

REANIMATED!

SKIRMISH OF THE DEAD



REANIMATED! SKIRMISH OF THE DEAD

von Thomas Batz

Version 2.0 BETA / 201202

Dieses Dokument unterliegt deutschem Urheberrecht und darf nicht ganz oder teilweise ohne Einverständnis des geistigen Eigentümers kommerziell verwendet werden.

CREDITS

Spielentwicklung

Thomas Batz
Sascha Vothknecht

Layout und Texte

Thomas Batz

Cover und Back-Cover Artwork

Sascha Duis

Spieltester

Thomas Batz
Constantin Tetzl
Sascha Vothknecht
Simon Künzle

Überlebensregeln

Christian Bleibaum

Intro

Burkhard Bechtluft

Copyright © by Thomas Batz
www.reanimated-skirmish.de

INHALTSVERZEICHNIS

Galerie.....	2	Feuerwaffen.....	28
Credits	3	Wurfaffen	28
Tag Null – Der Anfang vom Ende.....	4	Sonderregeln	29
Inhaltsverzeichnis.....	12	Nahkampf.....	30
Allgemein.....	14	Nahkämpfe.....	30
REANIMATED!.....	14	Ablauf	30
Anzahl der Spieler.....	14	Patzer und kritische Treffer	30
Modelle und Maßeinheiten	14	Multiple Nahkämpfe	31
Spielmaterial.....	14	Infizierung	31
Sichtbereich.....	14	Mit Feuerwaffen kämpfen.....	31
Würfeltests und Wiederholungswürfe.....	14	Nahkampfaffen	32
Erbe der Menschheit.....	15	Sonderregeln	32
Überlebende und Zombiarten.....	15	Nerven	32
Messen.....	15	Panikbereich.....	32
Goldene Regel.....	15	Störende Präsenz	32
Profilwerte	15	Angreifende Zombies.....	33
Charakter erstellen.....	16	In Panik ausbrechen.....	33
Von Zombies und anderen Untoten	17	Die Besten sterben jung.....	33
Rotten	17	Terrain	34
Wir sind Legion	17	Schwieriges Gelände.....	34
Trautes Heim.....	18	Deckung.....	34
Rastlos und hungrig.....	18	Wälder	34
Langsam, aber unaufhaltsam.....	18	Gebäude	34
Profil.....	19	Optionale Regeln	35
Klassische oder moderne Zombies	19	Ladehemmung	35
Zombiehunde	19	Glück.....	35
Spezialzombies.....	19	Heroisches Ende.....	35
Banshee	19	Anführer	35
Jabba	20	Vor- und Nachteile.....	36
Goon	20	Vorteile.....	36
Tod.....	21	Nachteile.....	37
Joker.....	21	Ereignisse.....	38
Spielzug	22	Überlebende ausrüsten	41
Aktionsmöglichkeiten	22	Ausrüstungspunkte	41
Bewegen.....	22	Gegenstände und Waffen	41
Überrennen.....	23	Benötigte Hände	41
Feuern.....	23	Gleiche Ausrüstung	41
Werfen	23	Feuerwaffen.....	42
Zielen.....	23	Wurfaffen.....	42
Interaktion	24	Nahkampfaffen.....	42
Panik überwinden.....	25	Gebrauchsgegenstände	42
Reaktion	25	Schutzkleidung	42
Fernkampf.....	26	Sonstige Ausrüstung.....	43
Feuerwaffen	26	Gebrauchsgegenstände	43
Wurfaffen	26	Schutzkleidung	45
Gegenstände werfen	26	Sonderregeln.....	45
Abweichen	26	Refugium.....	46
Reichweite beim Werfen.....	27	Szenario auswählen	48
Übersicht der Treffer- und		Schwierigkeitsgrad festlegen	48
Abweichungswurfmodifikationen	27	Auswahl des Szenarios	48
In den Nahkampf feuern oder werfen	27	Optionale Szenarioregeln	49
Schablonenwaffen in Gebäuden	27		
Erhöhte Position.....	28		

Ausrüstungsmarker.....	49	Szenario 5 „Hier kommt die Kavallerie!“	57
Nachtkampf	49	Szenario 6 „Wie die Nadel im Heuhaufen.“	59
Nebel.....	49	Szenario 7 „Kinder sind unsere Zukunft!“	61
Einfache Kampagne.....	50	Szenario 8 „Die letzte Kugel ist für mich.“	62
Kampagnenbeispiele	50	Szenario 9 „Anfang vom Ende?“	63
		Szenario 10 „Gerade hatte ich ihn doch noch.“	65
Einführungsszenario.....	51	<i>Die großen Jungs.....</i>	<i>68</i>
Allgemeines	51	Archetypen.....	72
Aufbau des Szenarios.....	51	Charakterbogen.....	73
Das Spiel beginnt.....	51	Referenzbogen	74
Sonderregeln des Einführungsszenarios.....	51	Spielhilfen	76
Szenario 1 „Los, Los, Los!“	52	Galerie.....	77
Szenario 2 „Alles Gute kommt von oben!“	53		
Szenario 3 „Ist da draußen jemand?“	54		
Szenario 4 „Einmal volltanken bitte.“	56		

ALLGEMEIN

REANIMATED! SKIRMISH OF THE DEAD

REANIMATED! (REA) ist ein Tabletopspiel das sich mit dem Kampf der letzten Menschen gegen die nicht enden wollende Flut von Zombies beschäftigt. Dabei übernehmen die Spieler entweder die Kontrolle über die Überlebenden oder die Zombies.

ANZAHL DER SPIELER

REA ist für zwei Spieler ausgelegt, kann aber problemlos mit mehreren Spielern gespielt werden. Die Überlebenden können entweder Einzel oder unter mehreren Spielern aufgeteilt werden. Ein Mitspieler muss die Rolle des Zombiemasters übernimmt.

Sollten mehrere Spieler die Rolle der Überlebenden übernehmen, muss dabei beachtet werden, dass sich die Überlebenden noch immer gegenseitig beeinflussen und einen gemeinsamen Spielzug besitzen.

MODELLE UND MAßEINHEITEN

Bei REA geht es hauptsächlich um kleinere Scharmützel einiger weniger Überlebenden gegen Horden von Zombies. Entsprechend sollten auch passende Modelle in ausreichender Menge zur Verfügung stehen.

REA wird mit 28mm (1:56) Miniaturen gespielt. Alle Maßeinheiten sind in Zoll angegeben.

Alle Modelle sollten auf Rundbases stehen, die einen Durchmesser zwischen 2,5 cm und 3,0 cm besitzen.

SPIELMATERIAL

- Für Tests die während des Spiels anfallen und abgehandelt werden, benötigen beide Seiten (die Überlebenden und der Zombiemaster) mindestens einen W10 (10-seitiger Würfel). Besser wären drei bis sechs W10 pro Seite.
- Um Bewegungs- und Waffenreichweiten nachzumessen, ist ein Maßband (mit Zoll) oder Zollstock erforderlich.
- Zum Spielen wird eine Spielplatte bzw. ein Tisch benötigt, der eine Fläche von 48x48 Zoll umfasst.
- Um dem Spielfeld Abwechslung zu bieten, sollte Gelände, wie z. B. Felder, Ruinen, Bäume, Häuser, Mauern usw., nicht fehlen

bzw. in ausreichender Menge vorhanden sein.

- Der *Referenzbogen* kann dafür genutzt werden, dass du die Regeln schnell auf einem Blick zur Hand hast. Der Bogen findet sich auf Seite 74.
- Der *Charakterbogen* für die Überlebenden sollte ebenfalls nicht fehlen, um die Profilwerte stets im Blick zu haben. Der Bogen findet sich auf Seite 73.
- Der Zombiemaster kann während des Spiels auf verschiedene Ereignisse zurückgreifen, die mit Hilfe von Ereigniskarten dargestellt werden. Diese können im REANIMATED!-Forum herunter geladen werden.
- Um die Wirkung mancher Waffen darzustellen, werden zwei runde Schablonen benötigt – eine mit einem 5" Zoll und eine mit einem 3" Zoll Durchmesser. Die Schablonen finden sich auf Seite 76.

SICHTBEREICH

Alle Modelle haben einen **360° Sichtbereich**. Nur Modelle die gesehen werden können, können auch beschossen, beworfen oder angegriffen werden.

Menschengroße Modelle, egal ob Freund oder Feind, blockieren die Sicht. Hunde sind auf Grund ihrer Größe davon ausgeschlossen.

WÜRFELTESTS UND WIEDERHOLUNGSWÜRFE

Muss ein Würfelwurf abgelegt und dabei auf einen bestimmten Wert getestet werden, dann ist ein Wurf Ergebnis von **1** auf einem W10 immer ein **Misserfolg** und eine *natürliche 10* auf einem W10 immer ein **Erfolg** - egal welche Modifikationen berücksichtigt werden mussten. Eine „*natürlichen 10*“ ist eine gewürfelte **10 vor** jeglichen Modifikationen.

Manche Würfelwürfe dürfen, auf Grund von Fähigkeiten oder Ereignissen, wiederholt werden – dies wird als **Wiederholungswurf** bezeichnet. Beachte, dass jeder Würfelwurf nur **einmal** wiederholt werden darf.

Wann ein Test abgelegt und was dafür getan werden muss wird in den kommenden Regelabschnitten erklärt.

ERBE DER MENSCHHEIT

Die Überlebenden gehören zu dem kläglichen Rest der Menschheit, die die letzten glücklichen Seelen darstellen und noch nicht mit dem Zombievirus infiziert wurden.

Auf Grund dessen dürfen sich die Überlebenden nicht untereinander *aktiv* angreifen. Unter *aktives* Angreifen fällt nicht das Abweichen von Schablonen oder das Schießen/ Werfen in den Nahkampf, wie im Regelabschnitt „Fernkampf“ erklärt.

ÜBERLEBENDE UND ZOMBIEARTEN

Wenn in den Regeln von *Modellen* gesprochen wird sind damit die **Überlebenden** (♣), sowie **alle Zombiearten** (klassische/ moderne Zombies (♣), Zombiehunde (♣) und Spezialzombies (♣)) gemeint. Ist eine Regel nur für die Überlebenden bzw. eine bestimmte Zombieart ausgelegt, wird direkt auf diese Bezug genommen und ist mit dem jeweiligen Symbol (♣, ♣, ♣, ♣) versehen.

MESSEN

Um Entfernungen abzumessen, z. B. bei einer Bewegung oder beim Einsatz von Feuerwaffen, wird immer von Basierend zu Basierend gemessen. Wird in den Regeln von **Radius** gesprochen, wird dieser von der Mitte des Modells gemessen.

Abmessen vor dem Einsatz von Waffen oder dem Bewegen ist den **Überlebenden** (♣) nicht erlaubt!

GOLDENE REGEL

Die Regeln sollen euch die Möglichkeit bieten, eure eigene Zombie-Apokalypse nachzuspielen. Dies soll vor allem eurem Spaß dienen!

Es kann vorkommen, dass bestimmte Situationen nicht von den Spielregeln abgedeckt werden. Sollte dies passieren und könnt ihr euch nicht einigen wer im Recht ist, dann werft einen W10 und der Spieler mit dem höheren Ergebnis ist für dieses Spiel im Recht.

Nachdem das Spiel beendet wurde, solltet ihr die vermeintliche Regellücke besprechen und eine für beide Spieler akzeptable Lösung für die Zukunft suchen.

PROFILWERTE

Alle Modelle bei REANIMATED! werden im Spiel durch ihr individuelles Profil abgebildet. Die folgenden Profilwerte stellen das Modell mit all seinen Grundfähigkeiten und -kenntnissen dar.



Konstitution (KS)

Die Konstitution legt die körperliche Robustheit gegen Schäden aller Art fest.

Der Konstitutionswert beeinflusst die Anzahl der Lebenspunkte und wird beispielsweise für *Infizierungswürfe* verwendet.



Lebenspunkte (LP)

Dieser Wert gibt darüber Auskunft, wie viel Schaden ein Modell einstecken kann, bevor es ausgeschaltet und vom Spielfeld entfernt wird.



Stärke (ST)

Die Stärke eines Modells bestimmt unter anderem den Schaden im Nahkampf und legt zum Beispiel fest, wie weit Wurf- und Schablonenwaffen geworfen werden können.



Geschick (GE)

Das Geschick wird benötigt um Interaktionen, wie beispielsweise das Klettern auszuführen.

Zusätzlich bestimmt der Wert maßgeblich die Fähigkeit des Modells zum Nah- und Fernkampf.



Nahkampf (NK)

Dieser Wert gibt an, wie geübt ein Modell im Zweikampf ist. Je höher der Wert, desto bessere Chancen im Nahkampf Angriffe und/ oder Paraden durchzuführen.



Fernkampf (FK)

Dieser Wert gibt an, wie gut ein Modell mit ballistischen Waffen umgehen kann. Durch einen höheren Fernkampfwert, hat das Modell bessere Chancen sein Ziel auszuschalten.



Nervenstärke (NV)

Nervenstärke bestimmt, wie gut ein Modell seine Nerven, im Angesicht der Zombies, unter Kontrolle hat.

Die Nervenstärke wird unter anderem verwendet, wenn sich ein Modell von seiner Panik erholen möchte.

CHARAKTER ERSTELLEN

Jeder Mensch ist individuell und einzigartig, und hat deshalb andere Fähigkeiten und Eigenschaften. Diese Individualität wird im Spiel durch das frei gestaltbare Profil der Überlebenden dargestellt.

Das nachfolgende Profil stellt das *Startprofil* eines Überlebenden dar. Jeder Überlebende hat **vor** Spielbeginn **5 Punkte** frei, die beliebig

auf die vier Profilkpunkte **KS** (🎲), **ST** (🎲), **GE** (🎲) und **NV** (⚡) verteilt werden dürfen. Der *Maximalwert* der einzelnen Profilwerte liegt bei 4. Einzige Ausnahme stellen die Lebenspunkte dar, deren Wert auch größer als 4 sein darf. Der *Minimalwert* liegt bei 1.

Das Startprofil eines Menschen sieht wie folgt aus:

STARTPROFIL MENSCH	Startwert
🎲 Konstitution	1
↳ 🎲 Lebenspunkte	= Konstitution + 3
🎲 Stärke	1
🎲 Geschick	1
↳ 🎲 Nahkampf	1
↳ 🎲 Fernkampf	1
⚡ Nervenstärke	1

Nachdem das *Geschick* festgelegt wurde, darf dessen **kompletter Wert** auf den Nah- und Fernkampfwert aufgeteilt werden.

Die Anzahl der Lebenspunkte berechnet sich durch den *Konstitutionswert* des Überlebenden plus 3. Auf ähnliche Weise werden auch die Nah- und Fernkampfwerte des Modells festgelegt, die durch den *Geschick*wert mitbestimmt werden.

Der jeweilige **Profilwert** eines Überlebenden stellt die **Anzahl der Würfel** dar, die beim Feuern, im Nahkampf oder bei anderen Tests geworfen werden dürfen. Jeder Überlebende hat *immer* mindestens *einen* W10 wenn gefestet werden muss. Weiterhin muss ein Überlebender nicht alle Würfel, die ihm zur Verfügung stehen, benutzen.



Beispiel

Ein Überlebender mit Konstitution 2 darf bei entsprechenden Tests mit zwei W10 würfeln. Mit Konstitution 3 dürfen drei W10 und mit Konstitution 4 dürfen vier W10 geworfen werden.

Hier zwei Beispiele wie das Profil eines Überlebenden nach seiner Erschaffung aussehen könnte. Der Wert in den Klammern gibt an, um wie viel der Startwert gesteigert

HARALD (METZGER)

Konstitution	2 (+1)
Lebenspunkte	5
Stärke	3 (+2)
Geschick	2 (+1)
Nahkampf	3 (+2)
Fernkampf	1 (+0)
Nervenstärke	2 (+1)

wurde und dient nur zur Veranschaulichung der Charaktererschaffung.

KLAUS (STAPELFAHRER)

Konstitution	1 (+0)
Lebenspunkte	4
Stärke	2 (+1)
Geschick	4 (+3)
Nahkampf	3 (+2)
Fernkampf	3 (+2)
Nervenstärke	2 (+1)

Ab Seite 72 finden sich einige Archetypen, die als weitere Beispiele dienen, aber auch für das Einführungsszenario benutzt werden können.

VON ZOMBIES UND ANDEREN UNTOTEN

Die Welt hat sich verändert. Die Toten erheben sich wieder und trachten nach dem Fleisch der wenigen Überlebenden. Doch die Zombies sind nicht die einzige Gefahr für die Menschen.

Hunde, die sich vom Fleisch der Infizierten ernährt haben, wurden dadurch verändert. Sie wurden schmerzresistenter und aggressiver.

Einige Seelen die nicht das Glück hatten und einfach starben, wurden durch die Seuche zu etwas Neuem geformt, sie wurden zu speziellen Zombies unter ihresgleichen.

Der Zombiemaster hat die Möglichkeit dem Spieler der Überlebenden das Leben mit folgenden **Zombiearten** schwer zu machen:

- **klassische/ moderne Zombies**
- **Zombiehunde**
- **Spezialzombies**

Einige Regeln in diesem Abschnitt sind mit dem jeweiligen **Symbol der Zombieart** gekennzeichnet und geben darüber Auskunft, für welche Art die Regel Gültigkeit besitzt.

Sollten Teile einer Regel nicht auf eine bestimmte Zombieart zutreffen, wird explizit darauf eingegangen.

ROTTEN

Während die Überlebenden nur einzeln aktiviert und bewegt werden dürfen, bewegen sich Zombies in **Rotten**. Eine Rotte besteht aus **3 bis 6** Zombies und wird gemeinsam aktiviert. Weiterhin müssen die Modelle dieser Rotte in Basekontakt miteinander bleiben.

Rotten dürfen sich während des Spiels nicht neu gruppieren oder trennen. Allerdings kann es vorkommen, dass eine Rotte auf Grund von Beschuss oder Nahkämpfe getrennt wird. Sollte dies passieren, muss die Rotte gegebenenfalls neu positioniert werden.

*Klassische/ moderne Zombies und Zombiehunde bilden jeweils eigene Rotten und dürfen **nicht** gemischt werden.*

WIR SIND LEGION

Die während des Spielzuges ausgeschalteten Zombies dürfen vom Zombiemaster in der **Endphase**, über eine beliebige Tischkante bzw. einem Gebäude, wieder ins Spiel gebracht werden. Wie viele der ausgeschalteten Zombies wiederkommen dürfen wird zufällig bestimmt.

In der Endphase darf der Zombiemaster mit **einem** W10 würfeln – dies wird als **Erscheinungswurf** bezeichnet. Der Würfelwurf bestimmt die **maximale** Anzahl von Zombies die wieder aufs Feld gebracht werden dürfen.

Beachte, dass der Erscheinungswurf *immer* mindestens als **3** gewertet wird, ungeachtet des Würfelwurfs.

Platziere die Zombies innerhalb von **4" Zoll** von der Tischkante und mindestens **10" Zoll** von den Überlebenden entfernt auf dem Spielfeld. Die Zombies können im nächsten Spielzug normal aktiviert werden.

Beachte, dass **Zombiehunde**  im ersten Spielzug, nachdem sie wieder aufs Spielfeld gekommen sind, **nicht** angreifen dürfen. Sie müssen erst Witterung aufnehmen bevor sie sich auf die Überlebenden stürzen können.

TRAUTES HEIM...

Zombies haben die Möglichkeit das Spielfeld, statt vom Tischrand, auch über Gebäude wieder zu betreten.

Nachdem in der Endphase des Spielzuges der Erscheinungswurf durchgeführt und die Anzahl der wiederkehrenden Zombies ermittelt wurde, darf der Zombiemaster **einmal** im Spiel eine Zombierotte aus einem Gebäude kommen lassen.

Die Zombierotte muss in Basekontakt mit einem Zugang des Gebäudes platziert werden und kann im folgenden Spielzug normal aktiviert werden. Beachte, dass die Zombies, die über ein Gebäude wieder auf das Spielfeld gebracht werden, **keinen** 10" Zoll Abstand zu den Überlebenden einhalten müssen.

RASTLOS UND HUNGRIG

Zombies werden von einem unbändigen Hunger getrieben - sie sind *rastlos*. Zombies müssen sich deshalb in ihrem Spielzug mindestens 1" Zoll weit bewegen.

Befindet sich ein Überlebender im **Sichtbereich** und **innerhalb von 8" Zoll** um mindestens einen Zombie der Rotte, **muss** diese die Bewegungsaktion **Rennen** wählen, um damit in Basekontakt mit dem Überlebenden zu kommen. Beachte, dass es dadurch klassischen Zombies ermöglicht wird zu **Rennen**.



Befinden zwei oder mehr Überlebende im gleichen Abstand zu Modellen der Rotte, darf

der Zombiemaster entscheiden welcher Überlebende angegriffen werden soll.

LANGSAM, ABER UNAUFHALTSAM

Die Zombies haben die Möglichkeit kleinere Objekte, mit den Überbleibseln ihrer motorischen Fähigkeiten, zu überklettern. Sei es nun durch Glück oder durch das Geschiebe und Gezerre der vielen Toten Leiber.

Zombies können nur auf oder über Objekte klettern die zwischen 1" und 2" Zoll hoch sind. Um ein solches Objekt zu überwinden, muss sich die Zombierotte in Basekontakt mit diesem bewegen und der Zombiemaster muss ankündigen, dass die Zombies das Objekt überklettern wollen.

Im ersten Spielzug, nachdem das Klettern angekündigt wurde, darf die **Hälfte** (aufgerundet) der Modelle der Rotte über das Objekt klettern und im darauf folgenden Spielzug der Rest der Rotte. Entferne hierfür die hintersten Modelle der Rotte zuerst und platziere sie auf der gegenüberliegenden Seite wieder in Basekontakt mit dem Objekt.

Erst nachdem alle Zombies das Objekt überklettert haben, darf die Zombierotte sich wieder bewegen bzw. versuchen mit einem Überlebenden in Basekontakt zu kommen.

Beispiel

In Runde A bewegt sich die Zombierotte in Basekontakt mit der Mauer.

In Runde B darf die erste Hälfte der Modelle der Zombierotte (zwei Modelle) die Mauer überklettern.

In Runde C folgt der Rest der Rotte.

In Runde D darf sich die Einheit wieder den Regeln entsprechend bewegen.



PROFIL   

Das Profil der Zombies ist ähnlich dem der Überlebenden aufgebaut, besitzt jedoch ein paar Besonderheiten.

 Der Profilwert **Konstitution** weist bei den Zombiarten **zwei Werte** auf.

Der *Erste* gibt an welcher Wert erreicht werden muss, um den Zombie im *Nahkampf* auszuschalten – siehe hierzu die Regeln im Abschnitt *Nahkampf*.

Der *zweite Wert* welcher *Trefferwurf* benötigt wird, um den Zombie mit *Fernkampf*waffen unschädlich zu machen – siehe hierzu die Regeln im Abschnitt *Fernkampf*.

 Der Profilwert **Nervenstärke** enthält keinen Eintrag. Zombies kennen keine Angst oder Mitleid, sie haben weder einen Panikbereich, noch müssen sie auf Panik testen.

KLASSISCHE ODER MODERNE ZOMBIES 

Es wird zwischen zwei Varianten von Zombies unterschieden – *klassische* und *moderne* Zombies.

Während der **klassische Zombie** den „Standardzombie“ darstellt, der schlurfend und ungenau auf die Überlebenden zutorkelt, weist der **moderne Zombie** mehr Begabung in der Handhabung seiner motorischen Fähigkeiten auf – er kann, im Gegensatz zum klassischen Zombie die Bewegungsaktion **Rennen** wählen, sobald ein Überlebender in seinem *Sichtbereich* ist!

Ob mit *klassischen* oder *modernen* Zombies gespielt wird, sollte vor Beginn des Spiels geklärt werden.

KLASSISCHE/ MODERNE ZOMBIES

 Konstitution	10 / 8+
↳  Lebenspunkte	1
 Stärke	2
 Geschick	1
↳  Nahkampf	1
↳  Fernkampf	0
 Nervenstärke	\

ZOMBIEHUNDE 

Zombiehunde sind nicht nur verdammt schnell, sie verfügen auch noch über eine bössartige Intelligenz. Sie sind weder wirklich tot, noch kann man ihren Zustand als lebendig beschreiben.

Zombiehunde sind nicht in ihrer Bewegung eingeschränkt und dürfen deshalb aus allen Bewegungsaktionen wählen.

Weiterhin suchen sich die Hunde ihre Opfer gezielt aus. Das schwächste Mitglied einer Gruppe ist immer das leichteste Ziel. Zombiehunde sind deshalb **nicht** gezwungen mit Überlebenden, die sich innerhalb von 8" Zoll um einen Zombiehund befinden, in Basekontakt zu kommen.

ZOMBIEHUNDE

 Konstitution	8 / 6+
↳  Lebenspunkte	1
 Stärke	1
 Geschick	2
↳  Nahkampf	1
↳  Fernkampf	0
 Nervenstärke	\

SPEZIALZOMBIES 

Der Zombiemaster hat die Möglichkeit auf folgende Spezialzombies zurückzugreifen:

- Banshee
- Goon
- Joker
- Jabba
- Tod

Spezialzombies unterscheiden sich von ihren Aktionsmöglichkeiten stark von den anderen Zombiarten. Deshalb sind die einzelnen Aktionen in ihrem Profil beschrieben.

BANSHEE

„Hört ihr diesen Schrei? Markerschütternd! Ich weiß nicht was das ist und ich will es auch gar nicht wissen!“

BANSHEE

 Konstitution	8 / 6+
↳  Lebenspunkte	2
 Stärke	1
 Geschick	2
↳  Nahkampf	2
↳  Fernkampf	0
 Nervenstärke	\

Aktionen

- Bewegen
- gehen bis zu 3" Zoll 
 - laufen bis zu 6" Zoll 
 - rennen bis zu 12" Zoll 
- Interaktion 
- Schrei 

Schrei

Die Banshee darf *einmal* pro Spielzug schreien. Alle Überlebenden in einem 8" Zoll Radius um die Banshee, die sich *nicht* im Nahkampf befinden oder bereits in Panik sind, müssen einen Test auf ihre Nervenstärke ablegen. Getestet wird auf die 7+. Gelingt der Test, hat der Schrei keinerlei Auswirkung. Misslingt der Test, zählt der Überlebende als *in Panik*.

JABBA

„Verdammt was ist denn das für ein fetter **Zombie**? Unglaublich, dass das Ding sich überhaupt bewegen kann. Was macht es jetzt? Quack dir das an, es fängt an zu würgen und... und kotzt! Hast du das gesehen, es hat Greg einfach angekotzt.“

JABBA	
Konstitution	8 / 6+
Lebenspunkte	2
Stärke	2
Geschick	2
Nahkampf	1
Fernkampf	0
Nervenstärke	\

Aktionen

Bewegen

- gehen bis zu 2" Zoll
- laufen bis zu 4" Zoll
- rennen bis zu 8" Zoll

Kotzen



Kotzen

Der Jabba darf *einmal* pro Spielzug kotzen. Dafür benötigt er ein Ziel im Sichtbereich und in **4" Zoll** Entfernung. Platziere die 3" Zoll Schablone über dem Ziel. Alle Überlebenden die ganz oder teilweise von der Schablone verdeckt werden, wurden angekotzt. Jeder Überlebende der angekotzt wurde muss sofort einen *Infizierungswurf* auf die 7+ ablegen.

Platzen

Der Jabba ist so aufgepusht und mit Faulgasen angefüllt, dass er platzt wenn er ausgeschaltet wird. Platziere mittig über den Jabba die 3" Zoll Schablone, alle Überlebenden die sich ganz oder teilweise darunter befinden müssen sofort einen *Infizierungswurf* auf die 7+ ablegen.

GOON

„Hört mir zu, hört mir gut zu. Ich weiß nicht was mit diesen Dingen passiert, aber sie verändern sich. Wir haben heute einen gesehen, der kaum verwest, aber dessen Muskeln extrem gewachsen waren. Wir dachten zuerst, es wäre wie wir – ein Überlebender der Katastrophe. Aber als sich Mark dem Ding näherte, packte es ihn und riss ihn einfach auseinander. Alles ging so schnell, wir konnten ihm nicht helfen!“

GOON

Konstitution	8 / 6+
Lebenspunkte	3
Stärke	4
Geschick	1
Nahkampf	3
Fernkampf	0
Nervenstärke	\

Aktionen

Bewegen

- gehen bis zu 3" Zoll
- laufen bis zu 6" Zoll
- rennen bis zu 12" Zoll

Interagieren



Nahkampf

Wenn der Goon im Nahkampf einen *kritischen Treffer* verursacht, erleidet der Überlebende **zwei** statt einen Lebenspunktverlust. Für Schaden die der Ringer verursacht müssen die Überlebenden **keinen** Infizierungswurf ablegen.

Weiterhin wird der Ringer am Ende der Nahkampfphase **nicht** zurückgedrängt. Der Ringer und sein Opfer bleiben in Basekontakt und zählen weiterhin als *im Nahkampf befindlich*.

TOD

"Mein Gott, ich weiß nicht wie viele Kraftwerke schon hochgegangen sind, aber es läuft bestimmt nicht auf wenige hinaus. Und diese Dinger... du weißt ja, sie sterben nicht. Sie laufen da lang, durch die Ruinen irgendwelcher Kraftwerke, finden irgendwann wieder heraus und sind so verstrahlt, dass kein Mensch es je überleben könnte. Sie sind der wandelnde Tod. Du kannst es ihnen nicht ansehen, du kannst es nicht hören oder riechen. Du merkst es erst, wenn es schon zu spät ist. Wenn du in ihrer Nähe bist, dir schwindelig und übel wird, du metallischen Geruch und Geschmack wahrnimmst und dich kaum noch auf den Beinen halten kannst. Wahrscheinlich überlebst du eine solche Begegnung nicht, aber selbst wenn... dein Leben wird dir danach nicht mehr gefallen."

TOD	
⚖️ Konstitution	10 / 8+
↳ Lebenspunkte	3
👊 Stärke	1
🎲 Geschick	1
↳ Nahkampf	1
↳ Fernkampf	0
⚡ Nervenstärke	\

Aktionen

wie *klassische/moderne* Zombies

Todesradius

Der Tod besitzt einen Todesradius von 5" Zoll. Jeder Überlebende der sich **durch** diesen Radius bewegt oder in der **Endphase** ganz oder teilweise innerhalb des Radius' um den Tod befindet, muss sofort mit seiner Konstitution auf die 7+ testen. Misslingt der Test verliert der Überlebende **einen** Lebenspunkt. Beachte, dass ein Überlebender der sich durch den Radius bewegt hat und in der Endphase in diesem steht, nur einen Test ablegen muss.

Wenn der Tod ausgeschaltet wird, wird das Modell durch einen Marker ersetzt. Der Marker besitzt weiterhin einen Todesradius. Würfel in jeder folgenden Endphase für den Marker mit einem W10 – bei einer 7+ wird der Marker entfernt.

JOKER

"Schau dir diesen Clown an. Ich fand ja Clowns schon immer sehr – sagen wir, eher unheimlich als komisch. Mal ehrlich, welcher normale Mensch lässt sich bunt schminken und in ein zu großes Kostüm stecken? Aber jetzt einen von denen zu sehen, dem die toten Augen von Krähen herausgerissen wurden und der fast über seine Eingeweide stolpert, das hat dann doch etwas lustiges an sich. Was macht er jetzt? Er hupt auf seiner Nase herum... scheiß! Siehst du das? Es sieht so aus, als kommandiere er die anderen Zombies!"

JOKER

⚖️ Konstitution	8 / 6+
↳ Lebenspunkte	2
👊 Stärke	1
🎲 Geschick	2
↳ Nahkampf	2
↳ Fernkampf	0
⚡ Nervenstärke	\

Aktionen

Bewegen

- gehen bis zu 3" Zoll
- laufen bis zu 6" Zoll
- rennen bis zu 12" Zoll



Interagieren

Stiller Befehl



Stiller Befehl

Der Joker darf **einmal** pro Spielzug einen **stillen Befehl** auf **eine** bereits aktivierte Zombierotte innerhalb von 6" Zoll aussprechen. Der stille Befehl ermöglicht es dieser Zombierotte, noch ein zweites Mal aktiviert zu werden.

SPIELZUG

Ein Spielzug setzt sich aus drei Phasen zusammen.

I. AKTIVIERUNGSPHASE

II. NAHKAMPFFHASE

III. ENDPHASE

Während der **Aktivierungsphase** müssen alle Modelle auf dem Spielfeld einmal aktiviert werden. Der Spieler der Überlebenden beginnt immer den Spielzug und darf ein Modell aktivieren, anschließend ist der Zombiemaster an der Reihe und aktiviert eine Rotte bzw. einen Spezialzombie. Jedes Modell darf pro Spielzug nur einmal aktiviert werden.

Überlebende und Zombies, die während der Aktivierungsphase in Basekontakt miteinander gekommen sind, gelten ab diesen Zeitpunkt als

im Nahkampf befindlich. Der entstandene Nahkampf wird in der **Nahkampfphase** entschieden.

In der **Endphase** überprüfen beide Seiten, ob die Siegesbedingungen des Szenarios erfüllt wurden und damit das Spiel endet oder ein neuer Spielzug beginnt.

"Beruhige dich!"

"Ich soll mich beruhigen? Da draußen klopfen Tote, mit Hunger auf Frischfleisch, an unsere Fenster, wir haben keinen Strom, das Telefon ist tot, die Lebensmittel gehen zur Neige, wir haben keine Ahnung ob überhaupt noch einer den wir kennen am Leben ist und du sagst mir allen Ernstes ICH SOLL MICH BERUHIGEN!?"

AKTIONSMÖGLICHKEITEN

Damit ein Modell handeln kann, muss es während der Aktivierungsphase **aktiviert** werden. Einem aktivierten Modell steht in jedem Spielzug eine Reihe von Aktionen zur Verfügung durch die es sich bewegen oder andere Handlungen abwickeln kann. Jede Aktion benötigt eine unterschiedliche Anzahl von **Aktionspunkten (AP)**.

Alle Modelle verfügen pro Spielzug über **drei** Aktionspunkte (●), die für die unten aufgeführten Aktionen benutzt werden dürfen. Manche dieser Aktionen dürfen auch mehrmals pro Spielzug gewählt werden. Welche Aktion von welchen Modellen benutzt werden darf, wird durch das jeweilige Symbol dargestellt.

Aktion	AP				
Bewegen					
• gehen	●				
• laufen	●●				
• rennen	●●●				
Überrennen	●●●				
Interaktion <small>Klettern, Springen, Herunterspringen, Türen öffnen, Zuwerfen, Tauschen</small>	●				
Feuern	●				
Werfen	●●				
• Zielen beim Feuern/ Werfen	+ ●				
Panik überwinden	●●				
Reaktion	○				

* siehe hierzu „KLASSISCHE oder MODERNE Zombies“ auf Seite 19

Zusätzlich haben die Überlebenden die Möglichkeit **einmal** pro Spielzug zu **warten**. Wenn der Spieler der Überlebenden sich dazu entscheidet zu warten, ist der Zombiemaster wieder am Zug.

BEWEGEN

Ein Modell das sich bewegen möchte, hat die Wahl zwischen **drei** unterschiedlichen Bewegungsaktionen, die jeweils eine unterschiedliche Anzahl von Aktionspunkten kosten.

Die Modelle können pro Spielzug **entweder gehen oder laufen oder rennen**. Beachte, dass es dadurch möglich ist, auch zwei Mal pro Spielzug zu gehen.

Wenn im Profil nicht anders angegeben, haben die Modelle folgende Bewegungsreichweiten beim **gehen/ laufen/ rennen**:

	Überlebende	3" 6" 12" Zoll
	klassische/ moderne Zombies	2" 4" 8" Zoll
	Zombiehunde	4" 8" 15" Zoll
	Spezialzombies	siehe Profil

Bei der Bewegung dürfen Objekte, die nicht höher als 1" Zoll sind, ohne Abzug überwunden werden. Ein Modell darf sich nicht durch ein

anderes Modell bewegen, sei es Freund oder Feind.

Weist ein Gebäude (modelltechnisch) keine Treppe/ Leiter zum nächsten Stockwerk auf, dann darf das Modell, wenn es sich bereits im Gebäude befindet, mit einer Bewegungsaktion **Laufen** einen Stockwerkwechsel durchführen.

Kommt ein Modell mit einem feindlichen Modell während seiner Bewegung in **Basekontakt**, zählen beide Modelle als *im Nahkampf befindlich*. Für die genaue Abwicklung des Nahkampfes, siehe die entsprechenden Regeln im Abschnitt *Nahkampf*.

Kommt ein Überlebender in Basekontakt mit einer Zombierotte, die in diesem Spielzug noch nicht aktiviert wurde, muss der Zombiemaster *sofort* so viele Zombies der Rotte wie möglich in Basekontakt bringen.

ÜBERRENNEN

Manche Situationen erfordern es, durch einen dichten Pulk Zombies zu rennen um die eigene Haut zu retten.

Auf Grund der körperlichen Überlegenheit der Überlebenden, im Vergleich zu den Zombies, ist es ihnen möglich Zombies zu *überrennen*. Das Überrennen wird wie die Bewegungsaktion **Rennen** durchgeführt, mit der Ausnahme, dass man sich dabei durch andere Modelle bewegen darf.

Entschließt sich ein Überlebender dafür Zombies zu überrennen, muss dieser einen Test auf die 7+ mit seinem Stärkewert ablegen. Für jeden Zombie nach dem Ersten, der *überraunt* wird, wird der Wurf um -1 erschwert. Wird der Test bestanden, darf sich der Überlebende durch die Zombies bewegen, ohne dass diese ihn behindern.



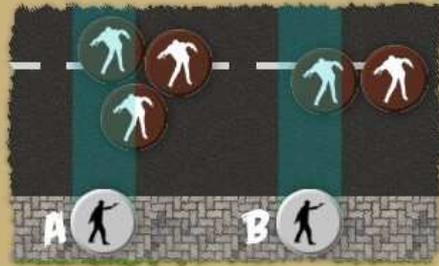
Wenn der Test misslingt, bleibt der Überlebende in den Zombies hängen und der Zombiemaster darf alle Modelle der Rotte um den Überlebenden platzieren – auch dann, wenn die Zombies in diesem Spielzug bereits aktiviert wurden. Der Überlebende befindet sich nun im Nahkampf.

Beispiel

Überlebender A entscheidet sich durch die Zombies zu sprinten. Er versucht diese zu

überrennen. Auf seinem Weg befinden sich zwei Zombies. A muss einen Stärketest auf die 8+ ablegen.

Überlebender B muss beim Überrennen lediglich einen Test auf die 7+ ablegen.



Überlebende dürfen **nicht** durch **Nahkämpfe überrennen**.

FEUERN

Ein Überlebender darf seine ballistischen Waffen pro Spielzug nur auf **eine** Rotte abfeuern. Um auf einen Zombie zu feuern, muss dieser gesehen werden. Ein Überlebender darf zusätzlich zum Feuern die Aktion *Zielen* wählen, wie weiter unten beschrieben.

Für die genaue Abwicklung des Feuerns, siehe die entsprechenden Regeln im Abschnitt *Fernkampf*.

WERFEN

Ein Überlebender darf während seiner Aktivierung auch seine Wurfaffen einsetzen. Um eine solche Waffe zu werfen, muss der Zielpunkt gesehen werden. Ein Überlebender darf zusätzlich zum Werfen die Aktion *Zielen* wählen, wie weiter unten beschrieben.

Für die genaue Abwicklung des Werfens, siehe die entsprechenden Regeln im Abschnitt *Fernkampf*.

ZIELEN

Ein Überlebender hat die Möglichkeit vor dem Abfeuern seiner Waffe bzw. dem Einsatz seiner Wurfaffe, tief Luft zu holen, sich zu konzentrieren und genau zu *zielen*.

Ob ein Überlebender *zielen* möchte, muss vor dem Würfelwurf angekündigt werden. Ein *zielender* Überlebender bekommt eine **+2** Modifikation auf seinen Treffer- (bei Feuerwaffen) bzw. Abweichungswurf (bei Wurfaffen).

INTERAKTION

Die Überlebenden haben viele Möglichkeiten mit ihrer Umwelt zu interagieren. Meist muss der Überlebende mit seinem Geschick einen Test ablegen, damit die Interaktion gelingt.

Weiterhin hat der Überlebende folgende, komplexere Interaktionsmöglichkeiten:

▪ Klettern INTERAKTION

Ein Überlebender hat die Möglichkeit über oder auf Objekte, wie Mauern, Autos oder Gebäude, zu klettern. Hierfür ist ein erfolgreicher Test auf das Geschick des Überlebenden nötig.

Objekte die zwischen 1" Zoll und 2" Zoll hoch sind können nur mit einem erfolgreichen Test auf die 7+ erklettert werden. Der Überlebende erhält für diesen Test einen Bonus in Höhe seiner Stärke.

Beispiel

Ein Überlebender (Stärke 2) möchte über eine Mauer klettern die 2" Zoll hoch ist. Um über die Mauer zu kommen, muss er mit seinem Geschick auf die 5+, da der Test durch die Stärke um +2 erleichtert wird, testen.

Alle Objekte die höher als 2" Zoll sind können nicht ohne Hilfsmittel erklettert werden. Das Klettern zählt als Bewegung. Weiterhin darf eine zuvor begonnene Bewegung nach dem Klettern noch beendet werden.

▪ Springen INTERAKTION

Ein Überlebender wird unter Umständen vor die Wahl gestellt werden, über eine Häuserschlucht oder gefährlichen Substanzen zu springen.

Ein Überlebender kann bis zu 1" Zoll weit springen. Für jeden weiteren Aktionspunkt der für das Springen ausgegeben wird, kann der Überlebende *einen* zusätzlichen Zoll weit springen. Das Springen zählt als Bewegung. Weiterhin darf eine zuvor begonnene Bewegung nach dem Springen noch beendet werden.

▪ Herunterspringen INTERAKTION

Manchmal wird einem Überlebender nichts anderes übrig bleiben, als von einem Gebäude herunter zu springen.

Für Objekte zwischen 1" Zoll und 2" Zoll Höhe muss kein Test abgelegt werden. Aus dieser Höhe kann der Überlebende ohne Probleme herunterspringen.

Objekte die höher als 2" Zoll sind, erfordern zusätzlich einen Test auf das Geschick des Überlebenden. Für Objekte mit einer Höhe zwischen 2" und 3" Zoll ist ein Test auf die 7+ nötig. Für jeden weiteren angefangenen Zoll Höhe, wird der Test um -1 erschwert. Von Objekten die höher als 6" Zoll sind kann der Überlebende nicht springen.

Beispiel

Der Überlebende entschließt sich von einem Gebäude zu springen. Das Gebäude ist zwischen 4" und 5" Zoll hoch. Er muss mit seinem Geschick einen Test auf die 9+ ablegen.

Sollte der Überlebende seinen Test nicht schaffen, verliert er *einen* Lebenspunkt. Fällt oder springt ein Überlebender von einem Objekt das höher als 6" Zoll ist, verliert er für jeden angefangenen Zoll, über diese 6" Zoll Höhe, zwei Lebenspunkte.

Das Herunterspringen zählt als Bewegung. Weiterhin darf eine zuvor begonnene Bewegung nach dem Herunterspringen noch beendet werden.

▪ Türen öffnen INTERAKTION

Ein Überlebender hat zwei Möglichkeiten verschlossene Türen zu öffnen. Er kann versuchen das Schloss zu knacken oder brachial vorgehen und die Tür eintreten.

Um eine Tür *geräuschlos* zu öffnen, muss der Überlebende mit seinem Geschick einen Test auf die 7+ ablegen. Gelingt der Test wurde die Tür geöffnet.

Ein Überlebender der brachial vorgeht und die Tür eintreten möchte, muss mit seiner Stärke einen Test auf die 7+ ablegen. Gelingt der Test wurde die Tür eingetreten.

▪ Zuwerfen INTERAKTION

Manchmal kann es sinnvoll sein, Gegenstände oder Objekte einem anderen Überlebenden seiner Gruppe zuzuwerfen. Der Überlebende, zu dem der Gegenstand bzw. das Objekt geworfen werden soll, muss sich hierfür innerhalb von 6" Zoll Umkreis um den Werfer befinden und eine *Reaktion* ausführen können. Anschließend muss der Werfer einen Test auf sein Geschick ablegen. Bei einer 7+ war das Zuwerfen erfolgreich. Gelingt der Test nicht, ist der Gegenstand oder das Objekt verloren oder kaputt gegangen.

▪ Tauschen INTERAKTION

Ähnlich wie das Zuwerfen funktioniert das Tauschen. Um einen Gegenstand oder ein Objekt mit einem anderen Überlebenden zu tauschen, muss sich der Überlebende lediglich in Basekontakt mit seinem Tauschpartner befinden. Der Tauschpartner muss zusätzlich noch eine *Reaktion* ausführen können.

PANIK ÜBERWINDEN

Wenn der Überlebende in *Panik* ausgebrochen ist, darf er versuchen diese zu überwinden. Siehe hierzu die entsprechenden Regeln im Abschnitt *Nerven*.

REAKTION

Manche Gegenstände oder Aktionen anderer Modelle erfordern eine *Reaktion* des Überlebenden. Eine *Reaktion* kann nicht während der eigenen Aktivierung des Modells ausgeführt werden, sondern nur während der Aktivierung anderer Modelle.

Beachte, dass eine *Reaktion* **keine** Aktionspunkte kostet.

FERNKAMPF

Ein Überlebender hat zwei Möglichkeiten um sich eines Zombies zu entledigen. Entweder von Angesicht zu Angesicht bzw. dem was davon noch übrig ist oder er greift zu einer Feuerwaffe und pustet dem wandelnden Untoten den Kopf weg. In diesem Regelabschnitt wird letztere Möglichkeit behandelt.

FEUERWAFFEN

Um einen Zombie mit einer Feuerwaffe auszuschalten, muss zuerst ein Zombie im **Sichtbereich** des Überlebenden bestimmt und anschließend die Aktion *Feuern* gewählt werden.

Befindet sich der Zombie in Reichweite, muss nun ein *Trefferwurf* auf dessen Konstitutionswert abgelegt werden.

Für **jeden** Punkt *Fernkampf*  im Profil des Überlebenden, darf dieser mit einem W10, unter Berücksichtigung etwaiger Modifikationen, würfeln. Ist das Wurfresultat **größer oder gleich** dem *Trefferwurf* wurde der Zombie ausgeschaltet bzw. verliert einen Lebenspunkt.

Zombies die sich innerhalb des *Panikbereichs* des Schützen befinden, machen es diesem schwieriger sich zu konzentrieren. Siehe hierzu die entsprechenden Regeln im Abschnitt *Nerven*.

WURFWAFFEN

Den Überlebenden stehen neben den *Feuerwaffen* auch *Wurfwaffen* zur Verfügung. Bei den *Wurfwaffen* wird unterschieden in *Wurfwaffen* mit **direkter** und **indirekter** Flugbahn.

Unter **direkte Wurfwaffen** fallen z. B. Wurfmesser, Steine und ähnliches. **Indirekte Wurfwaffen** verursachen Flächenschaden und benutzen deshalb eine Schablone – im Folgenden werden diese Waffen als *Schablonenwaffen* bezeichnet.

Direkte *Wurfwaffen* verwenden dieselben Regeln wie *Feuerwaffen*, mit der Ausnahme, dass sich die Reichweite der Waffe nach der Stärke des *Werfers* richtet.

Schablonenwaffen werden hingegen anders behandelt. Um eine solche Waffe einzusetzen, muss zuerst die Aktion *Werfen* gewählt werden. Anschließend wird ein *Zielpunkt* ausgewählt und gemessen, ob sich dieser in Reichweite befindet.

Befindet sich der Zielpunkt in Reichweite wird die jeweilige Schablone **mittig** darüber platziert und ein *Abweichungswurf*, unter Berücksichtigung etwaiger Modifikationen, mit dem *Fernkampfwert* des Überlebenden auf die 7+ abgelegt. War der Test erfolgreich, hat die Schablonenwaffe ihr Ziel getroffen.

Befindet sich der Zielpunkt außerhalb der Reichweite des Werfers, muss der Wurf trotzdem ausgeführt werden. Platziere die Schablone am Ende der möglichen Wurfreichweite und führe den Wurf aus.

Zombies die sich innerhalb des *Panikbereichs* des Werfers befinden, machen es diesem schwieriger sich zu konzentrieren. Siehe hierzu die entsprechenden Regeln im Abschnitt *Nerven*.

Lege für alle Zombies die sich ganz oder teilweise unter der Schablone befinden **einen** *Trefferwurf* durch. Die jeweilige Waffe gibt Aufschluss darüber wie der *Trefferwurf* modifiziert wird. Überlebende die sich unter der Schablone befinden, verlieren einmalig zwei Lebenspunkte und sind von weiteren Effekten *nicht* betroffen.

Misslingt der *Abweichungswurf* weicht die Schablonenwaffe ab. Siehe hierzu die Regeln im Abschnitt *Abweichen*.

GEGENSTÄNDE WERFEN

Wenn ein Gegenstand bzw. ein Objekt geworfen wird, gelten die gleichen Regeln wie bei den Schablonenwaffen. Beachte, dass das *Zuwerfen* nicht von dieser Regel betroffen ist.

ABWEICHEN

Gelingt der *Abweichungswurf* nicht, weicht die geworfene Schablonenwaffe bzw. der Gegenstand ab. Die Abweichung kann maximal die *halbe* Distanz, zwischen dem Werfer und seinem Ziel, betragen. Um zu bestimmen wie weit und wohin die Schablonenwaffe bzw. der Gegenstand abweicht, wird mit einem W10 gewürfelt.

Die gewürfelte Zahl wird halbiert (abgerundet) und stellt die Abweichung in Zoll vom Zielpunkt dar. Der Würfel sollte nach dem Würfeln nicht mehr bewegt werden, da die Form des W10 einen Pfeil darstellt und darüber Aufschluss gibt, in welche Richtung abgewichen wird.



Der Gegenstand bleibt am jeweiligen Ort liegen und wird mit einem entsprechenden Marker gekennzeichnet. Bei Schablonenwaffen wird die entsprechende Schablone mittig über dem Aufschlagspunkt platziert. Führe für alle Zombies die sich ganz oder teilweise unter der Schablone befinden einen Trefferwurf durch. Die jeweilige Waffe gibt Aufschluss darüber wie der Trefferwurf modifiziert wird. Überlebende die sich unter der Schablone befinden, verlieren einmalig zwei Lebenspunkte und sind von weiteren Effekten *nicht* betroffen.

Beispiel

Der Überlebende möchte eine Granate in die nächste Zombierotte werfen. Er wählt einen Zielpunkt aus und legt einen Abweichungswurf ab.

Da der Überlebende einen Fernkampfwert von 2 besitzt, darf er mit zwei W10 Würfeln – Ergebnis 3 und 6. Die Granate weicht daraufhin ab.

Nun wird ein weiterer W10 geworfen um festzulegen, wie weit und wohin die Schablonenwaffe abweicht – eine 10. Der Molotov-Cocktail weicht daraufhin 5" Zoll, gemessen vom eigentlichen Zielpunkt, in die Richtung die der Würfel anzeigt ab.

Trotz der Abweichung befinden sich noch zwei Zombies unter der Schablone, für nun ein Trefferwurf abgelegt werden muss.



REICHWEITE BEIM WERFEN

Wie weit ein Überlebender seine direkten und indirekten Wurfaffen schleudern kann, ist abhängig von seiner Stärke, wie auf der Tabelle zu erkennen ist.

Stärke	Reichweite
1	6" Zoll
2	8" Zoll
3	10" Zoll
4	12" Zoll
5	15" Zoll

ÜBERSICHT DER TREFFER- UND ABWEICHUNGSWURFMODIFIKATIONEN

Folgende Tabelle gibt an, von welchen Treffer- und Abweichungswurfmodifikationen (kurz: **TWM** und **AWM**) die Überlebenden betroffen sein können.

Modifikation	Situation
-1	Überlebender feuert in einen Nahkampf
-1	bei Nachtkämpfen
-1	Zombie befindet sich in Deckung
-1	Zielpunkt wird vom Werfer nicht gesehen
-x	je Zombie im Panikbereich
+/- x	für etwaige Vor- und Nachteile

IN DEN NAHKAMPF FEUERN ODER WERFEN

Die Überlebenden haben die Möglichkeit auch in Nahkämpfe zu feuern oder mit direkten Wurfaffen zu werfen. Allerdings gehen sie dabei ein nicht unerhebliches Risiko ein, die im Nahkampf befindlichen Menschen zu treffen.

Wähle ein Ziel aus und führe einen Trefferwurf mit einer Trefferwurfmodifikation von -1 durch. Für jede beim Trefferwurf gewürfelte 1, verliert der im Nahkampf verwickelte Überlebende einen Lebenspunkt. Sollten sich mehrere Überlebende im Nahkampf befinden, wird zufällig aufgeteilt.

Verliert ein Überlebender dadurch seinen letzten Lebenspunkt, wird er vom Feld genommen. War der Überlebende infiziert als er "erschossen" wurde, wird er sofort durch ein Zombiemodell ersetzt und kann aktiv am Nahkampf teilnehmen. War der „frische“ Zombie mit einer Zombierotte im Nahkampf, so darf er sich dieser anschließen. Dadurch kann die Rotte auch größer als 6 Zombies werden. Wenn sich der „frische“ Zombie mit Zombiehunden im Nahkampf befand, bildet er nun eine eigene Zombierotte.

Werden die Zombies, die sich im Nahkampf befinden, ausgeschaltet und dadurch der Überlebende aus dem Nahkampf befreit, darf dieser wieder entsprechend seiner Aktionspunkte handeln.

SCHABLONENWAFFEN IN GEBÄUDEN

Schablonenwaffen die von einem Überlebenden in einem Gebäude benutzt werden, haben eine andere Wirkung als im Freien.

Wird eine Schablonenwaffe in einem Gebäude benutzt, benötigt man zur Berechnung der Flächenwirkung **keine** entsprechende Schablone. **Alle** Modelle die sich, ganz oder

teilweise, in dem jeweiligen Raum des Gebäudes befinden, in dem die jeweilige Schablonenwaffe geworfen wurde, werden getroffen.

Ein Überlebender der sich außerhalb eines Gebäudes befindet und sich in Basekontakt mit einer Tür oder einem Fenster befindet, kann eine Schablonenwaffe in das Gebäude werfen, ohne das dafür ein *Abweichungswurf* abgelegt werden muss. Die Schablonenwaffe explodiert wie oben beschrieben.

ERHÖHTE POSITION

Ein Überlebender der sich auf einer erhöhten Position befindet, darf über Objekte oder andere Modelle, sofern sich diese nicht

ebenfalls auf erhöhter Position befinden, ohne Einschränkung feuern/ werfen.

„Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist, kommen die Toten auf die Erde zurück! Es gibt kein Entkommen, keine Hoffnung – betet für die Vergebung eurer Sünden solange ihr noch könnt, denn ich sage euch – das jüngste Gericht ist Nahe!“

▪ FEUERWAFFEN

Alle verfügbaren Feuerwaffen verfügen über ein eigenes Profil. Dadurch werden die Vor- und Nachteile jeder Waffe dargestellt.

Der **Typ** beschreibt um welche Art der Waffe es sich handelt und wie viele **Hände** benötigt werden, um die Waffe einsetzen zu können. Die

Reichweite der Feuerwaffen teilt sich auf in **kurz** oder **lang**. Je nach Reichweite wird die Trefferwurfmodifikation (TWM) festgelegt – die erste Zahl gibt die TWM auf kurze, die Zweite auf lange Reichweite an. Die Besonderheiten einer Waffe werden durch ihre **Sonderregeln** festgelegt.

FEUERWAFFEN Typ	kurz	lang	TWM	Sonderregeln
Pistole	0 – 8"	8" – 16"	0 / 0	
schwere Pistole	0 – 10"	10" – 16"	+1 / 0	
Maschinenpistole	0 – 8"	8" – 16"	+2 / -1	
Abgesägte Schrotflinte	0 – 4"	4" – 8"	+3 / -3	Streuung
↳ Doppelschuss	0 – 4"	4" – 8"	+5 / -2	Streuung, Nachladen
Schrotflinte	0 – 4"	4" – 12"	+4 / -2	Streuung
Gewehr	0 – 12"	12" – 24"	+1 / +1	
Sturmgewehr	0 – 10"	10" – 20"	+1 / +1	
↳ Feuerstoß	0 – 8"	8" – 16"	0 / -2	Streuung
Scharfschützengewehr	0 – 18"	18" – 36"	0 / +3	Unhandlich, Auflegen
Maschinengewehr	0 – 15"	15" – 30"	+4 / +2	Schwer, Unhandlich, Auflegen
Armbrust	0 – 12"	12" – 24"	+2 / +1	Nachladen
schwere Armbrust	0 – 15"	15" – 30"	+3 / +1	Nachladen, Unhandlich
Bogen	0 – 15"	15" – 30"	+1 / -1	
Langbogen	0 – 18"	18" – 36"	+2 / -1	Unhandlich

▪ WURFWAFFEN

Die den Überlebenden zur Verfügung stehenden Wurfaffen besitzen ebenfalls ein eigenes Profil, das sich leicht von dem der Feuerwaffen unterscheidet. Weiterhin teilen sich die Wurfaffen auf in *direkte Wurfaffen* und *Schablonenwaffen*.

Auch hier beschreibt der **Typ** die Art der Waffe und wie viele **Hände** zum Werfen benötigt werden. Die **Reichweite** der Wurfaffen richtet

sich nach der Stärke des Werfers (siehe Tabelle Seite 27). Je nach Wurfreichweite wird die Trefferwurfmodifikation (TWM) bei *direkten Wurfaffen* festgelegt. Direkte Wurfaffen die bis 6" Zoll (*kurze Reichweite*) eingesetzt werden, benutzen den ersten Wert, ab 6" Zoll (*lange Reichweite*) wird der zweite Wert benutzt. Die Besonderheiten einer Waffe werden durch ihre **Sonderregeln** festgelegt.

DIREKTE WURFWAFFEN

Typ	TWM	Sonderregeln
Stumpfe Wurfaffen  <small>*Steine, Flaschen</small>	0 / -2	
Scharfe Wurfaffen  <small>*Messer, Axt, Shuriken</small>	+1 / 0	

SCHABLONENWAFFEN

Typ	TWM	Sonderregeln
Granate 	+2	Schablone 3"
HE-Granate 	+3	Schablone 5"
Molotov-Cocktail 		Schablone 5", Brennen

Sonderregeln

ABWEICHEN

Die Waffe weicht **immer** ab. Siehe hierzu die Regeln im Abschnitt *Abweichen*.

AUFLEGEN

Die Waffe kann nur in einer Ruheposition vernünftig eingesetzt werden. Wenn sich der Überlebende in diesem Spielzug bewegt hat oder noch bewegen wird, kostet die Aktion **Feuern** ●● Aktionspunkte.

BRENNEN

Zombies die sich im Wirkungsbereich dieser Waffe befinden, fangen sofort an zu **brennen**. Lege jedes Mal, wenn ein brennender Zombie **aktiviert** wird einen Trefferwurf ab. Bei einem Wurf von 1 bis 3 hört der Zombie auf zu brennen – bei Erreichen des Trefferwurfs wird er ausgeschaltet bzw. verliert einen Lebenspunkt.

Brennende Zombies, auf die ein Überlebender mit einer feuern oder werfen möchte, zählen für die Berechnung, ob ein Überlebender von der Anwesenheit des Zombies beeinflusst wird, *doppelt*.

NACHLADEN

Jedes Mal wenn die Waffe abgefeuert wurde, muss sie nachgeladen werden. Behandle die Waffe nach jedem Schuss so, als hätte sie eine *Ladehemmung*.

SCHABLONE

Manche Waffen haben eine Flächenwirkung. Je nach Art und Stärke der Waffe ist diese größer oder kleiner. Dies wird mit Hilfe der **3" Zoll** oder **5" Zoll** Schablone dargestellt.

SCHWER

Ein Überlebender der mit einer **schweren** Waffe ausgerüstet ist oder eine solche bei sich trägt, darf **nicht** mehr die Bewegungsaktion **Rennen** wählen. Trägt der Überlebende zudem einen *schweren Gegenstand* oder *Schutzkleidung*, verliert er zusätzlich einen **Aktionspunkt**.

STREUUNG

Die Waffe verfügt innerhalb ihrer **kurzen** Reichweite über einen Wirkungsbereich in dem sie Schaden verursachen kann.

Wähle ein Ziel in Reichweite aus und führe entsprechend den Regeln einen Trefferwurf durch.

Für jedes Modell innerhalb eines 1" Zoll Radius' um das eigentlichen Ziel darf **ein** Trefferwurf, der um -1 modifiziert wird, durchgeführt werden. Überlebende innerhalb des Radius' verlieren automatisch 1 LP.

Beispiel

Musste für das eigentliche Ziel ein Trefferwurf auf die 7+ durchgeführt, darf für jedes Modell im 1" Zoll Radius ein Trefferwurf auf die 8+ durchgeführt werden.

Befindet sich ein oder mehrere der Modelle, die durch die Streuung getroffen werden, im Nahkampf mit einem Überlebenden, verliert der Überlebende für jede geworfene **1** beim Trefferwurf *einen* seiner Lebenspunkte.

UNHANDLICH

Ein Überlebender der mit einer **unhandlichen** Waffe ausgerüstet ist oder eine solche bei sich trägt, erleidet im Nahkampf schon bei einer 1 bis 3 einen *Patzer*.

NAHKAMPF

Manchmal bleibt einem nichts anderes übrig, als die Zombies im Nahkampf dorthin zu schicken, wo sie nicht bleiben wollten. Dieser Regelabschnitt beschäftigt sich mit Abhandlung der Nahkämpfe bei REANIMATED!.

NAHKÄMPFE

Wird ein Überlebender von einer Zombierotte angegriffen, deren Anzahl **höher** als die Nervenstärke des Überlebenden ist, muss er zuerst einen Test auf seine *Nervenstärke* ablegen. Misslingt der Test *bricht* der Überlebende *in Panik aus*. Siehe hierzu die entsprechenden Regeln im Abschnitt *Nerven*.

Kommen beide Parteien (Überlebende und Zombies) in Basekontakt, kommt es zum Nahkampf. Nur **Modelle** die sich in **Basekontakt** befinden, zählen als **im Nahkampf befindlich**. Wurde ein Modell angegriffen das vorher noch nicht aktiviert wurde, aber *infiziert* ist oder *brennt*, muss vor Beginn der Nahkampfphase entsprechend getestet werden.

Die Anzahl der Attacken, die Überlebende und Zombies im Nahkampf haben, entsprechen dem Nahkampfwert im Profil. Der Nahkampf findet gleichzeitig statt.

ABLAUF

Beide Parteien würfeln gleichzeitig für jeden Punkt im Profilwert *Nahkampf* mit einem W10. Dies wird als *Nahkampfwurf* bezeichnet. Befinden sich mehrere Zombies im Nahkampf, können deren Nahkampfwürfe zusammen ausgeführt werden.

Während die Zombies nur hirnlos zuschlagen können und deshalb ihre Nahkampfwürfe nur für **Angriffe** verwenden dürfen, haben die Überlebenden die Möglichkeit diese Angriffe zu parieren oder selbst anzugreifen.

Der Überlebende darf seinen Nahkampfwurf anschließend in **Angriffe** und **Paraden** aufteilen. Um den Angriff eines Zombies zu parieren, muss **gleich oder höher** als der entsprechende Angriff gewürfelt werden.

Um einen Zombie im Nahkampf auszuschalten bzw. einen Lebenspunktverlust zu verursachen, muss der Konstitutionswert des Zombies erreicht oder überschritten werden. Addiere zum Wurf Ergebnis des **Angriffs** die Stärke des Überlebenden, sowie etwaige Modifikationen der Waffe.

Schafft man es nicht den *Angriff* eines Zombies abzuwehren, erhält der Überlebende **einen** Lebenspunktverlust und muss testen, ob er sich mit der *Zombieseuche* infiziert hat – siehe *Infizierung*. Verliert ein Überlebender *im Nahkampf* seinen letzten Lebenspunkt, wird er von den Zombies zerrissen und vom Spielfeld entfernt.

Nach Abwicklung des Nahkampfes, werden die beteiligten Zombies 1" Zoll vom Überlebenden zurück gestellt. Dies stellt das *zurückdrängen* der Zombies dar und wird vom Zombiemaster durchgeführt.

PATZER UND KRITISCHE TREFFER

Beim Nahkampf kann es dazu kommen, dass der Überlebende in den Sekreten und Absonderungen der Zombies ins Straucheln kommt oder aber, diesen mit einem perfekten Treffer den Schädel zertrümmert. Ersteres wird als *Patzer*, letzteres als *kritischer Treffer* bezeichnet. Beachte, dass nur eine *natürliche 10* einen kritischen Treffer darstellt.

Nachdem die *Nahkampfwürfel* geworfen werden, werden diese mit der folgenden Tabelle verglichen.

W10	Resultat
1-2	Patzer
3-9	Treffer
10	kritischer Treffer

Patzer können weder als Angriff, noch als Parade benutzt werden. Weiterhin wird ein Patzer niemals modifiziert. Ein Patzer bleibt ein solcher.

Ein kritischer Treffer hat für Überlebende und Zombies unterschiedliche Vorteile.

• kritischer Treffer (👊)

Hat ein Überlebender einen *kritischen Treffer* verursacht, darf er einen *zusätzlichen* Nahkampfwürfel werfen. Sollte dies wieder ein kritischer Treffer sein, darf auch für diesen ein zusätzlicher Nahkampfwürfel geworfen werden, solange bis kein kritischer Treffer mehr gewürfelt wird.

• kritischer Treffer (👊, 🦷, 🩸)

Sollte es einem Zombie gelingen einen *kritischen Treffer* zu verursachen und ist es dem Überlebenden nicht möglich diesen abzuwehren, hat der Zombie seine Zähne tief in das Fleisch seines Opfers geschlagen. Die Gefahr einer *Infizierung* nimmt dadurch zu. Der *Infizierungswurf* wird zusätzlich um -1 erschwert.

Beispiel

Ein Überlebender (Nahkampf 2, Stärke 3), der mit einer stumpfen einhändigen Hiebwappe (Stärke+2) ausgerüstet ist greift zwei Zombies (je Nahkampf 1 an).

Beide Parteien würfeln für jeden Punkt Nahkampf in ihrem Profil mit einem W10.

Ergebnis Überlebender **10** und 3
Ergebnis Zombies 4 und 2

Dem Überlebenden ist es gelungen einen *kritischen Treffer* zu verursachen. Dadurch darf er einen weiteren W10 würfeln – Ergebnis 5. Der Überlebende hat nun die Möglichkeit seine gewürfelte 5 dafür zu verwenden, um den Angriff des Zombies zu parieren und dadurch einen Lebenspunktverlust zu vermeiden. Die gewürfelte 2 des Zombies ist ein Patzer und findet daher keine Beachtung.

Mit der gewürfelten 10 kann er wiederum selbst einen Angriff gegen einen der Zombies durchführen. $10 + 3$ (Stärke) $+ 2$ (Waffenbonus) $+ 1$ (Angriffsbonus) = 16. Die Konstitution des Zombies beträgt 10, wodurch zumindest einer der Zombies vernichtet wäre. Die gewürfelte 3 des Überlebenden würde nicht ausreichen um den anderen Zombie zu vernichten - $3 + 3$ (Stärke) $+ 2$ (Waffenbonus) $+ 1$ (Angriffsbonus) = 9.

Am Ende des Nahkampfes wird der letzte Zombie 1" Zoll zurückgedrängt.

Überlebende *nicht* mit der Zombieseuche infiziert. Für jeden zusätzlichen im Nahkampf verursachten Schaden nach dem Ersten, wird der Wurf um -1 erschwert.

Ist das Ergebnis jedoch **kleiner**, hat sich der Überlebende infiziert. Lege ab dem Zeitpunkt der Infizierung bei jeder folgenden Aktivierung des Überlebenden erneut einen Infizierungswurf auf die 7+ ab. Ist der Wurf kleiner als dieser Wert, erhält der Überlebende einen weiteren Lebenspunktverlust. Sollte das Modell dadurch ausgeschaltet werden, wird es durch einen Zombie ersetzt. Der neue Zombie zählt für diesen Spielzug bereits als aktiviert.

Beispiel

Ein Überlebender kann nicht alle Angriffe der Zombies parieren und wird zwei Mal getroffen. Er verliert zwei Lebenspunkte und muss anschließend einen Infizierungswurf auf die 8+, statt auf die 7+, ablegen. Hätte er drei Lebenspunkte verloren, wäre sogar ein Wurf auf die 9+ nötig.

MULTIPLE NAHKÄMPFE

Bei multiplen Nahkämpfen **müssen** die Parteien ihre Nahkampfwürfe **vor** dem Würfeln auf ihre jeweiligen Kontrahenten **in Basekontakt** aufteilen.

Überlebende können nur die Angriffe von Zombies parieren, die gegen sie selbst gerichtet wurden. Weiterhin kann ein Überlebende höchstens so viele Zombies erschlagen, wie mit ihm in Basekontakt sind.

Befindet sich ein Überlebender mit unterschiedlichen Zombierotten oder -arten im Nahkampf, sollten die die Nahkampfwürfe der Zombies nicht zusammengefasst werden.

INFIZIERUNG

Sobald ein Überlebender im Nahkampf durch Zombies Schaden erleidet, muss dieser **einen** Infizierungswurf ablegen. Lege mit dem Konstitutionswert des Überlebenden einen Test auf die 7+ ab. Ist das Ergebnis größer oder gleich dem benötigten Wurf, hat sich der

MIT FEUERWAFFEN KÄMPFEN

Die Überlebenden können ihre *Feuerwaffen* zweckentfremden und diese in einem Nahkampf einsetzen. Ob eine Feuerwaffe im Nahkampf eingesetzt wird oder nicht, muss **vor** dem Würfelwurf angekündigt werden. *Einhändige* Feuerwaffen im Nahkampf verleihen dem Überlebenden einen Stärkebonus von **+1**, *zweihändige* Feuerwaffen sogar von **+2**.

Allerdings können die Waffen durch den Nahkampf beschädigt werden. *Jeder* vom Überlebenden geworfene *Patzer* beim Nahkampfwurf stellt eine *Ladehemmung* dar.

„Ich hab mich auf alles vorbereitet. Auf Erdbeben und Tsunamis, auf die Klimaerwärmung, auf den Ausbruch eines Supervulkans, auf den Einschlag eines Asteroidens und sogar, so abwegig es auch klingen mag, auf Schwarze Löcher aus einem Teilchenbeschleuniger. Darauf hab ich mich eingestellt und meinen Frieden damit gefunden. Aber was kommt jetzt? Genau, Zombies. So weit das Auge reicht, sehe ich nur noch Zombies...“

▪ NAHKAMPFWAFFEN

Ebenso wie die Feuer- und Wurfaffen, verfügen auch die Nahkampfwaffen über ein Profil.

Der **Typ** beschreibt um welche Kategorie der Waffe es sich handelt. Die **Hände** geben an,

wie viele Hände der Überlebende braucht, um die Waffe einzusetzen. Der **Bonus** wird auf den **Nahkampfwurf** addiert und gibt Auskunft über das Schadensniveau der Waffe. Die möglichen Besonderheiten der Waffe werden durch ihre **Sonderregeln** festgelegt.

NAHKAMPFWAFFEN

Typ	Hände	Bonus	Sonderregeln
Fäuste/ Unbewaffnet			
Faustwaffen <small>*Messer, Schlagring</small>		+1	
Stumpfe Hiebaffen <small>*Schlagstock, Knüttel</small>		+2	
Scharfe Hiebaffen <small>*Machete, Schwert</small>		+3	
Stumpfe Hiebaffen <small>*Golfschläger, Baseballschläger, Brecheisen</small>		+4	
Scharfe Hiebaffen <small>*Katana, Axt</small>		+5	
Spezielle Nahkampfwaffen <small>*Kettensäge, Rasenmäher</small>		+7	Unhandlich, Schwer

Sonderregeln

SCHWER

Ein Überlebender der mit einer **schweren** Waffe ausgerüstet ist oder eine solche bei sich trägt, darf **nicht** mehr die Bewegungsaktion **Rennen** wählen. Trägt der Überlebende zudem einen schweren *Gegenstand* oder *Schutzkleidung*, verliert er zusätzlich einen *Aktionspunkt*.

UNHANDLICH

Ein Überlebender der mit einer **unhandlichen** Waffe ausgerüstet ist oder eine solche bei sich trägt, erleidet im Nahkampf schon bei einer 1 bis 3 einen *Patzer*.

NERVEN

Einem wandelnden Toten gegenüber zu treten, dem die Eingeweide aus dem Körper hängen und der durch die zerstörten und verlassen Straßen torkelt, kann beim Einen oder Anderen schon mal dazu führen, dass dieser die Nerven verliert und in blinde Panik ausbricht.

Wie gut ein Modell mit diesen Umständen umgehen kann, stellt seine **Nervenstärke** dar. Je höher dieser Wert ist, desto besser kommt er mit der Situation seiner neuen „Mitbürger“ klar.

PANIKBEREICH

Jeder Überlebende verfügt über einen *Panikbereich*. Der Panikbereich entspricht einem **6“ Zoll Radius**. Innerhalb dieses Bereichs, wird der Überlebende beim Einsatz seiner Feuern- und Wurfaffen durch die Zombies eingeschränkt.

STÖRENDE PRÄSENZ

Je höher die *Nervenstärke* eines Überlebenden ist, desto mehr *Zombies* können sich in seinem Panikbereich aufhalten, bevor er durch deren störende Präsenz beeinflusst wird.

Für jeden Punkt *Nervenstärke* des Überlebenden, darf sich *ein* *Zombie* innerhalb des Panikbereiches aufhalten, ohne dass es dadurch zu Modifikationen beim Einsatz von Feuer- oder Wurfaffen kommt. Für jeden *Zombie* über dem Wert der *Nervenstärke* des Überlebenden, erhält dieser eine **-1 TWM** bzw. **AWM**.

Beachte, dass nur *Zombies* die vom Überlebenden gesehen werden und sich *nicht* im Nahkampf befinden, werden müssen berücksichtigt werden.

Beispiel

Im Panikbereich eines Überlebenden (Nervenstärke 2) befinden sich vier Zombies.

Der Überlebende möchte auf eine Zombierotte feuern und erhält auf seinen Trefferwurf eine zusätzliche -2 Modifikation, da die seine Nervenstärke um 2 kleiner ist, als die Anzahl der Zombies.



Zombierotte (zwei Zombies) angegriffen. Er befindet sich nun mit fünf Zombies im Nahkampf.

Zu Beginn der Nahkampfphase muss der Überlebende nun auf die 9+ testen, ob er in Panik ausbricht. Wäre er nicht selbst von einer Zombierotte angegriffen worden, hätte er keinen Test ablegen müssen. Da sich die Situation für den Überlebenden aber durch den Angriff weiterer Zombies verändert hat, muss er testen ob er in Panik ausbricht.

Gelingt der Test, kann der Überlebende den Regeln entsprechend kämpfen. Misslingt der Test jedoch, bricht der Überlebende *in Panik* aus.

ANGREIFENDE ZOMBIES

Zombies haben Hunger. Und um diesen Hunger zu stillen, greifen sie die Überlebenden an. Wird ein Überlebender von Zombies angegriffen, muss unter Umständen getestet werden, ob er *in Panik ausbricht* oder nicht.

Je höher die Nervenstärke des Überlebenden, desto höher die Chance, dass er sich mutig dem drohenden Kampf stellt. Ein Überlebender, der während der Aktivierungsphase von Zombies angegriffen wurde, muss **zu Beginn des Nahkampfes** einen Test auf seine *Nervenstärke* ablegen.

Beachte, dass *kein* Test notwendig ist, wenn der Überlebende angegriffen hat – schließlich wird davon ausgegangen, dass er weiß was er tut. Wird er jedoch im weiteren Verlauf des Spielzuges noch von anderen Zombies angegriffen, ist dies eine neue Situation und sein „Angriff“ wird dadurch negiert – er muss also einen Test ablegen.

Wenn die Anzahl aller Zombies in Basekontakt höher als die Nervenstärke des Überlebenden ist, muss auf die 7+ getestet werden. Dieser Test wird für jeden weiteren Zombie nach dem Ersten in Basekontakt, über der Nervenstärke des Überlebenden, um **-1** erschwert.

Beispiel

Ein Überlebender (Nervenstärke 2) entschließt sich während seiner Aktivierung eine Zombierotte (drei Zombies) anzugreifen. Im weiteren Verlauf des Spielzuges wird der Überlebende selbst von einer anderen

IN PANIK AUSBRECHEN

Einem Überlebenden, dem auf Grund der nicht enden wollenden Flut von Untoten, die Nerven durchgehen, zählt als *in Panik*. Ein Überlebender der in Panik ausgebrochen ist, darf nur noch die Aktionen **Gehen** oder **Panik überwinden** wählen.

Wenn der Überlebende aktiviert wird und versucht seine Panik zu überwinden, muss er mit seiner Nervenstärke einen Test auf die 7+ ablegen. Wird der Test bestanden, darf er, entsprechend seiner verbliebenen Aktionspunkte, normal handeln. Misslingt der Test, zählt das Modell weiterhin als *in Panik*.

Ein Überlebender in Panik der angegriffen wird, ist so von seinen Ängsten gequält, dass er sich nicht voll auf den Nahkampf konzentrieren kann. Die *Nahkampfwürfe* des Überlebenden werden stark beeinflusst, wie unten stehende Tabelle zeigt.

W10	Resultat
1-3	Patzer
4-10	Treffer

Weiterhin dürfen die Nahkampfwürfe nur für *Paraden* benutzt werden.

DIE BESTEN STERBEN JUNO

Wird in der *Sichtlinie* des Überlebenden der **Anführer** ausgeschaltet, so muss der Überlebende sofort mit seiner Nervenstärke testen, ob er *in Panik ausbricht*.

Bei einem erfolgreichen Test hat der Verlust des Anführers für den Rest des Spiels keine weiteren Auswirkungen. Misslingt der Test, befindet sich der Überlebende nun *in Panik*.

TERRAIN

SCHWIERIGES GELÄNDE

Nachdem die Zombies die Welt unter ihre Herrschaft genommen haben, zerfällt diese langsam aber sicher. Die Städte und das Umland wurden verwüstet. Die Spieler sollten deshalb vor Beginn des Spiels festlegen, welches Gelände auf dem Spielfeld als **schwierig** gilt.

Durch schwieriges Gelände kann nur mit halbiertes Bewegungsreichweite **gerannt** werden.

DECKUNG

Trümmer, Autowracks und ähnliches bieten nicht nur den Überlebenden, sondern auch den Zombies Schutz. Überlebende die auf einen Zombie *in Deckung* feuern oder werfen erleiden eine **-1 TWM** bzw. **AWM**.

Ein Zombie gilt bereits dann als in Deckung, wenn das „Modell“ aus Sicht des Überlebenden von Gelände *teilweise* verdeckt wird.

WÄLDER

Wälder zählen als *schwieriges Gelände* und geben Deckung. Hinzu kommt, dass *in* und *aus* Wäldern nur dann geschossen bzw. gesehen werden kann, wenn sich das Modell höchstens **3" Zoll** vom Rand des Geländestückes entfernt befindet.

GEBÄUDE

Gebäudeinnenräume werden als *schwieriges Gelände* behandelt. Weiterhin gilt, dass alle Zugänge zum jeweiligen Gebäude verschlossen sind. Um sich einen Zugang zum Gebäude zu verschaffen, müssen die Überlebenden eine entsprechende Interaktion ausführen.

Der Zombiemaster darf zu Beginn des Spiels, Zombies   in Gebäuden aufstellen bzw. während der Endphase aus Gebäuden kommen lassen. Gebäude in denen Zombies aufgestellt wurden bzw. aus denen Zombies wiederkommen, zählen *nicht* mehr als verschlossen.

„Tag 83 nach Ausbruch der Seuche. Die Welt liegt in Trümmern. Die Toten, die nur noch ein groteskes Abbild der menschlichen Rasse darstellen, haben uns von der Spitze der Nahrungskette verdrängt.“

Wir, die Überlebenden dieses Alptraums, verharren im Stillen und versuchen täglich aufs Neue zu überleben. Unsere Hoffnung auf ein Ende dieses Schreckens schwindet, Tag um Tag und Stunde um Stunde, aber noch sind wir am Leben und dieses werden wir so teuer wie möglich verkaufen!“

OPTIONALE REGELN

Die optionalen Regeln stellen erweiterte Regeln dar, um dem Spiel mehr Komplexität und Tiefe zu verleihen. Sie müssen **nicht** komplett verwendet, sondern können auch teilweise genutzt werden.

Neben weiteren Spielinhalten wie Ladehemmungen und die Wahl eines Anführers, werden hier auch die Vor- und Nachteile der Überlebenden, sowie die Ereignisse des Zombiemasters vorgestellt.

Ob mit diesen *optionalen Regeln* gespielt werden sollen oder nicht, sollte vor der Erstellung der Charaktere bzw. Beginn des Spiels geklärt werden.

LADHEMMUNG BETRIFFT NUR FEUERWAFFEN

Jedes Mal wenn eine Feuerwaffe eingesetzt und der Trefferwurf abgelegt wird, musst du einen zusätzlichen W10 werfen. Dies wird als **Ladehemmungswurf** bezeichnet. Zeigt dieser zusätzliche Würfel eine **1** oder **2** an, dann hat die Waffe eine Ladehemmung. Der Schuss darf noch zu Ende geführt werden - anschließend darf die Waffe jedoch so lange nicht mehr zum Feuern benutzt werden, bis die Ladehemmung behoben wurde.

Um die Ladehemmung zu beheben, muss der Überlebende eine **Interaktion** ausführen und einen Test mit seinem Geschick auf die **7+**, ablegen. War der Test erfolgreich kann die Waffe wieder ohne Einschränkungen benutzt werden.

Beachte, dass jede Waffe höchstens **drei** Ladehemmungen gleichzeitig haben darf und jede weitere ignoriert wird.

GLÜCK

Das die Überlebenden Glück hatten nicht selbst zu einem verwesenden Stück wandelnden Fleisches zu werden lässt sich nicht von der Hand weisen.

Um dies darzustellen, verfügt jeder Überlebende über **einen** Punkt *Glück*. Der jeweilige Überlebende darf diesen Punkt einmal pro Spiel einsetzen um einen *Wiederholungswurf* zu erhalten.

HEROISCHES ENDE

Im Angesicht des sicheren Todes beschließt mancher sich für den Rest der Gruppe zu

opfern und noch möglichst viele Zombies mit ins Grab zu nehmen.

Ein Überlebender der sich *im Nahkampf befindet* und noch mit Granaten/ HE-Granaten *ausgerüstet* ist, kann sich dazu entschließen ein heroisches Ende zu finden.

Führe vor Beginn der Nahkampfphase - noch **bevor** für *angreifende Zombies* getestet werden muss - einen Test auf die **7+** mit der Nervenstärke des Überlebenden durch. War der Test erfolgreich, wurde die Granate gezündet. Lege die jeweilige Schablone mittig über den Überlebenden. Führe anschließend für alle Zombies unter der Schablone *einen* Trefferwurf durch. Nachdem ermittelt wurde welche Zombies vernichtet wurden, wird das Modell des Überlebenden entfernt, egal wie viele Lebenspunkte dieses noch hatte.

War der Test nicht erfolgreich, so hatte der Überlebende nicht den Mut, die Granate zu zünden. Der Überlebende kämpft im folgenden Nahkampf als befände er sich *in Panik*.

Heroisches Ende darf nicht angewandt werden, wenn sich ein anderer Überlebender im Wirkungsbereich der Explosion befinden würde.

ANFÜHRER

Zu Spielbeginn wählt der Spieler der Überlebenden einen Charakter der die Rolle des **Anführers** übernimmt.

Ein Überlebender, der sich im 6" Zoll Radius um den Anführer aufhält, darf **einmal pro Spielzug** einen *Wiederholungswurf* durchführen.

Wird ein Anführer gewählt, muss der Spieler der Überlebenden auch einen **Nebenbuhler** wählen. Dieser profitiert *nicht* vom Bonus des Anführers.

Stirbt der Anführer, ist der Nebenbuhler der Einzige aus der Gruppe der Überlebenden, der nicht testen muss, ob er deshalb *in Panik ausbricht*.



VOR- UND NACHTEILE

Um die Überlebenden weiter zu charakterisieren und individualisieren, können alle Überlebenden noch **Vor- und Nachteile** erhalten. Dabei ist zu berücksichtigen, dass die Überlebenden untereinander **nicht** die gleichen Vor- oder Nachteile besitzen – alle Überlebenden und deren Eigenheiten sind einmalig!

Die Überlebenden dürfen **einen** Vorteil erhalten. Wenn sie zudem mit einem Nachteil versehen werden, darf ein **zweiter** Vorteil erworben werden. Kein Überlebender darf mehr als zwei Vor- und einen Nachteil besitzen.

VORTEILE

1. EISKALT

Welcher Anstellung der Überlebende nachging, als die Welt noch intakt war, spielt keine Rolle mehr. Allerdings zeigt er keinerlei Zögern einem Zombie eine Kugel in den Kopf zu jagen – wie ein eiskalter Killer.

Wenn der Überlebende mit einer Pistole oder schweren Pistole ausgerüstet ist und diese einsetzt, bekommt er auf **kurze Reichweite** eine zusätzliche **+1 TWM**.

2. FLINK

Auf Grund seiner Größe und seines Körperbaus ist der Überlebende in der Lage sich durch den dichtesten Pulk zu schlängeln.

Der Überlebende erhält einen Bonus von **+1** auf den Test für das Überrennen. Weiterhin erhöht sich seine Bewegung beim **Laufen** um **1" Zoll** und beim **Rennen** um **2" Zoll**.

3. GEBORENER ANFÜHRER

Dieser Überlebende ist der geborene Anführer – er strahlt Autorität aus und niemand wird sich seinen Befehlen widersetzen!

Ein Überlebender mit dieser Eigenschaft **muss** der **Anführer** der Gruppe werden. Der Radius, indem ein anderer Überlebender einen Wiederholungswurf erhält, steigt von **6"** auf **9" Zoll**.

4. GESCHICKT

Hier gibt es keine 'zwei linken Hände' – hier sitzt jeder Handgriff beim ersten Versuch.

Ein geschickter Überlebender darf die negativen Auswirkungen von unhandlichen Waffen **ignorieren**.

Dieser Vorteil darf **nicht** mit dem Nachteil **Zwei linke Hände** kombiniert werden.

5. GLÜCKSKIND

Der Überlebende kann sich nicht beklagen, in allen Lebenslagen war ihm das Glück stets hold.

Der Überlebende verfügt über **zwei**, statt einem Punkt **Glück**.

6. GUTE REFLEXE

Seine guten Reflexe wurden ihm schon immer bescheinigt. Jetzt kann er sie im Kampf mit den Zombies erneut unter Beweis stellen.

Auf Grund seiner guten Reflexe kann der Überlebende im Nahkampf den Zombiemaster zwingen, **einen** seiner Nahkampfwürfe zu wiederholen.

7. GUTER SCHÜTZE

Der Überlebende ist entweder gut trainiert worden oder hatte viele Chancen dieses Trainings in letzter Zeit nachzuholen.

Der Überlebende erhält beim Einsatz seiner Feuer- und direkten Wurfaffen auf **lange Reichweite** eine zusätzliche **+1 TWM**.

8. GUTES IMMUNSYSTEM

Krankheiten kennt der Überlebende nur von Anderen, er selbst musste sich nie damit herumschlagen.

Beim **Infizierungswurf** erhält der Überlebende einen Bonus von **+1**.

Dieser Vorteil darf nicht mit dem Nachteil **Schwaches Immunsystem** kombiniert werden.

9. HART IM NEHMEN

Der Überlebende hatte kein leichtes Leben und konnte schon immer viel einstecken.

Alle Zombies die sich im Nahkampf mit diesem Überlebenden befinden, erleiden beim **Nahkampfwurf** bereits bei einer **1 bis 3** einen **Patzer**.

10. KAMPFSPORT

Der Überlebende beherrscht den waffenlosen Kampf nicht nur in der Theorie.

Wenn er im Nahkampf mit seinen Fäusten bzw. unbewaffnet kämpft erhält er einen Stärkebonus von **+2**.

11. MEDIZINISCHE KENNTNISSE

Der Überlebende hat eine medizinische Ausbildung genossen oder hatte die Gelegenheit ein Buch darüber zu lesen.

Ein Überlebender der mit einem Verbandkasten ausgerüstet ist, weiß diesen effizient einzusetzen. Für den Einsatz des Verbandkastens muss **kein** Test abgelegt werden, er gelingt automatisch.

12. NERVEN AUS STAHL

Ein Überlebender mit Nerven aus Stahl lässt sich nicht sonderlich von den wandelnden Toten ablenken.

Ein Überlebender mit diesem Vorteil **ignoriert** Zombies in seinem **Panikbereich**.

13. SPEZIALISIERT

Durch jahrelanges Training hat der Überlebende es geschafft seinen Körper an die Grenzen der Belastbarkeit und darüber hinaus zu bringen.

Der Überlebende darf, **nach** der Erstellung seines Charakters auf einen der folgenden Profilwerte **einen** Punkt hinzuaddieren: (♣) (♠) (♠) (♣) (♠) (♣). Dadurch darf der jeweilige Profilwert auch über das Maximum von 4 gebracht werden.

Dieser Vorteil darf nicht mit dem Nachteil *Kind* kombiniert werden.

14. STARK

Der Überlebende achtet sehr darauf seinen Körper zu stählen und sich fit zu halten.

Ein starker Überlebender darf die negativen Auswirkungen von schweren Gegenständen bzw. Waffen **ignorieren**.



15. WAFFENNARR

Der Überlebende kennt sich mit Waffen aller Art aus und ist stets darauf bedacht diese einsatzfähig zu halten.

Ein Waffennarr erhält nur bei einer gewürfelten **1** eine Ladehemmung.

NACHTEILE

1. AUTOPHOBIE

Menschen mit einer Autophobie, haben Angst alleine zu sein und versuchen immer in der Nähe von anderen zu bleiben.

Im **Panik- und Sichtbereich** des Überlebenden muss sich während der *Endphase* ein anderer Überlebender befinden. Ist dies nicht der Fall, muss der Überlebende sofort mit seiner Nervenstärke einen Test auf die **7+** ablegen. Misslingt der Test, befindet sich der Überlebende in **Panik**.

2. BEGRIFFSSTUTZIG

Er war schon immer ein bisschen langsamer als die anderen, ein Wunder das er es soweit geschafft hat.

Der Überlebende kann **weder** zum **Anführer** **noch** zum **Nebenbuhler** gewählt werden – dafür fehlt ihm die nötige Intelligenz. Weiterhin profitiert er **nicht** vom Bonus des Anführers

3. FEIGLING

Angst? Als Angst würde ich das nicht bezeichnen – es sieht eher wie blankes Entsetzen aus!

Der **Panikbereich** des Überlebenden beträgt **9" Zoll**.

4. KIND

Kinder sind zwar nicht so stark wie Erwachsene, jedoch wäre es ein Fehler sie zu unterschätzen.

Ein Kind muss **nach** der Erstellung des Charakters von einem der folgenden Profilwerte **einen** Punkt abziehen: (♣) (♠) (♠) (♣) (♠) (♣). Dadurch darf der jeweilige Profilwert nicht unter das Minimum von 1 gebracht werden.

Dieser Nachteil darf nicht mit dem Vorteil *Spezialisiert* kombiniert werden.

5. KLAUSTROPHOBIE

Der Überlebende hat panische Angst vor geschlossenen Räumen.

Befindet sich der Überlebende während der **Endphase** in einem Gebäude, muss dieser mit seiner Nervenstärke auf die **7+** testen. Wenn der Test misslingt, **bricht** der Überlebende in **Panik** aus.

6. KLEIN

Ein kleiner Überlebender wird so manche Probleme haben, wenn es darum geht, über bestimmte Objekte zu klettern.

Jedes Mal, wenn der Überlebende über ein Objekt klettern möchte, erhält er dafür **keinen** Bonus durch seine Stärke.

7. KURZATMIG

Sport ist Mord. Daran hat sich der Überlebende bisher immer gehalten. Man wirft jedoch seine Bedenken schnell über Bord, wenn man von Zombies verfolgt wird.

Wenn der Überlebende **gerannt** ist, kann dieser im folgenden Spielzug nur die Bewegungsaktion **Gehen** wählen.

8. SCHWACH

Was der eine zuviel hat, hat dieser Überlebende zu wenig – nämlich Muskelmasse.

Ein schwacher Überlebender bekommt bei Tests auf seine Stärke eine zusätzliche **-1** Modifikation. Des Weiteren darf er **keine** schweren Waffen oder Gegenstände tragen.

9. NERVÖS

Der Überlebende ist sehr schreckhaft, zuckt schon beim geringsten Geräusch zusammen und schreit dabei wie ein kleines Mädchen.

Bei allen Tests auf seine Nervenstärke bekommt der Überlebende eine zusätzliche **-1** Modifikation.

EREIGNISSE

Während die Überlebenden mit Vor- und Nachteilen ausgestattet werden können, kann der Zombiemaster auf unvorhergesehene Ereignisse setzen.

Für **jeden** Überlebenden der am Spiel teilnimmt, steht dem Zombiemaster vor Beginn des Spiels **ein** zufälliges Ereignis zur Verfügung. Hierfür werden die *Ereigniskarten* gemischt und der Zombiemaster zieht die entsprechende Anzahl an Karten. Der Zombiemaster hat anschließend einmal die Möglichkeit ein gezogenes Ereignis abzulegen und neu zu ziehen.

Alle Ereignisse sind für das laufende Spiel einmalig und können deshalb kein zweites Mal gespielt werden. Die Ereignisse müssen, wenn

10. SCHIELT

Eine neue Brille wäre sicherlich nicht verkehrt, aber der Optiker da vorne, dem die Bauchdecke aufgerissen wurde, wird wohl so schnell keine mehr verkaufen.

Ein schielender Überlebender erhält eine zusätzliche **-1** TWM bzw. AWM.

11. SCHWACHES IMMUNSYSTEM

Wenn mal wieder eine Krankheitswelle übers Land geschwappt ist, war dieser Überlebende der erste der 'Hier' geschrien hat.

Jedes Mal wenn der Überlebende einen *Infizierungswurf* ablegen muss, erhält er eine zusätzliche **-1** Modifikation.

Dieser Nachteil darf nicht mit dem Vorteil *Gutes Immunsystem* kombiniert werden.

12. ZWEI LINKE HÄNDE

Handwerkliches Geschick ist diesem Überlebenden so fremd wie die Quantenphysik.

Jedes Mal wenn der Überlebende einen Test auf sein Geschick ablegen muss, erhält er eine zusätzliche **-1** Modifikation.

Dieser Nachteil darf nicht mit dem Vorteil *Geschick* kombiniert werden.

nicht anders angegeben, während der *Aktivierungsphase*, noch bevor der Spieler der Überlebenden beginnt, gespielt werden. Pro Spielzug darf der Zombiemaster beliebig viele Ereignisse spielen. Die Ereignisse dürfen auch miteinander kombiniert werden.

1 "IRGENDWAS STIMMT MIT DENEN NICHT!"

Vorsicht, diese verdammten Zombies scheinen stärker infiziert zu sein als der Rest der Toten.

Markiere bis zu **zwei** Zombierotten. Verursachen Zombies dieser Rote Schaden, erhält der Überlebende eine zusätzliche **-1** Modifikation auf seinen *Infizierungswurf*.

kann auf   und  gespielt werden

2. "WOHER KOMMEN DIE DENN?"

Heilige Scheiße, kann mir mal einer erklären aus was für Löchern die so plötzlich gekommen sind!

Bis zu **zwei** beliebige Rotten, die wenigstens 10" Zoll von den Überlebenden entfernt sind, dürfen vom Spielfeld genommen und neu aufgestellt werden.

Behandle die Zombies so, als wären sie gerade durch die Regel „Wir sind Legion“ wiedergekommen – mit der Ausnahme, dass sie nicht an der Tischkante platziert werden müssen.

kann auf   und  gespielt werden

3. "SIE SIND ÜBERALL!"

Das Ende ist nah, sie sind überall! Seht euch um, wir sind umzingelt, es ist nur noch eine Frage der Zeit.

Bis zu **zwei** Zombierotten, die durch die Regel „Wir sind Legion“ in der Endphase wiederkommen dürfen, müssen das Spielfeld nicht über die Tischkante betreten, sondern dürfen überall auf dem Spielfeld platziert werden. Allerdings muss der Mindestabstand zu den Überlebenden eingehalten werden.

kann auf   und  gespielt werden

4. "WARUM LEBEN DIE DINGER NOCH?"

Habt ihr gesehen wie ich diesem Zombie das Hirn weggeblasen habe? BOOOM und weg war der Schädel. Ihr habts doch gesehen, oder?

Die Zombies **einer** Rotte dürfen sofort nachdem sie von den Überlebenden, in deren Aktivierungsphase oder während des Nahkampfes, ausgeschaltet wurden, wieder an gleicher Stelle auf das Spielfeld gebracht werden. So als wäre den Zombies nie etwas passiert.

kann auf  und  gespielt werden

5. "SIE KOMMEN!"

Hört ihr die Schritte der Toten durch die leeren Straßen und Gebäude hallen, fast so als würden sie von einer unsichtbaren Kraft getrieben werden.

Alle Zombies auf dem Spielfeld, die sich nicht innerhalb von 10" Zoll um die Überlebenden befinden, dürfen sich sofort 4" Zoll bewegen.

kann auf  gespielt werden

6. "WAS IN GOTTES NAMEN...?"

Immer wenn man denkt, einen noch übler hergerichteten Zombie gibt es nicht, wird man eines besseren belehrt.

Wenn der Überlebende von einer Zombierotte angegriffen wird, dann muss er testen, ob er *in Panik ausbricht*. Auch dann, wenn er diesen Test auf Grund seiner Nervenstärke ignorieren dürfte.

kann auf   und  gespielt werden

7. "SIE VERÄNDERN SICH."

Schaut doch mal genauer hin und vergleicht! Die da drüber sehen viel agiler als der Rest aus.

Markiere bis zu **zwei** Zombierotten die in der Endphase auf dem Spielfeld erschienen sind.

Diese Zombierotten unterscheiden sich vom Rest der wandelnden Toten. *Klassische* Zombies dürfen die Bewegungsaktion **Rennen** wählen, sobald sich ein Überlebender im Sichtbereich befindet. *Moderne* Zombies erhöhen ihren Nahkampfwert um **+1**.

kann auf  gespielt werden

8. "ZU LANGE GEZÖGERT."

Wohin sollen wir gehen? Richtung Hafen oder lieber Richtung Inland, was meint ihr?

Die Aktivierung der Überlebenden wird übersprungen. Dieses Ereignis darf auch zu Beginn des Spielzuges eingesetzt werden.

9. "VERDAMMTER NEBEL!"

Ein dichter Nebel zieht langsam auf und schränkt die Sicht erheblich ein – zumindest für diejenigen, die ihr Augenlicht noch brauchen.

Verwende ab sofort die Regeln für Nebel.

Würfel nach dem Ausspielen des Ereignisses in jeder Endphase einen W10 um zu bestimmen, ob der Nebel im Spiel bleibt. Bei einer 7+ löst sich der Nebel auf und hat keinerlei Wirkung mehr.

Löst sich der Nebel *nicht* auf, wird in jeder folgenden Endphase erneut ein W10 geworfen, der um **+1** modifiziert wird.

10. "DA HAT MAN SCHON KEIN GLÜCK..."

...und dann kommt auch noch Pech hinzu. Manche Menschen ziehen das Pech einfach an, wie Scheiße die Fliegen.

Der Spieler der Überlebenden wird, nachdem er gewürfelt hat, gezwungen seinen kompletten Wurf zu wiederholen. Das zweite Wurfresultat zählt, auch wenn es besser als das Erste sein sollte.

11. "JEMAND ZU HAUSE?"

Vielleicht sollten wir zuerst anklopfen oder klingeln? Schließlich können wir nicht einfach so in das Haus gehen.

Dieses Ereignis gestattet es dem Zombiemaster, dass er ein **zweites Mal** eine Zombierotte aus einem Gebäude kommen lassen kann.

kann auf und gespielt werden

12. "DAS SIND KEINE HUNDE MEHR!"

Okay ich gebe zu, dass sie wie Hunde aussehen und sich auch so bewegen, aber welcher verdammte Hund hält zwei Treffer meiner Schrotflinte aus?

Markiere bis zu **zwei** Rotten Zombiehunde die in der Endphase wiedergekommen sind. Diese Zombiehunde wurden durch den Zombievirus stärker verändert als der Rest - sie scheinen keinerlei Schmerzen zu kennen!

Die Konstitution der Hunde gleicht der von klassischen/ modernen Zombies – nämlich **10/ 8+**.

kann auf gespielt werden

13. "IHRE STÄRKE IST IHRE ANZAHL."

Merk dir eins. Ein einzelner Zombie lässt sich leicht ausmanövrieren oder im Kampf besiegen, aber einem Dutzend wirst du auf Dauer nicht davonrennen können, noch wirst du sie im Kampf besiegen.

Wenn der Zombiemaster den Erscheinungswurf ablegt darf er **einen** zusätzlichen W10 werfen und die **beide** Würfel behalten.

14. "SIE FANGEN AN ZU LERNEN."

Entweder die Zombies vorher waren noch nicht ganz verfault, oder sie fangen an schlauer zu werden.

Wähle bis zu **zwei** Zombierotten, die in der Endphase wiedergekommen sind, aus. Diese Zombierotten werden von einem Zombie angeführt, dessen Hirn noch nicht madenzerfressen ist. Die Zombierotten unterliegen deshalb *nicht* den Regeln für „Rastlos und hungrig“.

kann auf gespielt werden

15. "EINE VERDAMMTE HORDE!"

Zuerst bewegen sie sich alleine, aber dann schließen sie sich zu immer größeren Herden zusammen... wohin soll das noch führen?

Eine Zombierotte die in der Endphase wieder ins Spiel gebracht wird, darf aus bis zu **10** Modellen bestehen.

kann auf und gespielt werden

16. "DIE SEUCHE IST ÜBERALL!"

Riechst du das auch? Es riecht nach Tod, Verwesung und Verfall.

Ein Überlebender der gezwungen wird einen Infizierungswurf abzulegen, bekommt eine zusätzliche **-2** Modifikation auf seinen Wurf.

17. "VERDAMMTE TECHNIK!"

Scheiße, gerade eben ging das Teil doch noch - KLONG, KLONG - na also, seht doch.

Wähle **eine** Feuerwaffe eines Überlebenden aus. Behandle die Waffe so, als hätte sie drei Ladehemmungen. Dieses Ereignis kann zu jeder Zeit während der Aktivierungsphase gespielt werden.

18. "VON DER NACHT ÜBERRASCHT."

Wir sollten uns langsam beeilen, ich möchte nicht hier draußen mit diesen Dingen sein, wenn es dunkel geworden ist.

Würfel nachdem das Ereignis ausgespielt wurde in jeder Endphase mit einem W10. Bei einer **7+** wurden die Überlebenden von der einbrechenden Nacht überrascht. Sobald der Wurf erfolgreich war, werden ab sofort die Regeln für **Nachtkampf** benutzt.

Definition Weltuntergang

„Der Weltuntergang ist der Begriff für ein natürliches oder künstlich herbeigeführtes Ereignis, dass die Menschheit oder den Planeten Erde vernichtet.“

ÜBERLEBENDE AUSRÜSTEN

Bevor sich deine Überlebenden den Zombies stellen, solltest du sie noch mit allerlei Waffen und Gegenständen ausrüsten. Schließlich trägt ein Überlebender neben seiner zerlumpten Kleidung, seiner Fäuste und seinem letzten Funken Hoffnung, vielleicht auch noch die ein oder andere Waffe bei sich.

AUSRÜSTUNGSPUNKTE

Allen Überlebenden stehen für diesen Zweck **Ausrüstungspunkte (ARP)** zur Verfügung. Die ARP können beliebig in Waffen und Gegenstände investiert werden. Einzige Beschränkung ist, dass jeder Überlebende höchstens Ausrüstung mit einem Gesamtwert von **20 ARP** (davon maximal **10 ARP** Sonstige Ausrüstung) tragen darf.

Die Überlebenden sollten so ausgerüstet werden wie am Modell dargestellt. Kleinere Waffen und Gegenstände müssen nicht am Modell sichtbar sein, da diese versteckt am Körper getragen werden können.



Jedem Überlebenden stehen vor Spielbeginn **12 ARP** zur Verfügung. Von diesen 12 ARP darf er bis zu **4 ARP** mit einem oder mehreren Mitgliedern der Gruppe **teilen**.

GEGENSTÄNDE UND WAFFEN

Gegenstände und Waffen mit denen ein Überlebender **ausgerüstet** ist, können während des Zuges benutzt werden.

Gegenstände und Waffen die ein Überlebender bei sich **trägt**, sind in seinem Rucksack oder auf eine andere Weise am Körper befestigt bzw. versteckt und können nicht verwendet werden.

Ein Überlebender der seine Ausrüstung ändern möchte, muss dies dem Zombiemaster ankündigen.

BENÖTIGTE HÄNDE

Viele der Waffen und Gegenstände sind mit einem  oder  gekennzeichnet. Diese Symbole geben darüber Auskunft, wie viele

Hände der Überlebende benötigt um die entsprechende Waffe bzw. den Gegenstand einsetzen zu können.

Ein Überlebender kann im gleichen Spielzug nicht Waffen und Gegenstände benutzen, für die er mehr als **zwei** Hände benötigen würde.

Beispiel

Ein Überlebender kann *nicht* während seiner Aktivierung mit seinem Gewehr () feuern und im Nahkampf des gleichen Spielzuges eine scharfe Hiebwaaffe () einsetzen.

Im Nahkampf hätte er die Wahl, mit seinem Gewehr () zu kämpfen oder dieses (für die Dauer des Nahkampfes) fallen zu lassen und mit seinen Fäusten zu kämpfen.

Ein Überlebender darf mehreren Waffen und Gegenständen tragen. Ungeachtet der benötigten Hände.

GLEICHE AUSRÜSTUNG

Ein Überlebender darf auch mit mehreren gleichen Waffen und Gegenständen ausgerüstet werden.

Da viele Gegenstände nur einmal eingesetzt werden können, lohnt es sich einen Überlebenden mehrmals mit dem gleichen Gegenstand auszurüsten. Gegenstände die nur einmal eingesetzt werden können sind mit einem **eine Anwendung** gekennzeichnet.

Manche Wurfaffen sind nur begrenzt verfügbar und müssen deshalb **pro Stück** erworben werden.

Ein Überlebender der eine **zweite** Pistole, schwere Pistole oder Maschinenpistole erhalten soll, muss für die Zweitwaffe nur **2 ARP** investieren. Durch die Zweitwaffe erhält er eine **+1 TWM**.

Ein Überlebender der mit zwei gleichen Nahkampfwaffen ausgerüstet ist, erhält hierfür einen Bonus von **+1** auf seine **Stärke**.

▪ FEUERWAFFEN SIEHE SEITE 28

FEUERWAFFEN

Pistole 	4 APW	Schwere Pistole 	6 APW
Maschinenpistole 	7 APW	Abgesägte Schrotflinte 	6 APW
Schrotflinte 	9 APW	Gewehr 	10 APW
Sturmgewehr 	12 APW	Scharfschützengewehr 	14 APW
Maschinengewehr 	14 APW	Armbrust 	9 APW
Schwere Armbrust 	10 APW	Bogen 	7 APW
Langbogen 	9 APW		

▪ WURFWAFFEN SIEHE SEITE 29

WURFWAFFEN

Stumpfe Wurfaffen 	1 APW	Scharfe Wurfaffen 	4 APW
Granaten  pro Stück	je 2 APW	HE-Granaten  pro Stück	je 3 APW
Molotov Cocktail  pro Stück	je 2 APW		

▪ NAHKAMPFWAFFEN SIEHE SEITE 32

NAHKAMPFWAFFEN

Fäuste/ Unbewaffnet	<i>automatisch</i>	Faustwaffen 	2 APW
Stumpfe Hiebaffen 	4 APW	Scharfe Hiebaffen 	6 APW
Stumpfe Hiebaffen 	6 APW	Scharfe Hiebaffen 	8 APW
Spezielle Nahkampfwaffen 	8 APW		

▪ GEBRAUCHSGEGENSTÄNDE SIEHE SEITE 43

GEBRAUCHSGEGENSTÄNDE

Adrenalin <small>eine Anwendung</small>	3 APW	Antibiotikum <small>eine Anwendung</small>	2 APW
Dietrich <small>eine Anwendung</small>	1 APW	Glücksbringer <small>eine Anwendung</small>	2 APW
Hund	5 APW	Kaugummi <small>eine Anwendung</small>	1 APW
Ersatzmagazin <small>eine Anwendung</small>	2 APW	Murmeln <small>eine Anwendung</small>	2 APW
Schild 	3 APW	Signalfackel <small>eine Anwendung</small>	3 APW
Sprengsatz <small>eine Anwendung</small>	4 APW	Taschenlampe 	3 APW
Verbandkasten <small>eine Anwendung</small>	2 APW		

▪ SCHUTZKLEIDUNG SIEHE SEITE 45

SCHUTZKLEIDUNG

Klasse 1	3 APW	Klasse 2	5 APW
Klasse 3	7 APW	ABC-Schutzanzug	3 APW

SONSTIGE AUSRÜSTUNG

Neben Feuer- und Wurfwaffen, haben die Überlebenden auch die Möglichkeit sich mit anderen nützlichen Gegenständen auszurüsten die für das Überleben unter Untoten von Vorteil sind.

Die Ausrüstungsgegenstände teilen sich auf in zwei Kategorien: **Gebrauchsgegenstände** und **Schutzkleidung**.

Beachte, dass manche Ausrüstungsgegenstände nur **einmal** benutzt werden können.

GEBRAUCHSGEGENSTÄNDE

ADRENALIN EINE ANWENDUNG

Adrenalin steigert die Herzfrequenz und führt dadurch zu einer niedrigeren Reaktionszeit und einer erhöhten Energiezufuhr – ideal um sich den Zombiehorden zu stellen.

Kündige **zu Beginn der Aktivierung** des Überlebenden an, dass sich dieser die Dosis Adrenalin spritzt.

Der Überlebende schlägt in dieser Nahkampfphase **vor** den Zombies zu und erhält einen zusätzlichen Bonus von +1 auf seine Stärke. Jedoch müssen alle Nahkampfwürfel für Angriffe verwenden. Alle Zombies die nicht ausgeschaltet wurden, dürfen zurückschlagen.



ANTIBIOTIKUM EINE ANWENDUNG

Zwar werden Antibiotika zur Behandlung von Infektionskrankheiten verabreicht, trotzdem ist es nicht möglich die Verbreitung des Zombievirus im menschlichen Körper aufzuhalten – man kann sie lediglich verlangsamen.

Kündige **zu Beginn der Aktivierung** des Überlebenden an, dass dieser das Antibiotikum einnimmt.

Durch das Antibiotikum muss der infizierte Überlebende in diesem Spielzug **keinen** Infizierungswurf ablegen.



DIETRICH EINE ANWENDUNG

Der Dietrich ist ein beliebtes Werkzeug, um durch verschlossene Türen zu kommen.

Wenn der Überlebende versucht einen verschlossenen Zugang zu einem Gebäude geräuschlos zu öffnen, erhält er durch den Dietrich einen Wiederholungswurf.

GLÜCKSBRINGER EINE ANWENDUNG

Der Glaube hat schon oft Berge versetzt, warum sollte dies nicht noch immer funktionieren?

Kündige **vor** einem beliebigen Test des Überlebenden an, dass der Glücksbringer eingesetzt wird.

Der Überlebende erhält durch den Glücksbringer einen Wiederholungswurf.



HUND

Nicht nur die Überlebenden haben es geschafft den Zombies zu entkommen, sondern auch ihre treuesten Begleiter – ihre Hunde.

Der Hund muss durch ein eigenes Modell im Spiel dargestellt werden und wird zusammen mit dem Überlebenden, seinem Herrchen, aktiviert – zählt jedoch nicht als Gruppenmitglied. Der Hund muss sich in jeder **Endphase** im Panikbereich seines Herrchens befinden. Tut er dies nicht, muss getestet werden, ob der Hund **in Panik ausbricht**.

Sollte der Hund **in Panik ausbrechen**, wird er vom Spielfeld entfernt. Wird das Herrchen **ausgeschaltet**, flüchtet der Hund in der folgenden Endphase automatisch und wird aus dem Spiel entfernt.

Der Hund hat ein Profil von

👤 2 🩸 2 🧠 4 🗺️ 2 🗑️ 0 🐾 2 ⚡ 3

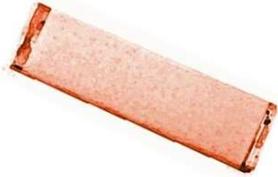
Da die Zombieseuche nicht auf Tiere überspringt, muss der Hund nicht testen, ob er sich infiziert.

Der Hund kann pro Spielzug **eine** der folgenden Bewegungsaktionen ausführen: *gehen* (4"), *laufen* (8"), *rennen* (16"). Weiterhin verfügt der Hund über folgende Vorteile: **Flink** und **Hart im Nehmen**.

KAUGUMMI! EINE ANWENDUNG

Es ist wissenschaftlich belegt, dass Kaugummi kauen die Nerven beruhigt.

Ein Überlebender der in Panik ausgebrochen ist, kann **zu Beginn seiner Aktivierung** einen Kaugummi einwerfen und erhält beim Versuch seine Panik zu überwinden einen Wiederholungswurf.



ERSATZMAGAZIN EINE ANWENDUNG

Die drei wichtigsten Dinge, beim Ausbruch einer Zombieseuche, sind: Munition, Munition und noch mehr Munition!

Kündige an das das Ersatzmagazin benutzt wird und führe eine *Interaktion* durch. Der Überlebende darf eine Ladehemmung beheben, ohne dass ein Test erforderlich ist.



MURMELN EINE ANWENDUNG

Mutti hats immer gesagt, man soll die Murmeln nicht überall herumliegen lassen, weil man sonst ausrutscht und sich verletzen kann – wie Recht sie doch hatte.

Ein Überlebender der von einer Zombierotte angegriffen wird die mindestens 4“ Zoll entfernt ist, kann als **Reaktion** die Murmeln benutzen und diese den Zombies vor die Füße schütten.

Die Zombies müssen *einen* Test mit ihrem Geschick auf die 7+ ablegen. Gelingt der Test, kann der Überlebende normal angegriffen werden. Misslingt der Test, stoppt die Bewegung der Zombies 4“ Zoll **vor** dem Überlebenden.



SCHILD 🧟

Ob nun ein Polizeischild oder der Deckel einer Mülltonne, Hauptsache man kann die Zombies davon abhalten an einem herumzuknabbern.

Ein Überlebender der ein Schild trägt, erhält einen Schutzwert von +1. Dieser Schutzwert kann mit einer *Schutzkleidung* kombiniert werden.



SIGNALFACKEL 🧟 EINE ANWENDUNG

Licht spendet Trost und Hoffnung... allerdings lockt es auch die Zombies an.

Ein Überlebender der mit einer Signalfackel ausgerüstet ist darf diese werfen. Siehe hierzu die Regeln im Abschnitt Gegenstände werfen.

Platziere an der Stelle an der die Signalfackel landet einen Marker. Die Zombies **müssen** den Marker so behandeln als wäre es ein Überlebender. Entferne in der Endphase des gleichen Spielzuges den Marker.



SPRENGSATZ EINE ANWENDUNG

Das nennst du Feuerwerk? Ich zeig dir mal was ich unter einem Feuerwerk verstehe.

Der Sprengsatz kann entweder durch eine *Interaktion* platziert oder geworfen (siehe „Gegenstände werfen“) werden und wird letztlich durch einen Marker dargestellt. Wird der Sprengsatz geworfen, muss der Überlebende eine Hand 🧟 frei haben.

Der Sprengsatz kann während der Aktivierung mit einer *Interaktion* oder als *Reaktion* des Überlebenden gezündet werden. Dafür muss sich der Überlebende im Umkreis von **20“ Zoll** um den Marker befinden.

Nachdem der Sprengsatz gezündet wurde, wird mittig über den Marker die **5“ Zoll** Schablone platziert. Lege für alle Zombies die sich ganz oder teilweise unter der Schablone

befinden einen Trefferwurf mit einer TWM von +3 durch.

TASCHENLAMPE

Eine wirklich gute Taschenlampe erkennt man in diesen Tagen daran, ob man mit ihr problemlos einen Zombieschädel einschlagen kann oder nicht.

Solange der Überlebende mit der Taschenlampe ausgerüstet ist, negiert diese die Auswirkungen eines Nachtkampfes für den Überlebenden.

Weiterhin kann die Taschenlampe als Faustwaffe  eingesetzt werden.



VERBANDKASTEN EINE ANWENDUNG

Das der Erste-Hilfe-Kasten schon seit geraumer Zeit abgelaufen ist, ist in Anbetracht der Lage wohl nicht mehr von Belang.

Der Verbandkasten kann vom Überlebenden selbst oder auf ein anderes Mitglied der Gruppe angewandt werden.

Um den Verbandkasten auf ein anderes Gruppenmitglied anzuwenden, muss sich der Träger in Basekontakt mit seinem Ziel befinden und anschließend eine **Interaktion** ausführen.

Lege mit dem Geschick des Trägers einen Test auf die 7+ ab. Wenn dieser gelingt, erhält das Ziel **einen** Lebenspunkt zurück und der Verbandkasten ist verbraucht. Durch den Verbandkasten können die Lebenspunkte nicht über ihren Ausgangswert steigen. Misslingt der Test, zählt der Verbandkasten **nicht** als verbraucht.

Der Träger kann auch versuchen den Verbandkasten auf sich selbst anzuwenden. Hierfür wird der Test um -1 modifiziert.

SCHUTZKLEIDUNG

Um sich vor den Bissen und den verschiedensten Absonderungen der Zombies zu schützen, können die Überlebenden auf unterschiedliche Kleidung zurückgreifen. Sei es nun eine handelsübliche Lederjacke oder ein ABC-Schutzanzug.

Je besser die Schutzwirkung der Kleidung, desto höher ihre Klassifizierung. Jeder Überlebende kann nur mit **einer** Schutzkleidung ausgerüstet werden.

Schutzkleidung	Schutzwert	Sonderregeln
Klasse 1 <small>*Lederkleidung, Kevlarweste</small>	+1	
Klasse 2 <small>*Kettenhemd</small>	+2	Unhandlich
Klasse 3 <small>*Plattenpanzer</small>	+3	Unhandlich, Schwer
ABC-Schutzanzug	0	Schutz

Der Schutzwert der Kleidung beeinflusst die Nahkampfwürfe des Überlebenden. Zu allen **Nahkampfwürfen**, die zum **Parieren** verwendet werden, wird der Schutzwert addiert. Das Ergebnis stellt letztlich das Wurfergebnis dar.

Beachte, dass **Patzer** solche bleiben und nicht vom Schutzwert der Kleidung profitieren.

Beispiel

Ein Überlebender, der über seinem Shirt ein Kettenhemd (Klasse 2) trägt, wird im Nahkampf von Zombies angegriffen. Da er einen Nahkampfwert von 2 besitzt, wirft er zwei Nahkampfwürfel – mit folgendem Ergebnis: **2 und 4**

Die geworfene 2 stellt einen **Patzer** dar und profitiert deshalb nicht von seinem Kettenhemd. Würde der Überlebende die 4 zum **Parieren** verwendet, würde daraus eine 6 (4 +2 **Schutzwert**) werden.

Sonderregeln

SCHUTZ

Die Kleidung die der Überlebende trägt schützt ihn gegen Keime, Bakterien und letztlich gegen die Zombieseuche. Der Überlebende erhält **+1** auf jeden Infizierungswurf, den er ablegen muss.

SCHWER

Ein Überlebender der mit einer **schweren** Schutzkleidung ausgerüstet ist darf **nicht** mehr die Bewegungsaktion **Rennen** wählen. Trägt der Überlebende zudem einen schweren **Gegenstand** oder **Waffe**, verliert er zusätzlich einen **Aktionspunkt**.

UNHANDLICH

Ein Überlebender der mit einer **unhandlichen** Schutzkleidung ausgerüstet ist erleidet im Nahkampf schon bei einer 1 bis 3 einen **Patzer**.

SZENARIO AUSWÄHLEN

Nachdem die Überlebenden erstellt und ausgerüstet wurden, fehlen jetzt nur noch die Zombies und eine entsprechende Bühne, um mit dem Aufräumen zu beginnen.

Im Folgenden findest du die Regeln zum Festlegen des **Schwierigkeitsgrades**, eine Auswahl von verschiedenen **Szenarien** und Regeln zur Durchführung einer **einfachen Kampagne**.

SCHWIERIGKEITSGRAD FESTLEGEN

Der Schwierigkeitsgrad des Spiels regelt das **Verhältnis** von *Überlebenden* zu *Zombies*. Je nachdem mit wie vielen Überlebenden gespielt wird, kann der Zombiemaster auch auf entsprechend viele Zombies zurückgreifen.

Schwierigkeitsgrad	Verhältnis
Normal	1 : 4
Schwer	1 : 6
Apokalypse	1 : 8

Bei der Wahl der Zombies kann der Zombiemaster kann auf **klassische/ moderne Zombies** oder **Zombiehunde** zurückgreifen. Nach Beginn des Spiels darf die Auswahl **nicht** mehr geändert werden.

Beachte, dass hier nur die **Anzahl** der Zombies festgelegt wird. Wie die Zombies zu Beginn und während des Spiels in Rotten aufgeteilt werden, muss der Zombiemaster nicht festlegen.

Folgende **Besonderheiten** müssen bei der Zusammenstellung beachtet werden:

- es dürfen **nicht** mehr **Zombiehunde** als **klassische/ moderne Zombies** ausgewählt werden
- für jeden Überlebenden dürfen höchstens **zwei** **Zombiehunde** ausgewählt werden

Beispiel

Gespielt wird auf **normal** mit **sechs** Überlebenden (Verhältnis 1 : 4).

Dem Zombiemaster stehen als 24 Zombies zur Verfügung. Er entscheidet sich für 18 **klassische** Zombies und 6 **Zombiehunde**.

Zusätzlich hat der Zombiemaster die Möglichkeit, zu Beginn des Spiels **drei**

unterschiedliche *Spezialzombies* auszuwählen. Nur die drei ausgewählten *Spezialzombies* dürfen im folgenden Spiel teilnehmen.

Während des Spiels darf sich nur **ein** *Spezialzombie* auf dem Spielfeld befinden. *Spezialzombies* werden **einzel**n aktiviert, dürfen **nicht** Teil einer Rotte sein und zählen **nicht** gegen den *Erscheinungswurf*. Ein ausgeschalteter *Spezialzombie* gilt als vernichtet und darf in diesem Spiel nicht mehr eingesetzt werden.

AUSWAHL DES SZENARIOS

Welches Szenario gespielt werden soll können die Spieler frei entscheiden oder zufällig bestimmen. Bei beiden Varianten sollten sich die Spieler einigen, ob die Überlebenden vor oder nach der Wahl des Szenarios ausgerüstet werden. Schließlich können sich die Überlebenden dementsprechend auf das Szenario einstellen, oder eben nicht.

Wenn das Szenario zufällig bestimmt werden soll, würfeln beide Spieler jeweils mit einem W10, addieren ihren Wurf und vergleichen diesen mit folgender Tabelle.

Ergebnis	Situation
2-6	Zombiemaster wählt Szenario
7	Szenario 1 „Los, los, los!“
8	Szenario 2 „Alles Gute kommt von oben!“
9	Szenario 3 „Ist da draußen jemand?“
10	Szenario 4 „Einmal volltanken bitte.“
11	Szenario 5 „Hier kommt die Kavallerie!“
12	Szenario 6 „Wie die Nadel im Hauhaufen.“
13	Szenario 7 „Kinder sind unsere Zukunft!“
14	Szenario 8 „Die letzte Kugel ist für mich.“
15	Szenario 9 „Anfang vom Ende?“
16	Szenario 10 „Gerade hatte ich ihn doch noch.“
17-20	Spieler der Überlebenden wählt Szenario

Alle Szenarien sind für **6** Überlebende ausgelegt und sollten auf einer **48"x48" Zoll** Platte gespielt werden. Es steht den Spieler jedoch frei mit einer abweichenden Anzahl von Überlebenden, oder auf einer anderen Plattengröße zu spielen.

Um das Spiel und die Grundmechaniken kennen zu lernen, sollte das *Einführungsszenario* auf Seite 51 gespielt werden.

OPTIONALE SZENARIOREGELN

Folgende Regeln können benutzt werden um die einzelnen Szenarien abwechslungsreicher zu gestalten bzw. dem Zombiemaster oder dem Spieler der Überlebenden mehr spielerische Möglichkeiten zu geben.

AUSRÜSTUNGSMARKER

Vor Spielbeginn können sich die Spieler einigen, auf dem Spielfeld noch Ausrüstungsmarker zu verteilen und es den Überlebenden dadurch zu ermöglichen, ihre begrenzte Ausrüstung etwas aufzustocken.

Für jeden Überlebenden der am Spiel teilnimmt darf **ein** Marker auf dem Spielfeld verteilt werden.

Nachdem alle Modelle auf dem Spielfeld platziert wurden, aber noch **vor** dem ersten Spielzug, werden die Marker verteilt. Die Marker werden immer abwechselnd vom Spieler der Überlebenden und dem Zombiemaster auf dem Spielfeld platziert, wobei der Spieler der Überlebenden mit dem Verteilen beginnen darf.

Die Marker müssen mindestens 8" Zoll vom Spielfeldrand, der Aufstellungszone des Spielers der Überlebenden und voneinander entfernt platziert werden.

Kommt ein Überlebender während des Spiels in Basekontakt mit einem der Ausrüstungsmarker, wird festgelegt um welchen Gegenstand es sich handelt. Hierzu würfelt der Spieler der Überlebenden mit **zwei** W10 und vergleicht das Ergebnis mit folgender Tabelle:

Ergebnis	Gegenstand
2-5	Gegenstand kaputt
6	Adrenalin
7	Antibiotikum
8	Dietrich
9	Glücksbringer
10	Kaugummi
11	Ersatzmagazin
12	Murmeln
13	Schild
14	Signalfackel
15	Taschenlampe
16	Verbandskasten
17-20	frei Auswahl, aus den hier angegebenen Gegenständen

Um den Gegenstand in Basekontakt aufzunehmen, muss der Überlebende eine

Interaktion ausführen. Der Gegenstand wird der Ausrüstung des Überlebenden hinzugefügt.

Sollte sich der Überlebende dazu entschließen, den Gegenstand *nicht* aufzuheben, bleibt der Marker **nicht** im Spiel, sondern wird entfernt.

NACHTKAMPF

Nur weil man die Zombies im Dunkeln nicht mehr sehen kann, heißt das noch lange nicht, dass von ihnen keine Gefahr mehr ausgeht – ganz im Gegenteil. Während die Überlebenden auf das Tageslicht angewiesen sind um die Zombies zu sehen, unterscheiden die Zombies nicht zwischen Tag und Nacht. Der Hunger treibt sie an und führt sie zu frischem Fleisch.



Wird mit den Regeln für Nachtkampf gespielt gelten folgende Einschränkungen:

Wenn die Überlebenden ihre *Fernkampf*waffen einsetzen, erhalten sie auf **lange Reichweite** eine zusätzliche **-1** TWM bzw. AWM. Zusätzlich zählt der **erste Zombie** im Panikbereich des Überlebenden, bei der Berechnung der TWM bzw. AWM, **doppelt**.

NEBEL

Genauso wie die Nacht trägt auch der Nebel zur verstörenden Atmosphäre im Spiel bei.

Wird dem den Regeln für Nebel gespielt, gelten folgende Einschränkungen:

Alle *Fernkampf*waffen erhalten auf **lange Reichweite** eine zusätzliche **-1** TWM bzw. AWM.

EINFACHE KAMPAGNE

Wem es nicht reicht, seine Überlebenden auszurüsten und in ein einzelnes Szenario zu stürzen, der hat auch die Möglichkeit eine einfache Kampagne zu spielen. Eine solche Kampagne bietet den Spielern die Chance ihre eigene zusammenhängende Geschichte nachzuspielen.

Eine Kampagne besteht aus mehreren Szenarien die nacheinander gespielt werden und deren Verlauf sich auf die folgenden Szenarien auswirkt. Wie zum Beispiel, dass eine Infizierung mit ins nächste Spiel genommen wird, verbrauchte Gegenstände nicht wieder aufgefüllt und Verletzungen nicht mehr auskuriert werden können.

Eine solche Kampagne sollte aus nicht mehr als **vier** unterschiedlichen Szenarien bestehen. Weiterhin sollten die Spieler folgende Regelergänzungen beachten:

- Jeder Überlebende darf während der Kampagne höchstens Ausrüstung mit einem Gesamtwert von **24 ARP** (davon maximal 12 ARP Sonstige Ausrüstung) tragen.
- Jedem Überlebenden stehen, zu Beginn der Kampagne, zum Ausrüsten **18 ARP** zur Verfügung. Davon dürfen bis zu 6 ARP mit anderen Überlebenden der Gruppe geteilt werden.
- Ein Überlebender behält seine Ausrüstung für die gesamte Ausrüstung der Kampagne. Verbrauchte Gegenstände werden von seiner Ausrüstungsliste gestrichen. Zwischen den Szenarien können Gegenstände unter den Überlebenden getauscht werden.
- Ein Überlebender der während eines Szenarios **mehr** als die Hälfte seiner Lebenspunkte verliert, startet im nachfolgenden Szenario mit **einem** Lebenspunktverlust. Ausgeschaltete Überlebende nehmen nicht weiter an der Kampagne teil.
- Ein Überlebender der während eines Szenarios infiziert wurde, bleibt bis zum Ende der Kampagne infiziert.
- Glück kann in jedem Szenario einmal eingesetzt werden.
- Es wird mit den *Optionalen Szenarioregeln* für Ausrüstungsmarker gespielt.
- Gewinnen die Überlebenden ein Szenario, erhöht sich die **Anzahl der Zombies** um die **Anzahl der Überlebenden**. Dies ist ein andauernder Effekt.

Beispiel

Ein Mitglied der Gruppe hat das Szenario nicht geschafft, trotzdem haben die restlichen fünf Überlebenden das Szenario gewonnen.

Die Anzahl der Zombies im kommenden Szenario steigt, zusätzlich zum gewählten Schwierigkeitsgrad, um **fünf** Zombies.

Sollten die Überlebenden auch das kommende Szenario gewinnen, steigt die Anzahl der Zombies erneut. Sollten die Überlebenden verlieren

KAMPAGNENBEISPIELE

Im Folgenden finden Beispiele für eine einfache Kampagne:

Flucht

Völlig unvorbereitet musste der Wettlauf um das eigene Überleben beginnen. In einen Moment verfolgte man noch angestrengt die Sondersendungen der Nachrichtensender und im anderen Moment versuchten auch schon die Zombies, einem das Fleisch von den Knochen zu nagen.

Szenario 1 „Los, los, los!“ →

Szenario 8 „Die letzte Kugel ist für mich.“ →

Szenario 6 „Wie die Nadel im Hauhaufen.“ →

Szenario 4 „Einmal volltanken bitte.“

Rescue

Lange ist es her seit wir andere, lebende, Menschen gesehen haben. Es ist schwer in dieser unwirklichen Zeit noch daran zu glauben, dass irgendwann alles wieder besser wird. Uns gehen langsam die Vorräte aus und mit diesen, schwindet auch unsere Hoffnung.

Szenario 5 „Hier kommt die Kavallerie!“ →

Szenario 10 „Gerade hatte ich ihn doch noch.“ →

Szenario 3 „Ist da draußen jemand?“ →

Szenario 2 „Alles Gute kommt von oben!“

Kampf

Wer es geschafft hat, so lange zu überleben wie wir, der muss noch einen Funken Hoffnung in sich tragen. Einen Funken Hoffnung, dass die Menschheit noch nicht dem Kampf, gegen die schiere Flut an untoten Leibern, aufgegeben hat.

Szenario 9 „Anfang vom Ende?“ →

Szenario 1 „Los, los, los!“ →

Szenario 7 „Kinder sind unsere Zukunft!“ →

Szenario 2 „Alles Gute kommt von oben!“

DAS ERSTE SPIEL

EINFÜHRUNGSSZENARIO

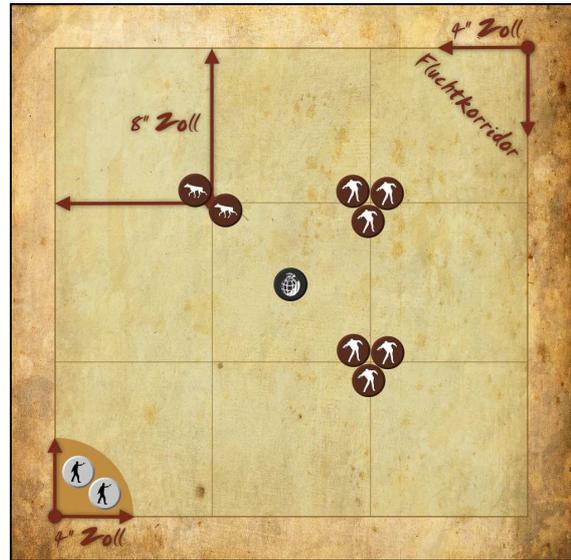
ALLGEMEINES

Dieses Szenario sollte auf „Normal“ mit **2** Überlebenden gespielt werden. Dadurch sollen der Spieler der Überlebenden, sowie der Zombiemaster an die Spielregeln herangeführt werden.

Der Spieler der Überlebenden übernimmt die Kontrolle über die Archetypen: **Baker** und **KeV**.

Dem Zombiemaster stehen **6** klassische Zombies und **2** Zombiehunde zur Verfügung. Weiterhin verwendet er folgende Ereignisse: „Zu lange gezögert.“ und „Da hat man schon kein Glück...“

Zusätzlich wird mit **einem** vorher festgelegten Ausrüstungsmarker gespielt – **einer** Granate.



AUFBAU DES SZENARIO

Das Spielfeld hat eine Größe von 24"x24" Zoll.

Gelände kann beliebig auf dem Spielfeld verteilt werden.

Stelle alle Modelle, wie auf der Übersichtskarte zu sehen, auf. Der Ausrüstungsmarker (Granate) wird in der Mitte des Spielfeldes platziert.

DAS SPIEL BEGINNT

Ziel der Überlebenden ist es, das Spielfeld auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite zu verlassen. Dazu müssen sie sich **über** die Spielfeldkante des *Fluchtkorridors* bewegen. Der Fluchtkorridor hat eine Größe von 4"x4" Zoll.

Die Überlebenden beginnen den Spielzug.

Beachte, dass sich die Zombiehunde im ersten Spielzug nicht in den Nahkampf bewegen dürfen.

SONDERREGELN DES EINFÜHRUNGSSZENARIOS

Das Einführungsszenario soll den Spielern die Möglichkeit geben, schnell in das Spiel einzusteigen und die Grundmechaniken kennen zu lernen. Hierfür müssen bewusst folgende Regeln geändert werden:

- Die Größe der Zombierotten ändert sich auf **2 bis 4**, statt normalerweise 3 bis 6 (siehe Abschnitt „Rotten“ auf Seite 17).
- Der Abstand zu den Überlebenden, den Zombies beim Wiederkommen einhalten müssen, ändert sich auf **8" Zoll**, statt normalerweise 10" Zoll (siehe Abschnitt „Wir sind Legion“ auf Seite 17).

SZENARIO I

"LOS, LOS, LOS!"

„Verdammt noch mal! Versteht ihr es nicht oder wollt ihr es nicht verstehen? Wenn wir hier bleiben, werden wir verhungern!“, schrie Karl mit hochrotem Kopf, nachdem er nun schon zum fünften Mal versucht hatte den restlichen Überlebenden klar zu machen, warum sie hier nicht in „Sicherheit“ waren.

Langsam ging Petra zum Fenster und zog den Vorhang ein Stück zur Seite, wodurch ein kleiner Spalt entstand. „Und wenn wir hier verschwinden,“ widersprach sie mit zitternder Stimme und zeigte dabei aus dem Fenster, „sind wir **Zombiefutter**. Du hast doch gesehen was diese Viecher mit einem machen, wenn sie dich erwischen.“ Viele der anderen Überlebenden im Raum nickten und murmelten eine Zustimmung.

Seit nunmehr fünf Tagen saß Karl mit knapp einem Dutzend anderer Überlebender in dieser Wohnung fest.

Anfangs hatte er noch gehofft die Regierung würde dem Ganzen schnell bei kommen, aber nachdem nun schon seit zwei Tagen keinerlei Schüsse mehr zu hören sind, hat er diese Hoffnung bereits ad acta gelegt. Allerdings musste er was unternehmen, noch ein paar Tage hier drin und er würde verrückt werden.

„Wenn ihr hier drinnen verhungern wollt, okay, eure Sache. Ich für meinen Teil werde heute noch aufbrechen – wir können und wir sind nicht die letzten Überlebenden! Das kann und werde ich nicht glauben. Wer mich begleiten möchte, darf gerne mitkommen.“, gab Karl resignierend Antwort. Er wusste, dass sein Plan einem Selbstmord glich, aber da draußen hätte er wenigstens den Hauch einer Chance. Hier drinnen würden sie über kurz oder lang verhungern.

SZENARIOBESCHREIBUNG **SZENARIO 1****Ziel**

Die Überlebenden fliehen vor den Zombiemassen und müssen das Spielfeld über einen bestimmten Punkt verlassen.

Gelände

Das Gelände kann frei gewählt werden.

Aufstellung

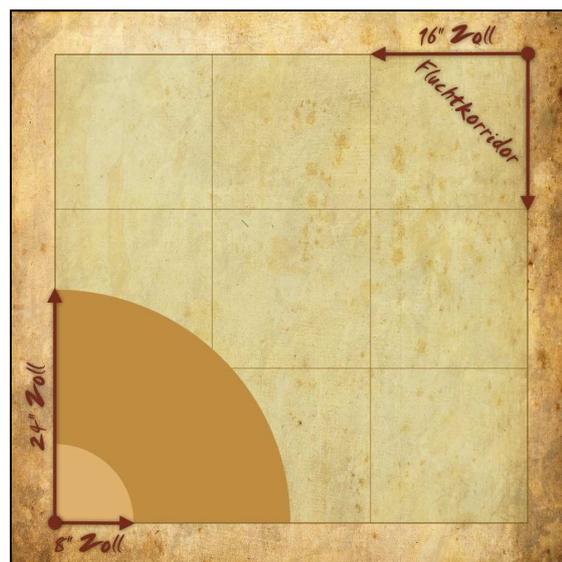
Der **Zombiemaster** muss mit dem Aufstellen seiner untoten Horden beginnen. Er darf die Zombierotten beliebig auf dem Spielfeld verteilen.

Nachdem der letzte Zombie platziert wurde, darf sich der Spieler der Überlebenden eine Ecke des Spielfeldes, von der er starten möchte, aussuchen. Dies stellt seine **Startzone** dar.

Die Startzone hat eine Größe von 24"x24" Zoll. Alle Zombies die sich ganz oder teilweise innerhalb der Startzone befinden müssen als Verluste entfernt werden.

Anschließend muss der Spieler der Überlebenden seine Modelle innerhalb der

Aufstellungszone platzieren. Diese hat eine Größe von 8"x8" Zoll.

**Sonderregeln**

FLUCHTKORRIDOR ➤ Der **Fluchtkorridor**, über den die Überlebenden das Spielfeld verlassen

müssen, liegt der Startzone gegenüber. Der Korridor hat eine Größe von 16"x16" Zoll.

Ein Überlebender der das Spielfeld über den Fluchtkorridor verlässt, zählt als entkommen. Der Zombiemaster darf keine Zombies über den Fluchtkorridor ins Spiel bringen.

Spieldauer und Siegesbedingungen

Das Szenario endet

- am Ende des **10. Spielzuges** oder
- nachdem **alle Überlebenden ausgeschaltet** wurden oder **entkommen** konnten.

Gewonnen hat der Spieler, der am Ende des Spiels mehr **Siegespunkte (SP)** gesammelt hat.

Der Zombiemaster bekommt

- **3 SP** für jeden ausgeschalteten und
- **2 SP** für jeden infizierten Überlebenden.

Der Spieler der Überlebenden bekommt

- **4 SP** für jeden Überlebenden der geflohen und nicht infiziert ist,
- **1 SP** für jeden Infizierten der geflohen ist und
- **2 SP** für jeden Überlebenden der nicht infiziert ist, sich aber noch auf dem Spielfeld befindet.

SZENARIO 2

"ALLES GUTE KOMMT VON OBEN!"

„Wollte das Rettungsteam nicht schon vor über 10 Minuten hier sein?“, fragte Parker mit einem nervösen Blick auf seine Armbanduhr in die Gruppe.

„Du hast Recht und so langsam kommen die Dinger auch immer näher, wir sollten uns Gedanken machen, vielleicht doch weiter zu ziehen...“

„... und unsere einzige Chance auf Rettung aufgeben?“, unterbrach ihn Rico, „du glaubst doch nicht wirklich, dass wir hier noch irgendwo anders jemanden finden werden, der uns mitnimmt?“

„Ich bin auch der Meinung, dass wir hier niemanden mehr finden werden, aber wenn wir hier noch viel länger untätig warten, werden diese Dinger bei uns sein und dann wars das!“, erklärte Luke.

Die **Zombies**, die mittlerweile aus allen Himmelsrichtungen auf das Helipad zuströmten, störten sich nicht weiter an der Unruhe zwischen den Überlebenden, sie torkelten zielgerichtet auf ihre Futterquelle zu.

Die Diskussion wurde durch das plötzliche Knacken des Funkgerätes unterbrochen. „Wir sind noch etwa fünf Minuten von ihrem Standpunkt entfernt, sehen sie zu, dass keins von diesen Dingen bei euch ist. Das wäre zu riskant – für euch und vor allem für uns.“, knisterte die Stimme.

„Ganze fünf Minuten?“, stammelte Parker und schüttelte den Kopf, „wir können froh sein, wenn wir die nächste Minute überleben!“. Die **Zombies** waren mittlerweile in Schussweite gekommen und ihre Zahl hatte sich seit dem Eintreffen auf dem alten Helipad vervielfacht.

„Jetzt haben wir keine andere Wahl, als um unsere Rettung zu kämpfen“, erübrigte sich Rico, während er seine Schrotflinte durchlud.

SZENARIOBESCHREIBUNG **SZENARIO 2**

Ziel

Die Überlebenden müssen versuchen die **Zombies** vom Helipad fern zu halten, damit der Helikopter nacheinander die Überlebenden evakuieren kann.

Gelände

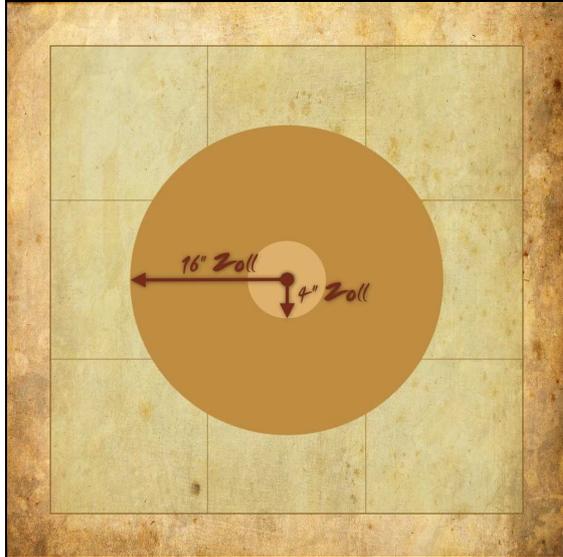
In die Mitte der Aufstellungszone der Überlebenden muss ein Geländestück platziert

werden, dass als Helikopter-Landeplatz dient. Das restliche Gelände darf frei gewählt werden.

Aufstellung

Der **Spieler der Überlebenden** muss mit dem Aufstellen seiner Modelle beginnen. Seine **Aufstellungszone**, in der Mitte des Spielfeldes, hat einen Radius von 4" Zoll.

Nachdem die Überlebenden aufgestellt wurden, darf der **Zombiemaster** all seine Zombierotten beliebig außerhalb der Startzone aufstellen. Die **Startzone** hat einen 16" Zoll Radius, gemessen von der Mitte des Spielfeldes.



Sonderregeln

HELIKOPTER ► Die Überlebenden müssen die Zombies vom Helipad fernhalten, bis der Helikopter erscheint.

Der Helikopter erscheint zu Beginn des **4. Spielzuges**, anschließend kann die Evakuierung beginnen.

EVAKUIERUNG ► Da das Risiko einer Landung zu hoch ist, müssen die Überlebenden nacheinander über ein Seil in den Helikopter gezogen werden.

In jedem Spielzug kann nur **ein** Überlebender in den Helikopter gezogen werden. Dafür muss sich der Überlebende auf dem Helipad befinden und muss eine *Interaktion* ausführen. Er darf keine anderen Aktionen durchführen.

Spieldauer und Siegesbedingungen

Das Szenario endet

- am Ende des **10. Spielzuges** oder
- nachdem **alle Überlebenden ausgeschaltet** wurden oder **entkommen** konnten.

Gewonnen hat der Spieler, der am Ende des Spiels mehr **Siegespunkte (SP)** gesammelt hat.

Der **Zombiemaster** bekommt

- **3 SP** für jeden *ausgeschalteten* und
- **2 SP** für jeden *infizierten* Überlebenden.

Der **Spieler der Überlebenden** bekommt

- **4 SP** für jeden Überlebenden der geflohen und *nicht infiziert* ist,
- **1 SP** für jeden *Infizierten* der geflohen ist und
- **1 SP** für jeden Überlebenden der *nicht infiziert* ist, sich aber noch auf dem Spielfeld befindet.

SZENARIO 3

"IST DA DRAUSSEN JEMAND?"

Seit Stunden saßen sie nun im Keller dieses Hauses und versuchten das alte Funkgerät wieder in Gang zu bringen. Er hatte es einfach nicht mehr ausgehalten, sich im Erdgeschoss des Familienhauses aufzuhalten und die Toten durch die Scheiben blicken zu sehen, wie sie dastanden und vergeblich versuchten sich durch das Glas und die Türen zu kratzen.

„Und? Meinst du es klappt diesmal?“, fragte Kathrin nun schon zum fünften Mal.

„Keine Ahnung, mehr als versuchen können wir es auch diesmal nicht,“ antwortete Bert leicht gereizt. Er wusste nicht warum er so gereizt war. Lag es an Kathrin die ihn nun schon zum x-ten Mal die gleiche

Frage stellte? Lag es an seiner eigenen Enttäuschung, weil er dieses verdammte Funkgerät nicht zum Laufen brauchte? Oder lag es einfach an der Tatsache, dass die Toten nicht das machten, was Tote eigentlich machen sollten – in ihrem Grab liegen. Vielleicht war es auch eine Kombination aus Allem.

Behutsam drehte er die Schraube wieder zurück ins Gehäuse, schaltete das Gerät ein, stellte eine neue Frequenz ein und drückte den Übertragungsknopf.

„Hier spricht Bert Schmitt, dies ist ein Notruf, kann mich irgendetwas hören?“, sprach Bert langsam und deutlich in das Funkgerät. Nichts. Keine Antwort.

Bert wechselte die Frequenzen und wiederholte den Vorgang, immer und immer wieder. Er schüttelte den Kopf und wollte schon das Gerät an die Wand schmeißen als plötzlich eine Antwort kam

„Hier spricht Oberfeldwebel Friedrich. Wir haben ihren derzeitigen Standort lokalisiert. Auf Grund der gegenwärtigen Lage ist es uns jedoch nicht möglich zu Ihnen vorzustoßen. Sie müssen versuchen unsere Position auf eigene Faust zu erreichen!“

Kathrin notierte sich gerade den Standort der Soldaten als Hichem wie ein Wahnsinniger die Treppe heruntergerannt kam. „Ihr werdet es verdammt noch

mal nicht glauben, aber das Haus ist von diesen Viechern umstellt! Wir müssen hier schnellstens verschwinden, ich weiß nicht wie lange die Türen dem Druck noch...“. Seine Worten wurden durch das Klirren von Glas, Geschrei und den darauf folgenden Schüssen unterbrochen.

„Dann kämpfen wir uns eben unseren Weg frei!“, kommentierte Bert Hichems Aussage mit einem Blick zur Treppe, während er seine Kettensäge mit der einen und eine Zigarre mit der anderen Hand nahm.

„Hat jemand Feuer?“

SZENARIOBESCHREIBUNG **SZENARIO 3**

Ziel

Die Überlebenden müssen einen Funkpruch absetzen und anschließend das Gebäude verlassen um einen sicheren Ort zu erreichen.

Gelände

In der Mitte des Spielfeldes muss ein Gebäude platziert werden. Dieses Gebäude muss groß genug sein, damit alle Überlebenden darin Platz finden können. Das restliche Gelände darf frei gewählt werden.

Aufstellung

Der **Zombiemaster** darf all seine Zombies außerhalb des Hauses auf dem Spielfeld verteilen.

Danach müssen die Überlebenden **im** Haus aufgestellt werden.

Sonderregeln

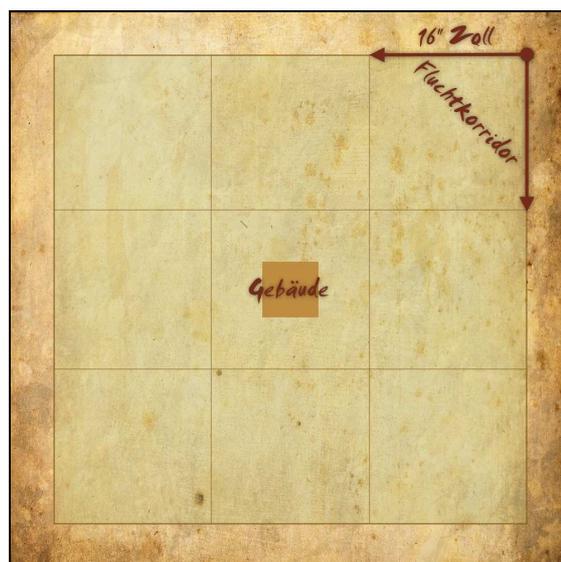
TÜREN AUFBRECHEN ► Zombies die sich in der Nahkampfphase in Basekontakt mit einer Tür des Gebäudes und nicht gleichzeitig im Nahkampf befindet, verursacht einen Schadenspunkt an der Tür. Sobald die Tür **drei** Schadenspunkte bekommen hat zählt sie als zerstört und das große Fressen kann beginnen.

Die Überlebenden im Gebäude haben die Chance die Türen intakt zu halten und so Schadenspunkte zu verhindern. Dafür muss sich ein Überlebender in Basekontakt zur Tür befinden und eine *Interaktion* durchführen, darf aber im gleichen Spielzug keine andere Aktion mehr wählen. Wird die Tür verteidigt, erleidet sie keinen Schaden in dieser Runde.

FUNKSPRUCH ABSETZEN ► In der Endphase jedes Spielzuges darf der Spieler der Überlebenden einen W10 würfeln. Bei einer **7+** wurde erfolgreich ein Funkpruch abgesetzt. Für jede Endphase nach der Ersten wird der Wurf um +1 modifiziert.

War der Wurf erfolgreich, würfeln der Spieler der Überlebenden und der Zombiemaster mit einem W10. Der Spieler mit der höheren Zahl, darf entscheiden über welche Spielfeldecke die Überlebenden fliehen müssen.

Der Fluchtkorridor beträgt 16"x16" Zoll. Weiterhin dürfen die Zombies nicht über den Fluchtkorridor wiederkommen.



Spieldauer und Siegesbedingungen

Das Szenario endet

- am Ende des **10. Spielzuges** oder
- nachdem **alle Überlebenden ausgeschaltet** wurden oder **entkommen** konnten.

Gewonnen hat der Spieler, der am Ende des Spiels mehr **Siegespunkte (SP)** gesammelt hat.

Der **Zombiemaster** bekommt

- **3 SP** für jeden ausgeschalteten und
- **2 SP** für jeden infizierten Überlebenden.

Der **Spieler der Überlebenden** bekommt

- **4 SP** für jeden Überlebenden der geflohen und *nicht* infiziert ist,
- **1 SP** für jeden Infizierten der geflohen ist und
- **2 SP** für jeden Überlebenden der *nicht* infiziert ist, sich aber noch auf dem Spielfeld befindet.

SZENARIO 4**"EINMAL VOLLTANKEN BITTE."**

Wieder und wieder drehte Frank den Schlüssel im Zündschloss, doch mehr als ein Stottern kam dabei nicht zu Stande.

„Sieh es endlich ein,“ meinte Erika, während sie sich nervös umblickte „da ist kein Benzin drin. Und von deinem herumgedrehe wird auch nicht plötzlich welches auftauchen.“ „Scheiße!“ fluchte Frank „so eine verdammte Scheiße! Endlich finden wir ein Auto mit vier Rädern, das nicht im Arsch ist und nun das. SCHEISSE!“ „Sei endlich still,“ keifte ihn Werner an „wer weiß, wo sich diese Höllenbrut rum treibt oder ob nicht schon welche hier sind.“

Sein Blick fiel auf die Leiche neben dem Auto. Sie sah abgenagt aus, schien aber schon vorher tot gewesen zu

sein. Die Pistole in der Hand der Leiche gab Werner Recht. Auch wenn sie selbst nicht genügend Waffen besaßen, so ließen sie der Leiche die ihre, auch wenn sie diese nie wieder brauchen würde. Der Schlitten war zurückgezogen, das Magazin also leer. Und überhaupt sah die Waffe nicht mehr intakt aus.

„Vielleicht finden wir Benzin,“ sagte Daniel in die Runde „in dem Haus da hinten haben Bekannte von mir gewohnt. Die hatten immer einen Reservekanister in ihrer Garage. Für Notfälle. Und um die Ecke in der anderen Richtung müsste eine Tankstelle sein.“ „Na gut,“ meinte Frank schließlich. Dann horchte er auf. Schlurfende Schritte näherten sich, gepaart mit dem Stöhnen der wandelnden Toten. „Jetzt aber schnell. Bevor die Dinger uns umzingeln!“

SZENARIOBESCHREIBUNG **SZENARIO 4****Ziel**

Die Überlebenden müssen das Auto wieder fahrtüchtig kriegen, bevor sie von den Zombies in die Enge getrieben werden.

Gelände

In die Mitte der Aufstellungszone der Überlebenden muss ein Fahrzeug platziert werden. Das restliche Gelände kann frei gewählt werden.

Anschließend werden **8** Benzinkanister zufällig auf dem Spielfeld verteilt. Wirf dazu für jeden Kanister einen W10. Der W10 gibt an, in welche Richtung der Kanister platziert wird. Die Zahl des W10 wird mit 12 addiert und gibt dann in Zoll

an, wie weit sich der Kanister vom Auto entfernt befindet.

Aufstellung

Der **Spieler der Überlebenden** muss mit dem Aufstellen seiner Modelle, im Radius von 4" Zoll um das Auto, beginnen.

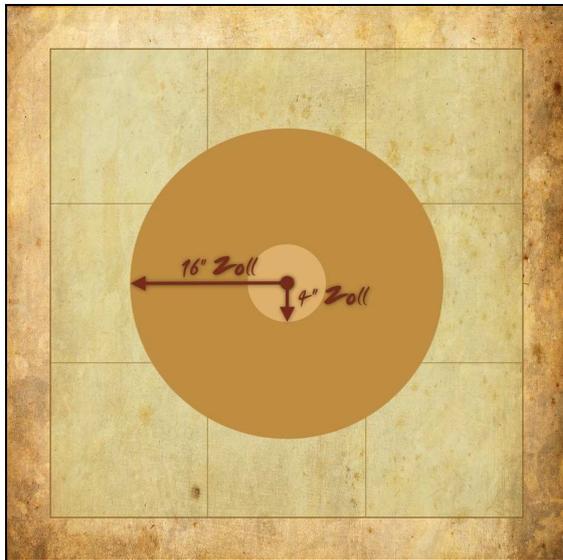
Nachdem alle Überlebenden aufgestellt wurden, darf der **Zombiemaster** seine Zombies außerhalb der Startzone auf der Platte verteilen. Die **Startzone** hat einen Radius von 16" Zoll, gemessen von der Mitte des Spielfeldes.

Sonderregeln**BENZINKANISTER AUFNEHMEN**

UND EINSETZEN ➤ Um einen Benzinkanister aufzunehmen, muss sich der Überlebende in Basekontakt bewegen und eine *Interaktion* ausführen. Der Kanister zählt als schwer.

Um das Benzin ins Auto zu kippen, muss der Überlebende einen Kanister tragen und sich in Basekontakt mit dem Auto befinden. Anschließend muss er eine *Interaktion* ausführen.

Ein Überlebender der einen Benzinkanister trägt und stirbt, lässt diesen an Ort und Stelle fallen. Ein Überlebender der infiziert ist und zum Zombie wird, trägt den Benzinkanister weiterhin mit sich, bis er ausgeschaltet wird.

**Spieldauer und Siegesbedingungen**

Das Szenario endet

- am Ende des **10. Spielzuges** oder
- nachdem **alle Überlebenden ausgeschaltet** wurden oder
- nachdem **4 Benzinkanister** ins Auto gefüllt wurden und sich alle Überlebenden innerhalb von 4" Zoll um das Fahrzeug befinden.

Gewonnen hat der Spieler, der am Ende des Spiels mehr **Siegespunkte (SP)** gesammelt hat.

Der *Zombiemaster* bekommt

- **3 SP** für jeden ausgeschalteten und
- **2 SP** für jeden infizierten Überlebenden.

Der *Spieler der Überlebenden* bekommt

- **4 SP** für jeden, ins Auto gefüllten, Benzinkanister und
- **2 SP** für jeden Überlebenden der *nicht* infiziert ist und sich innerhalb von 4" Zoll um das Fahrzeug befindet.

SZENARIO 5**"HIER KOMMT DIE KAVALLERIE!"**

„Macht die Tür auf!“, schallte es von draußen. „Heilige Scheiße, macht endlich die verdammte Tür auf!“ Jenny hörte, wie einige Sachen von der Tür weggerutscht wurden, bis sie endlich geöffnet wurde. Schnell stürmte sie mit den vier anderen in die kleine Hütte rein.

Jenny, Tom, Bob und Lisa waren außer Atem als sie endlich im Haus waren. Freudestrahlend fiel Anna einem nach dem anderen um den Hals. „Hier ist die Kavallerie“, sagte Bob mit einem verzogenen Lächeln. Er blickte in das Gesicht von Karl der erschöpft und

traurig auf die vier Ankömmlinge starrte. Bob's Blick glitt an ihm vorbei auf den leblosen Körper hinter ihm. Mit einem sauberen Schuss zwischen die Augen lag Chris' Leiche auf den Dielen.

„Verdammt, was ist passiert?“ Bob's Augen weiteten sich vor Schrecken. Erst jetzt fiel ihm der Neue auf. Weißer Schutzanzug, Sturmgewehr, ein deutscher Schäferhund an der Seite. Das Gesicht war von einer verspiegelten Platte in seinem Anzug verdeckt. „Und was willst dieser Arsch hier? Warst du das? Rede du Mistker!“

„Dieser Mann hatte das Virus in sich und ist zu einer Bedrohung geworden. Er musste unverzüglich eliminiert werden um weitere Schäden zu vermeiden.“

„Du Bastard!“ Bob machte Anstalten den Hazmat anzugreifen, doch das bedrohliche Knurren des Schäferhundes ließ ihn von seinem Plan abbringen.

„Eine Schutzkolonne befindet sich knapp einen Kilometer weit von hier entfernt. Folgen sie mir und vermeiden sie jeglichen Lärm, so könnten wir in ungefähr sieben Minuten da sein ohne angegriffen zu werden.“

Bob platzte nun der Kragen. Erst erschießt dieser Kerl seinen Freund, dann machte der hier noch auch wichtig?

„Hör zu du Wichser, du kannst dir deinen Militär-Scheiß sonst wo hin schieben, ich...“ Das auf Bob gerichtete Sturmgewehr ließ ihn verstummen.

„Das war keineswegs einen Bitte oder ein höflicher Rat. Das war ein Befehl, dem sie ohne zu zögern nachzukommen haben. Wenn sie sich widersetzen, werden sie als Staatsfeind betrachtet und ich bin gezwungen sie zu erschießen.“

„Staatsfeind? Welcher Staat du behind...“ Ein Schuss ertönte und Bobs Körper fiel auf die Dielen, wie eine Puppe, deren Fäden man gekappt hatte.

„Folgen sie mir nun. Vermeiden sie jeglichen Lärm.“

SCENARIOBESCHREIBUNG **SCENARIO 5**

Ziel

Die Gruppe der Überlebenden hat sich getrennt und der eine Teil befindet sich einem sicher geglaubten Gebäude. Dieses ist mittlerweile von Zombies umstellt. Der andere Teil der Überlebenden muss versuchen sie zu befreien.

Gelände

In die Mitte der Aufstellungszone der Überlebenden muss ein Gebäude platziert werden. Das restliche Gelände kann frei gewählt werden.

Aufstellung

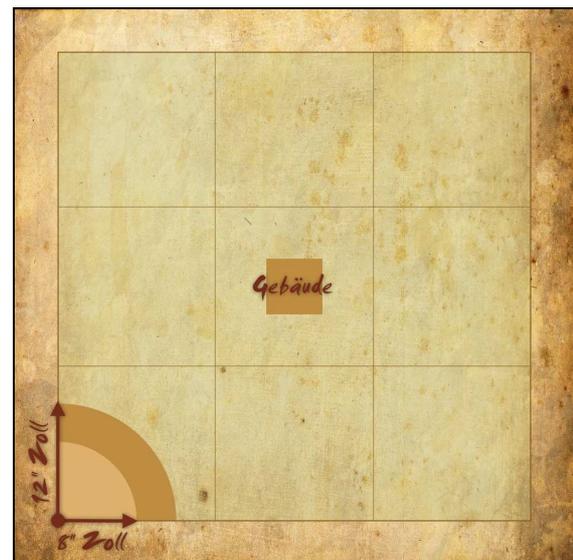
Noch vor dem Aufstellen, muss der Spieler der Überlebenden seine Truppe in zwei möglichst gleich große Gruppen teilen.

Der **Spieler der Überlebenden** muss dann mit dem Aufstellen beginnen und eine seiner Gruppen im Gebäude aufstellen.

Anschließend darf der **Zombiemaster** all seine Zombies auf dem Spielfeld aufstellen, wobei natürlich keine Zombies im Gebäude der Überlebenden aufgestellt werden dürfen.

Nachdem der **Zombiemaster** mit dem Aufstellen fertig ist, muss der Spieler der Überlebenden seine zweite Gruppe aufstellen. Hierzu darf er sich eine beliebige Ecke des Spielfeldes aussuchen, über die die Überlebenden das Spielfeld betreten. Innerhalb von 12" Zoll um die jeweilige Ecke müssen alle Zombies aus der **Startzone** entfernt werden. Die

Aufstellungszone der Überlebenden beträgt 8" Zoll.



Sonderregeln

TÜREN AUFBRECHEN ► Zombies die sich in der Nahkampfphase in Basekontakt mit einer Tür des Gebäudes und nicht gleichzeitig im Nahkampf befindet, verursacht einen Schadenspunkt an der Tür. Sobald die Tür **drei** Schadenspunkte bekommen hat zählt sie als zerstört und das große Fressen kann beginnen.

Die Überlebenden im Gebäude haben die Chance die Türen intakt zu halten und so Schadenspunkte zu verhindern. Dafür muss sich ein Überlebender in Basekontakt zur Tür befinden und eine *Interaktion* durchführen, darf

aber im gleichen Spielzug keine andere Aktion mehr wählen. Wird die Tür verteidigt, erleidet sie keinen Schaden in dieser Runde.

ÜBERLEBENDE BEFREIEN ➤ Die Überlebenden im Gebäude dürfen dieses *nicht* verlassen, bis Hilfe eingetroffen ist.

Erst wenn ein *Helfer* in Kontakt mit einem Eingang des Gebäudes gekommen ist, dürfen die Überlebenden im Gebäude dieses verlassen.

FLUCHT ➤ Nachdem die Gruppe wieder geeint ist, müssen sie versuchen über eine beliebige Stelle von der Spielplatte zu flüchten.

Spieldauer und Siegesbedingungen

Das Szenario endet

- am Ende des **10. Spielzuges** oder
- nachdem **alle Überlebenden ausgeschaltet** wurden oder **entkommen** konnten oder
- nachdem **alle Helfer** ausgeschaltet wurden, bevor sie das Gebäude erreichen konnten.

Gewonnen hat der Spieler, der am Ende des Spiels mehr **Siegespunkte (SP)** gesammelt hat.

Der *Zombiemaster* bekommt

- **3 SP** für jeden *ausgeschalteten* und
- **2 SP** für jeden *infizierten* Überlebenden.

Der *Spieler der Überlebenden* bekommt

- **4 SP** für jeden Überlebenden der geflohen und *nicht* infiziert ist,
- **1 SP** für jeden Infizierten der geflohen ist und
- **2 SP** für jeden Überlebenden der *nicht* infiziert ist, sich aber noch auf dem Spielfeld befindet.

SZENARIO 6

"WIE DIE NADEL IM HEUHAUFEN."

„Dieser verdammte Idiot! Verdammte Scheiße, wo ist er?“

Karl war außer sich vor Wut. Er, Tim und Sarah waren nur kurz weg um ein paar Lebensmittel zu holen und Chris sollte am Auto warten. Er sollte dort warten und sofort das Auto starten, wenn sie wiederkommen. Das Auto stand zwar noch da, aber Chris war weg - mitsamt dem Autoschlüssel.

„Und wenn sie ihn erwischt haben?“ warf Sarah ein, „dann ist es auch mit uns aus.“

Tim schüttelte den Kopf. „Das glaub ich nicht. Wenn sie hier gewesen wären, hätten wir mit Sicherheit Schüsse gehört. Er hat doch auch gesagt, dass er noch ein paar Sachen besorgen wollte. Munition und ein paar unwichtige Dinge. Dieser Depp.“

Die Drei sahen sich an und jeder las in den Augen des anderen Wut und Verzweiflung. „So ein Arsch. Er hätte

wenigstens einen Zettel hier lassen können. Also wir machen folgendes. Tim, du weißt, was er besorgen möchte. Wo kann er das alles herbekommen?“

Tim blickte sich kurz um und zeigte dann auf vier Gebäude, alle recht nahe zu der kleinen Gruppe. Karl nickte.

„Gut. Dann werden wir jetzt ein Gebäude nach dem anderen absuchen. Wenn wir ihn gefunden haben, nehmen wir ihn mit und verschwinden hier. Für den Fall das er wiederkommt und wir nicht da sind, lassen wir ihm eine Nachricht hier.“

„Und was machen wir noch wenn wir ihn gefunden haben?“

„Was wohl, wir haben ihm eine in die Fresse. Los jetzt.“

SZENARIOBESCHREIBUNG **SZENARIO 6**

Ziel

Der Fluchtwagen steht bereit nur der Schlüssel fehlt. In irgendeinem der vier Gebäude muss sich der fehlende Schlüssel befinden. Die Überlebenden müssen die Gebäude durchsuchen, den Schlüssel finden und wieder zurück zum Wagen kommen.

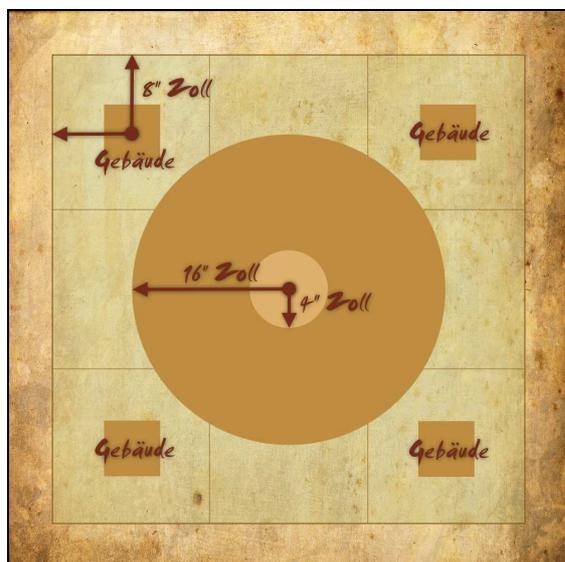
Gelände

In die Mitte des Spielfeldes muss ein *Fahrzeug* platziert werden. Außerdem müssen vier Gebäude auf dem Spielfeld aufgestellt werden. Die Gebäude müssen sich jeweils 8" Zoll von einer Ecke des Spielfeldes befinden. Das restliche Gelände kann frei gewählt werden.

Aufstellung

Der **Spieler der Überlebenden** muss mit dem Aufstellen seiner Modelle beginnen. Seine **Aufstellungszone**, in der Mitte des Spielfeldes, hat einen Radius von 4" Zoll.

Nachdem die Überlebenden aufgestellt wurden, darf der *Zombiemaster* all seine Zombierotten beliebig außerhalb der Startzone aufstellen. Die **Startzone** hat einen 16" Zoll Radius, gemessen von der Mitte des Spielfeldes.



Sonderregeln

GEBÄUDE DURCHSUCHEN ► Um ein Gebäude durchsuchen zu können, muss sich ein Überlebender in dem jeweiligen Gebäude befinden und eine *Interaktion* ausführen.

Wird das Erste Gebäude durchsucht, wird der Schlüssel bei einer 7+ gefunden. Im Zweiten auf die 5+, im Dritten auf die 3+ und im Vierten automatisch.

Sobald der Schlüssel gefunden wurde trägt der jeweilige Überlebende den Schlüssel mit sich. Sollte der Überlebende sterben wird an entsprechender Stelle ein „Schlüsselmarker“ platziert. Sollte der Überlebende zum Zombie werden, trägt er den Schlüssel weiterhin mit sich – bis er ausgeschaltet wird.

Spieldauer und Siegesbedingungen

Das Szenario endet

- am Ende des **10. Spielzuges** oder
- nachdem **alle Überlebenden ausgeschaltet** wurden oder
- nachdem der **Schlüssel gefunden** wurden und sich alle Überlebenden innerhalb von 4" Zoll um das Fahrzeug befinden.

Gewonnen hat der Spieler, der am Ende des Spiels mehr **Siegespunkte (SP)** gesammelt hat.

Der *Zombiemaster* bekommt

- **3 SP** für jeden *ausgeschalteten* und
- **2 SP** für jeden *infizierten* Überlebenden.

Der *Spieler der Überlebenden* bekommt

- **4 SP** wenn der Schlüssel gefunden wurde und
- **2 SP** für jeden Überlebenden der *nicht* infiziert ist, sich aber noch auf dem Spielfeld befindet.

SZENARIO 1

"KINDER SIND UNSERE ZUKUNFT!"

„Verdammt, schaut euch das mal an!“

„Hast du was interessantes entdeckt Karl?“, fragte Christina, während sie zügig in seine Richtung ging.

„Ja Mann, sieh dir diese vertrottelten Dinger an. Scharren sich um ein Auto und prügeln drauf ein. Von Maden zerfressen, aber aggressiver als sonst.“

„Gib mir mal das Fernglas!“, flüsterte Christina Karls Ohr.

„Mann ey, die wollen das Auto wohl zu Brei schlagen, voll krass.“

„Gib mir jetzt das Fernglas.“, wiederholte Christina ihre Bitte und riss Karl das Fernglas aus den Fingern.

„Mach mal locker Braut.“

„Halt dein Maul du... Verdammt... das kann doch gar nicht sein.“

„Was siehst du Christina.“, wollte Markus wissen, der mittlerweile zu den beiden aufs Dach des Hauses gekommen war.

„In dem Auto sitzt noch jemand – ein Kind, ein Mädchen!“

„Ein Mädchen? Wie soll ein kleines Mädchen in dieser Welt überlebt haben?“, fragte Markus skeptisch.

Christina drückte ihm das Fernglas in die Hand. „Was weiß ich. Aber wenn du mir nicht glaubst, dann schau dir doch selbst an! Fest steht, dass wir sie da rausholen müssen, wenn noch ein Funke Menschlichkeit in uns steckt. Kinder sind schließlich unsere Zukunft.“

SZENARIOBESCHREIBUNG SZENARIO 1

Ziel

In einem von Zombies umstellten Auto befindet sich ein kleines Mädchen. Dieses muss gerettet und anschließend in Sicherheit gebracht werden.

Gelände

In die Mitte des Spielfeldes muss ein Fahrzeug platziert werden. Das restliche Gelände kann frei gewählt werden.

Aufstellung

Der **Zombiemaster** muss mit dem Aufstellen seiner untoten Horden beginnen. Er darf die Zombierotten beliebig auf dem Spielfeld verteilen.

Nachdem der letzte Zombie platziert wurde, darf sich der *Spieler der Überlebenden* eine Ecke des Spielfeldes, von der er starten möchte, aussuchen. Dies stellt seine **Startzone** dar.

Die Startzone hat eine Größe von 12"x12" Zoll. Alle Zombies die sich ganz oder teilweise innerhalb der Startzone befinden müssen als Verluste entfernt werden.

Anschließend muss der *Spieler der Überlebenden* seine Modelle innerhalb der **Aufstellungszone** platzieren. Diese hat eine Größe von 8"x8" Zoll.

**Sonderregeln**

AUTO ÖFFNEN ► Um das Auto zu öffnen und das Mädchen zu befreien, muss sich ein Überlebender in Kontakt mit dem Auto befinden und eine *Interaktion* ausführen.

MÄDCHEN ► Nachdem das Mädchen befreit wurde, muss der *Spieler der Überlebenden* versuchen das Mädchen in Sicherheit zu bringen. Dafür muss das Mädchen zusammen mit einem Überlebenden das Spielfeld verlassen.

Das Mädchen muss sich in der Endphase im Panikbereich des Überlebenden befinden, von dem sie befreit wurde. Weiterhin wird sie zusammen mit diesem aktiviert.

Sollte der Überlebende sterben, bleibt das Mädchen an Ort und Stelle stehen und zählt als in Panik, bis der nächste Überlebende sich in Basekontakt mit ihr bewegt. Anschließend wird sie mit diesem zusammen aktiviert.

Der Mädchen hat ein Profil von

 **1**  **3**  **1**  **1**  **1**  **2**  **1**

Das Mädchen kann pro Spielzug **eine** der folgenden Bewegungsaktionen ausführen: gehen (3"), laufen (6") oder Panik überwinden.

Weiterhin verfügt das Mädchen über folgende Vor- und Nachteile:

Vorteile: „Flink“ und „Glückskind“

Nachteile: „Autophobie“.

Spieldauer und Siegesbedingungen

Das Szenario endet

- am Ende des **10. Spielzuges** oder
- nachdem **alle Überlebenden ausgeschaltet** wurden oder **entkommen** konnten.

Gewonnen hat der Spieler, der am Ende des Spiels mehr **Siegespunkte (SP)** gesammelt hat.

Der **Zombiemaster** bekommt

- **3 SP** für jeden *ausgeschalteten* und
- **2 SP** für jeden *infizierten* Überlebenden.

Der **Spieler der Überlebenden** bekommt

- **4 SP** für jeden Überlebenden der geflohen und *nicht infiziert* ist,
- **4 SP** wenn das Mädchen *unbeschadet* fliehen konnte,
- **1 SP** für jeden Infizierten der geflohen ist und
- **2 SP** für jeden Überlebenden der *nicht* infiziert ist, sich aber noch auf dem Spielfeld befindet.

SZENARIO 8

"DIE LETZTE KUGEL IST FÜR MICH."

Mit einem lauten Krachen fiel die Tür ins Schloss. Kurz darauf war Stöhnen und das dumpfe Schlagen dutzender Hände zu hören, die versuchten durch die Tür zu kommen.

„Was glotzt ihr so dumm?“, schrie David den Rest der Gruppe an, „holt verdammt noch mal irgendwas schweres um den Eingang zu verbarrikadieren, lange werde ich ihn nicht mehr zuhalten können!“

Wie aus einer Trance befreit rannten Jennifer und Patrick zum nächstbesten Schrank und schoben diesen mühsam Richtung Tür.

Keuchend brachen alle Drei neben der verbarrikadierten Tür zusammen.

„Zwanzig Sekunden länger und die Zombies hätten hier drinnen mit uns eine Party gefeiert.“

„Stimmt, es war verdammt knapp.“ pflichtete Jennifer ihm bei, „ich hab selbst nur noch eine Kugel im Lauf und die hätte ich für mich aufgehoben.“

„Aber schaut euch um“, forderte Patrick die Beiden auf, während er mit seinen Armen eine ausholende Geste machte, „Waffen, Munition, Wasser, und Lebensmittel soviel, nein, mehr noch als wir tragen können.“

„Lasst uns kurz durchschnaufen, neue Kräfte tanken und dann das Zeug in Sicherheit bringen. Die Tür wird auch nicht ewig halten.“

SZENARIOBESCHREIBUNG **SZENARIO 8**

Ziel

Den Überlebenden geht die Munition aus, sie müssen sich daher Nachschub besorgen und mit diesem entkommen.

Gelände

12" Zoll von einer Ecke des Spielfeldes muss ein Nachschub-Gebäude platziert werden. In diesem Gebäude befindet sich der benötigte Nachschub. Das restliche Gelände kann frei gewählt werden.

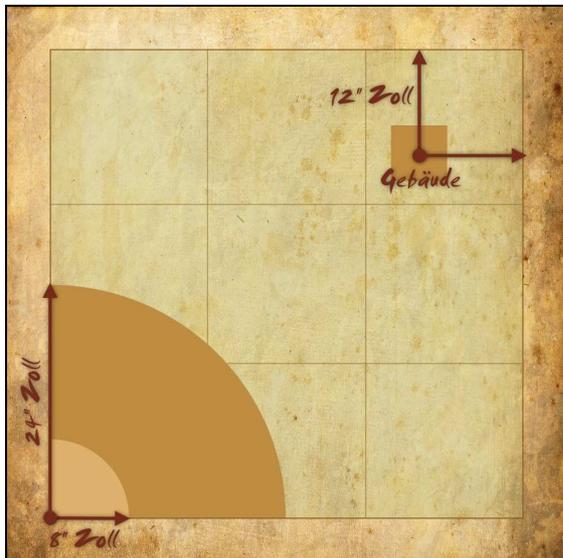
Aufstellung

Der **Zombiemaster** muss mit dem Aufstellen seiner untoten Horden beginnen. Er darf die Zombierotten beliebig auf dem Spielfeld verteilen. Jedoch nicht im Nachschub-Gebäude.

Nachdem der letzte Zombie platziert wurde, muss der *Spieler der Überlebenden* seine Modelle, in der, dem Nachschub-Gebäude, gegenüberliegenden Ecke, aufstellen. Die Ecke stellt seine **Startzone** dar.

Die Startzone hat eine Größe von 24"x24" Zoll. Alle Zombies die sich ganz oder teilweise innerhalb der Startzone befinden müssen als Verluste entfernt werden.

Der Spieler der Überlebenden muss seine Modelle innerhalb der **Aufstellungszone** platzieren. Diese hat eine Größe von 8"x8" Zoll.



Sonderregeln

MUNITION ➤ Um den Munitionsmangel darzustellen, muss vor Beginn des Spiels, die

restliche Munition unter den Überlebenden aufgeteilt werden.

Für jeden am Spiel teilnehmen Überlebenden erhält der Spieler der Überlebenden **3 Munitionsmarker**, die er anschließend beliebig auf die einzelnen Charaktere aufteilen kann.

Nachdem die Überlebenden das Nachschub-Gebäude betreten haben, werden alle verbliebenen Marker abgelegt – die Überlebenden haben sich wieder mit ausreichend Munition eingedeckt.

NACHSCHUB SAMMELN ➤ Im Gebäude angekommen, müssen die Überlebenden Nachschub sammeln.

Dafür müssen die Überlebenden im Gebäude *Interaktionen* durchführen. Für jede ausgeführte Interaktion, erhält der jeweilige Überlebende einen *Nachschubmarker*. Dabei darf die Anzahl der Nachschubmarker, nicht die *Stärke* des Überlebenden übersteigen. Ein Überlebender der **2 oder mehr** Nachschubmarker gesammelt hat, trägt nun einen schweren Gegenstand.

Spieldauer und Siegesbedingungen

Das Szenario endet

- am Ende des **10. Spielzuges** oder
- nachdem **alle Überlebenden ausgeschaltet** wurden oder **entkommen** konnten.

Gewonnen hat der Spieler, der am Ende des Spiels mehr **Siegespunkte (SP)** gesammelt hat.

Der *Zombiemaster* bekommt

- **3 SP** für jeden *ausgeschalteten* und
- **2 SP** für jeden *infizierten* Überlebenden.

Der *Spieler der Überlebenden* bekommt

- **2 SP** für jeden *Nachschubmarker* mit dem ein Überlebender geflohen ist,
- **1 SP** für jeden *Infizierten* der geflohen ist und
- **2 SP** für jeden Überlebenden der *nicht* infiziert ist, sich aber noch auf dem Spielfeld befindet.

SZENARIO 9

"ANFANG VOM ENDE?"

Wieder hallte ein Schuss durch die Stille der Nacht. Getroffen wankte der tote Körper noch ein wenig, bevor er zu Boden stürzte. Es nahm einfach kein Ende. Seit mindestens einer Stunde war die kleine Schar Überlebender damit beschäftigt, sich gegen die

drückende Flut der Leiber zu wehren, welche gegen die improvisierte "Mauer" brandeten. Jene Barrikade, vor nicht einmal einem Tag errichtet, sollte sie vor den **Zombies** schützen, was sie bis jetzt auch tat. Aber für wie lange noch?

"Friss das, Madengesicht!", schrie Stefan, als er erneut mit seiner Waffe auf einen Untoten eindrosch. Der Schlag spaltete den Schädel des wandelnden Leichnams und schickte ihn, ebenso wie die anderen, zurück in die Hölle.

Plötzlich hörten die Überlebenden jedoch ein lautes Krachen, was alle sofort herumfahren ließ. Ein Teil der Barrikade war unter der Last der Leiber zusammengestürzt. Durch den Staub hindurch konnte man schon die ersten Umrisse der Untoten erahnen, welche dazu ansetzten, durch diese Lücke zu stoßen,

zusammen mit denjenigen, welche durch den Einsturz zu Fall kamen und sich gerade wieder aufrappelten.

Stefan verlor keine Zeit und sprang von seinem Posten herab, Richtung Bresche. Sie mussten einfach ausharren, koste es was es wolle. Es gab keine Fluchtmöglichkeit, keinen Plan B. Es hieß entweder die Mauer zu halten oder zu sterben.

„Irgendwann müssen es doch mal weniger werden.“ hoffte er, während er seine Waffe nachlud.

SCENARIOBESCHREIBUNG **SCENARIO 9**

Ziel

Die Überlebenden müssen der Belagerung durch die lebenden Toten standhalten und hoffen, dass die Flut ein Ende hat.

Gelände

In der Mitte des Spielfeldes muss mit verschiedenen Barrikaden die letzte Bastion der Überlebenden dargestellt werden. Das restliche Gelände kann frei gewählt werden.

Die Bastion besitzt vier Seiten, die ein abgeschlossenes Viereck bilden. Jede Seite hat eine Länge von 6" Zoll und stellt die Barrikaden dar.

Aufstellung

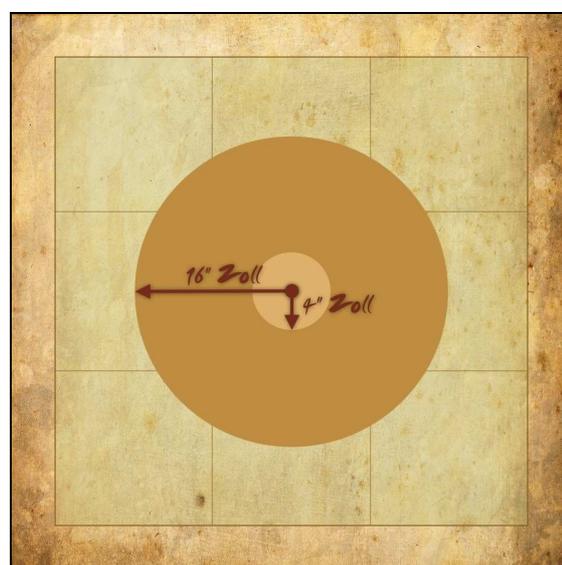
Der **Spieler der Überlebenden** muss mit dem Aufstellen seiner Modelle innerhalb der Barrikaden beginnen. Seine **Aufstellungszone**, in der Mitte des Spielfeldes, hat einen Radius von 4" Zoll.

Nachdem die Überlebenden aufgestellt wurden, darf der **Zombiemaster** all seine Zombierotten beliebig außerhalb der Startzone aufstellen. Die **Startzone** hat einen 16" Zoll Radius, gemessen von der Mitte des Spielfeldes.

Sonderregeln

BARRIKADE ➤ Jede Zombierotte die sich in der Nahkampfphase in Basekontakt mit einer Barrikade und nicht gleichzeitig im Nahkampf mit einem Überlebenden befindet, verursacht einen Schadenspunkt an der dieser. Sobald die Barrikade **drei** Schadenspunkte bekommen hat zählt sie als zerstört und das große Fressen kann beginnen.

Die **Zombies** können sich **nicht** über die Barrikade bewegen oder darüber klettern.



Spieldauer und Siegesbedingungen

Das Szenario endet

- am Ende des **10. Spielzuges** oder
- nachdem **alle Überlebenden ausgeschaltet** wurden.

Gewonnen hat der Spieler, der am Ende des Spiels mehr **Siegespunkte (SP)** gesammelt hat.

Der **Zombiemaster** bekommt

- **3 SP** für jeden *ausgeschalteten* und
- **2 SP** für jeden *infizierten* Überlebenden.

Der **Spieler der Überlebenden** bekommt

- **4 SP** für jeden Überlebenden der *nicht* infiziert ist und sich innerhalb der Barrikaden befindet und
- **1 SP** für jeden Infizierten der sich noch auf dem Spielfeld befindet.

SZENARIO 10

"GERADE HATTE ICH IHN DOCH NOCH."

„Da lässt man den Penner nur für einen Augenblick alleine und was macht er? Er lässt sich fressen. Schaut ihn euch an. Die Zombies haben so wenig von ihm übriggelassen, dass er nicht mal wiederkommen wird,“ Dominik schüttelte den Kopf, „ich kanns noch immer nich glauben das sie Fred erwischt haben.“

„Ist wie 's ist. Wir sollten und sieben Sachen packen und zurück zum Versteck, bevor es dunkel wird,“ warf Henrik ein. Die anderen nickten und schulterten ihre Waffen.

„STOP!“, Bianca schaute an sich herab und tastete ihre Taschen ab, „bitte sagt mir einer von euch, dass er den Schlüssel für das Haus hat.“

Die anderen blieben stehen, schauten sich fragend an und durchsuchten ihrerseits die Taschen.

„Hat niemand diesen verdammten Schlüssel bei sich?“, kam Biancas erneute Frage, nur diesmal mit einem leicht panischen Unterton.

„Haben wir nicht Fred den Schlüssel gegeben damit er darauf aufpasst, während wir unterwegs sind?“, äußerte Patrick seine Vermutung. Hier und da kam ein Zustimmung.

„Wenn also Fred den Schlüssel hatte und die Zombies unseren guten Fred gefressen haben, dann hat einer dieser Zombies auch den Schlüssel bei sich“, analysierte Patrick ruhig, „worauf warten wir dann, lasst uns diesen Zombie finden und uns den Schlüssel wiederholen.“

SZENARIOBESCHREIBUNG SZENARIO 10

Ziel

Einer der Zombies auf dem Spielfeld hat den Schlüssel verschluckt. Diesen gilt es zu finden, ihn zum Auto zurückzubringen und dann zu verschwinden.

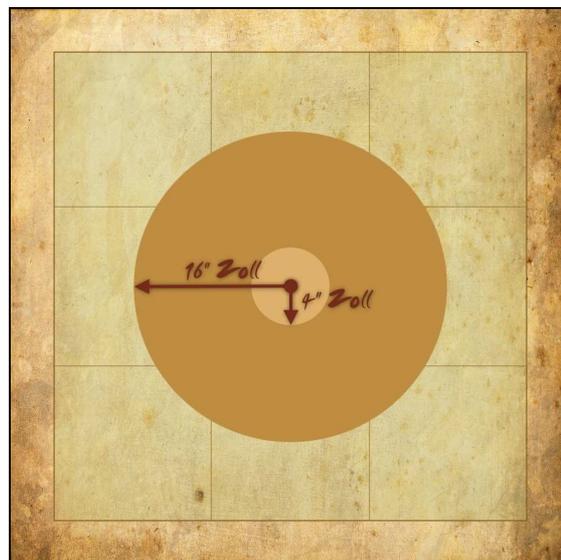
Gelände

In der Der Aufstellungszone der Überlebenden muss ein Fluchfahrzeug platziert werden. Das restliche Gelände kann frei gewählt werden.

Aufstellung

Der **Spieler der Überlebenden** muss mit dem Aufstellen seiner Modelle beginnen. Seine **Aufstellungszone**, in der Mitte des Spielfeldes, hat einen Radius von 4" Zoll.

Nachdem die Überlebenden aufgestellt wurden, darf der **Zombiemaster** all seine Zombierotten beliebig außerhalb der Startzone aufstellen. Die **Startzone** hat einen 16" Zoll Radius, gemessen von der Mitte des Spielfeldes.

**Sonderregeln**

SCHLÜSSEL > Vor Beginn des Spiels, muss der Zombiemaster **einen** seiner Zombies (*klassische/ moderne Zombies oder Zombiehunde*), für den Spieler der Überlebenden nicht sichtbar, auswählen. Dieser Zombie trägt den Schlüssel bei sich. Der Zombie muss sich zu Beginn des Spiels auf dem Spielfeld befinden.

Wird der Zombie ausgeschaltet, wird an dessen Stelle ein **Schlüsselmarker** platziert. Um diesen Schlüsselmarker aufzuheben, muss sich ein

Überlebender in Kontakt mit dem Marker bewegen und eine *Interaktion* ausführen. Anschließend muss ein Test auf die **7+** mit dem *Geschick* des Überlebenden abgelegt werden.

Wenn der Test gelingt, trägt der Überlebende anschließend den Schlüssel bei sich. Sollte der Überlebende von den Zombies ausgeschaltet werden, wird der Überlebende durch den Schlüsselmaker ersetzt. Sollte er selbst zum Zombie werden, trägt er den Schlüssel weiterhin mit sich, bis er ausgeschaltet wird.

FLUCHTFAHRZEUG ► Die Überlebenden müssen versuchen den Schlüssel zum *Fluchtfahrzeug* zu bringen, um anschließend damit zu verschwinden.

Spieldauer und Siegesbedingungen

Das Szenario endet

- am Ende des **10. Spielzuges** oder
- nachdem **alle Überlebenden ausgeschaltet** wurden oder
- sich der Träger des Schlüssels und alle restlichen Überlebenden **innerhalb von 4“ Zoll um das Fluchtfahrzeug befinden.**

Gewonnen hat der Spieler, der am Ende des Spiels mehr **Siegespunkte (SP)** gesammelt hat.

Der *Zombiemaster* bekommt

- **3 SP** für jeden *ausgeschalteten* und
- **2 SP** für jeden *infizierten* Überlebenden.

Der *Spieler der Überlebenden* bekommt

- **3 SP** für jeden Überlebenden der geflohen und *nicht* infiziert ist,
- **1 SP** für jeden Infizierten der geflohen ist und
- **2 SP** für jeden Überlebenden der *nicht* infiziert ist, sich aber noch auf dem Spielfeld befindet.

ARCHETYPEN

Diese Archetypen können als Referenz bei der Charaktererstellung herangezogen und bei der Durchführung des Einstiegsszenarios eingesetzt werden.

Baker stellt mit seiner Hauptbewaffnung den Fernkämpfer dar, während Kev für Nahkämpfe

ausgelegt ist. Beide verfügen über eine Zweitbewaffnung. Unter Berücksichtigung der jeweiligen Aufgabe des Charakters, wurde ein entsprechender Vorteil ausgewählt.

BAKER

Baker wuchs in Berlin Kreuzberg auf. Schon in seiner Jugend war er in Diebstähle und Straßenschlägereien verwickelt, weshalb er einen gewissen Sinn fürs Überleben entwickelte und niemand war der schnell aufgab.

Seit Ausbruch der Seuche schaffte er es erstaunlich gut zu überleben, auch wenn er dabei viele seiner Freunde verlor. Manchen trauerte er mehr, manchen weniger nach. Diesen Umstand würde er jedoch niemals zugeben. Auch wenn um ihn herum die Apokalypse ausgebrochen zu sein scheint, so bleibt er noch immer der „beinharte Baker“.

Da er schon immer einen Fable für Schusswaffen hatte, verlässt sich Baker auf eine simple, aber effektive Maschinenpistole. Zur Verteidigung im Handgemenge verlässt er sich auf seinen Schlagring.

BAKER	12 ARP
Konstitution	2
↳ Lebenspunkte	5
Stärke	2
Geschick	3
↳ Nahkampf	2
↳ Fernkampf	3
Nervenstärke	2

AUSRÜSTUNG

Baker ist bewaffnet mit einer **Maschinenpistole** und einer **Faustwaffe** . Weiterhin ist er ausgerüstet mit einer **Signalfackel** .

VORTEIL

Baker besitzt den Vorteil: **Nerven aus Stahl**.

KEV

Bevor der strukturierte Alltag in Anarchie und Chaos versank. War Kev bei der städtischen Feuerwehr angestellt. Er brauchte den Kick bei den Brandeinsätzen und das Gefühl etwas durch sein Handeln bewirkt zu haben.

Nachdem die Toten jedoch nicht länger in ihren Gräbern blieben, sondern nach den Lebenden trachteten, blieb er noch so lange wie es ihm möglich war auf der Feuerwache und verteidigte diese so gut es eben ging.

Als auch dieser Zufluchtsort, wie so viele andere in der Stadt, von den Zombies überrannt wurde, schlug er sich mit seiner Feuerwehraxt einen Weg durch die Horden. Seitdem versucht er zu überleben.

KEV	12 ARP
Konstitution	2
↳ Lebenspunkte	5
Stärke	3
Geschick	2
↳ Nahkampf	3
↳ Fernkampf	1
Nervenstärke	2

AUSRÜSTUNG

Kev ist bewaffnet mit einer **scharfen Hiebwaaffe** und einer **Pistole** .

VORTEIL

Kev besitzt den Vorteil: **Gute Reflexe**.

CHARAKTERBOGEN

CHARAKTER (ARP)	
Konstitution	1 2 3 4
Lebenspunkte	1 2 3 4 5 6 7
Stärke	1 2 3 4
Geschick	1 2 3 4
Nahkampf	1 2 3 4
Fernkampf	1 2 3 4
Nervenstärke	1 2 3 4
AUSRÜSTUNG	
VOR- UND NACHTEILE	
GLÜCK	INFIZIERT

CHARAKTER (ARP)	
Konstitution	1 2 3 4
Lebenspunkte	1 2 3 4 5 6 7
Stärke	1 2 3 4
Geschick	1 2 3 4
Nahkampf	1 2 3 4
Fernkampf	1 2 3 4
Nervenstärke	1 2 3 4
AUSRÜSTUNG	
VOR- UND NACHTEILE	
GLÜCK	INFIZIERT

CHARAKTER (ARP)	
Konstitution	1 2 3 4
Lebenspunkte	1 2 3 4 5 6 7
Stärke	1 2 3 4
Geschick	1 2 3 4
Nahkampf	1 2 3 4
Fernkampf	1 2 3 4
Nervenstärke	1 2 3 4
AUSRÜSTUNG	
VOR- UND NACHTEILE	
GLÜCK	INFIZIERT

CHARAKTER (ARP)	
Konstitution	1 2 3 4
Lebenspunkte	1 2 3 4 5 6 7
Stärke	1 2 3 4
Geschick	1 2 3 4
Nahkampf	1 2 3 4
Fernkampf	1 2 3 4
Nervenstärke	1 2 3 4
AUSRÜSTUNG	
VOR- UND NACHTEILE	
GLÜCK	INFIZIERT

CHARAKTER (ARP)	
Konstitution	1 2 3 4
Lebenspunkte	1 2 3 4 5 6 7
Stärke	1 2 3 4
Geschick	1 2 3 4
Nahkampf	1 2 3 4
Fernkampf	1 2 3 4
Nervenstärke	1 2 3 4
AUSRÜSTUNG	
VOR- UND NACHTEILE	
GLÜCK	INFIZIERT

CHARAKTER (ARP)	
Konstitution	1 2 3 4
Lebenspunkte	1 2 3 4 5 6 7
Stärke	1 2 3 4
Geschick	1 2 3 4
Nahkampf	1 2 3 4
Fernkampf	1 2 3 4
Nervenstärke	1 2 3 4
AUSRÜSTUNG	
VOR- UND NACHTEILE	
GLÜCK	INFIZIERT

REFERENZBOGEN

SPIELZUG (SEITE 22)

- **I. AKTIVIERUNGSPHASE (SEITE 22)**
 - Abwechselnd wird **ein** Überlebender und **eine** Zombierotte aktiviert. Solange bis alle Modelle auf dem Spielfeld *einmal* aktiviert wurden.
- **II. NAHKAMPFFHASE**
 - Sollten während der Aktivierung, Überlebende und Zombies in Basekontakt gekommen sein, kommt es nun zum Nahkampf.
 - Ermittelt die Anzahl der *Nahkampfwürfel* und führt den Nahkampf durch.
 - Wenn der Überlebende nicht ausgeschaltet wurde, werden die Zombies *zurückgedrängt*.
- **III. ENDPHASE**
 - Der Zombiemaster führt seinen *Erscheinungswurf* durch und platziert die neuen Zombies.
 - Überprüfe die Siegesbedingungen. Wenn diese nicht erfüllt sind, beginnt ein neuer Spielzug mit der *Aktivierungsphase*.

AKTIONEN (SEITE 22)

Alle Modelle verfügen pro Spielzug über **●●●** Aktionspunkte die für die unten aufgeführten Aktionen benutzt werden dürfen. Einzelne Aktionen dürfen auch mehrmals pro Spielzug gewählt werden.

Aktion	AP				
Bewegen					
• gehen	●				
• laufen	●●				
• rennen	●●●				
Überrennen	●●●				
Interaktion <small>Klettern, Springen, Herunterspringen, Türen Öffnen, Zuerfen, Tauschen</small>	●				
Feuern	●				
Werfen	●●				
• Zielen beim Feuern/ Werfen	+ ●				
Panik Überwinden	●●				
Reaktion	○				

* siehe hierzu „KLASSISCHE ODER MODERNE ZOMBIES“ auf Seite 19

Zusätzlich haben die Überlebenden die Möglichkeit **einmal** pro Spielzug zu **warten**.

Bewegungsbereichen	gehen	laufen	rennen
Überlebende	3"	6"	12" Zoll
klassische/ moderne Zombies	2"	4"	8" Zoll
Zombiehunde	4"	8"	15" Zoll
Spezialzombies	siehe Profil		

FERNKAMPF (SEITE 26)

FEUER- UND DIREKTE WURFWAFFEN

- Wähle ein Ziel im Sichtbereich des Überlebenden aus.
- Miss die Reichweite zum Ziel und lege einen entsprechenden *Trefferwurf* ab. Der *Trefferwurf* muss gegebenenfalls modifiziert werden.
- Ist der *Trefferwurf* **höher** als die **Konstitution** des Zombies, verliert dieser einen Lebenspunkt – andernfalls hat der Schuss keinerlei Auswirkungen.
- Wenn eine Feuerwaffe eingesetzt und der *Trefferwurf* abgelegt wird, muss mit einem separaten W10 ein *Ladehemmungswurf* durchgeführt werden. Zeigt dieser Wurf eine **1** oder **2**, hat die Waffe eine *Ladehemmung*.
 - Um eine *Ladehemmung* zu beheben, muss der Überlebende eine *Interaktion* ausführen und anschließend einen Test mit seinem *Geschick* auf die **7+** ablegen.
- **Beachte:** Pro Aktion „Feuern/ Werfen“ kann nur ein *Zombie* ausgeschaltet werden. Pro Spielzug kann nur auf eine *Rotte* gefeuert/ geworfen werden.

SCHABLONEN- BZW. INDIREKTE WURFWAFFEN

- Wähle ein Ziel im Sichtbereich des Überlebenden aus.
 - Die Reichweite der Waffe richtet sich nach der Stärke des Werfers.
- Platziere die Schablone mittig über dem Ziel und lege einen *Abweichungswurf* auf die **7+** ab.
- War der *Abweichungswurf* erfolgreich, wird für jeden *Zombie* der sich ganz oder teilweise unter der Schablone befindet ein *Trefferwurf* abgelegt.
- War der *Abweichungswurf* nicht erfolgreich, weicht die Schablone ab.
 - Wirf einen W10. Die *Form* des W10 gibt an, in welche Richtung, die *Augenzahl* (halbiert, abgerundet) wie weit die Schablone abweicht.
 - Lege für alle *Zombies* die sich ganz oder teilweise unter der Schablone befinden einen *Trefferwurf* ab.

ÜBERSICHT DER TREFFER- (TWM) UND ABWEICHUNGSMODIFIKATIONEN (AWM)

Modifikation	Situation
-1	Überlebender feuert in einen Nahkampf
-1	bei <i>Nachtkämpfen</i>
-1	<i>Zombie</i> befindet sich in <i>Deckung</i>
-x	je <i>Zombie</i> im <i>Panikbereich</i>
+/- x	für etwaige <i>Vor- und Nachteile</i>

NAHKAMPF (SEITE 30)

Ein Überlebender der von *Zombies* angegriffen wird, deren Anzahl **höher** als seine *Nervenstärke* ist, muss einen Test ablegen um nicht in *Panik* auszubrechen.

ABLAUF

- Der Überlebende und die *Zombies* dürfen für jeden Punkt *Nahkampf* im Profil einen *Nahkampfwurf* ablegen.
- *Zombies* können ihren *Nahkampfwurf* nur in **Angriffe**, Überlebende in **Angriffe** und **Paraden** aufteilen.
 - Um den *Angriff* eines *Zombies* zu parieren, muss die *Augenzahl* der *Parade* **gleich oder höher** sein.
 - Um einen *Zombie* auszuschalten, muss der *Konstitutionswert* des *Zombies* erreicht oder überschritten werden. Addiere zum *Wurfergebnis* des *Angriffs*, die *Stärke* des Überlebenden, sowie etwaige *Modifikationen*.
- Kann der *Angriff* eines *Zombies* nicht pariert werden, erleidet der Überlebende einen *Lebenspunktverlust* und muss einen *Infizierungswurf* ablegen.
 - Lege mit dem *Konstitutionswert* des Überlebenden einen Test auf die **7+** ab. Dieser Test wird für jeden weiteren *Lebenspunktverlust* nach dem Ersten um **-1** modifiziert. *Misslingt* der Test, zählt der Überlebende als *infiziert*.
 - Ein *infizierter* Überlebender muss zu Beginn seiner *Aktivierung* einen erneuten *Infizierungswurf* ablegen.

NERVEN (SEITE 32)

PANIKBEREICH

Der *Panikbereich* eines Überlebenden hat einen Radius von **6" Zoll**. Innerhalb dieses Bereichs wird der Überlebende beim Einsatz seiner *Waffen* durch die *Zombies* eingeschränkt.

Für jeden *Zombie* über der *Nervenstärke* des Überlebenden, der sich in dessen *Panikbereich* befindet, erhält dieser eine **-1 TWM** bzw. **AWM**.

IN PANIK AUSBRECHEN

Ein Überlebender der in *Panik* ausgebrochen ist kann nur noch die *Aktionen*: *Bewegen* und *Panik Überwinden* wählen. Um seine *Panik* zu überwinden muss der Überlebende mit seiner *Nervenstärke* einen erfolgreichen Test auf die **7+** ablegen.

Ein Überlebender in *Panik*, vergleicht im *Nahkampf* seine *Würfel* mit folgender Tabelle.

W10	Resultat
1-4	Patzer
5-10	Treffer

FEUERWAFFEN (SEITE 28)

Typ	kurz	lang	TWM	Sonderregeln
Pistole	0 – 8"	8" – 16"	0 / 0	
schwere Pistole	0 – 10"	10" – 16"	+1 / 0	
Maschinenpistole	0 – 8"	8" – 16"	+2 / -1	
Abgesägte Schrotflinte	0 – 4"	4" – 8"	+3 / -3	Streuung
↳ Doppelschuss	0 – 4"	4" – 8"	+5 / -2	Streuung, Nachladen
Schrotflinte	0 – 4"	4" – 12"	+4 / -2	Streuung
Gewehr	0 – 12"	12" – 24"	+1 / +1	
Sturmgewehr	0 – 10"	10" – 20"	+1 / +1	
↳ Feuerstoß	0 – 8"	8" – 16"	0 / -2	Streuung
Scharfschützengewehr	0 – 18"	18" – 36"	0 / +3	Unhandlich, Auflegen
Maschinengewehr	0 – 15"	15" – 30"	+4 / +2	Schwer, Unhandlich, Auflegen
Armbrust	0 – 12"	12" – 24"	+2 / +1	Nachladen
schwere Armbrust	0 – 15"	15" – 30"	+3 / +1	Nachladen, Unhandlich
Bogen	0 – 15"	15" – 30"	+1 / -1	
Langbogen	0 – 18"	18" – 36"	+2 / -1	Unhandlich

WURFWAFFEN (SEITE 29)

Die TWM bei **direkten** Wurfaffen richtet sich nach der Wurfreichweite. Direkte Wurfaffen die bis 6" Zoll Reichweite eingesetzt werden, benutzen den ersten Wert, ab 6" Zoll Reichweite wird der zweite Wert benutzt.

DIREKTE WURFWAFFEN

Typ	TWM	Sonderregeln
Stumpfe Wurfaffen	0 / -2	
Scharfe Wurfaffen	+1 / 0	

REICHWEITE BEIM WERFEN

Stärke	Reichweite
1	6" Zoll
2	8" Zoll
3	10" Zoll
4	12" Zoll
5	15" Zoll

SCHABLONENWAFFEN

Typ	TWM	Sonderregeln
Granate	+2	Schablone 3"
HE-Granate	+3	Schablone 5"
Molotov-Cocktail		Schablone 5", Brennen

NAHKAMPFWAFFEN (SEITE 29)

Typ	Hände	Bonus	Sonderregeln
Fäuste/ Unbewaffnet			
Faustwaffen		+1	
Stumpfe Hieb Waffen		+2	
Scharfe Hieb Waffen		+3	
Stumpfe Hieb Waffen		+4	
Scharfe Hieb Waffen		+5	
Spezielle Nahkampf Waffen		+7	Unhandlich, Schwer

ZOMBIES UND ZOMBIEHUNDE (SEITE 19)

KLASSISCHE/ MODERNE ZOMBIES

Konstitution	10 / 8+
↳ Lebenspunkte	1
Stärke	2
Geschick	1
↳ Nahkampf	1
↳ Fernkampf	0
Nervenstärke	\

ZOMBIEHUNDE

Konstitution	8 / 6+
↳ Lebenspunkte	1
Stärke	1
Geschick	2
↳ Nahkampf	1
↳ Fernkampf	0
Nervenstärke	\

PROFIL

Der Profilwert **Konstitution** weist **zwei Werte** auf.

Der **Erste** gibt an welcher Wert erreicht werden muss, um den Zombie im **Nahkampf** auszuschalten.

Der **zweite Wert** welcher **Trefferwurf** benötigt wird, um den Zombie mit **Fernkampf** unschädlich zu machen.

SPIELHILFEN

Manche Waffen, wie z. B. Granaten, verursachen einen Flächenschaden. Um diesen Schaden darzustellen, werden Schablonen in zwei unterschiedlichen Größen (3" Zoll und 5" Zoll) verwendet.

Die Schablonen können ausgeschnitten und im Spiel verwendet werden.

