

SZENARIO AUSWÄHLEN

Nachdem die Überlebenden erstellt und ausgerüstet wurden, fehlt jetzt nur noch die entsprechende Bühne um ein paar Zombies entgültig in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Im folgenden findest du eine Auswahl von verschiedenen Szenarien und die dazugehörigen Regeln.

Auswahl

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 dementsprechen 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

OPTIONALE SZENARIOREGELN

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

Ausrüstungsmarker

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

Um zu bestimmen, wie viele Ausrüstungsmarker platziert werden, wird ein W10 geworfen. Der Wurf bestimmt die Anzahl der Marker – mindestens jedoch **3** Marker.

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.

Sobald sich ein Überlebender in Basekontakt mit einem Ausrüstungsmarker bewegt, muss festgelegt werden um welche Art von Gegenstand es sich bei dem Marker handelt. Hierzu wird mit 2W10 gewürfelt und das Ergebnis mit folgender Tabelle verglichen.

Ergebnis	Gegenstand
2-6	Gegenstand kaputt
7	Adrenalin
8	Antibiotikum
9	Dietrich
10	Glücksbringer
11	Kaugummi
12	Ladestreifen
13	Leuchtpistole
14	Murmeln
15	Ohrstöpsel
16	Schild
17	Schmerztabletten
18	Signalfeuer
19	Taschenlampe
20	Verbandskasten

Um den Gegenstand aufzunehmen, muss sich ein Überlebender in Basekontakt mit diesem befinden und eine Interaktion ausführen. Der Gegenstand wird der Ausrüstung des Überlebenden hinzugefügt.

Sollte sich der Überlebende dazu entschließen, den Gegenstand *nicht* aufzunehmen, wird der Marker vom Spielfeld genommen.

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 Fernkampfaffen einsetzen, erhalten sie eine zusätzliche **-1** Treffer- bzw. Abweichungswurfmodifikation. Zusätzlich zählt der **erste** Zombie im Panikbereich des Überlebenden, bei der Berechnung der TWM bzw. AWM, doppelt.

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 infizierte Überlebende infiziert bleiben und mit den Folgen leben müssen, 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 APW (davon maximal 12 APW *Sonstige Ausrüstung*) tragen.
- Jedem Überlebenden stehen, zu Beginn der Kampagne, zum Ausrüsten 12 APW zur Verfügung. Weiterhin generiert er 6 APW, die in den Ausrüstungspool kommen.
- Ein Überlebender behält seine Ausrüstung für den Rest der Kampagne. Verbrauchte Gegenstände werden von der 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 das Verhältnis von Überlebenden zu Zombies um **1 : 1** im nachfolgenden Szenario.

Im folgenden finden sich zwei Beispiele für eine einfache Kampagne:

Flucht

- 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.“

Rettung

- 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!“