

WM1 - AMY, POCZĄTEK HISTORII

Sredni / 1. Ocalały (Amy) / 45 minut

Amy właśnie była świadkiem jak jej sensei zmienia się w zombie i zabija swojego szefa. Musiała użyć przeciwko niemu jego własnej, bezcennej katany. Teraz błąka się samotnie po ulicach, u zarządnika inwazji zombie. Co będzie dalej? Zombicide!

Potrzebne materiały: Zombicide: 2. Edycja
Potrzebne kafelki: 1V, 3V, 6R, & 8V.

• CELE

Jest to jednoosobowa Misja, rozgrywana z Amy. Aby zwyciężyć, osiągnij Cele w podanej kolejności:

- 1 – Czyżbym słyszała krzyki? Zdobydź wszystkie Cele.
- 2 – Zabierajmy się stąd! Dotrzyj do Strefy Wyjścia pełnym składem. Ocalały może uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury pod warunkiem, że nie ma w niej Zombie.

• ZASADY SPECJALNE

• Przygotowanie do gry.

- Umieść losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- Amy rozpoczyna z Kataną zamiast standardowego Ekwipunku Początkowego.
- Umieść Szwendaczy we wskazanych Strefach.

• **Mistrzynie katany.** Gdy Amy trzyma Kataną w Rękę korzysta z Umiejętności Szarża. Gdy używa Katany do Ataku Wręcz może przerzucić wszystkie kości. Nowy wynik zastępuje poprzedni.

• **Odblokowane drzwi.** Wszystkie drzwi są odblokowane i ich otwarcie nie wymaga użycia odpowiedniego Ekwipunku.

• **Rozejrzyj się.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 Punktów Adrenaliny dla Ocalałego, który go zdobył.

- Zdobyć zielonego żetonu Celu pozwala Amy prowadzić Podrasowaną Brykę. Gdy wjedzie nią do Strefy z co najmniej 4 Zombie, umieść żeton Hałasu na Podrasowanej Bryce. Te żetony Hałasu nie są usuwane podczas Fazy Końcowej. Gdy na Podrasowanej Bryce znajdują się 3 żetony Hałasu, auto rozbija się, a Misja kończy się porażką.

- Zdobyć niebieskiego żetonu Celu wprowadza do gry nowego Ocalałego. Dobierz losową kartę Ocalałego i umieść jego figurkę w Strefie Amy. Od tej pory gracz kontroluje obydwu Ocalałych. Nowy Ocalały rozpoczyna bez Ekwipunku. Amy może natychmiast wykonać za darmo akcję Wymiany z tym Ocalałym.

• **Słodki łup.** Każda Skrzynia z Podrasowaną Bronią zaopatruje Ocalałego, który ją zdobył, w losową Podrasowaną Broń, spośród tych nadal dostępnych. Może on za darmo zreorganizować swoje wyposażenie.



6R	1V
3V	8V





Strefa Startowa Amy



Strefa Wyjścia



4x Szwendacz



4x Skrzynia z Podrasowaną Bronią



4x Cel (5AP)



Podrasowana Bryka



Strefy Namnażania