

HERMANN LUTTMANN'S

# DAWN OF THE ZEDS

3rd Edition

TOWN  
CENTER

0  
SUBURBIA

2>

0  
EAST SIDE

2>

0  
DOWNTOWN

2>

0  
TOWN CENTER  
BASEMENT

2>

**Spiel Aufbau & Abspann**

Farmingdale  
Suspension Bridge

Tourist  
Attraction



1<sup>st</sup>

STREET

# Spielmaterial (nicht abgebildet: Spielplan & -erweiterung, die Würfel und die Beutel)

## 91 Ereigniskarten

(21 blaue L1, 18 grüne L2, 20 gelbe L3, 17 orange L4, 15 rote L5)



Name  
Bild  
Phasenliste  
Effekttext (der angezeigten Phase)

## 44 Storykarten

(9 blaue L1, 9 grüne L2, 7 gelbe L3, 10 orangene L4, 9 rote L5)



Handlungsort  
Name  
Bild  
Effekttext

## 26 Forschungskarten

(1x Im Auftrag des DPC, 13x Forschung (Grundlagen), 12x Forschung (Durchbruch))



Name  
Effekttext (gelber Hintergrund: andauern)  
Flavortext  
Forschungsvoraussetzung für die nächste Forschung

## 7 Übersichtskarten



Trefferpunkte der Einheit  
Bewegungspunkte der Einheit  
Plättchen der Einheit  
Sonderregeln

## 32 Protagonisten-Karten

(8 blaue, 7 grüne, 6 gelbe, 4 orangene, 7 schwarze)

Kartentyp  
Helden  
Polizist  
Bürger  
Soldat  
Sammler  
Wissenschaftler  
Stärke (Voll / Reduziert)



Name  
Bild  
Eigenschaften (Spezialaktionen & Fähigkeiten)

Bewegungspunkte der Einheit  
Dreieck zeigt eine Spezialaktion an.  
Marker/Plättchen, die zu dieser Karte gehören



1 Munitions-Anzeiger  
2 Anti-Zivilisten-Einheiten  
5 Anti-Helden-Einheiten  
5 Barrikaden  
1 Zerstörte Brücke / Fährschiff-Marker  
1 Bubbas Bande  
14 Chaosmarker  
17 Spezialaktion-Marker  
7 normale Zivilisten-Einheiten Stärke: (Voll / Reduziert)  
7 Zivilisten-Verstärkungs-/Widerspenstig-Marker  
2 Infizierer (1x Infiziertes Rattenpack, 1x Noelle, aus der Hölle)  
5 EKG-Marker  
1 Elwood Berra-Marker  
1 Heer von Anwälten  
1 Aktions-Anzeiger  
1 Letzter Bestandteil / Gegenmittel-Marker  
1 Beute! / Kein Eintritt-Marker  
17 Helden-Einheiten Stärke: (Voll / Reduziert)  
14 Treffermarker  
8 heldenhafte Zivilisten-Einheiten Stärke: (Voll / Reduziert)  
1 Infektions-Anzeiger  
3 Erinnerungs-Marker  
1 Minenfeld-Marker  
1 Nationalgarde-Einheit Stärke: (Voll / Reduziert)  
1 Petra's Angels-Einheit Stärke: (Voll / Reduziert)  
4 Spieleraktion-Marker  
1 Plünderer Stärke: (Voll / Reduziert)  
1 Rangers-Einheit Stärke: (Voll / Reduziert)  
2 Red Diamond Sicherheitsdienst-Einheiten Stärke: (Voll / Reduziert)  
1 Stützpunkt  
1 Superwaffe (Marker)  
1 Zweifach-Phosphormunition (Marker)  
1 Gasgranate (Marker)  
1 HypnoZe-Waffe (Marker)  
1 Zed-Schlagring (Marker)  
1 Zed-Snacks (Marker)  
9 Super-Zeds Stärke: (Voll / Reduziert)  
1 Nachschub-Anzeiger  
1 V.I.P.-Überlebende  
5 Flüchtlinge / Dorfbewohner-Einheiten  
30 normale Zeds Stärke: (Voll / Reduziert)  
1 Zed-Aktions-Anzeiger  
6 Zeds-Verstärkungs-Marker

## Willkommen in Farmingdale!

Dieses Heft beinhaltet den **Grundaufbau**, **Levelaufbau** und die **Siegbedingungen** für die unterschiedlichen Level, auf denen *Dawn of the Zeds* gespielt werden kann. Diese Level werden in der **Reihenfolge** vorgestellt, in der sie gespielt werden sollten. Du beginnst beim **Basis-Spiel**. Du verwendest immer den **Grundaufbau**: Jedes folgende Level bringt **zusätzliche** Regeln, Einheiten und Karten und **erweitert** so das Spiel. Alle vorherigen Regeln bleiben erhalten – du lernst so **Stück für Stück** das ganze Erlebnis, das dir *Dawn of the Zeds* bietet.

Am Ende dieses Hefts findest du die Epiloge. Zusammen mit der Wertung erfährst du dort, wie gut du gespielt hast!

## Wähle deine Spielweise!

Du kannst die meisten Level so spielen, wie es für dich (und deine Gruppe) passt: **Solo** oder **Kooperativ** oder ab Level 3 auch als **kompetitives** Spiel, bei dem ein Spieler die Kontrolle über die Zeds übernimmt! Der Spielaufbau bleibt für Solo- und Koop-Spiel gleich, außer es ist etwas anderes angegeben. Im kompetitiven Modus gibt es noch einiges zusätzliches zu beachten – du findest alles Relevante dazu im entsprechenden Abschnitt des jeweiligen Levelaufbaus.

### Level & Farben

Jedes Level, sowie das kompetitive Spiel, sind farbkodiert. Diese Farbkodierung gibt an, auf welchem Level die entsprechende Karte das erste Mal ins Spiel kommt.

## Das Basis-Spiel: Eine Einführung in Dawn of the Zeds (Grundaufbau+Seite A+Basis-Spiel)

Hier beginnst du am besten – und ganz besonders, wenn du noch nie *Dawn of the Zeds* gespielt hast. Du verwendest nur die Regeln des *Basis-Spiels*. Lies dafür die **Basis-Spiel-Anleitung**! Dieses Level eignet sich auch super, im kooperativen Modus neue Spieler an das Spiel heranzuführen.

Die Zeds dürfen nicht ins **Stadtzentrum** gelangen, bis die letzte Ereigniskarte gezogen wurde.

**Das Basis-Spiel** verwendet nur die -Karten und erklärt:

- wie Zeds ins Spiel kommen, sich bewegen und angreifen,
- wie deine Einheiten die Aktionen **Bewegung und Nahkampf**, **Fernkampf** und **Suchen** ausführen,
- und für das **kooperative Spiel**:  & . Diese Elemente bringen mehr Zeds ins Spiel und bewegen sie schneller!

## Level I: Die Epidemie!

(Grundaufbau+Seite A+Level I)

In *Die Epidemie!* gibt es fortan **Krankheitsausbrüche** und **Infektionen**, die mehr und mächtigere Zeds ins Spiel bringen. Was hier ausbricht, ist kein Lachen ...

**Die Epidemie!** verwendet nur die -Karten und erklärt:

- **Krankheitsausbrüche** und **Infektionen**,
- **Nachschub** & **Nachschubverbrauch**,
- sowie die **Heilung**.

## Level II: Apokalypse!

(Grundaufbau+Seite A+Level II)

In *Apokalypse!* steigt der Schwierigkeitsgrad an: Von nun an kannst du auch verlieren, wenn zu viel **Chaos** ausbricht.

**Apokalypse!** verwendet die  & -Karten und erklärt:

- die **PRFN-Phase**, in der sich besondere Gegner und Einheiten bewegen,
- wie du **Barrikaden** und den **Stützpunkt** baust,
- **Chaos** im Zaum hältst und worauf du achten musst,
- und wie du wieder **Ordnung schaffst**.

## Level III: Geh Hirn!

(Grundaufbau+Seite A+Level III)

In *Geh Hirn!* bekommst du neue Möglichkeiten, den Zeds Feuer unter ihrem untoten Hintern zu machen:

**Geh Hirn!** verwendet die  &  & -Karten und erklärt:

- wie du im **Labor forschst** und dabei die **Superwaffe** und das **Gegenmittel** finden kannst,
- wie dir die **Superwaffe** mächtige Fähigkeiten im Kampf gibt,
- und wie das **Gegenmittel** jede Runde die **Infektionsstufe** verringert.

## Level IV: The Walking Zeds!

(Grundaufbau+Seite B+Level IV)

In *The Walking Zeds!* schauen sich die Zeds die Gänseblümchen von unten an – UM DICH VON DORT AUS ANZUGREIFEN!

**The Walking Zeds!** verwendet die  &  &  & -Karten und erklärt:

- wie der neue **Tunnel**-Weg und seine speziellen Regeln funktionieren,
- wie dir die **Red Diamond Sicherheitsdienst**-Einheiten und die **Red Diamond**--Freigabe bei der Verteidigung des Tunnels helfen,
- und wie du die **neue Spielplanseite** und **-erweiterung** nutzt.

## Level V: Director's Cut!

(Grundaufbau+Seite B+Level V)

Im *Director's Cut!* angekommen erlebst du nun die volle Dosis Zombie-Apokalypse. Darauf hast du hingearbeitet! Es kommen keine neuen Regeln dazu.

Du verwendest jetzt **alle** diese Karten:     .

## Das kompetitive Spiel

(Siehe Grundaufbau+Levelaufbau)

Möchtest du das kompetitive Spiel spielen (das geht ab Level III), lies in der **A-bis-Zed-Anleitung** die Regel 12 nach. Dort findest du unter anderem auch eine Reihe von Varianten, wie du deinen Partien *Dawn of the Zeds* einen neuen Twist verleihen kannst!

## Grundaufbau

Für die individuellen Level brauchst du zusätzlich noch die Levelaufbau-Seiten (ab S. 7).

1. Lege den **Spielplan** vor dir aus. Wähle die Seite (A oder B mit Spielplanerweiterung), die zu deinem gewählten Level passt.
2. Gib jedem Spieler 1 **Spieleraktion-Marker**. Lege den **Aktions-Anzeiger** auf Feld 0 der **Aktionsleiste**.
3. **Nur im Basis-Spiel:** Lege den **Munitions-Anzeiger** auf Feld 4 der **Munitionsleiste**. **Nachschub-Anzeiger** und **-Leiste** werden nicht verwendet.  
(**Überspringe das im Basis-Spiel!**) Bestimme die **Munition** und den **Nachschub** zu Spielbeginn:
  - 3.1. Wirf 2 Würfel.
  - 3.2. Lege den **Nachschub-Anzeiger** auf das Feld der **Nachschubleiste**, das dem **addierten Würfelergbnis** beider Würfel entspricht. *Beispiel: Du würfelst eine 2 und eine 5 und legst den Anzeiger daher auf Feld 7 der Leiste.*
  - 3.3. **Ziehe** die Anzahl Augen des **kleineren Würfelergbnisses** von der Zahl **6 ab**. Lege den **Munitions-Anzeiger** auf das Feld der **Munitionsleiste**, das diesem Ergebnis entspricht. *Beispiel: Du hattest 2 und 5 gewürfelt. Du ziehst das kleinere Ergebnis, also 2, von 6 ab.  $6-2=4$ . Du beginnst das Spiel mit dem Munitionsanzeiger auf Feld 4 der Leiste.*
4. (**Überspringe das im Basis-Spiel!**) Lege den **Infektions-Anzeiger** auf Feld 0 der **Infektionsleiste**.
5. Lege alle **normalen Zeds** in den **Zeds-Beutel** und schüttele ihn gut durch!
6. Nimm alle Karten, die für dein gewähltes Level vorgesehen sind (siehe S. 3). Die übrigen Karten bleiben in der Schachtel.  
Dann:



6.1. Mische die **Storykarten** und lege sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit. (**Nur im Basis-Spiel:** Entferne vorher die Karte *Infiziertes Rattenpack* und lege sie zurück in die Schachtel.)

6.2. Nimm die Protagonisten-Karten für dein **Level** und trenne die Karten in **Helden** und **heldenhafte Zivilisten**. Übrige Karten kommen zurück in die Schachtel.

6.3. Nimm die Karten der **verfügbaren Helden**. Jeder Spieler wählt **1 Helden** von den **verfügbaren Helden** aus, den er im Spiel haben möchte. Dann ziehst du weitere zufällige Helden aus den verfügbaren, bis **4 Helden** ausliegen. (*Beispiel: In einem Solospiel ziehst du 3 weitere Helden. In einem Spiel zu dritt ziehst du 1 weiteren zufälligen Helden.*) Du kannst die zufälligen Helden dieser Partie auch vor der Helden-Auswahl ziehen, wenn du das möchtest. Sieh dir die Rückseiten aller Heldenkarten für diese Partie an und suche dir die entsprechenden **Helden-Einheiten** und **Spezialaktion-Marker** dieser Helden heraus. *Mr. Johnson* und *Horatius* geben dir ebenso zusätzlichen **Nachschub** bzw. **Munition** – passe das auf den entsprechenden Leisten an. Lege alle **4 Helden-Einheiten** in das **Stadtzentrum** und ihre **Spezialaktion-Marker** auf ihre Karten.



Nicht verwendete Karten kommen auf die Seite – sie können im Laufe der Partie ins Spielfeld kommen.

6.4. Nimm die Karten der **verfügbaren heldenhaften Zivilisten**. (**Nur im Basis-Spiel:** Entferne vorher die Karte *Die Heilsarmee* und lege sie zurück in die Schachtel.) Ziehe zufällig **1 Karte** davon. Sieh dir die Rückseite der gezogenen heldenhaften Zivilisten-Karte an und suche dir die entsprechende **heldenhafte Zivilisten-Einheit** und **Spezialaktion-Marker** (wenn vorhanden) heraus. *Die Heilsarmee* gibt dir ebenso zusätzlichen **Nachschub** – passe das auf der entsprechenden Leiste an. Lege die **heldenhafte Zivilisten-Einheit** in das **Stadtzentrum** und ihren **Spezialaktion-Marker** (wenn vorhanden) auf ihre Karte.

Nicht verwendete Karten kommen auf die Seite – sie können im Laufe der Partie ins Spielfeld kommen.

6.5. Nimm die **Ereigniskarten** und baue daraus das **Ereigniskartendeck**, wie im Kasten **Das Ereigniskartendeck bauen** auf der nächsten Seite angegeben.

7. (**Nur ab Level III:**) Baue das **Forschungsdeck**: Nimm die Karte *Im Auftrag des DPC* und lege sie gut sichtbar neben dem Spielplan bereit. Nimm nun die **Durchbruchs-Forschung-Karten** und trenne sie in Karten **mit**  links oben in der Ecke und **ohne** . Mische alle Karten **mit**  zusammen mit **2 zufälligen** verdeckten Karten **ohne** . **Lege** sie als **Stapel** neben die Karte *Im Auftrag des DPC*. Nimm nun die **Grundlagen-Forschung-Karten**. Mische sie gut und ziehe **so viele** verdeckt und **zufällig** davon, wie die **Tabelle für den Kartendeckbau** des gewählten Levels, Spiellänge und Modus angibt. Platziere diese Karten dann auf dem Stapel der Durchbruchs-Forschung-Karten. Alle übrigen Karten kommen unbesehen zurück in die Schachtel.

8. Baue nun gemäß deines gewählten Levels den Spielplan auf. Stelle sicher, dass alles Spielmaterial, wie unter **Spielmaterial auf dem Spielplan** beim Levelaufbau angegeben, auf dem Spielplan platziert ist. Folge der Illustration des jeweiligen Levelaufbaus. Die **Zeds** ziehst du dabei **zufällig** aus dem **Zeds-Beutel**. Für die **normalen Zivilisten** und danach die **Red Diamond Sicherheitsdienst-Einheiten** (wenn im Spiel) kannst du dir mit dem noch leeren Super-Zeds-Beutel behelfen, um diese **ebenso zufällig** zu ziehen.  
Lege ebenso alles Spielmaterial neben dem Spielplan bereit, wie unter **Weiteres Spielmaterial** angegeben.

9. (**Überspringe das im Basis-Spiel!**) Lege alle **Super-Zeds** in den **Super-Zeds-Beutel** und schüttele ihn gut durch!

10. Gib jedem Spieler eine **Spielerhilfe**, lege die Würfel bereit, und dann kann es losgehen!

## Spielaufbau für das kompetitive Spiel

Der Spielaufbau ist identisch mit dem Grundaufbau bis auf folgende Zusätze und Änderungen:

2. Lege den **Zeds-Aktion-Anzeiger** auf Feld 0 der **Zeds-Aktionsleiste**.
6. Der **Zeds-Spieler** wählt die **Anti**()-Karten für diese Partie.

6.3 (Nur bei Level III:) Der Zeds-Spieler wählt 1 der 2 Karten der Anti-Zivilisten-Einheiten. Die Rückseite der Karte gibt wieder an, welche Anti-Zivilisten-Einheit und Spezialaktion-Marker benötigt werden. Er darf die Anti-Zivilisten auf ein Weg-Feld mit Namen seiner Wahl legen! Davon ausgeschlossen sind: das Labor, Krankenhaus, Flüchtlingslager und der Friedhof. Der Spezialaktion-Marker kommt wie üblich auf die Karte.

6.4 (Nur ab Level IV:) Der Zeds-Spieler legt zunächst die Anti-Held-Karte Dr. Marteuse beiseite – sie kommt über eine Ereigniskarte ins Spiel. Dann wählt er von allen übrigen Anti-Helden oder Anti-Zivilisten genau 1 Karte aus und sucht die entsprechende Einheit und Marker heraus. Er darf die gewählte Einheit auf ein Weg-Feld mit Namen seiner Wahl legen! Davon ausgeschlossen sind: das Labor, Krankenhaus, Flüchtlingslager und der Friedhof. Außerdem gilt: Anti-Zivilisten dürfen nur auf oberirdischen Weg-Feldern, Anti-Helden auch auf dem Tunnel-Weg platziert werden.

6.5 Entferne alle Gehirn!-Karten, bevor du das Ereigniskartendeck baust.

**Reihenfolge der Einheiten-Auswahl:** Die Spieler dürfen die Auswahl ihrer Einheiten in einer Reihenfolge ihrer Wahl – bzw. wie sie sich einig werden - durchführen. Solltet ihr keine Einigung finden, geht wie folgt vor: Zuerst sucht ihr die heldenhaften Zivilisten und die zufälligen Helden heraus. Dann wählt der Zeds-Spieler seine Anti-Einheit. Zuletzt wählen die Helden-Spieler dann jeweils ihren 1 Helden aus.



### Farben, Sterne und Ausrufezeichen in den Kartenecken?

Alle Ereignis-, Story-, Protagonisten-Karten sind in den Ecken farbkodiert. Du weißt mittlerweile, dass das das Level angibt, ab dem sie vorkommen. Ereigniskarten haben jedoch auch Sterne und Ausrufezeichen (⚡). Die Sterne zeigen dir an, in welchem Akt (1-4) eine Ereigniskarte vorkommt. Das Ausrufezeichen zeigt dir an, ob es eine normale (ohne ⚡) oder Spezialereigniskarte (mit ⚡) ist.



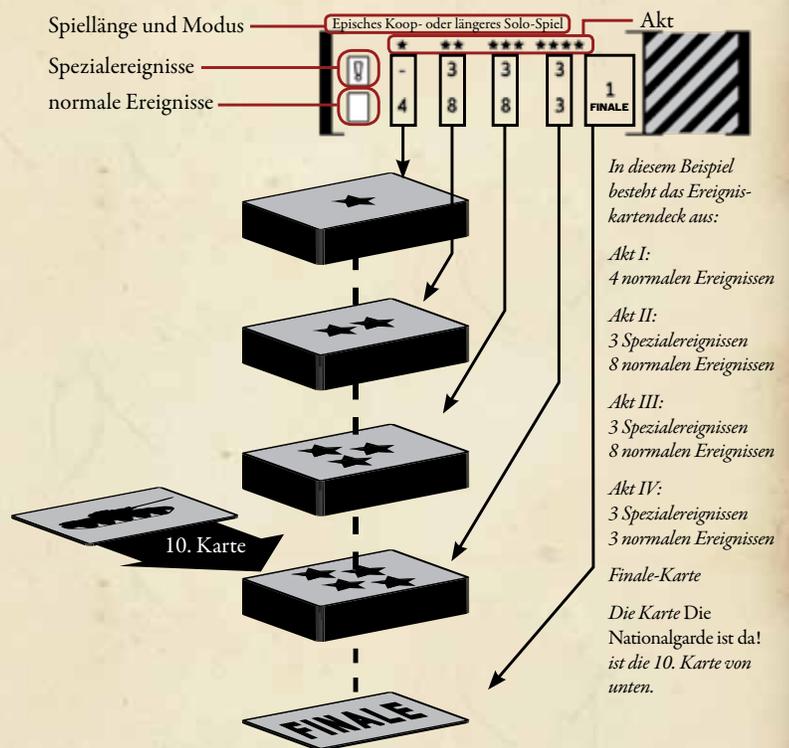
## Das Ereigniskartendeck bauen

Dieser Stapel aus Ereigniskarten stellt den Motor und Erzählbogen des Spiels dar: Er ist in 4 Akte aufgeteilt, die dir eine dynamische und immer neue Geschichte erzählen! Wenn du das Ereigniskartendeck baust, nimmst du dabei immer alle Karten, die dein aktuelles Level vorsieht, wie auf Seite 3 beschrieben.

So baust du das Ereigniskartendeck:

1. Nimm dir alle Karten zur Hand und suche die Karte **Die Nationalgarde ist da!** (ab ⚡) und alle **FINALE**-Karten heraus und lege sie zunächst beiseite. Bilde aus den übrigen Karten 4 Stapel: sortiere sie nach ihrem Akt (den 1-4 Sterne in der linken oberen Ecke der Karten). Die Farben der Karten spielen an dieser Stelle keine Rolle mehr!
2. Sortiere die Karten jedes Akts weiter, indem du sie in **normale Ereignisse** und **Spezialereignisse** trennst und dann separat gut mischst.  
*Hinweis: Im ersten Akt gibt es keine Spezialereignisse!*
3. Siehe dir nun die **Tabelle für den Kartendeckbau** deines Levels und deiner gewählten Spiellänge/deines Modus an. (Wie du diese Tabelle liest, siehst du im Beispiel rechts.)  
Ziehe nun **einzel**n und **nacheinander**, wie in der Tabelle angegeben, verdeckt für **jeden Akt** die entsprechende Anzahl Karten und mische sie in ihren **Aktstapel** zusammen.

Beispiel für den Bau des Ereigniskartendecks:



4. Mische zuletzt verdeckt **alle** beiseite gelegten **FINALE**-Karten, ziehe **1** davon und lege sie verdeckt als unterste Karte des Ereigniskartendecks aus. Die übrigen **FINALE**-Karten kommen unbesehen zurück in die Schachtel.
5. Stapele nun die vorbereiteten **Aktstapel** auf die **FINALE**-Karte: Erst Akt 4, darüber Akt 3, dann Akt 2 und ganz oben Akt 1.
6. (Nur ab Level II:) Nimm die beiseite gelegte Karte **Die Nationalgarde ist da!** und schiebe sie verdeckt als **10. Karte von unten** (also 9 Karten inkl. Finale sollten darunter liegen) in das gebaute Ereigniskartendeck ein.
7. Lege alle übrigen Karten zurück in die Schachtel. Jetzt ist das Ereigniskartendeck fertig. Lege es verdeckt neben dem Spielplan bereit.



# Das Basis-Spiel

# SPIELPLAN SEITE: A

## Spielmaterial auf dem Spielplan

- x5  
Widerspenstig-Marker
- x6  
normale Zivilisten-Einheiten
- x1  
heldenhafte Zivilisten-Einheit
- x4  
Helden-Einheiten
- x4  
normale Zeds

## Weiteres Spielmaterial

- x2  
Terffermarker
- x5  
EKG-Marker
- x2  
Zivilisten-Verstärkungsmarker
- x6  
Zeds-Verstärkungsmarker
- x3  
Beute! / Kein Eintritt-Marker
- x3  
Erinnerungsmarker



Infokarten

x7



Illustration des Spielaufbaus

## Tabelle für den Kartendeckbau

		Normales Koop- oder kurzes Solo-Spiel					Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
		*	**	***	****	*****		
	-	1	1	1	1	1		
	2	5	3	2	1	Finale		
		Langes Koop- oder normales Solo-Spiel						
	-	1	1	1	1	1		
	3	6	4	3	1	Finale		

## Kartendeckbau im kompetitiven Modus

		Normale Länge					Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
		*	**	***	****	*****		
	-	0	0	0	0	1		
	3	6	4	3	1	Finale		

# Level I: Die Epidemie!

# SPIELPLAN SEITE: A

## Spielmaterial auf dem Spielplan

-  x5  
Widerspenstig-Marker
-  x6  
normale Zivilisten-Einheiten
-  x1  
heldenhafte Zivilisten-Einheit
-  x4  
Helden-Einheiten
-  x4  
normale Zeds

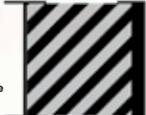
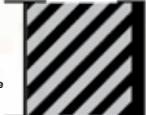
## Weiteres Spielmaterial

-  x14  
Terffermarker
-  x5  
EKG-Marker
-  x2  
Zivilisten-Verstärkungsmarker
-  x6  
Zeds-Verstärkungsmarker
-    
Beute! / Kein Eintritt-Märke)
-  x3  
Erinnerungsmarker
-  x7  
Infokarten
-    
Infiziertes Rattenpack

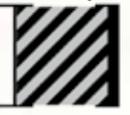


Illustration des Spielaufbaus

## Tabelle für den Kartendeckbau

		Anzahl Karten Grundlagen-Forschung					
Normales Koop- oder kurzes Solo-Spiel		★	★★	★★★	★★★★		
	-	1	1	1	1		
	2	5	4	2	1		
						1	Finale
Langes Koop- oder normales Solo-Spiel		★	★★	★★★	★★★★		
	-	1	1	1	1		
	3	6	4	3	1		
						1	Finale

## Kartendeckbau im kompetitiven Modus

		Anzahl Karten Grundlagen-Forschung					
Normale Länge		★	★★	★★★	★★★★		
	-	0	0	0	0		
	3	6	4	3	1		
						1	Finale

# Level II: Apokalypse! 🦋🦋

# SPIELPLAN SEITE: A

## Spielmaterial auf dem Spielplan

- x5 Widerspenstig-Marker
- x6 normale Zivilisten-Einheiten
- x1 heldenhafte Zivilisten-Einheit
- x4 Helden-Einheiten
- x4 normale Zeds
- x5 Dorfbewohner

## Weiteres Spielmaterial

- x2 Terfermarker
- x5 EKG-Marker
- x2 Zivilisten-Verstärkungsmarker
- x6 Zeds-Verstärkungsmarker
- x3 Erinnerungsmarker
- x7 Zerstörte Brücke / Fährschiff-Marker
- x7 Beute! / Kein Eintritt-Marker
- x10\* (x12\*) Minenfeld-Marker
- x1 Infiziertes Rattenpack
- x1 Nationalgarde-Einheit
- x1 Plünderer
- x1 Stützpunkt
- x1 Rangers-Einheit
- x5 Barrikaden
- x1 V.I.P.-Überlebende

\*Verwende genau diese Anzahl Chaos.  
Rot: Kompetitiv



Illustration des Spielaufbaus

## Tabelle für den Kartendeckbau

	Normales Koop- oder kurzes Solo-Spiel					Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
	*	**	***	****	*****	1	
	-	1	2	2	1		
	2	6	4	2	1	Finale	
	Langes Koop- oder normales Solo-Spiel					Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
	*	**	***	****	*****	1	
	-	1	2	2	1		
	3	8	6	3	1	Finale	
	Episches Koop- oder längeres Solo-Spiel					Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
	*	**	***	****	*****	1	
	-	2	2	2	1		
	4	9	8	4	1	Finale	

## Kartendeckbau im kompetitiven Modus

	Normale Länge					Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
	*	**	***	****	*****	1	
	-	0	0	0	1		
	3	7	6	4	1	Finale	
	Überlänge					Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
	*	**	***	****	*****	1	
	-	0	0	1	1		
	4	9	8	4	1	Finale	

# Level III: Geh Hirn!

# SPIELPLAN SEITE: A

## Spielmaterial auf dem Spielplan

-  x5
-  x4
-  x6
-  x1
-  x4
-  x5
-  x4
-  x5
-  Helden-Einheiten
-  normale Zeds
-  Dorfbewohner

## Weiteres Spielmaterial

-  x2
-  x5
-  x3
-  x2
-  x6
-  **KEIN EINTRITT!**
- 
- 
-  **BEUTE! / KEIN EINTRITT-MARKER**
- 
- 
-  **KEIN EINTRITT!**
- 
- 
-  **BEUTE! / KEIN EINTRITT-MARKER**
- 
- 
-  **KEIN EINTRITT!**
- 
- 

-  **KEIN EINTRITT!**
- 
- 
-  **BEUTE! / KEIN EINTRITT-MARKER**
- 
- 
-  **KEIN EINTRITT!**
- 
- 
-  **BEUTE! / KEIN EINTRITT-MARKER**
- 
- 
-  **KEIN EINTRITT!**
- 
- 
-  **BEUTE! / KEIN EINTRITT-MARKER**
- 
- 
-  **KEIN EINTRITT!**
- 
- 
-  **BEUTE! / KEIN EINTRITT-MARKER**
- 
- 

\*Verwende genau diese Anzahl Chaos.  
Rot: Kompetitiv



Illustration des Spielaufbaus

### Tabelle für den Kartendeckbau

Normales Koop- oder kurzes Solo-Spiel		Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
	* ** *** ****	4	im Koop-Spiel 3 im Solo-Spiel
	- 2 2 2 1	1	
	2 5 4 2	1	Finale
Langes Koop- oder normales Solo-Spiel		Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
	* ** *** ****	5	im Koop-Spiel 4 im Solo-Spiel
	- 2 2 2 1	1	
	3 7 6 3	1	Finale
Episches Koop- oder längeres Solo-Spiel		Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
	* ** *** ****	6	im Koop-Spiel 5 im Solo-Spiel
	- 2 2 3 1	1	
	4 9 8 3	1	Finale
Super episches Koop- oder Solo-Spiel in Überlänge		Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
	* ** *** ****	7	im Koop-Spiel 6 im Solo-Spiel
	- 2 3 3 1	1	
	5 11 9 4	1	Finale
Ultimativ episches Koop- oder episches Solo-Spiel		Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
	* ** *** ****	8	im Koop-Spiel 7 im Solo-Spiel
	- 3 3 3 1	1	
	6 12 11 5	1	Finale

*Um es etwas einfacher zu machen, ersetze 1 Spezialereigniskarte in Akt II durch eine normale Ereigniskarte.*

### Kartendeckbau im kompetitiven Modus

Normale Länge		Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
	* ** *** ****	4	im Koop-Spiel 3 im Solo-Spiel
	- 0 0 0 1	1	
	3 7 6 4	1	Finale
Überlänge		Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
	* ** *** ****	5	im Koop-Spiel 4 im Solo-Spiel
	- 0 0 1 1	1	
	4 9 8 4	1	Finale
Epische Länge		Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
	* ** *** ****	6	im Koop-Spiel 5 im Solo-Spiel
	- 0 1 1 1	1	
	5 11 9 5	1	Finale

Spielmaterial auf dem Spielplan

 x1  
Anti-Zivilisten

# Level: The Walking Zeds! IV

# SPIELPLAN SEITE: B

## Spielmaterial auf dem Spielplan

-  x5  
Widerspenstig-Marker
-  x6  
normale Zivilisten-Einheiten
-  x1  
heldenhafte Zivilisten-Einheit
-  x1  
Fischlinge (bewaffnet)
-  x4  
Helden-Einheiten
-  x5  
normale Zeds
-  x5  
Dorfbewohner
-  x2  
Red Diamond-Sicherheitsdienst

## Weiteres Spielmaterial

-  x2 x14  
Terfermarker
-  x5  
EKG-Marker
-  x2  
Zivilisten-Verstärkungsmarker
-  x6  
Zeds-Verstärkungsmarker
-  x3  
Erinnerungsmarker
-   
Zerstörte Brücke / Fährschiff-Marker
-   
Beute! / Kein Eintritt-Marker
-   
Minenfeld-Marker
-   
Letzter Bestandteil/ Gegenmittel-Marker
-  x7  
Elwood Berra
-  x12\*  
Infiziertes Rattenpack & Noelle aus der Hölle
-  x14\*  
Stützpunkt
-  x6  
Plünderer
-  x6  
Bubbas Bande
-  x5  
Rangers-Einheit
-  x4  
Petra's Angels-Einheit
-  x3  
V.I.P.-Überlebende
-  x3  
V.I.P.-Überlebende
-  x5  
Barrikaden
-  x3  
Superwaffe & Komponenten

\*Verwende genau diese Anzahl Chaos.  
Rot: Kompetitiv



Illustration des Spielaufbaus

## Tabelle für den Kartendeckbau

		Normales Koop- oder kurzes Solo-Spiel					Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
		*	**	***	****	*****	4	im Koop-Spiel 3 im Solo-Spiel
-	2	3	4	4	2	1		
		Langes Koop- oder normales Solo-Spiel					Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
		*	**	***	****	*****	5	im Koop-Spiel 4 im Solo-Spiel
-	3	6	6	3	1	1		
		Episches Koop- oder längeres Solo-Spiel					Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
		*	**	***	****	*****	6	im Koop-Spiel 5 im Solo-Spiel
-	4	8	8	3	1	1		
		Super episches Koop-* oder Solo-Spiel in Überlänge					Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
		*	**	***	****	*****	7	im Koop-Spiel 6 im Solo-Spiel
-	5	10	9	4	1	1		
		Ultimativ episches Koop-* oder episches Solo-Spiel					Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
		*	**	***	****	*****	8	im Koop-Spiel 7 im Solo-Spiel
-	6	11	11	5	1	1		

*Um es etwas einfacher zu machen, ersetze 1 Spezialereigniskarte in Akt II durch eine normale Ereigniskarte.*

## Kartendeckbau im kompetitiven Modus

		Normale Länge					Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
		*	**	***	****	*****	4	im Koop-Spiel 3 im Solo-Spiel
-	3	6	6	3	1	1		
		Überlänge					Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
		*	**	***	****	*****	5	im Koop-Spiel 4 im Solo-Spiel
-	4	8	8	3	1	1		
		Epische Länge					Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
		*	**	***	****	*****	6	im Koop-Spiel 5 im Solo-Spiel
-	5	10	9	4	1	1		

\* Das ist keine zufällige Karte. Nimm hier: *Dr. Marteuse tritt auf den Plan*

## Spielmaterial auf dem Spielplan

-  x1 -ODER-  x1  
Anti-Zivilisten Anti-Held

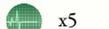
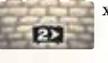
# Level V: Director's Cut!

# SPIELPLAN SEITE: B

## Spielmaterial auf dem Spielplan

-  x5
- Widerspenstig-Marker  x4
-  x6
- normale Zivilisten-Einheiten  x5
-  x1
- heldenhafte Zivilisten-Einheit  x5
-  x1
- Flüchtlingsbewaffnung  x2
- Red Diamond Security

## Weiteres Spielmaterial

-  x2
- Terfermarker  x5
-  x2
- Zivilisten-Verstärkungsmarker  x6
-  x3
- Erinnerungsmarker  Zerstörte Brücke / Fährschiff-Marker
-  KEIN EINTRITT
- Beute! / Kein Eintritt-Marker  Minenfeld-Marker
-  Letzter Bestandteil/ Gegenmittel-Marker
-  x7
- Elwood Berra
-  x12\*
- (x14\*)
- Infokarten  x2
- Stützpunkt  x3
- Nationalgarde-Einheit  x10
- Plünderer  x6
- Bubbas Bande  x6
- Rangers-Einheit  x5
- Petra's Angels-Einheit  x4
- V.I.P.-Überlebende  x8
- V.I.P.-Überlebende  x8
- Barrikaden  x2
- Superwaffe & Komponenten  x2

\*Verwende genau diese Anzahl Chaos.  
Rot: Kompetitiv



Illustration des Spielaufbaus

## Tabelle für den Kartendeckbau

		Normales Koop- oder kurzes Solo-Spiel					Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
	*	**	***	****	*****	1	4	im Koop-Spiel
	-	3	3	2	Finale			
		Langes Koop- oder normales Solo-Spiel						
	*	**	***	****	*****	1	5	im Koop-Spiel
	-	3	6	6	3			
		Episches Koop- oder längeres Solo-Spiel						
	*	**	***	****	*****	1	6	im Koop-Spiel
	-	3	8	8	3			
		Super episches Koop- oder Solo-Spiel in Überlänge						
	*	**	***	****	*****	1	7	im Koop-Spiel
	-	3	10	9	4			
		Ultimativ episches Koop- oder episches Solo-Spiel						
	*	**	***	****	*****	1	8	im Koop-Spiel
	-	4	11	11	5			

Um es etwas einfacher zu machen, ersetze 1 Spezialereigniskarte in Akt II durch eine normale Ereigniskarte.

## Kartendeckbau im kompetitiven Modus

		Normale Länge					Anzahl Karten Grundlagen-Forschung	
	*	**	***	****	*****	1	4	im Koop-Spiel
	-	1*	1	1	1			
		Überlänge						
	*	**	***	****	*****	1	5	im Koop-Spiel
	-	1*	1	2	1			
		Epische Länge						
	*	**	***	****	*****	1	6	im Koop-Spiel
	-	1*	2	2	1			

\* Das ist keine zufällige Karte. Nimm hier: *Dr. Marteuse tritt auf den Plan*

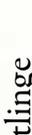
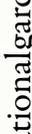
## Spielmaterial auf dem Spielplan

-  x1 -ODER-
-  x1
- Anti-Zivilisten
- Anti-Held

# Abspann

Es folgt nun der „Abspann“. Jede Spalte steht für ein Element der Geschichte: Wieviel Chaos war in Farmingdale? Wie viele Flüchtlinge haben überlebt? Was passierte mit der Nationalgarde? Hast du die Superwaffe erforscht und das Gegenmittel gefunden? Jeder Textkasten ist ein Abschnitt deines Abspanns für dein heldenhaftes Überleben in Farmingdale! Lies dir einfach die jeweils passenden durch!

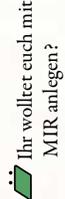
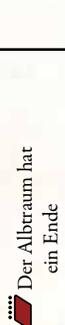
## Du hast gewonnen:

 <p><b>Chaos</b></p>	<p><b>6 oder weniger Chaosmarker auf dem Spielplan</b> Du wirst allseits als Held angesehen. Kaum einer glaubt, dass er es hätte besser machen können. Du hast Wert auf das Eigentum der Bewohner gelegt und inmitten des Chaos versucht, das normale Leben für die Einwohner aufrecht zu erhalten.</p>	<p><b>7 bis 9 Chaosmarker auf dem Spiel</b> Erst in den Nachwehen der Krise war das Ausmaß der Zerstörung sichtbar. Einen Pyrrhussieg nennen es die Militärs und Analysten in ihrer Berichterstattung. Kein Wunder, denn noch so ein „Erfolg“ würde Farmingdale als Häufchen Asche zurücklassen.</p>	<p><b>10 oder mehr Chaosmarker auf dem Spielplan</b> Farmingdale ist kaum wiederzuerkennen. Inmitten der Zerstörung steht deine Gruppe Überlebender – Freunde und Nachbarn, die alles verloren haben. Ihr Leben liegt sprichwörtlich in Ruinen vor ihnen. Ganz Farmingdale spürt es – alles Hab und Gut in Asche, Grund und Boden verseucht und wertlos. So mittellos erwartet die Bevölkerung ein steiniger Weg zurück ins Leben – aber haben sie die Kraft dafür?</p>
 <p><b>Flüchtlinge</b></p>	<p><b>0 Flüchtlinge haben überlebt</b> Dein Sieg hinterlässt einen bitteren Beigeschmack. Die wenigen Überlebenden dieser Katastrophe erzählen Geschichten über diejenigen, die es nicht aus dieser Hölle geschafft haben. Deine Entscheidung, so viele zu opfern – ihnen Waffen zu geben und Unbedarfte in die Schlacht gegen Untote zu schicken, ohne Rücksicht auf Verluste – ist für viele nicht nachvollziehbar. In die Geschichtsbücher ist diese Entscheidung bei der Schlacht von Farmingdale für immer eingetragenen. <i>Wenn die V.I.P.-Überlebenden im Flüchtlingslager sind:</i> Die Moderatoren des lokalen Fernsehsenders gesellen sich zur Trauerveranstaltung für die Gefallenen dazu. Dein „Sieg“ ist außerdem ein Segment in der Frühstückssendung „Good Morning, Farmingdale!“ des lokalen Senders WZED. Sie unterstützen dich und fordern einen Sitz im Stadtrat für dich. „Hilf beim Wiederaufbau!“ ist das Motto.</p>	<p><b>1 bis 2 Flüchtlinge haben überlebt</b> Du hast dich pflichtbewusst und gewissenhaft um die Bedürfnisse der jüngsten und ältesten Bewohner Farmingdales gekümmert. Wie ein Hirte hast du dafür gesorgt, dass auch Kranke und Bedürftige in Sicherheit gelangen. Das hat dir den Dank der Bevölkerung – wenngleich auch mit Tränen in den Augen – gebracht. Es ist nur ein leichter Trost für dich, in ihre Gesichter zu sehen. Sie sind gezeichnet, aber glücklich. Doch du weißt, dass du mehr hättest tun können. <i>Wenn die V.I.P.-Überlebenden im Flüchtlingslager sind:</i> Du traust kaum deinen Augen, als der berühmte Hollywood-Regisseur im Flüchtlingslager steht. Und spricht er da gerade mit einem Mitglied des Verteidigungsausschusses des US-Senats? Deine Geschichte wird in einem TV-Spezial verfilmt. Du und die Helden von Farmingdale werden allesamt als mögliche Vizepräsidenten vorgeschlagen.</p>	<p><b>3 bis 5 Flüchtlinge haben überlebt</b> In der Folge deines Sieges in der Schlacht von Farmingdale ist dein Ansehen enorm gestiegen. Die vielen Überlebenden, die sich um den Wiederaufbau Farmingdales kümmern, bescheren dir einen Erdrutsch-Sieg bei den Wahlen zum County Supervisor; dankbar für eine hoffnungsvolle Zukunft, die dein tapferer Einsatz erst möglich gemacht hat. <i>Wenn die V.I.P.-Überlebenden im Flüchtlingslager sind:</i> Du traust kaum deinen Augen, als der berühmte Hollywood-Regisseur im Flüchtlingslager steht. Und spricht er da gerade mit dem Vorsitzenden des Verteidigungsausschusses des US-Senats? Deine Geschichte wird in einem Kino-Blockbuster verfilmt. Dein Name und die der Helden von Farmingdale sind in aller Munde und werden als mögliche Präsidentschaftskandidaten gehandelt.</p>
 <p><b>Die Nationalgarde</b></p>	<p><b>... sie kam nie im Stadtzentrum an.</b> Die Nationalgarde lässt deinen Sieg schnell blass erscheinen, als diese Geier den Ruhm für die Rettung Farmingdales für sich reklamieren. Es ist schier unmöglich, die Storyline, die durch die Medien verbreitet wird, richtigzustellen, und es dauert noch Jahre, bis du dank eines Enthüllungromans, der zum kontrovers diskutierten Bestseller wird, doch noch deine gerechte Anerkennung erhältst. Das schert dich aber nicht im Geringsten, denn in der Zwischenzeit lebst du friedlich weit abgeschieden von Farmingdale. Die tapferen Helden, die mit dir Seite an Seite gekämpft haben, kennen die Wahrheit. Und ihr Respekt und ihre Dankbarkeit sind alles, was dir wichtig ist.</p>	<p><b>... sie kam im Stadtzentrum (oder Krankenhaus) an.</b> In deinen vielzähligen Interviews dankst du bescheiden den Truppen der Nationalgarde, von denen so viele den ultimativen Preis für die Rettung der Bürger Farmingdales bezahlt haben. Als die Pflicht sie rief, haben sie keine Sekunde gezögert und sofort den Kampf gegen die übermächtigen Zeds aufgenommen und damit gleichzeitig euch zum richtigen Zeitpunkt die so dringend benötigte Entlastung gebracht.</p>	<p><b>... sie liegt nun im Friedhof.</b> Nach eurem Sieg bestehen die großzügigen Helden von Farmingdale darauf, dass ein Ehrenfriedhof und eine Gedenkstätte errichtet werden soll – im Andenken an den Ort, an dem das letzte Aufgebot vom Farmingdale im heldenhaften Kampf gegen unzählige Zeds fiel. „Ihr Opfer ist unsere Ehre“ lautet die Inschrift auf dem wuchtigen Eisentor, das zu dem Park führt, in dem sich die Überlebenden regelmäßig versammeln, um diesem heiligen Ort ihre Ehre zu erweisen.</p>
 <p><b>Superwaffe</b></p>	<p><b>Sie hat 3 und mehr Komponenten</b> So wie Angler mit ihrem Fang oder Großwildjäger mit ihrer Flinte posieren, haben sich einige der härtesten Kämpfer stolz mit ihren Superwaffen gebrüstet. Nach der Schlacht um Farmingdale haben die Bundesbehörden schnell alle diesbezüglichen Forschungsdaten und alle funktionierenden Modelle, deren sie habhaft werden konnten, beschlagnahmt. Inzwischen unterliegen jegliche Informationen über diese Waffe strengster Geheimhaltung – aber sie wurden über das Internet geleakt. Bei den Kids sind Imitationen der Superwaffe dieses Jahr das angesagteste Weihnachtsgeschenk.</p>	<p><b>Sie hat 1 bis 2 Komponenten</b> Einen Teil des Ruhms für deinen Erfolg verdankst du der Superwaffe und ihrer Fähigkeit, die Zeds ein Stück weit aufzuhalten. Es ist inzwischen eine amerikanische Legende geworden, dass Not dich erfinderisch gemacht hat, und dass der Triumph des guten, alten amerikanischen Know-hows und natürlich deine Entschlossenheit der Schlüssel zu deinem heldenhaften Erfolg waren.</p>	<p><b>Die Superwaffe wurde nicht gebaut.</b> Die Poster mit den Helden von Farmingdale, auf einem Berg von Zed-Leichen stehend und „Mit Schlachten kennen wir uns aus“ betitelt, sind inzwischen eine beliebte und allgegenwärtige Dekoration im ganzen mittleren Westen. Es ist eindrucksvoller als ein Sieg im Superbowl, bei dem die ganze Welt zusieht, dass du überlebt hast – mit intaktem Hirn und ohne Biss Spuren. Mit stählernem Blick und kalter Entschlossenheit hast du die untoten Horden zurückgeworfen. Für deinen heroischen Mut in dieser aussichtslosen Lage wirst du von allen bewundert.</p>
 <p><b>Das Gegenmittel</b></p>	<p><b>... wurde erforscht!</b> Als die blutverschmierten Gesichter der Überlebenden von Farmingdale über die Bildschirme flackern, verbreitet sich die Nachricht über die Entdeckung eines Gegenmittels wie ein Lauffeuer über den Globus. Sie hält die schwächelnde Wirtschaft am Laufen und unzählige Kneipen, Bars und Cafés haben noch bis tief in die Nacht geöffnet, um diesen Sieg zu feiern! Diese bahnbrechende Errungenschaft lässt die Helden von Farmingdale auf einer Welle der Begeisterung reiten – bis langsam durchsickert, dass das Zed-Virus instabil ist ... und mutiert!</p>	<p><b>Letzter Bestandteil erforscht</b> Im Zuge der Aufräumarbeiten treten auch die Bundesagenten auf den Plan – allerdings nicht, um beim Wiederaufbau zu helfen, sondern um ununterbrochen lästige Fragen zu stellen. Sobald ihnen klar wurde, dass die provisorische Außenstelle der Seuchenschutzbehörde in der High School an einem Gegenmittel gearbeitet und den letzten Bestandteil bereits isoliert hatte, fackelten die Bundesagenten nicht lange. Sie beschlagnahmten die Schule und versiegelten das Gebäude. Inzwischen sind die Überlebenden von Farmingdale zu beschäftigt damit, sich um ihr eigenes Leben zu kümmern, als dass sie noch irgendein sinistres Geheimprojekt in ihrer Nähe interessieren würde oder ob nun tatsächlich ein Gegenmittel entwickelt wurde oder nicht.</p>	<p><b>... wurde nicht erforscht.</b> Nach deinem Sieg rücken die Nachrichten über die Requirierung der Farmingdale High School of Sciences durch die Seuchenschutzbehörde in den Brennpunkt. Dass es trotz allem nicht gelang, während der Auseinandersetzungen ein Gegenmittel zu entwickeln, wirft einen immer größeren Schatten auf deinen beeindruckenden Erfolg. Diese verpasste Gelegenheit, diese drängende Frage nach dem „was wäre, wenn?“ wird auf immer mit der Schlacht von Farmingdale verbunden bleiben.</p>

# Abspann

## Du hast verloren:

Es folgt nun der „Abspann“. Sieh dir zunächst die **FINALE**-Karte an, die das Spiel beendet hätte: Jede Spalte steht für eine **FINALE**-Karte. Dann lies in dem Textkasten nach, der dazu passt, wie du verloren hast. Auf der nächsten Seite kannst du (als ob du gewonnen hättest) nachlesen, wie gut du dich dennoch in jedem Element der Geschichte geschlagen hast!

	Du hast wegen zu viel Chaos verloren.	Du hast verloren, weil Zeds das Stadtzentrum erreicht haben.
	Nun, da ein Großteil von Farmingdale und der umliegenden Region niedergebrannt, versucht oder zerstört wurde, erreichen dich nur noch Nachrichten davon, dass die Bezirks- und Landesbehörden abgezogen sind und Farmingdale seinem Schicksal überlassen. Zurückgeblieben mit wenig mehr als dem nackten Überleben schwindet die Moral der einst so standhaften Bürger Farmingdales rapide. Hals über Kopf verlassen die letzten Bewohner die Region in einem verzweifelten Versuch, die eigene Haut zu retten. Die meisten kommen nicht durch.	Viele haben gesagt, dass das Stadtzentrum dem Sturm nicht standhalten kann, und die Umstände haben ihnen Recht gegeben. Trotz deiner heldenhaften Bemühungen streichen jetzt Zeds durch die Straßen und Häuser Farmingdales und das ganze Ausmaß der Katastrophe sickert nur langsam durch die sorgfältig orchestrierten Vertuschungen. Auf der lokalen Webseite <i>Welcome to Friendly Farmingdale</i> diskutieren einige Witzbolde, ob man die offizielle Einwohnerzahl neu festlegen lassen kann, um auch die zahllosen Zeds zu erfassen, die nun die Stadt bevölkern.
	Nun, da ein Großteil von Farmingdale und der umliegenden Region in verkohlten und verseuchten Trümmern liegt, sind die Bezirks- und Landesbehörden heimlich, still und leise abgezogen um Farmingdale seinem Schicksal zu überlassen ... ohne es für nötig zu befinden, dich zu informieren. Als die Lage in der Stadt sich immer mehr zuspitzt, ahnen die standhaften Bürger Farmingdales das Schlimmste (womit sie Recht behalten sollen) und beginnen zu flüchten. Sind es erst nur ein paar Bürger, so brechen doch schnell ganze Bewohnermassen auf, um in einem verzweifelten Versuch ihre eigene Haut zu retten. Nur wenige schaffen es, sich an den Zeds vorbei in Sicherheit zu retten, und wer es schafft braucht keine Interviews, sondern einen Psychiater. Fragen nach dem Schicksal Farmingdales werden laut, aber die einzigen Antworten sind bürokratische Floskeln, Ausflüchte und sehr viel Schweigen.	Die Kritiker hatten Recht: das Stadtzentrum war nicht zu halten, trotz der größten Bemühungen der Gemeinde, das Gegenteil zu beweisen. Jetzt streichen Zeds durch die Straßen und Häuser Farmingdales, und das ganze Ausmaß der Katastrophe macht langsam durch die Gerüchteküche des Internets und den Spekulationen in den Talkshows die Runde. Alles kommt ans Licht als Doogle Maps die Street View-Bilder von East Irek updatet und das Sterben und die unvorstellbare Verwüstung für alle sichtbar werden. Eine landesweite Debatte entfacht sich und das entsprechende politische Theater lässt auch nicht lange auf sich warten.
	Nun, da ein Großteil von Farmingdale und der umliegenden Region verwüstet ist, erreichen dich nur noch Nachrichten davon, dass die Bezirks- und Landesbehörden abgezogen sind und Farmingdale kaltherzig seinem Schicksal überlassen. Eine Schar wütender Farmingdaler organisiert sich in einzelnen Gruppen, um einen Ausfall zu wagen. Nur wenige schaffen es lebend. Andere brechen schlichtweg zusammen und warten an Ort und Stelle auf ihren Tod. Die Nachwelt wird einst nur noch ihre verzweifelten und tragischen Abschiedszeiten finden. Die verantwortlichen Politiker verschanzen sich derweil vor den drängenden Fragen hinter einer Wand aus Lügen in der Hoffnung, so den Sturm der Entrüstung auszusitzen.	Trotz größtem Einfallsreichtums und tapferer Standhaftigkeit: es waren einfach zu viele von ihnen! Die Zeds quollen aus allen Breschen und die Nachrichten über das letzte Gefecht der Schlacht von Farmingdale geraten schon langsam wieder in Vergessenheit, während die fassunglosen Bürger mit Schrecken den Einmarsch der Zeds erwarten. In all ihrer Angst spekulieren die Leute, ob die Tapferkeit in Farmingdale ausreichend war, und fragen sich, ob sie wirklich auf ihre Nachbarn zählen können, wenn es zur Verteidigung ihrer Häuser kommt. Waffengeschäfte und Sportartikelanbieter können sich vor Kunden kaum retten, und die Mitgliedszahlen der NRA erreichen schwindelnde Höhen.
	Das Schweigen der Außenwelt dröhnt in den Ohren, als die anfangs ermutigenden Worte einen immer hoffungsloseren Ton annehmen. Eine Schar wütender Farmingdaler organisiert sich in einzelnen Gruppen, um einen Ausfall zu wagen. Nur wenige schaffen es lebend. Andere verbarrikadieren sich und sterben im Kampf um ihre Häuser. Widerstand ist das Gebot der Stunde, aber die Zeds verharren in Massen an den Grenzen Farmingdales und Widerstand kann man nicht essen. Dass abgehobene Politiker sich in hohlen Debatten verlieren, während die hoch gerühmten Farmingdaler Verteidiger langsam krepieren, lässt in vielen amerikanischen Herzen eine kalte Wut entfachen und der Ruf nach einer harten Hand, die dieses Land führen soll, wird immer lauter.	Der provisorische Gefechtsstand zur Verteidigung des Stadtzentrums scheint für eine Zeitlang zu funktionieren und hin und wieder ist sogar Zeit für eine verstohlene Siegesfeier, wenn mal wieder ein kleiner Teilsieg errungen werden konnte. Doch als Dorf um Dorf rund um Farmingdale herum fällt, scheinen alle Anstrengungen die Zeds nur stärker zu machen. Letztendlich ist alles nur eine Frage der Menge. Als die Sonne nach einer grauenvollen Attacke im Schutze der Nacht auf die Außenbezirke der Stadt wieder aufgeht, ist nur noch das verzweifelte Flehen der wenigen Überlebenden zu vernehmen. Gehört werden sie nur von den Hubschraubern und den Drohnen der Fernsender, die den Fall von Farmingdale und den Aufstieg der Zeds dokumentieren. Die Menge schaut einfach nur zu, viel zu viele trauern und viel zu wenige werden noch tätig.
	Da die heimische Wirtschaft floriert, fragt kaum jemand nach diesem Tunnelprojekt und den ganzen Fremden, die dadurch in die Stadt kommen. Die Spekulationen darüber, dass diese unterirdischen Erschütterungen irgendwie damit zu tun haben müssen, helfen den einst so glücklichen Bürgern auch nicht weiter, als ihre Gemeinden eine nach der anderen durch die Angriffe der Zeds zerstört werden. Als Farmingdale seinem Schicksal überlassen wurde, haben die Verschwörungstheoretiker ihren großen Auftritt. Die Medien reißen sich geradezu um sie, während schwarze Helikopter unablässig auf den höchsten Dächern der Stadt landen und wieder abheben.	Das ruhmreiche, Arbeitsplätze schaffende Tunnelprojekt wird zu einem Fluch, als die Zeds langsam eintreffen. Was eigentlich als eine natürliche, sichere Fluchtroute gedacht war, entpuppte sich als schauriges Einfallstor für die Untoten, um sich ihren Weg durch Farmingdale zu reißen und zu beißen! Die Stadtbewohner haben ohne Unterlass alle Ressourcen in die Waagschale geworfen, um die Zeds aufzuhalten, aber die Untoten sind unaufhaltsam weiter Richtung Stadtzentrum marschiert. Als alles verloren ist und sowohl Tote als auch Untote das Bild in Stadt und Land beherrschen, geht Bürgermeister Hernandez ein letztes Mal auf Sendung. Mit dem Ausruf „Um Himmels willen!“ auf den Lippen leert er sein Revolvermagazin, indem er auf die herandrängenden Zeds feuert. Laut zählt er jede Patrone mit – und mit einem letzten, vor Entsetzen verzerrten Blick in die Kamera hebt er den letzten Schuss für sich selbst auf.
	Viele sind wie Helden bei der Verteidigung ihres Way of Life im Kampf gefallen. Sie haben sich Anführer gewählt, haben Pläne geschmiedet, Aktionen durchgeführt und sind Befehlen gefolgt ... viele waren clever, stark oder hatten besondere Fähigkeiten ... aber keine Truppen und kein Komitee konnten den Wogen Einhalt gebieten. Und die Zuschauer da draußen an ihren Fernsehgeräten wussten nicht, was sie hätten tun sollen ... bis es zu spät war, und ihre Ehre das letzte war, um das die Farmingdaler noch kämpfen konnten. Eine Ehre, die die Leute von außerhalb in diesen schicksalhaften Tagen noch nicht mal hatten. Jenseits der Region um Farmingdale haben alle nur prophezeit, dass Farmingdale nicht rechtzeitig gerettet werden kann; und irgendwann ... war es zu spät. Dieser verpestete, von Zeds bevölkerte Landstrich wird für immer ein Zeichen der Scham und der Schande der Außenstehenden sein.	Die Zeds wurden immer aggressiver, als sie während ihres Angriffs auf das Stadtzentrum Haus um Haus und Raum um Raum erkämpften mussten, und das Rot der Straßendekorationen für das anstehende Stadtfest wich durch das allgegenwärtige Blut einem dunkleren Ton. Die Kampflinien und Barrikaden waren schon längst überwunden und die verzweifelte Stadtbevölkerung wurde bis in den hintersten Winkel der Stadt verfolgt und überwältigt. Eine Drohne der Regierung zeichnete das letzte Video der Schlacht auf: Aus einem Labor trat eine schlanke Frau in einem zerrissenen, blutverschmierten Laborkittel auf die Straße. Mit entschlossenem Blick und festem Schritt ging sie den kurzen Weg bis in die Mitte der Kreuzung von Main Street und Center Avenue. Mit einer mit Gedärmen übersäten Brechstange in der einen und einem stark zerbeulten Feuerlöscher in der anderen Hand schaute sie nacheinander alle vier Straßen hinab, die sich an ihrer Kreuzung trafen. Dann riss sie die Arme in die Höhe und rief: „Ist das alles, was ihr draufhabt? Kommt und holt euch noch einen ab!“ Sie kämpfte bis zum Äußersten, und ihr heldenhafter Tod weckte Erinnerungen an die Spartaner in der Schlacht bei den Thermophylen.

 Chaos	<p><b>6 oder weniger Chaosmarker auf dem Spielplan</b></p> <p>Wie hast du dir das vorgestellt!? Während du damit beschäftigt warst, das Chaos in Schach zu halten, haben sich die Zeds durch die Schwachstellen in deiner Verteidigung gearbeitet und deinen gut durchdachten und hart erkämpften Triumph in ein Desaster verwandelt. Du gehst als tragische Figur in die Geschichte ein und als mahnendes Beispiel dafür, dass man die Zeds niemals unterschätzen sollte.</p>	<p><b>7 bis 9 Chaosmarker auf dem Spiel</b></p> <p>Der Fall von Farmingdale wird größtenteils deinen Fehlern angelastet, weil du eine viel zu weit gefasste Außensicherung angelegt hast, während die Zeds sich einfach durch deinen schwächsten Sektor geschlagen haben. Viele verlangen nach einer Untersuchung, doch wieder andere fragen sich „wen kümmert’s?“, weil viel drängendere Probleme mit dem Seuchenausbruch anstehen, jetzt da Farmingdale überrannt wurde.</p>	<p><b>10 oder mehr Chaosmarker auf dem Spielplan</b></p> <p>Während alles um sie herum zusammenbricht, finden die herannahenden Plünderer nichts mehr vor, was noch von Wert wäre. Als sie wieder abziehen, rufen sie der Stadt noch ein frustriertes „Fahrt zur Hölle!“ hinterher. Du weißt, dass ihr Wunsch zu spät kommt, denn die Schreie der noch Lebenden hallen wie ein hohles Echo der gequälten und verdammten Seelen Farmingdales.</p>
 Flüchtlinge	<p><b>0 Flüchtlinge im Flüchtlingslager</b></p> <p>Deine totale Niederlage ist jämmerlich und eine absolute Schande. Was für ein Monster bist du, der die grundlegendsten Bedürfnisse der Menschen im Angesicht dieser Grausamkeiten mit Füßen tritt? Dein nobles Opfer ist von Dunkelheit überschattet – heraufbeschworen von den vielen Leben, die du völlig ungerührt geopfert hast, um deine gescheiterten Pläne zu rechtfertigen. Die Nachwelt kann nur hoffen, dass du in einer speziell für dich reservierten Hölle schmorst.</p> <p>Sollten V.I.P.-Überlebende im Flüchtlingslager sein, so lenken sie durch ihre verzweifelten Kommunikationsversuche zumindest ein wenig Aufmerksamkeit von deiner elenden Kaltherzigkeit ab.</p>	<p><b>1 bis 2 Flüchtlinge im Flüchtlingslager</b></p> <p>Das Richtige wollen und das Richtige machen sind halt immer noch zwei verschiedene Paar Schuhe. Bei deinen halbherzigen Versuchen, in der Schlacht von Farmingdale Unschuldige zu retten, hast du dich nicht mit Ruhm bekleckert. Deine Kameraden und all diejenigen, für die sie gekämpft haben, haben deine miserablen Führungsqualitäten noch in schlechter Erinnerung. Von den Leuten, die deine Ehre vielleicht ein Stück weit retten könnten, lebt leider keiner mehr.</p> <p>Sollten V.I.P.-Überlebende im Flüchtlingslager sein, so werden sie unglücklicherweise auf die gleiche Art und Weise zum Mahl für die Untoten wie alle anderen verdammten Insassen dort auch.</p>	<p><b>3 bis 5 Flüchtlinge im Flüchtlingslager</b></p> <p>Deine Geschichte wird die eines Helden sein, dessen Herz am Anfang an der richtigen Stelle schlug, aber woanders endete (nämlich im Schlund eines Zeds). Immer wieder wird darüber spekuliert, ob dir deine Barmherzigkeit zum Verhängnis wurde. Doch selbst wenn das stimmen sollte; deine Niederlage wird hoch geachtet, weil Sorge und Mitgefühl dich geleitet haben, und weil du gezeigt hast, dass genau diese Werte der Grund dafür sind, warum die Lebenden sich der Bedrohung durch die Zeds erwehren müssen.</p> <p>Sollten V.I.P.-Überlebende im Flüchtlingslager sein, so haben sie wenigstens das zweifelhafte Vergnügen, als letzte gegessen zu werden (zum Dessert).</p>
 Die Nationalgarde	<p><b>... kam nie im Stadtzentrum an.</b></p> <p>Ungläubig hörst du im Radio den Entschuldigungen des Kommandanten der Nationalgarde zu, als er von den Reportern Fragen zur Belagerung von Farmingdale gestellt bekommt, und warum seine Truppen es nicht geschafft haben, diese zu durchbrechen. Phrasen wie „wir haben es versucht“ und „wir haben unser Möglichstes getan“ klingen in deinen Ohren wie blanker Hohn. Mit Bitterkeit erinnerst du dich daran, dass das Zögern und Zaudern der Garde in der Schlacht von Farmingdale einen großen Teil zur Niederlage beigetragen haben.</p>	<p><b>... kam im Stadtzentrum (oder im Krankenhaus) an.</b></p> <p>Trotz der Hilfe und der Opfer der Nationalgarde, trotz ihrer Hartnäckigkeit und ihres Mutes – es hat nicht gereicht, um die unfassbare Zed-Plage aufzuhalten. Letzen Endes wurden sie genauso in Farmingdale eingekesselt wie du, und nun kämpfen sie wie Ratten in einer Tonne Seite an Seite mit dir; mit wütender Entschlossenheit bis zur letzten Patrone und dem letzten gebrochenen Bajonett.</p>	<p><b>... liegt nun auf dem Friedhof.</b></p> <p>Hoffnungslosigkeit und Panik machen sich breit und erfassen das ganze Land in Schockwellen. Das ganze Ausmaß der Niederlage in der Schlacht von Farmingdale durch die Klauen und Zähne der Zeds wird der Nation langsam bewusst und lässt die Moral in den Keller sinken. Gefallene Nationalgardisten, die als Zeds in Uniform wiederkehren, setzen das Zeichen, dass die Zeds gewinnen werden – überall und allumfassend.</p>
 Die Superwaffe	<p><b>... hat 3 oder mehr Komponenten</b></p> <p>Die Umweltschützer in deinen Reihen rufen den Sieg der „Natur“ über die Technik aus (geleitet von ihrer Annahme, dass die Zeds „natürlich“ sind, was immer noch sehr kontrovers diskutiert wird). Dein Scheitern mit diesem „unmoralischen, ausländischen“ Gerät zur Vernichtung der Zeds bestätigt sie in ihrem Glauben, dass „Videospiele“ keine Antworten auf die Herausforderungen unserer Zeit bereithalten. Nichtsdestotrotz hat es sich bestätigt, dass deine Superwaffe äußerst schwer zu kopieren ist.</p>	<p><b>... hat 1 bis 2 Komponenten</b></p> <p>Viele Geheimnisse liegen unter der Asche und den Trümmern Farmingdales begraben, doch das Gerücht über eine „Superwaffe“ hält sich hartnäckig. Es gibt einfach zu viele MéTube-Clips aus dieser Zeit, in denen man Zeds sieht, die sich sehr seltsam verhalten, als dass man sie als reine Zufälle abtun kann. Aber bislang hat niemand auch nur einen Plan oder einen Prototypen dieser Waffe entdeckt. Ausgerechnet jetzt, wo die Zeds das Gebiet von Farmingdale verlassen, wäre die Waffe nötiger denn je. Doch es gibt nichts außer Gerüchte ...</p>	<p><b>... wurde nicht gebaut.</b></p> <p>Im Rahmen der posthumen Analyse deiner Niederlage wachsen in der Welt die Zweifel an der vielgerühmten amerikanischen Entschlossenheit und man wundert sich über den eklatanten Mangel an „amerikanischem Einfallsreichtum“ im Umgang mit der Zed-Epidemie. Wo war die Wissenschaft? Wo war die Ingenieurskunst, die unsere Haut retten sollte? Niemand hat Antworten auf diese Fragen und die immer größer werdenden Zweifel nagen tief an der amerikanischen Seele.</p>
 Das Gegenmittel	<p><b>... wurde erforscht!</b></p> <p>Ohne elektrischen Strom und von der Außenwelt abgeschnitten war es schlicht unmöglich, die Nachricht über die Entdeckung „nach draußen“ zu kommunizieren. Daher hat man sich dazu entschlossen, dass eine Person in einen geschützten, hoffentlich vor den Zeds sicheren, Raum gesperrt werden sollte, um dort die Stabilität des Gegenmittels sicherzustellen, bis die Rettung eintrifft. Die Wahl fiel auf den kräftigsten und gesündesten Laborassistenten und noch in den letzten Stunden des Falls von Farmingdale wurde alles nur Menschenmögliche getan, um den provisorischen „Safe Room“ zu beschützen. Die jüngsten Infrarotscans der Ruinen von Farmingdale zeigen allerdings nur noch wenige Anzeichen von Warmblütern. Menschlich ist mit Sicherheit keines davon.</p>	<p><b>Letzter Bestandteil erforscht</b></p> <p>Die <i>Farmingdale High School of Sciences</i> nahe des Stadtzentrums war eines der letzten Gebäude, das fiel, als die Zeds letztendlich am Ziel waren. Für den Fall, dass sie eines Tages jemand entdecken sollte, wurden alle Forschungsunterlagen und Proben des Proto-Gegenmittels wie in einer Zeitkapsel geschützt. Bis zum heutigen Tag liegt das Gewölbe geschlossen und unangestastet unter dem Staub und den Trümmern und wartet auf den Tag seiner Entdeckung, der in immer weitere Ferne rückt.</p>	<p><b>... wurde nicht erforscht.</b></p> <p>Deine Niederlage hat alles und jeden in eine tiefe Verzweiflung gestürzt. Das Ausmaß deines Scheiterns ist so gewaltig, dass jegliche Hoffnung, die die Welt so bitter nötig hätte, vergebens ist. Ohne das Gegenmittel überrennen die Zeds Farmingdale und in immer größeren Horden breiten sie sich über das ganze Land aus, die Landesgrenzen fest im Blick. Die Menschheit stellt euch flehentlich Fragen – doch weder du noch die Wissenschaft könnt ihnen Antworten geben.</p>

## Wertung

Du brauchst harte Zahlen, um deinen Erfolg zu messen? Auch das können wir dir bieten. Berechne anhand dieser 3 Schritte deine Endpunktzahl!

### 1. Das Gute: Zähle zusammen ...

- Die Anzahl aller **Einheiten** der Spieler (Helden, heldenhafte Zivilisten, Zivilisten und die Nationalgarde) – aber **nicht** die Dorfbewohner und Flüchtlinge.
- Deine Anzahl an übrigem **Nachschub** und **Munition** – aber nur, wenn du jeweils mehr als **1** hast!
- Das Gegenmittel (+1) und jeweils die Anzahl **blauer Superwaffen-Komponenten** (je +1).
- Die **Infektionsstufe** – aber **nur**, wenn sie **6** oder weniger beträgt!

... und addiere nun **+3** für jeden überlebenden **Dorfbewohner**, **Flüchtling** und die **V.I.P.-Überlebenden**.

Das ist dein Zwischenergebnis für alles „Gute“, das du in dieser Partie erreicht hast.

### 2. Das Schlechte: Zähle, wie viele Chaosmarker auf dem Spielplan liegen. Hast du die Partie **verloren**, zählst du ebenso die Anzahl übriger Ereigniskarten im Stapel.

Das ist dein Zwischenergebnis für alles „Schlechte“, das in dieser Partie passiert ist.

### 3. Jetzt wird's bitter:

Nimm dein **Zwischenergebnis** für alles **Schlechte** und **ziehe** es von deinem **Zwischenergebnis** für alles **Gute** ab.

Was war dein **Endergebnis**?

**0 und weniger:** Ja, *Farmingdale* mag noch stehen. Deine Leistung wird jedoch überschattet von der allgemein schlechten Stimmung, die deine engstirnigen und schlicht kurzsichtigen Entscheidungen für die Bürgerinnen und Bürger von Farmingdale bedeuten. Die Überlebenden beschuldigen dich, ihre Freunde und Familien für einen Kampf mobilisiert zu haben, der auch ohne sie gewonnen worden wäre. Warum du sie nicht im Krankenhaus und den Flüchtlingslagern in Rettung gebracht hast, ist die große Frage. Eine Reihe von Anwaltsbriefen flattert in deinen Briefkasten. „Fahrlässig“ – „rücksichtslos“ sind Begriffe, die fallen. Du ziehst dich zurück und hoffst, dass deine Taten vergessen werden.

**1 bis 5:** Auch wenn dein Argument „Harte Zeiten benötigen harte Maßnahmen“ besonders im Fernsehen und Radio als Soundclip besonders gut herhält, scheinen dich Kommentare und Artikel eher weniger gut zu beleuchten. „Kurzsichtig“, „saublöd“ liest man oft in Verbindung mit deinem Namen. Du lebst aber noch in Farmingdale. Diese Zeit hat dir die Stadt ans Herz wachsen lassen. Das beruht jedoch nicht auf Gegenseitigkeit. Wie ein Aussätziger wirst du behandelt. Diejenigen, die Familie und Freunde verloren haben, fordern noch immer eine Ermittlung zu deinen Entscheidungen. Du kannst nur deinen Kopf schütteln über dieses undankbare Pack. Viele von ihnen sind nur aufgrund deiner Taten überhaupt hier, um sich beschweren zu können.

**6 bis 12:** Deine freundlicheren Nachbarn sind dankbar und sagen: „Du hast dein Bestes getan!“ Für andere war dein Bestes nicht gut genug. Die meisten Einwohner Farmingdales sind einfach nur glücklich, am Leben zu sein, und wollen diese grausame Zeit einfach nur in den Nebel der Vergessenheit driften lassen. Aber Farmingdale ist nicht groß und eine solche Gemeinschaft von Menschen hat ein langes Gedächtnis. Und manchmal, wenn du deinen Nachbarn, deinen Freunden und Kollegen in die Augen blickst, kannst du ihre Trauer noch sehen. Wie auch die Gewissheit, dass ihr Leben für immer verändert ist. Nicht nur durch die Zeds, auch durch deine Entscheidungen.

**13 bis 20:** Du hast kurzfristige taktische Entscheidungen und langfristige strategische Überlegungen gut in Balance gebracht. Das hat dir nicht nur Ruhm gebracht, sondern auch das Ansehen eines pragmatischen Anführers in einer extremen Ausnahmesituation. Die Menschen sind froh, dass du diese wichtigen Entscheidungen für sie getroffen hast. Keiner hätte in deinen Schuhen stecken wollen. Du bist schon ein bisschen stolz darauf, der einheimische Held zu sein, und genießt die Einladungen zu Geschäftseröffnungen, Grill- und Kirchenfesten und jedwede andere Gratis-Mahlzeit, die dir dein Status nun eröffnet. Man gönnt sich ja sonst nichts ...

**21 und mehr:** Nicht nur die Einwohner Farmingdales feiern dich als Helden der Stadt. Ja, das ganze Land schaut auf dich! „Gouverneur!“, „Abgeordneter!“ – vielleicht Präsident? – werden die Stimmen laut. Die Nominierung zum Friedensnobelpreis hat außer dich niemanden überrascht. Dein Ruhm fußt nicht nur auf den hervorragenden Entscheidungen, die du in der Rettung Farmingdales getroffen hast, sondern besonders auf deinem Mitgefühl für die Schwachen und Verletzten in dieser dunklen Stunde. Der Kongress der Vereinigten Staaten hat dir die „Congressional Gold Medal“ verliehen – die höchste Ehre, die ein Zivilist in den USA verliehen bekommen kann. Dem nicht genug, hat dir der Präsident selbst die „Presidential Medal of Freedom“ verliehen und dich mit sofortiger Wirkung zum „Oberkommandeur der Streitkräfte in Zed-Fragen“ ernannt. Es scheint, als ob deine größte Aufgabe nun darin besteht, den Verlockungen der Macht zu widerstehen, die deine Position und Berühmtheit nun mit sich bringen.

**Je höher dein Ergebnis, desto heldenhafter deine Taten!**