

# WM3 - DOUG: WIE ALLES BEGANN

Schwierig / 1 Überlebender (Doug) / 45 Minuten

Nachdem Dougs Büro von Zombies umzingelt war, hatte er nur einen Plan im Kopf: Seinen Kunden retten, hoffentlich weitere Überlebende finden und lebend aus diesem Gebäude kommen.

Benötigtes Material: **Zombicide Zweite Edition**.  
Benötigte Kartenteile: **1R, 5V, 8R & 9V**.

## ZIELE

Das ist eine Solo-Mission, die mit Doug gespielt wird. Erledige die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- 1. Warte, hast du das gehört?** Nimm alle Ziele auf.
- 2. Verlasse das Gebäude!** Erreiche die Ausgangszone mit allen Überlebenden und entkomme! Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Zombies befinden.

## SONDERREGELN

### Aufbau:

- Mische das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- Lege keine Angeberwaffenkiste auf Kartenteil 9V.
- Lege offene und verschlossene Türen in die angegebenen Zonen.
- Doug beginnt mit einer Maschinenpistole und einer Feuerwehrraxt anstatt einer normalen Startausrüstung.
- Nimm einen zufälligen Überlebenden-Charakterbogen (außer natürlich Dougs) und stelle die passende Figur in die Startzone von Doug. Er ist jetzt ein Begleiter und Doug ist sein Anführer.

- Stelle Schlurfer in die angegebene Zone.

• **Der Kunde hat Vorrang.** Dougs Begleiter wird „Kunde“ genannt. Der Anführer des Kunden muss diese zusätzlichen Regeln beachten:

- Er kann die Bewegungsaktion nicht mehr als 2 Mal pro Zug ausführen.
- Er darf 2 Karten ziehen, wenn er eine Suchaktion ausführt. Dann muss er 1 davon wählen und die andere ablegen. Allerdings erscheint danach sofort 1 Schlurfer in der Zone.

• **Verschlossene Räume.** Die verschlossenen Türen trennen Teile des Gebäudes ab. Für das Erscheinen von Zombies werden die abgetrennten Teile als separate Gebäude gewertet.

• **Hey! Ist alles in Ordnung mit dir?!** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Das blaue Ziel fügt einen neuen Überlebenden hinzu. Nimm einen zufälligen Überlebenden-Charakterbogen und stelle die passende Figur in die Zone. Von jetzt an kontrollierst du beide Überlebenden. Der neue Überlebende beginnt ohne Ausrüstung. Doug kann sofort 1 kostenlose Aktion ausführen, um Ausrüstung mit ihm zu tauschen.

• **Süße Beute.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.

• **Angriffswütig.** Immer wenn Doug eine Fernkampfaktion mit seinem Maschinengewehr ausführt und dabei mindestens 1 Zombie tötet, erhält er sofort 1 kostenlose Nahkampfaktion, die er vor dem Ende seines Zuges nutzen kann. Dies ist kumulativ. Doug kann dadurch mehrere kostenlose Nahkampfangriffe erhalten.



1R	9V
8R	5V

Startzone von Doug	Ausgangszone	Brutzonen
4x	4x	
Angeberwaffenkisten	Ziele (5 AP)	
		2x
Offene Tür	Verschlossene Tür	Schlurfer