C23 JOUR ZÉRO

DIFFICILE / 6+ SURVIVANTS / 150 MINUTES

Une Mission de Jeffrey Alley

Le jour où tout a commencé. Un jour comme les autres : un gratte-papier à son bureau, une gothique préparant son petit déjeuner, un flic capturant une racaille, un cinglé essayant fébrilement d'ouvrir une serrure et une serveuse servant des burgers. Même lorsque la télévision et la radio ont commencé à répandre des nouvelles alarmantes, cela n'a pas affecté le petit train-train quotidien de chacun. Ce sont les coups de feu distants et le son des sirènes qui nous ont donné quelques minutes de répit. Nous nous sommes rassemblés, nous nous sommes préparés, refusant de voir la vérité qui s'étalait sous nos yeux, même lorsque les premiers d'entre eux ont déferlé sur nous. Nous les avons abattus, défendant nos foyers, mais très vite, le déferlement s'est transformé en un véritable raz-de-marée. On ne pouvait plus résister. L'heure n'était plus à la résistance, mais à la survie et au zombicide.

J'aurais dû emporter ma brosse à dents...

Dalles requises : **1B, 1C, 4E, 5B, 5C, 5D, 6B** & **7B.**

OBJECTIFS

Atteignez la Zone de sortie avec au moins un Survivant au Niveau de Danger Rouge. Un Survivant au Niveau de Danger Rouge peut s'enfuir par cette Zone à la fin de son tour tant qu'elle ne contient aucun Zombie. Combien survivront pour continuer le Zombicide ?

RÈGLES SPÉCIALES

- **Placez les Survivants à l'endroit où ils se trouvaient quand tout a commencé.** Les numéros suivants indiquent la position de départ de chaque Survivant :

  (1) Placez Doug à son bureau.

  (2) Placez Amy dans sa cuisine.

  (3 & 4) Placez Phil et Josh dans la rue.

  (5) Placez Ned à l'extérieur de son bunker.

  (6) Placez Wanda dans le restaurant.

La Mission est prévue pour les 6 Survivants de la Saison 1 de *Zombicide*. Si les joueurs choisissent d'utiliser des Survivants différents ou un groupe plus important, placez-les dans le restaurant (numéro 6) en tant que clients.

Ne générez pas de Zombies dans les bâtiments de départ des Survivants. Certains n'auront peut-être pas d'Équipement pour ouvrir les portes. Attendez vos compagnons ou Fouillez l'endroit pour récupérer de quoi forcer les portes !

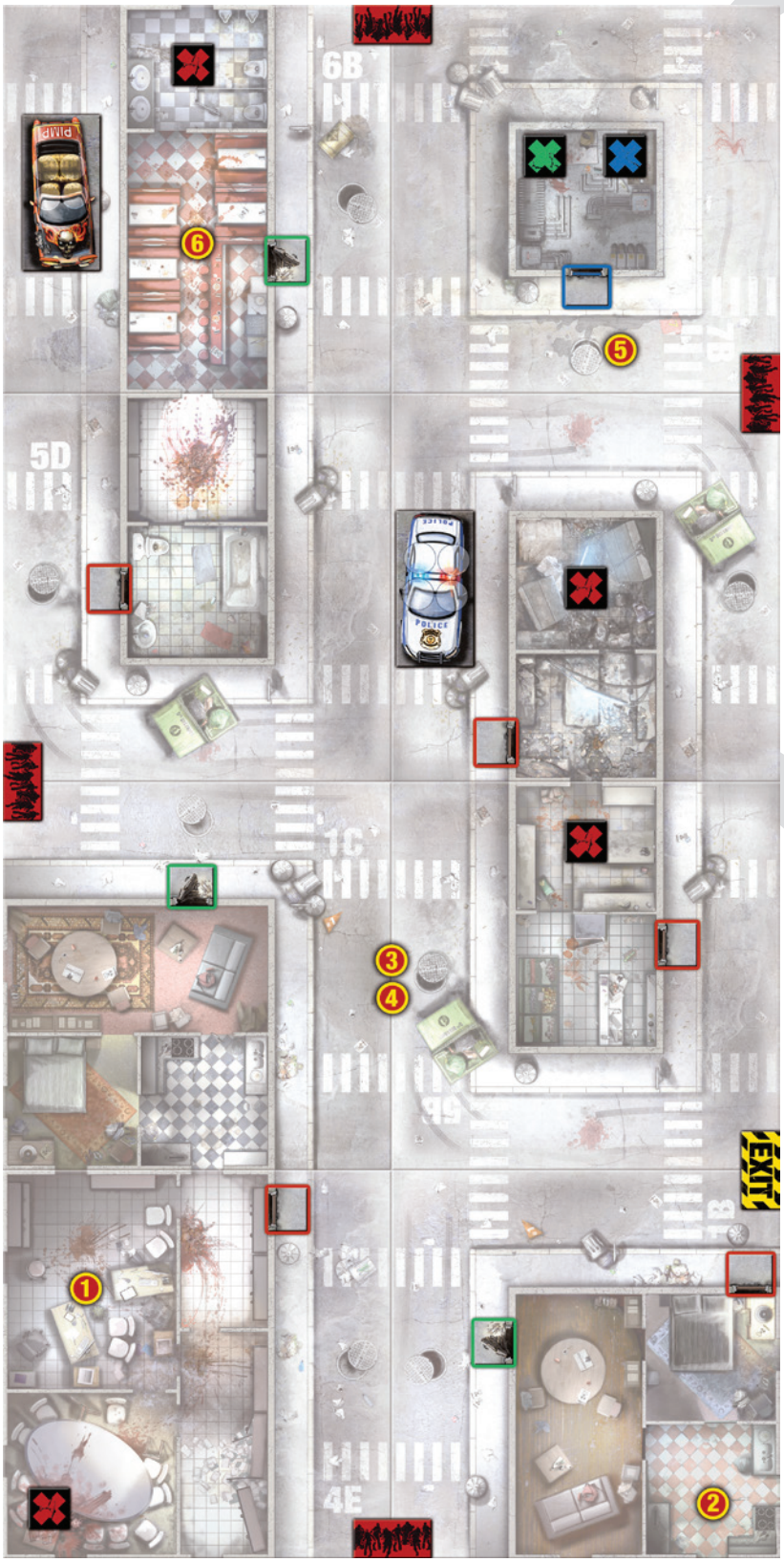
- **Vous vous en sortez bien.** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

- **Une *pimp-mobile* !** Une *pimp-mobile* ne peut être Fouillée qu'une fois. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirez au hasard).

- **Une voiture de police !** Une voiture de police peut être Fouillée plusieurs fois. Piochez des cartes Équipement jusqu'à trouver une arme. Défaussez les autres. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille.

- **Vous pouvez utiliser les voitures.**

- **Le bunker de Ned !** Les Objectifs bleus et verts sont à l'intérieur du bunker de Ned, derrière la porte bleue, qui ne s'ouvre qu'avec la clé de Ned. L'Objectif bleu représente l'arsenal de Ned et le vert est une trousse de soins réutilisable ! Dommage que Ned ait perdu la clé et que vous n'ayez aucun moyen d'entrer. Non, la clé ne se trouve pas sur le plateau non plus. Sale journée, pas vrai ?



Voitures pouvant être utilisées

1 Doug

2 Amy

3 4 Phil et Josh

5 Ned

6 Wanda

Objectifs (5 XP)

Zone de Sortie

Zones d'Invasion

Porte ouverte

Portes

ZOMBICIDE – SCÉNARIOS

TRADUCTION PAR EDGE ENTERTAINMENT.
WWW.EDGEENT.COM