



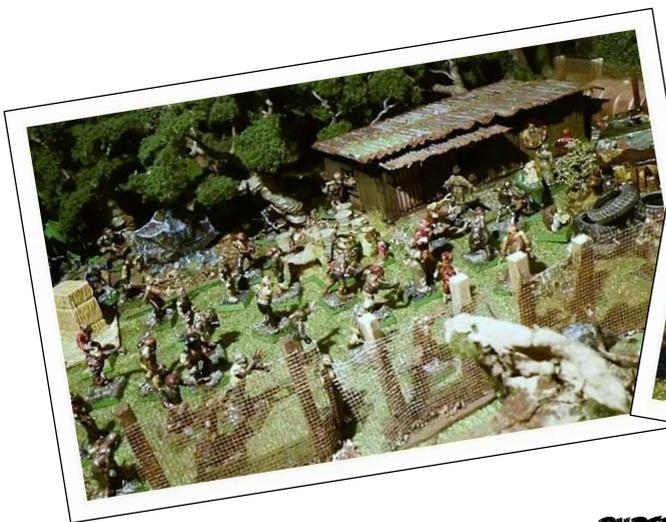
REANIMATED!
SKIRMISH OF THE DEAD

**EIN 28MM SKIRMISH TABLETOP IN EINER
POST-APOKALYPTISCHEN WELT**

GALERIE



BILDER VON CARSTEN LIERSCH



**BILDER VON
LARS WIGGER UND JURGEN VOSSBERG**

REANIMATED! SKIRMISH OF THE DEAD

von Thomas Batz

Version 1.1 / 032011

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

CREDITS

Spielentwicklung

Thomas Batz
Constantin Tetzl

Regelbuch & Texte

Thomas Batz
Constantin Tetzl

Cover und Back-Cover

Sascha Duis

Spieltester

Thomas Batz
Constantin Tetzl
Paul Ungethüm
Sebastian Kilger
Christoph Tönnis
Gino Gotsch
Mario Kunze
Eva Hartel
Gregor Kuhn
Sasha Vothknecht

Überlebensregeln

Christian Bleibaum

Charakter-Editor

Alexander Elert

Lektor

Simon Künzle

Copyright © by Thomas Batz und Constantin Tetzl
www.wombatz.de/reanimated

AUSZUG AUS DEM TAGEBUCH EINES UNBEKANNTEN

In den Nachrichten kam heute ein Bericht über erkrankte Touristen, die nach anfänglichen Grippe-symptomen zu Gewaltausbrüchen und epileptischen Anfällen neigen. Nach der Meinung einiger Experten sei das sehr ungewöhnlich. Ich habe mich nicht weiter mit dem Thema befasst.

Es gab schon wieder einen Bericht über diese Touristen. Nicht nur, dass sich ihr Zustand verschlechtert, auch das von ihnen angegriffene Pflegepersonal und die Ärzte weisen nun ähnliche Symptome auf. Auf allen Sendern und sowohl im Radio als auch in den Zeitungen wird darüber berichtet. Experten raten zur Impfung gegen Grippe. Pure Panikmache, damit die Pharmaindustrie wieder Kohle scheffeln kann.

Wo man heute auch hinging, überall sprach man übers selbe Thema. Die vor ein paar Tagen eingelieferten Touristen sind gestorben und dem Krankenhauspersonal geht es auch immer schlechter. Die Ärzte reden von unbekanntem Viren. Die ganzen paranoiden Leute machen sich wieder verrückt. Meiner Meinung nach wird sich das alles schnell erledigt haben - auch ohne Impfung.

Gestern Nacht gab es scheinbar einen Angriff oder eine Art Attentat auf das Krankenhaus. Man spricht von vielen Toten und Verletzten. Ich frage mich was man davon hat, ein Krankenhaus anzugreifen. Alle labern nur noch so einen Schwachsinn von Terroristen und anderem Müll. Andere reden vom Ausbruch einer Seuche oder gar Biowaffen. Jedenfalls haben Sicherheitskräfte das Krankenhaus und einen gewissen Umkreis in Quarantäne gestellt.

Nachdem die Spannungen zunehmen haben wohl wütende Mobs die Absperrungen durchbrochen. Wieder mal gab es einen Haufen von Verletzten und mehrere Tote. Aber in den Interviews von Augenzeugen und Polizisten haben auch einige von stark aggressiven Leuten gesprochen, die andere gebissen haben.

In der Stadt ist zur Zeit die Hölle los. Als ob sie im Bürgerkrieg wären, lieferten sich Polizisten und Zivilisten Straßenschlachten. Der Livebericht dazu war sehr skurril. In den Interviews redeten einige von Zombies.

Ich hätte nicht gedacht, dass es sowas gibt, aber die Bilder die ich heute gesehen habe sprechen leider für sich. Und das kann auch kein makaberer Scherz sein. Zombies! Die ganze Innenstadt muss scheinbar von ihnen überrannt worden sein. Und nun breiten sie sich wie ein Heuschreckenschwarm in alle Richtungen aus. Ich glaub das einfach immer noch nicht.

Wir sind heute geflohen. Oder eher gesagt, wir wurden evakuiert. Unsere Stadt wurde aus Sicherheitsgründen komplett verlassen. Die Regierung hat den Kriegszustand ausgerufen. Überall sieht man das Militär. Ich kann es immer noch nicht glauben.

Alles war umsonst. Das ganze Land wurde von den wandelnden Toten überrannt. Überall auf dem Kontinent haben sich die Zombies verbreitet. Die Regierungsgebäude wurden überrannt, auch die Armeen und Polizisten wurden vollständig vernichtet. Es herrscht das totale Chaos. Ich habe mehr Angst denn je.

Die Ordnung gehört der Vergangenheit an. Wo man auch hinsieht wird geplündert. Die letzten Radiosendungen sind schon verdammt lange her. Aber da sprach man davon, dass mehr als 70% der Weltbevölkerung tot sei. Wie soll es jetzt weitergehen?

Habe mittlerweile eine Hand voll anderer Überlebende gefunden. Wir haben uns zusammen getan, aber die Stimmung ist sehr angespannt. Wenn noch ein bis zwei Prozent der Menschheit leben sollten, wäre das verdammt viel. Scheinbar sind wir eine aussterbende Rasse.

INHALTSVERZEICHNIS

<i>Galerie</i>	2	Nahkampf	14
<i>Credits</i>	3	Nahkämpfe	14
<i>Tagebucheintrag</i>	4	Ablauf	14
<i>Inhaltsverzeichnis</i>	5	Patzer und kritische Treffer.....	14
Allgemein	6	Multiple Nahkämpfe	14
Reanimated!	6	Infizierung	14
Anzahl der Spieler	6	Nahkampfaffen	15
Modelle und Maßeinheit.....	6	Sonderregeln	15
Spielmaterial.....	6	Nerven.....	15
Sichtbereich.....	6	Panikbereich	15
Würfeltests	6	Feuer-, Wurf- und	
Erbe der Menschheit	6	Schablonenwaffen einsetzen.....	15
Überlebende, Zombies und Zombiehunde	6	Angreifende Zombies.....	15
Abmessungen	6	In Panik ausbrechen	16
Goldene Regel	6	Die Reihen lichten sich	16
Profilwerte.....	6	Terrain.....	16
Charakter erstellen	7	Gelände	16
Zombies und Zombiehunde.....	8	Deckung.....	16
Rotten	8	Gebäude	16
Wir sind Legion.....	8	Schwierigkeitsgrad.....	16
Trautes Heim.....	8	Optionale Regeln	17
Rastlos und hungrig	8	Ladehemmung.....	17
Klassische oder moderne Zombies.....	8	Glück.....	17
Zombiehunde	8	Heroisches Ende	17
Profil	8	Anführer	17
Spielzug	9	Sonstige Ausrüstung.....	17
Aktionsmöglichkeiten.....	9	Eigenschaften und Fertigkeiten	18
Aktionen	9	Ereignisse	19
Fernkampf.....	11	Szenarien	20
Feuer- und Wurfaffen.....	11	Überlebende ausrüsten	20
In den Nahkampf feuern/ werfen.....	11	Szenario auswählen	20
Reichweite beim Werfen	11	Optionale Szenarioregeln	21
Schablonenwaffen.....	11	Nachtkampf.....	21
Gegenstände werfen	11	Ausrüstungsmarker.....	21
Abweichen.....	11	<i>Geschichte: Die grossen Jungs</i>	22
Erhöhte Position	12	Szenario 1 „Los, Los, Los!“	24
Feuerwaffen	12	Szenario 2 „Alles Gute kommt von oben!“	25
Wurfaffen	12	Szenario 3 „Trautes Heim, Glück allein?“	26
Schablonenwaffen.....	12	Szenario 4 „Einmal volltanken bitte.“	27
Sonderregeln.....	13	Szenario 5 „Hier ist die Kavallerie!“.....	28
		Szenario 6 „Aufräumkommando!“	29
		Szenario 7 „Ein Hoch auf unseren Busfahrer...“	30
		Szenario 8 „Kinder sind unsere Zukunft!“	31
		<i>Archetypen</i>	32
		<i>Charakterdatenblatt</i>	35
		<i>Referenzbogen</i>	36
		<i>Spielhilfen</i>	38
		<i>Galerie</i>	39

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. Wobei ein oder mehrere Spieler die Überlebenden spielen und ein Spieler die Rolle des Zombiemasters übernimmt.

Sollten mehrere Spieler die Überlebenden spielen, muss beachtet werden, dass sich die Überlebenden immer noch 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 Modelle zur Verfügung stehen.

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

Erstklassige Modelle für Überlebende können über *Hasslefree* bezogen werden. Günstige Plastikzombies gibt es von *Wargames Factory* oder *Mantic*. Alle Modelle sollten auf Rundbases stehen, die einen Durchmesser zwischen 2,5 cm und 3,0 cm besitzen.

Spielmaterial

- Da während des Spiels verschiedene Tests abgelegt werden müssen, wird mindestens ein W10 (10-seitiger Würfel) benötigt, besser wären drei bis sechs W10.
- Um Bewegungs- und Waffenreichweiten nachzumessen, muss ein Maßband (mit Zoll) vorhanden sein.
- 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 36.
- Der Charakterbogen für die Überlebenden sollte ebenfalls nicht fehlen, um die Profilwerte stets zur Hand zu haben. Der Bogen findet sich auf Seite 35.
- 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 38.

Sichtbereich

Alle Modelle haben einen 360° Sichtbereich. Alle 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

Muss ein Würfelwurf abgelegt und dabei auf einen bestimmten Wert getestet werden, dann ist ein Wurfresultat von **1** auf einem W10 immer ein Misserfolg und eine **10** auf einem W10 immer ein Erfolg - egal welche Modifikationen berücksichtigt werden müssen. Wann ein Test abgelegt und was dafür getan werden muss wird in den kommenden Regelabschnitten erklärt.

Wird ein Test so stark modifiziert, dass dieser auf über 10 ansteigen würde, muss für diesen Test die Anzahl der zur Verfügung stehenden Würfel halbiert (abgerundet) werden.

Beispiel

Ein Überlebender muss einen Trefferwurf ablegen. Er würde dafür mit drei Würfeln testen. Allerdings wurde der Test auf Grund einiger Modifikationen erschwert. Der Test würde auf über 10 ansteigen, wodurch er nur noch mit *einem* Würfel testen dürfte.

Ein Modell ist nicht gezwungen all seine verfügbaren Würfel benutzen um einen Profilwerttest abzulegen.

Erbe der Menschheit

Die Überlebenden gehören zu dem kläglichen Rest der Menschheit, die die letzten glücklichen Seelen darstellen die noch nicht mit dem Zombievirus infiziert wurden. Auf Grund dessen dürfen die Überlebenden sich nicht untereinander *aktiv* angreifen. Unter *aktives* Angreifen fällt nicht das Abweichen von Schablonen oder das Schießen in den Nahkampf, wie im Regelabschnitt „Fernkampf“ erklärt.

Überlebende, Zombies und Zombiehunde

Wenn in den Regeln von *Modellen* gesprochen wird sind damit die *Überlebenden*, die *Zombies* und auch die *Zombiehunde* gemeint. Ist eine Regel nur für eine der drei Parteien, wird auch direkt auf diese Bezug genommen.

Abmessungen

Gemessen wird immer von Baserand zu Baserand. 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 Profilwerte stellen das Modell mit all seinen Fähigkeiten und Kenntnissen dar. Darunter fallen:



Konstitution (KS)

Die Konstitution legt die körperliche Robustheit gegen Schäden aller Art fest. Weiterhin wird durch den Konstitutionswert die Anzahl der Lebenspunkte bei den Überlebenden beeinflusst.



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, legt fest wie weit Wurf- und Schablonenwaffen geworfen oder ob Gegenstände getragen werden können.



Geschick (GE)

Wird benötigt um verschiedene Interaktionen, wie z. B. das Knacken von Türen, auszuführen. Zusätzlich bestimmt der Wert maßgeblich die Fähigkeit des Modells zum Nah- und Fernkampf.



Nahkampf (NK)

Der Nahkampfwert gibt an, wie gut ein Modell kämpfen kann. Je höher der Wert, desto bessere Chancen hat das Modell im Nahkampf Angriffe und 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 mit den wandelnden Toten, unter Kontrolle hat.

CHARAKTER ERSTELLEN

Jeder Mensch ist ein Individuum und hat deshalb andere Fähigkeiten und Eigenschaften. Diese Individualität wird im Spiel durch sein frei gestaltbares Profil dargestellt.

Das folgende Profil stellt das Startprofil eines Überlebenden dar. Jeder Überlebende hat vor Spielbeginn 5 Punkte frei, die beliebig auf die vier mit dem *

gekennzeichneten Werte (Konstitution, Stärke, Geschick und Nervenstärke) verteilt werden dürfen. Der *Maximalwert* der einzelnen Profilwerte liegt bei 4. Einzige Ausnahme stellen die Lebenspunkte dar, deren Wert auch über 4 liegen darf.

Das Startprofil eines Menschen sieht wie folgt aus:

PROFIL MENSCH	Startwert
Konstitution	1 *
Lebenspunkte	
Stärke	1 *
Geschick	1 *
Nahkampf	1
Fernkampf	1
Nervenstärke	1 *

= Konstitution + 3

Nachdem der Geschickwert festgelegt wurde, darf dieser auf den vorhandenen Nah- und Fernkampf 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 Geschickwert 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 getestet werden muss.

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

Für eine schnelle Runde Reanimated! können die *Archetypen* verwendet werden, die sich am Ende des Regelwerkes befinden.

Hier zwei Beispiele wie das Profil eines Überlebenden nach seiner Erschaffung aussehen könnte.

HARALD (METZGER)

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

KLAUS (STAPELFAHRER)

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

ZOMBIES UND ZOMBIEHUNDE

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.

Der Zombiemaster hat die Möglichkeit dem Spieler der Überlebenden das Leben,

- mit *klassischen/ modernen Zombies*
- und *Zombiehunden*,

schwer zu machen. Spricht eine Regel von *Zombies*, gilt diese Regel ebenfalls für *Zombiehunde* – außer, es wird explizit erwähnt das dem nicht so ist.

Rotten

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



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

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

Wir sind Legion

Ein Teil der ausgeschalteten *Zombies* darf vom Zombiemaster in der *Endphase*, über eine beliebige Tischkante bzw. ein Gebäude, wieder ins Spiel gebracht werden. Wie viele der ausgeschalteten *Zombies* wiederkommen dürfen wird zufällig bestimmt.

Je nach gespieltem Schwierigkeitsgrad darf der Zombiemaster mit einer unterschiedlichen Anzahl von *W10* würfeln – dies wird als *Erscheinungswurf* bezeichnet. Der höchste Würfelwurf bestimmt die *maximale* Anzahl von *Zombies* die wieder aufs Feld gebracht werden dürfen. Beachte, dass *immer* mindestens eine *dreier* *Zombierotte* wiederkommen darf, ungeachtet dem Würfelwurf.

Schwierigkeitsgrad	Anzahl W10
Einfach	1 W10
Normal	2 W10
Schwer	3 W10
Apokalypse	4 W10

Platziere die *Zombies* innerhalb von 3“ Zoll von der Tischkante und mindestens 10“ Zoll von den Überlebenden entfernt auf dem Spielfeld. Die *Zombies* können im nächsten Spielzug normal aktiviert werden. *Zombiehunde* dürfen im ersten Spielzug, nachdem sie wieder aufs Spielfeld gekommen sind, nicht *angreifen*. Sie müssen erst *Witterung* aufnehmen, bevor sie sich aufs Futter stürzen können.

Trautes Heim...

Anders als *Zombiehunde*, dürfen *Zombies* das Spielfeld auch über Gebäude wieder betreten. Dazu legt der Zombiemaster für jedes Gebäude, über das *Zombies*

wiederkommen sollen, mit einem *W10* einen Test auf die 7+ ab. Gelingt der Test, darf aus dem jeweiligen Gebäude *eine* *Zombierotte* auf dem Spielfeld erscheinen. Diese muss in Basekontakt mit dem 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 dürfen, keinen 10“ Zoll Abstand zu den Überlebenden einhalten müssen.

Aus jedem Gebäude darf nur einmal pro Spiel eine *Zombierotte* kommen. Misslingt der Test, kann in diesem Spielzug keine *Zombierotte* mehr aus dem Gebäude kommen.

Rastlos und hungrig

Zombies werden, im Gegensatz zu *Zombiehunden*, von einem unbändigen Hunger getrieben - sie sind *rastlos*. *Zombies* müssen sich in ihrem Spielzug mindestens 1“ Zoll bewegen.

Befindet sich ein Überlebender in Angriffreichweite eines oder mehrerer Modelle der Rote, *müssen* die *Zombies* den Überlebenden angreifen. Beachte, dass nur die Modelle in Angriffreichweite, auch in Basekontakt gebracht werden dürfen.

Die Rote muss immer den *nächsten* Überlebenden angreifen. Befinden sich mehrere Überlebende in Angriffreichweite bei unterschiedlichen Modellen der Rote, darf der Zombiemaster entscheiden welcher Überlebende angegriffen werden soll.

Klassische oder moderne Zombies

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

Während die *klassischen* *Zombies* den „Standardzombie“ darstellen, die schlurfend und ungelenkt auf die Überlebenden zutorkeln, weisen die *modernerer* *Zombies* mehr Begabung in der Handhabung ihrer motorischen Fähigkeiten auf – sie können, im Gegensatz zu den *klassischen* *Zombies*, *sprinten* sobald ein Überlebender in Sicht ist!

Mit welcher *Zombievariante* gespielt werden soll, muss vor Beginn des Spiels geklärt werden. Bei den ersten Spielen sollte die Wahl auf die *klassischen* *Zombies* fallen.

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 dürfen normal *sprinten*. Weiterhin suchen sich die *Hunde* ihre Opfer gezielt aus. Das schwächste Mitglieder einer Gruppe ist immer das leichteste Ziel. *Zombiehunde* sind deshalb nicht gezwungen Überlebende, die sich in *Angriffsreichweite* befinden, anzugreifen.

Profil

Das Profil der *Zombies* ist ähnlich dem der Überlebenden aufgebaut, jedoch mit einigen Besonderheiten.



Der Profilwert *Konstitution* weist zwei Werte auf. Der Erste gibt an welcher Wert erreicht werden muss, um das Modell im *Nahkampf* auszuschalten – siehe hierzu die Regeln im Abschnitt *Nahkampf*. Der zweite Wert welcher *Trefferwurf* benötigt wird, um das Modell mit *Fernkampfwaffen* unschädlich zu machen – siehe hierzu die Regeln im Abschnitt *Fernkampf*.



Zombies besitzen keine *Lebenspunkte*. Um ein solches Modell auszuschalten, muss der jeweilige *Konstitutionswert* erreicht bzw. übertroffen werden.

 Zombies haben weder Angst noch Mitleid, sie haben keinen Panikbereich und müssen deshalb niemals darauf testen.

ZOMBIES

 Konstitution	10 / 8+
 Lebenspunkte	~
 Stärke	1
 Geschick	1
 Nahkampf	1
 Fernkampf	0
 Nervenstärke	~

ZOMBIEHUNDE

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

SPIELZUG

Ein Spielzug setzt sich aus drei Phasen zusammen.

- I. AKTIVIERUNGSPHASE
- II. NAHKAMPFFHASE
- III. ENDPHASE

In die **Aktivierungsphase**, in der beide Seiten abwechselnd einen Überlebenden bzw. eine Rotte aktivieren dürfen, in die **Nahkampfphase**, in der die Nahkämpfe die diesen Spielzug zu Stande gekommen sind abgehandelt werden, und in die **Endphase** in der überprüft wird, ob das Szenarioziel erreicht wurde oder neue Zombies auf dem Spielfeld erscheinen.

Während der **Aktivierungsphase**, müssen alle Modelle auf dem Spielfeld 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. 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.

AKTIONSMÖGLICHKEITEN

Damit ein Modell handeln kann, muss es während der **Aktivierungsphase** aktiviert werden. Einem aktivierten Modell stehen 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** (●).

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.

ÜBERLEBENDE	AKTION	ZOMBIES
●●	Bewegen	●●
●●●	Angreifen	●●●
●●●	Sprinten	●●●
●	Interagieren	
●	Feuern/ Werfen	
+ ●	Zielen	
●●	Panik überwinden	
●	Reaktion	

Zusätzlich haben die Überlebenden die Möglichkeit zu *warten*.

Für jeden Überlebenden, der zu Beginn des Spielzuges weder ausgeschaltet noch *infiert* ist, darf der Spieler der Überlebenden im jeweiligen Spielzug *einmal* warten. Wenn der Spieler der Überlebenden sich dazu entscheidet zu warten, ist der Zombiemaster wieder am Zug. Beachte,

dass die Überlebenden nicht zwei Mal hintereinander *warten* dürfen.

Aktionen

BEWEGEN > Die unterschiedlichen Modelle haben folgende **Bewegungreichweiten**:

Überlebende	5" Zoll
Zombies	3" Zoll
Zombiehunde	6" Zoll

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 einen Stockwerkwechsel durchführen.

Ein Überlebender der sich bewegt und anschließend die Aktion *Feuern/ Werfen* einsetzen möchte erleidet eine zusätzliche Trefferwurfmodifikation von -1.

ANGREIFEN > Um ein anderes Modell angreifen zu können, muss dieses *gesehen* werden. Die *Angriffsbewegung* muss in gerader Linie durchgeführt und dabei dürfen *keine* Objekte überwunden werden. Die unterschiedlichen Modelle haben folgende **Angriffsreichweiten**:

Überlebende	10" Zoll
Zombies	6" Zoll
Zombiehunde	12" Zoll

Ein Modell darf sich nicht durch ein anderes Modell bewegen, sei es Freund oder Feind.

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.

Verschätzt man sich mit der Angriffsreichweite, führt das Modell eine normale Bewegung durch – kann allerdings anschließend keine weiteren Aktionen, außer Reaktionen, in diesem Spielzug ausführen. Für die genaue Abwicklung des Nahkampfes, siehe die entsprechenden Regeln im Abschnitt *Nahkampf*.

SPRINTEN > Die unterschiedlichen Modelle haben folgende *Sprintbewegung*:

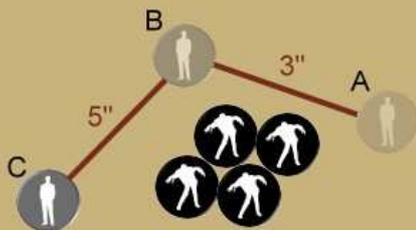
Überlebende	10" Zoll
Zombies	6" Zoll
Zombiehunde	12" Zoll

Werden dabei Objekte die nicht höher als 1" Zoll sind überwunden oder werden Richtungsänderungen durchgeführt, kostet dies jeweils 2" Zoll der Sprintbewegung des Modells.

Beispiel (Sprinten)

Der Überlebende möchte mit seiner 10" Zoll Sprintbewegung einer größeren Zombierotte ausweichen. Um von A nach C zu kommen, muss der Überlebende einmal die Richtung ändern.

Der Überlebende bewegt sich von 3" Zoll von A nach B und ändert anschließend die Richtung – was ihn 2" Zoll seiner Sprintbewegung kostet. Mit seinen restlichen 5" Zoll Bewegung sprintet er von B nach C.



Ein Modell darf sich nicht durch ein anderes Modell bewegen, sei es Freund oder Feind – einzige Ausnahme davon, stellt für die Überlebenden das *Überrennen* dar.

Auf Grund der körperlichen Überlegenheit der Überlebenden, im Vergleich zu den Zombies, ist es ihnen möglich Zombies zu *überrennen*.

Entschließt sich ein Überlebender durch eine Zombierotte zu sprinten, muss dieser einen Test auf seinen Stärkewert ablegen. Lege für jeden Punkt Stärke im Profil des Überlebenden mit einem W10 einen Test auf die 7+ ab. Für jeden Zombie der Rotte nach dem Ersten, der *überrennt* wird, wird der Wurf um -1 erschwert. Wird der Test bestanden, darf sich der Überlebende durch die Zombies bewegen, ohne dass diese ihn behindern.

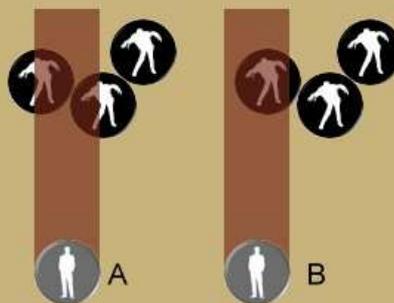
Wenn der Test misslingt, bleibt der Überlebende in der Rotte hängen und der Zombiemaster darf alle Modelle der Rotte um den Überlebenden platzieren – auch dann, wenn die Zombies in diesem Spielzug bereits aktiviert wurden. Der Überlebende befindet sich nun im Nahkampf.



Beispiel (Überrennen)

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.



FEuern/ WERFEN > Ein Überlebender darf seine ballistischen Waffen und Wurfaffen pro Spielzug auf *eine* Rotte abfeuern. Zusätzlich darf er Schablonenwaffen, wie z. B. Granaten, einsetzen. Um auf eine Rotte zu feuern/ werfen, muss diese vom Modell *gesehen* werden.

Ein Überlebender hat die Möglichkeit vor dem Abfeuern bzw. dem Werfen, 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 darf seinen kompletten Trefferwurf (bei Feuer- und Wurfaffen) oder Abweichungswurf (bei Schablonenwaffen und geworfenen Gegenständen) wiederholen. Das zweite Ergebnis gilt, auch wenn es schlechter sein sollte.

INTERAGIEREN > Es ist möglich mit verschiedenen Gegenständen und Objekten zu interagieren bzw. diese mit anderen Überlebenden zu tauschen. So können Türen geöffnet/ geschlossen oder Gegenstände und Objekte verschoben bzw. getragen werden. Damit solche Interaktionen gelingen ist es unter Umständen nötig, dass der Überlebende auf einen bestimmten Profilwert testet.

Auch das *Klettern*, *Springen* und *Zuwerfen* sind Formen der Interaktion.

Klettern: Ein Überlebender darf über Objekte klettern. Lege hierfür einen erfolgreichen Test auf das *Geschick* des Modells ab. Für Objekte, die zwischen 1" und 2" Zoll hoch sind, ist ein erfolgreicher Wurf von 7+ nötig, zwischen 2" und 3" Zoll ein Wurf von 8+ und zwischen 3" und 4" ein Wurf von 9+. Objekte die höher als 4" Zoll sind, können nicht überwunden werden. Nachdem ein Objekt überklettert wurde, darf eine zuvor begonnene Bewegung noch beendet werden.

Springen: Ein Überlebender darf für jeden ausgegebenen Aktionspunkt 1" Zoll weit springen und anschließend darf eine zuvor begonnene Bewegung noch beendet werden.

Zuwerfen: 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. Gelang der Test nicht, ist der Gegenstand oder das Objekt verloren oder kaputt gegangen.

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.

„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!“

FERNKAMPF

Ein Überlebender hat zwei Möglichkeiten um sich einem Zombie 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.

Den Überlebenden stehen neben den *Feuerwaffen* auch *Wurfwaffen* zur Verfügung. Einige Wurfwaffen benutzen Schablonen und werden deshalb als *Schablonenwaffen* bezeichnet.

Feuer- und Wurfwaffen

Um einen Zombie mit Feuer- oder Wurfwaffen auszuschalten, muss ein erfolgreicher *Trefferwurf* auf dessen Konstitutionwert abgelegt werden. Für *jeden Punkt Fernkampf* im Profil darf der Überlebende mit *einem* W10, unter Berücksichtigung etwaiger Modifikationen, würfeln. Ist das Wurf Ergebnis größer oder gleich dem *Trefferwurf* wurde der Zombie ausgeschaltet und der Spieler der Überlebenden bestimmt welcher Zombie der Rotte entfernt wird.

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

In den Nahkampf feuern/ werfen

Die Überlebenden haben die Möglichkeit auch in Nahkämpfe zu feuern/ 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.

Reichweite beim Werfen

Anstatt eine Feuerwaffe einzusetzen, kann sich ein Überlebender dazu entschließen etwas zu Werfen – sei es nun eine Wurf-, Schablonenwaffe oder

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

ein anderer Gegenstand. Wie weit ein Überlebender werfen oder schleudern kann, ist abhängig von seiner Stärke, wie auf der Tabelle zu erkennen ist.

Schablonenwaffen

Schablonenwaffen werden ähnlich wie Wurfwaffen eingesetzt. Wähle ein Ziel in Reichweite aus, platziere die Schablone mittig über dem Ziel und lege einen *Abweichungswurf* mit dem *Fernkampfwert* des Überlebenden auf die 7+ ab. War der Test erfolgreich, hat die Schablonenwaffe ihren Ziel getroffen.

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 Test, 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, mit den Ausnahmen, dass auch auf einen bestimmten Punkt geworfen werden kann und keine Schablone benutzt wird. 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.



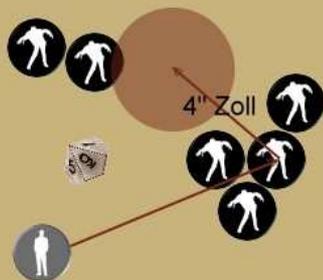
Der Gegenstand bleibt am jeweiligen Ort liegen und wird mit einem entsprechenden Marker gekennzeichnet. Bei Schablonenwaffen wird die entsprechende Schablone mittig über dem Aufschlagpunkt platziert. Führe für alle Zombies die sich ganz oder teilweise unter der Schablone befinden *einen* *Trefferwurf* 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 (Abweichen)

Der Überlebende wirft einen Molotov-Cocktail und wählt dazu einen bestimmten Punkt, hier einen Zombie, aus. Der Abweichungswurf beträgt 7+. Da der Überlebende einen Fernkampfwert von 2 besitzt, darf er mit zwei W10 Würfeln – Ergebnis 3 und 6. Der Molotov-Cocktail weicht daraufhin ab.

Der Überlebende wirft einen weiteren W10 um festzulegen, wie weit und wohin die Schablonenwaffe abweicht – eine 9. Der Molotov-Cocktail weicht daraufhin 4" Zoll (9 : 2 = 4,5"), gemessen vom anvisierten Punkt, in die Richtung die der Würfel anzeigt ab.

Letztlich müsste nur noch für einen Zombie ein Trefferwurf abgelegt werden.



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.



• **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" – 10"	+3 / -3	Streuung, Rückschlag
↳ Doppelschuss	0 – 4"	4" – 10"	+5 / -2	Streuung, Rückschlag, Nachladen
Schrotflinte	0 – 6"	6" – 12"	+4 / -2	Streuung, Rückschlag
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
Bazooka/ Granatwerfer	0 - 12"	12" – 24"	+2	Schwer, Unhandlich, Abweichen, Schablone 3"
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

• **Wurfaffen**

Typ	TWM	Sonderregeln
Stumpfe Wurfaffen ↳ Stein, Flasche		
Scharfe Wurfaffen ↳ Messer, Axt	+1	

• **Schablonenwaffen**

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

Sonderregeln

STREUUNG > Die Waffe verfügt in *kurzer 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 in Basekontakt mit dem eigentlichen Ziel darf *ein* Trefferwurf der um -1 modifiziert wird durchgeführt werden.

Beispiel

Musste für das eigentliche Ziel ein Trefferwurf auf die 7+ durchgeführt, darf für jedes Modell in Basekontakt ein Trefferwurf auf die 8+ durchgeführt werden.

RÜCKSCHLAG > Ein Modell das mit einer Waffe beschossen wird, die diese Sonderregel besitzt und beim Trefferwurf nicht getroffen bzw. ausgeschaltet wird, wird durch die Wucht der Geschosse um 1" Zoll nach hinten geschleudert.

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

SCHWER > Ein Überlebender der mit einer *schweren* Waffe ausgerüstet ist, darf nicht mehr die Aktion *Sprinten* wählen.

UNHANDLICH > Ein Modell das eine *unhandliche* Waffe benutzt, erleidet im Nahkampf schon bei einer 1 bis 3 einen *Patzer*.

AUFLEGEN > Die Waffe kann nur in einer Ruheposition vernünftig eingesetzt werden. Der erste Schuss kostet daher 2 AP.

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

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.

BRENNEN > Zombies im Wirkungsbereich dieser Waffe fangen an zu *brennen*. Lege jedes Mal, wenn ein brennender Zombie aktiviert wird einen Trefferwurf ab. Bei einem Wurf von 1, 2 oder 3 hört der Zombie auf zu brennen – bei Erreichen des Trefferwurfs wird er ausgeschaltet.

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



ARTWORK VON SASCHA DUIS

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 dem Nahkampf bei Reanimated!.

Nahkämpfe

Wird ein Überlebender von einer Zombierotte angegriffen, 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*.

Gelingt der Test oder greift der Überlebende eine Zombierotte an und kommt in Basekontakt, kommt es zum Nahkampf. Wurde ein Modell angegriffen, dass 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 mit der entsprechenden Anzahl von W10. Dies wird als *Nahkampfwurf* bezeichnet.

Während die Zombies nur hirnlos zuschlagen können, haben die Überlebenden die Möglichkeit die Angriffe der Zombies abzuwehren oder selbst anzugreifen.

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

Um einen Zombie im Nahkampf auszuschalten, muss der Konstitutionswert des Zombies erreicht oder überschritten werden. Addiere zum Wurfresultat die Stärke des Überlebenden, sowie etwaige Modifikationen der Waffe. Ein Überlebender der eine Zombierotte angegriffen hat, ist mit so viel Wucht in den Nahkampf gekommen, dass er dadurch einen Bonus von +1 auf seine Stärke bekommt.

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.

Nachdem der Nahkampf abgehandelt wurde, werden die im Nahkampf 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 diese mit einem perfekten Treffer enthauptet. Ersteres wird als *Patzer*, letzteres als *kritischer Treffer* bezeichnet. Nachdem die *Nahkampfwürfel* geworfen werden, werden diese mit der nebenstehenden Tabelle verglichen. Patzer können weder als Angriff, noch als Parade benutzt werden. Ein kritischer Treffer hat für Überlebende und Zombies unterschiedliche Vorteile.

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

kritischer Treffer (Überlebende) ➤ Hat ein Überlebender einen *kritischen Treffer* verursacht, hat er die Möglichkeit einen *zusätzlichen* Nahkampfwurf zu werfen. Sollte dies wieder ein kritischer Treffer sein, darf

auch für diesen ein zusätzlicher Nahkampfwurf geworfen werden, solange bis kein kritischer Treffer mehr gewürfelt wird.

kritischer Treffer (Zombies) ➤ Sollte es einem Zombie gelingen einen *kritischen Treffer* zu verursachen und ist es dem Überlebenden nicht möglich diesen abzuwehren, hat der Zombie seinen 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 Hiebwaaffe (Stärke+2) ausgerüstet ist greift zwei Zombies (je Nahkampf 1 an).

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

Der Überlebender würfelt eine 10 und 3
und die Zombies würfeln eine 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.

Zum Schluss des Nahkampfes wird der letzte Zombie 1“ Zoll vom Überlebenden zurückgedrängt.

Multiple Nahkämpfe

Bei multiplen Nahkämpfen, dürfen die Parteien ihre Attacken vor dem Würfeln auf ihre jeweiligen Kontrahenten aufteilen. Überlebende können nur die Angriffe von Zombies parieren, die gegen sie selbst gerichtet wurden.

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

Beispiel

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

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

Mit Feuerwaffen kämpfen

Wird eine Feuerwaffe im Nahkampf eingesetzt kann es dazu kommen, dass die Waffe beschädigt wird. Wird beim *Nahkampfwurf* des Überlebenden eine 1 gewürfelt, hat die eingesetzte Waffe eine *Ladehemmung*. Der Spieler des

Überlebenden muss deshalb vor seinen Nahkampfwürfen ankündigen, mit welchen Waffen er kämpft. Eine Waffe kann dadurch auch mehrere Ladehemmungen bekommen.



„Herr Verteidigungsminister, Berlin wurde auf ihren Befehl hin abgeriegelt. Der Luftraum gesperrt. Niemand kommt mehr rein oder raus. Wie planen Sie die Situation wieder unter Kontrolle zu bringen?“

„Vor wenigen Minuten habe ich, in Abstimmung mit unseren Generälen, über Berlin den Kriegszustand verhängt. In weniger als einer Stunde wird die Operation ‚Läuterung‘ anlaufen. Wir werden Haus für Haus, Block für Block und Stadtteil für Stadtteil aus den toten Händen dieser Dinger zurückerobern!“

„Was wird mit denen geschehen, die sich noch in der Stadt befinden, aber noch nicht infiziert wurden?“

„In jedem Krieg gibt es zivile Opfer. Das ist nun mal der Preis des Friedens - und die Regierung ist bereit diesen Preis zu bezahlen!“

• Nahkampfwaffen

Typ	Stärkebonus	Sonderregeln
Faust/ Unbewaffnet	0	
Faustwaffen ↳ Messer, kaputte Flasche, Schlagring, Pistole, schwere Pistole, Maschinenpistole	+1	
Stumpfe Hieb Waffen ↳ alle Arten von Schlägern, Brecheisen, Gitarre, Schrotflinte, alle Arten von Gewehren, Bazooka/ Granatwerfer, Armbrust, schwere Armbrust	+2	
Scharfe Hieb Waffen ↳ Machete, Schwert, Katana, Axt, Sense	+4	
Spezielle Nahkampfwaffen ↳ Rasenmäher, Kettensäge, Heckentrimmer	+7	Unhandlich

Sonderregeln

UNHANDLICH ▶ Ein Modell das eine unhandliche Waffe benutzt, erleidet im Nahkampf schon bei einer 1 bis 3 einen Patzer.

NERVEN

Im Angesicht eines wandelnden Zombies, dem die eigenen Eingeweide aus dem Körper hängen und der durch die zerstörten und verlassen Straßen torkelt, kann der Eine oder Andere schon mal die Nerven verlieren und in blinde Panik ausbrechen. Wie gut ein Modell diese Umstände wegstecken kann, stellt seine *Nervenstärke* dar. Je höher dieser Wert ist, desto besser kann er mit der Situation seiner neuen „Mitbürger“ umgehen.

Panikbereich

Jedes Modell verfügt über einen Panikbereich. Der Panikbereich jedes Überlebenden entspricht 6" Zoll. Innerhalb dieses Bereichs, wird der Überlebende beim Feuern/ Werfen durch die Zombies eingeschränkt.

Feuer-, Wurf- und Schablonenwaffen einsetzen

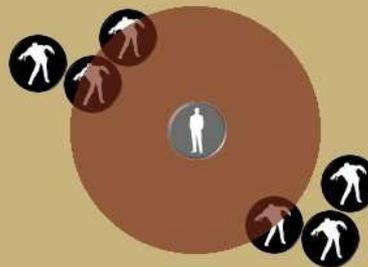
Je höher die *Nervenstärke* eines Überlebenden ist, desto mehr Zombies können sich im Panikbereich aufhalten, bevor er dadurch Abzüge bekommt. Für jeden Punkt Nervenstärke des Überlebenden, darf sich ein Zombie innerhalb dieser 6" Zoll aufhalten ohne das es dadurch zu Abzügen beim Einsatz von Feuer-, Wurf- oder Schablonenwaffen kommt. Für jeden Zombie über den Wert der Nervenstärke des Überlebenden hinaus, erhält dieser eine -1 Modifikation auf seinen *Trefferwurf* bzw. *Abweichungswurf*. Nur Zombies die vom Überlebenden gesehen werden und sich *nicht* im Nahkampf befinden, zählen hier als im Panikbereich befindlich.

Beispiel

Im Panikbereich eines Überlebenden (Nervenstärke 3) befinden sich drei Zombies.

Wenn der Überlebende nun seine Pistole einsetzt, erhält er keine Trefferwurfmodifikationen, weil seine Nervenstärke der Anzahl der Zombies entspricht.

Sollten sich vier Zombies im Panikbereich aufhalten, würde der Überlebende eine -1 TWM erhalten. Bei fünf Zombies eine -2 TWM, bei Sechs eine -3 TWM usw.



Angreifende Zombies

Zombies haben Hunger. Und um diesen zu stillen, greifen sie die Überlebenden an. Wird ein Überlebender von einer Zombierotte angegriffen, muss dieser auf seine Nervenstärke testen, um nicht *in Panik auszubrechen*.

Je höher die Nervenstärke des Überlebenden, desto mutiger stellt er sich dem drohenden Kampf. Ein Überlebender der von einer Zombierotte angegriffen wird

muss sofort einen entsprechenden Test ablegen, wenn die Anzahl der Zombies in Basekontakt höher als seine Nervenstärke ist. Würfel mit der Nervenstärke des Überlebenden auf die 7+. Dieser Test wird für jeden weiteren Zombie nach dem Ersten in Basekontakt, über der Nervenstärke des Überlebenden, um -1 erschwert.

Beispiel

Ein Überlebender mit Nervenstärke 1 wird von einer Zombierotte, bestehend aus vier Zombies, angegriffen. Zwei der Zombies kommen in Basekontakt. Sobald sich die Zombies mit dem Überlebenden in Basekontakt befinden, muss der Überlebende einen Test auf die 7+ ablegen.

Wären drei Zombies in Basekontakt gekommen, müsste er sogar auf die 8+ testen. Für den Angriff eines einzelnen Zombies wäre kein Test erforderlich.

Gelingt der Test, kann der Überlebende normal kämpfen. Misslingt der Test jedoch, bricht der Überlebende in Panik aus.

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 *Bewegen* 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 nebenstehende Tabelle zeigt. Weiterhin dürfen die Nahkampfwürfe nur für *Paraden* benutzt werden.

W10	Resultat
1-5	Patzer
6-10	Treffer

Die Reihen lichten sich

Wird in der *Sichtlinie* eines Überlebenden, ein anderes Mitglied der Gruppe von den Zombies ausgeschaltet, so muss dieser sofort mit seiner Nervenstärke testen, ob er in Panik ausbricht. Davon ausgeschlossen sind Überlebende die sich in diesem Spielzug im Nahkampf befunden haben. Bei einem erfolgreichen Test hat der Verlust des Gruppenmitglieds keine weiteren Auswirkungen.

TERRAIN

Gelände

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

Durch schwieriges Gelände kann nur dann *gesprintet* oder *angegriffen* werden, wenn der Überlebende bzw. die Rotte mit dem Wert für Geschick einen erfolgreichen Test auf die 7+ ablegen kann. Beachte, dass eine Zombierotte nur einen gemeinsamen Test ablegen muss. Wird der Test nicht bestanden, bewegt sich der Überlebende bzw. die Rotte nur mit der normalen Bewegungsreichweite.

Deckung

Trümmer, Aowracks und ähnliches bieten nicht nur den Überlebenden, sondern auch den Zombies Schutz. Überlebende die auf einen Zombie in Deckung feuern/werfen erleiden eine Trefferwurfmodifikation von -1. Schablonenwaffen erhalten eine -1 Modifikation auf den Abweichungswurf.

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

Gebäude

Gebäude*innenräume* werden als schwieriges Gelände behandelt. Weiterhin gilt, dass alle Zugänge zum jeweiligen Gebäude verschlossen sind. Um einen Zugang zu knacken, muss der Überlebende eine *Interaktion* ausführen und einen Test mit seinem Geschick, auf die 7+, ablegen.

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

SCHWIERIGKEITSGRAD

Der Schwierigkeitsgrad des Spiels wird durch das Verhältnis von *Überlebenden zu Zombies* geregelt. Je nachdem mit wie vielen Überlebenden gespielt wird, werden auch dementsprechend viele Zombies aufgestellt.

Statt Zombies kann der Zombiemaster auch Zombiehunde aufstellen. Ersetze bei der Auswahl einfach einen Zombie gegen einen Zombiehund – mit folgenden Ausnahmen. Es dürfen nicht mehr Zombiehunde als Zombies und für jeden Überlebenden dürfen höchstens zwei Zombiehunde ausgewählt werden.

Weiterhin kann man aus zwei *Zombievarianten* auswählen. Möchte man gegen die langsam schlurfenden *klassischen* Zombies kämpfen oder gegen die schnellen *modernen* Zombies. Die Modernen können sprinten sobald ein Überlebender im *Sichtbereich* ist.

Schwierigkeitsgrad	Verhältnis
Einfach	1 : 3
Normal	1 : 5
Schwer	1 : 7
Apokalypse	1 : 9

OPTIONALE REGELN

Ladehemmung betrifft nur Feuerwaffen

Zeigen beim Trefferwurf *mehr* als die Hälfte (aufgerundet) der Würfel die gleiche Augenzahl, dann hat die Waffe eine *Ladehemmung*. Der Schuss darf noch zu Ende geführt werden und anschließend darf die Waffe 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.

Glück

Das die Überlebenden Glück hatten nicht selbst zu einem verwesenden Stück wandelnden Fleisches zu werden lässt sich nicht von der Hand weisen. Um dieses Glück darzustellen, verfügt jeder Überlebende über *einen* Punkt *Glück*. Der jeweilige Überlebende darf diesen Punkt einmal pro Spiel einsetzen um einen beliebigen Wurf komplett zu wiederholen. Der zweite Wurf zählt, auch dann wenn das Wurf Ergebnis schlechter ist.

Heroisches Ende

Im Angesicht des sicheren Todes beschließt mancher sich für seine Freunde 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 Nervenstärke des Überlebenden durch. Wirf dazu einen W10, bei einer 7+ wird die Granate gezündet! Lege die Schablone mittig über den Überlebenden. Führe anschließend für alle Zombies unter der Schablone Trefferwürfe 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 (siehe *Erbe der Menschheit*).

Anführer

Zu Spielbeginn wählt der Spieler der Überlebenden einen Charakter der die Rolle des *Anführers* übernimmt. Der Anführer gestattet es einmal pro Spielzug, dass *ein* beliebiger Überlebender innerhalb von 6" Zoll um den Anführer, bei einer 7+ auf einen W10, einen beliebigen Würfelwurf komplett wiederholen darf. Das zweite Ergebnis zählt, auch dann wenn es schlechter ist. War der Test auf die 7+ nicht erfolgreich, darf der Vorteil des Anführers diese Runde nicht mehr benutzt werden. Diese Fähigkeit darf nur dann benutzt werden, wenn sich der Anführer nicht im Nahkampf befindet.

Wird der Anführer gewählt, muss der Spieler der Überlebenden auch einen *Nebenbuhler* wählen. Dieser profitiert nicht von den Regeln des Anführers.

Wenn der Nebenbuhler in einen Nahkampf feuert/ wirft, an dem der Anführer beteiligt ist, wird dieser bei einem Würfelwurf von 1 und 2 getroffen. Sind mehrere Überlebende im selben Nahkampf wie der Anführer, werden die Überlebenden nur bei einer 1 getroffen, aber es wird nicht ausgewürfelt, wer getroffen wird - es trifft immer den Anführer!

SONSTIGE AUSRÜSTUNG

Die Überlebenden haben die Möglichkeit sich neben Waffen auch mit anderen nützlichen Gegenständen auszurüsten.

Verbandskasten

Der Verbandskasten kann nicht auf den Träger selbst angewandt werden. Bewege den Träger in Kontakt mit dem Ziel und führe anschließend eine *Interaktion* durch. Lege einen Test auf die 7+ mit dem Geschick des Trägers ab. War der Test erfolgreich, erhält das Ziel einen Lebenspunkt zurück. Bei einem Misserfolg passiert nichts, der Verbandskasten zählt *nicht* als angewandt.

Adrenalin

Kündige zu Beginn der Aktivierung des Modells an, dass dieses sich die Dosis Adrenalin spritzt. Das Modell schlägt in dieser Nahkampfphase *vor* den Zombies zu, muss jedoch all seine *Nahkampfwürfel* für *Angriffe* verwenden.

Antibiotikum

Kündige zu Beginn der Aktivierung des Modells an, dass dieses das Antibiotikum einnimmt. Durch das Antibiotikum muss der bereits infizierte Überlebende in diesem Spielzug *keinen* Infizierungswurf ablegen.

Ladestreifen

Kündige an das der Ladestreifen benutzt wird und führe eine *Interaktion* durch. Das Modell darf eine Ladehemmung beheben, ohne das ein Test erforderlich ist.

Die Welt ist still geworden. Der Tod hat nicht viel zu erzählen. Die einzigen Geräusche die diese Stille durchbrechen, sind die schabenden und kratzenden Geräusche der unzähligen kalten Hände, die unablässig versuchen durch die Tür zu kommen. Keine Pause. Keine Rast. Tag und Nacht kratzen und schaben sie. Lange wird die Tür dem Druck der toten Leiber nicht mehr stand halten. Es wird Zeit für mich, meine Gäste willkommen zu heißen.

Murmeln

Ein Überlebender der von einer Zombierotte angegriffen wird, kann als *Reaktion* die Murmeln benutzen und diese den Zombies vor die Füße schütten. Die Zombierotte muss *einen* Test mit ihrem Geschick auf die 7+ ablegen. Gelingt der Test, kann der Überlebende normal angegriffen werden. Misslingt der Test, dürfen sich die Zombies nicht bewegen.

Schild

Ein Überlebender der mit einem Schild, sei es nun ein Polizeischild oder der Deckel eines Mülleimers, ausgerüstet ist, darf im Nahkampf eine Attacke der Zombies automatisch abwehren.

Spray+Feuer

Ein Überlebender der von einer Zombierotte angegriffen wird und noch mindestens einen Aktionspunkt übrig hat, darf diesen *reaktiv* ausgeben um das Spray+Feuer zu benutzen. Alle Zombie die in Basekontakt kommen, fangen an zu *brennen*.

Hund

Nicht nur der Überlebende hat es geschafft den Zombies zu entkommen, sondern auch sein treuer Begleiter – sein Hund.

Der Hund wird zusammen mit dem Überlebenden aktiviert, zählt jedoch nicht als Gruppenmitglied. Der Hund muss sich in der Endphase im Umkreis von 8" Zoll um sein Herrchen/ Frauchen befinden, sonst muss er testen, ob er *in Panik ausbricht*. Sollte der Hund im Laufe des Spiels in Panik ausbrechen, wird er vom Spielfeld genommen. Wird des Hundes Herrchen/ Frauchen im Laufe des Spiels ausgeschaltet, flüchtet der Hund in der Endphase und wird aus dem Spiel entfernt.

Der Hund hat ein Profil von:

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 Aktionen ausführen: *Bewegen* (6"), *Angreifen* (12"), *Sprinten* (12"). Über folgende Eigenschaften und Fähigkeiten verfügt der Hund: *Flink* und *Hart im Nehmen*.

Signalfeuer

Ein Überlebender der mit einem Signalfeuer ausgerüstet ist darf dieses *werfen*. Siehe hierzu die Regeln im Abschnitt *Gegenstände werfen*. Platziere an der Stelle an

der das Signalfeuer landet einen Marker. Die Zombies müssen in diesem Spielzug den Marker so behandeln als wäre dieser ein Überlebender. Entferne in der Endphase des Spielzuges den Marker.

Bibel

Manche sind der Meinung, dass die Zombies und der Zerfall der Welt nur eine Prüfung Gottes ist. Nur wer wahren Glaubens ist, wird diese Prüfung bestehen. Ein Überlebender der mit einer Bibel ausgerüstet ist, bekommt eine +1 Modifikation wenn er sein *Glück* einsetzt. *Glückskinder* dürfen diesen Bonus nur *einmal* einsetzen!

Dietrich

Jedes Mal wenn ein Überlebender versucht einen verschlossenen Zugang zu einem Gebäude zu öffnen, erhält er durch den Dietrich einen Bonus von +1 auf seinen Test. Wird bei dem Test eine oder mehrere 1 geworfen, ist der Dietrich kaputt gegangen.

Kaugummi

Es ist wissenschaftlich belegt, dass Kaugummi kauen die Nerven beruhigt. Ein Überlebender der *in Panik* verfallen ist, kann zu Beginn seiner Aktivierung einen Kaugummi einwerfen und erhält beim Versuch seine Panik zu überwinden einen Bonus von +1 auf seinen Wurf.

EIGENSCHAFTEN UND FERTIGKEITEN

Um die Überlebenden noch weiter zu charakterisieren und individualisieren, können allen Überlebenden noch *eine Eigenschaft oder Fertigkeit* aus den nachfolgenden auswählen. Die Überlebenden dürfen untereinander *nicht* die gleichen Eigenschaften und Fertigkeiten besitzen – alle Überlebenden und deren Fähigkeiten sind *einmalig!*

1. Nerven aus Stahl

Ein Überlebender mit *Nerven aus Stahl* lässt sich nicht sonderlich von den wandelnden Toten ablenken. Ein Überlebender mit dieser Eigenschaft erhöht seinen Nervenstärkewert um +1, wenn er *Feuer-/ Wurfaffen* oder *Schablonenwaffen einsetzt* oder von *Zombies angegriffen* wird.

2. Guter Schütze

Der Überlebende ist entweder gut trainiert worden oder hatte viele Chancen dieses Training in letzter Zeit nachzuholen. Der Überlebende erhält beim Einsatz seiner Feuerwaffen auf *lange Reichweite* eine zusätzliche +1 Modifikation auf seinen Trefferwurf.

3. Waffennarr

Der Überlebende kennt sich mit Waffen aller Art aus, daher muss er nie für das Beheben einer Ladehemmung einen Test ablegen.

4. Einzelgänger

Man ist sich selbst der Nächste. Dieses Motto trifft die Einstellung des Überlebenden – nichts anderes. Wenn ein anderer Überlebender im Panikbereich stirbt, muss der Einzelgänger nicht testen, ob er selbst in Panik ausbricht.

5. Flink

Auf Grund der Größe oder des 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*.

6. Schnell

Der Überlebende ist schnell. Beim *Sprinten* oder *Angreifen* erhöht er seine Bewegungsreichweite um +2" Zoll.

7. Gutes Immunsystem

Krankheiten kennt der Überlebende nur von Anderen, er selbst musste sich nie damit herumschlagen. Beim Infizierungswurf erhält der Überlebende daher einen Bonus von +1.

8. Gute Reflexe

Auf Grund seiner guten Reflexe kann der Überlebende eine Vielzahl der Attacken der Zombies parieren. Der Überlebende bekommt einen Bonus von +1 auf den Nahkampfwurf, wenn er all seine *Nahkampfwürfel* zum *Parieren* verwendet.

9. Hart im Nehmen

Der Überlebende ist hart im Nehmen. Beim *Nahkampfwurf* haben die Zombies bereits bei einer 1 bis 3 einen *Patzer*.

10. Kämpfer

Der Überlebende ist das Kämpfen gewöhnt, er weiß was man tun muss um sich einem Gegner zu entledigen. Der Überlebende darf *einen* Patzer im Nahkampf erneut werfen.

11. Glückskind

Der Überlebende kann sich nicht beklagen, in allen Lebenslagen war ihm das Glück stets hold. Der Überlebende verfügt deshalb über *zwei*, statt *einem* Punkt *Glück*. Beachte, dass ein Würfelwurf durch Glück höchstens einmal wiederholt werden darf.

12. Geborener Anführer

Dieser Überlebende ist ein *geborener Anführer*. Ein Überlebender mit dieser Eigenschaft muss der Anführer der Gruppe werden. Wenn getestet wird, ob ein Überlebender innerhalb von 6" Zoll um den Anführer



einen Würfelwurf wiederholen darf, wird der Wurf um +1 modifiziert.

13. Stark

Der Überlebende achtet sehr darauf seinen Körper zu stählen – er ist deshalb *stark*. Ein starker Überlebender darf die negativen Auswirkungen von *schweren* Gegenständen bzw. Waffen ignorieren.

14. 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*, einen zusätzlichen Profilpunkt verteilen. Dadurch darf *ein* Profilwert auch über das Maximum von 4 gebracht werden.

15. Eiskalt

Welche Anstellung der Überlebende ausübte als die Welt noch intakt war wird wohl nie wieder eine Rolle spielen. Er zeigt keinerlei Zögern einem Zombie eine Kugel in den Kopf zu jagen – er ist 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.

EREIGNISSE

Was den Überlebenden ihre Fähigkeiten und Eigenschaften sind, sind dem Zombiemaster seine plötzlich eintretenden *Ereignisse*. Für *jeden* Überlebenden der am Spiel teilnimmt darf der Zombiemaster vor Beginn des Spiels *ein* Ereignis aus den folgenden wählen.

Nachdem ein Ereignis ausgespielt wurde kann es in diesem Spiel nicht noch einmal gespielt werden. Die Ereignisse müssen, wenn nicht anders angegeben, während der Aktivierungsphase, noch bevor der Spieler der Überlebenden beginnt, gespielt werden. Pro Spielzug darf der Zombiemaster beliebig viele Ereignisse spielen.

1. „Mit denen stimmt was nicht!“

Diese Zombies scheinen stärker mit der Zombieseuche infiziert zu sein als der Rest. Markiere bis zu *zwei* Zombierotten. Verursachen diese Zombies Schaden erhält der Überlebende eine zusätzliche -1 Modifikation auf den *Infizierungswurf*.

2. „Wo kommen die denn her?“

Wie aus dem nichts tauchen mehr von diesen Zombies auf. Bis zu *zwei* beliebige Rotten, die mindestens 10" Zoll von den Überlebenden entfernt waren, dürfen vom Spielfeld genommen und neu platziert werden. Allerdings muss auch an der neuen Position der 10" Zoll Abstand zu den Überlebenden eingehalten werden. Dieses Ereignis kann *nicht* auf Zombiehunde gespielt werden.

3. „Sie sind überall!“

Bis zu *zwei* Zombierotten, die durch die Regel „Wir sind Legion“ in der Endphase wieder auf das Spielfeld gebracht werden dürfen, müssen das Spielfeld nicht über die Tischkante betreten, sondern dürfen überall auf dem Spielfeld platziert werden. Allerdings muss ein 10" Zoll Abstand zu den Überlebenden eingehalten werden. Dieses Ereignis kann nicht auf Zombiehunde gespielt werden.

4. „Doch noch nicht tot!“

Die Zombies *einer* Rote dürfen sofort nachdem sie von den Überlebenden in deren Aktivierungsphase oder im Nahkampf ausgeschaltet wurden wieder an gleicher Stelle auf das Spielfeld gebracht werden.

5. „Sie kommen!“

Alle Zombies auf dem Spielfeld, die sich nicht innerhalb von 10" Zoll um die Überlebenden befinden, dürfen sich 2" Zoll bewegen.

6. „Ich hab ja schon viel gesehen, aber das?“

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

7. „Sie verändern sich.“

Markiere bis zu *zwei* Zombierotten die in der Endphase auf dem Spielfeld erschienen sind. Diese Zombierotten sind anders als der Rest der wandelnden Toten. *Klassische* Zombies erhalten die Fähigkeit zu *sprinten*. Bei *modernen* Zombies erhöht sich deren Nahkampfwert um +1. Dieses Ereignis kann *nicht* auf Zombiehunde gespielt werden.

8. „Zu lange gezögert.“

Die Überlebenden haben zu lange gezögert. Nachdem du eine Zombierotte aktiviert hast darfst du *eine* zusätzliche Zombierotte aktivieren, noch bevor der Spieler der Überlebenden wieder am Zug war.

9. „Verdammt, wo kommt der Nebel her?“

Dichter Nebel zieht auf und schränkt die Sicht der Überlebenden ein. Alle Feuerwaffen halbieren (abgerundet) ihre Reichweite. Wurfaffen erhalten eine zusätzliche Trefferwurfmodifikation von -1. Schablonenwaffen und Gegenstände die geworfen werden erhalten eine -1 Modifikation auf ihren Abweichungswurf.

Würfel in jeder Endphase mit einem W10 um zu bestimmen, ob sich der Nebel auflöst. Bei einer 7+ löst sich der Nebel auf. In jeder weiteren Endphase nachdem der Nebel aufgezoogen ist, wird der Wurf um +1 modifiziert.

10. „Da hat man schon kein Glück...“

...und dann kommt auch noch Pech hinzu. 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?“

Bis zu *zwei* Zombierotten dürfen in der Endphase aus *einem* Gebäude wieder auf das Spielfeld gebracht werden, ohne das dafür gewürfelt werden muss. Zombiehunde sind von diesem Ereignis *nicht* betroffen.

12. „Das sind doch keine normalen Hunde!“

Markiere bis zu *zwei* Rotten Zombiehunde die in der Endphase auf dem Spielfeld erschienen sind. Diese Zombiehunde wurden durch den Zombievirus stärker verändert als der Rest - sie sind gieriger und todbringender! Verursachen die Zombiehunde im Nahkampf durch einen *kritischen Treffer* Schaden, verliert der Überlebende *zwei* statt einen Lebenspunkt.

13. „Ihre Stärke liegt in der Anzahl.“

Wenn der Zombiemaster den *Erscheinungswurf* ablegt darf er *einen* zusätzlichen W10 werfen und die *zwei* höchsten Würfe behalten.

SZENARIEN

Überlebende ausrüsten

Alle Überlebenden besitzen *Fäuste* und sind mit *stumpfen Wurfaffen*, in Form von Steinen oder Flaschen, ausgerüstet. Jeder Überlebende besitzt einen *Ausrüstungspunktwert (APW)* von 16. Für diese 16 APW können die Überlebenden vor Spielbeginn mit folgenden Waffen ausgerüstet werden. Maximal 10 APW darf für *Sonstige Ausrüstung* ausgegeben werden.

Feuerwaffen

Pistole 🖐️	5 APW
schwere Pistole 🖐️	6 APW
Maschinenpistole 🖐️	7 APW
Abgesägte Schrotflinte 🖐️	6 APW
Schrotflinte 🖐️	9 APW
Gewehr 🖐️🖐️	10 APW
Sturmgewehr 🖐️🖐️	12 APW
Bazooka/ Granatwerfer 🖐️🖐️	12 APW
Scharfschützengewehr 🖐️🖐️	14 APW
Maschinengewehr 🖐️🖐️	14 APW
Armbrust 🖐️🖐️	9 APW
schwere Armbrust 🖐️🖐️	10 APW
Bogen 🖐️🖐️	7 APW
Langbogen 🖐️🖐️	9 APW

Wurfaffen

Stumpfe Wurfaffen 🖐️	kostenlos
Scharfe Wurfaffen 🖐️	3 APW

Schablonenwaffen

Granaten <small>pro Stück</small> 🖐️	2 APW
HE-Granate <small>pro Stück</small> 🖐️	3 APW
Molotov Cocktail <small>pro Stück</small> 🖐️	2 APW

Beachte, dass manche Ausrüstungsgegenstände entweder eine (🖐️) oder zwei (🖐️🖐️) freie Hände benötigen. Ein Überlebender kann in einem Spielzug nicht gleichzeitig Waffen und Gegenstände benutzen, für die er mehr als zwei Hände benötigen würde.

Beispiel

Er kann also *nicht* mit einem Sturmgewehr (🖐️🖐️) feuern und im Nahkampf des gleichen Spielzuges eine scharfe Hiebwaffe (🖐️🖐️) einsetzen – jedoch das Sturmgewehr, das als stumpfe Hiebwaffe zählt, einsetzen.

Ein Überlebender darf mit einer zweiten Pistole, schweren Pistole oder Maschinenpistole für nur *zwei* zusätzliche APW ausgerüstet werden. Ein Überlebender der mit zwei gleichen Waffen ausgerüstet ist, erhält einen Bonus von +1 auf seinen Trefferwurf.

Die Überlebenden sollten so ausgerüstet werden wie am Modell erkenntlich. Kleinere Waffen und Gegenstände müssen nicht am Modell dargestellt werden, da davon ausgegangen werden kann, dass diese versteckt am Körper getragen werden. Der *Hund* muss durch ein eigenes Modell dargestellt werden.

Szenario auswählen

Welches Szenario gespielt werden soll können die Spieler selbst entscheiden oder mit einem W10 würfeln und das Ergebnis mit folgender Tabelle vergleichen.

Nahkampfwaffen

Fäuste	kostenlos
Faustwaffen 🖐️	3 APW
Stumpfe Hiebwaffen 🖐️🖐️	5 APW
Scharfe Hiebwaffen 🖐️🖐️	8 APW
Spezielle Nahkampfwaffen 🖐️🖐️	

Sonstige Ausrüstung pro Stück

Verbandskasten	2 APW
Adrenalin	3 APW
Antibiotikum	2 APW
Ladestreifen	2 APW
Murmeln	2 APW
Schild 🖐️	6 APW
Spray+Feuer	2 APW
Hund	5 APW
Signalfeuer 🖐️	3 APW
Bibel	2 APW
Dietrich	1 APW
Kaugummi	1 APW



W10	Ergebnis
1	Zombiemaster darf Szenario wählen
2	„Los, Los, Los!“
3	„Alles Gute kommt von oben!“
4	„Trautes Heim, Glück allein?“
5	„Einmal volltanken bitte.“
6	„Hier ist die Kavallerie!“
7	„Der Letzte räumt den Laden auf.“
8	„Ein Hoch auf unsern Busfahrer...“
9	„Kinder sind unsere Zukunft!“
10	Überlebende dürfen Szenario wählen

Zusätzlich sollten sich die Spieler vor dem Wurf einigen, ob die Überlebenden vorher oder nachher ausgerüstet werden sollen. Je nachdem können sich die Überlebenden auf das Szenario einstellen.

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.

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 für die Überlebenden folgende Einschränkungen: Zwar können die Überlebenden die Zombies nicht mehr so gut sehen, aber die natürlichen Instinkte „spüren“, ob Gefahr in Anmarsch ist.

Die Nervenstärke des Überlebenden x 8 gibt an, wie weit dieser sehen bzw. die Zombies spüren kann. Innerhalb dieses Bereiches können die Zombies normal bekämpft werden. Über diesen Bereich hinaus ist es den Überlebenden nicht möglich die Zombies anzugreifen bzw. sie zu beschießen.

Ausrüstungsmarker

Vor Spielbeginn können sich die Spieler einigen, auf dem Spielfeld noch Ausrüstungsmarker zu verteilen. Wie viele Ausrüstungsmarker platziert werden richtet sich nach der gewählten Schwierigkeit. Je schwieriger, desto weniger Marker werden verteilt.

Schwierigkeitsgrad	Marker
Einfach	7
Normal	6
Schwer	5
Apokalypse	4

Nachdem alle Modelle auf dem Spielfeld platziert wurden und das Spiel beginnt, werden die Marker verteilt. Die Marker werden immer abwechselnd auf dem Spielfeld platziert. Der Spieler der Überlebenden beginnt hierbei.

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

Um einen Marker aufzunehmen, muss sich ein Charakter in Basekontakt mit diesem befinden. Anschließend wird mit einem W10 gewürfelt und mit der unten stehenden Liste verglichen, um festzulegen welche Art von Gegenstand gefunden wurde. Nachdem die Art festgelegt wurde, werden drei W10 gewürfelt und die Zahlen zusammengezählt. Zähle nun in der jeweiligen Tabelle im Abschnitt *Überlebende ausrüsten* von oben nach unten ab. Gegebenenfalls muss noch ein zweites, drittes usw. Mal von oben begonnen und abgezählt werden.

W10	Ergebnis
1-2	kaputter/ kein Gegenstand
3	Feuerwaffe
4-5	Wurfwaffe
6	Schablonenwaffe
7	Nahkampfwaffe
8-10	Gegenstand

Sollte ein *Hund* gefunden werden, wird dieses Ergebnis ignoriert und erneut gewürfelt.

Durch eine *Interaktion* kann der Gegenstand aufgenommen werden und der Ausrüstung des Charakters hinzugefügt werden. Der Marker wird danach vom Spielfeld genommen und auf den Eintrag des jeweiligen Überlebenden auf dem Charakterbogens gelegt. Sollte der Überlebende sich dafür entscheiden, den Gegenstand nicht aufzunehmen, wird der Marker vom Spielfeld genommen.



DIE GROSSEN JUNGS

VON SASCHA DIJK

Erst war sie fern und unverständlich, eine verzerrte Stimme im Nirgendwo, dann wurde sie lauter, deutlicher; „Victor, Victor!“ hörte er sie rufen und wachte auf.

Er atmete schwer. Die Luft war stickig.

„Dreckige Finsternis!“ schrie er in sich hinein, wandte den Kopf und starrte mit weit aufgerissenen Augen in die Schwärze. Er lauschte angespannt, doch außer seinem Atem und dem Pochen seines Herzens war da kein weiterer Laut.

Schon wenig später entwich ihm - mit der Erkenntnis, dass das Rufen seines Namens nur einem Traum, seinem Rausch oder einer Kombination aus beidem entsprungen sein konnte - ein trauriger Seufzer. Lange Finger begannen zu suchen.

Erst stießen sie nur gegen eine zur Hälfte geleerte Whiskyflasche, dann aber bahnten sie sich zielstrebig einen Weg in Victors Hemdtasche und förderten sein letztes Streichholz zutage.

Er entzündete es und sah hinunter auf seine Armbanduhr.

Sieben Stunden.

Sieben Stunden hockte er nun schon in dieser Vorratskammer, und es waren noch mindestens zwei Stunden bis zum Sonnenaufgang.

Victor schwor sich in Zukunft Bars zu meiden.

Er war mit der Aussicht auf ein schnelles Motorrad, etwas Bier und Zigaretten hergekommen, als ihm der Club der Biker am Stadtrand eingefallen war.

Einen halben Tagesmarsch hatte ihn die Reise gekostet und er fand lediglich zerstörte Maschinen vor dem Gebäude. Kein einziges der Bikes hatte noch intakte Reifen.

Ganz offensichtlich war irgendwann eine Lache Benzin unter den Motorrädern in Brand geraten.

„Verfluchte Scheiße“ hatte Victor vor sich hingemurmelt und sich auf die Suche nach Alkohol und Zigaretten begeben. Als er letztlich nur ein einzelnes Paket Zigaretten und keinen einzigen Tropfen alkoholischer Getränke finden konnte, musste er sich mit dem Zertrümmern einiger Stühle im Inneren der Bar aufmuntern.

Er wusste natürlich, dass es in diesen Zeiten eine dumme Idee war, Lärm zu verursachen.

Er wusste natürlich auch, dass es eine noch dümmere Idee war, Lärm zu verursachen, wenn man über keinerlei Bewaffnung verfügt.

Doch siegte, wie so oft, Victors heißblütiges Temperament über seinen Verstand.

Und nachdem er den dritten Stuhl in seine Einzelteile zerlegt hatte, ertönte auch schon ein wütendes Gebrüll aus dem Hinterhof des Lokals wie zur unheilvollen Antwort.

Victor rannte zu einem kleinen Fenster und starrte auf den sandigen Hof, der nur mit ein paar wenigen, morschen Holzplatten umgäumt war und in seinen hinteren Ecken zwei Wellblechhütten beherbergte.

Es schien wie einstudiert, und Victor zog entsetzt und erstaunt seine Sonnenbrille ein Stück weit nach unten, als zwei gigantische untote Monstrositäten in schwarzen Lederkutteln schnaubend je eine der beiden Hütten verließen und in seine Richtung blickten.

Victor schnappte sich sein Paket Zigaretten und wollte gerade zum Eingang der Bar hinaus, als sich wild kläffend, und blutigen Schaum spuckend ein Hund vor ihm aufbaute.

An vielen Stellen seines Körpers lag nackte Haut frei, und das Fell hing dort in verfilzten Büscheln von ihm herab. An seinem mit Nieten besetzten Halsband hing ein kleines Namensschild.

„Killer“ stand darauf. Und wäre es nicht ausgerechnet sein Leben gewesen, das da in diesem Moment bedroht war, so hätte Victor glatt gelacht.

Er konnte eigentlich keinen klaren Gedanken mehr fassen, da stürmte das ehemalige Maskottchen der Bar bereits auf ihn zu. Reflexartig glitt Victor auf den Knien zu den zertrümmerten Stühlen, griff nach einem der Stuhlbeine, und rammte es mit seinem spitzen Ende voran in den Schlund des bellenden Ungeheuers. Es lag zwar nun am Boden, zuckte aber noch immer - deshalb nahm er mit jeder Hand ein weiteres Stuhlbein zur Hilfe und pfählte damit den Leib des Tieres.

Victor stand auf, riskierte einen Blick aus dem Fenster. Die zwei Riesen schienen nicht mehr im Hinterhof zu sein. Er taxierte den Eingangsbereich der Bar. Er wartete ab und schwieg. Langsam wurde die ganze Sache echt gefährlich.

Aber er wäre nicht Victor gewesen, wenn er nicht auch in dieser Situation Humor bewahrt hätte. Er grinste und schüttelte den Kopf, denn er musste daran denken, dass Freunde ihm stets vorgehalten hatten Motorräder, Alkohol oder Zigaretten könnten eines Tages seinen Tod bedeuten. So hatten sie sich das aber sicher nicht vorgestellt.

Dann ein Geräusch. Ein gequältes Stöhnen, gefolgt vom einem Schleifen über Holz.

Einer der großen Zombies musste draußen neben der Tür sein.

Victor kam ins Schwitzen und sah sich um. Nur eine schäbige Bar, eine Theke, und viele in kleine Scherben zerbrochene Flaschen auf dem groben Dielenboden. Dazu ein paar Barhocker, zwei runde Tische, die zerbrochenen Stühle - alles aus grobem Holz - und an den Wänden Poster von halbnackten und nackten Mädchen.

„Verdammt, soll ich diese Riesen mit Stuhlbeinen töten?“

Ein Brüllen unterbrach Victors Selbstgespräch. Einer der beiden Kolosse hatte nun den Eingang gefunden, stand schnaubend darin und baute sich zu voller Größe auf.

Victor kannte dieses Verhalten, er hatte es in den letzten Tagen oft genug gesehen.

Die Untoten lokalisieren die Beute, visieren sie an, es scheint sogar als müssten sie die Menschen erst als Beute erkennen, und gehen dann zum Angriff über.

Diese kurze Pause nutzte Victor sich zwei der Stuhlbeine zu greifen, und schon befand er sich mitten im Kampf mit der Bestie.

Im Großen und Ganzen war der Körper des Mannes intakt geblieben, er war blass und noch aufgeblähter als zu Lebzeiten, so viel war sicher, viele Haare hingen ihm büschelweise vom Kopf und seine Augen waren trüb, aber nur eine kleine, mit einem Verband versehene Wunde an der Hand verriet was ihm widerfahren war: Er wurde gebissen.

Wahrscheinlich hatte er seine Bar gegen die Zombies verteidigt und war einen Moment lang unachtsam gewesen. Sein Bruder hatte ihm dann wohl den Verband angelegt.

Ja, die zwei Monstrositäten waren Brüder, das wusste Victor.

Die „großen Jungs“ waren stadtbekannte Gangmitglieder mit einer gut besuchten Absteige für Biker. Nur deshalb war Victor überhaupt darauf gekommen zu diesem Ort zu gehen und nach einem Motorrad zu suchen.

Schon zu Lebzeiten waren die beiden Brüder gefürchtet gewesen, doch da hatte Victor noch kein Problem mit ihnen. Jetzt aber, wo sie es auf sein Fleisch und Blut abgesehen hatten, hatte er ganz eindeutig ein Problem mit den Jungs...

Das Monster wehrte Victor's Vorstoß mit dem Stuhlbein ab; eine ungewohnt gute Reaktion eines Zombies, dachte er. Als er den zweiten Versuch unternahm konnte er jedoch sehr leicht einen Treffer in die Schulter des Ungetüms landen, und betrachtete die erste Abwehrreaktion als Zufall. Diese Jungs waren zwar riesig und zäh, doch genauso langsam wie die anderen Hirnlosen.

Der Untote stöhnte kurz auf, doch bahnte sich dann weiter seinen Weg auf Victor zu.

Nunmehr panisch rammte dieser das verbliebene Stuhlbein in den Bauch des großen Kerls, doch der zeigte sich davon nicht beeindruckt.

Und schon geschah es: Victor wich vor Schreck zurück und stolperte über die am Boden liegenden Teile eines Stuhls. Im Augenblick des Falls dachte er nur wie er jeden Moment zerfleischt würde, wie sich die Hände und Zähne der lebenden Toten immer wieder in ihn graben würden, bis sie das Leben aus seinem Körper gesogen hätten.

Doch das Glück war ihm hold, dazu sollte es an diesem Tag nicht kommen.

Victor bemerkte wie eine der Dielen am Boden bei seinem Aufschlag verdächtig wackelte, er griff zu, und tatsächlich: Die Diele war locker, ließ sich abheben und verbarg eine kleine Kammer mit Waffen.

Einen Schuss später lag der mächtige, ehemalige Barbesitzer mit zeretztem Gesicht am Boden. Victor stand auf, klopfte sich den Staub von der Hose, und starrte zum Loch im Boden. Neben der Schrotflinte, die er gerade hielt, gab es noch ein Paket mit Munition und zwei recht alt anmutende Revolver. Er griff zu. Die Munition fand Platz in seinen Hosentaschen, die Revolver steckte er hinter den Gürtel.

„So!“ schrie Victor beflügelt, „Ich habe deinen Bruder erschossen, und für dich sind auch noch gut dreißig Kugeln übrig!“ Er stapfte mit lässigem Gang, die Schrotflinte in der Hüfte, zur Tür, schob lächelnd seine Sonnenbrille zu den Haaren hinauf und sah durch den Eingang nach draußen.

Er sah den zweiten der Brüder auf sich zukommen, und stellte fest, dass dieser bedeutend langsamer als der erste war. Es lag an einer Verletzung der Wade, die sein linkes Bein völlig unbrauchbar machte. Ganz offensichtlich war dieser Bursche von einem oder mehreren Zombies attackiert und in das Bein gebissen worden, wobei der Großteil an Fleisch und Sehnen verloren ging. Vielleicht war das sogar das Werk seines Bruders gewesen, dachte Victor.

Er pfiiff, der lebende Tote knurrte, versuchte seinen einbeinigen Gang zu beschleunigen, und als er auf etwa drei Meter herangekommen war, jagten ihm zwei Ladungen Schrot in die Brust und den Kopf.

Victor pfiiff weiter, wandte sich zur Straße und begann wieder seine Suche nach einem Fahrzeug. Er machte ein paar Schritte an den Motorrädern vorbei, hin zu einem Lieferwagen, der mit offener Fahrtür auf der anderen Straßenseite stand und wohl in aller Eile verlassen worden war.

Mit dem Lauf des Schrotgewehrs stieß er mehrmals gegen die Außenwand des Transporters und lauschte.

Er wartete einen Augenblick. Dann war er sicher, dass sich im Inneren des Wagens nichts rührte. Er sah nach dem Zündschlüssel, und fand keinen. Leise fluchte er vor sich hin.

Er kontrollierte die Tür zum Frachtraum. Sie war verschlossen. Jetzt fluchte er etwas lauter.

Victor drehte sich, scharfte mit einem Fuß durch den Sand auf dem Teer der Straße und versuchte abzuwägen ob es eine gute Idee sei Munition und Mühe auf das Öffnen dieser Tür zu verwenden.

Es gab einen kurzen Knall, Rauch, und die Tür stand offen.

Etwas ungläubig zog er die Augenbrauen hoch. Pelzmäntel? Ja, Pelzmäntel.

Der Transporter hatte tatsächlich eine große Menge teurer Mäntel aus Pelz geladen.

Victor stieg in den Transporter und begutachtete die Kleidungsstücke.

Er vermutete, dass sie für Frauen gedacht waren, aber zuckte mit den Schultern und suchte sich einen aus. Immerhin konnte es nachts sehr kalt werden, und die Jacke, mit der er wenige Tage zuvor losgezogen war, hatte eine Begegnung mit einer Meute von Zombies nicht überstanden.

Edel gekleidet entstieg er dem Wagen und sah die Straße hinunter zur Stadt. Dort herrschte das Chaos, die Untoten lauerten hinter jeder Ecke und Tür. Er konnte nicht zurück.

Er sah in die andere Richtung, der sich dem Horizont nähernden Sonne entgegen. Er musste weiterziehen, sich von der Stadt entfernen, so viel stand fest. Doch er konnte seine Reise nicht zu Fuß fortsetzen, und vor allem nicht bei Nacht.

Sowohl der Lieferwagen als auch die Motorräder kamen als Transportmittel nicht in Frage, und die Nacht war schon nah. Victor holte tief Luft, als er erkannte, dass er die Nacht in der Bar verbringen muss.

Da regte sich seine Nase. Er rümpfte sie und roch. Ihn beschlich ein Verdacht und er drehte sich um: Eine Gruppe von gut einem Dutzend der lebenden Toten wankte durch die Wiesen hinter dem Lieferwagen auf ihn zu. Er hatte genug Munition sie zur Strecke zu bringen, doch er wusste auch, dass noch mehr kommen würden. Nachts waren die Bestien besonders unruhig. Schnellen Schrittes marschierte er also in die Bar.

Er sah sich noch ein Mal hinter der Theke um, und fand wonach er suchte: Eine kleine Luke im Dielenboden, die über eine hölzerne Treppe in eine kleine Vorratskammer führte.

Er stieg hinunter. Es gab ein paar leere Einmachgläser, etwas Garn, und drei randvolle Flaschen Whisky!

Ein breites Grinsen zeichnete sich auf seinem Gesicht ab. Nun wusste er, dass er die Nacht zwar zusammengekauert in diesem Loch verbringen musste, aber ihm dabei der Alkohol nicht ausgehen würde.

Victor nahm das Garn, wickelte es um den Griff der Luke, dann um die Dielen, verknotete es und verschloss auf diese Art sein Nachtquartier.

Als das letzte Licht des Tages durch die Spalten zwischen den Dielen drang, nahm Victor einen vierzig Jahre alten Whisky an sich und zog genüsslich den Korken.

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 nicht hier in „Sicherheit“ bleiben können.

„Und wenn wir hier verschwinden sind wir Zombiefutter. Du hast doch gesehen was diese Viecher mit einem machen, wenn sie dich erwischen.“, widersprach ihm Petra mit zitternder Stimme.

„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! Wer mich begleiten möchte, darf gerne mitkommen.“, gab Karl resignierend Antwort. Er wusste das sein Plan einem Selbstmord glich, aber da draußen hätte er wenigstens eine kleine Chance gehabt. Hier drinnen würden sie über kurz oder lang verhungern.

Ziel

Die Überlebenden müssen das Spielfeld über den Fluchtkorridor verlassen.

Größe und Schwierigkeitsgrad

Das Szenario lässt sich am Besten mit sechs Überlebenden, auf der Schwierigkeitsstufe *Normal* spielen.

Aufstellung

Der Zombiemaster muss mit dem Aufstellen beginnen. Er darf die Zombies auf der kompletten Platte aufstellen.

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. Alle Zombies die sich innerhalb 24“ Zoll, gemessen von der jeweiligen Ecke, befinden, werden als Verluste entfernt und dürfen in der kommenden Endphase vom Zombiemaster den Regeln entsprechend platziert werden. Anschließend stellt der Spieler der Überlebenden seine Modelle auf.

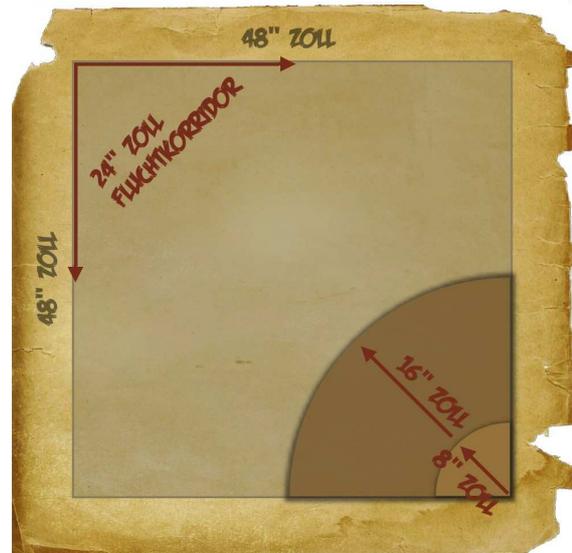
Die Aufstellungszone der Überlebenden beträgt 8“ Zoll, gemessen von der ausgewählten Ecke.

Fluchtkorridor

Der Fluchtkorridor, über den die Überlebenden das Spielfeld verlassen müssen, stellt die, der Startzone, gegenüberliegende Ecke dar. Der Fluchtkorridor hat in beide Richtungen eine Größe von 24“ Zoll.

Spielfeld

Gespielt wird auf einer 48“ x 48“ Zoll Platte, auf der ausreichend Gelände platziert werden sollte.



Siegesbedingungen

Der Spieler der Überlebenden hat das Szenario gewonnen, wenn er es schafft, mit mindestens der Hälfte (aufgerundet) seiner Gruppe über den Fluchtkorridor zu fliehen.

Der Zombiemaster gewinnt, wenn er *allen* Überlebenden das Hirn ausgesaugt hat oder diese *infiziert* sind.

Alles andere ist ein *unentschieden*.

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, 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 auf dem Helipad ist wenn wir aufsetzen. 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.

Ziel

Die Überlebenden müssen das Helipad 10 Runden lang von den Zombies freihalten, damit der Helikopter landen kann.

Größe und Schwierigkeitsgrad

Das Szenario lässt sich am Besten mit sechs Überlebenden, auf der Schwierigkeitsstufe *Normal* spielen.

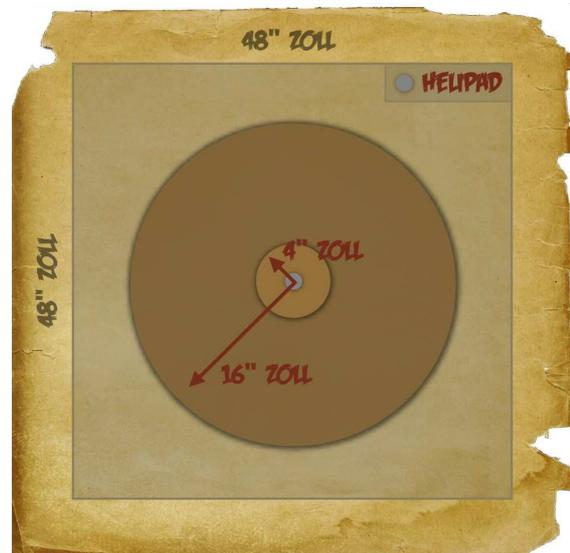
Aufstellung

Platziere das Helipad in der Mitte des Spielfeldes. Anschließend beginnt der Spieler der Überlebenden mit dem Aufstellen seiner Modelle im Radius von 4" Zoll um das Zentrum des Helipads.

Nachdem alle Überlebenden aufgestellt wurden, darf der Zombiemaster seine Zombies im Umkreis von 16" Zoll um das Zentrum des Helipads auf der Platte verteilen.

Spielfeld

Gespielt wird auf einer 48" x 48" Zoll Platte, auf der ausreichend Gelände platziert werden sollte.



Siegesbedingungen

Der Spieler der Überlebenden hat das Szenario gewonnen, wenn er es schafft am Ende der 10. Runde, mit mindestens einem Drittel (aufgerundet) der Überlebenden auf dem Helipad zu stehen und dieses zudem frei von Zombies ist.

Der Zombiemaster hat gewonnen, wenn er *allen* Überlebenden das Hirn ausgesaugt hat oder diese *infiziert* sind.

Alles andere ist ein *unentschieden*.

SZENARIO 3: „TRAUTES HEIM, GLÜCK ALLEIN?“

Seit Stunden saßen sie nun im Keller dieses Hauses und versuchten das alte Funkgerät wieder in Gang zu bringen. Die Meisten von Ihnen hatten es einfach nicht mehr ausgehalten, sich im Erdgeschoss des Familienhauses aufzuhalten und die Toten durch die Scheiben blicken zu sehen, wie sie dastanden und versuchten sich durch die Scheiben 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 gelassen.

„Hier spricht Bert Schmitt, dies ist ein Notruf, kann mich irgendjemand 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 aus der Hand legen als plötzlich eine Antwort kam. „Hier spricht Oberfeldwebel Friedrich. Wir haben ihren Standort angepeilt und werden in Kürze bei Ihnen sein. Halten Sie sich bereit uns entgegenzukommen!“

Karl kam wie ein Wahnsinniger die Treppe heruntergerannt. „Ihr werdet es verdammt noch mal nicht glauben! Das verdammte Haus ist von diesen verdammten Viechern umstellt!“ „Dann müssen wir uns eben unseren Weg frei kämpfen!“, kommentierte Bert Karls Aussage, während er seine Kettensäge, während er eine und eine Zigarre mit der anderen Hand nahm.

Ziel

Die Überlebenden müssen den Hilfskonvoi erreichen.

Größe und Schwierigkeitsgrad

Das Szenario lässt sich am Besten mit sechs Überlebenden, auf der Schwierigkeitsstufe *Normal* spielen.

Aufstellung

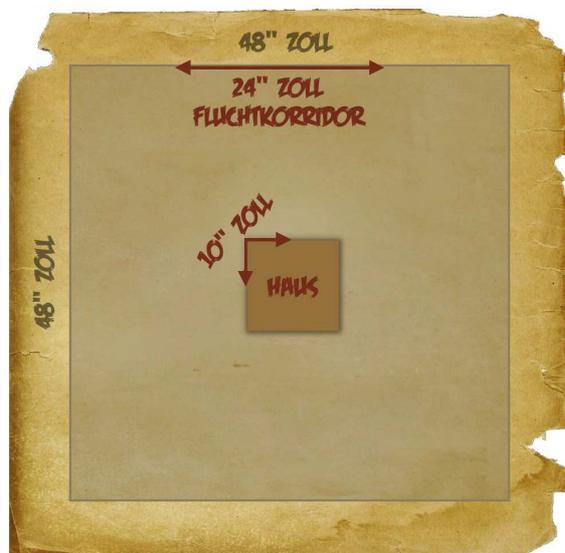
Platziere in der Mitte des Spielfeldes ein Gebäude mit zwei oder mehr Zugängen.

Anschließend muss der Zombiemaster all seine Zombies außerhalb des Hauses auf dem Spielfeld verteilen.

Danach dürfen die Überlebenden beliebig im Haus aufgestellt werden.

Spielfeld

Gespielt wird auf einer 48" x 48" Zoll Platte, auf der ausreichend Gelände platziert werden sollte.



Sonderregeln

Türen und Fenster ➤ Die Türen und Fenster des Gebäudes sind fest vernagelt bzw. verbarrikadiert. Vorläufig sollte es möglich sein, die Zombies vom Eindringen abzuhalten.

Eine Zombierotte, die sich in der Nahkampfphase in Basekontakt mit einer Tür des Gebäudes und sich nicht 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.

Konvoi ➤ In der Endphase jedes Spielzuges darf der Spieler der Überlebenden einen W10 würfeln. Bei einer 7+ erscheint der Konvoi. Für jede Endphase nach der Ersten wird der Wurf um +1 modifiziert.

War der Wurf erfolgreich, darf der Spieler der Überlebenden entscheiden auf welcher Tischseite der Konvoi kommt. Auf der jeweiligen Seite befindet sich der 24" Zoll Große Fluchtkorridor, jeweils 12" Zoll von den Ecken entfernt, über den die Überlebenden fliehen müssen.

Fluchtkorridor ➤ Der Zombiemaster darf keine neuen Zombies über den Fluchtkorridor ins Spiel bringen.

Siegesbedingungen

Der Spieler der Überlebenden hat das Szenario gewonnen, wenn er es schafft, mit mindestens der Hälfte (aufgerundet) seiner Gruppe über den Fluchtkorridor zu fliehen.

Der Zombiemaster hat gewonnen, wenn er *allen* Überlebenden das Hirn ausgesaugt hat oder diese *infiziert* sind.

Alles andere ist ein *unentschieden*.

SZENARIO 4: „EINMAL VOLLTANKEN BITTE.“

Wieder und wieder drehte Frank den Schlüssel im Zündschloss, doch mehr als ein Stottern kam 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 Höllebrut 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!“

Ziel

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

Größe und Schwierigkeitsgrad

Das Szenario lässt sich am Besten mit sechs Überlebenden, auf der Schwierigkeitsstufe *Normal* spielen.

Aufstellung

Platziere das Auto in der Mitte des Spielfeldes. Anschließend werden 8 Benzinkanister zufällig auf dem Spielfeld verteilt. Wirf dazu 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.

Anschließend beginnt der Spieler der Überlebenden mit dem Aufstellen seiner Modelle im Radius von 4" Zoll um das Auto.

Nachdem alle Überlebenden aufgestellt wurden, darf der Zombiemaster seine Zombies im Umkreis von 16" Zoll um das Auto auf der Platte verteilen.

Spielfeld

Gespielt wird auf einer 48" x 48" Zoll Platte, auf der ausreichend Gelände platziert werden sollte.

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.

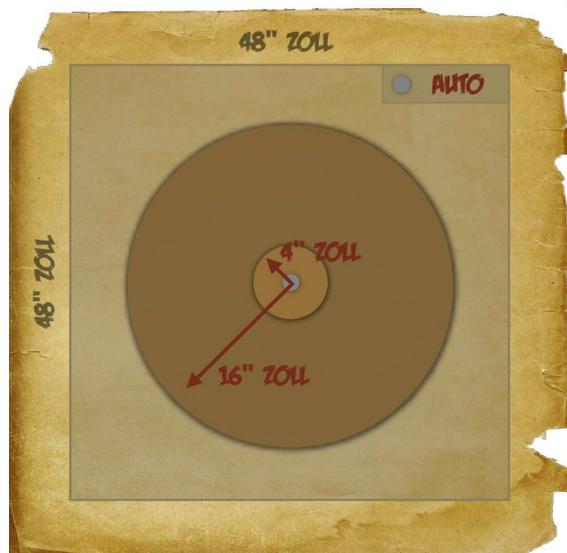
Ein Überlebender der einen Benzinkanister trägt und stirbt, lässt diesen an Ort und Stelle fallen. Ein Überlebender der infiziert ist und zum Zombie wird, trägt den Benzinkanister weiterhin mit sich, bis er ausgeschaltet wird.

Siegesbedingungen

Der Spieler der Überlebenden hat das Szenario gewonnen, wenn er es schafft, mindestens vier Benzinkanister zu sammeln, diese ins Auto zu kippen und sich ein Drittel (aufgerundet) der Gruppe in 4" Zoll Umkreis um das Auto befinden.

Der Zombiemaster gewinnt, wenn er *allen* Überlebenden das Hirn ausgesaugt hat oder diese *infiziert* wurden, bevor diese den 4. Benzinkanister ins Auto gefüllt haben.

Alles andere ist ein *unentschieden*.



SZENARIO 5: „HIER IST 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 will dieser Arsch hier? Warst du das? Rede du Mistkerl!“ „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 ca. einen Kilometer weit von hier entfernt. Folgen sie mir und vermeiden 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 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.“

Ziel

Ein Teil der Gruppe der Überlebenden befindet sich in einem sicher geglaubten Gebäude. Mittlerweile ist das Gebäude von Zombies umstellt. Die Überlebenden im Gebäude müssen befreit werden.

Größe und Schwierigkeitsgrad

Das Szenario lässt sich am Besten mit sechs Überlebenden, auf der Schwierigkeitsstufe *Normal* spielen. 1/3 der Überlebenden werden sich im Gebäude befinden.



Aufstellung

Platziere ein Gebäude möglichst in der Mitte des Spielfeldes. Bestimme anschließend zufällig welche Überlebenden sich im Gebäude befinden. Die Überlebenden im Gebäude dürfen frei platziert werden.

Der Zombiemaster stellt anschließend all seine Zombies auf dem Spielfeld auf, wobei natürlich kein Zombie im Gebäude aufgestellt werden darf.

Anschließend beginnt der Spieler der Überlebenden mit dem Aufstellen seiner restlichen Modelle. Dazu darf er sich eine beliebige Ecke des Spielfeldes aussuchen, über die das Spielfeld betreten wird. Innerhalb von 12" Zoll um die jeweilige Ecke werden alle Zombies in den Vorrat des Zombiemasters zurückgelegt. Die eigentliche Aufstellungszone der Überlebenden beträgt lediglich 4" Zoll.

Spielfeld

Gespielt wird auf einer 48" x 48" Zoll Platte, auf der ausreichend Gelände platziert werden sollte. Ein Gebäude in der Mitte ist Pflicht.

Sonderregeln

Türen und Fenster ➤ Die Türen und Fenster des Gebäudes sind fest vernagelt bzw. verbarrikiert. Vorläufig sollte es möglich sein, die Zombies vom Eindringen abzuhalten.

Eine Zombierotte, die sich in der Nahkampfphase in Basekontakt mit einer Tür des Gebäudes und sich nicht 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 Überlebenden 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 ➤ Um die Überlebenden zu befreien muss ein Eingang des Gebäudes von den Überlebenden, die sich außerhalb des Gebäudes befinden haben, erreicht werden. Erst dann dürfen die Überlebenden im Gebäude dieses verlassen.

Entkommen ➤ Nachdem die Überlebenden befreit wurden, muss die gesamte Gruppe versuchen den Zombies zu entkommen. Dazu wird ein W10 geworfen – dieser gibt, wie beim *Abweichen*, an, über welche Ecke die Überlebenden fliehen müssen. Der Fluchtkorridor hat, gemessen von der Ecke, in beide Richtungen eine Größe von 12" Zoll.

Siegesbedingungen

Der Spieler der Überlebenden hat das Szenario gewonnen, wenn er es schafft, mit der Hälfte (aufgerundet) aller Überlebenden zu entkommen.

Der Zombiemaster hat gewonnen, wenn er *allen* Überlebenden das Hirn ausgesaugt hat oder diese *infiziert* sind.

Alles andere ist ein *unentschieden*.

SZENARIO 6: „AUFRAUMKOMMANDO!“

Schattengleich huschten mehrere Gestalten durch die Nacht. Vollkommen lautlos stahlen sie sich an eines der untoten Wesen heran. Ein sanftes Zischen erklang und nicht mal eine Sekunde später flog der Kopf des Zombies durch die Nacht. Sowohl der Kopf, als auch der Körper wurden aufgefangen, damit es keine verräterischen Geräusche gab. Die Leichenteile wurden leise auf den Boden gelegt und schon ging es in Dreier-Teams zum nächsten Opfer.

Das Spezialkommando von Hazmat ging eiskalt und professionell vor, wie ein gut geöltes Getriebe.

„Hier Team Steiner.“ flüsterte einer der vermummten Gestalten in ein Funkgerät. Punkt A-21 sauber. Gehen nun zu B-4.“

Auf eine Antwort musste der Mann nicht warten. Es würde keine kommen, solange das Gelände nicht komplett sauber wäre. Das Piepsen und Knacken des Funkgeräts würde sie sofort verraten.

Von einem Hügel aus beobachtete der Anführer der gesamten Einheit das Geschehen. Das hieß, er starrte auf das verlassene Pfadfinderlager und konnte nichts erkennen, außer ein paar Umrissen.

Da seine gesamte Einheit mittlerweile beträchtlich geschrumpft war, musste er so vorgehen. Er konnte es sich nicht leisten, durch Lärm mehrere Horden dieser Bestien anzulocken. Also mussten sie völlig lautlos vorgehen. Bis zum Hauptquartier war es nicht mehr weit aber bei Nacht unterwegs zu sein wäre sehr unklug. Also wollten sie hier übernachten und morgen den Rest des Weges zurücklegen. Doch seine Hoffnung schwand, als ein Schuss direkt neben ihm ertönte. Sein Adjutant hatte einen Zombie, der sich an sie heranschleichen konnte gerade eben erschossen.

„Runter zum Camp. In die Hütten und verbarrikadieren. Wir werden bis zum letzten Mann kämpfen. Schnell!“

Ziel

Der Ort bietet sich an, um dort vorübergehend sein Quartier aufzuschlagen. Der gesamte Bereich muss von den Untoten gesäubert werden – Geräusche ziehen die Zombies an, deshalb muss leise vorgegangen werden.

Größe und Schwierigkeitsgrad

Das Szenario lässt sich am Besten mit sechs Überlebenden, auf der Schwierigkeitsstufe *Normal* spielen.

Aufstellung

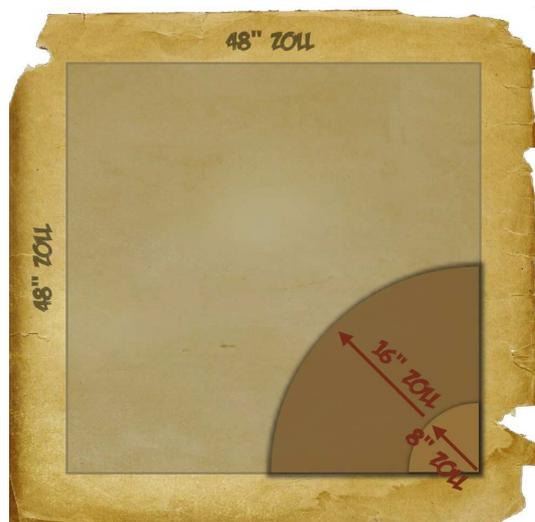
Der Zombiemaster muss mit dem Aufstellen beginnen. Er darf die Zombies auf der kompletten Platte aufstellen.

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. Alle Zombies die sich innerhalb 24" Zoll, gemessen von der jeweiligen Ecke, befinden, werden als Verluste entfernt und dürfen in der kommenden Endphase vom Zombiemaster den Regeln entsprechend platziert werden. Anschließend stellt der Spieler der Überlebenden seine Modelle auf.

Die Aufstellungszone der Überlebenden beträgt 8" Zoll, gemessen von der ausgewählten Ecke.

Spielfeld

Gespielt wird auf einer 48" x 48" Zoll Platte, auf der ausreichend Gelände platziert werden sollte.



Sonderregeln

Wir kommen wieder > Bevor der Zombiemaster würfelt um zu bestimmen wie viele Zombies wiederkommen dürfen, muss dieser zuerst kontrollieren, ob neue Zombies von den Geräuschen die die Überlebenden verursacht haben, angelockt wurden.

Wirf dafür einen W10. Bei einer 9+ wurden neue Zombies angelockt und der Zombiemaster darf seinen Wurf zum Erscheinen der Zombies durchführen.

Wie bereits erwähnt, werden die Zombies von Geräuschen angelockt. Für jede *Feuer-*, *Schablonenwaffe* oder *spezielle Nahkampf-Waffe* die in diesem Spielzug eingesetzt wurde, wird der Wurf ob die Zombies wieder kommen um +1 modifiziert.

Siegesbedingungen

Der Spieler der Überlebenden hat das Szenario gewonnen, wenn er es schafft das Gebiet innerhalb von oder vor Ablauf der 10 Runden von den Zombies zu säubern.

Der Zombiemaster hat gewonnen, wenn er *allen* Überlebenden das Hirn ausgesaugt hat oder diese *infiziert* sind.

Alles andere ist ein *unentschieden*.

SZENARIO 7: „EIN HOCH AUF UNSERN BUSFAHRER..“

„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 den Motor anlassen, 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?“

„Wir hauen ihm eine in die Fresse. Los jetzt.“

Ziel

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

Größe und Schwierigkeitsgrad

Das Szenario lässt sich am Besten mit sechs Überlebenden, auf der Schwierigkeitsstufe *Normal* spielen.

Aufstellung

Die Überlebenden beginnen mit der Aufstellung und dürfen innerhalb von 4" Zoll um das Fluchtfahrzeug aufgestellt werden.

Anschließend stellt der Zombiemaster seine Zombierotten auf. Während Zombiehunde nur außerhalb von Gebäuden aufgestellt werden dürfen, dürfen Zombierotten auch bereits in Gebäuden aufgestellt werden. Die Zombierotten müssen einen 16" Zoll Abstand zum Fluchtfahrzeug einhalten.

Spielfeld

Gespielt wird auf einer 48" x 48" Zoll Platte, auf der ausreichend Gelände platziert werden sollte. Vier Gebäude sind Pflicht und werden, wie in der Grafik angezeigt, aufgestellt.

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.

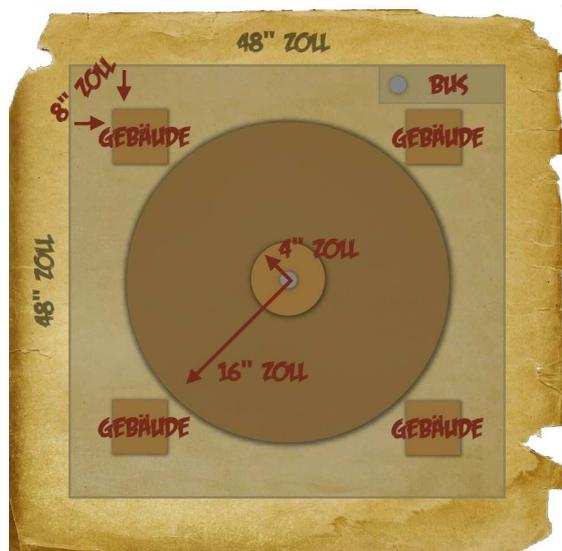
Sobald der Schlüssel gefunden wurde trägt der jeweilige Überlebende den Schlüssel mit sich. Sollte der Überlebende sterben wird an entsprechender Stelle ein „Schlüsselmarker“ platziert. Sollte der Überlebende zum Zombie werden, trägt er den Schlüssel weiterhin mit sich – bis er ausgeschaltet wird.

Siegesbedingungen

Der Spieler der Überlebenden hat das Szenario gewonnen, wenn er es schafft den Schlüssel zu finden und mit mindestens 1/3 der Überlebenden das Fluchtfahrzeug zu erreichen und zu entkommen.

Der Zombiemaster hat gewonnen, wenn er *allen* Überlebenden das Hirn ausgesaugt hat oder diese *infiziert* sind.

Alles andere ist ein *unentschieden*.



SZENARIO 8: „KINDER SIND UNSERE ZUKUNFT!“

„Verdammt, schaut euch das mal an!“

„Hast du was interessantes entdeckt Karl?“, fragte Christina, während sie züchtig 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 Karl ins 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 unsere Zukunft.“

Ziel

In einem Auto, das von Zombies umringt ist, befindet sich ein kleines Mädchen, das es zu retten gilt. Die Überlebenden müssen zum Auto kommen und mit dem Mädchen fliehen.

Größe und Schwierigkeitsgrad

Das Szenario lässt sich am Besten mit sechs Überlebenden, auf der Schwierigkeitsstufe *Normal* spielen.

Aufstellung

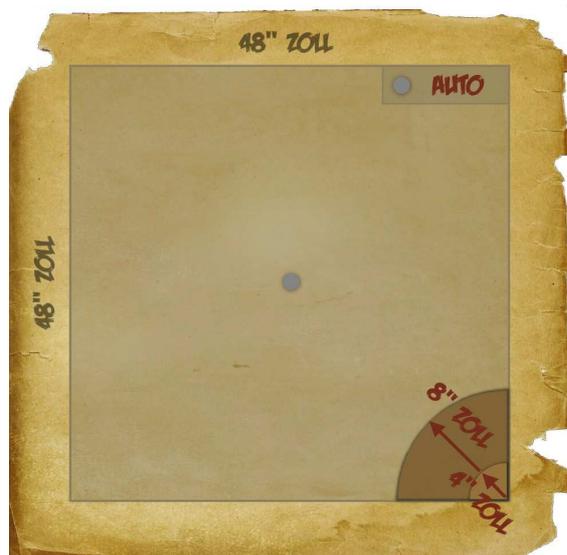
Der Zombiemaster muss mit dem Aufstellen beginnen. Er darf die Zombies auf der kompletten Platte aufstellen.

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. Alle Zombies die sich innerhalb 12" Zoll, gemessen von der jeweiligen Ecke, befinden, werden als Verluste entfernt und dürfen in der kommenden Endphase vom Zombiemaster den Regeln entsprechend platziert werden. Anschließend stellt der Spieler der Überlebenden seine Modelle auf.

Die Aufstellungszone der Überlebenden beträgt 4" Zoll, gemessen von der ausgewählten Ecke.

Spielfeld

Gespielt wird auf einer 48" x 48" Zoll Platte, auf der ausreichend Gelände platziert werden sollte. Ein Auto muss in der Mitte des Spielfeldes platziert werden.



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, darf sich der Spieler der Überlebenden eine beliebige Ecke aussuchen über die er fliehen möchte. Die Fluchtzone hat eine Größe von 12" Zoll in beide Richtungen, gemessen von der Ecke.

Das Mädchen muss bei dem Überlebenden bleiben, von dem es befreit wurde und wird 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.

Das Mädchen hat folgendes Profil:

0, 3, 1, 1, 1, 2, 1

Es ist Flink, darf aber keine Zombies angreifen.

Siegesbedingungen

Der Spieler der Überlebenden hat das Szenario gewonnen, wenn er es schafft mit dem Mädchen und 1/3 (aufgerundet) der Überlebenden zu entkommen.

Der Zombiemaster gewinnt, wenn er *allen* Überlebenden das Hirn ausgesaugt hat oder diese *infiziert* sind.

Alles andere ist ein *unentschieden*.

ARCHETYPEN

1 **AUSRÜSTUNG**

- schw. Pistole
- 2x Granate
- Ladestreifen
- Kaugummi
- Signalfeuer.

3 **FERTIGKEIT/EIGENSCHAFT**

Eiskalt

3

„Komm her Baby. Ich reiß dir deinen fauligen Arsch auf, steck ne amerikanische Flagge rein und schick dich nach den Iraki!“

KENDRA



KENDRA STEVENS

Kendra ist eine aufbrausende Person, die man auch als „leicht schießwütig“ bezeichnen kann. Nachdem sie bei der US Army unehrenhaft entlassen wurde, versuchte sie ihr Glück bei der deutschen Bundeswehr, doch auch dort behielt man sie nicht lange.

Da aber ihr größtes Glück darin bestand, irgendwas mit Waffen zu tun zu haben und sie keine Lust hatte Ladenbesitzerin zu werden, riss sie sich zusammen und trat eine Stelle bei der Polizei an.

Oft hatte sie Schwierigkeiten gemacht und wäre des Öfteren beinahe vom Dienst suspendiert worden, aber jedes Mal schaffte sie es doch noch zu bleiben.

Als der Ernst der Seuche bekannt gegeben wurde und auch einfache Polizisten einen Schießbefehl bekamen, stand Kendra an vorderster Front. Zumindest so gut es eben ging.

Kendra hat durch ihre diversen Ausbildungen, exzellente Kenntnisse im Nah- und Fernkampf sammeln können und diese auch oft unter Beweis gestellt. Dennoch haben ihre Erfahrungen mit den wandelnden Toten, Spuren an ihr hinterlassen. Und wenn sie mal in Panik verfallen sollte und wild um sich ballert, will niemand in der Nähe stehen.

JÜRGEN BAKER

Jürgen Baker, von allen nur mit seinem Nachnamen gerufen, 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 Schusswaffen noch nie leiden konnte und deshalb deren Umgang nie großartig gelernt hatte, verlässt sich Baker auf eine simple, aber effektive Brechstange. Nach seinen eigenen Worten, eignet sich etwas, womit man eine Kasse knacken kann, auch um Zombieschädel zu knacken.

2 **AUSRÜSTUNG**

- Stumpfe Hiebwaffe
- 2x Molotov-Cocktail
- Hund
- Kaugummi
- Dietrich

3 **FERTIGKEIT/EIGENSCHAFT**

Einzelgänger

2

„Hey du Freak! Anstatt meinen Bro anzuknabbern, komm lieber her und küss meine Brechstange.“

BAKER



2 **AUSRÜSTUNG**

- schw. Pistole
- 2x HE-Granaten
- Ladestreifen
- Antibiotikum

2 **FERTIGKEIT/EIGENSCHAFT**

Hart im Nehmen

„Just smile boy! Meine Faust rächt nach Friedhof. Mal schnupfern.“

HARBY



HARALD BYSS

Harald Byss war Besitzer eines Nachtclubs in St. Pauli, dem „Harby´s“. Dies ist ein Kürzel seines Vor- und Nachnames, den er schon seit Jahren als Spitznamen trägt.

Harby ist ein knallharter Kerl, der auch mal eine Karriere als Boxer in betracht zog. Als das nichts wurde, beschloss er eine Bar aufzumachen und dort auch hin und wieder Amateurboxkämpfe austragen zu lassen. Er stieg oft genug selbst in den Ring, da unter seinen Stammgästen bekannt war, dass derjenige, der gegen ihn gewinnt, ein Jahr umsonst bei im trinken dürfe. Allerdings hat es niemand jemals geschafft.

Auch wenn Harby gebürtiger Deutscher ist, so redet er oft nur gebrochen und verwendet gerne englische Begriffe. Auch wenn dieser Umstand einigen Gästen öfter auf die Nerven ging, so wagte es keiner dies auszusprechen.

Seitdem sich die Infektion weiter ausgebreitet hat, zieht Harby mit seiner .357 Magnum durch die Gegend. Den riesigen Revolver hatte er vor Jahren samt Munition gekauft und unter seinem Tresen deponiert. Dass das illegal war, war im zwar bewusst, aber störte ihn nicht im geringsten.

MARGARETE JAHNS

Madge ist die Ruhe in Person. Nichts und niemand vermag ihr das zu nehmen. Als sie über Radio erfuhr, dass die Regierung Essen und die umliegenden Gebiete aufgab, setzte sie sich ihrer Flinte ans Fenster und schoss auf alles was nicht mehr lebendig war. Laut eigener Aussage verharrte sie dort über eine Woche, während sich die Seuche immer weiter ausbreitete.

Erst als ihr die Vorräte auszugehen drohten und sie nicht mehr allzuviel Munition hatte, rief sie ihren Sohn an und fragte, warum er sie noch immer nicht abgeholt habe.

Trotz ihres Alters ist Madge noch voller Energie und Leben und würde lieber heute als morgen einen richtigen Krieg gegen die Untoten beginnen. Bisher konnte man ihr diese Idee aus dem Kopf schlagen, aber niemand, der damals mit dabei war würde vergessen, wie sie alleine raus ging und ein gutes Dutzend Zombies im Alleingang niedergemäht hat.

Sie blieb völlig gelassen, als eine riesige Rotte auf sie zuwankte und sie ihre Flinte nachlud. Jedem anderen wären die Nerven durchgegangen, doch nicht der „eiskalten eisernen Lady“, wie sie von manchen genannt wird.

3 **AUSRÜSTUNG**

- Schrotflinte
- 2x Verbandskasten
- Ladestreifen
- Dietrich

2 **FERTIGKEIT/EIGENSCHAFT**

Gutes Immunsystem

„Ich hab mit dieser Flinte schon gejagt, du wirst du nur ein geiler Gedanke deines Vaters. Also erzähl mir nichts, mein Sohn!“

MADGE



1 **AUSRÜSTUNG**

- Scharfe Hieb- und Wurf-
waffe
- Adrenalin
- Murmeln

4

2

4

FERTIGKEIT/EIGENSCHAFT

Gute Reflexe

4

2

2

„Ich habe mir schon immer gewünscht, diesem Pflücker von Mathelehrer mal so richtig ein auf's Maul zu geben.“

SUZI



SUZUMIYA BUSUJIMA

Suzumiya Busujima lebte 12 Jahre lang mit ihrer Mutter in Tokio, bis sie zu ihrem Vater nach Deutschland zog, der dort an einer Universität Medizin lehrte. Auf Grund ihres, für deutsche Kinder, zu langen und umständlichen Namens, wurde sie nur Suzi genannt. Auch wenn sie die Sprache und die Gepflogenheiten der deutschen Kultur schnell lernte und auch ziemlich schnell Freunde fand, war ihr eindeutiges Erkennungsmerkmal ihre alte Schuluniform aus ihrer tokioter Mädchenschule.

Bei ihrem Vater, der nicht nur ein guter Medizinprofessor war, lernte Suzi unter anderem Kendo und Iaido. An ihrer alten Schule in Japan versuchte der Naginata-Club, Suzi für sich zu gewinnen, doch sie meinte, sie folge lieber dem uralten Weg des Schwertes. In Deutschland besuchte sie noch einige Zeit den Nin-Do-Kurs.

Suzis Hang, Probleme erst mit Gewalt zu lösen und später Fragen zu stellen, half ihr, die Zeit seit Ausbruch der Seuche heil zu überstehen. Das Katana das sie immer mit sich führt, hatte sie ihrem Vater aus seinen kalten toten Finger genommen, der bei dem Versuch seine Familie zu beschützen von den Untoten zerrissen wurde.

HAZMAT TRUPPEN

Niemand kann ganz genau sagen, wer die Hazmat Truppen sind, wer sie geschickt hat, oder was ihr Ziel ist. Sicher ist nur, dass sie überall auf der Welt auftauchen und behaupten, „die Regierung“ habe sie geschickt. Das diese Aussage auf Unverständnis stößt ist klar, denn tragen die Hazmat Truppen keinerlei Symbolik, welche sie als Regierungstruppen kennzeichnen würde. Zumal die meisten Regierungen recht schnell fielen und in Vergessenheit gerieten.

Wo immer die in Schutzkleidung eingepackten, schwer bewaffneten Männer auftauchen verlangen sie absoluten Gehorsam und keine Fragen zu ihren Aufträgen. Mit einer Mischung aus Gewalt und Charisma zwingen sie andere Überlebende für sie zu schuften oder vertreiben sie.

Manche behaupten sie hätten gesehen, wie die Truppen ein paar Aufständische erschossen hätten, nachdem sie sich ihnen gegenüber weigerten unter ihrer Führung zu arbeiten.

Kaum jemand würde freiwillig mit den Hazmat Truppen zu tun haben. Nur wenn die Situation aussichtslos erscheint, kämpfen Überlebende mit den Hazmat und unter deren Führung. Auch wenn sie wahrscheinlich niemand leiden kann, ihre perfekte Zusammenarbeit die wie ein Schweizer Chronometer funktioniert, hat schon vielen Menschen das Leben gerettet und findet stumme Bewunderung bei der überlebenden Bevölkerung.

1 **AUSRÜSTUNG**

- Sturmgewehr
- 2x Ladestreifen

4

2

4

FERTIGKEIT/EIGENSCHAFT

Geborener Anführer

2

4

2

„Wir sollten einige dieser Exemplare unbeschadet lassen.“

HAZMAT



CHARAKTERBOGEN

CHARAKTER	
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	
FAHIGKEIT/ FERTIGKEIT	
GLUCK	INFIZIERT

CHARAKTER	
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	
FAHIGKEIT/ FERTIGKEIT	
GLUCK	INFIZIERT

CHARAKTER	
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	
FAHIGKEIT/ FERTIGKEIT	
GLUCK	INFIZIERT

CHARAKTER	
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	
FAHIGKEIT/ FERTIGKEIT	
GLUCK	INFIZIERT

CHARAKTER	
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	
FAHIGKEIT/ FERTIGKEIT	
GLUCK	INFIZIERT

CHARAKTER	
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	
FAHIGKEIT/ FERTIGKEIT	
GLUCK	INFIZIERT

REFERENZBOGEN

SPIELZUG

- **I. AKTIVIERUNGSPHASE**
 - Abwechselnd werden die Überlebenden und die Zombierotten aktiviert. Solange bis alle Modelle auf dem Spielfeld einmal aktiviert wurden.
- **II. NAHKAMPFFHASE**
 - Wählt einen Nahkampf aus.
 - Ermittelt die Anzahl der *Nahkampfwürfel* und führt den Nahkampf durch.
 - Anschließend werden die Zombies zurückgedrängt.
- **III. ENDPHASE**
 - Überprüft, ob die Siegesbedingungen erfüllt wurden.
 - Der Zombiemaster führt seinen *Erscheinungswurf* durch und platziert die neuen Zombies.
 - Ein neuer Spielzug beginnt mit der Aktivierungsphase.

anschließend einen Test mit seiner Geschicklichkeit auf die 7+ ablegen.

- Beachte: Pro Aktion „Feuern/ Werfen“ kann nur *ein* Zombie ausgeschaltet werden. Pro Spielzug kann nur auf *eine* Rote gefeuert/ geworfen werden.

Schablonenwaffen

- Wähle ein Ziel im Sichtbereich des Überlebenden aus.
- Platziere die Schablone mittig über dem Ziel und legen 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.

AKTIONEN

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.

ÜBERLEBENDE	AKTION	ZOMBIES
●●	Bewegen	●●
●●●	Angreifen	●●●
●●●	Sprinten	●●●
●	Interagieren	
●	Feuern/ Werfen	
+ ●	Zielen	
●●	Panik überwinden	
●	Reaktion	

Zusätzlich haben die Überlebenden die Möglichkeit zu *warten*.

Für jeden Überlebenden, der zu Beginn des Spielzuges weder ausgeschaltet noch *infiziert* ist, darf der Spieler der Überlebenden im jeweiligen Spielzug *einmal* warten. Wenn der Spieler der Überlebenden sich dazu entscheidet zu warten, ist der Zombiemaster wieder am Zug. Beachte, dass die Überlebenden nicht zwei Mal hintereinander *warten* dürfen.

FERNKAMPF

Feuer- und Wurfaffen

- 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, wurde der Zombie ausgeschaltet – andernfalls hat der Schuss keinerlei Auswirkungen.
- Zeigen beim Trefferwurf die Hälfte der Würfel die gleiche Augenzahl, hat die Waffe eine *Ladehemmung*.
 - Um eine Ladehemmung zu beheben, muss der Überlebende eine *Interaktion* ausführen und

NAHKAMPF

Ein Überlebender der von Zombies angegriffen wird, muss gegebenenfalls einen Test auf seine *Nervenstärke* ablegen um nicht *in Panik auszubrechen*.

Ablauf

- Der Überlebende und die Zombies dürfen für jeden Punkt *Nahkampf* im Profil einen *Nahkampfwurf* ablegen.
- Der Überlebende muss seinen Nahkampfwurf in *Attacken* und *Paraden* aufteilen. Der Zombiemaster darf nur *attackieren*.
 - Um die Attacke 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 Wurf Ergebnis der Attacke noch etwaige Modifikationen.
- Kann die Attacke 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. Misslingt der Test, zählt der Überlebende als *infiziert*, andernfalls hat der Schaden keinerlei andauernde Auswirkung.
 - Ein infizierter Überlebender muss jedes Mal wenn er aktiviert wird einen erneuten Test auf seinen Konstitutionswert ablegen.

NERVEN

Panikbereich

Der Panikbereich eines Überlebenden hat einen Radius von 6“ Zoll. Innerhalb dieses Bereichs wird der Überlebende von den Zombies eingeschränkt.

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.

REFERENZBOGEN

• 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" – 10"	+3 / -3	Streuung, Rückschlag
↳ <i>Doppelschuss</i>	0 – 4"	4" – 10"	+5 / -2	Streuung, Rückschlag, Nachladen
Schrotflinte	0 – 6"	6" – 12"	+4 / -2	Streuung, Rückschlag
Gewehr	0 – 12"	12" – 24"	+1 / +1	
Sturmgewehr	0 - 10"	10" – 20"	+1 / +1	
↳ <i>Feuerstoß</i>	0 - 8"	8" – 16"	0 / -2	Streuung
Scharfschützengewehr	0 - 18"	18" – 36"	0 / +3	Unhandlich, Auflegen
Bazooka/ Granatwerfer	0 - 12"	12" – 24"	+2	Schwer, Unhandlich, Abweichen, Schablone 3"
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

• Wurfaffen

Typ	TWM	Sonderregeln
Stumpfe Wurfaffen ↳ Stein, Flasche		
Scharfe Wurfaffen ↳ Messer, Axt	+1	

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

Typ	Stärkebonus	Sonderregeln
Faust/ Unbewaffnet	0	
Faustwaffen ↳ <i>Messer, kaputte Flasche, Schlagring, Pistole, schwere Pistole, Maschinenpistole</i>	+1	
Stumpfe Hiebaffen ↳ <i>alle Arten von Schlägern, Brecheisen, Gitarre, Schrotflinte, alle Arten von Gewehren, Bazooka/ Granatwerfer, Armbrust, schwere Armbrust</i>	+2	
Scharfe Hiebaffen ↳ <i>Machete, Schwert, Katana, Axt, Sense</i>	+4	
Spezielle Nahkampfwaffen ↳ <i>Rasenmäher, Kettensäge, Heckentrimmer</i>	+7	Unhandlich

Die *Konstitution der Zombies* weist zwei Werte auf - der Erste Wert gibt an welcher Wurf benötigt wird, um den Zombie im Nahkampf auszuschalten.

Der Zweite gibt an welcher *Trefferwurf* mit Fernkampfwaffen erreicht werden muss, um den Zombie auszuschalten.

ZOMBIES

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

ZOMBIEHUNDE

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

SPIELHILFEN

5" ZOLL SCHABLONE



3" ZOLL SCHABLONE



GALERIE



LIBERLENDE VON
CARSTEN LIERSCH



LIBERLENDE VON
ANDREAS BRISGEN



LIBERLENDE VON
CHRISTIAN BLEIBAUM



LIBERLENDE VON
THOMAS BATZ

Reanimated! ist ein 28mm Skirmish Tabletop bei dem die Reste der Menschheit versuchen in einer postapokalyptischen Welt gegen die nicht enden wollenden Fluten von Zombies zu überleben.

Jeder Überlebende kann mit seinen Stärken und Schwächen individuell erschaffen und ausgerüstet werden. Dafür stehen eine Vielzahl von Fähigkeiten, Waffen und Ausrüstungsgegenständen zur Verfügung.

Das Spiel ist für zwei Spieler ausgelegt, wobei ein oder mehrere Spieler in die Rolle der Überlebenden schlüpfen und ein Spieler den Zombiemasters übernimmt.

REANIMATED!

SKIRMISH OF THE DEAD



*"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 für Tag und Stunde für Stunde, aber noch sind wir am Leben."*