

## Vorwort:

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

## Kapitel 1: Das Abenteuer beginnt

Überlegt euch eine Straftat die zu eurem Charakter passt.

Ihr befindet euch in einem dunklen Raum, durch kleine etwas höhere Fenster dringt nur wenig Licht. Diese sind notdürftig verbarrikadiert. Alle Spieler sind gefesselt. Diese tragen nur das Nötigste: Weißes Shirt und eine Jeans-Hose.

Beschreiben der Charaktere.

Während du dir die letzte Person im Raum ansiehst, ertönt ein sehr lauter Knall. Alle wachen auf!

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

Dürfen machen was Sie machen!

Befreien von den Fesseln = Wurf rein auf Geschicklichkeit

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

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

Tom: Aber Frank..die Mauer..wir haben wichtigeres zu tun in 10 Minuten wimmelt es hier von den Dingern.

Frank: Das is mir Scheißegal! Wo hab ich den die verdammten Schlüssel? Ejj, der liegt sicher oben, ich hol das Ding. Du wartest hier und lässt keinen da raus!

Man hört sich entfernende Schritte von der Tür.

Dürfen machen was Sie machen!

Wenn es lauter wird: Als ... seine Stimme erhebt dringt plötzlich eine Stimme durch die Tür:

Ähh..äh..seit ihr wach da drin? Geht's euch gut? Frank hat gesagt ich darf nicht reinkommen. Ich bin Tom. Am Nordtor gab es eine Explosion, wir müssen weg. Frank will euch einfach hierlassen.

Zum Überreden(Erleichterter Wurf): Vielleicht habt ihr Recht. Ich mach euch mal die Tür auf. Wenn Frank rausfindet das ich die Schlüssel habe. Zeigt euch dass ihr gehen müsst.  
Dürfen machen was Sie machen! (Kann Messer ziehen)

Tom: Mitte 20, Dünn, Relativ Schwach Aussehend, Sichtlich Eingeschüchtert  
Hat ein Messer bei sich

Wenn sie alle gehen: Verriegelt die Tür von innen.

Ihr steht nun in einem Flur, am Ende dieses Flurs führt eine Treppe nach oben. Direkt neben den Treppen fällt Licht auf diese Treppen. Das heißt man könnte dort vermutlich nach draußen.  
Auf beiden Seiten der Türen befinden sich jeweils Türen.

Links (Wurf auf Mechanik)

Falls er es schafft, 2 Karten der Kategorie Einf + Tischbein

Rechts

Offene Tür: 3 Karten der Kategorie Rar ziehen und 2 der Einf.

Ihr kommt die Treppe hinauf und seit in einem relativ heruntergekommenen Raum, die Fenster sind sehr dreieckig, deshalb seht ihr nach draußen und könnt nur erkennen das das Haus an der Straße liegt. Ganz vorne ist eine Doppeltür, die verschlossen ist. Von Frank keine Spur und sonst ist auch keiner in dem Raum. Aber mitten im Raum steht eine kleine Popcornmaschine.

Bei einer Untersuchung (Wurf auf Technisches Wissen ODER Mechanik): Ein paar Drähte + eine Heizplatte

X Kleine Rucksäcke (X My Little Pony und 1 Batman)

Batman: Eine Flasche Wasser

My Little Pony 1: Schraubenzieher

My Little Pony 2: Dose

My Little Pony 3: Leer

Draußen Trauernde „Erklärung von Trauernden“

Es gibt außerdem noch eine Leiter nach oben, am Ende dieser Leiter ist eine Luke. Und diese führt aufs Dach. Ein kleines Flachdach, ungefähr doppelt so groß wie eine normale Garage. Wenn du dich umsiehst siehst du ganz Neuanfang. Man sieht am Rang der Stadt eine Mauer, am man sieht sie nicht überall. Du siehst am nördlichen Ende der Stadt Rauch aufsteigen, also kam von dort offensichtlich die Explosion her. Darunter mischen sich die Geräusche von Trauernden, Schreie und Kampf Geräusche im ganzen Ort.

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

An einer Seite des Hauses gibt es eine Regenrinne. Ungefähr 6 Meter hoch

Runterklettern:

Bei Fail: Min: 1 W6 + 0-5 Schaden

Max: 2 W6 + 3 Schaden

Wurf auf Klettern (Erleichtert um 6 bei Hilfe [Wurf auf Körperkraft])

Wenn jemand fällt, der danach: Erschwert um 2

Bei einem Fall und jemandem hilft erschwert um 1

Bei keinem Klettern Wert um 5 erschwert.

## Kapitel 2: Neue Freunde?

Die Frau öffnet euch sofort die Tür. Kommt erstmal rein?

Herein, herein, herein.

Ihr seid alle im Haus, die Frau schließt die Tür.

Hallo ich bin Susanne. (Sie kennt Frank und Tom)

Gespräch

Während ihr euch unterhaltet stürmt plötzlich jemand durch die Tür. Ein junger Mann steht vor euch, er scheint ziemlich außer Atem zu sein. Er schließt daraufhin die Tür wieder hinter sich. Susanne geht zwischen euch durch und sagt: Torre, wo kommst du denn her? Torre: Ich komm von der östlichen Garage, wir müssen von hier weg. Dort steht der letzte Wagen, er ist unsere letzte Möglichkeit von hier weg zu kommen. Wer seid ihr überhaupt?

Gespräch

Erinnerung: (Würfeln wer das weiß vom Auto):

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

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

Während ... gerade verarbeitet was gerade passiert ist und die anderen sich mit Torre unterhalten, bricht die Tür förmlich ein und mindestens ein Dutzend Trauernde stehen vor der Tür.

Susanne geht zur Tür und versucht sie zu zudrücken. (Falls Mitspieler sie zurückziehen überlebt sie)

In dem Raum gibt es noch eine andere Tür (Safe) und einen Schreibtisch mit verdorbenen Essen und einer zerbrochenen Glasflasche.

Ich schließt die Tür, hört noch Trauernde die gegen die Tür laufen, doch die Tür hält vorerst stand.

Draußen angekommen bemerkt ihr relativ schnell das Susanne gebissen worden ist. Torre ist aufgelöst und Susanne will dass ihr sie alleine lasst. Torre sagt: Nein, auf keinen Fall lasse ich meine Mutter hier. Plötzlich hört man Schüsse → Wurf auf Waffentechnik

Wenn dieser geschafft wird weiß die Person dass es eine Walter BP ist und erkennt an der Anzahl der Schüsse dass die Waffe nun nur noch maximal 1 Schuss haben kann.

Falls Mutter überlebt → Alle machen sich in Richtung Garage auf

Falls Mutter gebissen → Sagt euch den Weg und bleibt bei Susanne + will das ihr zurückkommt

Falls Überreden-Probe geschafft → Lässt Susanne zurück und kommt mit

Torre beschreibt: Am östlichen Ende der Stadt, selbst mit wenig Kenntnisse der Stadt findet ihr Die Garage. Doch er weißt euch daraufhin dass dem Auto noch Teile fehlen, die in einem Werkzeugladen sind. Und er beschreibt euch den Weg zur Garage welche eigentlich fast am Weg zur Garage liegt. Einfach auf der Straße von gerade eben weitergehen und irgendwann rechts abbiegen und auf der linken Seite ist dann der Werkzeugladen.

Falls Susanne zurückgelassen → 1 W6 + 3 Verlust von Geistige Gesundheit

Am Weg zum Werkzeugladen, seht ihr ein Dixiklo und vor diesem Dixiklo sind 2 Trauernde.

Falls Susanne noch da ist → Einer wird sofort getötet

## KAMPF oder WEITERGEHEN

In der Toilette liegt ein Mann der sich in den Kopf geschossen hat. Er hat eine Waffe bei sich. (Wurf auf Mentale Belastbarkeit) und er verliert Zusätzlich 1 W6 Mentale Gesundheit  
1 Zombie → 2 Karten Es ist nun wieder ruhig auf der Straße. Euer Ego ist gepusht, ihr erhaltet +1 auf eure nächsten Proben.

Und ihr seid weiter auf dem Weg zum Werkzeugladen. Ihr geht ein Stück, sehr bald kommt ihr zu einer Gabelung, nach rechts geht es zum Werkzeugladen und gerade aus zur Garage. Ihr hört ab und zu Trauernde und Schreie und habt ab und zu jemanden vorbei huschen sehen, Menschen sowie anderes und ein paar Kinder waren mindestens auch dabei. Ihr kommt am Werkzeugladen an. So ein kleiner Laden, mit einer Veranda und ein paar Stühlen. Es ist zurzeit niemand zu sehen.

Die Tür ist zu.

### Schlossknacken (Erleichtert)

Eintreten mit Kampfsport → Lockt 2 Schnelle Trauernde an

## *Kapitel 3: Die Bunten*

Im Werkzeugladen ist es ruhig, die Regale sind leer, es war wohl schon jemand hier. Nur vereinzelt liegen Schrauben herum.

Falls Torre noch da ist → Er habt die Schrauben auf

4 Karten + Nägel und Schrauben

Außerdem ist in dem Raum in einer Ecke Werkzeuge (Hammer, Schraubenzieher und Säge) die mit Metallseilen an der Wand befestigt sind.

Es gibt eine Hintertür (Auf dem Weg dorthin fällt dir etwas auf, eine Schachtel Buntstifte am Boden) Führt in einen Innenhof, man hört typische Geräuschkulisse, ein Zaun, eine dünne Weide und ein Loch in Grabgröße. Von dort könnte man vom Zaun auf das Dach des Werkzeugladens.

Plötzlich betritt eine Gestalt den Laden. Diese hält eine Schrotflinte in der Hand, an der provisorisch ein Kissen als Schalldämpfer befestigt ist. (Um die 50, Solider Typ, Breite Schultern, kennt Torre nicht) Wenn Susanne noch dabei ist → Erschießt der Typ Sie  
Mir is scheißegal wer ihr seid, ich will meinen Scheiß wieder haben und verschwindet aus meinem Garten.

### Können tun was sie wollen (Warnschüsse)

Er will die Schrauben und die Buntstifte. Wird aggressiver → Schlägt mit Schrotflintenkolben (1 W6 + 3 Schaden) Schießt → 2 W6 Mentale Gesundheit

### Wenn er alles hat:

Geht zum Eingang dreht sich um und fängt an zu sagen: Ich bin Sokka und das sind meine Buntstifte, die hab ich von meinem kleinen bekomme, Jonathan. Als ihm die erste Träne die Wange runterrollt...dringt eine Klinge durch seine Brust. Und er geht zu Boden und nimmt dabei die Schrotflinte und alles was Sokka bei sich hatte: Ihr bleibt hier drinnen.

Und reißt die Tür zu und fängt draußen an laut zu schreien um Trauernde in Richtung des Ladens zu locken. Daraufhin verlässt er die Straße.

Alter Mann drückt Buntstifte an seine Brust und atmet nur noch schwer. Will begraben werden mit den Buntstiften. Kurz bevor er im Grab liegt wird er ohnmächtig.

Wenn man ihn durchsucht (Buntstifte und Arbeitshandschuhe) → Spieler mit geringster Moralischen Gesundheit kann es Moralisch nicht verkraften was da gerade passiert ist und fällt in Ohnmacht.

(Währenddessen hören sie Gerüttel an der Eingangstür)

Verdeckter Medizin-Wurf ob er verletzt wird.

Vor dem Haus einige Trauernde und ansonsten nicht viel. Man kann mit einem Sprung auf das benachbarte Dach raufspringen.

Während ihr überlegt, hört ihr eine extrem laute weitere Explosion und die Trauernden taumeln in Richtung der Explosion. Es ist eine weitere Gasexplosion.

Wenn er es nicht schafft → Ein großes Feuerwerk

Leicht westlicher im Norden nur Qualm aufsteigen.

Ihr geht weiter – Während ihr Die Straße entlang geht hört ihr plötzlich ein wimmern/weinen aus einer Gasse. Es hört sich an wie das wimmern eines Kindes (Svea, so 8 Jahre lang)

Svea versucht Sie in die Falle zu locken (Ich bin so allein, ich hab meine Mama verloren)

Falls man Menschenkenntnis wirft → man checkt das es eine Falle ist

Falls man Beruhigt → Tritt die Gestalt aus dem Schatten

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

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

Falls man ihn anlügt, beruhigt, oder mit etwas auf ihn zielt → Eingeschüchtert

Ihr geht weiter, euer Weg verläuft ohne Probleme. Ihr kommt an der Garage an und seht dort den Fremden der eben Sokka abgestochen hat, einen Trauerenden zu Brei schlagen ungefähr 30 Meter entfernt. Er rennt in die Garage und zieht das Tor zu, und verschließt es somit. Von weitem seht ihr eine Leiter die auf das Dach führt.

## *Kapitel 4: Vollgas!*

Oben angekommen steht ihr sozusagen auf einer kleinen Plattform die das Dach entlang führt. Ihr könnt von dort ins Innere sehen und seht den Fremden wie er an der Motorhaube arbeitet. Daneben lehnt seine Schrotflinte. Eines der Fenster durch das ihr seht ist halb offen. Darunter ist so eine Art Galerie, das ist sozusagen die 2. Ebene der Garage, und von dort führen Treppen nach unten. Und er ist abgelenkt.

Reinklettern → Klettern Wurf

Wenn Michael Leute bemerkt, springt er in Deckung: Ejj Leute tut mir leid, ich will keinen Ärger, ich will nur das Auto und weg von hier. Hat eine Tochter, die is aber schon 14. Lässt sich relativ leicht überreden (um 8 vereinfacht) Lässt sich auch auf Deals ein. Senkt auch mal die Waffe.

Falls die Spieler die Waffe haben: Lässt sich später auf einen Deal ein. Passt auf, von mir aus könnt ihr den Wagen haben, denn ohne meine Tochter komm hier eh nicht weg. Ich hol nur schnell meinen Scheiß aus dem Kofferraum und dann könnt ihr den Wagen haben und schleich mich durch die Hintertür, aber dafür will ich die Waffe! ODER Buntstifte!

Wenn Torre nicht mitgekommen ist:

Er geht in Richtung Kofferraum, als er sich dem Kofferraum nähert springt Torre aus seinem Versteck und rammt Michael ein Messer in den Hals und nimmt ihm die Schrotflinte ab. In diesem Moment

dreht sich Torre zu euch und richtet die Waffe in eure Richtung. Torre: Ejj, wollt ihr mich verarschen? Zurückkommen am Arsch, ich seh den Wagen doch, da hätte meine Mutter, ich und ihr nie reingepasst. Pass mal auf, ihr haltet mal eure Fressen. Du bleibst hier und der Rest fährt mit um die Barrikaden Weg zu räumen. Ich geh doch nicht wegen auch Lutschern drauf.

#### Gespräch

Ejj, du komm mal her und zielt mit der Waffe auf euch → Schlägt ihm in die Fresse mit dem Kolben ein, dann sagt er jemand anderer soll ihn einladen. Der kriegt auch eine. Drückt ab ins Bein bei Bedrängnis. (3 W6 Schaden)

Du siehst zu wie XX in den Wagen geladen wird. Er versucht den Wagen anzulassen und der Wagen springt an. Er fährt los, stößt gegen das Fronttor und dieses rollt langsam nach oben. Und der Wagen rollt in Richtung Osten davon.

#### Charaktere aufleveln!

### *Kapitel 5: Verlieren wir ihn?*

Alle im Wagen erwachen nach und nach und kommen zu Bewusstsein. Was seht ihr? Torre fährt und ist abgelenkt, er überfährt unregelmäßig Trauernde.

Sie fahren durch Neuanfang und fahren aus dem Zentrum. Wagen anhalten → Durch Angriff (Ohne Waffen-Kampftalent, danach Geschicklichkeits-Wurf) oder einen Unfall. Torre ist nicht angeschnallt. Ihm brechen Zähne aus und der Wagen kommt zum Stehen. Trauernder kommt dann auf den Wagen zu. Muss repariert werden wenn es zu einem Unfall kommt. Überprüfen ob er lebt, werfen auf Medizin.

Im Wagen neben ihm ist die Schrotflinte. Er hat einen weiteren Schuss in seinem Hemd. Im Kofferraum gibt es 15 Gegenstände. Dann zurück zur Garage.

Schnitt in Die Garage → Mit enormen Schmerzen kommst du am Boden der Lagerhalle zu dir. Du siehst verschwommen aus dem Augenwinkel, wie sich jemand an deinem Rucksack zu schaffen macht. Es scheint sich um Svea zu handeln. Soziales Talent (Wenn schon encounter um 3 erleichtert) → bei Fehlschlag sieht sie dich erschrocken an und läuft davon, wenn er es schafft bleibt sie da hilft. Falls genau Beruhigen, noch ein Versuch um 2 erschwert.

Es geht dir schlecht, viel geplündert, und dies anscheinend in das Auto getan haben. Und in einer Ecke steht ein Tisch und eben dein Rucksack ist auch in dem Raum. Als du fertig bist....taucht plötzlich etwas an der Vordertür auf. Die Wache Frank steht plötzlich da uns sieht...mit einer Mischung aus Wut und Überraschung an. Er sieht sehr mitgenommen aus. Ohne ein Wort zu sagen, geht er direkt auf dich zu. Als du versucht mit ihm zu reden, verpasst er dir eine ordentliche Faust in die Fresse, du bekommst 6 Schaden. Du taumelst zurück und fällst auf deinen Hintern. Jetzt beginnt er sich an deinem Rucksack zu schaffen zu machen. Frank nimmt alles außer 2 Gegenstände mit (Auch den Rucksack) und außerdem liegt bei den 2 Sachen ein Zettel an den du dich nicht erinnern kannst. Auf dem Zettel steht, BUNT und groß SÜDEN geschrieben. Das Auto kommt wieder in Richtung Garage zurück. In der Garage befinden sich ein Benzinkanister und 2 andere Karten. Bei nochmal durchsuchen gibt es eine weitere Karte aus der anderen Seite des Raumes.

#### Hunger und Durst!

Garage liegt im Süden, sind vorher in Richtung Norden gefahren. Ihr sitzt jetzt also mehr schlecht als recht im diesem Wagen. Auf dem Weg kommt ihr immer wieder an Menschen vorbei die sich gegen bedrohen, plündern und um ihr Leben laufen. Am Südtor angekommen findet ihr dieses offenstehend. Und es laufen immer wieder vereinzelt Menschen hinaus. Während sich im Unterholz rund um Neuanfang Trauernde nähern. Dieses ist aber nicht weit genug offen um einfach hindurch zu gelangen. Dahinter seht ihr jetzt schon einen Weg mit einem Wald. Der Wagen bewegt sich weiterhin in Richtung Tor.

Es ist kein massives Tor und man könnte durchfahren. Seitig ein Wall. Das Tor geht sofort auf. (Falls Sie durchfahren, bekommen sie 2 Platten und der Motor fängt an zu rauchen.) Im Kofferraum liegt Svea. Flüchtet dann.

## *Kapitel 6: Es wird dunkel...*

Ihr fahrt vorbei an vielen Leuten und vereinzelt seht ihr immer wieder Trauernde. Und diese versuchen sich von Neuanfang zu entfernen, es werden aber immer weniger und weniger, aber es wird aus immer dunkler. Doch dann kommt ihr an eine Straßensperre. Es sieht aus wie ein Biberdamm, wo ein Baum umgefallen ist und Leute einfach irgendeinen anderen Scheiß davor gestapelt haben. Seitlich führt aber ein Weg ins Unterholz und ihr bildet euch ein in der Entfernung ein schwaches Licht zu erkennen.

Zum Licht gehen entlang des Weges. Ihr kommt an ein Lagerfeuer, an diesem liegen 2 Leichen. Eine weibliche und eine männliche Kinderleiche. Und am Baum hängt eine weitere Leiche, einfach mit einem Strick an dem Baum, es sieht aus als hätte er sich erhängt.

Weibliche Leiche → Nur normale Kleidung

Männliche Kinderleiche → Nur normale Kleidung

Beim Erhängten → Normale Kleidung und einen Zettel

In der Nähe steht eine kleine Hütte, die aussieht wie ein Tipi. Ein kleines Zelt aus dickeren Ästen. Sie ist verhältnismäßig groß, der Boden ist mit Stroh ausgelegt und die Decke ist mit Ästen belegt. In der Mitte ist eine kleine Feuerstelle, welche aber aus ist. Das heißt es ist sehr dunkel in der Hütte.

Zelle vorlesen. Und alle sind erschöpft und müde. Schlafen gehen.

Plötzlich hörst du wie eine schwächliche weibliche Stimme dich aus dem Wald ruft. Falls es Wachen gibt hört er/die das Geräusch, ansonsten wacht die Person mit der höchsten Lebensenergie auf.

Einer wird die ganze Zeit gerufen. Wenn man in Richtung des Geräusches geht, kommt man soweit das man wenn man jetzt weitergeht, sieht man nicht mehr das Licht des Feuers in der Hütte. Wenn man weitergeht, kommt die Stimme auf dich zu, sogar relative schnell. Wurf auf Mentale Belastbarkeit(2W6). Die Stimme kommt immer schneller auf euch zu. Und plötzlich bricht sie ab. Dann hört ihr kleine Schritte im Unterholz und sie scheint euch zu umkreisen. Und ist jetzt leicht seitlich von euch. Die Stimme läuft dann in Richtung Hüte.

Falls jemand ruft. Wachen die auf die nur leicht erschöpft sind. Die Schritte laufen nun um die Hütte. Plötzlich schaut ein Auge durch einen Ritz der Hütte und ihr hört wie die Schritte sich wieder sehr

schnell entfernen. Man kann Spuren lesen (Fußabdrücke, 8-10 Jahre alt). Spuren führen weg von der Hütte.

Ihr kommt an den Waldrand, wo eine Wiese ist. Auf der nichts ist, außer eine Kuh und in der Früh am Horizont seht ihr eine Holzhütte, leicht erhöht am Rande der Hütte stehen. Ihr steht am Rand dieser Wiese und seht diese Hütte.

### Regeneration der Nacht

## *Kapitel 7: Des Rätsels Lösung...*

Ihr kommt an der Hütte an, sie ist klein und halbwegs virtuos gemacht und hat so leicht grünliche Bretter als Wände. Auch so leicht erhöht, auf einer kleinen Steinmauer. Bis auf ein Fenster, sind leider alle anderen verbarrikiert. Diese Hütte hat 2 Türen, eine Vordertür mit Windfang und eine Hintertür. Das Fenster ist sehr klein, man passt leider nicht durch. Die Vordertür ist verschlossen. Die Hintertür hat ein Vorhängeschloss mit 3 Ziffern von 0 bis 9.

Lösung: 5 3 9 Du gibst es ins Zahlenschloss ein und es funktioniert.

Ihr geht rein und die Hütte sieht innen genauso aus, nur es gibt noch ein paar Winkel die ihr noch nicht gesehen habt. Da gibt es einen Kamin und einen kleinen Schreibtisch auf dem irgendwelche Unterlagen liegen mit chemischen Formeln und ähnlichem, ihr könnt das aber schwer zuordnen.

Der Schreibtisch einer Ecke ist leer bis auf eine Lade diese ist verschlossen (Aufbrechen(KK) oder Schlösser knacken) → Darin ist ein Diktiergerät, aber ohne Batterien

In dem Haus ist außerdem Kleidung welche wärmer ist als das was ihr zurzeit habt.

Plötzlich hört ihr ein anderes Tier schreien, relativ laut und erbärmlich. Ihr merkt dass dies vom Dachboden kommt. Man könnte an diesen Haken durch einen kleinen Sprung rankommen und die Lucke öffnen. Wenn ihr die Lucke öffnet → Sie geht leicht seitlich auf und ihr hört ein dumpfes Grollen und in dem Moment knallt ein Pavian mit der Leiter auf den Boden. Er richtet sich auf und sieht euch an, und ihm läuft Blut aus den Augen. Das Vieh scheint vom Sturz angeschlagen zu sein und kann seine Beine anscheinend nicht bewegen. Der Pavian (Lebensenergie: 24) kriecht auf euch zu. Zum Einfangen mit Rucksack (Wurf auf Geschicklichkeit)

Am Dachboden: Findest du einen gesund aussehenden Pavian in einem Käfig, dieser scheint verängstigt zu sein. Daneben steht ein Schrank. Im Schrank sind 2 Batterien. Oben ist auch ein anderer aufgebrochener Käfig.

Wenn man den Käfig öffnet, dann läuft er an allen vorbei und bricht nach draußen durch ein Fenster. Außen am Haus findet er einen Gegenstand.

Denn plötzlich tritt ein Fremder an euch heran, er kommt auf die Hütte zu. Es handelt sich um einen älteren Mann, er läuft sehr gebürgt. „Ich bin Händler, ich verkaufe alles wonach es Ihnen begehrt wenn der Preis stimmt.“ Beim Feilschen (Gib her bitte, bitte jetzt komm schon. Oh mano bitte voll günstig) „Ganz ruhig bleiben junger Mann, Die Transaktion kann schon stattfinden, aber wir müssen alle die Gemüter etwas herunter kochen.“ Was haben die Herren den noch im Angebot?



Nach einiger Zeit: Ich hab es etwas eiliger, ich muss dann auch wieder. In seinem Rucksack sind nur Steine drinnen. Falls er nicht aufgehalten wird, kehrt er zu seiner Gruppe zurück mit einem Auto. Wenn man ihn tötet (3W6 GG)

Ihr marschier den Weg entlang, es gibt keine Abzweigungen, aber ihr seht die ganze Zeit Wagenspuren, die relativ frisch wirken.

## *Kapitel 8: Es kommen Probleme auf uns zu!*

Falls Pavian frei: Ihr merkt immer wieder dass der Pavian euch die ganze Zeit in den Baumwipfeln durch den Wald folgt. Dann kommt ihr an eine Weggabelung und dort steht ein Wegweiser auf dem steht, Arcade Halle und Pavian Schanze (Bunker aus dem 2. Weltkrieg). Als ihr an diesem Wegweiser steht, erscheinen 2 Gestalten mit verhältnismäßig gut bearbeiteten Rohren bewaffnet. Sie kommen auf euch zu und scheinen keines Wegs freundlich gesinnt zu sein. Eine Frau und ein Mann. Und beide sehen wirklich richtig kräftig aus.

„Ejj, ihr klenen waschlappen. Wat is mit unsam Kumpel passiert-“ und als er den Satz zu Ende sprechen will, springt plötzlich der Pavian von oben auf die beiden runter und zermatscht die beiden bis zur Unkenntlichkeit. UHuhuhuhuu Er schlägt halt ohne Ende auf die ein und ihr seid alle schockiert. (Wurf auf MB erleichtert um 4) Als er anscheinend sein Werk vollendet hat rennt er davon in den Wald.

Hier irgendwo war's. Und du bist sicher dass die den ganzen Scheiß bei sich haben. Na klar, die haben doch mit mir gehandelt. (Pavian hätte auch eingegriffen)

Sie haben beide Metallrohre dabei.

Während ihr euch unterhaltet, merkt ihr wie aus der Richtung in die der Wegweiser mit der Aufschrift Arcade Halle, sich Trauernde nähern. Ihr hört so ein typisches weinen und seht mindestens 3 Dutzend Trauernde auf euch zu kommen vom Horizont.

Auf dem Weg zum Bunker kommt euch ein Fremder entgegen, als er euch sieht bleibt er erstmal stehen. Er macht jetzt keinen superbedrohlichen Eindruck auf euch. Ihr seid aber jetzt in guter Distanz zu ihm. Er sieht ganz normal aus, leicht mitgenommen und wirkt irgendwie unvorbereitet, er hat keinen Rucksack und sieht einfach dreckig aus. Er sieht nicht so aus als hätte er sich gut auf seinen Trip vorbereitet. Sein Name ist Edin. Er kommt gerade vom Bunker, welcher überrannt wurde. Er konnte nichts mitnehmen und einige Leute sind noch dort gefangen. Es gibt dort auch noch einige Vorräte und in der Nähe befindet sich ein Stützpunkt der reinen Offensive.

Erklärung der „Reinen Offensive“: ist eine Verein von Apokalypse Fanatikern, die an das Überleben der stärksten glauben. In ihrer Gesellschaftsordnung ist kein Platz für alte und schwache oder Kranke. Sie nehmen auf wer sich zu wehren weiß oder einen Nutzen erbringt. Sie sind aber auch für ihre Korruption bekannt. Dazu müsst aber an der Pavian-Schanze vorbei.

## *Kapitel 9: Das Ende der Fahnenstange.*

Dort seht ihr ein absolutes Trauerspiel. Umherlaufende Trauernde zerfetzen gerade die Leichen letzter zuvor Überlebender. Als ihr das ganze beobachtet, bemerkt ... an einem der Fenster um eine Gestalt. Es handelt sich um eine Frau. Sie scheint wild zu winken. Sie ist blond und Mitte/Ende 20. Verhältnismäßig gutaussehend. Für Lustmolche eine absolute Hammerschritte.

Der Bunker ist sein Komplex die alle zu einem größeren Komplex verbunden sind. Oben sind halt Schießscharten (Löcher) Und sie winkt weiter. Als Sie sieht das jemand von euch winkt, zeigt sie euch das ihr kurz warten sollt, geht sie kurz auf die Seite und kommt wieder mit einem Arm voll mit Schlafsäcken. Und ein Paket mit Verbandszeug und zeigt dass ihr herkommen sollt. Während ihr redet, holt sie einen Schlüssel hervor und zeigt scheinbar auf einen Jeep der neben euch steht.

Weiter etwas an der Seite steht ein alter roter Opel Corsa Baujahr 1994 (Schlüssel innen versteckt). Und er sieht relativ mitgenommen aus, könnte aber funktionstüchtig sein. Der Bunker ist schon so gebaut, das man es schaffen könnte über die Dächer in eines der Fenster zu kommen.

Wenn man zu einer Tür oder zu einem Fenster will muss man trotzdem eine Schleichen-Probe werfen (um 4 erleichtert). Wenn man es nicht schafft kommen 2 Länger infizierte Trauernde und werden aufmerksam.

Nach dem Kampf werden die Trauernden angelockt.

Drinne eine Tür zum Knacken und ein Typ der dahinter die Frau bewacht. Hat eine Maschinenpistole aber keine Munition.

Wenn ihr in den Corsa einsteigt, läuft er auf Reserve. Frau ist mittlerweile auf dem Dach und winkt. Kann auf das Dach des Autos springen. Hat die Schlafsäcke alle in der Hand. „Oh man Jungs, ich bin total am Ende. Meine Nerven, ihr glaubt nicht was ich durchgemacht hab.“ Drückt die Schlafsäcke voll in eure Gesichter.

Ihr kommt mit dem Auto an eine Brücke und dort steht so ein Kleinbus, als der Kleinbus euch zu scheinen scheint, gibt er Gas. Die Frau schreit: „Shit, wir sind am Arsch“ Der Wagen aus Richtung Brücke fährt mit Vollgas auf Sie zu. Recht schnell erkennt ihr einige recht gut ausgerüsteten Gestalten auf der Fahrerbank. (Die sind von der Reinen Offensive, ca. 200 Meter entfernt)

Bei Nägeln (Wurf auf Glück, 5 von 20), nach einiger Zeit ziehen auch die Waffen

Entweder wird er irgendwie zum Unfall geführt oder Sie rammen euer Auto und beide Autos halten an, es kommt zu einem Kampf. Bei einem Unfall sieht man die Unterseite der Fahrerkabine und es gibt seitlich keine Fenster, hinten gibt es ebenfalls keine Fenster. Hinten ist jemand bewaffnet, wenn man versucht zu öffnen wird geschossen. Die beiden vorne sind bewusstlos und sind ineinander verknäult. Man sieht ein wenig Blut und 2 dick gekleidete Männer. Man sieht ebenfalls eine Schusswaffe in der Fahrerkabine. Falls man weiter sucht findet man eine Dose essen.

Motorengeräusche nach einiger Zeit. Es sind 5 Wagen aus Richtung der Pavian-Schanze.

Die Männer schießen in die Luft (Wenn auf dem Rückweg) und schreien wie Verrückte.

Wenn Sie flüchtet seht ihr relativ schnell ein großes Tor, mit einer Mauer welche sich nach rechts und links sehr weit fortbewegt. Früher oder später fliegen Rauchgranaten aufs/ins Auto und alle verlieren das Bewusstsein.

### Charaktere aufleveln!

## *Kapitel 10: Ein neuer Anfang*

Ihr kommt in einem Raum zu euch und bemerkt dass ihr alle gefesselt seid. Um euren Hals befinden sich schwere Metallschellen und es ist sehr dunkel. Und seht nur einen fahlen Lichtstrahl welcher in die Mitte des Raumes führt. Und in eure Nasen dringt ein sehr starker Geruch von Alkohol. (Wurf auf Saufen, wenn geschafft wissen Sie das es ein starker russischer Wodka ist) Einer hat das Gefühl das in der Ecke des Raumes irgendetwas ist. Die anderen sehen dass er versucht mit irgendetwas zu interagieren, doch Sie sehen selber nichts.

In dem Moment tritt wirklich jemand aus dem Schatten. Er starrt euch ruhig an und kommt auf einen näher zu, streckt seine Hand aus und streichelt zärtlich dein Gesicht. Dann sieht er die anderen lange an, dreht sich um und verlässt wieder den Raum. Kurz danach öffnet sich die Tür wieder und ein großer slawisch aussehender Mann betritt den Raum.

Starov: „Ahhh Freunde, was traibt euch in main beschaidenes Chaim? Ihr befindet euch in Endstadtion, das is eine Stadt, die gegründet hat meine Wenichkeit in angesicht von aktuelle Situaation. Was sind eure Namen meine werten Freunde?“

Alle stellen sich vor. „Freut mich zu haben euch alle hier. Verzeiht mir Sicherheitsmaßnahme um Hals die Kette. Sind in Zeiten gefährlichen in den leben wir. Ich Sorge dass ihr befreit soofort. Ab Davei!“

Und die Tür springt auf und 2 Gehilfen kommen herein und öffnen euch eure Halsketten.

„Passt auf, ich kann euch noch niacht vertrauen. Das verstehn?“ „Ihr könnt euch frei bewegen in Entstadtion, wen haben Probleme kommen zu mir. Ansonsten kein Probleme.“

„Sachen die ihr haben dabei, haben verwart. Ich euch nicht bestehlen. Starov ehrliche Mann. Frau war sehr ängstlich, haben gegeben zu Arzt. Später du Sie sehen kannst, Versprechen dir.“

„Geht ruhig und haben Spaß in Stadt, geht ruhig einen Trinken, geht auf mich. Ah, Davei!“

### Er verlässt darauf wieder den Raum.

Wenn man rausgeht und sich umsieht: Dann wird der Marktplatz von Endstation betreten, es ist anscheinend eine Stadt die richtig brummt, es bewegen sich überall Leute und es ist einfach viel los. Hier und da schreit jemand, es gibt Schlägereien. Größtenteils sehr kräftige Typen die dort überall rumlaufen. Ein paar Frauen sind auch dabei. Dort is niemand dabei der schwach wirkt und geschützt werden müsste. Die Stadt wirkt wirklich echt.

Dicklicher Mann: Ejj Kollege, was gehtn?

Ein anderer Typ: Ja, bidde?

Marktstand an dem Essen gegrillt wird. Eine komisch aussehende Frau steht dort. Njaaa? Hääh? Wah? Wuuh? Ohh.

Plötzlich wirst du angerempelt. Es sieht aus wie eine Gruppe von Leuten die einen Mann begleiten, einen etwas ergrauten älteren Herrn und dieser lässt einen Zettel fallen. Knapp bevor du ihn kriegst, greift eine kleine Hand nach diesem Zettel und schnappt ihn dir weg. Es ist ein kleiner Junge und er steckt den Zettel sofort ein. Falls er bedroht wird kommt einer dieser Typen: "EJJ, MANN" Er sieht eine Waffe und richtet sie auf dich. „FINGER WEG VON DEM JUNGEN“

Der Junge grinst dich an: „Haaallooo“. Bei Nachfrage von dem Zettel: „Also wenn der Kleine sich was nimmt ist es sein, das is nämlich der Sohn von Starov. Und wenn Sergei sagt es gehört ihm dann gehört es ihm auch.“ Der kleine Junge geht dazwischen. „Hei, hei, hei meine Freunde ganz ruhig. Ich bin Sergei. Wir müssen doch hier keinen Streit anfangen. Komm wir gehen mal zur Seite.“ Er geht mit euch zur Seite. „Ich kann mir schon vorstellen das ihr Bock auf diesen Zettel von Professor Winterapfel oder sonst was habt, aber so einfach klappt das nicht.“

„Passt mal auf, meine Schwester hat bald Geburtstag und Sie wünscht sich eine Puppe die es bei Plunder & Pfund gibt, hier gleich um die Ecke, ich seigt euch wo kein Problem. Aber ich steh grad ein bisschen blank da wenn ihr versteht. Also kümmert euch drum, schnappt euch die Puppe, bringt mir das Ding und Zack habt ihr euren Zettel. Also haben wir einen Deal?“ Er beschreibt euch den Weg, links, rechts, bam und ihr seid dann dort.

## *Kapitel 11: Nicht alles was glänzt ist Gold.*

Ihr steht nun vor Plunder & Pfund. Der Laden sieht ein wenig improvisiert zu sein und oben ist halt so ein Schild angenagelt wo das auch draufsteht. Im Schaufenster seht ihr wirklich eine Puppe, hellblau und blonde Haare. Drinnen steht ein Verkäufer (Sven Pfund)

Das Ziel ist jetzt die Puppe zu bekommen, entweder durch 3 Dosen um Sie zu kaufen oder Sozial Interagieren (Überreden, Einschüchtern, Feilschen,...) (Einer kann aber noch eingreifen – Wenn geschafft – Einen guten Witz). Man kann sie auch stehlen.

Sergei beim Platz am Brunnen. Puppe übergeben → Dann kriegt ihr einen Zettel, aber es ist nicht der ganze Zettel, aber ihr kriegt den Rest von Zettel, alles klar Jungs? Also, wollt ihr hören was ihr tun müsst? Man merkt ich bin ein lockerer Typ, aber bei den Frauen da läuft's noch nicht so gut. Meine Lehrerin ist ein echt heißer Feger. Doch ihr Mann, oh man oh Mann. Aber ich hab ihr hier einen Brief geschrieben. Hier habt ihr den Liebesbrief. Gebt ihr den, aber nicht reingucken. Ich weiß wie man mit Frauen redet, nur bei der Aktion da kommt ihr ins Spiel. Die steht da drüben. Aber Obacht, ihr Macker darf nicht merken dass ihr ihr den Brief gebt. Ihr könnt euch ja prügeln um den Macker abzulenken oder so, seit kreativ Freunde.

Die beiden stehen in der Nähe eines Kiosks.

Bei der Prügelei (Der Schwächere muss einem Schlag ausweichen um 2 erleichtert)

Beim zustecken kriegt derjenige einen Kuss Charme +1, danach kommt sie an dein Ohr und sagt und flüstert dir: Busscheibeneinschlaghammerhalterungssystemvertriebsgesellschaftsvorstand

Ihr habt nun alles was ihr braucht. Falls sie kämpfen, ist der Ort aufgewühlt und schreit: Uhuhuhuhuh Hau ihm auf die Schnauze!!

Ein Typ, breit wie eine Tür. Hmm. Die Menge fängt an HmmHmmHmm. Er fasst an seine Schulter. Presst ein Stück Kohle mit der bloßen Hand zu einem Diamanten. Kampf Die Menge tobt. Man kann auch Spenden einsammeln (2 Dosen Nahrung) Danach noch eine Wasserflasche und eine Dose) Starov ist Stolz und unterstützt euch ab jetzt. Im der Kneipe kann er helfen um rein zu helfen.

Zurück zu Sergei, dieser hat den Kampf auch gesehen. Hat auch gesehen wie der Brief zugesteckt wurde. Er gibt einen weiteren Zettel: Ejj Jungs mehr hab ich nicht...oder vielleicht doch. Angebot und Nachfrage, was soll denn der ganze Stress? (Mann kann verhandeln)

Meine Mutti, hää, ihr wisst, die sind soo und meine Mutti hat mir meinen Lieblingsflummi weggenommen, ich weiß klingt albern unter Geschäftsleute, aber ich bin eben jung und agil. Aber das Problem ist, dass meine Mutter im Hammerwerfer ist, eine Kneipe gleich in der Ecke. Da komm ich nicht ohne Einladung rein. Dort gibt's Codewords, Türsteher und so was ne, ihr versteht? Also holt mir meinen Flummi zurück.

Beim Hammerwerfer, ist es belebt und Leute erkennen euch von vorher. Eine Fronttür, dort steht ein Türsteher. Er braucht ein Codewort.

Ihr betretet die Bar, doch wo ist Waltraut, die Mutter von Sergei?

Waltraut ist sehr betrunken und kann sehr leicht überredet werden, kommt trinkt doch einen, mein Mann gibt euch doch einen aus also bestellt euch doch einen.

Während blablalba begegnet ihr Thore: „Ihr müsst hier verschwinden, verschwindet Mann, wir können nicht reden, ihr müsst weg. Los, verschwindet“

Sergei den Flummi wiedergeben, er wartet vor dem Hammerwerfer.

## *Kapitel 11: Eine unerwartete Wendung*

Ihr kriegt den Rest der Karte und könnt nun zum Ort wo die Sachen gelagert sind, dort angekommen seht ihr ein Gebäude und es laufen relativ viele Menschen rum die bewaffnet sind. Ihr kommt an eine Holztür an, welche nicht bewacht ist. Drinnen sieht man einen Tisch auf dem Sachen liegen, dies sind eure. In dem Raum ist auch noch eine weitere Tür, diese ist eine Metalltür. Die Tür ist nicht offen, aber als du versuchst die Tür zu öffnen hörst du eine Stimme aus dem inneren des Raumes.

„Hallo, wer ist da?“ „Ich kenne Sie nicht, ich werde diese Tür nicht öffnen“ „Sie wollen mich befreien? Haben Sie Beweise?“ „Mir ist viel schlechtes Wiederfahren“ „Mein Name ist Herr Winterkorn“ „Herr Prof Dr. Dr. Winterkorn“ „Sie haben mein Haus gelootet?“

Als du diese Frage stellst ertönt plötzlich eine Durchsage, durch die Lautsprecher hört ihr ein Rauschen, als hätte jemand den Knopf gedrückt um eine Durchsage zu machen und danach ein Weinen. Von draußen hört man Geschrei und es fallen erste Schüsse. Dann hört ihr wie Prof. Dr. Winterkorn aus dem Raum gezehrt wird.

Plötzlich öffnet sich die Tür. Starov steht dahinter: Oh meine Freunde! Was ist eh los, der Ort wird angegriffen. Müssen kommen schnell, raus von hier. Der Raum denn ihr seht ist relativ karg

engerichtet, halt ein Bett und ein Tisch mit einem Stuhl. Außerdem sehr ihr eine andere Tür. Starov geht durch diese ins Freie und schreit: „Kommt mit mir Freunde.“

Ihr seht dass sich durch den die Anfangstür wo ihr in das Gebäude gekommen seid, Trauernde kommen. Wenn ihr die Tür schließt, klemmt sich 1 Bein eines Trauernden fest. Als ihr ins Freie tretet seht ihr wie Starov einem Trauernden die Fresse zerschlagen. Rechts neben euch tauchen plötzlich 2 weitere auf, doch Starov schreit: „Oh Jungs, beiseite!“ und springt dazwischen und schlägt einem auf dem Kopf und geht sofort zu Boden. Doch ein anderer Trauernder beißt in an der Hand. „VERDOOMMT“ und zermatscht ihm dann den Kopf mit seiner anderen Faust. „OHHH“ und schüttelt seine Hand. Was tut ihr?

Hand abschlagen (Mit Körperkraft, danach Medizin und Körperkraft)

ODER

Sergei retten

Er bittet euch Sergei zu holen, weil er sich um den Ort kümmern muss. Läuft Weg und zeigt in Richtung Ausweg wo Sergei sein sollte.

Spuren lesen von Winterkorn (dafür braucht man die Karte) führen in die Richtung in die Starov gelaufen ist. Man kommt an einen Platz wo eine Menge Leute sind. Am anderen Ende seht ihr Starov, doch zwischen euch sind sehr viele Trauernden und Menschen die alle gegeneinander kämpfen. „Was macht ihr hier? Sollte retten Sergei!“ und kämpft leicht angeschlagen wegen seinem Arm weiter. Starov reagiert aber weiter nicht. Plötzlich greift ein Trauernder an. Dieser ist angeschlagen (7 Gesundheit noch) Doch es taumeln auch noch weitere auf euch zu. Auf dem Platz sind es mindestens 50-60 Trauernde und 30 Menschen die um ihr Leben kämpfen.

## *Kapitel 12: Das Chaos bricht aus!*

Wenn man an der Mauer ankommt sieht man Sergei (zerfleischt wenn man die Hand von Sergei abgehackt hat, wenn man ihn mochte kriegt man 1 W20 Geistige Gesundheit schaden, beim Looten 5 GG Schaden)

Wenn man sofort zu ihm geht kann man ihn noch mit einem Wurf retten. Aber ihr seht das Loch in der Mauer, von dort führt eine kleine Treppe nach draußen. Alle die durch das Loch gehen und sehr breit sind kriegen 1 W6 Schaden. Ihr steht auf der anderen Seite, vor euch liegt so eine Art kleines Waldstück und rechts und links ist ein weites Maisfeld und dort geht eben diese Mauer weiter und es strömen immer wieder Trauernde in Richtung Stadt, aber auf den Mauern stehen vereinzelt Schützen, die versuchen diese Stadt verteidigen. Als ihr da so steht und redet kommt plötzlich hinter euch noch jemand durch die Mauer. Es ist Thore: „Öhh“ Er scheint gebissen zu sein. „Bitte ihr müsst mir helfen. Bitte tut mir nichts an...hilft mir“ Thore hat einige Gegenstände bei sich (Essen und Trinken)

Von den Seiten kommen einige Trauernde, die wurden angelockt durch das Geschrei von Thore. Als ihr in Richtung Wald geht begegnet euch relativ schnell jemand, es ist die Person die im Gefangenenraum dein Gesicht gestreichelt hat. „Sergei?“ Bei einer negativen Reaktion fängt er an schreiend los zu rennen und greift an. Er spricht aber kein Deutsch. „Nesrev pregregj Osrte Sergei, Bora Winterkorn.“ KAMPF (45/35)

Ihr seht plötzlich rechts von euch einen Truck. Gleich nach einem Hügel seht ihr ein Fahrzeug auf der Straße das mir hohem Tempo an euch vorbeifährt und drinnen sitzt Starov mit Prof. Dr. Winterkorn. Und Winterkorn scheint nicht gerade glücklich. Als Winterkorn euch sieht dreht er komplett durch und greift Starov ins Lenkrad und dabei kommt das Auto von der Straße ab und fährt gegen einen Baum. Es kracht ganz ordentlich, also die fahren da richtig rein. Das ist natürlich auch relativ laut. Ihr steht leicht erhöht, seht runter zur Straße, hinter euch natürlich Endstation, links ein Wald und rechts von euch ein Maisfeld, bei dem sich, wie ihr alle seht, die Spitzen oben bewegen. Also es bewegen sich anscheinend Gestalten im Mais, die langsam in Richtung Unfallort gehen. Das Auto ist nicht weit von euch weg, circa 15-20 Meter. Das Auto qualmt auch ein wenig.

Tür öffnen mit einer Körperkraft von 13 oder mehr. Ansonsten Aufbrechen! Starov regt sich leicht wenn jemand näher kommt. Im Auto liegen 4 Gegenstände und im Kofferraum (Verschlossen) 3 Gegenstände (Taschenlampe). Starov's Tür ist verschlossen, er wacht auf: „Freund, du musst Professor retten, er hat Gegenmittel, bitte vertraut ihm hat versteckt, aber passt aaaaaauuf...das nicht verlieren...ahhhhhhhh...der Professooooor...“ Er verliert das Bewusstsein: „Brauchen Karte...“ Wenn man den Dr. überprüft findet man einen Zettel auf dem steht: „In den Wald in Richtung Norden und ich kenne den Code.“

Sie können ihn tragen, stärkere Charaktere (ab 15 KK alleine, ansonsten zu 2.) können ihn tragen, werden dann aber kaputt. Nach der Zeit fressen die Trauernden Starov. Winterkorn zeigt in Richtung Wald: „Wir müssen in...“

Um Gefahren wahrzunehmen → Würfeln auf Überlebenstechniken, wenn man es schafft hört man ein komisches Gröllen in der Entfernung

## *Kapitel 13: 4-fache Sicherung*

Wenn sie in die Richtung laufen in die Prof. Dr. Winterkorn zeigt kommen sie an eine Hütte. Die Hütte ist ein kleines Blockhäuschen und Sie ist leicht erhöht, mit einer Art Pfählen und es führt eine 3 Stufige Treppe auf diese Erhöhung. Rundherum liegen sehr komische schwarze Steine. Die Fenster scheinen extrem verdreckt sein. An der einen Seite, leicht abseits steht ein kleines Klohäuschen, es sieht aus wie ein kleiner Schuppen mit einer einzelnen Tür. Und von diesem Haus führen auch mehrere Wege weg, ihr kommt von so einem Trampelpfad, also dort sind anscheinend schon andere Leute gegangen, aber die anderen Wege sind Kies und Steinwege. Und das da auch eventuell ein Auto fahren könnte.

### Charaktere aufleveln!

Im Klohaus → Nur Holz

Die Tür ist verschlossen. An der Tür hängt ein Zettel: Als man danach greift fliegt ein rostiger Nagel auf den Boden und auf dem Zettel steht „Im Garten“. Wenn man nach den Nagel greifen will sieht man Augen unter den Treppen. Unter den Treppen findet man 2 Lumpen, wenn man sucht.

Reden mit Svea: „Hallo“ Man kann Sie beruhigen, ein Kindergegenstand (Buntstifte, Puppe, Flummi) kann sie hervorholen. „Ich warte auf meinen Papa“ „Wir sollten uns hier treffen“ „Wo ist mein Papa?“ „Mein Papa heißt Timo“ Sie ist schon viele Stunden da und hat die Hütte nicht aufbekommen und sich dort versteckt. Sie hat schon eine Weile keine Leute mehr gesehen. In Neuanfang, sie weiß nicht was passiert ist.

In die Hütte kommen, ein Fenster einschlagen → Svea zuckt aus und erschrickt oder man sperrt auf mit einem Schlüssel welcher unter einem Stein liegt. Die Tür knarrt ein wenig wenn sie aufgeht. In der Hütte ist es sehr dunkel, da die Fenster so extremverdreht sind.

Es ist eine Holzhütte und es ist heruntergekommener Raum, alles sehr verstaubt und hier und da ein paar Spinnenweben. Es hängen auch einige verdreckte Bilder an den Wänden und links vom Eingang ist auch eine kleine Küchenzeile, wo ein Waschbecken ist, ein paar Schränke. Die Vorhänge sind teilweise runtergerissen und teilweise einfach extrem heruntergekommen. Und in der rechten Ecke steht ein großer eckiger Kasten, den ihr aber kaum seht weil es zu dunkel ist.

Dieser Kasten ist ein Safe. Als ihr gerade blablabla macht meldet sich plötzlich Prof. Dr. Winterkorn zu Wort. „Wo Wasser fließt läuft eiserne Wahrheit auf Grund“ – 2/3 - 5:00

Bei weiterem Umsehen mit Licht sieht man bei einem Bild, welches noch eingerahmt an der Wand hängt, das es sich dabei um eine Landkarte handelt. Wenn man sich weiter umsieht findet man etwas zum Essen.

„Ich hatte mein Glück wohl nur auf Kredit getankt.“

Beim Fluss:

Ihr geht los und kommt beim Fluss an. Er ist sehr dreckig und braun, man sieht keine 2 cm ins Wasser rein. Am Rand des Flusses liegt ein kleiner Gerümpel-Haufen, wo Schrott und andere Sachen liegen. Der Flussrand ist leicht bewachsen und man könnte auch ganz leicht reingehen. Im Gerümpel-Haufen liegt nur Schrott bis auf einen Kühlschrankschrankmagneten. Man kann eine Magnetangel basteln mit 2 Seilen, einem Stock und einem Magneten. Wenn man rumsucht zieht ihr folgendes aus dem Fluss. Bild der Münze. Ansonsten kann man im Wasser danach suchen und schneidet sich an Scherben. Man nimmt 1W6 + 4 Schaden, und es gibt eine Chance sich eine Infektion einzuhandeln (17 oder höher, man muss dann die Wunde versorgen). Es wird langsam dunkel. Zurück in der Hütte. Als ihr vorm Safe steht und darüber diskutiert wie ihr ihn am besten öffnen könnt meldet sich plötzlich Dr. Winterkorn zu Wort. „Manchmal sollte man ein Buch nach seinem Einband beurteilen“ - 4 – 5:15  
Mittlerweile ist es sehr dunkel bleibt ihr in der Hütte oder übernachtet ihr in der Nacht.

Schlafen legen oder weiter gehen zum nächsten Ziel? Davor auch etwas essen.

Schlafen mit Wache: Die Wache hört ein Gurgeln und Ächzen, wenn die Tür geöffnet wird siehst du das sich in der Dunkelheit etwas bewegt, relativ nah. Die Gestalt bemerkt dass da was is und es sich in eure Richtung bewegt. Wenn man laut ist hört man ums Haus etwas aktiv wird. Svea wird auch wach und wird panisch. Als du die Tür öffnest, siehst du eine Kindsgröße Gestalt, die mit allen 4 geht



und sich jetzt aufgerichtet hat. „Bild herzeigt“ Und noch weitere dieser Gestalten bewegen sich im Dunklen. (Schreckt vor Licht zurück)

Schlafen ohne Wache und offener Tür: Alle Wachen erst auf als der erste sich auf allen 4 durch die Tür zerrt.

Rausgehen in der Nacht: Ihr findet nach einiger Zeit komisch aussehende Spuren am Boden. Am Weg zu Ihrem Ziel begegnen ihnen 3 Finsterlinge wenn sie laut waren, wenn sie leise sind nur Einem. Diese können Ihnen

Safe verschieben ab 40 KK

Finsterlinge sind Kinder die infiziert wurden und deren Augen durch die Infektion mit T.E.A.R.S. extrem empfindlich gegen Licht geworden sind. Grauenhaftes Ächzen und Gurgeln kündigt ihre Ankunft an. Weil ihre Wahrnehmung und Sinne noch nicht so erprobt sind bewegen sie sich unrhythmisch und auf allen 4 vorwärts und ihr Hör und Sehsinn sind überempfindlich. Durch die komische Körperhaltung geben sie ein komischen Ächzen und Gurgelgeräusche von sich. Glücklicherweise treten sie nur in der Nacht und in dunklen Orten auf.

Nach dem Schlafen Regeneration von 20 LE und 20 GG

Dann falls sie den Schlüssel noch nicht gefunden haben, kriegen sie ihn jetzt von Svea. „Tut mir leid, ich kenn euch doch kaum“

Bei der Tankstelle:

Vorm Buchladen: Eine kleine Tankstelle, mit nur einer Zapfsäule und einem kleinen Laden. Der Laden ist verrammelt mit Holz und ähnlichem. Man hört drinnen leichtes Gemurmel (Wenn man würfelt) Antworten: „Kommt später wieder, wir haben noch geschlossen“ Die Tür lässt sich nicht öffnen. „Es ist noch so früh, ich will noch pennen“ „Hilfe braucht jeder, man auch dafür bezahlen. Bringt mir was zu lesen und ich werde handeln mit euch.“

Danach: Auf dem Weg begegnet euch plötzlich Blöcki, das wohl dümmste Schaf der Apokalypse. Es kaut genüsslich auf einem Foto herum. Schaut hirnlos:“ Baaawaahaa“ Wenn man eine Weile mit ihm kommuniziert spuckt es das Foto aus. In der Nähe wachsen komisch aussehende Beeren.

Ihr kommt nun an und der Eingangsbereich ist leicht offener. „Hallo Jungs“ Ein Typ, Anfang 40, relativ dick und ungepflegt. Hat auch sehr komische Kleidung an, trägt auch eine Komische Kette wo eine Kreditkarte hängt und hat auch Sachen an die ihm zu klein sind. „Womit kann ich euch helfen?“ „Wir sind immer noch bei SIE“

Schaut sich das Buch genau an, beißt auch mal drauf. „Ein sehr feines Buch, da machen wir einen Deal“ Und geht so auf die Seite und zieht eine Art Tuch von einem Haufen und darunter liegt nur Müll, also wirklich nur Schrott und Dreck. Eine abgebrochene Pommes- Gabel, eine kaputte Glühbirne, eine halbe Geldtasche. (Wurf auf Menschenkenntnis → Er schaut oft und nervös auf seine Karte)

Bei direkter Frage → Mindestens 2 Bücher und 5 Gegenstände, wenn man feilscht reduziert er das Angebot auf 3 Gegenstände und einen sehr wertvollen/geliebten

„Freund, drohst du mir?“ „Ich lass mich von euch nicht einschüchtern...“ Wenn er bedroht wird oder unter Druck gesetzt greift er in seine Tasche und zieht eine Splittergranate. Und zieht den Splint: „Wenn ihr mir zu nahe kommt lasse ich das Ding hochgehen!“ → Man kann ihn beruhigen, steckt den Splint wieder in die Granate und will 10 Gegenstände, ansonsten will er 15 und gibt euch die Kreditkarte.

Wenn diese explodiert, an den nächsten 3W20 Schaden und die anderen 1W20 Schaden LE, und alle 2 W20 GG. Dann müssen Sie die Kreditkarte aus der Menschensuppe fischen, derjenige kriegt ebenfalls wieder 3W6 GG Schaden.

Beim Bücherladen:

Davor sitzt eine Frau. Sie sitzt in einem Schaukelstuhl und schaukelt auf den Überresten eines Trauernden. Sie ist Anfang 30 und durchaus attraktiv. „Hallo junger Mann, mein Name ist Sabine“ „Ich kann mir schon denken wieso ihr hier seit, vor ein paar Tagen war ein älterer Herr bei mir, er hat mir erzählt das bald ein paar Leute kommen würde und nach etwas bestimmten Fragen würden. Ihr wollt also dieses Buch“ „Bevor ich euch gebe was ihr gerne hättet, gebt mir mal was ich gerne hätte.“ „In Sachen Sex weiß ich wo ich mir was hole, aber ich Probleme mit den ekligen Karnickel in meinem Garten. Bringt ein paar und kriegt das Buch.“ „Finger weg von den anderen Büchern, das sind meine.“ Wenn man weiter nachfragt gibt es Pfeile von ihr. Man muss handeln.

Die laufen natürlich weg. Wurf auf einen Angriff.

Karnickel Sabine bringen: „Ohh Danke, wie lieb von dir, geh einfach in den Wagen und hold dir das Buch. Es liegt auf meinem Nachttisch.“ Ihr betretet den Bücherwagen, im Wagen ist es sehr unaufgeräumt. Und man sieht den Nachttisch und ein Buch welches draufliegt. „Bild einblenden“ Dort liegen auch noch mehrere andere Bücher.

Beim Bunker (Drumherum ist Stacheldraht): Eine riesige Schiebetür, also eher ein Hangar, 3-4 Meter hoch und 5 breit, da ist ein kleines Terminal mit einem Display und einem Kartenschlitz. Wird geöffnet mit der Schlüsselkarte aus dem Safe.

## *Kapitel 14: Der Anfang vom Ende... Wer weiß?*

Nach all den Aufgaben machen Sie sich auf den Weg in die Hütte und auf dem Weg dorthin zieht ein Gewitter auf und es wird schlagartig dunkel. Man hört aus dem Gebüsch Ächzen und grässliches Atmen.

Blöcki rammt einen von Ihnen, wenn dieser vorher weggerannt ist, ansonsten steht er nur dumm da und frisst Gras. KAMPF, ANLEUCHTEN oder zur letzten Location flüchten.

Danach machen sie sich weiter auf den Weg, doch sie hören ein lautes Brummen. Es ist ein Auto und am Steuer sitzt Vanessa. Sie fährt mit Vollgas an euch vorbei, ist unaufmerksam weil sie auf euch aufpasst und überfährt etwas. Diese Gestalt liegt nun beinahe reglos am Boden. Als sie näher kommen sehen sie dass es ein circa 50 Jähriger Mann ist. Er ist schwer verwundet. Er stellt sich als Gustav vor. Er will sterben da er enorme Schmerzen hat. ENTWEDER die komischen Beeren → Alles super ODER Umbringen → Alle unter 12 MB kriegen 10 GG Schaden → Oder einfach sterben lassen alle bekommen 10 GG Schaden

Falls sie etwas am Buchladen gestohlen haben finden Sie einen Steckbrief bei ihm → Darauf steht das Sie etwas gestohlen haben UND/ODER einen Mord begangen haben.

Dann auf dem Weg zurück in die Hütte: Safe öffnen → R98 R51 L37 L7 R4

→ Münze (R98) → Buch (R51) → Bild (L37) → Kreditkarte (L7) → Es passiert zu nächst noch nichts, doch plötzlich meldet sich der Professor zu Wort: „Es wiederholt sich und wiederholt sich und wiederholt sich und wiederholt sich. Und obwohl man es in den Händen hält sieht man es nicht.“ – 7 – 8:15

Ihr findet im Safe eine Schlüsselkarte und eine Ampulle auf der steht Antiserum, drinnen ist lilane Flüssigkeit.

Auf dem Weg zum Bunker: Erinnerung das Starov gesagt hat ihr sollt Prof. Dr. Winterkorn zum Bunker bringen. Svea sagt auch: „Mein Papa hat auch gesagt, beim Bunker da finden wir Hilfe.“ „Es gibt gute Menschen und böse...Neuanfang war unsere Chance, aber Papa lag falsch...“ „BeginnZuWein“  
“Als ihr die Karte durch den Schlitz zieht leuchtet das Display auf und die riesige Tür beginnt sich zu öffnen. Doch dann ertönt ein merkwürdig schrilles Geräusch, wie ein sehr komisches Tröten, der Prof. erwacht schlagartig und hebt seinen Kopf: „Was tut ihr den ihr Narren?“