

C23 DZIEŃ ZERO

TRUDNA / 6+ BOHATERÓW / 150 MINUT

Misja pomysłu Jeffreya Alleya

Dzień, w którym się to wszystko zaczęło, rozpoczął się jak każdy zwykły dzień. Pracownik biurowy pracował przy swoim biurku, Gotka robiła śniadanie, gliniarz obezwadniał bandziora, świr szarpał gorączkowo za zamknięte drzwi, a kelnerka podawała hamburgery. Nawet, gdy całe radio i telewizja zaczęły wyć w wiadomościach, to nadal niemal nie zaburzyło codziennej rutyny. Jedynie odległe strzały i krzyki ostrzegły nas i kupiły kilka minut. Zebraliśmy się, przygotowaliśmy się, nadal nie mogąc uwierzyć, nawet gdy kilku pierwszych, cienka struzka, dotarło do nas. Zabiliśmy ich, nie chcąc opuszczać naszych domów, ale wkrótce struzka zmieniła się w powódź. Nie mogliśmy się już bronić. Nie było już oporu, jedynie przetrwanie i masakrowanie Zombie. Powiniennem być wziąć swoją szczoteczkę do zębów...

Potrzebne Kafelki: 1B, 1C, 4E, 5B, 5C, 5D, 6B & 7B.

CELE

Ucieknij przez Wyjście przynajmniej jednym Bohaterem na Czerwonym Poziomie Zagrożenia. Każdy Bohater na Czerwonym Poziomie Zagrożenia znajdujący się w tej Strefie może opuścić planszę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że jest ona wolna od Zombie. Ilu przeżyje, by kontynuować masakrę?

ZASADY SPECJALNE

• **Umieść Bohaterów tam, gdzie byli, gdy to wszystko się zaczęło.** Numery podają lokację startową każdego z Bohaterów:

- (1) Doug przy swoim biurku.
- (2) Amy w kuchni.
- (3 & 4) Phil & Josh na ulicy.
- (5) Ned przed swoim bunkrem.
- (6) Wanda w barze.

Ta Misja została zaprojektowana z myślą o 6 Bohaterach z *Zombicide: Sezon 1*. Jeśli gracze zdecydują się używać innych bądź dodatkowych postaci, umieść je w barze (numer 6) jako klientów. Nie namnażaj Zombie w budynkach, w których startowali Bohaterowie. Niektórzy mogą nawet nie mieć odpowiedniego sprzętu do otwarcia drzwi. Niech czekają na przyjaciół albo Przeszukują pomieszczenia!

• **Idzie Ci świetnie.** Każdy znacznik Celu daje 5 punktów doświadczenia Bohaterowi, który go zdobędzie.



• **Odpicowana bryka!** Odpicowana bryka może zostać Przeszukana tylko raz. Znajdziesz w niej Złe Bliźniaczki albo Strzelbę Mamuśki (losowo).

• **Radiowóz!** Możesz Przeszukać radiowóz dowolną ilość razy. Dobieraj karty, aż znajdziesz Broń. Resztę kart odrzuć. Karta O, że... ! sprawia, że pojawia się zwyczajowy Szwendacz i przerywa Przeszukiwanie.

• **Możesz używać samochodów.**

• **Bunkier Neda.** Niebieski i zielony znacznik Celu znajdują się w bunkrze Neda, za niebieskimi drzwiami, które można otworzyć jedynie kluczem Neda. Niebieski znacznik Celu to jego arsenał, a zielony to wielokrotnego użytku apteczka! Szkoda tylko, że Ned zgubił swój klucz i nie ma żadnego sposobu, by go odzyskać. Nie, nie ma go także nigdzie na planszy. Peszek.



Samochody, których można używać



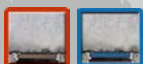
Wyjście



Cele (5XP)



Strefy Namnażania



Drzwi



Otwarte drzwi

1

Doug

2

Amy

3

4

Phil i Josh

5

Ned

6

Wanda

