

# ZOMBICIDE

BLACK OPS



**REGOLE E MISSIONI**

# 01 CAPITOLI

02 CONTENUTO .....	2
03 LAVORO SPORCO .....	3
04 ARSENALE DELLA SQUADRA NERA .....	4
EQUIPAGGIAMENTO DI PARTENZA .....	4
BOT XN35 "CRAWLEY" .....	4
SENTRY GUN METEORA .....	4
05 NUOVO XENO: ABOMINIO INARRESTABILE.....	5
06 NUOVE TESSERE: ZONE CAPSULA E STANZE DI SICUREZZA.....	6
ZONE CAPSULA .....	6
STANZE DI SICUREZZA .....	6
07 MISSIONI AGGIUNTIVE .....	7
M1 NEI TERRITORI INVASI .....	7
M2 AGENTI PROVOCATORI .....	8
M3 OPERAZIONE ASSALTO FANTASMA .....	9
M4 GLI X(EN)D-FILES .....	10
M5 SEPARATI .....	12
M6 FIORI DI XENIUM .....	14
M7 CALO DI ENERGIA .....	15
M8 OPERAZIONE SEME MARCIO .....	16
M9 OPERAZIONE ALBA NERA .....	17
M10 RUOLI INVERTITI .....	18
> RICONOSCIMENTI.....	19



# 02 CONTENUTO

## 6 MINIATURE E SCHEDE IDENTITÀ DEI SOPRAVVISSUTI



Kyle



Jean



Maria



Andrei



Fiona



Solomon



## 2 MINIATURE DELLE MACCHINE



Bot XN35 "Crawley"



Sentry Gun Meteora

## 1 ABOMINIO INARRESTABILE



### 3 TESSERE DI GIOCO (A DUE FACCE)



# 03 LAVORO SPORCO

*Non riesco a credere che siano passate soltanto 24 ore da quando abbiamo intercettato il messaggio d'emergenza da PK-L7. E non riesco a credere nemmeno alla quantità di munizioni che ho sparato da allora.*

*Tutto è iniziato quando la Squadra Nera è partita per un'operazione "cerca e distruggi" nel sistema PK. Stavamo per neutralizzare una cellula di spie quando abbiamo intercettato dei segnali d'emergenza provenienti da PK-L7. L'avamposto per l'estrazione dello Xenium che dovevamo proteggere da una minaccia esterna era sotto attacco da un nemico interno. Una specie fino a quel momento pacifica che conoscevamo con il nome di Xeno era improvvisamente impazzita e stava uccidendo chiunque si trovasse sul suo cammino. Considerata l'importanza strategica di questa struttura, era evidente che la situazione fosse sfuggita di mano.*

*Quando il comando centrale ci ha contattati per cambiare la nostra missione iniziale, avevamo già impostato la rotta per PK-L7 per offrire il nostro aiuto e salvare più persone possibili. Ora le nostre priorità ufficiali consistono come prima cosa nell'indagare e nel raccogliere campioni di materiale alieno. Pensiamo di poterci occupare di entrambi gli obiettivi portando avanti sia il lavoro sporco che salvando vite umane. Solo perché vestiamo di nero, non significa che siamo noi i cattivi. Cioè, diciamo che non lo siamo quasi mai.*

*Black Ops è un'espansione di gioco che richiede una scatola base di Zombicide dell'ambientazione fantascientifica come Zombicide: Invader. Usare questa espansione per ampliare le vostre partite è facile: tranne dove specificato diversamente nella presentazione della Missione, è sufficiente aggiungere tutte le carte Equipaggiamento e Xeno di Black Ops ai loro rispettivi mazzi. I Sopravvissuti di Black Ops vanno aggiunti invece alla riserva da cui i giocatori possono scegliere all'inizio di qualsiasi partita di Zombicide: Invader. È possibile giocare le missioni di Zombicide con qualsiasi Sopravvissuto della propria collezione fantascientifica!*

#### Porte

### 26 SEGNALINI

- Blu ..... x1
- Bianca ..... x1



- Attivazione della Macchina ..... x2



- Rumore ..... x12

#### Generazione Xeno

- Rosso/Rosso ..... x3
- Rosso/Blu ..... x1
- Rosso/Bianco ..... x1



#### Melma

- Attiva/Inattiva. .... x5



### 33 MINI-CARTE

#### 6 carte Abominio Inarrestabile



#### 27 carte Equipaggiamento



#### 48 SEGNAPUNTI



#### 6 BASI COLORATE DEI SOPRAVVISSUTI



#### 6 PLANCE DEI SOPRAVVISSUTI



*Black Ops è un'espansione compatibile con una qualsiasi scatola base dell'ambientazione fantascientifica di Zombicide. Le missioni sono state concepite unitamente a Zombicide: Invader, ma i contenuti possono essere anche giocati con Zombicide: Dark Side.*

# 04 ARSENALE DELLA SQUADRA NERA

La potenza di fuoco della nostra nave non è in grado di sventare la minaccia degli Xenos, ma abbiamo trovato equipaggiamento base per reggere almeno per una settimana. Certo, sono dei giocattoli, ma dovremo prendere in prestito un po' di equipaggiamento base dalla gente del posto se vogliamo portare a termine il lavoro. Spero che riusciremo a mettere le mani su un paio di prototipi di armi, abbiamo sentito dire che le stavano sviluppando da queste parti!



## EQUIPAGGIAMENTO DI PARTENZA



Ogni Sopravvissuto della Squadra Nera riceve sia una Mitraglietta Blackbird che un Guanto Folgorante come Equipaggiamento di Partenza.



*I Sopravvissuti della Squadra Nera hanno questo simbolo sulla loro Scheda Identità.*

## BOT XN35 "CRAWLEY"



Tranne dove specificato diversamente, il Bot XN35 "Crawley" segue le stesse regole degli altri Bot e può essere usato in qualsiasi Missione che includa un Bot.

**NOTA:** Il Crawley non può effettuare Azioni in Mischia.

## SENTRY GUN METEORA

Tranne dove specificato diversamente, la Sentry Gun Meteora segue le stesse regole delle altre Sentry Gun e può essere usata in qualsiasi missione che includa una Sentry Gun.

La Sentry Gun Meteora dispone di una modalità di fuoco speciale per le Azioni a Distanza. Designate una Zona bersaglio a Gittata 1-3. Non è richiesta alcuna Linea di Vista. Il colpo non può passare attraverso i muri che separano una Zona edificio da una Zona esterna (ma può passare attraverso i muri interni). Non è richiesto alcun tiro di dado: la Meteora elimina un singolo bersaglio in ogni Zona intermedia, in linea retta, da Gittata 1 fino alla Zona bersaglio. Le Regole di Priorità dei Bersagli si applicano normalmente.

La Meteora ignora le regole delle Zone Oscure (*Zombicide: Dark Side*) e può fare fuoco dalle Zone Esterne.



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

# 05 NUOVO XENO: ABOMINIO INARRESTABILE

*Sorvolando la base di PK-L7 abbiamo notato ben presto che tutti sembrano avere gravemente sottovalutato la popolazione degli Xenos. Sono un vero e proprio sciame e si muovono molto velocemente. Abbiamo già avvistato un paio di nidi-fortificazioni. La battaglia ha inizio!*

*A quanto pare gli Xenos stanno trasformando le strutture che hanno invaso in una sorta di luogo di stoccaggio o un nido. O forse entrambe le cose. Abbiamo inviato una sonda che ha trasmesso alcune informazioni interessanti prima di essere distrutta: l'ultima cosa che ha avvistato era un mostro gigantesco che vagava per l'area contaminata. I dati confermati su questo mostro inarrestabile sono pochi: sappiamo solo che ogni sistema di difesa che ha tentato di occuparsi di lui ha fallito.*



**Danni:** 3

**Danni minimi per eliminarlo:** Vedi Regole Speciali

**Ricompensa in Punti Esperienza:** 5 punti

**Regole speciali:**

- Un Abominio Inarrestabile condivide lo stesso Ordine di Priorità dei Bersagli degli altri Abomini.
- Un Abominio Inarrestabile può essere ucciso soltanto dagli effetti di gioco che eliminano i Personaggi **automaticamente**, come:
  - Fuoco Infernale: Esplosione di Capsule (pagina 6) o Lanciafiamme di *Zombicide: Invader*.
  - Esplosione Sismica: Granata Sismica di *Zombicide: Dark Side*.
  - Sentry Gun Meteora.



# 06 NUOVE TESSERE: ZONE CAPSULA E STANZE DI SICUREZZA



*Siamo atterrati sulla superficie di PK-L7 e siamo entrati in un laboratorio invaso, trasformato in una tana dagli Xeno. Sappiamo che non rimarrà vuoto e silenzioso a lungo. Abbiamo letto della sostanza chiamata Melma nei pochi messaggi che abbiamo ricevuto. È disgustosa e sembra quasi pulsare di vita propria. La novità è che dalla melma sembrano crescere delle... capsule? Vengono usate per immagazzinare una forma alterata di Xenium. I campioni prelevati indicano che è instabile. Ma fino a che punto? Beh, lo sapremo presto. Da poco lontano arrivano già delle urla bestiali.*

**Zombicide:** Black Ops include tre tessere che contengono stanze standard, Zone Capsula e Stanze di Sicurezza. Sono l'ideale per creare Missioni incentrate sulle infiltrazioni nel cuore del territorio degli Xeno, o su una base corrotta, o per creare partite a tema marcatamente horror.

## ZONE CAPSULA



*Queste capsule contengono riserve concentrate di Xenium, una sostanza altamente esplosiva. Facendo fuoco su di esse, il Fuoco Infernale divorerà gli Xeno!*

Le Zone Capsula sono Zone Melma Attiva e vanno trattate come tali, tranne dove specificato diversamente. Seguono tutte le regole standard delle Melme, quindi nessuna porta che conduce ad esse può essere chiusa.

Un Sopravvissuto può **specificamente** selezionare le Capsule come bersagli prima di effettuare un'Azione a Distanza mirata sulla Zona Capsula. Se l'Attacco a Distanza mette a segno almeno 1 successo e infligge **2 o più Danni**, le capsule esplodono. Si genera un **Fuoco Infernale** nella zona bersaglio:

- Tutti i Personaggi e le Macchine sono eliminati. Il Sopravvissuto guadagna tutti i Punti Esperienza correlati.
- Rimuovere tutti i segnalini Obiettivo.
- Collocare un segnalino Melma Inattiva nella Zona Capsula. Il segnalino Melma Inattiva viene **rimosso** (non girato) non appena un Abominio Corrotto entra nella Zona. Si riconverte in una Zona Capsula ed è possibile fare fuoco nuovamente sulle Capsule!

**NOTA:** Le Capsule non sono influenzate dalle regole del Fuoco Amico, quindi non possono detonare in modo involontario. Non sono Sopravvissuti!

## STANZE DI SICUREZZA



*Le Stanze di Sicurezza sono le uniche Zone in cui i Sopravvissuti con il tratto Soldato possono Cercare.*

Queste Stanze di Sicurezza funzionano come in *Zombicide: Invader*. I Sopravvissuti Soldato possono effettuare l'Azione di Cercare soltanto nelle Stanze di Sicurezza. Anche i Sopravvissuti Civili possono cercare in quelle stanze!

# 07 MISSIONI AGGIUNTIVE

## M1 NEI TERRITORI INVASI

MEDIO / 6+ SOPRAVVISSUTI / 60 MINUTI

Non c'è alcuna traccia di attività umana nella struttura che abbiamo sorvolato. Eppure, i sensori della navetta rilevano delle forme di vita là sotto e la sostanza aliena che i rapporti chiamano "Melma" è visibile dappertutto. Siamo in un territorio invaso.

Ora atterreremo nei pressi di un modulo di stoccaggio armamenti per rifornirci di carburante, procurarci nuove armi, recuperare dati e stabilire un primo contatto con gli Xeno infettati. Prendete le vostre bombole di ossigeno e controllate a dovere le vostre tute, gente, nessuno deve contrarre la malattia!

Tessere richieste: **01-R, 02-R, 08-R, 09-R, 19-R e 21-R.**

### OBIETTIVI

**Benvenuti su PK-L7!** Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

**1- Incontrare gli Xeno.** Prendere tutti gli Obiettivi.

**2- ...e ucciderli tutti!** 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.** Ogni Sopravvissuto parte con una Bombola di Ossigeno equipaggiata.
- **Lasciare il Segno.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Ogni Obiettivo Rosso sulle tessere 01-R e 02-R fornisce anche un'arma Prototipo casuale.

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



## M2 AGENTI PROVOCATORI

MEDIO / 6+ SOPRAVVISSUTI / 60 MINUTI

Abbiamo scaricato i rapporti della Dottorressa Vivian Rigby riguardo all'attività degli Xeno e li abbiamo trasmessi all'alto comando. Per quello che ne sa la scienza, la contaminazione di per sé sembra innocua per gli umani. Combattendo oltre le linee nemiche, tuttavia, abbiamo recuperato informazioni aggiuntive: la Melma si evolve in una specie di sistema organico di stoccaggio per una forma alterata e altamente esplosiva di Xenium. Usando queste capsule di stoccaggio come congegni esplosivi potremmo rallentare l'avanzata degli Xeno su PK-L7 e sovvertire le sorti della battaglia a nostro favore finché non arrivano i rinforzi. Dobbiamo fare un tentativo su scala più piccola. È ora di mettere in atto alcune tattiche in vecchio stile!

Tessere richieste: **02-V, 08-V, 09-V, 19-R, 20-V e 21-R.**

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



### OBIETTIVI

**Distuggere tutte le capsule!** La partita è vinta non appena tutte le Zone Capsula sono trasformate in Zone Melma Inattiva.

### REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.** I Sopravvissuti vanno divisi in 2 gruppi più uniformi possibili e collocati casualmente nelle aree di partenza dei giocatori.
- **Gemme nascoste.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende, assieme a un'arma Prototipo casuale.



# M3 OPERAZIONE ASSALTO FANTASMA

MEDIO / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

Sebbene sia molto efficace dal punto di vista tattico, l'uso delle capsule di Xenium come congegni esplosivi su scala generale non è la soluzione definitiva. Non appena evacuiamo, la melma ritorna. Anche con il supporto dei sopravvissuti locali, non basterà a invertire le sorti della battaglia. Ora li consideriamo dei bersagli di opportunità da distruggere, se la cosa non mette in pericolo la missione. Questi attacchi preventivi portano sempre qualche beneficio, tuttavia. Il comando centrale ci ha appena informati che la nostra operazione precedente ha impedito agli Xenos di invadere una struttura di stoccaggio dati a qualche settore di distanza dalla prima linea. Dobbiamo recarci laggiù, recuperare tutto il materiale prioritario che riusciamo a trovare e uscire. Non siamo sicuri di cosa cerchino i nostri capi, ma con un po' di fortuna, le informazioni raccolte dagli obiettivi ci aiuteranno a localizzare dei sopravvissuti.

Tessere richieste: 04-R, 05-V, 06-V, 08-R, 09-R e 20-R.

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

## OBIETTIVI

**Siate veloci o preparatevi a morire.** Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

**1- Assalto al settore.** Completare questi obiettivi parziali in un qualsiasi ordine:

- Prendere le 4 armi Prototipo.
- Tutte le Zone Capsula devono essere trasformate in Zone Melma Inattiva.

**2- Uscire di scena come boss.** 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 blu e bianco a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- **Maneggiare materiale sensibile.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Ogni Obiettivo rosso fornisce anche un'arma Prototipo casuale.

- **Arrivano!** La Zona di Generazione blu si attiva quando l'Obiettivo blu viene preso. La Zona di Generazione bianca si attiva quando l'Obiettivo bianco viene preso.



## M4 GLI X(ENO)-FILES

MEDIO / 6+ SOPRAVVISSUTI / 120 MINUTI

Abbiamo decifrato informazioni preziose dai dati che abbiamo appena recuperato. Innanzi tutto, ora siamo in grado di comunicare con i sopravvissuti sulla superficie di PK-L7, e forse anche di rintracciarli. Un paio di file, tuttavia, hanno attirato immediatamente la nostra attenzione. Sono collegati alla cellula di spie che eravamo venuti a eliminare inizialmente.



Trovare la chiave per decifrare i file non è stato difficile, ma c'era una doppia protezione. Le spie avevano ricevuto nuovi ordini riguardo agli Xeno due giorni prima della contaminazione ed erano riusciti a scoprire cosa erano venuti a cercare. Portavano con loro tutte le informazioni raccolte dalla loro missione ed erano in attesa di evacuare quando gli Xeno hanno invaso il settore. Non sappiamo dove si trovino ora le spie, ma i dati che hanno rubato devono essere ancora laggiù, registrati nelle componenti elettroniche delle armi prototipo. Trovando quei congegni, se sono ancora in circolazione, potremmo ottenere un pezzo essenziale del puzzle.

Tessere richieste: **01-R, 03-V, 05-R, 06-R, 07-R, 08-V, 19-R, 20-R e 21-R.**

### OBIETTIVI

**Missione di Recupero.** Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

**1- Recuperare i file criptati.** Prendere le 4 armi Prototipo.

**2- Raggiungere il punto di recupero.** 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.

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



## REGOLE SPECIALI

• **Preparazione.** Dividere i segnalini Obiettivo in 2 gruppi sulle tessere 01-R e 06-R. Distribuire l'Obiettivo blu e l'Obiettivo bianco uno per gruppo, casualmente e a faccia in giù.

• **Il tempo stringe.** La Zona di Generazione blu si attiva quando l'Obiettivo blu viene preso. La Zona di Generazione bianca si attiva quando l'Obiettivo bianco viene preso.

• **Strumenti di stoccaggio insoliti.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Ogni Obiettivo rosso fornisce anche un'arma Prototipo casuale.



# M5 SEPARATI

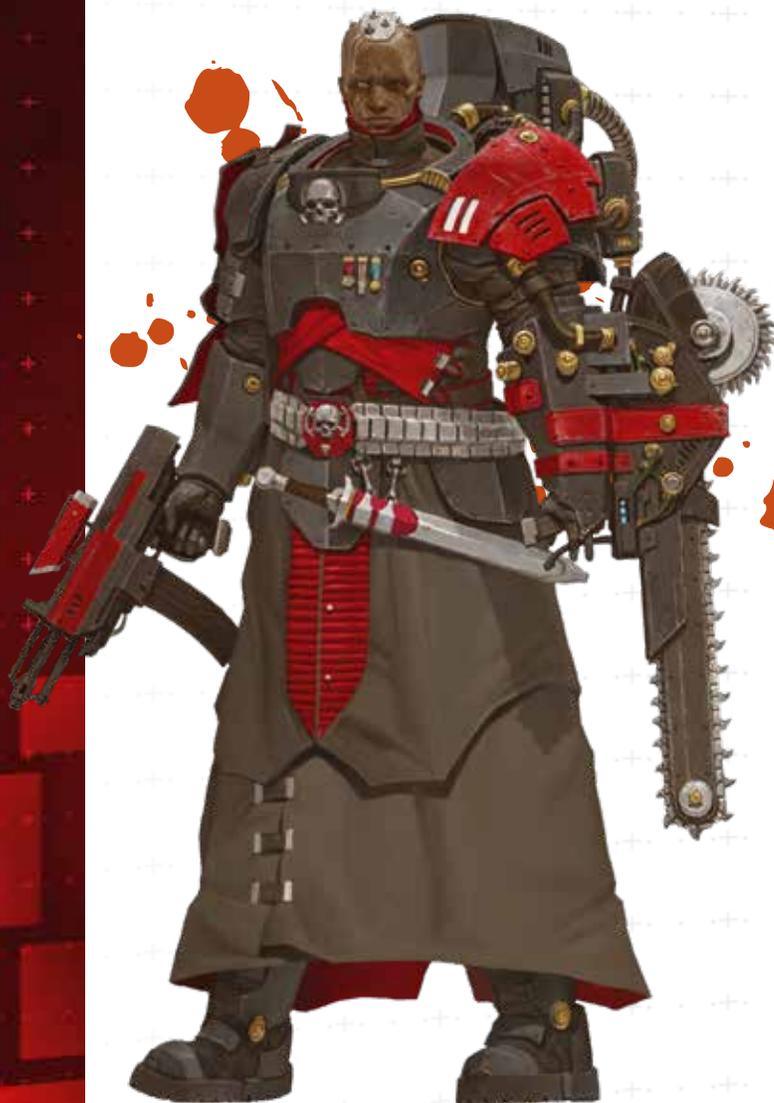
DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

*Ora dobbiamo trovare dei pezzi di ricambio per il nostro equipaggiamento e per la navetta. Considerato il computo delle vittime finora, le riserve di PK-L7 dovrebbero durare per diverso tempo. Sempre che gli Xenos non contaminino tutto con la melma, naturalmente.*

*Avevamo iniziato una rapida missione di rifornimento quando l'energia è saltata. Gli Xenos hanno colto subito l'occasione attaccandoci e abbiamo dovuto separarci. Sarebbe bene riunirci e andarcene da qui il più presto possibile. A proposito, potremmo anche usare questi pezzi per riparare il riciclaggio dell'aria della navetta e costruire una lavatrice improvvisata.*

*Sapete, il nero va lavato con cura.*

Tessere richieste: 03-R, 04-R, 06-R, 19-V, 20-R e 21-V.



## OBIETTIVI

**Uno sforzo coordinato.** Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

**1- Recuperare i pezzi di ricambio.** Prendere tutti i segnalini Obiettivo (inclusi i segnalini Controllo a Distanza).

**2- Raggiungere il punto d'incontro.** Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti e con il Bot. Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Xenos nella Zona. Inoltre, la Sentry Gun deve essere sotto controllo, prendendo il segnalino Controllo a Distanza viola o tramite un Sopravvissuto dotato dell'abilità appropriata (Controllo a distanza: Sentry Gun o Controllo a distanza: Tutte).

## REGOLE SPECIALI

### • Preparazione.

- Mescolare il segnalino Obiettivo blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.

- Scegliere 2 Sopravvissuti a caso e collocarli nell'Area di Partenza dei Giocatori indicata. Collocare tutti gli altri Sopravvissuti nella seconda Area di Partenza dei Giocatori.

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

• **Maneggiare con cura.** La Zona di Generazione verde si attiva quando l'Obiettivo verde viene preso. La Zona di Generazione viola si attiva quando l'Obiettivo viola viene preso.

• **Nessuna via d'uscita.** L'Airlock sulla tessera 04-R non può essere attraversato finché l'Obiettivo blu non è stato trovato.

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





# M6 FIORI DI XENIUM

DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

*Ormai è evidente che il caso Xeno non sarà risolto nel giro di pochi giorni. Non potremo sorvolare i campi di battaglia ancora a lungo se non troviamo un modo per rifornire le nostre scorte di energia e non troviamo dei pezzi di ricambio. Lo stesso problema si applica ai sopravvissuti che si nascondono in ogni angolo di PK-L7. Non possiamo andarcene a casa abbandonando questa gente a sé stessa. E c'è anche la questione quarantena da tenere in considerazione. Presto dovremo tutti trovare un modo per sopravvivere.*

*Per prima cosa, le fonti di energia. L'intera stazione sorge su un deposito di Xenium. Gli Xeno hanno un modo tutto loro di raffinarlo e di stoccarlo. Forse possiamo usare le pericolose capsule di Xenium per i nostri scopi. I sopravvissuti sulla superficie hanno probabilmente gli strumenti giusti per analizzare le capsule, ma forse non possono accedervi. Prendere contatto sarà più facile se portiamo in dono qualcosa che possa aiutare a sostenere la struttura di PK-L7.*

Tessere richieste: **04-R, 08-V, 09-R, 19-V, 20-V e 21-V.**

## OBIETTIVI

**Raccogliere i fiori pericolosi.** Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

**1- Caccia alle capsule.** Prendere un numero di Capsule di Xenium pari al numero dei Sopravvissuti di partenza (vedi le regole speciali).

**2- Tornare alla navetta.** 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.

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



## REGOLE SPECIALI

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

• **Controlli a Distanza.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende.

• **Raccogliere le Capsule.** Ogni Sopravvissuto che si trova su una Zona Capsula può spendere 1 Azione per raccogliere una Capsula e guadagnare 5 Punti Esperienza. Collocare un segnalino Obiettivo sulla plancia del Sopravvissuto. Non occupa alcuno slot nell'inventario e può essere scambiato come una carta Equipaggiamento. La Zona Capsula ora è esaurita. Collocare un segnalino Melma Inattiva su di essa.

**Importante: Una Zona Capsula trasformata in una Zona Melma Inattiva si ritrasforma in una Zona Capsula ogni volta che un Abominio Corrotto si trova su di essa.**



# M7 CALO DI ENERGIA

DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 60 MINUTI

*Ora siamo in possesso di una storia succinta ma documentata dei primi giorni dell'invasione degli Xeno, nonché dell'ubicazione di molte roccaforti dei sopravvissuti. Dobbiamo aggiornare questi dati il più presto possibile, dato che potrebbero cadere o trasferirsi in qualsiasi momento. Gli Xeno infetti si diffondono più rapidamente di quanto pensassimo.*

*Per ora abbiamo trovato una struttura di stoccaggio dove potremo riparare e rifornire la nostra navetta, un passaggio essenziale se vogliamo raggiungere tutti i nostri obiettivi nei prossimi giorni. O meglio, nelle prossime settimane. Ripensandoci, forse dovremo rivedere la nostra scaletta per i prossimi mesi. Meglio disdire le ferie.*

Tessere richieste: **03-V, 06-R, 07-R, 19-V, 20-R e 21-V.**

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

## OBIETTIVI

**Aggancio e ricarica.** Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

- 1- Illimitato potere.** Prendere tutti gli Obiettivi.
- 2- Raggrupparsi e 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 Xeno nella Zona.

## REGOLE SPECIALI

- Preparazione.** I Sopravvissuti vanno divisi in 2 gruppi più uniformi possibili e collocati casualmente nelle aree di partenza dei giocatori.
- Batterie nella melma.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Ogni Obiettivo rosso sulle tessere 06-R e 07-R fornisce anche un'arma Prototipo casuale.



# M8 OPERAZIONE SEME MARCIO

MOLTO DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 120 MINUTI

Dopo alcuni giorni di silenzio radio, finalmente abbiamo rilevato una chiamata di soccorso da un gruppo di sopravvissuti di PK-L7 e siamo riusciti a stabilire un contatto. Sembra che siano diventati un bersaglio prioritario per gli Xenos che ora hanno stretto d'assedio l'avamposto. Dicono di avere con loro degli esplosivi recuperati dalle miniere situate sotto la struttura. Potrebbero tornarci molto utili! Per fare le cose per bene, dobbiamo collocare i congegni esplosivi sul percorso degli Xenos e tenerli lontani dal riparo quanto basta da consentire a quella gente di rinforzare le loro difese.

Tessere richieste: 01-R, 02-R, 05-R, 09-R, 19-V e 21-V.

## OBIETTIVI

**Distuggere il nido degli Xenos.** Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

**1- Piantare i semi.** Prendere gli esplosivi (vedi le regole speciali) e collocarne 1 in ogni Zona contrassegnata.

**Attenzione! Gli Obiettivi possono essere distrutti dalla Melma, cosa che compromette la Missione!**

**2- Vedere il mondo bruciare.** La partita è vinta non appena non ci sono più Sopravvissuti sulle tessere 19-V e 21-V.

## REGOLE SPECIALI

### • Preparazione.

- Tutti i Sopravvissuti partono con una Bombola di Ossigeno equipaggiata.

- Collocare una carta arma Prototipo casuale a faccia in giù in ogni Zona contrassegnata.

• **Esplosivi.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. I segnalini Obiettivo rosso rappresentano gli esplosivi. Collocare il segnalino Obiettivo sulla plancia del Sopravvissuto. Non occupa alcuno slot nell'inventario e può essere scambiato come una carta Equipaggiamento. Per 1 Azione, il Sopravvissuto può collocare un segnalino Obiettivo rosso che possiede in una delle Zone contrassegnate. Ogni Zona può ricevere solo 1 carica esplosiva.

• **Comitato di benvenuto.** Quando un Personaggio attraversa per la prima volta l'Airlock sulla tessera 01-R, attivare la Zona di Generazione blu **oppure** quella bianca. Girare il segnalino Generazione scelto sul suo lato rosso. Quando un Personaggio attraversa per la prima volta l'Airlock sulla tessera 02-R, fare altrettanto con la Zona di Generazione colorata rimanente.

• **Armi Prototipo.** Un qualsiasi Sopravvissuto che si trova in una Zona con una carta arma Prototipo può spendere 1 Azione per prendere quella carta. Poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

05-R 09-R

01-R 02-R

19-V 21-V



# M9 OPERAZIONE ALBA NERA

DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 120 MINUTI

*Avevamo visto giusto. I nostri nuovi amici, i sopravvissuti che abbiamo appena incontrato, ci hanno dato una mano con le capsule di Xenium. Il carburante alieno può essere trasformato in una fonte di energia adatta ai nostri motori, con qualche sforzo e usando il materiale giusto. In circostanze diverse sarebbe proibito, ma abbiamo anche condiviso delle informazioni per creare una rete tra i sopravvissuti. Il prossimo passo è mettere tutti in contatto. L'unione fa la forza. Ma per ora la nostra priorità è ottenere più capsule. A tutti farebbe comodo un po' di energia per avere luce, condurre operazioni chirurgiche, attivare i computer, coltivare i vegetali e, beh, farsi una doccia calda. Ma non abbiamo molto tempo: gli Xeno proteggono ferocemente le loro capsule. Dobbiamo dividerci in squadre più piccole e colpire in modo mirato. Amiamo tutto ciò!*

Tessere richieste: 03-V, 05-V, 06-R, 09-R, 20-V e 21-V.

## OBIETTIVI

**Sopravvivere.** Prendere tutti gli Obiettivi e le armi Prototipo per vincere la partita.

**Facoltativo:** Per una partita ancora più difficile, ogni Sopravvissuto deve raggiungere il Livello di Pericolo Rosso come obiettivo aggiuntivo. Niente fegato, niente gloria.

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



## REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.**
  - I Sopravvissuti vanno divisi in 2 gruppi più uniformi possibili e collocati casualmente nelle aree di partenza dei giocatori.
  - Collocare una carta arma Prototipo casuale a faccia in giù in ogni Zona contrassegnata.
- **Raccolta di Xenium.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende.
- **Armi prototipo.** Ogni Sopravvissuto che si trova in una Zona con una carta arma Prototipo può spendere 1 Azione per prendere quella carta. Poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.
- **Siamo circondati!** Quando un Personaggio attraversa per la prima volta l'Airlock sulla tessera 20-V, attivare la Zona di Generazione blu **oppure** quella bianca. Girare il segnalino Generazione scelto sul suo lato rosso. Quando un Personaggio attraversa per la prima volta l'Airlock sulla tessera 21-V, fare altrettanto con la Zona di Generazione colorata rimanente.

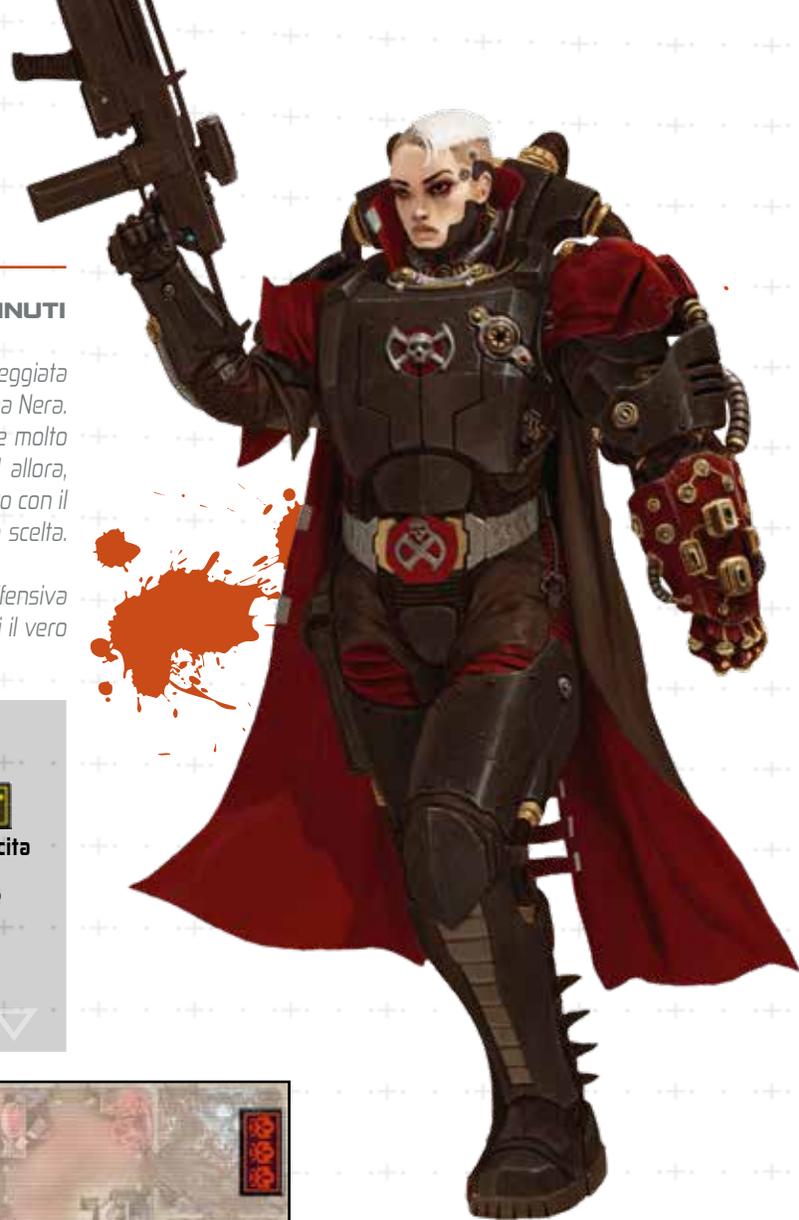


# MIO RUOLI INVERTITI

MOLTO DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

Brutte notizie. La nostra navetta è rimasta gravemente danneggiata quando ci hanno teso un'imboscata durante l'Operazione Alba Nera. Serviranno conoscenze specializzate, pezzi di ricambio rari e molto tempo prima che sia di nuovo in grado di volare. Fino ad allora, saremo dei semplici abitanti di superficie senza alcun contatto con il comando centrale. Niente paura, abbiamo già fatto la nostra scelta. E non siamo soli.

Ma ora abbiamo questioni più urgenti a cui pensare. L'offensiva degli Xenos si intensifica sulla nostra posizione. Insegniamogli il vero significato del termine invasione!



Tessere richieste: 08-R, 19-V, 20-V e 21-R.

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

## OBIETTIVI

**Invadere il nido degli Xenos.** Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

**1- Cercare e distruggere.** Completare questi obiettivi parziali in qualsiasi ordine:

- Prendere tutti gli Obiettivi.
- Tutte le Zone Capsula devono essere trasformate in Zone Melma Inattiva.

**2- Fuggire.** 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

- **Reclamare ciò che è nostro.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Ogni Obiettivo rosso fornisce anche un'arma Prototipo casuale.

- **Lasciate che vengano!** Sia la Zona di Generazione bianca che quella blu si attivano non appena una Capsula esplode e vanno girate sul loro lato rosso.



## RICONOSCIMENTI

### AUTORI DEL GIOCO:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN e Nicolas RAOULT

### PRODUTTORE ESECUTIVO:

Thiago ARANHA

### PRODUZIONE:

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

### 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

### REVISIONI:

Hervé DAUBET, Jason KOEPP e Colin YOUNG

### EDITORE:

David PRETI

### PLAYTESTER:

Rod MENDES, João José GOES, Caio QUINTA, Julio CAMPOS, Mario CIOFFI, Ricardo LIMONETE, Flavio OOTA, Rodrigo SONNESSO e 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 di Guillotine Games. Zombicide, CMON e il logo CMON sono trademark di CMON Global Limited. 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: Black Ops è un gioco pubblicato in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza, 58 - 42018 San Martino in Rio (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 Xeno).
- **Cercare (1x per Turno):** Solo nelle Zone stanza prive di Xeno. 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 in una 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.
- **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 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 Xeno spendono 1 Azione cercando di fare 1 di queste 2 cose:

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

**NOTA:** I Cacciatori hanno diritto a 2 Azioni per Attivazione. Una volta che tutti gli Xeno 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 Xeno 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 gli Abomini): Collocare quelle che rimangono. Poi, tutti gli Abomini ottengono 1 Attivazione Extra. Infine, collocare un Abominio nella 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 (3/4)*	1/5
2	OPERAIO	1	1 (2)*	1
3	CACCIATORE	2	1 (2)*	1

\* Nel caso degli Xeno Scavatori che si trovano in una Zona Fossa Aperta a Gittata 1+ (vedi il regolamento di *Zombicide: Dark Side* pagina 20).