

# HJARNOR

Scenario

## “TA DIG ETT GLAS OCH VÄNTA PÅ ATT ALLT DET HÄR BLÅSER ÖVER...”

*Gatorna har fyllts av vandrande döda!*

*Ni försöker desperat samla ihop det som krävs för att kalla på hjälp och överleva tills undsättningen kommer. Hur många av er kommer fortfarande vara vid liv vid den tidpunkten?*

**D**et här scenariot är en sorts förhistoria till “*Det var den siste, åk nu!*” i regelboken. Det lämpar sig för grupper som vill ha variation från klassiskt hjärnor-spelande och som klarar av att hugga varandra i ryggen utan att bli osams efteråt.

### Startposition

Överlevarna startar längs planens ytterkanter. Inga överlevare får starta inom 6" från varandra.

### Byggnader och spelplan

Ganska många byggnader jämt utspridda över planen.

### Mål

Överlevarna ska samla på sig pryttlar från kategorierna **vapen**, **mat**, **medicin**, **kommunikation** och **underhållning** och sedan barrikadera sig i valfritt hus på planen.

### Resultat

Liv eller död.

### Specialregler

- Detta scenario spelas med **överlevare** istället för hjältar. Överlevare har 2 i alla grundegen-skaper, 2 i pondus, ingen utrustning och inga vapen. De har heller inga specialiseringar.
- Zombier placeras enskilt på spelplanen. Placera 10 zombier med minst 12" mellanrum.
- Inga stökmarkörer placeras vid lyckade Leta pryttlar-handlingar.

### Spelets slut

Efter slutfasen kan överlevare som befinner sig i ett hus välja att starta en omröstning om att avsluta spelet.

Om majoriteten av alla spelare röstar för ett avslut så barrikaderas huset och de överlevare som befinner sig utanför huset är ur spel och får inte längre delta. Får inte förslaget majoritet så fortsätter spelet som vanligt med en ny runda.

Därefter behöver gruppen försöka kontakta någon som kan komma till deras undsättning. Detta görs med ett test där antalet tärningar är lika med sammanlagda antalet pryttlar från kategorin **kommunikation** som överlevarna i huset har. Det här testet representerar hur lång tid det tar för överlevarna att lyckas nå ut och övertyga någon om att rädda dem.

Antalet framgångar som krävs är lika med antalet spelare från spelets början. Lyckas detta test har de som barrikaderade sig i huset överlevt och vunnit spelet.

### Exempel:

*Med en mobiltelefon, en burk sprayfärg och en rulle silvertejp har gruppen tre pryttlar av kategorin **kommunikation** i huset när de barrikaderar sig.*

*Då antalet spelare från start var fyra kommer det att krävas fyra framgångar på testet som slås med tre tärningar.*

# HJARNOR

## Scenario

För varje fullt set med ett kort var ur kategorierna **mat/medicin/underhållning** ges ett omslag av en tärning. Dessa set kan samlas ihop tillsammans av gruppen och måste inte finnas hos en och samma överlevare.

Det går att använda flera omslag, varje omslag görs dock enskilt och slås helt färdigt innan man beslutar om att slå om en ny tärning.

Det här omslaget representerar hur mycket förnödenheter gruppen har när de väntar på att bli räddade.

Skulle man fortfarande inte ha lyckats efter omslagen så kan det krävas att man har färre munnar att mätta för att hålla ut tills undsättningen kommer.

När resultat av tärningsslaget är klart kan svårighetsgraden minskas genom att rösta ut överlevare. Alla överlevare kan initiera en omröstning att utesluta någon genom att offra ett pryttelkort av kategorin **vapen**. Gör klart en omröstning i taget. Varje överlevare röstar för eller emot EN gång per omröstning genom att offra ett pryttelkort av kategorin **vapen**.

Det går även att vara passiv i denna omröstning. Vinner den som startade omröstningen röstas den andre ut, annars händer inget.

Varje utröstad överlevare sänker svårighetsgraden på testet för att bli räddade med ett. För varje omröstning får smittade överlevare ytterligare ett smittokryss.

Om någon förvandlas till en zombie inuti huset så förlorar alla.

### Exempel:

*På de tre tärningarna i exemplet ovan slår spelarna tre framgångar, vilket är en för lite. Anders väljer då att offra en häcksax för att rösta ut Elin. Ingen annan röstar emot.*

*Elin får lämna huset och därmed sänks svårighetsgraden till tre och testet lyckas. De tre som lät Elin gå mot sitt öde har lyckats hålla ut tills de blir räddade!*

*Radion sprakar till liv och ni får kontakt med en större grupp personer. De lovar att göra sitt bästa för att komma och hämta er från huset där ni barrikaderat er. Ni är räddade!*