

WM1 - AMY: WIE ALLES BEGANN

Mittel / 1 Überlebende (Amy) / 45 Minuten

Amy musste gerade mit ansehen, wie ihr Sensei sich in einen Zombie verwandelt und seinen Meister getötet hat. Sie musste sein wertvolles Katana gegen ihn verwenden. Jetzt ist sie zu Beginn einer Zombieinvasion ganz allein auf den Straßen. Was kommt als nächstes? Zombicide!

Benötigtes Material: Zombicide Zweite Edition.
Benötigte Kartenteile: 1V, 3V, 6R & 8V.

ZIELE

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

- Habe ich da einen Schrei gehört?** Nimm alle Ziele auf.
- 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 grüne und das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- Amy beginnt mit einem Katana anstatt einer normalen Startausrüstung.
- Stelle Schlurfer in die angegebenen Zonen.


- Katana-Meisterin.** Amy hat die Fertigkeit STURMANGRIFF, wenn sie das Katana in der Hand ausgerüstet hat. Sie darf bei jeder Nahkampfkarte, bei der sie das Katana verwendet, den kompletten Würfelwurf neu werfen. Das neue Ergebnis ersetzt den vorigen Wurf.
- Unverschlossene Türen.** Alle Türen sind unverschlossen und können ohne Ausrüstung, die Türen öffnet, geöffnet werden.
- Schau dich um.** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
 - Das grüne Ziel ermöglicht es Amy, die Angeberkarre zu fahren. Wenn sie es in eine Zone mit 4 oder mehr Zombies fährt, musst du ein Lärmplättchen auf die Angeberkarre legen. Diese Lärmplättchen können nicht während der Endphase entfernt werden. Sobald 3 Lärmplättchen auf der Angeberkarre liegen, geht sie kaputt und du verlierst die Mission.
 - Das blaue Ziel fügt der Partie 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. Amy 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 sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.




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


Startzone von Amy

 4x 
Ausgangszone Schlurfer

4x  4x 
Angeberwaffenkisten Ziele (5 AP)

A  e 
Brutzone