



## CROSSFIRE PACK

### ◆ ARMBRUST-WACHEN

**A**rmbrustschützen galten einst als Zeichen von Reichtum und Macht. Adlige und Aristokraten konnten mit den Schützen und ihren teuren Waffen als Hauswächter ihren Wohlstand demonstrieren. Obschon nur als Schaustücke eingesetzt, konnten die Schützen glücklicherweise ihre Waffen genau. Eine Armbrust kann mit Leichtigkeit Rüstungen, Fleisch und Knochen durchbohren, und einen Zombie so aus großer Entfernung ausschalten. Sie schießen nicht schnell, aber wenn sie gut eingesetzt

werden oder aus der Deckung heraus schießen, können sogar ein paar Armbrustschützen das Blatt wenden.

In dieser Erweiterung sind 12 Armbrust-Wachen enthalten. Armbrust-Wachen sind eine neue Art von Wachen, die ihr mit *Zombicide: Black Plague*, *Green Horde* oder *White Death* (und deren Erweiterungen) kombinieren könnt.

Armbrust-Wachen unterstützen die Überlebenden. Überlebende können Aktionen ausgeben, um sie zu bewegen, oder um ihre Armbrüste als Fernkampfaktion abzufeuern. Armbrust-Wachen können wichtige Orte auf dem Spielplan verteidigen und die Zombieinvasion ausbremsen, damit die Überlebenden genug Zeit haben, die Questziele zu erfüllen.

## ARMBRUST-WACHEN SPIELEN

Die Armbrust-Wachen aus dieser Erweiterung und die Wachen aus dem Grundspiel *White Death* können auch mit *Black Plague* und *Green Horde* kombiniert werden. **Die Armbrust-Wachen unterscheiden sich zwar von den normalen Wachen**, gelten aber trotzdem als Wachen. Die Regeln dieser Anleitung gelten für beide Wachen-Arten, außer es ist etwas anderes angegeben.



**Die Armbrust-Wachen sind bestens dafür geeignet, die Straßen zu räumen. Sie sollten jedoch vor Fettbrocken geschützt werden!**

Armbrust-Wachen können keine Nahkampfaktionen durchführen! Sie haben jedoch eine spezielle Wachenaktion: Die Verzögerter-Fernkampf-Aktion. Mit dieser können sie Fernkampfaktionen während der Zombiephase durchführen.

## WHITE DEATH

Während der Spielvorbereitung kann jede beliebige Wache durch eine Armbrust-Wache ausgetauscht werden.

## Verzögerter-Fernkampf-Aktion



**Für die Verzögerter-Fernkampf-Aktion nutzt ihr diese Karten.**

Führt ein Überlebender diese Wachenaktion aus, wählt er keine Zone mit Wachen. Stattdessen nimmt er eine der noch verfügbaren Verzögerter-Fernkampf-Karten und legt sie vor sich.

Mit diesen Karten können Armbrust-Wachen während der Zombiephase schießen. Die Verzögerter-Fernkampf-Karten gelten nicht als Ausrüstung und können weder getauscht werden, noch verloren gehen.

In der Zombiephase darf ein Überlebender eine seiner Verzögerter-Fernkampf-Karten abwerfen. Dann wählt er eine Zone mit Armbrustschützen und führt mit diesen eine Wachen-Fernkampfaktion durch (siehe Werte links). **Nur Armbrust-Wachen können die Verzögerter-Fernkampf-Aktion durchführen.** Wollen mehrere Überlebende in derselben Zombiephase Verzögerter-Fernkampf-Aktionen durchführen, führt sie in Zugreihenfolge durch (im Uhrzeigersinn, angefangen mit der Person mit dem Startplättchen).

**Werft in jeder Endphase alle ungenutzten Verzögerter-Fernkampf-Karten ab.**

## BLACK PLAGUE UND GREEN HORDE

### Spielvorbereitung

Ihr könnt die Wachen in jeder Quest nutzen. **Stellt dafür während der Spielvorbereitung bis zu 2 Wachen in jede Zone mit Zielplättchen.** Wenn ihr nicht genügend Wachen habt, wählt ihr die Zonen aus.

### REGELN FÜR DIE WACHEN

Jeder Überlebende kann einmal pro eigenem Zug 1 Aktion aufwenden, allen Wachen oder Armbrust-Wachen in 1 Zone einen Befehl zu geben. Die Sichtlinie ist dabei unerheblich.

Dann wählt der Überlebende 1 Aktion der nachfolgend genannten Wachenaktionen aus. Die Wachen in der ausgewählten Zone führen diese Aktion dann alle gleichzeitig aus. Wenn nicht anders angegeben, gelten die Standardregeln für die entsprechende Aktion.

Wachen können so (von unterschiedlichen Überlebenden) mehrmals pro Spielrunde aktiviert werden.



Fügt ihr Wachen in *Black Plague* und *Green Horde* hinzu, wird die Partie leichter. Ihr könnt das Spiel erschweren, indem ihr mit folgender Regel spielt: Sobald eine Wache besiegt wird, habt ihr die Quest verloren.

#### Wachen:

- + gelten als Überlebende (und somit als 1 Lärmplättchen).
- + können durch Eigenbeschuss getroffen werden.
- + sterben bereits an ihrer 1. Wunde. Sofern für die Quest nichts anderes angegeben ist, **verliert ihr NICHT die Partie, wenn Wachen sterben.**
- + haben kein Inventar.
- + haben keine eigenen Aktionen.
- + sind kein gültiges Ziel für Verzauberungen.

#### Wachenaktion: Bewegen

Die Wachen der gewählten Art führen 1 Bewegungsaktion in Richtung derselben Zielzone aus. **HINWEIS:** Es müssen nicht alle Wachen der gewählten Art die Bewegungsaktion ausführen. So können Wachengruppen aufgeteilt werden.

#### Wachenaktion: Fernkampf

Die Wachen in der gewählten Zone führen 1 Fernkampfaktion aus. Jede verwendet beim Angriff 1 Würfel. Nehmt die entsprechende Anzahl an Würfeln und werft sie alle gleichzeitig. Der Überlebende, der die Wachenaktion ausgeführt hat, erhält alle Adrenalinpunkte für die besiegten Ziele. Es gelten die üblichen Zielprioritäten.

**BEISPIEL:** Clovis führt eine Wachenaktion aus, mit der sie den 4 Wachen in der gewählten Zone befiehlt, auf Zombies in ihrer Reichweite zu schießen. Für die Fernkampfaktion, mit der die 4 Wachen die Zone der Zombies angreifen, wird also mit 4 Würfeln gewürfelt. Clovis erhält die Adrenalinpunkte für die getöteten Ziele.

**HINWEIS:** Armbrust-Wachen können keine Nahkampfaktionen durchführen. Lasst nicht zu, dass die Zombies ihnen auf den Leib rücken.

#### Armbrust-Wachen-Aktion: Verzögerter Fernkampf

Die Aktion funktioniert genauso wie im Kapitel für White Death beschrieben.

#### BOLZENREGEN-SCHLURFER



Bewaffnete Schlurfer sind uns schon häufiger über den Weg geschlurft. Meistens haben sie noch aus ihren Lebenstagen ein Schwert oder Streitkolben unklammert. Wahrscheinlich ist das einfach die Macht der Gewohnheit. Natürlich können sie damit nicht geschickt umgehen und ihre Krallen und Zähne sind ähnlich gefährlich. Aber leider gibt es auch noch die Bolzenregen-Schlurfer. Mit Armbrüsten unzugehen, ist keine einfache Aufgabe, dennoch gelingt es diesen Schlurfern mit ein paar ruckartigen Bewegungen die Bolzen abzufeuern. Dabei sehen sie zwar aus wie alberne Marionetten, doch ihre Schüsse sind so akkurat wie tödlich und ihre verfluchten Bolzen graben sich tief durch Rüstungen und Fleisch!

Es ist ganz einfach, die Bolzenregen-Schlurfer ins Spiel zu integrieren: Mischt einfach ihre Zombiekarten in den Zombiekarten-Stapel.





Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad anpassen, indem ihr das passende Set an Karten in den Zombiekarten-Stapel mischt:

- + Durch die Zombiekarten #577–#579 erscheinen weniger Bolzenregen-Schlurfer.
- + Durch die Zombiekarten #580–#582 erscheinen mehr Bolzenregen-Schlurfer.



Die folgenden Regeln gelten für die Bolzenregen-Schlurfer:

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

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

**Adrenalinpunkte:** 1

### Sonderregeln:

- + Bolzenregen-Schlurfer haben dieselbe Zielpriorität wie Standard-Schlurfer.
- + Immer wenn Bolzenregen-Schlurfer aktiviert werden und Sichtlinie zu einem Überlebenden in Reichweite 0–3 haben, greifen sie die Zone an. Falls mehrere Zonen zum Angriff möglich sind, wählen sie die Zone nach folgenden Prioritäten:
  1. Die Zone mit den meisten Überlebenden.
  2. Die lauteste Zone.

3. Falls alle zum Angriff verfügbaren Zonen dieselbe Anzahl an Überlebenden und Lärm haben, entscheidet ihr.

- + **Rüstungswürfe** gegen Angriffe von Bolzenregen-Schlurfern sind nicht erlaubt.

## ZIELPRIORITÄTEN

**Zombicide: White Death, Black Plague** und **Green Horde** nutzen unterschiedliche Zielprioritäten. Nutzt die passende Tabelle für das jeweilige Grundspiel, mit dem ihr spielt.

