

# ZOMBICIDE

## INVADER



**REGOLE E MISSIONI**



# 02 CONTENUTO

9 TESSERE DI GIOCO (A DUE FACCE)



6 MINIATURE E SCHEDE IDENTITÀ DEI SOPRAVVISSUTI



Cole



Vivian



Mitsuki



Magnus



Jared



Baraka



64 MINIATURE DEGLI XENO



1 Abominio Corrotto



14 Tank



14 Cacciatori



35 Operai

2 MINIATURE DELLE MACCHINE



Bot Pacificatore

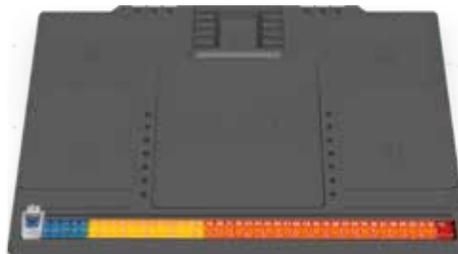


Sentry Gun Falchion

48 SEGNAPUNTI



6 PLANCE DEI SOPRAVVISSUTI



6 BASI COLORATE DEI SOPRAVVISSUTI



6 DADI



REGOLE - ZOMBICIDE

## 65 SEGNALINI

### Porte

- Neutrale ..... x5
- Verde ..... x1
- Viola ..... x1



### Segnalino Uscita ..... x1



### Primo Giocatore ..... x1



### Attivazione della Macchina ..... x2



### Rumore ..... x18



### Obiettivi

- Rosso/Rosso ..... x10
- Rosso/Blu ..... x1
- Rosso/Verde - Controllo a Distanza del Bot ..... x1
- Rosso/Viola - Controllo a Distanza della Sentry Gun ..... x1
- Rosso/Bianco ..... x1



### Abilità: Mimetismo ..... x1



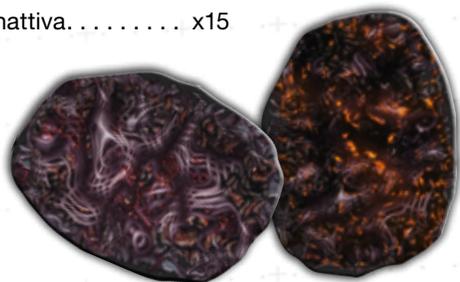
### Generazione Xeno

- Rosso/Rosso ..... x4
- Rosso/Verde ..... x1
- Rosso/Viola ..... x1



### Melma

- Attiva/Inattiva ..... x15



## 125 MINI-CARTE

### 71 carte Equipaggiamento

- Armatura Ablativa ..... x4
- Bastone Elettrificato (Equip. di Partenza) ..... x4
- Bombola di Ossigeno ..... x6
- Bot Pacificatore ..... x1
- Cella di Energia ..... x6
- Drone Cercatore ..... x2
- Fucile da Cecchino ..... x2
- Generazione nella Melma: 1 Cacciatore ..... x2
- Generazione nella Melma: 1 Operaio ..... x2
- Generazione nella Melma: 1 Tank ..... x2
- Generazione nella Melma: 2 Operai ..... x1
- Lanciafiamme ..... x2
- Maglio ..... x3
- Mitragliatrice Leggera ..... x2
- Mitraglietta (Equip. di Partenza) . . . x2
- Mitraglietta ..... x2
- Motosega ..... x2
- Proiettili a Volontà ..... x3
- Prototipo di Fucile da Cecchino . . . x1
- Prototipo di Mitragliatrice Leggera . x1
- Prototipo di Shotgun d'Assalto . . x1
- Prototipo di Shotgun Pesante . . . x1
- Razione Alimentare ..... x3
- Sentry Gun Falchion ..... x1
- Serbatoio ..... x4
- Shotgun d'Assalto ..... x3
- Shotgun Pesante ..... x3
- Tagliatrice Pesante ..... x3
- Torcia Elettrica ..... x2



### 54 carte Xeno



# 03 IL PROTOCOLLO INVADER

La dottoressa Vivian Rigby voleva tornare in laboratorio. Era certa che era lì che avrebbero vinto questa battaglia, e non fuori lungo il perimetro e sotto la pioggia scrosciante, a vigilare su una distesa senza vita. Ma stava per arrivare un'altra ondata e l'avamposto aveva bisogno di schierare sulle mura tutti quelli che sapevano maneggiare un'arma. "Sai cosa mi ricorda questo?" le chiese il Tenente Magnus Berg, al suo fianco. La sua voce assumeva una tonalità sinistra quando veniva modulata dall'armatura a energia. "Quel film che abbiamo visto all'Holo-Night il mese scorso." Era troppo stanca per ricordare. L'Holo-Night veniva costantemente sacrificata alla venerazione di Cole Hill nei confronti dei nuovi film retro. "Quale?"

"Quello con quel gruppo di minatori coraggiosi e i bastardi della Corporazione che li privavano dei giacimenti di metalli rari."

Ebbe bisogno di qualche istante per ricordare. "Ah, sì. Beh, una storia trita e ritrita: i contadini e i minatori che sognano un nuovo mondo libero, e gli industriali brutti e cattivi che vogliono opprimerli."

"Ah. Dici?" L'armatura di Magnus non era concepita per fare spallucce, ma l'uomo corpulento che la indossava ci riuscì lo stesso. "Beh, ci siamo capiti. Pensavo solo che siamo incastrati in una situazione molto simile."

Fu il turno di Vivian di fare spallucce. "Probabile. A eccezione che questi Xeno sono alieni a queste rocce tanto quanto lo siamo noi."

"È stato confermato?"

"Sì. Stavo lavorando su varie ipotesi con l'IA della base prima che voi altri arruolaste anche lei a viva forza. Le scansioni genetiche dicono che provengono da almeno tre biomi planetari diversi, forse anche più."

"L'avevo sentito dire. Ma non ha senso."

Vivian ridacchiò. "Un sacco di cose in questa storia non hanno senso."

"Insomma, cosa mangiavano?" Magnus indicò con un gesto la distesa desolata davanti a loro. "Qui non c'è niente."

"Credo che fossero litotrofi, prima di scoprire il sapore della carne umana. Almeno la maggior parte di loro."

"Uh. Cioè?"

La dottoressa sospirò. "Mangiano le pietre. I minerali, per essere specifici."

"Non dovrebbero essere litovori, allora?"

"Chi è lo scienziato qui?" chiese la donna inclinando leggermente il capo.

"Oh. Certo. Scusa."

La donna gli appoggiò una mano sulla spalla. "Nessun problema. Si cibano anche di xenium. Anche se mi sfugge il motivo per cui tutti mangino la stessa cosa. Il DNA che hanno in comune è minimale, circa il trenta per cento, vale a dire la base che tutte le forme di vita con DNA a doppia elica dello spazio conosciuto condividono. Pensaci. Possiamo mangiare alcune delle stesse cose che

mangiano i Centaurani, ma solo una minima parte. E se assaggi la cucina Thassiana, muori nel giro di un minuto. Ma tutti questi Xeno sono sopravvissuti qui cibandosi delle stesse cose. È... assurdo."

Magnus rimase in silenzio per qualche istante a riflettere. "Forse chi li ha scaricati quaggiù l'ha fatto per via dello xenium."

"Perché pensi che provengano da altrove?"

"Beh, di sicuro non si sono evoluti qui. Non si è evoluto niente qui, a parte i batteri, no? Eppure, ci sono ancora delle tracce di ossigeno nell'atmosfera. Ci avete mai capito qualcosa?"

Vivian sospirò. "No. Supponiamo che a un certo punto del passato recente di questo pianeta esistesse un ecosistema oceanico rudimentale, come sulla Terra tre miliardi di anni fa, ma abbiamo trovato soltanto poche tracce al riguardo. Tutto il pianeta ha ben poco senso, inclusa la presenza dello xenium."

"In ogni caso" proseguì Magnus, "sono privi di tecnologia e non agiscono in modo intelligente, quindi sicuramente non sono venuti qui da soli."

"Probabilmente c'è di mezzo qualche civiltà che non abbiamo ancora incontrato. È facile non notarle. I Centaurani sapevano della Terra, ma tutte le razze di Trappist non avevano idea che esistessimo finché non abbiamo inviato una nave, e stanno praticamente dietro l'angolo."

Rimasero in silenzio per un lungo istante ad ascoltare la pioggia scrosciante. Vivian chiuse gli occhi e si augurò per un istante di poter dormire. Un errore, perché si ritrovò con la testa ciondolante e dovette riscuotersi di colpo quando Berg riprese a parlare. "Beh, allora forse le cose non sono come in quell'holo, alla fine dei conti. Quei minatori erano intelligenti. Se queste creature fossero intelligenti, avremmo trovato un accordo. Noi non siamo una Corporazione."

"Quanto meno li avremmo arginati" rispose Vivian annuendo. "Prima, quando erano docili. Ma ci hanno ignorati per quasi un anno, anche dopo che abbiamo iniziato a estrarre lo xenium dal terreno. Nessuno pensava che ce ne fosse bisogno."

"Già. Si è capito poi perché sono impazziti?"

"È cambiato qualcosa."

Il suo sarcasmo filtrò anche oltre la visiera dell'armatura. "Ma no, pensa un po'."

La dottoressa accennò un sorriso. "Scusa. Sono un po' stanca. Qualcosa ha innescato tutto questo. Avevo una teoria, ma poi ci hanno chiamato tutti sulle mura e non ho più avuto tempo di confermare la mia ipotesi."

"Vuoi dire quella storia dell'infezione che ci hanno raccontato al centro di comando?"

"Sì. Hanno tutti qualcosa nel loro sangue. È quasi identico. Ma la cosa non ha senso, data la loro diversità genetica."

"Non ti seguo."

Vivian ci pensò su per qualche istante. "Come dire... Certe specie fungono da portatrici di malattie, no? Sulla Terra, le zanzare portano la malaria, ma non la contraggono. Noi invece la prendiamo quando ci mordono. Siamo specie diverse."

"Certo, fin qui ci sono."

"Quindi le infezioni inter-specie sono estremamente rare, anche tra specie che si sono evolute nello stesso bioma planetario. Qui abbiamo specie provenienti da tre mondi diversi, che condividono solo un terzo del DNA, ma prendono tutte la stessa malattia. È assurdo. È come se tu prendessi l'influenza da una banana, e consideri che tu e la banana condividete il sessanta per cento del DNA e provenite entrambi dalla Terra. Nel loro caso, la probabilità è ancora più remota. Se non l'avessi visto con i miei occhi non ci crederei."

Magnus rimase qualche istante a riflettere, poi si girò per guardarla in faccia palesemente allarmato. "Non dirmi che gli umani sono a rischio di contagio!"

Vivian scosse la testa. "No, almeno non da ciò che abbiamo visto. L'infezione ha trasformato gli Xeno in una specie di... zombie."

"Accidenti. Allora forse le cose non stanno proprio come in quell'holo, a conti fatti" rispose lui ridacchiando.

"Solo superficialmente" confermò lei con un sorriso stanco. "Quindi cosa possiamo fare?"

Vivian poté rispondere soltanto facendo spallucce. "Resistere in attesa di rinforzi. Cercare di ottenere più dati. In teoria, un'evacuazione completa sarebbe la cosa migliore, finché non ne sapremo di più. Ma ormai le navette scarseggiano e partono raramente."

Magnus sembrava sul punto di dire qualcosa quando le sirene dell'avamposto iniziarono a suonare. Numerose luci rosse iniziarono a lampeggiare e nell'aria echeggiarono i comandi secchi del Capitano Connor. "A tutto il personale, incursione, alla porta sud. Ripeto: preparatevi a un'incursione, porta sud. Questa non è un'esercitazione."

"Certo che non è un'esercitazione" bofonchiò Vivian controllando la sua arma. "Ormai è da parecchio che si fa sul serio." Magnus era già in piedi. "Dici bene, Doc, ma rimanda le rimostranze a dopo. Adesso è l'ora dello zombicidio."



*Zombicide: Invader* è un gioco collaborativo in cui i giocatori, da 1 a 6, affrontano un imperscrutabile sciame di alieni infetti controllati dal meccanismo stesso del gioco. Ogni giocatore controlla da 1 a 6 Sopravvissuti in un'ambientazione fantascientifica sopraffatta dagli Xeno. Lo scopo del gioco è semplicemente quello di completare gli Obiettivi della Missione, sopravvivere e uccidere il maggior numero possibile di Xeno!

Nella maggior parte dei casi, gli Xeno sono prevedibili, ma ce ne sono molti, e spesso usano tattiche sporche. L'Abominio Corrotto, per esempio, secerne una sostanza aliena chiamata Melma all'interno del complesso spaziale per trasformarlo gradualmente in un nido di Xeno,

## ZOMBICIDE ATTRAVERSO IL TEMPO E LO SPAZIO

La linea di giochi di *Zombicide* consente ai giocatori di combattere contro gli Zombie in molte ambientazioni diverse, creando atmosfere di gioco uniche tramite Sopravvissuti, Zombie e altri elementi di gioco specifici. Usando le stesse meccaniche, tutte le scatole base di *Zombicide* sono concepite per introdurre il gioco ai nuovi giocatori. Le scatole base e le espansioni di una determinata era (classica, fantasy o fantascientifica) sono completamente compatibili tra loro.



La linea classica di *Zombicide* è composta da 3 Stagioni che esplorano l'apocalisse Zombie nel mondo moderno in un arco di tempo che abbraccia all'incirca un anno.



La linea fantasy di *Zombicide* porta i giocatori nei Secoli Bui per fronteggiare i piani malvagi dei folli Necromanti che hanno scatenato contro il paese i loro eserciti di Zombie. Voi e i vostri compagni Sopravvissuti combatterete per un futuro migliore!

diffondendo il pericolo ovunque. I Sopravvissuti usano tutto ciò su cui riescono a mettere le mani per uccidere gli Xeno e rallentare l'invasione. Migliori sono le armi che usano, più alto è il computo delle vittime e più numerosi sono gli Xeno che compariranno, attirati dal massacro! I Sopravvissuti possono essere Civili o Soldati e ognuno di essi è dotato di alcune Abilità specifiche. Giocano tutti nella stessa squadra, scambiandosi Equipaggiamento e coprendosi le spalle a vicenda. Soltanto tramite la collaborazione sarà possibile portare a termine gli Obiettivi della Missione e vincere. Combattere gli Xeno è divertente, ma sarà necessario anche salvare gli altri Sopravvissuti, recuperare dati cruciali, svelare oscuri segreti e altro ancora!

# 04 PREPARAZIONE

In una partita di *Zombicide: Invader* si usano solitamente 6 Sopravvissuti, distribuiti nel modo che si preferisce tra i giocatori. Consigliamo ai giocatori esordienti di giocare le loro prime partite con 1 solo Sopravvissuto, per familiarizzare rapidamente con le meccaniche di gioco. Un giocatore veterano può invece assumere facilmente il controllo di un'intera squadra di 6 Sopravvissuti e ripulire quei fastidiosi sciami di Xenos tutto da solo!

- 1 > Scegliere una Missione.
- 2 > Collocare le tessere.
- 3 > Collocare gli Obiettivi, le Zone di Generazione e tutti i segnalini e le miniature indicati dalla Missione.
- 4 > Selezionare 6 Sopravvissuti e distribuirli tra i giocatori come si preferisce. Dal momento che collaborano contro il gioco stesso, tutti i giocatori fanno parte della stessa squadra. I giocatori possono disporsi attorno al tavolo nell'ordine che preferiscono.
- 5 > I giocatori prendono 1 Plancia per ognuno dei loro Sopravvissuti e collocano la Scheda Identità del Sopravvissuto su di essa. Prendono una base di plastica colorata e la attaccano alla miniatura del Sopravvissuto per identificarla facilmente. Infine, prendono i 5 segnapunti di plastica dello stesso colore.
- 6 > Mettere da parte le carte Equipaggiamento seguenti:

- Equipaggiamento di Partenza: 4 Bastoni Elettrificati e 2 Mitragliette. Queste carte sono identificabili dal dorso grigio.

- Bombole di Ossigeno: Ce ne sono 6. Queste carte sono identificabili dalla Stanza delle Scorte di Ossigeno sul dorso.



*Queste armi erano state pensate per mantenere l'ordine, non per affrontare un'invasione di Xenos. Cercate armi migliori non appena potete!*



*La vostra squadra ha bisogno di Bombole di Ossigeno per muoversi fuori dalla stazione mineraria. Le troverete nelle Stanze delle Scorte di Ossigeno. Protegetele!*

- Prototipo: Prototipo di Shotgun d'Assalto, Prototipo di Shotgun Pesante, Prototipo di Mitragliatrice Leggera e Prototipo di Fucile da Cecchino. Queste carte sono identificabili da un dorso rosso.



*Le armi Prototipo sono molto ricercate e sono solitamente disponibili come Obiettivi della Missione.*

- Collocare le carte di consultazione del Bot Pacificatore e della Sentry Gun Falchion in modo che siano ben visibili a tutti i giocatori. Queste carte fungono da promemoria delle regole e delle statistiche di entrambe le Macchine e non appartengono ad alcun giocatore specifico.



*La Sentry Gun Falchion e il Bot Pacificatore possono aiutare la vostra squadra a spazzare via gli Xenos.*

**7** > Distribuire l'Equipaggiamento di Partenza tra i Sopravvissuti come si ritiene più opportuno. *Zombicide: Invader* è un gioco collaborativo, quindi è la squadra a decidere. Ogni Sopravvissuto inizia il gioco con almeno 1 carta. Se l'Abilità di partenza di un Sopravvissuto indica dell'Equipaggiamento di Partenza, il Sopravvissuto riceve ora quelle carte, a prescindere dall'Equipaggiamento di Partenza che è stato appena distribuito.

**8** > Formare un mazzo con le carte Xenos e uno con le carte Equipaggiamento. Entrambi i mazzi vanno collocati a faccia in giù accanto al tabellone.

**9** > Collocare le miniature che rappresentano i Sopravvissuti scelti sulla Zona o sulle Zone di partenza indicate dalla Missione.

**10** > L'ammontare massimo di Armatura di ogni Sopravvissuto è indicato sulla sua Scheda Identità dai numeri evidenziati sulla Barra dell'Armatura. Collocare un segnapunti sullo slot della Plancia del Sopravvissuto corrispondente al numero evidenziato più alto della Barra dell'Armatura.

*Cole è un Civile. Baraka è un Soldato.*

Esistono 2 tipi di Sopravvissuti in *Zombicide: Invader*, i Civili e i Soldati, come indicato dal simbolo sulla loro Scheda Identità.

-  **I Civili** possono Cercare in qualsiasi Zona stanza e tendono ad avere un'Armatura più bassa (solitamente 2).
-  **I Soldati** possono Cercare soltanto nelle Stanze di Sicurezza, ma tendono ad avere un'Armatura più alta (solitamente 3).

**11** > Poi collocare un altro segnapunti sullo slot della prima Abilità (blu). Gli altri 3 segnapunti vanno collocati negli slot di riserva in cima alla Plancia. Infine, regolare il segnapunti dei Punti Esperienza a 0.

**12** > Decidere chi sarà il primo giocatore, quel giocatore riceve il segnalino Primo Giocatore.



 Baraka è un Soldato. Può Cercare soltanto nelle Stanze di Sicurezza (vedi pagina 34).

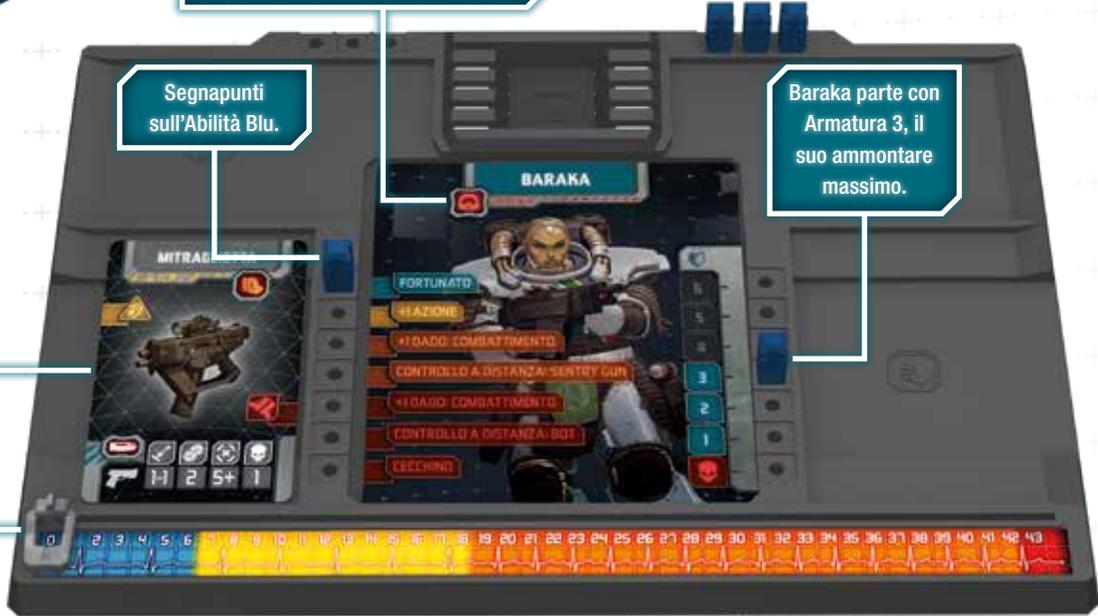
3 segnapunti di riserva.

Baraka ha una carta Equipaggiamento di Partenza.

Segnapunti sull'Abilità Blu.

Baraka parte con Armatura 3, il suo ammontare massimo.

Segnapunti sullo 0 della Barra di Pericolo.



*Esempio di preparazione di una Missione.*

# 05 PANORAMICA

*Considerate le risorse che sono ammassate qui dentro, i nostri capi risponderanno alle chiamate d'emergenza non appena possibile. Ma la distanza da coprire è molta, quindi la nostra sopravvivenza dipende innanzitutto da noi. Sappiamo dove si trovano le stanze di sicurezza, ma tutto può diventare una potenziale arma... e lo diventerà.*

- Jared

**Zombicide: Invader** si svolge in una serie di Round di Gioco composti nel modo seguente:

## FASE DEI GIOCATORI

Il giocatore con il segnalino Primo Giocatore svolge il suo Turno, attivando i suoi Sopravvissuti uno alla volta, nell'ordine di sua scelta. Ogni Sopravvissuto può effettuare inizialmente 3 Azioni per Turno, anche se certe Abilità possono permettergli di effettuare delle Azioni extra nel corso della partita. Il Sopravvissuto usa le sue Azioni per eliminare gli Xeno, muoversi sul tabellone e svolgere altri compiti per conseguire i vari Obiettivi della Missione. Alcune Azioni fanno Rumore, e il Rumore attira gli Xeno!

Una volta che un giocatore ha attivato tutti i suoi Sopravvissuti, il giocatore alla sua sinistra svolge il suo Turno, attivando i suoi Sopravvissuti allo stesso modo.

Quando tutti i giocatori hanno completato il loro Turno, la Fase dei Giocatori termina.

La Fase dei Giocatori è spiegata in dettaglio a pagina 22.

## FASE DEGLI XENO

Tutti gli Xeno sul tabellone si attivano e spendono 1 Azione attaccando un Sopravvissuto che si trova nella loro stessa Zona oppure, se non possono attaccare nessuno, muovendosi verso i Sopravvissuti o le Zone rumorose.

Alcuni Xeno, chiamati Cacciatori, hanno diritto a 2 Azioni, quindi possono attaccare due volte, attaccare e muoversi, muoversi e attaccare o muoversi due volte. Una volta che tutti gli Xeno hanno effettuato le loro Azioni, altri Xeno appaiono in tutte le Zone di Generazione attive sul tabellone. La Fase degli Xeno è spiegata in dettaglio a pagina 26.

## FASE FINALE

Tutti i segnalini Rumore vengono rimossi dal tabellone e il primo giocatore passa il segnalino Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra. Ha quindi inizio un nuovo Round di Gioco.

## VITTORIA E SCONFITTA

La partita è persa quando un Sopravvissuto di partenza è stato eliminato, quando gli Obiettivi della Missione non possono più essere completati, o quando 2 Zone di Generazione (o più) sono collegate da una catena ininterrotta di Zone di Melma (vedi pagina 20).

La partita è vinta immediatamente quando tutti gli Obiettivi della Missione sono stati completati. **Zombicide: Invader** è un gioco collaborativo, quindi tutti i giocatori vincono o perdono insieme.



# 06 REGOLE BASE

*Tutti abbiamo ricevuto quanto meno un addestramento base nell'uso delle armi. Ma quelle... cose... sono una minaccia sconosciuta e imprevedibile. Non sappiamo nemmeno dove dobbiamo colpirle per farle fuori. Lasciate perdere le esercitazioni e date retta al vostro istinto!*

- Cole

## DEFINIZIONI UTILI

**Personaggio:** Un Sopravvissuto, uno Xeno o una Macchina attiva.

**Zona:** All'interno di un edificio, una Zona è una stanza. In ogni altra posizione (corridoio o esterno), una Zona è un'area delimitata da segni lineari disegnati sulle tessere, muri degli edifici posizionati lungo la stazione mineraria e/o bordi del tabellone.



## LINEA DI VISTA

La Linea di Vista definisce se i Personaggi sono in grado di vedersi a vicenda. Per esempio, se un Sopravvissuto può vedere uno Xenos dall'altra parte del corridoio, da una stanza all'altra, all'interno di una stanza, ecc.

**Nei corridoi e nelle Zone esterne**, i Personaggi vedono lungo le linee rette che corrono parallelamente ai bordi del tabellone. I Personaggi non possono vedere diagonalmente. La loro Linea di Vista copre tutte le Zone che la linea attraversa prima di arrivare a un muro o al margine del tabellone.

**All'interno di una stanza**, un Personaggio vede tutte le Zone che condividono un'apertura con la stanza attualmente occupata dal Personaggio. Se c'è un'apertura, i muri non bloccano la Linea di Vista tra 2 Zone. La Linea di Vista di un Personaggio, tuttavia, è limitata a 1 Zona di distanza.

Se un Sopravvissuto guarda da una stanza in un corridoio o viceversa, la Linea di Vista può attraversare un qualsiasi numero di Zone corridoio in linea retta, ma soltanto 1 Zona all'interno della stanza.

**NOTA: Le Zone esterne e le Zone edificio sono collegate dagli Airlock (vedi pagina 35), quindi non esiste alcuna Linea di Vista tra di esse.**

## ZONE DI OSCURITÀ



L'Equipaggiamento Torcia Elettrica consente al suo portatore di tracciare Linee di Vista fino alle Zone di Oscurità. Si tratta di Zone speciali dove l'oscurità blocca le Linee di Vista. Non sono contenute in questa scatola, ma compariranno nelle espansioni di *Zombicide: Invader*.

Cole si trova in una Zona corridoio. Può vedere ogni Zona corridoio in linea retta, fino ai muri e ai bordi del tabellone.

Mitsuki si trova in una Zona stanza. Può tracciare le Linee di Vista fino a 1 Zona di distanza nelle altre Zone stanza vicine e nella Zona corridoio, in linea retta.

Vivian si trova in una Zona stanza. La sua Linea di Vista arriva a 1 Zona nelle stanze vicine ma è interrotta dai muri (verso Magnus) e dalle porte chiuse (verso il corridoio).

Le Linee di Vista si sviluppano solo in linea retta. Niente diagonali per Cole!

La Linea di Vista di Jared è fermata dal muro.

Solo 1 Zona di distanza: questa Zona stanza è troppo lontana per la Linea di Vista di Mitsuki.

Magnus può tracciare la Linea di Vista dalla sua Zona stanza, attraverso la Zona corridoio e 1 Zona nella stanza opposta.

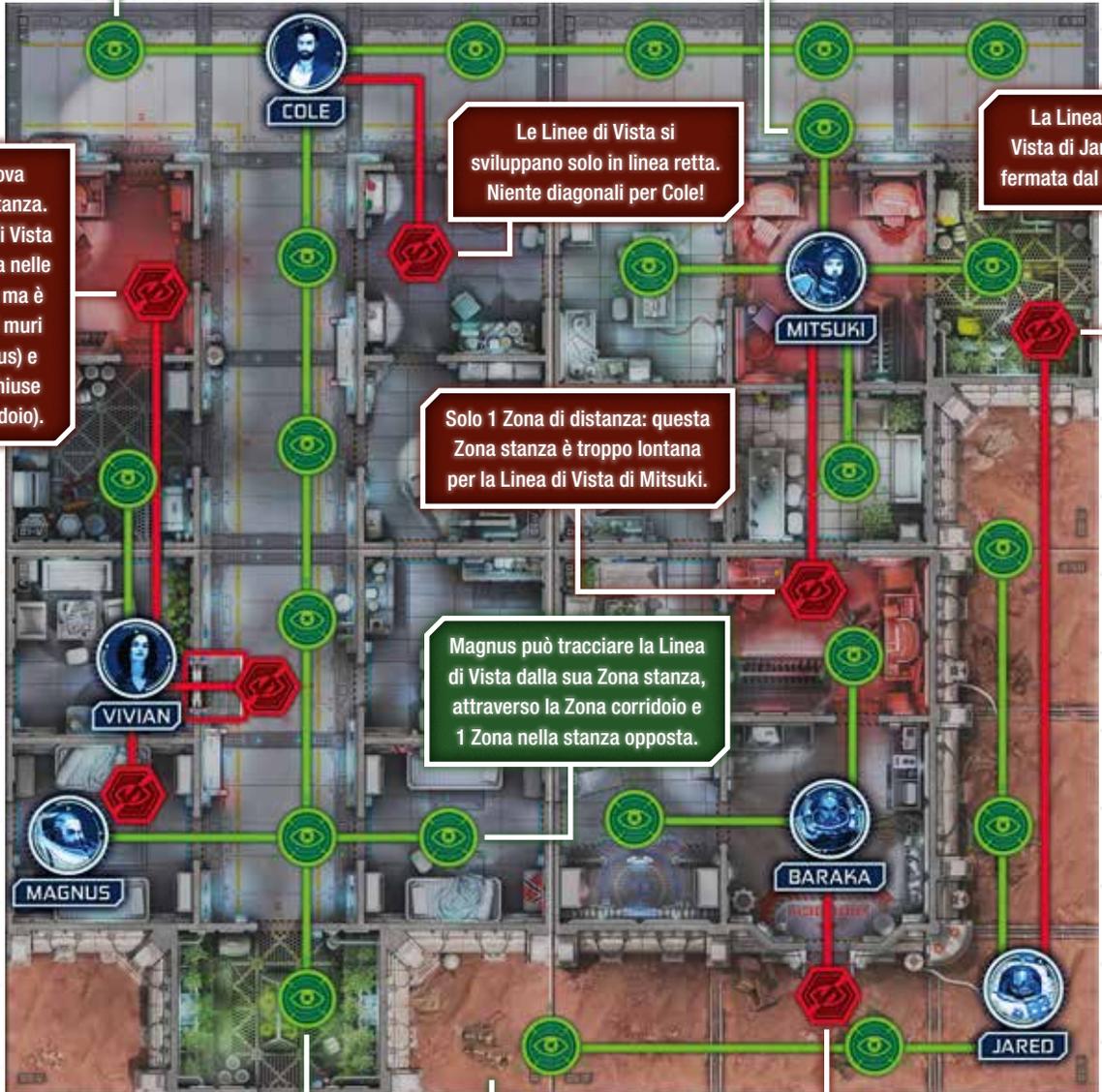
MAGNUS

BARAKA

La Linea di Vista di Cole arriva a 1 Zona all'interno della stanza.

Nelle Zone esterne, le Linee di Vista vengono tracciate come nelle Zone corridoio.

Baraka si trova in una stanza Airlock (vedi pagina 35). Non può tracciare una Linea di Vista fino alla Zona esterna.



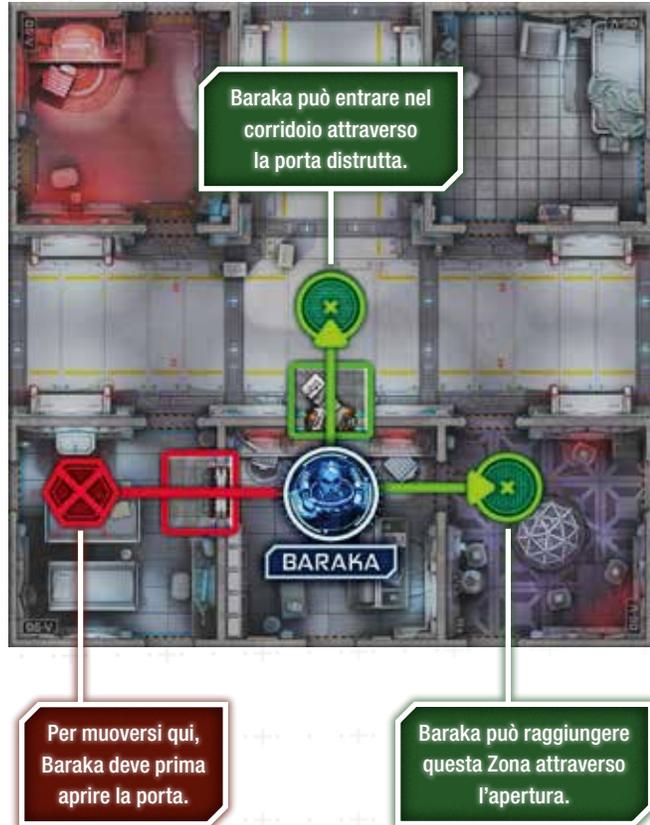
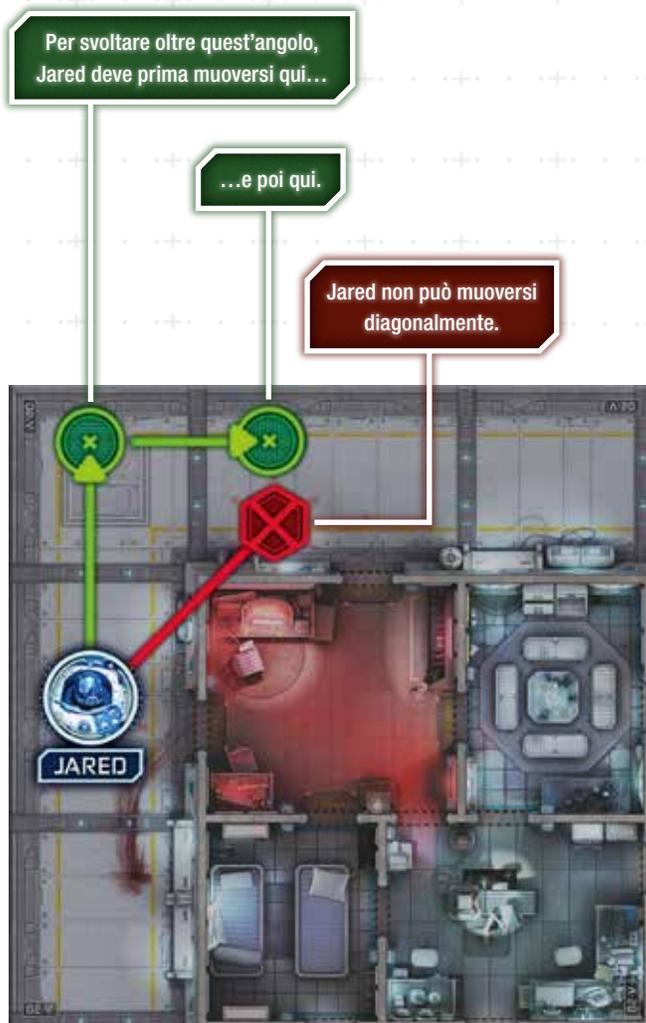
## MOVIMENTO

I Personaggi possono muoversi da una Zona alla successiva, purché la prima Zona condivida almeno 1 bordo con la Zona di destinazione. Gli angoli non contano; questo significa che i Personaggi non possono muoversi in diagonale.

**Nei corridoi e nelle Zone esterne**, il movimento da una Zona all'altra è privo di restrizioni. Tuttavia, i Personaggi devono passare attraverso una porta (o un'apertura) per muoversi da una stanza a un corridoio e viceversa.

**NOTA: Il Movimento da una stanza a una Zona esterna va effettuato attraverso un Airlock (vedi pagina 35).**

**All'interno di una stanza**, i Personaggi possono muoversi da una Zona all'altra fintanto che queste Zone sono collegate da un'apertura. La posizione della miniatura all'interno della Zona e la disposizione dei muri non contano, fintanto che le Zone condividono un'apertura.



## LEGGERE UNA CARTA EQUIPAGGIAMENTO

### ARMI DA MISCHIA E A DISTANZA

*Perché la direzione aveva immagazzinato così tante armi? Cosa si aspettava?*

- Scioperi, ammutinamenti, pirati... c'è solo l'imbarazzo della scelta. Siamo seduti su una miniera d'oro. Ti servono altri motivi per accumulare più armi possibile?

- Ci sono munizioni a sufficienza per una guerra intera!

- Cole e Vivian

**Zombicide: Invader** contiene molte carte Equipaggiamento. Quelle che i Sopravvissuti usano per eliminare gli Xeno mostrano le caratteristiche di Combattimento sul fondo:



Le armi sono suddivise in 2 categorie: armi da Mischia e armi a Distanza. Si usano i simboli Mischia e Distanza per distinguere ciascun tipo.



**Le armi da Mischia** mostrano il simbolo Mischia. Hanno un valore di Gittata 0 e quindi possono essere usate solo nella stessa Zona in cui si trova il Sopravvissuto. Vengono usate con le Azioni in Mischia (vedi pagina 31).



*I Bastoni Elettrificati e le Tagliatrici Pesanti sono armi da Mischia.*



**Le armi a Distanza** mostrano il simbolo Distanza. Solitamente hanno un valore di Gittata pari a 1 (o più). Vengono usate con le Azioni a Distanza (vedi pagina 31). Attaccare a Gittata 0 con un'arma a Distanza è considerato comunque un'Azione a Distanza.



*Le Mitragliette e gli Shotgun Pesanti sono armi a Distanza.*



## TIPI DI MUNIZIONI

La maggior parte delle armi usa munizioni solide o una fonte di energia per eliminare gli Xeno e queste consentono munizioni infinite (buon divertimento!). Tuttavia, il tipo di munizioni influenza vari effetti di gioco.



Le armi con il simbolo **Proiettili** usano munizioni solide dello stesso tipo (a prescindere dal calibro). **Le armi a Proiettili non possono essere usate nelle Zone esterne.**



*Le Mitragliette e le Mitragliatrici Leggere usano Proiettili come munizioni. Non possono essere usate nelle Zone esterne.*

**NOTA:** Le armi Prototipo non possiedono una propria fonte di energia. Possono essere usate soltanto quando una carta Equipaggiamento Cella di Energia viene loro assegnata (vedi pagina 23).



Le armi con il simbolo **Energia** usano una fonte di energia per funzionare (a prescindere dal tipo di batteria). Le armi a Energia possono essere usate in qualsiasi Zona.



*I Bastoni Elettrificati e le Motoseghe usano l'Energia come fonte di energia. Possono essere usate ovunque. Le armi Prototipo sono sia armi a Distanza che armi a Energia, quindi consentono di Combattere a Distanza in qualsiasi tipo di Zona! Tuttavia, è necessario assegnare all'arma una Cella di Energia affinché funzioni.*

### EQUIPAGGIAMENTO RUMOROSO

*Aspetta, aspetta, aspetta! Se premi il grilletto, il rumore della raffica ne attirerà altri verso la nostra posizione! Deve esserci un altro modo!*

- Guardami in faccia e dimmi che tutto questo non inizia a piacerti.
- [...] Non dirlo a nessuno.
- Sì, certo. AVANTI, GENTE! FUOCO A VOLONTÀ!

- Baraka e Magnus

Alcuni tipi di Equipaggiamento sono rumorosi e produrranno un segnalino Rumore ogni volta che vengono usati. Il Rumore attira gli Xenos!

Le regole del Rumore sono descritte in dettaglio a pagina 17.



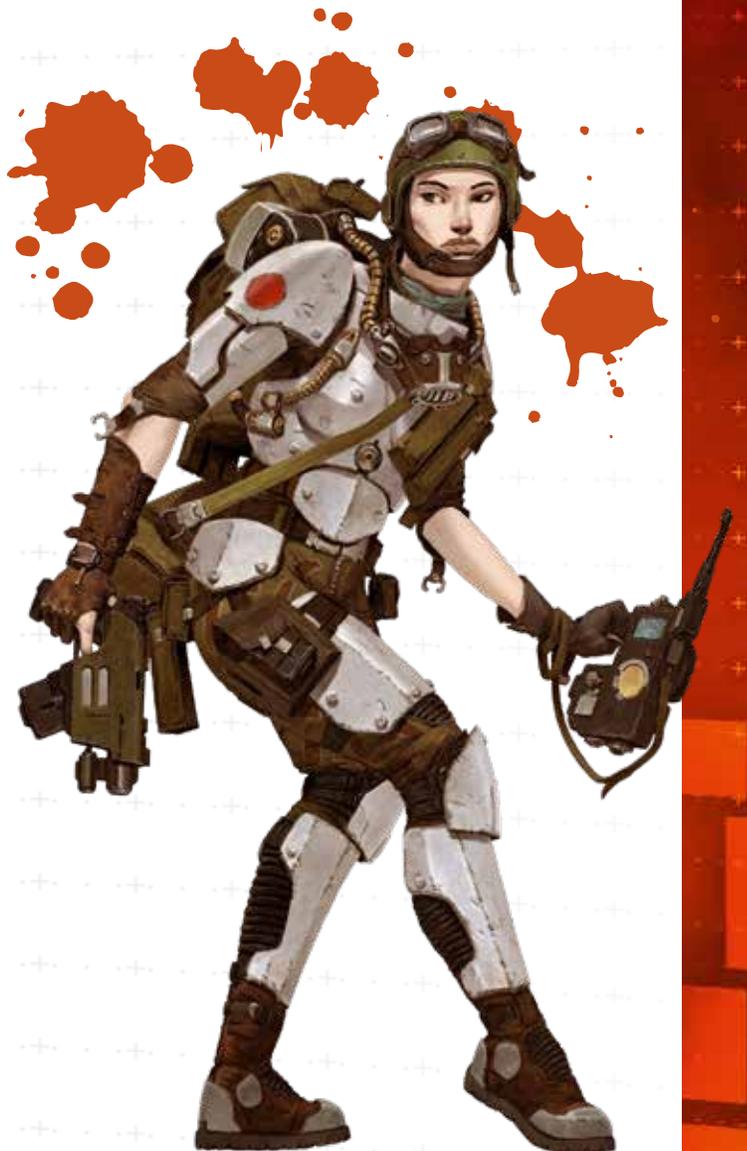
L'Equipaggiamento che mostra il simbolo **Rumore** produce un segnalino Rumore ogni volta che si spende un'Azione per usarlo. Collocate un segnalino Rumore nella Zona del Sopravvissuto.



L'Equipaggiamento che mostra il simbolo **Silenzioso** non produce un segnalino Rumore quando viene usato.



*I Magli sono armi silenziose da utilizzare per uccidere. Le Mitragliatrici Leggere generano Rumore quando fanno fuoco. Ricordate però che la loro controparte Prototipo è Silenziosa!*



## CARATTERISTICHE DI COMBATTIMENTO

Le armi mostrano varie caratteristiche di Combattimento utili per eliminare gli Xenos in molti modi ingegnosi.

**SILENZIOSA**  
Questo Equipaggiamento non produce un segnalino Rumore quando viene usato in Combattimento in Mischia.

**TIPO DI MUNIZIONI**  
Questo Equipaggiamento usa l'Energia.

**TIPO DI ARMA**  
Questo Equipaggiamento è un'arma da Mischia.

**GITTATA**  
Il numero minimo e massimo di Zone che l'arma può raggiungere. 0 indica che può essere usata solo nella Zona del Sopravvissuto.

**RUMOROSA**  
Questo Equipaggiamento produce un segnalino Rumore quando viene usato in Combattimento a Distanza.

**TIPO DI MUNIZIONI**  
Questo Equipaggiamento usa i Proiettili.

**TIPO DI ARMA**  
Questo Equipaggiamento è un'arma a Distanza.

**GITTATA**  
Il numero minimo e massimo di Zone che l'arma può raggiungere. 1-1 indica che può essere usata per fare fuoco a 1 Zona di distanza, né più, né meno, ed entro Linea di Vista.



**MANO**  
Questa carta Equipaggiamento deve essere messa in Mano per poter essere usata.

**DOPPIA**  
Chi impugna armi Doppie con lo stesso nome in ogni slot Mano (vedi pagina 30) può usarle entrambe con una singola Azione (devono mirare alla stessa Zona).

**DANNI**  
I danni inferti con ogni successo. I danni non sono cumulativi nel caso di più successi, tranne che nel caso di un Attacco Concentrato (vedi pagina 33).

**PRECISIONE**  
Ogni risultato del dado che è pari o superiore a questo valore è un successo. I risultati inferiori sono fallimenti.

**DADI**  
Si tira il numero di dadi indicato da questo valore quando si spende un'Azione in Mischia per usare questa arma.



**MANO**  
Questa carta Equipaggiamento deve essere messa in Mano per poter essere usata.

**DOPPIA**  
Chi impugna armi Doppie con lo stesso nome in ogni slot Mano (vedi pagina 30) può usarle entrambe con una singola Azione (devono mirare alla stessa Zona).

**DANNI**  
I danni inferti con ogni successo. I danni non sono cumulativi nel caso di più successi, tranne che nel caso di un Attacco Concentrato (vedi pagina 33).

**DADI**  
Si tira il numero di dadi indicato da questo valore quando si spende un'Azione a Distanza per usare questa arma.

**PRECISIONE**  
Ogni risultato del dado che è pari o superiore a questo valore è un successo. I risultati inferiori sono fallimenti.

## RUMORE

Fare fuoco con una Mitragliatrice Leggera o un Fucile da Cecchino fa Rumore e il Rumore attira gli Xeno. Ogni Azione usata per attaccare con Equipaggiamento rumoroso produce un segnalino Rumore.

- Collocare questo segnalino nella Zona in cui il Sopravvissuto ha risolto l'Azione. Il segnalino rimane nella Zona dove il Sopravvissuto lo ha prodotto, anche se poi il Sopravvissuto si muove.

- Una singola Azione può produrre solo un singolo segnalino Rumore, a prescindere dal numero di dadi tirati, dai successi ottenuti o dall'uso di armi Doppie.

- I segnalini Rumore vengono rimossi dal tabellone durante la Fase Finale (vedi pagina 10).

**NOTA:** Ogni miniatura di un Sopravvissuto conta come un segnalino Rumore. Anche le Macchine contano come segnalini Rumore quando possiedono un segnalino Attivazione della Macchina (vedi pagina 25). Gli Xeno sono dotati di sensi che gli umani non possono comprendere e i Sopravvissuti non riescono proprio a rimanere in silenzio!

**ESEMPIO:** Magnus spende la sua prima Azione con un Maglio per eliminare uno Xeno nella sua stessa Zona. Il Maglio è un'arma Silenziosa e non produce segnalini Rumore.

Spende poi la seconda Azione per fare fuoco a 1 Zona di distanza con uno Shotgun d'Assalto, che è un'arma rumorosa. Anche se tira più dadi, ha speso una sola Azione per farlo: Magnus deve collocare un singolo segnalino Rumore nella sua Zona.

Il Sopravvissuto spende la sua terza Azione per muoversi e andarsene. Il segnalino Rumore rimane nella Zona in cui Magnus lo ha prodotto e non lo segue quando lui si muove.

## ESPERIENZA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ

- Sono... sono stata io a fare tutto questo?

- Oh sì, tesoro. Siamo tutti in debito con te. Oggi sei il mio eroe!

- Mitsuki e Baraka

Per ogni Xeno eliminato, un Sopravvissuto guadagna 1 Punto Esperienza (PE) e avanza di una tacca sulla sua Barra di Pericolo. Alcuni Obiettivi delle Missioni forniscono più Punti Esperienza, come anche l'eliminazione degli Abomini.

Esistono 4 Livelli di Pericolo sulla Barra di Pericolo: Blu, Giallo, Arancione e Rosso. A ogni Livello di Pericolo, un Sopravvissuto ottiene 1 nuova Abilità che gli sarà di aiuto nella sua Missione (vedi pagina 52). Le Abilità si aggiungono le une alle altre man mano che il Livello di Pericolo sale: al Livello Rosso, un Sopravvissuto avrà 4 Abilità. Man mano che le nuove Abilità vengono sbloccate, il giocatore colloca nuovi segnapunti sulla Plancia del Sopravvissuto per indicarle.

- Quando un Sopravvissuto arriva a 7 Punti Esperienza, il suo Livello di Pericolo passa a Giallo e il Sopravvissuto ottiene una quarta Azione.
- Quando un Sopravvissuto arriva a 19 Punti Esperienza, il suo Livello di Pericolo passa ad Arancione e il Sopravvissuto può scegliere 1 delle 2 Abilità indicate a questo Livello.
- A 43 Punti Esperienza, il Sopravvissuto arriva al Livello di Pericolo Rosso e ottiene 1 Abilità da scegliere tra le 3 indicate a questo Livello.

**DA 7 A 18 PUNTI ESPERIENZA:** Livello Giallo, il Sopravvissuto ottiene una quarta Azione.

**DA 0 A 6 PUNTI ESPERIENZA:** Livello Blu, il Sopravvissuto possiede un'Abilità di partenza.

**DA 19 A 42 PUNTI ESPERIENZA:** Livello Arancione, il Sopravvissuto sceglie un'Abilità tra le 2 disponibili.

**43 PUNTI ESPERIENZA:** Livello Rosso, il Sopravvissuto sceglie un'Abilità tra le 3 disponibili.

L'avanzamento di esperienza, tuttavia, ha un effetto collaterale. Quando un giocatore pesca una carta Xeno per generare gli Xeno, deve leggere la riga che corrisponde al Sopravvissuto con il Livello di Pericolo più alto (vedi Generazione, pagina 28). Più forte è il Sopravvissuto, più Xeno appaiono.

**GENERAZIONE DI OPERAI**

**LIVELLO ROSSO: 8 Operai**

**LIVELLO ARANCIONE: 6 Operai**

**LIVELLO GIALLO: 4 Operai**

**LIVELLO BLU: 2 Operai**

# 07 INVENTARIO

*Un'esagerata potenza di fuoco? Io direi invece che sono gli strumenti giusti per il lavoro giusto.*

- Jared

Ogni Sopravvissuto può portare fino a 9 carte Equipaggiamento, suddivise in 3 tipi di slot Equipaggiamento sulla sua Plancia: 2 slot Mani, 2 slot Corpo e 5 slot Zaino (senza contare le carte assegnate ad altre carte). È consentito scartare le carte dal proprio inventario per fare spazio a nuove carte in qualsiasi momento, gratuitamente (anche durante il Turno di un altro giocatore).

Gli slot Equipaggiamento Mano o gli slot Equipaggiamento Corpo sono riservati esclusivamente alle carte Equipaggiamento che portano il simbolo corrispondente.



Il simbolo della **Mano** indica le carte Equipaggiamento che possono essere usate solo negli slot Mano.



Il simbolo del **Corpo** indica le carte Equipaggiamento che possono essere usate solo negli slot Corpo.

Gli slot **Zaino** possono contenere fino a 5 carte Equipaggiamento di qualsiasi tipo (Mano, Corpo o senza simbolo). Le caratteristiche e gli effetti di gioco descritti sulle carte Equipaggiamento Mano/Corpo non possono essere utilizzati finché quelle carte non saranno spostate negli slot inventario appropriati.

## SLOT ZAINO:

Gli slot Zaino possono custodire qualsiasi carta arma che il Sopravvissuto non stia usando attualmente, nonché le carte concepite per fornire supporto, come la Razione Alimentare.

## SLOT CORPO:

Entrambi gli slot sono usati soprattutto per ospitare gli oggetti come ad esempio una Torcia Elettrica. Possono ospitare solo le carte che portano il simbolo del Corpo.



## SLOT MANO:

Entrambe le Mani servono principalmente a Combattere. Possono ricevere solo carte che portano il simbolo della Mano, come le armi.

# 08 GLI XENO

*Zombicide: Invader* contiene 4 tipi di Xenos. La maggior parte degli Xenos può spendere 1 singola Azione quando si attiva (i Cacciatori ne hanno 2). Uno Xenos viene eliminato non appena viene colpito da un attacco che infligge il valore minimo di Danni richiesto. Il suo uccisore guadagna immediatamente i corrispondenti Punti Esperienza.

## OPERAIO

Gli Operai sono gli Xenos più comuni. Anche se sembrano i più deboli tra le loro specie, ognuno di loro è abbastanza forte da fare a pezzi un umano, e sono talmente numerosi da poter sciamare per tutto il complesso in più ondate!



**Danni:** 1  
**Danni minimi per eliminarlo:** 1 Danno  
**Ricompensa in Punti Esperienza:** 1 punto

## TANK

I torreggianti Tank ignorano i danni minori e vengono raggiunti solo dai colpi più potenti, proteggono i loro simili dagli attacchi in arrivo e guidano la carica. Uccidono brutalmente i bersagli privi di protezione con un singolo pugno e possono squarciare un'eso-armatura nel giro di pochi secondi.



**Danni:** 2  
**Danni minimi per eliminarlo:** 2 Danni  
**Ricompensa in Punti Esperienza:** 1 punto



## CACCIATORE

I Cacciatori, più veloci e più astuti dei loro simili, hanno un compito ben preciso: cercare e distruggere il nemico. Questi predatori sono abbastanza scaltri da nascondersi dietro agli altri per evitare i danni e colpiscono senza pietà con una velocità ineguagliata.

**Danni:** 1  
**Danni minimi per eliminarlo:** 1 Danno  
**Ricompensa in Punti Esperienza:** 1 punto  
**Regole Speciali:** I Cacciatori ottengono 2 Azioni ogni volta che vengono attivati (vedi pagina 28).



## ABOMINIO CORRUTTORE

Gli Abomini Corruttori sono gigantesche macchine di distruzione che si ergono al di sopra di tutti i loro simili. Sono immuni ai danni comuni e distruggono tutto ciò che incontrano sul loro cammino. La distruzione, tuttavia, non sembra essere il loro obiettivo finale. Ricoprono i nostri edifici di una disgustosa sostanza che chiamiamo "Melma".



**Danni:** 3

**Danni minimi per eliminarlo:** 3 Danni

**Ricompensa in Punti Esperienza:** 5 punti

**Regole Speciali:**

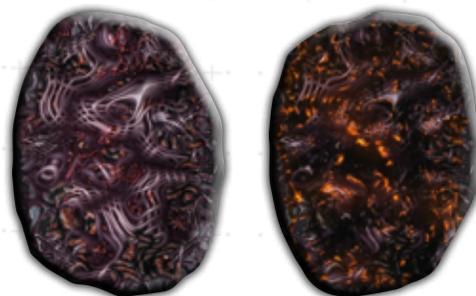
- È necessaria un'arma da 3 Danni per eliminare un Abominio CorruttoRE. Nessuna arma nel gioco possiede un tale valore di Danni, quindi sarà necessario usare il Fuoco Infernale (vedi pagina 34) o un Attacco Concentrato (vedi pagina 33).
- Gli Abomini Corruttori spargono Melma nelle Zone stanza e corridoio (**ma non nelle Zone esterne**). Ogni volta che un Abominio CorruttoRE si trova in una Zona stanza o corridoio senza Melma, colloca un segnalino Melma Attiva nella Zona. Quella è ora una **Zona di Melma**. Se la Zona possiede un segnalino Melma Inattiva, quel segnalino va girato invece sul lato Attivo.



## REGOLE DELLA MELMA

*Costè, uno scherzo?! Non mi interessa il valore scientifico di quella roba! È brutta, viscida, appiccicosa e puzza come uno zombie! Dammi quel... dannato... lanciafiamme!*

- Magnus



*I segnalini Melma, rispettivamente sul lato Attivo e Inattivo.*

I seguenti effetti di gioco si applicano ogni volta che un segnalino Melma (Attivo o Inattivo) viene collocato su una Zona, trasformandola in una **Zona di Melma**.

### REGOLE GENERALI DELLA MELMA

- Rimuovere tutti i segnalini porta e Obiettivo dalla Zona; questi ultimi non possono essere recuperati. **I giocatori dovranno rivelare i segnalini Obiettivo rimossi in questo modo perché potrebbero aver perso la Missione!**
- Tutti i muri della Zona, **ad eccezione di quelli che conducono alle Zone esterne**, sono considerati dotati di un'apertura.
- Non è possibile Cercare in questa Zona, che inoltre perde le sue proprietà speciali. Per esempio, le Stanze delle Scorte di Ossigeno (vedi pagina 35) scompaiono e non possono fornire Bombole di Ossigeno. **Gli Airlock possono comunque essere usati per uscire nelle Zone esterne.**

### REGOLE SPECIFICHE DELLA MELMA ATTIVA

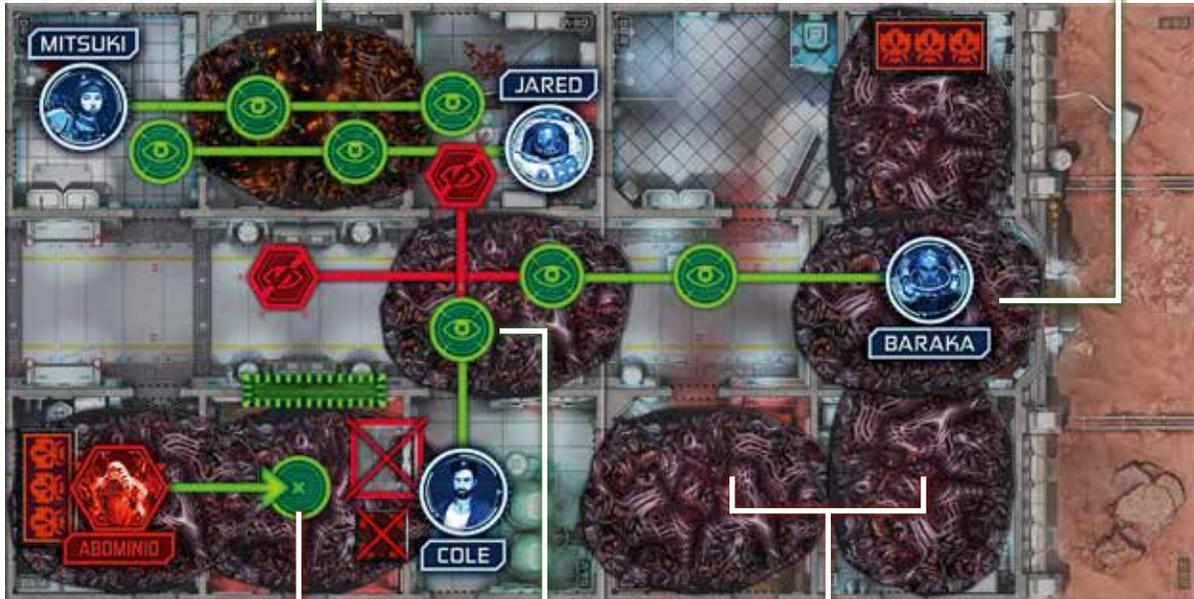
- La Zona è considerata una Zona stanza al fine di tracciare le Linee di Vista (vedi pagina 11). Non è possibile Cercare in questa Zona (vedi pagina 22).
- Il Fuoco Infernale (vedi pagina 34) gira un segnalino Melma Attivo sul suo lato Inattivo.
- **La partita è persa non appena 2 (o più) Zone di Generazione sono collegate da una sequenza ininterrotta di Zone di Melma Attiva (le diagonali non contano).**

### REGOLE SPECIFICHE DELLA MELMA INATTIVA

- La Zona è considerata una Zona corridoio al fine di tracciare le Linee di Vista (vedi pagina 11). Non è possibile Cercare in questa Zona (vedi pagina 22).
- La presenza di un Abominio CorruttoRE nella Zona fa girare il segnalino Melma Inattivo sul suo lato Attivo.
- Le Zone di Melma Inattive non vanno contate nelle sequenze di Melma per determinare se la partita è persa.

La Melma Inattiva è considerata un corridoio ai fini delle Linee di Vista. Il segnalino viene collocato nella stanza che è stata così devastata da permettere a Mitsuki e Jared di possedere Linea di Vista tra di loro!

L'Airlock può comunque essere usato, anche se la stanza è stata trasformata in una Zona di Melma. La Linea di Vista di Baraka attraverso il corridoio si ferma alla Zona di Melma e non può procedere oltre.



L'Abominio Corrotto si è appena mosso fino alla Stanza di Sicurezza e l'ha trasformata in una Zona di Melma. Si colloca un segnalino Melma Attiva in quella Zona. La porta e l'Obiettivo vengono rimossi. Tutti i muri, incluso quello nord, ora hanno un'apertura. Non è più consentito Cercare in quella stanza.

La Melma Attiva è considerata una Zona stanza ai fini delle Linee di Vista. La Linea di Vista di Cole arriva fino alla Zona di Melma, ma non fino a Jared sull'altro lato.

Sia la Stanza di Sicurezza che la Stanza delle Scorte di Ossigeno sono state corrotte e hanno perso le loro capacità speciali.



Se l'Abominio Corrotto si muove fino a questa Zona per inseguire Cole, entrambe le Zone di Generazione saranno collegate da una sequenza ininterrotta di Zone di Melma Attiva e la partita sarà persa!

# 09 FASE DEI GIOCATORI

A partire da chi detiene il segnalino Primo Giocatore, ogni giocatore attiva i suoi Sopravvissuti uno dopo l'altro, nell'ordine che preferisce. Ogni Sopravvissuto può eseguire fino a 3 Azioni al Livello di Pericolo Blu (senza contare le eventuali Azioni gratuite che la sua Abilità di Livello Blu potrebbe concedergli). Le Azioni possibili sono:

## MOVIMENTO

Un Sopravvissuto si muove da una Zona a un'altra Zona adiacente, ma non può muoversi attraverso i muri esterni degli edifici o le porte chiuse.

- Un Sopravvissuto deve spendere 1 Azione aggiuntiva per ogni Xeno che si trova nella Zona che egli cerca di lasciare.
- Entrare in una Zona che contiene degli Xeno pone termine all'Azione di Movimento del Sopravvissuto (anche se possiede un'Abilità che gli permetterebbe di muoversi attraverso più Zone con un'Azione di Movimento, o l'Abilità Inarrestabile).

**ESEMPIO:** Mitsuki si trova in una Zona con 2 Operai. Per uscire da questa Zona, spende 1 Azione di Movimento, poi altre 2 Azioni (1 per Operaio) per un totale di 3 Azioni. Se nella Zona ci fossero stati 3 Xeno, Mitsuki avrebbe avuto bisogno di 4 Azioni (1+3) per muoversi.



## CERCARE

- Ehi, dove hai trovato quell'arma?
- Quando abbiamo visto le vostre stanze di sicurezza e le vostre procedure di controllo, abbiamo pensato fosse meglio avere qualche forma di protezione tutta nostra.
- Stavate pianificando un ammutinamento?
- Oh, cavolo. Questa domanda fa parte della mia valutazione psicologica mensile?
- Jared e Cole

Un Sopravvissuto può Cercare solo nelle **Zone stanza** e solo se non ci sono Xeno in quella Zona. Il giocatore pesca una carta

dal mazzo dell'Equipaggiamento. Dopodiché può collocarla nel proprio inventario e riorganizzarlo gratuitamente, o scartarla immediatamente. Un Sopravvissuto può effettuare una sola Azione di Cercare per Turno (anche se si tratta di un'Azione gratuita extra).

**NOTA:** I Soldati possono Cercare soltanto nelle Stanze di Sicurezza (vedi pagina 34).



*Sei un Soldato? Puoi Cercare l'Equipaggiamento soltanto in queste Stanze di Sicurezza. Anche i Civili possono Cercare in queste stanze!*

## ATTIVAZIONE DELLE PORTE

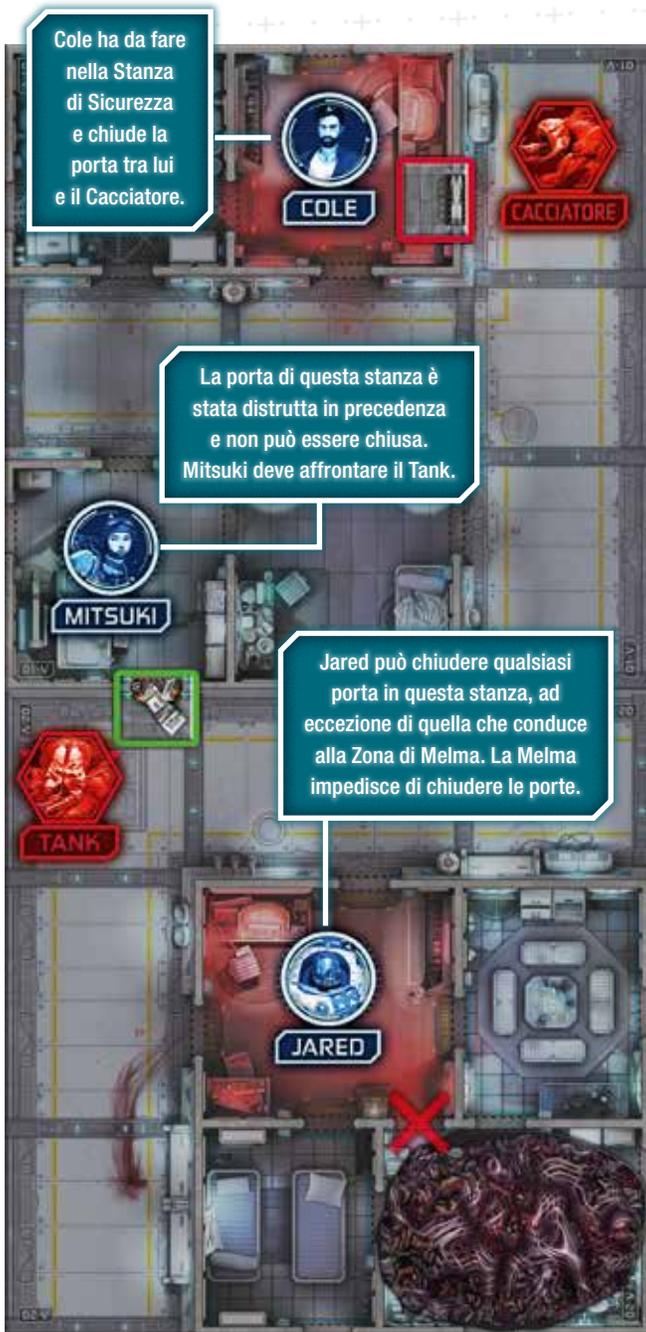
Questa Azione è gratuita e può essere effettuata una volta per Turno. Il Sopravvissuto colloca o rimuove un segnalino Porta chiusa sul varco di apertura di una porta nella Zona in cui si trova. Questa Azione non può essere effettuata sull'apertura di una porta condivisa con una Zona di Melma, o se su quell'apertura c'è un segnalino Porta distrutta. La riserva delle porte neutrali ha un massimo di 5. Una volta che quelle porte sono state collocate, i Sopravvissuti non possono chiudere altre porte finché qualcuna non torna nella riserva.



### PORTE COLORATE

Alcune Missioni prevedono l'uso delle porte colorate. La descrizione della Missione indica le regole speciali da applicare in quei casi.

**Le porte colorate possono essere rimosse dalla Melma (vedi pagina 20).**



## RIORGANIZZARE/SCAMBIARE

Un Sopravvissuto può riorganizzare le carte del suo inventario nel modo che preferisce.

Il Sopravvissuto può scambiare simultaneamente un qualsiasi numero di carte e segnalini **Controllo a Distanza** con 1 altro (e solo con 1 altro) Sopravvissuto attualmente nella stessa Zona. Quest'altro Sopravvissuto può riorganizzare il proprio inventario gratuitamente. Un'Azione di Scambiare non deve essere necessariamente equa: un Sopravvissuto può anche cedere tutto ciò che ha in cambio di niente, purché entrambe le parti siano d'accordo!

**NOTA:** Riorganizzare l'inventario consente anche a un Sopravvissuto di cambiare l'Equipaggiamento assegnato (vedi il riquadro).

## ASSEGNARE O RIMUOVERE LE CARTE EQUIPAGGIAMENTO



Le carte Equipaggiamento Cella di Energia e Proiettili a Volontà possono essere assegnate rispettivamente alle armi a Energia e a Proiettili, per consentire di ripetere i tiri. È possibile assegnare una carta munizioni in qualsiasi momento in cui il Sopravvissuto riorganizzi il suo inventario (Cercare, Riorganizzare/Scambiare, ecc). Per farlo è sufficiente mettere la carta munizioni nello slot orizzontale sotto la carta arma. Ora sono considerate una singola carta Equipaggiamento ma, quando verranno custodite nello Zaino, la carta assegnata verrà automaticamente rimossa dalla carta arma.

- Una carta munizioni può essere assegnata soltanto a una singola arma, ma un'arma può ricevere più carte munizioni.
- Alle armi che utilizzano più tipi di munizioni possono essere assegnate delle carte munizioni diverse. L'effetto di gioco si applica solo agli Attacchi del tipo corrispondente.
- Una carta munizioni è sufficiente ad alimentare le armi Doppie usate in coppia (è sufficiente assegnare la carta munizioni a una delle due armi).
- Le armi Prototipo possono essere usate soltanto quando ad esse viene assegnata una Cella di Energia.



- Un Lanciafiamme può essere usato soltanto quando una carta Serbatoio gli viene assegnata. La carta Serbatoio va scartata una volta usata (vedi Fuoco Infernale, pagina 34).



## AZIONI DI COMBATTIMENTO

- 11, 12, 13, fuoco infernale in arrivo, preparatevi...  
- 17, 18, ding! Non disturbarti, vinco io!

- Baraka e Vivian

Le Azioni di Combattimento usano le carte Equipaggiamento in Mischia e a Distanza per eliminare gli Xeno.

### AZIONE IN MISCHIA

Il Sopravvissuto usa un'arma da Mischia che tiene in Mano per attaccare gli Xeno nella sua Zona (vedi Combattimento, pagina 30).



### AZIONE A DISTANZA

Un Sopravvissuto usa un'arma a Distanza che tiene in Mano per fare fuoco su una singola Zona entro la Gittata indicata sulla carta dell'arma ed entro Linea di Vista (vedi Combattimento, pagina 30). I Sopravvissuti sparano sulle Zone, non sui Personaggi. Questo è importante soprattutto ai fini dell'Ordine di Priorità dei Bersagli (vedi pagina 32). Usare un'arma a Distanza a Gittata 0 è comunque considerato un'Azione a Distanza.



## PRENDERE O ATTIVARE UN OBIETTIVO

Un Sopravvissuto prende un segnalino Obiettivo o attiva un Obiettivo nella sua stessa Zona. Gli effetti di gioco sono spiegati nella descrizione della Missione.

## FARE RUMORE

Il Sopravvissuto fa Rumore nel tentativo di attirare gli Xeno. Collocare 1 segnalino Rumore nella sua Zona.

## NON FARE NIENTE

Il Sopravvissuto non fa niente e termina prematuramente il suo Turno. Le sue Azioni rimanenti vanno perse.



## AZIONI DI MACCHINA

- Mitsuki mi fa un po' paura, in tutta sincerità. Assume un'espressione malvagia ogni volta che prende il controllo di un altro bot.
- Probabilmente le piacciono gli orsacchiotti armati di motosega.



*Le Macchine possono essere controllate a distanza dall'altro capo del tabellone per effettuare delle Azioni letali. Possono essere usate e perfino sacrificate a beneficio della squadra.*

**Zombicide: Invader** include 2 Macchine mortali: una Sentry Gun Falchion e un Bot Pacificatore. Le loro carte di consultazione elencano le loro capacità, Equipaggiamento e Abilità.

**Un Sopravvissuto può controllare una Macchina se possiede il corrispondente segnalino Controllo a Distanza o l'Abilità Controllo a Distanza (vedi pagina 53).** Al costo di 1 Azione, il Sopravvissuto può effettuare 1 delle Azioni elencate di seguito con una Macchina sotto il suo controllo. A meno che non siano relative alle Macchine, le altre Abilità del Sopravvissuto non si applicano alla Macchina. Il Sopravvissuto ottiene tutti i Punti Esperienza guadagnati dalle Azioni di Macchina.

Un Sopravvissuto può attivare più macchine sotto il suo controllo durante il suo Turno, nell'ordine che il giocatore preferisce. Le Macchine non possono scambiarsi l'Equipaggiamento.

Se una Macchina effettua almeno 1 Azione, riceve un segnalino Attivazione della Macchina. La Macchina è considerata un Sopravvissuto fintanto che possiede il segnalino. Quel segnalino viene rimosso durante la Fase Finale.

Una Macchina senza un segnalino Attivazione viene ignorata dagli Xeno.



*Segnalino Attivazione della Macchina*

Una Macchina è distrutta quando subisce 1 Danno (o più) o quando la sua Zona è avviluppata dal Fuoco Infernale (vedi pagina 34). **Se non è specificato diversamente, la distruzione di una Macchina non è una condizione di sconfitta.**

## AZIONI DEL BOT PACIFICATORE

- Movimento (può essere mosso anche nelle Zone esterne).
  - Azione in Mischia (usare l'arma da Mischia del Pacificatore).
  - Azione a Distanza (usare l'arma a Distanza del Pacificatore).
- Il Bot Pacificatore possiede la parola chiave Prototipo e per questo ignora le regole delle Zone di Oscurità (vedi pagina 11). Può inoltre fare fuoco dalle Zone esterne.
- Ogni volta che il Sopravvissuto che controlla il Bot Pacificatore si trova nella sua stessa Zona ed effettua un'azione di Movimento, anche il Bot Pacificatore può effettuare 1 Azione di Movimento gratuitamente. In questo caso, il movimento del Bot Pacificatore non è influenzato dagli Xeno. Sia il Bot che il Sopravvissuto devono terminare la loro Azione di Movimento nella stessa Zona di destinazione. Il Sopravvissuto non può usare le Abilità correlate al Movimento (come per esempio Inarrestabile o Corsa a Zero-G) per beneficiare di quell'effetto.

## AZIONI DELLA SENTRY GUN FALCHION

- Azione a Distanza (usare l'arma a Distanza della Sentry Gun Falchion). La Sentry Gun Falchion possiede la parola chiave Prototipo e per questo ignora le regole delle Zone di Oscurità (vedi pagina 11). Può inoltre fare fuoco dalle Zone esterne.

**NOTA:** Un Sopravvissuto nella Zona della Sentry Gun Falchion può controllarla, come se possedesse il segnalino Controllo a Distanza corrispondente o l'Abilità Controllo a Distanza.

### SOSTITUIRE BOT E SENTRY GUN

La linea **Zombicide: Invader** include vari modelli di miniature di Bot e di Sentry Gun. Tranne dove specificato diversamente dalla Missione scelta, le miniature dei vari modelli di Bot possono essere scambiate tra loro, come anche le miniature delle Sentry Gun.

Per questo motivo, gli effetti di gioco che menzionano i "Bot" o le "Sentry Gun" senza nomi specifici si applicano a qualsiasi Macchina del tipo indicato. Per esempio, l'Abilità Controllo a Distanza: Bot si applica a qualsiasi modello di Bot.

# 10 FASE DEGLI XENO

Una volta che i giocatori hanno attivato tutti i loro Sopravvissuti è il momento dell'Attivazione degli Xeno. Nessuno manovra gli Xeno; si manovrano da soli, svolgendo i passi seguenti in quest'ordine.

## PASSO 1 - ATTIVAZIONE

*Non avete anche voi la sensazione di aver calpestato un formicaio di proporzioni epiche?*

- Baraka

Ogni Xeno si attiva e spende la sua Azione per compiere un Attacco o un Movimento, in base alla sua situazione. Prima si risolvono tutti gli Attacchi, poi tutti i Movimenti. Ogni Xeno esegue solo un Attacco **OPPURE** un Movimento con una singola Azione.

## ATTACCARE

Ogni Xeno nella stessa Zona di un Sopravvissuto effettua un Attacco. L'Attacco di uno Xeno ha sempre successo, non richiede alcun tiro di dado e infligge un ammontare specifico di Danni dipendente dal suo tipo:

- Operaio: 1 Danno
- Tank: 2 Danni
- Cacciatore: 1 Danno
- Abominio Corrutto: 3 Danni

I Sopravvissuti nella stessa Zona si spartiscono gli Attacchi degli Xeno nel modo che i giocatori preferiscono, anche se significa rivolgerli tutti verso un singolo Sopravvissuto (o una Macchina con un segnalino Attivazione). Ogni Attacco che ha successo di uno Xeno infligge l'ammontare di Danni corrispondenti.

I Sopravvissuti bersagliati perdono punti Armatura: abbassare la Barra dell'Armatura di 1 punto per ogni Danno ricevuto. Il Sopravvissuto è eliminato non appena la Barra dell'Armatura scende a 0.



**IMPORTANTE:** La partita è persa se un qualsiasi Sopravvissuto di partenza è eliminato (le Macchine non contano).

Gli Xeno combattono in gruppo. Tutti gli Xeno attivati nella stessa Zona di un Sopravvissuto si uniscono all'Attacco, anche se ce ne sono così tanti che alcuni degli attacchi andranno sprecati.

**NOTA:** È possibile perdere le Macchine senza perdere la partita. Questa regola rende utile l'opzione di sacrificare una Macchina a un gruppo di Xeno.

**ESEMPIO:** 2 Operai (1 Danno) si trovano nella stessa zona di 2 Sopravvissuti illesi, un Civile (Armatura 2) e un Soldato (Armatura 3). Gli Xeno infliggono 2 Danni, che possono essere assegnati in 3 modi:

- 2 Danni al Civile, che muore; la partita termina.
- 2 Danni al Soldato, che rimane gravemente ferito.
- 1 Danno a ogni Sopravvissuto.



## MOVIMENTO

Gli Xeno che non hanno attaccato usano la loro Azione per Muoversi di 1 Zona verso i Sopravvissuti:

**1: Gli Xeno selezionano la loro Zona di destinazione.**

- Per prima viene la Zona dove ci sono dei Sopravvissuti in Linea di Vista e che contiene il maggior numero di segnalini Rumore. Va ricordato che ogni Sopravvissuto conta come un segnalino Rumore.
- Se nessun Sopravvissuto è visibile, si muovono verso la Zona più rumorosa.

In entrambi i casi, la distanza non conta. Uno Xeno si dirige sempre verso il bersaglio più rumoroso che è in grado di vedere o di sentire.

**2: Gli Xeno si muovono di 1 Zona verso la loro Zona di destinazione seguendo il percorso più breve disponibile.**

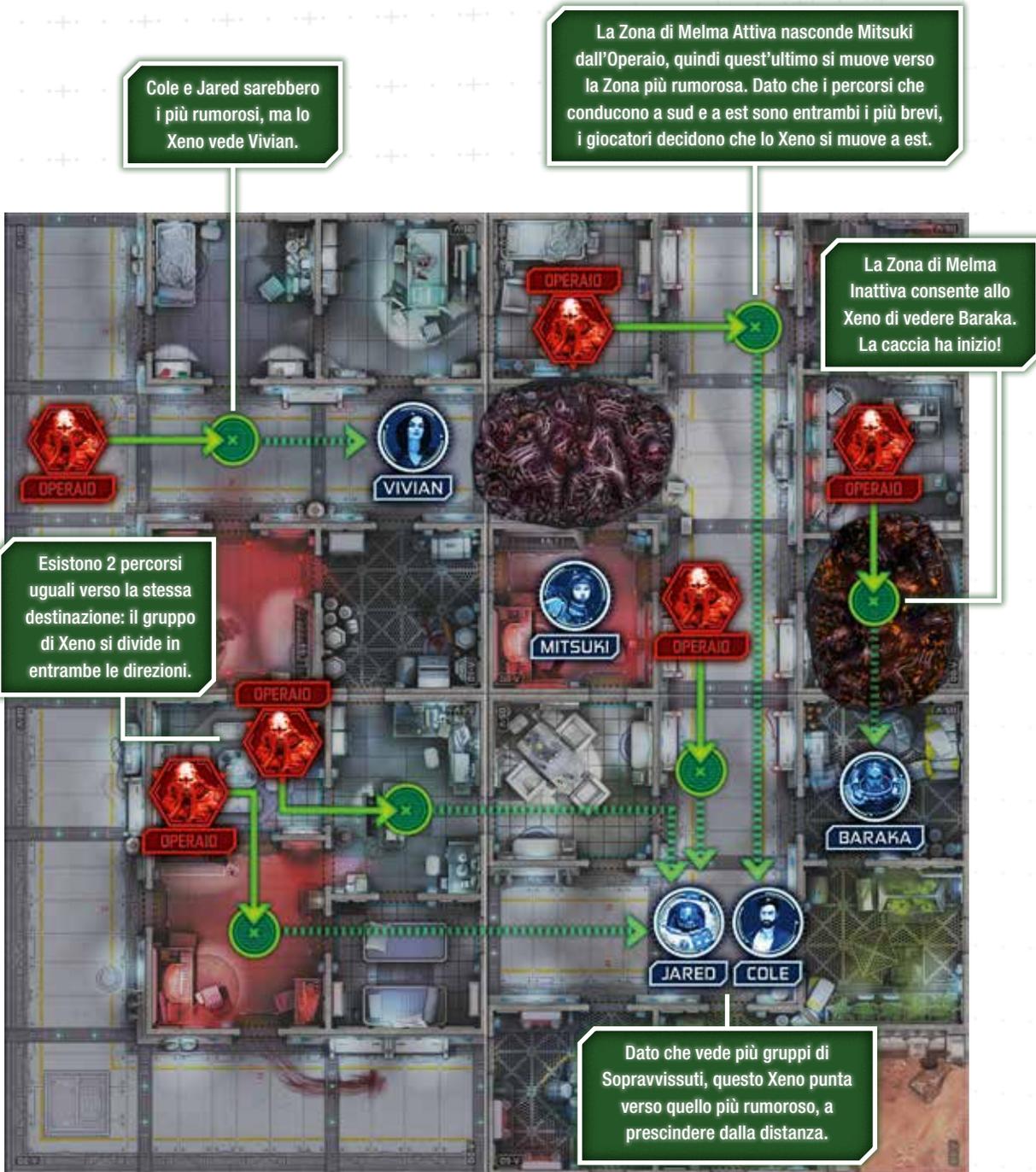
**IMPORTANTE:** Le porte chiuse non vanno prese in considerazione al fine di determinare quel percorso.

Se una porta chiusa sbarrava l'accesso alla Zona successiva verso la loro destinazione, tutti gli Xeno nella Zona spendono la loro Azione per distruggerla invece di muoversi. Girate il segnalino porta sul suo lato distrutto. Ora la strada è aperta. Una porta distrutta non può essere richiusa. L'applicazione della Melma (vedi pagina 20) rimuove i segnalini porta distrutti.



*Gli Xenos distruggono le porte lungo il percorso che li conduce ai Sopravvissuti.*

Se esiste più di un percorso della stessa lunghezza, gli Xenos si dividono in gruppi uguali per numero e tipo per seguire tutti i percorsi possibili. Si dividono anche se esistono più Zone bersaglio che contengono lo stesso numero di segnalini Rumore. I gruppi di Xenos dispari si suddividono allo stesso modo. I giocatori decidono quale gruppo dopo la divisione riceve lo Xenos extra e in che direzione si muove ciascun gruppo. Nel caso in cui sia un singolo Xenos ad avere a sua disposizione più percorsi, sono i giocatori a decidere in che direzione si muove.





## GIOCARRE I CACCIATORI

I Cacciatori hanno diritto a 2 Azioni per ogni Attivazione. Dopo che tutti gli Xenos (inclusi i Cacciatori) hanno completato il passo di Attivazione e hanno risolto la loro prima Azione, i Cacciatori eseguono di nuovo il passo di Attivazione, usando la loro seconda Azione per Attaccare un Sopravvissuto nella loro Zona, o per Muoversi se non c'è nessuno da attaccare.

**ESEMPIO 1:** All'inizio della Fase degli Xenos, un Cacciatore si trova nella stessa Zona di un Sopravvissuto. Il Cacciatore usa la sua prima Azione per attaccare, infliggendo 1 Danno. Poi il Cacciatore effettua la sua seconda Azione, Attacca di nuovo il Sopravvissuto e gli infligge 1 altro Danno.

**ESEMPIO 2:** Un gruppo di 2 Cacciatori e 1 Tank si trova a 1 Zona di distanza da un Sopravvissuto. Come prima Azione, non avendo nessuno da Attaccare nella loro Zona, gli Xenos si muovono fino alla Zona del Sopravvissuto. Poi i Cacciatori effettuano la loro seconda Azione. Dato che ora occupano la stessa Zona di un Sopravvissuto, Attaccano. Ogni Cacciatore infligge 1 Danno.

**ESEMPIO 3:** Un Sopravvissuto si trova nella stessa Zona di 3 Operai, 1 Tank e 2 Cacciatori. Tutti gli Xenos attaccano e infliggono 7 Danni (3 Danni sono sufficienti a eliminare il Sopravvissuto; i 4 Danni rimanenti vanno ignorati). Nessuno Xenos si muove, dato che hanno tutti Attaccato. Poi i Cacciatori risolvono la loro seconda Azione. Non hanno nessuno da Attaccare, quindi si Muovono di 1 Zona verso la loro Zona di destinazione.

## PASSO 2 - GENERAZIONE

Le mappe delle Missioni indicano dove compaiono gli Xenos alla fine di ogni Fase degli Xenos. Queste sono le **Zone di Generazione**.



I segnalini di Generazione Xenos indicano la posizione delle Zone di Generazione.

Si indica una Zona di Generazione e si pesca una carta Xenos. Si leggono il tipo di Xenos e la voce che corrisponde al colore del Livello di Pericolo del Sopravvissuto con maggiore esperienza (Blu, Giallo, Arancione o Rosso). Si colloca il numero e il tipo di Xenos indicato nella Zona di Generazione corrispondente. Si ripete questa procedura per ogni Zona di Generazione.

Questa carta Xenos genera Tank.

GENERAZIONE DI TANK

08

LIVELLO DI PERICOLO ROSSO: 8 Tank

LIVELLO DI PERICOLO ARANCIONE: 6 Tank

LIVELLO DI PERICOLO GIALLO: 2 Tank

LIVELLO DI PERICOLO BLU: 2 Tank

Si comincia sempre dalla stessa Zona di Generazione (a scelta dei giocatori) e si procede in senso orario. Quando il mazzo degli Xenos si esaurisce, si mescolano tutte le carte scartate per comporne uno nuovo.

**ESEMPIO:** Cole ha 5 Punti Esperienza, cosa che lo pone al Livello di Pericolo Blu. Mitsuki ne ha 12, cosa che la pone al Livello di Pericolo Giallo. Al fine di determinare quanti Xenos vengono generati si consulta la voce Gialla che corrisponde a Mitsuki, la Sopravvissuta con più esperienza.

## ZONE DI GENERAZIONE COLORATE



Alcune Missioni prevedono delle Zone di Generazione colorate viola e/o verde. Salvo dove specificato diversamente, queste Zone non generano Xenos finché non si verifica un evento specifico (come per esempio prendere un Obiettivo del colore corrispondente) che le attiva.

## CARTE ATTIVAZIONE EXTRA



Quando si scopre una carta Attivazione Extra, nessuno Xeno compare nella Zona designata. Invece, tutti gli Xeno del tipo indicato hanno diritto a un'Attivazione Extra (vedi il passo di Attivazione, pagina 26). Si noti che queste carte non hanno alcun effetto al Livello di Pericolo Blu!

## CARTE XENO ABOMINIO CORRUTTORE

*Che mi prenda un colpo! Nemmeno il mio cane sbavava così tanto!*

Le carte Xeno Abominio Corrottole hanno sia l'effetto di generare gli Abomini Corrottori che di fornire un'Attivazione Extra a tutti gli eventuali Abomini già sul tabellone.

Si svolgono gli effetti seguenti nell'ordine indicato:

- (1) Tutti gli Abomini sul tabellone effettuano immediatamente un'Attivazione Extra.
- (2) Si colloca un Abominio Corrottole sulla Zona di Generazione, se ce ne sono di disponibili. Altrimenti, si ignora questo passo.



## CARTE XENO MELMA

*Come hanno fatto a generarsi qui? Avremmo dovuto vederli arrivare!*

*- Una cosa alla volta. Per ora, premi il grilletto!*

*- Sento puzza di... xenium?*



Una volta pescata una carta Xeno Melma, si colloca l'ammontare indicato dei tipi di Xeno corrispondenti in ogni Zona di Melma Attiva (vedi pagina 20). Se non ci sono abbastanza miniature da riempire tutte le Zone di Melma Attiva, si collocano gli Xeno rimanenti in qualsiasi Zona di Melma Attiva che non ne abbia ancora ricevuto alcuno, poi si svolgono gli effetti seguenti in quest'ordine:

- (1) Tutti gli Abomini sul tabellone effettuano immediatamente un'Attivazione Extra.
- (2) Si colloca un Abominio Corrottole (se ce ne sono di disponibili) in 1 delle Zone di Melma Attiva che non hanno ricevuto abbastanza Xeno del tipo indicato (se esistono più Zone valide, sono i giocatori a scegliere). Se nessun Abominio Corrottole è disponibile, questo passo va ignorato. La penuria di miniature Abominio Corrottole non crea un'Attivazione Extra.

## PENURIA DI MINIATURE

*Mi piacerebbe da morire passare del tempo a studiare il loro metabolismo. Questi scatti di velocità sono spettacolari! Se solo riuscissimo a prevederli...*

*- Guarda, ne ho uno proprio qui e gli si vedono le budella! Riesci a usarle per prevedere anche il mio oroscopo di domani, già che ci sei?*  
- Vivian e Magnus

La scatola di *Zombicide: Invader* contiene Xeno a sufficienza da invadere un intero avamposto planetario. Tuttavia, i giocatori potrebbero comunque restare a corto di miniature del tipo indicato quando viene richiesto loro di collocare uno Xeno sul tabellone a seguito di una generazione. In questo caso vengono collocati gli Xeno rimanenti (se ve ne sono) e si svolgono gli effetti seguenti nell'ordine indicato:

(1) Tutti gli Abomini sul tabellone effettuano immediatamente un'Attivazione Extra.

(2) Collocare un eventuale Abominio disponibile (di qualsiasi tipo) nella Zona di Generazione. Se non ci sono Abomini disponibili, si ignora questo passo. La penuria di miniature Abominio non crea un'Attivazione Extra.

I giocatori devono tenere sempre d'occhio le quantità di Xeno presenti sul tabellone, altrimenti rischiano che gli Abomini si precipitino verso la loro posizione nel giro di un istante, spargendo Melma ovunque!

# 11 COMBATTIMENTO



Quando un Sopravvissuto esegue un'Azione in Mischia, a Distanza o di Macchina per attaccare gli Xeno, tira il numero di dadi corrispondente al valore di Dadi indicato dall'arma o dalla Macchina che usa.



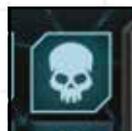
Se il Sopravvissuto attivo impugna in Mano 2 armi identiche con il simbolo Doppia, può usare entrambe le armi allo stesso tempo al costo di 1 singola Azione. Entrambe le armi devono mirare alla stessa Zona.



**ESEMPIO:** Vivian impugna 2 Mitragliette in Mano. La Mitraglietta ha il simbolo Doppia, quindi Vivian può fare fuoco con entrambe simultaneamente. Questo le permette di tirare 4 dadi (2 per ogni Mitraglietta) con una singola Azione a Distanza.



Ogni risultato del dado che è pari o superiore al numero di Precisione dell'arma colpisce con successo.



Ogni successo infligge l'ammontare di Danni specificato dal valore di Danni dell'arma su un singolo bersaglio. Se tutti i bersagli vengono eliminati, i successi extra vanno perduti.



- Gli Operai e i Cacciatori sono eliminati con un colpo da 1 Danno (o più).

- I Tank sono eliminati con un colpo da 2 Danni (o più). 1 Danno non ha alcun effetto su di loro, a prescindere dal numero di volte che un Sopravvissuto li colpisce (tranne che nel caso di un Attacco Concentrato, vedi pagina 33).

- Gli Abomini Corrottori sono eliminati con un colpo da 3 Danni (o più). Dal momento che in *Zombicide: Invader* nessuna arma infligge di per sé 3 Danni, è necessario eliminarli con il Fuoco Infernale (vedi pagina 34) o con un Attacco Concentrato (vedi pagina 33).

**ESEMPIO:** Magnus si trova in una Zona assieme a 3 Operai ed effettua un'Azione in Mischia con un Bastone Elettrificato. 2 successi! Entrambi vengono assegnati a un Operaio diverso e infliggono 1 Danno, eliminando 2 Operai. Magnus colpisce di nuovo con una seconda Azione in Mischia e ottiene di nuovo 2 successi. 1 successo è sufficiente a eliminare l'ultimo Operaio. Il successo restante va perduto.

## AZIONE IN MISCHIA



Le armi da Mischia sono contrassegnate con il simbolo Mischia.

Un Sopravvissuto che impugna in Mano un'arma da Mischia può attaccare uno Xeno nella sua stessa Zona. Ogni tiro del dado pari o superiore al valore di Precisione riportato sulla carta dell'arma è un successo. Il giocatore ripartisce i suoi successi come desidera tra i potenziali bersagli nella Zona. I colpi mancati in Mischia non possono essere causa di Fuoco Amico (vedi pagina 32).

**ESEMPIO:** Jared e Vivian si trovano nella sessa Zona di un Tank, un Cacciatore e un Operaio. Jared attacca con il suo Maglio. Ottiene 2 successi, il che significa 2 successi. Il Maglio infligge 1 Danno, quindi non può ferire il Tank. Jared assegna il suo primo successo al Cacciatore e il secondo all'Operaio, eliminandoli entrambi. Questa è un'Azione in Mischia: anche se è uscito un insuccesso, Vivian è al sicuro dai colpi di Maglio di Jared.

## AZIONE A DISTANZA



Le armi a Distanza sono contrassegnate con il simbolo Distanza.

Un Sopravvissuto che impugna in Mano un'arma a Distanza può fare fuoco su una Zona che riesce a vedere (vedi Linea di Vista, pagina 11) e che si trovi entro la Gittata dell'arma.

### Importante:

- All'interno di una stanza, la Linea di Vista è limitata alle Zone che condividono un'apertura e a 1 sola Zona di distanza.
- Nei corridoi e nelle Zone esterne, la Linea di Vista corre in linea retta parallela al bordo del tabellone, finché non incontra un muro o il bordo del tabellone.
- I colpi mancati possono essere causa di Fuoco Amico (vedi pagina 32), quindi riflettete attentamente sui rischi!



La Gittata di un'arma è indicata dal valore di Gittata riportato sulla carta, che rappresenta il numero di Zone che il colpo può attraversare.

Il primo dei 2 valori mostra la Gittata minima. Non è possibile fare fuoco con un'arma su una Zona più vicina della Gittata minima. In alcuni casi questo valore è 0, il che significa che il Sopravvissuto può fare fuoco sui bersagli nella Zona che occupa attualmente (questo è considerato comunque un'Azione a Distanza).

Il secondo valore indica la Gittata massima dell'arma. Un'arma non può fare fuoco sulle Zone oltre la Gittata massima.

**ESEMPIO 1:** La Mitragliatrice Leggera ha una Gittata di 1-3, il che significa che può fare fuoco fino a 3 Zone di distanza, ma non nella stessa Zona in cui si trova il Sopravvissuto.

**ESEMPIO 2:** Lo Shotgun d'Assalto ha una Gittata di 1-1, il che significa che può fare fuoco a una Zona di distanza, né più, né meno.

Quando si sceglie una Zona per un'Azione a Distanza, si ignora qualsiasi Personaggio che si trovi nelle Zone tra il tiratore e il bersaglio. Questo significa che i Sopravvissuti possono fare fuoco attraverso le Zone occupate senza pericoli né per gli altri Sopravvissuti, né per gli altri Xeno. Un Sopravvissuto può perfino fare fuoco su un'altra Zona mentre sono presenti degli Xeno nella sua!

## ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI

Quando usa un'arma a Distanza (anche a Gittata 0), il Sopravvissuto che fa fuoco non sceglie i bersagli colpiti dai successi. I successi vengono assegnati ai Personaggi nella Zona bersaglio in base al seguente Ordine di Priorità dei Bersagli:

- 1- Tank o Abominio (a scelta del tiratore)
- 2- Operaio
- 3- Cacciatore

I successi vengono assegnati ai bersagli al primo posto nell'ordine di priorità finché non sono stati tutti eliminati, poi ai bersagli con la priorità immediatamente successiva finché non sono stati tutti eliminati, e così via. Se più bersagli condividono lo stesso Ordine di Priorità dei Bersagli, i giocatori scelgono quali colpire tra quei bersagli. *Importante: L'Ordine di Priorità non si applica alle Azioni in Mischia.*



**ESEMPIO:** Armato di uno Shotgun Pesante (2 Danni), Cole effettua un'Azione a Distanza su una Zona con 1 Tank, 2 Operai e 2 Cacciatori.

- Cole tira e ottiene e con la sua prima Azione. I successi sono forniti dai risultati pari o superiori a 4, quindi ottiene 2 successi. Seguendo l'Ordine di Priorità dei Bersagli, il primo successo va assegnato al Tank, che viene eliminato (2 Danni). Il secondo successo va assegnato all'Operaio, che viene a sua volta eliminato (1 successo = 1 bersaglio).
- Cole tira e ottiene e con la sua seconda Azione, vale a dire di nuovo 2 successi. L'Ordine di Priorità dei Bersagli indica l'Operaio come primo bersaglio, quindi l'Operaio è eliminato. Il secondo successo può essere assegnato a uno qualsiasi dei due Cacciatori, che viene a sua volta eliminato. Resta solo un Cacciatore.

**NOTA:** I Tank vengono per primi nell'Ordine di Priorità dei Bersagli e sono immuni alle armi da 1 Danno. Questo significa che possono proteggere tutti gli Operai e i Cacciatori nella loro Zona da tutte le Azioni a Distanza da 1 Danno, e che dovranno essere rimossi prima che sia possibile colpire gli Operai e i Cacciatori.

Lo stesso vale per gli Abomini, che necessitano di 3 Danni per essere eliminati.

PRIORITÀ DEI BERSAGLI	NOME	AZIONI	DANNI MINIMI PER ELIMINARLO	PUNTI ESPERIENZA
1	TANK/ ABOMINIO	1	2/3	1/5
2	OPERAIO	1	1	1
3	CACCIATORE	2	1	1

## FUOCO AMICO

*Ho trovato questo conficcato nella mia armatura. Di chi è questo proiettile?*  
(\*fischietto generale\*)

**Un Sopravvissuto non può colpire se stesso con i propri attacchi.** Tuttavia, certe situazioni di emergenza potrebbero richiedere un'Azione a Distanza o di Macchina mirata su una Zona dove si trova un compagno di squadra. In quel caso, gli insuccessi del tiro di Attacco colpiscono automaticamente i Sopravvissuti che si trovano nella Zona bersaglio. I giocatori possono distribuire questi colpi da Fuoco Amico nella maniera che preferiscono e applicare i Danni normalmente. *Importante: Il Fuoco Amico non si applica alle Azioni in Mischia.*



**ESEMPIO:** Mitsuki spara con uno Shotgun d'Assalto su una Zona in cui si trovano Jared e 2 Operai. Ottiene , e , vale a dire 2 successi... e un insuccesso. Ogni successo elimina un Operaio. L'insuccesso, tuttavia, colpisce Jared e gli infligge 1 Danno. Jared perde 1 punto Armatura.

Un Attacco Concentrato a Distanza deve comunque rispettare l'Ordine di Priorità dei Bersagli. Gli insuccessi vanno distribuiti tra i compagni Sopravvissuti come Fuoco Amico: si applica il valore di Danni dell'arma base (a prescindere dall'ammontare di successi ottenuti).



**ESEMPIO 1:** Armato di una Mitragliatrice Leggera (1 Danno), Magnus fa fuoco su una Zona con 2 Tank e 3 Operai. L'Ordine di Priorità dei Bersagli indica che i Tank vengono colpiti per primi, e il valore di Danni dell'arma non è sufficiente a eliminarne nessuno. Magnus decide di Concentrare il suo Attacco su uno di loro e tira 5 dadi, ottenendo , , , e . 3 successi portano il valore di Danni a 3 (base 1, x3 successi). È più che sufficiente per abbattere il Tank (ma l'altro Tank e gli Operai resteranno illesi).



**ESEMPIO 2:** Armata con un paio di Bastoni Elettrificati, Vivian si trova nella stessa Zona di un Abominio Corrotto. A prescindere dai dadi che tira (i Bastoni Elettrificati Doppi tirano 4 dadi), il valore base di 1 Danno non è sufficiente a eliminare l'Abominio Corrotto (sono richiesti 3 Danni), quindi Vivian effettua un Attacco Concentrato sullo Xeno e tira 4 dadi: , , e . 3 successi! Il valore di Danni sale a 3 (base 1, x3 successi), ed è sufficiente a eliminare l'Abominio Corrotto!

## ATTACCO CONCENTRATO

Ma tu... (WHACK)... non... (CRUNCH)... vuoi... (SMASH)... proprio... (KRAKK)... MORIRE?!

Quando un Sopravvissuto effettua un'Azione in Mischia o a Distanza (personalmente o usando una Macchina) può concentrare il suo attacco su un singolo bersaglio per avere maggiori possibilità di oltrepassare le sue difese ed eliminarlo. Per effettuare un Attacco Concentrato si sceglie un singolo bersaglio specifico tra quelli che l'Attacco può colpire, prima di tirare i dadi. Si moltiplica il valore di Danni per l'ammontare dei successi ottenuti (1 successo: Danni x1. 2 successi: Danni x2. 3 successi: Danni x3, ecc). Solo il bersaglio designato può essere colpito dai successi ottenuti. I Danni rimanenti vanno perduti.



# 12 STANZE DI SICUREZZA, STANZE DELLE SCORTE DI OSSIGENO E AIRLOCK

*Zombicide: Invader* include alcune stanze speciali che hanno lo scopo di fornire Equipaggiamento ai Soldati e permettere loro di uscire dalla stazione mineraria e avventurarsi nelle Zone esterne. Il combattimento contro gli Xeno si riversa su PK-L7, la superficie del pianeta!

**Ad eccezione degli Airlock, queste Zone speciali perdono le loro proprietà se coperte di Melma (vedi pagina 20).**

## FUOCO INFERNALE

*Perché portare dei lanciafiamme in un'installazione mineraria spaziale? Perché possiamo!*



*I Lanciafiamme usano i Serbatoi come munizioni per creare il Fuoco Infernale in un'intera Zona.*

Per usare i Lanciafiamme è necessario spendere le carte Serbatoio. Scartando una carta Serbatoio assegnata a un Lanciafiamme impugnato in Mano, un Sopravvissuto effettua un'Azione a Distanza e fa fuoco e fiamme! **I Lanciafiamme non possono essere usati per fare fuoco dalle Zone esterne o verso le Zone esterne.**

Nella Zona bersaglio si crea un **Fuoco Infernale**:

- Tutti i Personaggi e le Macchine sono eliminati. Il Sopravvissuto guadagna tutti i Punti Esperienza correlati.
- Rimuovere tutti i segnalini Obiettivo.
- L'eventuale segnalino Melma Attiva (vedi pagina 20) nella Zona viene girato sul suo lato Inattivo.
- Il Fuoco Infernale non produce Rumore.

## STANZA DI SICUREZZA

*Credo che qui ci siamo giocati Magnus. Magnus? Magnus, amico, c'è qualcuno in quella testa?*



*Le Stanze di Sicurezza sono le uniche Zone in cui i Soldati possono Cercare.*

I Sopravvissuti Soldati, come Baraka, Jared e Magnus, possono effettuare l'Azione di Cercare soltanto nelle Stanze di Sicurezza. Anche i Sopravvissuti Civili possono Cercare in quelle stanze!



## STANZA DELLE SCORTE DI OSSIGENO

*Punta il lanciafiamme nella direzione opposta, per favore. No, dico sul serio. Fidati di me.*



*Le Stanze delle Scorte di Ossigeno sono indicate dal simbolo dell'O2. Prima di uscire sulla superficie di PK-L7 è bene fare scorte di Ossigeno qui!*

Le Stanze delle Scorte di Ossigeno, contrassegnate con la scritta O2, forniscono ai Sopravvissuti le Bombole di Ossigeno. Se un Sopravvissuto si trova in una Stanza delle Scorte di Ossigeno e non ci sono Xeno in quella stanza, il Sopravvissuto può spendere 1 Azione per ottenere 1 carta Equipaggiamento Bombola di Ossigeno (se lo fa, può riorganizzare gratuitamente il suo inventario). Un Sopravvissuto può possedere più Bombole di Ossigeno nel suo inventario. Poiché sono carte Equipaggiamento, possono essere equipaggiate (slot Corpo) e scambiate normalmente. Le Bombole di Ossigeno scartate non vanno messe nel mazzo degli scarti. Vanno messe da parte e possono essere raccolte successivamente nello stesso modo.

## AIRLOCK



*Gli Airlock consentono di uscire sulla superficie di PK-L7 e di rientrare. Meglio dotarsi di una Bombola di Ossigeno prima di uscire!*

Gli Airlock, contrassegnati con l'omonima scritta, fungono da frontiere tra la stazione mineraria e le Zone esterne.

- Non è possibile tracciare alcuna Linea di Vista attraverso la porta che separa un Airlock da una Zona esterna.
- **Per attraversare l'Airlock e raggiungere una Zona esterna è necessario equipaggiare una Bombola di Ossigeno (slot Corpo).** La Bombola di Ossigeno deve continuare ad essere equipaggiata fintanto che il Sopravvissuto si trova all'esterno. Gli Xeno, invece, possono entrare e uscire normalmente.
- Entrare e uscire da un Airlock è possibile anche se quell'Airlock è stato trasformato in una Zona di Melma.



# 13 MODALITÀ ULTRAROSSA

- Ce ne sono troppi, è uno scontro impossibile!
- Questa è musica per le mie orecchie.

- Cole e Jared

La modalità Ultrarossa consente ai Sopravvissuti di accumulare Punti Esperienza oltre il Livello di Pericolo Rosso e di acquisire ulteriori Abilità. Questa modalità è l'ideale per raggiungere un conteggio di uccisioni stupefacente e completare gli scenari più estesi.

**Modalità Ultrarossa:** Quando un Sopravvissuto arriva al Livello Rosso, portare l'indicatore di esperienza a 0 e aggiungere gli eventuali Punti Esperienza ottenuti oltre al minimo richiesto per raggiungere il Livello Rosso. Il Sopravvissuto è ancora al Livello Rosso e mantiene tutte le sue Abilità. I Punti Esperienza aggiuntivi vengono conteggiati come di consueto e il Sopravvissuto otterrà le Abilità che ancora gli mancano quando raggiungerà i Livelli di Pericolo successivi. Quando tutte le Abilità dei Sopravvissuti sono state selezionate, è possibile scegliere un'Abilità qualsiasi delle Abilità di *Zombicide: Invader* (tranne quelle "Parte con [Equipaggiamento]") una volta arrivato al Livello Arancione e poi Rosso.

**ESEMPIO:** Baraka ha appena guadagnato il suo 43° Punto Esperienza e ha quindi raggiunto il Livello Rosso. Possiede le Abilità seguenti: Fortunato: (Blu), +1 Azione (Giallo), Controllo a distanza: Sentry Gun (Arancione) e +1 dado: Combattimento (Rosso).

Il giocatore riporta l'indicatore di esperienza all'inizio e la Missione continua. Baraka è considerata ancora al Livello Rosso e continua ad accumulare Punti Esperienza man mano che elimina altri Xenos. Baraka non otterrà un'Abilità aggiuntiva quando raggiungerà per la seconda volta i Livelli Blu e Giallo. Ha già tutte le Abilità disponibili a quei livelli. Una volta giunta di nuovo al Livello Arancione, ottiene +1 dado: Combattimento, la sua seconda Abilità di Livello Arancione. Una volta giunta di nuovo al Livello Rosso, il giocatore può scegliere una nuova Abilità tra le due che rimangono per questo livello e opta per Controllo a distanza: Bot. L'indicatore di esperienza torna poi alla partenza.

Durante il suo terzo avanzamento lungo la Barra di Pericolo, Baraka non ottiene alcuna Abilità ai Livelli Blu, Giallo o Arancione, in quanto le possiede già tutte. Una volta arrivata al Livello Rosso per la terza volta, ottiene l'ultima Abilità di Livello Rosso: Cecchino. L'indicatore di esperienza torna di nuovo alla partenza. Da ora in poi, i Punti Esperienza guadagnati da Baraka le permetteranno di ottenere un'Abilità scelta dal giocatore ogni volta che arriva al Livello Arancione e un'altra ancora quando arriva al Livello Rosso.

# 14 GIOCARE CON 7+ SOPRAVVISSUTI

La gamma di Sopravvissuti con cui giocare a *Zombicide: Invader* è in continua espansione. Presto o tardi potrete essere tentati di giocare con più di 6 Sopravvissuti. A tale scopo avrete bisogno di plance dei Sopravvissuti, segnalini di plastica, basi colorate e carte Equipaggiamento di Partenza aggiuntive, che potete trovare nelle espansioni vendute separatamente. Giocare con un numero maggiore di Sopravvissuti (o di giocatori!) è molto facile. È sufficiente seguire queste indicazioni e adattarle al livello di sfida desiderato.



- Per ogni Sopravvissuto oltre il sesto, aggiungere 1 ulteriore carta Equipaggiamento di Partenza dell'espansione alla riserva di carte da distribuire tra i Sopravvissuti durante la Preparazione. Se non sono disponibili, i Sopravvissuti extra entrano in gioco senza Equipaggiamento di Partenza.

**Attenzione: Alcune carte Equipaggiamento potrebbero essere riservate ai Sopravvissuti di una determinata categoria.** Controllare le loro regole speciali per saperne di più.

- Aggiungere 1 ulteriore segnalino di Generazione Xenos per ogni 2 Sopravvissuti oltre il sesto (arrotondando per eccesso). Questi segnalini di Generazione aggiuntivi possono essere accumulati nelle stesse Zone di quelli già esistenti o in qualsiasi nuova Zona di Generazione a vostra scelta, se ne avete a disposizione più di una. Sì, questo significa che certe Zone potranno raddoppiare o addirittura triplicare il loro ritmo di generazione!

SOPRAVVISSUTI	SEGNALINI DI GENERAZIONE AGGIUNTIVI
7-8	1
9-10	2
11-12	3

# 15 REGOLARE LA DIFFICOLTÀ



La difficoltà di *Zombicide*: *Invader* può essere aumentata o ridotta usando i numeri delle carte.

Gli Xeno sono gli alieni perfetti. Concetti umani come la pietà, l'autoconservazione o il controllo sono completamente sconosciuti a questa razza. Ma a volte una partita potrebbe rivelarsi troppo difficile o troppo facile per il gruppo di gioco. In quel caso è sufficiente suddividere le carte Xeno usando il loro numero di carta.

- Le carte Xeno da #1 a #25 rappresentano la parte più facile di un'invasione di Xeno. Gli Xeno compaiono in quantità limitate e privi di Attivazioni Extra. Le specialità degli Xeno, come l'Abominio Corrotto e la Generazione nella Melma, sono comunque presenti.

- Le carte Xeno da #26 a #50 rappresentano la parte più difficile. Gli Xeno arrivano più numerosi, specialmente ai Livelli di Pericolo più bassi. Sono consigliate ai gruppi di giocatori esperti e ai veterani di *Zombicide*.

- Le carte Xeno da #51 a #54 sono Attivazioni Extra. Aggiungono un elemento di sorpresa e incrementano la difficoltà.

Questi elementi possono essere mescolati tra loro nel modo che i giocatori preferiscono per creare l'esperienza di gioco più adatta a loro!



# 16 MISSIONI

## MO INTRODUZIONE: BRECCIA!

FACILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 30 MINUTI

*Gli Xenos sono usciti dalle profondità e stanno devastando la base. Siamo pochi uomini di buona volontà e facciamo del nostro meglio per evacuare famiglie, colleghi e sconosciuti verso aree più sicure. Appena prima di partire, abbiamo ricevuto una chiamata di soccorso da un soldato a un paio di settori di distanza. Dice che ha dei prototipi con cui è possibile respingere gli Xenos, ma ha bisogno di aiuto. Poi abbiamo perso il segnale. Forse è troppo tardi.*

*O forse no? Meglio saperne di più.*

Tessere richieste: **01-R, 02-R, 03-V e 05-R.**

05-R	03-V
01-R	02-R



### OBIETTIVI

**Fuggire con il prototipo dell'arma!** Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

**1- Prendere l'Obiettivo rosso.** Quest'arma Prototipo sarà molto utile per scappare.

**2-Uscire.** Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Xenos nella Zona.

### REGOLE SPECIALI

#### • Preparazione.

- Mettere da parte le carte seguenti: Prototipo di Mitragliatrice Leggera (arma Prototipo) x1, Cella di Energia (carta Equipaggiamento) x1.

- Collocare le miniature degli Xenos indicati nelle Zone corrispondenti.

• **Tecnologia Avanzata.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Prendere l'Obiettivo rosso fornisce anche il Prototipo di Mitragliatrice Leggera e la carta Cella di Energia.



# MIRADUNARE LE FORZE

FACILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 60 MINUTI

*Siamo stati circondati e separati dagli Xeno mentre ci ritiravamo. Abbiamo visto un paio di navi che decollavano e sentito gli altoparlanti che annunciavano la quarantena. Le comunicazioni interne sono sature di colpi d'arma da fuoco, di urla e di canali silenziosi. La situazione sta precipitando, forse non riusciremo a fuggire. Non ancora, almeno.*

*Prima dobbiamo raggrupparci. L'unione fa la forza!*

Tessere richieste: **01-R, 02-R, 05-R, 06-R, 07-R e 09-R.**



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

## OBIETTIVI

**Raggrupparsi e riorganizzarsi!** La partita è vinta non appena tutti i Sopravvissuti si trovano nella Zona della Sentry Gun senza nessuno Xeno in quella zona durante una qualsiasi Fase Finale.

## REGOLE SPECIALI

### • Preparazione.

- Mescolare i segnalini Obiettivo verde e viola a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- I Sopravvissuti vanno divisi in 2 gruppi più uniformi possibile e collocati casualmente nelle aree di partenza dei giocatori.

**• Armi Sparpagliate.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Ogni Obiettivo Rosso fornisce anche un'arma Prototipo casuale.

**• Xeno dappertutto!** La Zona di Generazione viola si attiva non appena una Zona di Melma viene creata entro Gittata 1. Girare il segnalino Melma Inattiva sul suo lato Attivo. La stessa regola si applica alla Zona di Generazione verde.



FACILE / 6+ SOPRAVVISUTI / 60 MINUTI

*C'è questo tizio nella nostra banda improvvisata... Scusate. C'è questo orso nella nostra banda improvvisata, un soldato di nome Magnus. Non parla quasi mai, ad eccezione di qualche imprecazione e qualche ringhio indirizzato ai nostri nuovi nemici Xenos. Quando Vivian gli ha chiesto cosa ci fosse che non andava, Magnus ha iniziato a parlare di Rolly, la sua adorata figlioccia. Non sa se sia riuscita a fuggire dalla zona in pericolo e i suoi genitori non rispondono alle chiamate. Abbiamo un orso tremendamente preoccupato. Quindi la situazione è questa: o ci affrettiamo a prendere una nave finché ancora ce ne sono, o torniamo indietro a cercare Rolly.*

*Una scelta molto semplice, se volete il mio parere!*



Tessere richieste: 01-R, 02-R, 03-R, 04-R, 05-R e 09-R.

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

## OBIETTIVI

**Arrivano i rinforzi!** Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

**1- Trovare e prendere l'Obiettivo Bianco.** Avete trovato una tuta spaziale a misura di bambino!

**2- Prendere l'Obiettivo Blu.** Rolly vi stava aspettando. Siete in ritardo. Siete i benvenuti, ma in ritardo. Se uno Xenos si attiva nella Zona di Rolly prima che il segnalino sia preso, la Missione è persa.

**3- Uscire.** Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Xenos nella Zona.

## REGOLE SPECIALI

### • Preparazione.

- Mescolare i segnalini Obiettivo verde, viola e bianco a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- Ogni Sopravvissuto parte con una Bombola di Ossigeno equipaggiata.

**• In cerca di una tuta spaziale.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Ogni Obiettivo Rosso fornisce anche un'arma Prototipo casuale.



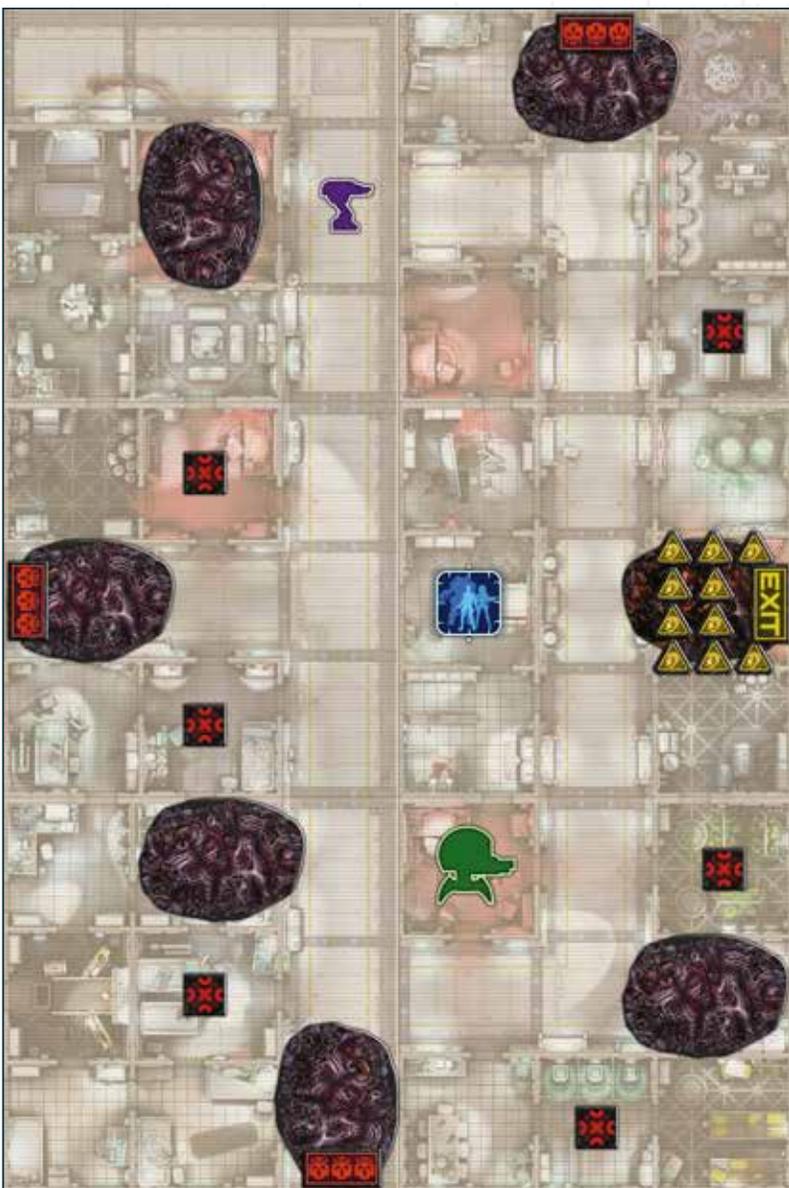
# M3 LA RETROGUARDIA

FACILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 60 MINUTI

*Ci siamo. La quarantena è iniziata e le ultime navi decollano nonostante tutte le avversità. C'è chi dice in giro che gli incrociatori militari sparano sui vascelli civili per evitare ogni possibile contaminazione. I nostri soldati dicono invece che l'esercito è pronto ad affrontare e ad affrontare gli Xenos, ma nessuno li ascolta.*

*In ogni caso, abbiamo fortificato un'area dove mettere al sicuro i nostri cari. Non c'è abbastanza spazio (e ossigeno) per tutti. Nessun problema, aspetteremo l'arrivo dei rinforzi. E combatteremo! Gli Xenos ci sono quasi addosso. Dobbiamo resistere finché tutti non saranno evacuati e arrivati sani e salvi nel nostro rifugio!*

Tessere richieste: 01-V, 02-V, 04-V, 06-V, 07-V e 09-V.



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

## OBIETTIVI

**Il personale va protetto.** Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

**1- Protezione per il personale.** Impedire a qualsiasi Xenos di raggiungere la Zona di Uscita finché l'equipaggio non è stato evacuato.

**2- Uscire.** Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Xenos nella Zona.

## REGOLE SPECIALI

• **Preparazione.** Mescolare i segnalini Obiettivo verde e viola a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.

• **Gli strumenti giusti per questo lavoro.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Ogni Obiettivo rosso fornisce anche un'arma Prototipo casuale.

• **Evacuare le famiglie.** Collocare 10 segnalini Rumore nella Zona di Uscita. Rappresentano l'equipaggio che viene evacuato e contano come Rumore. Rimuovere 1 segnalino durante ogni Fase Finale. Il personale ha completato l'evacuazione quando non rimane più alcun segnalino.



# M4 GLI INGEGNERI

MEDIO / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

Da quasi tutte le frequenze ormai giunge solo silenzio... ma non da tutte. Mitsuki ha intercettato una strana conversazione tra un paio di ingegneri, a qualche settore di distanza. Sono bloccati a terra, sono rimasti separati e sono circondati dagli Xenos. Il punto è che hanno parlato di alcuni prototipi di arma, proprio come il poveraccio che abbiamo tentato di salvare nelle prime ore dell'attacco degli Xenos. Dovremo dare un'occhiata di persona. Oltre a salvare qualche ingegnere, mettere le mani su qualche arma speciale sembra divertente!

Ehi, avete notato che non c'è più nessuno a dirci cosa dobbiamo fare?

Tessere richieste: 01-R, 02-R, 04-R, 05-R, 06-R e 07-R.

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



## OBIETTIVI

**Salvare gli ingegneri.** Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

**1- Trovare gli ingegneri.** Prendere gli Obiettivi bianco e blu.

**2- Uscire di scena.** Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Xenos nella Zona.

## REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.** Ogni Sopravvissuto parte con una Bombola di Ossigeno equipaggiata.

- **Collaudo sul campo, lo stai facendo bene.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Ogni Obiettivo rosso fornisce anche un'arma Prototipo casuale.

- **Un ottimo nascondiglio.** Gli ingegneri sono rappresentati dagli Obiettivi blu e bianco. Non sono considerati Sopravvissuti, non attirano gli Xenos e non fanno rumore.



## M5 CORSA AGLI ARMAMENTI

MEDIO / 6+ SOPRAVVISSUTI / 60 MINUTI

*Ci stiamo preparando al peggio. L'intero sistema di sostentamento vitale potrebbe cedere se gli Xeno raggiungono i punti cruciali. Alcune delle aree più remote sono già rimaste senza energia, come se fosse stata deviata altrove in qualche modo.*

*Gli ingegneri che abbiamo salvato ci hanno detto che i prototipi delle armi a cui stavano lavorando contengono elementi rari che potrebbero aiutarci a mantenere in funzione il sistema con un input energetico minore. Hanno anche indicato sulla nostra mappa dove sono custoditi i loro tesori. Purtroppo, ora è una zona infestata, una delle più caotiche. Sarà una missione mordi e fuggi. E poi mordi ancora, se per caso non bastasse.*

Tessere richieste: 02-V, 04-V, 05-V, 06-V, 07-V e 08-V.

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

### OBIETTIVI

**Blitz nell'area.** Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

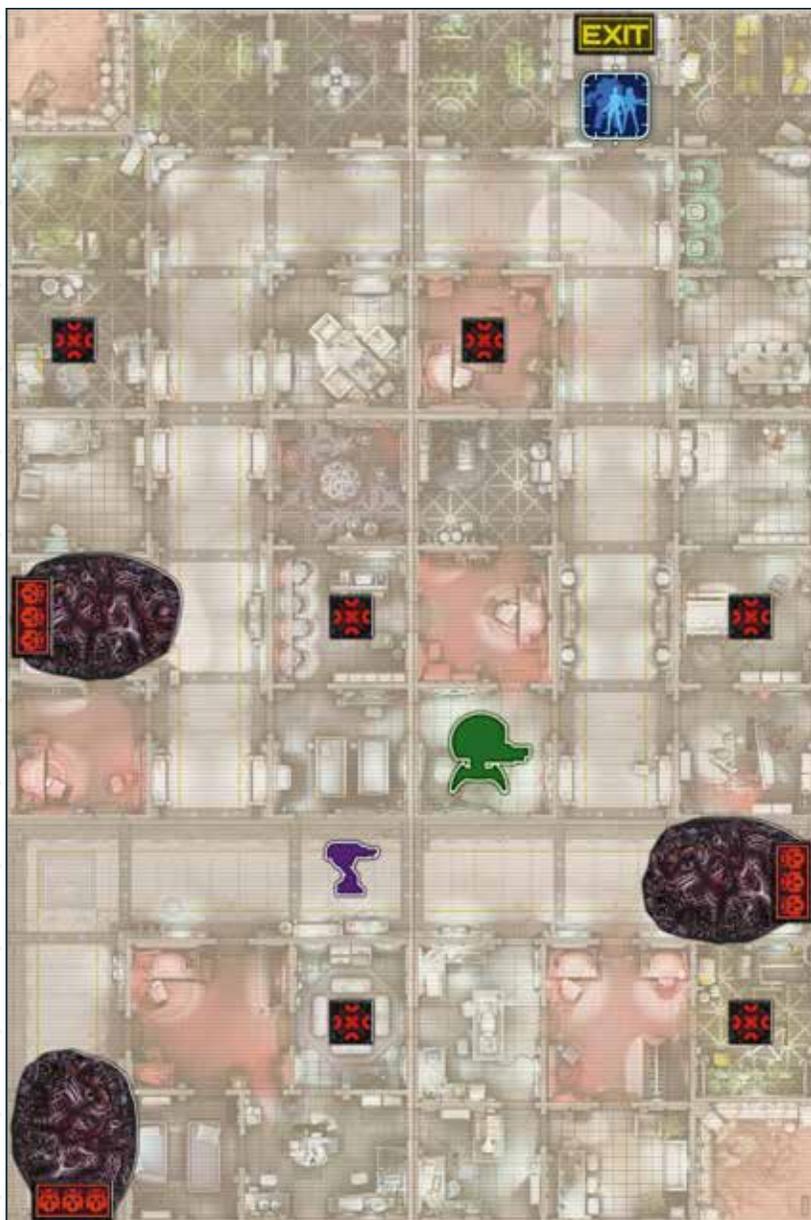
**1- Recuperare tutti i prototipi delle armi.** Prendere tutte e 4 le armi Prototipo (gli Obiettivi rossi). Trovare l'Obiettivo verde e l'Obiettivo viola non è obbligatorio per vincere la partita.

**2- Uscire di scena.** Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Xeno nella Zona.

### REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.** Mescolare i segnalini Obiettivo verde e viola a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.

- **La roba è di chi la trova!** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Ogni Obiettivo rosso fornisce anche un'arma Prototipo casuale.



Tessere richieste: **01-V, 02-V, 05-R, 07-R, 08-R e 09-R.**

**DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI**

*È ora di saldare i conti. Avanziamo con attenzione (beh, più o meno) sulla strada degli Xeno per avere le idee più chiare sulle loro origini e sulla loro contaminazione. Una delle vie più frequentate dagli Xeno sembra partire da un vasto laboratorio a un paio d'ore dal nostro rifugio. Ci hanno appena avvistati e ci prepariamo ad affrontare il nemico.*

*A quanto pare non siamo i primi ad arrivare sul posto. Vedo qua e là i corpi di alcuni soldati, tutti appartenenti alla stessa squadra.*

*Impugnavano armi prototipo sperimentali...*

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

## OBIETTIVI

**Trovare il percorso degli Xeno.** Trovare e distruggere il segnalino di Generazione viola per vincere la partita.

## REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.** Mescolare il segnalino di Generazione viola a caso tra quelli sulle tessere 01-V e 02-V, a faccia in giù. I giocatori non possono rivelare i segnalini finché non li distruggono (vedi sotto).
- **La squadra caduta.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Ogni Obiettivo rosso fornisce anche un'arma Prototipo casuale.
- **Una sorpresa in serb... atio.** I segnalini di Generazione sulle tessere 01-V e 02-V possono essere rimossi con il Fuoco Infernale (anche il segnalino Melma corrispondente viene rimosso). Poi è consentito rivelare il segnalino rimosso per controllare se la Missione è compiuta. Non si guadagnano Punti Esperienza aggiuntivi.



## M7 HAMBURGER DI XENIUM

DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 120 MINUTI

*Il cibo e l'acqua scarseggiano e nel giro di poco tempo avremo bisogno anche di altri abiti e di medicine. Cole e Vivian sanno dove si trovano alcune aree di stoccaggio che contengono quello che ci serve. Ma dobbiamo muoverci in fretta, prima che ci arrivino gli Xeno e corrompano tutto. A quanto pare siamo arrivati appena in tempo, l'inventario di questo deposito sembra molto promettente... ma da quello che sento comprende anche Xeno in arrivo.*

*State lontani dai miei calzini puliti!*



Tessere richieste: 01-R, 02-R, 03-R, 04-R, 05-R, 06-R, 07-R, 08-R e 09-R.

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

### OBIETTIVI

**Prendete tutto quello che potete.** Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

**1- Celle energetiche, abiti, cibo, armi... armi fighe!** Prendere tutti gli Obiettivi.

**2- Checkout.** Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Xeno nella Zona.



Area di Partenza dei Giocatori



Porte



Zona di Uscita



Sentry Gun



Obiettivo (5 PE)



Bot



Zone di Generazione



Melma Attiva

## REGOLE SPECIALI

### • Preparazione.

- Mescolare i segnalini Obiettivo verde e viola a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- Ogni Sopravvissuto parte con una Bombola di Ossigeno equipaggiata.

• **In cima alla mia lista della spesa.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Ogni Obiettivo rosso fornisce anche un'arma Prototipo casuale (se ce ne sono di disponibili).

• **Merce che scotta!** I segnalini di Generazione possono essere rimossi con il Fuoco Infernale (la Melma Attiva si trasforma in Melma Inattiva, normalmente). Non si ottengono Punti Esperienza aggiuntivi.

### • Non siamo i benvenuti.

- Le porte verde e viola possono essere aperte normalmente.
- La Zona di Generazione viola si attiva quando l'Obiettivo viola viene preso OPPURE quando la porta viola viene rimossa o distrutta.
- La Zona di Generazione verde si attiva quando l'Obiettivo verde viene preso OPPURE quando la porta verde viene rimossa o distrutta.



# M8 CODICE ARANCIONE

Tessere richieste: 01-R, 02-R, 03-V, 04-R, 05-R, 06-R, 07-R, 08-R e 09-R.

MEDIO / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

*Siamo quasi pronti per il contrattacco. Dobbiamo solo fare un po' di pratica e trovare delle armi migliori. Nel complesso ci sono delle porte sigillate a "codice arancione", il termine usato per il materiale riservato. Forse lì troveremo quello che serve per prendere a calci nelle chiappe gli Xenos...*

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



## OBIETTIVI

**Dimostrare agli Xenos chi è che comanda.** Completare gli Obiettivi in un qualsiasi ordine per vincere la partita:

- Prendere tutti gli Obiettivi.
- Raggiungere il Livello Arancione (o un livello superiore) con tutti i Sopravvissuti.

## REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.** Mescolare i segnalini Obiettivo verde e viola a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.

- **Potenza di Fuoco Superiore!** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Ogni Obiettivo rosso fornisce anche un'arma Prototipo casuale.

- **Accesso di Sicurezza.** Il segnalino Uscita rappresenta l'entrata di un Airlock blindato. Per rimuovere questo segnalino, muovere il Bot davanti alla porta, poi spendere 1 Azione con il Bot.



# M9 OSPITI INATTESI

DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 60 MINUTI

*Il nostro riparo non è durato a lungo. Al nostro ritorno abbiamo trovato gli Xenos ad aspettarci, e ora stanno invadendo l'area a frotte. Ma non è ancora il momento di andarsene: entrambi i nostri amici ingegneri sono ancora qui, con i mostri alle costole. Come se avessimo bisogno di altri buoni motivi per affrontare gli Xenos a viso aperto e crivellarli di colpi con tutte le armi di ultima generazione a nostra disposizione!*

Tessere richieste: 01-V, 02-V, 04-V, 06-V, 07-V e 09-V.



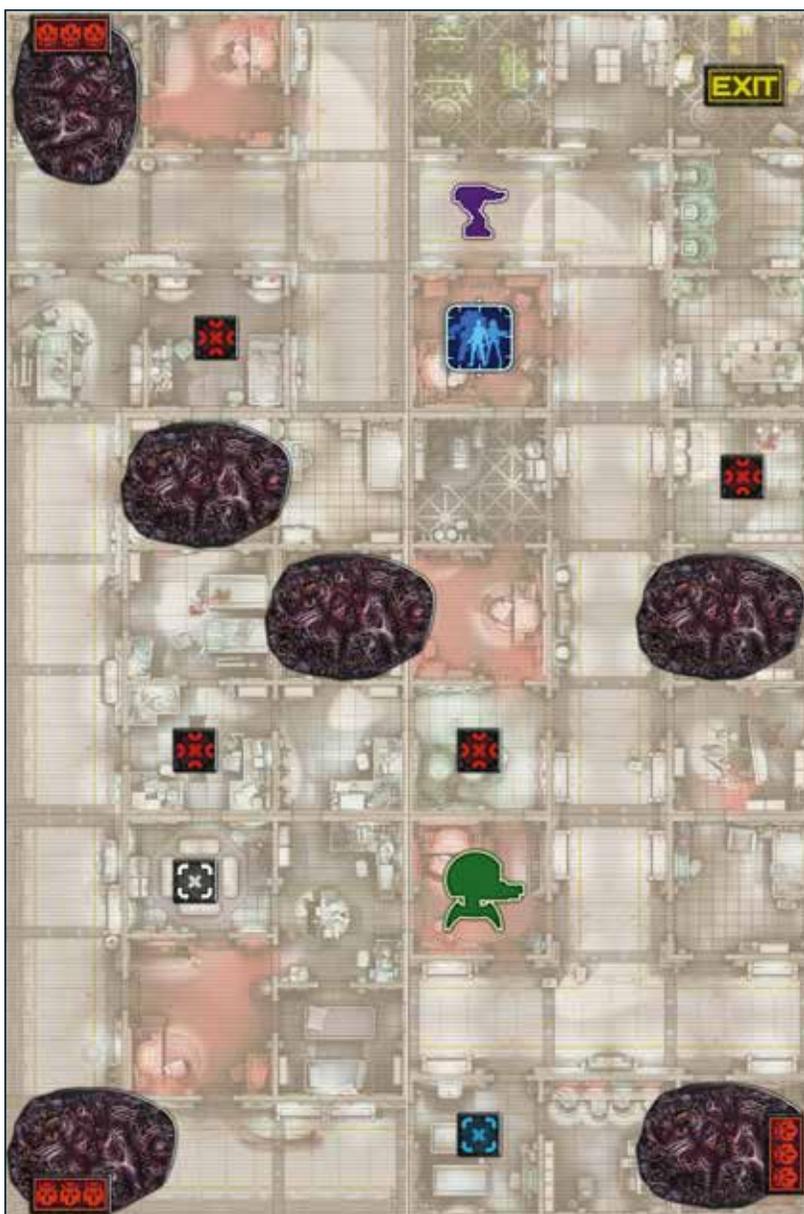
01-V	07-V
09-V	04-V
02-V	06-V

## OBIETTIVI

**Fuggire con tutti gli amici.** Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti (inclusi entrambi gli ingegneri). Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Xenos nella Zona.

## REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.** Mescolare i segnalini Obiettivo verde e viola a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- **Quello è il vostro prossimo prototipo?** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Ogni Obiettivo rosso fornisce anche un'arma Prototipo casuale.
- **Se volete vivere, seguiteci.** I segnalini Obiettivo blu e bianco non possono essere presi. Rappresentano gli ingegneri che la squadra deve salvare. Sono Sopravvissuti. Non possono fare altro che effettuare 1 Azione di Movimento alla fine di ogni Fase dei Giocatori per raggiungere la Zona di Uscita. I loro Movimenti possono essere risolti nell'ordine di preferenza dei giocatori.



# MIO RIPARTIRE DALLE BASI

**DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI**

*Sono passati alcuni giorni e ancora non è giunta notizia dalla Madre Terra. Sembra quasi che quelli che hanno scelto di rimanere siano gli unici rimasti in vita in questo sistema stellare. Oppure, per essere più pragmatici, sembra che dovremo trovare da soli un modo per decollare da PK-L7.*

*In ogni caso, dobbiamo trovare una nuova riserva di ossigeno. Quella che avevamo si è quasi esaurita. Inoltre, dobbiamo cogliere l'opportunità di studiare i nostri nuovi amici Xeno attraverso un approccio più ravvicinato. Siamo tutti impazienti di trovare un modo per sbarazzarci di loro alla prima occasione e con ogni mezzo a nostra disposizione. L'aspetto negativo della cosa sta nel fatto che dovremo anche raccogliere dei campioni di melma per capire e prevedere la sua espansione all'interno della base.*

*Forse dovremo restare da queste parti un po' più a lungo del previsto. Tanto peggio per gli Xeno!*

Tessere richieste: **01-V, 05-R, 06-R, 07-R, 08-R e 09-R.**

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

## OBIETTIVI

**Prepararsi alla guerra che verrà.** Completare gli Obiettivi in un qualsiasi ordine per vincere la partita:

- Prendere tutti gli Obiettivi.
- Ogni Sopravvissuto deve equipaggiare una nuova Bombola di Ossigeno.
- Raccogliere tutti i campioni degli Xeno (vedi le Regole Speciali).



## REGOLE SPECIALI

### • Preparazione.

- Mettere da parte l'Obiettivo blu e l'Obiettivo bianco.
- Mescolare i segnalini Obiettivo verde e viola a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- Ogni Sopravvissuto parte con una Bombola di Ossigeno equipaggiata, che scarta non appena entra in un Airlock.

• **Questo ci servirà.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Ogni Obiettivo rosso fornisce anche un'arma Prototipo casuale.

• **Campioni degli Xenos.** Raccogliere i campioni seguenti. Ogni campione fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo raccoglie (in aggiunta ai PE conferiti dall'eliminazione dello Xenos corrispondente). Mettere da parte le miniature o i segnalini corrispondenti per tenere il conto dei campioni raccolti.

- Eliminare un Operaio, un Tank e un Cacciatore con un'Azione in Mischia (5 PE ciascuno, conservare la miniatura).
- Eliminare un Abominio Corrotto con un'Azione in Mischia (5 PE, prendere l'Obiettivo blu).
- Spendere un'Azione su una Zona di Generazione per raccogliere un campione di Melma (5 PE, prendere l'Obiettivo bianco).



# 17 ABILITÀ

Ogni Sopravvissuto in *Zombicide: Invader* possiede delle Abilità specifiche, i cui effetti sono descritti in questa sezione. In caso di conflitto con le regole generali, le regole delle Abilità hanno la precedenza. Gli effetti delle seguenti Abilità e/o bonus sono immediati e possono essere usati nel Turno in cui vengono acquisiti. Questo significa che se un'Azione fa salire di livello un Sopravvissuto e gli procura un'Abilità, quell'Abilità può essere usata immediatamente, qualora al Sopravvissuto rimangano ancora delle Azioni (o se il Sopravvissuto può usare delle Azioni extra che l'Abilità potrebbe concedergli).

**+1 al risultato dei dadi: [Azione]** – Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che tira in Azioni del tipo specificato (di Combattimento, in Mischia o a Distanza). Il risultato massimo è sempre 6.

**+1 Azione** – Il Sopravvissuto ha 1 Azione extra da usare come preferisce.

**+1 Azione [Azione] gratuita** – Il Sopravvissuto ha 1 Azione extra gratuita del tipo specificato (di Combattimento, in Mischia, a Distanza, di Macchina, di Movimento o di Cercare). Questa Azione può essere usata solo per effettuare un'Azione del tipo specificato. Le Azioni di Macchina gratuite richiedono comunque il controllo di una Macchina tramite un'Abilità o un segnalino Controllo a Distanza.

**+1 dado: [Azione]** – Ogni arma del Sopravvissuto tira 1 dado extra con le Azioni del tipo specificato (di Combattimento, in Mischia o a Distanza). Le armi Doppie ottengono un dado ciascuna, per un totale di +2 dadi in caso di Azione Doppia del tipo specificato.

**+1 Danno: [Azione]** – Il Sopravvissuto ottiene +1 Danno bonus con il tipo specificato di Azione (di Combattimento, in Mischia o a Distanza).

**+1 Danno con [Equipaggiamento]** – Il Sopravvissuto ottiene +1 Danno bonus con l'Equipaggiamento specificato.

**+1 Gittata massima** – La Gittata massima delle armi a Distanza del Sopravvissuto aumenta di 1.

**+1 Zona per Movimento** – Quando il Sopravvissuto spende 1 Azione di Movimento, può muoversi di 1 o 2 Zone, invece di 1. Entrare in una Zona che contiene degli Xenos pone termine all'Azione di Movimento del Sopravvissuto.

**Ambidestro** – Il Sopravvissuto considera tutte le armi come se fossero dotate del simbolo Doppia.

**Autoriparazione** – Durante ogni Fase Finale, l'armatura del Sopravvissuto viene ripristinata al suo livello base.

**Basso profilo** – Il Sopravvissuto con questa abilità non può essere colpito dal Fuoco Amico (il Fuoco Infernale si applica comunque). Ignorarlo quando si spara nella Zona in cui si trova.

**Bruciapelo** – Il Sopravvissuto può risolvere le Azioni a Distanza nella sua stessa Zona, a prescindere dalla Gittata minima. Quando risolve un’Azione a Distanza a Gittata 0, il Sopravvissuto sceglie liberamente i bersagli e può eliminare qualsiasi tipo di Xenos. Le sue armi a Distanza devono comunque infliggere abbastanza danni da eliminare i suoi bersagli. Il Fuoco Amico è ignorato.

**Caricare** – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente una volta durante ogni suo Turno: si muove di un massimo di 2 Zone fino a una Zona che contiene almeno 1 Xenos. Le normali regole di Movimento si applicano regolarmente. Entrare in una Zona che contiene degli Xenos pone termine all’Azione di Movimento del Sopravvissuto.

**Cecchino** – Il Sopravvissuto può scegliere liberamente i bersagli di tutte le sue Azioni a Distanza. Il Fuoco Amico viene ignorato.

**Cercare: 2 carte** – Quando il Sopravvissuto effettua l’Azione di Cercare, pesca 2 carte.

**Controllo a distanza: [Macchina]** – Il Sopravvissuto può effettuare le Azioni di Macchina (vedi pagina 25) con le Macchine del tipo indicato (Bot, Sentry Gun o Tutte).

**Coriaceo** – Il Sopravvissuto ignora il primo Danno che riceve durante ogni Passo di Attacco (Fase degli Xenos) e durante il Fuoco Amico (Azione a Distanza di un Sopravvissuto).

**Corsa a Zero-G** – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta durante ogni suo Turno. Il Sopravvissuto spende 1 Azione e si muove di 2 Zone, ignorando tutto ciò che si trova nella Zona intermedia, ad eccezione degli Airlock, dei muri e delle porte chiuse. Le Abilità relative al Movimento (come +1 Zona per Movimento o Inarrestabile) vengono ignorate, ma le penalità di Movimento (come per esempio la presenza degli Xenos nella Zona di partenza) si applicano comunque.

**Escalation: [Azione]** – Il Sopravvissuto ottiene 1 dado extra da tirare per le Azioni successive del tipo specificato (di Combattimento, in Mischia o a Distanza). Il bonus è cumulativo e si applica fino alla fine del Turno del Sopravvissuto. Il bonus va perso ogni volta che il Sopravvissuto effettua un altro tipo di Azione.

**ESEMPIO:** *Un Sopravvissuto dotato dell’Abilità Escalation: Distanza spende la sua prima Azione per effettuare un’Azione a Distanza con una Mitraglietta (2 Dadi). Poi spende anche la sua seconda Azione per un’Azione a Distanza e aggiunge un dado aggiuntivo grazie all’Abilità Escalation (3 Dadi). Spendendo la terza Azione per un’Azione di Movimento: il bonus di Escalation va perso.*

**Esperto di armi doppie** – Il Sopravvissuto possiede un’Azione di Combattimento gratuita fintanto che impugna armi Doppie. Questa Azione può essere usata soltanto con le armi Doppie impugnate.

**Esperto di Attacco Concentrato** – Ogni volta che il Sopravvissuto effettua un Attacco Concentrato con 2 dadi (o più), il valore di Danni base dell’arma riceve un +1 e non si applica il Fuoco Amico.

**Fortunato** – Il Sopravvissuto può ripetere una volta il tiro di tutti i dadi di ogni Azione che effettua. Il nuovo risultato sostituisce il precedente. Questa Abilità è cumulativa agli effetti dell’Equipaggiamento che consentono di ripetere il tiro.

**Fratelli in armi: [effetto di gioco]** – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità ogni volta che si trova nella stessa Zona con almeno 1 altro Sopravvissuto. Fintanto che Fratelli in armi è attivo, ogni Sopravvissuto nella Zona (incluso quello con questa Abilità) beneficia dell’Abilità o dell’effetto di gioco indicato.

**NOTA:** Fratelli in armi può essere abbreviato in F.I.A.

**Fuoco automatizzato** – Quando risolve un’Azione a Distanza, il Sopravvissuto può sostituire il valore di dadi dell’arma o delle armi a Distanza che usa con il numero di Xenos che si trovano nella Zona bersaglio. Le Abilità che influenzano il numero dei dadi, come +1 dado: Distanza, si applicano normalmente.

**Inarrestabile** – Il Sopravvissuto non spende Azioni extra quando effettua un’Azione di Movimento per uscire da una Zona in cui ci sono degli Xenos. Entrare in una Zona che contiene degli Xenos pone termine all’Azione di Movimento del Sopravvissuto.

**Leader nato** – Durante il proprio Turno, il Sopravvissuto può conferire 1 Azione gratuita a un altro Sopravvissuto, che può usare come preferisce. Il beneficiario deve usare questa Azione immediatamente, poi il Leader Nato riprende il suo Turno.

**Legame con gli Xenos** – Il Sopravvissuto gioca un Turno extra ogni volta che una carta Attivazione Extra (NON una carta Abominio) viene pescata dal mazzo degli Xenos. Il Sopravvissuto gioca prima degli Xenos che beneficiano dell’Attivazione Extra. Se più Sopravvissuti beneficiano di questa Abilità allo stesso tempo, scelgono il loro ordine di Turno.

**Maestro delle lame** – Il Sopravvissuto considera tutte le armi da Mischia come se fossero dotate del simbolo Doppia.

**Medico** – Questa Abilità viene usata gratuitamente durante ogni Fase Finale. Il Sopravvissuto e tutti gli altri Sopravvissuti che si trovano nella sua stessa Zona possono ripristinare 1 punto Armatura, fino al loro livello base.

**Mietitore: [Azione]** – Questa Abilità si usa al momento di assegnare i colpi durante la risoluzione di un’Azione del tipo specificato (di Combattimento, in Mischia o a Distanza). 1 di questi colpi può gratuitamente eliminare 1 Xenos identico aggiuntivo situato nella stessa Zona. Soltanto un singolo Xenos aggiuntivo per Azione può essere eliminato usando questa Abilità. Il Sopravvissuto ottiene i Punti Esperienza dello Xenos aggiuntivo.

**Mimetismo** – All’inizio del suo Turno, se nessuno Xenos possiede Linea di Vista fino a lui, il Sopravvissuto può ricevere un segnalino Mimetismo da collocare accanto alla sua miniatura. Il Sopravvissuto può mantenere questo segnalino (anche da un Round di Gioco all’altro) finché non risolve un qualsiasi tipo di Azione di Combattimento o di Macchina, oppure finché non fa Rumore. Può riceverlo di nuovo allo stesso modo. Fintanto che possiede questo segnalino, il Sopravvissuto viene totalmente ignorato da qualsiasi tipo di Xenos e non è considerato come un

segnalino Rumore. Gli Xenos non lo attaccano e addirittura lo oltrepassano. Anche quando possiede il segnalino Mimetismo, il Sopravvissuto deve comunque spendere delle Azioni extra per uscire da una Zona popolata da Xenos.



*Questo è un segnalino Mimetismo.*

**Mordi e fuggi** – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, subito dopo avere risolto un’Azione in Mischia o a Distanza che abbia eliminato almeno 1 Xenos. Può allora risolvere 1 Azione di Movimento gratuita. Il Sopravvissuto non spende Azioni extra per effettuare questa Azione di Movimento gratuita se sono presenti degli Xenos nella sua Zona.

**Parte con [Equipaggiamento]** – Il Sopravvissuto inizia la partita con l’Equipaggiamento indicato; quella carta gli viene assegnata automaticamente durante la Preparazione.

**Parte con [X] Punti Armatura** – Il Sopravvissuto parte con l’ammontare indicato di Punti Armatura. Questo è il suo livello base.

**Predatore** – Quando risolve un’Azione in Mischia, il Sopravvissuto può sostituire il valore di dadi dell’arma o delle armi da Mischia che usa con il numero di Xenos che si trovano nella sua Zona. Le abilità che influenzano il numero dei dadi, come +1 dado: Mischia, si applicano normalmente.

**Provocare** – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliete una Zona entro 2 Zone dal Sopravvissuto e verso cui abbia un percorso sgombro (senza muri o porte chiuse). Non è richiesta alcuna Linea di Vista. Tutti gli Xenos situati nella Zona selezionata ottengono immediatamente un’Attivazione Extra: cercano di raggiungere il Sopravvissuto provocatore con ogni mezzo disponibile. Gli Xenos provocati ignorano tutti gli altri Sopravvissuti: non li attaccano e attraversano la Zona in cui essi si trovano se devono farlo per raggiungere il Sopravvissuto provocatore.

**Riciclatore** – Il Sopravvissuto può Cercare in qualsiasi Zona stanza o corridoio. Le regole base relative a Cercare si applicano normalmente (è vietato Cercare nelle Zone di Melma o in quelle dove sono presenti gli Xenos).

**Riflessi da combattimento** – Ogni volta che qualsiasi Xenos viene generato entro la sua Linea di Vista, il Sopravvissuto può effettuare immediatamente un’Azione di Combattimento gratuita contro di esso. Questa Azione può eliminare più Xenos di quelli che sono stati generati. Le Azioni a Distanza devono comunque essere mirate alla Zona in cui gli Xenos sono stati generati. Questa Abilità può essere usata una volta per ogni carta Xenos pescata.

**Risultato 6: +1 dado [Azione]** – Il Sopravvissuto può tirare un dado aggiuntivo per ogni 6 ottenuto in una Azione del tipo specificato (di Combattimento, in Mischia o a Distanza). Continua a tirare dadi aggiuntivi fintanto che ottiene dei 6.

Gli effetti di gioco che consentono di ripetere il tiro del dado devono essere applicati prima di tirare qualsiasi dado aggiuntivo relativo a questa Abilità.

**Salvatore** – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliete 1 Zona a Gittata 1 dal Sopravvissuto, che contenga almeno 1 Xenos e almeno 1 Sopravvissuto.

Entrambe le Zone devono condividere un percorso sgombro e una Linea di Vista. Scegliete i Sopravvissuti situati nella Zona selezionata che saranno trascinati nella Zona del Sopravvissuto salvatore senza penalità. Questa non è un’Azione di Movimento. Un Sopravvissuto può rinunciare a essere salvato e rimanere nella Zona selezionata, se il suo controllore lo desidera.

**Scatto** – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta durante ogni suo Turno. Spendendo 1 Azione di Movimento, può muoversi di 2 o 3 Zone anziché di 1. Entrare in una Zona che contiene degli Xenos pone termine all’Azione di Movimento del Sopravvissuto.

**Sensi potenziati** – Il Sopravvissuto può tracciare le Linee di Vista fino a 1 Zona in più nelle Zone stanza. Ignora inoltre le regole delle Zone di Oscurità per tracciare le Linee di Vista (le Zone di Oscurità sono incluse nelle espansioni).

**Sete di sangue: [Azione]** – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta durante ogni suo Turno. Il Sopravvissuto spende 1 Azione: si muove di un massimo di 2 Zone fino a una Zona che contiene almeno 1 Xenos. Dopodiché ottiene 1 Azione del tipo specificato (di Combattimento, in Mischia o a Distanza) gratuita. Le normali regole di Movimento si applicano regolarmente.

**Spingere** – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliete una Zona a Gittata 1 dal vostro Sopravvissuto. Entrambe le Zone devono condividere un percorso sgombro, ma non è richiesta una Linea di Vista. Tutti gli Xenos che si trovano nella Zona del Sopravvissuto vengono spinti nella Zona scelta. Questo non è un Movimento.

**Super forza** – Il valore di Danni delle armi da Mischia usate dal Sopravvissuto è considerato pari a 3.

**Tattico** – Il Turno del Sopravvissuto può essere risolto in qualsiasi momento durante la Fase dei Giocatori, prima o dopo il Turno di un qualsiasi altro Sopravvissuto. Se più Sopravvissuti beneficiano di questa Abilità allo stesso tempo, scelgono il loro ordine di Turno.

**Temerario: [Tipo di Xenos]** – Il Sopravvissuto ignora tutti i Danni provenienti dagli Xenos del tipo specificato dalla parola chiave nel nome dell’Abilità. “Temerario: Operaio” funziona con qualsiasi Operaio, per esempio.

**Tutto qui?** – Un Sopravvissuto può usare questa Abilità ogni volta che sta per ricevere dei Danni. Il Sopravvissuto ignora 1 Danno per ogni carta Equipaggiamento che scarta dal proprio Inventario.

# 18 INDICE ANALITICO

Abilità .....	17, 52
Abominio Corrotto .....	20, 29
Abominio .....	20
Airlock .....	35
Arma a Distanza .....	14
Arma a Energia .....	15
Arma a Proiettili .....	14
Arma da Mischia .....	14
Arma Prototipo .....	8, 23
Assegnare/Rimuovere Equip. ....	23
Attacco Concentrato .....	33
Attacco degli Xeno .....	26
Attivazione degli Xeno .....	26
Attivazione Extra .....	29
Azione a Distanza .....	24, 31
Azione di Macchina .....	25
Azione in Mischia .....	24, 31
Azioni .....	22
Bombola di Ossigeno .....	7, 35
Bot .....	8, 25
Cacciatore .....	19, 28

Cercare .....	22
Civile .....	8
Combattimento .....	16, 24, 30
Controllo a Distanza .....	25
Corridoio .....	10
Dadi .....	16, 30
Danni .....	16, 26, 30
Doppia .....	16, 30
Edificio .....	10
Equipaggiamento di Partenza .....	7
Equipaggiamento .....	13
Fase degli Xeno .....	10, 26
Fase dei Giocatori .....	10, 22
Fase Finale .....	10
Fuoco Amico .....	32
Fuoco Infernale .....	34
Generazione .....	28
Gittata .....	16, 31
Inventario .....	18
Linea di Vista .....	11
Livello di Pericolo .....	17
Melma .....	20, 29
Missioni .....	38
Modalità Ultrarossa .....	36
Movimento degli Xeno .....	26
Movimento .....	13, 22

Munizioni .....	14, 16
Obiettivi .....	24
Operaio .....	19
Ordine di Priorità dei Bersagli .....	32
Porte .....	22, 26
Precisione .....	16, 30
Preparazione .....	7
Punti Esperienza .....	17
Riorganizzare/Scambiare .....	23
Rumore .....	15, 17, 24
Sentry Gun .....	8, 25
Silenzioso .....	16
Slot Corpo .....	18
Slot Mano .....	16, 18
Slot Zaino .....	18
Soldato .....	8
Sopravvissuto .....	8, 10
Stanza delle Scorte di Ossigeno .....	35
Stanza di Sicurezza .....	22, 34
Stanza .....	10
Tank .....	19
Xeno .....	19
Zona di Oscurità .....	11
Zona Esterna .....	10
Zona .....	10

## RICONOSCIMENTI

### AUTORI DEL GIOCO:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN e Nicolas RAOULT

### PRODUTTORE ESECUTIVO:

Thiago ARANHA

### PRODUZIONE:

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

### SVILUPPO:

Fábio HIRSCH

### ILLUSTRAZIONI:

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

### RESPONSABILE DEL PROGETTO GRAFICO:

Mathieu HARLAUT

### PROGETTO GRAFICO:

Louise COMBAL e Marc BROUILLON

### DIRETTORE ARTISTICO BIGCHILD:

Jose Manuel PALOMARES

### RESPONSABILE DELLE SCULTURE:

Hugo GÓMEZ

### SCULTORI:

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

### TESTI:

Eric KELLEY

### REVISIONE:

Colin YOUNG e Hervé DAUBET

### EDITORE:

David PRETI

### PLAYTESTER:

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

### EDIZIONE ITALIANA:

**Traduzione:** Fiorenzo DELLE RUPI

**Revisione:** Diana BURASCHI, Aurora CASARO

**Supervisione:** Massimo BIANCHINI

**Adattamento Grafico:** Mario BRUNELLI

© 2019 CMON Global Limited, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza autorizzazione specifica. Guillotine Games e il logo Guillotine Games sono trademark registrati di Guillotine Games Ltd. Zombicide, CMON e il logo CMON sono trademark registrati di CMON Global Limited. Tutti i diritti riservati. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Le miniature e i componenti in plastica inclusi sono preassemblati e non verniciati. Fabbricato in Cina. Zombicide: Invader è un gioco pubblicato in Italia da Asmodee Italia Srl, Via Martiri di Cervarolo 1/b - 42015 Correggio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a [italia@asmodee.com](mailto:italia@asmodee.com). AVVERTENZA! NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE A 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO.

**QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO.  
NON DESTINATO ALL'USO DEI MINORI DI 14 ANNI.**

# RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO

IL REGOLAMENTO HA LA PRECEDENZA SU QUESTO RIASSUNTO DELLE REGOLE.

OGNI ROUND DI GIOCO INIZIA CON:

## 01 - FASE DEI GIOCATORI

Il primo giocatore attiva tutti i suoi Sopravvissuti, uno dopo l'altro, in qualsiasi ordine. Quando ha finito, inizia il Turno del giocatore successivo. Si gioca in senso orario. Ogni Sopravvissuto inizialmente ha 3 Azioni da spendere, che sceglie dalla lista seguente. Salvo dove specificato diversamente, ogni Azione può essere effettuata più volte per ogni Attivazione.

- **Movimento:** Il Sopravvissuto si muove di 1 Zona (spendendo Azioni extra se ci sono degli Xenos nella sua Zona di partenza).
- **Cercare (1x per Turno):** Solo nelle Zone stanza prive di Xenos. Pescare una carta dal mazzo dell'Equipaggiamento. I Soldati possono Cercare solo nelle Stanze di Sicurezza.
- **Attivazione di una porta (GRATUITA, 1x Turno):** Collocare o rimuovere un segnalino porta chiusa sull'apertura di una porta nella Zona occupata dal Sopravvissuto. Non è consentito farlo in una Zona di Melma o su una porta distrutta.
- **Riorganizzare/Scambiare:**
  - **Scambiare Equipaggiamento con un altro Sopravvissuto** nella stessa Zona. È consentito cedere Equipaggiamento senza ricevere niente in cambio (e scambiare segnalini Controllo a Distanza).
  - **Assegnare/Rimuovere carte Equipaggiamento:** Proiettili a Volontà per le armi a Proiettile, Celle di Energia per le armi a Energia e Serbatoi per i Lanciafiamme.
- **Azione di Combattimento:**
  - **Azione in Mischia:** È richiesta un'arma da Mischia impugnata.
  - **Azione a Distanza:** È richiesta un'arma a Distanza impugnata.
- **Prendere o attivare un Segnalino Obiettivo** nella Zona del Sopravvissuto.
- **Fare Rumore:** Collocare un segnalino Rumore nella Zona del Sopravvissuto.
- **Non Fare Niente:** Tutte le Azioni rimanenti vanno perse.
- **Azione di Macchina:** È richiesta l'Abilità o il segnalino Controllo a Distanza corrispondente. Una Sentry Gun può essere controllata da qualsiasi Sopravvissuto nella stessa Zona. Le Abilità di un Sopravvissuto non si applicano alla Macchina.
  - **Muoversi** (solo Bot)
  - **Azione in Mischia** (è richiesta un'arma da Mischia)
  - **Azione a Distanza** (è richiesta un'arma a Distanza)

QUANDO OGNI GIOCATORE HA FINITO:

## 02 - FASE DEGLI XENO

### PASSO 1- ATTIVAZIONE: ATTACCARE O MUOVERSI

Tutti gli Xenos spendono 1 Azione cercando di fare 1 di queste 2 cose:

- Gli Xenos nella stessa Zona dove si trovano 1 o più Sopravvissuti li Attaccano.
- Gli Xenos che non hanno Attaccato si Muovono. Gli Abomini Corrottori collocano i segnalini Melma nelle Zone corridoio e stanza. Ogni Xenos si dirige verso i Sopravvissuti visibili, o in assenza di essi, verso il Rumore. Scegliere il percorso più breve. Se più percorsi hanno la stessa lunghezza, dividere gli Xenos in gruppi uguali (in caso di Xenos dispari, l'ultimo Xenos viene assegnato a un gruppo a scelta dei giocatori). Se c'è una porta chiusa lungo il percorso, gli Xenos spendono invece la loro Azione per distruggerla.

**NOTA:** I Cacciatori hanno diritto a 2 Azioni per Attivazione. Una volta che tutti gli Xenos hanno svolto la loro prima Azione, i Cacciatori ripetono il passo di Attivazione per risolvere la loro seconda Azione.

### PASSO 2 - GENERAZIONE

- Pescare sempre le carte Xenos per tutte le Zone di Generazione nello stesso ordine (giocare in senso orario).
- **Livello di Pericolo utilizzato:** Il Livello di Pericolo più alto tra i Sopravvissuti attivi.
- Non ci sono più miniature del tipo specificato (tranne l'Abominio): Collocare quelle che rimangono. Poi, tutti gli Abomini ottengono 1 Attivazione Extra. Infine, collocare un Abominio Corrotto in 1 Zona di Generazione.

## 03 - FASE FINALE

- Rimuovere tutti i segnalini Rumore dal tabellone.
- Il giocatore successivo riceve il segnalino Primo Giocatore (procedendo in senso orario).

# ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI

Quando più bersagli condividono lo stesso Ordine di Priorità dei Bersagli, i giocatori scelgono quali eliminare per primi.

PRIORITÀ DEI BERSAGLI	NOME	AZIONI	DANNI MIN. PER ELIMINARLO	PUNTI ESPERIENZA
1	TANK/ ABOMINIO	1	2/3	1/5
2	OPERAIO	1	1	1
3	CACCIATORE	2	1	1