

# WM1 - AMY, LES ORIGINES

Moyen / 1 Survivant (Amy) / 45 minutes

Le sensei d'Amy s'est transformé en zombie sous ses yeux. Elle a été contrainte de l'abattre à l'aide de son katana. À présent, elle erre dans les rues, seule à l'aube d'une invasion de zombies. Et ensuite ? Zombicide !

Matériel requis : Zombicide : 2<sup>e</sup> Édition.  
Dalles requises : 1V, 3V, 6R, & 8V.

## • OBJECTIFS

Il s'agit d'une mission en solitaire dont Amy est l'unique protagoniste. Remplissez les objectifs suivants dans l'ordre pour gagner la partie :

- 1- Il me semble entendre des cris. Prenez tous les objectifs.
- 2- Quittez le secteur ! 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 et l'Objectif vert au hasard parmi les rouges, face cachée.
- Amy commence la partie avec un Katana au lieu de l'équipement de départ standard.
- Ajoutez des Rôdeurs dans les zones indiquées.

• **Fine lame.** Lorsqu'elle est équipée d'un Katana (en Main), Amy gagne la compétence Charge et peut relancer toutes ses actions de Mêlée. Le nouveau résultat remplace l'ancien.

• **Portes déverrouillées.** Toutes les portes sont déverrouillées et peuvent être ouvertes sans l'aide d'équipement.

• **Fouiner partout.** Chaque objectif donne 5 PA au survivant qui le prend.

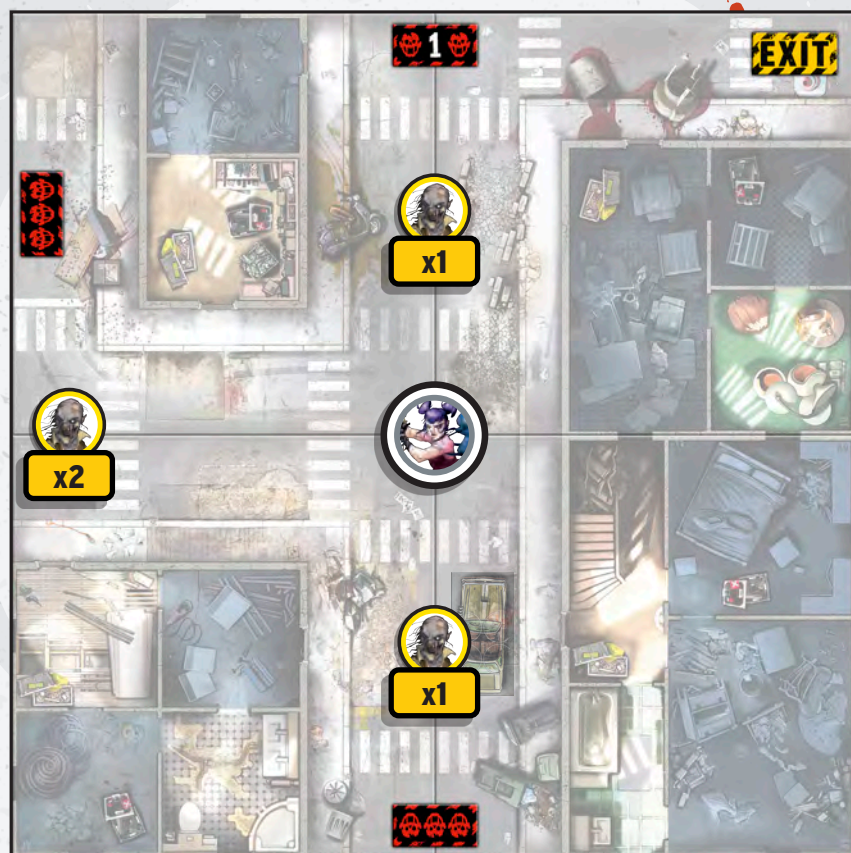
- L'objectif vert permet à Amy de conduire la pimpmobile. Chaque fois que vous entrez dans une zone contenant 4 zombies ou plus, placez 1 pion Bruit sur la pimpmobile. Ces pions ne sont pas retirés lors de la phase de fin de round. Dès que le véhicule possède 3 de ces pions, il est accidenté et la mission s'achève sur une défaite.

- 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 Amy peut immédiatement effectuer une action d'Échange gratuite.

• **Mon précieux.** Chaque caisse d'armes de pimp donne une arme de pimp au hasard au survivant qui la prend. Il peut réorganiser son inventaire gratuitement.



|    |    |
|----|----|
| 6R | 1V |
| 3V | 8V |



Zone de départ d'Amy

Zone de sortie

4x Rôdeurs

4x Caisses d'armes de pimp

4x Objectifs (5PA)

Pimpmobile

Zones d'invasion