

◆外伝 10： 即席弾丸

中級 / 生存者6人以上 / 60分

いい知らせだ。投石器を見つけた。悪い知らせは、発射するための石がない。ものすごく残念だが、眼前に広がる^{ゾンビ}屍者でひしめく^{オーク}緑鬼の砦に対しては使えなさそうだ。放置するしかない……いや待てよ？ 待て、待て、待て！ 石の代わりに、大きな^{オークゾンビ}屍緑鬼を発射することはできないか？ やってみよう！ うまくはいかないかもしれないが、面白そうだ！

必要なセット：『ゾンビサイド 緑鬼軍』

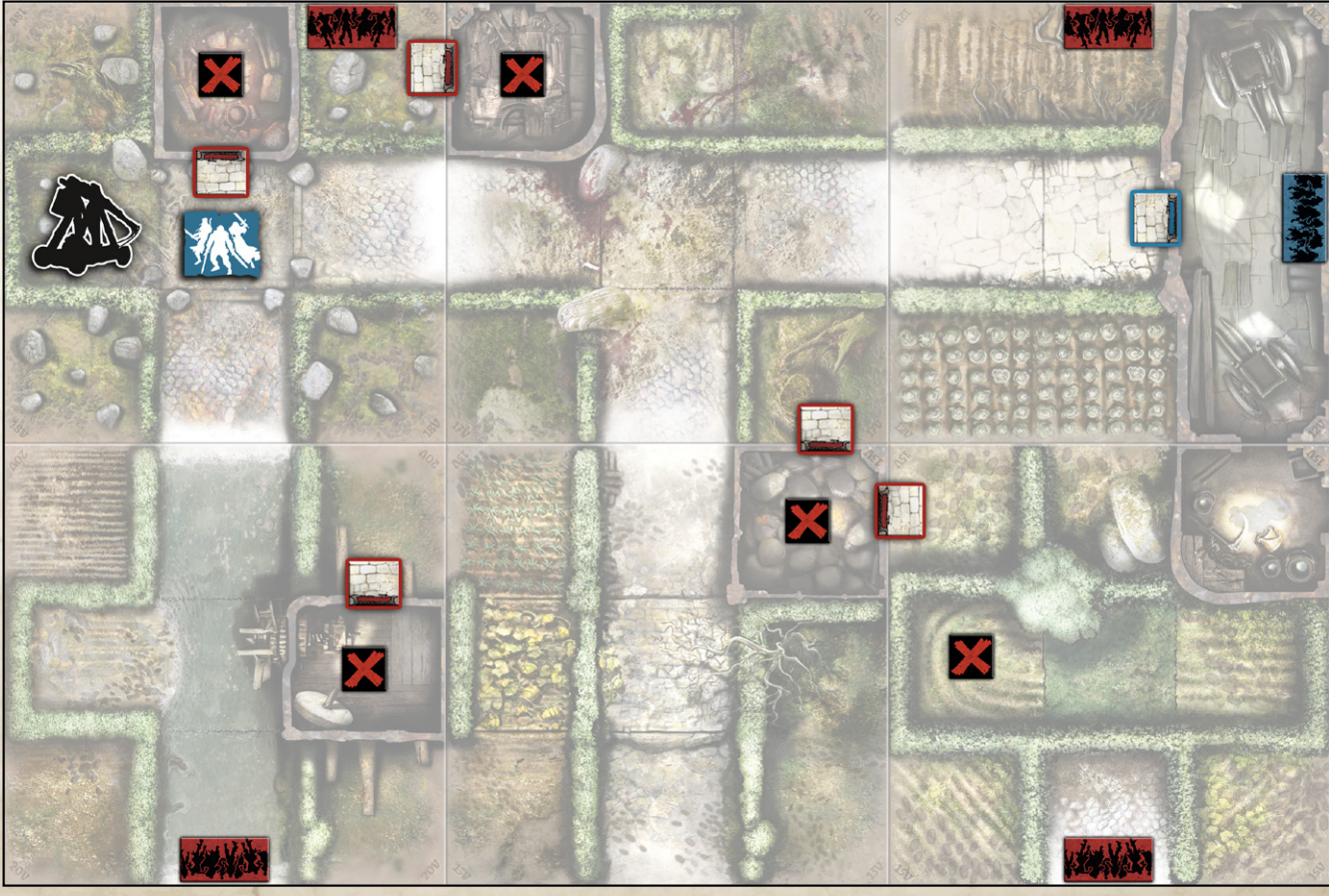
必要な地図タイル：12V, 13V, 15V, 17V, 18V & 20V.

18V	17V	12V
20V	13V	15V

目的

次の目的をこの順に達成すればゲームに勝利します。

- ◆ 1. 周囲を調べろ、万が一のためにも。もしかしたら、弾があるかもしれない：目的トークンをすべて入手すること。
- ◆ 2. 投石器にオークを詰めろ：屍緑鬼が1体だけ投石器と同じゾーンにいる状態で、投石器の発射アクションを行うこと。
- ◆ 3. 屍者砦の門を破壊せよ!：青のドアと青の屍者出現ゾーンを破壊する。このシナリオでは、投石器によって青のドアと青の屍者出現ゾーンの両方が破壊された瞬間、ゲームに勝利します。



特殊ルール

- ◆ **弾丸ではないが、使えそうだ**：各目的トークンを入手すると、経験点5点を獲得します。
- ◆ **緑鬼を射出せよ**：投石器と同じゾーンに屍緑鬼が1体だけいるとき、投石器による射出を実行できます。発射したなら、その屍緑鬼を取り除いてください（この屍者分の経験点は、投石器を射出した生存者が獲得する）。
- ◆ **即席弾丸**：投石器の射出によって取り除いた屍緑鬼の種類によって、弾丸の種類が変わります：
 - » **変異体＝巨礫弾**：ダイス1個、命中率4+、ダメージ3点
 - » **肥大体＝葡萄弾**：ダイス3個、命中率4+、ダメージ2点
 - » **それ以外の屍緑鬼＝砂利弾**：ダイス6個、命中率4+、ダメージ1点

- ◆ **強化扉**：青のドアは、通常のルールで開くことはできません。このドアを対象とした投石器の射出でのみ開くことができます。1度の攻撃で3点以上のダメージを与えることができたなら（ダメージ3点を与える攻撃を1回、もしくは1度の攻撃で与えるダメージの合計が3点以上）、青のドアは開きます。
- ◆ **緑鬼の砦**：青の屍者出現ゾーンは、青のドアが開いた瞬間から、その効果が適用されます。
- ◆ **道の封鎖**：投石器は、いずれの屍者出現ゾーンに対しても、射出できます。屍者出現トークンの攻撃優先度は、ウォーカーと同じです。屍者が出現ゾーンにいなくとも、屍者出現ゾーンに向けて射出できます。1回でも命中したなら、その屍者出現トークンを、別の屍者出現ゾーンへと移動させてください。ただし青の屍者出現ゾーンは、その効果が適用されるまで、射出の対象にすることはできません。青の屍者出現ゾーンに命中したなら、シナリオは即座に終了します。



◆外伝 11: 炎の試練

上級 / 生存者6人以上 / 120分

村のあちこちから同時に火の手が上がった。虚
を突かれてしまったのだ。死霊術師どもに見
つかった。奴らはいにしへの緑鬼の戦術で、公然
と襲いかかって来る。だが俺たちは、辺りの資材
を失うわけにはいかない。緑鬼軍を押し返すのだ！

必要なセット：『ゾンビサイド 緑鬼軍』

必要な地図タイル：12V, 13V, 14R, 15V, 16V,
17V, 18V, 19R, & 20R.

目的


次の目的をこの順に達成すればゲームに勝利します

- ◆ 1. 炎を消せ!：水を使って、消火するのだ。すべての赤い目的トークンを入手すること（特殊ルール参照）。
- ◆ 2. 感染した鍛冶場を破壊しろ：鍛冶場ゾーンに向けて、投石器で巨礫弾を発射し、命中させること。

特殊ルール

- ◆ 本シナリオでは、使用していないマーカー類を別に用意して、全プレイヤーの手が届くところに「水トークン」として置いておいてください。
- ◆ 準備時に使用していない赤の目的トークンは、「炎トークン」として使用するため、ゲームボード脇に置いておいてください。
- ◆ 水源：浸水ゾーンの生存者は、1アクションを消費することによって、水トークンを獲得できます。他の物品と同じくバックパックの-slotを1つ使用し、交換や捨てることもできます。1人の生存者は、同時3つまで水トークンを保有できます。
- ◆ 炎上の村：赤の目的トークンが1つでもあるゾーンは「炎上ゾーン」となります。
 - » 炎上ゾーンは、侵入することも屍者が出現することもできません。ただし視線は遮りません。「跳躍」の技能で飛び

越えることはできません。また「体当たり」で、屍者を炎上ゾーンに移動させることはできません、その場合その屍者は倒され、「体当たり」を使用した生存者が、倒した分だけの経験点を獲得します。

- » 炎上ゾーンを目視でき、かつ隣接するゾーンにいる生存者は、保有する水トークンを1個消費すればダイスを1個振り、以上の目で炎上ゾーンに配置されている赤の目的トークンを1つ取り除くことができます（経験点を5点獲得します）。その炎上ゾーンから赤の目的トークンがすべてなくなったら、そのゾーンは通常のゾーンになります。
- » ドラゴンファイヤーを使用したなら、対象となったゾーンに、ボード脇から赤の目的トークンを配置してください。配置できる赤の目的トークンがない場合、シナリオに敗北します。
- ◆ オレは火焰の熾し手、歪んだ火焰の熾し手：死霊術師は通常のルールとは異なり、鍛冶場ゾーンを目指して移動します。そこに到達したなら、死霊術師を盤上から取り除き、倒されたときのルールを適用します。その後、炎上ゾーン1つに赤の目的トークン1つを配置します（炎上ゾーンがない場合は何も起こりません）。配置できる赤の目的トークンがない場合は、シナリオに敗北します。



シナリオ - ゾンビサイド

B11

			
生存者 スタートゾーン	屍者出現ゾーン	破壊された ドア	ドア
			
目的トークン (経験値5点)	投石器	浸水ゾーン	鍛冶場ゾーン

19R	20R	14R
12V	16V	13V
17V	15V	18V



◆外伝 12: 泣き霊の叫び

上級 / 生存者 6 人以上 / 120 分

噂は本当だった。グリムヴォルデ村は幽霊どもに崇られている。もちろん屍鼠と屍者も一緒に。噂によると黒疫禍のごく初期に、ゲイルという未亡人が死霊術師として告発され、死罪となった。その後で屍者がやってきて、皆殺しにしてしまった。今やゲイルは泣き霊となり、復讐のため、自身を死に追いやった者どもを屍霊として蘇らせたのである。ゲイルの亡骸を見つけて、怒れる魂に安らぎをもたらすのだ。

あぁと、死霊と戦うには攻撃呪文が必要だな。蛮人ですら気に入ることだろう！

必要なセット：『ゾンビサイド 緑鬼軍』『ゾンビサイド 屍者に安らぎなし』

必要な地図タイル：12R, 13V, 14V, 15R, 16V, 17R, 18V, 19R & 20V.

目的

次の目的をこの順に達成すればゲームに勝利します。

- ◆ 1. ゲイルの亡骸を回収し、処刑された場所を清める：青と緑の目的トークンを獲得する。
- ◆ 2. 哀れな魂に永遠の安らぎを：ゲイルの家（マップに指定されたゾーン）に対してドラゴンファイヤーを使用する。

特殊ルール

- ◆ ゲームの準備：
 - » 屍竜はこのシナリオでは使わないため、屍竜の屍者カードを、屍者の山から取り除いてください。
 - » 〈屍霊：標準体〉の屍者カードを、屍者の山から抜き出してシャッフルし、それを専用の「屍霊の山」とします。
 - » 青の目的トークンと緑の目的トークンを1個ずつと、赤の目的トークン6個を、赤の面を上にしたまま混ぜ、ゲームボード上の■に、ランダムに1個ずつ配置してください。
 - » 死霊術師を、指定されたゾーン配置してください。
- ◆ 安寧を求めて：各目的トークンを入手したら、経験点を5点獲得します。
- ◆ 村人の亡霊：各出現ステップでは必ず、青の屍者出現ゾーンから処理を行います。この屍者出現ゾーンでは、必ず屍霊の山から引いて屍霊を出現させてください。
- ◆ 泣き霊ゲイル：死霊術師のコマは泣き霊をあらわしています。基本的には緑鬼の死霊術師と同じデータですが、このシナリオでは死霊術師のルールは適用しません。その代わりに……

- » 死霊術師の屍者カードは、代わりに泣き霊を出現させ、行動させます。ただし大群は、通常どおり追加してください。
- » 泣き霊の移動は、通常の屍者のルールにしたがってください。
- » 行動終了時（もしくは移動ステップで）、いずれかの生存者に対して泣き霊の視線が通るなら、青の屍者出現トークンを、その泣き霊のいるゾーンに再配置してください。その後でボード上からその泣き霊のコマを除去してください（経験点は獲得できません）。



シナリオ - ゾンビサイド

B12



20V	16V	19R
18V	12R	15R
14V	13V	17R

Legend for the map symbols:

- 生存者 スタートゾーン (Survivor Start Zone)
- ドア (Door)
- 目的トークン (経験値5点) (Objective Token (5 Experience Points))
- ゲイルの家 (Gail's House)
- 破壊されたドア (Broken Door)
- 死霊術師 (Necromancer)
- 屍者出現ゾーン (Undead Appearance Zone)

B12 泣き霊の叫び - シナリオ

◆外伝 13: 危難の次元門

上級 / 生存者6人以上 / 60分

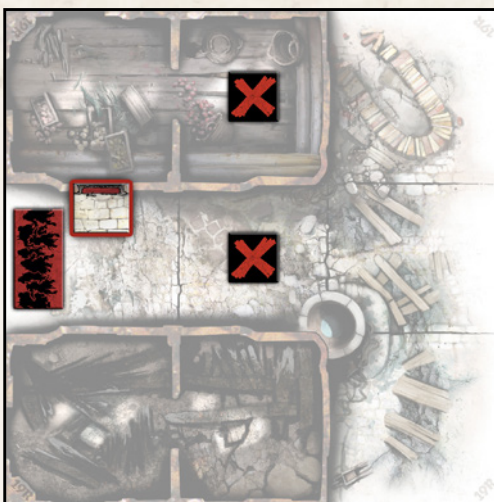
強 大な闇の力が次元の裂け目を発生させ、街は分断されてしまった！ この美しい街を元どおりするには、強力な聖遺物〈逆行の杖〉を修復する必要がある。急ぎその遺物の欠片を集めるのだ！

必要なセット：『ゾンビサイド 緑鬼軍』

必要な地図タイル：14R, 16R, 19R & 20R.

20R 19R

14R 16R



目的

欠片を集める!：すべての生存者が生存しているうちに、全部屋ゾーンにある全目的トークンを獲得すること。

特殊ルール

- ◆ **次元門**：各地図タイルの真ん中にある赤の目的トークンは、次元門を表しています（これらは獲得できません）。それぞれの次元門は、互いに隣接しているものとみなし、生存者も屍者も、次元門同士のあいだを移動することができます。
- ◆ **どこから始めようか?**：準備の際、相談して次元門を1つだけ選び、そのゾーンを生存者のスタートゾーンとします。
- ◆ **敵を押しとどめよ**：赤の目的トークンを獲得したら、経験点を5点獲得し、任意の屍者出現ゾーンを、ゲーム盤上から取り除きます。
- ◆ **異界からの手助け**：青もしくは緑の目的トークンを獲得したなら、経験点を5点獲得し、ランダムに宝物カードを1枚獲得します。



目的トークン
(経験値5点)



屍者出現ゾーン



破壊された
ドア

◆外伝 14 : 死霊術師ネイヴォク

中級 / 生存者6人 / 60分

緑鬼の死霊術師がザラゴンの小さな村で騒ぎを起こしている。奴を倒すのは簡単ではない。奴の防護呪文を無効にするためには、薬草を集め、調合し、魔法薬を作る必要がある。

必要なセット：『ゾンビサイド 緑鬼軍』

必要な地図タイル：17R, 18V, 19V, 20R.

目的

薬草を集める：目的トークンをすべて獲得すること。

ネイヴォクを倒す：ネイヴォクに対して攻撃を3回命中させる。

特殊ルール

◆ ゲームの準備：

- » 緑鬼死霊術師を指定されたゾーンに配置してください。
- » 屍緑鬼の標準体、肥大体、疾走体を、指定されたゾーンに配置してください。
- » 青の目的トークンと緑の目的トークン1個ずつと、赤の目的トークン2個を、赤の面を上にしたまま混ぜ、ゲームボード上の❑にランダムに配置してください。

- ◆ **いい香りの薬草：**各目的トークンを入手したなら、経験点5点を獲得します。両面が赤の目的トークンなら、追加で宝物カードを1枚ランダムに獲得してください。その際、自由に装備を入れ替えてかまいません。

- ◆ **死霊術師ネイヴォク：**緑鬼の死霊術師コマは、ネイヴォクを表しています。ネイヴォクには、通常の死霊術師のルールは適用しません。その代わりに……

- » ゲーム開始時、ネイヴォク用の、死霊術師の屍者出現ゾーンは配置しません。
- » 死霊術師の屍者カードは、ネイヴォクにのみ適用されます。ただし通常どおり大群ルールは適用します。
- » ネイヴォクは、通常の移動の代わりに転移を行います。死霊術師の屍者カードを引きいて効果を適用する際、ネイヴォクがいるゾーンに対して、屍者カードを1枚引いて、屍者を出現させてください。その後ダイスを2回振ります。1回目はタテ列、2回目はヨコ列を参照し、交差するゾーンへネイヴォクを再配置します（例：出目が「6」と「5」なら、生存者のスタートゾーンへと再配置されます）。
- » **防護呪文：**4つ目の目的トークンを獲得するまで、ネイヴォクを攻撃の対象とすることはできません。

- ◆ **第2形態！：**4つすべての目的トークンを獲得したら、ネイヴォクは強化され、新たなルールが適用されます。

- » 転移を行ったのち、ネイヴォクがいるゾーンおよび隣接するゾーンにいる全屍者が行動を行います。
- » ゲームボード脇に、目的トークンを3つ置いてください、それらはネイヴォクのHPを表します。ネイヴォクに攻撃が命中したなら、HPとしての目的トークンを1つ取り除き、全生存者は経験点を2点獲得します。ネイヴォクに対しては、各ラウンド1回しか攻撃を命中させることはできません。HPとしての目的トークンがすべて取り除かれたら、ネイヴォクは倒されます。



19V	17R
20R	18V

生存者
スタートゾーン

目的トークン
(経験値5点)

列番号

屍緑鬼
肥大体

屍緑鬼
疾走体

屍緑鬼
標準体

緑鬼
死霊術師

破壊された
ドア

屍者
出現ゾーン

◆外伝 15： 投石器を動かせ！

上級 / 6人以上 / 60分

「この街は安全だと思いこんでいた。今や^{オーク}緑鬼どもは壁を壊そうとしている。止まらぬ虐殺を止める方法はただひとつ：敵部族の中心部を直接叩くのだ！ 残念ながら、俺たちだけでは投石器を動かすことはできない……街の住人の力を結集し、射出地点まで移動させろ！」

必要なセット：『ゾンビサイド 緑鬼軍』

必要な地図タイル：13V, 16V, 17V, 18V, 19V, 20V.

目的

進め!：生存者が誰も死亡しておらず、かつ投石器が破壊されていない状態で、次の目的をこの順に達成すればゲームに勝利します。

- ◆ 投石器を青の目的トークンの存在するゾーンに到達させる
- ◆ ラウンド終了時に屍者が投石器と同じゾーンにいない。

20V	16V	18V
13V	19V	17V

特殊ルール

- ◆ **いとしいと**：このシナリオでは、投石器はHPが10点の生存者とみなします。投石器カード上に物音トークンを10枚配置し、ダメージを受けたら、その分だけ取り除いてください。
- ◆ **市民の協力**：赤の目的トークンを獲得したなら経験点5点を獲得し、投石器を青の目的トークンに向かって、1ゾーン移動させます。
- ◆ **持ちこたえろ!**：屍者フェイズ開始時に、屍者が逆茂木に隣接しているなら、その屍者の数だけ逆茂木に物音トークンを配置します。その物音トークンが2個以上になったら、その逆茂木をゲームボードから取り除きます。



◆外伝 16： 最終防衛線

中級 / 生存者4人以上 / 45分

^{ゾンビ}屍者どもがバリケードをすべて破壊した。しかも奴らは四方八方からやってくる……覚悟しろ、ここが正念場だ！

必要なセット：『ゾンビサイド 黒疫禍』

必要な地図タイル：1R, 2R, 4V, 5R, 9V.

目的

バリケードを増やさないと！：4つの屍者出現ゾーンが、すべてゲームボードから取り除かれた瞬間、ゲームに勝利します（特殊ルール参照）。

特殊ルール

- ◆ **ゲームの準備**：全ドアは、通常のドアとして扱います。
- ◆ **逆茂木の配置**：各目的トークンを入手したら、経験点を5点獲得し、その生存者のステータスボード上に置いておきます。この際バックパックの-slotを使用せず、何枚でも保有することができます。また他の物品と同じように、交換で他の生存者に渡すことができます。

屍者出現ゾーンにいる生存者は、保有する目的トークンを1枚消費して、同じゾーンの屍者出現トークンをゲームボード上から取り除くことができます。その生存者は、経験点を10点獲得します。この行動は、アクションを消費しません。

- ◆ **絶体絶命のときこそ！**：レベルレッドに到達した生存者は、即座にレベルレッドの技能3つをすべて習得します。



◆外伝 17: 緑鬼の罠

中級 / 生存者6人以上 / 45分

ネクロマンサー
死霊術師の罠にハマってしまった。巨大な杭が敷き詰められた壁が、背後より迫ってくる！杭に串刺しにされる（もしくはオークゾンビ屍緑鬼に殺される）前に逃げ出すのだ！

必要なセット：『ゾンビサイド 緑鬼軍』

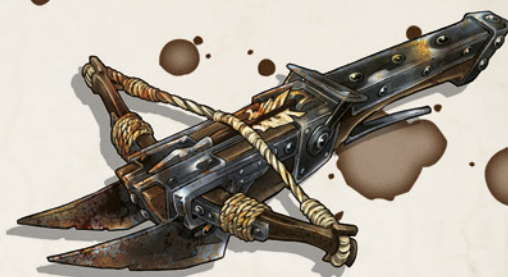
必要な地図タイトル：12R, 13R, 15R, 19R.

目的

脱出せよ!：すべての生存者が、脱出口のあるゾーンにたどり着くこと。その際、脱出口のあるゾーンに屍者がいないこと。

特殊ルール

- ◆ 恐ろしき杭の壁：屍者フェイズ開始時、全逆茂木を1ゾーン下方に移動させます。逆茂木は壁を無視し、最終的にはゲームボードの下端まで移動します。移動先のゾーンにいたキャラクターは死亡し、目的トークンや屍者出現トークンは破壊され、ゲームボード上から取り除かれます。逆茂木を越えて移動することはできません。
- ◆ 罠を遅らせろ：赤の目的トークンは、獲得した瞬間、全生存者に経験点5点与えます。その後で全逆茂木を1ゾーン上方に戻してください。



19R

15R

12R

13R



生存者
スタートゾーン



逆茂木



目的トークン
(経験値5点)



ドア



屍者出現ゾーン



脱出口



シナリオ - ゾンビサイド

B17

◆外伝 18: 恐るべき軍団

中級 / 生存者6人以上 / 45分

敵の軍団が集結しつつある。^{ネクロマンサー}死霊術師が傀儡ゾンビの屍者を意のままに操り、招集しているだろう。こんなときには、数多の防衛網をぐりぬけて死霊術師を排除できる、冷血な殺人者……すなわち暗殺者の力が必要だ。その暗殺者を探し出し、奴が死霊術師のねぐらにまで忍び込めるよう、手引きしたまえ。

必要なセット：『ゾンビサイド 緑鬼軍』

必要な地図タイル：12V, 13V, 16V, 17V, 19V, 20V.

目的

死霊術師の暗殺：生存者が誰も死亡していない状態で、青の目的トークンを保有する生存者が脱出口にたどり着くこと。



特殊ルール

- ◆ **軍団の列：〈大群の侵攻〉** カードを屍者の山から抜き出し、別に〈大群の侵攻〉の山を作ります。大群の屍者が5体以上のとき、大群に新たに配置する屍者カードが出たなら、代わりに〈大群の侵攻〉の山から1枚引きます。
- ◆ **蹂躞**：4枚目の〈大群の侵攻〉が引かれた瞬間、ゲームに敗北します。
- ◆ **凶刃**：青の目的トークンを入手すると、経験点5点を獲得します。

16V	12V
20V	13V
19V	17V



◆外伝 19： 鍵の在りかは？

上級 / 生存者6人以上 / 可変

どうやら唯一の脱出法は、厨房の隠し扉だけのようだ。襲ってくる屍者や閉まったいくつもの扉以外にも、大きな問題が発覚した。どの屍者が鍵を持っているか、わからないのだ！ 全員倒してでも探す必要がある。

いや待てよ、倒せばいいなら、まったく問題ないじゃないか！

必要なセット：『ゾンビサイド 黒疫禍』

必要な地図タイル：1R, 2V, 3V, 4V, 5R, & 6R.

目的

次の目的をこの順に達成すればゲームに勝利します。

- ◆ 1. 閉じられたドアを開ける：屍者を倒してカギを獲得し、3つの閉ざされたドアを開ける（特殊ルール参照）
- ◆ 2. 肉屋の秘密の扉から逃げろ：すべての生存者が、脱出口のあるゾーンから脱出すること。屍者が脱出口にいない限り、生存者は自分の手番終了時に脱出することができます。脱出した生存者は、ゲームボード上から取り除きます。

注：このシナリオは運の要素が大きいので、プレイ時間は大きく変動します。

特殊ルール

- ◆ 閉まっている!：青と緑のドアは、対応する色の目的トークンを保有していなければ、開けることはできません。また脱出口のゾーンに繋がる赤いドア（地図タイル2Vと5R）は、赤い目的トークンを保有する生存者のみ、開けることができます。
- ◆ 持っているカギは……緑だ：標準体の屍者を1体以上倒すたび、ダイス1個を振ります。出目が5以上なら、経験点を5点と緑の目的トークンを獲得します。これで緑のドアを開けられるようになります。
- ◆ 持っているカギは……青だ：緑のドアを開けた後、標準体の屍者を1体以上倒すたび、ダイス1個を振ります。出目が5以上なら、経験点を5点と青の目的トークンを獲得します。これで青のドアを開けられるようになります。

- ◆ 持っているカギは……赤だ：青のドアを開けた後、標準体の屍者を1体以上倒すたび、ダイス1個を振ります。出目が4以上なら、経験点を5点と赤の目的トークンを1つ獲得します。赤の目的トークンを2つ獲得したなら、脱出口につながる赤のドアを開けられるようになります。



◆外伝 20： 投石器の修理

上級 / 生存者6人 / 60分

投石器が見つかった！防衛網を築くには最適な武器だ！問題は、移動させるための車輪がひとつないのである。それでもどうにかして、我々の拠点に持ち帰ろう。

必要なセット：『ゾンビサイド 緑鬼軍』

必要な地図タイトル：12R, 13V, 14R, 16R, 19R & 20R.

目的

次の目的をこの順に達成すればゲームに勝利します。

- ◆ 1. 代替の車輪を見つける：青の目的トークンを獲得する。
- ◆ 2. 投石器を移動させる：脱出口のあるゾーンまで投石器を移動させる。

特殊ルール

◆ ゲームの準備：

» 青の目的トークンと緑の目的トークン 1 個ずつに、赤の目的トークン4個を、赤の面を上にしたまま混ぜ、ゲームボード上の❌にランダムに配置してください。

» 屍者と投石器を、指示されたゾーンに配置します。

» 壊れた投石器：青の目的トークンを獲得するまで、投石器を移動させることはできません。

» 車輪ではないが、こいつは使えるぞ：各目的トークンを入手したら、経験点5点を獲得します。緑の目的トークンを獲得したら、宝物カード1枚をランダムで獲得します。青の目的トークンを獲得したら、投石器を移動させることができるようになります。

» ^{オークゾンビ}屍緑鬼の追撃：緑の屍者出現ゾーンは緑の目的トークンを獲得した瞬間から効果が適用されます。



13V	12R
20R	14R
16R	19R

◆外伝 21: 分かつとき、倒れん

中級 / 生存者6人 / 45分

他に生存者がいないか捜索していると、見事に畏に引かかってしまった。誰かが魔法で転移装置を作ろうとして失敗したようだ。今やパーティはバラバラに散らばっており、そこに屍緑鬼が迫ってきている。団結すれば共に勝利できるだろう、だが分かれたままでは……早く合流せねば！

必要なセット：『ゾンビサイド 緑鬼軍』

必要な地図タイル：13R, 14R, 16R, 17R, 19R & 20R.

20R	13R
14R	16R
19R	17R



		➤
生存者 スタートゾーン	脱出口	➤
		➤
ドア	屍者出現ゾーン	➤

目的

再集結せよ：全生存者が、脱出口のあるゾーンにたどり着くこと。その際、脱出口のあるゾーンに屍者がいないこと。

特殊ルール

- ◆ **ゲームの準備**：生存者を3つの生存者スタートゾーンに、なるべく均等になるように振り分けて配置します（6人で遊ぶ場合は各2人ずつです）。
- ◆ **近接遭遇戦**：それぞれの生存者スタートゾーンは、1マスの部屋ゾーンとなっています。ゲーム開始時、生存者がいる建物の、スタートゾーン以外のすべて部屋ゾーンに対して屍者カードを引き、屍者を出現させてください。



◆外伝 22： 装備を整えろ

中級 / 生存者6人 / 45分

^{ゾンビ}屍者の脅威が広がるなか、貴族たちは鍛冶屋に最高の武具を作らせ、自身や一族に配備させた。その多くは屍者との戦いで失われたが、それらを運んでいた輸送馬車を見つけることができた。宮殿に向かっていたのは明らかであり、つまりなかには、手に入れられる限り最高の武具が眠っている。さあ、**装備を新調する時間だぞ！**

必要なセット：『ゾンビサイド 緑鬼軍』

必要な地図タイル：**13V,14V,16V,17V,19V&20V.**

13V	16V	17V
20V	14V	19V





目的

準備は整った：全目的トークンを獲得したのち、6人すべての生存者が同じゾーンに同時にいる瞬間、ゲームに勝利します。



特殊ルール

- ◆ **新装備：**各目的トークンを入手すると、経験点15点と、ランダムな宝物の武具を1枚獲得します（獲得できる場合のみ）。宝物を獲得したら、自由に装備を入れ替えてかまいません。
- ◆ **これは俺のだ！：**各生存者は、宝物の武器カードを1枚ずつしか保有できません。

			
生存者 スタートゾーン	目的トークン (経験値5点)	ドア	屍者出現ゾーン
▽	▽	▽	▽



◆外伝 23: 風塵の呪い

最上級 / 生存者6人以上 / 180分

疫禍が広がり始めた頃、とある魔法使いが自分^{ネクロマンサー}が死霊術師であることを明かし、討ち滅ぼされた際、その土地に呪いをかけた。武器は手のなかで塵と化し、一帯は無防備となった。これから何か見つけたとしても、塵になるってしまいかもしれない。呪いを解き、屍者^{ゾンビ}を一掃し、街を取り戻すのだ！

必要なセット：『ゾンビサイド 黒疫禍』『ゾンビサイド 狂狼砦』

必要な地図タイル：1V, 2V, 3R, 4V, 7V, 8R, 9V, 10V & 11V.

目的

次の目的をこの順に達成すればゲームに勝利します。

- ◆ 1. 鍵：青の目的トークンを入手する。
- ◆ 2. 呪いを解け：緑の目的トークンを入手する。
- ◆ 3. ゾンビ虐殺^{サイド}：すべての生存者のレベルがレッドになる。
- ◆ 4. 家に帰るまでがゾンビ虐殺：誰かひとりでも生存者が脱出口にたどり着くこと。屍者が脱出口にいない限り、生存者は自分の手番終了時に脱出することができます。

特殊ルール

- ◆ 呪い：緑の目的トークンが取り除かれるまで、各生存者は各建物において、1度しか探索することができません。
- ◆ 略奪：各目的トークンを入手すると、経験点を5点獲得します。その後で物品の山の上から3枚確認し、そのうち1枚を選んで獲得します。選ばれなかった2枚は捨て札にしてください。さらに、自由に装備を入れ替えることができます。これは探索アクションではありません。
- ◆ 呪われし部屋：青のドアは、青の目的トークンを入手するまで開けることはできません。

11V	8R	2V
4V	7V	1V
3R	9V	10V



生存者
スタートゾーン

屍者出現ゾーン

目的トークン
(経験値5点)

ドア

脱出口
脱出口

◆外伝 24： 外なる疫禍

上級 / 生存者6人 / 90分

遺体は積み重ねられ、腐るがままに放置されている。そこから疫病が発生し、辺りは死臭と業病のにおいに満ちていた。こんなところには、もういられない。感染してしまったら、俺たちも怪物として復活することになるだろう。

必要なセット：『ゾンビサイド 黒疫禍』

必要な地図タイル：2V, 3R, 4R, 5V, 7R & 8R.

目的

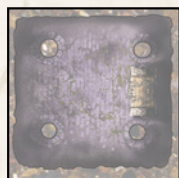
適者生存：誰かひとりでも生存者が脱出口にたどり着くこと。屍者が脱出口にいない限り、生存者は自分の手番終了時に脱出することができます。

特殊ルール

- ◆ **ゲームの準備**：紫の宝物庫に、宝物カードをランダムに2枚配置してください。

- ◆ **扉を開け放て**：1アクション使用することで、自分に隣接するドアを開けることができます。ドア破壊アクションやそのための近接武器は必要ありません。ドアで隔離されている建物ゾーンもあります。屍者の出現を考えるとときにのみ、それらは別の建物とと考えてください。
- ◆ **荒らされた建物**：各生存者は各建物ゾーンにおいて、1度しか探索アクションをすることができません。
- ◆ **秘密の通路**：黄の宝物庫のドアどうしは、秘密の通路を通じて互いにつながっています。1アクション使用することで、互いの部屋の間を移動できます。屍者もこの秘密の通路を通して移動できますが、視線は通りません。
- ◆ **感染**：屍者を発生させるとき、1つ上の危険度で発生させてください（最大はレベルレッド）。
- ◆ **死霊術師の脱出口**：赤の屍者出現ゾーンは、効果を適用しません。

5V	4R
8R	3R
7R	2V



		▶
生存者 スタートゾーン	ドア	▶▶
		▶▶▶
屍者出現ゾーン	脱出口	▶▶▶▶
		▶▶▶▶▶
紫の宝物庫のドア	黄の宝物庫のドア (互いに接続)	▶▶▶▶▶▶