

Lvl Up

Alle bekommen 10 Erfahrungspunkte für das Bestehen des Abenteuers. Zusätzlich:

Stanley:

Bonus auf Talent Chemie

Bonus auf Talent Einschüchtern

4 EP für besiegte Trauernde

Zacharias:

Bonus auf Talent Klettern

Bonus auf ein beliebiges soziales Talent

4 EP Bonus für besiegte Trauernde

Schmorf:

Bonus auf Talent Werfen

Bonus auf Talent Menschenkenntnis

5 EP Bonus für besiegte Trauernde

Geronimo:

5 Bonuspunkte auf Mentale Belastbarkeit

3 EP Bonus für besiegte Trauernde

Das Spezifika „Gier“, dafür aber auch 3 Extra-Talentpunkte

Alle 10 Punkte steigen sie eine Stufe auf. Jedes Mal, wenn das passiert, dürfen sie die Punkte investieren. 2 Punkte = 1 Talentpunkt. 10 Punkte = ein Attribut.

Leaving Neuanfang

Im Wagen

Die drei sind gerade im Wagen erwacht. Sie haben die Gelegenheit, sich leise zu unterhalten. Immer wieder rumpelt der Wagen heftig, während Thore Trauernde mit der Stoßstange niedermäht.

Stanley Balls befindet sich auf dem Beifahrersitz. Die anderen beiden liegen recht unschön geknault auf der Rückbank.

Ziel der drei ist es, den Wagen zum Stehen zu bringen. Wie sie dies tun, bleibt völlig ihnen überlassen.

Wichtig ist nur, dass sie irgendwie die Kontrolle über das Fahrzeug erlangen. Dabei kann es allerdings zu einem Unfall kommen. Dabei würde die Schrotflinte zerstört werden. Der Wagen bleibt allerdings fahrtüchtig bzw. kann repariert werden, wenn jemand das Talent Mechanik hoch genug hat.

Wenn sie es nicht schaffen, stoppt Thore spätestens angesichts der herannahenden Zombiehorden aus Richtung Norden und sie müssen sich etwas einfallen lassen.

Sobald der Wagen hält, werden die drei allerdings von einem sehr hartnäckigen Trauernden attackiert. Dieser nähert sich nur sehr langsam, sodass den dreien Zeit bleibt, einen Plan auszuarbeiten oder zu fliehen.

Sollten sie in den Kofferraum sehen, finden sie 10 Karten der Rarität zwei und 5 Karten der Rarität Eins.

Werte Zombie:

INI	21
AT	6

PA	2
LE	65
Schaden: Biss	1w6 - 4

Der Zombie trägt eine Sicherheitshose bei sich, die erbeutet werden kann, wenn sie nicht auf ihn geschossen haben. Ansonsten gibt es nur ganz normale Kleidung zu erbeuten, die keinerlei Boni bietet.

Dann werden die drei vermutlich den Weg zurück zur Lagerhalle auf sich nehmen.

In der Zwischenzeit bei Zacharias

Mit enormen Schmerzen kommt Zacharias auf dem Boden der Lagerhalle zu sich. Er sieht verschwommen im Augenwinkel, wie sich jemand an seinem Rucksack zu schaffen macht. Es ist Svea:

je nach Verhalten, kann er sie verschrecken und sie rennt davon, oder es gelingt ihm sie zu beruhigen, woraufhin sie ihm eine Rolle Klebeband und das Tischbein bringt. Wenn nicht, kann er das Tischbein selbst finden:

Er kann kriechend den Raum erkunden. Wenn er dies tut, findet er einen etwas wackeligen Tisch, dessen Bein er nutzen könnte um eine Schiene zu basteln.

Wenn er sein Bein geschient hat oder aber nicht auf die Lösung kommt, geschieht plötzlich etwas an der Vordertür:

----- ERSTE PAUSE

ABSTIMMUNG durch Community

Wer oder was taucht an der Vordertür auf?

- 1 - Ein mysteriöser Fremder
- 2 - Ein völlig ausgehungertes Trauernde
- 3 - Die Wache Frank

Als Zacharias zur Tür schaut sieht er.....

1 - Der mysteriöse Fremde

Einen Mysteriösen Fremden, der sich als Dr. Filzyk vorstellt und eine Waffe in der Hand hält, er berichtet Zacharias von einem angeblichen Heilmittel, nimmt die Waffe aber keine Sekunde herunter. Dieses habe ein Kollege von ihm in seiner Hütte gelagert, nicht weit von Neuanfang entfernt in südlicher Richtung. Dort sei das Tor ohnehin offen und völlig unbewacht, Er habe sogar einen Wagen für sie bereitgestellt den er....

Bevor Dr. Filzyk seinen Satz beenden kann, kommen die drei mit dem Wagen um die Ecke gefahren. Sie sehen, wie der Dr. seine Waffe auf Zacharias richtet. Als er sie bemerkt, beginnt er damit, seine Waffe herumzureissen.

Diese Begegnung endet ziemlich sicher tödlich für den Dr. Wenn nicht, wird er spätestens bei der Entscheidung, wer Platz im Fahrzeug findet, preisgeben, dass er ohnehin gebissen worden sei und ihm keine Zeit mehr bleibe.

2 - Der Trauernde

Ein völlig ausgehungertes Trauernde erscheint in der Tür. Es ist die Wache Tom!

Zacharias kann das Tischbein als Waffe nutzen, wenn er es nicht als Schiene für sein Bein verwendet hat. Bereits der erste passable Hieb wird den Trauernden straucheln lassen und dieser geht zu Boden. Dann kommen die drei anderen um die Ecke gefahren. Svea flieht sofort

Wenn doch, fühlt er sich körperlich nicht im Stande zu kämpfen und es bleibt ihm nur die Flucht. In diesem Falle wird Svea eingreifen und den Trauernden durch die Hintertür weglocken. Dann betreten die drei anderen die Szene und kommen um die Ecke gefahren.

3 - Die Wache Frank

Die Wache Frank steht im Tor und schaut Zacharias mit einer Mischung aus Wut und Überraschung an. Er sieht sehr mitgenommen aus. Ohne ein Wort zu sagen, stapft er direkt auf ihn zu. Der Versuch zu kämpfen führt nur dazu, dass Frank einen heftigen Hieb austeilt:

Wache Frank:

INI	8
AT	10
PA	6
LE	25
Schaden: Faust	1w +

Dann macht er sich an Zacharias Rucksack zu schaffen. Mit einem passenden sozialen Talent, kann Zacharias ihn davon abhalten, alles an sich zu nehmen. Wenn dies nicht gelingt, wirft Frank alles bis auf einen kleinen Zettel und zwei zufällige Gegenstände beiseite und nimmt den Rucksack samt Inhalt an sich. Dann verschwindet er durch die Hintertür, bevor die drei anderen mit dem Wagen am Ort des Geschehens eintreffen.

Dann geht es weiter...

Die Vier sind wieder vereint und können einen Moment verschlafen und ihr weiteres Vorgehen beraten. Währenddessen bemerken sie zum ersten Mal, wie hungrig und durstig sie eigentlich sind. Jeder Spieler, der nicht mit Aufnahme von Nahrung und/oder Flüssigkeit reagiert, verliert: bei Hunger 1w6+3 Lebensenergie
bei Durst 2w6+3 Geistige Gesundheit

Durchsuchen sie die Garage, finden sie einen extra Kanister Benzin und 2 Karten der Rarität 2.

Die vier müssen nun über ihr weiteres Vorgehen entscheiden, sie werden im Zweifelsfall durch immer lauter werdendes Heulen und Ächzen aus nördlicher Richtung in ihrer Entscheidung beschleunigt.

Es ist ihnen eigentlich nur möglich, die Straße in Richtung Süden zu nehmen. Jeder andere Weg führt zu zufälligen unerfreulichen Ergebnissen.

Wieder auf der Straße...

Die Vier finden mehr schlecht als Recht Platz in dem Auto. Auf ihrem Weg in Richtung Süden kommen sie an Menschen vorbei, die sich bedrohen, Plündern und um ihr Leben laufen. Am Südtor angekommen, finden sie dieses offen stehend und es laufen immer wieder Menschen hinaus, während sich im Unterholz rund um Neuanfang Trauernde nähern. Das Tor ist allerdings nicht weit genug offen, um einfach hindurch zu fahren.

Brechen sie mit dem Wagen einfach durch, fangen sie sich dabei einen Platten ein. Der Wagen ist aber zunächst noch fahrtüchtig.

Steigen sie aus, können sie das Tor recht leicht ganz öffnen und hindurchfahren.

Es wird nach dieser Aktion recht zügig dunkel!

Sollten sie nun in den Kofferraum sehen, um einen Reservereifen zu suchen, springt in dem Moment wo sie ihn öffnen Svea hervor und läuft sofort in die Dunkelheit davon.

Fahren die Vier weiter, kommen sie an eine Straßensperre. Es ist niemand zu sehen, aber ein Weg führt ins Unterholz, wo sie, in etwas Entfernung, ein Licht bemerken. Als sie zum Licht gehen, hören sie plötzlich ein dumpfes Geräusch... dann herrscht wieder Stille.

Am Lagerfeuer finden sie eine Familie... ein kleiner Junge und eine Frau liegen blutend und offensichtlich tot am Boden. Sie scheinen bereits eine Weile tot zu sein. Am Baum daneben hängt ein Mann mit verweinten Augen. Seine Leiche ist noch warm.

Außerdem steht eine recht große improvisierte Spitzhütte rund um einen Baum errichtet.

Spurenlesen, Wildniskennntnis und andere Proben, können mehr Hintergründe zu Szene liefern, sofern die Proben bestanden werden. Außerdem finden die Spieler beim durchsuchen der männlichen Leiche eine hangeschriebene Notiz:

Lieber Finn,

der kleine fragt ständig nach dir und ich weiß nicht, was ich ihm noch antworten soll. Ich bin mir ja selbst nicht ganz sicher, wo du bist und ob du noch kommst. Wir haben Angst! Nachts verschwinden immer mehr Sachen aus unseren Rucksäcken. Deshalb sind uns die Vorräte ausgegangen. Ich habe Alex nichts gesagt, aber ich bin mir ziemlich sicher, dass mich gestern Nacht jemand aus dem Wald gerufen hat. Ich habe wirklich Angst Finn!

Kannst du dich an das Jahr in Schweden erinnern? Ich wünsche mir, dass wir es nochmal sehen und ich hoffe, dass das hier kein Abschiedsbrief wird.

Falls doch, Ich liebe dich Finn!

Deine Nathalie

Die vier sollten hier kampieren. Im Zelt gibt es genug Platz für alle und der Boden ist sogar mit trockenen Gräsern ausgelegt. Entscheiden sie sich dagegen zu bleiben, irren sie durch den Wald, bis sie vor Erschöpfung nicht weiterkönnen. Außerdem kann Zacharias nur gehen, wenn er gestützt wird. Feuerholz sollte auch beschafft werden.

----- **ZWEITE PAUSE**

ABSTIMMUNG durch Community

Was geschieht in der Nacht?

- 1 - Die vier werden von einem unheimlichen Geräusch geweckt
- 2 – Die Hütte der Vier fängt plötzlich Feuer
- 3 – Einer der Vier wird aus dem Wald heraus gerufen

1 - Das unheimliche Geräusch

Schlafen alle vier, entscheidet ein Würfel, wer vom Geräusch geweckt wird. Ansonsten hören es nur wache Charaktere.

Das Geräusch klingt wie das jämmerliche weinen eines kleinen Mädchens. Es scheint recht nah. Folgen sie dem Geräusch, bahnen sie sich ihren Weg durchs Unterholz. Als sie ganz nahe sind, stoppt das Geräusch plötzlich. Gehen sie noch etwas weiter, finden sie sich am Rande einer Kuhweide wieder.

Ein Charakter mit dem Talent „Ländliches Wissen“ würde den Ruf nun ganz klar als das Gebrüll einer Kuh identifizieren können.

Am Rande der Weide bemerken sie eine kleine Hütte, aus deren Schornstein ganz sachte warmer Dunst wabert...

2 - Feuer in der Hütte

Die Vier erwachen erst (Wenn jemand Wache hält, bemerkt er es früher und kann mit genügend Wasser das Feuer noch löschen), als ein Teil der Hütte zusammenbricht. Um sie herum steht alles in Flammen. Der Spieler mit der geringsten geistigen Gesundheit gerät umgehend in Panik und beginnt wild herum zu rennen. Dabei zerstört er von jedem Spieler am Tisch mindestens einen zufälligen Gegenstand.

eine gelungene beruhigen probe, kann das verhindern.

Die Spieler sollten die Hütte in jedem Fall verlassen. Löschversuche enden eher chaotisch und im Verlust von Trinkwasser. Zacharias muss geholfen werden. Tut keiner der Spieler dies von sich aus, wird Zacharias mehr Rauch einatmen (1w6+2 Schaden).

Beim verlassen der Hütte findet der Spieler mit dem höchsten Spurenlesen Wert relativ schnell Fußabdrücke. Eine gelungene Probe verrät ihm, dass es sich um ein Kind gehandelt haben muss und, dass es um die Hütte geschlichen ist.

Die Fußabdrücke führen von der Hütte weg in die Dunkelheit. Im Schein des Feuers können sie diesen aber recht weit folgen. Sie kommen recht schnell an den Waldrand. Von dort aus sehen sie eine kleine Hütte, aus deren Schornstein ganz sachte warmer Dunst wabert...

3 - Rufe aus dem Wald

Schlafen alle Spieler, entscheidet ein Wurf, welcher gerufen wird. Ansonsten der Spieler der gerade Wache hält.

Eine schwächliche, weibliche Stimme, fast die eines Kindes, ruft sanft den Namen des Charakters.

Es ist wichtig, ob er die anderen geweckt hat, oder sich entscheidet selbst nachzusehen.

Sobald man sich der Stimme zu nähern beginnt, wird diese lauter. Es ist recht einfach, ihr durch das Unterholz zu folgen. Ab dem Moment, wo das Lagerfeuer nicht mehr zu sehen ist, beginnt die Stimme plötzlich schnell auf die/den Spieler zu zukommen.

Der/ Die Spieler müssen einen Wurf auf Mentale Belastbarkeit bestehen. Wem der nicht gelingt, der verliert 3w6 GG

Plötzlich bricht die Stimme ab und man hört kleine Schritte, die in rasender Geschwindigkeit in Richtung Hütte laufen.

Sofern der Spieler, der die spitzen Buntstifte hatte nicht wach ist, erwacht er plötzlich, als jemand versucht etwas aus seinem Rucksack zu nehmen. Jede schnelle Reaktion führt dazu, dass die Person flieht. Wenn die Spieler sie oder ihre Spuren verfolgen, gelangen sie an schnell an den Waldrand. Von dort aus sehen sie eine kleine Hütte, aus deren Schornstein ganz sachte warmer Dunst wabert...

Die vier bekommen nun die die Erholung einer Nacht

An der Hütte geht es weiter...

Die Hütte steht auf einem kleinen Hügel. Drinnen scheint kein Licht zu brennen, aber es wirkt auch nicht unbewohnt. Die Hütte hat zwei Türen und es gibt noch ein kleines Plumpsklo. Die Vordertür ist verschlossen, man sieht aber in einen kleinen Windfang. Auf dem Boden steht ein paar Hausschuhe. Die Hintertür hat ein kleines, aber sehr massives Zahlenschloss.

Die Kombination für dieses Schloss ist in einem Bild an der Wand im Inneren versteckt. Wenn die Spieler durch ein Fenster sehen, bekommen sie ein Bild, dass gleichzeitig auch der Community gezeigt wird und dürfen drauf lossuchen, ob sie die Kombination finden! Sie dürfen die ganze Zeit ins Twitter schauen und quasi schummeln.

Haben sie die Kombination gefunden, können sie damit das Vorhängeschloss öffnen und gelangen ins Innere der Hütte. Hier können sie sich nach belieben umsehen und finden dabei 4 Karten der Rarität 2 und 2 Karten der Rarität 1. Außerdem mehr oder weniger warme Kleidung für alle 4.

Außerdem steht dort ein Schreibtisch, Auf dem liegen zahlreiche Zeichnungen mit wirren Formeln, persönlichen Notizen und anderem Kram, der auf den ersten Blick keinerlei Sinn ergibt. Eine Schublade des Schreibtisches ist verschlossen.

Die Spieler können kreativ sein, wenn es darum geht die Schublade zu öffnen. Im Inneren finden sie ein sehr mitgenommenes altes Diktiergerät. Leider fehlen die Batterien.

Als die Spieler die Hütte durchsucht haben, hören sie plötzlich laut ein Tier schreien. Als sie ins Freie treten, sehen sie...

----- **Dritte PAUSE**

ABSTIMMUNG durch Community

Um was für ein Tier handelt es sich?

1 - Hund

2 – Ziege

3 – Pavian

----- **Bevor die Umfrage beendet wird noch die User generated Umfrage:**

Unsere Vier werden bald an einen Wegweiser kommen. Dieser weist zu zwei Orten in zwei verschiedenen Richtungen. Welche Orte stehen auf dem Wegweiser?

Die Orte sollten spezifisch sein und nicht etwa geographische Angaben.

1 - Der Hund

Sitzt mit dem Fuß in einer Falle fest. Er wirkt extrem verängstigt und hat offensichtlich starke Schmerzen.

Das Talent "Beruhigen" kann ihn zur Ruhe bringen und mit einem Wurf auf "Fallenstellen" kann er befreit werden.

Kaum ist er frei, rennt der kleine Kerl wieder munter umher und beginnt neben dem Haus zu graben. In dem Loch finden die Spieler dann zwei leicht mitgenommene Batterien, die in das Diktiergerät passen.

Töten die Spieler den Hund, finden sie in seinem Gebiss die Reste einer Batteriepackung. In Darm des Hundes können sie dann fündig werden. Das ist allerdings kein schönes unterfangen und die geistige Gesundheit jedes Spielers, der das Talent Jagen oder Fischen nicht auf 5 hat, bekommt -2w6.

2 - Die Ziege

Die Ziege hat offensichtlich irgendwas gefressen, das ihr garnicht bekommen ist. Sie liegt auf der Seite, schreit und röchelt ganz erbärmlich. die Spieler schaffen es nicht sie zu beruhigen und ihr Geschrei lockt zwei Untote aus dem Unterholz.

Trauernde

INI	21
AT	6
PA	2

LE	35
Schaden: Biss	1w6 - 4

Bei einem der Untoten finden die beiden eine kleine Packung Batterien. Zwei sind noch übrig. Als sie den Kampf beendet und die trauernden durchsucht haben, ist der Leichnam der Ziege plötzlich verschwunden...

3 - Pavian

Die Spieler treten ins freie und hören wieder einen merkwürdigen Schrei. Als sie dem Geräusch folgen, bemerken sie, dass es vom Dachboden des Hauses zu kommen scheint. Im inneren finden sie nun eine Luke Die sie öffnen können.

Als sie die Luke öffnen, verstummt zwar das Schreien, aber es wird durch ein fremdartiges grollen abgelöst. Kaum ist das geschehen, fällt ein Pavian durch die Luke auf den Boden vor ihnen. Aus seinen Augen läuft Blut, er hat überall Wunden am Körper und er streckt die Arme nach ihnen aus. Seine Beine scheinen gebrochen, aber er bewegt sich kriechend recht zügig auf den Spieler zu, welcher die Luke geöffnet hat.

Die Spieler können den Affen nicht beruhigen und müssen mehrmals auf ihn einschlagen, bevor er stirbt.

Im Obergeschoss finden sie einen weiteren, nicht infizierten, sehr verängstigten Pavian in einem Käfig eingesperrt. Daneben steht ein kleiner Schrank. In einer der Schubladen befindet sich eine Karte der Rarität 2. In der anderen zwei kleine Batterien, welche in das Diktiergerät passen.

Befreien die Spieler den zweiten Pavian, macht dieser sich eilig davon und zerstört dabei ein fenster im Erdgeschoss.

Dann Können die Spieler die Kasette hören....

Persönliche Aufzeichnungen von Prof. Dr. Winterkorn. Nummer 27.

Durch den verlust meiner Sehhilfe, sehe ich mich außer Stande, weiter an der Erforschung des Theodor Eddin Anti Radiation Syndrom Erregers zu arbeiten. So vital mein Geist auch sein mag, er ist und bleibt Sklave meines Körpers und dessen Unzulänglichkeiten. Ich nehme daher den Prototyp des Heilmittels und alle Aufzeichnungen an mich, und suche nach einen besseren Ort für meine Forschung. Für einen Feldversuch blieb keine Zeit. Ich bin also im Ungewissen darüber, als wie nützlich sich meine Erfindung erweisen wird, wenn ich mit einem infizierten Subjekt in Kontakt kommen sollte. Ich werde mich mit

meinem Wagen südlicher Richtung durchschlagen. Dort soll es nach meinen Informationen einen sicheren Zufluchtpunkt geben.

Ende der Aufzeichnung

Danach bleibt es an den Spielern, zu entscheiden, wie sie weiter vorgehen wollen. Sie sehen im Schlamm aber noch ganz leicht Wagenspuren, die in Richtung Süden führen.

Egal, welchen Weg die Spieler einschlagen sie haben zunächst eine recht lange Strecke zu Fuß vor sich, da Zacharias noch immer recht angeschlagen ist. Sie kommen an kleinen Bächen vorbei, sehen immer wieder in größerer Entfernung Trauernde im Unterholz und sehen allerhand kleines Getier. Es ist möglich zu Fischen, Kräuter zu sammeln oder sogar Waffen herzustellen.

haben sie den Hund leben gelassen, folgt dieser ihnen in leichtem Abstand. Der Pavian tut es ihm in den Baumwipfeln gleich.

Sie laufen, bis kurz vor Sonnenuntergang. dann begegnet ihnen gebückte Gestalt. Der Mann stellt sich als Händler vor und bietet ihnen Munition, Nahrung und einen Bogen an. Die Verhandlungen verlaufen schwierig aber mit feilschen, kann einem Spieler ein ganz fairer Handel gelingen.

im letzten Moment bricht der Fremde den Handel allerdings ab und macht sich davon.

folgen die Spieler ihm, steigt er nach einigen hundert Metern in ein Fahrzeug und fährt davon. Töten oder überwältigen sie ihn, finden sie ihm seinem Rucksack nur Steine und weiteres gekochtes Menschenfleisch.

Lebt der Hund zu diesem Zeitpunkt noch, greift er den Händler an und dieser verliert einen Beutel mit gekochten Menschlichen Körperteilen.

Danach wird es rasch dunkel und die Spieler stehen vor der Wahl zu kampieren oder weiterzugehen. gehen sie weiter, verlieren alle 1w6 Lebenspunkte und 1 w6 Geistige Gesundheit.

In jedem Fall hören sie mitten in der Nacht plötzlich Stimmen:

Haben sie den Händler getötet, erscheinen nur zwei Fremde.

Der Händler: Hier irgendwo war es!

Fremder: Und du bist sicher, dass sie all das Zeug bei sich haben?

Händler: Natürlich! Die wollten ja handeln. Habens mir gezeigt!

Die Vier sehen sich 4 Männern und einer Frau gegenüber. Mit gelungenem Schleichen, kann es ihnen gelingen, einen bereits in der Dunkelheit auszuschalten, bevor die anderen sie sehen. Die anderen wollen kämpfen, können aber, bei gelungenen Proben eventuell vom Kampf abgehalten werden.

Kommt es zum Kampf:

Lebt der Pavian noch, wird er mindestens zwei der 5 Angreifer erschlagen, bevor sie ihn zur Strecke bringen.

2 Männer

INI	8
AT	10
PA	4
LE	22

Schaden: Speere	1w +4

Frau und 1 Mann

INI	8
AT	11
PA	10
LE	45
Schaden: Faust	1w +2

Händler

INI	16

AT	4
PA	6
LE	12
Schaden: Faust	1w -2

Am Ende des Kampfes können die Vier normale Kleidung erbeuten und 2 Gegenstände der Kategorie 1. Danach verläuft die Nacht ruhig. Haben die Spieler geschlafen, erhalten sie den Ruhebonus entsprechend ihres Zustandes.

Am nächsten morgen....

erwachen die Vier relativ erholt und entscheiden wie es weitergeht. In jedem Falle, erreichen sie eine Weggabelung mit einem Wegweiser auf dem in jeweils eine Richtung geschrieben steht:

----- **Vierte PAUSE**

ABSTIMMUNG durch Community

Was steht auf dem Wegweiser?

1 -

2 -

Auf dem Weg....

Je nachdem, wohin es die vier getrieben hat, treffen sie auf einen Fremden, der ihnen von der Situation vor Ort berichtet, Der Ort wurde von Zombies überrannt, aber es gibt noch reichlich zum Ort passende Vorräte. Außerdem ein Fahrzeug und de Weg führt in Richtung eines sicheren Stützpunktes der “Reinen Offensive”.

Die Reine Offensive ist ein Verein von Apokalypse Fanatikern, die an das Überleben der Stärksten glauben. In ihrer Gesellschaftsordnung ist kein Platz für Schwache und Kranke. Sie nehmen auf, wer sich zu wehren weiß oder einen Nutzen erbringt. Sie sind aber für Korruption bekannt.

Am Ort angekommen sehen die vier ein absolutes Trauerspiel. Umherrennende Trauernde zerfetzen gerade verstorbene Leichen und hetzen wild umher. Als sie das ganze beobachten, macht einer der Vier eine Person am Fenster aus. Diese zeigt den Vier, dass sie warten sollen, verschwindet kurz und kehrt dann mit dem Arm voller Schlafsäcke zurück. Außerdem hat sie ein Paket Verbandszeug bei sich und einen Autoschlüssel... dabei zeigt sie auf den Jeep, der direkt neben den Vieren Steht.

Es ist an den Vieren, nun einen möglichst interessanten und praktikablen Weg durch den Ort, oder zu den Überlebenden zu finden. Egal ob sie kämpfen schleichen oder fliehen. Ab hier wird ein wenig improvisiert.

Am Rande des Ortes finden die vier einen alten verschlossenen Corsa. Es treiben sich allerdings zwei Trauernde in naher Umgebung herum. Sie sind allerdings schon lange infiziert und sehr langsam. Es ist also möglich sie anders, als durch Kampf zu überwinden.

Der Schlüssel des Corsa befindet sich im Handschufach. Die Tankanzeige steht allerdings bereits auf Reserve.

Auf ihrem Weg finden die vier verschlossene Türen. Müssen Kinder überreden ein Tor zu öffnen oder Relais kurzschließen. Alles was eben Sinn macht!

Sobald die vier der Fremden begegnen, stellt sie sich als Vanessa vor, sie können sie jedoch Vanni nennen. Sie ist Krankenschwester und erklärt sich bereit, Zacharias Bein zu verarzten, wenn sie ihr aus dieser Hölle helfen. Außerdem hat sie den Schlüssel für den Jeep, 4 Schlafsäcke und einen Verbandskasten bei sich.

Nehmen die 4 Vanessa mit, erweist sie sich als sehr nützlich und räumt prompt den ersten Zombie im Alleingang aus dem Weg. Wenn sie ihr etwas antun oder sie zurücklassen, Haben alle Spieler mit einer mentalen Belastbarkeit unter 10 mit erheblichen Gewissensbissen zu Kämpfen und legen alle Talentproben -2 ab.

Schaffen sie vier es zu einem der Wagen, können sie sofort losfahren und sich im Wagen noch unterhalten. Plötzlich kommen sie an eine Brücke, auf der ein Kleinbus geparkt ist. Kaum sind sie in Sichtweite, läuft der Motor des Wagens an und der Fahrer gibt Gas in Richtung unserer Vier.

Vanessa:

Shit. Wir sind am Arsch

----- ENDE