Freiwillige vor!

Hintergrundgeschichte

Die Verteidigung *Farmingdales* war bisher die Aufgabe einer kleinen Gruppe Freiwilliger, die sich berufen fühlt, der Z.E.D.-Plage Einhalt zu gebieten. Es verlangt ihnen alles ab, und der nicht enden wollende Strom an Zeds stellt auch die tapfersten Bürger *Farmingdales* auf die Zerreißprobe. Zum Glück naht Unterstützung: *Trucker Carter* stellt seinen geliebten Truck Rosie zur Verfügung und sorgt dabei nicht nur für dringenden Nachschub und Munition, sondern gabelt dabei auch noch ein paar Zeds auf. *May Hauser,* die geliebte Frau von Sarge Hauser hat beschlossen ihren Mann nicht alleine den ganzen Spaß haben zu lassen – und diese Frau weiß, wie man mit einem Revolver umgeht. Der örtliche Schachclub, *Check Mates* stellt seine gewieften Strategien zur Verfügung und gibt dir jede Runde die Chance mehr zu erreichen. Und damit sich *Horatius* und *Pickles* nicht so alleine fühlen, hat auch das letzte (erstaunlich intelligente) Tier *Farmingdales*, *General Lee*, beschlossen, bei der Verteidigung seiner Heimat zu helfen. Jetzt musst du diese bunte Gruppe nur noch geschickt nutzen ..,

Neues Spielmaterial

4 neue Protagonisten-Karten (3 Helden, 1 Heldenhafter Zivilist)

1 Stanzbogen (3 Helden, 1 Heldenhafter Zivilist, 1 spezieller Aktionsanzeiger, 1 Spezialaktion, 1 Vollbeladen-Marker)

So spielst du mit der Erweiterung *Freiwillige vor!*

Füge die Karten und die Marker dieser Erweiterung einfach deinem Spiel hinzu. Es gibt dabei nichts zu beachten und es werden keine neuen Regeln eingeführt.

Farmingdale-Dossier, Appendix 1

Das FBI, *Sondersektion Farmingdale*, unter Leitung von *Special Agent Wright*, stellt Ihnen diese neuen Einträge für das *Farmingdale-Dossier* zur Verfügung. Schutzstufe: **Vertraulich** nicht aufgehoben. Stellen Sie sicher, dass die Informationen hier nicht *Subjekt Marteuse* in die Hände fallen.

2. Spieler-Einheiten

Helden

Trucker Carter

Trucker

Du darfst entscheiden, auf welches Start-Feld du ihn platzierst. Bei Spielaufbau tust du das auch erst nachdem du die Zeds platziert hast – sonst löst das wie üblich sofort einen Nahkampf aus.

Erreicht er mit einer Aktion *Bewegung* das *Stadtzentrum*, muss du die *Bewegung* dort beenden, wenn du sein Trucker-Plättchen auf **Leer** drehen willst. Gleiches gilt für das Start-Feld und *Vollbeladen*. Das bedeutet selbstverständlich auch, dass diese Fähigkeit ihm erlaubt überhaupt Start-Felder mit Bewegungspunkten zu betreten.

Zed Schippe

Wenn du keinen Nahkampf auslöst (und damit die *Bewegung* beendest) muss er sich auch tatsächlich auf das nächste Feld bewegen. Bleibt er stehen, fügt er auch keine Treffer zu und löst wie gewohnt einen Nahkampf aus.

Blechbüchse

Da *Trucker Carter* immer in seinem geliebten Truck Rosie sitzt, fügst du (rein thematisch gesehen) nicht ihm, sondern seinem Truck, Schaden zu. Daher hält *Trucker Carter* 6 Treffer aus. Wird er aber tödlich verwundet, und führst dann einen erfolgreichen Rettungswurf aus, landet er trotzdem im *Krankenhaus*. Dort kannst du ihn nur **1x** heilen – er wird dann automatisch in das *Stadtzentrum* **entlassen**.

Reparieren

Im *Stadtzentrum* oder auf einem Start-Feld, kannst du Treffer auf ihm 1x pro Runde **regenerieren**. Das darfst du entweder mit 1 Aktion bezahlen **ODER** mit 1 Nachschub.

General Lee

Aufgesessen!
Wenn ein Held auf ihm **reitet**, muss er das von Anfang bis Ende der *Bewegung* tun. Ein Held kann nicht mitten in der *Bewegung* „aufsitzen“ und nicht mitten in der *Bewegung* „absteigen“. Eine Ausnahme dazu ist, wenn beide ein Bett im *Krankenhaus* betreten. Der Held bleibt im Bett und *General Lee* wird gratis ins *Stadtzentrum* entlassen. Solange ein Held auf *General Lee* reitet, zählen beide als 1 Einheit.

Pferd bleibt Pferd
💀 erhöht sich auch nicht für einen Held, der auf ihm **reitet**.

Lauf, Ostwind, Lauf!
Wann immer ein Nahkampf ausgelöst werden würde, darfst du dich stattdessen mit ihm (und dem Held der auf ihm **reitet**) zurückziehen. Das gilt jedoch als Rückzug, wie denn du beim Nahkampf der Verlierer gewesen wärst!

Hauser, Mrs. May

Lagermeisterin Extraordinaire
Diese Fähigkeit ist nicht beschränkt – solange sie im *Stadtzentrum* ist, würfelst du für jede einzelne Munition, die du abgeben müsstest. Egal für was.

Ehrenamtler von Beruf
Die Einheit, die aus dem *Krankenhaus* entlassen wird, muss diese zusätzliche Aktion **sofort** ausführen.

Flink mit der Wumme
Diese Fähigkeit ist kombinierbar mit gleichen Effekten. So kann es durchaus sein, dass du für den *Fernkampf* 4 Würfel wirfst und daraus die 2 wählst, die das Ergebnis bestimmen sollen.

Heldenhafte Zivilisten

Check Mates

Rochade
Die *V.I.P-Überlebenden* zählen als Flüchtlinge ebenfalls zur Erhöhung der Stärke.

Beispiel: 1 Flüchtling ist im Flüchtlingslager. Die Check Mates sind auf ihrer „reduzierte Stärke“-Seite. Ihre aktuelle Stärke beträgt also 1 (1 + ½= 1 ½ abgerundet = 1).

Strategen
Dieser Effekt ist eine Ausnahme zur normalen Regel, weil du durch ihn eine 5. Aktion auf der Aktionsleiste erhalten kannst. Merke dir diese zusätzliche Aktion für diese Runde einfach, oder lege den Aktionsanzeiger rechts neben das 4. Aktionsfeld.

Impressum

Autor: Hermann Luttmann
Überarbeitung: Alan Emrich
Spielentwicklung: Petra Schlunk
Illustrationen: Tim Allen, Clark Miller
Texte: David Spangler
Grafikdesign: Noelle Le Bienvenu, Chris Magoun, Barry Pike III

Deutsche Version:
Deutsche Texte: Peer Lagerpusch, Moritz Mehlem, Benjamin Schönheiter
Grafikdesign deutsche Version: Anja Pittner, atelier198
Redaktion: Benjamin Schönheiter
Realisation: Matthias Nagy

Mit besonderem Dank an: Lines J. Hutter (Lektorat), Sven Herrmann (Korrektorat)

© 2019 Frosted Games
Matthias Nagy
Sieglindestr. 7
12159 Berlin, Deutschland
unter der Lizenz von
Victory Point Games, LLC.

www.FROSTEDGAMES.de
@FrostedGames

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.