

UPDATED

CLASSIFIED

SPECIAL OPERATIONS TEAMS

SURVIVORS GUIDE


ZUSAMMENSTELLEN EINES SPEC OPS TEAM

Wir sind einfache Soldaten. Sie haben uns trainiert und sie haben uns gesagt was zu tun ist. Es sind schwierige Zeiten da draußen und das Letzte was wir wollen, ist aus der Zelle der Zentralregierung vertrieben zu werden und in eine verdreckte und verseuchte Quarantänezone verstoßen zu werden. Dort gibt es nur totes Fleisch, oder Fleisch, das schon sehr bald tot sein wird! Unsere Familien - oder was noch von ihnen übrig ist - haben einen Unterschlupf und Nahrungsmittel für jeden Tag, sie können mit dem weitermachen, was es im Moment heißt, ein normales Leben zu führen. Wenn wir unseren Job gut erledigen, gibt es keinen Grund sich Sorgen zu machen. Es geht um Leben und Tod und in diesem Augenblick sind wir am Leben und alles andere da draußen, ist tot.

Dieses geheime Dokument ist das perfekte Werkzeug um Euch dabei zu helfen, Eure Mission in der Quarantänezone erfolgreich durchzuführen. Diese Anleitung beschreibt, wie man das Special Operations Übergriffsteam oder das Kurzstrecken Spec Ops Team zusammenstellt. Die Spec Ops Erweiterung enthält 9 neue Charakterkarten, mit welchen man das Übergriffsteam nach den normalen Regeln aus **Überleben für Dummies** aus dem Basisspiel **Project Z** zusammenstellen kann.

Einigt euch auf die Anzahl der Charakterkarten, die Ihr verwenden werdet um euer Spiel zu spielen, und wählt diese von den mitgelieferten Spec Ops-Karten.

Charakterkarten werden verwendet um euer Team zu bilden. Eine Charakterkarte besitzt drei Schlüsselemente, um den Charakter zu beschreiben:

- Die Anzahl von Charakteren, dargestellt durch eine Anzahl von Silhouetten.
- Die von der Karte erzeugten Anzahl an Kommandopunkten. 
- Das Profil des Modells und dessen Spezialfähigkeiten.

Sobald die Charakterkarten ausgesucht wurden, sucht ihr die passende Anzahl an Modellen aus. In dem Spiel werden alle Ausrüstungsgegenstände und Waffen auf dem Modell selbst dargestellt. Es ist sehr wichtig, über die Kombination von Waffen und Ausrüstung nachzudenken, während Ihr Euer Team zusammenstellt, da jedes Szenario eine andere Herangehensweise erfordert! Wenn Ihr eure Modelle zusammenstellt, könnt Ihr von den verfügbaren Waffen und anderen Komponenten wählen, solange Ihr dabei diese zwei einfachen Regeln befolgt:

1. Ihr könnt jedes Modell mit zwei einhändigen oder einer Zweihandwaffe ausrüsten.
2. Wenn ein Modell eine zweihändige Nahkampf- und eine andere Waffe trägt, wird die Nahkampf- als normale Handwaffe gezählt

Rucksäcke, Beutel und sonstige Ausrüstung werden als Dekoration behandelt.

Handwaffen: Pistolen, Uzi-Maschinenpistolen, Messer, Polizeiknüppel oder taktische Einsatzschilder zählen als einhändige Waffen. Eine beliebige Kombination aus zwei dieser Waffen kann für ein Modell verwendet werden.

Zweihandwaffen: Rammböcke und Äxte sowie Sturmgewehre, Granat- und Raketenwerfer benötigen zwei freie Hände um getragen zu werden.

Improvisierte Waffe: Ungeachtet der Waffen, die auf dem Modell eines Charakters zu sehen sind, gilt jeder Charakter als mit mindestens einer improvisierten Verteidigungswaffe wie einem Messer oder einer zerbrochenen Flasche ausgerüstet. Eine improvisierte Waffe hat folgendes Profil:

			Fähigkeiten
Improv. Waffe	N	1	-

Löst beim Zusammenbau der Modelle nicht alle Einzelteile auf einmal aus dem Bausatz. Stattdessen sucht ihr euch einen Buchstaben aus, von dem ihr alle Teile herauslöst um sicherzustellen, dass die Teile gut zusammenpassen. Fortgeschrittene Modellbauer müssen sich jedoch nicht zurückhalten, sondern können die Teile frei wählbar adaptieren und umbauen, um das Beste aus ihrem Bausatz herauszuholen.

Spec Ops-Überlebenskarten

Neben den Waffen und Spezialfähigkeiten, die jedes Modell im Team besitzt, können die Spec Ops eine Anzahl an Überlebenskarten von den in dieser Erweiterung enthaltenen und anderen verfügbaren Karten aus den unterschiedlichen Erweiterungen sowie dem Basisspiel verwenden.

Anstatt das Spiel mit den üblichen 5 Überlebenskarten zu beginnen, bestimmt die Zusammensetzung des Übergriffsteams die Anzahl der Karten.

Anstelle von Grit-Markern erzielen die meisten Spec Ops-Charakterkarten eine Anzahl von Kommandopunkten .

Kommandopunkte können während des Spiels auf verschiedene Arten eingesetzt werden. Bezüglich der Überlebenskarten ist es wichtig, dass die Anzahl der Überlebenskarten gleich der Gesamtzahl an Kommandopunkten ist, die während der Auswahl der Übergriffsteam-Charakterkarten gesammelt werden.

SPEC OPS SONDERREGELN

Grit

Übergriffs-Operationen sind geplante und operative Angriffe mit klar definierten Missionszielen. Da die Mitglieder der Spec Ops gut ausgebildete Kriegsveteranen sind, reagieren sie nicht auf Emotionen wie Wut oder Hass. Sie gehen raus und erledigen den Job!

Modelle, die einem Spec Ops Übergriffsteam angehören, erzielen und erhalten niemals Grit jeglicher Herkunft.

Aus diesem Grund werden sie auch nicht durch Regeln beeinflusst, die durch Grit-Marker ausgelöst werden.

Spezialistenteams

Auch wenn sie dieselben Profile und Grundregeln wie der Rest des Teams haben, ist die Spec Ops Spezialistenteam Charakterkarte durch ein spezielles Modell dargestellt - bewaffnet mit

einem Raketenwerfer oder einem MG - sowie einem Standard Spec Ops-Soldaten. Sie werden entsprechend der auf der vorhergehenden Seite beschriebenen Regeln bewaffnet.

Z-Ops

Manche Mitglieder der Spezialeinsatz-Truppe wurden ausgewählt, um verdeckte Operationen selbstständig oder neben dem allgemeinen Übergriff in einer Quarantänezone durchzuführen. Diese speziell ausgebildeten und rauen Soldaten sind üblicherweise als Z-Ops bekannt.

Als Teil des Übergriffsteams kann ein Spieler eine beliebige Anzahl an Z-Ops Charakterkarten wie üblich auswählen.

Z-Ops Training: Auf Z-Ops wird auf den Überlebenskarten gesondert verwiesen. Karten mit der Einschränkung Nur Z-Ops können nur Z-Ops Modellen zugeteilt werden.

Außerdem können Überlebenskarten mit der Einschränkung Nur Spec Ops keinen Z-Ops zugeteilt werden.

Lufttransport

Alle Mitglieder des Übergriffsteams (auch die Z-Ops) springen von Flugzeugen ab und betreten das Spiel zu Beginn der *Versorgungsphase* des **ersten Spielzuges** über den Spec Ops-Marker des Grundspiels.

Platziert den Spec Ops-Marker innerhalb von **6"** zu einem der Zombie-Eintrittspunkte auf dem Spielfeld, wobei die **1"**-Abstandsregel zu feindlichen Modellen gilt.

Platziert bei dieser Landung ein Spec Ops- oder Z-Ops-Modell auf dem Landepunkt und anschließend den Rest des Teams innerhalb von **1"** dieses Modells.

Spec Ops betreten das Spiel immer im ersten Zug zu Beginn der Versorgungsphase.

Transportfahrzeuge

Anstatt über den Luftweg transportiert zu werden, können die Spec Ops-Mitglieder des Übergriffsteams (keine Z-Ops) das Spiel mittels eines Transportfahrzeugs betreten, solange dieses zuvor als Teil des Übergriffsteams ausgesucht wurde.

Wenn ein Transportfahrzeug ausgewählt wurde, wird das gesamte Spec Ops-Kontingent den normalen Regeln des Szenarios folgend aufgestellt. Z-Ops betreten das Spiel weiterhin über den **Lufttransport**.

Das Transportfahrzeug ist mit einem befestigtem MG oder einem Granatwerfer mit der Spezialfähigkeit kurzer Reichweite ausgerüstet.

Das Transportfahrzeug wird von einem Fahrer bedient, der das Fahrzeug nicht verlassen darf, und kann bis zu **4** Passagiere befördern, von denen einer die Bordwaffe abfeuern kann.



Jedes Modell kann aus dem Transporter absteigen, sobald dieses seine Bewegung beendet hat. Platziert alle ausgestiegenen Passagiere in Basekontakt auf einer der Seiten oder der Rückseite des Transporters.

Die ausgestiegenen Passagiere zählen dabei als bewegt. Sie können weder schießen - oder rennen - noch wie üblich angreifen.

Passagiere können aus einem Transporter aussteigen, solange sich dieses in diesem Zug noch nicht bewegt hat, und können dabei ihre Bewegung normal fortsetzen. Messt alle Bewegungen der ausgestiegenen Passagiere von den Seiten oder der Rückseite des Fahrzeuges.

Jedes Mitglied des Übergreifsteams - Spec Ops oder Z-Ops - kann in ein Transportfahrzeug einsteigen, indem es sich an eine Seite oder die Rückseite des Fahrzeugs heran bewegt. Das Transportfahrzeug kann anschließend eine normale Bewegung durchführen, wenn es in diesem Zug noch nicht aktiviert wurde.

Die Hälfte (augerundet) der Passagiere eines Transportfahrzeugs nach Wahl des sie kontrollierenden Spielers wird eliminiert, wenn das Fahrzeug zerstört wird. Der Rest zählt als benommen und wird in Basekontakt mit dem Wrack aufgestellt.

Einzigartig - Kann als ein Transportfahrzeug Team haben.

Wunden (2) - Erhöht Wundmarker anstelle beider Schadenswerte.

Immun gegen Schmerzen - Ignoriert jedes Belegergebnis bei einem Schadenswurf.

Unaufhaltsam - Beleg außerdem die Stoß-Terrain Spezialfähigkeiten kann jedes Hindernis begegnen wegbewegen das Hindernis innen auf die Seite des Fahrzeuges.

Unermüdllich - gnd Schwerfällig bei Warten.



SPEC OPS SPEZIALMISSIONEN

Die Spec Ops befinden sich nicht in der Quarantänezone, um Beute zu machen, und sind überhaupt nicht an den Geschäften der gestrandeten überlebenden Zivilisten interessiert.

Die meisten ihrer Befehle beziehen sich auf das Säubern von bestimmten wichtigen Bereichen der Quarantänezone.



MISSION: SÄUBERUNG

Das Säubern eines Areals beginnt damit, die Gebäude zu sichern, um zu gewährleisten, dass sich keine Zombies oder unwillkommene Zivilisten, die die Mission stören könnten, darin befinden.

Eine Mission, an der sich Spec Ops beteiligen, muss mindestens 6 Gebäude beliebiger Größe enthalten (oder Szenario-Elemente, die als Gebäude zählen). Idealerweise sollten die Gebäude nicht kleiner als 4" x 4" sein, Klärt mit eurem Gegner, welche Gebäude sichergestellt werden sollen.

Um ein Gebäude zu sichern, muss ein Team aus mindestens zwei Spec Ops oder einem Z-Op in Basekontakt mit einem beliebigen Eingang dieses Gebäudes platziert werden.

Verschiedene Gruppen von Modellen können an verschiedenen Eingängen platziert werden, wenn mehr als ein Modell oder ein Team involviert ist.

Sobald die Gruppen bei den Eingängen stationiert wurden und sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 2" befinden, entfernt Ihr die Spec Ops-Modelle am Ende der *Bewegungs-Unterphase* und platziert sie auf einem Hausdach oder in einem geeigneten Areal, um dieses Gebäude deutlich erkennbar als gesichert zu markieren.

Zu Beginn der *Versorgungsphase*, noch bevor sich die Modelle Erholen, würfelt der Spec Ops Spieler 1 *Kampfwürfel* für je **zwei** Spec Ops und **1 Kampfwürfel** für **jeden** Z-Op, der sich auf einem Hausdach befindet. Konsultiert dann die folgende Tabelle:

SIEGESBEDINGUNGEN

Das Übergriffsteam wird nicht in Kämpfe für Vorräte oder Territorien verwickelt. Es hat spezielle und geheime Aufträge zu erledigen und eine Mission zu erfüllen.

Bei einem Szenario erhält das Übergriffsteam wie eben beschrieben nur *SP* für das Sichern von Gebäuden.




Manche „Geheimmission“-Überlebenskarten erlauben es dem Team, *SP* auch durch bestimmte andere Leistungen zu erhalten.

Spielen ohne Gebäude

Wenn eure Sammlung keine Gebäude enthält oder ein Spieler eine andere Variante der Spec Ops spielen möchte, dann ignoriert die Säuberungs-Missionsregeln und spielt die Spec Ops als normales Team, als wären sie eine gestrandete Gruppe von Spec Ops, die einer Gruppe von Überlebenden begegnet.

In diesem Fall nutzt ihr normalen Regeln für Spec Ops, jedoch gelten diese immer als Angreifer, wenn eine Mission Angreifer und Verteidiger enthält.

Spec Ops, die auf diese Weise gespielt werden, erhalten zwei zusätzliche *SP* für jeden Charakter im Team, der am Ende des Spiels kampffähig ist.

	Ergebnis	
	Gesichert!	Das Gebäude ist gesichert. Das Spec Ops-Team erhält am Ende des Spiels 3 SP. Markiert das Gebäude mit einem zusätzlichen Beutemarker. Bewegt alle Mitglieder des Übergriffsteams aus dem Gebäude zu beliebigen Ausgängen auf Bodenhöhe.
	Feindkontakt!	Das Gebäude ist von Zombies durchsetzt und die Spec Ops müssen darin bleiben, um es zu sichern. Die Charaktere dürfen im Gebäude bleiben und in der nächsten Versorgungsphase auf dieser Tabelle würfeln. Alternativ dürfen beliebige der Charaktere das Gebäude sofort verlassen. Platziert die Modelle in Kontakt mit beliebigen Eingängen auf dem Boden.

SZENARIO 1:

EXTRAKTION (SPEC OPS VS ZOMBIES)

Ein wichtiges Mitglied eines Wissenschaftsteams ist gestrandet und muss gerettet werden. Zu seiner Sicherheit soll er zu einem Extraktionspunkt gebracht werden.

Spielfeld & Gelände: Dieses Szenario wird auf einem Spielfeld von 4'x3' Größe gespielt.

Das Gelände sollte eine Straße mit Gebäuden an den Seiten sowie verlassenen Autos neben und auf der Straße beinhalten.

Teamgröße: 2-3 Charakterkarten. Falls die Zombies nicht von einem Spieler übernommen werden, spielt mit einer Gruppe von bis zu 12 Zombies für jede Charakterkarte

Aufstellung:

Platziert nach der Aufstellung von Gelände 2 Beutemarker (📍) wie auf der Karte gezeigt. Der Spec Ops-Spieler stellt zu Beginn des 1. Zuges seine Modelle in die rote Zone.

Das Spiel gewinnen:

Die Mission ist in drei Teile gegliedert:

1. Rettet einen wichtigen Bürger, dargestellt durch Beutemarker 1. Um das „Paket“ sicherzustellen, müssen sich im 3. Zug mindestens zwei Spec Ops innerhalb von 1" des Markers befinden, den Beutemarker aufnehmen und ihn zum Extraktionspunkt bringen. Die Spec Ops erhalten dafür 5 SP.

2. Sendet ein Notsignal von Position ALPHA (Beutemarker 2). Mindestens ein Spec Ops muss den 4. oder 5. Zug innerhalb von 1" um Beutemarker 2 verbringen. Entfernt den Beutemarker, nachdem die Aufgabe erfüllt wurde und platziert dort einen Spec Ops-Marker (📍). Dieser zählt ab sofort als Extraktionspunkt. Dies verleiht 1 SP.

3. Extraktion des Teams. Bewegt bis zum Beginn der Versorgungsphase des 6. Zuges so viele Teammitglieder wie möglich innerhalb von 1" des Extraktionspunktes.

Benommene Modelle können sich in diesem Zug nicht erholen und werden zurückgelassen.

Ihr erhaltet 2 SP für jeden neben dem „Paket“ extrahierten Spec Ops.

Zombies:

1. Zombies erhalten 3 SP für jeden zurückgelassenen Spec Ops (Ausgeschaltet oder im 6. Zug Benommen).

2. Zombies erhalten 5 SP, wenn das „Paket“ Getötet wurde. Das Paket wird Getötet, wenn ein Spec Ops es als Ergebnis einer Zombie-Attacke „fallenlässt“.

1. Aufstellung:

In diesem Szenario betreten haufenweise Zombies das Spiel den normalen Bewegungsregeln folgend im 1. Zug über den roten Spielfeldrand.

Stellt alle verfügbaren Zombies von der Mitte der roten Zone ausgehend in einer Kette auf, in der jeder Zombie in Basekontakt mit zwei weiteren steht.

Im 1. Zug haben die Spec Ops die Initiative.

2. Eskalation:

Die Eskalation wird am Ende der Versorgungsphase des 1. Zuges ausgelöst. Die Zahl der Zombies verändert sich dadurch nicht, dafür aber ihre Aggressivität!

Ausweglose Verlockung (Szenario-Sonderregel)

Während der Beschuss-Unterphase müssen sich Zombies 2" auf das nächstgelegene feindliche Modell zu bewegen, sofern in dieser Phase geschossen wurde.


Leibwächter-Mission (Szenario-Sonderregel)

Wenn das „Paket“ geborgen wird, erhalten alle Spec Ops ab dem 3. Zug die Spezialfähigkeit Leibwächter.




ALLGEMEINER SPIELABLAUF

INITIATIVEPHASE


Jeder Spieler wirft **5 Kampfwürfel**. Derjenige mit den meisten  wird zum **AKTIVEN** Spieler.

AKTIONSPHASE






Bewegungs-Unterphase

- **AKTIVER** Spieler bewegt beliebige seiner Modelle bis zu ihrem -Wert.
- Nächster Spieler bewegt seine Modelle.
- Alle Zombies bewegen sich bis zu **4"** auf das nächstgelegene lebende Modell zu.

In dieser Phase müssen Modelle Bewegungen mit mindestens **1"** Abstand zu feindlichen Modellen beenden.

Hindernisse (Geländestücke, die höchstens zwei Kampfwürfel hoch sind) können mit halber  überquert werden.

Beschuss-Unterphase


- **AKTIVER** Spieler schießt mit Modellen, indem er den -Wert der Waffe und den -Modifikator des Modells gegen den  Wert des Ziels benutzt. Jedes , das nicht durch ein  verhindert wird, ist ein **TREFFER** und verursacht einen Wurf auf der *Schadenstabelle*
- Nächster Spieler schießt.
- Zombies stöhnen unregelmäßig und tun in dieser Phase nichts.


Schüsse außerhalb der  der Waffe sind Ungenau.

Schüsse über Hindernisse sind für jedes Hindernis im Schussfeld Ungenau.




Verringert die Zahl der Kampfwürfel für jeden Ungenau-Effekt um **1**.


Jedes nicht verbündete Modell gilt dabei als Hindernis.


Modelle mit mindestens einem  können in dieser Phase nicht schießen.

Ziele in Basekontakt mit einem Hindernis sind in Deckung - Sie erhalten +1 auf ihren -Wert.

Nahkampf-Unterphase

- Modelle des **AKTIVEN** Spielers innerhalb von **3"** um feindliche Modelle dürfen diese im Nahkampf angreifen. Angreifer und Ziel werfen jeweils so viele Kampfwürfel, wie die Summe der  Ihrer Waffen und ihrer Profile beträgt. Das Modell, das mehr , würfelt, **TRIFFT** den Gegner so oft, wie die Differenz der gewürfelten  beträgt. Werft für jeden erzielten **TREFFER** auf der *Schadenstabelle*.
- Nächster Spieler *greift an* und kämpft.
- Zombies *greifen an* und kämpfen.

Modelle, die ein Ziel angreifen erhalten +1 .

Modelle auf erhöhtem Gelände erhalten +1 .

Modelle, die ein Benommenes Modell angreifen, können es mit ihren Attacken ausschalten (Tot).




SCHADENSTABELLE

 **FLEISCHWUNDE**

 **BENOMMEN**

 **TOT**

VERSORGUNGSPHASE

- Alle Benommenen Modelle Erholen sich, beginnend mit den Modellen des **AKTIVEN** Spielers und endend mit den Zombies..
- Alle Modelle werfen einen Kampfwürfel für jeden  auf ihnen. Jedes geworfene  entfernt einen .
- Alle Spieler ziehen Kampfkarten bis zur ursprünglichen Handkartenzahl nach.

ZOMBIES PLATZIEREN (WIE IM GESPIELTEN SZENARIO VORGEGEBEN)

WAFFENTABELLE

FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE			EIGENSCHAFTEN
Pistole	6	2	Kurze Reichweite, zählt auch als Handwaffe
Pistolenpaar	6	3	Kurze Reichweite
UZI	6	3	Kurze Reichweite, Feuerstoß, Nachladen
Akimbo-UZIs	6	6	Kurze Reichweite, Feuerstoß, Nachladen
Schrotflinte	6	3	Feuerstoß
Abgesägte Schrotflinte	-	-	Ein- oder Zweihändig nach Modell
Einhändig	3	8	Kurze Reichweite, Feuerstoß
Zweihändig	3	6	Feuerstoß
Sturmgewehr	-	-	Feuermodus
Vollautomatisch	6	10	Kurze Reichweite, Feuerstoß, Nachladen
Einzelschuss	6	3	
Gewehr	12	2	Zählt als Zweihandwaffe
Zielfernrohr	+3	+1	Zielvisier, Schwerfällig
Bogen & Armbrust	12	2	Schwerfällig, Extra Munition
Maschinengewehr	24	12	Feuerstoß, Schwerfällig, Nachladen
Granatwerfer	6	4	Explosiv, Durchschlag
Bazooka	12	10	Explosiv, Schwerfällig, Einzelschuss
Dynamitstange	4	6	Explosiv, Einzelschuss, Kurze Reichweite, Schwerfällig
Molotov-Cocktail & Flammenwerfer	4	6	Explosiv, Einzelschuss, Kurze Reichweite

NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE			EIGENSCHAFTEN
Improvisierte Verteidigung	N	1	
Handwaffe	N	2	
2x Handwaffe	N	3	
Machete	N	3	Nahkampf (2) (wenn paarweise)
Ketten & Peitschen	N	2	Umschlingen
Zweihandwaffe	N	4	Rammen
Axt	-	+1*	Durchschlag (eine Axt kann je nach Modell ein- oder zweihändig sein)
Kettensäge	N	10	Rammen, Nachladen
Polizei- oder Revolteküppel	N	4	Parieren
Taktischer Einsatzschild	N	-	+1  +1  wenn stationär