

# ZOMBIELAND QUICK AND DIRTY RULES CHEAT SHEET

## Infection

Kampf: Notiere wie viel Infectious Injury ein PC/NPC nimmt.

Nach dem Kampf: Falls ein PC Injury mit Infectious Damage genommen hat, lass den Spieler gegen HT würfeln. Der HT Wurf wird wie folgt modifiziert:

- +1 für Fit
- +2 für Very Fit
- +3 für Resistant against Disease
- -1 für Unfit
- -2 für Very Unfit
- -1 pro Punkt Infectious Injury
- +1/-1 pro MoS/MoF First Aid

Wer den HT Wurf nicht schafft, ist infiziert. Der GM würfelt 3d6 und addiert zum Resultat HT. So viele Stunden bleiben dem Opfer noch, bis er zum Zombie wird. Der Spieler darf nicht wissen wie lange das dauern wird!

## Barrikaden

Um herauszufinden wie viele Zombies sich gleichzeitig an einem Objekt (Mit Objekt ist eine Tür, ein Fenster, ein Zaun... gemeint) zu schaffen machen können, finde zuerst den SM des Objekts heraus (+1 SM für längliche Objekte wie z.B. ein Auto, +2 SM für klotzartige Objekte wie ein Haus) auf der Tabelle rechts und schau dann nach, wie viele Zombies sich gleichzeitig an einem Objekt dieser Größe zu schaffen machen können.

Man kann dann die ST der Horde und den Basic Lift der Horde ausrechnen:

**Horde ST:** *Zombie ST (8) x Linear Measurement*

Einmal pro Minute dann thrust crushing damage für die Horde ST würfeln. Zieh den DR vom Objekt ab und subtrahiere den Rest von den HP der Barrikade. Bei 0 HP jede Minute gegen HT (Normalerweise 12) würfeln. Bei -HP bricht die Barrikade in sich zusammen.

Falls der Durchschnittsschaden (3.5 dmg pro d) den DR nicht durchdringend kann, nicht würfeln. Falls der Maximalschaden (6 dmg pro d) die DR durchdringen kann, muss die Barrikade täglich gewartet werden, dauert "Linear Measurement" Stunden, siehe Beispiel.

Falls eine Wartung verpasst wird, verringert sich die HT der Barrikade um -1. Falls dies geschieht, würfle gegen den neuen HT Wert. Falls der Wurf misslingt, gelangen Zombies irgendwann während des nächsten Tages in den Unterschlupf.

**Beispiel:** Der Eingang zu einem Coop hat SM +2, also können 25 Zombies gleichzeitig daran herummachen. Diese 25 Zombies haben ST 40 (SM+2 gibt Linear Measurement 5, also 8 ST x 5 = 40 ST), machen also 4d+1 cr jede Minute. Durchschnittlich also 15 Punkte Schaden, maximal 25 Punkte. Die Türe ist mit 2" Planks (DR 2, HP 29) verbarrikadiert. Die Türe (resp. der GM) muss also innerhalb von 2 Minuten gegen HT Würfeln (0 HP erreicht) und wird in 4 Minuten zusammenbrechen.

Falls die Türe mit 1" steel bars (DR 22) verschweisst

## Splatter

Kampf: Notier wie viel Spritzer von infektiösen Zombies dich treffen, benutze dazu folgende Liste:

- 1 pro Strike/Grapple/Parry ohne Waffe im Nahkampf
- 1 pro mit cut, imp, pi verletzten Zombie innerhalb von einem Meter
- 1 pro dem eine Gliedmasse innerhalb von 2 Metern abgetrennt wurde

Nach dem Kampf: Rechne 8 + Bonus (Siehe Tabelle), würfle dann mit 3d6 - Bei Erfolg treffen den Spieler 1+MoS Spritzer.

Der Spieler darf dann einen umodifizierten Dodge Wurf machen. Falls trotzdem noch ein Spritzer trifft, würfle für die Hit Location.

Nun folgt ein HT Wurf: -1 pro Spritzer auf die Haut (Extra -1 pro Spritzer ins ungeschützte Gesicht), siehe Infection für die üblichen HT Mods.

### Splatter Table Spritzer Bonus

5-8	+1
9-12	+2
13-16	+3
17-24	+4
25-49	+5
50-99	+6
x2	++1

gewesen wären, wäre das nicht passiert. Um die Barrikade aber aufrecht zu erhalten, müssen jeden Tag 5 Mannstunden investiert werden (und ein erfolgreicher Roll gegen den passenden Skill).

**Horde Basic Lift:** *Zombie Basic Lift x # of Zombies*

Wenn ein Objekt verschiebbar ist, werden die Zombies das Objekt wie Ameisen verschieben (Also z.B. auch ein Auto) oder umdrehen.

**Beispiel:** Weil die Zombies nicht durch die steel bars vom obigen Beispiel kommen, suchen sie neue Beute. Sie riechen Menschenfleisch bei einem Bus der auf dem Parkplatz steht. Der

Bus hat SM+6, er kann also von bis zu 400 Zombies umstellt werden. 13 x 400 = 5200 lbs, der Bus wiegt 16000 lbs, das ist Medium Encumbrance für die Zombi Horde, sie verschiebt den Bus mit 1 meter pro Sekunde oder könnte ihn auch umwerfen (Geht bis 12x Basic Lift, siehe B353).

**Siehe B558 für Beispiele für DR, HP und HT von Objekten.**

### Zombie Angriffstabelle

SM	Linear Measurement	# of Zombies
-2	1	1
-1	1.5	2
0	2	4
1	3	9
2	5	25
3	7	49
4	10	100
5	15	225
6	20	400
7	30	900
8	50	2'500
9	70	4'900
10	100	10'000
11	150	22'500
12	200	40'000
13	300	90'000
14	500	250'000
15	700	490'000
16	1000	1'000'000
17	1500	2'250'000
18	2000	4'000'000
19	3000	9'000'000
20	5000	25'000'000
21	7000	49'000'000
22	10	100'000'000

## Object Hit Points Table

Weight	Unliving/ Machine	Homogenous/ Diffuse
1/64 lb.	1 HP	2 HP
1/8 lb.	2 HP	4 HP
1/2 lb.	3 HP	6 HP
1 lb.	4 HP	8 HP
2 lbs.	5 HP	10 HP
3 lbs.	6 HP	12 HP
5 lbs.	7 HP	14 HP
8 lbs.	8 HP	16 HP
11 lbs.	9 HP	18 HP
16 lbs.	10 HP	20 HP
27 lbs.	12 HP	24 HP
43 lbs.	14 HP	28 HP
64 lbs.	16 HP	32 HP
91 lbs.	18 HP	36 HP
125 lbs.	20 HP	40 HP
216 lbs.	24 HP	48 HP
343 lbs.	28 HP	56 HP
512 lbs.	32 HP	64 HP
729 lbs.	36 HP	72 HP
1,000 lbs.	40 HP	80 HP

Optionally, calculate HP as  $4 \times$  (cube root of empty weight in lbs.) for Unliving objects and  $8 \times$  (cube root of empty weight in lbs.) for Homogenous or Diffuse ones. Round *up* in both cases. The GM may alter HP for unusually frail or tough objects.

## HP AND DR OF STRUCTURES

The table below gives DR and HP for some common objects. All of these structures are Homogenous (see *Injury to Unliving, Homogenous, and Diffuse Targets*, p. 380). For the effects of damage, see *Damage to Buildings and Structures* (p. 484). Assume a structure in good repair has HT 12, should this become important (e.g., when rolling to see if a rope snaps under stress).

**DR:** The structure's Damage Resistance.

**HP:** The structure's Hit Points. Optionally, this can be calculated for buildings:  $HP = 100 \times$  (cube root of building's empty weight in tons), and typical weights per 1,000 square feet (sf) of area are 50 tons for wood frame or mud brick, 100 tons for steel frame or brick, and 150 tons for stone.

**Notes:** "No Crushing" indicates a structure so resilient that crushing damage cannot destroy it. Structures marked "Combustible" or "Brittle" are Fragile (p. 136).

## Structural Damage Table

Object	DR	HP	Notes
<b>Ropes and Cables</b>			
Rope, light (3/8" diameter)	1	2	Combustible; No Crushing
Rope, heavy (3/4" diameter)	2	3	Combustible; No Crushing
Steel cable (1/4" diameter)	14	22	No Crushing
Steel cable (1/2" diameter)	28	28	No Crushing
Steel cable (1" diameter)	56	36	No Crushing

### Bars, Poles, Logs, and Trees

Bronze/iron bar (1/2" diameter)	6	12	
Bronze/iron bar (1" diameter)	12	23	
Bronze/iron bar (2" diameter)	24	46	
Steel bar (1/2" diameter)	11	22	
Steel bar (1" diameter)	22	44	
Steel bar (2" diameter)	44	88	
Wood (1" thick)	1*	14	Combustible
Wood (2" thick)	2*	18	Combustible
Wood (4" thick)	4*	23	Combustible
Wood (8" thick)	8*	30	Combustible
Wood (16" thick)	16*	37	Combustible

### Doors and Walls (per 1-hex or 10-square-foot area)

Brick Wall (3" thick)	8*	54	
Brick Wall (6" thick)	16*	67	
Brick Wall (9" thick)	24*	77	
Brick Wall (18" thick)	48*	97	
Concrete, reinforced (8" thick)	96*	80	
Concrete, reinforced (2' thick)	288*	115	
Concrete, reinforced (5' thick)	720*	156	
Glass, plate (1/5" thick)	1	3	Brittle
Iron/bronze (1/4" thick)	12	36	
Iron (1/2" thick)	25	46	
Iron (1" thick)	50	58	
Steel, mild (1/8" thick)	7	30	
Steel, mild (1/4" thick)	14	38	
Steel, mild (1/2" thick)	28	47	
Steel, mild (1" thick)	56	60	
Steel, mild (2" thick)	112	75	
Stone wall (1' thick)	156*	94	
Stone wall (3' thick)	468*	135	
Stone wall (8' thick)	1,250*	188	
Wallboard (1/2" thick)	1*	18	Combustible
Wood (1" thick)	1*	23	Combustible
Wood (2" thick)	2*	29	Combustible
Wood (3" thick)	3*	33	Combustible
Wood (6" thick)	6*	42	Combustible
Wood (12" thick)	12*	54	Combustible

### Buildings

Farmhouse (1,000 sf)	2*	370	Combustible
Mansion or manor (10,000 sf)	6*	1,000	Combustible
Modern House (2,000 sf)	6*	580	Combustible
Pillbox (10'-thick concrete)	1,440*	460	
Skyscraper (50-story, 500,000 sf)	10	3,700	Combustible
Stone Keep (5'-thick walls)	780*	1,200	