

Eine Erweiterung für
ZOMBICIDE: BLACK PLAGUE &
ZOMBICIDE: GREEN HORDE

ZOMBICIDE

FRIENDS AND FOES



ZUSÄTZLICHE REGELN UND QUESTS



KAPITEL



- SPIELMATERIAL** 3
- NEUE FREUNDE - NEUE FEINDE** 4
- NEUE ZOMBIES: VERDORBENE ZOMBIES**. 4
 - VERDORBENE SCHLURFER..... 5
 - DIE HORDE5
 - VERDORBENES MONSTRUM 7
 - ÜBERSICHT DER ZIELPRIORITÄTEN 7
- NEUE KARTENTEILE** 8
 - HECKEN 8
 - WASSERZONEN..... 8
- BEGLEITER** 10
 - EINEN BEGLEITER AUFNEHMEN 10
 - BEGLEITERREGELN 11
 - BEGLEITERFERTIGKEITEN 11
- NEUE QUESTS** 12
 - QUEST 1: DIE SCHLEICHENDE SEUCHE..... 12
MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN
 - QUEST 2: SVARGAS GANZER STOLZ 13
MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN
 - QUEST 3: DIE ÜBERFLUTETE STADT 14
MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 60-120 MINUTEN
 - QUEST 4: VERSEUCHTE WELLEN 15
SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN
 - QUEST 5: EIN SPÄRLICHER UNTERSCHLUPF 16
MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN
 - QUEST 6: ALLES FÜR DIE KATZ..... 17
MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 60-120 MINUTEN
 - QUEST 7: DIE VERDORBENEN GÄRTEN..... 18
MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN
 - QUEST 8: DIE GRÜNE FRAU 19
MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN
 - QUEST 9: DAS HELRIVER-ANWESEN 20
SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN
 - QUEST 10: EIN UNFAIRER TAUSCH 22
SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN
- ÜBERSICHT DER ZIELPRIORITÄTEN** 24





SPIELMATERIAL

33 KARTEN

19 Ausrüstungskarten

- Energie-Explosion.....x3
- Gewetztes Schwert.....x2
- Hornbogen.....x2
- Schwerer Dolch.....x2
- Seuchenmaske.....x2
- Streitkolben.....x2
- Gog.....x1
- Magog.....x1
- Seth.....x1
- Vanadis.....x1
- Nucifer.....x1
- Vatan.....x1



14 Zombiekarten (253-266)



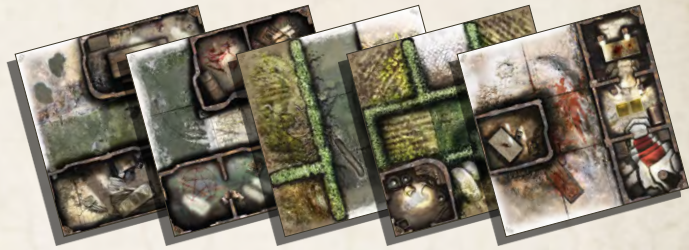
4 ÜBERLEBENDEN-MINIATUREN UND -CHARAKTERBÖGEN



Doran Katelyn Kabral Solveig



5 KARTENTEILE (DOPPELSEITIG)



6 BEGLEITER-MINIATUREN



Gog



Magog



Seth



Vanadis



Nucifer



Vatan

19 ZOMBIE-MINIATUREN



18 Verdorbene Schlurfer



1 Verdorbenes Monstrum



NEUE ZOMBIES: VERDORBENE ZOMBIES

Einige Orks überlebten tatsächlich den Angriff der Totenbeschwörer und ihrer Zombiarmee. Das war nur durch den Verrat der gefallenen Orks möglich, die sich durch Versprechungen von Ehre und Macht verlocken ließen. Sie waren so geblendet durch ihren Hass auf Zwerge, Elfen und Menschen, dass sie einen Pakt mit den Mächten der Verderbnis schlossen. Doch sie wurden betrogen ... natürlich. Jetzt sind sie Zombies wie die anderen.

Nun, nicht genau wie die anderen. Ihre Verderbnis und ihr Hass zeigen sich in ihrer Seuche. Durch die Ader dieser „verdorbenen Schlupfer“ fließt ätzendes Blut, mit dem sie für ein paar Sekunden einen verheerenden Hagelschlag entfachen können, wenn man sie tötet. Wir sagen dazu „verdorbene Blutgisch“. Ihr solltet ihnen also nicht zu nah kommen.



NEUE FREUNDE - NEUE FEINDE

Bis vor Kurzem war das Land der Orks von dem der Menschen durch eine Grenze getrennt und trotzdem kämpften beide Völker brutal gegeneinander. Die Orks plünderten für Vorräte und zum Spaß. Die Menschen rächten sich und hielten sich dadurch fit. Jahrzehntlang wurde dieses brutale Spiel gespielt und prägte jeden, der in dieser regnerischen Region aufwuchs, mit einem starken Kampfgeist. Dann wurden wir alle von der Zombieseuche getroffen und beide Armeen fielen den Totenbeschwörern zum Opfer. Wir kämpften in unserem alten Königreich und suchten nach Überlebenden sowie Antworten, als Ork-Zombies die Grenze passierten und uns angriffen. Wir sind nun mal Gewohnheitstiere und kamen erst spät zu der Erkenntnis, dass es so etwas wie Grenzen nicht mehr gibt. Doch jetzt sind wir frei und einige von uns dringen immer tiefer in die Gebiete der Orks ein – auf der Suche nach neuen Entdeckungen und dem besonderen Nervenkitzel.



Um diese Erweiterung spielen zu können, benötigt ihr ein Exemplar des Grundspiels *Zombicide: Black Plague* oder *Zombicide: Green Horde*. Ihr könnt die Elemente der Erweiterung ganz einfach integrieren. Solange diese Regeln nichts anderes sagen, fügt einfach das Material der Erweiterung dem entsprechenden Material des Grundspiels hinzu.

VERDORBENE SCHLURFER



Für Verdorbene Schlurfer gelten folgende Regeln:

Verursachte Wunden bei Angriff: 2

Benötigter Schaden, um einen zu töten: 1

Erfahrungspunkte: 1

Sonderregeln:

- Verdorbene Schlurfer gelten als Orks und Schlurfer. Allerdings erhalten sie durch eine Karte „Extra-Aktivierung“ für Schlurfer keine zusätzliche Aktivierung.
- Verdorbene Blutgischt: Ein Überlebender, der einen Verdorbenen Schlurfer tötet und sich mit ihm in derselben Zone befindet, erleidet einen Gegenschlag, der 2 Treffer verursacht (Rüstungswurf erlaubt).
- Verdorbene Schlurfer folgen den **Horde-Regeln** (siehe unten).

DIE HORDE

Die folgenden Horde-Regeln entsprechen grundsätzlich denen aus *Zombicide: Green Horde*.

Die Horde ist eine wachsende Gruppe von Ork-Zombies, die nur darauf wartet, den Spielplan zu stürmen und die Überlebenden brutal aus dem Hinterhalt anzugreifen.

- Jedes Mal, wenn eine Zombiekarte mit Horde-Symbol gezogen wird (um neue Zombies erscheinen zu lassen), stellt ihr **1 zusätzlichen** Zombie der soeben erschienenen Art (Ork-Schlurfer, Ork-Läufer, Ork-Fettbrocken oder Verdorbener Schlurfer) neben den Spielplan. Diese beiseitegestellten Zombies stellen die Horde dar und verbleiben dort, bis die Horde erscheint.

Die Horde-Regeln gelten für alle Zombiekarten mit dem Horde-Symbol.



HINWEIS: Dieser Effekt wird nicht ausgeführt, wenn ein Ork-Monstrum, Verdorbenes Monstrum oder Ork-Totenbeschwörer erscheint. Die Ausrüstungskarte „Aaahh!! Orks!“ aus *Zombicide: Green Horde* ist davon ebenso nicht betroffen.

- Jedes Mal, wenn eine Totenbeschwörer-Zombiekarte gezogen wird (wodurch ein Totenbeschwörer erscheint oder vorhandene erneut aktiviert werden), fügt ihr der Horde 1 Ork-Schlurfer, 1 Ork-Fettbrocken **und** 1 Ork-Läufer hinzu. **Verdorbene Schlurfer sind von dieser Regel ausgeschlossen!**
- Sobald eine „Die Horde erscheint“-Zombiekarte gezogen wird, erscheint die gesamte Horde in der Zone, für welche die Zombiekarte gezogen wurde. **Durch dieses Ereignis endet sofort die Zombie-Brut bzw. Brut in Gebäuden.**

DIE HORDE - SCHRITT 1

1) Am Ende der Zombiephase findet die Brut statt. Für diese Zone wird eine Zombiekarte gezogen: 1 Standard-Schlurfer. Für Standard-Zombies gelten die Horde-Regeln nicht. Also erscheint nur 1 normaler Schlurfer in dieser Zone.



2) Für das zweite Brutplättchen wird eine Zombiekarte mit Horde-Symbol gezogen: Es erscheinen 2 Verdorbene Schlurfer, die in die Zone gestellt werden. Zusätzlich wird 1 Verdorbener Schlurfer der Horde hinzugefügt.

3) Für das dritte Brutplättchen wird ebenfalls eine Zombiekarte mit Horde-Symbol gezogen: Es erscheint 1 Verdorbener Schlurfer, der in die Zone gestellt wird. Zusätzlich wird 1 Verdorbener Schlurfer der Horde hinzugefügt (zu dem bereits dort stehenden).

DIE HORDE - SCHRITT 2

1) In der nächsten Spielerphase öffnet Kabral eine Tür und es findet eine Zombie-Brut in diesem Gebäude statt. Es erscheint 1 Verdorbene Monstrum. Für dieses Monstrum gelten die Horde-Regeln nicht, sodass nichts weiter passiert.



2) Für diese Gebäudezone wird eine „Die Horde erscheint“-Zombiekarte gezogen. Die gesamte Horde wird daher in diese Zone gestellt, wodurch die beiden Verdorbenen Schlurfer in dieser Zone erscheinen. Durch die „Die Horde erscheint“-Karte wird der Brut-Schritt vorzeitig beendet. Keine neuen Zombies in der dritten Gebäudezone!

VERDORBENES MONSTRUM



Für das Verdorbene Monstrum gelten folgende Regeln:

Verursachte Wunden bei Angriff: 3

Benötigter Schaden, um eines zu töten: 3

Erfahrungspunkte: 5

Sonderregeln:

- Die Horde-Regeln gelten **nicht** für das Verdorbene Monstrum.
- Treffer eines Monstrums können nicht durch Rüstung abgewehrt werden.
- Ihr könnt ein Monstrum nur mit einer Waffe töten, die 3 Schaden verursacht, oder ihr müsst ein Drachenfeuer entfachen.
- Verdorbene Blutgischt: Ein Überlebender, der ein Verdorbene Monstrum tötet und sich mit ihm in derselben Zone befindet, erleidet einen Gegenschlag, der 3 Treffer verursacht (kein Rüstungswurf erlaubt).



ÜBERSICHT DER ZIELPRIORITÄTEN

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

ZIEL-PRIORITÄT	ZOMBIE-ART	AKTIONEN	BENÖTIGTER SCHADEN	ERFAHRUNGSPUNKTE
1	Überlebender (nur falls Eigenbeschuss)	-	-	-
2	Drache (alle Typen)	1	2 (pro Verwundung)	1 (pro Verwundung)
3	Mordskrähen/Rattenschwarm	1	1	1
4	Schlurfer (alle Typen)	1	1	1
5	Fettbrocken/Monstrum (alle Typen)	1	2/3	1/5
6	Läufer (alle Typen)	2	1	1
7	Zombiewölfe	3	1	1
8	Totenbeschwörer	1	1	1

Diese Übersicht der Zielprioritäten umfasst **Zombicide: Black Plague**, **Zombicide: Green Horde** und Erweiterungen.



NEUE KARTENTEILE

Auf der anderen Seite der einstigen Grenze entdeckten wir wundersame Dinge. Doch zuerst mussten wir die verdorbenen Zombies und ihr ätzendes Blut bekämpfen. Wir wissen aber immer noch nicht, was sie verdorben hat. Vielleicht ein weiteres Totenbeschwörer-Ritual? Die Wildnis wirkt hier jedenfalls lebhafter und wir haben neue Begleiter gewonnen. Allerdings regnet es und regnet und regnet.

Diese Erweiterung beinhaltet 5 Kartenteile, auf denen Hecken und/oder Wasserzonen abgebildet sind, wie sie bereits mit *Zombicide: Green Horde* eingeführt wurden. Durch die vielen Hecken und Wasserzonen ergeben sich verwilderte und undurchsichtige Gegenden, in denen ihr euch den Zombies stellt. Die folgenden Hecken- und Wasserzonen-Regeln entsprechen grundsätzlich denen aus *Green Horde*.



HECKEN



Da Hecken die Sichtlinie blockieren, haben sie einen großen Einfluss auf die Bewegung, den Fernkampf und die Wegfindung der Zombies. Sie sorgen für ein tödliches Versteckspiel.

- Hecken blockieren die Sichtlinie für Überlebende und Zombies. Nur *Wulfsburg-Erweiterung*: Figuren in einer Turmzone können über Hecken hinwegsehen.
- Jedes Mal, wenn ein Überlebender eine Hecke durchquert, ohne eine Sichtlinie zur Zielzone zu haben, wirft dessen Spieler einen Würfel. Bei einer **■** wird ein Ork-Schlurfer (oder ein anderer Schlurfer eurer Wahl, falls keiner verfügbar ist) in die Zielzone gestellt (der dort bisher unentdeckt umherwanderte). Dadurch wird der Horde kein Zombie hinzugefügt, allerdings kommt es wie gewohnt zu einer Extra-Aktivierung, wenn die Miniaturen zur Neige gehen.

WASSERZONEN



Dunkle, schattige Grenze? Ein Mauervorsprung! Unpassierbar für Zombies, während Überlebende eine zusätzliche Aktion für das Hochklettern aufwenden müssen.

Das ist eine Wasserzone. Sie erschwert die Bewegung der Überlebenden.

Helle, schäumende Grenze? Ein Ufer! Normale Bewegung für alle Figuren.

Wasserzonen sind Straßenzonen, in denen die Figuren hüft-hoch im Wasser stehen. Meistens sind Wasserzonen mit gewöhnlichen, trockenen Zonen über ein Ufer oder einen Mauervorsprung miteinander verbunden.

- Ein **Ufer** ist ein flach ansteigender Übergang von einer Wasserzone zu einer trockenen Straßenzone (und umgekehrt) und ist durch eine helle, schäumende Grenze dargestellt.
- Ein **Mauervorsprung** stellt einen nennenswerten Höhenunterschied zwischen einer Wasserzone und einer trockenen Straßenzone dar und ist durch eine dunkle, schattige Grenze gekennzeichnet.

Figuren können sich ohne Einschränkung von einer trockenen Zone in eine Wasserzone bewegen. Eine Wasserzone **zu verlassen**, ist je nach Art der Zielzone oder Grenze schwieriger:

VERLASSEN EINER WASSERZONE ...			
	IN EINE ANDERE WASSERZONE	ÜBER EIN UFER	ÜBER EINEN MAUERVORSPRUNG
ÜBERLEBENDER	1 zusätzliche Aktion erforderlich	keine Einschränkung	1 zusätzliche Aktion erforderlich
ZOMBIE	keine Einschränkung	keine Einschränkung	nicht möglich (der Zombie sucht einen anderen Weg)

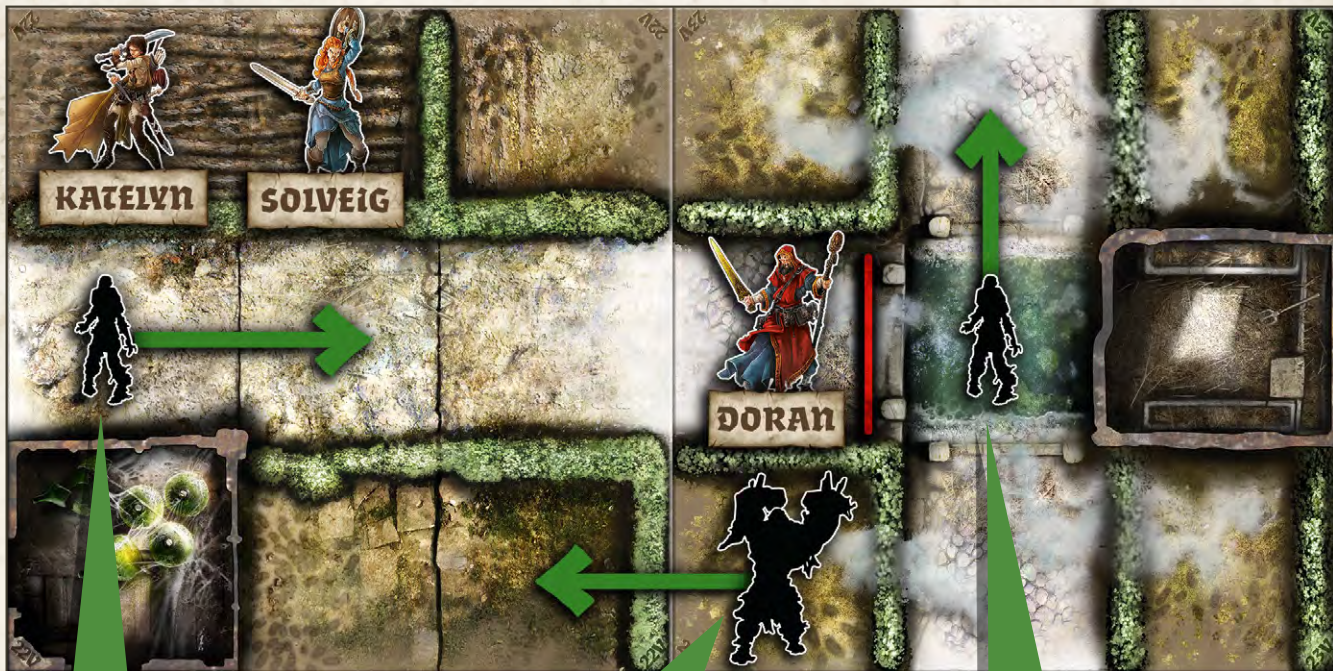
- Weitere Merkmale und Objekte zwischen zwei Zonen gelten weiterhin: Hecken blockieren die Sichtlinie, Mauern zusätzlich die Bewegung usw.

- Ein Überlebender, auf den *Schnelligkeit* gewirkt wurde, ignoriert jegliche Auswirkungen von Wasserzonen.

- Sobald eine Belagerungsmaschine in eine Wasserzone gesetzt wird, ist sie zerstört und ihre Miniatur wird entfernt.

- Drachenfeuer (egal aus welcher Quelle) hat in einer Wasserzone keinen Effekt.

- Die Bewegung von einer trockenen Zone in eine Wasserzone, egal ob über ein Ufer oder einen Mauervorsprung, ist nicht eingeschränkt und folgt für alle Figuren den normalen Bewegungsregeln.



Dieser Schlurfer hat eine freie Sichtlinie auf Doran und folgt den normalen Bewegungsregeln, wodurch er sich um 1 Zone auf ihn zubewegt.

Die Hecke blockiert die Sichtlinie des Monstrums auf Doran. Da das Monstrum keinen Überlebenden sieht, bewegt es sich auf die lauteste Zone zu. Dort befinden sich Katelyn und Solveig. Es gibt 2 gleich lange Wege zur Zielzone (Richtung Norden oder Westen). Die Überlebenden entscheiden sich für die westliche Route.

Dieser Schlurfer hat zwar eine direkte Sichtlinie auf Doran, steht aber vor einem Mauervorsprung. Er muss eine andere Route wählen. Es gibt 2 mögliche Wege (Richtung Norden und Süden). Die Überlebenden entscheiden sich für Norden.



BEGLEITER

Die Regeln haben sich geändert. Mit Zombies gibt es keine Gesetze, keinen Neid zwischen Leuten, keine Anstandsregeln oder gesellschaftliche Schichten. Im Tod sind alle gleich und jeder kommt wieder, um sich der Horde anzuschließen. Selbst die Grenzen zwischen den Völkern gibt es nicht mehr. Jetzt heißt es nur noch: Überlebende gegen Zombies.

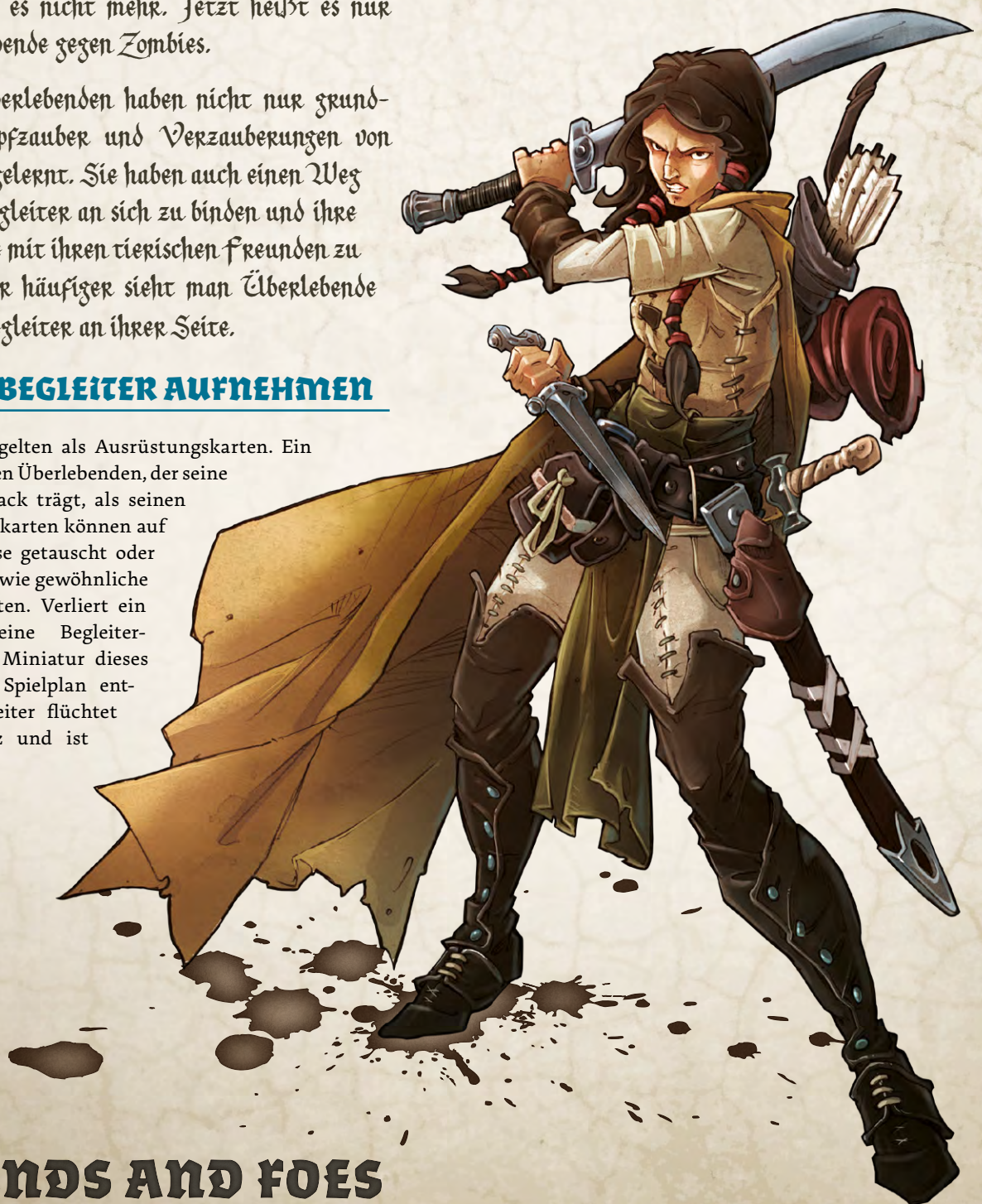
Doch die Überlebenden haben nicht nur grundlegende Kampfzauber und Verzauberungen von den Magiern gelernt. Sie haben auch einen Weg gefunden, Begleiter an sich zu binden und ihre neuen Kräfte mit ihren tierischen Freunden zu teilen. Immer häufiger sieht man Überlebende mit einem Begleiter an ihrer Seite.

EINEN BEGLEITER AUFNEHMEN

Begleiterkarten gelten als Ausrüstungskarten. Ein Begleiter sieht den Überlebenden, der seine Karte im Rucksack trägt, als seinen **Halter**. Begleiterkarten können auf die gleiche Weise getauscht oder verloren werden wie gewöhnliche Ausrüstungskarten. Verliert ein Überlebender eine Begleiterkarte, wird die Miniatur dieses Begleiters vom Spielplan entfernt. Der Begleiter flüchtet vom Schauplatz und ist verloren.

Jeder Überlebende darf eine Partie mit genau einem Begleiter beginnen. Dazu wählt der Spieler einen Begleiter und steckt dessen Karte in den Rucksack des Überlebenden. Die Miniatur des Begleiters wird in die gleiche Startzone wie sein Halter gestellt. Im Verlauf einer Partie kann ein Überlebender mehrere Begleiter in seinem Rucksack haben, indem er Begleiter mit anderen Überlebenden tauscht oder weitere erhält.

Manche Quests weisen die Spieler an, Begleiter in den Ausrüstungsstapel zu mischen oder Begleiter mit Zielen zu verbinden. Folgt dann einfach den Sonderregeln der Quest.



BEGLEITERREGELN



1. Ein Begleiter gilt als Überlebender.
2. Ein Begleiter stirbt, sobald er seine erste Wunde erleidet. Seine Miniatur wird dann vom Spielplan entfernt. **Durch das magische Band erleidet sein Halter ebenfalls 1 Wunde (kein Rüstungswurf erlaubt).**
3. Ein Begleiter hat bestimmte Fertigkeiten. Solange sich Halter und Begleiter in der gleichen Zone befinden, kann dieser Überlebende die Fertigkeiten benutzen, die auf der Begleiterkarte hinter „Halter:“ aufgeführt sind. Hat ein Überlebender mehrere Begleiter, sind diese Fertigkeiten kumulativ.
4. Ein Begleiter kann sich frei mit seinem Halter mit bewegen, solange sich beide in der gleichen Zone befinden. Dann gelten auch alle Sonderregeln und Bewegungsfertigkeiten des Halters für seine Begleiter (z. B. „+1 Zone pro Bewegungsaktion“).
5. Ein Begleiter hat kein eigenes Inventar.

Begleiter haben keine eigenen Aktionen. Ein Halter kann aber seine eigenen Aktionen ausgeben, um seinem Begleiter Anweisungen zu geben. Für 1 Aktion kann der Begleiter genau eine dieser Anweisungen ausführen:

- **Bewegen** (bis zu 3 Zonen)
- **Nahkampfaction** (siehe Begleiterkarte für Kampfwerte)
- **Mach etwas Lärm!**
- **Suchen** (nur wenn der Begleiter diese Fertigkeit besitzt): Die Suchaktion kann auch dann durchgeführt werden, wenn der Halter ebenfalls in dieser Aktivierung sucht. Ein Begleiter kann genau eine Ausrüstungskarte tragen, die er gefunden hat (aber nicht benutzen). Er kann sie jederzeit seinem Halter geben, solange sie sich in der gleichen Zone befinden, oder sie jederzeit fallen lassen (sie wird abgeworfen). Einem Begleiter können niemals Ausrüstungskarten mit der Tauschaktion gegeben werden.

BEGLEITERFERTIGKEITEN

3 Zonen pro Bewegungsaktion – Genau wie „2 Zonen pro Bewegungsaktion“, nur mit 3 Zonen.

+2 Würfel: Nahkampf – Genau wie „+1 Würfel: Nahkampf“, nur mit 2 zusätzlichen Würfeln.

Vogelperspektive – Der Überlebende kann seine Sichtlinie über Gebäude und Hecken hinweg in die dahinterliegenden Zonen ziehen. Jedoch nicht durch Mauern oder geschlossene Türen in Gebäude hinein. Der Überlebende kann diese besondere Sichtlinie für Angriffe benutzen.





NEUE QUESTS

QUEST 1:

DIE SCHLEICHENDE SEUCHE

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Nachdem wir monatelang umhergeirrt sind, stolperten wir auf einer Anhöhe über ein abgelegenes Dorf. So abgelegen, dass die Einwohner nicht mal von der Zombieseuche wussten. Wir blieben für zwei Tage und genossen das einfache Leben unter ehrlichen Leuten und bereiteten ihre Verteidigung vor. Diese verdammten Totenbeschwörer haben es irgendwie geschafft uns aufzuspüren ... sie warteten nur auf den richtigen Augenblick.

Als wir von der anderen Seite des Dorfes Rauch aufsteigen sahen, war es bereits zu spät. Jetzt können wir unsere Gastgeber nur noch begraben, die Horde jagen und uns rächen.

Benötigt Material aus: **Zombicide: Black Plague, Friends and Foes.**

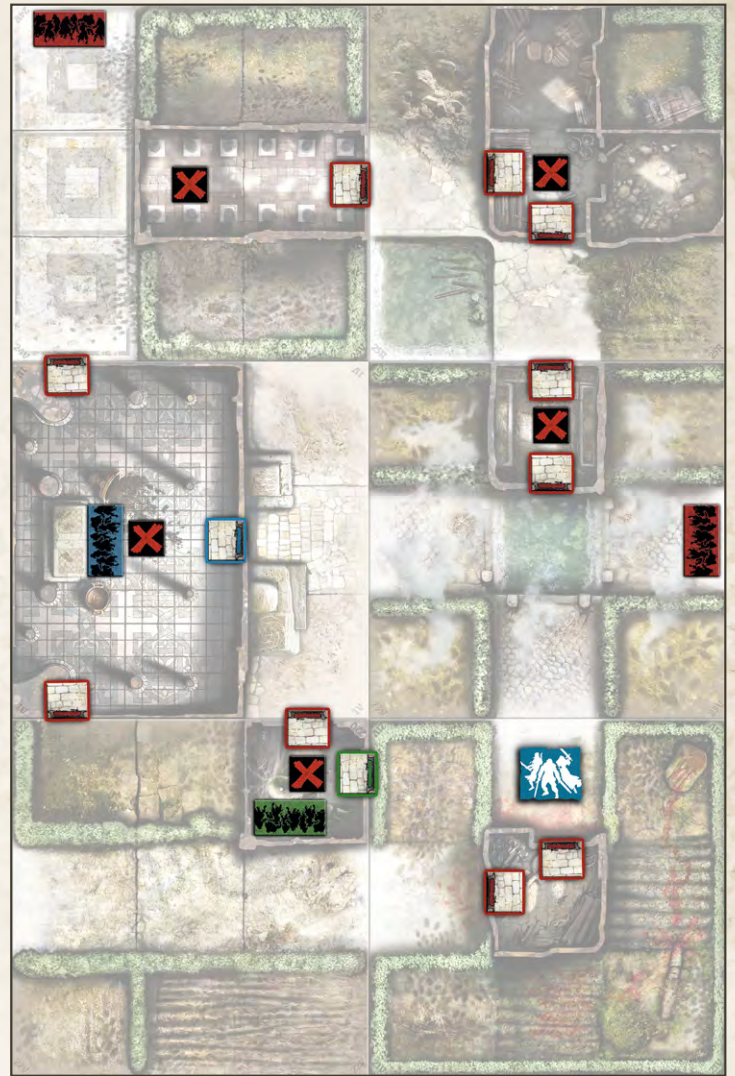
Benötigte Kartenteile: **1V, 21V, 22V, 23V, 24V & 25R.**

ZIELE

Ihr gewinnt, sobald sich alle Brutplättchen in derselben Zone befinden.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Dunkle Talismane.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
 - Die blaue Brutzone wird erst aktiv, wenn ihr das blaue Ziel aufgenommen habt. Das blaue Zielpüttchen bleibt bei dem Überlebenden, der es gefunden hat. Es belegt keinen Platz im Inventar. Der Überlebende kann es jederzeit ablegen, um das blaue Brutplättchen in eine beliebige, durch Bewegung erreichbare Zone zu versetzen.



24V	25R
1V	23V
22V	21V



- Gleiches gilt für das grüne Zielpüttchen, die grüne Brutzone und das grüne Brutplättchen.

- **Uralte Türen.** Die blaue und die grüne Tür können wie gewohnt geöffnet werden. Jeder Zombie, der neben einer verschlossenen blauen oder grünen Tür aktiviert wird, nutzt seine gesamte Aktivierung, um sie zu öffnen. Dies ist auch der Fall, wenn dadurch mehrere Zombies ihre gesamte Aktivierung nutzen müssen.

QUEST 2:

SVARGAS GANZER STOLZ

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN

Unser guter, alter Freund Samson war heute Morgen ein bisschen traurig. Er hat uns erzählt, dass er dieses Dorf einmal alle drei Jahre besucht, um seine Halbschwester Svarga zu sehen. Svarga ist – oder war? – eine Magierin, was ein ungewöhnlicher Zeitvertreib für eine Zwergin ist. Samson weiß nicht, ob sie noch lebt, aber er würde ihre Lieblingskreationen gerne in sicheren Händen wissen. Unser mürrischer Freund ist zwar zu schüchtern, um nach Hilfe zu fragen, aber das braucht er auch gar nicht. Hier sind wir! Und wenn wir schon hier sind: Axt oder Schwert?

Benötigt Material aus: **Zombicide: Black Plague, Friends and Foes.**

Benötigte Kartenteile: 7V, 21V, 22V, 23R, 24V & 25R.

21V	7V
24V	25R
22V	23R



				>
Spieler-Startzone	Türen			>
				>
Ziel (5 EP)				>
	Brutplättchen			>

ZIELE

Ihr gewinnt, sobald ihr alle 6 roten Ziele gefunden und aufgenommen habt.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Verstärkte Türen.** Die blaue und die grüne Tür können erst geöffnet werden, wenn ihr das Ziel der entsprechenden Farbe aufgenommen habt.
- **Svargas Sammlung.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Nimmt ein Überlebender ein rotes Ziel auf (nicht das blaue oder grüne), nimmt er eine Ausrüstungskarte seiner Wahl vom Ausrüstungs- oder Ablagestapel. Er darf außerdem sein Inventar kostenlos umsortieren. Wurde der Ausrüstungsstapel angeschaut, wird er danach gemischt. Besitzt ihr mindestens 6 Gewölbe-Artefakte (z. B. aus mehreren Boxen), darf er stattdessen eines davon wählen.



QUEST 3:

DIE ÜBERFLUTETE STADT

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 60-120 MINUTEN

Baldric hat von einer überfluteten Stadt mit ausgefallenen Artefakten geträumt und uns direkt dorthin geführt! Hier sieht es aus, als ob ein paar Leute versucht haben, in den Ruinen zu leben. Sie haben wohl einfach die Tatsache ignoriert, dass stehende Gewässer schlecht werden und krank machen. Das haben die Totenbeschwörer ausgenutzt.

Auf jeder Tür sind schwarze Siegel zu sehen und überall kann man die Kraft der Artefakte spüren. Natürlich ist das eine Falle. Selbst der dümmste Schlupfer würde merken, dass Baldric durch ein hinterhältiges Ritual hierhin gelockt wurde.

Silas kennt sogar ein elfisches Wort für diesen besonderen Nervenkitzel: „lol“.

Benötigt Material aus: **Zombicide: Black Plague, Friends and Foes.**

Benötigte Kartenteile: **6R, 21R, 22R, 23R, 24V & 25R.**

ZIELE

Ihr gewinnt, sobald ihr das blaue und das grüne Ziel gefunden und aufgenommen habt.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Sesam öffne dich.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
 - War es blau oder grün, nimmt er zusätzlich ein frei wählbares Gewölbe-Artefakt. Er darf sofort sein Inventar kostenlos umsortieren.
 - Nimmt ein Überlebender ein rotes Ziel auf, darf er sofort eine rote Tür seiner Wahl öffnen, ohne davor stehen zu müssen.

- **Dunkle Siegel.** Rote Türen können nicht wie gewohnt geöffnet werden. Nur die blaue und die grüne Tür können wie gewohnt geöffnet werden. Jeder Zombie, der neben einer roten verschlossenen Tür aktiviert wird, nutzt seine gesamte Aktivierung, um sie zu öffnen. Dies ist auch der Fall, wenn dadurch mehrere Zombies ihre gesamte Aktivierung nutzen müssen.



QUEST 4:

VERSEUCHTE WELLEN

SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

Wie's aussieht, sind wir eingekreist und sitzen fest. Die Zombies kommen von überall! Wir müssen hier raus! Das Rathaus auf der anderen Seite der überfluteten Straße ist unsere einzige Chance. Dafür müssen wir uns allerdings durch Zombiehorden kämpfen und den blutigen, verreckten Fluss entlang.

Solange wir niemanden zurücklassen, sollte das ein Mordsspaß werden!

Benötigt Material aus: **Zombicide: Black Plague, Friends and Foes.**

Benötigte Kartenteile: **2R, 21R, 22R, 23R, 24V & 25R.**

ZIELE

Erreicht die Ausgangszone mit **allen** Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Zombies befinden.

25R	2R
23R	22R
24V	21R



SONDERREGELN

- **Aufbau:** Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Die Schlüssel zur Stadt.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
 - Nachdem ein Überlebender ein rotes Ziel aufgenommen und dafür EP erhalten hat, wird sofort eine Zombie-Brut für das blaue Brutplättchen durchgeführt.
 - Das blaue Brutplättchen wird erst aktiv, wenn ihr das blaue Ziel aufgenommen habt. Dreht dann das Brutplättchen auf die rote Seite.
- **Auf die andere Seite.** Die blaue und die grüne Tür können erst geöffnet werden, wenn ihr das Ziel der entsprechenden Farbe aufgenommen habt.



◆ QUEST 5: EIN SPÄRLICHER UNTERSCHLUPF

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN

Wir sind in einer verzwickten Lage. Unser letzter Unterschlupf ist Geschichte und wir haben bisher keinen neuen gefunden. Es ist kalt, der Regen fällt unerbittlich und die Dunkelheit kommt immer näher. Dieses Dorf an der Handelsstraße ist unsere letzte Zuflucht. Wir waren schon mal hier und können uns an einige verstärkte Gebäude erinnern. Unsere neue Zuflucht könnte zwar voller Zombies sein, aber schauen wir doch einfach nach. Wir räumen auch auf, wenn es nicht anders geht. Auf ein wärmendes Feuer und eine trockene Hose!

Benötigt Material aus: **Zombicide: Green Horde, Friends and Foes.**

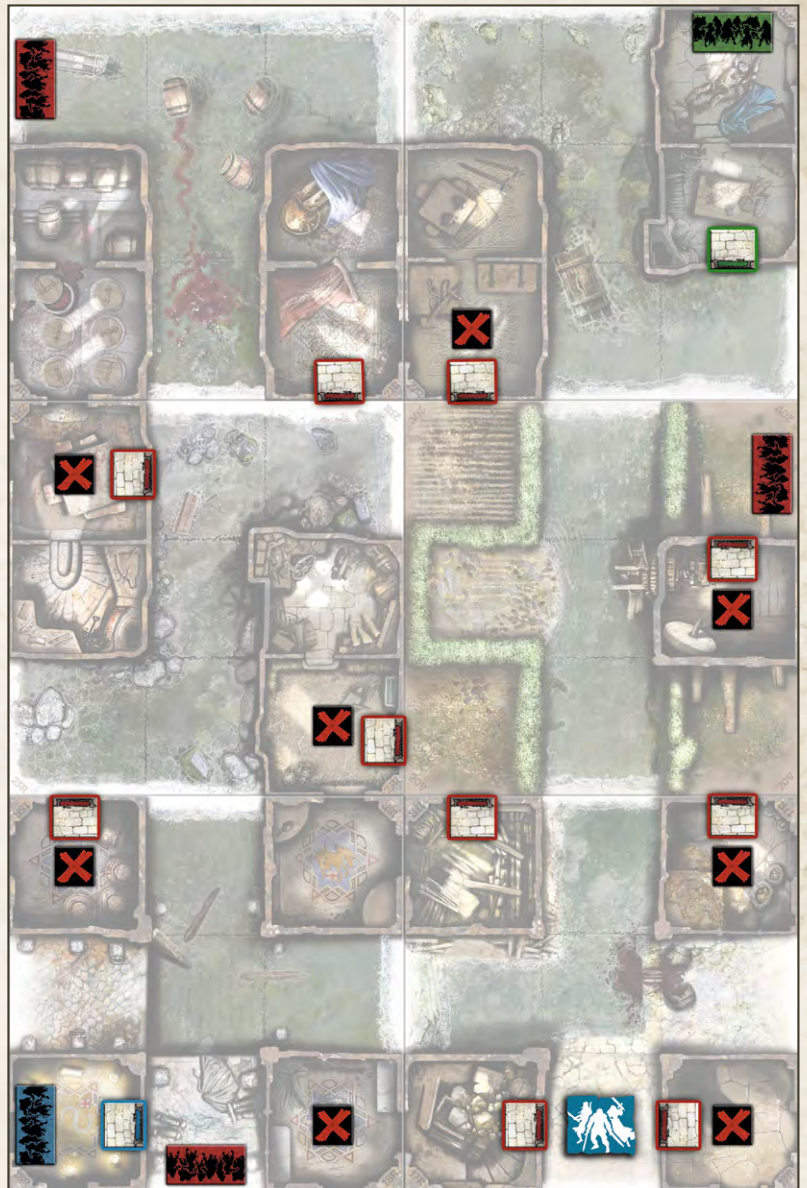
Benötigte Kartenteile: **17R, 18R, 20V, 21R, 22R & 23R.**

ZIELE

Erreicht die blaue und/oder grüne Brutzone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch eine dieser Zonen entkommen, falls sich dort keine Zombies befinden.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Das Grauen aus der Tiefe.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
 - Die blaue Tür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das blaue Ziel aufgenommen habt. Das blaue Brutplättchen wird erst aktiv, wenn ihr das blaue Ziel aufgenommen habt. Gleiches gilt für die grüne Tür, das grüne Ziel und das grüne Brutplättchen.
- **Verseuchte Gefängnisse.** Weder das blaue noch das grüne Brutplättchen können entfernt werden.



21R	22R
23R	20V
18R	17R



QUEST 6: ALLES FÜR DIE KATZ

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 60-120 MINUTEN

Wir haben gerade noch rechtzeitig einer Gruppe Überlebender geholfen, ihrem Schicksal zu entfliehen, kurz bevor die Zombies kamen. Aber als wir die Hügel erreicht haben, floh eine merkwürdige Katze aus der Gruppe zurück ins Haus. Der Junge ist ihr gefolgt und ihm wiederum sein Vater. Und jetzt? Jetzt folgen wir. Wir können sie nicht zurücklassen. Sie sind hier ... irgendwo ... umringt von Zombies. Immerhin haben wir die Katze bereits gefunden.

Benötigt Material aus: **Zombicide: Green Horde, Friends and Foes.**

Benötigte Kartenteile: 18V, 20V, 21V, 23V, 24V & 25R.

ZIELE

Das blaue und das grüne Ziel stellen die Dorfbewohner dar, die gerettet werden müssen. Ihr gewinnt, sobald ihr das blaue und das grüne Ziel gefunden und aufgenommen habt. Ihr verliert, sobald einer der Dorfbewohner getötet wurde.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele. Legt entweder Seth oder Vanadis zu euren Startausrüstungskarten.
- **Hey, ihr habt etwas vergessen!** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Ein beidseitig rotes Ziel bringt zusätzlich ein frei wählbares Gewölbe-Artefakt für diesen Überlebenden. Er darf sofort sein Inventar kostenlos umsortieren.
- **Jung und furchtlos.** Zielplättchen werden aufgedeckt, sobald eine Tür geöffnet wird, die zu dem Zielplättchen führt. Das blaue und das grüne Zielplättchen sind Dorfbewohner. Solange ein solches Plättchen noch nicht aufgenommen wurde, wird es wie ein Überlebender ohne Aktionen behandelt. Dorfbewohner sterben bereits durch 1 Wunde. Ihr verliert, sobald ein Dorfbewohner stirbt.

20V	18V
23V	25R
21V	24V



QUEST 7:

DIE VERDORBENEN GÄRTEN

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

Akay. Das ist echt unheimlich. Und jeder weiß, dass gestandene Überlebende nicht leicht zu beeindrucken sind. Zuerst haben wir gar nicht bemerkt, dass alle Zombies, die wir in den letzten Tagen ungenietet haben, eine Flaschenpost dabei hatten. Die Nachrichten waren direkt für uns, selbst unsere Namen standen drauf! Das waren Einladungen zu einem Totenbeschwörer-Ritual. Sie luden uns zu ihrem Ruhsitz ein, den sogenannten „verdorbenen Gärten“, um dort ein wenig „Spaß“ zu haben und uns einige „Geschenke“ zu überreichen. Zuerst hielten wir es für einen Witz, aber neugierig waren wir auch. Also gingen wir hin. Es war kein Witz. Dieser Ort ist abgedreht und stinkt nach Unheil.

Benötigt Material aus: **Zombicide: Green Horde, Friends and Foes.**

Benötigte Kartenteile: **15V, 16V, 18V, 21V, 22V & 23V.**

ZIELE

Ihr gewinnt, sobald ihr alle Gewölbe-Artefakte aufgenommen habt.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Legt ein zufälliges Gewölbe-Artefakt verdeckt in jede markierte Zone.
- **Verfluchter Schmuck.** Gewölbe-Artefakte können wie Ziele aufgenommen werden. Der Überlebende erhält dafür zwar keine Erfahrungspunkte, darf aber sein Inventar kostenlos umsortieren. Das grüne Brutplättchen wird erst aktiv, wenn ihr das erste Gewölbe-Artefakt aufgenommen habt.
- **Gedämpfte Schritte.** Im Brut-Schritt der Zombiephase wird für Brutplättchen, zu denen die Überlebenden keine Sichtlinie haben, keine Zombiekarte gezogen. Stattdessen wird dort ein (beliebiges) Zielplättchen platziert. Zielplättchen stellen unbekannte Zombies dar, die sich wie gewöhnliche Schlurfer über den Spielplan bewegen. Falls kein Zielplättchen mehr im Vorrat ist, wenn ihr eines



platziert müsst, erhalten stattdessen alle Zielplättchen eine Extra-Aktivierung.

Sobald ein Überlebender Sichtlinie zu einem Zielplättchen hat, wird es entfernt. Führt in dieser Zone eine Brut durch, indem ihr eine Zombiekarte zieht.

Eine Zone mit Zielplättchen kann mit einer Belagerungsaktion angegriffen werden: Entfernt das Ziel und führt in der Zone eine Brut durch, bevor die Munitionsart gewählt wird. Falls keine Zombies erscheinen (z. B. durch eine Karte „Extra-Aktivierung“) hat die Belagerungsaktion keinen Effekt.

QUEST 8: DIE GRÜNE FRAU

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Alpträume, das Gefühl von drohendem Unheil, Kopfschmerzen und Krankheiten. Wir haben allen Grund zu der Annahme, dass der endlose Kampf gegen die Zombies seine Spuren hinterlassen hat. Es fühlt sich an wie ein Fluch und es ist keine Besserung in Sicht.

Ein Dorfbewohner, den wir vor einem Monat gerettet haben, hat es auch gefühlt. Er hat uns von der Grünen Frau im Wald erzählt – einer magischen Heilerin mit einem engen Bund zu Mutter Natur. Zombies nerven sie, aber können ihr nichts anhaben. Doch sie misstraut der Zivilisation und hält sich versteckt, wenn Ärger ansteht. Es könnte also eine Herausforderung sein, sie zu finden, um sie um Hilfe zu bitten.

Die Seuche mag uns geschwächt haben, aber wir sind immer noch für eine Herausforderung zu haben!

Benötigt Material aus: **Zombicide: Green Horde, Friends and Foes.**

Benötigte Kartenteile: **20V, 22R, 23V, 24V & 25R.**

ZIELE

Erreicht die Ausgangszone mit **allen** Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Zombies befinden.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Mischt das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele. Legt einen Stapel aus 6 Gewölbe-Artefakten in die markierte Zone.
- **Das Versteck der Grünen Frau.** Wenn ein Überlebender in der markierten Zone eine Suchaktion durchführt, kann er eine Karte aus dem Stapel der Gewölbe-Artefakte wählen und sein Inventar umsortieren, statt wie üblich eine Ausrüstungskarte zu ziehen.
- **Der überflutete Korridor.** Jedes rote Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Das blaue Ziel bringt keine Erfahrungspunkte, wenn es aufgedeckt wird.



Das blaue und das grüne Ziel können nicht aufgenommen werden, da sie die Zugänge des überfluteten Korridors darstellen, der zum Versteck der Grünen Frau führt. Wenn sich keine Zombies in der Zone mit dem blauen Ziel befinden, kann ein Überlebender in dieser Zone 1 Aktion ausgeben, um sich in die Zone mit dem grünen Ziel zu begeben (gilt nicht als Bewegungsaktion). Der überflutete Korridor kann auf die gleiche Weise von der anderen Seite durchquert werden. Das blaue Brutplättchen wird erst aktiv, wenn ihr das blaue Ziel gefunden habt.

◆ QUEST 9:

DAS HELLRIVER-ANWESEN

SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Wir haben bereits vom Hellriver-Anwesen gehört, es aber immer noch nicht geschafft, mal vorbeizuschauen. Es ist ein interessanter Ort in einer sonst so langweiligen Stadt. Die Gerüchte sagen, dass um das Anwesen kochendes Wasser aus dem Boden emporsteige, das in kürzester Zeit das Fleisch verbrenne. Doran und Johannes wollten sich dieses Wunder nicht entgehen lassen und hielten das Anwesen für den perfekten Unterschlupf.

Es stinkt zwar nach Schwefel, aber zu Dorans Enttäuschung hat das keinen magischen Ursprung. Johannes glaubt, dass dort ein Erfinder, oder sogar eine ganze Gruppe, gelebt hat und sie es geschafft haben, bis tief zu den Lavaquellen zu graben. Wie und warum, bleibt ein Geheimnis.

Die Antworten werden wir nur im Hellriver-Anwesen finden. Zombieblut für die Wissenschaft!

Benötigt Material aus: **Zombicide: Green Horde, Friends and Foes.**

Benötigte Kartenteile: **13R, 21R, 22R, 23R, 24V & 25R.**

ZIELE

Ihr gewinnt, sobald sich **alle** Überlebenden im zentralen Gebäude in der Mitte des Spielplans befinden (auf den Spielplanteilen 22R und 23R). Es kann nur über die Brücke betreten werden (siehe Sonderregeln).

SONDERREGELN

· Aufbau:

- Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- Legt eine Barrikade wie abgebildet auf den Spielplan. Dies ist die Brücke, die von der blauen Tür zum zentralen Gebäude führt. (Die Brücke ist eine Hängebrücke und erschwert nicht die Bewegung in den darunterliegenden Zonen.)





13R	23R	24V
-----	-----	-----

21R	22R	25R
-----	-----	-----

 Ziel (5 EP)	 Tribok	 Spieler-Startzone
 Türen	 Brücke	 Brutplättchen

- **Experimentelle Waffen.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
 - Ein beidseitig rotes Ziel bringt zusätzlich ein frei wählbares Gewölbe-Artefakt für diesen Überlebenden. Er darf sofort sein Inventar kostenlos umsortieren.
 - Die blaue Tür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das blaue und das grüne Ziel aufgenommen habt.
- **Die Brücke.** Sobald die blaue Tür offen ist, können Überlebende und Zombies die Brücke für 1 Bewegungsaktion überqueren. Dies ist der einzige Weg, das zentrale Gebäude zu betreten.



- **Der Hellriver.** Jeder Überlebende, der sich am Ende der Spielerphase in einer Wasserzone befindet, erleidet 1 Wunde (kein Rüstungswurf erlaubt). Jeder Zombie, der sich am Ende der Zombiephase in einer Wasserzone befindet, erleidet 1 Schaden (kein Rüstungswurf erlaubt). Totenbeschwörer, Mordkrähen und Spektral-Schlurfer sind immun gegen diesen Effekt. Durch den Hellriver getötete Zombies werden der Horde hinzugefügt (selbst wenn sie sonst nicht den Horde-Regeln folgen).



◆ QUEST 10:

EIN UNFAIRER TAUSCH

SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Wir haben es geschafft, einer Totenbeschwörer-Spionin einige letzte Worte zu entlocken, bevor sie ... verstummte. Sie wollte Informationen gegen ihr Leben tauschen. Aber die Verhandlungen liefen nicht so wie geplant.

Schwamm drüber. Jedenfalls hat sie an einem Totenbeschwörer-Ritual gearbeitet, das ein Portal in eine Unterwelt geöffnet hat. Dafür hat sie Leute und Objekte für mehr Kraft geopfert.

Die Dummköpfe haben sich aber nicht darum geschert, was auf der anderen Seite auf sie warten würde. Was könnte schon an einem dunklen und unbekanntem Ort auf einen lauern?

Wir haben diesen Ort gefunden und sind bereit. Es haben sich bereits kleine Risse im Gewebe der Realität aufgetan, die ständig Zombiehorden ausspucken.

Wir müssen schnell sein, sonst ist hier bald die Hölle los.

Benötigt Material aus: **Zombicide: Green Horde, Friends and Foes**.
Benötigte Kartenteile: **21V, 23V, 24R & 25R**.

ZIELE

Ihr gewinnt, sobald ihr alle Brutplättchen durch den Tribok entfernt habt.

SONDERREGELN

• Aufbau:

- Mischt das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- Legt ein zufälliges Gewölbe-Artefakt verdeckt in jede markierte Zone.

• **Geschätzte Relikte.** Gewölbe-Artefakte können wie Ziele aufgenommen werden. Der Überlebende erhält dafür zwar keine Erfahrungspunkte, darf aber sein Inventar kostenlos umsortieren.

• **Einzelteile der Belagerungsmaschine.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

- Nimmt ein Überlebender ein beidseitig rotes Ziel auf, wird für das rote Brutplättchen eine Zombie-Brut durchgeführt.
- Das blaue Brutplättchen wird erst aktiv, wenn ihr das blaue Ziel aufgenommen habt.
- Sobald ihr alle Ziele aufgenommen habt, kann ein beliebiger Überlebender einmalig 1 Aktion ausgeben, um den Tribok zu bauen und in seine Zone zu stellen. Es kann nur genau ein Tribok gebaut werden. Mit dem Tribok könnt ihr auf Brutplättchen schießen. Sie haben die gleiche Zielpriorität wie Totenbeschwörer und werden entfernt, sobald sie 1 Schaden erleiden. Ihr erhaltet keine Erfahrungspunkte dafür.

• **Verseuchtes Wasser.** Überlebende können keine Wasserzone betreten. Sobald ein Zombie eine Wasserzone betritt, wird er der Horde hinzugefügt (selbst wenn er sonst nicht den Horde-Regeln folgt). Das gilt auch für Totenbeschwörer, Mordskrähen und Spektral-Schlurfer. Ein Totenbeschwörer, der von der Horde in eine Brutzone gestellt wird, entkommt mit seiner nächsten Aktivierung vom Spielplan.





23V	25R
24R	21V

◆ CREDITS ◆

AUTOREN:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN und Nicolas RAOULT

AUSFÜHRENDEr PRoDUZENT:

Thiago ARANHA

ILLUSTRATIONEN:

Jérémy MASSON, Nicolas FRUCTUS und Louise COMBAL

GRAFISCHE GESTALTUNG:

Mathieu HARLAUT, Louise COMBAL und Marc BROUILLON

REDAKTION:

Colin YOUNG

HERAUSGEBER:

David PRETI

WEITERE ENTWICKLUNG:

Leo ALMEIDA, Fel BARROS, Alexandru OLTEANU, Marco PORTUGAL, Michael SHINALL und Fabio TOLA

MODELLIERER:

Patrick MASSON, Thierry MASSON, Elfried PEROCHON, Edgar SKOMOROWSKI, Remy TREMBLAY, Carles VAQUERO und Rafal ZELAZO

RN Estudio: Carlos GARCIA und Rafael NAVAJAS

Bigchild Creatives: Hugo GOMEZ BRIONES, Alejandro MUNOZ, Adrian RIO, Africa MIR, Raul FERNANDEZ ROMO und Lua GARO

TESTSPIELER:

Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Louise COMBAL, Yuri FANG, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Eric NOUHOUT und Rafal ZELAZO

DEUTSCHE AUSGABE:

Übersetzung: Christian KOX

Redaktion & Lektorat: Sebastian KLINGE, Christian KOX und Sebastian WENZLAFF

Satz & Layout: Kristina LANERT

© 2018 CMON Global Limited. Kein Teil dieses Spiels darf ohne spezielle Erlaubnis reproduziert werden. Das Logo von Guillotine Games ist ein Warenzeichen von Guillotine Games Ltd. Zombicide, CMON sowie das CMON-Logo sind Warenzeichen von CMON Global Limited. Alle Rechte vorbehalten. Die Komponenten können sich von den hier gezeigten unterscheiden. Hergestellt in China.

Zombicide: Friends and Foes. Erste Auflage: August 2018



ÜBERSICHT DER ZIELPRIORITÄTEN

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

ZIEL-PRIORITÄT	ZOMBIE-ART	AKTIONEN	BENÖTIGTER SCHADEN	ERFAHRUNGSPUNKTE
1	Überlebender (nur falls Eigenbeschuss)	-	-	-
2	Drache (alle Typen)	1	2 (pro Verwundung)	1 (pro Verwundung)
3	Mordskrähen/Rattenschwarm	1	1	1
4	Schlurfer (alle Typen)	1	1	1
5	Fettbrocken/Monstrum (alle Typen)	1	2/3	1/5
6	Läufer (alle Typen)	2	1	1
7	Zombiewölfe	3	1	1
8	Totenbeschwörer	1	1	1

Diese Übersicht der Zielprioritäten umfasst **Zombicide: Black Plague**, **Zombicide: Green Horde** und Erweiterungen.