



Mapas necessários: 1B, 1C, 4E, 5B, 5C, 5D, 6B & 7B.

## OBJETIVOS

Escapar pelo Ponto de Saída com pelo menos um Sobrevivente no Nível de Perigo Vermelho. Qualquer Sobrevivente pode escapar por esse Ponto ao final do seu turno, desde que esteja livre de Zumbis. Quantos irão sobreviver para continuarem em Zombicide?

## REGRAS ESPECIAIS

### • Coloque os Sobreviventes onde eles estavam quando tudo começou.

Os números abaixo indicam a localização inicial de cada sobrevivente:

- (1) Coloque Doug em sua mesa.
- (2) Coloque Amy em sua cozinha.
- (3 & 4) Coloque Phil e Josh na rua.
- (5) Coloque Ned do lado de fora do seu abrigo.
- (6) Coloque Wanda na lanchonete.

Esta missão é feita pra 6 Sobreviventes, utilizando Zombicide. Se os jogadores escolherem usar Sobreviventes diferentes, ou adicionais, coloquem-os na lanchonete (número 6), como clientes.

Não faça surgir Zumbis nos edifícios que os Sobreviventes se encontram inicialmente. Alguns Sobreviventes podem não ter Equipamento para abrir portas. Espere pelos seus amigos, ou Procure por algo que possa abrir as portas.

### • Você está indo bem.

Cada objetivo dá 5 pontos de experiência ao Sobrevivente que alcançá-lo.

# C23 DIA ZERO

DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 150 MINUTOS

### Missão criada por Jeffrey Alley

O dia em que tudo começou. Começou como um dia qualquer - um auxiliar de escritório em sua mesa, uma gótica preparando o café da manhã, um policial prendendo um bandido, um cara estranho tentando arrombar uma porta, e uma garçonete servindo hambúrgueres. Mesmo quando começou a transmissão em cada rádio e televisão à vista, as notícias praticamente não conseguiam penetrar na rotina mundana. Apenas os primeiros sons de tiro e gritos ao horizonte, nos proporcionaram os poucos, porém preciosos, minutos de alerta. Nos juntamos e nos preparamos, ainda incrédulos, quando os primeiros começaram a aparecer. Nós os matamos. Não íamos entregar nossos lares assim. Mas logo aqueles poucos começaram a virar uma multidão. Não houve defesa. Não houve mais resistência. Apenas sobrevivência e... Zombicide!

Devia ter pego minha escova de dentes...



• **O Tunadão!**

O Tunadão pode ser usado para Procurar apenas uma vez. Nele você encontra uma Baioneta ou uma Gêmeas do Mal.

• **Uma viatura!**

Você pode Procurar na viatura mais de uma vez. Compre cartas até encontrar uma arma. Descarte as outras cartas. A carta "Aaahh!" faz surgir um Lerdo e interrompe a Procura.

• **Você pode usar os carros.**

• **Abrigo do Ned!**

Os Objetivos azul e verde, estão dentro do abrigo do Ned, atrás da porta azul, que abre apenas com a chave de Ned.

O Objetivo azul é o seu arsenal, e o verde é um kit de primeiros socorros reutilizável! Pena que Ned perdeu a chave, e não tem jeito de você entrar lá. E, não. A chave não está em algum lugar do mapa.



Carros que você pode dirigir



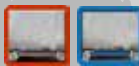
Ponto de Saída



Objetivos (5 Exp)



Entrada de Zumbis



Potas



Porta Aberta



Doug



Amy



Phil e Josh



Ned



Wanda

