

EINMARSCH

Reinzukommen ist der einfache Teil. Soldaten auf der Mauer schießen auf die Zombies, die dem Keil am nächsten sind, während andere an anderer Stelle mit ungedämpften Waffen schießen, um die Aufmerksamkeit für kurze Zeit auf diesen Teil der Mauer zu lenken. Wenn sich das Tor öffnet, hat das Team freie Bahn in Richtung der dunklen Gebäude und der rauchgeschwängerten Luft der Totenstadt und reichlich Deckung durch verlassene Autos, die entlang der Straßen verstreut sind.

Am einfachsten ist es, diesen Abschnitt als **Dramatische Aufgabe** (siehe SWAE, S. 112) für mehrere Personen in drei Runden zu leiten. Lege die Gesamtzahl der benötigten Aufgabenmarker auf das Vierfache der Spielerzahl fest. Voraussetzung ist die Fertigkeit *Heimlichkeit*, aber auch eine Wahrnehmungsprobe eignet sich gut, um die Probe eines anderen Spielers zu unterstützen.

Wenn das Team es schafft, alle Aufgabenmarker innerhalb von drei Runden zu verdienen, vermeiden sie es, auf ihrer Reise in die Totenstadt überhaupt aufzufallen. Wenn sie keine bekommen, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als sich durch einige Zombies zu kämpfen: zwei für jeden verbleibenden Aufgabenmarker und eine ankommende Horde (siehe unten).

Ein Fehlschlag bei einer Komplikation beendet die **Dramatische Aufgabe** und zählt als lauter Lärm für die Herbeirufung der Horde. Vielleicht hat jemand eine Autoalarmanlage ausgelöst oder einen Container mit losem Metall umgestoßen. Noch schlimmer ist es, wenn der Charakter, der dieses Unglück ausgelöst hat, zu Beginn oder irgendwann während der Begegnung heimlich gebissen wird (siehe Seitenleiste **Der Hunger**) und es erst ein paar Minuten später erfährt!

■ **ZOMBIES (2 pro verbleibendem Aufgabenmarker):** Siehe Seite 11. Zusätzliche Zombies erscheinen jede Runde, wie unter **Die Horde** unten angegeben.

DIE HORDE

Bei dieser und allen anderen Begegnungen tummeln sich Hunderte von Zombies in der Nähe, die von Kämpfen oder lauten Aktivitäten angezogen werden. Zu Beginn jeder Runde betreten 1W6 zusätzliche Zombies das Gebiet 8" (16 Meter) von den Helden entfernt. Wenn es laut war (ungedämpfte Schüsse oder ein Charakter mit dem Handicap *Schreihals*), erhöht sich die Anzahl jede Runde auf 2W6.

Wenn es den Kämpfern gelingt, bis zum Ende der Runde alle Zombies zu vernichten, ist das Gebiet (vorerst) frei und sie können sich sicher davonschleichen. Wenn auch nur ein Zombie übrig bleibt, kommt Verstärkung wie oben beschrieben.

DER HUNGER

Die Zombies der Totenstadt benutzen das Profil eines normalen Zombies, aber haben drei abweichende Spezialfähigkeiten:

- **ERSCHAFFER:** Jeder, der von einem Zombie getötet wird, steht 1W4 Runden später als Zombie wieder auf.
- **INFEKTION:** Jeder, der durch den Biss eines Zombies *Angeschlagen* wurde oder eine Wunde erlitten hat, muss eine Konstitutionsprobe bestehen oder wird von einer tödlichen Krankheit infiziert, die einmal pro Stunde eine Konstitutionsprobe verlangt, deren Scheitern zu einer Wunde führt. Sobald dies unweigerlich zum Tod geführt hat, kehrt das Opfer innerhalb von 1W10 Minuten als Zombie zurück.

- **WAHRER ZOMBIE:** Diese Zombies können nur durch einen Schuss mit *Angesagtem Ziel* in den Kopf getötet werden. Jede andere Art von Angriff lässt sie nur *Angeschlagen* werden. Angesagte Schüsse auf die Gliedmaßen wirken normal.

Die Zeitblöcke von einer Stunde, die im Abenteuer vergehen, gelten speziell für Helden, die einen Biss erleiden, selbst wenn dieser nur einen Kratzer hinterlässt. Wenn der Schaden nicht sofort durch *Schaden wegstecken* rückgängig gemacht werden kann, würfle auf der **Verletzungstabelle**, um zu sehen, wo der Biss aufgetreten ist. Wenn der Biss in den Arm oder das Bein erfolgte, kann der Charakter eine Infektion vermeiden, indem er das betroffene Glied innerhalb weniger Minuten nach dem Angriff abtrennt. Dies verursacht eine Wunde (die nicht *weggesteckt* werden kann) und die entsprechende permanente Verletzung.

Abhängig von der Situation kann ein Treffer an den Weichteilen auf die gleiche Weise behandelt werden, aber Treffer am Kopf oder Körper können so nicht „behandelt“ werden.

Wenn der Charakter gebissen wird, ist er verdammt. Er spürt die Infektion, die durch sein Blut fließt, und einen wachsenden Hunger nach Fleisch, noch bevor er sich vollständig gewandelt hat. Ein Held kann das ganze Abenteuer die Zähne zusammenbeißen oder in einem unpassenden Moment unbemerkt sterben (und sich verwandeln).

Ob der Charakter versucht, seinen Zustand zu verbergen oder wie die Gruppe mit der Situation umgeht, wenn sie es herausfindet, ist Teil des Spaßes.

Anstatt die Sache auszufechten, kann das Team einfach losrennen oder versuchen, den Kampf zu lösen ohne sich in taktischen Details zu verliere. Beides wird als Gefährliche Schnelle Begegnung (siehe SWAE, S. 124) behandelt. *Erschöpfung* bei einem Erfolg ohne Steigerung zählt nicht als Biss, aber eine beliebige Anzahl von Wunden bei einem Misserfolg schon.

HOFFNUNGS- ZENTRUM

Eine Stunde später stoßen die Eindringlinge auf eine Szene, die ihr Vorankommen aufhalten könnte. Mehrere Häuserblöcke stehen in Flammen, und wenn man sich durch die Gebäude vom Feuer weg manövriert, kommt man an einem robusten Backsteinbau mit verbarrikadierten Türen und Fenstern vorbei. An der Vorderseite des Gebäudes ist in Stein gemeißelt: „Hoffnungszentrum“. Eine Allgemeinwissenprobe identifiziert das Gebäude als Obdachlosenheim.

Zombies tummeln sich in der Gegend und ein oder zwei scheinen wie gebannt auf die mit Brettern vernagelten Türen zu starren, machen aber keine Anstalten, sich den Weg hineinzubahnen. Die Frage, ob es dort drinnen Überlebende gibt, wird beantwortet, als sich ein Fenster im dritten Stock öffnet und sich eine Frau herauslehnt, um die vorbeiziehenden Helden mit einer Mischung aus Überraschung und Verzweiflung zu betrachten.

Das Team befindet sich in einer so sicheren Position, dass sie sich im Flüsterton darüber unterhalten können, was als nächstes zu tun ist. Es ist völlig richtig, sich auf die Mission zu konzentrieren und einfach weiterzugehen, obwohl die Frau im dritten Stock schreit: „Nein, warte, komm zurück! Wir brauchen Hilfe!“, und dann verschwindet, während sich die Zombies versammeln und gegen die Türen hämmern. Wenn die Helden weitergehen und versuchen, auf dem Rückweg noch einmal nachzuschauen, sind die Barrikaden niedergerissen und die einzigen Dinge im Inneren sind Zombies ... einige von ihnen frischer als andere.

