



ZOMBICIDEB

ŻYWI LUB NIEUMARLI

SCENARIUSZE



LEGENDA JEŹDZCÓW WSCHODZĄCEGO SŁOŃCA

2 OCALAŁYCH / TRUDNA / 60 MINUT

Projekt i opracowanie: Rodrigo SONNISO i Toi VON GLEHN.

Jesteśmy jeźdźcami, a ta przeklęta apokalipsa zniszczyła niemal każdego konia na Dzikim Zachodzie. Moglibyśmy wydostać się stąd na własną rękę, ale nie dotarlibyśmy zbyt daleko.

Może znajdziemy jakieś wskazówki w tym mieście. Krążą plotki, że widziano tu spacerującego konia. Hej, czekaj... Też słyszałeś ludzki krzyk?

Wygląda na to, że ktoś tam potrzebuje pomocy! Nadszedł czas, aby uczcić pamięć Wodza Kornamo, naszego mentora (spoczywaj w pokoju)!

Potrzebne materiały: **Zombicide: Żywi lub Nieumarli** oraz **Zombicide: Jeźdźcy znikąd**.

Potrzebne kafelki: **6R, 7V, 8R i 9V.**

CELE

• **Zbierz swoją bandę!** Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

1- Uratujcie wszystkich ukrytych ludzi. Zdobądźcie wszystkie Cele.

2- Ucieknijcie z tego miasta.

Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia wszystkimi Ocalałymi. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.



ZASADY SPECJALNE

• **Przygotowanie do gry.**

- Wybierzcie 2 początkowych Ocalałych z dodatku „Jeźdźcy znikąd”, którymi będziecie rozgrywać tę kampanię. W tej misji możecie grać nimi tylko w trybie standardowym (bez koni).

- Wybierzcie 4 dowolnych innych Ocalałych (nie z dodatku „Jeźdźcy znikąd”) i odłóżcie ich na bok, wraz z ich kartami Ocalałych. Będą reprezentować ukrytych ludzi.

- Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.

• **Cenne towary.** Każdy osiągnięty żeton Celu zapewnia 5 PA wszystkim Ocalałym. Każdy z Niebieskich i Zielonych Celów zapewnia dodatkowo wierzchnią kartę z talii Nagród Łowców (o ile jest dostępna) Ocalałemu, który go zdobył. Ten Ocalały może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.

• **Dołącz do bandy!** Gdy żeton Celu zostanie zdobyty, wybierzcie 1 z Ocalałych, odłożonych na bok podczas przygotowania do gry, i umieśćcie jego figurkę w Strefie, w której ten żeton Celu został zdobyty. Ustaw ich poziom zagrożenia na początek aktualnego poziomu zagrożenia misji. Gracz, który zdobył ten Cel, kontroluje tego Ocalałego. Uratowany Ocalały otrzymuje swój Ekwipunek Początkowy oraz może natychmiast wykonać darmową akcję Reorganizacji/Wymiany.

• **Haras z piekła rodem.** Gdy po raz pierwszy dobrana zostanie karta Zombie: Abominacja, namnoźcie Abominację: Koszmarne Rumak, zamiast standardowej Abominacji. Gdy Koszmarne Rumak zostanie wyeliminowany, umieśćcie go w Strefie



	4x
Strefa Startowa Ocalałych	Cel (5 PA)
Strefa Wyjścia	Żeton Hałasu
Strefy Namnażania	



LEGENDA JEŹDZCÓW WSCHODZĄCEGO SŁOŃCA

6 OCALAŁYCH / TRUDNA / 90 MINUT

Projekt i opracowanie: Rodrigo SONNESSO i Toi VON GLEHN.

Niesamowite! Znaleźliśmy dwa zdrowe konie! Ale teraz potrzebujemy siodeł, aby móc na nich jeździć. Naszym planem jest ukrycie koni w pobliżu i poszukanie starego teksańskiego zakładu rymarskiego. Może nam się poszczęści. Pod osłoną ciemności możemy zakraść się do rymarza po zapasy i schronienie do świtu. W tym miejscu i tak zostało już tylko kilka zablakanych Zombie. Po wschodzie słońca zabierzemy nowych ludzi do dużego miasta, by załapali się na ostatni pociąg z tego piekła.

Potrzebne materiały: **Zombicide: Żywi lub Nieumarli** oraz **Zombicide: Jeźdźcy znikąd**.

Potrzebne kafelki: **1R, 2R, 3R, 4R, 5R, 7R, 10V, 11R i 12V.**

CELE

• **Wyposaż konie!** Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

1 – Znajdźcie siodła.

Zdobądźcie Niebieski i Zielony Cel.

2 – Przetrwajcie nawałnicę Zombie.

Przeżyjcie wszystkimi Ocalałymi do czasu, aż wyczerpie się talia kart Zombie.

Następnie

Ucieknijcie! Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia wszystkimi Ocalałymi. Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie. Gra kończy się porażką, jeśli Niebieski i Zielony żeton Celu nie zostaną zdobyte, nim talia kart Zombie wyczerpie się po raz pierwszy.

	1 2 3	
	4 5 6	
Startowa Strefa	Możliwe Strefy Wyjścia	
6x	6x	
Cel (5 PA)	Szwendacz	Żeton Hałasu
Strefy Namnażania		

12V	11R	10V
1R	5R	2R
3R	7R	4R

ZASADY SPECJALNE

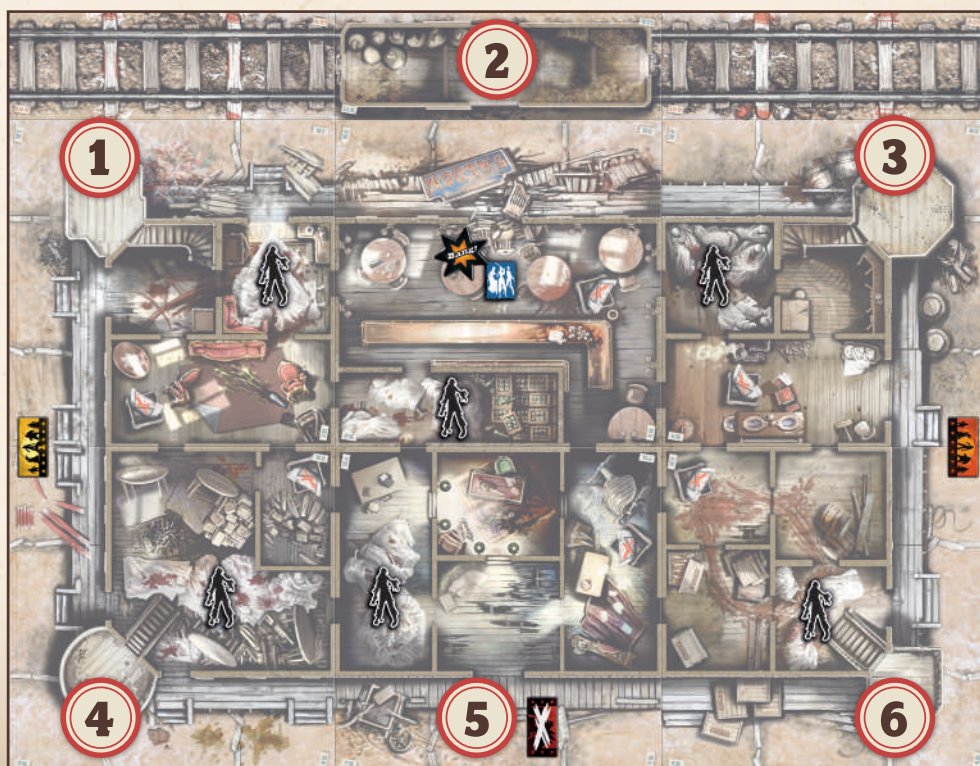
• Przygotowanie do gry.

- Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- Usuńcie karty Wody i Wody Święconej z talii Ekwipunku.
- W tej misji nie możecie używać Abominacji: Koszmarny Rumak.
- Użyjcie tych samych Ocalałych, którzy brali udział w części 1 Legendy Jeźdźców Wschodzącego Słońca. Ocalałych z dodatku "Jeźdźcy znikąd" użyjcie w trybie Standardowym (bez koni).
- Wybrani przez graczy 2 Ocalali rozpoczynają misję z losową kartą Nagrody Łowcy.
- Umieśćcie po 1 Szwendaczu w każdej Strefie Namnażania Stosu Zwłok, które w tej misji są nieaktywne

• Niezbyt bezpiecznie! Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył.

- Po zdobyciu żetonu Czerwonego Celu odrzućcie 3 wierzchnie karty z talii kart Zombie.
- Niebieski i Zielony żeton Celu reprezentują siodła. Dodatkowo zapewniają one wierzchnią kartę z talii Nagród Łowców Ocalałemu, który go zdobył. Ten Ocalały może za darmo zreorganizować swoje wyposażenie. Niebieski i Zielony żeton Celu należy pozostawić odkryte w Strefie, w której został zdobyty. Nie można zdobyć ich ponownie.
- Po zdobyciu Niebieskiego ORAZ Zielonego żetonu Celu, dodajcie po 1 żetonie Stosu Zwłok w ich Strefach. Tych specjalnych żetonów Stosu Zwłok nie można usunąć.

• Konie są tutaj! Gdy talia kart Zombie wyczerpie się po raz pierwszy oraz Niebieski i Zielony żeton Celu został zdobyty, rzućcie kością. Umieśćcie żeton Strefy Wyjścia w Strefie o numerze zgodnym z wynikiem na kości (patrz ilustracja poniżej). Następnie potasujcie odrzucone karty Zombie, by utworzyć z nich nową talię i kontynuujcie rozgrywkę.





LEGENDA JEŹDZCÓW WSCHODZĄCEGO SŁOŃCA

6 OCALAŁYCH / TRUDNA / 120 MINUT

Projekt i opracowanie: Rodrigo SONNESSO i Toi VON GLEHN.

Dotarliśmy do dużego miasta i to jest koszmar! Na szczęście mamy teraz konie, które nam pomogą, ale nadal nie mamy wystarczającego transportu, aby wszyscy mogli stąd uciec. Wątpliwe, by pociąg zatrzymał się w tym chaosie. Musimy znaleźć sposób na zatrzymanie pociągu i uratowanie wszystkich nowych ludzi. Mamy pomysł! Może nam się udać. Naprzód!

Potrzebne materiały: **Zombicide: Żywi lub Nieumarli** oraz **Zombicide: Jeźdźcy znikąd**.

Potrzebne kafelki: **1V, 2V, 3V, 4V, 5V, 6V, 7V, 8R, 9R, 10V, 11V i 12V.**

CELE

- **Zatrzymać ten pociąg!** Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:
 - 1- **Zdobądźcie koła Furgonu.** Zdobądźcie Zielony oraz Niebieski żeton Celu.
 - 2- **Zablokujcie trasę pociągu!** Poruszcie Furgon na zaznaczonej Strefie na kafelku 12V, zanim dotrze do niej Pociąg.

ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.**
 - W trakcie tej misji nie używajcie Abominacji: Koszmarny Rumak.
 - Umieśćcie losowo Niebieski żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie te żetony Celów muszą być zakryte.
 - Umieśćcie odkryty Zielony żeton Celu zgodnie ze wskazaniem na mapie Misji.
 - Użyjcie tych samych Ocalałych, którzy brali udział w części 1 Legendy Jeźdźców Wschodzącego Słońca. Ocalałych z dodatku Jeźdźcy znikąd użyjcie w trybie Jeźdźca (na koniach).
 - Wybrani przez graczy 2 Ocalali rozpoczynają misję z losową kartą Nagrody Łowcy. Umieśćcie żeton Strefy Namnażania Abominacji we wskazanej Strefie.

- **Adrenalina rośnie!** Każdy osiągnięty Czerwony żeton Celu to 5 PA dla Ocalałego, który go zdobył. Zdobyty Niebieski oraz Zielony żeton Celu zapewnia 5 PA każdemu Ocalałemu.
- **Zepsuty furgon.** Furgonu nie można poruszyć, dopóki Niebieski oraz Zielony żeton Celu nie zostanie zdobyty.
- **Zatrzymanie pociągu.** Po zdobyciu Niebieskiego oraz Zielonego żetonu Celu, Pociąg wjeżdża na Planszę (str. 40 instrukcji), zaczynając od kafelka 10V, na koniec następnej rundy gry. Od tego momentu Ocalali muszą poruszyć Furgon na zaznaczonej Strefie

Gdy Pociąg dojedzie do kafelka 12V, na którym w zaznaczonej Strefie znajduje się Furgon, zeskanujcie kod QR (lub odwiedźcie podany adres WWW). Jeśli Furgon nie znajduje się wtedy w zaznaczonej Strefie, gra kończy się porażką.

9R	10V	5V	6V
7V	11V	2V	1V
8R	12V	3V	4V

Strefa Startowa Ocalałych

Żeton

Kartaczownica Gatlinga

Furgon

9x

Cel (5 PA)

Strefy Namnażania



POZNAJ
ZAKOŃCZENIE
HISTORII
TUTAJ:



<https://bit.ly/3smDzvQ>



KOSZMARNY MASZYNISTA: WIELKI FINAŁ

O nie... Gdy pociąg wjeżdża na stację, spełniają się nasze najgorsze obawy. Wagony pociągu są już opanowane przez Zombie! Koszmarne Rumak, nasz ostateczny nemezis, ryczy i kopie, próbując wydostać się z pociągu.

To nie był nasz plan, ale teraz musimy pomóc ludziom uciec z tego przeklętego miasta tak szybko, jak to możliwe. Nawet jeśli ma to być ostatnia rzecz, jaką zrobimy.

NOWE CELE

Ostateczny rozrachunek! Aby zwyciężyć, osiągnijcie Cele w podanej kolejności:

- 1 – **Prrrr...!** Wyeliminujcie Abominację: Koszmarne Rumak.
- 2 – **Ratunek przede wszystkim!** Dotrzyjcie do Strefy Wyjścia wszystkimi 4 Ocalałymi z gry podstawowej Zombicide: Żywi lub Nieumarli (jeźdźcy nie muszą tam dotrzeć). Każdy Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

NOWE ZASADY SPECJALNE

- **Przygotowanie do gry.**
 - Zmieńcie rozmieszczenie Strefy Namnażania na kafkach Pociągu, zgodnie ze wskazaniem na mapie Misji.
 - Umieśćcie Abominację: Koszmarne Rumak we wskazanej Strefie na mapie Misji.
 - Umieśćcie żeton Strefy Wyjścia we wskazanej Strefie na mapie Misji.
- **Koszmarne pociąg.** Pociąg się nie porusza.

9R	12R	5V	6V
7V	11R	2V	1V
8R	10R	3V	4V

