

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



# ZOMBICIDE

NO REST  
for the WICKED

**ZUSÄTZLICHE REGELN**



# KAPITEL

**SPIELMATERIAL** ..... 2

**DIE SEUCHE BREITET SICH AUS** ..... 3

**UNTOTER DRACHE** ..... 4

**BRUT - UNTOTER DRACHE** ..... 4

**AKTIVIERUNG - UNTOTER DRACHE** ..... 5

**ANGRIFF: ZOMBIESCHWALL** ..... 5

**BEWEGUNG: DRACHENBEBEN** ..... 5

**SCHWACHSTELLENKARTEN** ..... 5

**BELAGERUNGSMASCHINE: BALLISTE** ... 6

**SPEKTRAL-SCHLURFER** ..... 7

**RATTENSCHWÄRME** ..... 7

**ÜBERSICHT DER ZIELPRIORITÄTEN** ..... 8



# SPIELMATERIAL

## 47 KARTEN

- 32 Zombiekarten (221–252)
- Untoter Drache ..... x8
- Spektral-Schlurfer ..... x12
- Rattenschwärme ..... x12

5 Schwachstellenkarten

9 Trümmer-/Kompasskarten

1 Balliste-Übersichtskarte



## 35 MINIATUREN



1 Untoter Drache



1 Balliste



18 Spektral-Schlurfer



15 Rattenschwärme



## DIE SEUCHE BREITET SICH AUS

**A**n manchen Orten durchdringt dunkle Magie den Boden und korrumpiert alles und jeden. Dies könnte die Auswirkung eines Rituals, eines entweihten Heiligtums oder die Manifestation einer Kraft aus dem Jenseits sein ... niemand weiß es genau. In diesen Gegenden sammeln sich infizierte Tiere wie Flotten um das Licht. Die Zombies sind nahezu unsterblich. Schlimmer noch, üble Wesen wie untote Drachen könnten solche Orte als Brutstätte wählen. Dann würde selbst die Natur der Zombieseuche zum Opfer fallen, womit jede Hoffnung verloren wäre. Doch wir werden nicht aufgeben. Solange wir atmen, werden wir das Böse bekämpfen!



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. Folgt dazu einfach diesen Schritten, solange die Questbeschreibung nichts anderes vorgibt:

**1.** Mischt die Zombiekarten der neuen Zombies, mit denen ihr spielen möchtet, in den Stapel der Zombiekarten:

- Der **Untote Drache** ist eine gigantische Bestie, die über den Spielplan fliegt, um Überlebende zu jagen und Zombies auf ihre Köpfe zu speien. Er stellt eine große Herausforderung dar. Nur erfahrene Überlebende können es mit ihm aufnehmen!
- **Spektral-Schlurfer** sind Geisterzombies, die sich schwebend fortbewegen. Sie können nicht mit herkömmlichen Waffen verletzt werden. Nur Kampfzauber, Gewölbe-Artefakte, Drachenfeuer und die Balliste können sie zu Fall bringen.



- **Rattenschwärme** sind verseuchte Nagetiere, die den Überlebenden durch ihre schiere Überzahl gefährlich werden können. Je größer der Schwarm, desto größer die Gefahr.

Jede dieser Kreaturen ist schon für sich eine Bedrohung. Gemeinsam sind sie eine tödliche Kombination. Seid ihr bereit für diese Herausforderung?

**2.** Der Untote Drache erfordert zusätzlich diese Schritte:

- Mischt die Schwachstellenkarten und legt sie verdeckt als separaten Stapel bereit.
- Legt die Trümmer-/Kompasskarten bereit.
- Stellt die Balliste in die Spieler-Startzone. Ihr werdet sie brauchen, um den Drachen zu töten!

Jetzt kann es losgehen!



## UNTOTER DRACHE

Die Zombieinvasion hält das ganze Land in seinen Fängen und selbst die Drachen sind aus ihrem Schlummer erwacht, um das Problem auf ihre eigene Art zu lösen: in einem direkten und offenen Kampf. Schließlich ist keine Armee diesen prächtigen Kreaturen aus Klauen und Feuer gewachsen, oder? Falsch! Viele Drachen kämpften gegen die Zombiehorden ohne Bedacht und sind in der Schlacht gefallen. Jetzt sind sie als untote Drachen von den Toten auferstanden und haben nichts von ihren Instinkten und ihrer Willenskraft verloren.



Das sind die Zombiekarten des Untoten Drachen, seine Schwachstellenkarten und die doppelseitigen Trümmer-/Kompasskarten.

Für den **Untoten Drachen** gibt es acht Zombiekarten, die ihn erscheinen lassen. Die fünf **Schwachstellenkarten** geben an, welche Waffen ihn verletzen können. Mit den doppelseitigen **Trümmer-/Kompasskarten** werden zerstörte Gebäudezonen markiert bzw. zufällige Richtungen bestimmt, wenn Überlebende verdrängt werden. Allerdings sorgt die **Balliste** für etwas mehr Waffengleichheit, da mit ihr sehr zuverlässig Drachen getötet werden können.

Für den Untoten Drachen gelten folgende Regeln:

**Verursachte Wunden** bei Angriff: 2 (kein Rüstungswurf erlaubt)

**Benötigter Schaden**, um ihn zu verwunden\*: 2

**Erfahrungspunkte**: 1 pro Verwundung\*

**Sonderregeln**:

- Der Untote Drache ist gegen sämtliche Effekte immun (sogar gegen Drachenfeuer, Verzauberungen und Fertigkeiten), **abgesehen von der Balliste** und Waffen, die auf seiner aktuellen Schwachstellenkarte\* angegeben sind.
- Der Untote Drache ist eine gigantische Bestie, die über den Spielplan fliegt. Daher besteht immer eine Sichtlinie zwischen ihm und den Überlebenden, außer sie befinden sich in einem Gewölbe. (Die Sichtlinie wird nicht durch Hindernisse blockiert, auch nicht innerhalb von Gebäuden.)

\* Siehe rechts *Schwachstellenkarten*.

### BRUT - UNTOTER DRACHE

Der Untote Drache kann durch seine Zombiekarten ab Gefahrenstufe Gelb erscheinen. Stellt in diesem Fall seine Miniatur in die **mittlere Zone** des entsprechenden Kartenteils, **unabhängig davon**, in welcher Zone das Brutplättchen liegt, für das die Karte gezogen wurde.

Dann führt ihr mit diesen Schritten sein **Drachenbeben** aus:

**1.** Alle Zombies in der Zone, in welcher der Untote Drache erscheint, werden getötet (unabhängig von Zombie-Art und Immunitäten). Dies bringt keine Erfahrungspunkte.

**2.** Werft für jeden Überlebenden und jede Belagerungsmaschine in der Zone mit dem Untoten Drachen einen Würfel separat. Jede Miniatur wird gemäß dem Würfelergebnis und der Kompasskarte in eine angrenzende Zone verdrängt (gilt nicht als Bewegung). Würde eine Miniatur dadurch vom Spielplan oder durch eine Wand verdrängt werden, verbleibt sie stattdessen in der Zone:

- Jeder Überlebende, der sich danach noch in der Zone mit dem Untoten Drachen befindet, erleidet 2 Wunden (kein Rüstungswurf erlaubt).
- Jede Belagerungsmaschine, die sich danach noch in der Zone mit dem Untoten Drachen befindet, wird zerstört (und ihre Miniatur entfernt).



**Kompasskarte:** Zeigt an, in welche Richtung eine Miniatur verdrängt wird. Bei 1-2 verbleibt sie in der Zone.

3. Befindet sich der Untote Drache in einer Gebäudezone, legt eine Trümmerkarte in die Zone. Diese Zone blockiert von nun an die Sichtlinie (außer zum Drachen) und kann weder betreten noch durchsucht werden; darin verbliebene Überlebende können sie jedoch verlassen. Je nach Quest kann dies zu einer Niederlage führen (wenn z. B. ein Ziel in dieser Zone liegt sich dort kein Überlebender mehr befindet).

4. Zieht eine Schwachstellenkarte und legt sie aus. Der Untote Drache kann nur von der Balliste oder einer Waffe, die auf der ausliegenden Schwachstellenkarte angegeben ist, verwundet werden (benötigter Schaden: 2). Dieser Schritt wird nur beim Erscheinen des Untoten Drachen ausgeführt, nicht wenn er sich in späteren Zombiephasen bewegt!

## ◆ AKTIVIERUNG - UNTOTER DRACHE

Die Aktivierung des Untoten Drachen folgt den Regeln der gewöhnlichen Zombiephase (erst Angriff, dann Bewegung) mit folgenden Änderungen:

### ANGRIFF: ZOMBIESCHWALL

Befinden sich Überlebende in Reichweite 0-1 zum Untoten Drachen (auch diagonal), speit er seinen verwesenen Mageninhalt in die Zone mit den meisten Überlebenden in Reichweite 0-1. Er benötigt keine Sichtlinie zur Zielzone. Befinden sich in mehreren Zonen die meisten Überlebenden, entscheidet ihr, welche getroffen wird. Zieht dann eine Zombiekarte für die Zielzone und lest die Zeile, die der aktiven Gefahrenstufe entspricht. Stellt die dort angegebene Anzahl und Art der Zombies in die Zielzone. Zeigt die Karte einen Drachen, werft sie ab und zieht eine neue. Die durch den Zombieschwall erschienenen Zombies werden erst in der nächsten Zombiephase aktiviert.

### BEWEGUNG: DRACHENBEBEN

Hat der Untote Drache nicht angreifen können, nutzt er seine Aktion, um sich zu bewegen, **nachdem sich alle anderen Zombies bewegt haben**. Bestimmt seine Zielzone nach den Standard-Bewegungsregeln (Sichtlinie, lauteste Zone), aber bewegt ihn ein gesamtes Kartenteil weiter anstatt nur eine Zone. Stellt ihn in die **mittlere Zone** des neuen Kartenteils. Der Untote Drache kann kein Gewölbe betreten und be-

### SPIEL MIT MEHREREN DRACHEN

In einer Partie können mehrere Drachen hinzugefügt werden. Allerdings kann sich zu **jedem Zeitpunkt nur 1 Drache** auf dem Spielplan befinden. Wird eine weitere Drachen-Zombiekarte gezogen (egal welcher Art), erhält der Drache auf dem Spielplan eine Extra-Aktivierung.



wegt sich nicht, wenn sich alle Überlebenden in Gewölben befinden. Außerdem teilt er sich nie auf, ihr entscheidet im Zweifel, welche Richtung er einschlägt.

Dann führt der Untote Drache in seiner neuen Zone ein **Drachenbeben** aus (wie links oben beschrieben, außer dass Schritt 4 übersprungen wird).

## ◆ SCHWACHSTELLENKARTEN

Ihr verwundet den Untoten Drachen, wenn ihr ihn mit der Balliste trefft oder mit einer Waffe, die auf seiner aktuellen Schwachstellenkarte angegeben ist und die mindestens 2 Schaden verursacht. **Jedes Mal, wenn ihr den Drachen verwundet, entfernt ihr ihn vom Spielplan**. Er zieht sich zurück, um später erneut zuzuschlagen.

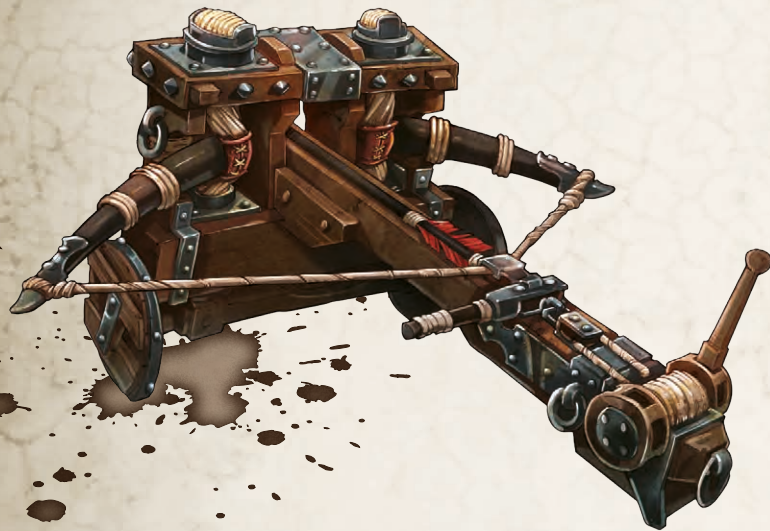
- Der Überlebende, der den Drachen verwundet hat, erhält 1 Erfahrungspunkt und ein zufälliges Gewölbe-Artefakt (falls verfügbar).
- Die aktuelle Schwachstellenkarte des Drachen kommt zurück in die Spielschachtel, sie wird in dieser Partie nicht mehr verwendet. War dies seine letzte Schwachstellenkarte, habt ihr den Untoten Drachen endgültig getötet. Ab sofort haben seine Zombiekarten keinen Effekt mehr.





## BELAGERUNGSMASCHINE: BALLISTE

Sobald ihr mit mindestens einem Drachen spielt, erhalten die Überlebenden **eine Balliste pro Drachen**. Stellt beim Spielaufbau entsprechend viele Balliste-Miniaturen in die Spieler-Startzone. Die Balliste ist eine Belagerungsmaschine, keine Figur. Um eine Belagerungsaktion durchzuführen, muss ein Überlebender sich in der gleichen Zone wie die Balliste befinden und die angegebene Anzahl an Aktionen aufwenden.



### BALLISTE BEWEGEN (2 AKTIONEN)

Für 2 Aktionen bewegen sich der Überlebende und die Balliste gemeinsam in eine benachbarte Zone. Es gelten die normalen Bewegungsregeln, allerdings können keine Fertigkeiten oder sonstige Effekte eingesetzt werden, welche die Bewegung betreffen. Nur *Green Horde*: Sobald die Balliste in eine Wasserzone gesetzt wird, ist sie zerstört und ihre Miniatur wird vom Spielplan entfernt.

### BALLISTE ABFEUERN (2 AKTIONEN)

Für 2 Aktionen lädt der Überlebende die Balliste und feuert sie ab. Dies gilt nicht als Kampfaktion und es können keinerlei Ausrüstung, Fertigkeiten oder sonstige Effekte eingesetzt werden, die den Kampf betreffen. Die Balliste abzufeuern, verursacht **keinen Lärm**. Der Überlebende wählt eine Richtung, die parallel zu den Kanten des Spielplans verläuft. Ausgehend von ihrer Zone schießt die Balliste in **jede Zone**, die in gerader Linie der gewählten Richtung verläuft. Der Schuss benötigt keine Sichtlinie und wird erst durch eine Wand, eine geschlossene Tür oder das Ende des Spielplans aufgehalten. Werft für jede beschossene Zone die Würfel separat.

Die Balliste hat die folgenden Werte:

**Reichweite:** 1+ (bis Wand, geschl. Tür, Ende des Spielplans)

**Würfel:** 3

**Genauigkeit:** 4+. Falls irgendein Überlebender (nicht notwendigerweise der Schütze) Sichtlinie zur beschossenen Zone hat, verbessert sich die Genauigkeit auf 3+.

**Schaden:** Es gelten sowohl die Zielprioritäten als auch die Regeln zu Eigenbeschuss. Jedes getroffene Ziel wird unabhängig von Art und Immunität getötet.

Johannes feuert die Balliste ab. Der Bolzen fliegt unabhängig von der Sichtlinie in gerade Linie, bis er die erste Wand erreicht.

Der Bolzen der Balliste ignoriert die Sichtlinie und fliegt durch die Hecke. Es werden 3 Würfel mit Genauigkeit 4+ geworfen, um den Schlurfer zu töten.

Megan hat Sichtlinie zu dieser Zone. Die Genauigkeit verbessert sich auf 3+. : 2 Treffer!

Drachen können immer durch Ballisten verwundet werden. Die Genauigkeit verbessert sich auf 3+, da Johannes Sichtlinie zur Zone mit dem Drachen hat. : 1 Treffer! Der Drache wird verwundet und zieht sich zurück.

3 Würfel mit Genauigkeit 4+ werden für diese Zone geworfen. : 1 Treffer! Die Balliste tötet alles, was sie trifft. Tschüss Monstrum!

Durch die Zielpriorität bleibt der Läufer übrig. Das Blutbad endet hier, da der Bolzen in der Wand stecken bleibt.



## SPEKTRAL-SCHLURFER

Inmitten der Zombiehorden begegneten uns geisterhafte Wesen. Es stellte sich heraus, dass sie eine neue Art von Zombies sind, die über dem Boden schweben und die eine starke Energie umgibt. Klängen und Pfeile konnten ihnen nichts anhaben, nur Drachenfeuer und Zauber konnten uns retten.

Nach einiger Zeit kam ich zu dem Schluss, dass sich die Zombieseuche weiterentwickelt. Vermutlich passt sie sich an oder mutiert. Jedoch kenne ich den Ursprung dieses Unheils nicht.

Was für unergründliche Ziele versuchen die Totenbeschwörer mit ihren abscheulichen Experimenten zu erreichen? Ist die Seuche vielleicht sogar selbst in der Lage, die Schwächen ihrer Beute auszumachen? Bleiben die Eigenschaften der Infizierten gänzlich erhalten?

Es gibt so vieles zu ergründen und nur so wenig Zeit. Doch zunächst muss ich meine Mitstreiter von unserer neuen Aufgabe überzeugen.

– Mezans Tagebuch



Für Spektral-Schlurfer gelten die folgenden Regeln:

**Verursachte Wunden** bei Angriff: 1

**Benötigter Schaden**, um einen zu töten: 1 (nur durch bestimmte Waffen, siehe unten)

**Erfahrungspunkte:** 1

**Sonderregeln:**

- Spektral-Schlurfer gelten als Schlurfer. Allerdings erhalten sie durch eine Karte „Extra-Aktivierung“ für Schlurfer keine zusätzliche Aktivierung.
- Spektral-Schlurfer können nur durch die Balliste, Kampfzauber, Gewölbe-Artefakte (inklusive magischer Ausrüstung aus der *Wulfsburg*-Erweiterung) und Drachenfeuer getötet werden.



## RATTEN-SCHWÄRME

Viele sind der Überzeugung, dass Ratten eine Plage sind und das Leben nicht verdienen. Sie fressen unsere Vorräte und verschmutzen unsere Häuser. Doch genau betrachtet, teilen sie unser Schicksal. Auch sie sind Überlebende. Wir haben Ratten für die Zombieseuche verantwortlich gemacht, aber ihre Bürde gleicht der unseren. Sie sind nicht immun und kehren als Zombies wieder.

Die Zombieratten sind so zahlreich wie ihre Brüder, aber ihre Angst vor Menschen ist dem Hunger auf Menschenfleisch gewichen. Es ist nicht bekannt, warum sie nur im Schwarm agieren. Sobald ein paar von ihnen eine Futterquelle wittern, versammeln sich alle Zombieratten in der Nähe für das Festmahl. Und jeder weiß, dass ein Rattenschwarm unkontrollierbar und sehr gefährlich ist!



Für Rattenschwärme gelten folgende Regeln:

**Verursachte Wunden** bei Angriff: 1

**Benötigter Schaden**, um einen zu töten: 1

**Erfahrungspunkte:** 1

**Sonderregeln:**

- Immer wenn eine ihrer Zombiekarten (dann auch Laufweite wieder erhöhen) gezogen wird, erhalten alle Rattenschwärme eine zusätzliche Aktivierung.
- Rattenschwärme bewegen sich pro Aktivierung bis zu 2 Zonen auf ihre Zielzone zu. Die Zielzone wird vor der Bewegung bestimmt, sodass sie ihre Zielzone **nicht** ändern, wenn nach der ersten Bewegung ein neues Ziel in ihrer Sichtlinie auftaucht. Rattenschwärme haben trotzdem nur 1 Aktion pro Aktivierung: entweder greifen sie an oder bewegen sich (um bis zu 2 Zonen).
- Rattenschwärme ignorieren alle Hindernisse, die normalerweise die Bewegung einschränken oder verhindern, **außer geschlossene Türen und Wände**.

# ÜBERSICHT DER ZIELPRIORITÄTEN

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

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

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

## ◆ CREDITS ◆

### AUTOREN:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN und Nicolas RAOULT

### AUSFÜHRENDE RPRODUZENT:

Thiago ARANHA

### ILLUSTRATIONEN:

Jérémy MASSON, Nicolas FRUCTUS und Louise COMBAL

### GRAFISCHE GESTALTUNG:

Mathieu HARLAUT, Louise COMBAL und Marc BROUILLON

### 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

### REDAKTION:

Colin YOUNG

### WEITERE ENTWICKLUNG:

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

### HERAUSGEBER:

David PRETI

### TESTSPIELER:

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

### DEUTSCHE AUSGABE:

**Übersetzung:** Christian KOX

**Redaktion & Lektorat:** 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: No Rest for the Wicked*. Erste Auflage: März 2018