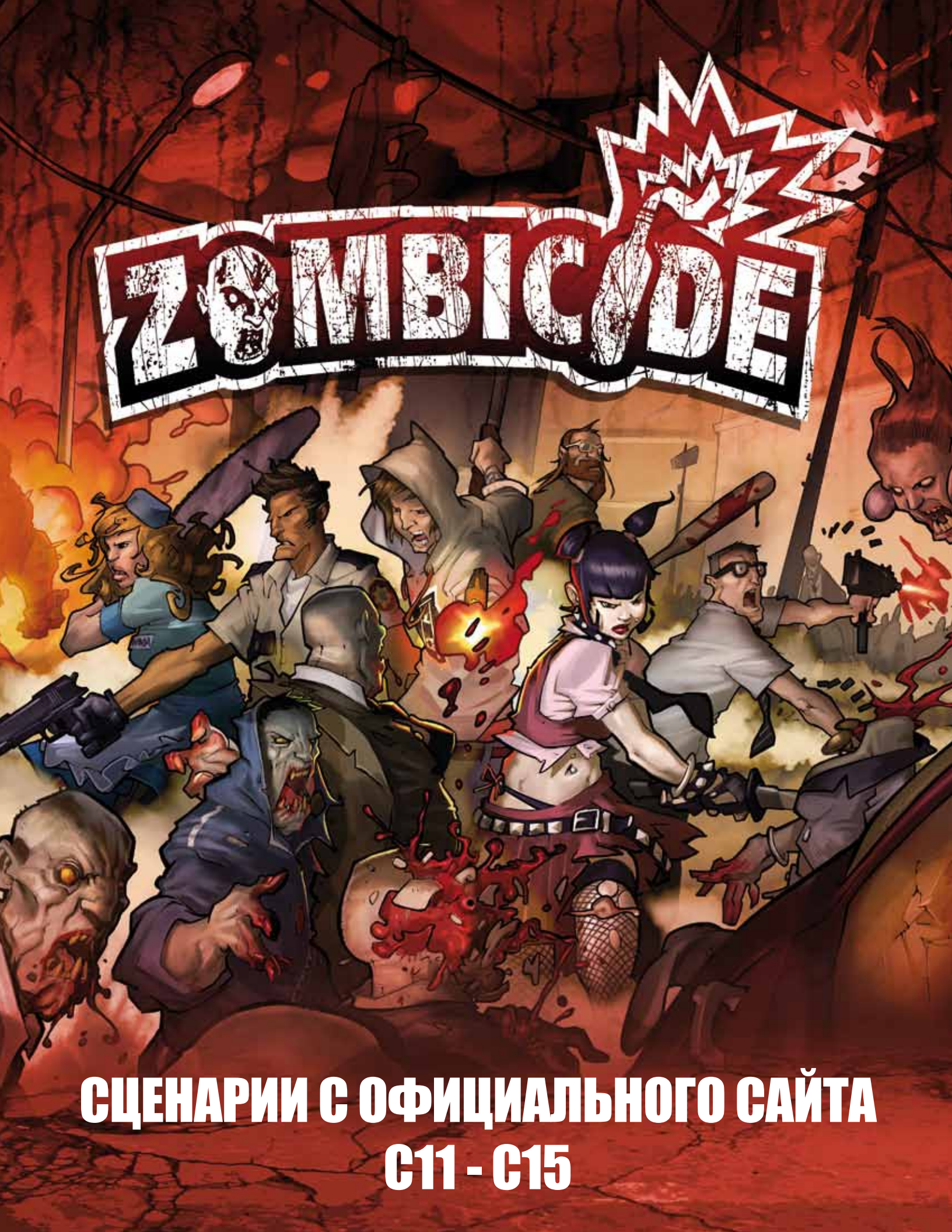


ZOMBICIDE



**СЦЕНАРИИ С ОФИЦИАЛЬНОГО САЙТА
С11 - С15**

C11 FLOODED WITH ZOMBIES

СЛОЖНЫЙ / 4+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

A mission by Stephen D. Forchielli

У нас на пути сильный шторм и выглядит он весьма неприятно. Улицы легко затопит, так что банде лучше побыстрее найти укрытие. Джош говорит, что видел брошенную лодку недалеко отсюда и она достаточно большая, чтобы вместить всех. Придется притащить ее в укрытие, чтобы мы могли воспользоваться ею после того как шторм утихнет. Эми напомнила нам кое-что важное, что хорошего в лодке без весел? Я думаю, нам следует разыскать пару штук по пути.

Необходимые тайлы: 5B, 6B, 5C, 2C, 1C & 3B.

ЦЕЛИ

Вы переживете наводнение, если сможете выполнить 3 этапа плана:

S.O.S. К счастью для банды, кто-то бросил свою старую лодку, когда покидал город. Возьмите зеленый жетон цели (который представляет собой лодку) и принесите его в убежище (отмеченное как «Exit Zone»).

Лодочка пльви. Банда не сможет никуда добраться на лодке после шторма без весел! Они отмечены красными «крестами» (жетонами целей). Принесите каждый жетон цели из зоны, где он находится, в укрытие (отмеченное как «Exit Zone»).

А теперь мы играем в ожидание. Когда лодка, все 4 весла и все оставшиеся выжившие будут в «Exit Zone», вы должны переждать шторм! Все выжившие должны оставаться в убежище четыре игровых хода, чтобы успешно завершить эту миссию.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

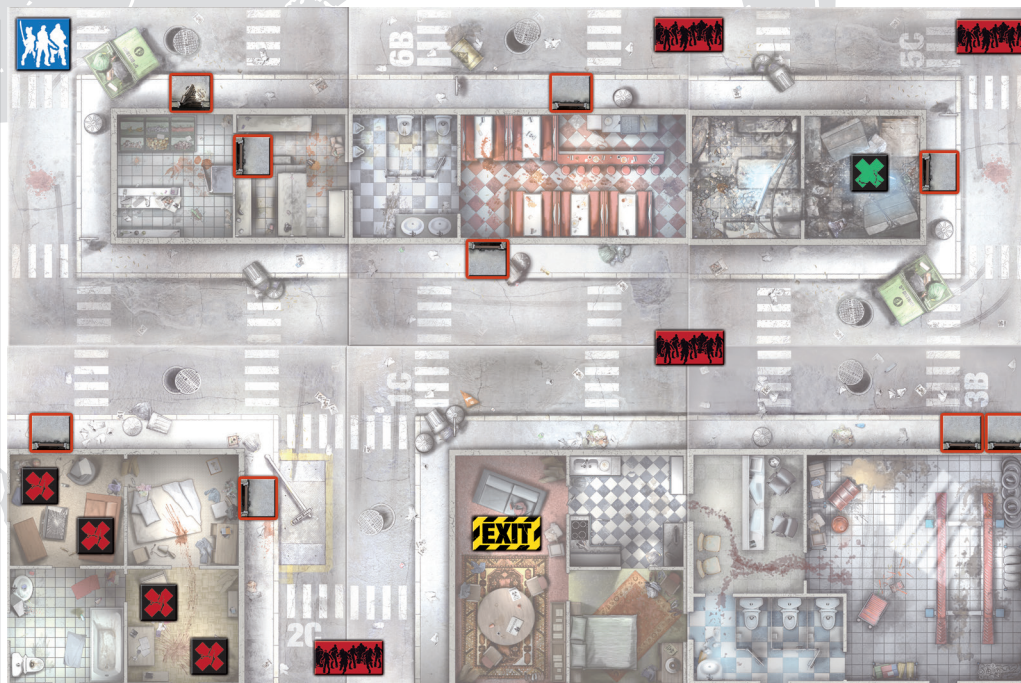
• **Запертые комнаты.** Некоторые комнаты изолированы закрытыми дверьми. Они считаются отдельными «помещениями» - зомби появляются только в той части здания, доступ к которой открыт.

• **Какое очешуительное весло** (ребята, я не знаю, как обыграть по-русски «oar-gazmíc» из оригинала). Каждый жетон цели дает 10 очков опыта выжившему, который берет его первым.

• **Это не Титаник.** Но лодка достаточно большая. Зеленый жетон цели считается снаряжением и занимает два слота инвентаря у выжившего, который его берет. Его нельзя передавать. Выживший, который несет его в убежище, должен потратить одно дополнительное очко действия в начале своего хода, чтобы поднять и нести лодку. В противном случае он не может двигаться. Обе двери на тайле 3B должны быть открыты, чтобы внести лодку в здание.

• **Почему это не моторная лодка?** Каждый красный жетон цели считается снаряжением и занимает один слот инвентаря у выжившего, который его берет. Их можно передавать, как любое другое снаряжение.

• **Полцарства за весло!** Если зомби «выбивает» весло во время атаки на выжившего или выживший, несущий весло, умирает, весло утаскивают зомби и оно потеряно. Миссия проиграна.



HARD
4+ SURVIVORS
120 MINUTES

ZOMBICIDE - MISSIONS

C11

C12 AXES & ALLEYS

СРЕДНИЙ / 4+ ВЫЖИВШИХ / 60 МИНУТ

A mission by Lucas McDaniel

Мы готовимся покинуть город, но мы делаем последний круг по окрестностям в поисках любого продовольствия, которое можно забрать с собой. Здесь очень много инфицированных... Я боюсь наткнуться на гнездо. Мы должны быть осторожны.

Необходимые тайлы: 4E, 6B, 5C, 1C, 5B, 5D, 3B, 2C & 5F.

ЦЕЛИ

Один последний круг. Зоны, которые нам интересны, отмечены на карте красными «крестами» (жетонами целей). Посетите их и соберите все жетоны целей.

Запасы еды. Найдите хотя бы по 1 карте консервов, риса и воды.

Покидая город. Доберитесь до «Exit Zone» всеми остав-

шимися выжившими. Любой выживший может покинуть зону в конце своего хода, если в ней нет зомби. Соберите снаряжение и выживших, которые выбрались. Вы победите, если у вас есть хотя бы по 1 карте консервов, риса и воды.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **В поисках продовольствия.** Каждый жетон цели дает 5 очков опыта поднявшему его выжившему.
- **Вы нашли гнездо.** Вам везет. Поместите один синий жетон цели случайно среди красных жетонов лицом (синей стороной) вниз. Когда этот жетон поднят, замените его на синюю «Spawn Zone», немедленно вытяните карту зомби и поместите необходимых зомби в эту зону. Карты экстрата активации и канализационных люков игнорируются в этот раз.
- **Вы не можете использовать машины.**
- **Брошенная полицейская машина.** Эта машина больше не ездит, но, возможно, бывший владелец забыл пару пушек в багажнике? Полицейскую машину можно обыскивать несколько раз. Тяните карты, пока не найдете оружие. Скиньте остальные карты. Карта «Aaahh!» прерывает поиск и вызывает появление Ходока.



Player
starting area



Zombie
Spawn Zone



Police Car



Objectives
(5 XP)



Door



Exit Zone

MEDIUM
4+ SURVIVORS
60 MINUTES

ZOMBICIDE - MISSIONS

C12

C13 SANCTUARY

СЛОЖНЫЙ / 4+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ

A mission by Matt Hibbard

Город переполнен и группе надо найти безопасное место, чтобы затаиться на некоторое время. Нэд отметил здание, где, он думает, можно укрепиться и отдохнуть. Однако, сначала его нужно вычистить и обезопасить. Но есть одна проблема: это самый зараженный квартал города.

Необходимые тайлы: 5D, 5B, 5C, 5E, 1C, 2C, 7B, 1B & 2B.

ЦЕЛИ

Вы собираетесь создать убежище от зомби. Как? Вот так:

Отключить систему безопасности. Ключ к вашему убежищу хранится в охраняемом здании с закрытой электрозамком синей дверью. Вам нужно отключить электричество в электрощитовой (синий «крест» (жетон цели) на карте) и вы сможете открыть синюю дверь. Возьмите синий жетон цели.

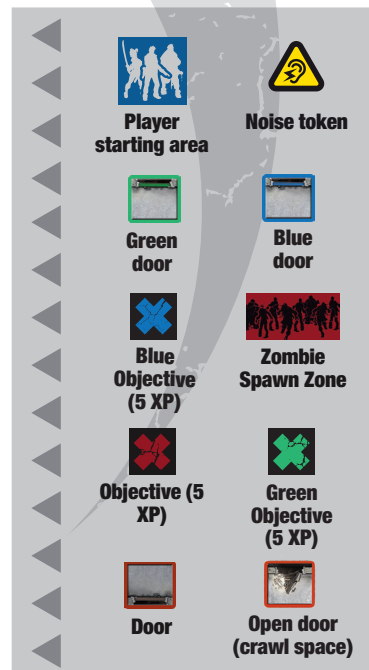
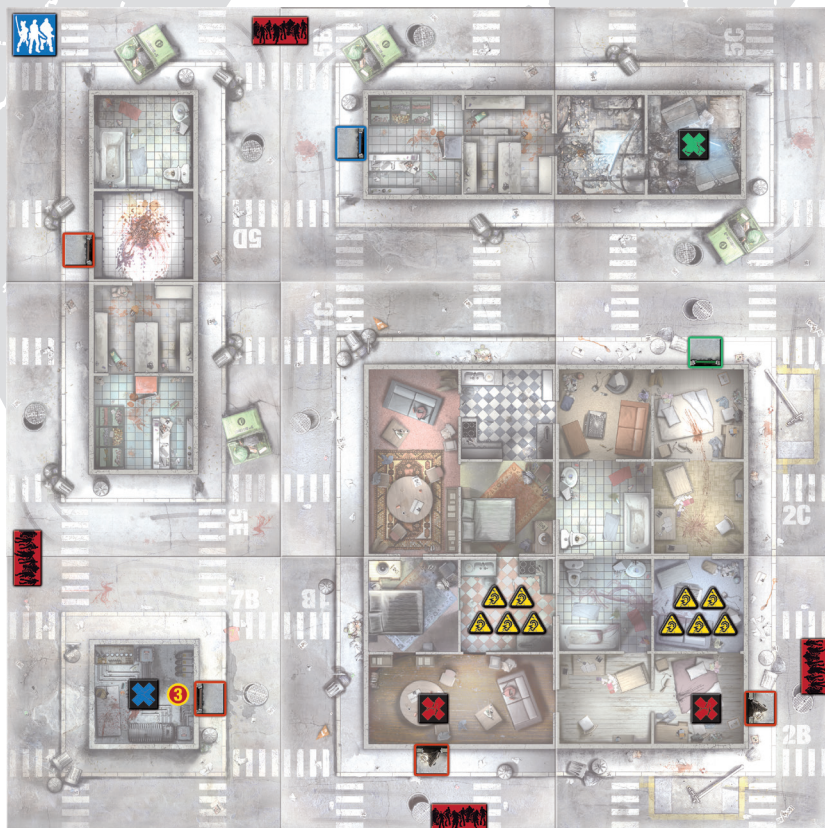
Получите зеленый ключ. Он открывает ваше будущее убежище. Возьмите зеленый жетон цели.

Очищение! Здание в нижнем правом углу карты должно быть очищено. Зомби проникают в него из проемов, которые ведут в глухой переулок. Уничтожьте зомби и

защитите здание. Соберите все красные жетоны целей, чтобы прекратить проникновение зомби. Вы победите, когда красные жетоны собраны и **в здании нет зомби в конце фазы зомби.**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Удовлетворение желаний.** Каждый жетон целей дает 5 очков опыта поднявшему его выжившему.
- **Дверь с электрозамком.** Синяя дверь не может быть открыта, пока не собран синий жетон цели.
- **Прочная дверь главного входа.** Зеленая дверь не может быть открыта, пока не собран зеленый жетон цели.
- **Проникновение зомби через проемы.** Зомби могут проникать в здание через проемы позади (они представлены как открытые двери), но выжившие не могут. После того как зомби проник в здание через проем, он не может вернуться обратно через него.
- **Блокирование проемов.** Возьмите красный жетон цели, чтобы закрыть проем рядом с ним (представленный как открытая дверь). Теперь открыть его снова невозможно.
- **Это электро-зомби?** Они, так же, могут быть электриками, которые стали зомби на работе, но это не так смешно. В начале игры поместите трех Ходоков в зоне, на тайле 7B, отмеченной «тройкой».
- **Шумная сигнализация.** Сирены сигнализации сработали на зомби. Поместите 5 жетонов шума в каждую зону, отмеченную на карте. Они остаются там, пока не будет взят синий жетон цели. Затем их можно убрать.



HARD
4+ SURVIVORS
120 MINUTES

ZOMBICIDE - MISSIONS

C13

C14 DO YOU WANT FRIES WITH THAT?

СРЕДНИЙ / 4+ ВЫЖИВШИХ / 120 МИНУТ
A mission by Julien Le Jeune

Один старичок в убежище постоянно повторял, что фастфуд в Чарминге был хорошенько заперт после начала эпидемии и, что там остались заперты тонны ящиков провизии, когда он ушел. Еще он упоминал, что собрал какие-то вещи в электрощитовой напротив фастфуда. Он не забыл припрятать канистру бензина вместе с «остальными вещами» (я подозреваю, он забыл, какими именно). Я бы предпочел не ходить в поход, основанный на бреде старика, но зима лютая и нам не хватает углеводов.

Необходимые тайлы: 5B, 6C, 5C & 7B.

ЦЕЛИ

Заполучить ящики с припасами на зиму. Вы найдете их в фастфуде. Огромный красный «крест» (жетон цели) подскажет куда идти. Соберите все жетоны целей в фастфуде и отнесите их к «Exit Zone».

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

• **Ням!** Каждый жетон цели дает 5 очков опыта выжившему, который берет его первым.

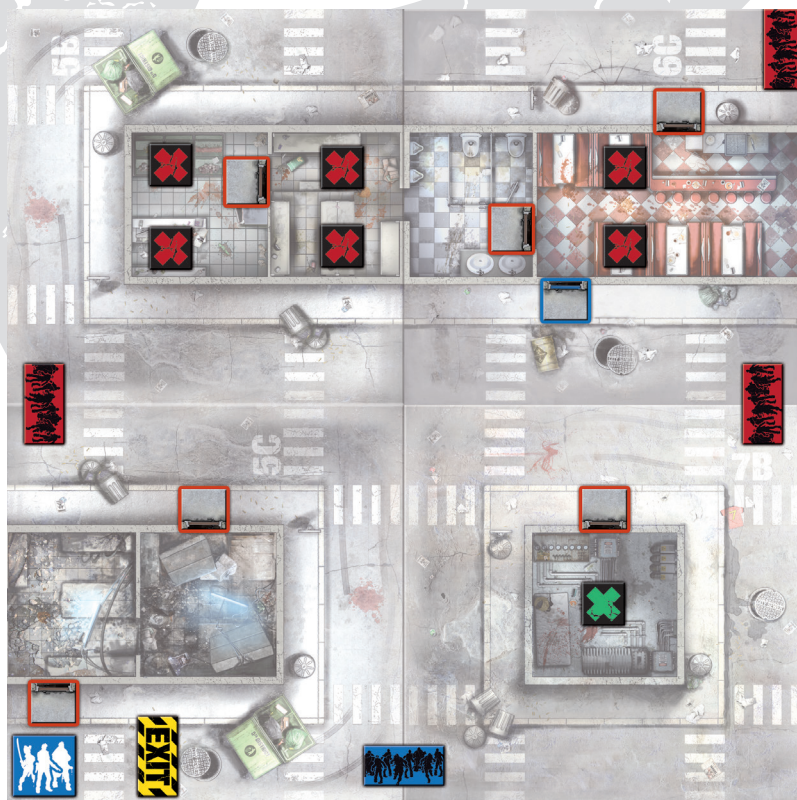
• **Запертые комнаты.** Некоторые комнаты изолированы закрытыми дверьми. Они считаются отдельными «помещениями» - зомби появляются только в той части здания, доступ к которой открыт.

• **Достаточно еды на зиму.** Поместите количество жетонов целей равное количеству игроков +2. Первые 6 жетонов разместите так, как показано на карте, дополнительные жетоны поместите в большой комнате фастфуда (там, где синяя дверь).

• **Тяжелые ящики с продовольствием.** Когда выживший берет жетон цели в фастфуде, поместите жетон на карте этого персонажа «в руке» (он может сразу реорганизовать свое снаряжение без затраты действия). Таким образом, выживший не может нести более двух жетонов. Пока он несет два ящика припасов, он не может тратить действия на атаку. Бросить ящики с припасами можно без затраты действий (аккуратнее с пальцами!): поместите жетон цели в зоне, где находится выживший и этот выживший может сразу реорганизовать свое снаряжение без затраты действия.

• **Старик говорил о «других вещах».** В начале игры отложите 1 карту бензина («Gasoline») и 3 другие случайные карты снаряжения. Положите их лицом вниз в комнате обозначенной зеленым жетоном цели. Вскройте все карты, когда дверь открыта. Если вы находитесь в здании эти карты можно взять или обменять так, как будто вы «меняетесь» с этой комнатой. Выживший может забрать все карты сразу. Вам нет необходимости искать, поскольку старик сказал вам, где посмотреть.

• **Старик сказал лучше не использовать главный вход.** Синяя дверь может быть открыта как любая другая. Открыв ее активируется сигнализация забегаловки. Немедленно вытяните 3 карты зомби и поместите соответствующих зомби на синюю «Spawn Zone». Затем уберите синюю «Spawn Zone».



ZOMBICIDE - MISSIONS

MEDIUM
4+ SURVIVORS
120 MINUTES

C14

A mission by Toma LaLiada

Мы весь день убегали и попали в тупик. Разбитые автомобили и какие-то обломки преграждают путь к выходу, нам необходимо быстро что-то предпринять, если мы хотим выжить. У Дейва появилась отличная идея - разнести эту импровизированную баррикаду, но нам понадобится пара газовых баллонов...

Необходимые тайлы: 3C, 3B, 4B, 4C, 4E & 4D.

Просто сделайте эти вещи в правильном порядке, если вы не хотите взорвать себя:

Соберите газовые баллоны. Красные «кресты» (жетоны целей) отмечают, где они находятся. Соберите все жетоны целей.

Установите взрывное устройство. Поместите шесть жетонов целей в зоне с автомобилями.

Взорвите машины.

Спасайте свои шкуры! Достигните «Exit Zone» хотя бы одним выжившим.



G15

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **В поисках баллонов.** Каждый жетон цели дает 5 очков опыта выжившему, который берет его первым.

- **Дорога закрыта!** Выжившие не могут пройти к «Exit Zone» пока машины не будут взорваны.

- **Запертые комнаты.** Некоторые комнаты изолированы закрытыми дверями. Они считаются отдельными «помещениями» - зомби появляются только в той части здания, доступ к которой открыт.

- **Напряженная работа.** Газовые баллоны действительно тяжелые и их надо отнести к машинам. Поместите жетоны целей, которые взял выживший, на его лист персонажа. Он не может нести больше двух таких жетонов сразу. Если выживший, который нес жетон (-ы), погиб, поместите жетон (-ы) в зоне, где он погиб.

- **Установка взрывного устройства.** Любой выживший, находящийся в зоне с машинами и имеющий хотя бы один жетон цели, может потратить одно очко действия для установки жетона (-ов) в этой зоне.

- **Взрыв автомобилей.** Когда все шесть жетонов целей установлены в зоне с машинами, любой выживший, находящийся в соседней зоне, может потратить одно очко действия чтобы заставить газовые баллоны взорваться:

- Уберите автомобили и жетоны целей из игры.
- Выживший, взорвавший заряд получает 5 очков опыта.
- Все зомби (включая Мутировавшего), находящиеся в зоне, уничтожены. Выживший, взорвавший заряд получает за них очки опыта.
- Любой выживший, находящийся в зоне с машинами, уничтожен и не может вернуться как «Zombivor» (судя по всему, имеется в виду возможность из дополнения, правил которого я пока не знаю).

- **Вы не можете использовать машины.**

- **Они не опустошили машины!** «Шмаровоз» можно обыскать только один раз. В нем (случайно) можно найти «Ma's Shotgun» или «Evil Twins».

- **И даже полицейскую!** Полицейскую машину можно обыскивать несколько раз. Тяните карты, пока не найдете оружие. Скиньте остальные карты. Карта «Aaahh!» прерывает поиск и вызывает появление Ходока.



MEDIUM
4+ SURVIVORS
120 MINUTES

C15

ZOMBICIDE - MISSIONS