

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 Action (+1 Aktion) - Der Überlebende hat 1 zusätzliche Aktion, die er nutzen darf, wie er möchte.

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

+1 Damage with [Equipment] (+1 Schaden mit [Ausrüstung]) - Der Überlebende erhält einen Bonus von +1 Schaden mit der benannten Ausrüstung.

+1 to dice roll [Action] (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.

+1 die: [Action] (+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 free [Action] Action (+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 verwendet werden. Freie Maschinenaktionen setzen trotzdem die Kontrolle über eine Maschine voraus, entweder durch eine Fertigkeit oder ein Fernsteuerungsplättchen.

+1 max Range (+1 max. Reichweite) - Die Maximalreichweite der Fernkampfwaffen des Überlebenden erhöht sich um 1.

+1 Zone per Move (+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).

Ambidextrous (Beidhändig) - Der Überlebende behandelt alle Waffen, als hätten sie das Beidhändig-Symbol.

Auto repair (Selbstreparatur) - In jeder Endphase werden die Rüstungspunkte des Überlebenden auf den Startwert wiederhergestellt.

Blademaster (Schwertmeister) - Der Überlebende behandelt alle Nahkampfwaffen, als hätten sie das Beidhändig-Symbol.

Bloodlust: [Action] (Bluttausch: [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 Xenos 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).

Born leader (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.

Brothers in arms: [game effect] (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 einsetzt) in dieser Zone von der angegebenen Fertigkeit bzw. dem angegebenen Effekt. **Bitte beachte:** *Brothers in arms* wird gekürzt zu **B.I.A.**

Camouflage (Tarnung) - Der Überlebende kann sich ein Tarnungsplättchen zu Beginn seines Zuges nehmen, wenn kein Xenos 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.

Change (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 Xenos befindet. Es gelten die normalen Bewegungsregeln (wie dass das Betreten einer Zone mit Xenos die Bewegungsaktion beendet).

Combat reflexes (Kampfreflexe) - Immer, wenn Xenos durch eine Xenos-Brut in Sichtlinie des Überlebenden erscheinen, darf der Überlebende sofort eine freie Kampfaktion gegen diese ausführen. Durch die Aktion dürfen mehr Xenos getötet werden, als erschienen sind. Fernkampfangriffe müssen in die Zone gerichtet sein, in der die Xenos erschienen sind. Die Fertigkeit darf einmal pro gezogener Xenos-Karte eingesetzt werden.

Concentrated Attack expert (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.

Dual expert (Beidhändig-Experte) - Der Überlebende erhält eine freie Kampfaktion, solange er zwei beidhändige Waffen ausgerüstet hat. Die freie Aktion darf nur mit den beidhändig ausgerüsteten Waffen ausgeführt werden.

Enhanced senses (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 (Diese gibt es in *Zombicide: Dark Side*).

Escalation: [Action] (Eskalation: [Aktion]) - Wenn der Überlebende mindestens 1 Xenos 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: Fernkampfaktion“ führt mit seiner ersten Aktion eine Fernkampfaktion 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.

Full auto (Vollautomatisch) - Führt der Überlebende eine Fernkampfaktion aus, darfst du anstatt der auf seiner Fernkampf-Waffe 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.

Hit & Run (Zuschlagen & abhauen) - Der Überlebende kann diese Fertigkeit kostenlos einsetzen, nachdem er bei einer Nah- oder Fernkampfaktion mindestens 1 Xenos 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.

Ironclad: [Xeno type] (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.

Is That All You've got? (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.

Lifesaver (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.

Low profile (Immer in Deckung) - Der Überlebende kann nicht durch Eigenbeschuss (außer durch Höllefeuer) getroffen werden. Er wird vollständig ignoriert, wenn mit einer Fernkampf-Waffe in seine Zone geschossen wird.

Lucky (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.

Medic (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).

Point Blank (Kernschuss) - Der Überlebende darf Fernkampfaktionen 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.

Predator (Bestie) - Führt der Überlebende eine Nahkampfaktion aus, darf er anstatt der auf seiner Nahkampf-Waffe 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.

Reaper: [Action] (Schnitter: [Aktion]) - Diese Fertigkeit wird verwendet, 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 so getöteten Xenos Erfahrungspunkte.

Remote control: Machine (Fernsteuerung: [Maschine]) - Der Überlebende kann Maschinenaktionen (siehe Seite 25 im *Zombicide Invader* Regelheft) mit Maschinen der angegebenen Art ausführen (Bot, Geschütz oder alle).

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

Scavenger (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).

Search: 2 cards (Akribisch suchen) - Ziehe 2 Karten, wenn dieser Überlebende eine Suchaktion ausführt.

Shove (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.

Sniper (Scharfschütze) - Der Überlebende kann die Ziele seiner Fernkampfaktionen frei auswählen und es gibt keinen Eigenbeschuss.

Sprint (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).

Starts with [X] Amor Points (Beginnt mit [X] Rüstungspunkten) - Der Überlebende beginnt die Mission mit der angegebenen Anzahl Rüstungspunkten. Dies ist sein neuer Startwert.

Starts with a [Equipment] (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.

Super strength (Extrem stark) - Jede von diesem Überlebenden geführte Nahkampf-Waffe hat einen Schadenswert von 3.

Tactican (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, in welcher Reihenfolge die Züge ausgeführt werden.

Taunt (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.

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

Unstoppable (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.

Xenos link (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.

Zero-G run (Schwerelos 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 Bewegungsaktion oder Unaufhaltsam) gelten hierbei nicht, Bewegungseinschränkungen (wie Xenos in der Startzone) müssen aber beachtet werden

ALLGEMEIN



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).



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 verwenden kann, wenn er sie am Körper trägt



Nahkampfwaffen sind mit dem Nahkampfsymbol gekennzeichnet. Sie haben eine Reichweite von 0 und können daher nur innerhalb der Zone des Überlebenden eingesetzt werden. Ihr Einsatz erfordert Nahkampfaktionen



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



Reichweite - 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.



Würfelzahl - Wenn ein Überlebender eine Nahkampf-, Fernkampf- oder Maschinenaktion ausführt, um Xenos anzugreifen, werden so viele Würfel geworfen, wie auf der Karte der Waffe oder der Maschine angegeben sind.



Genauigkeit - Jedes Würfelergebnis, das gleich hoch wie oder höher als der angegebene Genauigkeitswert der Waffe ist, verursacht 1 Treffer. Alles darunter ist ein Fehschlag



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



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



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



Waffen mit dem **Energiesymbol** verwenden Energie (jedweder Art) als Munition und können in jeder Art von Zone verwendet werden.



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



Laut - Ausrüstung mit diesem Symbol erzeugt ein Lärmplättchen, wenn eine Aktion aufgewendet wird, um diese Ausrüstung zu verwenden. Legt ein Lärmplättchen in die Zone des Überlebenden

Ausrüstung montieren

Die Ausrüstungskarten **Energy Cell** (Energiezelle) und **Plenty of Bullets** (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.). Hierzu wird die Munitionskarte einfach in die horizontale Ablage unter die Waffe geschoben. Beide Karten gelten ab sofort als eine einzelne Ausrüstungskarte. Die Karten werden automatisch voneinander getrennt, wenn sie in den Rucksack gepackt werden.

- * 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 Effekt kann aber nur bei einem Angriff der entsprechenden Art verwendet werden.
- * Eine Munitionskarte ist genug, um zwei Waffen zu versorgen, die beidhändig genutzt werden
- * **Prototyp-Waffen** können nur verwendet werden, wenn eine **Energy Cell** (Energiezelle)-Karte daran montiert ist.
- * **Flammenwerfer** können nur genutzt werden, wenn ein Kanister daran montiert ist. Dies wird nach der Benutzung den Kanister abgelegt.

Höllengefeuer

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 Höllengefeuer zu entfachen!

Flammenwerfer können weder in Außenzonen hinein noch von dort abgefeuert werden.

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

- * Jede Figur und jede Maschine in der Zone des Höllengefeuers 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 im *Zombicide Invader* Regelheft) in dieser Zone liegt, wird es auf die inaktive Seite gedreht.

Das Höllenfeuer verursacht keinen Lärm.

Gezielter Angriff

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).

Dark Zones (Dunkle Zonen) - Mit Suchscheinwerfern ist auch eine Sichtlinie in Dunklen Zonen möglich. Dies sind besondere Zonen, in denen Dunkelheit die Sichtlinie blockiert. (*Zombicide: Dark Side*)

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 Xeno 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:

01 – 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 Xeno-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 Xeno-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 (3/4)*	1 / 5
2	ARBEITER	1	1 (2)*	1
3	JÄGER	2	1 (2)*	1

Tank (Berserker) / Abomination (Monstrum) / Worker (Arbeiter) / Hunter (Jäger)

* Gilt für Driller Xenos in einer „Open Pit Zone“ mit einer Reichweite von 1+ (siehe Seite 20 im *Zombicide: Dark Site* Regelheft)