

Aborea

Zombie Apocalypse Mode



Titel	Seite
Logo	1
Inhalt	2
Einleitung	3
Die Zombies	3
Ihre Werte	3
Schnell oder langsam?	3
Besonderheit - Infektionsbiss	3
Infiziert werden	3
Infektionspunkte (IP)	3
Infektionspunkte erhalten	3
Infektionspunkte loswerden	4
Metallrüstungen	4
Masken	4
Startkapital	4
Das Geld	4
Population auf Palea	4
Andere Kontinente	5
Die Lizenz	6

Einleitung

Die Welt, wie wir sie einst kannten, liegt in Trümmern. Wir schreiben das Jahr 1494 NZ (2883 AZ). Es gibt keine Ordnung mehr, dafür aber umso mehr Zombies! Sie wurden nach und nach immer mehr und überrannten Städte und Dörfer. Sie löschten ganze Völker aus und mit ihnen ihre Bewohner. Überall auf Palea streunen Wesen herum, die in kleinen Gruppierungen versuchen zu überleben. Sie durchsuchen die Ruinen nach allem Essbaren und Anderem, was ihnen dabei helfen kann, zu überleben.

Die Zombies

Ihre Werte

Man kann sich an den Werten aus dem Spielleiterheft orientieren. Jedoch sind die Werte von Zombie zu Zombie etwas anders.

Schnell oder langsam?

In diesem Punkt gibt es wesentliche Unterschiede zwischen den Zombies. Manche sind sehr schnell, andere aber äußerst langsam.

Besonderheit - Infektionsbiss

Zombies infizieren durch einen Biss. Deshalb erhalten sie die Sonderfertigkeit „Biss“. Das bedeutet, dass Zombies, wenn sie mindestens 1,5 m in der Nähe des Gegners sind, einen Bissangriff ohne OB ausführen dürfen. Dieser bewirkt bei einem Treffer, dass der jeweilige Spielercharakter einen Bonus von 2 auf seinen Infektionswert erhält. Zombies bekommen bei der Durchführung dieser Attacke einen Malus von 2 auf seinen Defensiv-Wert.

Wichtig ist, dass Monster nicht infiziert werden können!

Infiziert werden

Spielercharaktere können infiziert, also selbst zu Zombies, werden, wenn sie zu viele Infektionspunkte gesammelt haben.

Infektionspunkte (IP)

Spielercharaktere werden selbst zum Zombie, wenn sie mehr als 12 Infektionspunkte auf ihrer „Infektions-Skala“ gesammelt haben.

Infektionspunkte erhalten

Durch besondere Ereignisse können Spielercharaktere Infektionspunkte erhalten.

Ereignis	Infektionspunkte
Gebissen werden (von Zombie)	2
In Raum mit mehr als 8 komplett toten Zombies geraten	1

Infektionspunkte loswerden

Spielercharaktere haben durch bestimmte Dinge die Möglichkeit, Infektionspunkte loszuwerden.

Ereignis	Infektionspunkte
Ausruhen (leichte Aktivitäten, pro Stunde)	-0,2
Essen (pro 250g, Wirkung nach 10 Minuten)	-0,5
Schlaf (pro Stunde)	-0,5

Metallrüstungen

Wenn man an der Stelle, an der man eigentlich gebissen werden würde, Metallrüstung trägt, erhält man keine Infektionspunkte.

Masken

Masken können den Erhalt von Infektionspunkten unter gegebenen Umständen reduzieren.

Startkapital

Zu Start erhält jeder Spielercharakter einen normalen Stab und das Startkapital, welches er sowieso erhalten würde.

Das Geld

Geld gibt es zwar noch, ist für die Meisten aber eher wertlos geworden.

Hierbei zu beachten ist allerdings dennoch, dass erstens das Material für manche Leute immer noch sehr wertvoll ist und einige wenige tatsächlich noch immer mit, dem in einer Zombie-Apokalypse eher unbrauchbar gewordenen, Geld handeln.

Population auf Palea

Die Population Paleas hat sich in diesen Zeiten sehr verändert.

Die Häufigkeiten der verschiedensten Wesen sind in % angegeben. Das heißt, circa soviel Prozent gibt es heutzutage noch mehr oder weniger als früher von der jeweiligen Spezies.

Welche Spezies schneller rennen kann oder stärker ist, hat Vorteile gegenüber anderer. Es hängt von unterschiedlichsten Faktoren ab, wieviele Wesen von welcher Spezies noch leben. Das sieht man auch an den Prozentangaben.

Spezies	% gibt es noch
Dämon	98
Elementar	10
Elf	2
Endra*	82
Erl*	2,25

Spezies	% gibt es noch
Gargoyle	90
Geist	98
Ghul	3,5
Gnom	0,5
Goblin	0,5
Graar*	20.000
Halbling	0,75
Harpyie	12
Kobold	0,5
Lindwurm	83
Meerechse	28
Mensch	1,75
Oger	2,5
Ork	2,5
Riese	82
Riesenechse	22
Riesenmoskito	64
Riesenspinne	20
Skelett	2,25
Troll	4
Zombie	40.000
Zwerg	1

*siehe "Neue NSC's und Monster"

Andere Kontinente

Auf Palea gibt es zwar Horden von Zombies, auf den. Lasst euch aber von dem nicht einschränken und etwas tolles einfallen. Falls eine Gruppe tatsächlich auf einen anderen Kontinent flüchten sollte, ist es schließlich so oder so höchstwahrscheinlich ein total anderes Setting.

Die Lizenz

Dieses Werk unterliegt folgender Lizenz:

Namensnennung 2.0 Deutschland (CC BY 2.0 DE)