

# Vorwort:

Die Welt wie wir sie kannten liegt in Trümmern. Vor etwa einem Monat brach das T.E.A.R.S-Virus auch in Mitteleuropa aus und binnen weniger Tage funktionierte nichts mehr. Die Rettungspläne versagten in den meisten Ländern. Die öffentlichen Organisationen waren im Laufe der Wirtschaftskrise zu sehr verschlankt worden und so waren zu wenige Hände da, als es anpacken hieß. Bereits in den Ersten Wochen fielen die Stromnetze landesweit aus und mit Ihnen auch die Berichterstattung. Letzte Nachrichtenfetzen berichteten von Infizierten die den Wiener Flughafen überrannt haben und seit mindestens dieser Zeit waren auf den Straßen nur noch vereinzelt Sirenen zu hören. Bereits nach 2 Wochen waren über 90% der ehemaligen Österreichischen Bevölkerung tot oder infiziert. Die wenigen Überblieben flohen in die übrigen Ruinen auf der Suche nach dem nötigsten. Oder sie bedienten sich ganz einfach an dem was andere erbeutet hatten. Von nun an herrschte Anarchie. 3 Wochen nach dem Ausbruch begannen einige Menschen mit der Errichtung einer Stadt, Neuanfang. Auf dem Gelände einer ehemaligen Geflügelfarm schustern sie nun künftige Barrikaden gegen die bisher in ländlichen Gebieten nur selten herumirrende Trauernde. Eine neue Stadt entsteht und mit ihr neue Gesetze.

## *Kapitel 1: Das Abenteuer beginnt*

Ihr befindet euch in einem dunklen Raum (Gefängnis) (Metalltür), durch kleine, etwas höher gelegene und verbarrikadiert Fenster dringt nur wenig Licht. Ihr alle seid mit Seilen gefesselt (Hände und Füße) und tragt nur das nötigste: ein weißes schmutziges Shirt bzw. Top und eine Jeans-Hose. Dann plötzlich ertönt ein sehr lauter Knall. Alle wachen auf! (Verständnis: Sind gerade auf -1 Stockwerk)

**Jetzt beschreibt jeder Spieler kurz seinen Charakter** (weil Spieler sich gegenseitig nicht kennen)

**Mit erfolgreichem Chemie-Wurf (um 6 erleichtert): Treibstoffexplosion/Ein relativ großer Tank ansonsten, kann keiner ausmachen was Ursache der Explosion ist.**

**Keypoint:** Fürs nächste Abenteuer wissen sie, wenn der Mann zu ihnen sagt da kann man Benzin holen dass es nicht möglich ist, weil der Tank ja explodiert ist.

Dürfen machen was Sie machen!

Befreien von den Fesseln = Wurf rein auf Geschicklichkeit

Während ... hört man im Flur durch die Metalltür plötzlich Stimmen.

Frank: Ich lasse die doch bestimmt nicht hier raus, wer weiß was die bestimmt alle verbochen haben. Die kriegen was sie verdienen!

Tom: Aber Frank...die Mauer...wir haben wichtigeres zu tun! In 10 Minuten wimmelt es hier von den Dingen.

Frank: Das ist mir Scheiß egal! Na wo hab ich den wieder die verdammten Schlüssel?! Mann, die liegen bestimmt oben, ich hole sie schnell. Du wartest hier und lässt keinen da raus!

Man hört sich entfernende Schritte von der Tür.

Dürfen machen was Sie machen!

**Wenn es lauter wird:** Als ... seine Stimme erhebt dringt plötzlich eine Stimme durch die Tür: Ähh... ihr...äh...seid ihr wach da drin? Geht's euch gut? Frank hat gesagt ich darf nicht reinkommen. Ich bin Tom. Am Nord-Tor gab es eine Explosion, wir müssen weg und Frank will euch einfach hierlassen.

**Zum Überreden(Erleichterter Wurf wenn Spieler überzeugend vorspricht):** Vielleicht habt ihr ja Recht. Ich mach euch mal die Tür auf. Wenn Frank rausfindet, dass ich die Schlüssel habe.

Tom: Mitte 20, Dünn, relativ Schwach Aussehend, Sichtlich Eingeschüchtert

Er zeigt euch deutlich dass ihr schnell abhauen müsst und sagt: „Geht! Ich verstecke mich hier in der Zwischenzeit (und verriegelt die Tür von innen)

Tom kann Messer ziehen

Wegen Kampf in der Excel Tabelle nachschauen „Waffen-Gegner Werte“

Wenn sie alle gehen: Verriegelt die Tür von innen.

Keypoint: Wache Tom hat Messer bei sich. D.h. die Spieler haben 2 Optionen:

Entweder Sie reden mit ihm und überzeugen ihn, sie aus der Zelle frei zu lassen.

Oder sie tun so als wären sie gefesselt und überwältigen Tom und erhalten das sehr wertvolle Messer. Daraus resultiert eine super Waffe und die verschlossene Tür im Gang öffnet sich mit Schlösserknacken und dem Messer.

Ihr steht nun in einem längeren Flur, am Ende dieses Flurs führt eine Treppe nach oben. Das heißt man könnte dort vermutlich nach draußen (Verständnis: Sind gerade auf -1 Stockwerk). An der Decke sind bereits die Notlichter aktiviert. Auf beiden Seiten des Flurs befinden sich jeweils zwei Türen.

Links1: Ist verschlossen (Wurf auf Schlösserknacken/Mechanik) Nur 1x probieren!

Falls er es schafft, 2 Karten Rarität „Low“

Links2:[Solides Schloss] Ist nur mit Messer zu öffnen durch (Wurf auf Schlösserknacken) Nur 1x probieren!

Falls er es schafft, 1 Karte Rarität „High“ und 2 Karten der Rarität „Low“

Rechts1: (Wurf auf Schlösserknacken/Mechanik)

Falls er es schafft, 1 Karte Rarität „Low“

Rechts2:

Offene Tür: 2 Karten Rarität „Low“ und 1 Karte Rarität „High“

Ihr kommt die Treppe herauf und seid in einem relativ heruntergekommenen Raum, die Fenster sind sehr dreckig und von außen verbarrikadiert, deshalb seht ihr nicht nach draußen und könnt nur erkennen das das Haus an der Straße liegt. Ganz vorne ist eine Doppeltür, welche verschlossen scheint. An der linken Seite des Raumes seht ihr eine Leiter welche an eine geschlossene Luke festgemacht ist. Ihr seht Frank (mit einer kaputten Glasflasche) vor euch stehen, mit dem Rücken zu euch gerichtet. Hinter ihm könnt ihr ein schrankartiges Gehäuse ausmachen auf das Frank zu hantieren scheint. (=Popcornmaschine).

Sobald die Spieler etwas Auffälliges unternehmen oder zu laut reden: Plötzlich seht ihr, dass Frank nach etwas auf seiner Rechten greift (kaputte Glasflasche). Er dreht sich um und schreit: „Hey verdammt wie seid ihr denn da unten rausgekommen!“ Und läuft mit voller Wut auf euch zu. In seiner rechten Hand eine kaputte Glasflasche.

Wegen Kampf in der Excel Tabelle nachschauen „Waffen-Gegner Werte“ und wenn schnell genug töten: Erhalten die Glasflasche, sonst zerbricht sie.

Bei einer Untersuchung der Maschine (Wurf auf Technisches Wissen ODER Mechanik): Ein paar Drähte + eine Heizplatte (Beides selber auf weiße Kärtchen aufzeichnen).

Nun erkennt ihr [3]/4 kleine Rucksäcke in der rechten Ecke des Raums. Und zwar 3 My Little Pony Rucksäcke und 1 Batman Rucksack.

Batman: 1x Karte Rarität „Low“

My Little Pony 1: 1x Karte Rarität „High“

My Little Pony 2: 1x Karte Rarität „Low“

My Little Pony 3: 1x Karte Rarität „Low“

## Dach:

Was sehe ich? Du siehst dich um und du siehst die ganze Stadt Neuanfang. Du siehst am Rand der Stadt einen Teil der Mauer welche die komplette Stadt umschließt. Du siehst am nördlichen Ende der Stadt Rauch aufsteigen, der sehr wahrscheinlich von der Explosion kommt. In der gesamten Stadt mischen sich die Geräusche von Trauernden, Schreie und andere Kampf Geräusche. Vor dir unten siehst du eine geteerte Straße wo sich ein Metallzaun befindet, der die komplette Straße sperrt und zum Rand der gegenüber liegenden Holzhütte führt.

**„Erklärung der Stadt Neuanfang“ den Spielern zum Vorlesen geben.**

**„Erklärung von Trauernden“ den Spielern zum Vorlesen geben.**

Wenn alle am Dach sind: Als XXX versucht ... bemerkt ihr auf der gegenüberliegenden Straßenseite in der Hütte eine Frau, die euch durch ein Fenster ganz offensichtlich signalisiert, dass ihr zu ihr kommen sollt. Die Frau verschwindet dann wieder hinter dem Vorhang.

Ihr bemerkt an einer Seite, frontal zum Haus der Frau, eine Regenrinne. (Ungefähr 5 Meter hoch)

Runter klettern: (Würfeln)

->Durch Hilfe erleichtert um 4 ->Gehilfe muss auf KK würfeln

Bei Fail: 2 W6 + 2Schaden

## Verschlossene Doppeltür:

Auf Schlösser knacken würfeln, **aber nur** wenn die Spieler die Drähte der Popcornmaschine haben.

## Draußen:

Du siehst dich um und du stehst auf der Hauptstraße der Stadt Neuanfang. Du siehst den oberen Rand eines Abschnittes der Mauer welche die komplette Stadt umschließt. Du siehst am nördlichen Ende der Stadt Rauch aufsteigen, der sehr wahrscheinlich von der Explosion kommt. In der gesamten Stadt mischen sich die Geräusche von Trauernden, Schreie und andere Kampf Geräusche. Rechts von dir befindet sich Metallzaun, der die komplette Straße sperrt und zum Rand der gegenüber liegenden Holzhütte führt.

**„Erklärung der Stadt Neuanfang“ den Spielern zum Vorlesen geben.**

**„Erklärung von Trauernden“ den Spielern zum Vorlesen geben.**

Wenn alle am draußen sind: Als XXX versucht ... bemerkt ihr auf der gegenüberliegenden Straßenseite in der Hütte eine Frau, die euch durch ein Fenster ganz offensichtlich signalisiert, dass ihr zu ihr kommen sollt. Die Frau verschwindet dann wieder hinter dem Vorhang.

Wenn Spieler zur Hütte gehen zum nächsten Kapitel:

## *Kapitel 2: Neue Freunde?*

Die Frau öffnet euch sofort die Tür und sobald ihr alle in der Hütte seid schließt die Frau die Tür.

Susanne: Hallo ich bin Susanne. (Sie kennt Frank und Tom) (Susanne vom T.E.A.R.S. Wiki)

Spielleiter soll als Susanne mit den Spielern reden.

Während ihr euch unterhaltet stürmt plötzlich jemand durch die Tür. Ein junger Mann steht vor euch, er scheint ziemlich außer Atem zu sein. Daraufhin schließt er die Tür wieder hinter sich. Susanne drängt sich an euch vorbei und sagt:

Susanne: Thore (19Jahre alt), wo kommst du denn her? (Thore vom T.E.A.R.S. Wiki)

Thore: Ich komm von der östlichen Garage, wir müssen von hier weg. Dort steht der letzte Wagen, er ist unsere letzte Möglichkeit von hier weg zu kommen. Und wer seid ihr überhaupt?

Keypoint: Menschenkenntnis Wurf auf Thore bestanden: Die Spieler wissen, dass Thore sie verarscht.  
→ Thore Überrascht sie am Ende nicht: D.h. das gesamte Ende wäre anders gewesen!

<Gespräch>

Spieler XXX: Du erinnerst dich an den Wagen, weil du mit ihm hergekommen bist. Es ist ein kleiner Sportwagen und 6 Leute werden dort bestimmt nicht reinpassen. Mit Biegen und Brechen vielleicht 4 von euch.

Der Spieler entscheidet selbst, was er mit dieser Information anfängt. Falls er sofort sagt, bekommen das auch Susanne und Thore mit.

[Während Spieler XXX gerade verarbeitet was gerade passiert ist] und die anderen sich mit Thore unterhalten, bricht die Tür förmlich ein und mindestens ein Dutzend (12) Trauernde stehen vor der Tür. Susanne läuft sofort zur Tür und versucht diese geschlossen zu halten.

In dem Raum gibt es hinter euch noch eine Hintertür und daneben einen Schreibtisch. (Auf Schreibtisch wenn untersucht: 1 Karte Rarität „Low“)

Alle durch die Hintertür dann weiter:

XXX schließt die Tür und hört noch Trauernde die gegen die Tür laufen, doch die Tür hält vorerst stand. Draußen angekommen bemerkt ihr relativ schnell, dass Susanne gebissen worden ist. Thore ist geschockt und entsetzt.

Susanne meint ihr sollt sie alleine zurück lassen.

Thore sagt: Nein, auf keinen Fall lasse ich meine Mutter hier. Gleich darauf hört ihr alle mehrere Schüsse.

Wurf auf Waffentechnik:

Wenn dieser geschafft wird weiß die Person dass es eine Walther PP ist und erkennt an der Anzahl der Schüsse dass die Waffe maximal noch 1 Schuss haben kann. ->hat aber in Wirklichkeit keinen Schuss mehr

Thore beschreibt: Selbst mit geringem Kenntnis der Stadt findet ihr am östlichen Ende die Garage. Doch er weist euch daraufhin dass dem Auto noch Teile fehlen, die in einem Werkzeugladen zu finden sind. Und er beschreibt euch den Weg zu einem Laden welcher eigentlich fast am Weg zur Garage liegt. Einfach auf der Straße von gerade eben gerade aus weitergehen und irgendwann rechts abbiegen. Dann findet ihr auf der linken Seite den Werkzeugladen.

Keypoint: Wenn Susanne und Thore mitgehen dann haut Susanne den 1. Trauernden vom Dixiklo um und die Spieler müssen nur einen Trauernden bekämpfen. Susanne wäre später im Werkzeugladen erschossen worden als Warnung.

Auf dem Weg zum Werkzeugladen seht ihr ein Dixiklo vor dem 2 Trauernde stehen. Die Trauernde kratzen an der Tür des Dixiklos. Sie bemerken euch zunächst nicht.

Können vorbeischieben mit Probe auf Schleichen um +3 erleichtert.

Wegen Kampf in der Excel Tabelle nachschauen „Waffen-Gegner Werte“

In der Toilette liegt ein Mann der sich selbst in den Kopf geschossen hat. Seine Pistole liegt vor ihm auf dem Boden.

Spieler erhält eine Pistole (mit 0 Schüsse ->zum rausfinden auf Technisches Wissen würfeln)

Es ist nun wieder ruhig auf der Straße. Ihr seid weiter auf dem Weg zum Werkzeugladen. Ihr geht ein Stück die Straße entlang und sehr bald kommt ihr zu einer Abzweigung welche gerade aus und nach rechts führt. (Nach rechts geht es zum Werkzeugladen und gerade aus zur Garage).

## Nach rechts zum Werkzeugladen:

Ihr geht also nach rechts und hört ab und zu Trauernde und Schreie und habt ab und zu auch jemanden vorbei huschen sehen: Menschen sowie anderes und ein paar Kinder waren mindestens auch dabei.

**Werkzeugladen:** Ihr kommt dann schließlich am Werkzeugladen an. Vor euch so ein kleiner Laden, mit einer Veranda und ein paar Stühlen. Es ist zurzeit niemand zu sehen.

**„Beschreibung des Werkzeugladens“ den Spielern zum Vorlesen geben.**

Die Tür aus Metallteilen zusammengebastelt ist geschlossen.

[Schlösser knacken oder Eintreten ->würfeln auf KK ->Lockt 2 Schnelle Trauernde an]

Wegen eventuellem Kampf in der Excel Tabelle nachschauen „Waffen-Gegner Werte“

## *Kapitel 3: Die Bunten*

Im Werkzeugladen ist es ruhig, was ihr sehen könnt ist, dass die Regale leer sind. Es war wohl schon jemand hier. Nur vereinzelt liegen Schrauben herum. In einer Ecke befinden sich Werkzeuge wie Hammer, Schraubenzieher und Säge die mit Metallketten an der Wand befestigt sind. Es gibt eine Hintertür (Auf dem Weg dorthin fällt dir etwas auf, eine Schachtel Buntstifte am Boden)

**Im Raum:** 3x Karten Rarität „Low“ + 3Schrauben

Die Hintertür führt euch in einen Innenhof, man hört typische Geräuschkulisse; Ihr seht einen Zaun am Rande zum benachbarten Haus, höher stehendes Gras und ein Loch in Grabgröße. (Grab seit kurzem geschaufelt)

Können alles anschauen...

Plötzlich betritt eine Gestalt den Laden. Diese hält eine Schrotflinte in der Hand, an der provisorisch ein Kissen als Schalldämpfer befestigt ist. (Um die 50, Solider Typ, breite Schultern) -> (Zocker aus dem T.E.A.R.S. Wiki)

Zocker: Mir ist scheißegal wer ihr seid, ich will meinen Scheiß wieder haben und verschwindet aus meinem Laden.

Egal was sie tun wollen bzw. greifen wollen -> Warnschuss

**Er will [die Schrauben und] die Buntstifte wieder haben: Ich will meine verdammten Buntstift wieder haben!!!!**

(Er kennt Thore und Susanne nicht falls die Spieler fragen oder beide mitgegangen sind)

Keypoint: Wenn Susanne dabei ist dann wird sie als Warnung erschossen

**Wenn nicht geben oder sogar angreifen:**

Wird aggressiver → Schlägt mit Schrotflintenkolben jemand nieder (4 W6 + 3 Schaden)

Auch mehrere Spieler

Er haut alle Spieler um bis zum dem Spieler der die Buntstifte hat und drückt ihn mit der Schrotflinte zu Boden: Ich will...Jetzt endlich...Meine Buntstifte haben!!!

**Wenn er alles hat:**

Er geht zum Eingang dreht sich um und sagt: Ich bin Zocker und das sind meine Buntstifte, die hab ich von meiner kleinen bekommen, Svea. Als ihm die erste Träne die Wange runter rollt...dringt eine Klinge durch seine Brust. Er geht sofort zu Boden und hinter ihm eine fremde Peron die Schrotflinte und alles was Zocker bei sich hatte an sich. Er schreit: Ihr bleibt schön hier drinnen und keiner bewegt sich! Falls Tür noch ganz: [Er reist die Tür zu] Sonst: [Er verlässt den Laden] und fängt draußen an laut zu schreien um Trauernde in Richtung des Ladens zu locken. Daraufhin verlässt er die Straße.

**Wenn zu Zocker hingehen:**

**Wenn helfen wollen:** Man kann mir nicht mehr helfe, ich bin ohnehin zum Sterben hergekommen.

Zocker drückt Buntstifte an seine Brust und atmet nur noch schwer. Mit letzter Kraft flüstert er:  
Zocker: Ich will unbedingt mit den Buntstiften begraben werden. Kurz bevor er im Grab liegt wird er ohnmächtig.

Wenn man ihn lootet (Buntstifte und 1x Karte Rarität „Low“)

**Wenn trödeln:**

Plötzlich hört ihr Gerüttel an der Eingangstür. Vor dem Haus befinden sich nun einige Trauernde. (5 Trauernde)

Wegen eventuellem Kampf in der Excel Tabelle nachschauen „Waffen-Gegner Werte“

Man kann vom Zaun/Baum mit einem Sprung auf das benachbarte Dach raufspringen.

**Sonst:**

Während ihr überlegt, hört ihr eine extrem laute weitere Explosion und die Trauernden taumeln in Richtung der Explosion. Die Explosion findet aber trotzdem IMMER statt.

Ihr geht also weiter bis zur Abzweigung und dann Richtung Garage. Während ihr die Straße entlang geht hört ihr plötzlich ein wimmern/weinen aus einer Nebengasse. Es hört sich an wie das Weinen eines Kindes.

**Wenn in Nebengasse gehen:** (Endet als T-Gasse)

In der Mitte der Nebengasse seht ihr eine kleine Gestalt auf dem Boden sitzen. Ihr bemerkt, dass es ein kleines Mädchen ist. Sie sieht euch heulend an (nicht infiziert) und stellt sich vor:

Svea: Hallo ich bin Svea und 8 Jahre alt. Ich bin so alleine, ich hab meine Mama verloren.

Falls man Menschenkenntnis wirft → man erkennt, dass es eine Falle ist

Falls man Beruhigt → Tritt die Gestalt aus dem Schatten

Falls man ihr die Buntstift gibt → Freut sie sich und reagiert erstmals nicht, als die Gestalt hervortritt

Plötzlich tritt am Ende der Gasse eine Gestalt aus dem Schatten und zielt mit einem Bogen auf euch. So Jungs, sofort die Rucksäcke her! Svea steht auf, wischt sich Tränen aus dem Gesicht und läuft zur Gestalt mit dem Bogen rüber.

Falls man ihn anlügt, beruhigt, oder mit etwas auf ihn zielt → Eingeschüchtert und fängt an zu zittern: Ok macht euch einfach davon! Dann passiert hier keinem was!

**Möglichst Kampf vermeiden.**

**Keypoint:** Bogenschütze kann den Spielern die Rucksäcke abnehmen wenn die Spieler sich dumm anstellen oder keine Waffen haben oder sonst was.

**Nochmal beruhigen oder sonst was:** [Auf gar keinen Fall] Leute macht euch einfach davon wir wollen auch keinen Ärger. Wir wissen alle, dass es dringend ist wir brauchen den Scheiß, aber geht einfach! Geht!

Ihr geht weiter, euer Weg verläuft ohne Probleme. Ihr kommt an der Garage an und seht dort den Fremden der eben Zocker abgestochen hat, einen Trauernden zu Brei schlagen ungefähr 30 Meter entfernt. Er rennt in die Garage und zieht das Tor zu. Eine Leiter führt auf der Seite des Gebäudes nach oben. Das Tor ist bisher nicht verschlossen scheinbar und es gibt einen Hintereingang.

## Kapitel 4: Vollgas!

### 1) Wenn Leiter hoch gehen:

Oben angekommen steht ihr sozusagen auf einer kleinen Plattform die am Dach entlang führt. Ihr könnt von dort aus ins Innere der Garage blicken und seht den Wagen. An diesem macht sich gerade der Fremde zu schaffen (Michael aus dem T.E.A.R.S. Wiki). Die Flinte lehnt neben ihm am Wagen, er ist an der Motorhaube. Eines der Fenster durch die ihr sehen könnt ist halb offen. Darunter ist so eine Art Galerie, das ist sozusagen die 2. Ebene der Garage, und von dort führen Treppen nach unten. (relativ hoch ca. 4Meter; Sind nicht über dem Fahrzeug; Rüber springen nicht möglich) Der Mann ist abgelenkt, da er ja am Motor herum schraubt.

Rein klettern → Wurf auf Klettern

Können auch Bedrohen → Wirkt ein wenig eingeschüchtert, greift aber trotzdem zu seiner Waffe.

**Keypoint:** Wenn Klettern-Probe oder schleichen Probe nicht geschafft:

Der Unbekannte bemerkt euch und greift sofort nach seiner Waffe. Er springt hinter mehreren Kästen in Deckung. Die Waffe richtet er an den Kästen angelehnt immer noch auf euch.

Michael: Ejj ich wollte euch nie was tun ok Leute, ich will keinen Stress mit euch. Ich will nur den Wagen und raus hier.

<Eventuelles kurzes Gespräch>

Ich habe eine Tochter, die ist 8 und ich will mit ihr hier raus.

**Keypoint:** Wenn Klettern-Probe geschafft und schleichen Probe geschafft: Die Spieler nehmen dem Unbekannten das Gewehr und der Unbekannte läuft davon und sie haben den Wagen.

**Keypoint:** Ist Thore nicht mitgegangen dann je nachdem ob bei **Keypoint** bei Thore auf Menschenkenntnis geworfen und geschafft hätten erscheint er und nimmt den Wagen oder auch nicht.

Ist Thore mit ihnen mitgegangen dann nimmt er auch ihnen irgendwie den Wagen und hätte einen Spieler zurückgelassen.

### 2) Wenn Tor:

Spieler sehen den Fremden zuerst nicht aber ein großer Rucksack befindet sich vor dem Wagen.

**Keypoint:** Spurenlesen verrät den Spielern es ist eine Falle. Und Spieler hätten Fremden überrascht und Thore wäre dann aufgetaucht.

Geht ein Spieler zum Rucksack dann springt der Fremde hervor und hält die Spieler in Schach. Er gibt einen Schuss ab und trifft einen der 3 Trauernden, die sich vor hinten der Garage nähern. Spieler können mit Unbekannten reden und dieser hilft ihnen eventuell und überlässt den Spielern dann den Wagen je nachdem ob die Spieler beim **Keypoint** bei Thore auf Menschenkenntnis geworfen und geschafft hätten erscheint er und nimmt den Wagen oder auch nicht.

### 3) Wenn Hintereingang:

Ein alter Bekannter wartet auf sie und zwar der Bogenschütze aus der Nebengasse. Dieser wird gerade von 2 Trauernden verspeist. Die 2 Trauernden sind jedoch aufgrund des Fressens abgelenkt. Durch schleichen Probe können sie den 1. Trauernden problemlos ausschalten und den 2 normal bekämpfen.

Wegen Kampf in der Excel Tabelle nachschauen „Waffen-Gegner Werte“ und zwar die Werte der 2 Trauernden des Werkzeugladens nehmen.

**Keypoint:** Hätte der Bogenschütze den Spielern die Rucksäcke abgenommen hätten die Spieler diese jetzt wieder bekommen.

Wenn Spieler dann durch Hintereingang gehen dann stehen sie wieder dem Fremden gegenüber. Der Unbekannte bemerkt sie sofort nachdem sie die Tür öffnen und springt hinter den Kisten mit seiner Waffe in Deckung. Dann das Gespräch... und Thore überfällt den Unbekannten dann oder eben nicht.

Der Unbekannte bemerkt euch und greift sofort nach seiner Waffe. Er springt hinter mehreren Kästen in Deckung. Die Waffe richtet er an den Kästen angelehnt immer noch auf euch.

Michael: Ejj ich wollte euch nie was tun ok Leute, ich will keinen Stress mit euch. Ich will nur den Wagen und raus hier.

<Eventuelles kurzes Gespräch>

Ich habe eine Tochter, die ist 8 und ich will mit ihr hier raus

Lässt sich relativ leicht überreden (um +5 erleichtert wenn Spieler gut argumentiert; sonst +3 erleichtert) Lässt sich auch auf Deals ein → Beide senken Waffe (aber weglegen tut er sie nicht)

<Gespräch mit Spielern über Tochter> Habt ihr meine Kleine gesehen? (Svea)

Typ mit Bogen ist sein Kumpel

Er verteidigt sich: Ja tut mir leid, aber ihr wisst ja in welchen Zeiten wir uns befinden.

Passt auf Leute wir machen folgendes ab: von mir aus könnt ihr den Wagen sogar haben, denn ohne meine Tochter [Svea] kann ich hier eh nicht weg. Pass auf, ich hol meinen Scheiß aus dem Kofferraum und lass euch den Kram da den ich zum reparieren gebraucht hab und dann könnt ihr euch mit dem Wagen verziehen und ich verzieh mich durch die Hintertür, aber dafür will ich, **ABER** ich will die Knarre dafür. [die Waffe oder die Buntstifte]

Menschenkenntnis würfeln → Er sagt die Wahrheit

Wegen eventuellem Kampf in der Excel Tabelle nachschauen „Waffen-Gegner Werte“

Wenn fragen was im Kofferraum: Da ist mein Scheiß halt drinnen.

Er geht in Richtung Kofferraum und als er sich dem Kofferraum nähert springt Thore aus seinem Versteck und rammt dem Fremden ein Messer in den Hals und nimmt ihm sofort die Schrotflinte ab. In diesem Moment dreht sich Thore zu euch und richtet die Waffe in eure Richtung.

**FALLS SUSANNE HINTEN GELASSEN:**

Thore: Ejj, wollt ihr mich verarschen? Passt mal auf, zurückkommen am Arsch, ich sehe den Wagen doch und ich habe den vorher schon gesehen. Als ob wir da reinpassen mit Mutter oder was?!

**KURZ WARTEN**

Wenn Spieler etwas sagen: Passt mal auf, ihr haltet mal schön eure Fresse. Und du SPIELER 1 bleibst hier und der Rest (SPIELER 2,3,4) kommt mit und hilft mir die schieß Barrikaden an der Stadtmauer wegzuräumen. Ich geh doch nicht drauf wegen euch Lutschern.

[kurzes Gespräch bzw. Reaktion/Antwortmöglichkeit]

Passt mal auf, ihr drei (SPIELER 2,3,4) steigt jetzt mal in den Wagen!

Wenn sagen die Spieler wären zurückgekommen sie zu holen: Ja und dann? Hättet ihr uns aufs Dach geschnallt oder was? [Was in den Kofferraum?!?!]

Wenn diskutieren: Passt mal auf Leute ihr seid mir schieß egal ihr (SPIELER 2,3,4) steigt jetzt einfach in den Wagen! (und zielt mit der Waffe auf euch → 2,5 Meter entfernt von den Spielern)

Irgendwann während Spieler diskutieren: Ejj, du (Er zeigt auf SPIELER 2) komm mal her [und zielt mit der Waffe auf dich] → Als du ihm näher kommst schlägt er dich mit dem Kolben seiner Waffe KO.

(1 W20 +7)



Thore: So ihr 2 (SPIELER 3,4) packt ihn (SPIELER 2) jetzt endlich in den Wagen

Wenn reinpacken: In dem Moment, wenn du (SPIELER 3) ihn (SPIELER 2) hingelegt hast und dich umdrehst haut Thore auch dir heftig eine rein und du wirst bewusstlos. (1 W20 +7)

Sobald Spieler 1 oder 4 etwas unternehmen: Er wendet sich zu dir, drückt ab und trifft dich ins Bein (2 W20 Schaden +5)

Wegen eventuellem Kampf in der Excel Tabelle nachschauen „Waffen-Gegner Werte“

<Der Angeschossene> Du siehst zu wie Thore (Spieler 3 und den letzten) in den Wagen legt. Thore versucht den Wagen anzulassen und... der Wagen springt an. Der Wagen rollt los, stößt gegen das Fronttor und dieses rollt langsam nach oben. Und der Wagen rollt dann in Richtung Osten davon.

(Spieler liegen auf der Rückbank → einer liegt auf dem Beifahrer)

Ende 😊