A4 LE RÊVE DE DOUG

Doug a un rêve. Avant l'apocalypse zombie, il traînait pas mal avec le propriétaire d'un petit magasin d'armes à feu. Un jour, ce type raconta à Doug une histoire de pistolet-mitrailleur custom qui fit fantasmer notre survivant. Doug ne sait pas vraiment si son pote avait le flingue dans sa boutique ou s'il en avait seulement entendu parler, mais quoi qu'il en soit, il veut aller là-bas et vérifier par lui même. Je ne vois pas pourquoi on refuserait. Le pillage d'une armurerie ! C'est Noël !

Hélas, Doug n'a guère d'informations. On ne s'attend pas à ce que la boutique soit ouverte et il est probable que les portes soient suffisamment blindées pour résister à une hache ou à un pied de biche. On va avoir besoin de la clé de l'armurier, qui se trouve sans doute quelque part chez lui. Au moins, Doug sait dans quel bâtiment vivait son pote.

Qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour un gros tas de flingues !

Dalles requises : **7B, 2B, 4B, 5E, 1C & 4C**

OBJECTIFS

Vous avez juste trois trucs à faire :

Trouver la clé de l'armurerie. L'armurier vivait dans le bâtiment voisin. Doug ne se souvient pas où exactement, mais vous pouvez fouiller chaque endroit jusqu'à ce que vous trouviez le bon. Des croix rouges marquent les lieux où pourrait se trouver la clé. Prenez chaque Objectif rouge jusqu'à ce que vous découvriez le bleu. Ce n'est plus la peine ensuite de prendre les pions Objectif rouges qui restent, bien que vous puissiez toujours le faire.

Fouillez L'armurerie. La partie la plus cool du plan. Doug a marqué le magasin sur la carte avec une croix verte. Dès que l'Objectif vert est pris, tous les Survivants se trouvant dans la Zone (en commençant par celui qui a pris le pion) piochent immédiatement assez de cartes Équipement pour remplir leurs inventaires. Ignorez et défaussez toutes les cartes qui ne sont pas *Munitions en pagaille* (tout type), une arme ou un *Viseur*. Piochez jusqu'à ce que tous les inventaires soient pleins.

Rentrons à la maison. On n'a pas trouvé le flingue de Doug, mais on a ramassé assez d'armes et de munitions pour lui faire oublier cette petite déception. Atteindre la Zone de sortie avec tous les survivants restants. N'importe quel Survivant peut s'échapper par cette Zone à la fin de son tour, tant qu'il n'y a aucun zombie.

MOYEN
4+ SURVIVANTS
120 MINUTES

A4

RÈGLES SPÉCIALES

La carte et les objectifs de Doug. Chaque pion Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

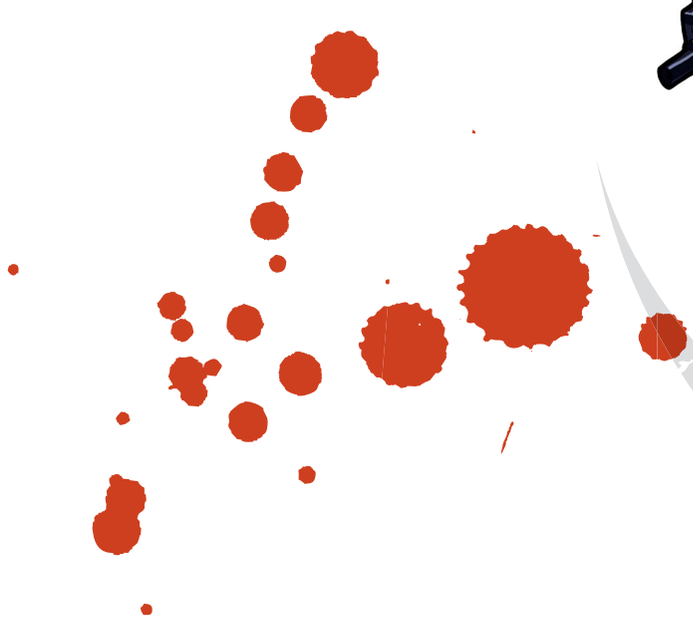
J'ai trouvé la cl… C'est quoi ce boucan ?!? Placez le pion Objectif bleu au hasard parmi les jetons Objectif rouges, face cachée. Lorsque ce pion est pris, la porte bleue peut être ouverte. Malheureusement, l'armurier avait placé une alarme sur la boîte contenant la clé... Et ça fait un sacré boucan ! La Zone d'Invasion bleue est activée lorsque le pion Objectif bleu est pris et vomit du zombie à tous les tours.

Pièces fermées. Certaines Zones de bâtiment sont séparées par des portes. Elles ne sont considérées comme des bâtiments distincts que pour la génération de zombie.

Vous ne pouvez pas utiliser les voitures.

La Pimp-mobile de l'armurier ! Vous ne pouvez fouiller la *pimp-mobile* qu'une seule fois par partie. Elle contient soit le *Ma's Shotgun*, soit les *Evil Twins* (tirer au hasard).

Hé, une bagnole de flic. Les policiers ont généralement plein de flingues. 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.



MOYEN
4+ SURVIVANTS
120 MINUTES

A4

ZOMBICIDE – SCÉNARIOS