

# PLAY



DAS ÜBERLEBENSHANDBUCH  
FÜR DIE ZOMBIE-APOKALYPSE

V1.0, SEPTEMBER 2011 – © JOSHUA WILHELM

# Inhalt

1.	Szenario.....	3
2.	Spielercharaktere.....	3
2.1.	Charaktererstellung.....	4
2.2.	Fähigkeiten .....	4
2.3.	Nachteile.....	11
3.	Effekte .....	16
3.1.	Stromschlag.....	16
3.2.	Anti-Virus.....	16
4.	Rüstung .....	17
5.	Waffen und Munition .....	17
5.1.	Nahkampfwaffen .....	18
5.2.	Handfeuerwaffen.....	18
5.3.	Leichte Waffen .....	18
5.4.	Schwere Waffen .....	19
5.5.	Munition .....	19
6.	Kampf.....	20
6.1.	Sicherheitshinweis .....	20
6.2.	Verletzungen durch Waffen .....	20
6.3.	Verbluten.....	22
6.4.	Niedergeschlagen .....	22
6.5.	Todesstoß .....	22
6.6.	Verletzungen durch Zombies / Infektion.....	22
6.7.	Tod des Charakters .....	23
7.	Zombies.....	23
7.1.	Verhalten .....	23
7.2.	Besondere Fähigkeiten .....	24
8.	Orga-Hinweise.....	25
8.1.	SL-Ansagen .....	25
8.2.	Anmeldung .....	26
8.3.	Einchecken.....	26
8.4.	Mitbringen nicht vergessen.....	27
8.5.	Übersichtstabellen.....	28

## 1. Szenario

Die Welt nach der Zombie-Apokalypse. Nach zehn Jahren des totalen Chaos, ist die Menschheit bis auf wenige Widerstandsnester ausgerottet, die Städte sind verwaist. Telekommunikation, Elektrizität und Wasserversorgung sind nahezu vollkommen zum Erliegen gekommen. Strom gibt es nur noch in Form von Batterien, die sich vereinzelt finden lassen, oder durch benzinbetriebene Generatoren. Anlagen, die selbstständig durch Wind-, Wasser- oder Solarenergie betrieben werden, existieren noch, soweit sie nicht zerstört wurden, aber Wartungspersonal gibt es keines mehr. Satelliten kreisen noch im Orbit, können Signale weitergeben oder Positionsdaten übermitteln, aber alles, was von Menschen betrieben und betreut werden muss, also auch Mobilfunknetze oder Atomkraftwerke sind abgeschaltet oder unbrauchbar.

Die meisten verbliebenen Menschen irren in kleinen Gruppen über das Land auf der Suche nach Nahrung, Waffen oder anderen Ressourcen – und einem sicheren Ort zum Überleben. Andere Überlebende haben sich bereits gefunden und sich in gesicherten Camps zusammengeschlossen.

Der seltsame Virus, eine Mutation des Tollwutvirus, der die Menschheit so plötzlich befallen hatte, und sich durch Körperkontakt, Kratzer oder Bisswunden der Zombies unwiderruflich verbreitete, wurde bis in die letzten Wochen vor dem totalen Zusammenbruch der Zivilisation untersucht, und es gibt Gerüchte, dass tatsächlich ein Impfstoff entwickelt wurde, mit dem es möglich war, die beginnende Infektion aufzuhalten. Man erzählt, dass der Impfstoff produziert und durch das Militär verbreitet werden sollte, aber es war bereits zu spät, und die Lieferungen – wenn es sie jemals gegeben hat – sind niemals an ihrem Bestimmungsort angekommen.

## 2. Spielercharaktere

Du bist einer der letzten überlebenden Menschen, nur mit dem ausgerüstet, was du im Laufe der Zeit aus Trümmern zusammen gesammelt hast. Solange du nicht in Berührung mit Zombies kommst, bist du zwar sicher, denn der Virus überträgt sich nicht durch Tiere oder verseuchte Lebensmittel.

Aber nicht nur die Zombies stellen eine Gefahr dar; dir ist klar, dass du im Ernstfall auch gegen andere Überlebende um die knappen Ressourcen kämpfen musst, denn in dieser Welt ist jeder sich selbst der Nächste. Zwar macht Gemeinschaft stärker und kann deine Überlebenschancen erheblich steigern, aber Vorsicht und Misstrauen sind immer angebracht – und wer sagt denn, dass nicht einer der anderen Überlebenden bereits infiziert ist und dir irgendwann in den Rücken fällt ... ?

PRAEY sind keine Schlachten- oder Splatter-Spiele. Es sind Survival-Spiele. Es geht ums nackte Überleben in einer fast ausschließlich feindlichen und zutiefst verstörenden und grauvollen, düstern Welt, voller Tod, wandler Leichen und nahem Irrsinn. Die Spiele sind nicht dazu gemacht, dich gewinnen zu lassen, sondern dir und allen Mitspielern ein möglichst intensives Spielerlebnis mit viel Adrenalin zu bieten. Mach dich mit folgendem Gedanken vertraut: Dass gerade *du* überlebst, ist sehr unwahrscheinlich. Aber dein Spiel, dein Ausspielen, trägt zur Gesamtatmosphäre bei, und wenn du es schon nicht schaffst, sorge dafür, dass die anderen das Grauen ebenfalls spüren! Denk daran, dass es nicht darum geht, EPs oder Reichtum anzuhäufen, sondern überhaupt heil aus dem Albtraum herauszukommen. Die ständige Angst wird dein Begleiter sein, Flucht deine häufigste Waffe, Munition wird genauso knapp sein, wie echte Freundschaft.

## 2.1. CHARAKERERSTELLUNG

Wer oder was du in deinem früheren Leben einmal warst, spielt in dieser Zeit so gut wie keine Rolle mehr. Ob du einen ehemaligen Agenten, einen Soldat, einen Mechaniker, einen Zahnarzt, einen Politiker oder einen Bauern spielst, ist nur die Grundlage für einige Fähigkeiten, die du mitbringst.

In dieser Welt zählen allein der Wille und die Fähigkeit zum Überleben. Die Rolle, die du wählst, dient daher nur dem IT-Rollenspiel. Ein ehemaliger Soldat kennt sich besser mit Waffen und Taktik aus, wird also vielleicht versuchen, das Team im Kampf anzuführen, ein ehemaliger Politiker hingegen möchte sich vielleicht nichts sagen lassen und bemüht sich darum, die anderen Mitspieler mit Argumenten auf seine Seite zu ziehen und den Weg zu bestimmen.

Es gibt nur recht wenige IT-Fähigkeiten, mit denen du deinen Charakter ausstatten kannst. Diese müssen allerdings im Einklang mit der Rolle stehen. So ist es nicht wahrscheinlich, dass ein ehemaliger Staatsanwalt – auch nach zehn Jahren Überlebenskampf – einen Panzer fahren kann, ebenso wenig, wie ein Soldat Psychologie studiert haben wird. Deine Wahl der Fähigkeiten wird von der SL bei der Anmeldung geprüft und ggf. mit dir besprochen.

Für die Charaktererstellung deines Erstcharakters stehen dir 10 Erfahrungspunkte (EP) zur Verfügung, für die du dir Fähigkeiten auswählen kannst. Du kannst deinem Charakter auch freiwillig Nachteile zuteilen, für die du zusätzliche EP erhältst, wenn dir die anfänglichen 10 EP nicht ausreichen.

Für jedes überlebte Spiel erhältst du eine zuvor von der SL festgelegte Anzahl an EP gutgeschrieben, mit denen du deinen Charakter beim Start des nächsten Spieles weiter ausbauen kannst. Die EP verhalten sich dabei wie eine Währung, einmal ausgegeben, sind die weg. Also zum Beispiel: Für das erste Spiel erhältst du 10 EP und gibst für deine Charaktererstellung 8 EP aus, behältst also 2 EP übrig. Für das Überleben des Spieles schreibt dir die SL 5 EP gut. Nun könntest du beim Start des nächsten Spieles 2 EP + 5 EP = 7 EP für neue Fähigkeiten ausgeben.

Denk allerdings daran, dass die Überlebenswahrscheinlichkeiten durch die Natur des Spiels recht gering sind. Daher solltest du dir genau überlegen, ob du von Anfang an schon EP ansparen möchtest, oder sie nicht lieber vollständig ausgibst, um dir einen besseren Start zu gönnen.

Und bevor du suchst: Nein, bei PRAEY gibt es keine Lebenspunkte und keine Rüstungspunkte.

## 2.2. FÄHIGKEITEN

Es gilt der Grundsatz: Die kannst, was du darstellen kannst. Daher gibt es in den Regeln keine Fähigkeiten, die sich auf deine Physis beziehen: Wenn du OT schnell laufen kannst, kannst du es im Spiel. Wenn du OT lautlos schleichen kannst, kannst du es auch im Spiel.

Das Folgende ist eine Liste der Fähigkeiten, die du wählen kannst. Bedenke, dass sie stimmig für deinen Charakter sein müssen, ebenso, wie die Nachteile, die du wählst. Die SL wird deinen Charakterbogen bei der Anmeldung prüfen und behält es sich vor, sinnvolle Anpassungen vorzunehmen, die natürlich mit dir besprochen werden.

Fähigkeit	Voraussetzung	EP-Kosten
Physische Resistenz	-	3
Mentale Resistenz	-	5
Ortskenntnis	-	3
Psychologe	-	8
Handfeuerwaffe besitzen	-	0
Leichte Waffe besitzen	-	10
Schwere Waffe besitzen	Leichte Waffe besitzen	15
Waffenkenntnis 1	-	8
Waffenkenntnis 2	Waffenkenntnis 1	5
Waffen Reparatur 1	-	5
Waffen Reparatur 2	Waffen Reparatur 1	3
Improvisationstalent (Waffen)	-	5
Mechanik	-	10
Elektronik	Mechanik	5
Improvisationstalent (Reparieren)	-	5
Erste Hilfe	-	3
Heilen	Erste Hilfe	8
Seuchenschutz	-	10
Schein-Serum	-	3 (pro Spritze)

## 2.2.1. Allgemeine Fähigkeiten

### Physische Resistenz

Physische Resistenz bedeutet, dass du besonders durchtrainiert und kräftig gebaut bist. Aus diesem Grund kannst du von Nahkampfwaffen einen (1) zusätzlichen Treffer auf den Torso aushalten. Wie Nahkampfwaffen funktionieren und Kämpfe ablaufen, erfährst du in den entsprechenden Kapiteln. Gegen Waffen oder Zombies nützt dir physische Resistenz allerdings nichts.

### Mentale Resistenz

Besondere mentale Resistenz erlaubt es dir, den Zombie-Virus in deinem Körper länger zu unterdrücken, als üblich. Zwar kannst du dich auf ganz reguläre Weise infizieren, aber du hältst dreimal länger durch, bis der Virus von dir Besitz ergriffen hat.

Während von der Ansteckung bis zur Wandlung zum Zombie also üblicherweise 30 Minuten vergehen, kannst du also mit "Mentaler Resistenz" 1 Stunde und 30 Minuten aushalten, bevor du zum Zombie wirst. Allerdings überkommen dich in dieser Zeit immer wieder Anfälle, in denen du dich wie ein Zombie verhältst; zum Beispiel Knurren, ungelenke Bewegungen, Versuche, deine Kameraden zu beißen, etc. Du bist zwar in dieser Zeit noch nicht ansteckend, aber deine Kameraden werden ihre liebe Not mit dir haben. Je näher du deiner endgültigen Verwandlung kommst, desto häufiger und heftiger werden diese Anfälle.

### Ortskenntnis

Mit "Ortskenntnis" erhältst du beim Einchecken von der SL eine einfache Karte des Spielgeländes, so dass du dich besser orientieren kannst. Eventuell sind auf der Karte auch wichtige Orte, Hindernisse oder Plot-wichtige Gegenstände eingetragen, die für dein Spiel interessant sein könnten. Die Karte, die du auf diesem Weg bekommst, ist eine reine OT-Karte, sie symbolisiert dein Wissen, ist aber kein

Spielgegenstand. Das bedeutet, dass du sie zwar bei dir tragen und immer wieder drauf schauen kannst, aber du kannst sie nicht anderen Spielern überlassen. Sie existiert im Spiel nicht. Wenn du deine Ortskenntnis anderen Spielern weitergeben möchtest, musst du ihnen den Weg zeigen, erklären, oder eine eigene IT-Karte für sie zeichnen.

### Psychologe

Mit psychologischen Kenntnissen kannst du anderen Spielen helfen, einige ihrer gewählten "Nachteile" zu überwinden: z.B. ihnen Mut zusprechen, sie beruhigen, sie wieder zu sich kommen lassen, wenn sie verwirrt sein, etc. Dies ist keine wissenschaftliche Ausbildung, du hast schlicht im Laufe der letzten Jahre viel Erfahrung und ein besonders gutes Händchen im Umgang mit solchen Situationen entwickelt. Wie genau sich diese Fähigkeit auf andere jeweils auswirkt, steht im Kapitel "Nachteile". Wichtig: Du kannst nur anderen Spielern helfen. Gegen deine eigenen Nachteile helfen dir Psychologie-Kenntnisse nichts.

### 2.2.2. Waffenfähigkeiten

Während Nahkampf-, bzw. Hiebwaffen keine außergewöhnlichen Kenntnisse, sondern nur Übung bedürfen, ist für die Handhabung einer Schusswaffe Waffenkenntnis notwendig.

Charaktere, die noch nie eine Schusswaffe in den Händen hatten, haben prinzipiell keinerlei Waffenkenntnis. Charaktere, die bereits mit einer Schusswaffe zum Spiel kommen, haben zunächst einmal nur Kenntnisse über genau diesen Waffentyp.

Wenn ein Charakter eine Waffe findet, über die er keine Kenntnisse hat, muss er sich 10 Minuten lang in Ruhe, das heißt an einem Ort und ohne Ablenkung, mit der Bedienung der Waffe beschäftigen. In dieser Zeit muss die Waffe dreimal ungezielt abgefeuert werden (d.h. drei Patronen verschwenden). Erst danach kann er diese Waffe bedienen – und nur diesen Typ. Jede andere neue Schusswaffe muss auf dieselbe Art und Weise neu kennengelernt werden.

Die Fähigkeiten Waffenkenntnis 1 und Waffenkenntnis 2 erlauben es dem Charakter, sich erheblich schneller mit einer unbekannten Waffe vertraut zu machen.

Hat ein Charakter die Bedienung einer Waffe einmalig erlernt, wird dieser Waffentyp in seinen Charakterbogen eingetragen; diese Kenntnis bleibt ihm für alle weiteren Spiele erhalten.

### Handfeuerwaffe besitzen

Wenn du bereits zu Spielbeginn mit einer Handfeuerwaffe starten möchtest, musst du diese Fähigkeit wählen – die glücklicherweise kostenlos ist. Da du ohne Handfeuerwaffe vermutlich die letzten Jahre nur schwerlich überlebt hättest, und es wahrscheinlich ist, dass du dir irgendwann irgendwo eine Pistole o.Ä. besorgt hast, kannst du diese Fähigkeit mit jedem beliebigen Charakter wählen – vorausgesetzt, du hast keine Nachteile gewählt, die dies verbieten würden (siehe Abschnitt "Nachteile").

Wenn du diese Fähigkeit besitzt, darfst du zusätzlich zu deiner Waffe maximal 3 Schuss Munition mitbringen. Handfeuerwaffen benutzen spezielle Munition, die mit einer blauen Färbung markiert werden muss (auch deine mitgebrachten 3 Schuss!). Wenn du im Spiel Munition findest, darfst du nur blau markierte Munition für diese Waffe verwenden.

Wenn du für deine Handfeuerwaffe mehr als 3 Schuss Munition mitbringen möchtest, und nicht die blau markierte Spezialmunition sondern stattdessen die reguläre (auch im Spiel zu findende) Munition verwenden können möchtest, musst du stattdessen die Fähigkeit "Leichte Waffen besitzen" wählen.

### **Leichte Waffe besitzen**

Bessere Waffen sind selten und Munition ist kostbar. Beides kann zum Teil während des Spieles gefunden werden, aber wenn du bereits zu Spielbeginn mit einer(!) leichten Waffe starten möchtest, musst du diese Fähigkeit wählen. Sie muss im Einklang mit deinem Charakter stehen. Einem Charakter, der als Mechaniker oder Wissenschaft spielt, wird diese Fähigkeit von der SL vermutlich im ersten Spiel nicht gestattet, bzw. mit dir besprochen werden.

Wenn du diese Fähigkeit besitzt, darfst du zusätzlich zu dieser Waffe maximal 25 Schuss Munition mitbringen. Wenn du mehr als eine leichte Waffe (mit jeweils maximal 25 Schuss Munition) zu Beginn des Spieles mitbringen möchtest, musst du dir diese Fähigkeit entsprechend mehrfach kaufen.

### **Schwere Waffe besitzen**

Die Wahrscheinlichkeit, dass dein Charakter eine schwere Waffe besitzt, ist gering, daher ist diese Fähigkeit für die ersten Spiele kaum erschwinglich für dich. Voraussetzung für diese Fähigkeit ist, dass du zuvor bereits die eine leichte Waffe besessen haben musst (Fähigkeit "Leichte Waffen besitzen"). Diese Fähigkeit muss zudem im Einklang mit deinem Charakter stehen, was von der SL geprüft und ggf. mit dir besprochen wird.

Wenn du diese Fähigkeit besitzt, darfst du zusätzlich zu dieser Waffe maximal 25 Schuss Munition mitbringen. Wenn du mehr als eine schwere Waffe (mit jeweils maximal 25 Schuss Munition) zu Beginn des Spieles mitbringen möchtest, musst du dir diese Fähigkeit entsprechend mehrfach kaufen.

### **Waffenkenntnis 1 (leichte Waffen)**

Ein Charakter mit Waffenkenntnis 1 muss sich eine beliebige unbekannte leichte Waffe (auch Handfeuerwaffen) nur 2 Minuten lang ansehen, um ihre Bedienung zu erlernen. Er muss zu diesem Zweck keine Schüsse abfeuern, und er kann dies auch im Gehen erledigen.

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit kann einer Gruppe von bis zu 5 anderen Spielern gleichzeitig die Bedienung einer leichten Waffe erklären. Dies dauert zwar ebenfalls 10 Minuten, wie beim Selbstlernen, allerdings müssen zu diesem Zweck keine Schüsse abgefeuert werden.

### **Waffenkenntnis 2 (schwere Waffen)**

Voraussetzung für diese Fähigkeit ist Waffenkenntnis 1.

In dieser Stufe kann der Charakter auch die Bedienung schwerer Waffen in nur 2 Minuten erlernen, ohne sich dafür viel Ruhe zu nehmen und ohne Schüsse abgeben zu müssen.

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit kann einer Gruppe von bis zu 5 anderen Spielern gleichzeitig die Bedienung einer schweren Waffe erklären. Dies dauert zwar ebenfalls 10 Minuten, wie beim Selbstlernen, allerdings müssen zu diesem Zweck keine Schüsse abgefeuert werden.

### 2.2.3. Technische Fähigkeiten

Die technischen Fähigkeiten werden eingesetzt, um Waffen, mechanische und elektronische Maschinen und Geräte zu bedienen bzw. instand zu setzen. Zehn Jahre nach dem Beginn der Zombie-Apokalypse sind die meisten Funde in schlechtem Zustand. Farbige Markierungen durch die Orga weisen darauf hin, welche Fähigkeiten notwendig sind, um eine solche Waffe oder ein solches Gerät in Betrieb zu nehmen:

- Rotes Band: Muss repariert werden
- Blaues Band: Muss mit erweiterten Kenntnissen repariert werden

Näheres zu den Markierungen steht im Kapitel "Orga-Hinweise".

#### **Waffen Reparatur 1 (Handfeuerwaffen & leichte Waffen)**

Diese Fähigkeit ist wichtig, da Waffen rares Gut sind, und jene, die du im von Zombies verseuchten Land findest, sehr häufig beschädigt sind. Handfeuerwaffen und leichte Waffen, die nicht funktionstüchtig sind, sind mit einem roten Band markiert. Mit dieser Fähigkeit kannst du alle leichten Waffen reparieren. Du musst dich zu diesem Zweck 10 Minuten intensiv mit der Waffe beschäftigen, und du darfst dabei nicht gestört oder unterbrochen werden. Danach entfernst du das rote Band, und die Waffe ist einsatzbereit.

#### **Waffen Reparatur 2 (schwere Waffen)**

Voraussetzung ist die Fähigkeit "Waffen Reparatur 1".

Schwere Waffen, die nicht funktionstüchtig sind, sind mit einem blauen Band markiert. Mit dieser Fähigkeit kannst du alle schweren Waffen reparieren. Du musst dich zu diesem Zweck 10 Minuten intensiv mit der Waffe beschäftigen, und du darfst dabei nicht gestört oder unterbrochen werden. Danach entfernst du das blaue Band, und die Waffe ist einsatzbereit.

#### **Improvisationstalent (Waffen)**

Mit dieser Fähigkeit kannst du dich auch ohne besondere Reparatur-Kenntnisse an der Reparatur einer Waffe egal welcher Art versuchen. Die Chance, dass dies funktioniert, liegt allerdings nur bei 25%. Um dies darzustellen, verfügt der Charakter über eine Glücksmünze. Bevor er sich mit der Waffe beschäftigt, wirft er seine Münze und entscheidet damit, ob er sich überhaupt an der Reparatur versuchen möchte, oder ob er es lieber unterlässt. Entscheidet der Wurf zu seinen Gunsten, beschäftigt sich der Spieler 10 Minuten lang mit der Waffe, um sie zu reparieren. Danach wirft er seine Glücksmünze erneut. Dieser Wurf entscheidet, ob die Reparatur erfolgreich war, oder nicht.

War die Reparatur erfolgreich, entfernt der Spieler das farbige Band (rot oder blau), und die Waffe ist einsatzbereit. War die Reparatur nicht erfolgreich, weigert sich der Spieler, die Waffe zu verwenden und legt sie wieder hin.

Ist die Reparatur einer Handfeuerwaffe oder leichten Waffe fehlgeschlagen (rotes Band), bleibt das rote Band einfach dran, ein anderer (aber nicht mehr derselbe!) Spieler mit einer entsprechenden Fähigkeit kann sich an der Reparatur versuchen.

Ist die Reparatur einer schweren Waffe fehlgeschlagen (blaues Band), bleibt das blaue Band dran, ein anderer (aber nicht mehr derselbe!) Spieler mit einer entsprechenden Fähigkeit kann sich an der

Reparatur versuchen. Zuvor muss aber der Spieler, bei dem die Reparatur fehlschlug, zusätzlich ein gelbes Band an der Waffe befestigen, und zwar so, dass das Band nicht sofort ersichtlich ist, ohne die Waffe in die Hand zu nehmen. Nun ist die Waffe nicht nur weiterhin kaputt, sondern verursacht beim nächsten Berühren einen Stromschlag (siehe "Effekte").

### **Mechanik**

Mit dieser Fähigkeit kannst du alle mechanisch betriebenen Gegenstände, Geräte oder Mechanismen (aber keine Waffen) reparieren, die als kaputt gekennzeichnet sind (rotes Band). Du musst zu diesem Zweck ca. 10 Minuten mit dem Gegenstand interagieren, und du darfst nicht gestört bzw. unterbrochen werden. Danach entfernst du das rote Band, und der Gegenstand ist einsatzbereit.

### **Elektronik**

Voraussetzung ist die Fähigkeit "Mechanik".

Mit dieser Fähigkeit kannst du alle elektronisch betriebenen Gegenstände, Geräte oder Maschinen (aber keine Waffen) reparieren, die als kaputt gekennzeichnet sind (blaues Band). Du musst zu diesem Zweck ca. 10 Minuten mit dem Gegenstand interagieren, und du darfst nicht gestört bzw. unterbrochen werden. Danach entfernst du das blaue Band, und der Gegenstand ist einsatzbereit.

Mit dieser Fähigkeit bist du außerdem unempfindlich gegen Stromschläge und kannst daher alle Geräte (auch Waffen!), die anderen Spielern einen Stromschlag versetzen würden (gelbes Band), berühren und untersuchen. Wenn du dich ca. 1 Minute mit dem Gegenstand beschäftigst, kannst du die Gefahr beseitigen und entfernst das gelbe Band. Auf diese Weise ist aber zunächst nur die Stromgefahr beseitigt. War der Gegenstand zuvor beschädigt (zusätzlich ein rotes oder ein blaues Band) verbleibt das entsprechende Band, und der Gegenstand muss nun noch auf reguläre Weise repariert werden bevor er einsatzbereit ist.

Im Spiel muss der erfahrene Umgang mit Elektronik, den diese Fähigkeit darstellt, entsprechend mit Ausrüstungsgegenständen (z.B. Messegerät, Präzisionsschraubendreher, usw.) dargestellt werden.

### **Improvisationstalent (Reparieren)**

Mit dieser Fähigkeit kannst du dich auch ohne besondere Reparatur-Kenntnisse an der Reparatur eines Gegenstands, Geräts, Mechanismus oder Maschine versuchen – allerdings nicht an Waffen. Die Chance, dass dies funktioniert, liegt bei 25% und funktioniert genauso, wie die Fähigkeit "Improvisationstalent (Waffen)", nur dass Waffen ausdrücklich ausgeschlossen sind.

## **2.2.4. Wissenschaftliche Fähigkeiten**

### **Erste Hilfe**

Mit "Erste Hilfe" kannst deinem Kameraden nach einer Verletzung durch Schusswaffen helfen. Dies wird dargestellt, indem du deinem Kameraden einen Verband umlegst (welcher IMMER sichtbar über der Kleidung getragen werden muss). "Erste Hilfe" nimmt ca. 5 Minuten in Anspruch und dabei darfst du nicht gestört werden. Nun ist die Wunde behandelt, und es wird verhindert, dass du bzw. dein Kameraden verblutet, aber die Zombies werden einen Spieler mit sichtbarem Verband stets bevorzugt angreifen.

Du kannst diese Fähigkeit auch auf dich selbst anwenden, solange es sich um Verletzungen der Gliedmaßen handelt, eine Schusswunde im Torso jedoch nicht.

Ein Spieler, der mit der Fähigkeit "Erste Hilfe" versorgt wurde, kann das entsprechende Körperteil für den Rest des Spiels nicht mehr vollständig belasten (er muss zum Beispiel hinken, kann keine Waffe abfeuern, keine schweren Gegenstände tragen, nicht rennen, o.Ä.). Um eine Verletzung tatsächlich zu heilen, ist die Fähigkeit "Heilen" notwendig.

"Erste Hilfe" hilft nicht gegen Verletzungen durch Nahkampfwaffen oder Infektionen durch Zombies.

### **Heilen**

Voraussetzung für diese Fähigkeit ist "Erste Hilfe".

Mit dieser Fähigkeit stellt der Spieler einem Verletzten die volle Gesundheit eines (!) verletzten (verbundenen oder noch nicht verbundenen) Körperteils wieder her. Dazu muss sich der Spieler 5 Minuten um den Verletzten kümmern und darf hierbei nicht gestört werden. Danach kann der zuvor verletzte Spieler das entsprechende Körperteil wieder vollständig belasten. Sind weitere Körperteile verletzt, müssen diese Körperteile jeweils auf die selbe Weise einzeln behandelt werden.

Ist ein Charakter "Niedergeschlagen", hat er erhebliche Verletzungen am Torso. Ihn zu behandeln dauert 10 Minuten. Danach muss der Charakter weitere 5 Minuten liegen bleiben, bevor er sich aufrichten kann. Eine weitere halbe Stunde lang ist er geschwächt.

Geheilt werden können sowohl Verletzungen durch Nahkampfwaffen als auch durch Schusswaffen, nicht aber Infektionen durch Zombies. Man kann die Fähigkeit Heilen nicht auf sich selber wirken.

Heilen ist eine Fähigkeit, die dein Charakter erlernt haben muss, sie muss also logisch zu deinem Charakter und dessen Geschichte passen. Im Spiel muss sie entsprechend mit Ausrüstungsgegenständen (z.B. Arztkoffer, Bandagen, medizinisches Werkzeug, Spritzen, Kunstblut, etc.) dargestellt werden.

### **Seuchenschutz**

Obwohl sich das Zombie-Virus hauptsächlich durch direkten Kontakt mit Zombies verbreitet, gibt es auch Zombies, die eine besonders aggressive Variante des Virus durch Tröpfcheninfektion verbreiten können (näheres dazu im Kapitel "Zombies").

Um dich vor dieser Gefahr zu schützen, kannst du einen Seuchen-Schutz mitbringen. Dabei handelt es sich nicht einfach um ein Mundtuch. Der Seuchen-Schutz muss im Spiel durch eine Gasmaske oder Ähnliches dargestellt werden.

Es ist möglich, dass im Spiel ein medizinischer Mundschutz auftaucht, wie man ihn aus Laboren kennt. Dieser kann auch ohne besondere Fähigkeit verwendet werden und gilt im Spiel als ausreichender Seuchenschutz. Ein solcher Mundschutz muss aber am Ende des Spiels der SL zurückgegeben werden, er ist nicht übertragbar und kann auch nicht zum nächsten Spiel mitgebracht werden.

### **Schein-Serum**

Das Schein-Serum ist ein Nervengift, das als zufälliges Ergebnis auf der Suche nach einem Gegenmittel gegen den Zombie-Virus entwickelt wurde. Wer das Schein-Serum verabreicht bekommt, wird sich eine halbe Stunde lang wie ein Zombie verhalten, so täuschend echt, dass er auch von Zombies

für Ihresgleichen gehalten und nicht angegriffen wird, auch dann nicht, wenn er ganz offenbar eine frisch verbundene Verletzung trägt.

In diesem Zustand kann der betroffene Charakter zwar noch klar denken, er kann alles verstehen und sich an alles erinnern, was zuvor besprochen wurde, aber da sein Nervensystem größtenteils gelähmt ist, kann er weder sprechen noch richtig mit seiner Umwelt interagieren. Er kann keine Waffen oder Geräte bedienen, Reparaturaufgaben übernehmen oder schwere Dinge heben. Auch Zeichensprache wäre zu kompliziert für ihn. Der Charakter kann aber wie ein Zombie wankend gehen, und zum Beispiel eine lauernde Gruppe von Zombies durchqueren, um hinter ihnen einen Knopf zu drücken, einen Zettel mit einer Nachricht oder eine kleine Munitionskartusche mit sich führen und jemandem übergeben, etc.

Dieser Zustand lebt vom Ausspielen. Auch einfachste Handlungen fallen dem Charakter in diesem Zustand schwer, er wird sich nur sehr ungelenk bewegen können und muss in jeder Hinsicht wie ein Zombie wirken, außer dass er natürlich keine Spieler angreift. Trifft der Charakter auf Spieler, die nicht wissen, dass er das Serum verabreicht bekommen hat, muss er damit rechnen, von ihnen erschlagen oder erschossen zu werden, da er sich auf keinen Fall verständlich machen kann.

Das Schein-Serum erkauft man sich mit EP in einzelnen Portionen, die in Spritzen aufgezogen sind. Sie gelten nur für dieses Spiel und sind nicht übertragbar, können also nicht gesammelt oder aufbewahrt werden für das nächste Spiel. Die dafür ausgegebenen EP sind also garantiert verloren.

Die Spritzen erhältst du beim Einchecken von der SL und sind IT-Verbrauchsgegenstände, und können daher auch von jedem Spieler verwendet werden, der sie findet oder zum Beispiel einem getöteten Spieler entwendet. Eine Serum-Spritze kann man nicht aufteilen, sondern nur einmal verabreichen.

Das Schein-Serum ist stets blau gefärbt (Wasser mit Lebensmittelfarbe). Anders farbige Seren enthalten einen anderen Wirkstoff und dürfen nur im Beisein eines Spielleiters verwendet werden (siehe Kapitel "Anti-Virus").

### 2.3. NACHTEILE

Besondere Erfahrungen und weit entwickelte Fähigkeiten in einem Bereich gehen auch im realen Leben oft mit relativer Unkenntnis in anderen Bereichen einher. Wer sich auf Laborarbeit spezialisiert hat, wird wenig Zeit gehabt haben, sich ausführlich mit Waffen zu beschäftigen und anders herum.

In einer apokalyptischen Welt, in der Tod und Grauen die Normalität sind, sind zudem emotionale Störungen und traumatische Psychosen weit verbreitet. Je länger ein Charakter überlebt hat, desto wahrscheinlicher ist es, dass er Dinge erlebt hat, die nun seinen Geist beeinträchtigen.

Indem dein Charakter sich bewusst für Nachteile entscheidet, erhält er einen Bonus in Form von EP, die auf die Fähigkeiten verteilt werden können. Ein Anfangscharakter, der mit 10 EP startet, darf sich nicht mehr als 5 zusätzliche EP auf diese Weise zusammenstellen. Du fängst also mit maximal 15 EP an, wenn du entsprechend viele Nachteile auswählst. Erst, wenn dein Charakter ein Spiel überlebt hat, kannst du für das nächste Spiel weitere Nachteile hinzunehmen – stets nicht mehr als den Gegenwert von 5 EP zu jedem Spielbeginn. Man kann sich durchaus von Anfang an mehr als 2 Nachteile nehmen, doch werden deinem Charakter nie mehr als 5 EP angerechnet.

Die Auswahl der Nachteile muss – ebenso, wie die Auswahl deiner Fähigkeiten – immer im Einklang mit deinem Charakter und dessen Vorgeschichte stehen, und auch dies wird bei deiner Anmeldung von der SL überprüft und ggf. mit dir abgesprochen.

## Übersicht

Nachteil	EP-Bonus	Reagiert auf "Psychologe"
Ungeschick mit Waffen	+3	Nein
Wissenschaftliches Unverständnis	+3	Nein
Alleskönner	+2	Nein
Feigling	+2	Nein
Reizbarkeit	+3	Nein
Hypochonder	+2	Nein
Zwiegespaltene Persönlichkeit	+2	Berührung, 1 Minute Einreden
Friedfertiger Irrsinn	+3	Nein
Geliebter Zombie	+2	Berührung, 1 Minute Einreden
Horrortrips	+2	Berührung, 1 Minute Einreden
Religiöser Wahn	+2	Nein
Platzangst	+1	Berührung und beständiges Einreden
Ordnungsfanatiker	+1	Nein
Paralyse	+0 bis +3	Berührung und beständiges Einreden

### Ungeschick mit Waffen

Du bist so ungeschickt, hast so großen Respekt oder vielleicht sogar Angst vor Waffen, dass du weder die Fähigkeiten Waffenkenntnis 1 und 2 noch die Fähigkeiten Waffen Reparatur 1 und 2 erlernen kannst.

### Wissenschaftliches Unverständnis

Du bist ein Pragmatiker, vollkommen ungebildet und desinteressiert an Details. Daher bist du außerstande, die Fähigkeiten Mechanik, Elektronik und Heilen zu erlernen.

### Alleskönner

Ein Alleskönner ist der Überzeugung, dass er alles kann, völlig unabhängig davon, ob er diese Fähigkeit tatsächlich besitzt oder nicht. Der Alleskönner tönt nicht nur rum und spielt sich als Angeber in den Vordergrund, er ist *tatsächlich* so sehr von sich überzeugt, dass er alles selbst versucht, in echter, furchtloser Überzeugung, dass er es schaffen wird. Er gibt also zum Beispiel vor, reparieren zu können, heilen zu können, den Weg zu kennen und besser schießen zu können und wird versuchen, dies auch stets zu tun. Auch wenn es um Entscheidungen geht, wird der Alleskönner versuchen, die Situation an sich zu reißen, weil er als einziger weiß, was zu tun ist. Ganz offensichtlich kann dies zu erheblichen Problemen führen, denn Versagen kann die ganze Gruppe in Gefahr bringen, und er Alleskönner wird sich kaum von etwas abhalten lassen, geschweige denn aus seinen Fehlschlägen lernen.

### Feigling

Das Gegenteil des Alleskönners ist der Feigling. Er hat immer Angst, dass ihm etwas misslingt, dass er zurückgelassen wird, er fürchtet die Dunkelheit, die Zombies, aber auch unsichere oder unbekannte Situationen, er erschrickt vor seinem Schatten. Ein Feigling wird immer versuchen, in Sicherheit zu

bleiben, sich zu schützen und sucht daher stets Anschluss an eine Spielergruppe, in der er möglichst unauffällig im Mittelfeld bleibt. Er wird sich niemals vorausschicken lassen, die Nachhut bilden oder eine einsame Wache übernehmen wollen. Ein Feigling hat mehr Angst als Moral, er würde daher unter Androhung von Gewalt sogar seine Mutter verraten und sich in brenzligen Situationen jederzeit auf die Seite der Stärkeren schlagen.

### **Reizbarkeit**

Du bist ein cholerischer Charakter und eine wandelnde Zornbombe. Dein Charakter kann zwar an sich sehr freundlich sein, und solange alles gut läuft, ist alles kein Problem. Dein leicht entzündbarer Unmut drückt sich auch schon im Normalzustand durch häufiges Fluchen aus, mit denen du Dinge kommentierst und dich über Kleinigkeiten aufregst, die andere Spieler kalt lassen würden. Sobald dir aber etwas missfällt oder dir jemand widerspricht, rastest du aus. Das kann soweit führen, dass du Leute verletzt, wenn sie dir nicht gehorchen. Ist dein Anfall verebbt allerdings, führst du dich wieder auf, als sei nichts geschehen. Du entschuldigst dich nicht für dein Verhalten, bist aber andererseits auch nicht nachtragend.

### **Hypochonder**

Du hast ständig Angst, dich zu verletzen oder dich anzustecken. Alles muss für dich steril sein, du magst keine fremden Waffen anfassen, ohne sie sorgfältig zu reinigen, du würdest niemals aus der Flasche eines Anderen trinken. Wenn dich ein Zombie berührt, wirst du eher starr vor Panik, als dass du weglaufen könntest. Wenn dich jemand an hustet, dann denkst du sofort an eine tödliche Krankheit, und wenn du hinfällst oder irgendwo hängen bleibst, denkst du, dass du sicher einen Knochenbruch oder eine Blutvergiftung hast. Kurzum: Egal, was passiert, du siehst immer das Schlimmste darin und kannst daher zu einer nervlichen Belastung für deine Kameraden werden.

### **Zwiegespaltene Persönlichkeit**

In dir wohnen zwei Seelen. Dein normales "Ich" und ein zweites "Ich", das unter bestimmten Umständen hervorbricht. Wie diese zweite Persönlichkeit beschaffen ist, und was sie zum Vorschein bringt, bleibt dir selbst überlassen, solange du es (der SL gegenüber!) sinnvoll aus der Geschichte deines Charakters herleiten kannst. Deine beiden Persönlichkeiten wissen nichts von einander und können auch keine Informationen austauschen; was die eine erlebt hat, weiß die andere nicht. Die Anfälle, während denen du von deiner normalen in die zweite Persönlichkeit rutschst, dauern mindestens 10 Minuten lang an. Es liegt an dir, die Auslöser und die Dauer dieser Zustände zu definieren und sinnvoll auszuspielen.

Ein Charakter mit der Fähigkeit **Psychologe** kann dich nicht heilen, aber dich vom einen Zustand in den anderen bringen (in beide Richtungen!), wenn er dich berührt und mindestens eine Minute lang intensiv auf dich einredet.

### **Friedfertiger Irrsinn**

Ein Charakter mit dieser Störung verhält sich stets Zeit friedfertig und gedämpft, er spricht mit sanfter Stimme, und es scheint, als könne ihn nichts aus der Ruhe bringen. Er wirkt bisweilen wie in Watte gehüllt, auch dringliche Informationen, schwerwiegende Situationen, hektische oder panische Momente dringen kaum zu ihm durch. Der Charakter scheint fortwährend fröhlich, und bei leichter Missstimmung wird er immer versuchen, eine friedliche Lösung und Einigung zu erreichen. Je gefähr-

licher und bedrohlicher aber die Situation, desto mehr verschließt sich der Charakter in seinem Kokon von Gleichmut, er wird immer resistenter für Vernunft und ernste Gespräche. Im schlimmsten Fall kommt es zu heftigem Realitätsverlust, das kann soweit führen, dass er seine Waffe fallen lässt und auf die Zombies zu geht, um sie kennen zu lernen, oder dass er mitten während der Flucht innehält und die Sterne betrachtet. Diese schwere Form der psychischen Störung ist dauerhafter Teil deines Charakters von Psychologen daher nicht zu beheben.

### Geliebter Zombie

Du hast durch das Miterleben des Todes dir sehr nahstehender Menschen (Verwandte, Eltern, Freunde, Partner, etc.) ein schweres psychologisches Trauma, und immer wieder erkennst du in Zombies oder Leichen deine verlorenen geliebten Menschen. Natürlich weißt du, dass sie tot sind, aber ab und zu meinst du sie zu erkennen. Sie sind dann so real für dich, dass du Tränen in den Augen hast, du weigerst dich, vor diesen Zombies wegzulaufen oder sie gar anzugreifen. Auch in Leichen erkennst du deine Leute ab und zu wieder. Du fällst dann auf die Knie, umarmst die Toten und weigerst dich, sie liegen zu lassen.

Bei diesen Anfällen handelt es sich um zufällige Halluzinationen, die 2-3 Mal in der Stunde zustande kommen (vorausgesetzt, du trifft in dieser Zeit auf Zombies oder Leichen) und nach rund 10 Minuten verschwinden.

Ein Charakter mit der Fähigkeit **Psychologe** kann dich nicht heilen, dich aber von einer solchen Halluzinationen befreien, wenn er dich berührt und mindestens eine Minute lang intensiv auf dich einredet.

### Horrortrips

Durch deine Erlebnisse hat deine Psyche schweren Schaden erlitten, und immer wieder verfällst du Halluzinationen, die wahren Horrortrips gleichen. Du bildest dir zum Beispiel ein, lebendig zu verbrennen, dass blutige Scherben aus deinen Händen wachsen, oder dass Tausende von Spinnen aus deinen Augen kriechen, usw. Die Horrortrips erlebst du als absolut real und schmerhaft, in der Regel wirst du dabei schreien, um dich schlagen oder Ähnliches.

Bei diesen Anfällen handelt es sich um zufällige Halluzinationen, die 2-3 Mal in der Stunde zustande kommen und nach rund 10 Minuten verschwinden.

Ein Charakter mit der Fähigkeit **Psychologe** kann dich nicht heilen, dich aber von einer solchen Halluzinationen befreien, wenn er dich berührt und mindestens eine Minute lang intensiv auf dich einredet.

### Religiöser Wahn

Ein Charakter, der religiösem Wahn verfallen ist, ist nicht lediglich ein Religionsanhänger. Sondern sein ganzes Leben besteht aus Religion. Die Welt ist Religion. Alles muss im Einklang mit der Religion sein. Der Charakter will alle Spieler von seinem Glauben überzeugen, und setzt die Prinzipien und Glaubenslehren seines Glaubens kompromisslos durch. Wenn deine Religion das Töten verbietet, wirst du nicht nur keine Menschen töten, sondern auch keine Zombies, und du wirst mit Gewalt alle anderen davon abhalten. Glaubst du hingegen beispielsweise, dass es für alles einen tieferen Sinn gibt, und dass eine Gottheit alles bestimmt, wirst du niemals Entscheidungen treffen, um in das Werk

der Gottheit nicht hineinzupfuschen, sondern stets alles so hinnehmen, wie es kommt, und auf keinen Fall Einfluss auf irgendetwas nehmen – und natürlich andere Spieler davon abhalten, irgendwie tätig zu werden. Der religiöse Wahn ist dauerhafter Teil deines Charakters und von Psychologen daher nicht zu beheben.

### **Platzangst**

Bei Platzangst hast du unüberwindbar große Angst vor großen, offenen Flächen. Du würdest niemals in ein Stadion, auf einen Parkplatz oder auf eine große Wiese gehen, du suchst stehst einen sicheren Unterschlupf, niedrige Gebäude, einen Wald. Deine Angst ist lärmend, und schon nach wenigen Schritten zitterst du am ganzen Leib, Schweiß bricht dir aus, es ist es dir vollkommen unmöglich, weiter zu gehen, selbst im Angesicht drohender Gefahr kannst du deine Furcht nicht überwinden.

Ein Charakter mit der Fähigkeit **Psychologe** kann dich nicht heilen, dich aber in Momenten der Platzangst beruhigen, wenn er dich berührt und dabei beständig auf dich einredet. Auf diese Weise kann er dir helfen, weiterzugehen. Lässt er dich jedoch los oder hört er auf zu reden, ist deine Panik schlagartig wieder da, und du brichst zusammen.

### **Ordnungsfanatiker**

Ordnungsfanatiker können zur Belastungsprobe für das ganze Team werden. Ordnungsfanatiker geben sich nicht mit halben Sachen zufrieden. Alles muss stets ordentlich und aufgeräumt sein, am besten rechtwinklig angeordnet oder ordentlich verstaut, natürlich immer an exakt den selben Stellen, niemals in einer anderen Tasche, niemals auf einer anderen Seite des Körpers, der Rastplatz muss sauber sein, Bandagen müssen in präzisen Bahnen verlaufen oder später fein säuberlich aufgerollt werden, usw. Eile ist der Feind eines jeden Ordnungsfanatikers, weil dann alles durcheinander geht, er wird sich nicht antreiben lassen, weil er noch aufräumen muss.

Regelbesonderheit: Ein Ordnungsfanatiker wird immer doppelt so lange wie jeder andere Spieler benötigen, um die Bedienung einer Waffe zu erlernen oder um sie zu reparieren. Und natürlich wird ein Ordnungsfanatiker niemals Improvisationsfähigkeiten haben.

### **Paralyse**

Aufgrund deiner Vorgeschichte hast du paralysierende (lärmende) Angst vor irgendetwas. Der Effekt entspricht dem der Platzangst (Zittern, Angstschweiß, Unfähigkeit, weiterzugehen, etc.), bezieht sich aber auf andere Dinge deiner Umwelt. Du kannst selbst entscheiden, worauf sich diese Angst bezieht, die Bonus-EPs (0 bis 3) die du dafür bekommst, werden daher mit der SL abgesprochen. Hast du beispielsweise lärmende Angst vor Sonnenschirmen wirst du wird du sicher 0 EP dafür erhalten, da dies im Spiel voraussichtlich keine Rolle spielen wird - während lärmende Angst vor Zombies oder Blut dich erheblich stärker behindern würde und du daher hierfür vermutlich 3 EP erhalten würdest.

Der Effekt hält an, solange du das Objekt deiner Angst noch wahrnehmen kannst. Ein Charakter mit der Fähigkeit **Psychologe** kann dich nicht heilen, dich aber in Momenten der Angst beruhigen, wenn er dich berührt und dabei beständig auf dich einredet. Auf diese Weise kann er dir helfen, weiterzugehen. Lässt er dich jedoch los oder hört er auf zu reden, ist deine Panik schlagartig wieder da, und du brichst zusammen, solange du das Objekt deiner Angst noch wahrnehmen kannst.

## 3. Effekte

### 3.1. STROMSCHLAG

Gefundene Waffen oder Geräte können defekt sein und Spielern bei der Berührung einen Stromschlag verpassen. Dies wird dargestellt durch eine gelbe Markierung, die sich an dem Objekt befindet, und die in der Regel erst zu sehen sein wird, wenn das Objekt in die Hand genommen wird (also ein gelbes Band unter einer am Boden liegenden Waffe, eine gelbe Karte hinter einer Metallklappe, ein gelbes Band in einer Kiste, die gerade geöffnet wurde, etc.).

Entdeckt ein Spieler eine solche Markierung vor dem Berühren, hat er Glück, es ist sozusagen gleichbedeutend mit elektrischen Funken, die er sieht, und er wird sich vermutlich weigern, das Objekt anzufassen. Hat er das Objekt jedoch schon angefasst, also mit seinen Händen umgedreht, hochgehoben, geöffnet, etc., erhält er den elektrischen Schlag. Er schreit und wird zurückgeschleudert, sein Waffenarm (in der Regel vermutlich der rechte, bei Linkshändern der linke) wird für eine halbe Stunde gelähmt. In dieser Zeit kann der Spieler diesen Arm und die Hand nicht mehr verwenden. Da hier keine Verblutung droht, ist keine "Erste Hilfe" nötig, aber auch "Heilen" nützt hier nichts.

Nach dem erfolgten Stromschlag darf die gelbe Markierung entfernt werden, der nächste Spieler kann das Objekt gefahrlos berühren.

Einen Spieler, der die Fähigkeit "Elektronik" hat, trifft grundsätzlich kein Stromschlag. Er kann das Objekt berühren, weil er weiß, wo genau er es anfassen darf. Da er aber keinen Stromschlag auslöst, bleibt die gelbe Markierung zunächst dran, und der Schlag würde den nächsten Spieler treffen. Mit der Fähigkeit "Elektronik" ist es möglich, die Stromgefahr zu beseitigen und die gelbe Markierung zu entfernen.

### 3.2. ANTI-VIRUS

Es gibt Gerüchte, dass ein Anti-Virus gegen die Ausbreitung der Zombie-Seuche tatsächlich erfolgreich entwickelt und noch in den letzten Wochen vor dem Zusammenbruch der Zivilisation vom Militär verbreitet wurde. Angeblich sollen einzelne Menschen sogar behandelt und nach einer Infektion durch die Zombies wieder geheilt worden sein.

Es ist möglich, dass im Spiel Seren auftauchen. Sie befinden sich ebenso wie das bekannte Schein-Serum in aufgezogenen Spritzen, haben aber eine andere Färbung (Wasser mit Lebensmittelfarbe). Niemand weiß, ob und wie diese Seren wirken.

Vielleicht hat ein Spieler in einem vorherigen Spiel ein solches Serum schon einmal erlebt und kann daher etwas darüber erzählen. Ob er allerdings die Wahrheit sagt, wirst du mit Sicherheit erst hinterher erfahren.

Seren dürfen Sie nur im Beisein eines Spielleiters oder eines entsprechend von der SL instruierten NSCs verwendet werden. Der SL oder NSC informiert euch nach der Verwendung OT, ob und wie das Serum gewirkt hat.

## 4. Rüstung

Wie im realen Leben auch, gibt es auch bei PRAEY keine Rüstungspunkte. Die Logik ist: Wird man getroffen, wo man keine Rüstung trägt, ist man empfindlicher; ist der entsprechende Teil gerüstet, hält man etwas mehr aus. Eine Lebensversicherung ist nichts davon.

Rüstung wird grundsätzlich mit der SL abgesprochen, da es keine festen und typischen Rüstungen in dieser Zeit gibt. Man sucht sich zusammen, was man finden kann und was einem im Ernstfall ein wenig gegen harte Schläge oder vielleicht sogar Schüsse helfen könnte. Es gibt keine Kettenhemden, keine Plattenpanzer oder dergleichen, und in Zeiten der Zombieapokalypse eine kugelsichere Weste aufzutreiben ist auch nicht alltäglich.

Grundsätzlich kann nur das als Rüstung gelten, was auch halbwegs logisch als Rüstung funktionieren würde. Dazu zählen definitiv keine Motorradjacken aus Leder und auch keine Blechtonne mit Hosenträgern. Möglich und wahrscheinlich könnten Protektoren sein, wie vom Eishockey oder American Football, vielleicht auch eine gelegentliche Schutzweste der Polizei oder vom Militär. Oder etwas funktionales Selbstgebasteltes, das zu deinem Charakter passt und Schläge oder Schüsse abhalten könnte. Hier ist also Kreativität gefragt.

Rüstungen helfen maximal im Nahkampf und gegen Schusswaffen, aber nur wenig gegen Zombies. Wie der Kampf mit Zombies abläuft, steht in dem entsprechenden Kapitel.

Wenn dich ein Schlag mit einer Nahkampfwaffe oder ein Schuss treffen, wird nur bedacht, ob diese Stelle in diesem Moment von einer Rüstung bedeckt ist, oder nicht. Trägst du einen Schienbeinschützer und wurdest aber du in die Wade getroffen, ist das Pech.

Die einzigen Bereiche deines Körpers, die du ignorieren kannst, sind Hände, Füße und natürlich der Kopf. Hier zählen Treffer nicht, und natürlich ist der Kopf ohnehin vollkommen Tabu.

Wie genau die Rüstung auf welche Art von Treffern wirkt, steht im Kapitel "Waffen und Munition".

## 5. Waffen und Munition

In der Welt nach der Zombie-Apokalypse sind Waffen überlebenswichtig. Daher wirst du vermutlich gleich zu Beginn des Spieles eine Waffe mitbringen.

Erlaubt sind ausschließlich LARP-taugliche Latexwaffen als Nahkampfwaffen oder Schusswaffen von NERF oder Buzzbee mit Schaumstoffprojektile.

Es ist möglich, dass du im Spiel Waffen findest, zum Beispiel in einem verlassenen Depot. Diese Waffen kannst du mitnehmen und im Spiel verwenden, auch wenn sie ggf. zuvor repariert werden müssen und du dich ggf. erst mir ihrer Bedienung vertraut machen musst. Dies wird im Abschnitt "Fähigkeiten" erläutert. Selbstverständlich müssen diese Waffen am Ende des Spieles der SL wieder abgegeben werden.

Waffen von gefallenen Kameraden würde man IT natürlich ebenfalls aufbewahren und verwenden, aber sie sind OT Privateigentum, und daher gilt bei PRAEY die unumstößliche Regel:

### **Waffen und Munition anderer Spieler werden nicht angefasst!**

Wenn ihr unter Freunden dies im Einzelfall anders regelt, ist das natürlich eure Sache. Aber ohne eure ausdrückliche Zustimmung darf niemand eure Waffen verwenden. Wer sich an diese Regel nicht hält, muss damit rechnen, vom Spiel ausgeschlossen zu werden und muss natürlich für eventuell entstandenen Schaden aufkommen. Passiert so etwas also, bringt den Vorfall bitte sofort der SL zur Meldung. Die SL übernimmt keine Haftung für beschädigtes Privateigentum.

Waffen, die ein gefallener NSC bei sich trug, sind ein Sonderfall. Sie könnten spielentscheidend und zum Beispiel ein IT Questgegenstand sein. Vielleicht sind aber auch diese Waffen Privateigentum.

Daher müsst ihr NSCs ebenso wie Spieler immer OT fragen, ob ihr die Waffe berühren und mitnehmen dürft.

## **5.1. NAHKAMPFWAFFEN**

Nahkampfwaffen in PRAEY können verschiedene Formen annehmen. Von Baseballschlägern über Vorschlaghammer oder Feuerwehräxten bis zu Schaufeln oder Eisenrohren ist alles denkbar, was man tatsächlich im Zweifelsfall irgendwo finden und verwenden könnte. Da sich PRAEY an der mehr oder weniger aktuellen Welt orientiert, und weder ein Fantasy- noch ein SF-Endzeit-Larp ist, gibt es keine Schwerter, Morgensterne oder andere mittelalterliche Waffen.

Alle Nahkampfwaffen müssen regulär LARP-tauglich und aus Latex sein. Die SL prüft die Härte und die Sicherheit der Waffen und behält es sich vor, einzelne Waffen beim Einchecken abzulehnen, wenn damit eine deutliche Verletzungsgefahr bestünde.

Alle Nahkampfwaffen werden im Spiel gleichwertig behandelt, ob sie eine stumpfe oder eine scharf-kantige Waffe darstellen, ob sie einhändig oder zweihändig geführt wird, macht keinen Unterschied.

## **5.2. HANDFEUERWAFFEN**

Als "Handfeuerwaffen" bezeichnen wir bei PRAEY der Einfachheit halber solche Waffen, die mit nur einer Hand abgefeuert werden – auch wenn dies technisch nicht ganz korrekt ist. Sie werden bei PRAEY hinsichtlich ihrer Wirkung wie leichte Waffen behandelt. Sie zum Spiel mitzubringen kostet keine EP (Fähigkeit "Handfeuerwaffe besitzen"), allerdings ist ihre Munition extrem begrenzt, und es darf nur blau markierte Munition verwendet werden.

Wer für seine Handfeuerwaffe mehr Munition mitbringen und auch die Standardmunition ohne blaue Markierung verwenden möchte, muss seine Waffe als "Leichte Waffe" oder "Schwere Waffe" (je nachdem) deklarieren und die entsprechende Fähigkeit auswählen.

Auch die neue NERF-Pistole "Barricade" kann zum Beispiel nach diesem Prinzip als Handfeuerwaffe verwendet werden, obwohl sie elektrisch ist; der Spieler kann dann allerdings nur drei Schuss Munition mitbringen und darf nur blaue Geschosse verwenden.

## **5.3. LEICHTE WAFFEN**

Als leichte Waffen gelten alle NERF oder Buzzbee Schusswaffen, die manuell nachgeladen werden, die also keine Elektronik besitzen.

## 5.4. SCHWERE WAFFEN

Als schwere Waffen gelten alle NERF oder Buzzbee Schusswaffen, die eine Elektronik besitzen und daher eine besonders hohe Schussrate haben. Abgesehen von dieser höheren Schussrate und der Tatsache, dass sie als einzige Waffen Alpha-Zombies verletzen können, werden sie bei PRAEY hinsichtlich ihrer Wirkung nicht von den leichten Waffen unterschieden. Allerdings sind andere Fähigkeiten nötig, um diese Waffen mitzubringen, zu bedienen und zu reparieren.

Wenn es zu der Unterscheidung leichter oder schwerer Schusswaffen in eurem Fall Unsicherheit gibt, fragt bei der SL nach.

## 5.5. MUNITION

Munition ist in dieser Welt sehr begrenzt und kostbar. Eigene Munition darf nur zum Spiel mitgebracht werden, wenn der Spieler auch eine entsprechende Waffe mitbringt und die dazugehörige Fähigkeit gewählt hat. Dort ist angegeben, wie viel Munition maximal erlaubt ist.

Handfeuerwaffen verwenden Munition eines anderen Kalibers, dies wird im Spiel durch eine blaue Markierung an den Geschossen dargestellt. Diese Munition darf nur in Handfeuerwaffen verwendet werden, Munition ohne blaue Markierung nur in allen anderen Waffen.

Das bedeutet für euch: Wenn ihr eine Handfeuerwaffe mit Munition mitbringt, markiert die Geschosse mit einer blauen Färbung.

Verschossene Munition darf im Spiel nicht aufgehoben und wiederverwendet werden.

Die NCSs und SL werden alle verschossene Munition aufsammeln und am Ende des Spiels wieder verteilen. Da NSCs und SL natürlich überall sein können, hebt bitte ebenfalls herrenlose, verschossene Munition auf und gebt sie der SL ab.

Am Ende des Spieles wird allen Spielern ihre Munition zurückgegeben, soweit sie gefunden, eingesammelt und abgegeben wurde. Damit es bei der Ausgabe möglichst wenig Schwierigkeiten gibt, markiert eure mitgebrachte Munition bitte mit einem Folienschreiber o.Ä. mit einem individuellen Symbol oder euren Initialen. Munition, die ohne solche Markierung gefunden wird, geht am Ende des Spiels in den Fundus über. Was auch nicht so schlimm ist, umso mehr Munition könnt ihr vielleicht im nächsten Spiel finden ...

Nehmt keine Munition mit nach Hause, die euch nicht gehört, die nicht eure Markierung besitzt.

## 6. Kampf

### 6.1. SICHERHEITSHINWEIS

- 1. Schläge mit Nahkampfwaffen werden immer abgestoppt und niemals mit voller Wucht durchgezogen.**
  - 2. Der Kopf ist als Trefferzone für Nahkampfwaffen wie auch für Schusswaffen absolut tabu.**
- Spieler, die gegen diese Regeln verstößen, müssen damit rechnen, vom Spiel ausgeschlossen zu werden.**

### 6.2. VERLETZUNGEN DURCH WAFFEN

Ebenso wenig, wie es bei PRAEY Rüstungspunkte gibt, gibt es Lebenspunkte. Die Regeln sollen so einfach wie möglich und so nachvollziehbar wie möglich sein. Daher richten sich Treffer und Verletzungen danach, wo man getroffen wurde, und ob die entsprechende Körperstelle mit einer Rüstung versehen war, oder nicht. Wie im Kapitel "Rüstungen" beschrieben, gelten dabei keine differenzierteren Trefferzonen, sondern die konkrete Stelle, die getroffen wurde. Entweder, sie ist dort mit einer Rüstung versehen, oder nicht. Der einzige weitere Unterschied ist die Betrachtung, ob es sich um einen Treffer auf den Torso handelt, oder auf eine Gliedmaße. Logisch, dass dies einen erheblichen Unterschied machen sollte.

Eine Übersichtstabelle der verschiedenen Effekte findet sich noch einmal am Ende dieser Regeln im Abschnitt "Übersichtstabellen".

Bei allem Folgenden gilt: Treffer auf Hände und Füße sind ungültig. Der Kopf ist vollständig tabu.

#### 6.2.1. Treffer mit Nahkampfwaffen

Wird man von einer Nahkampfwaffe an einer Gliedmaße getroffen, und ist diese ungeschützt, kann man die entsprechende Gliedmaße nicht mehr beladen oder vernünftig verwenden. Dieser Effekt hält eine halbe Stunde an. Zwar besteht keine Gefahr des Verblutens, aber dafür hilft auch keine Erste Hilfe. Der Spieler muss den Effekt sinnvoll ausspielen. Weitere Treffer auf diese Stelle haben keinen weiteren Effekt.

Wird man an einer mit einer Rüstung versehenen Gliedmaße getroffen, verzieht man das Gesicht, weicht zurück, aber die Rüstung hält weiteren Schaden auf, und der Kampf kann ganz regulär weitergehen. Es bleibt dem Spieler allerdings überlassen, ob er zum Beispiel drei oder vier wiederholte Treffer auf einen gerüsteten Oberschenkel nicht vielleicht doch fairerweise als einen Treffer ausspielt, der sein Bein für eine halbe Stunde außer Gefecht setzt.

Wird man am Torso getroffen, und ist man an der der entsprechenden Stelle ungerüstet, richtet die Nahkampfwaffe größeren Schaden an. Dabei ist es egal, ob man vorne oder hinten getroffen wurde, die Treffer summieren sich: Nach dem ersten Treffer gelingt dem Spieler mit zusammengesetzten

Zähnen, weiterzukämpfen. Nach dem zweiten Treffer ist der Spieler so angeschlagen, dass er nur noch langsam und unter größter Anstrengung reagieren kann. Nach dem dritten Treffer geht der Spieler zu Boden und gilt als "Niedergeschlagen".

Wird man am Torso getroffen und war man an dieser Stelle gerüstet, so werden die ersten beiden Treffer an dieser Stelle aufgehalten. Hier wird vorne und hinten unterschieden. Wird der Brustpanzer getroffen, so hält er zwei Treffer ab, die nächsten drei Treffer auf die Brust oder den Bauch würden wie Treffer auf den ungeschützten Torso zählen – während dessen der Rückenpanzer noch intakt ist und dort auch zunächst zwei Treffer aushalten könnte, bevor auch dort ungeschützte Torso-Treffer einkassiert würden.

### **6.2.2. Treffer mit Schusswaffen**

Wird man von einer Schusswaffe an einer Gliedmaße getroffen, und ist diese ungeschützt, kann man die entsprechende Gliedmaße nicht mehr beladen oder vernünftig verwenden. Anders als beim Treffer durch eine Nahkampfwaffe, liegt hier gleich eine heftige Verletzung vor: Es droht die Gefahr des Verblutens (siehe "Verbluten"). Weitere Treffer auf diese Stelle haben keinen weiteren Effekt.

Wird man an einer mit einer Rüstung versehenen Gliedmaße getroffen, hält die Rüstung den ersten Schuss auf, danach ist die Rüstung dieser Stelle allerdings zerstört: Der nächste Treffer an diese Stelle wird wie ein Treffer auf eine ungeschützte Stelle gehandhabt werden. Um zu entscheiden, welchen Teil der Rüstung der Treffer nun genau zerstört hat, orientiert man sich an den vier Extremitätenabschnitten: Unterschenkel, Oberschenkel, Unterarm, Oberarm.

Wird man am Torso getroffen, und ist man an der der entsprechenden Stelle ungerüstet, richtet die Schusswaffe erheblichen Schaden an. Dabei ist es egal, ob man vorne oder hinten getroffen wurde, die Treffer summieren sich: Nach dem ersten Treffer bricht der Spieler zusammen, geht zu Boden und kann sich nur noch unter größter Anstrengung vorwärtsrinnen und um Hilfe schreien. Er gilt als verletzt, und es droht die Gefahr des Verblutens. Nach dem zweiten Treffer gilt als "Niedergeschlagen".

Wird man am Torso getroffen und war man an dieser Stelle gerüstet, so wird der erste Treffer an dieser Stelle aufgehalten. Hier wird vorne und hinten unterschieden. Wird der Brustpanzer getroffen, so hält er einen Treffer ab, die nächsten zwei Treffer auf die Brust oder den Bauch würden wie Treffer auf den ungeschützten Torso zählen – während dessen der Rückenpanzer noch intakt ist und dort auch zunächst einen Treffer aushalten könnte, bevor auch dort ungeschützte Torso-Treffer einkassiert würden.

### **6.2.3. Angriff auf Zombies**

Zombies reagieren erheblich empfindlicher auf Nahkampfwaffen und Schusswaffen.

Ein Treffer auf eine Gliedmaße, egal, ob mit Nahkampfwaffe oder Fernkampfwaffe, setzt augenblicklich das entsprechende Körperteil eines Zombies außer Gefecht.

Wird ein Zombie mit einer Nahkampfwaffe auf den Torso getroffen, benötigt er drei Treffer (vorne oder hinten summiert), bevor er zu Boden geht, und als "Niedergeschlagen" gilt.

Wird ein Zombie mit einer Schusswaffe in den Torso getroffen, geht er augenblicklich zu Boden und gilt als "Niedergeschlagen."

Zombies tragen nur selten Rüstungsteile. Falls doch, halten die Rüstungsteile jeweils genau einen Treffer mehr aus und sind danach zerstört.

### 6.3. VERBLUTEN

Wenn ein Charakter durch eine Schusswaffe verletzt wurde, egal wo, droht ihm in jedem Fall die Gefahr zu verbluten. Wird der Spieler in den nächsten 15 Minuten von einem Charakter mit der Fähigkeit "Erste Hilfe" verarztet, ist die Blutung gestoppt. "Erste Hilfe" kann der Charakter auch an sich selbst vornehmen, solange es sich nicht um Treffer in den Torso handelt. Die Auswirkung der Verletzung als solches bleibt aber weiterhin bestehen und muss von jemandem mit der Fähigkeit "Heilen" verarztet werden.

Wird dem Charakter nicht innerhalb von 15 Minuten mit "Erste Hilfe" geholfen, wird er zunächst im Laufe der nächsten 15 Minuten schwächer und schwächer, bis er schließlich zusammenbricht und stirbt (siehe "Tod eines Charakters").

### 6.4. NIEDERGESCHLAGEN

Ein Charakter, der "Niedergeschlagen" ist, ist tödlich verletzt und ohnmächtig, kann aber noch geheilt werden, indem sich in den nächsten 15 Minuten ein Charakter mit der Fähigkeit "Heilen" um ihn kümmert. Kommt diese Hilfe zu spät, oder wird er zurückgelassen, gilt er als gestorben (siehe "Tod eines Charakters").

Ein Zombie, der "Niedergeschlagen" ist, ist ebenfalls tödlich verletzt, was allerdings bei einem Zombie nicht so viel zu sagen hat. Er wird liegenbleiben, aber nach einiger Zeit (zwischen 5 und 10 Minuten) wieder aufstehen. Seine zuvor im Kampf eventuell zerstörten Körperteile sind wieder einsatzfähig, als sei nichts geschehen.

### 6.5. TODESSTOß

Es gibt Situationen, in denen man verhindern möchte, dass niedergeschlagene Zombies noch einmal wieder aufstehen (eigentlich möchte man das immer), oder dass niedergeschlagene Charaktere geheilt werden. In diesem Fall kann dem Zombie oder Charakter ein "Todesstoß" versetzt werden. Er wird angedeutet durch einen zusätzlichen Schuss oder Schlag in den Oberkörper oder Kopf (natürlich NEBEN! den Kopf). Im Falle einer Schusswaffe muss hierzu auch tatsächlich eine Patrone abgefeuert werden.

Danach gilt der Charakter als tot (siehe "Tod eines Charakters"), bzw. der Zombie als vernichtet.

### 6.6. VERLETZUNGEN DURCH ZOMBIES / INFektION

Zombies tragen zwar keine Waffen, und können daher recht problemlos im Nahkampf erledigt werden, aber sie haben die unangenehme Eigenschaft den Zombie-Virus zu verbreiten. Dazu genügt es, wenn sie einen Menschen einmal beißen oder mit ihren Krallen verletzen. Da wir im Spiel weder Beißen noch Kratzen und auch kein Handgemenge sehen möchten, sind die Regeln entsprechend angepasst:

Wird ein Spieler von einem Zombie berührt (wie immer zählen Hände, Füße und der Kopf nicht), muss er einfrieren. Dies ist symbolisch gleichbedeutend mit einem Handgemenge mit dem Zombie. IT

kann der Spieler dies darstellen, indem er schreit und sich windet, er darf sich aber keinesfalls losreißen.

Wird ein Spieler von einem Zombie berührt, haben die anderen Spieler 5 Sekunden Zeit, ihn von diesem Zombie zu befreien. Dazu reicht es in der Regel, den Zombie einmal mit einer Nahkampfwaffe oder mit einer Schusswaffe zu treffen: Der Zombie wird zurücktaumeln und den Spieler loslassen. Ein Spieler kann sich aber nicht selbst auf diese Weise befreien.

Rüstung zählt im Kampf gegen Zombies nichts. Die einzige Ausnahme stellt eine vollständige Torsorüstung dar: Trägt ein Spieler sowohl vorne als auch hinten eine Torsorüstung, muss er bei einer Be- rührungen (egal wo) zwar ebenfalls einfrieren, aber ihm verbleiben dank seiner Rüstung 10 Sekunden Zeit, gerettet zu werden.

Wird ein Spieler nicht innerhalb von 5 Sekunden (mit vollständiger Torsorüstung: 10 Sekunden) gerettet, so ist er mit dem Zombie-Virus infiziert. Der Zombie wird ihn kurzzeitig loslassen, und der Spieler kann nun auf reguläre Weise mit seinen Waffen weiterkämpfen, aber ab nun zählt seine Lebenszeit rückwärts.

Ein Spieler, der von einem Zombie infiziert wurde, trägt den Zombie-Virus in sich. Er kann damit andere Spieler nicht anstecken, aber er wird im Laufe der nächsten halben Stunde immer schwächer, wird immer unkontrollierte Anfälle bekommen zwischen Delirium und Tobsucht. Nach einer halben Stunde bricht der Spieler zusammen und ist tot.

## 6.7. TOD DES CHARAKTERS

Ein Charakter, der gestorben ist, kann geplündert werden, solange er regungslos auf dem Boden liegt. Dabei dürfen nur IT-Gegenstände entwendet werden. Dazu zählen Spritzen mit Schein-Serum aber auch alle Gegenstände, die innerhalb des Spieles gefunden wurden. Dazu können auch Munition und Waffen gehören, solange sie nicht Privateigentum des Spielers sind. Da auch hier die Regel gilt, dass Waffen anderer Spieler unter keinen Umständen angefasst werden dürfen, muss dies also kurz unauffällig OT mit der "Leiche" abgesprochen werden.

Plündern wird bei einem Charakter, der nach einer Zombie-Infektion tot zusammenbricht, aller Voraussicht nach nicht gelingen, denn dieser Charakter verwandelt sich nach wenigen Zuckungen in einen Zombie und steht wieder auf – und wird vermutlich sofort angreifen.

Charaktere, die tot zurückgelassen werden, sind Futter für Zombies. Nach einer angemessenen Zeit, spätestens, wenn sich die anderen Spieler entfernt haben, steht der Spieler auf und geht OT (mit gekreuzten Armen) zur SL, wo er weitere Instruktionen erhält. Sehr wahrscheinlich wird er als Zombie kurze Zeit später wieder auftauchen.

# 7. Zombies

## 7.1. VERHALTEN

Zombies sind die meiste Zeit träge, wirken stumpfsinnig und langsam. Die Erfahrung hat aber gezeigt, dass diese Einschätzung fatal sein kann. Zombies reagieren stark auf äußere Reize, auf Licht, laute Geräusche, und natürlich auf Bewegung.

Sieht ein Zombie eine Lichtquelle (ein Knicklicht, eine Laterne oder eine Taschenlampe), wird er sich der Lichtquelle neugierig nähern. Bei UV-Licht regieren die Zombies besonders stark. Von einfachen Zuckungen bis hin zum Tod des Zombies ist alles möglich. Die UV-Lampen sind nur im Spiel zu finden und lassen sich von normalen Lichtquellen durch eine deutliche Kennzeichnung unterscheiden.

Auch, wenn er laute Geräusche hört, wird er sich der Geräuschquelle nähern. Auf diese Weisen können Zombies eine zeitlang abgelenkt und vielleicht sogar weggelockt werden.

Dabei wirkt Licht am schwächsten, dann folgen Geräusche, und am stärksten reagieren Zombies, wenn sie eine Bewegung wahrnehmen.

Wenn Zombies nicht nur eine Bewegung wahrgenommen, sondern Menschen gesehen haben, verfallen sie in ihren zweiten Zustand, der "Witterung" genannt wird.

### **7.1.1. Witterung**

Haben Zombies Menschen gewittert, beginnen sie, auf die Menschen zu zulaufen. Nun sind ihre Sinne auf die Menschen gerichtet, und sie möchten sie um jeden Preis erreichen. In diesem Zustand wird man sie noch kurzzeitig mit einer Lichtquelle oder Geräuschen aus einer anderen Richtung ablenken, sie werden dabei vielleicht langsamer, sind eine Weile irritiert, aber solange sie die Menschen noch sehen können, wird dieses Interesse immer wieder die Oberhand gewinnen.

Da Zombies keine ausgebildeten Sportler (mehr) sind, sind die meisten Zombies auch in diesem Zustand noch verhältnismäßig langsam, und mit etwas Ausdauer gelingt es einem unverletzten Charakter vermutlich, ausreichend Abstand zwischen sich und die Zombies zu bringen, bis sie das Interesse verlieren oder auf ein lohnenderes Ziel stoßen.

Sind Zombies erst einmal auf fünf Meter an Menschen herangekommen, verfallen sie in "Blutrausch".

### **7.1.2. Blutrausch**

Sind Zombies erst einmal bis auf fünf Meter an Menschen herangekommen, mobilisieren sie ihre letzten Reserven und stürmen vor. In diesem Zustand lassen sie sich durch nichts anderes ablenken und denken ausschließlich ans Fressen. Charaktere, die ganz offenbar verletzt sind, also einen Verband offen über der Kleidung tragen, werden dabei von Zombies bevorzugt angegangen.

## **7.2. BESONDRE FÄHIGKEITEN**

Mitunter trifft man auf Zombies, die außergewöhnliche Fähigkeiten haben:

### **7.2.1. Jäger**

Einige Zombies haben ein besonderes Jagdgeschick entwickelt. Sie streifen nicht nur zumeist einzeln herum, sie sind auch in der Lage, ihre Witterungs- und Blutrausch-Instinkte zu kontrollieren. Sie verfolgen Menschen zum Teil über lange Strecken, schleichen sich nahezu lautlos heran, stürmen erst zu einem geeigneten Augenblick aus der Deckung.

### **7.2.2. Streuer**

In einigen Zombies hat sich der Virus zu einer besonders aggressiven Variante weiterentwickelt. Diese Zombies verbreiten den Virus durch Tröpfcheninfektion. Sie fallen durch häufiges lautes Spucken und Husten auf. Ein Streuer kann einen Charakter aus einer Entfernung von zwei Metern augenblick-

lich infizieren, indem er in dessen Richtung hustet. Gegen die Tröpfcheninfektion von Streuern hilft nur ein Seuchenschutz (siehe Kapitel "Fähigkeiten").

### 7.2.3. Kreischer

Während es so scheint, als würden Zombies stumpfsinnig sein, haben sie dennoch eine Art von Kommunikation entwickelt. Es gibt einige wenige Zombies, die anders als das übliche Grunzen einen besonders schrillen Schrei ausstoßen können. Alle Zombies in der Umgebung, die diesen Schrei hören, werden von ihrem augenblicklichen Tun ablassen und sich so schnell wie möglich zu ihm begeben. Das Aufschrecken eines Kreischers ist daher ein echtes Problem.

### 7.2.4. Alpha

Aus bisher ungeklärten Gründen hat sich unter den Zombies eine Art von Hierarchie entwickelt. Über den regulären Zombies stehen so genannte Alpha-Zombies. Sie sind außergewöhnlich widerstandsfähig. Bisher ist es nicht gelungen, sie durch Nahkampfwaffen zu verletzen. Und auch Geschosse von Handfeuerwaffen oder leichten Waffen drängen sie höchstens zurück, haben aber keine nachhaltige Wirkung auf sie. Einzig schwere Waffen scheinen in der Lage zu sein, sie zu verletzten und schließlich zu töten.

Es ist beobachtet wurden, dass Alpha-Zombies zum Teil ebenfalls die Tröpfcheninfektion verbreiten. Auch sind einige von ihnen offenbar in der Lage, ähnlich wie Kreischer andere Zombies herbeizurufen, auch wenn sie dazu bisher unbekannte Signale verwenden.

## 8. Orga-Hinweise

### 8.1. SL-ANSAGEN

Wie in jedem Spiel muss es Regeln und Schiedsrichter geben. Die Spielleiter übernehmen diese Rolle. Sie kennen alle Spielregeln, kennen die Story des Spieles, haben – meistens jedenfalls – den Überblick, und was das Wichtigste ist: Sie allein treffen gültige Entscheidungen. Und zwar im bestmöglichen Sinne des Spiels und der Spieler, auch, wenn es für Einzelne vielleicht einmal von Nachteil ist.

Natürlich machen auch Spielleiter einmal Fehler und treffen Entscheidungen, über die man diskutieren könnte. Aber hier gilt der Grundsatz:

**Die SL hat vielleicht nicht immer recht, aber sie hat immer das letzte Wort.**

Wer nicht aufhört mit der SL zu diskutieren, wer den Spielfluss stört und sich auffallend über die Entscheidungen der SL hinwegsetzt, muss damit rechnen, vom Spiel aufgeschlossen zu werden.

#### 8.1.1. Gekreuzte Arme

Wie in vielen anderen Spielen auch, sind gekreuzte Arme vor dem Körper ein Zeichen dafür, dass sich der Spieler gerade OT befindet, d.h. er ist unsichtbar, nicht existent. Andere Spieler müssen ihn ignorieren und dürfen auch nicht IT Kenntnis davon haben, wohin er gegangen ist. Das ist zum Beispiel wichtig, wenn NSCs zu einem Plotpunkt oder Spawnpunkt unterwegs sind, und es sich nicht vermeiden lässt, dass sie in der Nähe von Spielern vorbei kommen.

Ebenso gilt: Wer als Charakter IT gestorben ist und nun aufstehen und zur Orga gehen muss, der hat seine Arme gekreuzt zu halten, so dass alle anderen Spieler wissen, dass er OT ist. Das ist übrigens auch der einzige Fall, wenn ein Spieler die Arme kreuzen darf; wenn der Charakter gestorben und er nicht mehr im Spiel ist.

### 8.1.2. Time Out / Stopp

Wenn ein SL laut "Time Out!" oder "Stopp!" ruft, wird das Spiel unterbrochen, OT setzt für alle ein, alle Handlung haben augenblicklich aufzuhören. Jeder hört ohne Ausnahme mit dem auf, was er gerade tut, und hört zu, was los ist. Idealerweise wird dieses Kommando überhaupt nicht verwendet, es sei denn, wenn sich eine verfahrene Situation nicht anders von der SL klären lässt, oder wenn Gefahr droht. Grundsätzlich ist dieses Kommando allein der SL vorbehalten.

Im Falle ernster Gefahr dürfen auch Spieler dieses Kommando rufen. Es gilt dann wie eine Notbremse. Es ist aber nur für äußerste Notfälle gedacht und Missbrauch hat entsprechende Konsequenzen.

Jeder Spieler, der auf dieses Kommando nicht reagiert, oder es missbräuchlich einsetzt, muss damit rechnen, vom Spiel ausgeschlossen zu werden.

### 8.1.3. Time In

"Time In!" lautet das Kommando, mit dem das Spiel wieder aufgenommen wird, nachdem es durch "Time Out!" oder "Stopp!" unterbrochen wurde. Jeder Spieler versucht nun, seine Handlung oder seinen Kampf wieder dort aufzunehmen, wo er unterbrochen hatte.

## 8.2. ANMELDUNG

Um dich anzumelden, musst du deine Anmeldung und deinen Charakterbogen ausfüllen, beides zusammen an den Veranstalter schicken und bis zum Anmeldeschluss deine Teilnahmegebühr überweisen. Es ist möglich, dass du von der SL Rückfragen zu deinem Charakterbogen erhältst und dass Teile davon mit dir besprochen und verändert werden müssen.

Deine Anmeldung ist erst gültig, wenn du eine schriftliche Anmeldebestätigung erhältst.

## 8.3. EINCHECKEN

Wenn du zum Spiel kommst, musst du dich einchecken. Wo und wie das gehandhabt wird, ist von Spiel zu Spiel verschieden und wird rechtzeitig bekanntgegeben. Auf jeden Fall aber findet das Einchecken immer vor Ort statt.

Beim Einchecken erhältst du je nach Charakter und Fähigkeiten, die du gewählt hast, verschiedene Ausrüstungsgegenstände, zum Beispiel die Schein-Seren, die du zum Start des Spiels erworben hast oder gelbe Karten oder Bänder, für den Fall, dass dein "Improvisationstalent" fehlschlägt und du etwas so kaputtgefummelt hast, dass es nun Stromschläge austeilt, etc.

Beim Einchecken werden auch deine Rüstung und deine Nahkampf- und Schusswaffen geprüft und freigegeben – oder auch nicht. Wenn ein Spielleiter beim Einchecken einen deiner Ausrüstungsgegenstände für untauglich erklärt, darfst du ihn für das Spiel nicht verwenden.

## 8.4. MITBRINGEN NICHT VERGESSEN

Entsprechend deines Charakters und deiner Fähigkeiten musst du an ein paar Ausrüstungsgegenstände denken, die du auf alle Fälle dabei haben musst. Dies ist zwar bei den Fähigkeiten beschrieben, folgt hier aber nochmal in einer Übersicht:

Fähigkeit	Mitzubringen
Erste Hilfe	Bandagen oder Mullbinden
Heilen	Sinnvolle Arzt-Ausrüstung
Seuchenschutz	Gasmaske oder Ähnliches
Elektronik	Mess-/Reparatur-Geräte für Elektronik
Improvisationstalent	Eine Glücksmünze
Handfeuerwaffe mitbringen	Blau markierte Munition (maximal 3 Schuss)

Denkt in jedem Fall daran, eure Munition (die blau markierte Munition für Handfeuerwaffen und die reguläre Munition für alle anderen Waffen) mit einem Folienschreiber individuell zu markieren (Symbol, Initialen, o.Ä.), damit ihr die verschossene Munition am Ende des Spiel zurückbekommen könnt.

## 8.5. ÜBERSICHTSTABELLEN

### 8.5.1. Kampfschaden

Treffer mit Treffer auf	Nahkampfwaffe	Feuerwaffe
<b>Menschen</b>		
<b>Torso ungeschützt</b>	3. Treffer = Niedergeschlagen	1. Treffer = Zu Boden + verwundet 2. Treffer = Niedergeschlagen + verwundet
<b>Gliedmaße ungeschützt</b>	1. Treffer = Gliedmaße gelähmt	1. Treffer = Gliedmaße gelähmt + verwundet
<b>Torso gerüstet</b>	5. Treffer = Niedergeschlagen	1. Treffer = Rüstung zerstört 2. Treffer = Zu Boden + verwundet 3. Treffer = Niedergeschlagen + verwundet
<b>Gliedmaße gerüstet</b>	Kein Effekt	1. Treffer = Rüstung zerstört 2. Treffer = Gliedmaße gelähmt + verwundet
<b>Zombies</b>		
<b>Torso ungeschützt</b>	3. Treffer = Niedergeschlagen	1. Treffer = Niedergeschlagen
<b>Gliedmaße ungeschützt</b>	1. Treffer = Gliedmaße zerstört	1. Treffer = Gliedmaße zerstört
<b>Torso gerüstet</b>	1. Treffer = Rüstung zerstört 4. Treffer = Niedergeschlagen	1. Treffer = Rüstung zerstört 2. Treffer = Niedergeschlagen
<b>Gliedmaße gerüstet</b>	1. Treffer = Rüstung zerstört 2. Treffer = Gliedmaße zerstört	1. Treffer = Rüstung zerstört 2. Treffer = Gliedmaße zerstört

### 8.5.2. Markierungen

Markierungen tauchen im Spiel in Form farbiger Bänder oder Karten auf. Diese können sich an oder unter Waffen befinden, an Geräten, in Boxen oder an anderen Gegenständen.

<b>Rot</b>	Gerät oder Waffe muss repariert werden. Einfache Kenntnisse reichen aus. Nützliche Fähigkeiten: "Waffen Reparatur 1", "Waffen Reparatur 2", "Improvisationtalent (Waffen)", "Improvisationtalent (Reparieren)", "Mechanik", "Elektronik"
<b>Blau</b>	Gerät oder Waffe muss repariert werden. Erweiterte Kenntnisse sind nötig. Nützliche Fähigkeiten: "Waffen Reparatur 2", "Improvisationtalent (Waffen)", "Improvisationtalent (Reparieren)", "Elektronik"
<b>Gelb</b>	Waffe oder Gerät verursacht beim Berühren einen einmaligen Stromschlag. Nützliche Fähigkeiten: "Elektronik"

### 8.5.3. Munition

<b>Blaue Färbung</b>	Diese Munition hat ein anderes Kaliber und darf ausschließlich für Handfeuerwaffen verwendet werden.
<b>Keine Färbung</b>	Standardmunition, die für alle anderen Waffen gleichermaßen verwendet werden kann.

### 8.5.4. Seren

Seren tauchen im Spiel in Form von Spritzen auf, die mit eingefärbter Flüssigkeit aufgezogen sind. Dabei handelt es sich um Wasser mit Lebensmittelfarbe.

<b>Blau</b>	Hierbei handelt es sich um ein offizielles "Schein-Serum". Wie es verwendet wird, steht im Kapitel "Fähigkeiten" unter "Schein Serum".
<b>Nicht blau</b>	Du hast keine Ahnung, wie dieses Serum wirkt. Vielleicht ist es ein "Anti-Serum", vielleicht ist es etwas völlig anderes. Seren, die nicht blau sind, dürfen <u>nur</u> im Beisein eines Spielleiters oder eines entsprechend von der SL instruierten NSCs verwendet werden.