



ZOMBICIDE

INVADER



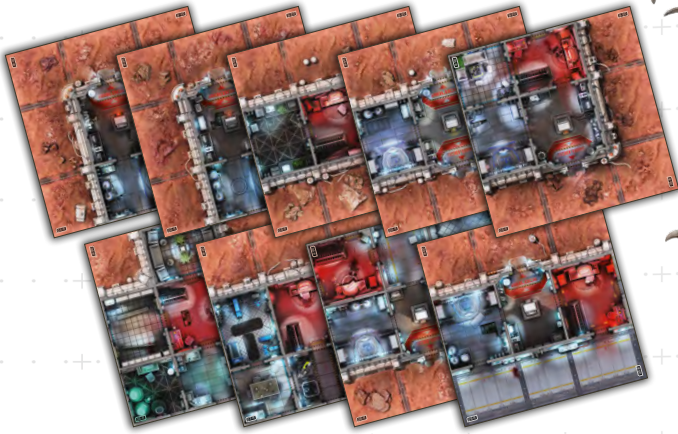
REGELN UND MISSIONEN

01 KAPITEL

02 SPIELMATERIAL	3	10 XENO-PHASE	26
03 INVADER-PROTOKOLL	5	SCHRITT 1 – AKTIVIERUNG.....	26
> ZOMBICIDE IM LAUFE DER ZEIT.....	6	> ANGRIFF.....	26
04 SPIELVORBEREITUNG	7	> BEWEGUNG.....	26
05 SPIELÜBERSICHT	10	> JÄGER AKTIVIEREN.....	28
SPIELERPHASE.....	10	SCHRITT 2 – BRUT.....	28
XENO-PHASE.....	10	> FARBIGE BRUTZONEN.....	28
ENDPHASE.....	10	> KARTEN „EXTRA-AKTIVIERUNG“.....	29
GEWINNEN UND VERLIEREN.....	10	> KARTEN „FAULIGES MONSTRUM“.....	29
06 DIE GRUNDLAGEN	10	> KARTEN „FÄULNIS-BRUT“.....	29
WICHTIGE DEFINITIONEN.....	10	> DIE MINIATUREN GEHEN ZUR NEIGE.....	30
SICHTLINIE.....	11	11 KAMPF	30
BEWEGUNG.....	13	NAHKAMPFAKTION.....	31
AUSRÜSTUNGSKARTEN IM DETAIL.....	13	FERNKAMPFAKTION.....	31
> NAH- UND FERNKAMPFWAFFEN.....	13	> ZIELPRIORITÄTEN.....	32
> MUNITIONSARTEN.....	14	> EIGENBESCHUSS.....	32
> LÄRMVERURSACHENDE AUSRÜSTUNG.....	15	GEZIELTER ANGRIFF.....	33
> KAMPFATTRIBUTE.....	16	HÖLLENFEUER.....	34
> LÄRM.....	17	12 BESONDERE RÄUME	34
ERFAHRUNG, GEFAHRENSTUFE & FERTIGKEITEN.....	17	SICHERHEITSRÄUME.....	34
07 INVENTAR	18	SAUERSTOFFSTATIONEN.....	35
08 DIE XENOS	19	LUFTSCHLEUSEN.....	35
ARBEITER.....	19	13 ULTRAROT-MODUS	36
BERSERKER.....	19	14 DAS SPIEL MIT 7+ ÜBERLEBENDEN	36
JÄGER.....	19	15 DIE SCHWIERIGKEIT ANPASSEN	37
FAULIGES MONSTRUM.....	20	16 MISSIONEN	38
FÄULNIS.....	20	M0 TUTORIAL: BRESCHEN!.....	38
> FÄULNIS-ZONEN.....	20	M1 ABGESCHNITTEN.....	39
> AKTIVE FÄULNIS-PLÄTTCHEN.....	20	M2 ROCK 'N' ROLLY.....	40
> INAKTIVE FÄULNIS-PLÄTTCHEN.....	20	M3 DIE NACHHUT.....	41
09 SPIELERPHASE	22	M4 DIE WISSENSCHAFTLER.....	42
BEWEGEN.....	22	M5 WETTRÜSTEN.....	44
SUCHEN.....	22	M6 SPIEL MIT DEM FEUER.....	45
EINE TÜR BENUTZEN.....	22	M7 XENIUM-BURGER.....	46
> FARBIGE TÜRPLÄTTCHEN.....	22	M8 CODE ORANGE.....	48
UMSORTIEREN/TAUSCHEN.....	23	M9 UNGEBETENE GÄSTE.....	50
> AUSRÜSTUNG MONTIEREN UND ABMONTIEREN.....	23	M10 ZURÜCK ZUM URSPRUNG.....	51
KAMPFAKTIONEN.....	24	17 FERTIGKEITEN	52
> NAHKAMPFAKTIONEN.....	24	18 INDEX	55
> FERNKAMPFAKTIONEN.....	24	> CREDITS.....	55
EIN ZIEL AUFNEHMEN ODER AKTIVIEREN.....	24		
MACH ETWAS LÄRM!.....	24		

02 SPIELMATERIAL

9 KARTENTEILE (DOPPELSEITIG)



6 ÜBERLEBENDEN-MINIATUREN
UND -CHARAKTERBÖGEN



Cole



Vivian



Mitsuki



Magnus



Jared



Baraka

64 XENO-MINIATUREN



1 Fauliges Monstrum



14 Berserker



14 Jäger



35 Arbeiter

2 MASCHINEN-MINIATUREN

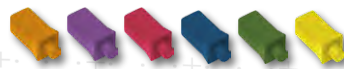


Friedenswächter-Bot



Falchion-Geschütz

48 MARKIERUNGSTIFTE



6 FARBIGE
MINIATURENBASEN



6 ÜBERLEBENDEN-
TABLEAUS



6 WÜRFEL



REGELN - ZOMBICIDE

65 PLÄTTCHEN

Türen

- Neutral x5
- Grün x1
- Lila x1



Ausgang x1



Startspieler x1



Maschinenaktivierung x2



Lärm x18



Ziele

- Rot/Rot x10
- Rot/Blau x1
- Rot/Grün – Bot-Fernsteuerung .. x1
- Rot/Lila – Geschütz-
Fernsteuerung x1
- Rot/Weiß x1



Fertigkeit: Tarnung x1



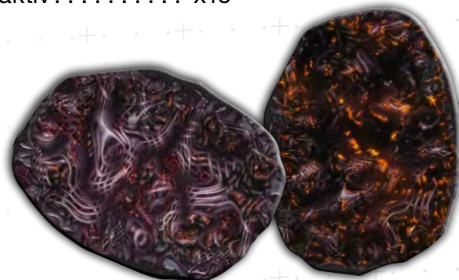
Xeno-Brut

- Rot/Rot x4
- Rot/Grün x1
- Rot/Lila x1



Fäulnis

- Aktiv/Inaktiv x15



125 KARTEN

71 Ausrüstungskarten

- Deflektor-Rüstung x4
- Einmannpackung x3
- Energiezelle x6
- Fäulnis-Brut: 1 Arbeiter! x2
- Fäulnis-Brut: 2 Arbeiter! x1
- Fäulnis-Brut: 1 Berserker! x2
- Fäulnis-Brut: 1 Jäger! x2
- Flammenwerfer x2
- Kanister x4
- Kettensäge x2
- Leichtes Maschinengewehr x2
- Leichtes Maschinengewehr
(Prototyp) x1
- Massenhaft Patronen x3
- MP x2
- MP (Startausrüstung) x2
- Sauerstofftank x6
- Scharfschützengewehr x2
- Scharfschützengewehr (Prototyp) x1
- Schwere Klinge x3
- Schwere Schrotflinte x3
- Schwere Schrotflinte (Prototyp) . x1
- Sturm-Schrotflinte x3
- Sturm-Schrotflinte (Prototyp) ... x1
- Suchdrohne x2
- Suchscheinwerfer x2
- Viehtreiber (Startausrüstung) ... x4
- Vorschlaghammer x3
- Falchion-Geschütz x1
- Friedenswächter-Bot x1



54 Xeno-Karten



03 INVADER-PROTOKOLL

Doktor Vivian Rigby wollte unbedingt zurück in ihr Labor. Sie wusste ganz genau, dass dieser Kampf dort gewonnen werden würde und nicht hier an der regenüberfluteten Grenze mit Blick über die tote Landschaft. Aber die nächste Welle stand bevor und der Außenposten brauchte jegliche Feuerkraft auf den Mauern.

„Weißt du, an was mich das erinnert?“, fragte Lieutenant Magnus Berg neben ihr. Seine verzerrte Stimme, die aus seiner Powerrüstung kam, klang finster. „An diesen Film, den wir letzten Monat in der Holo-Nacht gesehen haben.“ Sie war jedoch zu müde, um sich zu erinnern. Die Holo-Nacht war Cole Hills Verehrung der neuen Retrofilme geschuldet und fand regelmäßig statt.

„Welchen meinst du?“

„Den mit den fleißigen Minenarbeitern, die von den Firmenschweinen um ihre wertvollen Ressourcen betrogen wurden.“

Sie brauchte einen Moment. „Oh, stimmt. Ja, der war ganz schön klischeehaft. Die braven Farmer und Bergleute, die von einer freien, neuen Welt träumen und dann von den großen, bösen Schlipsträgern unterdrückt werden.“

„Ach, wirklich?“ Magnus' Rüstung war eigentlich viel zu groß dafür, doch der bullige Mann schaffte es trotzdem, mit den Schultern zu zucken. „Du weißt schon, was ich meine. Ich dachte halt, dass sie in der gleichen verdammten Situation steckten wie wir jetzt.“

Jetzt zuckte sie mit den Achseln. „Kann schon sein. Nur, dass diese Xenos hier genauso fremd sind wie wir.“

„Wurde das bestätigt?“

„Ja. Ich hatte gerade mit der Basis-KI an verschiedenen Hypothesen gearbeitet, als ihr sie mir plötzlich abgezogen habt ... Die genetischen Scans zeigen, dass sie aus mindestens drei verschiedenen planetarischen Biomen stammen, vielleicht sogar mehr.“

„Das habe ich mitbekommen. Aber das ergibt keinen Sinn.“ Sie schmunzelte. „Viele Dinge hier ergeben keinen Sinn.“

„Was haben die überhaupt gegessen?“ Er zeigte mit seinem Arm in Richtung der Einöde vor ihnen. „Da gibt's nichts.“

„Ich glaube, dass sie lithotroph waren, bevor sie auf den Geschmack von menschlichem Fleisch gekommen sind. Die meisten zumindest.“

„Bitte was?“

Sie stöhnte. „Sie fressen Steine. Genauer gesagt die Mineralien darin.“

„Sind die dann nicht eher Lithovoren?“

„Wer ist hier die Wissenschaftlerin?“, fragte sie hitzig.

„Ja, richtig.“

Sie tätschelte seinen gepanzerten Arm. „Mach dir nichts draus. Sie verwenden auch das Xenium. Warum sie allerdings alle das Gleiche fressen, ist mir immer noch ein Rätsel. Sie teilen nur einen geringen Teil der DNA. Dreißig

Prozent. Das ist ungefähr der Grundwert, den alle bisher bekannten Doppelhelix-Lebensformen teilen. Denk mal darüber nach. Wir können einige Sachen von den Centauriern essen, aber eben nur ein paar. Und wenn du die thassianische Küche probierst, bist du eine Minute später tot. Aber die Xenos überlebten hier mit dem gleichen Zeug. Das ist einfach ... verrückt.“

Magnus dachte einen Moment lang nach. „Vielleicht hat der, der sie hier abgeladen hat, es wegen dem Xenium gemacht.“

„Wie kommst du darauf, dass sie hier abgeladen wurden?“

„Nun ja, die haben sich bestimmt nicht hier entwickelt. Das haben hier bisher nur Bakterien geschafft, oder? Trotzdem gibt es Spuren von Sauerstoff in der Atmosphäre. Hast du rausgefunden, wieso?“

Sie seufzte. „Leider nicht. Wir glauben, dass es zu einem Zeitpunkt in der jüngsten Vergangenheit ein rudimentäres ozeanisches Ökosystem gegeben haben muss wie auf der Erde vor drei Milliarden Jahren. Doch wir haben nur Spuren davon gefunden. Dieser gesamte Planet ergibt nur wenig Sinn, bis hin zum Xenium.“

„Immerhin“, setzte Magnus fort, „haben sie keine Technologie und haben sich nie sonderlich klug verhalten, also sind sie bestimmt nicht von selbst hierhergekommen.“

„Höchstwahrscheinlich eine Zivilisation, der wir bisher nicht begegnet sind. Man kann sie leicht übersehen. Die Centaurier wussten von der Erde, aber die Völker von Trappist hatten keine Ahnung, dass wir hier waren, bis wir ein Schiff dorthin gesendet haben und quasi Nachbarn wurden.“

Beide blieben für einen langen Moment still und lauschten dem Regen. Vivian schloss ihre Augen und dachte kurz ans Schlafen. Ein Fehler, da sie kurz wegnickte und Bergs nächste Bemerkung sie zusammenzucken ließ. „Nun ja, vielleicht ist es doch nicht wie das Holo. Die Bergleute waren intelligent. Wären diese Dinger intelligent, hätten wir einen Deal mit ihnen geschlossen. Wir sind nicht wie diese Schlipsträger.“

„Zumindest hätten wir sie einsperren können“, sagte Vivian zustimmend, „damals, als sie noch fügsam waren. Doch sie haben uns fast ein ganzes Jahr lang ignoriert, selbst als wir anfangen, das Xenium aus der Erde zu pumpen. Niemand hielt es für nötig, irgendwelche Schritte einzuleiten.“

„Stimmt. Hast du 'ne Idee, warum sie ausgeflippt sind?“

„Irgendwas hat sich verändert.“

„Ach was!“ Sein Sarkasmus war sogar durch sein Visier zu erkennen.

Sie schenkte ihm ein knappes Lächeln. „Sorry. Ich bin einfach müde ... Irgendwas hat die Veränderung ausgelöst. Ich war etwas auf der Spur, aber dann brauchten wir jeden auf den Mauern und ich hatte keine Zeit, meine Annahme zu bestätigen.“

„Meinst du diese Infektionssache, über die ich informiert wurde?“

„Genau. Sie haben alle etwas in ihrem Blut. Es ist nahezu identisch. Aber es ergibt keinen Sinn, weil sie genetisch so verschieden sind.“

„Ich kann dir nicht ganz folgen.“

Sie dachte einen Moment nach. „Wie soll ich es erklären... Manche Spezies können Überträger für Krankheiten sein, richtig? Auf der Erde können Moskitos Malaria übertragen, aber sie haben es nicht selbst. Wir bekommen es trotzdem, wenn wir gestochen werden. Wir sind halt eine andere Spezies.“

„Klar, das versteh ich.“

„Artenübergreifende Infektionen sind verdammt selten, selbst bei Spezies, die sich auf dem gleichen planetarischen Biom weiterentwickelt haben. Hier gibt es Spezies von drei verschiedenen Welten, die nur ein Drittel ihrer DNA teilen, sich aber alle die gleiche Sache einfangen. Das ist Wahnsinn. Das wäre, als würdest du dir einen Schnupfen von einer Banane einfangen. Und ihr beide teilt sogar sechzig Prozent eurer DNA, da ihr beide von der Erde stammt. Mit diesen Dingen ist es noch weiter hergeholt. Hätte ich es nicht selbst gesehen, hätte ich es nicht geglaubt.“

Magnus dachte einen Moment darüber nach, dann schaute er sie direkt an, sichtbar besorgt. „Sag mir nicht, die Menschen sind dadurch in Gefahr!“

Sie schüttelte ihren Kopf. „Nein, zumindest haben wir das bisher nicht gesehen. Die Infektion hat die Xenos verwandelt... in eine Art Zombies.“

„Uff. Vielleicht ist das alles doch nicht so wie in dem Holo“, sagte er lachend.

„Nur oberflächlich“, antwortete sie mit einem matten Lächeln.

„Also, was können wir tun?“

Vivian konnte nur mit den Achseln zucken. „Standhalten, bis die Verstärkung eintrifft. Versuchen, an mehr Daten zu kommen. Theoretisch gesehen würde ich eine komplette Evakuierung vorschlagen, bis wir alles unter Kontrolle haben, aber die Shuttles werden immer weniger und reisen kaum noch ab.“

Magnus hätte darauf etwas erwidern können, aber genau zu diesem Zeitpunkt ertönte die Sirene des Außenpostens. Rote Lichter blinkten auf und die Luft wurde von Captain Connors abgehackter Stimme erfüllt: „Gesamte Besatzung, Eindringlinge, Südtor. Wiederhole: Auf Eindringlinge vorbereiten, Südtor. Das ist keine Übung.“

„Klar ist das keine Übung“, grummelte Vivian, während sie ihre Waffe griff, „wir hatten schon genügend Ernstfälle.“ Magnus war bereits auf den Beinen. „Kein Zweifel, Doc, aber spar dir das für später. Es ist Zeit für Zombicide!“

Zombicide: Invader ist ein kooperatives Spiel, in dem sich 1 bis 6 Spieler gegen die Xenos stellen, einen unerforschten Schwarm verseuchter Aliens, der vom Spiel kontrolliert wird. Jeder von euch übernimmt dabei 1 bis 6 Überlebende in einer Science-Fiction-Welt, die von den Xenos angegriffen wird. Es ist ganz einfach: Erfüllt die Missionsziele, bleibt am Leben und tötet so viele Xenos wie möglich!

Xenos sind langsam und berechenbar. Aber es gibt verdammt viele von ihnen und sie setzen fiese Taktiken ein. Das Faulige Monstrum verbreitet zum Beispiel eine fremdartige Substanz, die Fäulnis genannt wird. Sie verwandelt unsere Station langsam in ein Xeno-Nest.

ZOMBICIDE IM LAUFE DER ZEIT

Die Zombicide-Reihe bietet die Möglichkeit für actionreifes Zombie-Gemetzel in verschiedenen Zeitaltern. Jedes Zeitalter hat seine eigenen Überlebenden, Zombies sowie Mechanismen und sorgt für ein eigenständiges Flair.

Alle Spiele nutzen die gleichen zentralen Mechanismen und alle Grundspiele bieten einen einfachen Einstieg in die Zombicide-Reihe. Die Grundspiele und Erweiterungen eines Zeitalters (modern/Mittelalter/Sci-Fi) sind vollständig miteinander kompatibel.



Das klassische Zombicide besteht aus 3 Seasons, die zusammen ca. ein Jahr einer Zombie-Apokalypse in unserer modernen Zeit abdecken.



Das mittelalterliche Zombicide schickt euch zurück in das dunkle Zeitalter, wo Totenbeschwörer mit ihren Zombiarmeen ihre bösen Pläne verwirklichen wollen. Du und deine Mitstreiter kämpfen für eine bessere Zukunft!

Eure Überlebenden nutzen alles, was sie in die Hände bekommen, um Xenos zu töten. Je besser eure Waffen sind, desto mehr Xenos könnt ihr erledigen – und umso mehr kommen nach, angezogen vom Gemetzel!

Überlebende sind entweder Zivilisten oder Soldaten, jeder mit eigenen Fähigkeiten. Ihr könnt Ausrüstung tauschen und über eure Strategie beratschlagen. Denn nur wenn ihr zusammenarbeitet, könnt ihr eure Missionsziele erfüllen und überleben. Xenos abzuknallen macht Spaß, aber ihr müsst auch andere Überlebende retten, wichtige Daten wiederbeschaffen, dunkle Geheimnisse aufdecken und vieles mehr!

04 SPIEL- VORBEREITUNG

Normalerweise wird *Zombicide: Invader* mit 6 Überlebenden gespielt, die ihr beliebig unter den teilnehmenden Spielern aufteilen könnt. Wir empfehlen, neuen Spielern nur 1 Überlebenden zu geben, damit sie das Spiel schnell erlernen können. Ein erfahrener Spieler kann aber problemlos eine komplette Gruppe mit 6 Überlebenden kontrollieren und sich alleine auf Xeno-Jagd begeben!

- 1> Wählt eine Mission.
- 2> Legt die Kartenteile aus.
- 3> Platziert die Ziele, Brutplättchen, weiteren Plättchen und Figuren wie in der Missionsbeschreibung angegeben.
- 4> Wählt 6 Überlebende aus und verteilt sie untereinander, wie es euch gefällt. Setzt euch in der Spielreihenfolge um den Tisch, die ihr für günstig haltet. Ihr tretet gemeinsam als Team gegen das Spiel an.
- 5> Nehmt euch für jeden eurer Überlebenden ein Tableau, auf das ihr den zugehörigen Charakterbogen legt, sowie die passende Miniatur, die ihr in eine farbige Miniaturenbasis stellt. Nehmt dann jeweils die 5 Markierungsstifte der passenden Farbe. Die Farben helfen euch, die Überlebenden voneinander zu unterscheiden.
- 6> Legt vorerst die folgenden Ausrüstungskarten beiseite:

- Startausrüstung: 4 Viehtreiber und 2 MPs. Ihr erkennt diese Karten an der grauen Rückseite.

- Sauerstofftanks: Es gibt 6 hiervon. Ihr erkennt diese Karten an der Abbildung einer Sauerstoffstation auf der Rückseite.



Diese Sachen waren ursprünglich nur dazu gedacht, für Ordnung zu sorgen, und nicht, um sie gegen die Xenos einzusetzen. Sucht möglichst schnell bessere Waffen!



Ihr benötigt Sauerstofftanks, um euch außerhalb der Station zu bewegen. Ihr erhaltet sie an Sauerstoffstationen. Beschützt sie gut!



- Prototypen: Sturm-Schrotflinte (Prototyp), Schwere Schrotflinte (Prototyp), Leichtes Maschinengewehr (Prototyp) und Scharfschützengewehr (Prototyp). Ihr erkennt diese Karten an der roten Rückseite.



Die heiß begehrten Prototyp-Waffen erhaltet ihr hauptsächlich durch Missionsziele.

- Legt die Übersichtskarten vom Falchion-Geschütz und dem Friedenswächter-Bot aus, sodass sie jeder sehen kann. Auf ihnen sind die jeweiligen Regeln und Werte zusammengefasst. Sie gehören keinem Spieler im Speziellen.



Das Falchion-Geschütz und der Friedenswächter-Bot können euch dabei helfen, die Xenos auszulöschen.

- 7 > Verteilt die Startausrüstungskarten unter den Überlebenden, wie ihr es für sinnvoll erachtet. Da *Zombicide: Invader* ein kooperatives Spiel ist, solltet ihr diese Entscheidung zusammen treffen. Jeder Überlebende erhält genau 1 der Karten (evtl. überzählige werden beiseitegelegt). Wenn die Startfertigkeit eines Überlebenden eine Waffe benennt, erhält er diese vorher, sodass ihr das in eure Überlegungen mit einbeziehen könnt.
- 8 > Mischt die Xeno-Karten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Mischt die restlichen Ausrüstungskarten und legt diese ebenfalls als verdeckten Stapel bereit.
- 9 > Stellt die gewählten Überlebenden-Miniaturen in die Startzone(n), wie in der Missionsbeschreibung angegeben.
- 10 > Die maximale Rüstung eines Überlebenden ist auf seinem Charakterbogen durch die hervorgehobenen Zahlen auf der Rüstungsanzeige angegeben. Steckt einen Markierungsstift neben die höchste hervorgehobene Zahl.

Cole ist ein Zivilist. Baraka ist eine Soldatin.

In *Zombicide: Invader* gibt es zwei Arten von Überlebenden: Zivilisten und Soldaten. Das Symbol auf einem Charakterbogen zeigt an, zu welcher der Überlebende gehört.

- Zivilisten** können in jedem Raum suchen, haben aber eher wenig Rüstung (normalerweise 2).
- Soldaten** können nur in Sicherheitsräumen suchen, haben dafür aber mehr Rüstung (normalerweise 3).

- 11 > Der bewegliche Anzeigemarker muss auf das Feld „0“ der Gefahrenanzeige zeigen. Steckt dann einen Markierungsstift in die Position neben der ersten (blauen) Fertigkeit. Die drei übrigen Markierungsstifte steckt ihr in die Reserve oben auf dem Tableau.
- 12 > Bestimmt einen Startspieler und gibt ihm das Startspielerplättchen.



Baraka ist eine Soldatin:
Sie darf daher nur in
Sicherheitsräumen
suchen (siehe Seite 34).

3 Markierungsstifte
in der Reserve

Baraka besitzt
eine Startaus-
rüstungskarte.

Markierungsstift auf
der blauen Fertigkeit

Baraka beginnt mit
3 Rüstung (ihrem
Maximalwert).

Anzeigemarker
auf Feld „0“ der
Gefahrenanzeige



Beispielhafter Missionsaufbau

05 SPIELÜBERSICHT

In Anbetracht dessen, was es hier an Ressourcen zu holen gibt, werden unsere Bosse sicher schnell auf unsere Notrufe reagieren. Es gibt allerdings eine große Entfernung zu überbrücken, deshalb müssen wir erst einmal allein zurechtkommen. Wir wissen zwar, wo die Sicherheitsräume sind, aber wir können und werden alles, was wir in die Finger bekommen, als Waffe nutzen.

– Jared

Zombicide: Invader wird in aufeinanderfolgenden Spielrunden gespielt, die folgendermaßen ablaufen:

SPIELERPHASE

Der Startspieler beginnt und führt seinen Zug aus. In diesem aktiviert er nacheinander, in beliebiger Reihenfolge, alle seine Überlebenden. Zu Spielbeginn darf jeder Überlebende 3 Aktionen ausführen. Diese Zahl kann sich im Verlauf einer Mission erhöhen, wenn ein Überlebender neue Fertigkeiten erlangt. Mit seinen Aktionen kann ein Überlebender Xenos töten, sich auf dem Spielplan bewegen und andere Aufgaben erledigen, um die verschiedenen Ziele der Mission zu erfüllen. Einige dieser Aktionen verursachen Lärm – und Lärm lockt Xenos an!

Nachdem ein Spieler alle seine Überlebenden aktiviert hat, ist der Spieler zu seiner Linken am Zug und aktiviert (wie eben beschrieben) ebenfalls nacheinander alle seine Überlebenden. Sobald jeder von euch einmal am Zug gewesen ist, endet die Spielerphase.

Die Spielerphase wird detailliert ab Seite 22 erläutert.

XENO-PHASE

Jeder Xeno auf dem Spielplan wird aktiviert und erhält 1 Aktion. Mit dieser greift er einen Überlebenden an, wenn er sich mit einem von ihnen in derselben Zone befindet. Ansonsten bewegt er sich auf den oder die nächststehenden Überlebenden zu oder auf die Zone mit dem meisten Lärm. Einige Xenos, die Jäger, erhalten sogar 2 Aktionen. Mit diesen greifen sie entweder zweimal an, greifen an und bewegen sich, bewegen sich und greifen an oder bewegen sich zweimal. Sobald alle Xenos ihre Aktionen ausgeführt haben, erscheinen neue Xenos in allen aktiven Brutzonen auf dem Spielplan.

Die Xeno-Phase wird detailliert ab Seite 26 erläutert.

ENDPHASE

Entfernt alle Lärmplättchen vom Spielplan. Der Startspieler gibt das Startspielerplättchen an den Spieler zu seiner Linken weiter. Dann beginnt eine neue Spielrunde.

GEWINNEN UND VERLIEREN

Ihr verliert die Mission, sobald irgendein Überlebender getötet wurde, sobald ein Missionsziel nicht mehr erfüllt werden kann oder sobald mindestens 2 Brutzonen ununterbrochen durch Fäulnis-Zonen verbunden sind (siehe Seite 20).

Ihr gewinnt die Mission in dem Moment, in dem ihr alle ihre Ziele erfüllt habt. Da *Zombicide: Invader* ein kooperatives Spiel ist, gewinnt oder verliert ihr alle gemeinsam.



06 DIE GRUNDLAGEN

Wir haben alle ein grundlegendes Waffentraining erhalten ... immerhin. Aber diese ... Dinger ... sind eine unbekannte und direkte Bedrohung. Wir wissen nicht mal, wo wir hinschießen müssen, um sie zu erledigen. Vergesst das Training und folgt euren Instinkten!

– Cole

WICHTIGE DEFINITIONEN

Figur: Ein Überlebender, ein Xeno oder eine aktivierte Maschine.
Zone: Ein Raum im Inneren eines Gebäudes entspricht genau einer Zone. Andere Zonen (Korridor-/Außenzonen) werden durch zwei gerade Linien (oder eine gerade Linie und den Rand des Spielplans) und die Wände der Gebäude entlang der Station voneinander abgegrenzt.



SICHTLINIE

Sichtlinien legen fest, ob Figuren sich sehen können. Dabei ist wichtig, ob sich die beteiligten Figuren außen oder in Gebäuden aufhalten.

In Korridor- und Außenzonen sehen Figuren in geraden Linien, die parallel zu den Kanten des Spielplans verlaufen. Figuren können nicht diagonal sehen. Die Sichtlinie reicht dabei unbegrenzt viele Zonen weit, bis sie von einer Wand oder dem Rand des Spielplans unterbrochen wird.

In einem Raum sehen Figuren in alle Zonen, die mit der Zone, in der sie sich aufhalten, direkt durch einen Durchgang verbunden sind, allerdings immer nur eine Zone weit. Befindet sich in einer Wand ein Durchgang, blockiert diese Wand nicht die Sichtlinie zwischen beiden Zonen. Schaut eine Figur hinaus in einen Korridor oder von einem Korridor in einen Raum hinein, verläuft die Sichtlinie durch alle Korridorzonen in einer geraden Linie, aber nur eine Zone weit ins Innere des Raumes hinein.

HINWEIS: Außen- und Gebäudezonen sind durch Luftschleusen miteinander verbunden (siehe Seite 35). Es gibt keine Sichtlinie zwischen ihnen.

DUNKLE ZONEN

Ziehe 2 Karten, wenn du suchst. Erlaubt Sichtlinie in Dunkle Zonen.

Mit Suchscheinwerfern ist auch eine Sichtlinie in Dunkle Zonen möglich. Dies sind besondere Zonen, in denen Dunkelheit die Sichtlinie blockiert. Es gibt sie noch nicht in diesem Grundspiel, sondern erst in späteren Erweiterungen für *Zombicide: Invader*.

Cole steht in einer Korridorzone. Er kann alle Korridorzonen in gerade Linie sehen, bis seine Sichtlinie von einer Wand oder dem Rand des Spielplans unterbrochen wird.

Mitsuki steht in einer Raumzone. Ihre Sichtlinie verläuft in gerade Linie in die Korridorzone und eine Zone weit in die anderen Raumzonen.

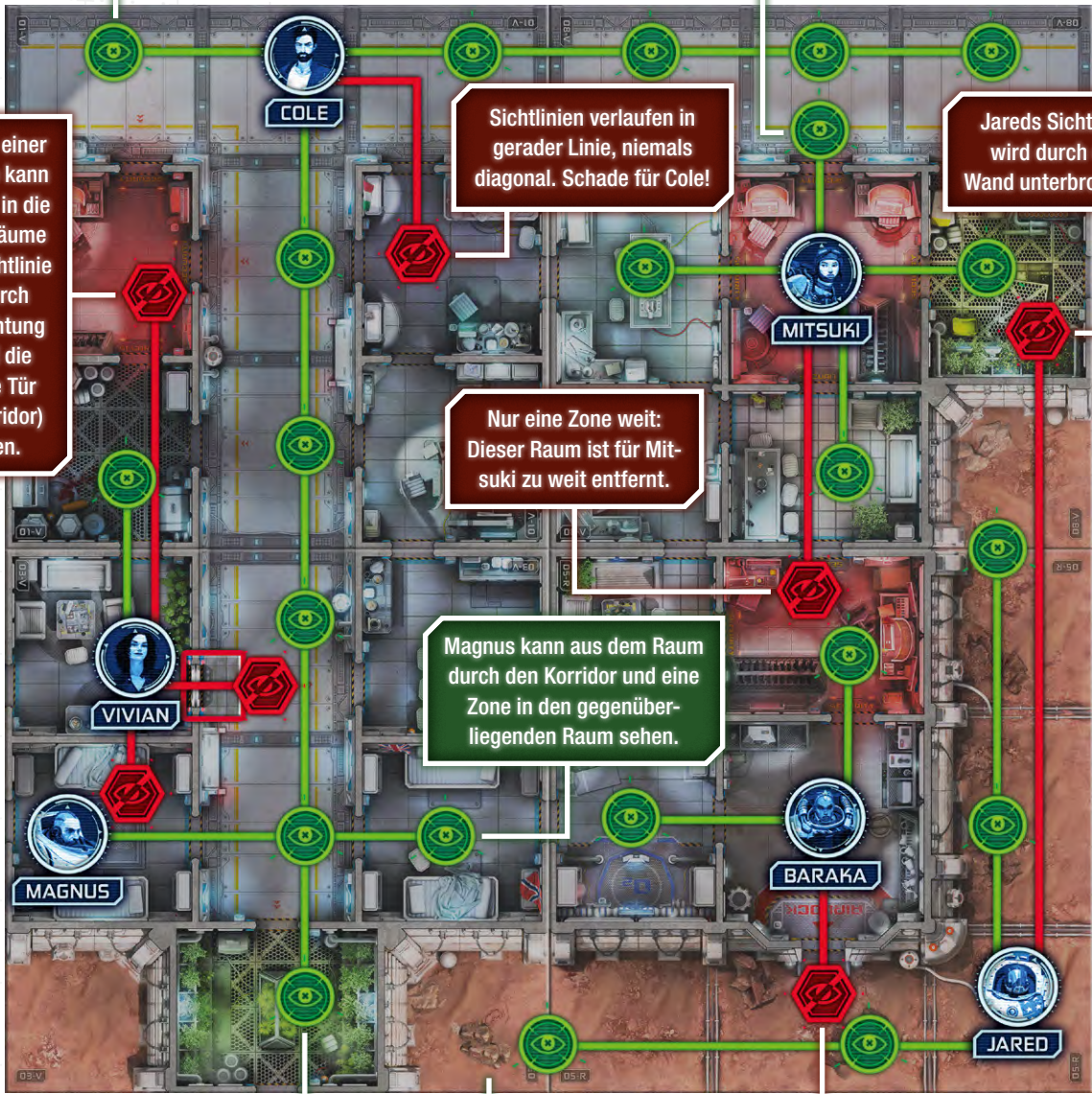
Vivian steht in einer Raumzone. Sie kann eine Zone weit in die anliegenden Räume sehen, ihre Sichtlinie wird aber durch die Wand (Richtung Magnus) und die geschlossene Tür (Richtung Korridor) unterbrochen.

Sichtlinien verlaufen in gerader Linie, niemals diagonal. Schade für Cole!

Jareds Sichtlinie wird durch die Wand unterbrochen.

Nur eine Zone weit: Dieser Raum ist für Mitsuki zu weit entfernt.

Magnus kann aus dem Raum durch den Korridor und eine Zone in den gegenüberliegenden Raum sehen.



Cole kann bis in die erste Zone des Raumes sehen.

In Außenzonen wird die Sichtlinie wie in Korridoren bestimmt.

Baraka steht in einer Luftschleuse (siehe Seite 35). Sie kann nicht nach draußen in die Außenzone sehen.

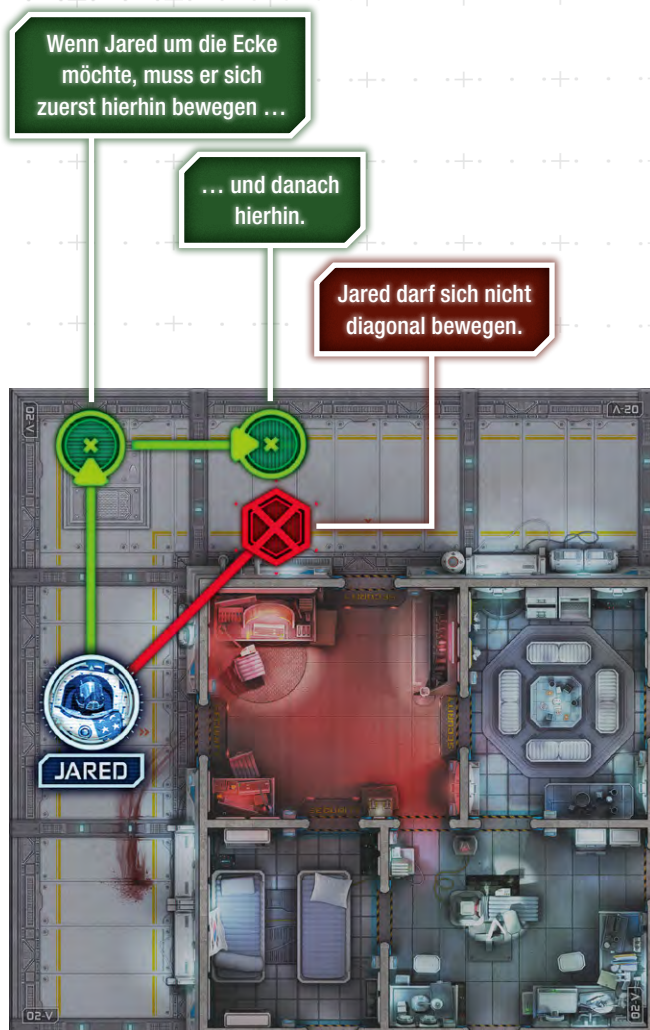
BEWEGUNG

Figuren können sich von einer Zone in die nächste bewegen, solange die Zielzone eine gemeinsame Kante mit der Startzone hat. Ecken zählen nicht! Dementsprechend können sich Figuren nicht diagonal bewegen.

In Korridor- und Außenzonen unterliegt die Bewegung zwischen Zonen keinen Beschränkungen. Allerdings muss sich eine Figur durch eine Tür (oder einen Durchgang) bewegen, um aus einem Raum in einen Korridor zu gelangen und umgekehrt.

HINWEIS: Die Bewegung von einem Raum in eine Außenzone funktioniert nur über eine Luftschleuse (siehe Seite 35).

In einem Raum dürfen sich Figuren von einer Zone in die nächste bewegen, solange diese durch einen Durchgang verbunden sind. Die Position der Figur innerhalb der Zone und die Anordnung der Wände sind hierbei ohne Bedeutung, solange die Zonen durch einen Durchgang verbunden sind.



AUSRÜSTUNGSKARTEN IM DETAIL

NAH- UND FERNKAMPFWAFFEN

Warum hat die Verwaltung so viele Waffen horten lassen? Was haben sie erwartet?

- Streik, Meuterei, Piraten, was auch immer. Wir sitzen auf einer Goldmine. Braucht man einen anderen Grund, so viele Waffen wie möglich zu horten?

- Es gibt genug Waffen für einen ganzen Krieg!

- Cole und Vivian

In *Zombicide: Invader* gibt es viele Ausrüstungskarten. Diejenigen, mit denen eure Überlebenden Xenos töten können, zeigen unten auf der Karte Kampfattribute.



Waffen sind in zwei Kategorien unterteilt: Nahkampfwaffen und Fernkampfwaffen. Sie werden durch entsprechende Symbole unterschieden.



Nahkampfwaffen sind mit dem Nahkampf-symbol gekennzeichnet. Sie haben eine Reichweite von 0 und können daher nur innerhalb der Zone des Überlebenden eingesetzt werden. Ihr Einsatz erfordert Nahkampfaktionen (siehe Seite 31).



Viehtreiber und Schwere Klingen sind Nahkampfwaffen.



Fernkampfwaffen sind mit dem Fernkampf-symbol gekennzeichnet. Sie haben eine maximale Reichweite von 1 oder mehr. Ihr Einsatz erfordert Fernkampfaktionen (siehe Seite 31). Ein Angriff mit einer Fernkampfwaffe in die gleiche Zone (also Reichweite 0) gilt dennoch als Fernkampfangriff.



MPs und Schwere Schrotflinten sind Fernkampfwaffen.



MUNITIONSARTEN

Die meisten Waffen benötigen feste Munition oder eine Energiequelle, um die Xenos zu töten. Die Munition ist unbegrenzt (viel Spaß damit!). Allerdings beeinflusst die Art der Munition verschiedene Spielaspekte.



Waffen mit dem **Patronensymbol** verwenden feste Munition (das Kaliber ist egal). **Waffen mit Patronen können nicht in Außenzonen verwendet werden.**



MPs und Leichte Maschinengewehre brauchen feste Munition und können daher nicht in Außenzonen verwendet werden.

HINWEIS: Prototyp-Waffen haben keine eigene Energiequelle. Sie können nur verwendet werden, wenn eine Ausrüstungskarte „Energiezelle“ daran montiert ist (siehe Seite 23).



Waffen mit dem **Energiesymbol** verwenden Energie (jedweder Art) als Munition. Energie-
waffen können in jeder Art von Zone ver-
wendet werden.



*Viehtreiber und Kettensägen benötigen eine Energie-
quelle. Sie können überall verwendet werden.
Prototyp-Waffen sind sowohl Fernkampf- als auch
Energiewaffen, sie können also für den Fernkampf in
jeder beliebigen Zone verwendet werden! Allerdings
muss dazu eine Energiezelle daran montiert sein.*

LÄRMVERURSACHENDE AUSRÜSTUNG

*Halt, halt, halt! Wenn man den Abzug drückt, locken die Schüsse
noch mehr von ihnen an. Es muss einen anderen Weg geben!*

*- Schau mir in die Augen und sag mir, dass dir das nicht auch
gefällt.*

- Schhhhh ... Erzähl es niemandem.

- Na klar. KOMMT SCHON, LEUTE! FEUER FREI!

- Baraka und Magnus



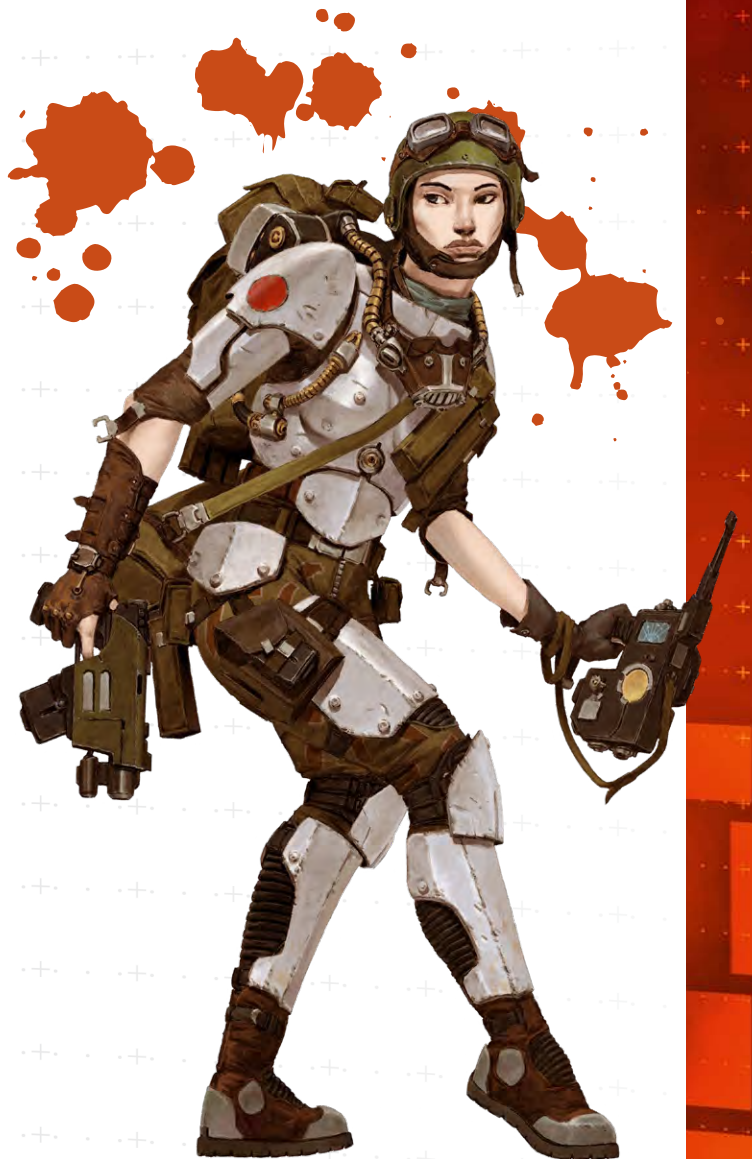
Ausrüstung mit diesem Symbol erzeugt ein
Lärmplättchen, wenn eine Aktion aufgewendet
wird, um diese Ausrüstung zu verwenden.
Legt ein Lärmplättchen in die Zone des Über-
lebenden (siehe *Lärm* auf Seite 17.)



Ausrüstung mit diesem Symbol ist nicht laut
und erzeugt kein Lärmplättchen, wenn eine
Aktion aufgewendet wird, um diese Aus-
rüstung zu verwenden.



*Vorschlaghammer töten lautlos. Leichte Maschin-
gewehre verursachen Lärm, wenn sie abgefeuert werden.
Achtet darauf, dass die Prototyp-Version lautlos ist!*



KAMPFATTRIBUTE

Alle Waffen zeigen unten auf der Karte Kampfattribute, die allein dem Zweck dienen, Xenos auf unterschiedlichste Art und Weise zu zerstückeln, abzuschießen oder zu verbrennen.

LEISE
Erzeugt kein Lärmplättchen, wenn der Überlebende diese Waffe im Nahkampf einsetzt.

MUNITIONSART
Diese Waffe benötigt Energie.

WAFFENART
Dieser Gegenstand ist eine Nahkampfwaffe.

REICHWEITE
Min. und max. Anzahl an Zonen, die der Überlebende mit dieser Waffe erreichen kann. Steht hier nur eine „0“, kann sie nur in der Zone mit dem Überlebenden eingesetzt werden.

LAUT
Erzeugt ein Lärmplättchen, wenn der Überlebende diese Waffe im Fernkampf einsetzt.

MUNITIONSART
Diese Waffe benötigt Patronen.

WAFFENART
Dieser Gegenstand ist eine Fernkampfwaffe.

REICHWEITE
Min. und max. Anzahl an Zonen, die der Überlebende mit dieser Waffe erreichen kann. Die Reichweite „1-1“ bedeutet, dass sie eine Zone weit, also die nächstgelegene Zone, schießen kann. Nicht mehr, nicht weniger und in Sichtlinie.



WÜRFELANZAHL
Wirf so viele Würfel, wie hier angegeben, wenn der Überlebende eine Fernkampfwaffe nutzt, um diese Waffe einzusetzen.

HAND
Der Überlebende muss diesen Gegenstand in der Hand halten, um ihn nutzen zu können.

BEIDHÄNDIG
Hat der Überlebende in beiden Händen Waffen mit identischem Namen, die dieses Beidhändig-Symbol zeigen, darf er beide gleichzeitig im Zuge einer einzigen Aktion einsetzen, sie müssen aber gegen dieselbe Zone eingesetzt werden (siehe Seite 30).

SCHADEN
So viel Schaden verursacht der Überlebende mit jedem Treffer. Schaden wird bei mehreren Treffern nicht addiert, außer es ist ein gezielter Angriff (siehe Seite 33).

GENAUIGKEIT
Jeder Würfel, der diesen Wert oder einen höheren zeigt, ist ein Treffer. Alles darunter ist ein Fehlschlag.



WÜRFELANZAHL
Wirf so viele Würfel, wie hier angegeben, wenn der Überlebende eine Fernkampfwaffe nutzt, um diese Waffe einzusetzen.

HAND
Der Überlebende muss diesen Gegenstand in der Hand halten, um ihn nutzen zu können.

BEIDHÄNDIG
Hat der Überlebende in beiden Händen Waffen mit identischem Namen, die dieses Beidhändig-Symbol zeigen, darf er beide gleichzeitig im Zuge einer einzigen Aktion einsetzen, sie müssen aber gegen dieselbe Zone eingesetzt werden (siehe Seite 30).

SCHADEN
So viel Schaden verursacht der Überlebende mit jedem Treffer. Schaden wird bei mehreren Treffern nicht addiert, außer es ist ein gezielter Angriff (siehe Seite 33).

GENAUIGKEIT
Jeder Würfel, der diesen Wert oder einen höheren zeigt, ist ein Treffer. Alles darunter ist ein Fehlschlag.

LÄRM

Mit einem Maschinengewehr oder einem Scharfschützengewehr zu schießen, verursacht Lärm. Und Lärm zieht Xenos an. Jede Aktion, bei der ihr mit lärmverursachender Ausrüstung angreift, erzeugt ein Lärmplättchen.

- Legt das Plättchen in die Zone, in welcher der Überlebende die Aktion ausgeführt hat. Das Plättchen bleibt in dieser Zone liegen, auch wenn der Überlebende die Zone verlässt.
- Eine einzelne Aktion erzeugt nur ein Lärmplättchen, egal wie viele Würfel ihr geworfen, wie viele Treffer ihr ausgeteilt oder ob ihr beidhändig geführte Waffen eingesetzt habt.
- Alle Lärmplättchen werden in der Endphase jeder Runde vom Spielplan entfernt (siehe Seite 10).

HINWEIS: Jeder Überlebende gilt ebenfalls als 1 Lärmplättchen. Maschinen gelten ebenfalls als 1 Lärmplättchen, wenn sie ein Maschinen-Aktivierungsplättchen haben (siehe Seite 25). Das Gehör der Xenos ist einfach zu gut und die Überlebenden können einfach nicht völlig still sein!

BEISPIEL: Magnus nutzt seine erste Aktion, um mit seinem Vorschlaghammer einen Xeno in seiner Zone zu töten. Seine Waffe tötet leise, sodass kein Lärmplättchen erzeugt wird. Mit seiner zweiten Aktion schießt er mit seiner Sturm-Schrotflinte in eine benachbarte Zone. Das ist eine laute Waffe. Obwohl er für diese Aktion mehrere Würfel wirft, ist dies nur eine Aktion. Es wird also nur 1 Lärmplättchen erzeugt. Magnus nutzt seine dritte Aktion, um aus der Zone zu verschwinden. Das Lärmplättchen bleibt in der Zone liegen und folgt ihm nicht in die Zielzone.

ERFAHRUNG, GEFAHRENSTUFE & FERTIGKEITEN

- War ich ... war ich das gerade?

- Oh ja, Schätzchen. Wir sind dir alle was schuldig. Du bist heute meine Heldin.

- Mitsuki und Baraka

Für jeden Xeno, den dein Überlebender tötet, erhält er 1 Erfahrungspunkt (EP). Bewege den Anzeigemarker seiner Gefahrenanzeige um eine Position nach rechts. Mehr Erfahrungspunkte gibt es, wenn dein Überlebender ein Missionsziel erfüllt oder ein Monstrum tötet.

Es gibt 4 Gefahrenstufen auf der Gefahrenleiste: Blau, Gelb, Orange und Rot. Auf jeder neuen Gefahrenstufe erhält dein Überlebender eine neue Fertigkeit (siehe Seite 52), die ihm im weiteren Missionsverlauf nutzen wird. Jede neue Fertigkeit gilt zusätzlich zu denen, die dein Überlebender schon besitzt. Auf Stufe Rot hat dein Überlebender also 4 Fertigkeiten. Immer wenn dein Überlebender eine neue Fertigkeit erhält, nimmst du einen Markierungsstift aus deiner Reserve und markierst damit die gewählte Fertigkeit.

- Wenn dein Überlebender **7 Erfahrungspunkte** hat, erreicht er Gefahrenstufe Gelb und erhält eine vierte Aktion.
- Wenn dein Überlebender **19 Erfahrungspunkte** hat, wird Gefahrenstufe Orange aktiv und du darfst dir eine der beiden Fertigkeiten auswählen, die auf seinem Charakterbogen stehen.
- Bei **43 Erfahrungspunkten** erreicht dein Überlebender Gefahrenstufe Rot und du wählst eine der drei Fertigkeiten dieser Stufe aus.

0 BIS 6 EP, STUFE BLAU:
Du hast eine Startfertigkeit.

7 BIS 18 EP, STUFE GELB:
Du bekommst eine vierte Aktion.

19 BIS 42 EP, STUFE ORANGE:
Wähle 1 von 2 Fertigkeiten.

43 EP, STUFE ROT:
Wähle 1 von 3 Fertigkeiten.

Die Fertigkeiten sind: SCHUBSEN, +1 AKTION, +1 WÜRFEL: NAHKAMPF, STURMANGRIFF, +1 WÜRFEL: FEHNKAMPF, +1 FREIE KAMPFAKTION, WÜRFELERGEBNIS +1 NAHKAMPF.

Diese Erfahrung hat jedoch einen Nebeneffekt. Wenn ihr eine Xeno-Karte für die Xeno-Brut zieht, **lest ihr den Effekt, der mit der höchsten Gefahrenstufe eines Überlebenden übereinstimmt** (siehe Xeno-Phase – Brut auf Seite 28). Je stärker eure Überlebenden sind, desto mehr Xenos erscheinen.

XENO-BRUT: ARBEITER

01

× 8

× 6

× 4

× 2

STUFE ROT: 8 Arbeiter

STUFE ORANGE: 6 Arbeiter

STUFE GELB: 4 Arbeiter

STUFE BLAU: 2 Arbeiter

07 INVENTAR

Übermächtig? Ich würde eher sagen, es sind die richtigen Werkzeuge für die richtige Situation.

- Jared

Jeder Überlebende kann bis zu 9 Ausrüstungsgegenstände tragen, verteilt auf 3 verschiedene Ablagen auf seinem Tableau: 2 kann er in den Händen halten, 2 am Körper tragen und 5 im Rucksack mit sich führen (montierte Karten zählen nicht zu diesem Limit). Du kannst jederzeit Karten aus dem Inventar abwerfen, um Platz für neue Karten zu schaffen. Das kostet dich nicht einmal eine Aktion und du darfst das auch im Zug eines anderen Spielers machen.

In beiden Hand- und beiden Körper-Ablagen kann sich ausschließlich Ausrüstung befinden, die das entsprechende Symbol zeigt (Hand-Ausrüstung auf Hand-Ablagen, Körper-Ausrüstung auf Körper-Ablagen).



Das **Hand-Symbol** kennzeichnet Ausrüstung, die der Überlebende nur nutzen kann, wenn er sie in der Hand hat.



Das **Körper-Symbol** kennzeichnet Ausrüstung, die der Überlebende nur nutzen kann, wenn er sie am Körper trägt.

Im **Rucksack** haben bis zu 5 Ausrüstungskarten beliebiger Art Platz (Hand-, Körper- oder gar kein Symbol). Jedweder Text auf einer Karte mit Hand- oder Körper-Symbol wird nicht berücksichtigt, bis sie vom Rucksack auf eine der passenden Ablagen verschoben wurde.

RUCKSACK

In den Rucksack-Schlitz kannst du Waffen und sonstige Ausrüstung lagern, die du gerade nicht nutzen kannst oder willst. Außerdem bieten sie Platz für unterstützende Karten wie die Einmannpackung.

KÖRPER-ABLAGEN

Hier wird hauptsächlich besondere Ausrüstung aufbewahrt (wie z. B. ein Suchscheinwerfer). Du darfst nur Ausrüstungskarten mit dem Körper-Symbol hierhinlegen.

HAND-ABLAGEN

Die zwei Hand-Ablagen brauchst du hauptsächlich für den Kampf. Du darfst nur Ausrüstungskarten mit dem Hand-Symbol hierhinlegen, z. B. Waffen.

08 DIE XENOS

In *Zombicide: Invader* gibt es 4 Arten von Xenos. Die meisten haben nur 1 Aktion, wenn sie aktiviert werden; nur Jäger haben 2. Um einen Xeno zu töten, muss ein Überlebender einen Treffer mit so viel Schaden erzielen, wie beim Xeno angegeben. Der Überlebende erhält sofort die angegebenen Erfahrungspunkte.

ARBEITER

Arbeiter sind die meistverbreiteten Xenos. Im Vergleich zu ihren Artgenossen sehen sie zwar schwach aus, jeder einzelne ist aber stark genug, einen Menschen zu zerfetzen. Und es gibt genug von ihnen, um diesen Ort mehrfach zu überrennen!



Verursachter Schaden

bei Angriff: 1

Benötigter Schaden,

um einen zu töten: 1

Erfahrungspunkte: 1



BERSERKER

Berserker sind wandelnde Festungen, die bis auf die stärksten Schläge nahezu jeglichen Schaden wegstecken. Sie schützen ihre Sippe vor Angriffen und führen die Welle an. Ungeschützte Ziele töten sie auf grausame Weise mit nur einem Schlag und zerfetzen Exo-Rüstungen in Sekunden.



Verursachter Schaden

bei Angriff: 2

Benötigter Schaden,

um einen zu töten: 2

Erfahrungspunkte: 1

JÄGER

Jäger sind schneller und gerissener als ihre Sippe. Ihre Aufgabe bei den Xenos ist klar: Suchen und vernichten. Diese Bestien sind schlau genug, sich hinter anderen zu verstecken, um Treffer zu vermeiden. Sie schlagen erbarmungslos zu und sind unvergleichlich schnell.



Verursachter Schaden

bei Angriff: 1

Benötigter Schaden,

um einen zu töten: 1

Erfahrungspunkte: 1

Sonderregel: Jeder Jäger hat pro Aktivierung 2 Aktionen (siehe Seite 28).

FAULIGES MONSTRUM

Faulige Monstren sind unter ihrer Art die massigen Maschinen der Verwüstung. Sie sind immun gegen gewöhnlichen Schaden und zerstören auf ihrem Weg alles und jeden. Reine Zerstörung scheint jedoch nicht ihr Hauptziel zu sein. Sie bedecken unsere Gebäude mit einer fauligen Substanz, die wir „Fäulnis“ nennen.



Verursachter Schaden bei Angriff: 3
Benötigter Schaden, um einen zu töten: 3
Erfahrungspunkte: 5
Sonderregeln:

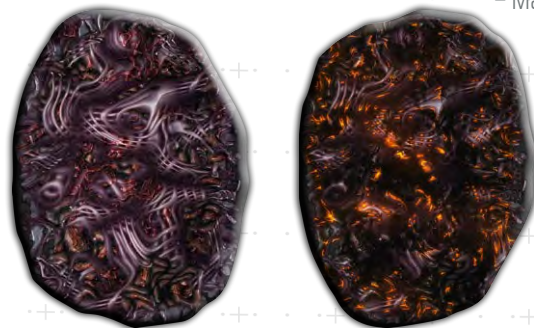
- Ihr könnt ein Fauliges Monstrum nur mit einer Waffe töten, die 3 Schaden verursacht. Leider gibt es in *Zombicide: Invader* keine solche Waffe. Daher müsst ihr entweder ein Höllenfeuer entfachen (siehe Seite 34) oder einen gezielten Angriff ausführen (siehe Seite 33).
- Faulige Monstren verteilen Fäulnis in Räumen und Korridoren (nicht in Außenzonen). Wenn ein Fauliges Monstrum in einem Raum oder Korridor ohne Fäulnis steht, legt ein aktives Fäulnis-Plättchen in diese Zone. Liegt in dieser Zone bereits ein inaktives Fäulnis-Plättchen, dreht es stattdessen auf die aktive Seite. Sie ist nun eine **Fäulnis-Zone**.



FÄULNIS

Ist das ein Witz?!? Mich interessiert nicht, ob die Dinge der Wissenschaft nutzen! Sie sind hässlich, ätzend, schleimig, klebrig und stinken wie Zombies. Gib mir den ... verdammten ... Flammenwerfer!

- Magnus



Fäulnis-Plättchen sind aktiv (links) oder inaktiv (rechts).

Führt diese Spieleffekte immer dann aus, wenn ein Fäulnis-Plättchen (aktiv oder inaktiv) in eine Zone gelegt wird, wodurch sie zu einer **Fäulnis-Zone** wird.

FÄULNIS-ZONEN

- Entfernt alle Ziel- und Türplättchen aus der Zone. Sie können nicht zurückgeholt werden. **Schaut euch die entfernten Ziele an: Die Mission könnte bereits verloren sein.**
- Alle Wände in dieser Zone, **außer denen, die zu Außenzonen führen**, gelten von nun an so, als hätten sie einen offenen Durchgang.
- In der Zone kann nicht mehr gesucht werden und sie verliert ihre besondere Eigenschaft: Sauerstoffstationen liefern bspw. keine Sauerstofftanks mehr (siehe Seite 35). **Luftscheusen könnt ihr aber weiterhin wie gewohnt nutzen.**

AKTIVE FÄULNIS-PLÄTTCHEN

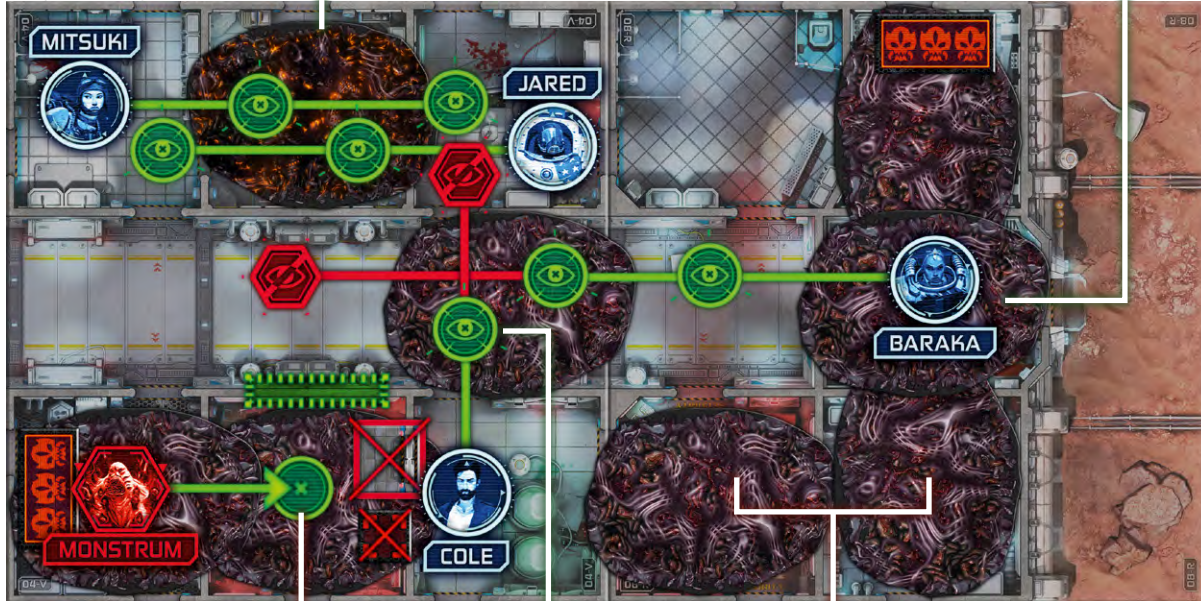
- Beim Ziehen einer Sichtlinie gilt eine Zone mit einem aktiven Fäulnis-Plättchen als Raumzone (siehe Seite 11). In dieser Zone kann nicht gesucht werden (siehe Seite 22).
- Durch Höllenfeuer (siehe Seite 34) wird ein aktives Fäulnis-Plättchen auf die inaktive Seite gedreht.
- **Ihr verliert die Mission, sobald 2 (oder mehr) Brutplättchen durch eine ununterbrochene Kette aktiver Fäulnis-Plättchen verbunden sind (orthogonal, nicht diagonal).**

INAKTIVE FÄULNIS-PLÄTTCHEN

- Beim Ziehen einer Sichtlinie gilt eine Zone mit einem inaktiven Fäulnis-Plättchen als Korridorzone (siehe Seite 11). In dieser Zone kann nicht gesucht werden (siehe Seite 22).
- Bewegt sich ein Fauliges Monstrum auf ein inaktives Fäulnis-Plättchen, wird es auf die aktive Seite gedreht.
- Inaktive Fäulnis-Plättchen werden bei der Überprüfung einer ununterbrochenen Kette aktiver Fäulnis-Plättchen zwischen Brutplättchen nicht berücksichtigt.

Das inaktive Fäulnis-Plättchen gilt für die Bestimmung der Sichtlinie als Korridorzone. Obwohl der Raum bereits stark verwüstet ist, können sich Mitsuki und Jared immer noch sehen.

Die Luftschleuse kann weiterhin genutzt werden, auch wenn sie in einer Fäulnis-Zone ist. Barakas Sichtlinie durch den Korridor endet in der Fäulnis-Zone und geht nicht darüber hinaus.



Das Faulige Monstrum bewegt sich in den Sicherheitsraum und macht daraus eine Fäulnis-Zone. Ein aktives Fäulnis-Plättchen kommt in die Zone und die Tür und das Ziel werden entfernt. Alle Wände in dieser Zone (auch die nördliche) haben ab sofort einen Durchgang. In dieser Zone kann nicht mehr gesucht werden.

Das aktive Fäulnis-Plättchen gilt als Raumzone bei der Bestimmung der Sichtlinie. Cole kann in die Fäulnis-Zone hineinschauen, aber Jared auf der anderen Seite nicht sehen.

Der Sicherheitsraum und die Sauerstoffstation sind mit Fäulnis besudelt und deshalb nicht mehr benutzbar.



Sollte sich das Faulige Monstrum hierhin bewegen, um Cole zu verfolgen, wäre die Mission verloren, weil dadurch eine ununterbrochene Kette aus aktiven Fäulnis-Plättchen zwischen zwei Brutplättchen entstünde.

09 SPIELERPHASE

Beginnend mit dem Spieler, der das Startspielerplättchen hat, aktiviert jeder von euch reihum seine Überlebenden. Die Reihenfolge bleibt dabei dem jeweiligen Spieler überlassen. Auf Gefahrenstufe Blau kann jeder Überlebende bis zu 3 Aktionen ausführen (ohne Berücksichtigung freier Aktionen durch die Fertigkeiten des Überlebenden). Die möglichen Aktionen sind:

BEWEGEN

Der Überlebende kann sich von einer Zone in die nächste bewegen, jedoch nicht durch Gebäudewände oder geschlossene Türen hindurch.

- Sind Xenos in der Zone, die der Überlebende verlassen möchte, muss er für jeden Xeno 1 zusätzliche Aktion aufwenden.
- Betritt der Überlebende eine Zone mit Xenos, endet seine Bewegungsaktion. Dies gilt auch dann, wenn er eine Fertigkeit besitzt, die es ihm erlaubt, sich pro Bewegungsaktion mehrere Zonen weit zu bewegen oder für die Fertigkeit UNAUFHALTSAM.

BEISPIEL: Mitsuki befindet sich in einer Zone mit zwei Arbeitern. Um diese Zone zu verlassen, muss sie 3 Aktionen aufwenden: 1 Bewegungsaktion und 2 zusätzliche Aktionen wegen der beiden Arbeiter. Wären 3 Xenos in der Zone gewesen, hätte Mitsuki 4 Aktionen benötigt, um sich zu bewegen.



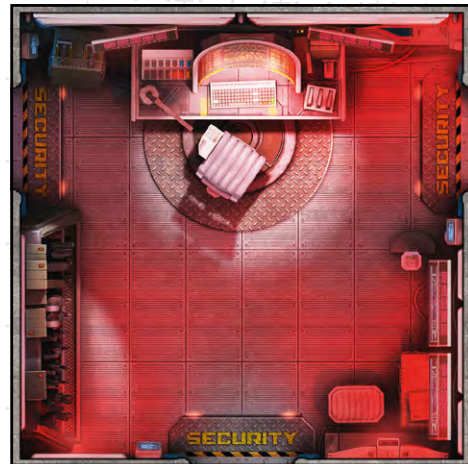
SUCHEN

- Was zum ...? Wo hast du die Waffe her?
- Als wir eure Sicherheitsräume und eure Durchsetzungsstrategie gesehen haben, dachten wir, dass wir uns lieber selbst um unseren Schutz kümmern sollten.
- Habt ihr einen Aufstand geplant?
- Oh, oh. Ist die Frage etwa Teil meiner monatlichen psychologischen Beurteilung?

- Jared und Cole

Ein Überlebender kann nur in **Raumzonen** suchen und das auch nur, wenn sich keine Xenos in dieser Zone befinden. Ziehe 1 Karte vom Ausrüstungsstapel und platziere sie entweder auf eine passende Ablage im Inventar des Überlebenden und sortiere dein Inventar kostenlos um, oder wirf sie ab (auf den Ablagestapel). Ein Überlebender darf pro Zug nur 1 Suchaktion ausführen, auch wenn es sich um eine freie, zusätzliche Aktion handelt.

HINWEIS: Soldaten können nur in Sicherheitsräumen suchen (siehe Seite 34).

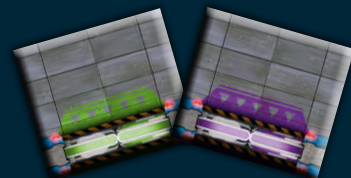


Bist du ein Soldat? Falls ja, darfst du nur in Sicherheitsräumen suchen. Zivilisten dürfen hier ebenfalls suchen.

EINE TÜR BENUTZEN

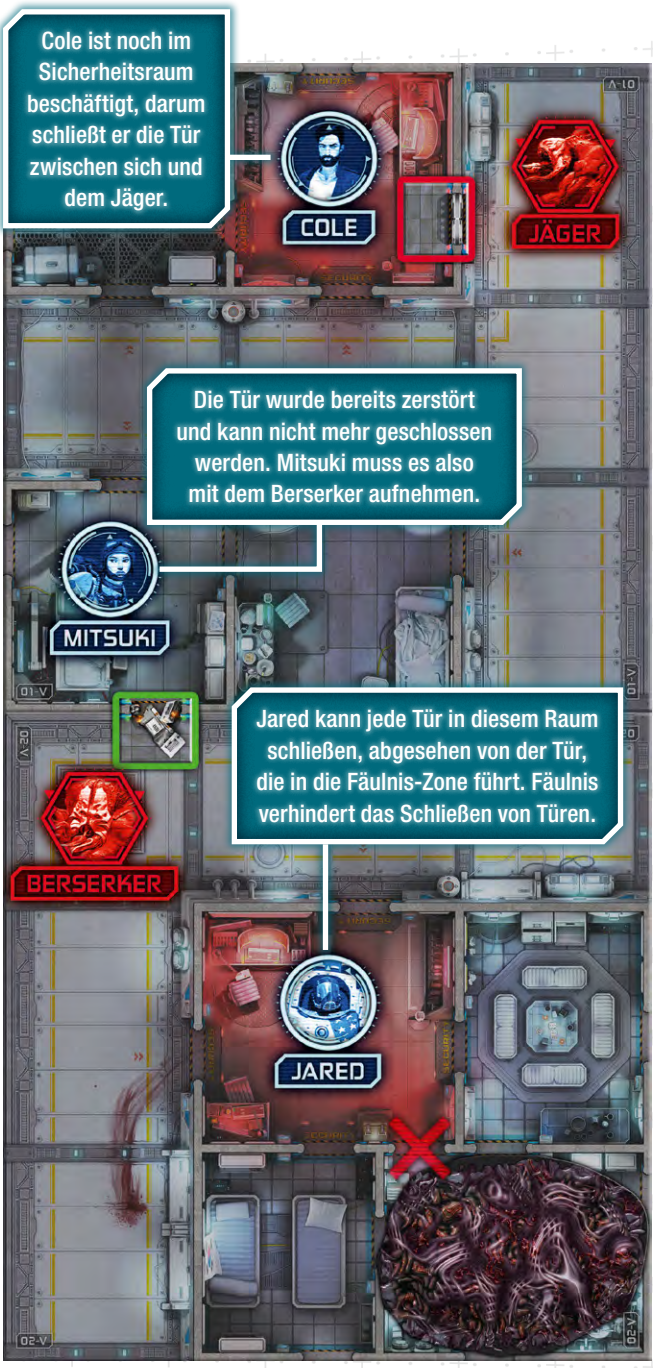
Das ist eine freie Aktion, die von jedem Überlebenden einmal pro Zug genutzt werden kann. Platziere eine **geschlossene** Tür auf eine Türöffnung (markiert durch gelb-schwarz-gestreifte Linien) oder entferne eine solche. Die Aktion kann nicht genutzt werden, falls dort eine **zerstörte** Tür liegt oder auf der anderen Seite eine Fäulnis-Zone ist. Die neutralen Türplättchen sind auf 5 begrenzt. Sobald sie auf dem Spielplan liegen, müsst ihr erst wieder ein Türplättchen entfernen, bevor ihr neue platzieren könnt.

FARBIGE TÜRPLÄTTCHEN



In einigen Missionen gibt es farbige Türen. Diese werden in den Sonderregeln der jeweiligen Missionsbeschreibung erläutert.

Farbige Türen werden ebenfalls durch Fäulnis entfernt (siehe Seite 20).



UMSORTIEREN/TAUSCHEN

Für 1 Aktion kannst du die Karten im Inventar deines Überlebenden nach Belieben umsortieren. Dieser Überlebende darf außerdem mit genau einem anderen Überlebenden in derselben Zone so viele Karten und Fernsteuerungsplättchen tauschen, wie beide möchten. Auch der andere Überlebende darf dabei sein Inventar kostenlos umsortieren. Ihr müsst nicht „fair“ tauschen, solange beide einverstanden sind. Ihr dürft zum Beispiel auch „alles“ gegen „nichts“ tauschen.

HINWEIS: Durch das Umsortieren des Inventars darfst du auch montierte Ausrüstung verändern (siehe Kasten rechts).

AUSRÜSTUNG MONTIEREN UND ABMONTIEREN



Die Ausrüstungskarten „Energiezelle“ und „Massenhaft Patronen“ können an entsprechenden Waffen montiert werden, um zusätzliche Neuwürfe zu gewähren. Eine Munitionskarte darf immer an einer Waffe montiert werden, wenn der Überlebende sein Inventar umsortiert (Suchen, Umsortieren/Tauschen, etc.). Schiebe dazu die Munitionskarte einfach in die horizontale Ablage unter der Waffe. Beide Karten gelten ab sofort als eine einzelne Ausrüstungskarte. Die Karten werden automatisch voneinander getrennt, wenn du sie in den Rucksack packst.

- Eine Munitionskarte kann nur an genau einer Waffe gleichzeitig montiert sein, allerdings kann eine Waffe mehrere Munitionskarten haben.
- Waffen mit mehreren Munitionsarten können mit verschiedenen passenden Munitionskarten kombiniert werden. Der Spieleffekt kann aber nur bei einem Angriff der entsprechenden Art genutzt werden.
- Eine Munitionskarte ist genug, um zwei Waffen zu versorgen, die beidhändig genutzt werden (montiere die Munitionskarte einfach an einer der beiden Waffen).
- Prototyp-Waffen können nur verwendet werden, wenn eine Energiezellen-Karte daran montiert ist.



- Flammenwerfer können nur genutzt werden, wenn ein Kanister daran montiert ist. Lege nach der Benutzung den Kanister ab (siehe *Höllenfeuer* S. 34).



KAMPFAKTIONEN

11, 12, 13, Höllefeuer im Anmarsch, in Deckung ...

- 17, 18, Bingo! Lass stecken, ich gewinne sowieso!

- Baraka und Vivian

In Kampfaktionen nutzt ihr Nah- und Fernkampfwaffen, um Xenos zu erledigen.

NAHKAMPFAKTIONEN

Dein Überlebender nutzt eine Nahkampfwaffe, die er in der Hand hält, um Xenos in seiner Zone anzugreifen (siehe *Kampf* auf Seite 30).



FERNKAMPFAKTIONEN

Dein Überlebender nutzt eine Fernkampfwaffe, die er in der Hand hält, um in eine einzelne Zone zu schießen, die in Sichtlinie und in Reichweite der verwendeten Waffe liegt (siehe *Kampf* auf Seite 30). Ihr schießt immer in eine Zone, nicht auf einzelne Figuren. Dies ist besonders wichtig für die Zielpriorität (siehe Seite 32). Der Einsatz einer Fernkampfwaffe auf Entfernung 0 (also auf die eigene Zone) gilt trotzdem als Fernkampfangriff.



EIN ZIEL AUFNEHMEN ODER AKTIVIEREN

Dein Überlebender nimmt in seiner Zone ein Zielpfättchen auf oder aktiviert es. Die daraus resultierenden Effekte werden in der jeweiligen Missionsbeschreibung erläutert.

MACH ETWAS LÄRM!

Dein Überlebender macht Lärm und versucht so, Xenos anzulocken. Lege ein Lärmplättchen in seine Zone.

NICHTS TUN

Dein Überlebender macht nichts und beendet seinen Zug. Alle seine noch verfügbaren Aktionen verfallen.



MASCHINENAKTION

- Um ehrlich zu sein, macht mir Mitsuki ein wenig Angst. Sie sieht so böse aus, wenn sie die Kontrolle eines Bots übernimmt.

- Sie mag wohl Teddybären mit Kettensägen.



Maschinen können aus sicherer Entfernung ferngesteuert werden, damit sie tödliche Aktionen verrichten können. Sie können für die Gruppe genutzt und sogar geopfert werden.

In *Zombicide: Invader* sind zwei todbringende Maschinen enthalten: ein Falchion-Geschütz und ein Friedenswächter-Bot. Ihre Fähigkeiten, Ausrüstung und Fertigkeiten sind auf den Übersichtskarten angegeben.

Dein Überlebender kann eine Maschine kontrollieren, wenn er das passende Fernsteuerungsplättchen, das ihr als Ziel einer Mission erhalten könnt, oder die Fertigkeit FERNSTEUERUNG besitzt (siehe Seite 53). Für 1 Aktion kann dein Überlebender eine der hier aufgelisteten Aktionen mit einer von ihm kontrollierten Maschine ausführen. Die Fertigkeiten des Überlebenden gelten nicht für die Maschine, außer sie sind auf diese Maschine bezogen. Der Überlebende erhält sämtliche Erfahrungspunkte durch die Aktionen der Maschine.

Dein Überlebender kann in seinem Zug mehrere Maschinen unter seiner Kontrolle in beliebiger Reihenfolge aktivieren. Maschinen können niemals Ausrüstung tauschen.

Jede Maschine, die mindestens 1 Aktion ausführt, erhält ein Aktivierungsplättchen. Eine Maschine mit einem Aktivierungsplättchen gilt als Überlebender. Alle Aktivierungsplättchen werden in der Endphase jeder Runde vom Spielplan entfernt. Maschinen ohne Aktivierungsplättchen werden von Xenos ignoriert.



Ein Aktivierungsplättchen.

Eine Maschine wird bereits durch 1 Schaden oder durch Höllenfeuer zerstört (siehe Seite 34). **Wenn nicht anders angegeben, verliert ihr dadurch nicht die Mission.**

AKTIONEN MIT DEM FRIEDENSWÄCHTER-BOT

- Bewegen (auch in Außenzonen möglich)
- Nahkampfaktion (mit seiner Nahkampfwaffe)
- Fernkampfaktion (mit seiner Fernkampfwaffe; wegen des Prototyp-Schlüsselworts auch in Außenzonen möglich und ignoriert dadurch „Dunkle Zonen“-Regeln)
- Wenn sich der kontrollierende Überlebende und der Friedenswächter-Bot in der gleichen Zone befinden und der Überlebende eine Bewegungsaktion ausführt, darf der Friedenswächter-Bot eine freie Bewegungsaktion ausführen. In diesem Fall wird die Bewegung des Friedenswächter-Bots nicht durch Xenos beeinflusst. Beide müssen danach in der gleichen Zielzone stehen. Der Überlebende darf dabei keine Bewegungsfertigkeiten benutzen (wie UNAUFHALTSAM oder SCHWERELOSER SPRINT).

AKTIONEN MIT DEM FALCHION-GESCHÜTZ

- Fernkampfaktion (mit seiner Fernkampfwaffe; wegen des Prototyp-Schlüsselworts auch in Außenzonen möglich und ignoriert dadurch „Dunkle Zonen“-Regeln)

HINWEIS: Ein Überlebender kann ein Falchion-Geschütz in seiner Zone so kontrollieren, als hätte er das Fernsteuerungsplättchen oder die Fertigkeit FERNSTEUERUNG.

BOTS UND GESCHÜTZE AUSTAUSCHEN

In *Zombicide: Invader* kann es durch Erweiterungen verschiedene Bots und Geschütze geben. Wenn nicht anders in der Missionsbeschreibung angegeben, dürfen Bots und Geschütze durch andere Maschinen der gleichen Art ausgetauscht werden.

Spieleffekte, die sich allgemein auf „Bot“ oder „Geschütz“ beziehen, ohne einen bestimmten Namen zu nennen, gelten für alle Maschinen dieser Art. Beispiel: Die Fertigkeit FERNSTEUERUNG: BOT-FERTIGKEIT gilt für jeden Bot, unabhängig vom Namen.

10 XENO-PHASE

Nachdem jeder von euch seine Überlebenden aktiviert hat, sind die Xenos an der Reihe. Niemand übernimmt ihre Rolle, denn sie handeln selbstständig und führen die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

SCHRITT 1 – AKTIVIERUNG

Ich werde das Gefühl nicht los, dass wir auf eine Art Ameisenhügel von gigantischem Ausmaß gestoßen sind.

- Baraka

Jeder Xenos wird aktiviert und nutzt – je nach Situation – seine Aktion, um anzugreifen oder sich zu bewegen. Erledigt zunächst alle Angriffe, danach dann alle Bewegungen. Jeder Xenos führt pro Aktion entweder einen Angriff aus ODER bewegt sich.

ANGRIFF

Jeder Xenos, der sich in derselben Zone wie ein Überlebender aufhält, führt einen Angriff aus. Ein Xenos-Angriff ist immer erfolgreich (ohne irgendwelche Würfelwürfe). Die unterschiedlichen Xenos verursachen pro Angriff verschieden viel Schaden:

- Arbeiter: 1 Schaden
- Berserker: 2 Schaden
- Jäger: 1 Schaden
- Fauliges Monstrum: 3 Schaden

Sind mehrere Überlebende in derselben Zone, könnt ihr die Angriffe (nicht den Schaden!) beliebig unter den anwesenden Überlebenden (und Maschinen mit Aktivierungsplättchen) aufteilen. Hier muss nicht „fair“ verteilt werden, ein Überlebender kann durchaus alle Angriffe abbekommen.

Ein angegriffener Überlebender verliert Rüstungspunkte. Dazu wird der Rüstungsanzeiger für jeden erhaltenen Schaden um eine Position nach unten verschoben. **Sobald der Anzeiger die 0 erreicht, stirbt der Überlebende.**



ZUR ERINNERUNG: Ihr verliert die Mission, sobald einer der Start-Überlebenden stirbt (Maschinen zählen nicht dazu).

Xenos kämpfen in Gruppen. Alle Xenos, die in einer Zone mit Überlebenden aktiviert werden, stürzen sich auf diese, auch wenn sie den Überlebenden mehr Schaden zufügen können, als diese insgesamt aushalten.

HINWEIS: Ihr verliert die Mission nicht, wenn eine Maschine zerstört wird. Deshalb kann es sinnvoll für euch sein, eine Maschine einer Horde Xenos zu opfern.

BEISPIEL: 2 Arbeiter (je 1 Schaden) stehen mit 2 unversehrten Überlebenden in einer Zone; einem Zivilisten (mit 2 Rüstung) und einem Soldaten (mit 3 Rüstung). Die Xenos verursachen 2 Schaden, der auf drei Arten zugewiesen werden kann:

- 2 Schaden für den Zivilisten, was ihn töten und die Mission beenden würde.
- 2 Schaden für den Soldaten, was ihn schwer verletzen würde.
- Je 1 Schaden für beide.



BEWEGUNG

Die Xenos, die nicht angegriffen haben, nutzen ihre Aktion, um sich 1 Zone auf die Überlebenden zuzubewegen:

1. Xenos wählen ihre Zielzone.

- Die oberste Priorität hat die Zone mit Überlebenden in Sichtlinie und den meisten Lärmplättchen. Zur Erinnerung: Jeder Überlebende zählt als 1 Lärmplättchen.
- Wenn sie keinen Überlebenden sehen, wählen sie die Zone mit den meisten Lärmplättchen.

In beiden Fällen ist die Entfernung egal. Ein Xenos bewegt sich immer auf die lauteste Zone zu, die er sehen bzw. hören kann.

2. Xenos bewegen sich 1 Zone auf ihre gewählte Zielzone zu und nehmen dabei den kürzesten möglichen Weg. **WICHTIG:** Geschlossene Türen werden bei der Bestimmung des Weges nicht berücksichtigt.

Versperrt eine geschlossene Tür den kürzesten Weg zu ihrer Zielzone, nutzen alle Xenos in dieser Zone ihre gesamte Aktivierung, um die Tür zu zerstören, anstatt sich zu bewegen. Dreht dann das Türplättchen auf die zerstörte Seite. Sie kann nicht mehr geschlossen werden. Der Weg ist ab jetzt frei. Fäulnis-Plättchen (siehe Seite 20) entfernen auch zerstörte Türplättchen.



Xenos zerstören Türen auf dem Weg zu den Überlebenden.

Gibt es mehrere Wege gleicher Länge, teilen sich die Xenos in gleich große Gruppen auf, um allen möglichen Wegen zu folgen. Sie teilen sich auch auf, wenn mehrere Zielzonen dieselbe Anzahl an Lärmplättchen enthalten.

Xeno-Gruppen mit ungerader Anzahl werden ebenso aufgeteilt. Ihr entscheidet dabei, welche Gruppe den überzähligen Xeno erhält und in welche Richtung welche Gruppe geht. Sollte ein einzelner Xeno mehrere Wege einschlagen können, entscheidet ihr, in welche Richtung er geht.

Dieser Xeno bewegt sich auf Vivian zu, die in Sichtlinie ist, auch wenn Cole und Jared lauter sind.

Das aktive Fäulnis-Plättchen verbirgt Mitsuki vor dem Arbeiter, der sich also auf die lauteste Zone zubewegt. Es gibt 2 gleich lange Wege zur Zielzone (Richtung Süden oder Osten). Die Überlebenden entscheiden sich für die östliche Route.

Da das Fäulnis-Plättchen inaktiv ist, kann der Xeno Baraka sehen: Die Jagd beginnt!

Es gibt 2 gleich lange Wege zur Zielzone: Die Xeno-Gruppe teilt sich auf und nimmt beide Wege!

Sieht ein Xeno mehrere Überlebenden-Gruppen, bewegt er sich auf die lauteste Gruppe zu – ungeachtet der Entfernung!





JÄGER AKTIVIEREN

Jäger haben 2 Aktionen pro Aktivierung. Nachdem alle Xenos (inklusive der Jäger) im Aktivierungsschritt ihre erste Aktion ausgeführt haben, führen die Jäger den Aktivierungsschritt noch einmal aus. Sie nutzen ihre zweite Aktion, um einen Überlebenden in ihrer Zone anzugreifen oder sich zu bewegen, wenn niemand anwesend ist, den sie angreifen können.

BEISPIEL 1: Zu Beginn der Xeno-Phase befindet sich 1 Jäger in derselben Zone wie ein Überlebender. Der Jäger greift den Überlebenden an und fügt diesem mit seiner ersten Aktion 1 Schaden zu. Dann führt der Jäger seine zweite Aktion aus und fügt erneut 1 Schaden zu.

BEISPIEL 2: Zu Beginn der Xeno-Phase sind 2 Jäger und 1 Berserker eine Zone von einem Überlebenden entfernt. Da niemand in ihrer Zone ist, den sie angreifen können, nutzen die Xenos ihre erste Aktion, um sich in die Zone des Überlebenden zu bewegen. Die Jäger führen dann ihre zweite Aktion aus. Sie greifen an, da sie zusammen mit einem Überlebenden in derselben Zone sind. Jeder von ihnen verursacht 1 Schaden.

BEISPIEL 3: Ein Überlebender steht in derselben Zone wie 3 Arbeiter, 1 Berserker und 2 Jäger. Alle greifen an und verursachen 7 Schaden (3 Schaden reichen aus, um ihn zu töten, der Rest verfällt). Keiner der Xenos bewegt sich, da sie alle angegriffen haben. Dann führen die Jäger ihre zweite Aktion aus. Da sie niemanden angreifen können, bewegen sie sich eine Zone weiter in Richtung der lautesten Zone.

SCHRITT 2 - BRUT

Bei jeder Mission ist angegeben, wohin ihr die Xeno-Brutplättchen legen müsst und wo somit am Ende jeder Xeno-Phase neue Xenos erscheinen. Das sind die Brutzonen.



Xeno-Brutplättchen kennzeichnen die Brutzonen.

Zeigt auf ein Brutplättchen und zieht eine Xeno-Karte. Lest die Zeile der Karte, die der Gefahrenstufe des höchststufigsten Überlebenden entspricht (Blau, Gelb, Orange oder Rot). Stellt die dort angegebene Anzahl und Art der Xenos in die Zone. Wiederholt das für jedes Brutplättchen.

Durch diese Xeno-Karte erscheinen Berserker.



STUFE ROT: 8 Berserker

STUFE ORANGE: 6 Berserker

STUFE GELB: 2 Berserker

STUFE BLAU: 2 Berserker

Bestimmt zu Beginn der Mission nach Belieben das erste Brutplättchen und geht immer von diesem im Uhrzeigersinn die weiteren Brutplättchen durch. Wenn der Xeno-Karten-Stapel leer ist, mischt alle abgelegten Xeno-Karten zu einem neuen Stapel.

BEISPIEL: Cole hat 5 Erfahrungspunkte und befindet sich auf Gefahrenstufe Blau. Mitsuki befindet sich mit 12 Erfahrungspunkten auf Gefahrenstufe Gelb. Da sie die Überlebende mit der höchsten Stufe ist, müssen die Spieler die gelbe Zeile lesen.

FARBIGE BRUTPLÄTTCHEN



In einigen Quests gibt es lila und/oder grüne Brutplättchen. Wenn nicht anders angegeben, findet für diese Plättchen keine Xeno-Brut statt, bis ein bestimmtes Ereignis eingetreten ist und diese aktiviert. (Ein solches Ereignis kann z. B. das Aufnehmen eines Ziels der entsprechenden Farbe sein.)

KARTEN „EXTRA-AKTIVIERUNG“



Wenn ihr eine Karte „Extra-Aktivierung“ zieht, erscheinen für dieses Brutplättchen keine Xenos. Stattdessen erhalten alle Xenos der angegebenen Art sofort eine zusätzliche Aktivierung (siehe *Aktivierung* auf Seite 26). Diese Karten haben auf Gefahrenstufe Blau keine Auswirkung!

KARTEN „FAULIGES MONSTRUM“

Um Himmels Willen! Nicht mal mein Hund sabbert so viel.

Durch die Karten „Fauliges Monstrum“ erhalten alle Monstren auf dem Spielplan eine zusätzliche Aktivierung UND es erscheint ein neues Monstrum auf dem Spielplan.

Handelt die folgenden Effekte in dieser Reihenfolge ab:

1. Alle Monstren auf dem Spielplan erhalten sofort eine zusätzliche Aktivierung.
2. Stellt ein Fauliges Monstrum in die Brutzone, falls noch eines verfügbar ist. Falls nicht, überspringt diesen Schritt.



KARTEN „FÄULNIS-BRUT“

Wie sind die Dinger hierher gekommen? Wir hätten sie doch vorher sehen müssen.

- Eins nach dem anderen. Drück erst mal den Abzug!

- Riech ich hier... Xenium?



Wenn ihr eine Karte „Fäulnis-Brut“ zieht, stellt die auf ihr angegebene Anzahl und Art der Xenos in **jede** aktive Fäulnis-Zone (siehe Seite 20). Habt ihr dafür nicht mehr genügend Miniaturen der geforderten Art, stellt zunächst alle noch verfügbaren Xenos dieser Art auf den Spielplan und handelt dann folgende Effekte in dieser Reihenfolge ab:

1. Alle Monstren auf dem Spielplan erhalten sofort eine zusätzliche Aktivierung.
2. Stellt ein Fauliges Monstrum (falls verfügbar) in eine der aktiven Fäulnis-Zonen, in die kein Xeno der angegebenen Art gestellt werden konnte (ihr entscheidet bei mehreren möglichen Zonen). Ist kein Fauliges Monstrum übrig, überspringt diesen Schritt. (Faulige Monstren erhalten keine Extra-Aktivierung, wenn ihre Miniaturen ausgehen.)

DIE MINIATUREN GEHEN ZUR NEIGE

Ich würde es lieben, lieben, lieben, ihren Stoffwechsel zu erforschen. Diese spontanen Ausbrüche sind wirklich erstaunlich. Wenn wir sie nur vorhersagen könnten ...

- Schau mal! Ich hab einen, gleich hier. Man kann sogar seine Innereien sehen. Wenn du schon dabei bist, könntest du aus seiner Leber auch gleich die Lottozahlen für morgen vorhersagen?

- Vivian und Magnus

Zombicide: Invader enthält genügend Xenos, um einen planetarischen Außenposten zu überrennen. Dennoch kann es vorkommen, dass ihr nicht mehr genügend Miniaturen der geforderten Art habt, um bei der Brut die angegebene Anzahl auf den Spielplan zu stellen. Tritt dieser Fall ein, stellt ihr zunächst alle noch verfügbaren Xenos dieser Art auf den Spielplan. Handelt dann folgende Effekte in dieser Reihenfolge ab:

1. Alle Monstren auf dem Spielplan erhalten sofort eine zusätzliche Aktivierung.
2. Stellt ein Monstrum (beliebiger Art) in die Brutzone, falls noch eines verfügbar ist. Falls nicht, überspringt diesen Schritt. (Monstren erhalten keine Extra-Aktivierung, wenn ihre Miniaturen ausgehen.)

Habt also immer ein wachsames Auge auf die Xenomassen auf dem Spielplan oder ihr lauft Gefahr, von Monstren überrannt zu werden (die alles mit Fäulnis bedecken).



KAMPF



Wenn dein Überlebender eine Nahkampf-, Fernkampf- oder Maschinenaktion ausführt, um Xenos anzugreifen, wirf so viele Würfel, wie auf der Karte der Waffe oder der Maschine angegeben ist.



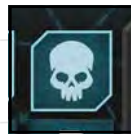
Hat dein Überlebender zwei identische Waffen mit dem Beidhändig-Symbol in den Händen, darfst du beide gleichzeitig im Zuge einer einzigen Aktion einsetzen. Beidhändig geführte Waffen müssen aber gegen dieselbe Zone eingesetzt werden.



BEISPIEL: Vivian hat zwei MPs in den Händen. Da die MPs das Beidhändig-Symbol haben, darf sie mit beiden gleichzeitig schießen. Sie wirft daher für eine Fernkampfaction 4 Würfel, da jede MP eine Würfelanzahl von 2 hat!



Jedes Würfelergebnis, das gleich hoch wie oder höher als der angegebene Genauigkeitswert der Waffe ist, verursacht 1 Treffer.



Jeder Treffer verursacht bei einem Ziel so viel Schaden, wie der Schadenswert der Waffe angibt. Sind alle Ziele getötet, verfallen überzählige Treffer.

- Arbeiter und Jäger werden bereits durch einen Treffer mit 1 (oder mehr) Schaden getötet.
- Berserker werden durch einen Treffer mit 2 (oder mehr) Schaden getötet. Es ist völlig egal, wie viele Treffer mit 1 Schaden ihr einem Berserker zufügt – die steckt er alle weg (außer bei einem gezielten Angriff, siehe Seite 33).
- Faulige Monstren werden durch einen Treffer mit 3 (oder mehr) Schaden getötet. Da es in *Zombicide: Invader* jedoch keine Waffe mit 3 Schaden gibt, könnt ihr ein Monstrum nur durch einen gezielten Angriff (siehe Seite 33) oder mit einem Höllenfeuer (siehe Seite 34) erledigen.

BEISPIEL: Magnus befindet sich mit 3 Arbeitern in derselben Zone und greift mit seinem Viehtreiber im Nahkampf an: 2 Treffer! Er teilt beide Treffer verschiedenen Arbeitern zu und verursacht jeweils 1 Schaden, wodurch beide erledigt werden. Magnus nutzt seine zweite Aktion für einen erneuten Nahkampfangriff und erzielt erneut 2 Treffer. Einer genügt bereits, um den letzten Arbeiter zu erledigen. Der übrige Treffer verfällt.

NAHKAMPFAKTION



Nahkampfwaffen sind mit dem Nahkampfsymbol markiert.

Ein Überlebender, der eine Nahkampfwaffe in der Hand hält, kann einen Xeno in seiner Zone angreifen. Jedes Würfelergebnis, das gleich hoch wie oder höher als der angegebene Genauigkeitswert der Waffe ist, verursacht 1 Treffer. Der Spieler teilt seine Treffer nach Belieben unter den möglichen Zielen auf. Fehlschläge im Nahkampf verursachen keinen Eigenbeschuss (siehe nächste Seite).

BEISPIEL: Jared und Vivian sind in der gleichen Zone wie 1 Berserker, 1 Jäger und 1 Arbeiter. Jared greift mit seinem Vorschlaghammer an. Er wirft eine 2, 3 und 4, also 2 Treffer. Der Vorschlaghammer verursacht 1 Schaden, kann also dem Berserker nichts anhaben. Jared teilt seinen ersten Treffer dem Jäger zu und den zweiten dem Arbeiter, wodurch er beide erledigt. Obwohl ein Fehlschlag dabei war, ist Vivian in Sicherheit, da es eine Nahkampffaktion war.

FERNKAMPFAKTION



Fernkampfwaffen sind mit dem Fernkampfsymbol markiert.

Ein Überlebender, der eine Fernkampfwaffe in der Hand hält, kann in eine beliebige Zone schießen, die in Sichtlinie (siehe Seite 11) und Reichweite seiner Waffe liegt.

Zur Erinnerung:

- In Räumen ist die Sichtlinie auf die direkt angrenzenden Zonen mit einem offenen Durchgang beschränkt.
- In Korridor- und Außenzonen reicht die Sichtlinie unbegrenzt viele Zonen weit und parallel zu den Kanten des Spielplans in gerader Linie, bis sie von einer Wand oder dem Rand des Spielplans unterbrochen wird.
- Fehlschüsse können Eigenbeschuss verursachen (siehe Seite 32), also zielt genau!



Die Reichweite einer Waffe wird durch den Reichweitenwert auf ihrer Karte angegeben. Dieser zeigt an, wie viele Zonen weit die Waffe schießen kann.

Der erste der beiden Werte gibt die Minimalreichweite an. Die Waffe kann auf keine Zonen schießen, die näher sind als die Minimalreichweite. In einigen Fällen ist das 0, was bedeutet, dass der Überlebende auf Ziele schießen kann, die in derselben Zone sind wie er selbst. (Das zählt trotzdem als Fernkampfangriff.) Der zweite Wert gibt die Maximalreichweite der Waffe an. Eine Waffe kann nicht in Zonen schießen, die jenseits ihrer Maximalreichweite liegen.

BEISPIEL 1: Das Leichte Maschinengewehr hat eine Reichweite von 1–3, es kann also bis zu 3 Zonen weit schießen, jedoch nicht in dieselbe Zone, in welcher der Schütze steht.

BEISPIEL 2: Die Sturm-Schrotflinte hat eine Reichweite von 1–1. Sie kann nur in eine angrenzende Zone schießen, nicht mehr und nicht weniger.

Wenn eine Zone für einen Fernangriff gewählt wurde, werden alle Figuren in den Zonen bis zum Ziel ignoriert. Dies bedeutet, dass Überlebende ohne Gefahr für andere Überlebende oder Xenos durch besetzte Zonen hindurchschießen können! Ein Überlebender kann sogar in eine andere Zone schießen, wenn sich Xenos in seiner eigenen Zone befinden!

ZIELPRIORITÄTEN

Wenn ein Überlebender mit einer Fernkampf-Waffe schießt (auch auf seine eigene Zone), darf er nicht auswählen, welche Ziele er mit seinen Treffern erwischt. Treffer werden den Figuren in der Zielzone nach diesen Zielprioritäten zugeteilt:

1. Berserker oder Monstrum (Wahl des Schützen)
2. Arbeiter
3. Jäger

Die Treffer werden so lange den Zielen mit der höchsten Priorität (1) zugeteilt, bis alle tot sind. Danach denen mit der nächstniedrigeren Priorität (2), bis diese alle tot sind und so weiter. Haben mehrere Ziele dieselbe Zielpriorität, entscheidet ihr, welche Gegner zuerst ausgeschaltet werden. Zur Erinnerung: Bei Nahkampfangriffen ist die Zielpriorität irrelevant.



BEISPIEL: Cole ist mit einer Schwere Schrotflinte (2 Schaden) bewaffnet. Er schießt auf eine Zone mit 1 Berserker, 2 Arbeitern und 2 Jägern.

- Er würfelt mit seiner ersten Aktion \square und \square . Die Schwere Schrotflinte trifft bei 4 oder höher. Daher erzielt Cole 2 Treffer. Da der Berserker die höchste Zielpriorität hat, trifft ihn der erste Treffer, welcher ihn tötet (2 Schaden). Der zweite Treffer trifft einen Arbeiter und tötet ihn ebenfalls (1 Treffer = 1 Ziel).
- Mit seiner zweiten Aktion würfelt er \square und \square : 2 Treffer. Die Zielpriorität gibt an, dass der Arbeiter das erste Ziel sein muss, welcher dadurch erledigt wird. Den zweiten Treffer kann er einem der beiden Jäger zufügen und diesen damit ebenfalls erledigen. Es bleibt 1 Jäger übrig.

HINWEIS: Berserker stehen bei der Zielpriorität an erster Stelle und ignorieren Waffen mit 1 Schaden. Das bedeutet, dass sie Arbeiter und Jäger vor allen Fernkampfangriffen mit 1 Schaden beschützen, da sie zuerst besiegt werden müssen, bevor die Arbeiter und Jäger angreifbar werden. Das gleiche gilt für Monstren, die 3 Schaden benötigen, um getötet zu werden.

ZIEL-PRIORITÄT	XENO-ART	AKTIONEN	BENÖTIGTER SCHADEN	ERFAHRUNGSPUNKTE
1	BERSERKER / MONSTRUM	1	2/3	1/5
2	ARBEITER	1	1	1
3	JÄGER	2	1	1

EIGENBESCHUSS

Die hier steckte in meiner Rüstung. Wem gehört die Kugel?

*(*allgemeines Getuschel*)*

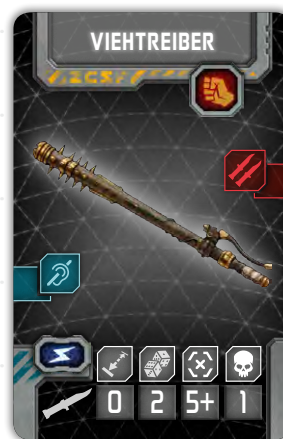
Ein Überlebender kann sich bei einem Angriff nicht selbst verletzen. Aber es kann Notsituationen geben, die es erfordern, eine Fernkampf- oder Maschinenaktionen gegen eine Zone zu richten, in der ein Gruppenmitglied feststeht. In einem solchen Fall trifft jeder Fehlschlag bzw. missglückte Angriff automatisch Überlebende in der Zielzone. Verteilt die Treffer dieses Eigenbeschusses nach Belieben (Schaden wird wie gewohnt angewendet). Zur Erinnerung: Fehlschläge im Nahkampf verursachen keinen Eigenbeschuss.



BEISPIEL: Mitsuki schießt mit ihrer Sturm-Schrotflinte in eine Zone mit Jared und 2 Arbeitern. Sie würfelt \square und \square : 2 Treffer und ... 1 Fehlschlag. Jeder Treffer tötet einen Arbeiter. Der Fehlschlag trifft Jared und verursacht 1 Schaden. Jared verliert 1 Rüstungspunkt.



BEISPIEL 1: Magnus ist mit einem Leichten Maschinengewehr (1 Schaden) bewaffnet und schießt in eine Zone mit 2 Berserkern und 3 Arbeitern. Die Zielpriorität gibt vor, dass die Berserker zuerst getroffen werden, und der Waffenschaden ist nicht hoch genug, um irgendeinen davon zu töten. Magnus entscheidet sich für einen gezielten Angriff auf einen von ihnen und wirft 5 Würfel. Er erhält : 3 Treffer. Das ergibt 3 Schaden (Waffenschaden 1 x 3 Treffer). Das ist mehr als genug, um den Berserker zu töten (auch wenn der andere Berserker und der Arbeiter unversehrt bleiben).



BEISPIEL 2: Vivian ist mit zwei Viehtreibern bewaffnet und steht in einer Zone mit einem Fauligen Monstrum. Egal wie viele Würfel sie wirft (beidhändige Viehtreiber geben ihr 4 Würfel), der Schaden bleibt bei 1 und ist somit nicht genug, um das Faulige Monstrum zu töten (mindestens 3 Schaden). Also entscheidet sie sich für einen gezielten Angriff und wirft 4 Würfel. : 3 Treffer! Der Schaden steigt also auf 3 (Waffenschaden 1 x 3 Treffer), das ist genug, um das Faulige Monstrum zu töten.

GEZIELTER ANGRIFF

Warum ... (KRACH) ... willst ... (KNIRSCH) ... du ... (KNACK) ... einfach ... (ZACK) ... nicht ... (BUMM) ... STERBEN!?

Wenn ein Überlebender eine Nah- oder Fernkampfaktion ausführt (entweder er selbst oder mit einer Maschine), kann er ein Ziel ganz gezielt angreifen, um die Chance zu erhöhen, seine Verteidigung zu durchschlagen und es zu töten.

Bestimme vor dem Würfelwurf ein einzelnes der möglichen Ziele, um einen gezielten Angriff auszuführen. Multipliziere dann den Schaden der Waffe mit der Anzahl der Treffer (1 Treffer = Schaden x1; 2 Treffer = Schaden x2 usw.). Es kann nur das gewählte Ziel getroffen werden. Übriger Schaden geht verloren.

Bei einem gezielten Fernkampfangriff gilt weiterhin die Zielpriorität. Fehlschläge werden anderen Überlebenden in dieser Zone als Eigenbeschuss zugefügt, allerdings nur mit dem einfachen Waffenschaden (unabhängig von der Anzahl der Fehlschläge).

12 BESONDERE RÄUME

In *Zombicide: Invader* gibt es besondere Räume, in denen die Überlebenden Ausrüstung erhalten oder die Bergbaustation verlassen und somit in Außenzonen gelangen können. Der Kampf gegen die Xenos findet auch auf der Planetenoberfläche von PK-L7 statt.

Bis auf Luftschleusen verlieren alle Zonen ihre besonderen Eigenschaften, wenn sie mit Fäulnis bedeckt sind (siehe Seite 20).

SICHERHEITSRÄUME

Ich glaube, wir haben Magnus hier irgendwo verloren. Magnus? Magnus? Kumpel, ist da jemand in dem Helm?



HÖLLENFEUER

Warum wir einen Flammenwerfer zu einer Weltraum-Bergbaustation mitbringen? Weil wir's können!



Flammenwerfer benötigen Kanister als Munition, um in einer Zone ein Höllenfeuer zu entfachen.

Flammenwerfer verbrauchen einen Kanister bei der Benutzung. Ein Überlebender kann einen daran montierten Kanister abwerfen, um eine Fernkampfaktion mit einem ausgerüsteten Flammenwerfer auszuführen ... und ein Höllenfeuer zu entfachen! **Flammenwerfer können weder in Außenzonen hinein noch von dort abgefeuert werden.**

In der Zielzone wird ein **Höllenneuer** entfacht:

- Jede Figur und jede Maschine in der Zone des Höllenfeuers wird getötet bzw. zerstört. Der Überlebende erhält dafür alle damit verbundenen Erfahrungspunkte.
- Entfernt alle Zielplättchen aus dieser Zone.
- Falls ein aktives Fäulnis-Plättchen (siehe Seite 20) in dieser Zone liegt, wird es auf die inaktive Seite gedreht.

Das Höllenfeuer verursacht keinen Lärm.



Sicherheitsräume sind die einzigen Zonen, in denen Soldaten suchen dürfen.

Baraka, Jared und Magnus sind Soldaten und dürfen somit nur in Sicherheitsräumen suchen. Zivilisten dürfen hier ebenfalls suchen.



SAUERSTOFFSTATIONEN

Könntest du mit deinem Flammenwerfer in die andere Richtung zielen? Nein, wirklich. Vertrau mir.



Sauerstoffstationen sind mit dem O2-Symbol markiert. Holt euch Sauerstoff, bevor ihr die Oberfläche von PK-L7 betretet.

Die mit dem O2-Symbol markierten Sauerstoffstationen versorgen die Überlebenden mit Sauerstofftanks. Jeder Überlebende in einem Raum mit Sauerstoffstation, in dem sich keine Xenos befinden, kann 1 Aktion aufwenden, um eine Ausrüstungskarte „Sauerstofftank“ zu erhalten. Dann darf er sein Inventar kostenlos umsortieren.

Ein Überlebender darf mehrere Sauerstofftanks in seinem Inventar haben. Da es Ausrüstungskarten sind, können sie ausgerüstet werden (Körper-Ablage) und wie gewohnt getauscht werden.

Wenn ein Sauerstofftank abgeworfen wird, wird er nicht auf den Ablagestapel gelegt, sondern separat, um ihn später erneut über eine Sauerstoffstation erhalten zu können.

LUFTSCHLEUSEN



Luftschleusen ermöglichen den Durchgang zur Oberfläche von PK-L7 und zurück. Rüstet einen Sauerstofftank aus, bevor ihr hinausgeht!

Luftschleusen sind mit dem Schriftzug „Airlock“ markiert. Sie stellen die Grenze zwischen der Bergbaustation und den Außenzonen dar.

- Die Tür zwischen einer Außenzone und einer Luftschleuse unterbricht die Sichtlinie.
- **Der Überlebende muss einen Sauerstofftank ausgerüstet haben (Körper-Ablage), um durch eine Luftschleuse zu gehen.** Der Sauerstofftank muss ausgerüstet bleiben, solange der Überlebende draußen ist. Xenos dürfen sich hingegen völlig frei bewegen.
- Eine Luftschleuse kann auch dann benutzt werden, wenn ein Fäulnis-Plättchen darin liegt.



13 ULTRAROT-MODUS

- Es sind einfach zu viele, die Chancen sind gleich null.

- Das ist Musik in meinen Ohren.

- Cole und Jared

Der Ultrarot-Modus ermöglicht es den Überlebenden, Erfahrungspunkte über die Gefahrenstufe Rot hinaus zu sammeln und zusätzliche Fertigkeiten zu erlernen. Dieser Modus ist gut geeignet, um gewaltige Xeno-Berge aufzutürmen und um besonders große Szenarios zu bestehen.

Ultrarot-Modus: Wenn dein Überlebender Gefahrenstufe Rot erreicht, setze den Markierungsstift auf der Gefahrenanzeige zurück auf „0“ und addiere die überschüssigen Erfahrungspunkte. Der Überlebende ist weiterhin auf Gefahrenstufe Rot und behält seine Fertigkeiten. Addiere zusätzliche Erfahrungspunkte wie üblich und wähle weitere Fertigkeiten, wenn du die entsprechende Gefahrenstufe erneut erreichst. Wenn du irgendwann alle Fertigkeiten des Überlebenden besitzt, wähle beim erneuten Erreichen der Gefahrenstufen Orange und Rot eine beliebige in *Zombicide: Invader* aufgeführte Fertigkeit aus (mit Ausnahme der Fertigkeiten mit Klammern, wie beispielsweise **BEGINNT MIT [AUSRÜSTUNG]**).

BEISPIEL: Baraka hat gerade ihren 43. Erfahrungspunkt bekommen und damit Gefahrenstufe Rot erreicht. Sie hat die folgenden Fertigkeiten: **GLÜCKSPILZ** (Blau), **+1 AKTION** (Gelb), **FERNSTEUERUNG: GESCHÜTZ** (Orange) und **+1 WÜRFEL: KAMPF** (Rot).

Der Spieler setzt den Markierungsstift zurück an den Anfang der Gefahrenanzeige, während die Mission weitergeht. Baraka ist weiterhin auf Gefahrenstufe Rot und erhält weitere Erfahrungspunkte, wenn sie mehr Xenos tötet.

Baraka bekommt keine zusätzliche Fertigkeit für das erneute Erreichen der Gefahrenstufen Blau und Gelb, da sie bereits alle Fertigkeiten der entsprechenden Stufen hat. Wenn sie die Gefahrenstufe Orange erneut erreicht, bekommt sie **+1 WÜRFEL: KAMPF**, die zweite Fertigkeit dieser Stufe. Beim erneuten Erreichen von Gefahrenstufe Rot erhält sie wieder eine zusätzliche Fertigkeit: Der Spieler entscheidet sich für **FERNSTEUERUNG: BOT**. Der Markierungsstift wird erneut an den Anfang gesetzt. Im dritten Durchlauf bekommt Baraka keine Fertigkeit auf den Gefahrenstufen Blau, Gelb und Orange, da sie diese bereits alle erworben hat. Auf Gefahrenstufe Rot erhält sie nun die letzte verfügbare Fertigkeit: **SCHARFSCHÜTZE**. Der Erfahrungsmarker wird wieder auf den Anfang gesetzt. Baraka bekommt weiterhin Erfahrungspunkte und erhält jedes Mal, wenn sie die Gefahrenstufen Orange bzw. Rot erreicht, eine frei wählbare Fertigkeit.

14 DAS SPIEL MIT 7+ ÜBERLEBENDEN

Zombicide: Invader bietet eine ständig wachsende Auswahl an verschiedenen Überlebenden. Früher oder später habt ihr vielleicht einmal Lust, mit mehr als 6 Überlebenden zu spielen. Dafür braucht ihr zusätzliche Überlebenden-Tableaus, Markierungsstifte, farbige Basen und Startausrüstungskarten. Diese findet ihr in separat erhältlichen Erweiterungen.

Es ist problemlos möglich, mit noch mehr Überlebenden (oder Spielern) zu spielen. Folgt diesen Richtlinien oder passt sie an eure eigenen Vorstellungen an das Spiel an:

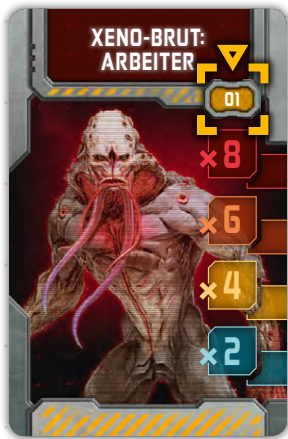
- Erhöht bei der Spielvorbereitung die Anzahl der zu verteilenden Startausrüstungskarten für jeden zusätzlichen Überlebenden (nach dem sechsten) um 1 Karte aus einer verfügbaren Erweiterung. Habt ihr keine weitere zur Verfügung, startet der zusätzliche Überlebende ohne Startausrüstung.

Achtung: Manche Ausrüstungskarten können nicht von allen Überlebenden getragen werden. Überprüft die Sonderregeln für weitere Infos.

- Erhöht die Anzahl der Brutplättchen für je 2 zusätzliche Überlebende nach dem sechsten um 1 (aufgerundet). Legt die zusätzlichen Brutplättchen zu bereits ausliegenden Brutplättchen eurer Wahl. Ja, in solchen Zonen kommt es dann zu doppelter oder ggf. sogar dreifacher Brut!

ANZAHL ÜBERLEBENDER	ZUSÄTZLICHE BRUTPLÄTTCHEN
7-8	1
9-10	2
11-12	3

15 DIE SCHWIERIGKEIT ANPASSEN



Die Schwierigkeit von Zombicide: Invader kann durch die Auswahl der Kartennummern angepasst werden.

Xenos sind die perfekten Aliens. Menschliche Konzepte wie Erbarmen, Selbsterhaltungstrieb oder Zurückhaltung sind ihnen völlig fremd. Aber manchmal kann das Spiel für dich und deine Gruppe zu einfach oder zu schwierig sein. In diesem Fall könnt ihr die Xeno-Karten nach Kartennummern sortieren.

- Die Xeno-Karten von 1 bis 25 sind der leichtere Teil der Xeno-Invasion. Die Xenos tauchen in begrenzter Anzahl und ohne Extra-Aktivierungen auf. Besondere Xenos wie Faulige Monstren und Karten „Fäulnis-Brut“ gibt es trotzdem.
- Die Xeno-Karten von 26 bis 50 sind der schwierigere Teil. Xenos tauchen in größerer Anzahl auf, besonders auf niedrigen Gefahrenstufen. Benutzt diese für erfahrenere Spielergruppen und *Zombicide*-Veteranen.
- Die Xeno-Karten von 51 bis 54 sind Extra-Aktivierungen. Fügt sie als Überraschungselement hinzu und macht die Mission dadurch schwieriger.

Ihr könnt die Karten nach Belieben mischen und eure völlig einzigartige Erfahrung kreieren!



16 MISSIONEN

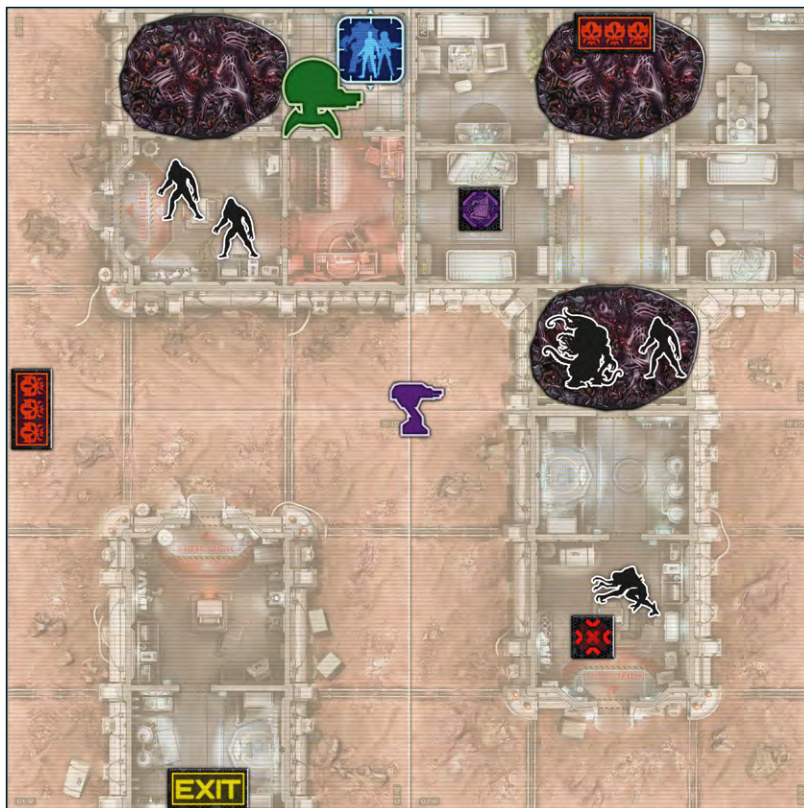
MO TUTORIAL: BRESCH!

EINFACH / 6+ ÜBERLEBENDE / 30 MINUTEN

Die Xenos kamen aus der Tiefe und verwüsten die Basis. Wir sind einige gutmütige Leute, die ihr Bestes geben, Familie, Mitarbeiter und Fremde in sicherere Areale zu evakuieren. Als wir gerade bereit waren abzuhauen, erhielten wir einen Hilferuf von einem Soldaten aus einigen Sektoren Entfernung. Er sagte, dass er Prototypen habe, mit denen die Xenos abgewehrt werden könnten, und dass er in Schwierigkeiten stecke. Jetzt haben wir das Signal verloren, es könnte also zu spät sein.

Vielleicht auch nicht? Finden wir's raus!

Benötigte Kartenteile: 01-R, 02-R, 03-V & 05-R.



ZIELE

Entkommt mit den Prototyp-Waffen! Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

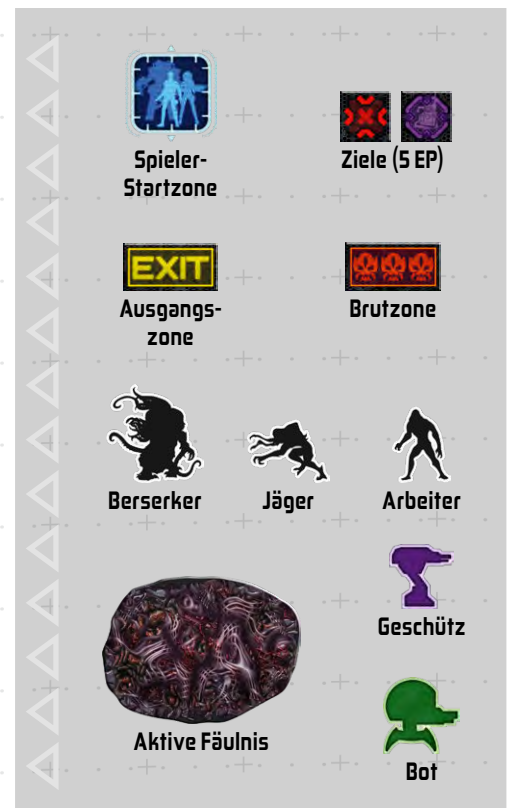
- 1. Findet und nehmt das rote Ziel auf.** Diese Prototyp-Waffe wird euch helfen rauszukommen.
- 2. Raus da!** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden.

SONDERREGELN

• Aufbau:

- Sucht die folgenden Karten heraus: 1x Leichtes Maschinengewehr (Prototyp), 1x Energiezelle (Ausrüstungskarte).
- Stellt die angegebenen Xeno-Miniaturen in die angegebenen Zonen.

- **Hightech.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Das rote Ziel bringt außerdem das Leichte Maschinengewehr (Prototyp) und die Energiezelle.



M1 ABGESCHNITTEN

EINFACH / 6+ ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN

Wir wurden von den Xenos auf dem Weg nach draußen voneinander getrennt und sind umzingelt. Wir haben gesehen, wie einige Schiffe gestartet sind, und hörten die Quarantäne-Nachricht über die Lautsprecher. Die interne Kommunikation ist voll von Schüssen, Schreien und ... toten Kanälen. Die Sache gerät außer Kontrolle, vielleicht kommen wir nicht raus. Zumindest nicht so schnell.

Zuerst müssen wir die anderen finden, denn viel hilft viel!

Benötigte Kartenteile: 01-R, 02-R, 05-R, 06-R, 07-R & 09-R.

06-R	09-R
01-R	05-R
02-R	07-R

ZIELE

Neugruppieren und Abmarsch. Ihr gewinnt, sobald alle Überlebenden in der Zone mit dem Geschütz sind und sich dort in der Endphase keine Xenos mehr befinden.

SONDERREGELN

- **Aufbau:**
 - Mischt das grüne und das lila Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
 - Teilt die Überlebenden möglichst gleichmäßig in zwei Gruppen auf und stellt sie zufällig jeweils in eine der beiden Spieler-Startzonen.
- **Verstreutes Waffenarsenal.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Jedes beidseitig rote Ziel bringt außerdem eine zufällige Prototyp-Waffe.
- **Xenos überall!** Das lila Brutplättchen wird aktiv, sobald daran angrenzend eine Fäulnis-Zone entsteht. Dreht dann das darunterliegende inaktive Fäulnis-Plättchen auf die aktive Seite. Das Gleiche gilt für das grüne Brutplättchen.



M2 ROCK 'N' ROLLY

EINFACH / 6+ ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN

Da gibt es diesen Typen in unserer bunten Truppe ... Sorry. Da gibt es diesen Bären in unserer bunten Truppe. Ein Soldat namens Magnus. Er hat bisher nicht viel gesagt, nur ein paar Höflichkeiten und ein paar Beschimpfungen gegen unsere neuen Feinde, die Xenos. Als Vivian ihn gefragt hat, was sein Problem sei, hat Magnus von Rolly, seiner Patentochter, erzählt. Er weiß nicht, ob sie aus der Gefahrenzone raus ist, und ihre Eltern nehmen keine Anrufe mehr an. Wir haben einen sehr besorgten Bären hier. Also, die Situation ist folgende: Entweder versuchen wir, ein Schiff zu erwischen, bevor alle weg sind, oder wir gehen zurück und suchen Rolly.

Wenn du mich fragst, eine einfache Entscheidung!



Benötigte Kartenteile: 01-R, 02-R, 03-R, 04-R, 05-R & 09-R.

04-R	03-R
02-R	01-R
05-R	09-R

ZIELE

Da kommt die Verstärkung! Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- 1. Findet und nehmt das weiße Ziel auf.** Ihr habt einen Raumanzug in Kindergröße gefunden.
- 2. Nehmt das blaue Ziel auf.** Rolly hat auf euch gewartet. Ihr seid spät. Willkommen, aber spät. Sobald ein Xeno in Rollys Zone aktiviert wird, bevor das Ziel aufgenommen wurde, habt ihr verloren.
- 3. Raus da!** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden.

SONDERREGELN

- **Aufbau:**
 - Mischt das grüne, das lila und das weiße Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
 - Jeder Überlebende beginnt die Mission mit einem ausgerüsteten Sauerstofftank.
- **Ich brauche doch nur einen Raumanzug.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Jedes beidseitig rote Ziel bringt außerdem eine zufällige Prototyp-Waffe.



M3 DIE NACHHUT

EINFACH / 6+ ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN

Das war's dann wohl. Die Quarantäne ist in vollem Gange und die letzten Schiffe heben ab. Es gibt Gerüchte, dass militärische Streifen auf zivile Fahrzeuge schießen, um eine Kontamination zu verhindern. Unsere Soldaten sagen, dass das Militär eingreifen werde, um gegen die Xenos vorzugehen, aber wer soll das glauben?

Jedenfalls haben wir einen Bereich so gut verstärkt, dass unsere Liebsten in Sicherheit sind. Es gibt jedoch nicht genügend Sauerstoff und Platz für alle. Aber keine Sorge, wir werden auf die Verstärkung warten. Und wir werden kämpfen!

Wir müssen sie aufhalten, bis alle in Sicherheit sind.

Benötigte Kartenteile: 01-V, 02-V, 04-V, 06-V, 07-V & 09-V.

02-V	06-V
01-V	04-V
09-V	07-V

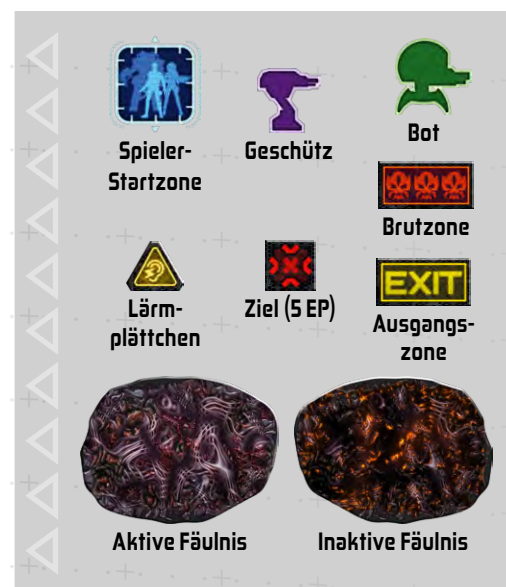
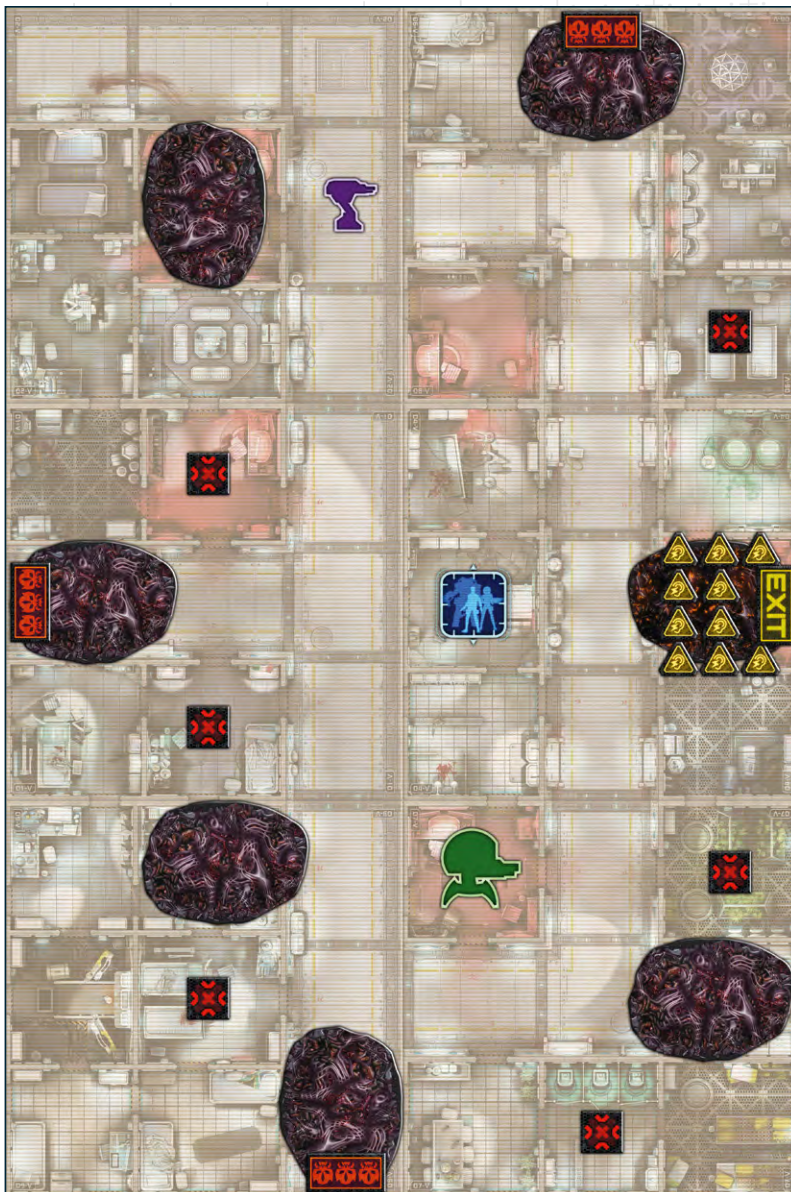
ZIELE

Beschützt unsere Leute. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- 1. Schutz für eure Leute.** Verhindert, dass irgendein Xeno die Ausgangszone erreicht, bevor die Crew evakuiert ist.
- 2. Raus da.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Mischt das lila und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Die richtigen Werkzeuge für den Job.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Jedes beidseitig rote Ziel bringt außerdem eine zufällige Prototyp-Waffe.
- **Evakuierung der Familien.** Legt 10 Lärmplättchen in die Ausgangszone. Sie stehen für die Crew, die evakuiert werden soll und gelten als Lärm. Entfernt eines dieser Plättchen in jeder Endphase. Befinden sich in dieser Zone keine dieser Lärmplättchen mehr, wurde die Crew erfolgreich evakuiert.



M4 DIE WISSENSCHAFTLER

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Auf allen Frequenzen wird es immer ruhiger, doch nicht komplett still. Mitsuki hat eine merkwürdige Unterhaltung zwischen ein paar Wissenschaftlern in einigen Sektoren Entfernung aufgeschnappt. Sie stecken in der Klemme und wurden von den Xenos getrennt und umzingelt. Die Sache ist, dass sie über Prototyp-Waffen gesprochen haben, wie es auch schon der arme Kerl, den wir retten wollten, in den ersten Stunden der Invasion getan hatte. Wir müssen schauen, wo wir bleiben. Einige Leute retten und dabei neue, schicke Waffen finden, klingt nach Spaß!

Hey, ist euch aufgefallen, dass niemand da ist, um uns zu sagen, was wir tun sollen?

Benötigte Kartenteile: 01-R, 02-R, 04-R, 05-R, 06-R & 07-R.

05-R	01-R	07-R
02-R	04-R	06-R



		
Spieler-Startzone	Geschütz	Ziele (5 EP)
		
Brutzone	Bot	Aktive Fäulnis
		
Ausgangszone		



ZIELE

Rettet die Wissenschaftler. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- 1. Findet die Wissenschaftler.** Nehmt das blaue und das weiße Ziel auf.
- 2. Verlasst den Schauplatz.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Jeder Überlebende beginnt die Mission mit einem ausgerüsteten Sauerstofftank.
- **Feldforschung, das einzig Wahre.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Jedes beidseitig rote Ziel bringt außerdem eine zufällige Prototyp-Waffe.
- **Ein nettes Versteck.** Das blaue und das weiße Ziel sind die Wissenschaftler. Sie gelten nicht als Überlebende, locken keine Xenos an und verursachen keinen Lärm.



M5 WETTRÜSTEN

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN

Wir bereiten uns auf das Schlimmste vor. Alle Lebenserhaltungssysteme können zusammenbrechen, wenn die Xenos an die falschen Stellen kommen. Der Strom ist in manchen Bereichen bereits ausgefallen, da er irgendwie umgeleitet wurde.

Die Wissenschaftler, die wir gerettet haben, erzählten uns von den Prototyp-Waffen, an denen sie gearbeitet hatten. Darin befinden sich seltene Materialien, die uns dabei helfen könnten, die Systeme mit weniger Energie aufrechtzuerhalten. Sie haben außerdem auf unserer Karte den Ort markiert, wo sie ihre Kostbarkeiten aufbewahren. Leider ist es jetzt ein verseuchtes Chaos.

Jetzt heißt es zuschlagen und wegrennen. Und noch mal zuschlagen ... nur zur Sicherheit.

Benötigte Kartenteile: 02-V, 04-V, 05-V, 06-V, 07-V & 08-V.

05-V	07-V
06-V	04-V
02-V	08-V

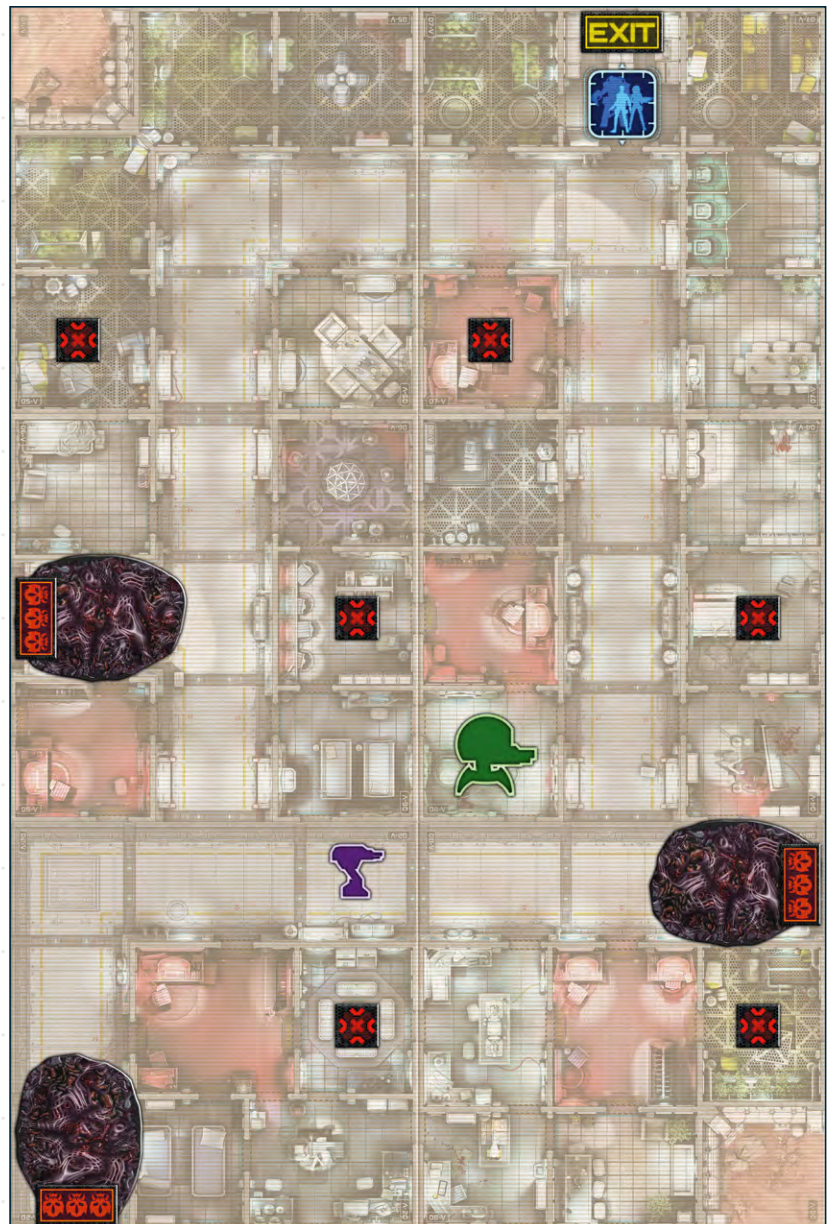
ZIELE

Stürmt den Bereich. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- Bergt alle Prototyp-Waffen.** Findet und nehmt alle 4 Prototyp-Waffen (beidseitig rote Ziele) auf. Das lila und das grüne Ziel müsst ihr nicht finden, um zu gewinnen.
- Verlasst den Schauplatz.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden.

SONDERREGELN

- Aufbau:** Mischt das lila und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- Wer's findet, darf's behalten.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Jedes beidseitig rote Ziel bringt außerdem eine zufällige Prototyp-Waffe.



MG SPIEL MIT DEM FEUER

SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Es ist Zeit für einen Rückschlag. Wir gehen vorsichtig (na ja, fast) die Xeno-Straße entlang, um mehr über ihren Ursprung und die Verseuchung herauszufinden. Anscheinend sind wir auf einen Hauptweg der Xenos gestoßen, der aus einem großen Labor kommt, nur einige Stunden von unserem Unterschlupf entfernt. Doch wir wurden entdeckt und müssen uns auf Feindkontakt vorbereiten.

Wie es aussieht, waren wir nicht die Ersten hier. Immer wieder finden wir Leichen von Soldaten, alle von der gleichen Truppe.

Sie hatten genau wie wir Prototyp-Waffen dabei.

Benötigte Kartenteile: 01-V, 02-V, 05-R, 07-R, 08-R & 09-R.

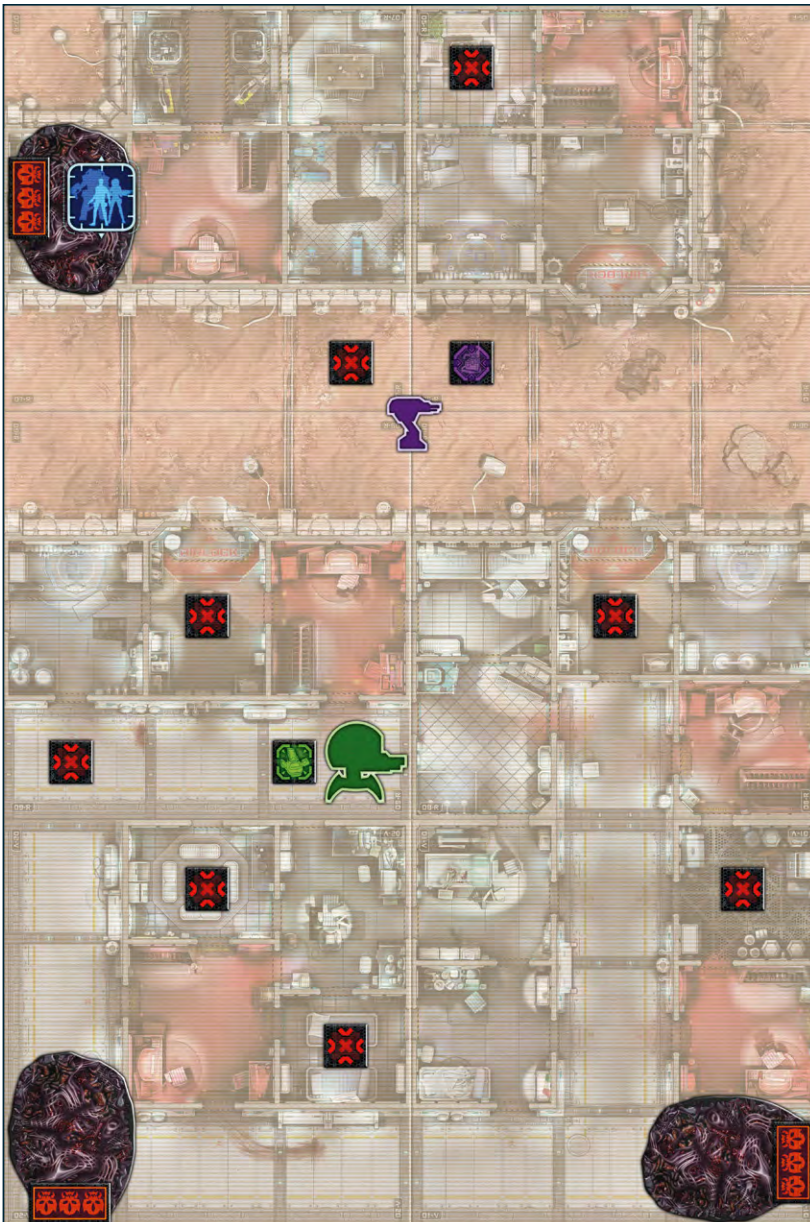
07-R	05-R
09-R	08-R
02-V	01-V

ZIEL

Findet die Route der Xenos. Findet und zerstört das lila Brutplättchen.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Mischt das lila Brutplättchen zufällig und verdeckt unter die Brutplättchen auf den Kartenteilen 01-V und 02-V. Ihr dürft ein Brutplättchen erst aufdecken, wenn es zerstört ist (siehe unten).
- **Der gefallene Trupp.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Jedes beidseitig rote Ziel bringt außerdem eine zufällige Prototyp-Waffe (falls verfügbar).
- **Ein Kanister begleicht stets seine Schuld.** Die Brutplättchen auf den Kartenteilen 01-V und 02-V können durch Höllefeuer zerstört werden (entfernt dann auch das Fäulnis-Plättchen in der Zone). Dann dürft ihr euch die Rückseite des zerstörten Brutplättchens anschauen und prüfen, ob ihr die Mission gewonnen habt. Dafür gibt es keine zusätzlichen Erfahrungspunkte.



M7 XENIUM-BURGER

SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

Nahrung und Wasser werden langsam knapp und es dauert nicht mehr lang, bis wir neue Kleidung und Medikamente brauchen. Cole und Vivian kennen einige Lagerplätze, die voll von dem Zeug sind. Wir müssen allerdings schnell sein, bevor die Xenos auftauchen und alles versauen.

Anscheinend sind wir gerade noch rechtzeitig gekommen. Die Vorräte sehen vielversprechend aus. Und man kann schon die Xenos hören.

Die frischen Socken gehören mir!



Benötigte Kartenteile: 01-R, 02-R, 03-R, 04-R, 05-R, 06-R, 07-R, 08-R & 09-R.

03-R	06-R	09-R
04-R	07-R	08-R
01-R	02-R	05-R

ZIELE

Schnappt euch alles, was ihr könnt. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- 1. Energiezellen, Kleidung, Essen, Waffen ... coole Waffen!** Nehmt alle Ziele auf.
- 2. Abflug.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden.



Spieler-Startzone



Türen



Ausgangszone



Geschütz



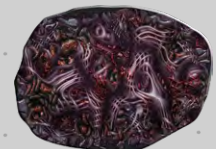
Ziel (5 EP)



Bot



Brutzonen



Aktive Fäulnis

SONDERREGELN

• Aufbau:

- Mischt das lila und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- Jeder Überlebende beginnt die Mission mit einem ausgerüsteten Sauerstofftank.

- **Ganz oben auf meiner Einkaufsliste.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Jedes beidseitig rote Ziel bringt außerdem eine zufällige Prototyp-Waffe (falls verfügbar).

- **Heiß, heiß, heiß!** Brutplättchen können durch Höllefeuer zerstört werden (aktive Fäulnis-Plättchen werden wie üblich inaktiv). Dafür gibt es keine zusätzlichen Erfahrungspunkte.

• Wir sind hier nicht willkommen.

- Die lila und die grüne Tür können wie gewohnt geöffnet werden.
- Das lila Brutplättchen wird erst aktiv, wenn ihr das lila Ziel aufgenommen habt ODER wenn die lila Tür geöffnet oder zerstört wird. Das Gleiche gilt für das grüne Brutplättchen, das grüne Ziel und die grüne Tür.



M8 CODE ORANGE

Benötigte Kartenteile: 01-R, 02-R, 03-V, 04-R, 05-R, 06-R, 07-R, 08-R & 09-R.

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Wir sind fast bereit für den Rückschlag. Wir brauchen nur etwas Übung und bessere Waffen. In diesem Komplex gibt es Sicherheitstüren für den „Code Orange“, was für geheimes Material steht. Dort könnten wir genau das Richtige finden, um ein paar Xeno-Arschritte zu verteilen ...

09-R	03-V	08-R
02-R	04-R	01-R
06-R	07-R	05-R



ZIELE

Zeigt den Xenos, wer der Boss ist. Erledigt die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge, um die Mission zu gewinnen:

- Nehmt alle Ziele auf.
- Erreicht mindestens Gefahrenstufe Orange mit allen Überlebenden.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Mischt das lila und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.

- **Überlegene Feuerkraft!** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Jedes beidseitig rote Ziel bringt außerdem eine zufällige Prototyp-Waffe (falls verfügbar).
- **Sicherheitstür.** Das Ausgangsplättchen ist der Zugang zu einer Sicherheits-Luftschleuse. Um das Plättchen zu entfernen, müsst ihr den Bot direkt vor den Zugang stellen und dann 1 Aktion mit ihm aufwenden.



	
Spieler-Startzone	Brutzone
	
Bot	Sicherheits-tür
	
Geschütz	Aktive Fäulnis
	
Ziel (5 EP)	

M9 UNGEBETENE GÄSTE

SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN

Unser Unterschlupf hat nicht besonders lang gehalten. Die Xenos waren bei unserer Rückkehr bereits dort und dringen mit immer kürzeren Abständen ein. Doch es ist noch nicht an der Zeit abzuhauen: Unsere beiden Wissenschaftler-Freunde sind immer noch dort und die Monster sitzen ihnen im Nacken. Als ob wir einen vernünftigen Grund bräuchten, uns den Xenos direkt zu stellen und sie mit jeder neuartigen Waffe auf's Korn zu nehmen, die uns zur Verfügung steht!

Benötigte Kartenteile: 01-V, 02-V, 04-V, 06-V, 07-V & 09-V.

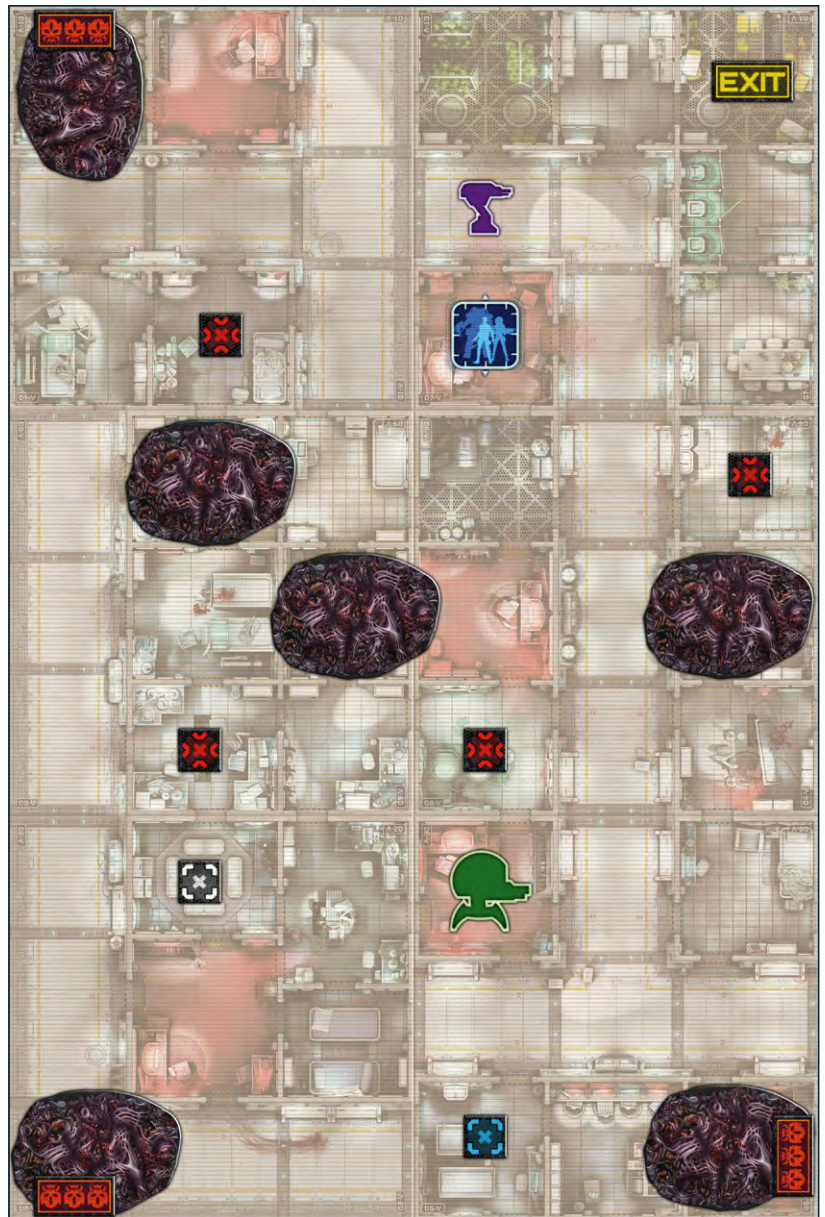
01-V	07-V
09-V	04-V
02-V	06-V

ZIEL

Flieht mit euren Freunden. Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden (und allen Wissenschaftlern). Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Mischt das lila und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Ist das dein nächster Prototyp?** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Jedes beidseitig rote Ziel bringt außerdem eine zufällige Prototyp-Waffe.
- **Folgt uns, wenn ihr überleben wollt.** Das blaue und das weiße Ziel können nicht aufgenommen werden. Das sind die Wissenschaftler, die ihr retten müsst. Sie gelten als Überlebende. Sie können nichts tun, führen aber am Ende jeder Spielerphase 1 Bewegungsaktion aus, um zur Ausgangszone zu gelangen. Handelt ihre Bewegungsaktionen in beliebiger Reihenfolge ab.



MIO ZURÜCK ZUM URSPRUNG

SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Ein paar Tage sind vergangen und es gibt keine Neuigkeiten mehr von Mutter Erde. Es fühlt sich so an, als ob die, die hier geblieben sind, die einzigen Überlebenden in unserem Sternensystem sind. Anders gesagt: Wir müssen uns wohl selbst darum kümmern, von PK-L7 wegzukommen.

Nun ja, erst mal müssen wir eine neue Sauerstoffversorgung finden. Unsere Reserven sind aufgebraucht. Gleichzeitig können wir die Gelegenheit nutzen, unsere Xeno-Freunde aus der Nähe zu untersuchen. Wir sind alle daran interessiert, sie schnellstmöglich loszuwerden, ein für alle Mal. Der hässliche Teil ist, dass wir außerdem Xeno-Proben brauchen und ihre Ausbreitung in der Basis verstehen und vorausberechnen müssen.

Sieht so aus, als blieben wir noch was hier. Pech für die Xenos!

Benötigte Kartenteile: 01-V, 05-R, 06-R, 07-R, 08-R & 09-R.

05-R	09-R	01-V
06-R	07-R	08-R

ZIELE

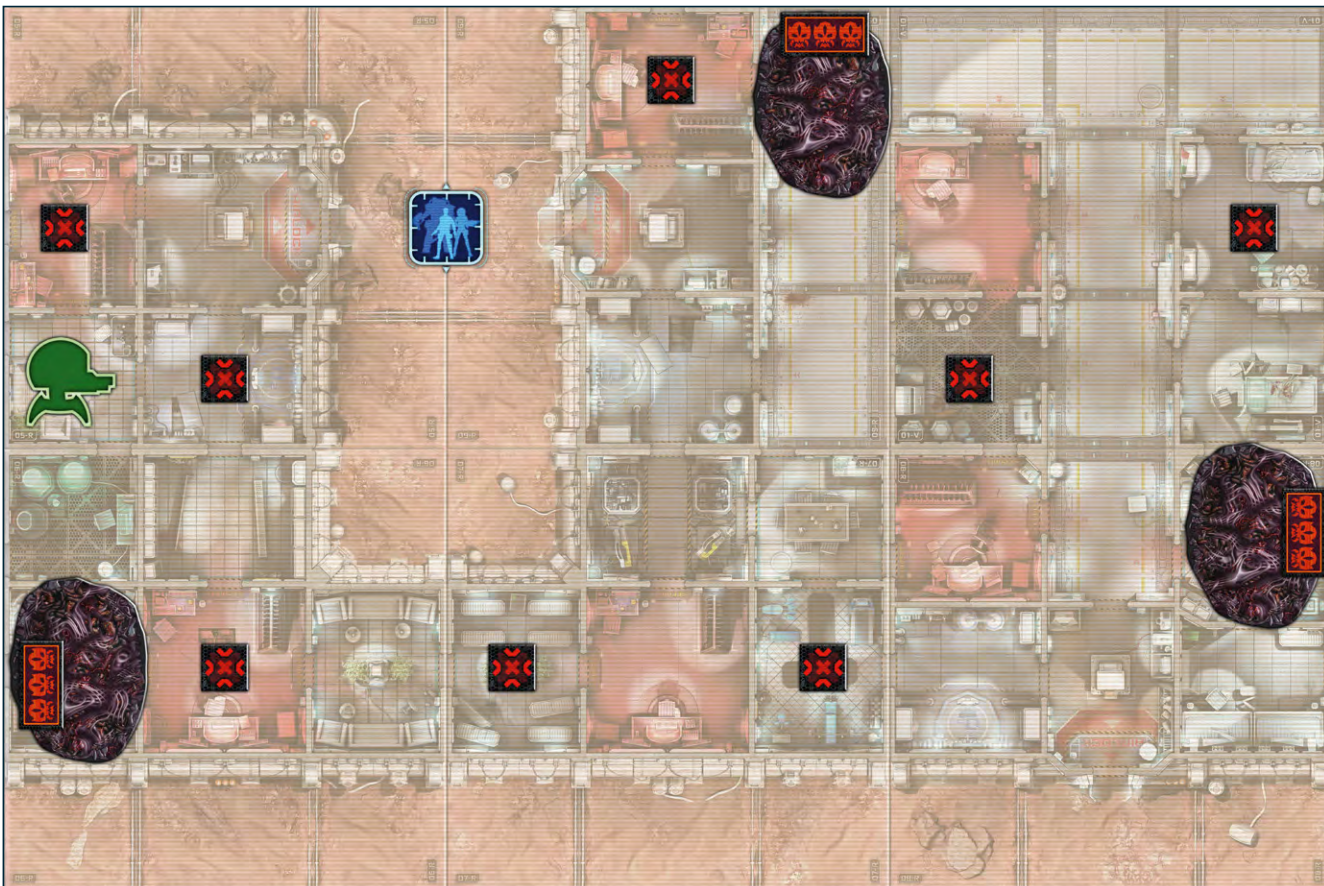
Bereitet euch auf den drohenden Krieg vor. Erledigt die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge, um die Mission zu gewinnen:

- Nehmt alle Ziele auf.
- Jeder Überlebende muss mit einem neuen Sauerstofftank ausgerüstet sein.
- Sammelt alle benötigten Xenos-Proben (siehe Seite 52).

SONDERREGELN

• Aufbau:

- Legt vorerst das blaue und das weiße Ziel beiseite.
- Mischt das lila und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- Jeder Überlebende beginnt die Mission mit einem ausgerüsteten Sauerstofftank. Er wird abgelegt, sobald der Überlebende eine Luftschleuse betritt.



- **Das werden wir brauchen.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Jedes beidseitig rote Ziel bringt außerdem eine zufällige Prototyp-Waffe.
- **Xeno-Proben.** Sammelt die folgenden Proben. Jede Probe bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der sie aufnimmt (zusätzlich zu den Erfahrungspunkten für das Töten des Xenos). Stellt bzw. legt die entsprechenden Miniaturen oder Plättchen an die Seite, um den Überblick zu behalten.
 - Tötet einen Arbeiter, einen Berserker und einen Jäger mit je einem Nahkampfangriff (je 5 Erfahrungspunkte, behaltet die Miniatur).
 - Tötet ein Fauliges Monstrum mit einem Nahkampfangriff (5 Erfahrungspunkte, nehmt das blaue Ziel statt der Miniatur).
 - Wendet 1 Aktion in einer Brutzone auf, um eine Fäulnisprobe zu nehmen (5 Erfahrungspunkte, nehmt das weiße Ziel).

17 FERTIGKEITEN

Jeder Überlebende in *Zombicide: Invader* hat bestimmte Fertigkeiten, deren Auswirkungen in diesem Abschnitt beschrieben werden. Im Fall eines Widerspruchs zu den Grundregeln haben die speziellen Regeln der Fertigkeit Vorrang.

Die Auswirkungen der folgenden Fertigkeiten und/oder Bonusse können umgehend in dem Zug angewandt werden, in dem sie erworben werden. Das bedeutet, wenn eine Aktion bewirkt, dass dein Überlebender eine Stufe aufsteigt und eine Fertigkeit erhält, kann er diese sofort einsetzen, wenn er noch eine Aktion übrig hat. Erhält er durch die Fertigkeit eine zusätzliche Aktion, kann er diese natürlich nutzen, auch wenn er die Fertigkeit mit seiner letzten Aktion erworben hat.

+1 Aktion – Der Überlebende hat 1 zusätzliche Aktion, die er nutzen darf, wie er möchte.

+1 freie [Aktion]-aktion – Der Überlebende hat 1 freie, zusätzliche Aktion der angegebenen Art (Bewegungs-, Fernkampf-, Kampf-, Maschinen-, Nahkampf-, oder Suchaktion). Diese Aktion darf nur als Aktion der angegebenen Art genutzt werden. Freie Maschinenaktionen setzen trotzdem die Kontrolle über eine Maschine voraus, entweder durch eine Fertigkeit oder ein Fernsteuerungsplättchen.

+1 max. Reichweite – Die Maximalreichweite der Fernkampfwaffen des Überlebenden erhöht sich um 1.

+1 Schaden mit [Ausrüstung] – Der Überlebende erhält einen Bonus von +1 Schaden mit der benannten Ausrüstung.

+1 Schaden: [Aktion] – Der Überlebende erhält einen Bonus von +1 Schaden auf die angegebene Aktion (Kampf, Nah- oder Fernkampf).

+1 Würfel: [Aktion] – Die Waffen des Überlebenden erhalten 1 zusätzlichen Würfel bei Aktionen der angegebenen Art (Kampf, Nah- oder Fernkampf). Beidhändig geführte Waffen erhalten je +1 Würfel, insgesamt also +2 Würfel pro beidhändiger Aktion der angegebenen Art.

+1 Zone pro Bewegungsaktion – Nutzt der Überlebende eine Aktion zum Bewegen, darf er sich bis zu 2 Zonen weit bewegen (anstatt nur 1 Zone). Es gelten die normalen Bewegungsregeln (wie dass das Betreten einer Zone mit Xenos die Bewegungsaktion beendet).

Akribisch suchen – Ziehe 2 Karten, wenn dieser Überlebende eine Suchaktion ausführt.

Beginnt mit [Ausrüstung] – Der Überlebende beginnt die Mission mit der angegebenen Ausrüstung. Er erhält die Karte bei der Spielvorbereitung, bevor die reguläre Startausrüstung verteilt wird.

Beginnt mit [X] Rüstungspunkten – Der Überlebende beginnt die Mission mit der angegebenen Anzahl Rüstungspunkten. Das ist sein neuer Startwert.

Beidhändig – Der Überlebende behandelt alle Waffen, als hätten sie das Beidhändig-Symbol.

Beidhändig-Experte – Der Überlebende erhält eine freie Kampfaction, solange er zwei beidhändige Waffen ausgerüstet hat. Die freie Aktion darf nur mit den beidhändig ausgerüsteten Waffen ausgeführt werden.

Bestie – Führt der Überlebende eine Nahkampfaction aus, darfst du anstatt der auf seiner Nahkampfwaffe angegebenen Würfelanzahl so viele Würfel werfen, wie sich Xenos in der Zielzone befinden. Fertigkeiten, die die Anzahl der Würfel beeinflussen (wie +1 WÜRFEL: NAHKAMPF), gelten zusätzlich.

Blutausch: [Aktion] – Diese Fertigkeit kann einmal pro Zug genutzt werden. Für 1 Aktion kann sich der Überlebende bis zu 2 Zonen weit bewegen, wenn sich in der Zielzone mindestens 1 Xeno befindet. Er darf dann sofort 1 angegebene freie Aktion (Kampf, Nah- oder Fernkampf) ausführen. Es gelten die normalen Bewegungsregeln (wie dass das Betreten einer Zone mit Xenos die Bewegungsaktion beendet).

Eskalation: [Aktion] – Wenn der Überlebende mindestens 1 Xeno mit einer Aktion der angegebenen Art (Kampf, Nah- oder Fernkampf) tötet, erhält er für die direkt darauffolgende Aktion der gleichen Art 1 zusätzlichen Würfel. Der Bonus gilt mehrfach und für den gesamten Zug des Überlebenden. Er geht verloren, sobald der Überlebende eine andere Aktion ausführt.

BEISPIEL: *Ein Überlebender mit der Fertigkeit „Eskalation: Fernkampfaction“ führt mit seiner ersten Aktion eine Fernkampfaction mit einer MP aus (2 Würfel). Mit seiner zweiten*

Aktion führt er diese Aktion erneut aus. Er erhält durch die Fertigkeit einen zusätzlichen Würfel (3 Würfel). Mit seiner dritten Aktion bewegt er sich und der Bonus geht verloren.

Experte für gezielte Angriffe – Immer wenn der Überlebende bei einem gezielten Angriff mit 2 (oder mehr) Würfeln angreift, verursacht die Waffe +1 Schaden und es gibt keinen Eigenbeschuss.

Extrem stark – Jede von diesem Überlebenden geführte Nahkampfwaffe hat einen Schadenswert von 3.

Fernsteuerung: [Maschine] – Der Überlebende kann Maschinenaktionen (siehe Seite 25) mit Maschinen der angegebenen Art ausführen (Bot, Geschütz oder alle).

Geborener Anführer – Der Überlebende darf in seinem Zug einem anderen Überlebenden eine freie Aktion geben, die dieser nutzen kann, wie er möchte. Diese Aktion muss sofort genutzt werden, der geborene Anführer setzt danach seinen Zug fort.

Glückspilz – Der Überlebende darf bei jeder seiner Aktionen einmal den kompletten Würfelwurf wiederholen. Das neue Ergebnis ersetzt das vorangegangene. Diese Fertigkeit ist kumulativ mit anderen Fertigkeiten und mit Ausrüstung, die Neuwürfe erlaubt.

Immer in Deckung – Der Überlebende kann nicht durch Eigenbeschuss (außer durch Höllefeuer) getroffen werden. Er wird vollständig ignoriert, wenn mit einer Fernkampfwaffe in seine Zone geschossen wird.

Kampfflexe – Immer wenn Xenos durch eine Xenobrut in Sichtlinie des Überlebenden erscheinen, darf der Überlebende sofort eine freie Kampfaction gegen diese ausführen. Durch diese Aktion dürfen mehr Xenos getötet werden, als erschienen sind. Fernkampfangriffe müssen in die Zone gerichtet sein, in der die Xenos erschienen sind. Diese Fertigkeit darf einmal pro gezogener Xenokarte genutzt werden.

Kernschuss – Der Überlebende darf Fernkampfactionen auf seine eigene Zone anwenden, unabhängig von der angegebenen Minimalreichweite. Wenn er auf Ziele schießt, die sich in seiner eigenen Zone befinden, darf er seine Ziele frei auswählen und jegliche Xenos töten. Natürlich muss die Waffe ausreichend Schaden verursachen, um ein Ziel zu erledigen. Es gibt keinen Eigenbeschuss.

Lebensretter – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal in seinem Zug als freie Aktion nutzen. Er wählt eine zu seiner eigenen Zone benachbarte Zone aus, in der sich mindestens 1 Xenos und 1 Überlebender befinden. Zwischen beiden Zonen muss es einen offenen Weg und eine Sichtlinie geben. Aus dieser Zone kann er beliebig viele Überlebende in seine Zone ziehen. Dies gilt nicht als Bewegung und ist daher keinen Bewegungseinschränkungen unterworfen. Ein Überlebender kann die Hilfe ablehnen und in seiner Zone bleiben.

Lumpensammler – Der Überlebende kann in jeder Raum- und Korridorzone suchen. Es gelten weiterhin die normalen Suchregeln (nicht in Fäulnis-Zonen oder Zonen mit Xenos suchen).

Mehr hast du nicht drauf? – Der Überlebende darf diese Fertigkeit jederzeit nutzen, wenn er Schaden erhalten würde. Anstatt 1 Schaden zu nehmen, darf er 1 Ausrüstungskarte aus seinem Inventar ablegen. Er darf auf diese Art auch mehr Schaden negieren, muss aber für jeden negierten Schaden 1 Ausrüstungskarte ablegen.

Panzer gegen [Xeno-Art] – Der Überlebende ignoriert jeglichen Schaden, der ihm von Xenos der genannten Art zugefügt wird. „Panzer gegen Arbeiter“ gilt beispielsweise für alle Arbeiter-Arten.

Sanitäter – Diese Fertigkeit darf kostenlos in der Endphase ausgeführt werden. Der Überlebende und jeder weitere Überlebende, der sich in der gleichen Zone befindet, darf 1 Rüstungspunkt regenerieren (nicht über den Startwert hinaus).

Scharfschütze – Der Überlebende kann die Ziele seiner Fernkampfactionen frei auswählen und es gibt keinen Eigenbeschuss.

Selbstreparatur – In jeder Endphase werden die Rüstungspunkte des Überlebenden auf den Startwert wiederhergestellt.

Schnitter: [Aktion] – Diese Fertigkeit wird genutzt, wenn die Treffer während einer Aktion der angegebenen Art (Kampf, Nah- oder Fernkampf) zugeteilt werden. Einer dieser Treffer kann 1 zusätzlichen Xenos derselben Art in dieser Zone töten. Nur 1 zusätzlicher Xenos kann pro Aktion mithilfe dieser Fertigkeit getötet werden. Der Überlebende erhält auch für einen so getöteten Xenos die Erfahrungspunkte.

Schubsen – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Zug als freie Aktion nutzen. Er wählt eine zu seiner eigenen Zone benachbarte Zone aus, zu der es einen direkten, offenen Weg gibt (keine Sichtlinie notwendig). Alle Xenos in seiner Zone werden in die ausgewählte Zone geschubst. Dies gilt nicht als Bewegung.

Schwere loser Sprint – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Zug nutzen. Der Überlebende nutzt eine seiner Aktionen, um sich 2 Zonen weit in eine Zone zu bewegen, dabei ignoriert er alles, was sich in der übersprungenen Zone befindet, außer Luftschleusen, Wänden und geschlossenen Türen. Bewegungsfertigkeiten (wie +1 ZONE PRO BEWEGUNGS-AKTION oder UNAUFHALTSAM) gelten hierbei nicht, Bewegungseinschränkungen (wie Xenos in der Startzone) müssen aber beachtet werden.

Schwertmeister – Der Überlebende behandelt alle Nahkampfwaffen, als hätten sie das Beidhändig-Symbol.

Spurten – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Zug nutzen. Mit einer Bewegungsaktion kann er sich 1, 2 oder 3 Zonen weit bewegen. Es gelten die normalen Bewegungsregeln (wie dass das Betreten einer Zone mit Xenos die Bewegungsaktion beendet).

Sturmangriff – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Zug als freie Aktion nutzen. Er bewegt sich bis zu 2 Zonen weit in eine Zone, in der sich mindestens 1 Xeno befindet. Es gelten die normalen Bewegungsregeln (wie dass das Betreten einer Zone mit Xenos die Bewegungsaktion beendet).

Taktiker – Du kannst frei entscheiden, wann dieser Überlebende in der laufenden Spielerphase seinen Zug ausführt. Dies muss aber vor bzw. nach dem Zug eines Überlebenden stattfinden, der Zug eines anderen Überlebenden darf nicht unterbrochen und später fortgesetzt werden. Besitzen mehrere Überlebende diese Fertigkeit, müssen sie sich einigen, wer wann seinen Zug ausführt.

Tarnung – Der Überlebende kann sich ein Tarnungsplättchen zu Beginn seines Zuges nehmen, wenn kein Xeno eine Sichtlinie zu ihm hat. Es wird neben seine Figur gelegt. Der Überlebende kann es so lange behalten (auch über mehrere Runden), bis er irgendeine Kampf- oder Maschinenaktion ausführt oder Lärm verursacht.

Solange er getarnt ist, wird der Überlebende von allen Xenos vollständig ignoriert. Sie greifen ihn nicht an und werden sogar an ihm vorbeigehen.

Auch mit dem Tarnungsplättchen muss der Überlebende zusätzliche Aktionen aufwenden, um eine Zone mit Xenos zu verlassen.



Das ist ein Tarnungsplättchen.

Unaufhaltsam – Der Überlebende muss keine zusätzlichen Aktionen aufwenden, wenn er eine Bewegungsaktion ausführt, um sich aus einer Zone mit Xenos herauszubewegen. Betritt er dabei eine Zone mit Xenos, muss er die Bewegungsaktion trotzdem sofort beenden.



Verbesserte Sinne – Die Sichtlinie des Überlebenden geht eine Zone weiter als gewöhnlich in Raumzonen hinein. Außerdem ignoriert er bei der Sichtlinie die Regeln für Dunkle Zonen (Dunkle Zonen gibt es nur in Erweiterungen).

Verspotten – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Zug als freie Aktion nutzen. Er wählt 1 Zone, die maximal 2 Zonen entfernt liegt und zu der es einen direkten, offenen Weg gibt (keine Sichtlinie notwendig). Alle Xenos in dieser Zone erhalten sofort eine Extra-Aktivierung: Sie versuchen mit allen Mitteln, zu diesem Überlebenden zu gelangen.

Verspottete Xenos ignorieren alle anderen Überlebenden. Sie greifen diese nicht an und durchqueren deren Zone, wenn dies nötig ist, um den verspottenden Überlebenden zu erreichen.

Vollautomatisch – Führt der Überlebende eine Fernkampfaktion aus, darfst du anstatt der auf seiner Fernkampfwaffe angegebenen Würfelanzahl so viele Würfel werfen, wie sich Xenos in der Zielzone befinden. Fertigkeiten, die die Anzahl der Würfel beeinflussen (wie +1 WÜRFEL: FERNKAMPF), gelten zusätzlich.

Waffenbruder: [Fertigkeit/Effekt] – Der Überlebende kann diese Fertigkeit nutzen, wenn er sich mit mindestens 1 anderen Überlebenden in der gleichen Zone befindet. Solange WAFFENBRUDER aktiv ist, profitiert jeder Überlebende (auch derjenige, der die Fertigkeit nutzt) in dieser Zone von der angegebenen Fertigkeit bzw. dem angegebenen Effekt.

Würfel 6: +1 Würfel [Aktion] – Für jede bei einer Aktion der angegebenen Art (Kampf, Nah- oder Fernkampf) gewürfelte  darfst du 1 weiteren Würfel werfen. Setze dies fort, solange du  würfelst. Spieleffekte, welche Neuwürfe erlauben, müssen genutzt werden, bevor die zusätzlichen Würfel dieser Fertigkeit geworfen werden.

Würfelergebnis +1: [Aktion] – Addiere 1 zu dem Ergebnis jedes Würfels, den du bei der angegebenen Aktion wirfst (Kampf, Nah- oder Fernkampf). Das höchstmögliche Ergebnis hierbei ist 6.

Xeno-Kennntnis – Der Überlebende erhält jedes Mal 1 zusätzlichen Zug, wenn eine Karte „Extra-Aktivierung“ gezogen wird (NICHT bei Monstrum-Karten). Er ist vor den Xenos an der Reihe. Besitzen mehrere Überlebende diese Fertigkeit, müssen sie sich einigen, in welcher Reihenfolge sie die zusätzlichen Züge ausführen wollen.

Zäh – Der Überlebende ignoriert den ersten Schadenspunkt, den er in Schritt 1 der Xeno-Phase oder durch Eigenbeschuss (in der Fernkampfaktion eines Überlebenden) erhalten würde.

Zuschlagen & abhauen – Der Überlebende kann diese Fertigkeit kostenlos einsetzen, nachdem er bei einer Nah- oder Fernkampfaktion mindestens 1 Xeno getötet hat. Er darf dann sofort 1 freie Bewegungsaktion ausführen. Der Überlebende muss keine zusätzlichen Aktionen aufwenden, um hierbei eine Zone zu verlassen, in der sich Xenos befinden.



18 INDEX

Aktionen	22
Arbeiter	19
Ausrüstung	13
Ausrüstung montieren und abmontieren	23
Außenzone	10
Beidhändig	16, 30
Berserker	19
Bewegen	22
Bewegung	13
Bot	8, 25
Brut	28
Dunkle Zone	11
Eigenbeschuss	32
Endphase	10
Energiewaffe	15
Erfahrung	17
Extra-Aktivierung	29
Fauliges Monstrum	20, 29
Fäulnis	20, 29
Fernkampfaktion	24, 31
Fernkampfwanne	14

Fernsteuerung	25
Fertigkeiten	17, 52
Gebäude	10
Gefahrenstufe	17
Genauigkeit	16, 30
Geschütz	8, 25
Gezielter Angriff	33
Hand-Ablage	16, 18
Höllener	34
Inventar	18
Jäger	19, 28
Kampf	16, 24, 30
Körper-Ablage	18
Korridor	10
Lärm	15, 17, 24
Leise	16
Luftschleuse	35
Maschinenaktion	25
Missionen	38
Monstrum	20
Munition	14, 16
Nahkampfaktion	24, 31
Nahkampfwanne	14
Prototyp-Waffe	8, 23
Raum	10
Reichweite	16, 31
Rucksack	18

Sauerstofftank	7, 35
Sauerstoffstationen	35
Schaden	16, 26 30
Sicherheitsraum	22, 34
Sichtlinie	11
Soldat	8
Spielerphase	10, 22
Spielvorbereitung	7
Startausrüstung	7
Suchen	22
Türen	22, 26
Überlebender	8, 10
Ultraschall-Modus	36
Umsortieren/Tauschen	23
Waffen mit Patronen	14
Würfel	16, 30
Xeno-Aktivierung	26
Xeno-Angriff	26
Xeno-Bewegung	26
Xeno-Phase	10, 26
Xenos	19
Ziele	24
Zielpriorität	32
Zivilist	8
Zone	10

CREDITS

AUTOREN

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN und Nicolas RAOULT

AUSFÜHRENDE PRODUZENT:

Thiago ARANHA

PRODUKTION

Patricia GIL, Thiago GONÇALVES, Guilherme GOULART, Isadora LEITE, Renato SASDELLI und Bryan STEELE

ENTWICKLUNG

Fábio HIRSCH

ILLUSTRATION

Adrian SMITH, Henning LUDVIGSEN, Saeed JALABI, Pedro NUÑEZ, Adrian PRADO und Alexandre CANO RODRIGUEZ

GRAFISCHE GESTALTUNG (LEITUNG)

Mathieu HARLAUT

GRAFISCHE GESTALTUNG

Louise COMBAL und Marc BROUILLON

KÜNSTLERISCHE LEITUNG VON BIGCHILD

Jose Manuel PALOMARES

MODELLIERUNG (LEITUNG)

Hugo GÓMEZ

MODELLIERUNG

Daniel FERNÁNDEZ-TRUCHAUD, Lua GARO, Alex MUÑOZ MARTIN, David ARBERAS RECONDO, Adrián RIO MOURE und Raul Fernandez ROMO

TEXTE

Eric KELLEY

REDAKTION

Colin YOUNG und Hervé DAUBET

HERAUSGEBER

David PRETI

TESTSPIELER

Rod MENDES, João José GOES, Caio QUINTA, Julio CAMPOS, Mario CIOFFI, Ricardo LIMONETE, Flavio OOTA, Rodrigo SONNESSO und Pedro YOUKAI

DEUTSCHE AUSGABE

ÜBERSETZUNG

Christian KOX

REDAKTION & LEKTORAT

Christian KOX, Sebastian RAPP, Veronika STALLMANN und Sebastian WENZLAFF

SATZ & LAYOUT

Kristina LANERT

© 2019 CMON Global Limited. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Spiels darf ohne spezielle Erlaubnis reproduziert werden. Das Logo von Guillotine Games ist ein Warenzeichen von Guillotine Games Limited. Zombicide, CMON sowie das CMON-Logo sind Warenzeichen von CMON Global Limited. Die Komponenten können sich von den hier gezeigten unterscheiden. Hergestellt in China.

ÜBERSICHT EINER RUNDE

SPIELREGELN HABEN VORRANG VOR DIESER REGELZUSAMMENFASSUNG.

JEDE RUNDE BEGINNT MIT DER:

01 - SPIELERPHASE

Der Startspieler aktiviert alle seine Überlebenden nacheinander in beliebiger Reihenfolge. Wenn er fertig ist, beginnt der Zug des nächsten Spielers. Spielt im Uhrzeigersinn. Jeder Überlebende hat anfänglich 3 Aktionen, die er aus der folgenden Liste auswählen kann. Wenn nicht anders angegeben, kann er jede Aktion mehrmals pro Zug ausführen.

- **Bewegen:** 1 Zone weit bewegen (+1 Aktion pro Xenos in Zone).
- **Suchen (1-mal je Aktivierung und Überlebenden):** Nur in Raumzonen ohne Xenos. Ziehe 1 Karte vom Ausrüstungsstapel. Soldaten können nur in Sicherheitsräumen suchen.
- **Eine Tür benutzen (freie Aktion, 1-mal je Aktivierung und Überlebenden):** Platziere in deiner Zone eine geschlossene Tür auf einer Türöffnung oder entferne sie. Nicht in Fäulnis-Zonen oder falls dort eine zerstörte Tür liegt.
- **Umsortieren/Tauschen:**
 - **Ausrüstung (und Fernsteuerungsplättchen) mit anderen Überlebenden in derselben Zone tauschen.** Tausch alles gegen nichts ist zulässig.
 - **Ausrüstung montieren/abmontieren:** Massenhaft Patronen für Waffen mit Patronen, Energiezellen für Energiewaffen und Kanister für Flammenwerfer.
- **Kampfaktion:**
 - **Nahkampfaktion:** Ausgerüstete Nahkampfwaffe erforderlich.
 - **Fernkampfaktion:** Ausgerüstete Fernkampfwaffe erforderlich.
- **Ein Ziel aufnehmen oder aktivieren** (in der eigenen Zone).
- **Lärm machen:** Lege 1 Lärmplättchen in deine Zone.
- **Nichts tun:** Alle noch verfügbaren Aktionen gehen verloren.
- **Maschinenaktion:** Passendes Fernsteuerungsplättchen oder Fertigkeit notwendig. Ein Geschütz kann von jedem Überlebenden in der gleichen Zone verwendet werden. Fertigkeiten eines Überlebenden gelten nicht für die Maschine.
 - **Bewegen** (nur Bot)
 - **Nahkampfaktion** (falls Nahkampfwaffe vorhanden)
 - **Fernkampfwaffe** (falls Fernkampfwaffe vorhanden)

WENN ALLE SPIELER FERTIG SIND:

02 - XENO-PHASE

SCHRITT 1 - AKTIVIERUNG: ANGRIFF ODER BEWEGUNG

Alle Xenos haben 1 Aktion, mit der sie Folgendes tun:

- Xenos, die sich in derselben Zone mit mindestens einem Überlebenden befinden, greifen an.
- Xenos, die nicht angegriffen haben, bewegen sich. Faulige Monstren legen zusätzlich immer ein Fäulnis-Plättchen unter sich, falls sie in Raumzonen oder Korridorzonen ohne eines sind. Xenos gehen zum lautesten Zielfeld mit Überlebenden in Sichtlinie. Falls keine Sichtlinie, dann zum lautesten Zielfeld. Wählt immer den kürzesten Weg, ignoriert geschlossene Türen. Gibt es mehrere Wege gleicher Länge zum ermittelten Zielfeld, teilt sich die Xenos-Gruppe gleichmäßig auf (überzählige Xenos gehen mit einer beliebigen Gruppe). Ist eine verschlossene Tür im Weg, verwenden alle Xenos in dieser Zone ihre gesamte Aktivierung, um sie zu zerstören.

HINWEIS: Jäger haben 2 Aktionen pro Aktivierung. Nachdem alle Xenos ihre erste Aktion durchgeführt haben, führen Jäger den Aktivierungsschritt noch einmal für ihre zweite Aktion durch.

SCHRITT 2 - BRUT

- Zieht die Xenos-Karten für die Brutzonen immer in der gleichen Reihenfolge (im Uhrzeigersinn).
- Gültige Gefahrenstufe: Die höchste Gefahrenstufe eines Überlebenden.
- Keine Miniaturen einer bestimmten Art mehr (außer Monstren)? Stellt alle verfügbaren Miniaturen auf den Spielplan. Dann erhalten alle Monstren eine Extra-Aktivierung. Stellt dann ein Monstrum (beliebiger Art) in eine Brutzone.

03 - ENDPHASE

- Entfernt alle Lärmplättchen vom Spielplan.
- Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird Startspieler.

ÜBERSICHT DER ZIELPRIORITÄTEN

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

ZIEL-PRIORITÄT	XENO-ART	AKTIONEN	BENÖTIGTER SCHADEN	ERFAHRUNGSPUNKTE
1	BERSERKER/MONSTRUM	1	2/3	1/5
2	ARBEITER	1	1	1
3	JÄGER	2	1	1