

WM3 - DOUG, LES ORIGINES

Difficile / 1 survivant (Doug) / 45 minutes

Lorsque son bureau a été encerclé par les zombies, Doug n'avait qu'un plan en tête : sauver son client, essayer de trouver d'autres survivants, et sortir en vie du bâtiment.

Matériel requis : Zombicide : 2e Édition.

Dalles requises : 1R, 5V, 8R & 9V.

• OBJECTIFS

Il s'agit d'une mission en solitaire dont Doug est l'unique protagoniste. Remplissez les objectifs dans l'ordre :

- 1- Attends, t'as entendu ça ? Prenez tous les objectifs.
- 2- Quittez le bâtiment ! Atteignez la sortie avec tous les survivants. À la fin de son tour, un survivant peut s'échapper par cette zone si elle ne contient pas de zombies.

• RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place

- Placez l'Objectif bleu au hasard parmi les rouges, face cachée.
- La dalle 9V ne reçoit pas de caisse d'armes de pimp.
- Placez des portes ouvertes et fermées dans les zones indiquées.
- Doug commence la partie avec un Pistolet mitrailleur et une Hache de pompier au lieu de l'équipement de départ standard.
- Ajoutez des Rôdeurs dans les zones indiquées.

Prenez une fiche d'identité au hasard (sauf Doug, bien évidemment) et placez la figurine correspondante dans la zone. Il s'agit d'un compagnon dont Doug est le leader.

• **Pièces fermées.** Certaines parties du bâtiment sont isolées par des portes fermées. Ces parties sont considérées comme des bâtiments distincts en ce qui concerne la génération des zombies.

• **Hé, vous allez bien ?** Chaque objectif donne 5 PA au survivant qui le prend. L'objectif bleu ajoute un nouveau survivant. Prenez une fiche d'identité au hasard et placez la figurine correspondante dans la zone. Le joueur contrôle désormais 2 survivants. Le nouveau survivant ne possède pas d'équipement, mais Doug peut immédiatement effectuer une action d'Échange gratuite.

• **À moi le trésor !** Chaque caisse d'armes de pimp donne une arme de pimp au hasard au survivant qui la prend. Il peut réorganiser son inventaire gratuitement.

• **Le client est roi.** Le compagnon représente le Client. Des règles supplémentaires s'appliquent à son leader :

- Il ne peut effectuer que de 2 actions de Déplacement par tour.
- Quand il fouille, il peut piocher 2 cartes, en choisir 1 et défausser l'autre. Cependant 1 Rôdeur est immédiatement généré dans la zone.

• **Chute libre.** Chaque fois qu'il effectue une action à Distance avec un Pistolet mitrailleur qui tue au moins 1 zombie, Doug gagne immédiatement 1 action de Mêlée gratuite à utiliser avant la fin de son tour. Cet effet est cumulatif et permet de gagner plusieurs actions de Mêlée gratuites.



1R	9V
8R	5V

