

Abenteuer 1

Neuanfang

Vorwort

Die Welt wie wir sie kannten liegt in Trümmern. Vor etwa einem Monat brach das TEARS-Virus auch in Mitteleuropa aus und binnen weniger Tage funktionierte nichts mehr. 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 der ersten Woche vielen die Stromnetze Landesweit aus und mit ihnen auch die Berichtserstattung. Letzte Nachrichtenketzen berichteten von infizierten, die den Hamburger Flughafen überrannten und seit mindestens dieser Zeit waren auf den Straßen nur noch sehr vereinzelt Sirenen zu hören.

Bereits zwei Wochen nach Ausbruch waren über 90% der ehemaligen deutschen Bevölkerung tot oder infiziert. Die wenigen Verbliebenen fledderten die Ruinen auf der Suche nach dem Nötigsten. Oder sie bedienten sich ganz einfach an dem, was andere erbeutet hatten. Von nun an herrschte Anarchie!

Drei Wochen nach Ausbruch begannen ein paar Menschen mit der Errichtung von „Neuanfang“. Auf dem Gelände einer ehemaligen Geflügelfarm schustern sie Notdürftige Barrikaden gegen die, bisher, in ländlichen Gebieten nur selten herumirrenden „Trauernden“. Eine neue Stadt entsteht. Und mit ihr neue Gesetze!

Kapitel 1: Erwachen

Die vier befinden sich in einem dunklen Raum. Die kleinen Kellerfenster sind notdürftig mit Stoff und Brettern verrammelt und das einzige Licht im Raum, dringt durch die Ritzen. Einer nach dem anderen erwachen die Spieler.

Wichtig: Der erste Spieler erwacht und wird fragen was er sieht. Hier beschreiben die Spieler sich jeweils selbst. Der Spielleiter beginnt nur mit der grundlegenden Verfassung (Jeans und T-Shirt, dreckig, verkrustetes Blut)

Verstellung

Als der letzte Spieler sich beschrieben hat, ertönt ein lauter Knall. Die Spieler erwachen und es ertönt ein zweiter, lauterer Knall.

Alle Spieler mit dem Talent Chemie können hier würfeln. Gelingt die Probe, erkennt der Spieler anhand des Geräusches, dass es sich um eine Treibstoffexplosion in einem großen Behälter handeln müsste.

Die Spieler werden nun versuchen sich zu befreien. Ein gelungener Geschicklichkeitswurf führt zum Erfolg. Wem der Wurf gelingt, der ist frei. Die anderen müssen auf die Güte ihrer Mitspieler hoffen.

Sind alle Spieler Frei, oder dauern die Verhandlungen zu lang, hört man Geräusche auf dem Flur hinter der Metalltür. Schritte und Stimmen.

Stimme A: "Ich lass die bestimmt nicht hier unten. Vergewaltiger und Diebe. Die kriegen was sie verdienen!"

Stimme B: "Aber Frank... Die Mauer... wir haben wichtigeres zu tun. In 10 Minuten wimmelt es hier von den Dingern."

Stimme A: "Das ist mir scheissegal... man wo hab ich den verdammten Schlüssel... der muss oben liegen. Ich hol das Ding. Du wartest hier. Lass keinen rein oder raus!"

Es sind Schritte zu hören die sich entfernen. Die Spieler haben nun zwei Optionen.

- Sie können die Wache (Tom) überzeugen. Dazu beginnen sie ein Gespräch und werfen auf "Überreden". Gelingt die Probe, öffnet die Wache die Tür. Sie hat kaum Zeit für ein

Gespräch, aber sagt den Vier, dass es eine Explosion am Nordtor gab und sie sich beeilen müssen, da Trauernde in die Stadt eindringen.

- Sie können die Wache irgendwie dazu bringen in den Raum zu kommen. Dann kommt es zum Kampf. Ist nur ein Spieler frei, wird dieser im Kampf mindestens 2w6 Verwundung erleiden. Sind zwei Spieler frei, erleiden beide 1w6. Sind mehr Spieler frei, überwältigen sie die Wache ohne Schaden. In jedem Falle erbeuten die Spieler das Messer!

Die Vier können nun auf den Flur treten. Am Ende des Flures führt eine Treppe nach oben. Es fällt Tageslicht auf die Stufen. Auf beiden Seiten des Flures befinden sich zwei Türen. Die ersten beiden Türen links und rechts sind verschlossen. Die zweite auf der rechten Seite steht offen.

Versucht ein Spieler die zweite Tür auf der linken Seite zu öffnen, würfelt der Spielleiter für ihn auf Mechanik. Gelingt der Wurf, bemerkt der Spieler, dass die Schanieren der Tür locker sind und man die Tür mit einem spitzen Gegenstand öffnen könnte. (das Messer)

Haben die Spieler das Messer nicht, so können sie die Wache nochmals angreifen und ihr das Messer abnehmen. Freiwillig gibt sie es aber nicht heraus. Bei diesem Kampf hängt der Schaden von der Ausführung ab.

- Die zweite Linke Tür

Hinter dieser Tür befindet sich ein altes Büro. Bei Durchsuchung finden die Spieler

- 5 Karten der Kategorie 1

- Die zweite Rechte Tür

Schaffen die Spieler es, diese Tür zu öffnen, stehen sie in einer Besenkammer die als Lagerraum genutzt wird. Sie finden:

- 3 Karten der Kategorie 1
- 2 Karten der Kategorie 2

Sind die Spieler unten fertig, können sie die Treppe hinaufgehen. Hier erwartet sie:

-----**Erste Pause**

Abstimmung durch Community

Was erwartet die vier am Ende der Treppe?

1. Ein Zombie der gerade die Wache Frank verspeist
2. Die Wache Frank, welche noch immer nach dem Schlüssel sucht
3. Ein weiterer Gefangener
4. Eine Popcornmaschine

Als die Vier die Treppe heraufkommen, sehen sie

Nun reagieren die Vier auf die jeweilige Situation.

- **Der Zombie** muss bekämpft werden. Haben die vier keine Waffe, wird das ein recht heftiger und gefährlicher Kampf. Doch es handelt sich um einen länger infizierten Trauernden. Er ist sehr träge, aber hartnäckig.

INI:	14
AT:	8
PA:	2
LE:	35
Schaden: Biss	1w6 - 3

Wir der Trauernde besiegt, erhalten die vier von ihm eine Karte der Kategorie 1

- **Wache Frank** bemerkt die vier zunächst nicht. Sie können ihn auf diverse Weisen überwältigen. Bemerkte er sie, muss er allerdings bekämpft werden.

INI:	8
AT:	10
PA:	6
LE:	25
Schaden: Biss	1w6 + 2

Besiegen die Vier ihn, erhalten sie von ihm eine zerbroche Flasche als Waffe (Kategorie 1).

- **Der Gefangene** stellt sich als Thorsten der Händler heraus. Es geht ihm sehr schlecht. Er ist kaum noch bei Bewusstsein, aber erklärt den vieren, dass er die Wache in die Flucht schlagen konnte, aber dabei eben verletzt wurde. Er bittet sie um etwas Wasser

Geben die Spieler ihm Wasser, händigt er ihnen den Schlüssel zur Haupttür aus, bevor er stirbt.

Geben sie ihm kein Wasser, so stirbt er einfach und hat nichts von Wert bei sich.

In jedem Falle verlieren die Spieler durch Thorstens Tod 1w6 + 3 geistige Gesundheit!

- **Die Popcornmaschine** steht mitten im Raum, als die Vier nach oben kommen. Ansonsten finden sie nicht nützliches. Betrachtet ein Spieler die Maschine jedoch genauer, wirft der Spielleiter auf Technisches Wissen. Gelingt der Wurf, kann der Spieler einige Drähte und eine kleine Akkubetriebene Heizplatte retten. Beides darf er mitnehmen und die **Community** kann das Bild für die Karte entwerfen.

Hier erhalten die Spieler beim durchsuchen des Raumes kleine Rucksäcke. Nichts besonderes, aber es erfüllt seinen Zweck. Im Raum befindet sich eine Leiter an deren Spitze eine Luke ist. Erklimmen die Spieler diese Leiter stehen sie auf dem Dach des Gebäudes

Wichtig: Haben sie den Schlüssel des Gefangenen, nehmen sie die Vordertür und springen direkt

auf die Straße, wo sie nichts von der Explosion sehen können, aber ihnen ebenfalls die Frau zuwinkt.

Auf dem Dach sehen die Spieler erstmals Neuanfang und die Ursache des Knalls. Etwa einen Kilometer von ihnen entfernt lodert im Westen noch immer ein Feuer. Es qualmt stark und unzählige Gestalten zeichnen sich in die Dunkelheit der Abenddämmerung. Es sind Schreie zu hören und vereinzelte Kampfgeräusche.

Plötzlich sehen sie auf der anderen Seite der Straße, direkt gegenüber ihres ehemaligen Gefängnisses, eine Frau an einem Fenster. Sie winkt sie aufgeregt zu sich und verschwindet dann wieder um sich vor vorbeihuschenden Trauernden zu verbergen.

Auf dem Dach finden die Spieler nichts. Sie können jedoch versuchen, leicht seitlich am Gebäude hinabzuklettern. Dabei muss aber eine Klettern Probe gelingen. Hat ein Charakter das Talent nicht, ist die Probe um 5 erschwert.

- Gelingt das Klettern nicht, stürzt der betreffende Spieler ab. Er verliert 1w6+3 Lebenspunkte und 1w6 Geistige Gesundheit.
- Kommen die Spieler auf die Idee sich zu helfen, muss nur der erste Spieler die Probe bestehen. Wobei der letzte Spieler eine um 6 erleichterte Probe ablegen muss.

Auf der Straße unten angekommen. Sehen sie zu beiden Seiten Chaos. Trauerne rennen umher und sie sind immerhin unbewaffnet. Der Weg scheint klar.

Kapitel 2: Neue Freunde?

gehen die Spieler zum Haus, öffnet ihnen die Frau die Tür und holt sie eilig herein.

Ein Menschenkenntnis Wurf kann bei Erfolg verraten, dass man den beiden nicht trauen darf. Das Auto allerdings hält der Spieler für echt.

Es handelt sich um Susanne (Etwa 35 und Metzgerin). Sie gibt allen eine einfache Jacke, normale Schuhe und gibt ihnen zu Essen. Im Gespräch versucht sie zu erfahren, was die Spieler verbrochen haben. Es obliegt den Spielern sich dies zu überlegen und zu entscheiden, ob sie lügen oder die Wahrheit sagen.

Sie können Dinge über Neuanfang in Erfahrung bringen und über das Virus. Susanne weiß aber nicht sehr viel.

Ist das Gespräch beendet, stolpert plötzlich ein junger Kerl ins Haus. Er ist außer Atem. Es handelt sich Thore. Susannes Sohn. Er berichtet von einem Wagen in einer Garage am östlichen Ende der Stadt und davon, dass das der letzte Weg aus Neuanfang sein dürfte, da im Westen die Mauern gebrochen seien und die Wachen, welche noch leben, wild auf alles schießen.

Bevor die vier weitere Entscheidungen treffen, entscheidet ein w20 Wurf welcher Spieler folgende Erkenntnis per Zettel mitgeteilt bekommt:

Du erinnerst dich an den Wagen, weil du mit ihm hergekommen bist. Es ist nur ein Sportwagen. Ihr 6 werdet nicht hineinpassen. Mit Biegen und Brechen vielleicht 4 von euch.

Der Spieler entscheidet selbst, was er mit dieser Information anfängt. In Jedem Falle, muss die Gruppe aber eine Entscheidung treffen, was sie nun tun will. Denn.....

-----**Zweite Pause**

Abstimmung durch Community:

- 1. Das Gebäude fängt Feuer**
- 2. Zombies stürmen durch die Eingangstür**
- 3. Es wird auf sie geschossen**

Bevor es weiter geht:

Ankündigung: Community darf wählen!

Unsere Vier werden schon bald einen Gegenstand finden, der in einer Apokalypse sehr nützlich sein kann. Was wird das sein? Ihr habt Zeit uns per Twitter Vorschläge zu schicken und wir basteln daraus bis zur nächsten Pause eine Abstimmung. Voll Interaktiv! Seid kreativ!

Option 1:

Während sie noch überlegen, bemerken sie zunächst nicht, dass es verkohlt riecht. Als sie es jedoch tun, ist es zu spät. Die Fronttür steht bereits in Flammen und diese greifen rasch auf das restliche Mobiliar über. Wenn sie bereits 3 Flaschen Wasser haben sollten, können sie es einsetzen um den Brand zu löschen. Ansonsten verbrennt der ganze Raum und ihnen bleibt nur der Ausweg durch die Hintertür.

Jeder Löschversuch führt zu Handverletzungen. Den Rest des Abenteuers hat der Spieler -2 auf alle Proben die seine Hände erfordern. Trägt er Handrüstung. Geht diese stattdessen verloren.

Option 2:

Während noch überlegt wird, poltert es plötzlich an der Eingangstür und diese gibt nach. Mindestens ein Dutzend Untote stolpern in den Raum. Es bleibt nur die Flucht. Jeder Versuch zu Kämpfen endet im Chaos, dem die Spieler nur knapp entkommen.

Sollten sie sich den Weg durch die Hintertür bahnen, bemerken sie direkt nach dem Verlassen des Hauses, dass Susanne gebissen wurde. Die Spieler entscheiden, wie sie damit umgehen. Thore will sie natürlich nicht zurücklassen. Tun die Spieler dies, bleibt auch Thore zurück. Aber nicht, ohne ihnen mit auf den Weg zu geben, wo sie die fehlende Teile des Motors finden (Werkzeuglager) (die Spieler müssen bedenken, ob einer von ihnen fahren kann)

Lassen sie Susanne zurück. Erleiden alle Spieler 1w6+3 Verlust ihrer geistigen Gesundheit.

Option 3:

Während die Spieler noch überlegen, bricht plötzlich ein Schuss durch die Stille. Dann ein zweiter.

Dieser kracht durch die Wand ihres Hauses und schlägt knapp neben einem der Spieler in die Wand ein. Mehr Schüsse. Aber nicht alle schlagen ins Haus ein. Dann wird es wieder still.

Ein Spieler mit dem Talent Schusswaffenbau, kann versuchen am Klang zu erkennen, dass es sich um eine Handfeuerwaffe handelt. Eine Walter PP. Die nun wegen der Magazingröße fast leergeschossen sein dürfte.

Ein Blick aus dem Fenster verrät, dass auf der Straße jemand um sein Leben rennt. Ein Mann um die 50, der von flinken Trauernden verfolgt wird. Er rettet sich nur mit Müh und not in ein Dixiklo, dass östlich schräg gegenüber auf der anderen Straßenseite steht. Zwei Untote versuchen pausenlos darin einzudringen.

10 10
8 9

Weiter nach Optionen:

Die Spieler können nur zurück auf die Hauptstraße. Ein Zaun versperrt jeden anderen Weg. Dort angekommen sehen sie direkt auf der anderen Straßenseite das Dixiklo. Zwei Untote kratzen und Zerren wie wild daran herum.

Wenn Susanne noch lebt und die Spieler sich nicht entscheiden weiter zu gehen, wird sie sich heranschleichen und einen der beiden umgehend unschädlich machen. Ist sie tot, geschieht das nicht.

Wenn die Spieler sich entscheiden das Dixiklo frei zu kämpfen, dann kommt es zum Kampf mit den Untoten.

72 *8
70 8 ↓ 75

Zombies:

INI:	9
AT:	8
PA:	2
LE:	15
Schaden: Biss	1w6 - 2

Beute:

2 Karten der Kategorie 1, 1 Karte der Kategorie 2, pro Zombie den sie besiegen

Im Dixiklo finden sie Wolfgang. Er hat sich selbst erschossen. In seiner Hand hält er noch immer die Walther PP, die er benutzt hat. Leider hatte er die letzte Kugel für sich selbst aufgehoben. Die Spieler können die Waffe an sich nehmen.

Alle Spieler erleiden an diesem Punkt 1w6 Verlust GG. Der Spieler, der die Waffe nehmen soll, muss zudem eine Probe auf Mentale Belastbarkeit bestehen. Besteht keiner diese, nimmt Thore die Waffe an sich. Ist Thore nicht da, nimmt ein Spieler die Waffe mit einem weiteren GG Verlust von 1w6 an sich.

Kapitel 3: Schrauben und andere lebenswichtige Dinge

Auf der Straße ist es nun zunächst ruhig. Keiner der Spieler entdeckt irgendwo noch Trauernde, aber man hört sie aus allen Winkeln der Stadt an den Schreien jener, die nicht so flink waren wie unsere Gruppe.

Ist Thore noch bei ihnen verrät er ihnen nun, dass sie zum Werkzeugladen müssen, um die fehlende Teile für das Auto zu holen. Dieser befindet sich ebenfalls in Richtung Osten, allerdings in einer Seitenstraße.

Optional (Je nach Zeit)

Sie sind etwa 500 Meter weit gekommen, als sie ein Geräusch aus einer Gasse hören. Es klingt wie ein Wimmern.

Gehen sie dem Geräusch nach, finden sie in der Gasse ein kleines Mädchen von etwa 8 Jahren. Sie heißt Svea und erzählt eine Herzerweichende Geschichte, wie sie ihre Mutter verlor und ihr Papa jetzt auch weg sei.

Dann fordert eine Stimme die Spieler auf, sich nicht umzudrehen und alles herzugeben, was sie in ihren Rucksäcken haben. Es ist an den Spielern, die Situation zu meistern.

Ihr Widersacher hat einen Bogen bei sich und richtet den Pfeil genau auf sie. Haben sie die Waffe, können sie eine Patt-Situation erzwingen. Ansonsten nimmt der Fremde ihnen ihre Rucksäcke ab, wenn ihnen nichts einfällt.

Dann geht der Fremde und nimmt Svea mit. Die Vier und Thore bleiben zurück.

----- **Dritte Pause**

Abstimmung durch Community:

Vier Optionen von der Community. Dabei sollte der Gegenstand irgendwie von Wert sein können. Materiell oder praktisch. Am besten nützlich. Ein Zippo, Ne handbetriebene Saftpresse. Und er sollte so groß sein, dass man ihn bequem mitnehmen kann.

Weiter nach Pause...

Haben die Spieler ihre Rucksäcke verloren, erleiden sie 1w6+5 GG Verlust. Die Moral ist geknickt.

Ansonsten setzen sie ihren Weg zum Werkzeugladen fort und kommen dort, nach einigen Ausweichmanövern und Menschen, die sie von weitem rennen sahen, an. Die Tür des Ladens ist verschlossen.

Öffnen sie dir Tür mir roher Gewalt, lockt das drei extrem agile Zombies an. Diese stürmen sofort auf die Gruppe zu. Kampf oder Flucht!

Sie können aber auch eine Probe auf Schlösser knacken ablegen. Thore hat dafür das improvisierte Werkzeug parat und die Spieler dürfen diesen danach behalten. Die Community erstellt das Bild und das Zitat.

SPITZE
AUSSTICH

Zombies:

INI:	9
AT:	8
PA:	2
LE:	15
Schaden: Biss	1w6 - 2

Beute:

2 Karten Rarität 1

2 Karten Rarität 2

Die Flucht erfordert eine Probe auf Geschicklichkeit. Misslingt diese, stürzt der Charakter. Er entkommt zwar, erleidet aber 1w6+2 Schaden beim Sturz.

Im Werkzeugladen ist es ruhig. Die Regale sind leer. Es war wohl schon jemand hier. Nur vereinzelt liegen Schrauben herum. Thore bietet an, sich im Laden umzusehen und alles aufzutreiben, was sie für den Wagen brauchen.

Beim Durchsuchen erhalten die Spieler 5 Karten Rarität 2. Und den Gegenstand, den die Community genannt hat.

In einer Ecke des Ladens gibt es eine Werkbank, an der allerdings alle Werkzeuge mit Metallseilen in der Wand verschraubt sind. Man kann sie nutzen, sie sollten aber wohl nicht entwendet werden. Die Spieler können nun munter basteln, wenn sie etwas bei sich haben.

Dann betritt eine Gestalt den Laden. In der Hand eine Schrotflinte. Alt, improvisiert und völlig verrostet. Aber sie scheint zu funktionieren. Er hat ein Kissen als Schalldämpfer vor den Lauf fixiert. Es ist Zocker, der Eigentümer des Ladens, und er ist wütend. Er will sofort wissen wer sie sind und er will seine Sachen zurück (Den Gegenstand).

Jeder misslungene Versuch mit ihm zu feilschen oder die Waffe zu ziehen, führt umgehend dazu, dass Zocker auf die Gruppe einen Warnschuss abgibt. Alle verlieren 2 Punkte GG. Lebt Susanne noch, erschießt er sie und die Gruppe verliert 6 Punkte GG. (der Spieler dem die Probe misslang, erhält zusätzlich einen Malus von 1 auf alle sozialen Talente für den Rest des Abenteuers.

Geben die Spieler ihm seinen Gegenstand, erzählt er ihnen, warum dieser ihm so viel bedeutet. Während er noch spricht, dringt plötzlich eine Klinge von hinten durch seine Brust...

Es ist ein Fremder. Er schnappt sich sofort die Schrotflinte und bedroht die Gruppe. Er zwingt Thore die gesammelten Teile herauszugeben. Dann geht er langsam rückwärts und verrammelt die Tür.

Dann ruft er immer wieder laut... die Spieler hören recht schnell, wie sich aus allen Richtungen Trauernde nähern.

Zocker lebt noch... er bittet die Gruppe ihn im Hinterhof zu begraben. Das Loch ist schon fertig. Mit seinem Wertgegenstand. Die Gruppe entscheidet.

- Wenn sie ihm den Gegenstand lassen, verrät er ihnen, dass sie über die Dächer zurück auf die Hauptstraße kommen können. Unbehelligt.

- **Nehmen sie den Gegenstand an sich, trifft es den Spieler mit den geringsten GG Wert zu diesem Zeitpunkt so schwer, dass er in Ohnmacht fällt.**

Bei ihrem Versuch aus dem Gebäude zu entkommen, müssen sie ihn nun mitschleppen oder zurücklassen. Nehmen sie ihn mit, können sie nicht mehr den Weg über das Dach nehmen. Es ist kreativität gefragt. (wenn sie nichts schaffen, lockt eine weitere Explosion die Trauernden vom Gebäude weg.

Zurück auf der Straße kommt das Gruppenmitglied wieder zu sich. In diesem Moment hören sie einen Schuss aus der Richtung, in der sich die Werkstatt befinden müsste.

Kapitel 4: Vollgas



An der Garage angekommen, sehen sie, wie der Fremde von eben mit dem Kolben seiner Flinte auf den Schädel eines Zombies eindrischt. Dann rennt er in die Garage und zieht das Tor zu. Er scheint sie nicht bemerkt zu haben.

Eine Leiter führt an der Seite nach oben. Das Tor scheint offen und es gibt einen Hintereingang. Was sollen die vier tun?

----- Vierte Pause

Abstimmung Community

Welchen Weg sollen die Vier nehmen?

1. Die Leiter nach oben
2. Durch das Tor
3. Den Hintereingang

Nach der Pause....

Option 1:

Die vier klettern die Leiter hinauf. Oben angekommen, befinden sie sich auf einer kleinen Plattform die auf halber Höhe längs am Dach entlang führt. Sie können von dort aus ins Innere der Garage blicken und sehen den Wagen. An diesem macht sich gerade der Fremde zu schaffen. Die Flinte lehnt neben ihm.

Eines der Fenster ist halb offen und darunter ist eine Art Galerie. Man könnte unbemerkt ins Innere gelangen.

Es muss eine Klettern und eine Schleichen Probe gelingen, um unbemerkt in Innere zu kommen. Beide sind um 5 erleichtert, da der Fremde weg sieht.

- Gelingt die Probe, kommt der jeweilige Spieler ins Innere und kann sich unbemerkt die Treppe herunter schleichen. Er kommt bis zu einem Stapel Kisten direkt am Kofferraum des Wagens. Eine um 5 erschwerte Schleichen Probe führt dazu, dass der Spieler das Gewehr erbeuten kann. Mislingt diese, greift die zweite Option.
- Gelingt die Probe nicht, poltert der Spieler voll in den Raum und der Fremde geht hinter einem Stapel Kisten in Deckung.

Dann richtet der Fremde die Waffe auf die Gruppe und hält sie in Schach.

Option 2:

Das Tor öffnet sich und der Fremde ist nicht zu sehen. Die Gruppe sieht den Wagen und daneben einen Rucksack.

Eine Probe auf Spurenlesen kann der Gruppe hier verraten, dass es sich um eine Falle handelt und sie überraschen den Fremden in seinem Versteck hinter einigen Kisten. Die Zombies erscheinen dann nicht.

Geht allerdings ein Spieler zum Rucksack springt der Fremde sofort aus seinem Versteck und hält die Gruppe mit seiner Schrotflinte in Schach.

Er gibt einen Schuss ab und.... trifft einen der drei Untoten die gerade hinter der Gruppe ins Tor kommen. Danach springt er in Deckung. Und die Gruppe muss die zwei bekämpfen. Laufen sie weg, bieten sich diverse Möglichkeiten die Untoten mit Kistenstapeln oder sonstigem zu zermatschen.

Zombies:

INI:	16
AT:	6
PA:	4
LE:	25
Schaden: Biss	1w6 - 1

Beute:

2 Karten Rarität 1, 1 Karte Rarität 2

Option 3:

An der Hintertür wartet ein alter Bekannter auf die Gruppe... es ist ihm nicht gut ergangen. Der Bogenschütze, welcher sie zuvor überfallen wollte, wird gerade von zwei Trauernden verspeist. Diese sind allerdings durch das frische Fleisch abgelenkt.

- Eine gelungene Schleichen Probe verleiht dem erfolgreichen Spieler einen freien Schlag gegen einen der Untoten. Hat der Spieler eine Waffe, ist der Trauernde sofort tot. Ansonsten würfelt er dreifachen Schaden.

Der andere Untote muss bekämpft werden. Misslingt die Probe werden beide bekämpft.

Zombies:

INI:	16
AT:	6
PA:	4
LE:	25
Schaden: Biss	1w6 - 1

Beute:

2 Karten Raität 1, 1 Karte Rarität 2

haben die Spieler zuvor ihre Rucksäcke verloren, so erhalten sie diese nun zurück.

Nun steht die Gruppe dem Fremden gegenüber. Er richtet noch immer die Waffe auf sie und beginnt zu verhandeln. Er erklärt, dass er ihnen ja ohnhein nichts tun wollte. Er habe sie ja nur eingesprerrt und nicht erschossen. Mit den anderen hätte er eine Rechnung offen gehabt. Deshalb mussten sie sterben. Er habe den Wagen für seine Tochter Svea und seinen Kumpel gebraucht. Die seien aber nicht zum Treffpunkt gekommen.

- Die Spieler können ihm vom Tod seines Freundes erzählen. Er wird die Nachricht sehr schlecht aufnehmen und beginnen zur Hintertür gehen. Er will Svea suchen. Als er am Wagen vorbeigeht....
- Oder sie müssen ihn irgendwie anders dazu bewegen die Waffe zu senken. Wenn er das tut, sagt er, dass er nur seine Sachen aus dem Wagen holen wolle. Er könne ohnehin nicht ohne Svea fahren. Sie könnten den Wagen haben. Als er zum Kofferraum geht...

WICHTIG!

Wenn einer der Spieler im Laufe des Abenteuers eine Menschenkenntnis Probe bei Thore bestanden hat, so bemerkt dieser, dass Thore fehlt. Er sieht ihn auf den Fremden zukommen!

springt Thore plötzlich aus seinem Versteck und rammt dem Fremden ein Messer in den Hals.

Dieser beginnt zu Röcheln und Thore sticht ihn nieder. Dann greift Thore nach dem Gewehr...

Er hebt es auf und richtet es auf die Gruppe...

Es kommt zum Gespräch und Thore will die vier zwingen ihre Sachen in den Wagen zu werfen. (Wenn sie ihre Rucksäcke verloren hatten will er alles was sie sonst haben). Er hat begriffen, dass sie nicht alle in den Wagen passen werden und will nicht zurückbleiben. Doch er braucht sie, um die Barrikaden am Stadtrand zu beseitigen. Also muss einer der Vier zurückbleiben....

Er entscheidet sich für Zacharias... die anderen steigen in den Wagen. Jeder Versuch etwas zu unternehmen resultiert in einem heftigen Schlag mit dem Gewehrkolben. 1W6 Schaden.

Der Wagen springt an. Und sie rollen aus dem Tor in Richtung Stadtrand.....

ENDE