



## C23 DAY ZERO

Una missione di Jeffrey Alley  
Traduzione di MaMart

Il giorno in cui tutto ha avuto inizio. Era iniziato come qualunque altro giorno: Un impiegato alla sua scrivania, una ragazza che fa colazione, un tipo strano che tira febbrilmente una porta chiusa, un Poliziotto che arresta un delinquente e una cameriera che serve un Hamburger. Anche quando tutte le radio e le televisioni cominciarono a diffondere la notizia, la routine quotidiana proseguì normalmente. Solo i primi spari e la urla in lontananza ci diedero un prezioso preavviso di qualche minuto. Ci siamo riuniti, ci siamo preparati, ed abbiamo iniziato ad ucciderli rifiutandoci di cedere le nostre case. Ben presto però il rivolo è diventato un'alluvione e non siamo più riusciti a resistere. Avrei perso il mio spazzolino da denti...

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: **1B, 1C, 4E, 5B, 5C, 5D, 6B, 7B.**

### OBIETTIVI

Scappa attraverso la Zona di Uscita con almeno un Sopravvissuto al livello di Esperienza Rosso. Ogni Sopravvissuto che si trovi al livello di Esperienza Rosso può scappare attraverso questa zona alla fine del suo turno, finché non ci sono Zombi. Quanti sopravviveranno per continuare la carneficina?

### REGOLE SPECIALI

**. Piazza i Sopravvissuti nel luogo in cui si trovavano quando tutto ha avuto inizio.**

I numeri che seguono indicano la posizione di partenza di ogni Sopravvissuto:

- (1) Piazza Doug alla sua Scrivania
- (2) Posiziona Amy nella sua Cucina
- (3 & 4) Piazza Josh e Phil sulla strada
- (5) Posiziona Ned fuori dal suo bunker
- (6) Piazza Wanda ai tavoli

Questa Missione è pensata per i 6 Sopravvissuti della Prima Stagione di Zombicide. Se i giocatori decidono di utilizzare Sopravvissuti differenti o addizionali, piazzali ai tavoli (N°6). Gli Zombi non vengono generati negli edifici di partenza dei Sopravvissuti. Alcuni di loro non avranno equipaggiamento per aprire le porte; aspetta i tuoi amici o cerca qualcosa per aprirle!!

**. Lo stai facendo bene.** Ogni Segnalino Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.



MEDIO

6+ SOPRAVVISSUTI  
150 MINUTI

# C23

## ZOMBICIDE - SCENARI

. **Una Pimpmobile!** Puoi cercare nella Pimpmobile una sola volta e contiene o il "Ma's Shotgun" o le "Evil Twins"; pesca a caso.

. **Un'Auto della Polizia!** Puoi cercare nell'auto della Polizia più di una volta; scarta finché non trovi un'arma. La carta "Aahh.." causa la comparsa di Zombi come al solito ed interrompe la ricerca.

. **Puoi guidare.**

. **Il Bunker di Ned.** I Segnalini Obiettivo Blu e Verde si trovano all'interno del Bunker, dietro la Porta Blu, che può essere aperta solo con la chiave di Ned. L'Obiettivo Blu è il suo arsenale e quello Verde è un kit medico riutilizzabile! Peccato che Ned abbia perso la chiave e tu non abbia modo di entrare. No, la chiave non si trova in nessun punto del tabellone. Che giorno triste...




**Auto (Puoi Guidare)**



**Zona di Uscita**





**Obiettivi (5 PE)**



**Spawn Zones degli Zombi**





**Porte      Porta Aperta**




**Doug      Amy**




**Phil e Josh**




**Ned      Wanda**



MEDIO  
6+ SOPRAVVISUTI  
150 MINUTI