

# REANIMATED! SKIRMISH OF THE DEAD

## Ereigniskarten

**EREIGNIS**

**"Irgendwas stimmt mit denen nicht!"**

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

1

**EREIGNIS**

**"Warum leben die Dinger noch?"**

Die Zombies einer Rote 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.

4

**EREIGNIS**

**"Woher kommen die denn?"**

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.

2

**EREIGNIS**

**"Sie kommen!"**

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

5

**EREIGNIS**

**"Sie sind überall!"**

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.

3

**EREIGNIS**

**"Was in Gottes Namen...?"**

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.

6



**EREIGNIS**

**"Sie verändern sich."**

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.

7

**EREIGNIS**

**"Da hat man schon kein Glück."**

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.

10

**EREIGNIS**

**"Zu lange gezögert."**

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

8

**EREIGNIS**

**"Jemand zu Hause?"**

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

11

**EREIGNIS**

**"Verdammter Nebel!"**

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.

9

**EREIGNIS**

**"Das sind keine Hunde mehr!"**

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+.

12



**EREIGNIS**

"Ihre Stärke ist ihre Anzahl!"

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

13

**EREIGNIS**

"Die Seuche ist überall!"

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

16

**EREIGNIS**

"Sie fangen an zu lernen!"

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*“.

14

**EREIGNIS**

"Verdammte Technik!"

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.

17

**EREIGNIS**

"Eine verdammte Horde!"

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

15

**EREIGNIS**

"Von der Nacht überrascht!"

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.

18