

Welcome to *Louisiana*



EIN ZOMBIEROLLENSPIEL

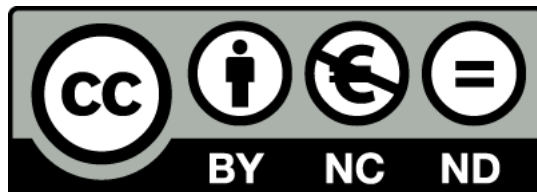


**DUNGEON
FACTORY**

Welcome to Louisiana

Ein Zombierollenspiel
BETA

von Daniel Hanowski



Welcome to Louisiana - Public Beta
von Daniel Hanowski ist lizenziert unter
einer Creative Commons Namensnennung
- Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen
4.0 International Lizenz.

Idee, Regeln & Layout

Daniel Hanowski

Vielen Dank an alle Testspieler

Karsten Fritsche, Thorsten Fritsche, Johannes Huesmann, Stefan Kopmann

Inspiration

Filme: Dawn of the Dead, 28 Days Later, Shaun of the Dead

Serien: The Walking Dead, True Detective

Bücher: The Zombie Survival Guide, World War Z

Rollenspiele: Other Dust, Outbreak: Undead, All Flesh must be eaten, Zombieslayers, Hårnmaster, Dragon Age, Dungeons & Dragons 5th Edition, Lady Blackbird, Warhammer Fantasy Roleplay 3

INHALT

1.	Einleitung	S. 6	7.	Zufallstabellen	S. 30
1.1.	Über das Spiel / die Playtestregeln	S. 6	7.1.	Erforschen	S. 30
1.2.	optionale Regeln	S. 7	7.2.	Begegnungen	S. 30
1.3.	Würfel	S. 7		Zufallstabelle 1: Begegnungen	S. 30
1.4.	Der Basismechanismus	S. 7		Zufallstabelle 2: Himmelsrichtung	S. 30
	Tabelle 1: Zielwerte	S. 7		Zufallstabelle 3: offenes Land	S. 30
				Zufallstabelle 4: Wald	S. 31
				Zufallstabelle 5: Bayou (Sumpf/Gewässer)	S. 31
				Zufallstabelle 6: Straße	S. 32
				Zufallstabelle 7: Untergrund	S. 32
				Zufallstabelle 8: Plündern	S. 32
				Zufallstabelle 9: Ressourcen	S. 32
				Zufallstabelle 10: Stadt	S. 33
				Zufallstabelle 11: Gebäude	S. 33
				Zufallstabelle 12: Spezialgebäude	S. 33
				Zufallstabelle 13: Sonstiges	S. 33
				Zufallstabelle 14: Waffen	S. 34
				Zufallstabelle 15: Rüstungen	S. 34
				Zufallstabelle 16: Transportmittel	S. 34
				Zufallstabelle 17: NSC-Erfahrung	S. 34
				Zufallstabelle 18: NSC-Beruf	S. 34
				Zufallstabelle 19: NSC-Verhalten	S. 34
				Zufallstabelle 20: Tiere	S. 34
2.	Charaktererschaffung	S. 8			
2.1.	Wer bin ich?	S. 8			
2.2.	Motive	S. 8			
	Tabelle 2: Beispielmotive	S. 9			
2.3.	Attribute	S. 10			
	Tabelle 3: Attributswerte	S. 10			
2.4.	Fertigkeiten	S. 11			
3.	Die Gruppe	S. 13			
3.1.	Ressourcen	S. 13			
3.2.	Lärm	S. 14			
	Tabelle 4: Lärmbeispiele	S. 14			
3.3.	Glück	S. 15			
4.	Kampf	S. 16			
4.1.	Die Kampfrunde	S. 16			
4.2.	Kampfaktionen	S. 16			
	Tabelle 5: Pasch im Nahkampf	S. 17			
	Tabelle 6: Pasch beim Schießen	S. 17			
4.3.	Verletzungen	S. 18			
	Tabelle 7: Treffertabelle	S. 18			
4.4.	Gifte	S. 19			
	Tabelle 8: Gifte	S. 19			
4.5.	Krankheiten	S. 19			
	Tabelle 9: Krankheiten	S. 19			
4.6.	Zustände	S. 20			
5.	Verbündete und Gegner	S. 21			
5.1.	Überlebende	S. 21			
	Treffertabelle 1: Menschen	S. 21			
	Tabelle 10: NSC-Erfahrung	S. 21			
5.2.	Zombies	S. 22			
	Treffertabelle 2: Zombies	S. 22			
	Treffertabelle 3: Berserker	S. 23			
	Treffertabelle 4: Fleischberge	S. 23			
5.3.	Tiere	S. 24			
	Treffertabelle 5: Alligator	S. 24			
	Treffertabelle 6: Kojote/verwilderter Hund	S. 24			
	Treffertabelle 7: Puma	S. 25			
	Treffertabelle 8: Louisiana-Schwarzbär	S. 25			
6.	Die Welt	S. 26			
6.1.	Ausrüstung	S. 26			
6.2.	Waffen	S. 27			
	Tabelle 11: Unbewaffnet	S. 27			
	Tabelle 12: Nahkampfaffen	S. 27			
	Tabelle 13: Wurfaffen	S. 27			
	Tabelle 14: Schussaffen	S. 27			
	Tabelle 15: Rüstungen	S. 28			
	Tabelle 16: Transportmittel	S. 28			
6.3.	Die "Festung"	S. 29			
			8.	Anhang / Tabellen	S. 35
			9.	Vorlagen	S. 36
			9.1.	Charakterbogen - Variante A	S. 36
			9.2.	Charakterbogen - Variante B	S. 37
			9.3.	Gruppenbogen	S. 38
			9.4.	Tabellenvorlagen	S. 39

ABKÜRZUNGEN UND BEGRIFFE

- +++: Erfolg (Dreierpasch)
- ++: Erfolg (Zweierpasch)
- +: Erfolg (ohne Pasch)
- x: Fehlschlag (ohne Pasch)
- xx: Fehlschlag (Zweierpasch)
- xxx: Fehlschlag (Dreierpasch)
- ARM: Arme (Attribut)
- AW: Ansteckungswert (einer Krankheit)
- BEI: Beine (Attribut)
- BEW: Bewegungsreichweite (m / KR)
- EP: Erfahrungspunkte
- GS: Geschwindigkeitsstufen (Fahrzeuge)
- HRN: Hirn (Attribut)
- HRZ: Herz (Attribut)
- INI: Initiative (Kampf)
- KON: Konstitution (Attribut)
- KR: Kampfrunde
- MOD: Modifikator
- NSC: Nichtspielercharakter
- RW: Reichweite in Meter (einer Waffe)
- SC: Spielercharakter
- SIN: Sinne (Attribut)
- SL: Spielleiter
- SW: Schwellenwert (einer Probenreihe)
- TW: Tödlichkeitswert (einer Krankheit)
- V: Verfügbarkeit
- ZW: Zielwert (einer Fertigungsprobe)

ANMERKUNG

„Zwischendurch werden immer wieder Textblöcke wie dieser hier auftauchen. Dies dient dazu, den Hintergrund oder die Idee einer bestimmten Regel näher zu erläutern.“

1. EINLEITUNG

1.1. ÜBER DAS SPIEL / DIE PLAYTESTREGELN

Ziele des “Welcome to...” - Regelwerks:

- Klassische Herangehensweise, also ein Spielleiter, der die Welt und die darin befindlichen NSCs spielt und Spieler, die ihre SCs lenken.
- kein “Heldenspiel” sondern der Kampf ums Überleben in einer gefährlichen Welt
- simple Grundregeln mit optionalen Erweiterungen, die bestimmte Bereiche des Spiels mit Details füllen
- schnelle und flexible Charaktererschaffung ohne Charakterklassen und Erfahrungsstufen
- tödliches Kampfsystem mit Trefferzonen aber ohne Lebenspunkte
- Untätigkeit der Gruppe unterbinden durch a) Motive der Charaktere, b) Ressourcenknappkeit und c) Zufallsbegegnungen u.a. durch Lärmpegel

Was noch fehlt

- eine Einleitung „Was ist Rollenspiel?“
- Beschreibung der “Gesellschaftsstufen”
- Regeln für Flugzeuge
- mehr Waffen, Fahrzeuge, Krankheiten und Gifte; Beispiel-NSCs
- Ausbau der Zufallstabellen
- ein Großteil der Illustrationen
- die Werte für Waffen und Rüstungen sind noch nicht final und brauchen weitere Testspiele

Bewusst offen gelassen

Der Hintergrund des Ausbruchs ist bewusst offen gelassen und kann in jeder neuen Kampagne andere Gründe haben. Beispiele wären:

- ein mutiertes Virus
- ein außer Kontrolle geratenes Experiment der Regierung
- außerirdischer Einfluss
- Voodoo / Magie
- möglich ist auch, dass die SCs niemals den Ursprung der Seuche herausbekommen.

Die Regeln gehen davon aus, dass die Seuche sich über den Biss eines Zombies auf Menschen überträgt.

Warum Louisiana?

Louisiana ist so gut wie jeder andere Ort für ein Zombiespiel. Allerdings gefiel mir die düstere und bedrückende Atmosphäre in der Serie True Detective so sehr, dass ich unbedingt dort mein Spiel ansiedeln wollte. Mit den hier vorliegenden Regeln kann man natürlich überall die Zombieapokalypse hereinbrechen lassen, lediglich die Zufallstabellen am Ende dieses Regelwerks müssten auf die lokalen Begebenheiten angepasst werden (z.B. sind Feuerwaffen in Deutschland eher seltener zu finden und auch die Tierwelt ist eine andere). In kann mir vorstellen, in Zukunft passende Erweiterungen zu veröffentlichen (neben “Welcome to Germany” dann auch Sachen wie “Welcome to Space” oder “Welcome to the Middle Ages”).

Gesunder Menschenverstand

Die Regeln von „Welcome to Louisiana“ wurden mit einer bestimmten Intention geschrieben. Dennoch kann es immer mal wieder vorkommen, dass bestimmte Situationen oder Vorgänge von den Regeln nicht erfasst werden. Hier sollte der gesunde Menschenverstand zum Einsatz kommen. Das Setting spielt ja grundsätzlich in der uns bekannten Welt, weshalb Ableitungen und Übertragungen auf Spielsituationen nicht all zu schwer sein dürften.

1.2. OPTIONALE REGELN

Hier und da tauchen Regeln auf, die mit einem Kästchen (☐) versehen sind. Diese Regeln sind optional und können, wenn die Gruppe es wünscht verwendet werden. Wenn ihr eine optionale Regel verwenden wollt, macht ihr einfach zur Erinnerung ein Kreuzchen oder Häkchen in das zugehörige Kästchen. Im Normalfall ändern die optionalen Regeln nichts an den Grundregeln sondern fügen eine weitere Ebene oder eine Verfeinerung hinzu.

1.3. WÜRFEL

Das Spiel verwendet handelsübliche sechsseitige Würfel (abgekürzt W6). Werden mehrere Würfel gleichzeitig geworfen und die Augenzahlen addiert, so steht die Anzahl der Würfel vor dem "W". Ein Plus oder Minus steht für einen Modifikator, der mit dem Wurf Ergebnis verrechnet wird.

Beispiel: 2W6+4 liefert ein Ergebnis zwischen 6 und 16, während 1W6-2 in einem Wert zwischen -1 und 4 resultiert.

1.4. DER BASISMECHANISMUS

Im Laufe des Spiels werden **FERTIGKEITSPROBEN** gewürfelt, um den Ausgang von ungewissen Handlungen zu ermitteln. Für eine Fertigkeitssprobe wirft man 3W6, addiert oder subtrahiert eventuelle Modifikatoren und vergleicht das Endergebnis mit einem **ZIELWERT (ZW)**, der entweder durch die Handlung vorgegeben ist oder vom SL je nach Schwierigkeit der Aufgabe festgelegt wird. Damit eine Fertigkeitssprobe erfolgreich ist, muss das Ergebnis gleich oder höher dem Zielwert sein.

Beispiel: Ein Charakter versucht, eine Wand hinaufzuklettern. Der SL legt die Schwierigkeit mit "durchschnittlich" fest, was einen ZW von 11 bedeutet. Der Spieler muss also mit 3W6 mindestens 11 erwürfeln um die Mauer erfolgreich zu erklettern.

Modifikatoren können positiv oder negativ sein. Alle Modifikatoren einer Probe werden mit dem gewürfelten Ergebnis verrechnet.

Beispiel: Der Spieler hat eine 9 gewürfelt, um die Mauer zu erklettern, die Probe wäre also nicht geschafft. Der Charakter ist aber sportlich und hat im Attribut "Beine" einen Wert von 3. Diese drei Punkte addiert er auf seinen Wurf und hat die Mauer folglich mit einem Endergebnis von 12 erfolgreich bezwingen können.

Der benötigte Zielwert wird durch die Schwierigkeit der jeweiligen Aktion vorgegeben. Je schwerer eine Aufgabe zu bewältigen ist, desto höher ist der Zielwert. Der Standardzielwert ist **11**, wenn nichts anderes vorgegeben ist. Für Zielwerte unter 9 muss nicht gewürfelt werden - dies sind Routineaufgaben, die selbst für ungeübte Personen zu schaffen sind.

Pasch

Wenn bei einer Probe ein Zweier- oder Dreierpasch fällt (egal, ob die Probe geschafft oder nicht geschafft wurde), so gehen häufig **RESSOURCEN** der Gruppe verloren (3.1 „Ressourcen“, S. 13) und es kann zu weiteren positiven und negativen Nebeneffekten kommen.

Vorteil/Nachteil

In bestimmten Situationen gibt es Umstände, bei denen ein Charakter **VORTEIL** oder **NACHTEIL** hat (durch Regeln vorgegeben oder durch Umstände, zu denen es keine eigenen Modifikatoren gibt). In einem solchen Fall fügt man der Probe einen zusätzlichen W6 hinzu und entfernt nach dem Wurf den niedrigsten Würfel (bei Vorteil) bzw. den höchsten Würfel (bei Nachteil). Der **LÄRMWÜRFEL** darf auf diese Weise allerdings nie entfernt werden!

Vorteil und Nachteil heben sich gegenseitig auf. Die übrige Anzahl Vorteil bzw. Nachteil ist dann nicht weiter relevant: ein Charakter hat entweder Vorteil, Nachteil oder keins von beidem so dass bei einer Probe maximal ein zusätzlicher W6 geworfen wird.

LÄRM

Zombies reagieren sehr empfindlich auf Geräusche, daher muss man bei allem, was man tut sehr darauf bedacht sein, leise zu sein. Einer der Würfel bei der 3W6-Fertigkeitssprobe wird **LÄRMWÜRFEL** genannt. Dieser sollte möglichst andersfarbig sein, damit man ihn bei der Probe eindeutig identifizieren kann. Jede Tätigkeit hat einen **LÄRMWERT** (im Normalfall zwischen 0 und 6). Ist das Ergebnis des Lärmwürfels kleiner oder gleich dem Lärmwert, so verursacht die Tätigkeit Lärm, was dafür sorgen kann, dass Zombies oder Überlebende auf die Gruppe aufmerksam werden. Mehr zum Lärm in 3.2 „Lärm“, S. 14.

ZIELWERTE

SCHWIERIGKEIT	ZW
einfach	9
durchschnittlich	11
herausfordernd	13
schwierig	15
anspruchsvoll	17
extrem	19
fast unmöglich	21

Tabelle 1: Zielwerte

☐ Nachteil kann für einen Glückspunkt (3.3 „Glück“, S. 15) aufgehoben werden.

ANMERKUNG

Die Chance, den durchschnittlichen Zielwert von 11+ mit einer unmodifizierten 3W6-Probe zu erreichen liegt bei exakt 50%.

Die Chancen für einen Zweierpasch mit 3W6 liegen bei 44,4% (was also im Laufe des Spiels recht häufig vorkommen wird), ein Dreierpasch hat eine Chance von 2,77% und ist somit deutlich seltener.

Vorteil & Nachteil verschieben das Wurf Ergebnis im Durchschnitt um 1,46 nach oben bzw. unten, wodurch diese Regelmechanik bewusst nicht ganz so stark ist wie eine angelern-te Fertigkeit (+2 Modifikator).

2. CHARAKTERERSCHAFFUNG

2.1. WER BIN ICH?

Überlege Dir grundlegende Dinge zu Deinem Charakter: Wie alt bist Du? Welches Geschlecht hast Du und wie lautet Dein Name? Welchen Beruf hattest Du, bevor alles den Bach runter ging?

2.2. MOTIVE

Motive sind zentral für die Handlungen Deines Charakters. Sie sind der Antrieb und der einzige Weg, **ERFAHRUNGSPUNKTE (EP)** zu erlangen (und somit die eigenen Charakterwerte zu verbessern). Motive können Missionen und Aufträge, Prinzipien und Spleens, sowie Beziehungen zu anderen Charakteren sein.

Wenn eines Deiner Motive aktiviert wird (d.h. wenn eine Situation eintritt, in der Dein Motiv eine Rolle spielt und zur Anwendung kommt), so erhält Dein Charakter einen **ERFAHRUNGSPUNKT** oder bekommt **VORTEIL** bei einer Fertigungsprobe. Betrifft Dein Motiv auch einen anderen Charakter der Gruppe, so erhält dieser Charakter auch einen Erfahrungspunkt, wenn Du Dein Motiv aktivieren kannst. An jedem Spielabend können beliebig viele Deiner Motive aktiviert werden, jedoch jedes Motiv nur ein Mal. Nachdem ein Motiv aktiviert wurde schreibst Du Dir einen Erfahrungspunkt auf.

Wenn es Zweifel gibt, ob ein Motiv aktiviert wurde entscheidet der SL. Jedes Motiv besitzt eine Auflösung: wenn diese Situation eintritt, *darfst* Du das Motiv von Deinem Charakterbogen streichen um sofort 3 EPs zu erhalten (Du kannst Dich aber auch entscheiden, das Motiv weiter zu behalten).

Du startest mit zwei Motiven und kannst Dir für je 6 EPs ein weiteres Motiv kaufen (jedoch nie mehrmals das Gleiche). Einige Motive schließen sich gegenseitig aus (z.B. "Anführer" und "Mitläufer").

Dein Charakter muss immer mindestens ein Motiv besitzen (d.h. das letzte verbliebene Motiv kann erst aufgelöst werden, wenn der Charakter ein weiteres Motiv hinzukauf).

Beispiel: Der SC einer Spielerin besitzt das Motiv „Vermisst“. Sie legt fest, dass ihr SC auf der Suche nach seiner Schwester ist. Wenn die Suche nach der Schwester am Spielabend thematisiert wird, darf sich die Spielerin einen EP aufschreiben.

Beispiel: Ein Spieler hat seinem SC besitzt das Motiv „Beziehung“ gegeben, da dieser mit einem anderen SC aus der Gruppe verheiratet ist. Nun kommt es während des Spiels zu einem Streit des Ehepaars. Der Spieler erklärt sein Motiv „Beziehung“ für aktiviert und darf sich einen EP aufschreiben. Der Spieler des zweiten SCs darf sich ebenfalls einen EP aufschreiben, da das Motiv ja auch ihn betrifft.

Wenn ihr Euch eigene Motive ausdenkt, bedenkt immer dabei die *Relevanz für das Spiel*, d.h. es muss für den Spieler auch möglich sein, an einem normalen Spielabend das Motiv seines SCs zu aktivieren. Ebenso sollte die Auflösung nicht zu banal sein und schon einen Einschnitt in das grundsätzliche Selbstverständnis des SCs darstellen.

ANMERKUNG

„Die Motive dienen dazu, die SCs zu definieren und Ihnen Antriebe zu geben. Da sie die einzige Möglichkeit sind, Erfahrungspunkte zu erhalten, sollte den Spielern möglichst daran gelegen sein, ihre Motive zu verfolgen und damit ihren SCs einen Grund zum Handeln zu verschaffen.“

Beispielmotive

ANFÜHRER Du bist gewohnt, Leute anzuführen oder Befehle zu geben. <i>Auflösung: Du akzeptierst jemand anderes als Anführer.</i>
BESCHÜTZER Du bist loyal jemand anderem gegenüber. <i>Auflösung: Du gibst Deine Beschützerrolle auf.</i>
BEZIEHUNG Du bist mit einer anderen Person in einer Beziehung. <i>Auflösung: Du trennst Dich von dieser Person.</i>
DIEB Wenn sich die Gelegenheit bietet ist der Besitz anderer nicht vor Dir sicher. <i>Auflösung: Du willst nie wieder stehlen.</i>
FAMILIE Du bist immer für ein Familienmitglied da. <i>Auflösung: Du lässt ihn oder sie im Stich.</i>
FEIGLING Du gehst Kämpfen lieber aus dem Weg. <i>Auflösung: Du überwindest Dich und kämpfst.</i>
FEILSCHER Du zahlst nie den Preis, den jemand von Dir verlangt. <i>Auflösung: Du diskutierst nicht über einen Preis.</i>
GEWISSEN Wenn jemand Dich um Hilfe bittet, tust Du alles, was in Deiner Macht steht. <i>Auflösung: Du schlägst ein Hilfesuch aus</i>
KÄMPFER Du lässt keinen Kampf aus. <i>Auflösung: Du vermeidest einen Kampf.</i>
MISSION Du bist auf einer (geheimen) Mission. <i>Auflösung: Du machst die Mission öffentlich oder brichst sie ab.</i>
MITLÄUFER Du tust das, was man Dir sagt. <i>Auflösung: Du verweigerst einen Befehl und handelst auf eigene Faust.</i>
NEUGIER Du bist sehr neugierig und begibst Dich dafür durchaus auch mal in Gefahr. <i>Auflösung: Du lässt eine Gelegenheit verstreichen.</i>
ORGANISATION Du bist in Diensten einer bestimmten Organisation. <i>Auflösung: Du verlässt die Organisation.</i>
PAZIFIST Aus Prinzip benutzt Du keine Schusswaffen. <i>Auflösung: Du schießt im Kampf.</i>
PROFIT Du tust anderen nur einen Gefallen, um Dir einen Vorteil zu verschaffen. <i>Auflösung: Du tust etwas, ohne eine Gegenleistung zu verlangen..</i>
RACHE Du willst Dich an jemandem rächen. <i>Auflösung: Du vergibst der Person.</i>

RISIKO Du gehst gerne hohe Risiken ein, weil Dir das den "Kick" gibt. <i>Auflösung: Du bist sehr vorsichtig.</i>
RITUAL Du hast ein tägliches Ritual, was Du streng einhältst. <i>Auflösung: Du tust es nicht mehr.</i>
SCHWUR Du hast einen Schwur geleistet, den Du keinesfalls brechen willst. <i>Auflösung: Du brichst Deinen Schwur.</i>
SUCHE Du bist auf der Suche nach einem bestimmten seltenen Objekt. <i>Auflösung: Du findest das Objekt oder gibst die Suche auf.</i>
TARNUNG Du bist mit einer falschen Identität unterwegs. <i>Auflösung: Du gibst Deine wahre Identität jemandem preis, der nur Deine Tarnidentität kennt.</i>
VERLIEBT Du bist (heimlich) in jemanden verliebt. <i>Auflösung: Du lässt diese Person das wissen oder Du gibst Deine Annäherungsversuche auf</i>
VERMISST Du bist auf der Suche nach einer bestimmten, Dir wichtigen Person (Familie/Freund). <i>Auflösung: Du findest die Person oder gibst die Suche auf.</i>
WAFFENNARR Wenn Du eine Schusswaffe hast, wird sie auch abgefeuert. <i>Auflösung: Du hältst Dich zurück</i>
WITZBOLD Du verbreitest gerne gute Laune in jeder Gruppe. <i>Auflösung: Du hast einen sehr ernsten oder traurigen Moment.</i>

Tabelle 2: Beispielmotive

□ ATTRIBUTE KAUFEN

Bei der Charaktererschaffung starten alle Werte auf 1 und dürfen für **18** Erfahrungspunkte nach Belieben gesteigert werden. Wenn Punkte übrig bleiben und nicht mehr sinnvoll eingesetzt werden können, so werden sie als Start-EP auf dem Charakterbogen notiert.

□ ATTRIBUTE AUSWÜRFELN

Würfle mit 6W6 und ordne die gewürfelten Ergebnisse den sechs Attributen zu.
VORSICHT: mit dieser Methode können extreme Charaktere entstehen, die entweder kaum eine Chance haben (1,1,1,1,1) oder Alleskönner sind (6,6,6,6,6,6). Solche Charaktere können den Spielspaß innerhalb der Gruppe trüben.

HINWEIS

Wenn ihr mit den optionalen Regeln zur Verteilung der Attribute spielt, so stellt sicher, dass alle Spieler ihre Attribute nach der gleichen Methode bestimmen.

ATTRIBUTSWERTE

1: unterdurchschnittlich

Der SC hat im Vergleich zu anderen Personen ein leichtes Defizit in diesem Wert.

2: Bevölkerungsdurchschnitt

Der Großteil der Bevölkerung besitzt diesen Wert.

3: überdurchschnittlich

Der SC hat Talent und macht seine Sache ordentlich.

4: großartig

Dem SC gelingen auch schwierige Aufgaben im Normalfall recht gut.

5: außergewöhnlich

Der SC wird als Experte zu Rate gezogen oder ist ein bekannter Meister seines Fachs.

6: herausragend

Ein SC mit diesem Attributswert ist in der näheren Auswahl für einen Nobelpreis oder möglicher Olympiateilnehmer.

Tabelle 3: Attributswerte

2.3. ATTRIBUTE

Dein Charakter besitzt sechs **ATTRIBUTE** mit Werten zwischen 1 und 6 (das Maximum für SCs). Der Wert im jeweiligen Attribut wird als Modifikator bei einer Fertigungsprobe angewendet (d.h. je höher das Attribut ist, desto wahrscheinlicher wird es sein, eine bestimmte Probe erfolgreich zu bestehen).

Im Laufe des Spiels können Attribute mit Hilfe von **ERFAHRUNGSPUNKTEN (EP)** weiter gesteigert werden (allerdings nie über einen Wert von 6). Dabei kostet eine Steigerung den neuen Wert in EP (Zwischenschritte müssen natürlich mitberechnet werden).

Beispiel: Um ein Attribut von 2 auf 5 zu steigern, muss der Spieler beispielsweise 12 EP (3+4+5) ausgeben.

Folgende Werte können bei Spielbeginn den sechs Attributen zugeordnet werden:

4,3,2,2,1,1

Sinne (SIN)

Der Wert in „Sinne“ bestimmt, wie gut ein Charakter sehen, hören oder riechen kann. Gute Sinne sind zum Beispiel wertvoll, wenn es darum geht, Spuren zu verfolgen oder versteckte Objekte oder Personen aufzuspüren. Schusswaffen profitieren von einem guten „Sinne“-Wert.

Ein Wert von 0 bedeutet, der Charakter ist ohnmächtig.

Hirn (HRN)

Angeborene Intelligenz, erlerntes Wissen aber auch die Fähigkeit, Situationen schnell einzuschätzen oder Fahrzeuge zu bedienen, basieren auf dem Wert für „Hirn“.

Ein Wert von 0 bedeutet, der Charakter ist ohnmächtig.

Arme (ARM)

Fingerfertigkeit aber auch Kraft hängen von einem hohen Wert in „Arme“ ab. Die meisten Nahkampfwaffen profitieren ebenso von einem guten Wert in diesem Attribut wie Charaktere, die handwerklichen Dingen zugeneigt sind.

Ein Wert von 0 bedeutet, dass der Charakter den betroffenen Arm nicht mehr verwenden kann.

Beine (BEI)

Laufen, springen, treten – nicht nur die Geschwindigkeit des Charakters hängt davon ab sondern viele körperliche Tätigkeiten. Ob es um eine Wand geht, die erklettert werden muss oder man durch ein Gebäude schleichen will.

Ein Wert von 0 bedeutet, dass der Charakter das betroffene Bein nicht mehr verwenden kann und zu Boden geht.

Herz (HRZ)

Mit „Herz“ ist weniger das Organ gemeint sondern eher das Auftreten, der Mut und das Sozialverhalten des Charakters. Ob es nun darum geht, jemanden einzuschüchtern, in brenzligen Situationen Ruhe zu bewahren, oder sein Gegenüber zu verführen – ein guter Wert in „Herz“ ist dafür unabdingbar.

Ein Wert von 0 bedeutet, der Charakter ist ohnmächtig.

Konstitution (KON)

Die Welt ist spürbar feindseliger geworden und daher ist die Konstitution eines Charakters der wichtigste Wert, um möglichst lange zu überleben. Verwundungen, Krankheiten und Gifte können einem das Leben schwer machen.

Ein Wert von 0 bedeutet, der Charakter ist ohnmächtig.

2.4. FERTIGKEITEN

Fertigkeitsproben

Wenn die Attribute größtenteils den Teil eines Charakters darstellen, der ihm in die Wiege gelegt wurde, stehen die Fertigkeiten für erlernte und antrainierte Kenntnisse. Fertigkeiten bringen einen **MODIFIKATOR VON +2** auf eine Fertigungsprobe wenn die äußeren Umstände den Einsatz dieser Fertigkeit erlauben und sind nicht an bestimmte Attribute gebunden sondern werden je nach Situation eingesetzt.

Beispiel: Ein SC schießt mit einer Pistole auf einen Zombie. Neben seinem Attributswert von 3 addiert er noch 2 Punkte für die Fertigkeit „Pistolen“, so dass er insgesamt mit einem Bonus von +5 auf den Zombie schießen kann.

Vergleichende Fertigungsproben

Manchmal steht das Ergebnis einer eigenen Fertigungsprobe gegen eine Probe eines anderen SCs oder NSCs. Es gewinnt der Charakter, der ein höheres Ergebnis erzielt.

Beispiel: Ein Charakter möchte sich verstecken. Der SL gibt keine Schwierigkeit vor, denn die Verstecken-Probe des Spielers wird der Zielwert für alle sein, die versuchen wollen, den Charakter zu entdecken. Der Spieler würfelt mit 3W6 eine 9 und addiert 3 Punkte für sein Attribut „Hirn“ und 2 Punkte für seine Fertigkeit „Sich verstecken“. Der Zielwert, um ihn in seinem Versteck zu entdecken ist also 14.

Passive Fertigungsproben

Hin und wieder kann es sein, dass Fertigkeiten relevant werden, obwohl sie nicht aktiv eingesetzt werden. Der passive Wert einer Fertigkeit beträgt 11+ alle relevanten Modifikatoren.

Beispiel: Ein SC mit einem Wert von 4 im Attribut „Sinne“ würde automatisch jeden versteckten NSC entdecken, der sich mit 15 oder weniger Punkten versteckt hat.

Probenserie

Längerfristige Aufgaben erfordern mehrfache Fertigungsproben. Dazu werden die Differenzen von erfolgreichen Würfeln zum Zielwert aufaddiert und die Probenserie gilt dann als erfolgreich, wenn ein **SCHWELLENWERT (SW)** erreicht wurde. Jede dieser Proben dauert natürlich eine gewisse Zeit, was in zeitkritischen Situationen dafür sorgen kann, dass man den Schwellenwert nicht rechtzeitig erreicht. Je nach Situation können mehrere Charaktere mit erfolgreichen Würfeln Punkte zum Schwellenwert beitragen. Eine Probenserie kann auch eine vergleichende Probe sein. Es gewinnt die Seite, die zuerst den Schwellenwert erreicht. Eine erfolgreiche Probe mit Pasch gibt einen Bonuspunkt auf die Gesamtsumme.

Beispiel: Ein SC möchte eine Bibliothek nach einem bestimmten Buch durchsuchen. Der SL legt fest, dass dafür eine Probenserie auf das Attribut „Sinne“ mit einem Zielwert von 11+ und einem Schwellenwert von 5 nötig ist, die jeweils 15 Minuten dauert.

Der SC hat ein SIN-Attribut von 2 und besitzt die Fertigkeit „Suchen“. Er würfelt also eine SIN-Probe +4 und erhält als Ergebnis 13. Damit hat er 2 Punkte vom Schwellenwert erreicht (13-11). Die zweite Probe misslingt, aber bei der dritten Probe ist sein Ergebnis 17, wodurch er weitere 6 Punkte addieren darf. Mit nun 8 Punkten (2+6) ist er über dem Schwellenwert von 5 und hat das Buch nach 45 Minuten gefunden (3 Proben zu je 15 Minuten).

ANMERKUNG

Es gibt absichtlich keine endgültige Fertigungsliste, damit jeder Spieler das auswählen kann, was er für seinen Charakter als prägend ansieht. Die so gewählten Fertigkeiten sollten jedoch zumindest eine gewisse Spielrelevanz haben (Briefmarken sammeln ist sicherlich ein schönes Hobby, in der Zombieapokalypse aber wahrscheinlich eher zweitrangig). Auch sollten die Fertigkeiten nicht zu breit angelegt sein. „Pistolen“ wäre eine gute Fertigkeit, „Schusswaffen“ oder gar „Kampf“ wären etwas zu allgemein. Für diese Dinge gibt es die optionalen Fertigungsgebiete (siehe unten).

BEISPIELFERTIGKEITEN

Armbrüste, Auto, Beobachten, Biologie, Bögen, Chemie, Einschüchtern, Elektronik, Erste Hilfe, Fahrrad, Großraumflugzeuge, Heißluftballons, Horchen, Hubschrauber, Kleinflugzeuge, Klettern, Klingenwaffen, Lügen, Maschinenpistolen, Medizin, Motorboote, Motorrad, Pistolen, Reiten, Reparieren, Schätzen, Schlösser, Schrotflinten, Schwere Waffen, Schwimmen, Segelboote, Spurensuche, Stumpfe Waffen, Sturmgewehre, Trucks/Busse, Überzeugen, unbewaffneter Kampf, Verführen, Verhandlung, Verhör, Verstecken

□ FERTIGKEITSBEREICHE

Ein Charakter, der gut mit Klingenwaffen umgehen kann, wird auch mit anderen Nahkampfwaffen nicht ganz ungeschickt sein. Jemand, der schießen kann, wird dies nicht nur mit einem Sturmgewehr können. Ein Verhörspezialist kann sicherlich auch Einschüchtern und verhandeln. Fertigungsgebiete decken dies ab: wenn ein Charakter eine Fertigkeit für eine Probe nicht besitzt aber eine vergleichbare/ verwandte Fertigkeit aufweisen kann, so erhält er einen +1 Bonus auf die Probe.

ANMERKUNG

Gruppenproben fördern das Zusammenspiel der Gruppe und machen Einzelaktionen weniger attraktiv. Diese sind natürlich generell möglich, aber das ganze Spiel zielt ja auf die Zusammenarbeit einer Gruppe von Überlebenden ab.

□ LERNEN MIT LEHRER

Wenn ein SC eine neue Fertigkeit erlernen möchte und ein anderer SC in der Gruppe besitzt diese Fertigkeit bereits, so kann dieser sich als Lehrer anbieten. Dies bewirkt, dass die Spieler Gruppenressourcen ausgeben dürfen, um die EP-Kosten der Fertigkeit zu reduzieren. Jeder EP kostet dabei 1 beliebige Ressource. Die Kosten für die neue Fertigkeit können so bis auf 0 reduziert werden.

Gruppenproben

Manche Proben müssen von der gesamten Gruppe absolviert werden. Die Probe gilt dann als gelungen, wenn mehr als die Hälfte der Gruppenmitglieder die Probe schafft.

Beispiel: Die ganze Gruppe (5 SCs möchte an einem Wachposten einer feindlichen Gruppierung vorbeischieben. Der SL verlangt eine Gruppenprobe auf BEI (Schleichen) gegen ZW 13+. Wenn mindestens 3 SCs die Probe erfolgreich absolvieren ist die gesamte Gruppe unentdeckt am Wachposten vorbeigekommen.

Fertigkeiten bei Spielbeginn

Bei der Charaktererschaffung können 3 Fertigkeiten ausgewählt werden.

Neue Fertigkeiten erlernen

Im Spiel können weitere Fertigkeiten mit Erfahrungspunkten gekauft werden. Eine neue Fertigkeit kostet die Anzahl aller bisher vorhandenen Fertigkeiten x 4 EP.

Beispiel: Die vierte Fertigkeit eines SCs kostet somit 12 EP (3 vorhandene Fertigkeiten x 4 EP), die fünfte Fertigkeit kostet 16 EP (4 vorhandene Fertigkeiten x 4 EP) usw.

Weitere Spielwerte

- Die **BEWEGUNG (BEW)** Deines Charakters, also die Reichweite pro **AKTION** („Bewegung“, S. 16) beträgt BEI x5 Meter.
- Dein Charakter erhält bei Spielbeginn eine gewöhnliche Waffe nach Wahl sowie einen weiteren zufällig bestimmten Gegenstand (LINK)
- Dein Charakter fügt 1W6 **RESSOURCEN** (beliebig verteilen) zum Gruppenvorrat hinzu

3. DIE GRUPPE

3.1. RESSOURCEN

Ressourcen sind ein Vorrat, der Dinge wie Nahrung, Munition, Medizin, Treibstoff und Werkzeug beinhaltet. Die Gruppe muss die Ressourcen im Auge behalten, denn ansonsten wird das Überleben immer schwieriger. Es gibt fünf Ressourcen, die nur für bestimmte Zwecke eingesetzt werden können. Diese Ressourcen heißen:

- Nahrung (Lebensmittel und Wasser)
- Munition (nicht weiter unterschieden zwischen verschiedenen Waffen)
- Medizin (nicht nur Arzneimittel sondern auch Verbände etc.)
- Treibstoff (für Fahr- und Flugzeuge, auch nicht weiter unterschieden, ebenso Batterien)
- Werkzeug (dazu gehört auch Baumaterial)

Wie gehen Ressourcen verloren?

- Pro Tag und pro Gruppenmitglied (SC oder NSC) verliert die Gruppe 1 Punkt **NAHRUNG**.

Dazu kommt bei bestimmten Tätigkeiten ein weiterer Ressourcenverlust:

- Beim Abfeuern einer Waffe kommt es zum Munitionsverbrauch. Immer, wenn bei einem Schuss ein Pasch gewürfelt wird, wird 1 Punkt von der Ressource **MUNITION** abgezogen. Mit einem Ressourcenwert von 0 können Schusswaffen nicht mehr abgefeuert werden.
- Wann immer ein Transportmittel bedient wird, wird die Ressource **TREIBSTOFF** verbraucht. Wenn bei der Fertigungsprobe (im Normalfall HRN) ein Pasch gewürfelt wird, so werden Ressourcen in Höhe der aktuellen Geschwindigkeit („Transportmittel“, S. 28) abgezogen. Bei einem Ressourcenwert von 0 fehlt der Treibstoff, um das Fahr- oder Flugzeug zu benutzen.
- Die Versorgung von Wunden benötigt Medizin und Verbände. Jede Wunde verbraucht bei der Behandlung 1 Punkt der Ressource **MEDIZIN**, Amputationen benötigen zusätzliche 6 Punkte. Wunden können unbehandelt bleiben (und somit keine Ressourcen verbrauchen). Dies erhöht aber das Risiko, dass man im Nachhinein noch an seinen Wunden stirbt (4.3 „Verletzungen“, S. 18).
- Reparieren, Bauen von Fallen und Barrikaden verbraucht **WERKZEUG**. Die genauen Kosten sind in Kapitel 6 „Die Welt“ angegeben. Im Gegensatz zu den anderen Ressourcen können Werkzeuge und Baumaterial relativ leicht beschafft werden: pro Stunde, die ein Charakter mit Suchen verbringt, erhält er 1 Punkt Werkzeug zum Vorrat hinzu.
- Ressourcen können als Geschenk oder Bestechung dienen. Jeder Punkt so eingesetzte Ressource gibt einen +1 Modifikator auf eine passende HRZ-Probe (maximal so viel, wie der eigene HRZ-Wert beträgt).

Beispiel: Ein SC möchte einen NSC überreden, ihm einen Gefallen zu tun. Der SL legt eine HRZ-Probe mit ZW 17+ fest. Der SC hat einen HRZ-Wert von 3 und kann somit maximal 3 Ressourcen als „Bestechung“ einsetzen. Er entschließt sich, dem NSC 3x Munition anzubieten und würfelt die Probe demnach mit einem +6 Modifikator (3 durch den HRZ-Wert und 3 durch die Ressourcen).

ANMERKUNG

Ein einfacher (wenn auch nicht zwangsläufig realistischer) Ansatz im Sinne des Spiels ist es, den Nahrungsverlust für die ganze Gruppe jeden Tag zur selben Zeit stattfinden zu lassen z.B. bei Tagesbeginn um 0:00 Uhr. Damit verhindert man Diskussionen, wann welche Ressourcen noch zur Verfügung stehen.

- ☐ Glück (3.3 „Glück“, S. 15) kann eingesetzt werden, um einen Ressourcenverlust zu verhindern. Für jeden Punkt Glück, der so eingesetzt wird, werden 1W6 weniger Ressourcen verbraucht (überzählige Punkte verfallen - ihr gewinnt dadurch also keine Ressourcen hinzu). Wenn der Verlust verschiedene Ressourcenvorräte betrifft, könnt ihr die erwürfelten Punkte nach Belieben aufteilen.

□ PERSÖNLICHE RESSOURCEN

Neben dem Gruppenvorrat kann jeder Charakter eigene Ressourcen besitzen, die er nicht mit der Gruppe teilen muss (d.h. sie werden nur bei eigenen Fertigungsproben verbraucht). Erhalten die Charaktere der Gruppe eine leichte Wunde, weil die Nahrung aufgebraucht ist, können Charaktere mit eigener Nahrung diese Wunde bei sich selbst für einen Ressourcenpunkt verhindern.

LÄRMBEISPIELE

LÄRM	BEISPIELE
0	Flüstern, leise Schritte
1	Unterhaltung, leises Radio/Fernseher, hallende Schritte, unbewaffneter Nahkampf
2	Telefonklingeln, Rufen, bewaffneter Nahkampf
3	PKW, Bohrmaschine, Hämmern, Dieselgenerator
4	Kettensäge, Presslufthammer, Feuerwaffe mit Schalldämpfer, schweres Fahrzeug
5	Feuerwaffe, Flugzeug, Sirene
6	Explosion, Geschütz

Tabelle 4: Lärmbeispiele

Was passiert, wenn alle Ressourcen verbraucht sind?

Wenn der Nahrungsvorrat auf 0 fällt wird es für die Gruppe gefährlich: immer wenn **NAHRUNG** verbraucht werden müsste aber nicht verbraucht werden kann, erhalten alle Charaktere aus der Gruppe eine leichte Wunde (-1) in einer zufällig bestimmten Körperzone, wenn sie keine KON-Probe bestehen. Diese Probe hat am ersten Tag ohne Nahrung den ZW 11, welcher pro zusätzlichem Tag um jeweils +2 ansteigt (an Tag 2 also auf 13 usw.). Ohne **MUNITION** oder **TREIBSTOFF** können keine Waffen mehr abgefeuert werden bzw. Fahrzeuge nicht mehr bewegt werden. Ohne **MEDIZIN** werden Wunden schwerer zu versorgen. Ohne **WERKZEUG** kann nicht mehr repariert werden und der Bau von Fallen und Barrikaden ist nicht möglich.

Ressourcen bei Spielbeginn

Die Gruppe hat zu Beginn des Spiels so viel Nahrung, wie SCs vorhanden sind. Zusätzlich erhält jeder Charakter bei der Charaktererschaffung 1W6 Ressourcen, die nach Belieben auf die fünf Vorräte verteilt werden können.

3.2. LÄRM

Zombies werden von Geräuschen geradezu angezogen, daher ist es für jede Gruppe, die länger überleben will von entscheidender Bedeutung, möglichst ruhig zu sein. Das klappt natürlich nicht immer, und gerade wenn gekämpft wird, ist Lärm praktisch nicht zu vermeiden. Die meisten Tätigkeiten verursachen Geräusche, allerdings mit unterschiedlicher Intensität. Der **LÄRMWERT** einer Tätigkeit entspricht dabei nicht einer absoluten Lautstärke sondern stellt eher die Wahrscheinlichkeit dar, dass jemand (Zombies, andere Personen oder Gruppen) den Vorgang hört.

Lärm ist ein Gruppenvorrat und hat einen Wert zwischen 0 und 15. Einige Dinge können den Lärm einer Gruppe auf 0 (oder optional die aktuelle Gesellschaftsstufe (siehe Kapitel 6.1 "Die Gesellschaft") zurücksetzen:

- die Gruppe wechselt den Standort: immer wenn die Gruppe das aktuelle Hexfeld verlässt (7.1 „Erforschen“, S. 30), wird der Lärm auf 0 zurückgesetzt. Bleiben Teile der Gruppe im alten Hexfeld, so bleibt auch der Lärm für diesen Teil der Gruppe erhalten
- wird eine Begegnung ausgelöst (7.2 „Begegnungen“, S. 30), sinkt der Lärm auf 0. Dies geschieht automatisch, sobald der Lärm den Wert 15 erreicht.
- jeden Tag, an dem kein Lärm verursacht wurde, sinkt der Lärm um 2W6 Punkte (Mitternacht)

Der aktuelle Lärm kann durch Markierung mit einer Büroklammer oder einem Marker auf dem Gruppenbogen festgehalten werden.

Lärm wird erzeugt, indem bei einer Fertigungsprobe der Wert des **LÄRMWÜRFELS** kleiner oder gleich dem Lärmwert ist. In diesem Fall steigt der Lärm der Gruppe um 1. Es gibt weitere Faktoren, die zusätzlichen Lärm erzeugen können (z.B. ein misslungener Angriffswurf mit Pasch).

Wenn für eine Tätigkeit kein Lärmwert angegeben ist, entscheidet der SL aufgrund der Beispieltabelle, welcher Lärmwert am angemessensten ist.

In Gebäuden wird der Lärmwert einer Tätigkeit verdoppelt (d.h. es ist wahrscheinlicher, Lärm zu erzeugen und manche Tätigkeiten verursachen automatisch Lärm).

3.3. GLÜCK

Was ist der Glücksvorrat?

Der Glücksvorrat befindet sich in der Mitte des Tisches zwischen allen Spielern und besteht aus Pokerchips, Glassteinen o.ä. um den aktuellen Wert anzuzeigen (man kann auch einen Würfel nehmen und diesen auf den betreffenden Wert drehen oder den aktuellen Wert einfach aufschreiben). Der maximale Wert des Glücksvorrat ist die Anzahl der teilnehmenden Spieler. Der Vorrat beginnt bei jedem Spielabend auf 0.

Wie erhält man Glück?

Immer wenn ein Spieler etwas tut, was besonders zum Spielspaß für alle beiträgt, z.B. eine Szene exzellent spielt, einen schlaun Plan durchführt oder etwas lustiges tut oder sagt (was den Spielfluss nicht unterbricht), kann der SL (oder auch einer der anderen Spieler) einen Glückspunkt zum Glücksvorrat hinzufügen. Wenn der Glücksvorrat sein Maximum erreicht hat (Anzahl der Spieler), so erhält jeder Spieler einen Punkt aus diesem Vorrat (bis zu einem Maximum von 3 Glückspunkten pro Spieler). Glückspunkte können nicht über mehrere Spielabende gesammelt werden, man beginnt jedesmal mit 0 Punkten.

Was kann ich mit Glück tun?

Man kann einen Glückspunkt ausgeben, um bei einer beliebigen Fertigungsprobe nach dem Wurf einen zusätzlichen W6 zu würfeln. Dies kann man solange tun, wie man Glückspunkte besitzt. Im Anschluss entfernt man dann wieder so viele Würfel, dass 3W6 übrig bleiben (Achtung: der LÄRMWÜRFEL darf niemals entfernt werden!).

Beispiel: Ein Spieler will mit seinem Fahrzeug eine Vollbremsung machen und würfelt eine HRN-Probe gegen den Zielwert 17+. Seine Würfel zeigen 3 (der Lärmwürfel), 4 und 5, sein HRN-Wert ist 3. Die Probe wäre also mit einem Ergebnis von 15 nicht geschafft. Er entscheidet sich, 1 Punkt Glück auszugeben und würfelt 1W6 nach. Mit diesem Würfel schafft er eine 6. Den Lärmwürfel (mit der 3) darf er nicht dagegen tauschen aber es reicht ihm ja auch, die 4 zu tauschen um die Probe doch noch zu schaffen. $(3+6+5+3 = 17)$.

Man darf seine Glückspunkte auch übertragen: wenn man zusätzliche Würfel an andere Spieler gibt, darf dieser Spieler entscheiden, welche Würfel er aus der Probe herausnimmt. Bei Fertigungsproben, die der SL durchführt, darf der Spieler entscheiden, der Glück ausgegeben hat (man kann Proben des SLs also schlechter machen).

Beispiel: Ein Zombie greift einen SC an und der SL würfelt 3, 3 und 5 gegen ZW 11+. Der Zombie hätte also getroffen. Der Spieler des SC gibt 1 Punkt Glück aus und lässt den SL 1W6 nachwürfeln. Dieser Wurf zeigt eine 1 und der Spieler entscheidet, dass der SL seine 5 gegen die 1 tauschen muss. Der Zombie erreicht somit nur eine 7 und schlägt dementsprechend daneben.

Außerdem kann man Glück einsetzen, um einen bestehenden Nachteil aufzuheben (1 Glückspunkt) und für jeden eingesetzten Punkt Glück kann man 1W6 Punkte Ressourcenverlust bei einem Pasch (3.1 „Ressourcen“, S. 13) verhindern.

4. KAMPF

4.1. DIE KAMPFRUNDE

Wenn es zum Kampf kommt, wird das Spiel in Kampfrunden fortgeführt. Eine Kampfrunde entspricht ca. 6 Sekunden in der jeder Charakter einmal am Zug ist und zwei **AKTIONEN** durchführen darf.

ÜBERRASCHUNG

Wird eine Seite von einem Angriff überrascht, so darf sie in der ersten Kampfrunde nicht handeln, während die Kämpfer der gegnerischen Seite je eine Aktion mit Vorteil durchführen dürfen. Danach wird erst die Initiative für alle gewürfelt.

Initiative

Am Anfang eines Kampfes (bzw. ggf. nach der Überraschungsrunde) machen alle am Kämpfer einen Initiativewurf, um die Kampfreihenfolge festzustellen. Der Initiativewurf ist eine 3W6 Probe (+ eventuelle Modifikatoren). Die **INITIATIEWERTE (INI)** werden in absteigender Reihenfolge notiert und es wird jeweils markiert, welche der beteiligten Gruppen den jeweiligen Wert erwürfelt hat. Die Initiative ist nicht an den Charakter gebunden, der sie gewürfelt hat sondern irgendein Kämpfer aus dieser Gruppe darf seinen Zug durchführen (hier müssen sich die Spieler absprechen). Wenn alle Initiatiewerte abgehandelt wurden (jeder Kämpfer also handeln konnte), beginnt die nächste Kampfrunde wieder beim höchsten Initiatiewert. Der minimale Initiatiewert ist 1, unabhängig von eventuellen Modifikatoren. Der SL wirft jeweils nur ein mal Initiative für Gruppen gleichartiger Gegner.

Beispiel: 3 SCs kämpfen gegen 5 Zombies. Die Spieler werfen 12, 16 und 17 für ihre Initiative, der SL wirft eine 13 für die Gruppe Zombies. Zuerst (INI 17 und 16) sind also zwei SCs am Zug (in beliebiger Reihenfolge), dann handeln die Zombies (INI 13) und zuletzt darf der verbliebene SC seine Aktionen durchführen (INI 12).

4.2. KAMPFAKTIONEN

Jeder Kämpfer darf in seinem Zug zwei Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen. Dabei muss allerdings die erste Aktion beendet sein, bevor die zweite Aktion begonnen wird. Kurze Sätze, Rufe oder Gesten kosten keine Aktion. Folgende Aktionen sind im Kampf möglich:

Bewegung

Der Charakter bewegt sich laufend BEI x 5 Meter weit. Die Geschwindigkeit beim Klettern und Schwimmen beträgt BEI x 2 Meter. Die minimale Bewegungsreichweite für einen nicht ohnmächtigen Charakter beträgt 1m/Aktion. Schwieriges Gelände (wie Sumpf oder Geröll) halbiert die tatsächliche Bewegungsreichweite, ein Charakter **AM BODEN** kann in einer Aktion aufstehen.

Erste Hilfe

Wird ein Charakter durch Verwundungen **OHNMÄCHTIG**, können andere Charaktere Erste Hilfe leisten. Dazu muss man sich direkt neben dem verwundeten Charakter befinden und zwei aufeinanderfolgende Aktionen erste Hilfe leisten (diese Aktionen müssen nicht unbedingt in der gleichen Kampfrunde erfolgen). In dieser Zeit kann der helfende Charakter nichts anderes tun. Der verwundete Charakter wird dadurch stabilisiert, erwacht aus der Ohnmacht und muss keine weiteren KON-Würfe durchführen (es sei denn, er wird erneut verwundet). Er kann im Rahmen seiner Möglichkeiten ganz normal handeln (die Auswirkungen der Wunden gelten natürlich weiterhin). Mit zwei Aktionen Erste Hilfe kann man ebenfalls einen **BRENNENDEN** Charakter löschen.

Fertigkeitsprobe

Der Charakter kann eine Fertigkeitsprobe durchführen, um etwas bestimmtes zu erreichen. In Anbetracht der Kürze einer Kampfrunde (6 Sekunden!) sind Fertigkeitsproben im Kampf in der Regel **PROBENSERIEN**. Der SL sagt wie üblich den Zielwert und den Schwellenwert an. Als grobe Richtlinie beträgt der übliche Schwellenwert die Anzahl von Sekunden/6, die eine Handlung benötigt.

Beispiel: Eine Handlung, die normalerweise etwa 1 Minute dauert hat also im Kampf einen Schwellenwert von 10 (60 Sekunden / 6).

Angriff

Folgende Schritte werden bei einem Angriff durchgeführt:

- 1. Ziel ansagen:** der Gegner oder das Ziel, welches man angreifen möchte muss in Reichweite sein. Dies bedeutet im Nahkampf, dass man grob auf Armeslänge/bis zu 1 Meter weit entfernt steht. Einige Nahkampfwaffen (wie z.B. Speere) haben eine etwas größere Reichweite. Wurf- und Schusswaffen können bis zur doppelten Reichweite verwendet werden, allerdings hat ein Angriffswurf über mehr als die normale Reichweite **NACHTEIL**. Darüber hinaus ist das Ziel zu weit entfernt.
- 2. Trefferzone ansagen:** es lassen sich bestimmte Körperzonen anvisieren, was den Angriff allerdings schwieriger macht. Wird keine Zone angesagt, so ist der Zielwert für einen Angriff 11+ und die Trefferzone wird nach dem Angriff zufällig ermittelt (Tabelle 7 „Treffertabelle“, S. 18).
- 3. Angriffsprobe durchführen:** im Nahkampf und bei Wurfaffen ARM, bei Schüssen SIN. Äußere Umstände wie z.B. Sichtbehinderungen können **VORTEIL** oder **NACHTEIL** auf diesen Wurf geben. Bei Erfolg wurde das Ziel getroffen. Ist keine Körperzone speziell angezielt worden, so wird jetzt zufällig ermittelt, wo getroffen wurde (Tabelle 7 „Treffertabelle“, S. 18). Ist das Ergebnis des **LÄRMWÜRFELS** kleiner oder gleich dem Lärmwert der verwendeten Waffe, so verursacht der Angriff 1 Punkt Lärm. Ein Pasch hat zusätzliche Effekte (Tabelle 5 „Pasch im Nahkampf“, S. 17 und Tabelle 6 „Pasch beim Schießen“, S. 17).
- 4. Schaden ermitteln:** der Schaden, den die Waffe verursacht wird ausgewürfelt, eventuelle Rüstung abgezogen und die übrig gebliebene Trefferwucht mit der getroffenen Zone abgeglichen um zu sehen, wie viele Wunden zugefügt wurden (Tabelle 7 „Treffertabelle“, S. 18). Ist mindestens eine Wunde entstanden, so führt der Getroffene sofort eine KON-Probe durch, deren Zielwert der Summe aller bestehenden Wunden betrifft. Wird diese Probe nicht geschafft, so fällt der Getroffene in **OHNMACHT** und geht **ZU BODEN**.

sonstige Handlung

Unter diese Aktion fällt alles, was man ohne Fertigungsprobe durchführen kann und was zeitlich im Rahmen einer Kampfrunde bleibt, z.B. eine nicht abgeschlossene Tür öffnen oder schließen, einen Gegenstand aus dem Rucksack nehmen, die Waffe wechseln usw.

Verteidigen

Mit dieser Aktion kann man sich selbst oder einen angrenzenden anderen Charakter bis zur nächsten eigenen Aktion vor Nahkampfangriffen verteidigen. Alle Gegner greifen mit Nachteil an.

Zielen

Eine Aktion Zielen gibt **VORTEIL** auf eine darauffolgende Angriffsprobe (d.h. es darf keine weitere eigene Aktion zwischen Zielen und Angriff stattfinden).

Passen

Der Charakter tut in dieser Aktion nichts.

Beschleunigen

Ein Transportmittel um 1 **GESCHWINDIGKEITSSTUFE (GS)** beschleunigen.

PASCH IM NAHKAMPF/WURF

PASCH	EFFEKT
+++	Schaden x2
++	Schaden +1
xx	Lärm +1
xxx	Lärm+1, Zustand (Waffe)-1

Tabelle 5: Pasch im Nahkampf

PASCH BEIM SCHIESSEN

PASCH	EFFEKT
+++	Schaden x2, Munition -1
++	Schaden +1, Munition -1
xx	Munition -1
xxx	Munition -1 Zustand (Waffe)-1

Tabelle 6: Pasch beim Schießen

❑ **UMREISSEN**

Statt Schaden zu machen kann sich der Angreifer entschließen, sein Ziel umzureißen. Dabei ist die Trefferwucht der Zielwert einer BEI-Probe des Opfers. Bei einem Fehlschlag erhält der Verteidiger keine Wunde, geht aber **ZU BODEN**.

❑ **ABZÜGE DURCH WUNDEN AN ARMEN UND BEINEN**

Ist ein Arm oder Bein verletzt, wird die Anzahl der Wunden vom jeweiligen Wert für ARM oder BEI subtrahiert, sofern das betreffende Körperteil bei einer ARM- oder BEI-Probe eine Rolle spielt. Wenn ein Wert auf 0 sinkt, ist das betroffene Bein bzw. der betroffene Arm unbrauchbar und im Falle der Beine geht der Charakter **ZU BODEN**. Ein Wert kann durch die Abzüge niemals unter 0 sinken. Beachte, dass durch die Summe der Abzüge an den Beinen auch die Bewegung des Charakters sinkt (bis zum Minimum von 1m/Aktion).

❑ **NACHTEIL DURCH WUNDEN AM KOPF**

Wenn ein Charakter am Kopf mindestens *mittel* oder *schwer* verletzt ist, würfelt er alle seine Proben auf SIN und HRN mit **NACHTEIL**.

4.3. VERLETZUNGEN

Wunden

Immer, wenn die Trefferwucht eines Angriffs nach Abzug der Rüstung größer oder gleich dem KON-Wert eines Charakters ist, kommt es zu einer Verwundung. Die Anzahl der Wunden hängt dabei von der getroffenen Körperzone und den Wundenschwellen ab (ein Vielfaches von KON, siehe *Tabelle 7 „Treffertabelle“*, S. 18).

Beispiel: Ein SC mit KON 3 hat die Wundenschwellen 3, 6, 9, 12 und 15

Wird ein Charakter verwundet, so legt er sofort eine KON-Probe ab. Der Zielwert dieses Wurfs ist die Summe aller aktuellen Wunden. Schafft der Charakter diese Probe nicht, so fällt er in **OHNMACHT** und es besteht die Möglichkeit, dass er stirbt. Eine erfolgreiche KON-Probe bedeutet, dass der Charakter weiterhin normal handeln kann.

Maximale Anzahl von Verwundungen

Jede Körperzone (Kopf, Torso, primärer & sekundärer Arm, linkes & rechtes Bein) kann bis zu 6 Verwundungen erhalten. Bei 1-2 Wunden ist der Charakter an dieser Zone leicht verwundet, bei 3-4 Wunden mittel verwundet und bei 5-6 Wunden schwer verwundet. Überzählige Wunden an Armen und Beinen werden dem Torso angerechnet.

Wenn Kopf oder Torso 6 Verwundungen aufweisen fällt ein Charakter automatisch in **OHNMACHT**, bei 6 Verwundungen pro Arm oder Bein ist das betroffene Körperteil bis zur Heilung nicht mehr benutzbar.

Amputationen

An Armen und Beinen kann es zu einer Amputation (A) kommen: der Charakter erhält an dem betroffenen Körperteil sofort 6 Verwundungen, die permanent sind. Ist ein Bein betroffen geht der Charakter sofort **ZU BODEN**. Jede Amputation bedeutet Nachteil für alle KON-Proben, solange sie nicht abgeheilt ist. Danach ist das Körperteil zwar weiterhin nicht mehr benutzbar, die Wunden spielen aber keine Rolle mehr für anstehende KON-Proben.

Tödliche Verwundungen

Eine tödliche Verwundung (T) bedeutet, dass der Charakter auf der Stelle stirbt, wenn ihm keine umgehende KON-Probe mit Pasch gelingt. Sollte diese Probe jedoch gelingen hat der Charakter überlebt, erhält aber sofort 6 Wunden in der getroffenen Körperzone, was in der Regel eine umgehende **OHNMACHT** bedeutet.

Treffertabelle

ZONE	ZW	ZUFALL	KON	2KON	3KON	4KON	5KON
ungezielt	11+	2W6:					
Kopf	17+	11-12	1	3	5	T	T
Arme	17+	9-10*	1	3	4	5	A
Torso	13+	6-8	1	2	3	5	T
Beine	15+	2-5**	1	2	3	5	A

* 9 = Sekundärhand, 10 = Primärhand / ** 3+4 = links, 2+5 = rechts

Tabelle 7: Treffertabelle

Heilung

Ein verletzter Charakter muss jeden Tag eine KON-Probe gegen die Summe aller seiner Wunden ablegen. Jeder verwendete Punkt **MEDIZIN** gibt ein kumulatives +1 auf diesen Wurf.

Folgende Wurfsergebnisse sind möglich:

- Erfolg mit Pasch: Eine Körperzone -2 Punkte oder zwei Körperzonen -1 Punkt
- normaler Erfolg: Eine Körperzone -1 Punkt
- Misserfolg: keine Änderung
- Misserfolg mit Pasch: der Charakter fällt in **OHNMACHT**

4.4. GIFTE

Wenn ein Charakter vergiftet wird, so legt er umgehend eine KON-Probe gegen die Giftstärke ab.

Folgende Wurfsergebnisse sind möglich:

- Erfolg mit Pasch: keine Auswirkung
- normaler Erfolg: der Effekt des Giftes wird einmalig angewendet
- Misserfolg: Der Charakter ist *vergiftet*: der Effekt des Giftes wird jede Runde angewendet bis die KON-Probe gelingt.
- Misserfolg mit Pasch: der Charakter ist *schwer vergiftet*: der Effekt des Giftes wird jede Runde angewendet bis die KON-Probe gelingt. Die nachfolgenden KON-Proben werden mit **NACHTEIL** gewürfelt.

NAME	STÄRKE	EFFEKT
Paralysegift	13	Der Charakter ist bis zum Ende seiner nächsten Runde handlungsunfähig.
Alkohol	7	Leichte Wunde (Zone Kopf)

Tabelle 8: Gifte

4.5. KRANKHEITEN

Ein kranker Charakter muss jeden Tag eine KON-Probe gegen den **TÖDLICHKEITSWERT (TW)** ablegen. Jeder verwendete Punkt **MEDIZIN** gibt ein kumulatives +1 auf diesen Wurf. Wenn durch einen Probenerfolg der TW auf 0 sinkt, ist der Charakter geheilt und nicht mehr ansteckend. Beachte bitte, dass bei manchen Krankheiten der TW auch bei einem Erfolg nicht sinkt (d.h. die Krankheit ist nicht heilbar - zumindest nicht auf normalem Wege).

Ein kranker Charakter ist ansteckend. Je nach Übertragungsform einer Krankheit müssen andere Charaktere eine KON-Probe gegen den **ANSTECKUNGSWERT (AW)** der Krankheit absolvieren. Bei Misserfolg überträgt sich die Krankheit.

Übertragungsformen

- **Kontakt:** man berührt den Kranken oder dessen Körperflüssigkeiten
- **Lebensmittel:** die Krankheit wird über die Nahrung aufgenommen
- **Schaden:** die Krankheit überträgt sich durch Wunden (Bisse, Kratzer etc.)
- **Tröpfchen:** die Krankheit überträgt sich durch die Luft

ausgewählte Krankheiten

NAME	++	+	X	XX
Z-Virus AW: 15 Schaden TW: 15	keine Symptome: der Charakter kann normal handeln (ist aber nicht geheilt).	Fieber: Der Charakter hat NACHTEIL bei allen Proben	KON-1, sinkt die KON auf 0 wird der Charakter zum ZOMBIE	KON-2, sinkt die KON auf 0 wird der Charakter zum ZOMBIE
Grippe AW: 13 Tröpfchen TW: 7	TW-4	TW-3	1 Wunde (Zone Kopf)	2 Wunden (Zone Kopf)

Tabelle 9: Krankheiten

4.6. ZUSTÄNDE

Am Boden

Gegen einen Charakter am Boden hat ein Angreifer, der nicht mehr als 1 Meter entfernt ist **VORTEIL**. Weiter entfernte Angreifer bekommen **NACHTEIL** auf die Angriffsprobe. Ein Charakter kann jederzeit freiwillig während seines Zuges zu Boden gehen, aufstehen kostet 1 **AKTION**.

Brennend

Ein Charakter der brennt, erhält am Anfang jeder Runde nach der Entzündung 2W6 Punkte Feuerschaden (Zone zufällig ermitteln), die nicht durch Rüstung reduziert werden. Greift ein brennender Charakter einen anderen Charakter im Nahkampf an und wirft einen Pasch, breitet sich das Feuer ebenfalls auf das Ziel des Angriffs aus.

Ein brennender Charakter kann mit zwei Aktionen **ERSTE HILFE** gelöscht werden. Charaktere fangen an zu brennen, wenn sie von einer Waffe getroffen werden, die **FEUERSCHADEN** verursacht.

Krank

Ein kranker Charakter ist ansteckend. Je nach Übertragungsform einer Krankheit (4.5 „*Krankheiten*“, S. 19) müssen andere Charaktere eine KON-Probe gegen den Ansteckungswert (AW) der Krankheit absolvieren. Bei Misserfolg überträgt sich die Krankheit.

Ein kranker Charakter würfelt alle seine Fertigungsproben mit **NACHTEIL**.

Ohnmächtig

Ein ohnmächtiger Charakter macht am Anfang seines Zuges eine KON-Probe gegen einen bestimmten Zielwert (üblicherweise die Summe aller seiner Wunden). Besteht er diesen Wurf, so wacht er auf und kann wieder ganz normal handeln (wenn mit den optionalen Regeln „*Abzüge durch Wunden an Armen und Beinen*“, S. 18 und „*Nachteil durch Wunden am Kopf*“, S. 18 gespielt wird, so kommen diese Abzüge/Nachteile natürlich weiterhin voll zum tragen). Wenn die Probe nicht erfolgreich ist, bleibt der Charakter weiterhin in Ohnmacht und muss in der darauffolgenden Runde erneut würfeln.

Wenn bei einer nicht erfolgreichen KON-Probe ein Pasch fällt, so stirbt der Charakter.

Verletzt

Ein verletzter Charakter muss jeden Tag eine KON-Probe gegen die Summe aller seiner Wunden ablegen (4.3 „*Verletzungen*“, S. 18)

Vergiftet

Ein vergifteter Charakter muss so lange jede Runde eine KON-Probe gegen die Giftstärke ablegen, bis die Probe gelingt (4.4 „*Gifte*“, S. 19).

5. VERBÜNDETE UND GEGNER

5.1. ÜBERLEBENDE

NSCs

NSCs können nach den Regeln für SCs erschaffen werden, wobei NSCs nur jeweils ein Motiv erhalten.

Alternativ können NSCs mit Hilfe folgender Tabellen ausgewürfelt werden:

→ Zufallstabelle 17 „NSC-Erfahrung“, S. 34

→ Zufallstabelle 18 „NSC-Beruf“, S. 34

→ Zufallstabelle 19 „NSC-Verhalten“, S. 34

Treffertabelle Menschen

ZONE	ZW	ZUFALL	KON	2KON	3KON	4KON	5KON
ungezielt	11+	2W6:					
Kopf	17+	11-12	1	3	5	T	T
Arme	17+	9-10*	1	3	4	5	A
Torso	13+	6-8	1	2	3	5	T
Beine	15+	2-5**	1	2	3	5	A

* 9 = Sekundärhand, 10 = Primärhand / ** 3+4 = links, 2+5 = rechts

Treffertabelle 1: Menschen

NSC-ERFAHRUNG

ERFAHRUNG	EP
Neuling	15-20
Erfahren	21-60
Veteran	61+

Tabelle 10: NSC-Erfahrung



5.2. ZOMBIES

Das Wichtigste vorab: Zombies haben keine übermenschlichen Kräfte. Sie mögen so wirken, da sie weder Schmerz noch Erschöpfung verspüren, keine Luft, Nahrung oder Schlaf brauchen und keine Emotionen wie Furcht kennen. Sie werden einzig und allein davon angetrieben, die Lebenden zu beißen und ihr Virus weiterzugeben.

Zombies verlassen sich wie Menschen auf ihre Augen, ihr Gehör und ihren Geruchssinn und können gut zwischen Mensch und Zombie unterscheiden. Normalerweise bewegen sich Zombies extrem wenig und schlurfen ziellos herum. Nehmen sie jedoch lebende Menschen wahr, erwachen sie aus ihrer Lethargie und werden bei Sichtkontakt schnell und aggressiv. Geräusche ziehen sie magisch an, weshalb die Vermeidung von **LÄRM** eine unbedingte Überlebensstrategie ist. Zombies können rennen, springen und klettern, allerdings scheinen sie nicht schwimmen zu können: je nach Verwesungszustand treiben sie auf der Wasseroberfläche oder schlurfen auf dem Grund des Gewässers umher.

Zombies können nicht kommunizieren und benutzen weder Werkzeuge noch Waffen. Taktisches Vorgehen im Kampf ist ihnen unbekannt - im Normalfall stürzen sie sich auf das nächstgelegene Opfer.

Zombies halten massive Verwundungen aus und selbst der Verlust von Gliedmaßen hält sie in der Regel nicht auf. Die einzig bekannte Methode einen Zombie unschädlich zu machen ist die Verletzung des Gehirns. Feuer und Säure kann sie vernichten, allerdings ist es schon häufig vorgekommen, dass man angreifende Zombies in brennende, angreifende Zombies verwandelte, was die eigene Lage nicht unbedingt verbessert hat.

Zombie

SIN 3, HRN 1, ARM 3, BEI 1, HRZ 1, KON 3

BEW: 5m/Aktion

Initiative: +0

2 AKTIONEN pro Kampfrunde

Rüstung: überall 0

Biss: 1 Aktion, Reichweite 1m, 1W6+4

Verursacht ein Angriff eines Zombies 3 oder mehr Wunden, so besteht die Gefahr der **ANSTECKUNG** mit dem Z-Virus.

Zombies greifen immer ungezielt an, müssen niemals KON-Proben für erlittene Verwundungen ablegen und leiden nicht unter den Auswirkungen von Giften und Krankheiten.

ZONE	ZW	ZUFALL	3	6	9	12	15
ungezielt	11+	2W6:					
Kopf	17+	11-12	T	T	T	T	T
Arme	17+	9-10*	-	1	3	5	A
Torso	13+	6-8	-	-	1	3	T
Beine	15+	2-5*	-	1	3	5	A

* ungerade = links, gerade = rechts

Treffertabelle 2: Zombies

Berserker

Wenn bei einer Zufallsbegegnung die Anzahl der Zombies erwürfelt wird, können immer 2 von ihnen durch einen Berserker ersetzt werden.

SIN 4, HRN 1, ARM 4, BEI 4, HRZ 1, KON 4

BEW: 20m/Aktion

Initiative: +3

3 AKTIONEN pro Kampfrunde

Rüstung: überall 0

Biss: 1 Aktion, Reichweite 1m, 1W6+4

Sprungangriff: 2 Aktionen, Reichweite 3m, ZW+2, 3W6 Schaden

Verursacht ein Angriff eines Zombies 3 oder mehr Wunden, so besteht die Gefahr der **ANSTECKUNG** mit dem Z-Virus.

Zombies greifen immer ungezielt an, müssen niemals KON-Proben für erlittene Verwundungen ablegen und leiden nicht unter den Auswirkungen von Giften und Krankheiten.

ZONE	ZW	ZUFALL	4	8	12	16	20
ungezielt	11+	2W6:					
Kopf	17+	11-12	T	T	T	T	T
Arme	17+	9-10*	-	1	3	5	A
Torso	13+	6-8	-	-	1	3	T
Beine	15+	2-5*	-	1	3	5	A

* ungerade = links, gerade = rechts

Treffertabelle 3: Berserker

Fleischberg

Wenn bei einer Zufallsbegegnung die Anzahl der Zombies erwürfelt wird, können immer 2 von ihnen durch einen Fleischberg ersetzt werden.

SIN 3, HRN 1, ARM 4, BEI 1, HRZ 1, KON 6

BEW: 5m/Aktion

Initiative: -1

2 AKTIONEN pro Kampfrunde

Rüstung: überall 2

Biss: 1 Aktion, Reichweite 1m, 1W6+4

Schmetterangriff: 1 Aktion, Reichweite 1m, ZW+2, 2W6+2 Schaden und Gegner geht **ZU BODEN**

Verursacht ein Angriff eines Zombies 3 oder mehr Wunden, so besteht die Gefahr der **ANSTECKUNG** mit dem Z-Virus.

Zombies greifen immer ungezielt an, müssen niemals KON-Proben für erlittene Verwundungen ablegen und leiden nicht unter den Auswirkungen von Giften und Krankheiten.

ZONE	ZW	ZUFALL	6	12	18	24	30
ungezielt	11+	2W6:					
Kopf	17+	11-12	3	T	T	T	T
Arme	17+	9-10*	-	1	3	5	A
Torso	13+	6-8	-	-	1	3	T
Beine	15+	2-5*	-	1	3	5	A

* ungerade = links, gerade = rechts

Treffertabelle 4: Fleischberge

5.3. TIERE

Tiere greifen mit einem festen Angriffsmodifikator an und fliehen im Normalfall, wenn sie verwundet werden (es sei denn sie wurden in die Enge getrieben oder verteidigen ihre Jungtiere).

Alligator

SIN 1, HRN 1, ARM 3, BEI 3, HRZ 1, KON 4
BEW: 15m/Aktion (Land), 25m/Aktion (Wasser)

Initiative: +0

2 AKTIONEN pro Kampfrunde

Rüstung: überall 1

Biss: 1 Aktion, Reichweite 1m, Angriff+5, 3W6+5 Schaden.

Verbeißen: 1 Aktion, Reichweite 1m, Angriff+2, 1W6+2 Schaden und das Ziel wird festgehalten. Der Alligator macht jede Runde 1W6***P** Schaden ohne erneuten Angriffswurf, bis dem Opfer dagegen eine ARM-Probe gelingt.

Schwanzschlag: 1 Aktion, Reichweite 2m, Angriff+5, 1W6+3 Schaden und der Gegner geht **ZU BODEN**.

Beim Angriff im Wasser erhält der Alligator **VORTEIL**.

ZONE	ZW	ZUFALL	4	8	12	16	20
ungezielt	11+	2W6:					
Kopf	17+	11-12	1	3	5	T	T
Vorderbeine	17+	9-10*	1	2	3	5	A
Torso	13+	6-8	1	3	4	5	T
Hinterbeine	15+	2-5*	1	2	3	5	A

* ungerade = links, gerade = rechts

Treffertabelle 5: Alligator

Kojote/verwilderter Hund

SIN 4, HRN 2, ARM 2, BEI 6, HRZ 2, KON 2
BEW: 30m/Aktion

Initiative: +1

2 AKTIONEN pro Kampfrunde

Rüstung: überall 0

Biss: 1 Aktion, Reichweite 1m, Angriff+5, 2W6 Schaden.

ZONE	ZW	ZUFALL	2	4	6	8	10
ungezielt	11+	2W6:					
Kopf	17+	11-12	1	3	5	T	T
Vorderbeine	17+	9-10*	1	2	3	5	A
Torso	13+	6-8	1	3	4	5	T
Hinterbeine	15+	2-5*	1	2	3	5	A

* ungerade = links, gerade = rechts

Treffertabelle 6: Kojote/verwilderter Hund

Puma

SIN 4, HRN 2, ARM 2, BEI 8, HRZ 1, KON 3

BEW: 40m/Aktion

Initiative: +2

2 AKTIONEN pro Kampfrunde

Rüstung: überall 0

Biss: 1 Aktion, Reichweite 1m, Angriff+5, 3W6+3 Schaden.

Sprungangriff: 1 Aktion, Reichweite 4m, Angriff+5, 2W6+3 Schaden und der Gegner wird **ZU BODEN** geworfen.

ZONE	ZW	ZUFALL	3	6	9	12	15
ungezielt	11+	2W6:					
Kopf	17+	11-12	1	3	5	T	T
Vorderbeine	17+	9-10*	1	2	3	5	A
Torso	13+	6-8	1	3	4	5	T
Hinterbeine	15+	2-5*	1	2	3	5	A

* ungerade = links, gerade = rechts

Treffertabelle 7: Puma

Louisiana-Schwarzbär

SIN 2, HRN 2, ARM 4, BEI 5, HRZ 2, KON 5

BEW: 25m/Aktion

Initiative:+0

2 AKTIONEN pro Kampfrunde

Rüstung: überall 1

Biss: 1 Aktion, Reichweite 1m, Angriff+5, 2W6+2 Schaden.

Schmetterschlag: 1 Aktion, Reichweite 2m, Angriff+5 2W6+4 Schaden und der Gegner wird **ZU BODEN** geworfen.

ZONE	ZW	ZUFALL	5	10	15	20	25
ungezielt	11+	2W6:					
Kopf	17+	11-12	1	3	5	T	T
Vorderbeine	17+	9-10*	1	2	3	5	A
Torso	13+	6-8	1	3	4	5	T
Hinterbeine	15+	2-5*	1	2	3	5	A

* ungerade = links, gerade = rechts

Treffertabelle 8: Louisiana-Schwarzbär

GESELLSCHAFTSSTUFEN

Je nachdem, wann Euer Spiel stattfindet, ist die Gesellschaft bereits mehr oder weniger zerfallen und eine größere Anzahl Zombies streift durch das Land. Dies wird durch die Gesellschaftsstufe ausgedrückt, die ihrerseits als Modifikator bei einigen Proben zum tragen kommt:

1. Der Tag danach (Tag 1 bis Tag 30)
2. Die ersten Wochen (1. Monat bis 1/2 Jahr)
3. Jahr Eins (1/2 Jahr bis 1 Jahr)
4. Die nächsten Jahre (mehr als 1 Jahr)

□ DIE GESELLSCHAFTSSTUFE ALS STARTWERT DES GRUPPENLÄRMS

Statt den Lärmwert der Gruppe immer wieder auf 0 zurückzusetzen setzt man ihn auf die aktuelle Gesellschaftsstufe zurück. Dies drückt aus, dass die Umgebung zunehmend gefährlicher wird, je länger die Zombieapokalypse andauert.

6. DIE WELT

6.1. AUSRÜSTUNG

Verfügbarkeit (V)

Nach dem Zusammenbruch der Gesellschaft ist Geld praktisch über Nacht wertlos geworden. Dinge wie Nahrung, Waffen oder Treibstoff können nicht mehr einfach im Laden gekauft werden sondern werden entweder gefunden oder getauscht. Eine Richtlinie für den Wert eines bestimmten Gegenstandes ist die Verfügbarkeit in den drei Abstufungen:

- G = gewöhnlich (x1),
- U = ungewöhnlich (x5)
- S = selten (x10).

Zustand

Der Zustand eines Gegenstandes ist ein Wert zwischen 0 und 6, wobei 6 bedeutet, dass der Gegenstand fabrikneu ist während bei einem Zustand von 0 der Gegenstand irreparabel zerstört (und damit praktisch wertlos) ist. Immer wenn ein Gegenstand zufällig ermittelt wird, wird mit 1W6 der Zustand dieses Gegenstands ausgewürfelt.

Ein Zustand von 5 oder höher bedeutet, dass man **VORTEIL** bei der Benutzung des Gegenstands bekommt, ein Zustand von 2 oder weniger gibt dementsprechend **NACHTEIL** auf Fertigungsproben.

Reparatur

Um einen Gegenstand zu reparieren, wird eine ARM-Probe gegen $13 +$ den gewünschten neuen Zustand des Gegenstandes gewürfelt und **WERKZEUG** in Höhe des neuen Zustandes müssen ausgegeben werden. Bei einem Erfolg mit Pasch verbessert sich der Zustand zusätzlich um +1 (Maximum 6), während ein Fehlschlag mit Pasch den Zustand um 1 senkt (bis auf 0, was den Gegenstand also zerstören kann).

Beispiel: Ein Gewehr mit Zustand 2 soll auf Zustand 5 repariert werden. Der ZW für die ARM-Probe ist somit $18 + (13+5)$ und die Reparatur kostet 5 Punkte Werkzeug.

Handel

Der generelle Tauschwert eines Gegenstandes errechnet sich wie folgt: Gesellschaftsstufe x Verfügbarkeit x Zustand. Dies ist natürlich nur eine grobe Richtschnur. Zwicklichtige Gestalten verlangen sicherlich oft noch mehr...

Beispiel: Eine fabrikneue, funktionierende Kettensäge ist nach mehr als einem Jahr Zombieapokalypse schwer aufzutreiben. Der Basispreis entspricht 120 Ressourcen (Gesellschaftsstufe 4 x 5 (Verfügbarkeit „ungewöhnlich“) x Zustand 6).

Handel kann als vergleichende HRZ-Probe gewürfelt werden. Der Gewinner kann pro Punkt Differenz beider Proben 5% vom Tauschwert abziehen (bis zu einem Minimum von 1) bzw. hinzuaddieren.

Beispiel: Ein SC handelt mit einem NSC um die o.g. Kettensäge. Sein Probenergebnis beträgt 17 (Wurf Ergebnis: $12 + \text{HRZ } 3 + 2$ [Fertigkeit „Handel“]). Der NSC schafft nur eine 13. Da der SC die Kettensäge kaufen möchte, darf er 20% vom Preis abziehen ($4 \times 5\%$) und müsste somit nur noch 96 Ressourcen bezahlen.

6.2. WAFFEN

Unbewaffnet

NAME	SCHADEN	RW	LÄRM	BESONDERHEIT
Faustschlag (ARM)	1W6+ 1/2 ARM	1m	1	
Tritt (BEI)	1W6+ 1/2 BEI	1m	1	

Tabelle 11: Unbewaffnet

Nahkampfwaffen (ARM)

NAME	SCHADEN	RW	LÄRM	V	BESONDERHEIT
Improvisiert (Baseballschläger, Messer, Stuhlbein, Hammer, Schaufel usw.)	1W6+ARM	1m	2	G	
Handwaffe (Schwert, Machete, Axt, etc.)	1W6+3+ARM	1m	2	G	
Stangenwaffe (Speer etc.)	1W6+3+ARM	2m	2	G	
Kettensäge	3W6+4	2m	4	U	Treibstoff

Tabelle 12: Nahkampfwaffen

Wurfaffen (ARM, Reichweite: ARMx3)

NAME	SCHADEN	RW (M)	LÄRM	V	BESONDERHEIT
Handgranate	5W6+5	ARM x3	6	U	Radius 5m
Molotovcocktail	2W6+2 *F	ARM x3	2	G	Radius 2m, Treibstoff
Wurfmesser/Wurfaxt	W6+1 + 1/2 ARM	ARM x3	1	G	
geworfene Nahkampfwaffe	W6 + 1/2 ARM	ARM x2	2	G	

Tabelle 13: Wurfaffen

Fernkampfwaffen (SIN)

Bis zur Reichweite einer Waffe kann ohne Modifikation geschossen werden, Schüsse bis zur doppelten Reichweite haben **NACHTEIL**. Ein Ziel, welches mehr als die doppelte Reichweite entfernt ist kann mit dieser Waffe nicht getroffen werden. Schusswaffen, die mehr als einmal pro Aktion schießen können (wie z.B. das Sturmgewehr, die Maschinenpistole und das schwere MG), reduzieren die **MUNITION** immer um jeweils 1 Punkt für jeden Schuss nach dem Ersten. Außerdem steigt der **LÄRMWERT** dieser Waffe um jeweils +1 für jeden weiteren Schuss. Die Schüsse müssen auf das gleiche Ziel abgefeuert werden und es wird nur eine SIN-Probe gewürfelt.

NAME	SCHADEN	RW	LÄRM	V	BESONDERHEIT
Bogen	2W6	100m	1	G	
Armbrust	2W6	50m	1	G	
Pistole 9mm	2W6+4	20m	4	G	
.45er Revolver	2W6+6	20m	5	G	
Jagdgewehr	2W6+4	150m	5	G	
Schrotflinte	4W6 / 2W6-2	5m	5	G	Schaden auf weite Entfernung: 2W6-2
Sturmgewehr	3W6+3	100m	5	U	bis zu 3 Schuss/Aktion
Maschinenpistole	2W6+3	40m	5	U	bis zu 3 Schuss/Aktion
schweres MG	3W6+5 *P	150m	6	S	bis zu 3 Schuss/Aktion, stationär
Panzerfaust	6W6+10 *P	150m	6	S	Munition -1 (immer)

Tabelle 14: Schusswaffen

SCHADENSARTEN

- *P = panzerbrechend: die Rüstung des Ziels wird ignoriert bzw. die Härte eines Ziels halbiert)
- *F = Feuerschaden: das Ziel beginnt zu **BRENNEN**, wenn diese Waffe Schaden verursacht

❑ RÜSTUNGEN BESCHÄDIGEN

Jeder Pasch beim Angriffswurf senkt den Zustand einer getroffenen Rüstung um 1. Die Rüstung ist zerstört, wenn der Zustand 0 erreicht wird.

Rüstungen

NAME	K	T	A	B	V	BESONDERHEIT
Schweißermaske	1	0	0	0	G	SIN -1
Helm (Motorrad, Football etc.)	2	0	0	0	G	SIN -2
dicke Leder- /Felljacke	0	1	1	0	G	
Motorradhose	0	0	0	1	G	
schwere Lederstiefel	0	0	0	1	G	
Gasmaske	1	0	0	0	U	SIN-1, schützt gegen Viren, Gase usw.
Kettenhemd	0	2	2	0	U	
Kevlarhelm	2	0	0	0	U	
Kevlarweste	0	3	0	0	U	
Polizei-Vollschutzanzug	2	3	3	3	U	SIN, ARM, BEI je -1
Splitterschutzweste	0	5	0	0	U	
ABC-Schutzanzug	1	0	0	0	S	SIN-1, schützt gegen Viren, Gase, Strahlung usw.
Militärische Vollrüstung	5	5	5	5	S	

Tabelle 15: Rüstungen

Transportmittel

- 1-12 Geschwindigkeitsstufen (GS) zu je 24 km/h bzw. 20m/Aktion
- beschleunigen um 1 GS = 1 **AKTION**
- Rammschaden = Härte + GS
- Aufprallschaden (Insassen) = Härte (Ziel) * GS
(Zombies, Menschen, Tiere = Härte 1)
- Verbrauch (**TREIBSTOFF**) bei Pasch = aktuelle GS
- **NACHTEIL** beim Schießen aus bewegtem Transportmittel

Fahrprobe (HRN, 1 **AKTION**) bei:

- Bremsen um mehr als 1 Geschwindigkeitsstufe
- Kurve um 90° oder mehr
- Rammangriff

NAME	GS MAX.	HÄRTE	STRUKTUR	LÄRM	BESONDERHEIT
Fahrrad	2	1	15+	1	BEI-Probe statt HRN zum fahren, kein Treibstoffverbrauch
Pferd	3	1	15+	1	HRZ-Probe statt HRN zum reiten, kein Treibstoffverbrauch
Motorrad	12	5	15+	5	
PKW, Jeep	9	10	15+	3	
Sportwagen	12	8	15+	4	
SUV, Pickup	7	12	13+	3	
Truck	5	14	13+	4	
Bus	5	14	13+	4	
Campingmobil	6	10	15+	3	
Panzer	3	21	11+	5	

Tabelle 16: Transportmittel

6.3. DIE "FESTUNG"

Die "Festung" ist der sichere Hafen der Charaktere - der Ort, an den sie sich zurückziehen um zu rasten, ihre Wunden zu versorgen und ihre Vorräte verstauen. Dies kann praktisch jeder Ort von der Schule bis zum Gefängnis sein. Nach und nach kann die Festung mittels Barrikaden und Fallen gesichert werden. Idealerweise existiert ein Grundriss der Festung auf Karopapier (1 Kästchen = 1 Meter), so dass Barrikaden und Fallen direkt eingezeichnet werden können.

Barrikaden

Barrikaden haben wie Fahrzeuge einen Härtewert, der mit dem Schadenswurf erreicht oder übertroffen werden muss um die Barrikade zu beschädigen. Ist dies der Fall, so wird auf die Struktur der Barrikade gewürfelt. Bei einem Fehlschlag wird der betroffene Abschnitt der Barrikade zerstört (i.d.R. 1 Meter). Erreicht oder übertrifft der Schadenswurf den doppelten Härtewert, so wird der Abschnitt der Barrikade sofort zerstört (ohne Strukturwurf).

Aus folgenden Materialien kann eine Barrikade bestehen:

- Holz: max. Härte 12 (Zufall: 2W6), Struktur 15+
- Stein/Beton: max. Härte 18 (Zufall: 3W6), Struktur 13+
- Metall: max. Härte 24 (Zufall: 4W6), Struktur 11+

Kosten (**WERKZEUG**) = gewünschte Härte pro Meter Barrikade

Die Bauzeit einer Barrikade ist eine Probenserie (ARM). Jede Probe dauert 15 Minuten, der Schwellenwert entspricht den Baukosten.

Beispiel: Eine Barrikade aus Holz mit einer Länge von 4 Metern und einer gewünschten Härte von 8 kostet 32 Punkte Werkzeug. Um die Barrikade in 2 Stunden aufzubauen müssen bei jeder ARM-Probe durchschnittlich 4 Punkte über bleiben (Schwellenwert 32, bei 15 Minuten je Probe).

Fallen

Fallen können gebaut werden, um unliebsame Eindringlinge fern zu halten. Je nach Fallentyp muss auf ein anderes Attribut gewürfelt werden, um der Falle zu entgehen.

Wird die Falle ausgelöst (ZW 10+MOD), so erhält das Opfer den entsprechenden Schaden. Es können auch Fallen gebaut werden, die das Opfer nicht verletzen sondern nur gefangen nehmen sollen bzw. aufhalten (z.B. Netze oder Irrgärten). Der erwürfelte Schaden führt dann nicht zu Verletzungen sondern ist der Schwellenwert für eine Probenserie (ARM oder HRN) um sich aus der Falle zu befreien. Jede Probe dauert dabei 30 Minuten.

Kosten (**WERKZEUG**) = gewünschter MOD (1-9) x Anzahl Schadenswürfel (max. 6) pro Meter Falle

Die Bauzeit einer Falle ist eine Probenserie (ARM oder HRN). Jede Probe dauert 15 Minuten, der Schwellenwert entspricht den Baukosten.

Beispiel: Eine Fallgrube von 2 Metern, die einen ZW von 15+ zum umgehen aufweist und 3W6 Schaden verursacht, kostet 24 Punkte Werkzeug. Um die Falle in 2 Stunden aufzubauen müssen bei jeder ARM- oder HRN-Probe durchschnittlich 3 Punkte über bleiben (Schwellenwert 24, bei 15 Minuten je Probe)

BEISPIELFALLEN

- Selbstschussanlage (SIN)
- Richtmine/Stolperdraht (SIN)
- Wassergraben (KON)
- Stromschlag (KON)
- Fallgrube (BEI)
- Tretmine (BEI)

7. ZUFALLSTABELLEN

7.1. ERFORSCHEN

Immer wenn die Gruppe ein neues Hexfeld betritt, würfelt der SL auf der zum Gelände passenden Tabelle und schaut, was es in diesem Hexfeld für die Gruppe zu finden gibt. Das Ergebnis muss nicht immer direkt der Gruppe mitgeteilt werden, sondern kann auch erst entdeckt werden, wenn die Gruppe weiter in das Feld vordringt.

7.2. BEGEGNUNGEN

Jedesmal, wenn der Lärmwert der Gruppe steigt und dabei die zur Umgebung passende Lärmschwelle überschritten wird, besteht die Möglichkeit einer Begegnung. Um zu prüfen, ob eine Begegnung stattfindet, wirft man 3W6 und addiert den aktuellen Lärmwert der Gruppe hinzu. Bei einem Ergebnis von 18+ findet eine Begegnung statt. Im Anschluss an der Wurf wird der Lärmwert der Gruppe auf 0 zurückgesetzt (oder optional auf die aktuelle Gesellschaftsstufe).

Die Lärmschwellen für einen Begegnungswurf sind je nach Umgebung, in der sich die Gruppe aufhält unterschiedlich:

- offenes Land, Wald, oder Sumpf/Gewässer: je 5 Punkte
- Straße oder Untergrund: je 3 Punkte
- Stadt: jeder Punkt

Nachdem geprüft wurde, ob eine Begegnung stattfindet, wird auf der jeweils zur Umgebung passenden Untertabelle die Art der Begegnung ausgewürfelt.

Begegnungstabelle

W6	BEGEGNUNGSTABELLE
1	→ Zufallstabelle 3 „offenes Land“, S. 30
2	→ Zufallstabelle 4 „Wald“, S. 31
3	→ Zufallstabelle 5 „Bayou (Sumpf/Gewässer)“, S. 31
4	→ Zufallstabelle 6 „Straße“, S. 32
5	→ Zufallstabelle 7 „Untergrund“, S. 32
6	→ Zufallstabelle 10 „Stadt“, S. 33

Zufallstabelle 1: Begegnungen

Himmelsrichtung

1W6	HIMMELSRICHTUNG (HEXFELDKARTE)
1	Norden
2	Nordosten
3	Südosten
4	Süden
5	Südwesten
6	Nordwesten

Zufallstabelle 2: Himmelsrichtung

Offenes Land

3W6	BEGEGNUNG (OFFENES LAND)	ERFORSCHUNG (OFFENES LAND)
3	2x würfeln	2x würfeln
4-5	Zombiemeute: 5W6 Zombies	3W6 Zombies
6-7	2W6 Zombies	2W6 Zombies
8	Wilde Tiere → Zufallstabelle 18 „Tiere“, S. 32	Camp mit 2W6 Überlebenden → Zufallstabelle 19 „NSC-Verhalten“, S. 34
9-12	1W6 Zombies	verlassenes Transportmittel → Zufallstabelle 16 „Transportmittel“, S. 34
13-15	1W6 Überlebende → Zufallstabelle 19 „NSC-Verhalten“, S. 34	Siedlung mit 2W6 Gebäuden → Zufallstabelle 11 „Gebäude“, S. 33
16	Fahrzeug mit 1W6 Insassen → Zufallstabelle 19 „NSC-Verhalten“, S. 34	verlassenes Camp → Zufallstabelle 8 „Plündern“, S. 32
17	Rauch oder Lärm aus angrenzendem Hexfeld → Zufallstabelle 2 „Himmelsrichtung“, S. 30	Spezialgebäude → Zufallstabelle 12 „Spezialgebäude“, S. 33
18	Flugzeug am Himmel W6: 1: Großraumflugzeug 2-4: Hubschrauber 5-6: Kleinflugzeug	Flugzeug am Boden (W6: 1-3 intakt, 4-6 abgestürzt) W6: 1: Großraumflugzeug 2-4: Hubschrauber 5-6: Kleinflugzeug

Zufallstabelle 3: offenes Land

Wald

3W6	BEGEGNUNG (WALD)	ERFORSCHUNG (WALD)
3	2x würfeln	versteckte Falle: SIN-Probe (Gruppe) sonst 3W6 Schaden (zufällige Zone)
4-5	Zombiemeute: 5W6 Zombies	2W6 Zombies
6-7	2W6 Zombies	Gebäude → Zufallstabelle 11 „Gebäude“, S. 33
8	Wilde Tiere → Zufallstabelle 20 „Tiere“, S. 34	Wilde Tiere → Zufallstabelle 20 „Tiere“, S. 34
9-12	1W6 Zombies	nichts
13-15	1W6 Überlebende → Zufallstabelle 19 „NSC-Verhalten“, S. 34	1W6 Zombies
16	2W6 Zombies	Camp mit 2W6 Überlebenden → Zufallstabelle 19 „NSC-Verhalten“, S. 34
17	2W6 Überlebende → Zufallstabelle 19 „NSC-Verhalten“, S. 34	Spezialgebäude → Zufallstabelle 12 „Spezialgebäude“, S. 33
18	Zombiemeute: 5W6 Zombies	andere Tabelle → Zufallstabelle 1 „Begegnungen“, S. 30

Zufallstabelle 4: Wald

Bayou (Sumpf/Gewässer)

3W6	BEGEGNUNG (SUMPF/GEWÄSSER)	ERFORSCHUNG (SUMPF)
3	2x würfeln	1W6 Nahrung verdirbt
4-5	Zombiemeute: 5W6 Zombies	2W6 Zombies
6-7	2W6 Zombies	Hütte → Zufallstabelle 8 „Plündern“, S. 32
8	2W6 Alligatoren	2W6 Alligatoren
9-12	1W6 Zombies	nichts
13-15	1W6 Überlebende → Zufallstabelle 19 „NSC-Verhalten“, S. 34	Boot, verlassen → Zufallstabelle 8 „Plündern“, S. 32
16	Boot mit 1W6 Insassen → Zufallstabelle 19 „NSC-Verhalten“, S. 34	1W6 Überlebende → Zufallstabelle 19 „NSC-Verhalten“, S. 34
17	2W6 Zombies	Camp mit 2W6 Überlebenden → Zufallstabelle 19 „NSC-Verhalten“, S. 34
18	Zombiemeute: 5W6 Zombies	andere Tabelle → Zufallstabelle 1 „Begegnungen“, S. 30

Zufallstabelle 5: Bayou (Sumpf/Gewässer)

Straße

3W6	BEGEGNUNG (STRASSE)	ERFORSCHUNG (STRASSE)
3	2x würfeln	2x würfeln
4-5	Zombiemeute: 5W6 Zombies	2W6 Zombies
6-7	2W6 Zombies	1-3: Tankstelle → Zufallstabelle 8 „Plündern“, S. 32 + 2W6 Treibstoff 4-6: Motel → Zufallstabelle 8 „Plündern“, S. 32
8	Fahrzeug mit 1W6 Insassen → Zufallstabelle 19 „NSC-Verhalten“, S. 34	1-3: Campingplatz → Zufallstabelle 8 „Plündern“, S. 32 4-6: State Police-Station → Zufallstabelle 8 „Plündern“, S. 32 + 2W6 Munition
9-12	1W6 Zombies	nichts
13-15	1W6 Überlebende → Zufallstabelle 19 „NSC-Verhalten“, S. 34	1W6 Überlebende → Zufallstabelle 19 „NSC-Verhalten“, S. 34
16	1W6 Fahrzeuge mit je 1W6 Insassen → Zufallstabelle 19 „NSC-Verhalten“, S. 34	1W6 liegengebliebene Fahrzeuge → Zufallstabelle 8 „Plündern“, S. 32
17	2W6 Überlebende → Zufallstabelle 19 „NSC-Verhalten“, S. 34	Spezialgebäude → Zufallstabelle 12 „Spezialgebäude“, S. 33
18	Militärkonvoi → Zufallstabelle 19 „NSC-Verhalten“, S. 34	andere Tabelle → Zufallstabelle 1 „Begegnungen“, S. 30

Zufallstabelle 6: Straße

Untergrund

3W6	BEGEGNUNG (UNTERGRUND)	ERFORSCHUNG (UNTERGRUND)
3	2x würfeln	Deckeneinsturz: BEI-Probe (Gruppe) sonst 6W6 Schaden (zufällige Zone) Lärm +3
4-5	2W6 Zombies	2W6 Zombies
6-7	2W6 Zombies	1W6 Zombies
8	1W6 Alligatoren	1W6 Alligatoren
9-12	1W6 Zombies	nichts
13-15	1W6 Überlebende → Zufallstabelle 19 „NSC-Verhalten“, S. 34	nichts
16	Deckeneinsturz: BEI-Probe (Gruppe) sonst 6W6 Schaden (zufällige Zone) Lärm +3	Camp → Zufallstabelle 8 „Plündern“, S. 32
17	W6: 1-3: Hilferufe 4-6: Kampflärm in der Nähe	1 ungewöhnliche Waffe oder Rüstung → Zufallstabelle 14 „Waffen“, S. 34 → Zufallstabelle 15 „Rüstungen“, S. 34
18	Zombiemeute: 5W6 Zombies	1 seltene Waffe oder Rüstung → Zufallstabelle 14 „Waffen“, S. 34 → Zufallstabelle 15 „Rüstungen“, S. 34

Zufallstabelle 7: Untergrund

Plündern

Jeder plündernde Charakter darf suchen (SIN-Probe, ZW 11+, 30 Minuten je Probe). Bei einem Pasch findet der Charakter zusätzlich 1W6 Einheiten einer zufälligen Ressource (unabhängig davon, ob die SIN-Probe ein Erfolg oder ein Fehlschlag war).

1W6	FUND BEIM PLÜNDERN
1-2	nichts
3	→ Zufallstabelle 13 „Sonstiges“, S. 33
4	→ Zufallstabelle 9 „Ressourcen“, S. 32
5	→ Zufallstabelle 15 „Rüstungen“, S. 34
6	→ Zufallstabelle 14 „Waffen“, S. 34

Zufallstabelle 8: Plündern

Ressourcen

1W6	RESSOURCE
1-2	Nahrung
3	Werkzeug
4	Medizin
5	Treibstoff
6	Munition

Zufallstabelle 9: Ressourcen

Stadt

3W6	BEGEGNUNG (STADT)	ERFORSCHUNG (STADT)
3	Zombiehorde: 10W6 Zombies	2x würfeln
4-5	Zombiemeute: 5W6 Zombies	Spezialgebäude → Zufallstabelle 12 „Spezialgebäude“, S. 33
6-7	3W6 Zombies	2W6 Zombies
8	2W6 Zombies	Camp → Zufallstabelle 8 „Plündern“, S. 32
9-12	1W6 Zombies	Gebäude → Zufallstabelle 11 „Gebäude“, S. 33
13-15	1W6 Überlebende → Zufallstabelle 19 „NSC-Verhalten“, S. 34	Gebäude → Zufallstabelle 11 „Gebäude“, S. 33
16	Fahrzeug mit 1W6 Insassen → Zufallstabelle 19 „NSC-Verhalten“, S. 34	Spezialgebäude → Zufallstabelle 12 „Spezialgebäude“, S. 33
17	1W6 Überlebende → Zufallstabelle 19 „NSC-Verhalten“, S. 34	andere Tabelle → Zufallstabelle 1 „Begegnungen“, S. 30
18	Zombiehorde: 10W6 Zombies	Spezialgebäude → Zufallstabelle 12 „Spezialgebäude“, S. 33

Zufallstabelle 10: Stadt

Gebäude

3W6	GEBÄUDE
	→ Zufallstabelle 8 „Plündern“, S. 32
3	bereits geplündert (Gebäuderart nochmal auswürfeln)
4-5	öffentliches Gebäude • 1W6 Nahrung • 1W6 Werkzeug
6-7	Krankenhaus • 3W6 Medizin • 2W6 Nahrung
8	Tankstelle • 3W6 Treibstoff • 1W6 Werkzeug
9-12	Wohngebäude
13-15	Supermarkt • 4W6 Nahrung • 1W6 Medizin • 1W6 Werkzeug
16	Baumarkt • 4W6 Werkzeug • 2W6 Treibstoff • 1W6 Munition
17	Polizeistation • 3W6 Munition • 1W6 Medizin • 1 Waffe
18	Waffengeschäft • 4W6 Munition • 1W6 Waffen

Zufallstabelle 11: Gebäude

Spezialgebäude

1W6	SPEZIALGEBÄUDE
	1-3: VERLASSEN → Zufallstabelle 8 „Plündern“, S. 32 4-6: IN BETRIEB
1	bereits geplündert / zerstört (Gebäuderart nochmal auswürfeln)
2	Kaserne / Militärcamp
3	Kraftwerk / Fabrik
4	Gefängnis
5	Forschungsstation
6	Flughafen

Zufallstabelle 12: Spezialgebäude

Sonstiges

1W6	GEGENSTAND
3	1W6 Dietriche (+5 beim Öffnen verschlossener Türen)
4	Handschellen
5	tragbares Musikinstrument (Gitarre, Mundharmonika etc.), Lärm 2
6	Karte oder Kompass
7-8	1W6 Rollen Klebeband
9-10	Radio
11-12	Bettzeug, Schlafsack oder Zelt
13-14	Taschenlampe (10m Reichweite, Kegel)
15	Funkgerät
16	Fernglas
17	tragbarer Generator (W6 Treibstoff/Stunde)
18	Nachtsichtgerät

Zufallstabelle 13: Sonstiges

Waffen

3W6	WAFFE
3	Panzerfaust
4-5	Maschinenpistole
6	1W6 Handgranaten
7	Bogen
8	1W6 Wurfmesser
9	Pistole, 9mm
10-11	Handwaffe (Schwert, Machete, Axt etc.)
12	.45er Revolver
13	Jagdgewehr
14	Armbrust
15	1W6 Handgranaten
16-17	Sturmgewehr
18	schweres MG (stationär)

Zufallstabelle 14: Waffen

Rüstungen

3W6	RÜSTUNG
3	ABC-Schutzanzug
4	Polizei-Vollschutzanzug
5	Kettenhemd
6	Kevlarweste
7-8	Motorradhose
9-10	dicke Leder- / Felljacke
11-12	Helm (Motorrad, Football, Hockey, usw.)
13-14	schwere Lederstiefel
15	Schweißeramaske
16	Gasmaske
17	Splitterschutzweste
18	Militärische Vollrüstung

Zufallstabelle 15: Rüstungen

Transportmittel

3W6	TRANSPORTMITTEL
3-4	Pferd
5-6	Motorrad
7-9	W6: 1-3: SUV, 4-6 Pickup
10-12	W6: 1-5: PKW, 6: Jeep
13-14	Sportwagen
15	Fahrrad
16-17	W6: 1-2: Bus, 3-5: Truck, 6: Campingmobil
18	Panzer

Zufallstabelle 16: Transportmittel

NSCs

W6	NSC-ERFAHRUNG
1-2	Neuling Attribute: 4, 3, 2, 2, 1, 1 2 Fertigkeiten → Zufallstabelle 14 „Waffen“, S. 34 (1x würfeln) → Zufallstabelle 13 „Sonstiges“, S. 33 (1x würfeln)
3-5	Erfahren Attribute: 6, 4, 3, 2, 2, 2 4 Fertigkeiten → Zufallstabelle 14 „Waffen“, S. 34 (1x würfeln) → Zufallstabelle 15 „Rüstungen“, S. 34 (1x würfeln) → Zufallstabelle 13 „Sonstiges“, S. 33 (1x würfeln)
6	Veteran Attribute: 6, 5, 5, 4, 4, 3 6 Fertigkeiten → Zufallstabelle 14 „Waffen“, S. 34 (2x würfeln) → Zufallstabelle 15 „Rüstungen“, S. 34 (1x würfeln) → Zufallstabelle 9 „Ressourcen“, S. 32 (1W6) → Zufallstabelle 13 „Sonstiges“, S. 33 (1x würfeln)

Zufallstabelle 17: NSC-Erfahrung

NSC-Beruf

W6	BESTES ATTRIBUT	NSC-BERUF (BEISPIELE)
1	HRN	Wissenschaftler, Arzt
2	SIN	Detektiv, Scharfschütze
3	HRZ	Geschäftsmann, Polizist
4	KON	Soldat
5	ARM	Handwerker, Einbrecher
6	BEI	Sportler

Zufallstabelle 18: NSC-Beruf

NSC-Verhalten

2W6	NSC-VERHALTEN
2	hinterhältig (Überraschungsangriff)
3-4	aggressiv
5	unfreundlich
6-8	neutral
9	freundlich
10-11	defensiv
12	ängstlich (versteckt)

Zufallstabelle 19: NSC-Verhalten

Tiere

2W6	TIER	ANZAHL
2-3	Louisiana-Schwarzbär	1
5-7	Alligator	1W6
8-10	Kojote/verwilderter Hund	2W6
9-12	Puma	1

Zufallstabelle 20: Tiere

8. ANHANG / TABELLEN

Zielwerte

SCHWIERIGKEIT	ZIELWERT
einfach	9
durchschnittlich	11
herausfordernd	13
schwierig	15
anspruchsvoll	17
extrem	19
fast unmöglich	21

Zielwerte

Vorteil / Nachteil

VORTEIL	NACHTEIL
- Motiv wird aktiviert - Angreifer bei Überraschungsangriff - Schuss auf unbewegten Gegner - gezielter Schuss - Gegner am Boden (max. 1m entfernt) - Zustand (Gegenstand) 5+	- Sichtbehinderungen beim Schuss - Schuss bis zur doppelten Reichweite - Nahkampfangriff gegen Gegner mit Verteidigungsaktion - nicht abgeheilte Amputationen (KON) - optional: mittlere oder schwere Kopfverletzung (SIN, HRN) - Gegner am Boden (>1m entfernt) - Charakter ist krank - Charakter ist schwer vergiftet (KON) - Zustand (Gegenstand) 2- - Schuss von bewegtem Transportmittel

Kampfaktionen

KAMPFAKTIONEN (2 PRO ZUG)
- Bewegung: (BEI+3) oder Fertigkeitssprobe - Erste Hilfe (2 aufeinanderfolgende Aktionen) - Fertigkeitssprobe (SW = Anzahl Sekunden) - Nahkampfangriff (ARM oder BEI) - Schießen (SIN) - sonstige Handlung (z.B. Tür öffnen, Waffe wechseln) - Verteidigen (Nachteil für angreifende Gegner) - Zielen (Vorteil auf nächste Schießen-Aktion)

Kampfaktionen

Nahkampfergebnisse (Pasch)

+++	++	XX	XXX
Schaden x2	Schaden +1	Lärm+1	Lärm+1 Zustand (Waffe)-1

Nahkampfergebnisse

Schussergebnisse (Pasch)

+++	++	XX	XXX
Schaden x2 Munition -1	Schaden +1 Munition -1	Munition-1	Munition-1 Zustand (Waffe)-1

Schussgebnisse

Lärmbeispiele

LÄRM (BEISPIELE)
0: Flüstern, leise Schritte 1: Unterhaltung, leises Radio, unbew. Nahkampf 2: Telefonklingeln, Rufen, bewaffneter Nahkampf 3: PKW, Bohrmaschine, Hämmern, Dieselgenerator 4: Kettensäge, Presslufthammer, schweres Fahrzeug 5: Feuerwaffe, Flugzeug, Sirene 6: Explosion, Geschütz [in Gebäuden wird der Lärmwert verdoppelt]

Lärmbeispiele

Barrikaden

MATERIAL	MAX. HÄRTE	STRUKTUR (ZW)
Holz	12 (Zufall: 2W6)	15+
Stein / Beton	18 (Zufall: 3W6)	13+
Metall	24 (Zufall: 4W6)	11+

Barrikaden

Welcome to Louisiana

Name: _____

Beschreibung: _____

Motive:

(+1 Erfahrungspunkt oder Vorteil)

Fertigkeiten:

(+2 auf passende Proben)

Erfahrungspunkte:

gesamt _____

eingesetzt _____

Kopf

17+	S	HRN
11-12	S	
	M	SIN
	M	
	L	
	L	

Torso

KON		13+
	S	
HRZ	S	6-8
	M	
	M	
	L	
	L	

Arm primär

17+	S	A
10	S	
	M	
	M	
	L	
	L	

Arm sekundär

	A	17+
	S	
	S	9
	M	
	M	
	L	
	L	

Bein rechts

15+	S	A
2+5	S	
	M	
	M	
	L	
	L	

Bein links

	A	15+
	S	
	S	3+4
	M	
	M	
	L	
	L	

BEI	
x5	
BEW	
m/Aktion	

Rüstung	Kopf	Torso	Arme	Beine

Zone	KON	2KON	3KON	4KON	5KON
Kopf	1	3	5	T	T
Arme	1	3	4	5	A
Torso	1	2	3	5	T
Beine	1	2	3	5	A

Waffe	RW	Lärm	Schaden	Ressource	Zustand	Besonderheit

KAMPAKTIONEN (2 PRO ZUG)

- Laufen: BEIx5, Schwimmen/Klettern: BEIx2
- Erste Hilfe (2 aufeinanderfolgende Aktionen)
- Fertigkeitssprobe (SW = Anzahl Sekunden)
- Nahkampfangriff (ARM oder BEI)
- Schießen (SIN)
- sonstige Handlung (z.B. Tür öffnen, Waffe wechseln)
- Verteidigen (Nachteil für angreifende Gegner)
- Zielen (Vorteil auf nächste Schießen-Aktion)

NAHKAMPE

- +++ Schaden x2
- ++ Schaden +1
- XX Lärm +1
- XXX Lärm +1, Zustand (Waffe) -1

SCHIESSEN

- +++ Schaden x2, Ressourcen (Munition) -1
- ++ Schaden +1, Ressourcen (Munition) -1
- XX Ressourcen (Munition) -1
- XXX Ressourcen (Munition) -1, Zustand (Waffe) -1

LÄRM (BEISPIELE)

- 0: Flüstern, leise Schritte
- 1: Unterhaltung, leises Radio, unbew. Nahkampf
- 2: Telefonklingeln, Rufen, bewaffneter Nahkampf
- 3: PKW, Bohrmaschine, Hämmern, Dieselgenerator
- 4: Kettensäge, Presslufthammer, schweres Fahrzeug
- 5: Feuerwaffe, Flugzeug, Sirene
- 6: Explosion, Geschütz

[in Gebäuden wird der Lärmwert verdoppelt]



Welcome to Louisiana

Name: _____

Beschreibung: _____

Motive:
(+1 Erfahrungspunkt oder Vorteil)

Fertigkeiten:
(+2 auf passende Proben)

Erfahrungspunkte: _____

gesamt

eingesetzt

Kopf

17+	S	HRN
11-12	S	
	M	SIN
	M	
	L	
	L	

Torso

KON		13+
	S	
	S	
	M	6-8
	M	
	L	
	L	

Arm primär

17+	S	A
10	S	
	M	
	M	
	L	
	L	

Arm sekundär

	A	17+
	S	
	S	
	M	9
	M	
	L	
	L	

Bein rechts

15+	S	A
2+5	S	
	M	
	M	
	L	
	L	

Bein links

	A	15+
	S	
	S	
	M	3+4
	M	
	L	
	L	

BEI	
x5	
BEW	
m/Aktion	

Rüstung	Kopf	Torso	Arme	Beine

Zone	KON	2KON	3KON	4KON	5KON
Kopf	1	3	5	T	T
Arme	1	3	4	5	A
Torso	1	2	3	5	T
Beine	1	2	3	5	A

Waffe	RW	Lärm	Schaden	Ressource	Zustand	Besonderheit

KAMPAKTIONEN (2 PRO ZUG)

- Laufen: BEIx5, Schwimmen/Klettern: BEIx2
- Erste Hilfe (2 aufeinanderfolgende Aktionen)
- Fertigkeitssprobe (SW = Anzahl Sekunden)
- Nahkampfangriff (ARM oder BEI)
- Schießen (SIN)
- sonstige Handlung (z.B. Tür öffnen, Waffe wechseln)
- Verteidigen (Nachteil für angreifende Gegner)
- Zielen (Vorteil auf nächste Schießen-Aktion)

NAHKAMPE

- +++ Schaden x2
- ++ Schaden +1
- XX Lärm +1
- XXX Lärm +1, Zustand (Waffe) -1

SCHIESSEN

- +++ Schaden x2, Ressourcen (Munition) -1
- ++ Schaden +1, Ressourcen (Munition) -1
- XX Ressourcen (Munition) -1
- XXX Ressourcen (Munition) -1, Zustand (Waffe) -1

LÄRM (BEISPIELE)

- 0: Flüstern, leise Schritte
- 1: Unterhaltung, leises Radio, unbew. Nahkampf
- 2: Telefonklingeln, Rufen, bewaffneter Nahkampf
- 3: PKW, Bohrmaschine, Hämmern, Dieselgenerator
- 4: Kettensäge, Presslufthammer, schweres Fahrzeug
- 5: Feuerwaffe, Flugzeug, Sirene
- 6: Explosion, Geschütz

[in Gebäuden wird der Lärmwert verdoppelt]



Glück

LÄRM

15	A B C
14	C
13	C
12	B C
11	C
10	A C
9	B C
8	C
7	C
6	B C
5	A C
4	C
3	B C
2	C
1	C
0	

A = offenes Land, Wald, Sumpf/Gewässer | B = Straße, Untergrund | C = Stadt

RESSOURCEN

 NAHRUNG pro Tag und Gruppenmitglied (SC oder NSC) sinkt die <i>Nahrung</i> um 1
 MUNITION jeder Pasch bei einem Schuss senkt zusätzlich die <i>Munition</i> um 1
 MEDIZIN Jede versorgte Wunde senkt die <i>Medizin</i> um 1, Amputationen um zusätzliche 6
 TREIBSTOFF jeder Pasch bei der Bedienung eines Fahrzeugs senkt den <i>Treibstoff</i> um die aktuelle Geschwindigkeit
 WERKZEUG Reparaturen, Fallen und Barrikaden verbrauchen <i>Werkzeug</i> in variabler Höhe [Kapitel 6]

INITIATIVE

21+	8	7
20	9	6
19	10	5
18	11	4
17	12	3
16	13	2
15	14	1

9.4. TABELLENVORLAGEN

Vorlage Häufigkeit

Diese Vorlagen können verwendet werden, um Zufallstabellen für Begegnungen oder gefundene Gegenstände zu erstellen.

3W6	HÄUFIGKEIT (CHANCE)	GEGENSTAND / BEGEGNUNG
3	selten (0,46%)	
4-6	ungewöhnlich (8,80%)	
7-14	gewöhnlich (81,46%)	
15-17	ungewöhnlich (8,80%)	
18	selten (0,46%)	

Vorlage Häufigkeit 1

3W6	HÄUFIGKEIT (CHANCE)	GEGENSTAND / BEGEGNUNG
3	selten (0,46%)	
4	ungewöhnlich (1,39%)	
5	ungewöhnlich (2,78%)	
6	ungewöhnlich (4,63%)	
7	gewöhnlich (6,94%)	
8	gewöhnlich (9,72%)	
9	gewöhnlich (11,57%)	
10	gewöhnlich (12,50%)	
11	gewöhnlich (12,50%)	
12	gewöhnlich (11,57%)	
13	gewöhnlich (9,72%)	
14	gewöhnlich (6,94%)	
15	ungewöhnlich (4,63%)	
16	ungewöhnlich (2,78%)	
17	ungewöhnlich (1,39%)	
18	selten (0,46%)	

Vorlage Häufigkeit 2

Welcome to
Louisiana

