

# CTHULHU

# Z

— *Survival Horror Rollenspiel* —

*"Ich habe lange überlebt und dabei das Leben verlernt"*  
-Mike Biermann, Wiesbaden-

*Wie oft saß man schon vor dem Fernsehgerät und schlug sich gegen die Stirn, wenn man beobachtete, wie die Protagonisten in den Zombiestreifen völlig planlos und unbeholfen schwachsinnige Ideen ausheckten oder Fehler machten, die die gesamte Gruppe beeinflussten?*

In Cthulhu Z kann man es besser machen. Hier folgen nun ein paar **Stichpunkte und Ideen**, die in meinen "**Cthulhu Z - Kampagnen**" Anwendung finden:

## **Was ist Cthulhu Z?**

Cthulhu Z ist eine an "The Walking Dead" von Robert Kirkman angelehnte Pen&Paper-Zombie-Horror-Survival-Kampagne. Der Schwerpunkt liegt tatsächlich nicht im stupiden Dahinmetzeln der Zombies, sondern im Überlebenskampf. Die Menschen verändern sich komplett in einer anarchistischen Gesellschaft. Der Überlebenswillen treibt sie voran und lässt sie ungeahnte Dinge machen. Aus dem schüchternen Mauerblümchen aus dem Büro wird vielleicht eine kämpfende Amazone und aus dem muskulösen Maulhelden von der Baustelle möglicherweise ein weinerliches Weichei von Mann.

## **Warum Deutschland? Ich frag mal anders: Warum immer Amerika?**

Ein Unterschied zu den amerikanischen Zombie-Themen ist der, dass Cthulhu Z überwiegend in Deutschland spielt. *(Das bleibt im Endeffekt aber die Entscheidung des Spielleiters)*

Selten spielt ein solches Szenario in Europa, geschweige denn in Deutschland.

Für Spielleiter mag es einfacher sein Dinge zu beschreiben und sich auch gleichzeitig etwas merkwürdig anfühlen, denn schließlich kennt man sein Land ja. Die Gebräuche der Deutschen sind anders als die der Amerikaner. Ebenso die Mentalität. Deutschland verfügt über eine sehr intakte Infrastruktur, ist modern und dicht besiedelt. Gigantische Wüsten oder trockene Steppen gibt es hier nicht. Gleichzeitig aber, durch die Menge an Menschen, gibt es sehr viele potentielle Zombies die einer Gruppe das Leben zur Hölle machen können. Auch technisches Gerät, und vor allem im Bereich der Waffengesetze, unterscheiden sich die Länder ungemein. Unterschiede gibt es genug, und es würde den Rahmen sprengen, müsste ich sie hier alle aufzählen.

## **Warum das Cthulhu-Regelwerk?**

Das Regelwerk von Cthulhu eignet sich schlicht und einfach am besten für diese Art der Kampagne. *(Zumindest empfinde ich das so.)* Es ist ein solides und altbewährtes System. Es ist einfach zu erlernen und der Spieler hat von Anfang an die Gelegenheit seinen Charakter detailliert auszuarbeiten ohne sich Gedanken über Attribute oder Steigerungsmöglichkeiten zu machen. Darauf ist das System auch gar nicht ausgelegt. Das Charakterrollenspiel steht hier im Vordergrund und nicht das Verbessern irgendwelcher Fertigkeiten.

## **Anforderungen an den Spielleiter**

Die Anforderungen an den Spielleiter sind enorm hoch. Einerseits muss er eine bedrückende Stimmung erzeugen, andererseits ist er aufgefordert Nichtspielercharaktere sehr detailliert

auszuarbeiten und darzustellen, damit diese auch einen realistischen Hintergrund erhalten. Mit der Ausarbeitung der Nichtspielercharaktere sollte man lange vor dem Spiel schon beginnen. Besondere Charaktermerkmale machen hier den entscheidenden Unterschied. Da es bei Cthulhu Z, oder bei Cthulhu allgemein, keine Zwerge und Elfen mit ihren Charaktereigenschaften gibt, muss der Spielleiter besondere Arbeit leisten um jeden Charakter in einem Haufen Überlebender so unterschiedlich wie möglich zu gestalten und darzustellen. Die Zombies zu verkörpern klingt im ersten Moment als nicht schwer. Dem ist nicht so. Da es, zumindest bei mir, mehrere Arten von Zombies gibt, bringen auch sie ein gewisses Charaktermerkmal mit sich.

### **Die Unterarten der Zombies:**

In diesen Zeilen schildere ich die einzelnen Typen und Arten der Zombies wie sie bei mir vorkommen werden. Ihr dachtet sie sind alle gleich? Irrtum. Für einen Laien sehen sie alle gleich aus. Beim näheren Hinsehen stellt man schnell fest, dass es gravierende Unterschiede gibt. Es ist nicht unbedingt das Aussehen was sie unterscheidet, sondern vielmehr das Verhalten. Natürlich sind alle irgendwie individuell, es waren ja schließlich mal Menschen. Nun aber werden sie hier in fünf Kategorien unterteilt um sie schneller erkennen und dann dementsprechend bekämpfen oder umgehen zu können.

#### **Der Schlurfer**

Die Schlurfer decken den größten Teil der Zombies ab. Sie sind langsam und bewegen sich sehr behäbig durch die Gegend. Ihr größter Vorteil ist die Gruppe mit der sie unterwegs sind. Schlurfer werden selten alleine gesehen. Eine Form von Gruppenzwang, wenn man das so nennen mag. Sie haben meist gräuliche faltige Haut und weiße blutunterlaufene Augen. Hin und wieder geben sie stöhnende Laute von sich, die manchmal an einen Trancezustand erinnern. Problemlos kann man an ihnen vorbeilaufen und sie dabei umwerfen. Allerdings sollte man nicht überheblich werden. Nur zu schnell wird man unaufmerksam. Auch Schlurfer können ruckartige Bewegungen vollführen. Sie graben sich einen Überlebenden und halten ihn fest, während dieser an ihnen vorbeirennet. Kann der Überlebende sich nicht befreien, sind die anderen Schlurfer schon da und dann ist es meist schon zu spät. Haben sich die Überlebenden erst an die Zombie-Invasion gewöhnt und sich mit ihrer Situation abgefunden, sind die Schlurfer oftmals eine amüsante Angelegenheit. Wenn sie "Fressen" wittern, stiefeln sie los. Oftmals behindern sie sich dabei gegenseitig so dermaßen, dass es zu einer Art Massenkarambolage oder "Zombiestau" kommt. Dann versuchen alle Schlurfer wieder auf die Beine zu kommen. Manchmal bleiben sie an Hausecken oder Autotüren hängen, sie stolpern über Bordsteinkanten, rutschen auf den unterschiedlichsten Gegenständen aus, sie verhaken ineinander und fallen hin. Das alles trägt zur Belustigung der Überlebenden bzw. der Spielgruppe bei. Trotzdem sollten sie nicht unterschätzt werden.

#### **Der Sprinter**

Diese Unterart ist die schnellste der Zombies. Äußerlich unterscheiden sie sich in nur einer Sache von den Schlurfern. Die Augen. Sprinter haben ihre ursprüngliche Augenfarbe und Form aus ihrem früheren Leben behalten. Sie nutzen ihre hervorragenden Augen um Beute zu erspähen. Meistens sind sie Teil einer Gruppe von Untoten. Man erkennt sie nicht immer gleich und sie "tarnen" sich praktisch in der Menge ihrer Leidensgenossen, indem sie ihre Bewegungen kopieren. In einem Moment der Unachtsamkeit seitens der Überlebenden, starten sie ihren Angriff. Sie rennen so schnell wie ihr biologischer, beziehungsweise anatomischer Körperaufbau, es zulässt. Sind sie hinter einem her, ist äußerste Vorsicht geboten. Sie sind sehr wild und stecken selbst schwerste Verletzungen weg. Entdeckt man in einer Menge Zombies einen Sprinter, sollte man, sofern man mit den nötigen Mitteln ausgerüstet ist, diesen durch einen gezielten Kopfschuss eliminieren. Ganz gleich ob man die Aufmerksamkeit der anderen Zombies auf sich lenkt. Der Sprinter ist ganz klar der Gefährlichste unter den Untoten. Die Beobachtungsgabe, das Tarnverhalten und die Schnelligkeit sind die Merkmale dieser Unterart. Selten streift ein Sprinter allein umher.

## **Der Gammler**

So schnell wie der Sprinter ist, so langsam ist der Gammler. Diese Unterart ist praktisch das Gegenstück zum Sprinter. Von Mobilität keine Spur, verharren diese Zombies doch einfach nur an Ort und Stelle. Sie stehen, sitzen oder liegen einfach nur herum und stöhnen und gammeln vor sich hin. Ihr Bewegungsradius beträgt meist nur einige Zentimeter oder seltener Meter. Sie ähneln den Schlurfern und sind fast immer allein. Rückt man ihnen auf den Pelz, versuchen sie nach einem zu graben. Man muss sich schon völlig dämlich anstellen, um von einem dieser Zombies gepackt, geschweige denn gebissen zu werden. Sie sind eher harmlos, dank ihrer eingeschränkten Mobilität.

## **Der Einstein**

Einsteins werden die Zombies genannt, deren Gehirn durch das Virus, oder was auch immer die Pandemie ausgelöst hat, noch nicht völlig kaputt gemacht wurde. Der Name rührt logischerweise von dem berühmten Professor Albert Einstein, den eigentlich jeder kennen sollte. Im eigentlichen Sinn sind es Schlurfer die versuchen Werkzeuge zu benutzen. Sie schlagen zum Beispiel mit Stöckern, sammeln Steine auf und werfen sie und versuchen mit einem Schlüssel! in das Innere eines Fahrzeugs zu gelangen.

Einsteins sind eher die Ausnahme. Sie werden selten gesehen. Trotz ihrer behäbigen Art, wie bei den Schlurfern, können sie eine große Gefahr darstellen. Ein, mit einer Pistole bewaffneter Zombie, der in die Richtung einer Gruppe Überlebender zielt? Ein Einstein, der in einer Benzinpfütze stehend versucht einen Streichholz zu entzünden? Das kommt nicht so gut. Glücklicherweise sind sie selten und zu nur sehr eingeschränkten Handlungen fähig, wenngleich eine dieser Handlung das Ende einer ganzen Spielergruppe herbeiführen kann.

## **Der Wilde**

Die Wilden sind eine Mischung aus Sprintern und Schlurfern. Sie können schwarze oder aber auch weiße Augen haben und rennen wie die Sprinter. Sie kreischen und fauchen wie wild. Die Wilden kann man meist an ihrem Mund erkennen. Ist dieser blutverschmiert, hat dieser Zombie wohl gerade gefressen. Eigentlich handelt es sich genaugenommen um Schlurfer und Sprinter. Sie werden zu Wilden wenn sie gerade am fressen sind oder vor kurzem fertig gefressen haben. Warum sie so wild werden? Blutausch. Von der Gefahrenstufe sind sie, sofern man ihre Aufmerksamkeit erregt hat, fast mit den Sprintern gleichzusetzen. Der Vorteil bei den Wilden ist: Man kann sich an ihnen vorbei schleichen wenn sie gerade am fressen sind. Sie fressen sehr konzentriert. Macht man keinen Krach, kann man meistens problemlos an ihnen vorbeischleichen. Dumm nur, wenn ihnen in dem Moment das Fressen ausgeht, während man sich an ihnen vorbeischlängeln möchte. Dann gibt es vier Möglichkeiten. Kämpfen und gewinnen, kämpfen und verlieren, flüchten und entkommen oder flüchten, hinfallen und gefressen werden. Die Wilden sind schnell auszumachen. Nicht jeder Schlurfer oder Sprinter wird automatisch zum Wilden.

## **Werte für Zombies**

Diese können so unterschiedlich sein, wie das Leben, welches sie zuvor führten. Ein sportlicher Mann im Alter von zwanzig Jahren, wird auch als Zombie agiler sein, als ein dreihundert Pfund schwerer Siebzigjähriger. Pauschal sollten die Zombies einen Attackewert zwischen 20% und 55% haben. Bei einem Biss, verursachen sie W6 Punkte Schaden und der Gebissene wird mit einer 75%igen Wahrscheinlichkeit infiziert. Dann dauert es den KO-Wert des Opfers in Stunden, bis es stirbt und wieder aufersteht.

## **Abenteuerideen**

### **Der Anfang**

In diesem Abschnitt beginnt die ganze Kampagne. Die Spielercharaktere erfahren durch Fernsehen, Radio, Zeitung oder Freunden, dass sich eine Seuche im Land ausbreitet und die hiesige Ärzteschaft

vor einem großen Fragezeichen steht. Die Seuche breitet sich rasend schnell aus und erreicht schließlich den Ort der Charaktere. Die ersten Todesnachrichten gehen durch die Medien.

### **Es beginnt**

Nachbarn sterben, Krankenhäuser sind überfüllt und das Chaos nimmt seinen Lauf. In einigen Teilen der Welt bricht die Kommunikation zusammen. Fast alle zivilisierten Länder sind betroffen. Von Paris bis Tokio usw.

Einkaufshäuser werden belagert. Die völlige Endzeitstimmung setzt ein. Langsam geriet alles außer Kontrolle. Polizisten verhaften niemanden mehr. Die Feuerwehr rückt nicht mehr aus. Nur das Militär bleibt noch hart und erschießt Plünderer.

### **Das ultimative Ende**

Die ersten Toten kommen zurück. Die Charaktere haben hier möglicherweise die erste Begegnung mit den Zombies. Die gesamte Infrastruktur jedes bekannten Landes ist fast vollständig lahmgelegt oder zerstört. Millionen Tote und das in kürzester Zeit. Nur wenige Informationen erreichen die Charaktere. Der Überlebenskampf beginnt.

### **Trinkwasserbeschaffung**

Die Charaktere brauchen logischerweise Trinkwasser um zu überleben. Erfreulicherweise weiß einer der SpielerCharaktere oder einer der NichtSpielerCharaktere wo es Wasser gibt. Dummerweise ist da zombiemäßig die Hölle los. Dieses Abenteuer lässt sich natürlich auch mit Lebensmitteln, Kraftstoffen, Medikamenten usw. spielen.

### **Flucht**

Die Charaktere müssen um zu überleben ihren alten Standort verlassen. Dabei kommen sie nicht um ein mit Zombies übersätes Gebiet herum. Die Flucht beginnt und die Charaktere werden zu den Gejagten.

### **Streit**

Unter den Charakteren bzw. in der Gruppe bricht ein Streit aus, der sie fast vergessen lässt in welcher Lage sie sich befinden. Es bilden sich möglicherweise mehrere Parteien oder Grüppchen. Jeder will Recht haben und hält sich für den besseren Überlebenskünstler. Durch diese Unachtsamkeit geraten alle ins Visier der Zombies und überleben nur knapp die/den Angriff(e) der Zombies.

### **Verletzt**

Ein Gruppenmitglied hat sich eine schwere Verletzung zugezogen die nur langsam heilt (Bruch der Knochen, Verstauchung, schwere Entzündung usw. ) und wird daher zu einem nicht zu unterschätzenden Risikofaktor für die gesamte Gruppe. Wichtig ist, dass die Verletzung heilbar ist.

### **Neue Freunde**

Die Gruppe lernt eine andere Gruppe Überlebender kennen. Misstrauen macht sich zuerst breit. Diese Begegnung sollte sehr gut vom Spielleiter ausgearbeitet sein. Es werden Informationen und Sachen ausgetauscht und am Ende wird die Gruppe entweder größer oder jeder geht wieder seiner Wege.

### **Hilfsmittel:**

Das (Grund-) Regelwerk von Cthulhu ist neben dem Charakterbogen natürlich zwingend erforderlich. Dann gibt es natürlich noch etliche Mittel, die dem Spielleiter hilfreich sein können:

### **Das Internet**

Infos über Örtlichkeiten oder gar ganze Landstriche als detaillierte Karte sind dank des Internets überhaupt kein Problem mehr. Bilder zur Veranschaulichung diverser Dinge sind dank des World Wide Web keine großen Nummern mehr. Auch Programme um Gebäude zu erstellen gibt es. Daneben auch Grundrisszeichnungen, die bestimmt ihren Nutzen haben werden. Wer sucht, der findet.

### **Cthulhu – Das Waffenbuch**

Dieses Buch beinhaltet so gut wie alle Waffengattungen, buchstäblich vom geworfenen Stein bis hin zur Raketenabschusseinrichtung. Dieses Buch muss käuflich erworben werden, aber der Kauf lohnt sich. Alleine die Illustrationen der Waffen sind sehr sehenswert.

### **Musikuntermalung**

Ohne stimmungsvolle Musik geht gar nichts. Angepasst an die Spielsituation sollte man über ein breitgefächertes Angebot an Musikstücken verfügen. Soundtracks von Horrorfilmen, wie auch aktuelle Stücke der jeweiligen Zeit heben die Stimmung am Spieltisch und sorgen für Atmosphäre. Der Moment ist dabei entscheidend. Sollte ein eng befreundeter Charakter gerade im Sterben liegen, macht es keinen Sinn "*Mein kleiner grüner Kaktus*" von den *Comedian Harmonists* zu spielen, während die Gruppe mit dem Betruern des anstehenden Verlusts klarkommen muss.

### **Inspiration**

Gut geklaut ist besser als schlecht erfunden. Es gibt viele Möglichkeiten der Inspiration für einen Charakter, einer bestimmten Gegend oder einem gewissen Szenario. Neben zahlreicher Filme gibt es natürlich die bekannte Serie "The Walking Dead", von der ich mich habe inspirieren lassen. Ich favorisiere diese Serie, wie auch das geniale Computerspiel von Telltale Games, weil hier auf die einzelnen Charaktere eingegangen wird. Nicht die Zombies, sondern die Überlebenden stehen im Vordergrund. Ihre Haltung zu den Gruppenmitgliedern, wie sich Beziehungen aufbauen, entwickeln und dann plötzlich wieder zerstört werden. Es ist interessant anzusehen, wie die Gruppenmitglieder mit Verlusten umgehen usw. Aber auch Filme wie *Zombieland* oder *Shaun of the Dead* sind sehr empfehlenswert, möchte man denn den Humor nicht zu kurz kommen lassen. Besonders die Serie *Z Nation* macht das sehr gut.

### **Der Cthulhu Z Charakterbogen**

Ich habe für Cthulhu Z einen Charakterbogen (zwei Seiten) und einen Nichtspielercharakterbogen (NSC) gebastelt. Natürlich eignen sich alle anderen Cthulhu-Charakterbögen genauso gut. Mit dem Erstellen dieses Bogens habe ich, in erster Linie für mich selbst, einen Bogen gebastelt, der sich optisch von dem Original komplett unterscheidet. Inhaltlich sind sie fast gleich.



**WWW.NORD-NERD.DE**

# CTHULHU

# Z

Survival Horror Rollenspiel



ZOMBIE-HORROR PENS/PAPER ROLLENSPIEL MIT DEM REGELSYSTEM VON CTHULHU

Spieler:  
 Name des Charakters:  
 Beruf:  
 Nationalität:  
 Geschlecht:            Alter:

### GEISTIGE STAERKE

Wahnsinn	0	1	2	3	4	5	6	7	8
	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	18	19	20	21	22	23	24	25	26
	27	28	29	30	31	32	33	34	35
	36	37	38	39	40	41	42	43	44
	45	46	47	48	49	50	51	52	53
	54	55	56	57	58	59	60	61	62
	63	64	65	66	67	68	69	70	71
	72	73	74	75	76	77	78	79	80
	81	82	83	84	85	86	87	88	89
	90	91	92	93	94	95	96	97	98
									99

### ATTRIBUTE

ST	<input type="text"/>	GE	<input type="text"/>	IN	<input type="text"/>	Idee	<input type="text"/>
KO	<input type="text"/>	ER	<input type="text"/>	MA	<input type="text"/>	Glück	<input type="text"/>
GR	<input type="text"/>	gS	<input type="text"/>	Bl	<input type="text"/>	Wissen	<input type="text"/>

Schadensbonus             Max. GS

### TREFFERPUNKTE

tot	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
	18	19	20	21	22	23	24	25	26		
	27	28	29	30	31	32	33	34	35		

### FERTIGKEITEN

- Ansehen 15%
- Anthropologie 01%
- Archäologie 01%
- Astronomie 01%
- Ausweichen GEx2
- Internetnutzung 25%
- Bibliotheksnutzung 25%
- Biologie 01%
- Buchführung 10%
- Chemie 01%
- Computer 01%
- Mythos 01%
- Elektr. Rep. 10%
- Elektronik 01%
- Erste Hilfe 30%
- Fallschirm 01%
- Feilschen 05%
- Fotografie 10%
- Fremdsprache 01%
- 
- Geologie 01%
- Geschichtskennntnisse 20%
- Gesetzeskennntnisse 05%
- Handwerk 05%

- Horchen 25%
- Kampfsportart 01%
- Klettern ST+GE%
- Kunst 05%
- 
- Mechan. Rep. 20%
- Medizin 05%
- Muttersprache Blx5%
- Naturkunde 10%
- Navigation 01%
- Orientierung 10%
- Okkultismus 05%
- Pharmazie 01%
- Physik 01%
- Pilot 01%
- 
- Psychoanalyse 01%
- Psychologie 05%
- Reiten 05%
- Schleichen 10%
- Schlosserarbeiten 01%
- Schweres Gerät 01%
- 
- Schwimmen 25%
- Sprengen 01%

- Springen 25%
- Spurensuche 10%
- Tarnen 15%
- Überreden 05%
- Überzeugen 15%
- Verbergen 10%
- 
- Verkleiden 01%
- Werfen 25%
- Verborgenes erk. 25%
- 
- 
- Schusswaffen:
- Artillerie 01%
- Bogen 20%
- Faustfeuerwaffen 20%
- Gewehr 25%
- Granatgewehr 15%
- MG 15%
- MP 15%
- Schrotflinte 30%
- Schwere Waffen 10%
- 
- 
- 

### WAFFE                    %    Schaden    Reichw.    Schuss    Angr.    Fehlfr.    TP




# CTHULHU



— Survival Horror Rollenspiel —

## NOTIZEN

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## AUSRÜSTUNG

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## CHARAKTERBESCHREIBUNG

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## BILD DES CHARAKTERS

## ZOMBIES

## MENSCHEN



# CTHULHU

# Z

Survival Horror Rollenspiel



## NICHTSPIELER CHARAKTER

Name des Charakters:

Beruf:

Nationalität:

Geschlecht:                  Alter:

## AUSRÜSTUNG

---



---



---



---



---



---

### ATTRIBUTE

ST	<input type="text"/>	GE	<input type="text"/>	IN	<input type="text"/>	Idee	<input type="text"/>
KO	<input type="text"/>	ER	<input type="text"/>	MA	<input type="text"/>	Glück	<input type="text"/>
GR	<input type="text"/>	gS	<input type="text"/>	BI	<input type="text"/>	Wissen	<input type="text"/>

Schadensbonus

Max. GS

### TREFFERPUNKTE

tot	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16	17			
18	19	20	21	22	23	24	25	26			
27	28	29	30	31	32	33	34	35			

## CHARAKTERBESCHREIBUNG

---



---



---



---

**BILD**

## FERTIGKEITEN


WAFFE                  % Schaden          Reichw.          Schuss          Angr.          Fehlf.          TP

---



---



---

FREUNDE

---



---

NOTIZEN:

ZOMBIE-HORROR PENSPPAPER ROLLENSPIEL MIT DEM REGELSYSTEM VON CTHULHU



# CTHULHU

# Z

Survival Horror Rollenspiel



## ZOMBIEBOGEN

ZOMBIEART: \_\_\_\_\_

BISS INFIZIERT ZU 75%

ATTACKE: \_\_\_\_\_%

SCHADEN: \_\_\_\_\_

### TREFFERPUNKTE

GEGENSTÄNDE IN DEN TASCHEN:

tot	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16	17			
18	19	20	21	22	23	24	25	26			
27	28	29	30	31	32	33	34	35			

ZOMBIEART: \_\_\_\_\_

BISS INFIZIERT ZU 75%

ATTACKE: \_\_\_\_\_%

SCHADEN: \_\_\_\_\_

### TREFFERPUNKTE

GEGENSTÄNDE IN DEN TASCHEN:

tot	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16	17			
18	19	20	21	22	23	24	25	26			
27	28	29	30	31	32	33	34	35			

ZOMBIEART: \_\_\_\_\_

BISS INFIZIERT ZU 75%

ATTACKE: \_\_\_\_\_%

SCHADEN: \_\_\_\_\_

### TREFFERPUNKTE

GEGENSTÄNDE IN DEN TASCHEN:

tot	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16	17			
18	19	20	21	22	23	24	25	26			
27	28	29	30	31	32	33	34	35			

ZOMBIEART: \_\_\_\_\_

BISS INFIZIERT ZU 75%

ATTACKE: \_\_\_\_\_%

SCHADEN: \_\_\_\_\_

### TREFFERPUNKTE

GEGENSTÄNDE IN DEN TASCHEN:

tot	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16	17			
18	19	20	21	22	23	24	25	26			
27	28	29	30	31	32	33	34	35			