** zu gelangen.

Doch wie alle **guten** **Dinge** **3** sind, sind wohl auch alle **schlechten** **Dinge** **3** ...

Die **benachbarte** **Orksiedlung** wurde von derselben **Seuche** schon vor **Wochen** heimgesucht.

Die **Zombie** **Ork's** kamen von der **offenen** **Seite** der **Hauptstadt** und vernichteten jegliches **Leben**.

Die meisten **Bewohner** haben versucht sich weiter zu **verteidigen** und sich selbst von innen der **Gebäude** einzusperren, doch als die **Nahrung** **knapp** wurde, starben auch diese.

Einige **Monate** später ...

Ein **Handvoll** **Erzmagier** kamen in die **Hauptstadt**, um wertvolle **Schriften** aus der ehemaligen **Kirche** zu retten.

In den **dunklen** **Ecken** der **Alten** **Kirche**, welche gleich neben dem einst **prachtvollen** **Stadtgarten** stand, versuchten die **Magier** mit **Fackeln** die **Schriften** zu finden.

Die **Magier** hatten sich auf einen **erbitterten** **Kampf** vorbereitet, doch die **Straßen** waren frei von **Zombies**, es herrschte sogar eine **derartige** **Stille**, welche selbst für **Silent City** **außergewöhnlich** war ...

Zum **gleichen** **Zeitpunkt** kamen ein paar **betrunkene** **Krieger** in die **Hauptstadt**, um einen **kräftigen** **Schluck** der berüchtigten **Drachengalle** dieser **Stadt** zu nehmen.

Als die **Magier** die **dunklen** **Archive** der **Kirche** durchgingen und die **betrunkenen**, **nichtsahnenden** **Krieger** sich in der **Kneipe** der **Stadt** erfreuten, bemerkten sie eine **mysteriöse** **magische** **Quelle** in ihren **Gebäuden**.

Als sie sich dieser **nährten** und **berührten**, passierte sowohl was **Faszinierendes** als auch **Erschreckendes** ...

## Aufbau:

1. Es wird mit 12 Überlebenden gespielt, jeweils 3 Überlebende starten in einer der 4 Ecken.  
Dabei entscheiden die Würfel wo man startet.  
Erst wird das Spielfeld in zwei Hälften „geteilt“, um zu entscheiden ob man links oder rechts startet (Die Spieler entscheiden welche links und rechts ist).  
Bei einer ungeraden Augenzahl wählt man die linke Seite und bei einer geraden Augenzahl die rechte Seite.  
Nun wird die eine Hälfte des Spielfelds nochmal geteilt, um genauso zu entscheiden ob der Spieler auf der oberen oder unteren Seite startet.
2. Das Gewölbe ist von Beginn an geöffnet, es befinden sich dort zwei zufällige Gewölbe Artefakte
3. In beiden Startzonen mit der Nummer 1 erhält einer der Überlebenden eine Fackel. In beiden Startzonen 2 erhält einer der Überlebenden eine Drachengalle.  
Die Spieler dürfen dabei frei entscheiden, welcher Überlebende die Gegenstände erhält.
4. Es wird jeweils ein grünes und ein blaues X unter die roten X gemischt und verteilt.
5. Die Zombie Karten werden mit den Ork Karten vermischt.  
Ork Karten gelten nicht für normale Zombies und umgekehrt.

## Sonderregeln

### Zombies / Totenbeschwörer:

1. Jeder Zombie bringt 2 Erfahrung, Monstren bringen 7 Erfahrung.
2. Die Sichtlinie von Zombies in Gebäuden ist auf unbegrenzte Reichweite erhöht. Diese wird nicht mehr von Gebäudezonen beschränkt.
3. Wenn ein Totenbeschwörer das Spielfeld betritt, wird kein Brutplättchen für ihn platziert, ebenso wird keines entfernt wenn er getötet wird.  
Der Totenbeschwörer versucht nicht mehr zu fliehen, sondern verhält sich genauso wie alle anderen Zombies.  
In dieser Mission hat er zusätzlich die besondere Fähigkeit „Gegenschlag“:  
Wenn er bei einem Angriff nicht getötet wird, erhält er sofort eine extra Aktivierung.
4. Beim Durchqueren von Hecken wird gewürfelt.  
Eine ungerade Augenzahl lässt einen Läufer (+1 je Gefahrenstufe, selbes Prinzip wie in Punkt Nummer 12) erscheinen.  
Hier aufpassen, es werden Läufer und keine Schlürfer wie in Punkt Nummer 12 platziert!

## Hindernisse / Drachenfeuer:

5. Barrikaden können durch Drachenfeuer zerstört werden, dazu muss das Drachenfeuer in die Zone vor oder hinter der Barrikade platziert werden.
6. Wenn Zombies neben einer Barrikade stehen und sie eine extra Aktivierung erhalten, wird mit der extra Aktivierung die Barrikade zerstört.
7. Drachenfeuer ist flächenübergreifend.  
Das bedeutet, wenn eine Drachengalle neben einer anderen liegt und eine davon entzündet wird, werden sofort beide Drachengallen zu Drachenfeuer.
8. Wenn sich Drachenfeuer auf derselben Zone wie eine Tür befindet, werden alle Türen, welche sich auf dieser Zone befinden, sofort zerstört. (dies löst punkt Nummer 11 aus)  
Dies gilt auch für grüne und blaue Türen, allerdings aktiviert die Zerstörung dieser Türen die jeweiligen Brutplättchen!
9. Ein Drachenfeuer heißt nicht grundlos Drachenfeuer... ein entfachtetes Drachenfeuer erlischt erst nach der nächsten Zombiephase!  
(Kein Wunder, dass die Drachengalle so beliebt in dieser Stadt ist!)

## Türen / Lärm:

10. Türen können nur von einer Seite geöffnet werden. In der Zone, in der das Türplättchen liegt, kann man die Tür öffnen.
11. Beim zerbrechen/öffnen der Türen, schallt der Lärm durch das gesamte Gebäudekomplex, was die Zombies tobsüchtig macht.  
Alle Türen (ausgenommen der blauen und grünen) im gesamten Gebäudekomplex werden zerstört und es wird sofort für jeden Raum im Komplex eine Zombiekarte gezogen.  
Ein Lärmplättchen wird nur für die Zone platziert, wo die erste Tür geöffnet wurde.
12. Das Quietschen der alten Böden ist beim Betreten von Gebäuden unvermeidbar. Das Betreten von jedem leeren Raum muss gewürfelt werden.  
Wenn eine ungerade Zahl gewürfelt wird, erscheint ein Zombie, vorher wird aber nochmal gewürfelt, um zu entscheiden, ob ein Ork Schlürfer oder ein Zombie Schlürfer erscheint.  
Dabei steht eine ungerade Zahl für einen Ork Schlürfer.  
Für diesen Raum wird ein Schlürfer (+1 weiterer Schlürfer für jede Gefahrenstufe des Spielers mit der höchsten Gefahrenstufe) gezogen.

13. Beim Suchen nach den Schlüsseln werden viele alte Möbel umgestoßen. Lärm ist unvermeidbar. Ziehe eine Zombiekarte für jedes aufgehobene X und platziere ein Lärmplättchen in diesen Raum. Der Überlebende, der ein X aufhebt, erhält sofort 5 Erfahrung.
14. Wenn es sich um ein blaues oder grünes x handelt, erhält der Überlebende 5 Erfahrung sowie zwei zufällige Gewölbe Artefakte. Gleichzeitig werden je nach Farbe das blaue bzw. grüne Brutplättchen umgedreht.

### Magische Quelle:

15. Beim Berühren der magischen Quelle verspüren die zwei Überlebenden eine unglaubliche Stärke, welche ihre Körper durchströmt. Es müssen beide Quellen Zeitgleich aktiviert werden, dies verbraucht keine Aktivierung und wird sofort ausgelöst, sobald sich in beiden Räumen mindestens ein Überlebender befindet. Befinden sich mehr als ein Überlebender in einem Raum, wird gewürfelt. Der Überlebende mit der höchsten Augenzahl aktiviert die Quelle in diesem Raum. Die Aktivierung der Quellen erzeugt eine lautstarke Implosion, auf die eine gewaltige Druckwelle folgt. Die Druckwelle ist derart stark, dass sie in ganz Silent City sämtliche Türen zerstört und damit öffnet. In jedem neu geöffneten Gebäude wird für jeden Raum eine Zombiekarte gezogen. Es werden jeweils 3 Lärmplättchen in beide Räume mit den magischen Quellen platziert. Nachdem beide Räume frei von Zombies sind: Beide Überlebende erhalten jeweils 10 Erfahrung. Außerdem erhalten beide Überlebende eine ihrer Gefahrenstufe rot Fähigkeiten verliehen. Welche der 3 Fähigkeiten sie erhalten, entscheiden die Würfel! (Ich kann eure „ohhh’s“ förmlich bis hierher hören ;D ) Ein einzelner Würfel wird hierfür genutzt. Dabei steht 1-2 für die erste, 3-4 für die zweite und 5-6 für die dritte Fähigkeit. Des Weiteren können alle Überlebenden, welche sich in diesen Räumen befinden, kostenfrei ihre Gegenstände untereinander austauschen und umsortieren. Die überwältigende Aura der magischen Quelle macht es sogar möglich, Gegenstände auf Distanz mit Überlebenden im anderen Raum, ebenfalls kostenfrei, zu tauschen. Das Austauschen und Umsortieren darf immer und beliebig oft genutzt werden, solange die Überlebenden am Zug sind und sie sich in diesen Räumen befinden.

## Gewölbe:

16. Um in das Gewölbe zu gelangen, muss mit dem Tribok 4x eine 4+ gewürfelt werden.  
Dabei werden 4 Aktionen von einem Überlebenden benötigt, um einmal mit dem Tribok schießen zu können.  
Wenn 4x eine 4+ gewürfelt wird, richtet das Tribok ausreichend Schaden an, um die Mauern des Gebäudes, wo sich das Gewölbe befindet, zu zerstören.  
Nun darf frei entschieden werden, auf welcher Seite sich der Eingang zum Gebäude befinden soll.  
Auf dieser Seite wird ein Türplättchen platziert.  
Dies muss sofort nach dem erfolgreichen Schuss des Tribok's entschieden werden!
17. Im Gewölbe befinden sich 2 zufällige Gewölbe Artefakte, der Überlebende, der diese erhält, erhält zusätzlich 5 Erfahrung.

## Ziel:

1. Es müssen beide magische Quellen aktiviert werden.
2. 2 Überlebende müssen mindestens den Gefahrenstufe rot erreichen.
3. Nachdem 2 Überlebende die Gefahrenstufe rot erreicht haben, müssen alle Überlebenden zum Spielfeld 6R.  
Sobald alle Überlebenden in 6R eingetroffen sind, müssen die Überlebenden die nächsten 3 Zombiephasen in dem Spielfeld 6R um ihr Leben kämpfen.  
Falls einer der Überlebenden das Spielfeld 6R in ein angrenzendes Feld verlässt, (das Gewölbe zählt nicht als angrenzendes Feld!) muss dieser Überlebende wieder zurück zu 6R und es wird eine weitere Zombiephase hinzuaddiert.  
Solange sich nicht alle Überlebenden auf 6R befinden, werden Zombiephasen nicht mitgezählt!
4. Mindestens ein Überlebender muss nach der 3 Zombiephase noch am Leben sein, dabei ist es unwichtig, wer der Überlebende ist.

## Niederlage:

1. Alle Überlebenden sterben.
2. Es wird Montag und die Spieler müssen zur Arbeit.

Ich wünsche allen viel Erfolg und vor allem Spaß bei dieser Mission!

