



ZOMBICIDE

BLACK OPS



ZUSÄTZLICHE REGELN UND MISSIONEN

01 KAPITEL

02 SPIELMATERIAL	2
03 MITTEN INS SCHWARZE.....	3
04 AUSRÜSTUNG DES BLACK SQUADS.....	4
STARTAUSRÜSTUNG.....	4
XN35-„KRABBLER“-BOT	4
METEOR-GESCHÜTZ	4
05 DAS MOLOCH-MONSTRUM.....	5
06 NEUE KARTENTEILE	6
XENIUM-ZONEN	6
SICHERHEITSRÄUME	6
07 ZUSÄTZLICHE MISSIONEN	7
M1 IN BESETZTEM GEBIET	7
M2 LOCKVÖGEL	8
M3 OPERATION GEISTERSCHLAG	9
M4 AKTE XENO	10
M5 GETRENNT	12
M6 EIN STRAUSS XENIUMBLUMEN	14
M7 STROMABFALL.....	15
M8 OPERATION SCHLECHTE SAAT	16
M9 OPERATION SCHWARZE DÄMMERUNG	17
M10 VERTAUSCHTE ROLLEN.....	18
> CREDITS	19



02 SPIELMATERIAL

6 ÜBERLEBENDEN-MINIATUREN UND -CHARAKTERBÖGEN



Kyle

Jean

Maria



Andrei

Fiona

Solomon



2 MASCHINEN-MINIATUREN



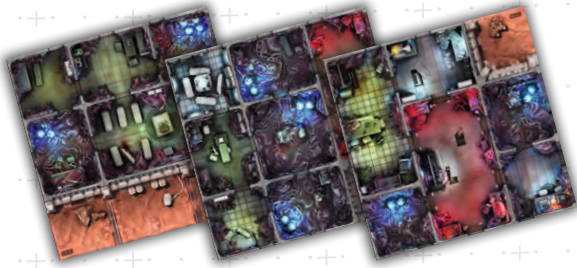
XN35-„Krabbler“-Bot

Meteor-Geschütz

1 MOLOCH-MONSTRUM-MINIATUR



3 KARTENTEILE (DOPPELSEITIG)



26 PLÄTTCHEN

- Türen**
- Blau x1
 - Weiß x1



- Maschinenaktivierung** x2



- Lärm** x12



Xeno-Brut

- Rot/Rot x3
- Rot/Blau x1
- Rot/Weiß x1

Fäulnis

- Aktiv/Inaktiv x5



33 KARTEN

6 Karten

„Moloch-Monstrum!“



27 Ausrüstungskarten



48 MARKIERUNGSSTIFTE



6 FARBIGE MINIATURENBASEN



6 ÜBERLEBENDEN-TABLEAUS



03 MITTEN INS SCHWARZE

Ich kann nicht glauben, dass es erst 24 Stunden her ist, seit wir den Notruf von PK-L7 abgefangen haben. Ich kann auch nicht glauben, wie viel Munition ich seitdem abgefeuert habe.

Alles begann damit, dass sich der Black Squad auf einer Säuberungsmission im PK-System befand. Wir waren gerade dabei, ein Spionagenest auszuschalten, als wir Notrufe von PK-L7 abfingen. Der Xenium-Außenposten, den wir vor einer fremden Bedrohung schützen sollten, wurde von einem Feind aus dem Inneren angegriffen. Die Xenos, eine bisher eher friedliche Spezies, drehten plötzlich durch und töteten jeden, der ihnen in die Quere kam. Angesichts der strategischen Bedeutung dieser Einrichtung war es klar, dass die Dinge aus dem Ruder gelaufen waren.

Als das Kommandozentrum uns kontaktierte, um unsere ursprüngliche Mission zu ändern, waren wir schon auf dem Weg zu PK-L7, um dort unsere Hilfe anzubieten und so viele Menschen wie möglich zu retten. Nun ist es für den Anfang unsere oberste Priorität, zu ermitteln und Proben von Alien-Substanzen zu nehmen. Wir glauben, die gute mit der schmutzigen Arbeit verbinden zu können. Nur weil wir Schwarz tragen, heißt das nicht, dass wir die Bösen sind ... meistens jedenfalls.

Um Black Ops spielen zu können, benötigt ihr ein Grundspiel von Zombicide: Invader oder Zombicide: Dark Side. Ihr könnt die Elemente der Erweiterung ganz einfach integrieren. Solange diese Regeln nichts anderes sagen, fügt einfach das Material der Erweiterung dem entsprechenden Material des Grundspiels hinzu. Fügt die Überlebenden aus dieser Erweiterung der Auswahl an Überlebenden hinzu, aus denen ihr zu Beginn jeder Mission auswählen könnt. Zombicide-Missionen können mit jedem Überlebenden eurer Zombicide-Sammlung des Sci-Fi-Zeitalters gespielt werden!



Black Ops ist eine Erweiterung für beide Grundspiele der Zombicide-Reihe im Sci-Fi-Zeitalter. Die Missionen wurden für Zombicide: Invader erstellt, sie können aber auch mit Zombicide: Dark Side gespielt werden.

04 AUSRÜSTUNG DES BLACK SQUADS

Unser Schiff besitzt nicht genug Feuerkraft, um es mit der Xeno-Bedrohung aufzunehmen, aber wir haben genug einfache Ausrüstung, um eine Woche klarzukommen. Sicher sind unsere Spielzeuge ganz nett, aber wir werden uns Ausrüstung von den Einheimischen „leihen“ müssen, um unseren Job machen zu können. Hoffentlich finden wir ein paar von den Prototyp-Waffen, die hier angeblich entwickelt werden!

STARTAUSRÜSTUNG



Jeder Überlebende des Black Squads erhält sowohl eine Blackbird-MP als auch einen Schock-Handschuh als Startausrüstung.



Überlebende des Black Squads sind durch dieses Symbol auf ihrem Charakterbogen gekennzeichnet.

XN35-„KRABBLER“-BOT



Wenn nicht anders angegeben, folgt der XN35-„Krabbler“-Bot den gleichen Regeln wie alle anderen Bots und kann in jeder Mission verwendet werden, in der ein Bot angegeben ist.

HINWEIS: Der Krabbler hat keinen Nahkampfangriff.

METEOR-GESCHÜTZ

Wenn nicht anders angegeben, folgt das Meteor-Geschütz den gleichen Regeln wie alle anderen Geschütze und kann in jeder Mission verwendet werden, in der ein Geschütz angegeben ist. Das Meteor-Geschütz hat einen besonderen Feuermodus für Fernkampfangriffe, der in jeder Zone, die der Schuss durchkreuzt, 1 Figur tötet: Bestimme dazu eine Zielzone in gerader Linie und in Reichweite 1–3. Dafür ist keine Sichtlinie notwendig. Das Geschütz kann durch Innenwände schießen, jedoch nicht durch Außenwände, die eine Außenzone von einer Innenzone abgrenzen.

Für einen Fernkampfangriff mit dem Meteor-Geschütz ist kein Würfelwurf notwendig. Töte in jeder Zone ab Reichweite 1 bis zur Zielzone in gerader Linie je 1 Ziel. Dabei gilt die Zielpriorität. Das Meteor-Geschütz ignoriert Dunkle-Zonen-Regeln (aus *Zombicide: Dark Side*) und kann aus Außenzonen schießen.



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

05 DAS MOLOCH-MONSTRUM

Als wir über die Basis von PK-L7 flogen, merkten wir schnell, dass wir die Xeno-Population massiv unterschätzt haben. Die Menge der Xenos ist gigantisch und sie bewegen sich ziemlich schnell. Wir haben bereits einige Widerstandsnester gesichtet. Die Schlacht kann beginnen!

Es scheint so, als ob die Xenos die Einrichtungen, die sie einnehmen, in Lagereinrichtungen oder Nester umwandeln. Vielleicht auch beides. Eine Sonde, die wir hineingeschickt hatten, übermittelte uns interessante Informationen, bevor sie zerstört wurde. Das Letzte, das sie entdeckt hatte, war ein gewaltiges Monstrum, welches das infizierte Gebiet durchstreifte. Zuverlässige Daten über den Moloch sind schwer zu finden, außer dass jedes Verteidigungssystem, das versucht hat mit ihm fertigzuwerden, versagt hat.



Verursachter Schaden bei Angriff: 3

Benötigter Schaden, um einen zu töten: siehe Sonderregeln

Erfahrungspunkte: 5

Sonderregeln:

- Für das Moloch-Monstrum gilt die gleiche Zielpriorität wie für andere Monstren.
- Ein Moloch-Monstrum kann nur durch Spieleffekte getötet werden, die automatisch Figuren töten, wie:
 - durch Höllenfeuer, das bei Xenium-Explosionen entsteht (siehe Seite 6) oder durch Flammenwerfer aus *Zombicide: Invader* verursacht werden kann.
 - durch eine Seismische Explosion, die durch eine Seismische Granate aus *Zombicide: Dark Side* verursacht werden kann.
 - durch das Meteor-Geschütz.



06 NEUE KARTENTEILE



Wir landeten auf der Oberfläche von PK-L7 und betraten ein Labor, das die Xenos eingenommen hatten. Wir wussten, dass es hier nicht lange ruhig und leer bleiben würde. In den wenigen Nachrichten, die wir erhalten hatten, wurden wir über die sogenannte Fäulnis informiert, eine widerwärtige Substanz, die selbst zu leben scheint und Blasen bildet, in der sich eine veränderte Form von Xenium sammelt. Eine einfache Stichprobe zeigt, dass es instabil ist. Aber in welchem Ausmaß?

Wir werden es bald erfahren. In der Ferne sind bereits scheußliche Schreie zu hören.

In *Zombicide: Black Ops* gibt es 3 Kartenteile, auf denen ihr Standardräume, Xenium-Zonen und Sicherheitsräume findet. Die Kartenteile eignen sich ideal dafür, eigene Missionen zu erstellen, in denen ihr weit hinter die feindlichen Xeno-Linien vordringt und korrumpierte Basen erforscht. Lasst euch einfach von anderen Horror-Spielen inspirieren.

XENIUM-ZONEN



In diesen Zonen hat sich hochexplosives Xenium in Blasen angesammelt. Schießt auf sie, um ein Höllenfeuer zu entfachen!

Xenium-Zonen gelten als aktive Fäulnis-Zonen, außer es ist etwas anderes angegeben. Für sie gelten alle Fäulnis-Regeln aus *Zombicide: Invader* (z. B. können sie nicht durchsucht werden).

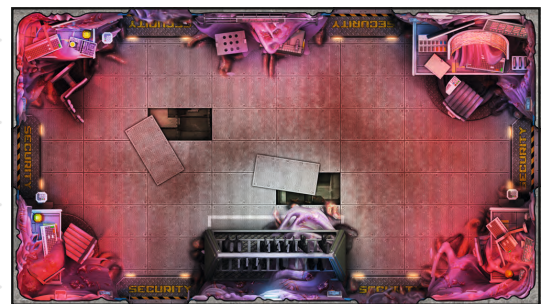
Ein Überlebender kann **explizit** die Blasen in einer Xenium-Zone als Ziel wählen, bevor er einen Fernkampfangriff auf eine Xenium-Zone ausführt. Falls der Fernkampfangriff mindestens 1 Treffer verursacht, der **2 (oder mehr) Schaden** zufügt, explodieren die Blasen. In der Zielzone wird ein **Höllenneuer** entfacht:

- Jede Figur und jede Maschine in der Zone des Höllenfeuers wird getötet bzw. zerstört. Der Überlebende erhält dafür alle damit verbundenen Erfahrungspunkte.
- Entfernt alle Zielplättchen aus dieser Zone.
- Legt ein inaktives Fäulnis-Plättchen in die Zone. Sie gilt nicht als Xenium-Zone, bis das Plättchen wieder entfernt wird.

Sobald ein Fauliges Monstrum eine solche Zone betritt, wird das inaktive Fäulnisplättchen **entfernt** (nicht umgedreht). Dadurch wird die Zone erneut zu einer Xenium-Zone!

HINWEIS: Für die Blasen in Xenium-Zonen gelten keine Eigenbeschuss-Regeln. Sie können also nicht versehentlich zur Explosion gebracht werden, da sie nicht als Überlebende gelten.

SICHERHEITSRÄUME



Soldaten dürfen nur in Sicherheitszonen suchen.

Sicherheitsräume folgen den gleichen Regeln wie bei *Zombicide: Invader* und *Dark Side*. Soldaten dürfen nur in Sicherheitsräumen suchen. Zivilisten dürfen hier ebenfalls suchen!

07 ZUSÄTZLICHE MISSIONEN

M1 IN BESETZTEM GEBIET

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN

In der Einrichtung, über die wir fliegen, können wir kein Zeichen menschlicher Aktivität erkennen. Dennoch melden uns die Sensoren Leben, das unter uns sein muss, und der Bericht fremdartiger Substanzen hat überall „Fäulnis“ feststellen können. Wir befinden uns wohl in besetztem Gebiet.

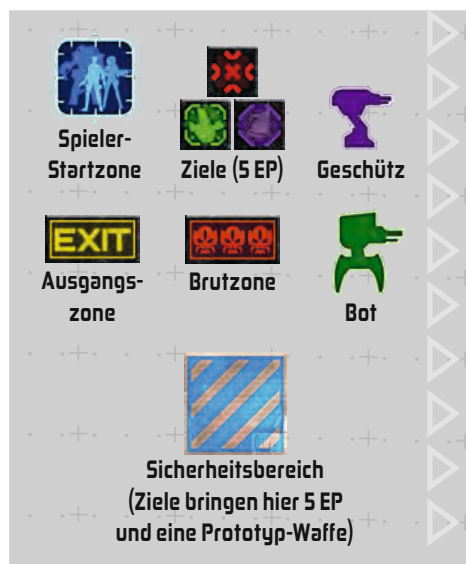
Wir landen jetzt in der Nähe eines Waffenlagers, um uns etwas Treibstoff und neue Waffen zu besorgen, Daten wiederzubeschaffen und erstmals den infizierten Xenos zu begegnen. Leute, überprüft eure Anzüge, wir wollen uns ja keine Krankheiten einfangen!

Benötigte Kartenteile: **01-R, 02-R, 08-R, 09-R, 19-R & 21-R.**

ZIELE

Willkommen auf PK-L7! Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- 1. Findet die Xenos.** Nehmt alle Ziele auf.
- 2. ... und tötet sie!** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden.



SONDERREGELN

- **Aufbau:** Jeder Überlebende beginnt die Mission mit einem ausgerüsteten Sauerstofftank.
- **Zeichen setzen.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Jedes beidseitig rote Ziel auf den Kartenteilen 01-R und 02-R (in den Sicherheitsbereichen) bringt außerdem eine zufällige Prototyp-Waffe.

08-R	21-R
01-R	09-R
02-R	19-R



M2 LOCKVÖGEL

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN

Wir haben Berichte über Xeno-Aktivitäten von Doktor Vivian Rigby hochgeladen und an das Oberkommando übermittelt. Die erste wissenschaftliche Erkenntnis ist, dass die Infektion selbst harmlos für Menschen zu sein scheint. Hinter den feindlichen Linien zu kämpfen, hat uns jedoch mit zusätzlichen Informationen versorgt: Die Fäulnis entwickelt eine Art natürlichen Speicher, in dem sich eine äußerst explosive Form von Xenium ansammelt.

Wenn wir diese Blasen als Sprengstoff nutzen, könnte das die Xeno-Ausbreitung auf PK-L7 aufhalten und das Blatt zu unseren Gunsten wenden, bis Verstärkung eintrifft. Wir sollten einen Feldversuch starten. Zeit für ein paar gute, alte Überfalltaktiken!

Benötigte Kartenteile: 02-V, 08-V, 09-V, 19-R, 20-V & 21-R.

20-V	21-R	02-V
19-R	08-V	09-V



ZIELE

Zerstört alle Xenium-Blasen! Ihr gewinnt, sobald alle Xenium-Zonen inaktive Fäulnis-Zonen sind.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Teilt die Überlebenden möglichst gleichmäßig in zwei Gruppen auf und stellt sie zufällig jeweils in eine der beiden Spieler-Startzonen.
- **Versteckte Schätze.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte und eine zufällige Prototyp-Waffe für den Überlebenden, der es aufnimmt.



M3 OPERATION GEISTERSCHLAG

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Obwohl die Xenium-Blasen als Sprengstoff taktisch sehr effektiv waren, sind sie nicht der Weisheit letzter Schluss. Sobald wir evakuiert haben, kehrt die Fäulnis zurück. Auch mit der Unterstützung der örtlichen Überlebenden, wäre es nicht genug, um das Blatt wenden zu können. Wir müssen dorthin und jegliches sensible Material, das wir finden können, zurückbringen.

Allerdings können solche präventiven Schläge auch Vorteile haben. Das Kommandozentrum hat uns berichtet, dass unsere vorherige Mission verhindern konnte, dass die Xenos eine Datenspeichereinrichtung einige Sektoren von der Front entfernt überflutet haben. Wir müssen dorthin, jegliches sensibles Material, das wir finden, entnehmen und wieder verschwinden. Wir sind uns nicht sicher, nach was unsere Vorgesetzten suchen, aber wenn wir Glück haben, werden uns die gesammelten Informationen auch dabei helfen, die örtlichen Überlebenden zu finden.

Benötigte Kartenteile: **04-R, 05-V, 06-V, 08-R, 09-R & 20-R.**

06-V	05-V
09-R	08-R
04-R	20-R

ZIELE

Seid schnell oder tot. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- 1. Stürmt den Sektor.** Erledigt die Unteraufgaben in beliebiger Reihenfolge:
 - Nehmt die 4 Prototyp-Waffen auf.
 - Alle Xenium-Zonen müssen inaktive Fäulnis-Zonen sein.
- 2. Raus da.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Mischt das blaue und das weiße Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Holt die sensiblen Daten.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Jedes beidseitig rote Ziel bringt außerdem eine zufällige Prototyp-Waffe.

- **Bereithalten!** Das blaue Brutplättchen wird erst aktiv, wenn ihr das blaue Ziel aufgenommen habt. Das weiße Brutplättchen wird erst aktiv, wenn ihr das weiße Ziel aufgenommen habt.



M4 AKTE XENO

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

Wir konnten wertvolle Informationen aus den geborgenen Dateien ziehen. Das Wichtigste ist, dass wir jetzt in der Lage sind, viele der Überlebenden aufzuspüren oder wenigstens mit ihnen zu kommunizieren. Einige der Akten haben jedoch augenblicklich unsere Aufmerksamkeit auf sich gezogen. Sie weisen auf die Spionagezelle hin, die wir ursprünglich eliminieren sollten.



Den Verschlüsselungscode zu finden, war nicht sonderlich schwierig, aber sie hatten ihre Arbeit doppelt geschützt. Die Spione hatten zwei Tage vor dem Krankheitsausbruch neue Befehle bezüglich der Xenos erhalten und es war ihnen gelungen, das zu finden, wofür sie hergekommen waren. Sie trugen die gesamten Informationen, die sie während ihrer Mission gesammelt hatten, bei sich, als die Xenos in den Sektor eindringen. Wir wissen nicht, wo sich die Spione jetzt befinden, aber die Daten, die sie gestohlen hatten, sind immer noch hier, gespeichert in der Elektronik der Prototyp-Waffen. Wenn wir diese finden können, würde uns das wahrscheinlich einen wesentlichen Schritt näher an das Lösen des Rätsels bringen.

Benötigte Kartenteile: **01-R, 03-V, 05-R, 06-R, 07-R, 08-V, 19-R, 20-R & 21-R.**

ZIELE

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

- 1. Bergt die verschlüsselten Daten.** Nehmt die 4 Prototyp-Waffen auf.
- 2. Erreicht den Treffpunkt.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden.

07-R	19-R	08-V
05-R	01-R	03-V
20-R	06-R	21-R



SONDERREGELN

- **Aufbau:** Legt je 2 beidseitig rote Ziele auf die Kartenteile 01-R und 06-R wie angegeben. Mischt dann das weiße und das blaue Ziel zufällig und verdeckt je unter einen der Stapel.
- **Die Zeit läuft ab.** Das blaue Brutplättchen wird erst aktiv, wenn ihr das blaue Ziel aufgenommen habt. Das weiße Brutplättchen wird erst aktiv, wenn ihr das weiße Ziel aufgenommen habt.
- **Ungewöhnliche Behälter.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Jedes beidseitig rote Ziel bringt außerdem eine zufällige Prototyp-Waffe.



M5 GETRENNT

SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Nun müssen wir Ersatzteile für unsere Ausrüstung und unser Shuttle finden. Angesichts der vielen Toten sollten die Reserven auf PK-L7 noch eine Weile vorhalten. Wenn die Xenos nicht alles mit Fäulnis verderben.

Wir wollten uns gerade Ersatzteile besorgen, als uns die Energie ausging. Die Xenos reagierten schnell und griffen uns an. Dabei wurde unser Team getrennt. Nun wollen wir uns so schnell wie möglich wiederfinden und dann schleunigst verschwinden. Außerdem könnten wir diese Teile mitsamt der Elektronik benutzen, um die Luftregenerierung des Shuttles zu reparieren und um uns eine Waschmaschine zusammenzubasteln. Schwarz braucht, wie man weiß, eine besondere Behandlung.

Benötigte Kartenteile: 03-R, 04-R, 06-R, 19-V, 20-R & 21-V.



ZIELE

Koordiniertes Vorgehen. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- 1. Besorgt die Ersatzteile.** Nehmt alle Ziele auf (auch die Fernsteuerungsplättchen).
- 2. Erreicht den Treffpunkt.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden **und dem Bot**. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden. Der Bot kann am Ende des Zuges des Spielers, der ihn kontrolliert, durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden. Das Geschütz muss sich ebenfalls unter eurer Kontrolle befinden, entweder durch das lila Fernsteuerungsplättchen oder indem ein Überlebender die passende Fertigkeit besitzt (FERNSTEUERUNG: GESCHÜTZ oder FERNSTEUERUNG: ALLE).

SONDERREGELN

- **Aufbau:**
 - Mischt das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
 - Wählt zufällig 2 Überlebende aus und stellt sie in die angegebene Spieler-Startzone. Stellt die restlichen Überlebenden in die andere Spieler-Startzone.
- **Standardisierung von seiner besten Seite.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Jedes beidseitig rote Ziel bringt außerdem eine zufällige Prototyp-Waffe.
- **Vorsicht, zerbrechlich.** Das grüne Brutplättchen wird erst aktiv, wenn ihr das grüne Ziel aufgenommen habt. Das lila Brutplättchen wird erst aktiv, wenn ihr das lila Ziel aufgenommen habt.
- **Kein Ausweg.** Ihr könnt die Luftschleuse erst benutzen (um in eine Außenzone zu gelangen), wenn ihr das blaue Ziel aufgenommen habt.

20-R	03-R	06-R
19-V	04-R	21-V



MISSIONEN - ZOMBICIDE

M6 EIN STRAUSS XENIUMBLUMEN

SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Mittlerweile ist klar, dass sich die Xeno-Angelegenheit nicht kurzfristig lösen lässt. Lange werden wir nicht mehr über das Schlachtfeld fliegen können, wenn wir unseren Energievorrat nicht wieder auffüllen und Ersatzteile finden. Dasselbe Problem gilt für die Überlebenden, die sich auf PK-L7 verstecken. Wir können nicht einfach nach Hause fliegen und diese Leute im Stich lassen.

Was die Energie angeht: die ganze Station sitzt auf Xenium. Die Xenos haben ihre eigene Art, um es zu reinigen und zu speichern. Vielleicht können wir uns die Xenium-Blasen zunutze machen.

Die Überlebenden an der Oberfläche haben Mittel und Wege, die Blasen zu analysieren. Am besten wäre es, ihnen ein Geschenk mitzubringen, das den verbliebenen PK-L7-Einrichtungen nützlich sein kann.

Benötigte Kartenteile: 04-R, 08-V, 09-R, 19-V, 20-V & 21-V.

ZIELE

Gefährliches Blumenpflücken. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- 1. Xenium-Jagd.** Nehmt so viele Xenium-Blasen auf, wie es Start-Überlebende gibt (siehe Sonderregeln).
- 2. Zurück zum Schiff.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden.

21-V	08-V
04-R	09-R
19-V	20-V

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

SONDERREGELN

- Aufbau:** Jeder Überlebende beginnt die Mission mit einem ausgerüsteten Sauerstofftank.
- Fernsteuerungen.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- Xenium-Blasen pflücken.** Jeder Überlebende, der in einer Xenium-Zone steht, kann 1 Aktion aufwenden, um eine Xenium-Blase zu pflücken und 5 Erfahrungspunkte zu erhalten. Legt ein unbenutztes Zielplättchen auf das Tableau des Überlebenden. Es verbraucht keinen Platz im Inventar und kann wie eine Ausrüstungskarte getauscht werden. Die Xenium-Zone ist danach erschöpft. Legt ein inaktives Fäulnisplättchen in die Zone.

Zur Erinnerung: Eine Xenium-Zone, die zu einer inaktiven Fäulnis-Zone geworden ist, wird wieder zu einer Xenium-Zone (und dort kann wieder gepflückt werden), sobald sie von einem Fauligen Monstrum betreten wird.



M7 STROMABFALL

SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN

Wir besitzen nun einen kurzen, aber dokumentierten Ablauf der ersten Tage der Xeno-Invasion mitsamt der Standorte vieler Stützpunkte mit Überlebenden. Wir müssen diesen jedoch bald aktualisieren, da sie jederzeit fallen oder verlagert werden könnten. Die infizierten Xenos breiten sich schneller aus, als wir dachten.

Fürs Erste haben wir die Lagereinrichtung ausfindig gemacht, um unser Shuttle zu reparieren und aufzutanken, falls wir alle unsere Ziele in den nächsten Tagen erreichen wollen. Ich meine, in den nächsten Wochen. Bei nochmaliger Überlegung sollten wir vielleicht unseren Zeitplan für die nächsten Monate überarbeiten. Kein Urlaub in Sicht!

Benötigte Kartenteile: **03-V, 06-R, 07-R, 19-V, 20-R & 21-V.**

07-R	21-V	06-R
20-R	03-V	19-V

ZIELE

Verriegeln und nachladen. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- 1. Unbegrenzte Macht.** Nehmt alle Ziele auf.
- 2. Raus da.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Teilt die Überlebenden möglichst gleichmäßig in zwei Gruppen auf und stellt sie zufällig jeweils in eine der beiden Spieler-Startzonen.
- **Faulige Batterien.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Jedes beidseitig rote Ziel auf den Kartenteilen 06-R und 07-R bringt außerdem eine zufällige Prototyp-Waffe.



M8 OPERATION SCHLECHTE SAAT

SEHR SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MIN.

Nach einigen Tagen Funkstille konnten wir endlich einen Notruf von einer Gruppe PK-L7-Überlebender auffangen und den Kontakt herstellen. Die Xenos belagern ihren Stützpunkt und sie erzählten uns, dass sie Sprengstoff aus den Minen heraufgebracht hatten. Den könnten wir gut gebrauchen! Um das zu erreichen, müssen wir auf der Xeno-Route Sprengladungen aufstellen und sie lange genug von dem Unterschlupf ablenken, damit diese Leute ihre Verteidigung verstärken können.

Benötigte Kartenteile: 01-R, 02-R, 05-R, 09-R, 19-V & 21-V.

ZIELE

Zerstört das Xeno-Nest. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- 1. Pflanzt die Saat.** Nehmt die Sprengladungen auf (siehe Sonderregeln) und platziert 1 davon in jeder orange markierten Zone. **Achtung! Ziele können durch Fäulnis zerstört werden, wodurch die Mission unerfüllbar wird!**
- 2. Lasst die Welt brennen.** Ihr gewinnt, sobald sich kein Überlebender mehr auf den Kartenteilen 19-V und 21-V befindet.

SONDERREGELN

- **Aufbau:**
 - Jeder Überlebende beginnt die Mission mit einem ausgerüsteten Sauerstofftank.
 - Legt in jede blau markierte Zone zufällig und verdeckt 1 Prototyp-Waffen-Karte.
- **Sprengladungen.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Beidseitig rote Ziele stellen Sprengladungen dar. Legt das Zielplättchen auf das Tableau des Überlebenden. Es verbraucht keinen Platz im Inventar und kann getauscht werden. In einer orange markierten Zone kann ein Überlebender für 1 Aktion eines seiner beidseitig roten Ziele hineinlegen. In jeder markierten Zone kann nur 1 Sprengladung liegen.
- **Begrüßungskomitee.** Sobald die Luftschleuse auf dem Kartenteil 01-R oder 02-R zum ersten Mal von einer Figur passiert wird, aktiviert das blaue oder das weiße Brutplättchen. Dreht es auf die rote Seite. Sobald die verbleibende der beiden Luftschleusen zum ersten Mal von einer Figur passiert wird, macht das gleiche mit dem verbleibenden Brutplättchen.
- **Prototyp-Waffen.** Jeder Überlebende in einer Zone mit einer Prototyp-Waffen-Karte kann die Karte für 1 Aktion nehmen und kostenlos sein Inventar umsortieren.

05-R 09-R

01-R 02-R

19-V 21-V



M9 OPERATION SCHWARZE DÄMMERUNG

SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

Wir lagen richtig. Unsere neuen Freunde halfen uns mit den Xenium-Blasen. Der Alientreibstoff kann mit etwas Mühe und entsprechendem Material in eine wirksame Energiequelle für unsere Triebwerke umgewandelt werden. Außerdem gaben wir Informationen weiter, was unter anderen Umständen verboten wäre, um eine Art Netzwerk für die Überlebenden zu schaffen. Jetzt müssen wir nur noch alle miteinander in Verbindung bringen, denn zusammen sind wir stärker.

Im Augenblick hat die Beschaffung von Xenium-Blasen die höchste Priorität. Jeder kann die Energie gebrauchen, um Licht zu machen, Operationen durchzuführen, Computer zum Laufen zu bringen, Gemüse anzupflanzen und, nun ja, eine heiße Dusche zu genießen.

Jedoch haben wir nicht viel Zeit, da die Xenos ihre Blasen erbittert beschützen. Wir müssen uns in kleinere Teams aufteilen und mit chirurgischer Präzision zuschlagen.

Ich liebe es!

Benötigte Kartenteile: **03-V, 05-V, 06-R, 09-R, 20-V & 21-V.**

ZIELE

Überlebt. Nehmt alle Ziele und Prototyp-Waffen auf.
Optional: Wenn ihr eine besondere Herausforderung mögt, müsst ihr mit jedem Überlebenden zusätzlich Gefahrenstufe Rot erreichen. Ohne Fleiß kein Preis!

09-R	06-R
20-V	21-V
05-V	03-V



SONDERREGELN

- **Aufbau:**
 - Teilt die Überlebenden möglichst gleichmäßig in zwei Gruppen auf und stellt sie jeweils in eine der beiden Spieler-Startzonen. Ihr entscheidet, wer in welcher Zone beginnt.
 - Legt in jede blau markierte Zone zufällig und verdeckt 1 Prototyp-Waffen-Karte.
- **Xenium-Abbau.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Prototyp-Waffen.** Jeder Überlebende in einer Zone mit einer Prototyp-Waffen-Karte kann die Karte für 1 Aktion nehmen und kostenlos sein Inventar umsortieren.
- **Wir sind umzingelt!** Sobald Kartenteil 20-V oder 21-V zum ersten Mal von einem Überlebenden betreten wird, aktiviert das blaue oder das weiße Brutplättchen. Dreht es auf die rote Seite. Sobald das verbleibende der beiden Kartenteile zum ersten Mal von einem Überlebenden betreten wird, macht das gleiche mit dem verbleibenden Brutplättchen.

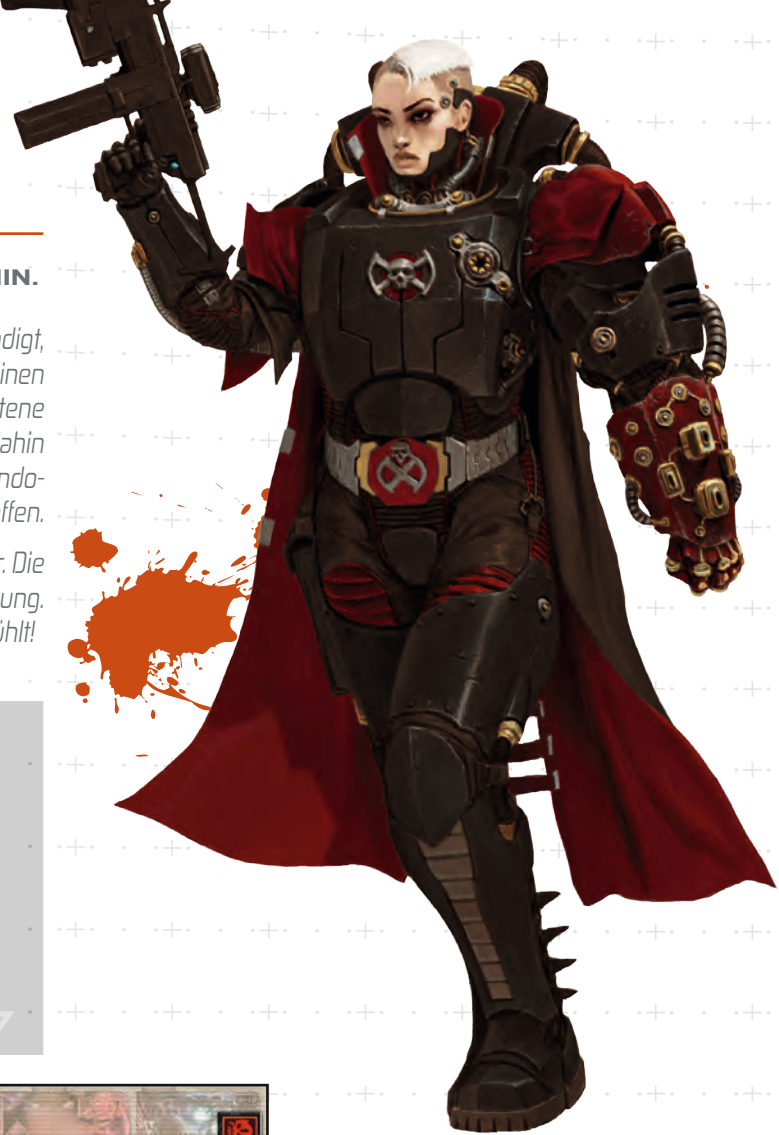


M10 VERTAUSCHTE ROLLEN

SEHR SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MIN.

Schlechte Nachrichten. Unser Shuttle wurde stark beschädigt, als wir während der Operation Schwarze Dämmerung in einen Hinterhalt geraten sind. Es wird einiges an Geschick, seltene Teile und Zeit benötigen, um es wieder fit zu machen. Bis dahin sind wir Oberflächenbewohner ohne Kontakt zum Kommandozentrum. Keine Sorge, wir haben unsere Wahl bereits getroffen.

Fürs Erste stehen uns dringendere Angelegenheiten bevor. Die Offensive der Xenos verstärkt sich gegenüber unserer Stellung. Lasst uns ihnen zeigen, wie sich eine Invasion wirklich anfühlt!



Benötigte Kartenteile:
08-R, 19-V, 20-V & 21-R.

19-V	21-R
08-R	20-V

ZIELE

Hinab in den Xenos-Bau. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- Suchen und zerstören.** Erledigt die Unteraufgaben in beliebiger Reihenfolge:
 - Nehmt alle Ziele auf.
 - Alle Xenium-Zonen müssen inaktive Fäulnis-Zonen sein.
- Lauft davon.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden.

SONDERREGELN

- **Holt unser Vermächtnis zurück.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Jedes beidseitig rote Ziel bringt außerdem eine zufällige Prototyp-Waffe.
- **Immer her damit!** Sobald die erste Xenium-Blase explodiert, wird das blaue und das weiße Blutplättchen aktiv. Dreht beide auf die rote Seite.



CREDITS

AUTOREN

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN und Nicolas RAOULT

AUSFÜHRENDE PRODUZENT

Thiago ARANHA

PRODUKTION

Patricia GIL, Thiago GONÇALVES, Guilherme GOULART, Isadora LEITE, Aaron MONTGOMERY, Renato SASDELLI, Bryan STEELE und Safuan TAY

ENTWICKLUNG

Fábio HIRSCH

ILLUSTRATION

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

GRAFISCHE GESTALTUNG (LEITUNG)

Mathieu HARLAUT

GRAFISCHE GESTALTUNG

Louise COMBAL und Marc BROUILLON

KÜNSTLERISCHE LEITUNG VON BIGCHILD

Jose Manuel PALOMARES

MODELLIERUNG (LEITUNG)

Hugo GÓMEZ

MODELLIERUNG

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

TEXTE

Eric KELLEY

REDAKTION

Hervé DAUBET, Jason KOEPP und Colin YOUNG

HERAUSGEBER

David PRETI

TESTSPIELER

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

DEUTSCHE AUSGABE

ÜBERSETZUNG

Christian KOX

REDAKTION & LEKTORAT

Benjamin FISCHER, Christian KOX und Veronika STALLMANN

SATZ & LAYOUT

Christian KOX

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

ÜBERSICHT EINER RUNDE

SPIELREGELN HABEN VORRANG VOR DIESER REGELZUSAMMENFASSUNG.

JEDE RUNDE BEGINNT MIT DER:

01 - SPIELERPHASE

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

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

WENN ALLE SPIELER FERTIG SIND:

02 - XENO-PHASE

SCHRITT 1 - AKTIVIERUNG: ANGRIFF ODER BEWEGUNG

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

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

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

SCHRITT 2 - BRUT

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

03 - ENDPHASE

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

ÜBERSICHT DER ZIELPRIORITÄTEN

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

ZIELPRIORITÄT	XENO-ART	AKTIONEN	BENÖTIGTER SCHADEN	ERFAHRUNGSPUNKTE
1	BERSERKER / MONSTRUM	1	2/3 (3/4)*	1/5
2	ARBEITER	1	1 (2)*	1
3	JÄGER	2	1 (2)*	1

* Gilt für Minen-Xenos, die in einer offenen Schacht-Zone in Reichweite 1+ stehen (siehe *Zombicide: Dark Side* Seite 20).