

DAWN OF THE ZEDS
3RD EDITION

DAS
FARMINGDALE
DOSSIER

VERTRAULICH

Inhaltsverzeichnis

- 1. ZedsS. 1
 - Super-ZedsS. 1
 - Infizierer.....S. 2
 - Anti-Einheiten.....S. 3
- 2. Spieler-Einheiten.....S. 6
 - Helden.....S. 6
 - Heldenhafte Zivilisten.....S. 13
 - Normale und besondere Zivilisten.....S. 15
 - Flüchtlinge.....S. 15
- 3. Plünderer & DorfbewohnerS. 16
- 4. Marker, Plättchen und EigenschaftenS. 17

Das *Farmingdale-Dossier* ist eines von zwei Referenzheften. Es enthält weiterführende Informationen und Regelerklärungen für alle Zeds und Einheiten sowie andere Plättchen und Marker, die dir im Laufe des Spiels begegnen können.

Suchst du stattdessen Regeln, ist die *A-bis-Zed-Anleitung* das passende Referenzheft.

Für eine einfache Übersicht sind die Einträge hier jeweils in ihre jeweilige Kategorie sortiert und in ihre unterschiedlichen Typen untergruppiert.

1. Zeds

Super-Zeds

Super-Zeds sind auch „Zeds“, wie normale Zeds und Infizierer. Beachte das, wenn du Karteneffekte liest! Aber sie sind auch besonders: Sie sind nicht nur besonders stark, die meisten besitzen auch besondere Fähigkeiten. Diese machen sie gefährlicher als normale Zeds. Super-Zeds kommen durch *Ungehinderte Krankheitsausbrüche* (siehe Regel 8.2) ins Spiel; gelegentlich auch durch Effekte von Ereignis- und Storykarten. Getötete Super-Zeds kommen zurück in die Schachtel, nicht zurück in ihren Beutel.

Super-Zeds in Zeds-Mobs

Einige Super-Zeds, wie der *Berserker* und *K10*, können eine besondere **zusätzliche Bewegung** ausführen. Sind sie Teil eines Zeds-Mobs führen sie ihre normale Bewegung mit ihrem Mob durch. Ihre **zusätzliche Bewegung** betrifft jedoch stets **nur sie selbst**. Das heißt, sie nehmen dabei keine anderen Zeds mit.

Zed-hemoth-Super-Zed (1)

Zed-hemoths haben keine besonderen Fähigkeiten. Es sind einfach nur Zeds mit enormer Stärke. Es wäre klug einen Nahkampf mit einem *Zed-hemoth* auf seiner „volle Stärke“-Seite zu vermeiden; versuche stattdessen, ihn mit Fernkampf-Angriffen zu schwächen.

K10-Super-Zed (2)

Der *K10* ist ein zedifizierter K9-Hund des FBI, der durch Z.E.D. noch einen Tick schlauer geworden ist – daher der Name. Du solltest ihn schnell töten, weil sein infektiöser Biss viel schlimmer ist als sein Bellen! Der *K10* besitzt 2x die Fähigkeit **Gefährlich**: Für jedes **Gefährlich** erhöhst du im Nahkampf mit ihm (auch im Mob) ☠ um 1. Also um insgesamt 2, statt nur 1. Außerdem besitzt er die Fähigkeit **Schnell**: Nachdem sich dieser Zed bewegt hat, bewegt er sich danach direkt noch einmal. Diese Fähigkeit gilt für jede einzelne Aktivierung. Bei einer *Doppelten Aktivierung* bewegt sich der *K10* also bis zu 4 Felder weit. Gott sei Dank schlurft *K10* bei *Gehirne!*-Karten aber nur 1 Feld vorwärts, genauso wie jeder andere Zed.

Abscheulicher Super-Zed (3)

Es müssen wohl die unachtsam abgeladenen Laborabfälle gewesen sein, die Dr. Martese einfach hinter seinem Labor in die Katakomben geschüttet hat, die zur Entwicklung des *Abscheulichen* geführt haben. Sowas kann ja keiner absichtlich geschaffen haben ... Was auch immer die Ursache sein mag, es wäre besser, es würde ihn nicht geben ...

Der *Abscheuliche* hat die Fähigkeit **Terror**: Im Nahkampf zählt er – unabhängig davon was die Kampftabelle angibt – immer als Gewinner und zwingt also den Verlierer zum Rückzug. Treffer werden jedoch normal zugefügt.

Ausnahme: Besagt eine Fähigkeit des Nahkampf-Gegners, ebenfalls immer der Gewinner des Nahkampfes zu sein, entscheidet wieder das Kampfergebnis über den Gewinner und Verlierer.

Schläfer-Super-Zed (4)

Der *Schläfer* ist eine tückische Form von Super-Zed. Seine „volle Stärke“-Seite ist sehr schwach, fast lächerlich, könnte man sagen. Aber wehe er wird verwundet ... Seine „reduzierte Stärke“-Seite macht ihn zur echten Killermaschine. Wir empfehlen daher, ihn nicht zu wecken. Das könnte sonst ungemütlich werden ...

Stählerner Super-Zed (5)

Dieser Zed hat eine harte, stählerne Haut und dichte, gelatinöse innere Organe entwickelt, die es sehr schwer machen ihn zu verletzen – viel Glück dabei, ihn aufzuhalten!

Der *Stählerne* hat die Fähigkeit **Hartnäckig**: Für jeden Treffer, den du ihm zufügen würdest, musst du 1x 🎲: bei 🟩 / 🟦 / 🟨 wird dieser Treffer abgewehrt und nicht zugefügt.



Berserker-Super-Zed (6)

Dieser Zed ist unbarmherzig und sein Hunger kennt keine Grenzen. Glücklicherweise macht ihn das sehr berechenbar.

Der Berserker hat die Fähigkeit **Hungrig**: Nachdem ein *Berserker* einen Nahkampf gewinnt, bewegt er sich sofort noch 1 Feld weiter. Das kann auch mehrfach aufeinander folgen und ist dieselbe Vorgehensweise, die du bereits von den *Gehirne!*-Karten kennst.



Triefender Super-Zed (7)

Wie der Name schon sagt, trift der *Triefende*... und er trift viel. Der *Triefende* ist hoch ansteckend, da er Sekret absondert, das Z.E.D in sich trägt.

Der *Triefende* hat 3x die Fähigkeit **Gefährlich**: Für jedes *Gefährlich* erhöhst du im Nahkampf mit ihm (auch im Mob) um 1. Also um insgesamt 3, statt nur 1.



Regenerierer-Super-Zed (8)

Regenerierer besitzen die Fähigkeit **Regeneration**: Werden sie aktiviert, regenerieren sie sich, bevor sie sich bewegen, um 1 Treffer. Bei einer *Doppelten Aktivierung* regenerieren sie 1 Treffer bei der 1. Aktivierung und noch 1 Treffer bei der 2. Aktivierung! Bei *Gehirne!*-Karten gilt mehrfache Bewegung aber nur als einmalige Aktivierung (es wird also nur 1 Treffer regeneriert).



Heuschrecken-Super-Zed (9)

Du hörst nur ein leises Zirpen, wenn sich ein *Heuschrecken-Super-Zed* nähert. Gerne auch der „Tod von oben“ genannt, lässt ihn jede Art von Verteidigung kalt. Durch die Fähigkeit **Heuschrecke** wird eine Barrikade sofort zerstört, wenn sich dieser Super-Zed auf ein solches Feld bewegt.

Ausnahme: Der Stützpunkt wird nicht zerstört.

Fast noch schlimmer ist jedoch, dass du außerdem keine Verteidigungsvorteile () beim Nahkampf gegen den *Heuschrecken-Super-Zed* nutzen darfst. Das gilt auch, wenn der *Heuschrecken-Super-Zed* Teil eines Mobs ist.



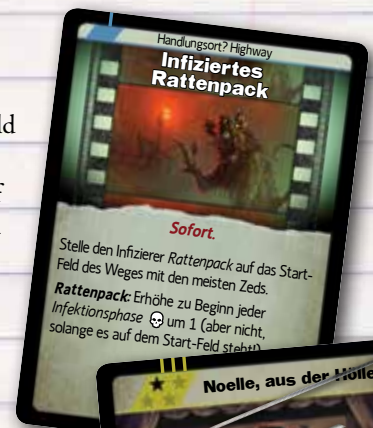
Infizierer

Genauso wie Super-Zeds sind *Infizierer* eine besondere Art von Zed. Es gibt zwei von ihnen: *Rattenpack* und *Noelle, aus der Hölle*.

- Jeder Infizierer im Spiel, der *nicht* auf dem Start-Feld seines Weges steht, erhöht zu Beginn der Infektionsphase um 1.
- Infizierer zählen **nicht** zum Ansammlungslimit (siehe Regel 4.6). Auf einem Feld mit anderen Zeds werden sie Teil des Zeds-Mobs.
- Infizierern musst du immer als letztes Treffer zufügen, wenn sie sich auf einem Feld mit anderen Zeds befinden.
- Infizierer erleiden jedoch auch dann Schaden, wenn sie sich mit anderen Zeds auf einem Feld befinden und ein Ereignis oder eine Aktion *jeder* Einheit auf dem Feld Schaden zufügt (wie zum Beispiel „*Lucky Strike*“-*Mine explodiert* und *Nu-ku-lare Katastrophe*).
- Infizierer haben einen besonderen Rettungswurf: bei kehren sie auf das Start-Feld ihres Weges zurück; bei werden sie getötet und zurück in die Schachtel gelegt.

Sonst zählen Infizierer wie normale Zeds:


- Du zählst sie mit, wenn es darum geht, Wege mit den wenigsten oder meisten Zeds zu bestimmen.
 - Sie addieren ihre Stärke zu einem Zeds-Mob hinzu.
 - Betreten sie ein Feld mit deinen Einheiten, findet ein Nahkampf statt (und du kannst sie im Nah- und Fernkampf angreifen).
 - Wenn sie das *Stadtzentrum* betreten, verlierst du das Spiel.
- Infizierer legen Chaosmarker genauso wie andere Zeds (siehe Regel 4.7).
- Als Goodbye-Effekt zerstören sie eine Barrikade, wenn sie ein Feld mit ihr verlassen. (siehe Regel 5.6).



Anti-Einheiten

Anti-Einheiten sind, wie der Name schon sagt, auch Einheiten. Das betrifft sowohl Anti-Helden, wie auch Anti-Zivilisten. Sie werden jedoch nicht als **Spieler-Einheiten** angesehen.

Dennoch verhalten sich Anti-Einheiten in fast allen Belangen wie Spieler-Einheiten:

- Sie können sich mit Spieler-Einheiten auf einem Feld befinden und müssen dabei das Ansammlungslimit für Spieler-Einheiten beachten (siehe Regel 5.2).
- Sie lösen keinen Nahkampf mit Spieler-Einheiten aus und können generell nie gegen Spieler-Einheiten kämpfen.
- Wenn ihre Eigenschaften nichts anderes angeben, gelten für sie die Effekte von Chaosmarkern.
- Wenn ihre Eigenschaften nichts anderes angeben, lösen sie Nahkämpfe mit Zeds aus (was  um 1 erhöht) und sie müssen *Ordnung schaffen*.
- Sie ziehen sich in Richtung *Stadtzentrum* zurück.
- Sie können *Bürgermeister Hernandez*' Eigenschaft *Verkehrsleitung* nutzen, weil diese besagt, dass **alle Einheiten** sie nutzen können. Das ist jedoch die einzige Fähigkeit eines Helden, die sie (im Grundspiel ohne Erweiterungen) mit nutzen können.
- Betreten sie das *Stadtzentrum*, verlierst du nicht das Spiel; das gilt ausschließlich für Zeds.
- Anti-Helden verhalten sich wie Helden, Anti-Zivilisten verhalten sich wie heldenhafte Zivilisten.

Ausnahmen:

- Auf Ereignis- und Storykarten und Aktionen, die diese Begriffe verwenden, gilt die Verwendung der Begriffe „Zivilisten“, „Held“ oder „Spieler-Einheit“, sofern nicht anders angegeben, nicht für Anti-Einheiten.
- Sie können, sofern nicht anders angegeben, weder ein Bett noch ein Büro im *Krankenhaus* betreten und sich nicht in das *Labor* begeben.
- Wenn sie getötet werden und ihr Rettungswurf erfolgreich ist, werden sie nicht im *Krankenhaus*, sondern auf dem Start-Feld ihres Wegs platziert. (*Stadtzentrum*: Wahl des Zed-Spielers)
- Sie werden ausschließlich vom Zeds-Spieler kontrolliert und nutzen **Zeds-Aktionen** und Spezialaktionen.
- Sie können sich 1 Feld vorwärts bewegen, wenn der Weg, auf dem sie sich befinden, aktiviert wird (selbst wenn sie sich auf einem Feld mit Chaosmarker befinden)

Achtung: Im kompetitiven Modus können Spieler-Einheiten versuchen, Anti-Einheiten auf Feldern mit Chaosmarkern zu verhaften, obwohl sie dort sonst keine anderen Aktionen ausführen können.

Anti-Helden

Diese Anti-Einheiten funktionieren wie die Helden des Helden-Spielers. Wenn sie ins Spiel kommen, platziere sie auf einem *Feld mit Namen* deiner Wahl ohne Zeds. Die meisten Anti-Helden haben eine Red-Diamond-Freigabe. Das erlaubt ihnen sich ohne Katakombenwurf von Katakomben-Feldern wegzubewegen.

Cole, Flint „Asche“

Burn, Baby Burn!

Als Aktion kann er einen Chaosmarker auf sein aktuelles Feld legen, wenn noch keiner dort liegt. Das kann auch ein Feld **ohne** Namen sein, allerdings niemals das *Stadtzentrum*.

Grey, G.E.I.S.T. Gary

Internet-Zugang

Wenn er sich auf einem *Feld mit Namen* befindet, kann er seine Spezialaktion verwenden, um entweder

- a) für 1 Anti-Einheit, einschließlich sich selbst, 1 zusätzliche Aktion zu erhalten, oder um
- b) (als Reaktion) bei einem anstehenden Würfelwurf des Helden-Spielers 1 weiteren Würfel werfen zu lassen und daraus die Würfel zu wählen, die das Ergebnis bestimmen. Das geht für wirklich jeden Würfelwurf mit Ausnahme des Rettungswurfes.

G.E.I.S.T.-Einheit

Der Helden-Spieler wendet beim *Suchen* auf jeden Würfel -1 an, auch wenn er 2 Würfel wirft.



■ ■ ■ **Kosakowski, Xaio**

Katastrophale Wechselwirkung

Während der *Zeds-Phase* kann er als Aktion versuchen, die Forschung zu sabotieren, indem er 1 Würfel wirft. Bei ■, ■ oder ■ legt er eine neue zufällige *Grundlagen-Forschung*-Karte aus der Schachtel verdeckt auf das Forschungsdeck.

Grottig-schlechte Arznei

Während der *Zeds-Phase* kann er als Aktion alle Aktionen *Heilung* des Helden-Spielers für den Rest der Runde 1 zusätzlichen Nachschub kosten lassen!

Teure Anwälte

Der Zeds-Spieler kann, solange Xaio im Spiel ist, 2 Zeds-Aktionen ausgeben, um 1 Anti-Einheit aus dem Gefängnis zu befreien. Wenn Xaio verhaftet wird, bleibt der Effekt von *Grottig-schlechte Arznei* erhalten. Solange er im Gefängnis ist, kann er keine neuen Zeds-Aktionen ausführen und der Zeds-Spieler darf *Teure Anwälte* nicht nutzen, um sich selbst zu befreien (*scheint so, als ob ihm der per Gesetz zustehende Anruf verweigert wurde ...*)

■ ■ ■ **Marteuse, Dr.**

Ich, verrückt? Wir sind alle verrückt!

Sei dir bewusst, dass man hier Treffer regenerieren darf, nicht nur Treffermarker entfernen. Das macht ihn sehr mächtig; *Regenerieren* kann schließlich dazu führen, dass ein Zed wieder auf seine „volle Stärke“-Seite zurückgedreht wird. Aber vergiss nicht, dass *Verrücktes Genie* nur während der *Zeds-Phase* und zu keinem anderen Zeitpunkt verwendet werden darf, auch nicht während Ereignissen, die zu Beginn oder am Ende der *Zeds-Phase* auftreten.

Auf Ratschlag meines Arztes

Wenn beispielsweise zwei gleichstarke Zeds einen Marker erhalten sollen, oder ein Ausbruch auf einem von zwei Wegen stattfinden soll, trifft der Zeds-Spieler diese Entscheidung.

Aber Achtung: Das betrifft nur Entscheidungen zu Gleichständen, die zur Wahl des Helden-Spielers wurden. Wenn auf einer Storykarte angegeben ist, dass der Handlungsort „**Deine Wahl**“ ist, bleibt das die Wahl des Helden-Spielers. *Dr. Marteuse* kann das nicht nutzen, wenn er sich im Gefängnis oder auf einem Start-Feld befindet. Ebenso nicht, wenn Zeds oder Super-Zeds als Teil eines Ereignisses auf volle Start-Felder gesetzt werden oder sich auf volle Start-Felder *zurückziehen*. In diesen Fällen wählt der Helden-Spieler, wohin diese Zeds kommen.

Eins mit Zed und Chaos

Dr. Marteuse wird weder von Chaosmarkern aufgehalten, noch kann er *Ordnung schaffen*. Von allen normalen Zeds, Infizierern und Super-Zeds sowie deren Angriffen und Effekten ist er nicht betroffen. Er kann sie auch nicht angreifen. Allerdings darf er *Verrücktes Genie* und *Auf Ratschlag meines Arztes* nicht einsetzen, solange er mit Zeds auf einem Feld steht. Wenn sich *Dr. Marteuse* auf einem Feld befindet, auf dem Zeds einen Kampf verlieren, darf er sich mit den verbleibenden Zeds zurückziehen. Die Anwesenheit von *Dr. Marteuse* hindert Zeds nicht daran, Chaosmarker auf ihr Feld zu legen.

Hinweis: Die Marteuses sind die einzigen Anti-Einheiten, die mit Zeds zusammenarbeiten können. Sie zählen nicht zum Ansammlungslimit von Zeds, da sie keine Zeds sind. Sie können sich sogar auf demselben oberirdischen Feld mit 2 Zeds befinden. Dies liegt daran, dass das Ansammlungslimit für Zeds 2 beträgt und das Ansammlungslimit der Spieler-Einheiten (zu denen sie zählen) ebenso 2 ist. Dies funktioniert nicht auf einem Tunnel-Feld mit einem Ansammlungslimit von 1. In einem solchen Fall kann nur 1 Zed mit einer der Marteuse-Einheiten koexistieren.

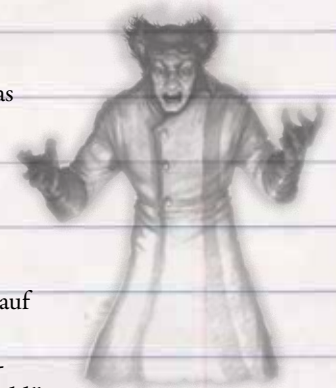
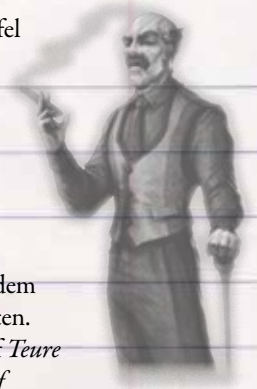
■ ■ ■ **Marteuse, Natalia**

Meine Babys

Befindet sie sich auf einem *Feld mit Namen*, kann sie in der *Zeds-Phase* 1 Treffermarker von einem Zed oder Super-Zed dort entfernen. **Achtung!** Das ist keine *Regeneration*, sondern entfernt tatsächlich nur Treffermarker. Diese Aktion kann nur während der *Zeds-Phase* und zu keinem anderen Zeitpunkt verwendet werden, auch nicht während Ereignissen, die zu Beginn der *Zeds-Phase* auftreten.

Halb-Eins mit Zed und Chaos

Natalia wird weder von Chaosmarkern aufgehalten, noch kann sie *Ordnung schaffen*. Von allen normalen Zeds und Infizierern (und deren Angriffen/Effekten), ist sie nicht betroffen. Sie kann sie auch nicht angreifen. Das gilt jedoch nicht für Super-Zeds (*diese gehorchen nur ihrem Vater*). Wenn sich



Natalia auf einem Feld befindet, auf dem Zeds einen Kampf verlieren, darf sie sich mit den verbleibenden Zeds zurückziehen. Die Anwesenheit von Natalia hindert Zeds nicht daran, Chaosmarker auf ihr Feld zu legen.

Hinweis: Die Marteuses sind die einzigen Anti-Einheiten, die mit Zeds zusammenarbeiten können. Sie zählen nicht zum Ansammlungslimit von Zeds, da sie keine Zeds sind. Sie können sich sogar auf demselben oberirdischen Feld mit 2 Zeds befinden. Dies liegt daran, dass das Ansammlungslimit für Zeds 2 beträgt und das Ansammlungslimit der Spieler-Einheiten (zu denen sie dafür zählen) ebenso 2 ist. Dies funktioniert nicht auf einem Tunnel-Feld mit einem Ansammlungslimit von 1. In einem solchen Fall kann nur 1 Zed mit einer der Marteuse-Einheiten koexistieren.

■ ■ ■ Anti-Zivilisten

Diese Anti-Einheiten funktionieren wie die heldenhaften Zivilisten des Helden-Spielers. Sie halten 4 Treffer aus und bewegen sich bis zu 3 Felder weit, wenn sie aktiviert werden. Wenn sie ins Spiel kommen, platziere sie auf einem oberirdischen *Feld* deiner Wahl *mit Namen* und ohne Zed. Wenn sie getötet werden, haben sie einen Rettungswurf, der sie bei Erfolg aber nicht ins *Krankenhaus*, sondern zurück auf das Start-Feld ihres Wegs platziert. Auf Ereignis- und Storykarten gilt die Verwendung des Begriffs „Zivilisten“, sofern nicht anders angegeben, nicht für Anti-Zivilisten.

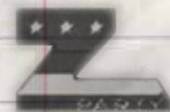


■ ■ ■ Berk's Z-Partei

Heer von Anwälten

Als Aktion kann *Berk's Z-Partei* den Marker *Heer von Anwälten* auf die Karte eines Helden oder eines heldenhaften Zivilisten nach Wahl des Zeds-Spielers legen. Dies gibt dieser Einheit einen -1 Modifikator für alle Würfelwürfe außer Rettungswürfen. Der Marker wird erst wieder entfernt, wenn entweder:

- die Z-Partei ins Gefängnis kommt;
- der Zeds-Spieler erneut eine Zeds-Aktion verwendet, um diesen Marker auf die Karte einer anderen Einheit zu legen;
- die Z-Partei getötet wird.



Rufmord

Als ob dies noch nicht genug wäre, kann die *Z-Partei* als Aktion den Spezialaktion-Marker einer Helden-Einheit oder eines heldenhaften Zivilisten für diese Runde auf die **Aus!**-Seite drehen. Diese Spezialaktion steht für den Rest der Runde nicht zur Verfügung.

Film-Crew

Redigieren Laufender Rechtsstreit

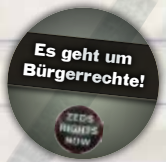
■ ■ ■ Vereinigung der Karo-Träger

Es geht um Bürgerrechte!

Einfach nur laut sein und pöbeln. Das kann diese Vereinigung sehr gut. Als Spezialaktion während der *Zeds-Phase* darfst du 1x : Vergleiche dann das Würfelergebnis mit der Nummer ihres Feldes (zum Beispiel würfelst du eine 5 und sie stehen auf Feld #4). Ist das Würfelergebnis größer, ziehst du dem Helden-Spieler nach Beginn der Aktionsphase für diese Runde 1 Aktion von der Aktionsleiste ab. Je näher sich diese Einheit also zum *Stadtzentrum* befindet, desto größer ist die Chance. Wird diese Anti-Einheit während der *Aktionsphase* verhaftet, werden diese „gestohlenen“ Aktionen natürlich **nicht** zurückerstattet.

Lieblinge der Medien

Wenn sie sich auf einem *Feld mit Namen* befinden, können sie würfeln, um eventuell mehr Anti-Einheiten oder Zeds für ihre Zwecke zu gewinnen! Bei zieht der Zeds-Spieler eine neue Anti-Einheit, die auf einem oberirdischen *Feld mit Namen* seiner Wahl platziert wird. Diese Anti-Einheit kann in Level III, **Geb Hirn!**, nur ein Anti-Zivilist sein, kann in den Leveln IV und V jedoch eine beliebige Anti-Einheit (also auch Anti-Helden) sein – mische die Karten also vielleicht lieber unter dem Tisch, damit du nicht siehst, was du ziehst. Bei / kann der Zeds-Spieler bis zu 2 neue Zeds auf einem Start-Feld seiner Wahl platzieren. Dadurch wird ein Zeds-Mob auf einem Start-Feld gebildet. Wenn das Start-Feld leer ist, können 2 Zeds dort platziert werden, wenn das gewählte Feld bereits von 1 Zed besetzt ist, kann nur 1 weiterer Zed hinzugefügt werden. Der zweite Zed geht zurück in den Beutel.




2. Spieler-Einheiten

Spieler-Einheiten sind alle Einheiten, die du kontrollierst. Manchmal spricht die Anleitung auch von den Einheiten des bzw. der Helden-Spieler, um sie von den Anti-Einheiten abzugrenzen.

Zu den Spieler-Einheiten zählen: Helden, normale Zivilisten, heldenhafte Zivilisten, besondere Zivilisten, die Nationalgarde und Flüchtlinge.






Nicht dazu gehören Anti-Einheiten (Anti-Zivilisten und Anti-Helden), Plünderer, Dorfbewohner oder Zeds jeglicher Art.

Red Diamond-Freigabe

Einige Einheiten haben unterhalb ihres Namens das Symbol . Das stellt die Red-Diamond-Freigabe dar. Einheiten mit der Red-Diamond-Freigabe können Katakomben-Felder normal verlassen, ohne eine Katakombenwurf machen zu müssen. Sie können sich also nie *verirren*!

Helden

Helden sind die ikonischen Retter Farmingdales! Jeder Held hat eine Reihe von Eigenschaften, die ihm entweder besondere Fähigkeiten geben (die entweder rein **passiv** wirken, oder **als Aktion** genutzt werden können) oder aber eine **Spezialaktion** darstellen, die dieser Held nutzen kann. Spezialaktionen werden durch besondere Marker dargestellt und sind auf den Protagonisten-Karten mit einem schwarzen Dreieck versehen. Spezialaktionen können entweder einmal pro Runde, oder nur einmal im Spiel verwendet werden, je nachdem, was die Spezialaktion angibt. Spezialaktionen sind eigene Aktionen die **keine** Aktion von der Aktionsleiste benötigen, um sie auszuführen!

Helden gibt es in 5 Subtypen: **Polizist** , **Bürger** , **Soldat** , **Sammler**  und **Wissenschaftler** . Der Subtyp eines Helden hat hauptsächlich einen thematischen Bezug (so können z. B. nur Wissenschaftler im Labor forschen ...), aber Effekttexte können darauf verweisen.

Typ: Polizist

Ritter des Rechts

Helden dieses Typs haben die Fähigkeit *Ritter des Rechts*. Spielst du im kompetitiven Modus, können sie mit dieser Fähigkeit leichter (nämlich bereits bei ) Anti-Einheiten festnehmen, um sie daran zu hindern, deine Verteidigung Farmingdales zu stören.

Hunt, Sheriff

Geborener Anführer

Es scheint selbstverständlich, aber Hunt kann damit keine Anti-Zivilisten befehligen. Aber – und das zeigt den Respekt vor seinem Amt – er kann damit durchaus einen *komatösen* Zivilisten im Krankenhaus dazu bringen kann, eine Aktion *Heilung* auf sich selbst anzuwenden!

Kampfkünste


Im Nahkampf kann er *beide* Würfel erneut werfen, um ein neues Kampfergebnis zu erhalten; das Ergebnis des zweiten Würfelwurfs zählt.

Schmidt, Deputy

Entschlossenheit

Du darfst diese Spezialaktion nur auf ihn verwenden, jedoch auf jede beliebige Art und Weise: *Bewegung*, *Fernkampf*, *Heilung* usw., sofern er sich auf einem geeigneten Feld befindet (z. B. im *Krankenhaus* zur *Heilung* oder auf einem Feld mit Namen, um zu *Suchen*). Er kann die Spezialaktion jedoch nicht dazu verwenden, sich selbst zu heilen, wenn er *komatös* ist.

„Eagle Scout“-Pfadfinder

In *allen* Nahkämpfen erhält er 1  (zusätzlich zum Verteidigungsvorteil als Verteidiger).

Kampfkünste




Genau wie *Sheriff Hunt*, darf *Deputy Schmidt* im Nahkampf erneut würfeln. Wirf beide Würfel erneut, um ein neues Kampfergebnis zu erhalten. Das Ergebnis dieses zweiten Wurfes zählt.



Typ: Bürger

Darling, Alyssa

Assassine

Alyssa ist eine Kampfsportexpertin. Wenn sie ein Feld mit Zeds oder Plünderern betritt oder wenn diese ihr Feld betreten, musst du würfeln: Bei  findet ein normaler Nahkampf statt; bei  findet entweder ein normaler Nahkampf statt, oder du kannst dich entscheiden sie stattdessen 1 Feld in Richtung *Stadtzentrum* zurückzuziehen. Bei jedem anderen Ergebnis (und auch wenn es die Zeds- oder *PREN-Phase* ist) führst du einen *Assassinen-Angriff* durch: Dabei erhältst du 2 , keine Erhöhung der Infektionsstufe, kannst keine Treffer zugefügt bekommen, kannst aber auch keinen Verteidigungsvorteil nutzen. Gilt Alyssa als Verlierer, muss sie sich ganz normal zurückziehen.

Alyssas *Assassinen-Angriff* gilt selbstverständlich auch dann, wenn Karten wie *Regel Nr. 1: In Form bleiben!* von einem Nahkampf sprechen, der stattfinden würde, wenn Zeds ihr Feld betreten.

Zen

Das Glück ist Alyssa wohlgesonnen. Wenn du in der Aktionsphase eine Storykarte mit *Behalten* ausgespielt hast, darfst du *Zen* nutzen, um für Alyssa sofort eine Aktion zu erhalten, die du aber nur für sie verwenden darfst.

Hernandez, Bürgermeister

Schlüssel zur Stadt

Da *Bürgermeister Hernandez* im übertragenen Sinne (und manchmal auch buchstäblich) die Schlüssel zur Stadt hat, erhältst du +1 auf die Würfe für die Aktion *Suchen* auf einem Stadt-Feld (inkl. dem *Stadtzentrum*). Dieser Modifikator kann zusammen mit anderen ähnlichen Modifikatoren genutzt werden.

Beispiel: Wenn Hernandez im Spiel ist, erhält Otto Hauser +2 zu seinen *Suchen-Würfen* im *Stadtzentrum* (+1 durch seine eigene Fähigkeit und +1 durch Schlüssel zur Stadt).

Verkehrsleitung







Wenn *Bürgermeister Hernandez* im Spiel ist, können sowohl Spieler-Einheiten, als auch Anti-Einheiten, bei ihrer Bewegungsaktion das *Stadtzentrum* betreten, ohne dafür einen Bewegungspunkt auszugeben. Das heißt, sobald eine Einheit für eine Bewegung aktiviert wird, kostet das Betreten des *Stadtzentrums* keine Bewegungspunkte (das *Verlassen* kostet jedoch weiterhin Bewegungspunkte). Andere Bewegungsarten, wie die automatische Bewegung der Flüchtlinge während der *PREN-Phase*, Einheiten, die sich ins *Stadtzentrum* zurückziehen, oder Einheiten, die aus dem *Krankenhaus* kommen, erhalten dadurch aber keine zusätzliche Bewegung, da es sich dabei nicht um Bewegungsaktionen handelt.

Motivierende Ansprache

Einmal im Spiel kannst du mit dieser Spezialaktion jede andere Spieler-Einheit auf einem Stadt-Feld (einschließlich des *Stadtzentrums*) 1 zusätzliche Aktion verwenden lassen. *Hernandez* erhält jedoch keine zusätzliche Aktion.

Santana, Miguel „El Toro Loco“

Kopfstoß voraus!

Ein gewaltiger Wrestler, der so beeindruckend und beängstigend ist, dass die Zeds sich aus blanker Angst vor seinem Angriff zurückziehen! Wenn du mit ihm einen Nahkampf als Angreifer mit normalen Zeds (oder Infizierern) auslöst, musst du erst würfeln: bei  /  /  führst du einen normalen Nahkampf durch; bei  /  /  findet kein Nahkampf statt. Stattdessen fügst du 1 normalen Zed 1 Treffer und zu und dieser muss sich zurückziehen. Da kein Nahkampf stattfand, steigt die Infektionsstufe nicht an. **Achtung!** Für Super-Zeds gilt diese Fähigkeit nicht. Es findet immer ein regulärer Nahkampf statt. Wenn ein Zeds-Mob einen Super-Zed enthält, gilt diese Fähigkeit nur für den normalen Zed (oder Infizierer). Findet dann also kein Nahkampf gegen die normalen Zeds (oder Infizierer) statt, findet **trotzdem** noch der Nahkampf gegen den Super-Zed statt.



Mittelpächtiger Schütze

So gut er mit den Fäusten ist, so schlecht ist er mit einer Waffe in der Hand. Bei einem *Fernkampf* mit ihm musst du immer den kleineren Stärkewert verwenden. 3 auf seiner „volle Stärke“-Seite und 2 auf seiner „reduzierte Stärke“-Seite.

☞ Staub, Rusty

Überlebenskünstler

Nach jeder Aktion *Suchen* mit ihm, erhältst du zusätzlich 1 Nachschub! Das gilt wirklich „nach jeder Aktion *Suchen*“ und nicht nur nach jeder „erfolgreichen Aktion“. Du bekommst diesen Nachschub also auch, wenn du eigentlich nichts gefunden hast. Praktisch!

Armbrustschütze

Jede Runde kostet dich die erste Aktion *Fernkampf* mit ihm keine Munition (sehr wohl aber immer noch 1 Aktion).

Richtig sauer

Wenn er auf die „reduzierte Stärke“-Seite gedreht wird, erhöht sich seine Nahkampf-Stärke von 4 auf 5 und seine Stärke für *Fernkampf* sinkt auf 2.

Glückspilz

Rusty hat Glück, wenn sein Leben auf dem Spiel steht! Wenn er einen Rettungswurf ausführt, wirft er 2 Würfel und wählt das bessere Ergebnis aus.

Typ: Soldat ▲

Helden dieses Typs haben die Fähigkeit *Ritter des Rechts*. Spielst du im kompetitiven Modus, können sie mit dieser Fähigkeit leichter (nämlich bereits bei ☒) Anti-Einheiten festnehmen, um sie daran zu hindern, deine Verteidigung Farmingdales zu stören.

☞ Hauser, Otto „Sarge“

Sammelt, Männer, LOS!

Otto ist ziemlich gut im (Kommandieren, damit andere für ihn) *Suchen*. Du erhältst daher +1 auf die Würfel für die Aktion *Suchen* mit ihm. Dieser Modifikator kann zusammen mit anderen Modifikatoren genutzt werden.

Frisches Blut

Wenn sich Otto im *Stadtzentrum* befindet, kann er als Aktion 1 Munition ausgeben, um einen normalen Zivilisten deiner Wahl um 1 Treffer zu regenerieren. (Falls du dich fragst: „Hä? Was soll das denn thematisch sein?“ Na ganz einfach: Er geht in die Stadt und rekrutiert fähige Männer und Frauen, die die Gefallenen ersetzen. Logisch, oder?)

Ausbilder

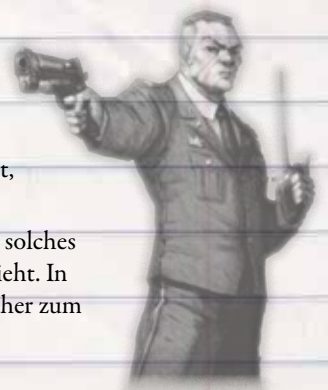
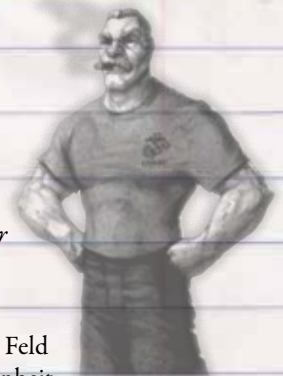
Otto kann als Aktion normale Zivilisten trainieren, wenn er sich auf oder angrenzend zu ihrem Feld befindet. Dazu legst du den **Trainiert**-Verstärkungsmarker an den Zivilisten. Das gibt dieser Einheit fortan +2 Stärke. Wenn die Zivilisten *Widerspenstig* waren, befreit das Training sie auch von diesem Zustand. Wenn kein *Widerspenstig/Trainiert*-Marker verfügbar ist, kann die Zivilisten-Einheit *nicht* trainiert werden. Beachte aber, dass *Trainiert* auf der Rückseite von *Widerspenstig* ist. Für den Anfang der Partie bedeutet das: Du kannst keinen Zivilisten im *Stadtzentrum* trainieren, bis nicht die ersten *Widerspenstigen* Zivilisten ihren Marker verloren haben. Oder natürlich du gehst direkt in ihre Dörfer und trainierst die Zivilisten dort ...

☞ Kingman, Colonel

Verteidigungsperimeter

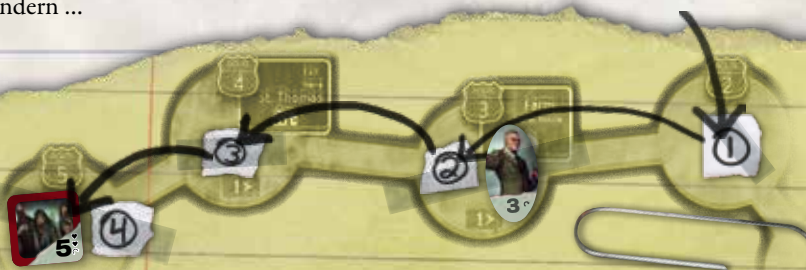
Immer wenn ein Zed oder ein Zeds-Mob versucht, sich auf sein Feld oder ein Feld, das an ihn angrenzt, zu bewegen, musst du 1x ☒ bei ☒ oder ☒ wird die Bewegung des Zeds/Zed-Mobs rückgängig gemacht – also so, als ob sich der Zed/Zeds-Mob nicht bewegt hätte. Wenn sich auf dem Feld der Zeds z. B. eine Barrikade befindet, wird sie nicht zerstört, da sie das Feld nicht verlassen haben.

Und noch besser: Der *Verteidigungsperimeter* wird ebenso ausgelöst, wenn ein Zed auf ein solches Feld platziert werden würde, oder sich von diesem oder einem angrenzenden Feld zurückzieht. In diesem Fall erzwingt ein erfolgreicher *Verteidigungsparameter*-Wurf, dass der Zed 1 Feld näher zum



Start-Feld platziert oder sich 1 Feld weiter zum Start-Feld zurückziehen muss. Wenn auch für dieses Feld eine Überprüfung des *Verteidigungsperimeters* erforderlich ist, wiederhole diesen Vorgang (siehe Beispiel unten). Wenn ein Zed oder Zeds-Mob *Colonel Kingmans* Feld aber erfolgreich betritt und den folgenden Nahkampf verliert, zieht er sich normal zurück; es wird kein *Verteidigungsperimeter*-Wurf ausgeführt.

Der *Verteidigungsperimeter* funktioniert auch, wenn *Kingman* sich im *Stadtzentrum* befindet oder im *Krankenhaus* liegt (solange er nicht *komatös* ist). Wenn du Glück hast, kann er von dort Zeds am Betreten des *Stadtzentrums* hindern ...



Beispiel für den Verteidigungsperimeter: Es ist möglich, dass ein neu platzierter Zed bis zu 3 Felder weit von dem Feld platziert wird, auf dem er auftauchen sollte. Kingman befindet sich auf Feld #3 des Wald-Weges (die Farm). Eine neuer Zed soll auf Wald-Feld #2 (1) neben Kingman platziert werden, und in der Tat ist der Verteidigungsperimeter-Wurf erfolgreich, so dass er auf Feld #3 – also auf Kingmans Feld (2) platziert werden müsste. Erneut muss gewürfelt werden – und wieder bist du erfolgreich. Der Zed müsste nun auf Feld #4 (3) platziert werden. Dieses Feld ist immer noch angrenzend zu Kingman und so führst du für diesen Zed einen weiteren Verteidigungsparameter-Wurf aus – und bist erneut erfolgreich! Der Zed landet also (endlich) auf Feld #5 des Wald-Weges (4).

In Deckung

Wenn sich *Kingman* verteidigt, erhält er 1 ►. Das ist kein Verteidigungsvorteil (☒), gilt also zusätzlich zu allen Verteidigungsvorteilen!

Stützpunkt errichten/Minenfeld

Kingman kann die beste Verteidigungsstellung im Spiel bauen, den Stützpunkt. Und eine ordentliche Falle: das *Minenfeld*. Sowohl der Stützpunkt als auch das *Minenfeld* können nur einmal pro Spiel gebaut werden. Setze sie daher bedacht ein!

■ Piazza, Captain

Elite-Scharfschützin

Piazza kann aus bis zu 3 Feldern Entfernung (außer durch das *Stadtzentrum* hindurch) ihren besonderen *Langstrecken-Fernkampf* ausführen! Ihre Stärke dafür hängt von der Entfernung ab, selbst wenn *Piazza* auf ihrer „reduzierte Stärke“-Seite ist.

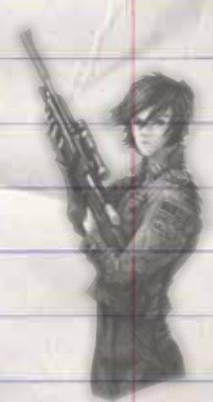
Feldposten

Nach jedem *Fernkampf* mit ihr (Langstrecke oder „normal“), kannst du entscheiden, 1 Feld mit ihr zurückzuweichen. Wenn auf dem Feld kein Platz ist, fährt sie fort, bis sie ein verfügbares Feld erreicht. Jede Spieler-Einheit auf *Piazzas* Feld kann mit ihr zurückweichen. Wende ggf. das *Ansammlungslimit* an (siehe Regel 5.2). Diese anderen Einheiten können das jedoch nicht tun, wenn sie bereits im *Stadtzentrum* sind oder wenn sie sich dadurch auf ein von Zeds besetztes Feld bewegen würden. Du darfst dabei sogar *Widerspenstige Zivilisten* zurückweichen lassen, die damit dann *Widerspenstig* verlieren. Wenn *Piazza* auf ein von Zeds besetztes Feld zurückweicht, beginnt ein *Nahkampf*, bei dem sie der Angreifer ist.



Ausnahme: *Dorfbewohner* können mit zurückweichen; drehe sie dann auf ihre *Flüchtlinge*-Seite.

Ich mach' das selber!

Als *Elite-Scharfschützin* kann sie natürlich ihre eigene Munition herstellen. Um diese Fähigkeit zu nutzen, darfst du vor einem *Fernkampf* statt 1 Munition, 1 weitere Aktion verwenden (diese kann auch von anderen Quellen, wie *Motivierende Ansprache* von *Bürgermeister Hernandez*, kommen). Diese Fähigkeit ist nicht eingeschränkt. Du kannst sie mehrfach in jeder Runde auslösen, solange du jeweils 2 Aktionen dafür ausgeben kannst.



Typ: Sammler

Diese Helden haben die Fähigkeit  -Suchen. Wenn sie die Aktion *Suchen* ausführen, werfen sie dabei 2 Würfel. Nach dem Würfelwurf wählst du dann das Ergebnis 1 dieser Würfel für deine Aktion aus (und wirst sicher das Bessere der beiden Ergebnisse wählen). Aber Achtung: Würfelst du dabei einen Pasch (beide Würfel zeigen vor dem Modifizieren des Wurfes die gleiche Zahl), erhältst du das Ergebnis doppelt!

Beispiel: Pickles führt die Aktion *Suchen* in der „Lucky Strike“-Mine aus. Er wirft dabei 2 Würfel. Er wirft eine 6 und nochmals eine 6. Ein Pasch! Er erhält also 4 Munition. Wenn Pickles stattdessen eine 2 und eine 6 gewürfelt hätte, würde er nur das beste Ergebnis (die 6) verwenden und nur 2 Munition erhalten.

Wenn ein Sammler-Held einen *Suchen*-Wurf modifiziert, werden **beide** Würfel modifiziert. Es bleibt aber dabei: Beide Würfel müssen die gleiche Augenzahl zeigen, um das Ergebnis zu verdoppeln.

Johnson, Mr.








Vorräte

Beim Spielaufbau, oder wann immer *Johnson* ins Spiel kommt, erhältst du sofort +2 Nachschub und +3 Munition!

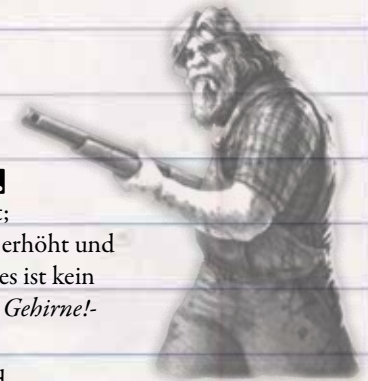
Praktische Medizin

Als Aktion darf er 1 Nachschub ausgeben, um eine Aktion *Heilung* bei einer Einheit ausführen, die sich auf bzw. angrenzend zu seinem Feld befindet. Natürlich darf er damit auch sich selbst heilen.

Fallen



Wenn ein Zed/Zeds-Mob versucht sein Feld zu betreten, musst du 1x : bei  /  /  betritt der Zed/Zeds-Mob ganz regulär *Johnsons* Feld und ein Nahkampf wird ausgeführt; bei  /  /  fügst du dem Zed/Zeds-Mob 1 Treffer zu, die Infektionsstufe wird nicht erhöht und *Johnson* weicht 1 Feld zurück. Beachte dabei das Ansammlungslimit (siehe Regel 5.2). Dies ist kein Rückzug aus einem Nahkampf und bedeutet nicht, dass der Zed gewonnen hat. Bei einer *Gehirne!*-Karte bewegt sich der Zed nicht weiter vorwärts.

Wenn sich *Johnson* mit einer anderen Einheit auf seinem Feld befindet und Zeds sein Feld betreten, kann er *Fallen* nur dann verwenden, wenn du dich entscheidest, mit ihm zu verteidigen statt mit der anderen Einheit. Wenn seine *Fallen* erfolgreich sind, weichen beide Einheiten zurück (wende ggf. das Ansammlungslimit an). Nur Flüchtlinge bleiben stehen, und *Pickles* kann versuchen *Gut getarnt* zu verwenden. *Fallen* kann auch bei Ereigniskarten wie *Regel Nr. 1: In Form bleiben!* verwendet werden, da sie dir die Wahl geben („darfst“), ob du ihren Effekt nutzt möchtest oder die Zeds weiter das Feld betreten. Das gilt jedoch nicht, wenn Zeds direkt erscheinen, also nicht „das Feld betreten“ oder du gegen „virtuelle“ Zeds von Ereigniskarten kämpfst (z.Bsp. *Schlurfende Zeds*, *Zeds am See*).




Pickles

Gut getarnt!

Wenn *Pickles* ein Feld mit Zeds oder Plünderern betritt oder sie sein Feld betreten, musst du 1x : bei  führst du einen normalen Nahkampf durch; Andernfalls hat *Pickles* seinem *Gut-getarnt!*-Wurf geschafft und teilt sich fortan mit den Zeds oder Plünderern das Feld!



Dabei gibt es einiges zu beachten:

- Wenn *Pickles* *Gut getarnt!* ist und ein weiterer Zed sein Feld betritt, muss er erneut würfeln. Findet jetzt ein Nahkampf statt, wird er von beiden Zeds (die jetzt ein Zeds-Mob sind) im Nahkampf angegriffen.
- Mit einer Aktion *Bewegung* darfst du die Tarnung beenden und einen Nahkampf mit den Zeds auf seinem Feld auslösen.
- Flüchtlinge, die sich auf demselben Feld wie *Pickles* befinden, gelten als „unverteidigt alleine“ (siehe Regel 10.2), es sei denn, es findet ein Nahkampf mit *Pickles* statt. Ist er aber *Gut Getarnt!* werden die Flüchtlinge angefressen.
- Wenn sich eine andere Helden- oder Zivilisten-Einheit mit *Pickles* auf dem Feld befindet, wenn Zeds es betreten, verteidigt immer die andere Einheit (auch wenn es sich um eine Anti-Einheit handelt) das Feld, es sei denn, du entscheidest dich für *Pickles*. Verlierst du den Nahkampf, darf sich *Pickles* mit der Einheit regulär zurückziehen, **oder** ausnahmsweise noch einmal seinen *Gut-Getarnt!*-Wurf versuchen Würfelt er dabei , findet dieser zweite Nahkampf mit ihm als Verteidiger statt.



- Wenn sich eine Helden- oder Zivilisten-Einheit auf ein Feld bewegt, auf dem *Pickles* getarnt mit einem Zed/Zeds-Mob steht, und der folgende Nahkampf mit dir als Verlierer endet, darfst *Pickles* sich entweder mit der Helden- oder Zivilisten-Einheit zurückziehen oder weiterhin auf diesem Feld getarnt bleiben.
- Du kannst *Gut Getarnt!* auch bei Ereigniskarten wie *Regel Nr. 1: In Form bleiben!* verwendet werden, da sie dir die Wahl geben („darfst“), ob du ihren Effekt nutzt möchtest oder sie weiter das Feld betreten. Das gilt sogar dann wenn Zeds plötzlich erscheinen und nicht „das Feld betreten“, etwa wenn du gegen „virtuelle“ Zeds von Ereigniskarten kämpfst (z.Bsp. *Schlurfende Zeds*, *Zeds am See*). Bist du erfolgreich vermeidest du diesen Kampf.
- Nicht vergessen: diese Fähigkeit gilt auch bei Plünderern und besonderen Plünderern wie *Bubbas Bande*.

Laut bellen

Wenn ein Zed/Zeds-Mob/Plünderer versucht, sich von einem Feld mit *Pickles* wegzubewegen (nicht aber zurückzuziehen!) musst du 1x : bei  wird die Bewegung rückgängig gemacht. Wenn sich auf dem Feld eine Barrikade befindet, die Zeds zerstören würden, wenn Zeds das Feld verlassen, zerstören sie sie nicht, da sie das Feld nicht verlassen haben.

Hund

Dir ist sicher schon aufgefallen, dass *Pickles* ein Hund ist. Ein ganz besonderer Hund, keine Frage, aber eben doch noch ein Hund. Das schränkt ihn leider etwas ein.

Du kannst mit ihm keine *Barrikaden* errichten (also nicht die Aktion *Verteidigungsstellungen bauen* für ihn wählen), Fahrzeuge verwenden, *Ordnung schaffen*, Anti-Einheiten festnehmen oder die Aktion *Fernkampf* mit ihm ausführen.

Wilson, der Eremit

Glücksbringer

Wenn *Wilson* sich mit einer anderen deiner Einheiten auf einem Feld befindet, wirfst du bei allen Würfeln dieser Einheit 1 zusätzlichen Würfel und wählst den oder die besten Würfel aus, um das Ergebnis zu bestimmen. Diese Fähigkeit ist im *Stadtzentrum* nicht verfügbar.

Beispiel: In einem Nahkampf würfelt die Einheit, die sich mit *Wilson* auf einem Feld befindet, 3 Würfel und wählt die höchsten 2 aus, um das Kampfergebnis zu bestimmen.

Abkürzung

Bei einer Aktion *Bewegung* darf er sich von einem Feld auf das Feld mit der gleichen Nummer eines benachbarten Weges bewegen, z. B. von Feld #3 des Wald-Weges zu Feld #3 des Berg-Weges. Das kostet wie üblich 1 Bewegungspunkt. Auf der B-Seite des Spielplans gelten der Highway-Weg und der Vorstadt-Weg nicht mehr als benachbart. Dafür kann sich *Wilson* mit seiner Fähigkeit von diesen Wegen auf den Tunnel-Weg bewegen.

Abkürzung kann auch von einer anderen Einheit auf *Wilson's* Feld verwendet werden. Auch dann, wenn sie sich während einer Bewegung nur kurz auf seinem Feld befindet. Befindet sich *Wilson* dabei auf einem Katakomben-Feld, müssen diese Einheiten keinen Katakomben-Wurf machen! Einheiten, die den Tunnel-Weg nicht betreten dürfen (*Petra's Angels* und *Nationalgarde*), dürfen das auch nicht über die *Abkürzung*.

Beispiel: Sheriff Hunt und *Wilson* stehen auf Feld #2 des Highway-Wegs. Hunt könnte für 1 Bewegungspunkt direkt zu Feld #2 des Berg-Wegs gelangen. Piazza jedoch kann sich nicht auf das Feld #2 des Highway-Wegs bewegen, da sie sich nicht auf demselben Feld wie *Wilson* befindet und daher seine *Abkürzung* nicht nutzen kann.

Vorsehung

Aufgrund seiner besonderen „hellseherischen“ Fähigkeiten darfst du dir jederzeit die oberste Storykarte ansehen, wenn er sich im Spiel befindet.



Typ: Wissenschaftler


Einige Eigenschaften dieser Helden können besondere Vorteile freischalten, wenn sie sich in einem Büro des *Krankenhauses* befinden. Ebenso muss sich ein Wissenschaftler im *Labor* befinden, damit du die Aktion *Forschung* verwenden darfst.

Agee, Professor


Doktor in Bioengineering

Wenn sie sich im *Labor* befindet, erhältst du +1 auf deinen Forschungswurf. Würfelergebnisse, die größer sind als 6, werden dennoch als 6 behandelt. Mit Agee kannst du auch die 4. Superwaffen-Komponente erforschen!

Mutter der Erfindung

Einmal pro Runde darfst du  um 3 erhöhen, um 1 zusätzliche Aktion auf der Aktionsleiste zu erhalten. Im Gegensatz zu anderen Spezialaktionen, die dir eine „virtuelle“ zusätzliche Aktion geben, die du sofort ausgeben musst, verschiebst du hier tatsächlich den Aktions-Anzeiger auf der Aktionsleiste.

Expertin in Epidemiologie

Solange sie sich in einem Büro im *Krankenhaus* befindet, verringert jede Aktion *Heilung*  um 2, anstatt um 1.

Jones, Alan „Xeno“

Wo ist er hin?

Wenn der PRFN-Wert in der *PRFN-Phase* größer als 0 ist, kannst du 1 davon ausgeben, um Jones von irgendwo auf dem Spielplan direkt in das *Labor* oder in ein Büro im *Krankenhaus* zu versetzen oder aus dem *Labor* oder Büro auf ein leeres Feld deiner Wahl. Das darf jedoch kein Start-Feld sein. Leer bedeutet, dass auf dem Feld Marker liegen dürfen, aber keine Einheiten oder Zeds.

Waffen-Prototyp

Wenn du mit ihm eine Aktion *Fernkampf* ausführst, kostet das 1 Nachschub statt 1 Munition.

Experimente am Menschen

Befindet er sich in einem Büro im *Krankenhaus*, darfst du seine Spezialaktion *Seine eigene Agenda* (statt für eine zusätzliche Aktion) dazu verwenden 1 Einheit im *Krankenhaus* auf den *Friedhof* zu verschieben, um die nächste Karte der *Forschung* automatisch und gratis zu erhalten. Dies gilt nicht als erfolgreiche Forschungsaktion und hindert ihn oder einen anderen Wissenschaftler-Helden nicht daran, in dieser Runde erfolgreich zu forschen.


Seaver, Doc

Mediziner

Befindet sich *Doc Seaver* in einem Büro im *Krankenhaus*, kannst du die Spezialaktion *Mediziner* dazu verwenden, um eine Aktion *Heilung* im *Krankenhaus* durchzuführen.

Erste Hilfe

Mit der Spezialaktion *Erste Hilfe* kannst du 1 Nachschub ausgeben, um 1 Aktion *Heilung* bei einer deiner Einheiten durchzuführen, die sich auf seinem Feld oder einem ihm angrenzenden Feld befindet (inkl. sich selbst). Du darfst damit auch eine Einheit im *Krankenhaus* heilen, wenn er sich im Büro dort oder im *Stadtzentrum* befindet.

Bedenke: Jede Aktion *Heilung* verringert  um 1, auch wenn es sich um eine Spezialaktion handelt. Nach wie vor kann jede Runde jede Einheit nur jeweils 1x geheilt werden.

Krankenhausverwaltung

Befindet er sich im Büro im *Krankenhaus*, kannst du eine zusätzliche Spieler-Einheit in das *Krankenhaus* aufnehmen. Du hast also insgesamt 4 Betten. Wenn *Doc Seaver* das Büro verlässt, kann die zusätzliche Einheit im *Krankenhaus* verbleiben, bis ein „echtes“ Bett für sie verfügbar ist.

Wright, Special Agent

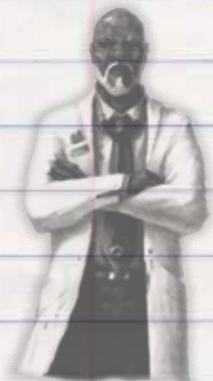
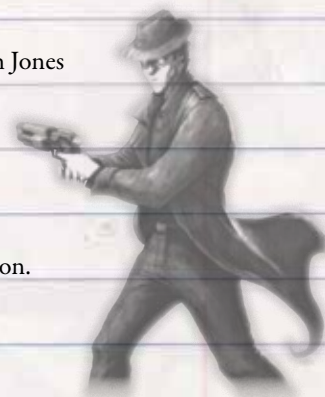
Aufklärung einholen

Als Aktion darfst du dir die oberste Ereigniskarte ansehen und sie danach wieder auf den Stapel zurücklegen.

Experimentell: Affe mit Waffe

Horatius

Siehe Rückseite dieses Dossiers. Er ist ein sechster Helden-Typ (sagt das aber nicht so laut, sonst fühlt er sich ausgegrenzt).



Mutter der Erfindung

Mediziner

Erste Hilfe

Heldenhafte Zivilisten

Heldenhafte Zivilisten sind herausragende Bürger, Vereine oder Institutionen von Farmingdale, die es als ihre Bürgerpflicht ansehen, die Helden bei ihrer Verteidigung von Farmingdale zu unterstützen! Sie zählen als Zivilisten. Spieleeffekte, die Zivilisten betreffen, betreffen daher auch Heldenhafte Zivilisten.

Heldenhafte Zivilisten haben wie Helden eine Reihe von Eigenschaften, die ihnen entweder besondere Fähigkeiten geben (die entweder rein **passiv** wirken, oder **als Aktion** genutzt werden können) oder aber eine Spezialaktion darstellen, die dieser Heldenhafte Zivilist nutzen kann. **Spezialaktionen** werden durch besondere Marker dargestellt und sind auf ihren Protagonisten-Karten mit einem schwarzen Dreieck versehen. Spezialaktionen können entweder jede Runde erneut, oder nur einmal im Spiel verwendet werden, je nachdem, was die Spezialaktion angibt. Spezialaktionen sind eigene Aktionen, die **keine** Aktion von der Aktionsleiste benötigen, um sie auszuführen!

Bob Bauers Crew

Bauprofis

Als Aktion kann *Bob Bauers Crew* für nur 1 Nachschub eine Barrikade auf ihrem oder einem ihr angrenzenden Feld erreichen.

Sprengkörper

Als Spezialaktion kann *Bob Bauers Crew* einmal pro Runde 2 Nachschub ausgeben, um 1 Munition zu erhalten.

Brückenbau

Ist die *Farmingdale Hängebrücke* zerstört, und kann nur noch per Fährschiff passiert werden, kann als Aktion die Brücke repariert werden, indem du so den *Fährschiff*-Marker entfernst.

Als Aktion kann *Bob Bauers Crew* die zerstörte *Farmingdale Hängebrücke* reparieren. Entferne den *Fährschiff*-Marker.

Der Clarion Kurier

Blut, Schweiß und Tränen

Beim Spieldaufbau, oder wann immer *Der Clarion Kurier* ins Spiel kommt, **ziehst du 1 neuen heldenhaften** Zivilisten und platzierst ihn ins *Stadtzentrum*.

Wir müssen sparen!

In jeder Phase ist der zweite Nachschub, den du ausgeben müsstest, kostenlos. Du darfst ihn stattdessen behalten.

***Beispiel:** Wenn du eine Barrikade baust, die normalerweise 2 Nachschub kostet, musst du nur 1 Nachschub ausgeben, da der zweite kostenlos ist. Dies geschieht nur 1x pro Phase; wenn du zum Beispiel mehrere Barrikaden in einem Zug baust, profitierst du nur bei der ersten von diesem Bonus. Gleichermaßen gilt, wenn du in der Verbrauchsphase 2 oder mehr Nachschub verlieren musst, ist der zweite davon ebenfalls „kostenlos“ und du darfst ihn behalten. Den Rest (weil du zum Beispiel 3 oder mehr abgeben musst) musst du aber trotzdem verlieren.*

Ein letztes Bollwerk

Ist *Der Clarion Kurier* im Spiel, verändert sich das Spielende! Normalerweise hast du sofort verloren, wenn ein Zed das *Stadtzentrum* betritt. Es würde kein Nahkampf mehr stattfinden. Das ändert sich nun! Du verlierst nur, wenn die Zeds den folgenden Nahkampf gewinnen. Verlieren sie und müssen sich zurückziehen, darfst du weiterspielen!

Die Farmingdale Furies

Flink mit den Fäusten

Diese Ladies sind eine echte Gefahr für Zeds im Nahkampf, aber sie vertrauen auf ihre Fäuste (und den ein oder anderen Baseballschläger). Leider darfst du mit ihnen aber keine Aktion *Fernkampf* ausführen (Waffen verabscheuen sie).

129. Feuerwehr-Reserve

Wasserwerfer

Als Aktion kann die *Feuerwehr-Reserve* 1 Zed auf einem angrenzenden Feld wählen und 2 Würfel werfen. Wenn das addierte Ergebnis der beiden Würfel größer oder gleich der Stärke dieses Zeds ist, muss sich dieser zurückziehen! Diese Aktion kann nicht verwendet werden, um einen Zeds-Mob zum Rückzug zu bringen, sehr wohl aber um einen Zed, der **Teil** eines Zeds-Mob ist, zum Rückzug zu bringen, wodurch dieser Mob aufgebrochen wird.





Kommunale Autorität

Kommunale Autorität



Befinden sie sich auf oder angrenzend zu einem Dorf-Feld, darfst du nun aus 2 Optionen wählen: Den *Widerspenstig*-Marker eines normalen Zivilisten dort zu entfernen oder einen Dorfbewohner auf die Flüchtlinge-Seite zu drehen. Der Flüchtling bleibt aber dabei stehen!

Beispiel: Ein Zed mit Stärke 8 und eine Zed mit Stärke 7 befinden sich als Mob auf einem angrenzenden Feld. Du würfelst eine 7. Mit diesem Ergebnis kannst du den Zed der Stärke 7 zum Rückzug zwingen. Der Mob wird aufgebrochen und nur der Stärke 8 Zed verbleibt auf dem Feld.



Farmingdale SWAT-Team

In voller Rüstung

Im Nahkampf mit dem *Farmingdale SWAT-Team* erhöhst du **niemals** , auch nicht gegen solch infektiöse Super-Zeds wie den *K10* und *Triefenden*! Wenn statt dem SWAT-Team eine andere Einheit auf ihrem Feld verteidigt, erhöhst du  ganz normal.

Leider ist ihre Rüstung auch ziemlich schwer und macht das Zielen mit Waffen praktisch unmöglich. Entsprechend kannst du mit ihnen keine Aktion *Fernkampf* durchführen.


Für Recht und Ordnung

Du kannst mit dem *Farmingdale SWAT-Team* auch *Ordnung schaffen*, ohne  zu erhöhen.



Die Heilsarmee

Feldlazarett

Mit dieser Spezialaktion und indem du 1 Nachschub (wie bei jeder anderen Aktion *Heilung*) aus gibst, kannst du mit dieser Einheit eine Aktion *Heilung* bei einer Einheit deiner Wahl (einschließlich sich selbst) durchführen. Verringere dabei wie üblich  um 1.

Für alle Fälle gerüstet

In jeder *Verbrauchsphase* erhältst du +1 auf das Würfelergebnis deines *Verbrauchswurfs*.

Nahrungsvorräte

Beim Spielaufbau, oder wann immer *Die Heilsarmee* ins Spiel kommt, erhältst du sofort 2 Nachschub!



Kriegsveteranen, Gruppe 12

Geladen & Fertig

Die erste Aktion *Fernkampf* dieser Einheit in jeder Runde kostet dich **keine** Munition!

Kampferprobt

Sollte das Kampfergebnis im Nahkampf gegen Zeds die Kriegsveteranen als Verlierer anzeigen, und sie damit zum Rückzug zwingen, ignorierst du das. Stattdessen müssen sich die Zeds zurückziehen. Wenn diese Einheit gegen den *Abscheulichen* Super-Zed kämpft (der ebenfalls Rückzüge erzwingt), bestimmt stattdessen wieder die Kampftabelle, wer sich zurückziehen muss.



WZED Farmingdale

Notfall-Übertragungs-System

Einmal pro Runde darfst du mit dieser Spezialaktion einen normalen Zivilisten oder Flüchtling auf einem oberirdischen Feld eine zusätzliche Aktion ausführen lassen.

12-Uhr-Nachrichten

Damit kannst du den Effekttext einer gerade eben gezogenen Storykarte verhindern (da *Sofort*-Karten sehr oft schlecht für dich sind). Dafür musst du aber eine *Behalten*-Karte abwerfen, die du noch nicht genutzt hast (und auch nun nicht mehr nutzen darfst).

„... unterbrechen, um Ihnen diese wichtige ...“


Ist *WZED Farmingdale* im Spiel, wird die Spezialaktion von *Bürgermeister Hernandez*, *Motivierende Ansprache* stärker: sie wirkt nun auf alle oberirdischen Spieler-Einheiten, einschließlich Einheiten im *Krankenhaus* und im *Labor*.

Koordinierte Verteidigung

Diese Fähigkeit kann auch mit anderen gleichartigen verwendet werden, die ebenfalls zusätzliche Würfel werfen lassen (um dann zum Beispiel aus 4 Würfeln die 2 höchsten Ergebnisse auszuwählen).



Feldlazarett



Notfall-Übertragungs-System



Normale und besondere Zivilisten

Bei Ereignis- und Storykarten gilt die Verwendung des Begriffs „Zivilisten“ für normale Zivilisten, heldenhafte Zivilisten und besondere Zivilisten, aber nicht für Anti-Zivilisten, sofern nicht anders angegeben.



▣ Normale Zivilisten

Dies sind die sieben normalen Zivilisten, die jeweils 4 Treffer zugefügt bekommen können.

▣ Besondere Zivilisten

▣ Nationalgarde-Einheit

Die *Nationalgarde* kann während der *PRFN-Phase* 1 Feld weit bewegt werden, und handelt dann auch sofort einen eventuellen Nahkampf ganz normal ab. Während der *Aktionsphase* kann sie sich 1 Feld weit für jede Aktion *Bewegung* bewegen, ist jedoch immer auf oberirdische Wege beschränkt.

Wenn sie ihren Rettungswurf schafft, kommt sie wie üblich ins *Krankenhaus*.

Die *Nationalgarde* hat solange keinen Zugriff auf die Superwaffe, bis sie das erste Mal auf einem Stadt-Feld bzw. dem *Stadtzentrum* ankommt.

Sie kann jedoch ganz regulär einen *Fernkampf* ausführen! Dafür werden jedoch 2 statt der üblichen 1 Munition benötigt.

▣ Petra's Angels-Einheit

Petra's Angels können sich nicht mit anderen deiner Einheiten das Feld teilen, außer im *Stadtzentrum*. Jede Aktion *Fernkampf* mit ihnen kostet dich jeweils 1 Nachschub statt Munition. Wenn sie sich zurückziehen, müssen sie sich in Richtung *Stadtzentrum* auf das erste Feld ohne weitere Helden oder Zivilisten zurückziehen. Wenn es kein solches Feld gibt, kann es sein, dass sie sich bis zum *Stadtzentrum* zurückziehen! Wenn eine andere Einheit sich auf das Feld von *Petra's Angels* zurückziehen müsste, kann diese Einheit nicht dort stehenbleiben, es sei denn, das Feld ist das *Stadtzentrum*; sie muss sich weiter zurückziehen, bis sie ein verfügbares Feld findet. *Petra's Angels* dürfen sich aber mit Flüchtlingen und Anti-Einheiten auf einem Feld befinden.

▣ Rangers-Einheit

Die *Rangers* können einen Langstrecken-*Fernkampf* ausführen (mit 1 ◀).

▣ Red Diamond Sicherheitsdienst-Einheit (

Diese Einheiten kommen auf dem Tunnel-Weg ins Spiel. Sie können sich 3 Felder weit pro Aktion *Bewegung* bewegen. Sie haben die Red-Diamond-Freigabe, können also Katakomben-Felder normal verlassen, ohne einen Katakomben-Wurf machen zu müssen. Sie können sich also niemals *verirren*.

▣ Flüchtlinge

Wenn *widerspenstige* Dorfbewohner aus ihren Häusern fliehen, nachdem ihr Dorf-Feld von einem Zed besetzt wird, werden sie zu Flüchtlingen. Flüchtlinge sind (im Gegensatz zu Dorfbewohnern) Spieler-Einheiten, werden also von dir kontrolliert.

Zeds, die das Dorf betreten, aber nicht dort bleiben, lassen die Dorfbewohner nicht zu Flüchtlingen werden. Die Zeds müssen das Feld betreten und dort bleiben. Sobald dies geschieht, drehe den Dorfbewohner auf die Flüchtling-Seite und bewege ihn 1 Feld weit Richtung *Stadtzentrum*. Dorfbewohner zählen nicht zum Ansammlungslimit und werden niemals bekämpft, angefressen oder getötet. Sie werden immer zu Flüchtlingen und ziehen sich in Richtung *Stadtzentrum* zurück.

Flüchtlinge können während der *Aktionsphase* nur eine *Bewegung* (keine anderen Aktionen) ausführen.

Flüchtlinge zählen nicht zum Ansammlungslimit, ignorieren Chaosmarker, *schaffen* keine *Ordnung*, kämpfen nie und ziehen sich niemals zurück. Wenn sie sich auf einem Feld mit einer anderen Spieler-Einheit oder Plünderern befinden und die Zeds den folgenden Nahkampf gewinnen, ziehen sich die Flüchtlinge nicht mit den Verteidigern zurück, sondern werden *angefressen*, wenn noch Zeds übrig sind. Wenn sie alleine auf einem Feld sind, wenn Zeds es betreten, werden sie ebenfalls *angefressen*. Wenn Flüchtlinge *angefressen* werden, erhöhst du ☠ um 2 und führst einen Rettungswurf durch. Gelingt dieser, werden sie mit einem EKG-Marker ins *Krankenhaus* gelegt und können geheilt werden.

Wenn *Flüchtlinge* das *Stadtzentrum* betreten, weil sie sich entweder entlang eines Wegs dorthin bewegt haben oder im *Krankenhaus* geheilt wurden, erhöhe ☠ sofort um 1 und lege sie anschließend in das *Flüchtlingslager*. Einmal pro Runde kannst du mit einer Spezialaktion *Flüchtlinge bewaffnen*: Dazu legst du den Flüchtling auf den *Friedhof*, um von dort 1 normalen Zivilisten deiner Wahl mit der „reduzierte Stärke“-Seite in das *Stadtzentrum* zu legen.





V.I.P.-Überlebende (Flüchtlinge)

Diese besonderen Flüchtlinge können auf einem Start-Feld ins Spiel kommen. Denke daran, dass Einheiten auf Start-Feldern sicher sind. *V.I.P.-Überlebende* sind eine Gruppe hochgeschätzter Personen, die aus benachbarten Gemeinden geflohen sind. Sie funktionieren wie Flüchtlinge, außer wenn sie im *Stadtzentrum* ankommen. Erhöhe in diesem Fall die Infektionsstufe um 1 (☠) und wähle sofort 1 der folgenden Vorteile aus:

- Setze ☠ auf 0.
- Regeneriere alle deine Einheiten vollständig.
- Erhalte +4 Nachschub und +2 Munition.

3. Plünderer & Dorfbewohner

Plünderer



Plünderer sind keine Spieler-Einheiten. Sie erscheinen auf dem Start-Feld eines oberirdischen Wegs und bewegen sich in jeder *PRFN-Phase* 1 Feld in Richtung *Stadtzentrum*, einschließlich der Runde, in der sie erscheinen. Sie ignorieren Dorfbewohner und Flüchtlinge, können sich mit diesen auf einem Feld befinden, lösen aber mit allen anderen Einheiten, denen sie begegnen, Nahkämpfe aus. Es scheint perplex, aber sie schaffen Ordnung („Echt jetzt?!“, werdet ihr euch denken ... „Ja!“, antworte ich euch. Chaosmarker stehen ja nicht nur für Feuer und Brandschatzung, sondern auch für Zeds-verseuchte Gebiete und diese müssen auch die Plünderer sichern, wenn sie euer Hab und Gut in Ruhe grabschen wollen).

Im Kampf gegen Zeds verhalten sie sich wie Spieler-Einheiten, du musst in diesem Nahkampf ☠ erhöhen und sie nutzen Verteidigungsvorteile (XX). Wenn sie aber gegen Spieler-Einheiten oder Anti-Einheiten kämpfen, behandle die Plünderer wie Zeds, einschließlich der Entfernung von *Widerspenstig*, wenn sie *Widerspenstige* Zivilisten angreifen. Sie unterscheiden sich von Zeds in Kämpfen mit Spieler-Einheiten nur dadurch, dass sie im Nahkampf mit dir ☠ nicht erhöhen und die verteidigende Seite (egal ob es sich um Plünderer oder Spieler-Einheiten oder Anti-Einheiten handelt) den entsprechenden Verteidigungsvorteil (XX) für diesen Nahkampf erhält. Glücklicherweise erhalten Plünderer keinen Verteidigungsvorteil (XX), wenn du einen *Fernkampf* gegen sie ausführt.

Wenn Plünderer einen Nahkampf verlieren, ziehen sie sich in Richtung Start-Feld zurück. Wenn sie getötet werden, erhalten sie keine Rettungswurf, sondern werden direkt auf den *Friedhof* gelegt. Wenn sie im *Stadtzentrum* ankommen, reduzieren sie deinen Nachschub und/oder deine Munition um die aktuelle Stärke des Plünderers. Du darfst frei entscheiden, wie viel du von was reduzierst, solange die Summe passt. Dann entfernst du die Plünderer aus dem Spiel; du legst sie in diesem Fall nicht auf dem *Friedhof*!

Zum Beispiel: Wenn ihre derzeitige Stärke 3 beträgt, kannst du wählen, ob du 2 Nachschub und 1 Munition oder 3 Munition usw. verlierst. Es gibt jedoch keine Strafe, wenn du nicht genug Nachschub und Munition hast.

Bubbas Bande (besondere Plünderer)



Diese besonderen Plünderer werden vom ehemaligen Heavy Metal-Gitarristen Bubba DeNardo der berühmten Death Metal-Band *Schnitzel Blitz* angeführt. *Bubbas Bande* sind besondere Plünderer. Wenn sie gegen Zeds kämpfen, behandle sie auf der Kampftabelle wie Spieler-Einheiten – wenn sie deine Einheiten bekämpfen, zählen sie für die Kampftabelle wie Zeds. Aber weil sie Menschen sind, erhalten sie als Verteidiger immer den Verteidigungsvorteil. Es gibt kein Ansammlungslimit. Aber sie bekämpfen keine Dorfbewohner oder Flüchtlinge und können sich unbegrenzt das Feld mit ihnen teilen.

Zusätzlich zum normalen Plünderer-Effekt (die Reduzierung deines Nachschubs und/oder deiner Munition um jeweils den Wert ihrer Stärke) musst du ebenso jeder Einheit im *Stadtzentrum* und auf einem Stadt-Feld 1 Treffer zufügen.

Wenn sowohl *Bubbas Bande* als auch die anderen Plünderer gleichzeitig im Spiel ist, bewegt sich die stärkere zuerst. Wenn einer von ihnen das Feld des anderen betritt, lösen sie einen Nahkampf (ohne Erhöhung von ☠) aus, und der Verteidiger erhält Verteidigungsvorteile (XX), wenn relevant.

Dorfbewohner



Dorfbewohner sind keine Spieler-Einheiten. Sie müssen sich demnach nicht ans Ansammlungslimit halten. Sie beginnen das Spiel stets auf ihren Dorf-Feldern und sind *Widerspenstig*. Sie können sich weder bewegen noch irgendwelche Aktionen ausführen. Sie können nicht angegriffen werden und keine Treffer zugefügt bekommen. Betreten Zeds ihr Feld, werden Dorfbewohner zu Flüchtlingen: Drehe sie sofort auf ihre Flüchtling-Seite und bewege sie um 1 Feld näher zum *Stadtzentrum*.

4. Marker, Plättchen und Eigenschaften

Generell gilt: Verstärkungsmarker, egal ob bei Zeds oder deinen Einheiten, verbleiben dort, solange sie lebt. Erst wenn eine Einheit/Zed auf den *Friedhof* (oder zurück in den Beutel) kommt, wird der Marker abgelegt. Es gibt keine Begrenzung dafür, wie viele Verstärkungsmarker du an eine einzelne Einheit/Zed anlegen kannst, bzw. wie viele sich auswirken können. Die Effekte der Marker sind kumulativ. Gleiches gilt auch für andere Marker und Plättchen, die auf Weg-Felder gelegt werden. Eine Begrenzung gibt es nur dann, wenn die Regeln (z.Bsp. bei *Barrikaden*) oder Effekttexte ausdrücklich etwas anderes besagen.

Zeds-Verstärkungsmarker können nur an normale Zeds gelegt werden, nicht etwa an Super-Zeds oder Infizierer.


Zerstörte Brücke/Fährschiff

Weder Spieler-Einheiten, Plünderer, noch Anti-Einheiten können das Feld mit *Zerstörte Brücke* betreten. Befindet sich eine Spieler-Einheit/Zed auf diesem Feld, wenn die Brücke einstürzt, bleibt sie dort und kann dieses Feld normal verlassen. Spieler-Einheiten, die auf der anderen Seite der eingestürzten Brücke getötet werden, erhalten immer noch Rettungswürfe. Werden eine Spieler-Einheit, ein Plünderer oder eine Anti-Einheit dazu gezwungen, sich auf dieses Feld zurückzuziehen, ziehen sie sich weiter auf das nächste verfügbare Feld zurück. Die *Zerstörte Brücke* verhindert nur, dass du dieses Feld **aktiv** betrittst.


Verwende einmalig 1 Aktion, um den Marker auf seine *Fährschiff*-Seite zu drehen: Spieler-Einheiten können das Feld wieder betreten, müssen ihre Bewegung dort aber für die Überfahrt beenden. Zeds können sich **immer** ganz normal über das Feld bewegen, egal ob *Zerstörte Brücke* oder *Fährschiff* auf dem Feld liegt.

Wenn sich *Bob Bauers Crew* im Spiel befindet, kannst du mit ihnen den Marker entfernen, sodass du dich wieder normal über dieses Feld bewegen kannst.

Hartnäckig (Eigenschaft)

Dies gibt einer Einheit die Chance, Treffer, die du ihr eigentlich zufügen müsstest, vorher abzuwehren. Für jeden Treffer würfelst du 1x. Bei  wird dieser Treffer abgewehrt. Du musst ihn nicht dieser Einheit zufügen.

Zäh (Eigenschaft)

Zäh funktioniert wie *Hartnäckig*, ist aber etwas schwächer. Es gibt einer Einheit die Chance, Treffer, die du ihr eigentlich zufügen müsstest, vorher abzuwehren. Für jeden Treffer würfelst du 1x. Bei  wird dieser Treffer abgewehrt. Du musst ihn nicht dieser Einheit zufügen.

Elwood Berra


Elwood Berra ist ein Marker, den du durch eine Ereigniskarte erhältst und dann auf den Infektions-Anzeiger legst. Solange er dort liegt, verringerst du in jeder Organisationsphase  um 1. Das passiert nach dem Schritt *Ordnung schaffen*.

Schnell (Zed-Verstärkung)

Mit diesem Marker bewegt sich ein normaler Zed nach jeder seiner Aktivierungen direkt noch einmal. Das gilt nicht bei *Gehirne!-Karten*, die ausdrücklich sagen, dass sich jeder Zed nur 1 Feld weit bewegt. Wenn *schnelle* Zeds Teil eines Zeds-Mobs sind, teilen sie ihre Supergeschwindigkeit nicht mit den anderen Zeds. Sie bewegen sich mit dem Zeds-Mob 1 Feld vorwärts und dann alleine 1 weiteres Feld.

Letzte Komponente/Gegenmittel


Die *Letzte Komponente* wird mit der Forschung entdeckt. Wenn du sie das erste Mal entdeckst, lege sie ins *Labor* und mische ihre Karte zurück ins Forschungsdeck. Ist der Marker *Letzter Bestandteil* bereits im *Labor*, drehe ihn auf die Gegenmittel-Seite und ersetze den Infektions-Anzeiger mit dem Gegenmittel-Marker.

Liegt der Gegenmittel-Marker auf der Infektionsleiste, verringerst du am Ende jeder Organisationsphase  um 1.

Beute!/Kein Eintritt

Die *Beute!*-Seite dieses Markers platzierst du durch Karten auf Felder, um dich daran zu erinnern, dass es für diese Runde dort reiche Beute gibt. Der Effekttext der Karte, die ihn platziert hat, erklärt was du tun musst. Die andere Seite dieses Markers ist *Kein Eintritt*. Diese Seite ist ebenfalls als Erinnerung gedacht, dass ein Effekttext verhindert, dass ein Feld für diese Runde nicht betreten werden kann. Wird eine Einheit dazu gezwungen, sich auf dieses Feld zurückzuziehen, zieht sie sich weiter auf das nächste verfügbare Feld zurück.

Anführer (Zivilisten-Verstärkung)

Anführer kann nur an normale Zivilisten gelegt werden (keine besonderen oder heldenhaften Zivilisten). Im Nah- und Fernkampf mit dieser Einheit erhältst du fortan 1 . Du musst diese Verstärkung aber vor einem Kampf anlegen – hast du bereits gewürfelt, ist es zu spät.

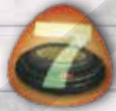


Erinnerung

Du kannst diesen Marker verwenden, um dich daran zu erinnern, wo du unterbrochen hast, als ein *Krankheitsausbruch* stattfand oder wenn du eine Storykarte abhandelst.

Minenfeld

Das *Minenfeld* hat einen Hello-Effekt (siehe Regel 4.4 Hello/Goodbye Effekte bei der Zeds-Aktivierung): Führe sofort einen gratis *Fernkampf* gegen den Zed/Zed-Mob aus, der das Feld mit dem *Minenfeld* betritt. Die Stärke des *Minenfelds* ist auf dem Minenfeldmarker angegeben. Nach der ersten Verwendung drehst du den Marker auf seine „reduzierte Stärke“-Seite. Nach der zweiten Verwendung entfernst du ihn aus dem Spiel. Andere Kämpfe oder Aktionen werden **nach** diesem Angriff abgehandelt. Das *Minenfeld* explodiert nur bei Zeds, Super-Zeds und Infizierern. Spieler-Einheiten, Plünderer und Anti-Einheiten sind davon nicht betroffen. Der Angriff des *Minenfelds* erhöht weder die Infektionsstufe noch verändert er sich in irgendeiner Weise, wenn die Superwaffe im Spiel ist (das *Minenfeld* erhält keine Superwaffen-Vorteile). Der Angriff des *Minenfelds* ist nicht optional. Wenn es da ist, wird es explodieren, wenn Zeds das Feld des Markers betreten.



Intelligent (Zeds-Verstärkung)

Dieser Marker gibt dem normalen Zed, an dem er liegt **und** dem Zeds-Mob, zu dem er gehört, 1 ◀ für den Angriff (aber nicht, wenn er sich verteidigt).

Intelligent

Ätzend (Zeds-Verstärkung)

Immer wenn sich der Zed mit dieser Verstärkung bewegt hat und dabei keinen Nahkampf ausgelöst hat, führt er einen *Fernkampf* auf das nächste Feld (Richtung *Stadtzentrum*) aus. Dabei darfst du keine Verteidigungsvorteile nutzen. Der Angriff findet natürlich nur dann statt, wenn sie auf diesem Feld auch etwas befindet, was angegriffen werden kann. Du verwendest bei diesem Angriff deine Fernkampftabelle. (Aber natürlich kostet dich das keine Munition). Die Stärke des Zeds mit Ätzend-Verstärkungsmarker ist die Stärke des Fernkampfs. Es gilt im Falle eines Zeds-Mobs also nicht die addierte Stärke. Fügt dieser Angriff 2 oder mehr Treffer zu (die du beliebig auf Einheiten auf dem Zielfeld verteilen kannst) werden alle Einheiten auf diesem Feld gezwungen, 1 Feld zurückzuweichen. (wende ggf. das Ansammlungslimit an; siehe Regel 5.2).




Ätzend

Die Verteilung der Treffer ist immer Wahl des Helden-Spielers, selbst im kompetitiven Modus, *es sei denn*, eine der Einheiten auf diesem Feld ist eine Anti-Einheit (du musst dann erst würfeln, siehe Regel 6.1 - Wer verteidigt?).

Außerdem gibt es das zu beachten:


- *Widerspenstige* Zivilisten, die du so angegriffen werden, verlieren weder *Widerspenstig* noch weichen sie zurück.
- Dorfbewohner und Flüchtlinge können nicht angegriffen werden und bleiben wo sie sind.
- *Pickles* und *Horatius* dürfen angegriffen werden.
- *Dr. Marteuse* und *Natalia Marteuse* sind beide immun gegen normale Zeds und ihre Angriffe, einschließlich Ätzend.
- Plünderer, die zurückweichen müssen, machen dies in Richtung ihres Start-Felds; dies bedeutet, dass sie auf das Feld mit den Zeds mit dem Ätzend-Verstärkungsmarker bewegen und dadurch einen Nahkampf auslösen!

Hartnäckig (Zeds-Verstärkung)

Hartnäckig bei den Zeds funktioniert wie *Hartnäckig* bei den Helden. Es gibt dem Zed die Chance, Treffer, die du ihm eigentlich zufügen müsstest, vorher abzuwehren. Für jeden Treffer würfelst du 1x. Bei  /  /  wird dieser Treffer abgewehrt. Du musst ihn nicht diesem Zed zufügen.

Hartnäckig

Toxisch (Zeds-Verstärkung)

Im Nahkampf mit diesem Zed erhöhst du  immer um 3 (statt um 1).

Toxisch

Trainiert / Widerspenstig (Zivilisten-Verstärkung/Marker)

Trainiert ist die Rückseite von *Widerspenstig*. *Trainiert* gibt dieser Einheit fortan +2 Stärke.

Der *Widerspenstig*-Marker wird während des Aufbaus auf normale Zivilisten auf Dorf-Feldern platziert. *Widerspenstige* Zivilisten können sich nicht bewegen, obwohl sie alle anderen Aktionen normal ausführen können. Wenn ein Dorf-Feld zum ersten Mal von Zeds angegriffen wird, entferne den *Widerspenstig*-Marker. Fortan können sich während der Aktionsphase bewegen. Treffer, die *widerspenstige* Zivilisten durch andere Aktionen oder Ereignisse erleiden, entfernen *Widerspenstig* nicht, sofern nicht anders angegeben.

Widerspenstig

Trainiert

Gut Bewaffnet

Gut bewaffnet (Zivilisten-Verstärkung)

Den *Gut Bewaffnet*-Verstärkungsmarker legst du dank einer Ereigniskarte an 1 normalen Zivilisten deiner Wahl. *Gut bewaffnet* gibt dir 1► im Nah- und Fernkampf mit dieser Einheit.

Alpha-Zed

Alpha-Zed (Zeds-Verstärkung)

Dieser Marker gibt einem normalen Zed, **und** jedem Zeds-Mob, zu dem er gehört, 1◀ in allen Nahkämpfen. Ein Zeds-Mob mit diesem Effekt kann sehr tödlich werden ...



DER GROSSE AFFE ENTKOMMT... NACH FARMINGDALE!

Mehrere Bürger haben sich bei uns gemeldet und von einem Schimpansen auf den Straßen berichtet, der scheinbar ein Rohr mit sich trägt. Dieser entkommene Affe, der als Proband CHMP02021 identifiziert wurde, hat seinen Weg aus dem Labor nach Farmingdale gefunden. Proband CHMP02021, der von den kampfbereiten Bewohnern von Farmingdale liebevoll als „Grimmiger George“ bezeichnet wird, wurde von einem Laborassistenten Dr. Marteuses heimlich genetisch verändert. Höchste Vorsicht ist geboten! Dieser Affe kann (genau wie Zivilisten) 4 Treffer einstecken, bevor er einen Rettungswurf machen muss.

Hervorragend übrigens, dass man beide Würfel neu werfen kann,

um ein neues Kampfergebnis zu erhalten, wenn mal was schief geht.; das zweite Ergebnis zählt allerdings. Und er hortet ordentlich Nachschub, daher erhältst du sofort 3 Nachschub, wenn Horatius ins Spiel kommt. Außerdem erhöht Horatius die Infektionsstufe niemals, wenn er im Nahkampf angreift oder verteidigt, nicht einmal im Kampf gegen K10 und Tiefenden! Verteidigt stattdessen jedoch eine andere Einheit auf seinem Feld, steigt sie normal an. Wie Pickles kann Horatius keinen Fernkampf ausführen, keine Barrikaden bauen, keine Fahrzeuge benutzen, keine Ordnung schaffen oder Anti-Einheiten verhaften. **-bs.**



  **Horatius (Affe mit Waffe)**

CHAOS ÜBER

An die einhundert Soldaten und
linge sind in Farmingdale
die Bedrohung durch
Griff zu bekommen
sind nicht gering
und gruenha