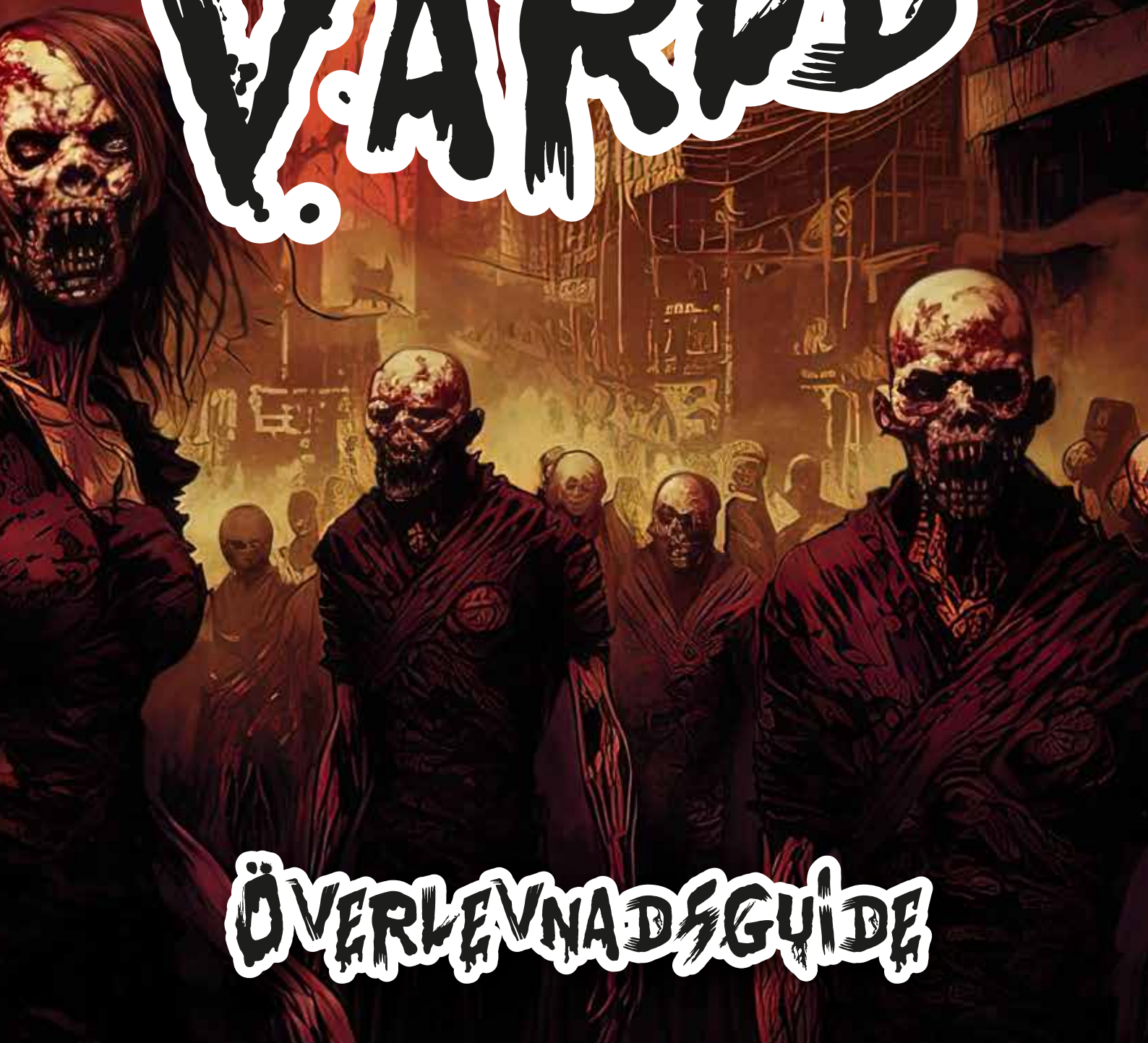


ZOMBIE VÄRLD



ÖVERLEVNADSGUIDE

OM SPELET

I **Zombievärld** väntar en skrämmande zombieöverlevnadsupplevelse på dig och dina medöverlevare. Denna *Powered by the Apocalypse*-hack kastar dig in i en postapokalyptisk värld härjad av de odöda, där ditt förstånd, list och uthållighet är nycklarna till överlevnad.

Omfamna klassiska överlevande arketyper och tropes från ikoniska zombiefilmer när du navigerar genom det förrådiska landskapet och ingår bräckliga allianser. Blir du den orubbliga hjälten, den resursfulla samlaren eller den orädda slagskämpen? Välj din play-book och avgör ditt öde.

I denna desperata värld kommer du att möta pulshöjande utmaningar och fatta hjärtskärande beslut. Skaffa sällsynta resurser, försvara ditt trygga tillhåll och konfrontera de ständigt växande hordarna av odöda. Men akta dig: de farligaste hoten kommer kanske inte från de rovgiriga zombierna, utan från de människor du en gång kallade vänner.

Zombievärld är ett gripande, högriskäventyr som testar din karaktärs vilja att överleva och tvingar dig att konfrontera mörkare sidor av mänskligheten. Inför överväldigande odds, kan du stiga över kaoset och återta en framtid värd att leva? Eller kommer du att bli bara ytterligare ett mål för de hungriga döda? Ta dina vapen, samla ditt mod och förbered dig för en strid du aldrig kommer att glömma.

Spelet bygger på *Apocalypse World* och *Dungeon World*. Det är inget krav på att ha spelet dom spelen tidigare, men det kan underlätta att förstå reglerna.

Zombievärld är inte tänkt att vara en ultrarealistisk, hardcore, överlevnads simulator. Snarare är det ett regel-lätt rollspel som försöker fånga känslan av filmer, tv och serier med zombietema. Titlar som "Shaun of the Dead", "Army of Darkness", "Zombieland" och 'The Walking Dead'. Det här är ett spel som borde handla mer om ruttna lämningar, cheesy melo-drama och dassiga dialoger än det handlar om spelmekanik och taktisk strategi.



I **Zombievärld** tar spelarna rollen som överlevande som befinner sig fångad mitt i ett utbrott av odöda.

Hur och varför allt gick till helvetet är inte viktigt. När de döda väl börjar gå är det bara att beväpna sig själv, hitta ett säkert ställe att krypa ner på knä och ha tillräckligt med förnödenheter till hands för att klara den här saken.

GRUNDEGENSKAPER

Hjärna - Hur smart och påhittig din karaktär är, samt hur skarpa dina sinnen är.

Kropp - Din styrka, smidighet och överlag hur bra fysik du har.

Kyla - Drivkraft, beslutsamhet och mod kan mätas i din karaktärs kyla.

Grus - Är en speciell blandning av passion och uthållighet. I detta spel är det primärt en egenskap för strid.

KÖTTSÅR

Detta mäter hur mycket skada din karaktär kan motstå innan (o)döden blir en verklighet.

Din karaktär börjar spelet med **9+Grus** i Köttår

När du fått slut Köttår blir du medvetlös och börjar dö. Se draget som kallas **Sista Andetaget** för mer detaljerade regler.

INFERTION

Din karaktärs exponeringsnivå för stammen/viruset/mikroben eller vad fan det är som får människor att förvandlas till zombies.

Du börjar alltid spelet med ett maxtak på **3** i **infektion**.

Så länge du inte får mer är du okej. Men så fort värdet överstiger 3 får du feber, yrsel och illamående.

SKRÄCK

Din karaktärs förmåga att motså panik och undvika att göra något dumt eller drastiskt.

Du börjar alltid spelet med ett maxtak på **3** i **Skräck**.

Så länge du inte får mer är du okej. Sekunden värdet överstiger ditt tak så tappar du greppet. Du måste omedelbart göra något för din självbevaringsdrift, helst nått som orsakar problem för hela gruppen. Överge dina vänner. Sno dom sista resurserna. SL kan hjälpa dig att komma på saker.

När/om du lyckas lugna ner dig så sjunker ditt värde tillbaka till 3 (ditt maxtak). Ytterligare vila krävs för att få värdet att sjunka till noll.



LAST

Hur mycket din karaktär klara av att bära med sig.

Pistoler, vapen och föremål har alla ett värde i vikt. Se draget **Lätta på lasten** för med detaljerade regler.

Du börjar spelet med **8+Kropp** i **Last**.

LÄTTA PÅ LASTEN

Så länge du inte bär på mer saker än du klarar av får du inget straff på ditt slag. Men så fort du bär på för mycket saker blir det svårare att lyckas.

Bär du på 1 mer än vad din **Last** tillåter får du -1 på alla dina slag.

Bär du på 2+ än vad din **Last** tillåter måste du omedelbart släppa en sak och slå ditt slag med -1, eller så misslyckas du automatiskt.

BAND

Din relation med de andra överlevarna som du spelar ihop med.

Varje gång du offerar något för att hjälpa en annan spelare, eller när ni får en stund att lära känna varandra, notera ner spelarens namn och gör en markering på **Band**. När du fått 4 i band med en annan spelare får du ett poäng erfarenhet. Därefter nollställer du ditt band och kan börja tjäna poäng på nytt med dem.

Det är upp till SL att avgöra om man börjar spelet med några **Band** eller inte. Ofta handlar historierna om människor som lär känna varandra i en okänd och stressad omvärld.

RESURSER

Din karaktärs förnödenheter.

Värdet är en abstraktion som representerar allt från mat, vatten, bandage, medicin, kläder, verktyg, ammo. Allt som kan tänkas krävas för att överleva de situationer du kan hamna i.

Det är helt upp till SL att avgöra hur mycket **resurser** du börjar spelet med.



DRAG - SPELETS GRUNDER

Grunden till spelet **Dött Kött** är **Drag**. Ett drag innehåller instruktioner till spelaren och hjälper SL att tolka utgången för ett slag.

Både spelare och SL har tillgång till en rad olika drag, men de fungerar lite olika. För stunden så fokuserar vi på dragen som rör spelarna.

Vanligtvis beskriver SL en situation och avslutar med frågan "vad gör du?". Spelaren beskriver i sin tur på ett berättade sätt vad, och hur, karaktären agerar/reagerar.

Ibland kan SL bara beskriva vidare vad som händer utifrån den förklaring spelaren har gett.

Vissa gånger, när en karaktär försöker göra något dramatiskt eller riskfyllt, blir det dags att göra ett drag. I dessa fall kommer SL be spelaren att slå 2t6, lägga till passande modifieringar, och läsa upp resultatet.

Nedan följer de vanliga dragen som alla spelare, och karaktärer, har tillgång till...

TROTTA FARA

När du försöker dig på något riskfyllt, beskriv hur då går tillväga och slå med...

... **Hjärna**, om du använder din slughet, list eller litar på dina sinnen.

... **Kropp**, om du förlitar dig på dina raa styrka eller smidighet.

... **Kyla**, om du använder ditt driv, mot eller beslutsamhet för att lyckas.

... **Grus**, om du siktar, slåss eller förlitar dig på att uthärda situationen

10+ blir resultatet som du tänkt dig.

7-9 är en delvis framgång men du kommer utsättas för en komplikation, svårt val eller något oväntat.

6- betyder att du inte bara misslyckas, utan någon värre är på väg att hända.

SMYGA

När du försöker ta dig från en plats till en annan utan att bli upptäckt måste du slå ett slag med **Hjärna**...

10+ du tar dig obemärkt från punkt A till punkt B.

7-9 tar du dig från punkt A till punkt B, men du välter något eller skapar oljud. Du har inte blivit upptäckt ännu, men dom vet att du är i närheten.

6- du blir upptäckt på väg till punkt B. SL kommer göra ett drag mot dig. Var beredd!



SPRING FÖR LIVET!

När du försöker fly från något eller någon, slå ett slag med **Kropp...**

10+ du kommer undan med andan i halsen.

7-9 du lyckas nätt och jämt ta dig undan, men välj en av nedanstående.

- Du lämnar något viktigt efter dig.
- Du utsätter dig för ett angrepp.
- Du blir förföljd, eller de vet var ni är på väg.
- Du har valt fel väg och blir separerad från gruppen om möjligt.

6- du kan inte undkomma. SL kommer göra ett drag mot dig. Var beredd!

SLÅSS / SKJUTA

När du hamnar i trubbel och tvingas slåss med nävarna eller skjuta med ditt vapen, slå ett slag med **Grus...**

10+ du gör din skada på ditt mål.

7-9 det beror på...

- är du i närstrid gör du din skada på målet, men du får även en attack mot dig.
- är du i närstrid men har övertag, pga räckvidd, position etc, så gör du 1 mindre i skada.
- använder du ett skjutvapen gör ditt skott bara ett ytligt köttår. Attacken gör 1 mindre i skada.

6- du missar. SL kommer göra ett drag mot dig. Var beredd!

RÄDDA DAGEN

När du vill skydda någon från fara eller skada slå ett slag med **Kyla...**

10+ du skyddar dom från faran, även om det kanske bara är temporärt.

7-9 välj ett av följande...

- Du blir målet för attacken/faran
- Du minskar skadan med 1
- Du ger dom en fördel. På nästa slag från den du skyddade +1.

6- du kan inte göra något för att hjälpa dem. SL kommer göra ett drag. Var beredd!

LÄSA AV SITUATION

När du ser dig omkring och läser av en dålig situation slå ett slag med **Kyla...**

10+ får du ställa tre frågor

7-9 får du ställa en fråga

6- SL berättar det mest uppenbara och gör sedan ett drag. Var beredd!

Förslag på frågor: *Vad är min bästa väg in? Vad är min bästa väg ut? Finns det några faror som vi inte har lagt märke till? Vilket är det största hotet? Vad är mest sårbart för mig? Vad är det bästa sättet att skydda mig?*

Du får +1 på ditt nästa slag om du agerar utifrån den information du fått



SKRÄCKSLAG

När SL utsätter, eller ber dig om ett skräckslag i en situationen slå ett slag med **Kyla**...

10+ du skakar av dig den obehagliga situationen.

7-9 du rycker till eller blir illa berörd och får därför -1 på ditt nästa slag.

6- du blir svårt påverkad av situationen och ditt värde i **Skräck** stiger med 1.

SISTA ANDETAG

När du tagit emot alldeles för många köttår är slutet nära och du måste slå ett slag utan bonus...

10+ du återfår medvetandet och 1 i **Köttår**. Du kan dock inte göra något förutom att ställa dig upp eller ropa på hjälp.

7-9 du återfår medvetandet och 1 i **Köttår**, men du kan inte resa dig upp. Du måste ligga kvar tills någon kan komma och hjälpa dig.

6- du dör. Om ditt värde i **Infektion** inte var 0 så kommer du att återvända som en odöd.

BEHANDLA SKADA

När du är i säkerhet och har gott om tid kan du använda en **resurs** och slå ett slag med **Hjärna**...

10+ du läker 3 **Köttår**

7-9 du läker 2 **Köttår**

6- du läker 1 **Köttår**

BEHANDLA INFektion

När du är i säkerhet och har gott om tid kan du använda en **resurs** och slå ett slag med **Hjärna**...

10+ din behandling läker 2 **Infektioner**

7-9 din behandling läker 1 **Infektion**

6- din behandling är verklös

REPARERA

När du har gott om tid kan du förbruka **resurser** (SL bestämmer hur många som krävs) för att laga något. Det kan vara ett vapen, föremål, fordon etc, slå ett slag med **Hjärna**...

10+ du fixar det, men välj en...

7-9 du fixar det, men SL väljer en...

... det kräver fler **resurser**

... det tar längre tid än du trodde

... det blir bara en temporär lösning

6- att reparera föremålet är bortom din förmåga.



LETA VÄRDESAKER

När du kommer till en plats du inte varit på tidigare kan du försöka hitta något värdelfullt slå ett slag utan bonus...

Om en annan spelare hjälper dig får du +1 på slaget. Om två, eller fler, andra spelare hjälper till får du +2.

10+ du går igenom platsen noga och ordentligt. Du hittar allt utav värde på denna plats. Om du inte hittar något så vet du med säkerhet att inget finns dolt.

7-9 du måste välja en...

... du gör ett ordentligt jobb men sökandet tar betydligt längre tid än du förväntade dig.

... du skyndar på, men du kan inte vara säker på att du sökt igenom alla vrår riktigt noggrant. Någoting kan finnas kvar för någon annan att hitta.

6- det tar tid. Riktigt lång tid. SL kommer göra ett drag. Var beredd!

ANFÖRTRO

Max en gång per session, när du får en lugn stund så kan du dela med dig av historier om ditt förflutna, dela med dig av en hemlighet eller okänd detalj om ditt liv. Spelaren du berättar detta för får notera ner ditt namn och markera ett **Band** med din karaktär.

JAGA OCH SAMLA

När du spenderar minst en timme på att jaga och samla får du slå ett slag utan bonus...

Om du spenderar minst 2 timmar så får du +1 på slaget. Om du spenderar minst 3 timmar får du +2 på slaget.

10+ slå 1t6, så många magar kommer du kunna mätta idag. Dessa karaktärer behöver inte slå för **Slutet på dagen**.

7-9 slå 2t6 och behåll det lägre, så många magar kommer du kunna mätta idag. Dessa karaktärer behöver inte slå för **Slutet på dagen**.

6- du kommer tillbaka tomhänt, men SL kommer göra ett drag. Var beredd!

VILA

Om du spenderar en hel dag på en säker plats utan att flytta på dig så läker du 4 **Köttsår** och får sänka ditt värde i **Skräck** med 1.

SLUTET PÅ DAGEN

Vid slutet av dagen måste du förbruka en **resurs** för att äta/dricka. Annars får du -1 på alla slag tills du ätit. Får du inte mat/vatten på 4 dagar dör du.



SLUTET PÅ SESSIONEN

I slutet på varje session...

... får varje spelare som överlevde 1 **ERF**.

... om gruppen du började med är helt intakt, ingen dog, försvann eller blev ovän med någon får du 1 **ERF**.

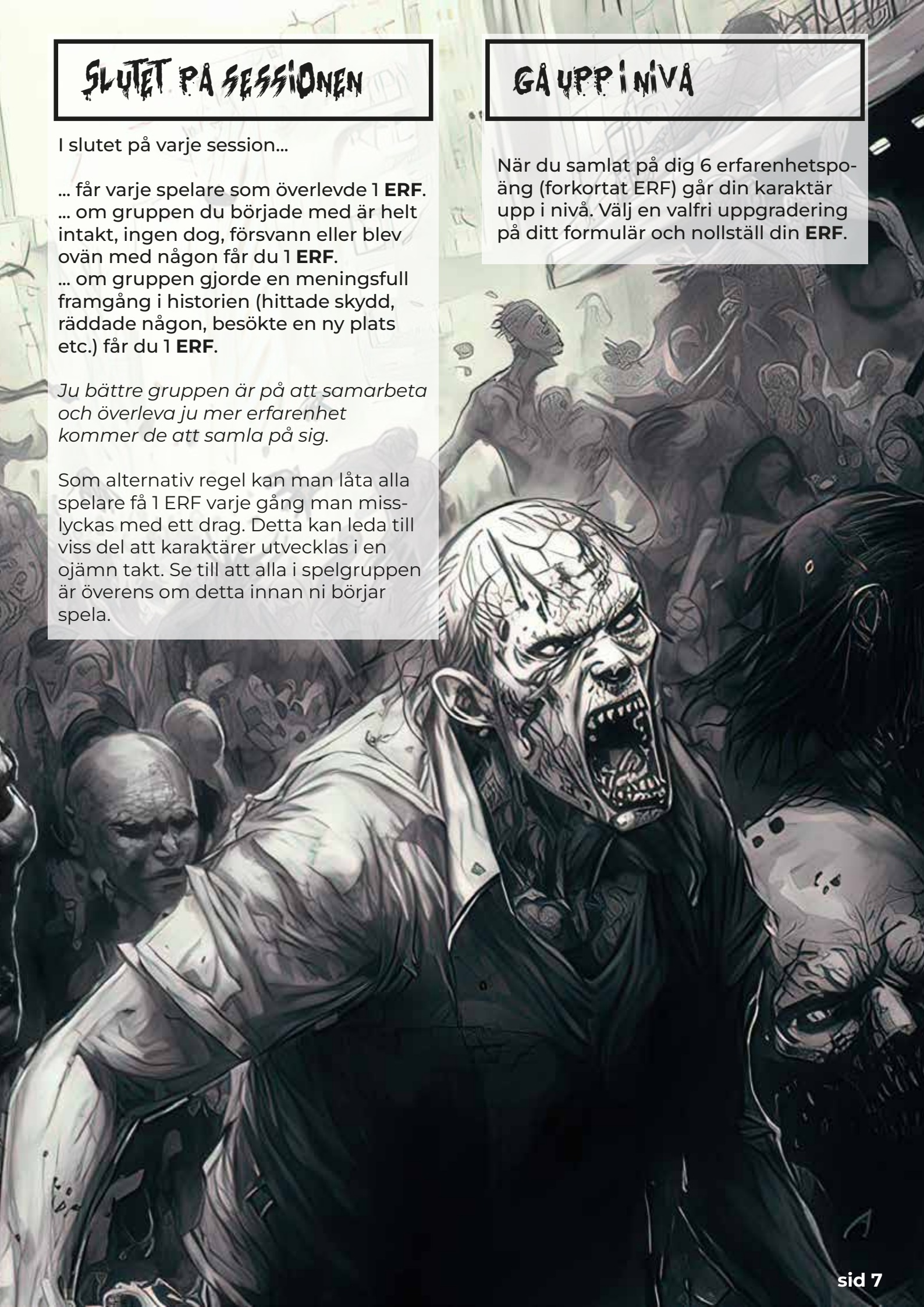
... om gruppen gjorde en meningsfull framgång i historien (hittade skydd, räddade någon, besökte en ny plats etc.) får du 1 **ERF**.

Ju bättre gruppen är på att samarbeta och överleva ju mer erfarenhet kommer de att samla på sig.

Som alternativ regel kan man låta alla spelare få 1 ERF varje gång man misslyckas med ett drag. Detta kan leda till viss del att karaktärer utvecklas i en ojämn takt. Se till att alla i spelgruppen är överens om detta innan ni börjar spela.

GA UPP I NIVÅ

När du samlat på dig 6 erfarenhetspoäng (forkortat ERF) går din karaktär upp i nivå. Välj en valfri uppgradering på ditt formulär och nollställ din **ERF**.



SKADA

I **Dött Kött** gör överlevare, zombies och alla onda typer skada när de utför sina attacker. Skada har alltid ett fast värde i Dött Kött, här finner du listan över vad saker och ting gör i skada. Observera att detta endast är riktlinjer och kan justeras av gruppen eller spelledaren.

0 - Skada

- Fasthållning
- Örfil

1 - Skada

- Slag och sparkar
- Stenar och pinnar
- Små verktyg och köksredskap
- Slå någon med en pistol
- Falla från ett träd eller staket
- Ramla ner några trappsteg
- En svag zombie som klöser
- En kniv
- Bli utsatt för eld som hastigast

2 - Skada

- Järnrör eller kofot
- Ett stort verktyg eller köksredskap
- Bli slagen med ett gevär
- Falla från ett hustag
- Ramla ner för en hel trappa
- Bli skjuten av en pistol
- Bli utsatt för eld en kort stund
- Bli biten av en zombie
- Bli halft påkörd av ett fordon

3 - Skada

- Baseball trä eller golfklubba i skallen
- Machete, hacka eller kortsvärd
- Slägga eller tungt järnrör
- Yxa, vässad spade
- Hagel- och jaktgevär
- Falla flera våningar
- Börja brinna

4 - Skada

- Bli helt påkörd av ett fordon
- Bli träffad av en explosion
- Bli skjuten av en tungt skjutvapen

SKADA FRÅN FLERA

När en grupp zombies angriper en spelare räknar man bara den skada med högsta värdet. Däremot gör varje zombie +1 i skada utöver den första.

KRITISKA SKADOR

I olyckliga fall kan spelare drabbas av skador som inte täcks av reglerna. Vid dessa fall är det bara att låta fiktionen styra. Har din karaktär stukat foten får du spela som att du har svårt att springa och SL får ge en passande modifikation vid slagen.



SKYDD OCH RUSTNING

Skydd och rustning är allt du bär på dig som kan tänkas skydda mot bett, naglar, knivar och i vissa fall även mot kulor.

Skydd inkluderar saker som tjocka kläder, härdat läder, stoppning, hockeyskydd eller andra improviserade skydd.

Lätt rustning är saker som en skottsäker väst eller militärisk utrustning. Allt med kevlar klassas som lätt rustning.

Tung rustning är en full kravall utrustning eller en bombdräkt.

Det är fiktionen (och SL) som styr vad som fungerar som skydd och vad den skyddar mot. Ett fungerande skydd reducerar alltid skadan med 1.

Ett gevär ignorerar exempelvis tjocka kläder men inte en kevlar väst.

RESURSHANTERING

Resurser är ett abstrakt begrepp i spelet. I dess kärna är det bara en valuta som tillåter karaktärerna att utföra specifika drag.

Av den anledningen är det inte nödvändigt att bokföra exakt vad din karaktär bär med sig. Så länge du har minst 1 Resurs på dig kan utföra det tänkta draget.

Är du i behov av fler kulor till din revolver? 1 Resurs räknas som ammunition. Behöver du mat eller vatten? 1 Resurs räknas som en flaska läsk eller en burk med ärtsoppa. Är du skadad? 1 Resurs räknas som ibuprofen, bandage eller smärtstillande.

Det finns naturligtvis undantag för denna regel och det är om SL säger att en viss typ av resurs inte finns.

Exempelvis kan SL säga att ni har slut diesel till generatoren, trots att ni faktiskt har flera resurser tillgängliga. Vill ni fortsätta använda generatoren måste ni därför hitta mera diesel.



SKAPA DIN KARAKTÄR

Har du sett tillräckligt med zombie filmer känner du nog till de flesta karaktärerna som dyker upp. Nästan alla serier, tidningar och spel handlar om samma gamla arketyper.

Vanligtvis är var och en av dem en överdriven, endimensionell överlevare-typ definieras av ett "signaturdrag". Så frågan är vilken av dessa överlevandetyper är du?

Välj arketyper

Om du fortsätter läsa kommer du att hitta flera "spelböcker" som beskriver olika arketyper. Kolla igenom samtliga och välj den som tilltalar dig mest. Kom ihåg att det nästan aldrig är två likadana arketyper i en zombie film.

Skapa en bakgrund

Du behöver inte skriva en novell. En mening eller två räcker gott och väl till en början. Tanken är mer att ni tillsammans ska utforska era bakgrundshistorier framför lägerelden.

Beskriv ditt utseende

Men några få ord ska du beskriva hur din karaktär ser ut. Var gärna kreativ. Skriv gärna upp vad som är det första man lägger märket till när man får syn på din karaktär.

Lägg ut grundegenskaper

I varje "spelbok" hittar du instruktioner för hur du placerar ut dina grundegenskaper i **Hjärna, Kropp, Kyla** och **Grus**. Fyll sedan i **Köttsår, Skräck, Infektion** och **Last**.

Till sist kommer SL säga hur många **Resurser** du börjar spelet med.

Väljs startdrag

Du börjar alltid spelet med ditt signaturdrag för den arketyper du valt. Men det finns alltid ett **extra drag** du kan välja från start.

Saker

Föremål som inte klassas som resurser är "saker". SL kommer berätta hur mycket saker du börjar spelet med. Kläder, ryggsäckar, tillhyggen, vapen och så vidare. Det kommer en kapitel längre fram i boken som beskriver lite mer i detalj hur det fungerar.



SAKER OCH UTRUSTNING

Saker är vad spelarna beväpnar och utrustar sig med i sin kamp för att hålla sig vid liv inför ett zombieutbrott. Utan det här är deras chanser att överleva ytterst små...

Kategorier

Alla saker i spelet tillhör en av dessa kategorier;

Tillhyggen - ett annat ord för närstridsvapen i detta fall. Allt från ett slagträ till något skrot man hittar liggandes i ett övergivet kök faller in här. I vissa nödfall kan man även kasta dessa på en zombie eller skurk. Det är upp till SL att anpassa skadan för det.

Skjutvapen - Avfyrar den kulor är det förmodligen ett skjutvapen. I knipa kan man även använda sitt skjutvapen som en klubba för att avvärja en bitglad zombie.

Projektivvapen - Pilbågar, armborst eller nödraketer.

Skydd och rustning - Saker du har på dig för att minska skadan du tar.

Utrustning - Sånt du bär på dig, typ som en gasmask. Eller saker du bär, typ en väska.

Prylar - Småsaker och annat som inte passar in i någon ovanstående.

Etiketter

Alla föremål i spelet har etiketter. Dessa etiketter hjälper spelarna att förstå hur en sak kan användas och vilka eventuella fördelar de ger.

Liten - lätt att bära och enkel att gömma
Tvåhandad - kräver två händer
Tung - svår att gömma och förflytta

Armlängd - når bara någon i närheten.
Nära - når bara några meter.
Långt - når flera meter bort.
Avlägsen - når extremt långt.

Automatisk - Kan använda extra ammo. Spendera en resurs för att få +1 på slaget när du använder vapnet.

Vapenrem - Kräver ingen ledig arm för att bäras. Gevär kräver vanligtvis två händer för att bäras.

Farlig - Kan bli farliga konsekvenser om man misslyckas med ett slag.

Högljudd - Drar till sig uppmärksamhet.

Special - Har en unik funktion.

Begränsad - Går bara att använda ett fåtal gånger innan den måste laddas om.

Buren - Man måste ha den på kroppen för att få dess fördel (hjälm, mask, väst).

Tillbehör - Måste användas i kombination med en annan sak (ljuddämpare, kikarsikte)

Skada (x) - Hur mycket skada den gör

Last (x) - Hur mycket den väger

Användningar (x) - Hur många gånger saken går att använda innan den blir värdelös.



EXEMPEL - VAPEN OCH RUSTNINGAR

Kniv

Liten, Armlängd, Skada (1), Last (1)

Jaktkniv

Liten, Armlängd, Skada (2), Last (1)

Stekpanna

Armlängd, Skada (2), Last (2)

Järnrör/Kofot

Nära, Skada (2), Last (2)

Baseball slagträ

Nära, Skada (3), Last (2)

Golfklubba

Nära, Skada (3), Last (2)

Yxa

Nära, Ignorerar skydd, Skada (3), Last (2)

Machete

Nära, Ignorerar skydd, Skada (3), Last (2)

Långt järnrör/Slägga

Tvåhandad, Nära, Ignorerar skydd, Skada (3), Last (3)

Svärd

Nära, Ignorerar rustning, Skada (3), Last (3)

Spjut/Högaffel

Tvåhandad, Nära, Ignorerar skydd, Skada (2), Last (3)

Motorsåg

Tvåhandad, Nära, Högljudd, Ignorerar rustning, Skada (3), Last (4)

Revolver/Pistol

Liten, Långt, Högljudd, Ignorerar skydd, Skada (2), Last (1)

Kpist

Liten, Långt, Högljudd, Automatisk, Ignorerar skydd, Skada (2), Last (1)

Magnumrevolver

Liten, Långt, Högljudd, Ignorerar rustning, Skada (3), Last (1)

Jaktgevär

Tvåhandad, Avlägsen, Högljudd, Ignorerar rustning, Skada (3), Last (3)

Hagelbrakare

Tvåhandad, Långt, Högljudd, Ignorerar skydd, Skada (3), Last (3)

Maskingevär

Tvåhandad, Långt, Högljudd, Automatisk, Ignorerar rustning, Skada (3), Last (3)

Skrypskytte-gevär

Tvåhandad, Avlägsen, Högljudd, Ignorerar rustning, Skada (4), Last (3)

Tjock jacka

Buren, Skydd, Last (1)

Kevlarväst

Buren, Rustning, Last (2)

Kikarsikte

Liten, Tillbehör, Special*, Last (1)
**ger +1 på att skjuta*

Ljuddämpare

Liten, Tillbehör, Special*, Last (1)
**tar bort etiketten högljudd*



FORDON

Förr eller senare brukar man stöta på ett fordon, även om de ofta är extremt sällsynta. Här följer lite regler och unika drag man kan ha nytta av att känna till.

Fordonets grunder

Alla personer som är inne i ett fordon räknas som att de har rustning.

Generellt kan inget vapen som saknar etiketten "Ignorerar rustning" skada ett fordon. Men som alltid har SL sista ordet.

Fordonets etiketter

Precis som med föremål har även fordon etiketter som hjälper till att förklara hur de fungerar.

Tålighet (x) - Hur mycket stryk ett fordon orkar med innan det blir obrukbart.

Bepansrad - Fordonet skyddar sina passagerar mycket väl. Bara extremt kraftfulla vapen kan skada dem innuti.

Effektiv - Drar inte mycket bränsle.

Törstig - Drar väldigt mycket bränsle.

Högljudd - Drar till sig uppmärksamhet.

Snabb - +1 i alla Biljakter om inte det andra fordonet också har Snabb

Off-Road - Fungerar väldigt bra i all möjligt terräng. Ger +1 i Biljakter som sker utanför stadsmiljöer.

Responsiv - Bra på att svänga i snäva omgivningar. Ger +1 i Biljakter som sker i stadsmiljö.

Långsam - Svårt att köra ifrån andra fordon. Ger -1 i Biljakter.

Opålitlig - Hälften av gångerna startar inte ens fordonet.

BILJAKT

När du hamnar i en biljakt slå ett slag och lägg till ev etiketter...

10+ du kommer ikapp dom du jagar, eller lyckas fly undan.

7-9 du kommer inte ikapp/undan, men du kan spendera en **Resurs** för att göra det.

6- du tappar bort dem du förföljer eller dom som jagar dig kommer ikapp.

RAMMA

När du ska ramma ett annat fordon slå ett slag med **Kyla**. Ska du köra över en person slå ett slag med **Grus**.

10+ rammar du ett fordon tar dom full skada och din bil klarar sig. Kör du över en person tar de skada +1.

7-9 måste du välja ett alternativ...

... båda fordonen tar lika mycket skada. Är målet en person så tar din bil 1 i skada och personen tar full skada.

... din bil tar ingen skada, men gör -2 i skada på den som blir träffad. Kör du över en person gör du -1 i skada.

6- rammar du ett fordon tar din bil full skada och målet klara sig undan. Försökte träffa en person så missade du helt och SL för göra ett drag. Var beredd!



EXEMPEL - FORDON

Motorcross

Tålighet (1), Effektiv, Snabb, Off-Road, Högljudd, Responsiv

Motorcykel

Tålighet (2), Snabb, Högljudd, Responsiv

Nissan

Tålighet (4), Effektiv, Responsiv

Sedan

Tålighet (5), Effektiv

Amerikanare

Tålighet (5), Snabb, Törstig

Pickup

Tålighet (6), Off-Road, Törstig

SUV

Tålighet (6), Off-Road, Törstig

Lastbil

Tålighet (12), Törstig, Lastutrymme

Ambulans

Tålighet (8), Törstig, Lastutrymme

Hummer

Tålighet (8), Bepansrad, Törstig, Off-Road

Pansarvagn

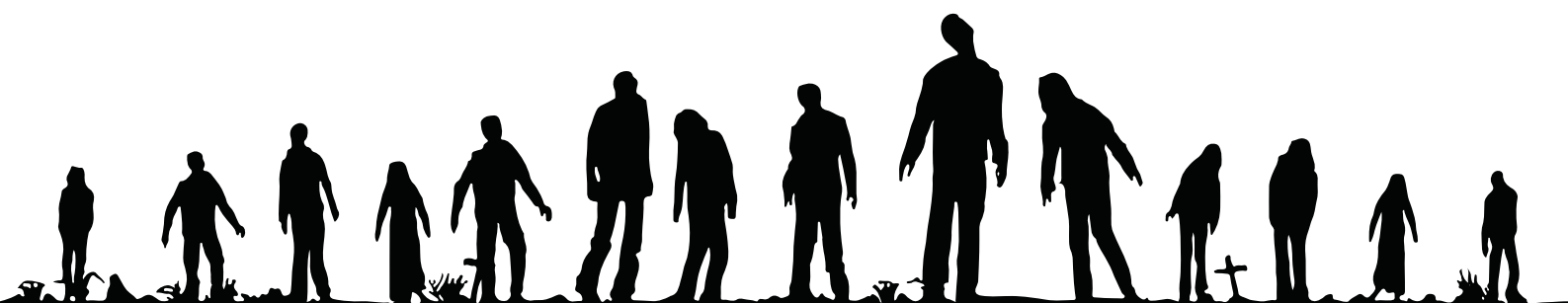
Tålighet (15), Bepansrad, Törstig, Långsam, Off-Road.

Att bara köra en bil kräver inget slag, däremot förbrukas **Resurser** i form av bränsle. Fiktionen styr exakt hur mycket som går åt. Saker som avstånd och hastighet är av betydelse. För kortare färder kan man använda nedanstående exempel.

Effektiv - Förbrukar 1 Resurs per färd

Törstig - Förbrukar 3 Resurser per färd

Övriga - Förbrukar 2 Resurser per färd



SPELLEDARENS JOBB

Att spela **Zombievärld** är ganska enkelt, allt du behöver göra är att...

- Följ din **agenda**
- Komma ihåg dina **principer**
- Göra dina **drag**

Din agenda är inte komplicerad...

- Blås in liv i en värld som är fylld av levande döda.
- Fyll överlevarnas liv med skräck och fasa.
- Spela för att ta reda på vad som händer härnäst.

Tänk att dina principer ska fungera som riktlinjer för att hjälpa dig...

- Börja och sluta med fiktion.
- Beskriv allt till döds.
- Använd kartor, planritningar och bilder som visuella hjälpmedel.
- Skapa intressanta situationer, definiera inte handlingen.
- Utmana spelarna, men låt dem bestämma hur de ska övervinna problemen.
- Gör drag enligt fiktionen.
- Ge varje levande person ett namn.
- Gör dina zombies och dina fiender minnesvärda.
- Heja på spelarna, men fuska inte med tärningarna till deras fördel.

SL gör sina drag i andra situationer än spelarna. Gör dina drag när...

- När spelarna vänder sig till dig för att få reda på vad som händer här näst.
- När en spelare gör något riskabelt.
- När en spelare slår 7-9 eller 6-.



SL DRAG

Här hittar du en drös med förslag på drag som SL kan använda sig av. Det här är inte tänkt som en komplett lista, bara som hjälpmedel för att få din egen fantasi att flöda.

VISA TECKEN PÅ ETT KOMMANDE HOT

- En hop zombies rusar mot dem
- Ljudet av fordon som närmar sig
- Mörka, stormiga, moln är på väg

HOTET ANLÄNDER

- Zombier omger deras skydd
- Skurkar anländer för att hitta enkla mål
- Vattenresurserna har blivit förorenad

ESKALERA ETT HOT

- Ännu fler zombies dyker upp
- Skurkar kallar på förstärkning
- Skurkarna tar fram det tunga artilleriet

FÖRÄNDRA NÅGOT PÅ PLATSEN

- De upptäcker ett hemligt rum
- Golvet ger vika
- En brand bryter ut

AVSLÖJA NÅGOT

- Någon i gruppen har dolt smittan
- Det finns ett hål i bensintanken
- Någon på tvåvägsradion ber om hjälp

FÖRHINDRA ELLER SKADA DOM

- En axel går ur led och tvåhandsvapen går inte längre att använda
- Någon trampar snett och stukar foten och kan inte längre springa för livet
- De blir överväldigade av illamående och får -1 på alla slag framöver

FÅ DEM ATT SLÖSA TID

- De måste backa eller gå vilse
- Det tar längre tid att söka efter en plats än förväntat
- Reparationen går inte lika snabbt som förväntat

EN FIENDE GÖR EN ATTACK

- En zombie tar tag i någon
- Zombien biter dom
- En skurk skjuter mot dom

SLÖSA PÅ DERAS RESURSER

- Batterierna i ficklampan tar slut
- Bilen får slut på bensin
- Deras ammunition blir blöt



DEN RUTTNA

Den ruttna är din klassiska zombie... Den typ av odöd som du ser i nästan varje zombie film. Tänk den som haltar sig fram långsamt. Ruttna lemmar. Tom och död blick.

Köttsår - 4st

Händer - Armlängd, Skada (2)

Bett - Armlängd, Skada (1)

Ignorerar skydd, Infektion (1)

DEN FETA

Den brutala tillhör också en ikonisk zombie som finns med i många filmer. De kommer bara i en enda storlek... och det är extra large.

Köttsår - 8st

Händer - Armlängd, Skada (2)

Bett - Armlängd, Skada (2)

Ignorerar skydd, Infektion (1)

HORDEN

Zombies av olika kvalitéer som rör sig som en enda enhet. Som individer behöver man knappt oroa sig, men tillsammans äter de sig igenom vilket skydd som helst.

Köttsår - 2st

Händer - Armlängd, Skada (1)

Bett - Armlängd, Skada (1 per zombie), Infektion (1)



HALLÅ! mitt namn är...

EGENSKAPER

som spejaren börjar du med +2 i Hjärna, sätt ut +1, 0, -1 hur du vill på resten

 HJÄRNA
(Smyga) **KROPP**
(Spring för livet) **GRUS**
(Slåss) **KYLA**
(Skräckslag) **SKRÄCK**
(3) **INFKTION**
(3) **LAST**
(8+Kropp) **RESURSER**

KÖTTSÅR

(9 + Grus)

Du är **SPEJAREN**

Av alla i gruppen så är du bästa på att ta dig in och ut från platser obemärkt. Du kanske inte är bäst på att laga saker eller den mest pricksäkra skytten men det är okej. Med hjälp av dina färdigheter så behöver du inte vara det.

Smyga och gömma sig är dina mellannamn...

SIGNATURDRAG

(du börjar spelet med detta drag)

Mjuka sulor

När du använder **Smyga** får du lägga till +1 på slaget.

EXTRA DRAG

(välj en av dessa)

Kurragömma-mästare

När du är helt stilla och tyst bakom något skydd eller i mörker kan ingen upptäcka dig förrän du rör på dig eller gör ett ljud.

Håll tyst och följ mig

Om du slår 12+ när du smyger kan du ta med en annan spelare som inte behöver slå för att **Smyga**.

Speja i förväg

Om du är själv när du **Läser av en situation** får du ställa en till fråga, även om du rullar 6- får du ställa minst en fråga.

Öga för detaljer

Om du slår 12+ när du **Letar Värdesaker** hittar du alltid något som någon annan missat. SL avgör vad, men minst 1 resurs.

UPPGRADERINGAR

Hård som sten

Du får 2 till Köttisår.

Lyfta skrot

Du får 2 till i Last

Die Hard

När du slår för Sista Andetaget får du +1 på slaget

Nerver av stål

Öka maxtaget i Skräck med 1.

Uthållig

Öka maxtaget i Infektion med 1

Förbättra egenskap

Du får öka värdet i en grundegenskap med 1, du kan som mest ha +2 i en egenskap. Går att välja 3 gånger.

Nytt drag

Du kan välja ett nytt drag eller be en annan spelare att lära dig ett av deras extra drag som du har sett dem göra. Går att välja 3 gånger.

BAKGRUND

UTSEENDE

ERF



SAKER

BAND

HALLÅ!

mitt namn är...

KÖTTSSÅR

(9 + Grus)

EGENSKAPER

som löparen börjar du med +2 i Kropp, sätt ut +1, 0, -1 hur du vill på resten

HJÄRNA
(Smyga)

KROPP
(Spring för livet)

GRUS
(Slåss)

KYLA
(Skräckslag)

SKRÄCK
(3)

INFEKTION
(3)

LAST
(8+Kropp)

RESURSER

LÖPAREN

Ingen i gruppen kan kuta som dig. Du tycks alltid skynda dig fram. Kanske sysslade du med friidrott i din ungdom. Kanske var du besatt av cross-fit. Du är en sån person som älskar att börja dagen tidigt med en joggingtur.

Vilket är bra eftersom de odöda inte kan äta vad dom inte kan fånga...

SIGNATURDRAG

(du börjar spelet med detta drag)

Blixtsnabb

När du använder **Spring för livet** får du lägga till +1 på slaget.

EXTRA DRAG

(välj en av dessa)

Snabba reflexer

Du blir nästan aldrig överraskad och är alltid redo på det värsta. När det blir strid eller en stressad situation får du agera först.

Häng med!

Om du slår 12+ när du springer för livet kan du ta med en annan spelare som inte behöver slå för **Spring för livet**.

Adrenalinkick

Om du slår 10+ på **Sista andetaget** kan du direkt välja att **Springa för livet** för att komma i säkerhet.

Parkour

Du kan ta dig upp för höga väggar och hoppa över svåra hinder. Slå **Trotsa fara** med **Kropp**. Ett misslyckande ger dock alltid skada.

UPPGRADERINGAR

Hård som sten

Du får 2 till Köttssår.

Lyfta skrot

Du får 2 till i Last

Die Hard

När du slår för Sista Andetaget får du +1 på slaget

Nerver av stål

Öka maxtaket i Skräck med 1.

Uthållig

Öka maxtaket i Infektion med 1

Förbättra egenskap

Du får öka värdet i en grundegenskap med 1, du kan som mest ha +2 i en egenskap. Går att välja 3 gånger.

Nytt drag

Du kan välja ett nytt drag eller be en annan spelare att lära dig ett av deras extra drag som du har sett dem göra. Går att välja 3 gånger.

BAKGRUND

UTSEENDE

ERF



SAKER

BAND

HALLÅ!
mitt namn är...

EGENSKAPER

som slagskämpe börjar du med +2 i Grus, sätt ut +1, 0, -1 hur du vill på resten

 HJÄRNA
(Smyga) **KROPP**
(Spring för livet) **GRUS**
(Slåss) **KYLA**
(Skräckslag) **SKRÄCK**
(3) **INFEKTION**
(3) **LAST**
(8+Kropp) **RESURSER**

KÖTTSSÅR

(9 + Grus)

Du är **SLAGSKÄMPEN**

Det finns ingen i gruppen som kan hantera ett slagsmål bättre än dig. Kanske har du svart bälte i någon kampsport. Kanske har du varit i militären tidigare, eller så är det bara en otäck jävel att möta. Oavsett så har du en rallarsving som heter duga.

Kom igen! Jag har inte hela dagen på mig...

SIGNATURDRAG

(du börjar spelet med detta drag)

Knogmacka

När du **Slåss** utan vapen får du lägga till +1 på slaget.

EXTRA DRAG

(välj en av dessa)

Rallarsving

Om du slår 13+ när du slåss utan vapen gör du +1 i skada.

Jag håller, du slår!

Om du lyckas med ett **Slåss** slag kan du välja att göra 0 i skada och i stället greppa målet, alla som attackerar samma mål kommer få +1 på nästa slag.

Jag ger mig aldrig

Du får välja att använd **Grus** i stället för **Kyla** vid **Skräckslag**

Det som inte dödar härdar

Så länge du har tagit minst ett **Köttsår** i striden så har du +1 på **Slåss** tills scenen är över.

UPPGRADERINGAR

Hård som sten

Du får 2 till **Köttsår**.

Lyfta skrot

Du får 2 till i **Last**

Die Hard

När du slår för Sista Andetaget får du +1 på slaget

Nerver av stål

Öka maxtaget i **Skräck** med 1.

Uthållig

Öka maxtaget i **Infektion** med 1

Förbättra egenskap

Du får öka värdet i en grundegenskap med 1, du kan som mest ha +2 i en egenskap. Går att välja 3 gånger.

Nytt drag

Du kan välja ett nytt drag eller be en annan spelare att lära dig ett av deras extra drag som du har sett dem göra. Går att välja 3 gånger.

BAKGRUND

UTSEENDE

ERF



SAKER

BAND

HALLÅ!

mitt namn är...

EGENSKAPER

som prickskytten börjar du med +2 i Grus, sätt ut +1, 0, -1 hur du vill på resten

 HJÄRNA
(Smyga) **KROPP**
(Spring för livet) **GRUS**
(Slåss) **KYLA**
(Skräckslag) **SKRÄCK**
(3) **INFektion**
(3) **LAST**
(8+Kropp) **RESURSER**

KÖTTSSÅR

(9 + Grus)

Du är **PRICKSKYTTE**

Du är bäst i gruppen på att skjuta. Kanske för att du uppvuxen med vapen. Kanske har du till och med tränat prickskytte som ung. Du kan lika gärna vara en vapentokig galning som sett alldeles för mycket film.

Egentligen spelar det ingen roll. Du vet att man skjuter först och ställer frågor sen...

SIGNATURDRAG

(du börjar spelet med detta drag)

Träffsäker

När du **Slåss** med ett skjutvapen får du lägga till +1 på slaget.

EXTRA DRAG

(välj en av dessa)

Boom, headshot!

Om du slår 13+ när du slåss med ett skjutvapen gör du +1 i skada.

Snabbdra

Du kan dra ditt vapen och skjuta/slåss samma runda.

Stadig under tryck

Har du ditt maxtak i **Skräck** när du **Slåss** med ett skjutvapen kan du välja att pricka automatiskt i stället för att slå ett slag.

En sista gärning

Misslyckas du med **Sista andetaget** kan du välja att i stället resa dig upp en sista gång. Du kan fortsätta slåss så länge du har kvar kulor i ditt skjutvapen, sedan faller du dramatiskt ihop och kan yttra dina sista ord. Det finns inget som kan rädda dig längre.

UPPGRADERINGAR

Hård som sten

Du får 2 till Köttssår.

Lyfta skrot

Du får 2 till i Last

Die Hard

När du slår för Sista Andetaget får du +1 på slaget

Nerver av stål

Öka maxtaket i Skräck med 1.

Uthållig

Öka maxtaket i Infektion med 1

Förbättra egenskap

Du får öka värdet i en grundegenskap med 1, du kan som mest ha +2 i en egenskap. Går att välja 3 gånger.

Nytt drag

Du kan välja ett nytt drag eller be en annan spelare att lära dig ett av deras extra drag som du har sett dem göra. Går att välja 3 gånger.

BAKGRUND

UTSEENDE

ERF



SAKER

BAND

HALLÅ!
mitt namn är...

EGENSKAPER

som hjälten börjar du med +2 i Kyla, sätt ut +1, 0, -1 hur du vill på resten

HJÄRNA
(Smyga)

KROPP
(Spring för livet)

GRUS
(Slåss)

KYLA
(Skräckslag)

SKRÄCK
(3)

INFEKTION
(3)

LAST
(8+Kropp)

RESURSER

KÖTTSÅR

(9 + Grus)

Du är **HJÄLTEN**

Ingen annan är lika villig att offra sin egen säkerhet för att försöka rädda någon i fara. Du är den första som agerar i en situationen. Det är alltid till dig folk vänder sig till när de behöver hjälp.

En del kallar det mod, andra kallar det kurrage. Oavsett har du så att det räcker...

SIGNATURDRAG

(du börjar spelet med detta drag)

Hjältemod

När du använder **Rädda dagen** får du lägga till +1 på slaget.

EXTRA DRAG

(välj en av dessa)

Inspirera

Om du slår 12+ när du **Trotsar fara** kan du välja en annan spelare som ser vad du gör. Den spelaren får +1 på sitt nästa slag.

Var lugn, jag är här

Om en spelare i din närhet misslyckas med sitt **Skräckslag** kan du välja att det i stället lyckas, men du kan inte **Rädda dagen** på någon annan spelare resten av scenen.

Rör inte min kompis!

Om du skyddar någon genom att **Rädda dagen** får du även göra ett **Slåss** drag mot anfallaren.

Orubblig beslutsamhet

Du kan alltid göra draget **Rädda dagen**, oavsett hur skadad du själv än är. Hamnar du på minus i **Köttsår** så dör du en osjälvisk död.

UPPGRADERINGAR

Hård som sten

Du får 2 till Köttsår.

Lyfta skrot

Du får 2 till i Last

Die Hard

När du slår för Sista Andetaget får du +1 på slaget

Nerver av stål

Öka maxtaket i Skräck med 1.

Uthållig

Öka maxtaket i Infektion med 1

Förbättra egenskap

Du får öka värdet i en grundegenskap med 1, du kan som mest ha +2 i en egenskap. Går att välja 3 gånger.

Nytt drag

Du kan välja ett nytt drag eller be en annan spelare att lära dig ett av deras extra drag som du har sett dem göra. Går att välja 3 gånger.

BAKGRUND

UTSEENDE

ERF



SAKER

BAND

HALLÅ!
mitt namn är...

EGENSKAPER

som mekanikern börjar du med +2 i Kropp, sätt ut +1, 0, -1 hur du vill på resten

 HJÄRNA
(Smyga) **KROPP**
(Spring för livet) **GRUS**
(Slåss) **KYLA**
(Skräckslag) **SKRÄCK**
(3) **INFEKTION**
(3) **LAST**
(8+Kropp) **RESURSER**

KÖTTSSÅR

(9 + Grus)

Du är **MEKANIKERN**

Om något behöver lagas så vänder sig gruppen alltid till dig. Kanske arbetade du som någon form av ingejör. Du kanske bara tyckte om att samla på skrot och reparera sånt folk vanligtvis kastade på tippen. Oavsett så får du alltid saker att funka.

Om du inte kan laga det så kan ingen det...

SIGNATURDRAG

(du börjar spelet med detta drag)

Fixarn

När du använder **Reparera** får du lägga till +1 på slaget.

EXTRA DRAG

(välj en av dessa)

Dyrka lås

Om du har gott om tid kan du förbruka en **resurs** för att öppna ett lås utan att slå ett slag.

Tjuvkoppla

Om du har gott om tid kan du tjuvkoppla ett fordon. Det är upp till SL om det krävs ett slag *eller* resurs för detta.

Tillfällig lösning

Om du misslyckas med ett **Reparera** slag kan du spendera en **resurs** för att lyckas, men det du lagat fungerar bara en gång eller ett tillfälle. Därefter är det bortom räddning.

Förbättra vapen

Du kan spendera en resurs för att lägga till en etikett till ett vapen. Förklara för SL, hur du går till väga, som sedan avgör möjligheten.

UPPGRADERINGAR

Hård som sten

Du får 2 till Köttssår.

Lyfta skrot

Du får 2 till i Last

Die Hard

När du slår för Sista Andetaget får du +1 på slaget

Nerver av stål

Öka maxtaget i Skräck med 1.

Uthållig

Öka maxtaget i Infektion med 1

Förbättra egenskap

Du får öka värdet i en grundegenskap med 1, du kan som mest ha +2 i en egenskap. Går att välja 3 gånger.

Nytt drag

Du kan välja ett nytt drag eller be en annan spelare att lära dig ett av deras extra drag som du har sett dem göra. Går att välja 3 gånger.

BAKGRUND

UTSEENDE

ERF



SAKER

BAND

HALLÅ!

mitt namn är...

EGENSKAPER

som jägaren börjar du med +2 i Grus, sätt ut +1, 0, -1 hur du vill på resten

 HJÄRNA
(Smyga) **KROPP**
(Spring för livet) **GRUS**
(Slåss) **KYLA**
(Skräckslag) **SKRÄCK**
(3) **INFektion**
(3) **LAST**
(8+Kropp) **RESURSER**

KÖTTSSÅR

(9 + Grus)

Du är **JÄGAREN**

Av alla personer i gruppen är det du som är bäst på att överleva på det vildmarken har ett erbjudande. Kanske har du jagat större delen av ditt liv. Kanske är du bara extremt påläst om djur och natur.

En sak är säker. Du förstår vad det innebär när jägaren plötsligt blir till bytet...

SIGNATURDRAG

(du börjar spelet med detta drag)

Vildmarksvana

När du använder **Jaga och samla** får du lägga till +1 på slaget.

EXTRA DRAG

(välj en av dessa)

Spåra

Om du är ute i naturen eller vildmarken kan du följa efter ett byte så länge du kan se spåren. Du får även +1 på **Smyga** i vildmark.

Mitt i prick

Om du slår 12+ när du **Slåss** med ett jaktvapen (gevär, pilbåge, armborst, jaktkniv) gör du +1 i skada.

Vildmarks Hasse

Även om du misslyckas med **Jaga och samla** så hittar du mat för att mätta dig själv. Kan dock bli pinsamt vid lägerelden.

Bygga fällor

Du kan spendera en **resurs** och slå ett slag med **Hjärna** för att tillverka en dödlig fälla. SL avgör ev skada och etiketter.

UPPGRADERINGAR

Hård som sten

Du får 2 till Köttssår.

Lyfta skrot

Du får 2 till i Last

Die Hard

När du slår för Sista Andetaget får du +1 på slaget

Nerver av stål

Öka maxtaket i Skräck med 1.

Uthållig

Öka maxtaket i Infektion med 1

Förbättra egenskap

Du får öka värdet i en grundegenskap med 1, du kan som mest ha +2 i en egenskap. Går att välja 3 gånger.

Nytt drag

Du kan välja ett nytt drag eller be en annan spelare att lära dig ett av deras extra drag som du har sett dem göra. Går att välja 3 gånger.

BAKGRUND

UTSEENDE

ERF



SAKER

BAND

HALLÅ!
mitt namn är...

EGENSKAPER

som livräddaren börjar du med +2 i Hjärna, sätt ut +1, 0, -1 hur du vill på resten

 HJÄRNA
(Smyga) **KROPP**
(Spring för livet) **GRUS**
(Slåss) **KYLA**
(Skräckslag) **SKRÄCK**
(3) **INFEKTION**
(3) **LAST**
(8+Kropp) **RESURSER**

KÖTTSSÅR

(9 + Grus)

Du är **LIVRÄDDAREN**

Du är den i gruppen som ser till att folk hålls vid liv. Kanske var du en läkare, sjuksköterska eller ambulansförare. Kanske har du bara den där magsika känslan för vad som måste göras för att lindra smärtan hos folk.

En sak är säker. Utan dig så kommer dom att förblöda...

SIGNATURDRAG

(du börjar spelet med detta drag)

Håll ett hårt tryck här!

När du använder **Behandla skada** får du lägga till +1 på slaget.

EXTRA DRAG

(välj en av dessa)

HLR

Om någon misslyckas med sitt slag för **Sista andetaget** i din närhet kan du spendera en **resurs** och slå om slaget åt dom.

Avancerad läkekunskap

När du **Behandlar infektion** får du alltid ta bort minst 1, även om ditt slag blir misslyckat.

Lugnande närvaro

Om någon annan **Anförtror** sig till dig får dom sänka sitt värde i **Skräck** med 1.

Triage

Du kan försöka **Behandla skada** även om du inte är i säkerhet. Spendera en **resurs** och slå med **Kyla** i stället.

UPPGRADERINGAR

Hård som sten

Du får 2 till Köttssår.

Lyfta skrot

Du får 2 till i Last

Die Hard

När du slår för Sista Andetaget får du +1 på slaget

Nerver av stål

Öka maxtaget i Skräck med 1.

Uthållig

Öka maxtaget i Infektion med 1

Förbättra egenskap

Du får öka värdet i en grundegenskap med 1, du kan som mest ha +2 i en egenskap. Går att välja 3 gånger.

Nytt drag

Du kan välja ett nytt drag eller be en annan spelare att lära dig ett av deras extra drag som du har sett dem göra. Går att välja 3 gånger.

BAKGRUND

UTSEENDE

ERF



SAKER

BAND

HALLÅ!

mitt namn är...

EGENSKAPER

som galningen börjar du med +2 i Kyla, sätt ut +1, 0, -1 hur du vill på resten

HJÄRNA

(Smyga)

KROPP

(Spring för livet)

GRUS

(Slåss)

KYLA

(Skräckslag)

SKRÄCK

(3)

INFektion

(3)

LAST

(8+Kropp)

RESURSER

KÖTTSSÅR

(9 + Grus)

Du är **GALNINGEN**

Du är antingen den modigaste personen i gruppen... eller den mest oförsiktige. Du är den man eller kvinna i gruppen som gör det som krävs, oavsett risken. Du är orädd och backar aldrig för en utmaning.

För vad är det värsta som kan hända?...

SIGNATURDRAG

(du börjar spelet med detta drag)

Orädd

När du slår ett **Skräckslag** får du lägga till +1 på slaget.

EXTRA DRAG

(välj en av dessa)

Agera först, tänka sist

Om du är den första i gruppen som gör en attack får du +1 på slaget.

Jag uppehåller dom!

Du kan uppehålla en grupp zombier eller annan skurk en kort stund så att dina vänner kan smita undan. Du kommer automatiskt bli attackerad men alla som **Springer för livet** får +1 på slaget.

Varför händer det alltid mig?

Om en annan spelare misslyckas med något i din närhet kan du be SL göra draget mot dig i stället (om det är möjligt). Du får 1 **ERF** om detta sker.

Är det där allt du kan?

Om du slår 10+ på **Sista andetaget** kan du direkt välja att **Slåss** eller att **Rädda dagen** om det är möjligt.

UPPGRADERINGAR

Hård som sten

Du får 2 till Köttssår.

Lyfta skrot

Du får 2 till i Last

Die Hard

När du slår för Sista Andetaget får du +1 på slaget

Nerver av stål

Öka maxtaket i Skräck med 1.

Uthållig

Öka maxtaket i Infektion med 1

Förbättra egenskap

Du får öka värdet i en grundegenskap med 1, du kan som mest ha +2 i en egenskap. Går att välja 3 gånger.

Nytt drag

Du kan välja ett nytt drag eller be en annan spelare att lära dig ett av deras extra drag som du har sett dem göra. Går att välja 3 gånger.

BAKGRUND

UTSEENDE

ERF



SAKER

BAND

HALLÅ!

mitt namn är...

EGENSKAPER

som samlaren får du placera ut +1, +1, +1, 0 hur du vill

 HJÄRNA
(Smyga) **KROPP**
(Spring för livet) **GRUS**
(Slåss) **KYLA**
(Skräckslag) **SKRÄCK**
(3) **INFEKTION**
(3) **LAST**
(8+Kropp) **RESURSER**

KÖTTSÅR

(9 + Grus)

Du är **SAMLAREN**

Ingen annan i gruppen är lika bra som dig på att hitta värdefulla saker bland skrot. Kanske är det för att du aldrig kastade bort saker förut. Kanske är du bara bra på att bevara saker och ting.

Du tror på det gamla talesättet att en persons sopor är en annans skatt...

SIGNATURDRAG

(du börjar spelet med detta drag)

Skattletare

När du slår för **Leta värdesaker** får du lägga till +1 på slaget.

EXTRA DRAG

(välj en av dessa)

Det räcker till oss båda

Vid **Slutet av dagen** kan du använda en resurs för att får ditt krubb att mätta en till spelare.

Packåsna

Du kan bära ytterligare 5 resurser i en påsa, rycksäck eller väska.

Titta vad jag hitta!

Även om du misslyckas med att **Leta värdesaker** så hittar du alltid något du kan använda. SL avgör vad, men minst 1 resurs.

Nu drar vi!

Du får +1 på **Spring för livet** men du kan inte välja att lämna något efter dig om du slår 7-9.

UPPGRADERINGAR

Hård som sten

Du får 2 till Köttisår.

Lyfta skrot

Du får 2 till i Last

Die Hard

När du slår för Sista Andetaget får du +1 på slaget

Nerver av stål

Öka maxtaget i Skräck med 1.

Uthållig

Öka maxtaget i Infektion med 1

Förbättra egenskap

Du får öka värdet i en grundegenskap med 1, du kan som mest ha +2 i en egenskap. Går att välja 3 gånger.

Nytt drag

Du kan välja ett nytt drag eller be en annan spelare att lära dig ett av deras extra drag som du har sett dem göra. Går att välja 3 gånger.

BAKGRUND

UTSEENDE

ERF



SAKER

BAND