SONDERAUSGABE • APRIL 2018

0 EURO

SLAY!

DAS DUNGEONSLAYERS-MAGAZIN

3 ZOMBIERASSEN

FAULBAUCH, ZOMBLING UND BEISSER

3 GRUNDKLASSEN

SCHLÄCHTER, SUCHER UND BRÜTER

9 BOSSKLASSEN

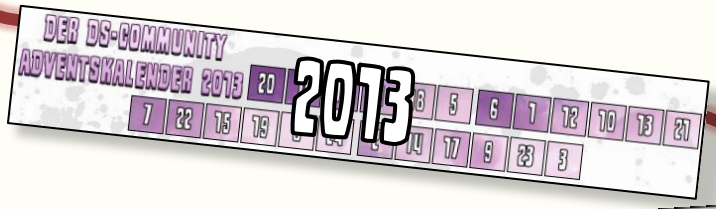
VON AUSGEBURT ÜBER BEHEMOTH BIS SCHWARMGEHIRN

SLAYERZOMBIES

RETTE DIE ZOMBIEHEIT VOR DEM AUSSTERBEN! • 55 NEUE TALENTE • REGELN FÜR VERFALL UND MENSCHLICHKEIT

DUNGEONSLAYERS FANWERK

OH, DU SLAYLICHE...?!



HILF MIT, DEN DS-COMMUNITY-ADVENTS-KALENDER AUCH DIESES JAHR WIEDER MIT TOLLEN INHALTEN ZU FÜLLEN!

MAGAZIN 2GO

DAS DUNGEONSLAYERS MAGAZIN APRIL 2018

SLAY! SZ

BRAIIIIIINS...

INHALT

Was ist Slayerzombies? (1)
Setting (2)
Zombierassen (3)
Zombieklassen (4)
Bossklassen (5)
Talente (9)
Talente mit veränderten Regeln (16)
Weitere Talente (17)
Sonderregeln (18)

IMPRESSUM

Dungeonslayers-Regelwerk:
Christian „CK“ Kennig

Redaktion und Lektorat:
Ingo „Greifenklaue“ Schulze, Sarah „Agonira“ Martin, Siegfried „sic072“ Cordes

Layout und Coverlayout:
Sarah Martin

Autoren:
Mathias „Bruder Grimm“,
Stefan „dragonorc“ Schoberth

Cover- und Innenillustrationen:
Alexander „akulex“ Kuhn

Dieses Werk steht (mit Ausnahme des Coverbildes, der Illustrationen (Alexander Kuhn) und der Werbeseiten (Alexander Kuhn, Christoph Balles) unter CC BY-NC-SA 3.0 DE Lizenz (https://creativecommons.org/ licenses/by-nc-sa/3.0/de/).

DUNGEONSLAYERS FANWERK

WAS IST SLAYERZOMBIES?

Auf den ersten Blick ein Wortdreher. Tatsächlich steckt aber viel mehr dahinter: Das Besondere ist der philosophische Ansatz, der sich im Wert der Menschlichkeit zeigt. Zombies und Menschlichkeit. – Was ist Menschlichkeit? Aus Sicht eines Zombies ist es Eigennutz, Gier, rücksichtslose Verwendung von Technik und Werkzeugen, Massenvernichtung, ...

... während Zombies da sehr viel gefühlsärmer und persönlicher sind. Sie töten nicht aus Hass, sondern aus Hunger oder Trieb. Zombies kennen keine Aggression, keine Habgier, keine Sünde. Sie fühlen nicht mehr wie Menschen, sie machen nichts falsch. Sie plündern nicht, sie sind nicht selbstsüchtig. Ihre Prioritäten sind klar verständlich und gut spielbar: Fressen, Selbsterhaltung und Erhaltung der Art.

Oft höre ich am Spieltisch von meinen Zombiespielern, wenn etwas schiefläuft: „Gut, dass ich darüber nicht nachdenken kann, sonst würde ich mich jetzt ärgern.“ – Sind also Zombies auch glücklicher, weil sie nicht nachdenken müssen, ob sie etwas richtig oder falsch machen? ... sind wir glücklicher, während wir Zombies spielen?

Tatsächlich lohnt es sich, über den philosophischen Hintergrund von Slayerzombies nachzudenken. Es hilft, in die Rolle des Zombies zu schlüpfen, der alles andere ist, als nur eine dumpfe Tötungsmaschine; der sich weiterentwickelt, ein weites Feld an Charakterentwicklung vor sich hat, menschlicher werden kann oder aber das Menschliche ablehnt. Andrerseits kann es auch schwer sein, einen Zombie darzustellen, weil man die eigenen Impulse, zu viel nachzudenken und zu viel zu werten, unterdrücken können muss, um authentisch zu spielen. Gleichzeitig darf man aber auch über die bizarren Geschehnisse lachen, ja die Ironie mancher Situationen... über das, was der Spieler schon versteht, der Zombie aber kaum begreifen kann.

Das Setting hat mich zu einem eigenen Spin-Off inspiriert (der *Slayerzombies Munchkin-Edition*, die sich noch weniger ernst nimmt und viel mehr *over the top* ist), zu Kurzgeschichten und zu vielen Abenteuern, die ich schon mit meinen begeisterten Spielern erlebt habe. Ich ziehe meinen Hut vor *Bruder Grimm*, der immer wieder wie kein anderer mit einer Vielzahl frischer und gut ausgearbeiteter Ideen das Slayeruniversum bereichert.

Januar 2018, *dragonorc* aka Stefan

Viel Spaß dabei und Slay on! wünscht euch auch
eure Slay! -Redaktion.

REGELN 2GO

VON BRUDER GRIMM

SLAYERZOMBIES

ZOMBIESLAYERS EINMAL UMGEKEHRT: RETTE DIE ZOMBIEHEIT!

SETTING

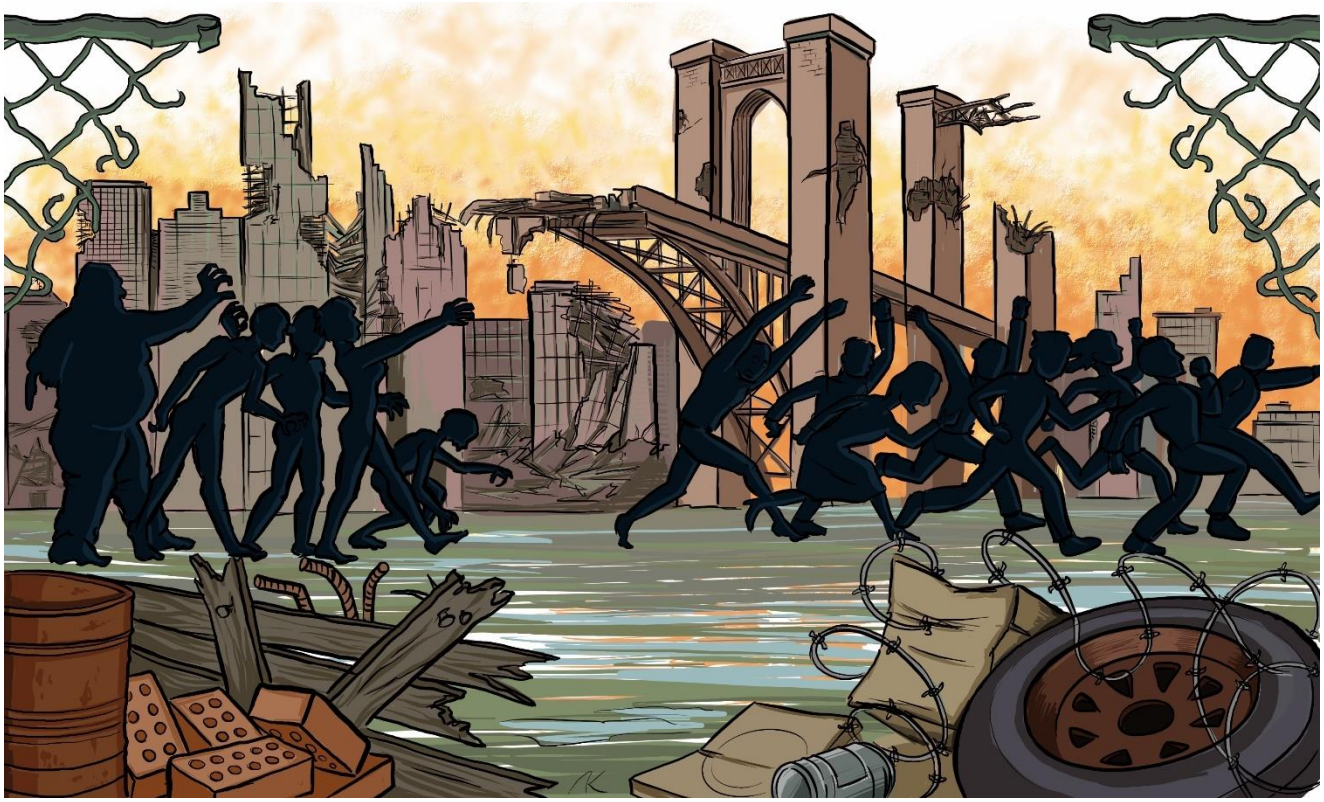
Die Zombieapokalypse ist schon vor einer ganzen Weile über die Welt hereingebrochen. Die Weltbevölkerung ist beträchtlich dezimiert (etwa auf ein 100stel ihrer ursprünglichen Größe).

Wahre Herden von Zombies durchstreifen die Städte. In all den Jahren sind einige Zombies mutiert, haben so etwas wie eine Evolution durchlaufen und sind intelligenter geworden. Sie haben schärfere Instinkte entwickelt, die Fähigkeit zu planen, zu lernen und sich zu erinnern, sowie ein Bewusstsein, mit anderen Zombies zu interagieren und zu kommunizieren.

Dies sind die Spielercharaktere – jene Kreaturen, die von den Überlebenden als „Zombiebosse“ bezeichnet werden.

Und es wird Zeit, dass sich Zombies entwickeln, die das Überleben der Zombiespezies bewusst sichern können, denn die Zombieapokalypse neigt sich dem Ende zu!

- Es mangelt an Nahrung und „Zombienachwuchs“: Die letzten, verbleibenden Menschen haben sich in gut gesicherte und verborgene Enklaven zurückgezogen. Der Standardschlurfer kommt da schlichtweg nicht hinein, vorausgesetzt, er findet sie überhaupt.
- Die Lebensdauer von Zombies ist begrenzt: Kälte, Hitze, Feuchtigkeit, Trockenheit, Ungeziefer und Schimmel können das Tote Fleisch eines Zombies in nur wenigen Monaten zersetzen und den Zombie endgültig töten. Zombies brauchen also ebenfalls sichere Rückzugsmöglichkeiten gegen Sommerhitze, Winterfrost etc.
- Der typische Schlurfer ist allerdings zu doof, um zu bemerken, dass er diesen Schutz braucht. Ein Schlurfer ist leichte Beute für wilde und verwilderte Tiere. Der Zombieerreger wirkt generell nur auf Menschen und Tiere fallen weder ins Beuteschema eines Zombies, noch hat er Fluchtinstinkte, um vor ihnen zu fliehen. Die breite Zombiebevölkerung braucht daher Individuen, die erkennen, welche Gefahr Tiere darstellen, und Maßnahmen dagegen ergreifen.
- Die Menschen schlagen zurück. Sie haben angefangen, sich zu sammeln und schwer zu bewaffnen. Die Veteranen der ersten Tage haben große Erfahrung darin, Massen von Schlurfern zu vernichten. Nur mit List können diese professionellen Zombievernichter noch aufgehalten werden…



ZOMBIERASSEN

BEISSER

Beißer sind die intelligentesten und menschenähnlichsten Zombies. Sie sind von normalen Schlurfern kaum zu unterscheiden, außer dass sie oft besonders lange, scharfe oder spitze Zähne haben. Wenn sie verfallen, zieht sich auch vor allem das Fleisch ihrer Lippen zuerst zurück und gibt ihre Zähne frei. Manche haben auch einfach nur verlängerte Eckzähne.

In ihrem Leben waren sie meistens Menschen, die hauptsächlich mit dem Kopf gearbeitet haben. Lehrer und Wissenschaftler, Ärzte, Manager, aber auch Beamte oder Büroangestellte können zu Beißern werden. Viele tragen daher noch Reste von Anzug und Krawatte oder Laborkittel.

Volksbonus: VE, AU oder GE
Volksfähigkeiten: Dunkelsicht, Talentiert, Lichtempfindlich
MEN-Grundwert: 3

FAULBAUCH

Faulbäuche sind besonders große Zombies, zumindest größer als der durchschnittliche Mensch. Sie können einfach nur massig und muskulös sein, schwabbelig fett, oder faulig aufgedunsen.

Meistens waren Faulbäuche schon in ihrem Leben entweder sehr durchtrainierte (z.B. Athleten), hart körperlich arbeitende (Bauarbeiter) oder sehr übergewichtige Menschen. (Oder gar schwanger – ein typischer Ursprung für Faulbauch-Ausgeburten.)

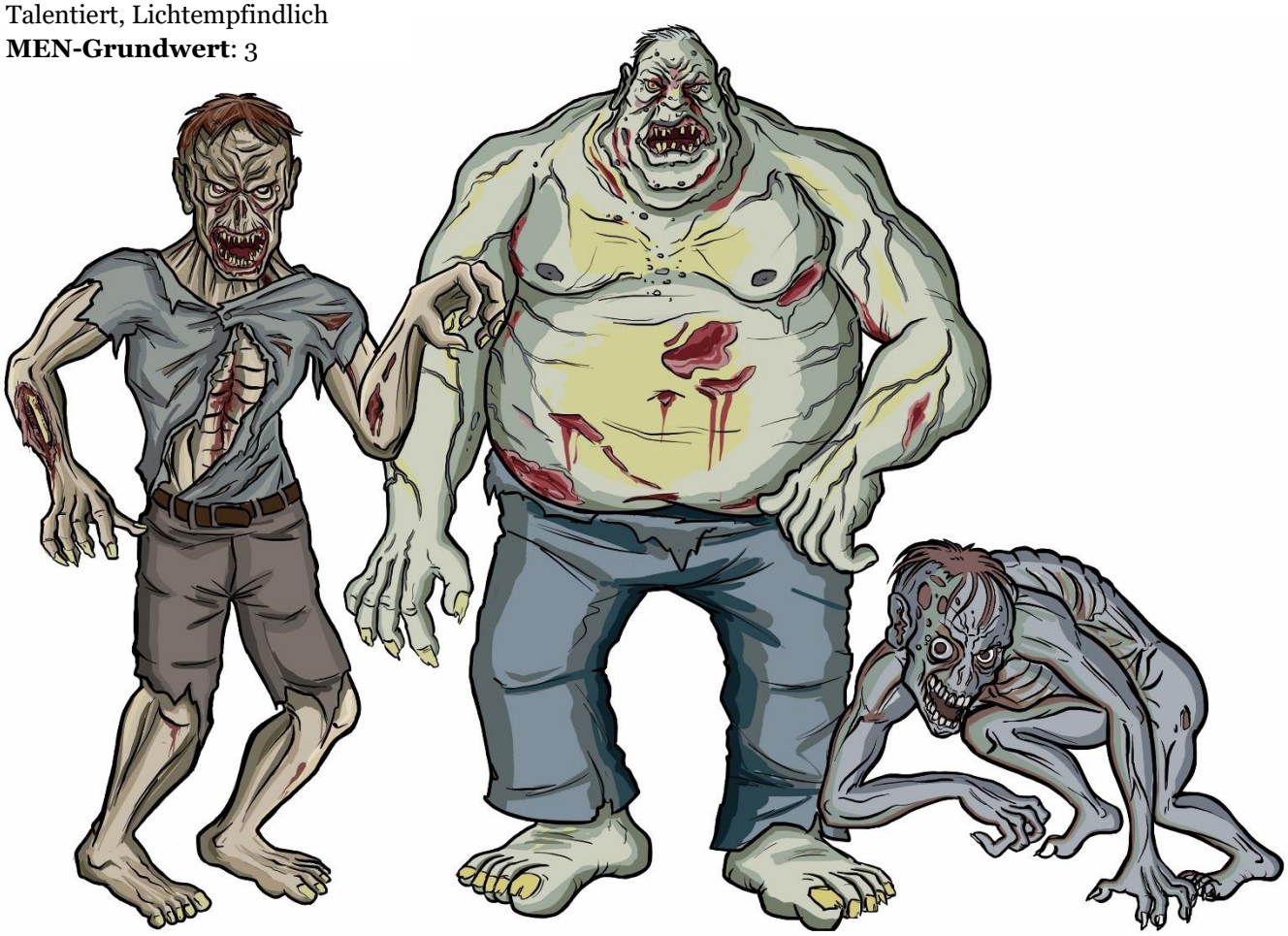
Volksbonus: ST, HÄ oder AU
Volksfähigkeiten: +5 LK, Dunkelsicht, Langsam
MEN-Grundwert: 1

ZOMBLING

Während man sich Zombies generell als behäbig und langsam vorstellt, sind diese kleinen Biester das genaue Gegenteil. Zomblinge sind selten größer als 1,50 m, aber dafür flink und agil. Einige bewegen sich sogar vierbeinig fort.

Die meisten dieser Kreaturen entstanden aus zombifizierten Kindern oder kleinwüchsigen Erwachsenen, manche sind allerdings erst post mortem geschrumpft, z.B. durch Austrocknung.

Volksbonus: BE, GE oder HÄ
Volksfähigkeiten: Dunkelsicht, Schnell, Geschwind, Zäher als sie aussehen, Klein
MEN-Grundwert: 2



ZOMBIEKLASSEN

SCHLÄCHTER (SCL)

Schlächter sind Kampfzombies, spezialisiert darauf zu töten und zu vernichten, sei es durch Geschwindigkeit, pure Kraft oder durch die Führung von semi-organisierten Zombiehorden.

Klassenbonus: ST oder HÄ
MEN: +0

TALENTE

Stufe 1

Ausweichen III
Einstecker V
Entwaffnen* V
Erinnerung* V
Glückspilz III
Infizierter Angriff* III
Kämpfer III
Kannibalismus* V
Lumpenrüstung* III
Natürliche Waffen* V
Parade III
Schnelle Reflexe III
Schwimmen III
Standhaft III
Verwesung* X
Wahrnehmung V
Zombiesprache *III
Zwei Waffen V

Stufe 4

Akrobat III
Brutaler Hieb III
Extra-Gliedmaßen* II
Heimlichkeit III
Schrecken* V
Spucker* V
Tod entrinnen V
Verletzen III

Stufe 8

Diebeskunst° III
Flink III
In Deckung III
Jäger° III
Panzerung zerschmettern III
Prügler III
Regeneration* III
Schütze III
Tentakel* V
Waffenkenner III

Stufe 10

Hirnloses Glück* III

Stufe 12

Aderschlitzer° III
Flügel der Fäulnis* III
Scharfschütze III

Stufe 15

Meister seiner Klasse I
Vernichtender Schlag III

Stufe 20

Meister aller Klassen I

SUCHER (SUC)

Sucher sind Zombiekundschafter, die nach Gefahren, Nahrung, Unterschlupf und „potentiellem Nachwuchs“ spähen und sich oft gefährlich nahe an die letzten Verteidigungsstellen der Menschen heranwagen.

Klassenbonus: BE oder GE
MEN: +1

TALENTE

Stufe 1

Akrobat III
Ausweichen III
Diebeskunst° III
Einstecker IV
Erinnerung* V
Flink III
Geruchslos* V
Glückspilz III
Heimlichkeit III
Infizierter Angriff* III
Jäger° III
Kannibalismus* V
Lumpenrüstung* II
Menschengeruch* III
Natürliche Waffen* III
Schnelle Reflexe III
Schütze III
Schwimmen III
Spucker* V
Verwesung* X
Wahrnehmung X
Zombiesprache* III

Stufe 4

Chamäleon* III
Extra-Augen* IV
Fieser Schuss III
Flügel der Fäulnis* III
Standhaft III
Tiermeister III
Virusgespür* V
Zombiestraße* III
Zwei Waffen V

Stufe 8

Aderschlitzer° III
Brutaler Hieb III
Extra-Gliedmaßen* II
Gedankenfresser* III
In Deckung III
Kämpfer III
Lähmungsbiss* III
Parade III
Scharfschütze III
Schrecken* V
Verletzen III
Warnung* III

Stufe 10

Hirnloses Glück* III

Stufe 12

Regeneration* III
Tod entrinnen V
Waffenkenner III

Stufe 15

Meister seiner Klasse I
Präziser Schuss III

Stufe 20

Meister aller Klassen I

BRÜTER (BRÜ)

Brüter sind Zombies, in denen das Virus besonders stark ist. Dies gibt ihnen insbesondere Fähigkeiten, neue Zombies zu erschaffen, das Virus zu verbreiten und schwächere Zombies zu kontrollieren.

Klassenbonus: VE oder AU
MEN: +2

TALENTE

Stufe 1

Lumpenrüstung* I
Natürliche Waffen* III
Schnelle Reflexe III
Schwimmen III
Verwesung* X
Wahrnehmung V
Zombiesprache* III

Stufe 4

Akrobat III
Heimlichkeit III
Flink III
Kannibalismus* V
Lähmungsbiss* III
Schwarmverstand* II
Seuchenfürst* III
Spucker* III
Virusgespür* III

Stufe 8

Diebeskunst° III
Flügel der Fäulnis* III
Friedvoller Hieb° III
In Deckung III
Kämpfer III
Nekrokontrolle* III
Schrecken* V
Schütze III
Standhaft III
Bluthund* III
Tierseuche* II
Tod entrinnen III
Tote Augen* III

Stufe 10

Hirnloses Glück* III

Stufe 12

Extra-Gliedmaßen* II

Jäger° III
Parade III
Regeneration* III
Scharfschütze III
Selektion* II
Verletzen III

Stufe 15

Meister seiner Klasse I

Stufe 20

Meister aller Klassen I

BOSSKLASSEN

HORDENFÜRST (HOR)

Der Hordenfürst ist ein Zombie, der andere Zombies um sich versammelt und zu einer furchtlosen Armee der Untoten organisiert. Um eine Gefahr für die Spezies im Allgemeinen zu überwinden, sind Hordenfürsten immer bereit, einen kleinen Teil der Masse zu opfern.

VORAUSSETZUNG

Schlächter der 10. Stufe oder höher

Zombiesprache I oder höher

TALENTE

Stufe 10

Aura der Kühle* III
Extra-Augen* III
Heilschleim* V
Heulen* V
Markiert zum Sterben* V
Schlachtruf V
Schütze V
Zombiesprache* V

Stufe 12

Fieser Schuss III
Kämpfer V
Nekrokontrolle* V
Panzerung* III
Perfektion III
Scharfschütze V
Bluthund* V
Tote Augen* III

Stufe 14

Salve III
Seuchenwolke III

Stufe 16

Präziser Schuss II

BERSERKER (BER)

Die rasenden Berserker sind die schnelle Truppe der Zombies, ein Sturm aus blitzschneller, tödlicher Gewalt.

VORAUSSETZUNG

Schlächter 10. Stufe oder höher

Flink I oder höher

TALENTE

Stufe 10

Ausweichen V
Extra-Gliedmaßen* IV
Kämpfer V
Panzerung* III
Perfektion V
Raserei V
Schmerz gibt Stärke* V
Schnelle Reflexe V

Stufe 12

Brutaler Hieb V
Flink V
Hämorrhagie* III
Kampfrausch* III

Stufe 14

Rundumschlag° III
Sensenspötter V

BEHEMOTH (BMT)

Ein Behemoth ist ein grauenerregender Anblick und sein Erscheinen in einem Gebiet oft der Anlass, dass umliegende menschliche Enklaven sofort evakuiert werden. Behemoths sind gigantische, nahezu unaufhaltsame Kolosse.

VORAUSSETZUNG

Schlächter 10. Stufe oder höher

MEN 10 oder niedriger

TALENTE

Stufe 10

Brutaler Hieb V
Einstecker X
Kämpfer V
Regeneration V
Aufgedunsen* V
Panzerung* III
Perfektion III

Stufe 12

Panzerung zerschmettern V
Parade V
Raserei III
Schütze V

Stufe 14

Fieser Schuss III
Prügler V
Scharfschütze V
Verschlingen* V
Schmerz gibt Stärke* III
Todeskraft III
Waffenkenner° V

Stufe 16

Ausspeien* II
Präziser Schuss I
Rundumschlag° V
Salve III
Vernichtender Schlag III

EINDRINGLING (EIN)

Eindringlinge werden jene Zombiespäher genannt, welche Schwachstellen menschlicher Verteidigungsanlagen finden und bis tief in diese Anlagen vordringen – meist ohne einen einzigen Menschen anzugreifen –, um einen größeren Zombieangriff mit größtmöglichem Schaden vorzubereiten.

VORAUSSETZUNG

Sucher 10. Stufe oder höher

Diebeskunst I oder höher

TALENTE

Stufe 10

Akrobat V
Ausweichen V
Autotomie* V
Chamäleon* V
Diebeskunst° V
Extra-Augen* VIII
Flink V
Geruchslos* X
Heimlichkeit V
Heulen* V
Ich muss weg! III
In Deckung V
Jäger° V
Menschengeruch* V
Schlossknacker V
Schnelle Reflexe V
Bluthund* V
Verdrücken III
Wahrnehmung X

Stufe 12

Aura der Kühle* III
Gedankenfresser* V
Kletterass III
Sprachbegabt* V
Tiermeister V
Zombiestraße* V

Stufe 14

Schwarmverstand* III
Sehnenschneider III
Warnung* V

MASKE (MSK)

Masken sind hochintelligente Zombies, die sich als Menschen tarnen können. Auf diese Weise können sie sich in menschlichen Enklaven direkt umsehen und so Anführer beseitigen, Hinweise auf weitere Enklaven finden, etc.

VORAUSSETZUNG

Sucher 10. Stufe oder höher

MEN 12 oder höher

TALENTE

Stufe 10

Geruchslos* X
In Deckung V
Maskierung* V
Sprachbegabt* X
Tiermeister V

Stufe 12

Diebeskunst° V
Gedankenfresser* V
Hinterhältiger Angriff° III
Ich muss weg! III
Schlossknacker III

Stufe 14

Doppelgänger* V
Meucheln III
Sehnenschneider III
Verdrücken III

SCHATTEN (SCT)

Schatten sind Killer- und Jägerzombies, die schnell überall hineinkommen, um dort verheerenden Schaden anzurichten oder sich an strategischen Positionen auf die Lauer legen, um Menschen hinterrücks anzufallen.

VORAUSSETZUNG

Sucher 10. Stufe oder höher

MEN 10 oder niedriger

TALENTE

Stufe 10

Aderschlitzer° V
Akrobat V
Ausweichen V
Chamäleon* V
Diebeskunst° V
Flink V
Flügel der Fäulnis* V
Geruchslos* X
Heimlichkeit V
Hinterhältiger Angriff° III
In Deckung V
Menschengeruch* V
Panzerung* II
Scharfschütze V
Schnelle Reflexe V
Schütze V
Tentakel* V
Waffenkenner° III
Wahrnehmung X

Stufe 12

Extra-Augen* VI
Fieser Schuss V
Kletterass III
Menschenköder* III
Salve III
Schattengestalt* V
Schlossknacker III
Sehnenschneider III
Sprachbegabt* III
Verdrücken III

Stufe 14

Brutaler Hieb V
Gedankenfresser* V
Ich muss weg! III
Meucheln III
Perfektion III

Stufe 16

Aura der Kühle* III

SCHWARMGEHIRN (SGH)

In einem Schwarmgehirn ist der Virus zu einem Knotenpunkt der Zombiekommunikation geworden. Schwarmgehirne sind die „Hirten“ der Untoten und sorgen für das Überleben ihrer Spezies, indem sie Zombies bewusst lenken und zu Nahrung und Unterschlupf führen.

VORAUSSETZUNG

Brüter 10. Stufe oder höher

Schwarmverstand II oder höher

TALENTE

Stufe 10

Aura der Kühle* V
Extra-Augen* III
Heilschleim* V
In Deckung V
Infizierter Angriff* V
Schwarmverstand* X
Sensenspötter III
Zombiesprache* V

Stufe 12

Heulen* V
Markiert zum Sterben* V
Nekrokontrolle* X
Todeskraft V
Tote Augen* V
Virusgespür* V

Stufe 14

Übernahme* V
Schlachtruf V
Bluthund* V
Tierseuche* IV

INFIZIERER (INF)

Infizierer sind besonders effektive Seuchenüberträger, deren Hauptaufgabe darin liegt, das Virus weiter zu verbreiten, also Menschen zu jagen und sie nicht zu töten, sondern gezielt zu Zombies zu machen.

VORAUSSETZUNG

Brüter 10. Stufe oder höher

Infizierter Angriff I oder höher

TALENTE

Stufe 10

Entwaffnen* III
Extra-Augen* II
Infizierter Angriff* X
Jäger° V
Lähmungsbiss* V
Spucker* V
Tote Augen* V
Virusgespür* V

Stufe 12

Aderschlitzer° III
Friedvoller Hieb° V
Gedankenfresser* III
Menschengeruch* V
Panzerung* II
Schwarmverstand* V
Sensenspötter III
Seuchenwolke* V
Seuchenfürst* V
Sprachbegabt* V
Bluthund* V
Tierseuche* V

Stufe 14

Aura der Kühle* V
Nekrokontrolle* V
Hämorrhagie* V
Menschenköder* III
Metastase* V
Sehnenschneider III
Tiermeister III

Stufe 16

Inkubation* V
Rundumschlag° III
Selektion* V

AUSGEBURT (AUS)

Ausgeburten sind wandelnde Mutationslabors. Sie sind weniger abhängig von Menschen zur Erschaffung neuer Zombies, sondern suchen nach neuen Wegen, um die untote Horde zu vergrößern.

VORAUSSETZUNG

Brüter 10. Stufe oder höher

MEN 12 oder niedriger

TALENTE

Stufe 10

Autotomie* V
Brutbauch* V
Einstecker V
Futter für Maden* V
Infizierter Angriff* V
Panzerung* II
Regeneration* III
Schlachtruf III
Schwarmverstand* V
Tierseuche* V
Todeskraft III
Tote Augen* V

Talente Stufe 12

Aufgedunsen* V
Aura der Kühle* V
Extra-Augen* IV
Markiert zum Sterben* III
Nekrokontrolle* V
Sensenspötter III
Tentakel* III

Talente Stufe 14

Flatterwürmer* V
Heulen* III
Klonfötus* V
Seuchenwolke* III
Verschlingen* V

Talente Stufe 16

Ausspeien* V

TALENTE

AURA DER KÜHLE

SGH 10 (V), INF 14 (V), AUS 12 (V), HOR 10 (III), EIN 12 (III), SCT 16 (III)

Der Zombie strahlt die Kühle des Grabes aus. In einem Umkreis von Talentrang in Metern um den Zombie herum herrschen konstant 5° C und praktisch 0 % Luftfeuchtigkeit. Dies sind ideale Bedingungen, um Verfall zu verhindern. Der Zombie selbst verfällt nicht durch Umweltbedingungen, ebenso alle anderen Zombies, die sich in diesem Bereich aufhalten.

Außerdem kann er einmal alle 24 Stunden pro Talentrang als freie Aktion seine Abwehr gegen „elementaren" Schaden um 5 pro Talentrang erhöhen, vorausgesetzt, gegen den Schaden ist Abwehr zulässig (z.B. gegen Strom, Feuer oder Säure).

Aura der Kühle gibt allerdings allen anderen Wesen +2 pro Talentrang auf alle Würfe, um die Anwesenheit des Zombies zu bemerken.

AUFGEDUNSEN

AUS 12 (V), BMT 10 (V)

Der Zombie ist besonders groß, aufgebläht und massig, zum einen durch Faulgase, zum anderen durch Anhäufung untoter Substanz. Vermutlich war der Zombie auch im Leben schon sehr groß, fett – oder vielleicht sogar schwanger!

Jedenfalls erhöht sich die LK des Zombies pro Talentrang um die Hälfte der Basis-LK.

Ein Faulbauchzombie mit diesem Talent zählt mit dem ersten Talentrang als große Kreatur, ein Beißer mit dem zweiten Talentrang. Ein Zombling zählt mit dem ersten Talentrang als normalgroß und ab dem vierten als groß.

AUSSPEIEN

AUS 16 (V), BMT 16 (II)

Der Zombie kann pro Talentrang einen Menschen in seinem Leib aufbewahren und zu einem Schlurfer, einem normalen Standardzombie verdauen. Um einen Menschen in sich aufzunehmen, benötigt er entweder das Talent Verschlingen oder er muss einen bewusstlosen oder frisch verstorbenen Menschen im Ganzen hinunterwürgen. Mit diesem Talent kann der Zombie dies zwar, aber der Vorgang dauert 5 Minuten pro Körper. Lebend verschlungene Opfer erleiden den Talentrang in Schadenspunkten pro Runde (nicht abwehrbar).

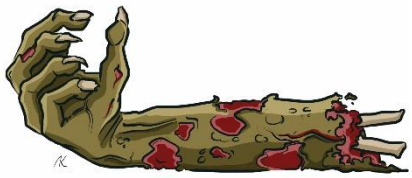
Tote Opfer können als Aktion ausgespien werden und handeln als Schlurfer unter Kontrolle des Charakters.

AUTOTOMIE

AUS 10 (V), EIN 10 (V)

Der Zombie kann pro Talentrang ein Körperteil gleichzeitig abtrennen und bis zu 10 m pro Talentrang von sich wegkriechen lassen. Um seine Körperteile zu kontrollieren, muss er sie sehen können, oder im Falle eines Auges, durch sie sehen können. Wird die Entfernung zu groß, werden die Körperteile zu normalen Leichenteilen, bis sich der Zombie wieder ausreichend nähert.

Die Teile haben die gleichen Werte wie der Zombie, aber ohne Angriffswerte und mit der LK einer winzigen Kreatur (LK/4). Wird ein Körperteil zerstört, verliert der Zombie die entsprechende Anzahl LK (keine Abwehr), und zwar permanent, es sei denn er verfügt über das Talent Regeneration.



BLUTHUND

BRÜ 8 (III), SGH 14 (V), INF 12 (V), HOR 12 (V), EIN 12 (V)

Der Zombie spürt seinen persönlichen Stamm des Virus, wo immer er sich befindet.

Von einer Anzahl der letzten von ihm infizierten Menschen entsprechend seinem Talentrang spürt er jederzeit Richtung und Entfernung ihres Aufenthaltsortes, egal wie weit sie von ihm entfernt sind.

Nur wenn diese Opfer sterben und nicht zu Zombies werden oder wenn er zu viele Opfer infiziert, wird dieses Band gebrochen.

BRUTBAUCH

AUS 10 (V)

Im Bauch des Zombies wächst ein Schwarm mutierten Ungeziefers (Fliegen, Maden, Kakerlaken, Ratten etc.) mit einem Schwarmwert von maximal Talentrang x5 heran. Als Aktion kann der Zombie den Schwarm durch Mund, Wunden oder andere Öffnungen freilassen und auf Gegner hetzen. Einmal freigelassen greift der Schwarm selbständig das nächste lebende Wesen an. Der Zombie kontrolliert den Schwarm nicht und er kehrt auch nicht in dessen Körper zurück.

Stattdessen wächst mit einem Punkt Schwarmwert pro Stunde ein neuer Schwarm im Körper des Zombies heran.

Verfügt der Zombie über das Talent Infizierter Angriff, überträgt der Angriff des Schwarms ebenfalls das Virus.

CHAMÄLEON

SUC 4 (III), EIN 10 (V), SCT 10 (V)

Die Körperfarbe des Zombies passt sich dem Hintergrund an. Alle Bemerken-Proben, um den Zombie zu entdecken erleiden einen Abzug von -2 pro Talentrang.

DOPPELGÄNGER

MSK 14 (V)

Der Zombie kann das Aussehen einer gefressenen Person annehmen. Pro Talentrang kann er eine Gestalt, zu der er wechseln kann, in seinem Gedächtnis speichern. Der Charakter kann gespeicherte Gestalten nach Belieben löschen, um Platz für neue Erscheinungsbilder zu schaffen.

Ein Gestaltwandel benötigt eine volle Aktion. Der Zombie kann nur menschliche Gestalten annehmen.

ENTWAFFNEN

SCL 1 (V), INF 10 (III)

Der Spieler kann ankündigen, einem Gegner die Waffe zu entreißen. Dazu würfelt er Schlagen mit +2 pro Talentrang. Der Gegner darf mit seinem Schlagen-Wert dagegen würfeln. Gewinnt der Zombie, fällt die Waffe des Gegners zu Boden. Gewinnt der Zombie mit einem Immersieg, hält er nun die Waffe in der Hand.

Entwaffnen kann nicht gegen natürliche Waffen eingesetzt werden.

ERINNERUNGEN

BRÜ 1 (V), SCL 1 (V), SUC 1 (V)

Der Zombie kann auf bruchstückhafte Erinnerungen seines vorherigen Lebens zurückgreifen. Dieses Talent wirkt zum einen wie das Talent Bildung, welches Zombies nicht zur Verfügung steht. Zum anderen gibt es einen Bonus von +1 pro Talentrang auf Menschlichkeits-Würfe. Es erhöht nicht den tatsächlichen Menschlichkeits-Wert und beeinflusst nicht die soziale Interaktion mit anderen Zombies.

EXTRA-AUGEN

SUC 4 (IV), SGH 10 (III), INF 10 (II), AUS 12 (IV), HOR 10 (III), EIN 10 (VIII), SCT 12 (VI)

Pro Talentrang hat der Charakter ein zusätzliches Auge an einer beliebigen Stelle. Dies gibt dem Zombie +2 pro Talentrang auf Bemerken-Würfe, wenn es darum geht, etwas zu sehen. Außerdem erhalten Gegner -1 pro Talentrang auf Würfe, um den Zombie zu entdecken, wenn er um eine Ecke oder ein Hindernis späht.

Bei zwei oder mehr Talenträngen fällt außerdem der Bonus von seitlichen Angriffen auf den Charakter weg, ab drei Talenträngen der für Angriffe von hinten, und ab vier der für Angriffe von oben.

EXTRA-GLIEDMASSEN

BRÜ 12 (II), SCL 4 (II), SUC 8 (II), BER 10 (IV)

Dem Zombie sind zusätzliche Gliedmaßen gewachsen. Für jeden Talentrang hat er einen zusätzlichen Arm, Tentakel, Greifschwanz, Rüssel, was auch immer, und erhält +2 auf alle Würfe, für die ein zusätzlicher Arm hilfreich ist, z.B. Klettern oder Reparieren. Jeder Arm verfügt über natürliche Waffen, sofern der Charakter dieses Talent besitzt. Angriffe mit zusätzlichen Armen erleiden die gleichen Abzüge wie beim Kampf mit zwei Waffen. Das heißt, verfügt der Charakter über das Talent Zwei Waffen, wirkt sich das auf die Abzüge für die Angriffe mit allen Gliedmaßen aus.

Wenn er mit je zwei Gliedmaßen eine zweihändige Waffe führt, kann der Zombie auch mit mehreren zweihändigen Waffen gleichzeitig kämpfen.

FLATTERWÜRMER

AUS 14 (V)

Verfügt der Zombie über das Talent Futter für Maden, können vier der Maden pro Talentrang mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Ohne Futter für Maden ist das Talent Flatterwürmer nutzlos.

FLÜGEL DER FÄULNIS

BRÜ 8 (III), SCL 12 (III), SUC 4 (III), SCT 10 (V)

Dem Zombie sind große breite Hautlappen gewachsen, mit denen er fliegen kann. Alternativ produziert er Gas, das ihn leichter macht als Luft und schweben lässt. Er erhält die Fähigkeit, mit einer Geschwindigkeit seines halben Basis-Laufen-Wertes mal Talentrang (abrunden) zu fliegen.

FUTTER FÜR MADEN

AUS 10 (V)

In dem Zombie wachsen vier Faulbauchmaden (DS4 S. 141) pro Talentrang heran. Er kann sie durch Wunden in seinem Leib oder aus Körperöffnungen herauskriechen lassen. Dies benötigt eine Aktion, aber er kann so viele gleichzeitig herauskriechen lassen, wie er will.

Die Maden stehen unter Kontrolle des Charakters und übertragen das Zombievirus, sofern der Charakter über das Talent Infizierter Angriff verfügt.

Werden Maden getötet, wächst pro Tag eine neue im Leib des Zombies heran.

Stirbt der Zombie, brechen alle verbleibenden Maden aus seinem Körper hervor und greifen unkontrolliert alle Lebewesen in ihrer Nähe an.

Anstelle von vier normalen Maden kann der Zombie auch eine Heroische Faulbauchmade heranwachsen lassen oder eine Legendäre anstelle von acht normalen.

GEDANKENFRESSER

SUC 8 (III), INV 12 (III), EIN 12 (V), MSK 12 (V), SCT 14 (V)

Mit dem Gehirn eines Menschen kann der Zombie einen Teil von dessen Wissen in sich aufnehmen. Verzehrt der Zombie ein menschliches Gehirn, darf der Spieler eine Anzahl von Fragen entsprechen seinem Talentrang stellen, die ihm dann nach dem Wissen dieses Menschen knapp und präzise beantwortet werden.

Das Talent kann nicht zweimal mit demselben Gehirn angewandt werden.

GERUCHSLOS

SUC 1 (V), EIN 10 (X), MSK 10 (X), SCT 10 (X)

Normalerweise sind Zombies mit einem Geruch von Tod und Verwesung umgeben. Wachhunde sind oft darauf trainiert, auf diesen Geruch anzuschlagen, viele Tiere reagieren panisch auf diesen Geruch, manche lockt er jedoch mit großem Appetit an. Ein Charakter mit diesem Talent hat diesen verräterischen Duft jedoch nicht – oder zumindest nicht so stark.

Für jeden Talentrang werden alle Proben, den Zombie per Geruch zu verfolgen, um 2 erschwert. Tiere reagieren auf den Charakter erst, wenn er auf 10 m minus 2 m pro Talentrang an sie herangekommen ist.

HÄMORRHAGIE

INF 14 (V), BER 12 (III)

Der Zombie trägt einen besonders aggressiven Stamm des Virus in sich. Einmal pro Tag und pro Talentrang kann der Spieler ankündigen, einen Gegner mit dem hämorrhagischen Stamm zu infizieren. Dadurch verliert der Gegner pro Runde einen Punkt KÖR anstatt pro Tag. Sinkt dessen KÖR auf 0, ist er tot, wird allerdings nicht zum Zombie.

Kann der Gegner der Infektion widerstehen oder macht der infizierte Angriff keinen Schaden, gilt Hämorrhagie dennoch als angewendet. Trifft der Angriff einfach nicht, geht die Anwendung nicht verloren.

Besitzt der Charakter Hämorrhagie aber nicht Infizierter Angriff, verfügt er nur über die hämorrhagische Variante des Virus.

Hämorrhagie kann auch von den Schwärmen des Brutbauch-Talents oder den Maden des Futter für Maden-Talents angewandt werden. Dies gilt als eine der täglichen Anwendungen.

HEILSCHLEIM

BRÜ 1 (III), SGH 10 (V), HOR 10 (V)

Der Zombie kann eine schleimige Substanz absondern, die bei Zombies Wunden verschließt und Gewebe vernarben lässt. Er kann als Aktion ein Ziel innerhalb von 1 m pro Talentrang anspucken und diesem somit LK entsprechend einem Wurf auf GEI+AU +Talentrang heilen.

Der Zombie kann auch seine eigenen Wunden einspeicheln.

HEULEN

SGH 12 (V), AUS 14 (III), HOR 10 (V), EIN 10 (V)

Der Zombie kann einen Schrei ausstoßen, der laut genug ist, um von allen Zombies innerhalb eines Radius von 20 m pro Talentrang gehört zu werden, sofern keine Hindernisse den Schall blockieren.

Der Schrei wird als Futtersignal erkannt, und alle Zombies reagieren auf ihn wie auf das Entdecken einer „Futterquelle“ – was in den meisten Fällen heißt, dass sie angerannt kommen. Dabei finden Hindernisse und Gefahren ihre übliche Beachtung und sonstige „Futterquellen“ auf dem Weg werden zu nutzen versucht.

HIRNLOSES GLÜCK

BRÜ 10 (III), SCL 10 (III), SUC 10 (III)

Entspricht dem Talent Heldenglück (DS4 S. 24), nur mit einem passenderen Namen für Zombiecharaktere.

INFIZIERTER ANGRIFF

BRÜ 1 (III), SCL 1 (III), SUC 1 (III), SGH 10 (V), INF 10 (X), AUS 10 (V)

Der Zombie kann das Zombievirus auf Menschen übertragen. Verfügt er über Natürliche Waffen, muss ein angegriffener Mensch bei jedem Treffer auf KÖR+HÄ -Talentrang würfeln, um sich nicht mit dem Virus zu infizieren, sofern der Treffer Schaden verursacht.

Gelingt dieser Wurf nicht, verliert der Mensch von da an jeden Tag KÖR in Höhe des Talentrangs.

Sinkt KÖR dadurch auf 0, verwandelt sich der Mensch in den nächsten W20 Minuten in einen Zombie.

Charaktere ohne Natürliche Waffen können das Virus nur mit einem Biss übertragen, also einem waffenlosen Angriff, der als Biss angesagt wurde.

INKUBATION

INF 16 (V)

Der Zombie trägt einen besonders aktiven Stamm des Virus in sich. Einmal pro Tag pro Talentrang kann der Spieler bestimmen, dass ein in derselben Runde infizierter Mensch von Inkubation betroffen sein soll.

Dieser Mensch wird dann innerhalb von 6 -Talentrang Runden automatisch zum Zombie.

Verfügt ein Charakter nicht über Infizierter Angriff, trägt er nur diesen aktiven Virusstamm in sich. In diesem Fall muss der Spieler die Anwendung von Inkubation vor dem Angriff ansagen. Der Mensch hat dann die Möglichkeit, der Inkubation normal mit KÖR+HÄ -Talentrang zu widerstehen.

Wenn der Angriff trifft, aber keinen Schaden macht, oder der Mensch der Infektion widersteht, ist die Anwendung verschwendet. Bei einem misslungenen Angriff aber nicht.

Inkubation kann auch von den Schwärmen des Brutbauch-Talents oder den Maden des Futter für Maden-Talents angewandt werden. Dies gilt natürlich als eine tägliche Anwendung.

KAMPFRAUSCH

BER 12 (III)

Der Zombie kann sich in einen Blutrausch versetzen, der ihn zu einem wahren Wirbelwind der Vernichtung macht. Einmal pro Tag pro Talentrang erhält der Charakter in einer Runde so viele zusätzliche aktionsfreie Angriffe wie seiner Bewegung entspricht.

KANNIBALISMUS

BRÜ 4 (III), SCL 1 (V), SUC 1 (V)

Der Verzehr von frischem Fleisch stillt nicht nur den Hunger des Zombies und vermindert seinen Verfall, es kann ihn auch heilen. Frisst der Zombie von einem Menschen, der nicht länger als 24 Stunden tot (oder sogar noch lebendig) ist, kann er einen Heilwurf von 8 +2 pro Talentrang ablegen.

Pro menschlichem Körper kann nur ein Heilwurf gemacht werden.

KLONFÖTUS

AUS 14 (V)

Im Leib des Zombies wächst ein Abbild seiner selbst heran, ein untoter Klon, der nach dem Tod des Charakters dessen Substanz aufzehrt, um zu einem vollständigen Zombie heranzuwachsen, wodurch der Charakter 24 Stunden nach seinem Tod aus sich selbst neu entsteht.

Pro Talentrang hat der Charakter eines dieser Extra-Leben. Ist er im gesamten Verlauf des Spiels bereits so oft wiedererstanden wie sein Rang in Klonfötus angibt, ist er beim nächsten Tod wirklich tot, es sei denn, er kauft vorher noch einen weiteren Talentrang in Klonfötus.

Wird der Körper des Charakters vollkommen zerstört (z.B. verbrannt, in Säure aufgelöst etc.), verhindert dies eine Auferstehung durch Klonfötus.

LÄHMUNGSBISS

BRÜ 4 (III), SUC 8 (III), INF 10 (V)

Der Zombie trägt einen paralytischen Stamm des Virus in sich. Einmal pro Tag pro Talentrang kann der Spieler ankündigen, einen Gegner mit dem paralytischen Stamm zu infizieren. Dadurch verliert der Gegner pro Runde einen Punkt AGI. Sinkt dessen AGI auf 0, ist er komplett gelähmt und bewegungsunfähig. Dadurch wird er allerdings nicht zum Zombie.

Wird ein gelähmter Gegner zum Zombie gemacht, steigt seine AGI zum Zeitpunkt der vollständigen Umwandlung wieder auf den Normalwert.

Kann der Gegner der Infektion widerstehen oder macht der infizierte Angriff keinen Schaden, gilt Lähmungsbiss dennoch als angewendet. Trifft der Angriff aber einfach nicht, geht die Anwendung nicht verloren.

Hat der Charakter Lähmungsbiss, aber nicht Infizierter Angriff, verfügt er nur über die paralytische Variante des Virus.

Lähmungsbiss kann auch von den Schwärmen des Brutbauch-Talents oder den Maden des Futter für Maden-Talents angewandt werden. Dies gilt natürlich als eine tägliche Anwendung.

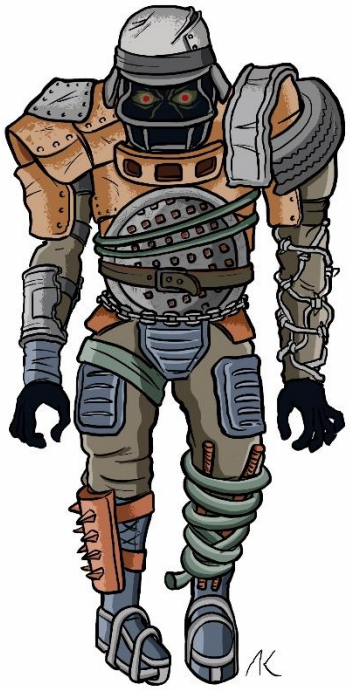
LUMPENRÜSTUNG

BRÜ 1 (I), SCL 1 (III), SUC 1 (II)

Der Zombie ist in Müll oder Lumpen gehüllt. Vielleicht trägt er aber auch sogar noch Reste irgendwelcher Schutzkleidung. Jeder Talentrang gibt dem Zombie +1 PA.

Dieser PA-Bonus ist nicht mit weiterer PA kombinierbar. Es zählt der jeweils höhere Bonus.

Verliert der Zombie aus irgendeinem Grund seine „Hülle“, kann er diese jederzeit instinktiv als Aktion erneuern, vorausgesetzt, es ist geeignetes Material zur Hand.



MARKIERT ZUM STERBEN

SGH 12 (V), AUS 12 (III), HOR 10 (V)

Der Zombie kann die größten Bedrohungen in seine Nähe erkennen und psychisch oder pheromonell markieren. Einmal pro Kampf kann der Charakter eine Anzahl von Gegnern oder feindlichen Stellungen auswählen, die seinem Talentrang entspricht und die jeweils nicht weiter als Talentrang mal 5 m von ihm entfernt sind.

Alle Zombies erkennen diese Gegner und Stellungen als primäre Angriffsziele. Nichtspieler-Zombies greifen diese als Erstes an, sofern sie können.

Alle Schlagen-Proben gegen die markierten Ziele erhalten einen Bonus von +1 pro Talentrang.

MASKIERUNG

MSK 10 (V)

Die Haut des Zombies verwest nicht, wird sogar in irgendeiner Wiese konserviert. Oder der Zombie hat gar eine psychische Maskierung. Jedenfalls wirkt der Charakter (relativ) frisch und lebendig, und alle Proben, ihn durch äußerliche Merkmale als Zombie zu erkennen, erhalten einen Abzug von -2 pro Talentrang.

Auf höheren Talenträngen simuliert der Körper des Zombies sogar Atem, Körperwärme und Puls.

MENSCHENGESPÜR

SUC 1 (III), INF 12 (V), EIN 12 (V), SCT 10 (V)

Die feine Nase des Zombies nimmt den speziellen Geruch von Menschen wahr. Er erspürt die Anwesenheit von Menschen in einem Umkreis von Talentrang mal 2 m. Konzentriert sich der Zombie darauf (benötigt eine Aktion), kann er sogar die genaue Position aller Menschen in diesem Bereich feststellen.

Der Zombie kann auch wie ein Spürhund der Spur eines Menschen folgen und erhält dafür +2 pro Talentrang.

MENSCHENKÖDER

INF 14 (III), SCT 12 (III)

Einmal pro Tag pro Talentrang kann der Zombie eine Pheromonmarkierung setzen, die für Menschen zwar nicht bewusst wahrnehmbar ist, sie aber dennoch anlockt. Jeder Mensch in einen Umkreis von Talentrang x2 m zur Markierung muss einen Wurf auf GEI+VE -Talentrang würfeln. Bei Misslingen wird der Mensch wie hypnotisiert zu der markierten Stelle gezogen. Dieser hypnotisierte Zustand hält an, bis der Betroffene angegriffen oder wachgerüttelt wird.

Menschen, denen der Wurf gelingt, fällt die markierte Stelle zwar auf und sie erregt ihre Aufmerksamkeit, auch wenn sie wahrscheinlich nicht wissen warum. Sie bleiben jedoch dennoch wachsam und spüren nicht das Bedürfnis, sich der markierten Stelle zu nähern.

METASTASE

INF 14 (V)

Der Zombie kann einen Menschen mit dem Virus infizieren, ohne dass dieser erkrankt. Stattdessen pflanzt er ihm damit seine eigene DNA ein. Stirbt der Zombie, erkrankt der Mensch sofort und mutiert zum Zombie, sobald das Virus ihn getötet hat. Dieser Zombie hat alle Fähigkeiten und Erfahrungen des Charakters und ist somit quasi eine Wiederbelebung von diesem.

Pro Talentrang kann einmal eine Wiederbelebung auf diese Weise durchgeführt werden.

Das Talent Infizierter Angriff ist nicht nötig, um Metastase anzuwenden.

NATÜRLICHE WAFFEN

BRÜ 1 (III), SCL 1 (V), SUC 1 (III)

Der Zombie verfügt über natürliche Waffen mit einem WB entsprechend dem Talentrang. Normalerweise handelt es sich dabei um Reißzähne und Krallen, gelegentlich auch um Knochensporne.

In Kombination mit dem Talent Extra-Gliedmaßen kann der Zombie auch über weitere natürliche Waffen wie Schwanzstachel und ähnliches verfügen.

NEKROKONTROLLE

BRÜ 8 (III), SGH 12 (X), INF 14 (V), AUS 12 (V), HOR 12 (V)

Der Zombie kann andere Zombies psychisch oder pheromonell kontrollieren und alles tun lassen, was er will. Bei Standardzombies, also einfachen Schlurfern, gelingt dies automatisch. Um spezielle Zombies, andere SC oder nach entsprechenden Regeln erstellte Zombies zu kontrollieren, muss diesen ein Wurf auf GEI+AU misslingen.

Der Charakter kann zu jedem Zeitpunkt nicht mehr Zombies unter seiner Kontrolle haben als seinem Talentrang entspricht. Entfernt sich ein kontrollierter Zombie mehr als Talentrang mal 10 m von dem Charakter, verliert er die Kontrolle.

Spezielle Zombies dürfen außerdem jede Runde GEI+AU würfeln, um die Kontrolle zu brechen.

Eine Kontrolle aufzubauen kostet eine Aktion.

PANZERUNG

INF 12 (II), AUS 12 (II), HOR 12 (III), BER 10 (III), BMT 10 (III), SCT 10 (II)

Die Haut des Zombies ist dick vernarbt, verkrustet, verhornt oder auf andere Weise verdickt – vielleicht umgibt ihn gar ein psychisches Schutzfeld. Er erhält pro Talentrang +1 auf seine Abwehr, was kombinierbar ist mit anderer Panzerung, einschließlich Lumpenrüstung.

REGENERATION

BRÜ 12 (III), SCL 8 (III), SUC 12 (III), BMT 10 (V), AUS 10 (III)

Der Zombie heilt jede Runde 1 LK pro Talentrang. Dies heilt keinen Verfallsschaden, aber regeneriert verlorene Gliedmaßen. Sobald der Zombie wieder volle LK hat, sind alle Körperteile nachgewachsen.

Auch permanenter LK-Schaden wird regeneriert, mit 1 LK pro Talentrang pro Tag, sofern dieser permanente LK-Verlust nicht durch Verfall oder Verlust von Attributs- oder Eigenschaftspunkten zustande gekommen ist.

SCHATTENGESTALT

SCT 12 (V)

Der Zombie kann die Dichte seines untoten Körpers beträchtlich ändern. Einmal pro Tag und pro Talentrang kann der Zombie aktionsfrei körperlos werden. Diese Körperlosigkeit hält bis zu Talentrang in Runden, es sei denn, der Zombie bricht sie vorzeitig ab.

In körperloser Gestalt kann der Zombie keinen Schaden erleiden, aber auch selbst mit nichts Stofflichem interagieren, also angreifen, Dinge bewegen, Ausrüstung verwenden oder aufnehmen, fressen etc. Er kann in dieser Gestalt allerdings beispielsweise durch Wände gehen und sich beliebig horizontal bewegen. Seine vertikale Position kann er allerdings nicht verändern (also auch nicht fallen), es sei denn er verfügt über Flügel der Fäulnis.

SCHRECKEN

BRÜ 8 (V), SCL 4 (V), SUC 8 (V)

Der Zombie kann einen Schrei ausstoßen, eine Schreckensgrimasse annehmen oder auch beispielsweise eine psychische Furchtwelle ausstoßen.

Einmal pro Tag pro Talentrang kann er eine Anzahl von Menschen als Ziel einen Schreckens-Angriffs auswählen. Diese dürfen sich jeweils nicht weiter als AU in Metern vom Zombie entfernt befinden.

Die ausgewählten Ziele müssen nun GEI+VE -Talentrang würfeln. Misslingt der Wurf, flieht das Opfer für 1 Runde pro Talentrang mit höchster Geschwindigkeit vom Zombie weg. Kann ein Opfer nicht fliehen, kauert es hilflos und verteidigt sich nur, wenn es angegriffen wird.

SCHMERZ GIBT STÄRKE

BER 10 (V), BMT 14 (III)

Schmerz kann den Zombie in kurzzeitige, gewalttätige Raserei versetzen. Einmal pro Tag pro Talentrang kann der Charakter den Schaden, den er zuletzt aus einer einzelnen Quelle erlitten hat, auf Schlagen für seinen nächsten Angriff hinzuaddieren, sofern dieser Schaden noch nicht wieder verheilt ist.

Dieses Talent ist mit anderen Talenten, die den Schlagen-Wert erhöhen, kombinierbar.

SCHWARMVERSTAND

BRÜ 4 (II), SGH 10 (X), INF 12 (V), AUS 10 (V), EIN 14 (III)

Der Charakter kann eine telepathische Verbindung mit einer Anzahl anderer Zombies aufbauen, die seinem Talentrang entspricht. Um eine neue Verbindung aufzubauen, muss er den entsprechenden Zombie einfach nur berühren. Eine bestehende Verbindung kann vom Charakter willentlich getrennt werden.

Über die telepathische Verbindung können sich Zombies mit Verstand mühelos verständigen. Von einem geistlosen Zombie vermittelt die Verbindung allgemeinere Informationen, z.B. ob der Zombie Futter wahrnimmt, kämpft,

verletzt ist, und natürlich ob er tot ist (dann bricht die Verbindung nämlich ab).

Zombiesprache kann dabei helfen, weitere Informationen von einem geistlosen Zombie zu erhalten oder ihn gar zu bestimmten Handlungen zu bewegen. Die Reichweite von Schwarmverstand ist unbegrenzt.

SELEKTION

BRÜ 12 (II), INF 16 (V)

Die Zombies, die durch die Infektion des Charakters entstehen, sind besser als die anderer Virenüberträger. Effektiv erhält jeder Zombie, der durch die Infektion des Charakters entsteht, 2 Lernpunkte pro Talentrang, die der Spieler benutzen kann, um die Werte des neuen Zombies zu verbessern.

SEUCHENFÜRST

BRÜ 4 (III), INF 12 (V)

Der Zombie hat eine außergewöhnliche Kontrolle über seinen persönlichen Stamm des Virus. Die neuesten Zombies des Charakters stehen unter seiner Kontrolle, und zwar bis zu einer Anzahl entsprechend seinem Talentrang. Sie führen alle Handlungen aus, die er wünscht, und zwar unabhängig von der Entfernung.

Er kann sie auch jederzeit zu sich rufen, und sie finden automatisch den Weg zu ihm. Zurücklegen müssen sie ihn jedoch normal.

SEUCHENWOLKE

INF 12 (V), AUS 14 (III), HOR 14 (III)

Der Zombie verbreitet das Virus durch die Luft! Alle Menschen, die sich innerhalb von Talentrang mal 1 m um den Zombie herum befinden, müssen in jeder Runde, in der sie in dieser Distanz verbleiben, KÖR+HÄ schaffen oder sie infizieren sich mit dem Zombievirus.

SPRACHBEGABT

INF 12 (V), EIN 12 (V), MSK 10 (X), SCT 12 (III)

Normalerweise verliert ein Zombie alle menschlichen Sprachfähigkeiten. Mit diesem Talent erhält ein Zombie jedoch +2 auf alle Proben, um den Sinn menschlicher gesprochener (und geschriebener!) Worte zu begreifen und er kann die letzten gesprochenen Worte, die er gehört hat, wiederholen, bis zu einer Anzahl an Worten, die seinem Talentrang entspricht.

Außerdem verfügt er pro Talentrang über einen kurzen Satz in seinem Gedächtnis, den er nach Belieben wiederholen kann.

SPUCKER

BRÜ 4 (III), SCL 4 (V), SUC 1 (V), INF 10 (V)

Der Zombie bildet in seinem Magen eine ätzende Flüssigkeit, die er mit großem Druck auf ein Ziel spucken kann. Der Angriff geht auf Schießen, mit +1 pro Talentrang.

Hat der Zombie das Talent Infizierter Angriff, kann die Flüssigkeit das Virus übertragen.

TENTAKEL

SCL 8 (V), AUS 12 (III), SCT 10 (V)

Der Zombie verfügt über Tentakel oder ähnliche Extremitäten, mit denen er Opfer umschlingen kann. Bei einem Immersieg mit einem waffenlosen Angriff hat er einen Gegner erfolgreich umschlungen (sofern dieser maximal die gleiche Größe hat wie der Zombie) und fügt ihm jede Runde seinen Talentrang an nicht abwehrbarem Schaden zu. Ansonsten entspricht dies dem Umschlingen-Angriff eines Monsters.

Solange der Zombie einen Gegner umschlungen hat, kann er keine weiteren Angriffe ausführen, es sei denn, er verfügt über das Talent Extra-Gliedmaßen. In diesem Falle kann er seine Tentakel als Extra-Gliedmaßen einsetzen.

TIERSEUCHE

BRÜ 8 (II), SGH 14 (IV), INF 12 (V), AUS 10 (V)

Der Zombie kann auch Tiere in Zombies verwandeln. Möglicherweise, je nach Setting, tut das Virus, das zwar sowieso, aber dieses Talent gibt ihm die Möglichkeit, Tierzombies zu kontrollieren, sofern er über das Talent Seuchenfürst verfügt. In diesem Falle betrifft Seuchenfürst auch zombifizierte Tiere, und zwar bis zu einer GH von 4, mal dem Talentrang von Tierseuche.

TOTE AUGEN

BRÜ 8 (III), SGH 12 (V), INF 10 (V), AUS 10 (V), HOR 12 (III)

Der Zombie kann durch die Augen eines beliebigen anderen Zombies sehen, sofern dieser in irgendeiner Form unter seiner Kontrolle steht. Dabei erhält er +2 pro Talentrang auf alle Bemerken-Proben, solange er durch die Augen des anderen Zombies sieht.

ÜBERNAHME

SGH 14 (V)

Der Zombie kann mit einer Aktion den Körper eines anderen Zombies komplett übernehmen, sofern dieser sich innerhalb von Talentrang mal 10 Metern befindet und einen GEI von 0 hat. Alle Fähigkeiten, Talente und Erinnerungen des Charakters werden dabei vollständig von dem neuen Körper übernommen. Der alte Körper wird zu einer geistlosen Hülle, einem normalen Schlurfer.

Der Charakter kann in seiner ganzen Existenz diese Prozedur nur so oft durchführen wie seinem Talentrang entspricht.

VERSCHLINGEN

AUS 14 (V), BMT 14 (V)

Der Zombie kann sein Maul so weit öffnen, dass er Gegner im Ganzen verschlingen kann. Dies geschieht bei einem Schlagen-Immersieg mit einem Bissangriff, sofern das Ziel eine oder mehr Größenkategorien kleiner ist als der Zombie. Verschlungene Opfer erleiden pro Runde den Talentrang an nicht abwehrbaren Schaden.

Opfer, die auf diese Weise getötet werden, werden normalerweise nicht zu Zombies, es sei denn der Charakter hat ein entsprechendes Talent dafür (z.B. Ausspeien).

VERWESUNG

BRÜ 1 (X), SCL 1 (X), SUC 1 (X)

Der Charakter befindet sich in einen Zustand fortschreitenden Verfalls, ohne dass ihm dies allzu viel ausmacht. Pro Talentrang reduziert sich die Menschlichkeit des Charakters um 1, und der Talentrang ist die minimale LK, auf die der Wert durch Verfall sinken kann.Dafür erhält der Charakter auch pro Talentrang -2 auf soziale Interaktion mit Menschen, zusätzlich zu allen Modifikatoren durch andere Talente.

WARNUNG

SUC 8 (III), EIN 14 (V)

Der Zombie kann eine pheromonelle oder psychische Markierung setzen, die von anderen Zombies als Warnung verstanden wird.

Einmal pro Tag pro Talentrang kann der Charakter einen Punkt auf diese Weise markieren. Geistlose Zombies nähern sich dieser Markierung automatisch auf maximal 1 m pro Talentrang. Zombies mit Bewusstsein können diesen Radius frei betreten und erhalten in ihm +1 pro Talentrang auf alle Wahrnehmungswürfe, weil sie nach dem Grund der Markierung Ausschau halten und allgemein in diesem Bereich wachsamer sind.

Die Markierung verfliegt nach 2 Stunden pro Talentrang. Menschen können die Markierung nicht wahrnehmen.

ZOMBIESPRACHE

BRÜ 1 (III), SCL 1 (III), SUC 1 (III), SGH 10 (V), HOR 10 (V)

Der Zombie kann sich effektiver mit anderen Zombies verständigen. Gegenüber intelligenten Zombies erhält er +2 pro Talentrang auf soziale Interaktion. Den gleichen Bonus erhält er gegenüber Schlurfern, ob ihnen einfache Handlungen suggerieren kann (sich zu einem Ort weg- oder hinzubewegen, von einer Futterquelle ablassen, kämpfen statt fressen etc.) oder ob er ihnen kompliziertere Befehle begreiflich machen kann, wenn sie unter seiner Kontrolle stehen.

ZOMBIESTRASSE

SUC 4 (III), EIN 12 (V)

Der Charakter kann eine für Menschen nicht wahrnehmbare Spur legen, denen alle geistlosen Zombies, die sie kreuzen, automatisch folgen.

Die Spur kann bis zu 20 m pro Talentrang lang sein und verfliegt nach 2 Stunden pro Talentrang.

Intelligente Zombies müssen der Spur nicht folgen, nehmen sie aber klar und deutlich wahr. Alle Zombies, die der Spur folgen, haben für diesen Zeitraum +1 Laufen pro Talentrang.

TALENTE MIT VERÄNDERTEN REGELN

ADERSCHLITZER

SCL 12 (III), SUC 8 (III), INF 12 (III), SCT 10 (V)

Ein Zombie kann dieses Talent auch beim Einsatz natürlicher Waffen anwenden.

DIEBESKUNST

BRÜ 8 (III), SCL 8 (III), SUC 1 (III), EIN 10 (V), MSK 12 (V), SCT 10 (V)

Ein Zombie kann dieses Talent erst ab MEN 12 zum Taschendiebstahl und ab MEN 21 zum Falschspiel einsetzen.

FRIEDVOLLER HIEB

BRÜ 8 (III), INF 12 (V)

Ein Zombie kann dieses Talent auch beim Einsatz natürlicher Waffen anwenden.

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

MSK 12 (III), SCT 10 (III)

Ein Zombie kann dieses Talent auch beim Einsatz natürlicher Waffen anwenden.

JÄGER

BRÜ 12 (III), SCL 8 (III), SUC 1 (III), INF 10 (V), EIN 10 (V)

Dieses Talent kann für Zombies auch zum Aufspüren menschlicher Spuren dienen. Nahrung, die ansonsten üblicherweise mit diesem Talent beschafft werden kann, kann nur von Zombies mit mindestens MEN 1 verwertet werden, wenn es sich um tierische Nahrung handelt, und mit MEN 8, wenn es sich um pflanzliche handelt.

PARADE

BRÜ 12 (III), SCL 1 (III), SUC 8 (III), BMT 12 (V)

Ein Zombie kann dieses Talent dank seiner Schmerzunempfindlichkeit auch anwenden, wenn er nur mit natürlichen Waffen bewaffnet ist.

RUNDUMSCHLAG

INF 16 (III), BER 14 (III), BMT 16 (V)

Ein Zombie kann dieses Talent mit Zweihandwaffen oder mit natürlichen Waffen anwenden.

WAFFENKENNER

SCL 8 (III), SUC 12 (III), BMT 14 (V), SCT 10 (III)

Kann natürlich auch auf natürliche Waffen gelegt werden. Darüber hinaus kann der Zombie eine Waffe, auf die er einen Talentrang gelegt hat, verwenden, ohne die MEN-Anforderungen erfüllen zu müssen.

WEITERE TALENTE

AKROBAT

BRÜ 4 (III), SCL 4 (III), SUC 1 (III), EIN 10 (V), SCT 10 (V)

AUSWEICHEN

BRÜ 1 (III), SCL 1 (III), SUC 1 (III), BER 10 (V), EIN 10 (V), SCT 10 (V)

BRUTALER HIEB

SCL 4 (III), SUC 8 (III), BER 12 (V), BMT 10 (V), SCT 14 (V)

EINSTECKER

BRÜ 1 (III), SCL 1 (V), SUC 1 (IV), AUS 10 (V), BMT 10 (X)

FIESER SCHUSS

SUC 4 (III), HOR 12 (III), BMT 14 (III), SCT 12 (V)

FLINK

BRÜ 4 (III), SCL 8 (III), SUC 1 (III), BER 12 (V), EIN 10 (V), SCT 10 (V)

GLÜCKSPILZ

BRÜ 1 (III), SCL 1 (III), SUC 1 (III)

HEIMLICHKEIT

BRÜ 4 (III), SCL 4 (III), SUC 1 (III), EIN 10 (V), SCT10 (V)

ICH MUSS WEG!

EIN 10 (III), MSK 12 (III), SCT 14 (III)

IN DECKUNG

BRÜ 8 (III), SCL 8 (III), SUC 8 (III), SGH 10 (V), EIN 10 (V), MSK 10 (V), SCT 10 (V)

KÄMPFER

BRÜ 8 (III), SCL 1 (III), SUC 8 (III), HOR 12 (V), BER 10 (V), BMT 10 (V)

KLETTERASS

EIN 12 (III), SCT 12 (III)

MEUCHELN

MSK 14 (III), SCT 14 (III)

PANZERUNG ZERSCHMETTERN

SCL 8 (III), BMT 12 (V)

PERFEKTION

HOR 12 (III), BER 10 (V), BMT 10 (III), SCT 14 (III)

PRÄZISER SCHUSS

SUC 15 (III), HOR 16 (II), BMT 16 (I)

PRÜGLER

SCL 8 (III), BMT 14 (V)

RASEREI

BER 10 (V), BMT 12 (III)

SALVE

HOR 14 (III), BMT 16 (III), SCT 12 (III)

SCHARFSCHÜTZE

BRÜ 12 (III), SCL 12 (III), SUC 8 (III), HOR 12 (V), BMT 14 (V), SCT 10 (V)

SCHLACHTRUF

SGH 14 (V), AUS 10 (III), HOR 10 (V)

SCHLOSSKNACKER

EIN 10 (V), MSK 12 (III), SCT 12 (III)

SCHNELLE REFLEXE

BRÜ 1 (III), SCL 1 (III), SUC 1 (III), BER 10 (V), EIN 10 (V), SCT 10 (V)

SCHÜTZE

BRÜ 8 (III), SCL 8 (III), SUC 1 (III), HOR 10 (V), BMT 12 (V), SCT 10 (V)

SCHWIMMEN

BRÜ 1 (III), SCL 1 (III), SUC 1 (III)

SEHNENSCHNEIDER

INF 14 (III), EIN 14 (III), MSK 14 (III), SCT 12 (III)

SENSENSPÖTTER

SGH 10 (III), INF 12 (III), AUS 12 (III), BER 14 (V)

TOD ENTRINNEN

BRÜ 8 (III), SCL 4 (V), SUC 12 (V)

TODESKRAFT

SGH 12 (V), AUS 10 (III), BMT 14 (III)

VERDRÜCKEN

EIN 10 (III), MSK 14 (III), SCT 12 (III)

VERLETZEN

BRÜ 12 (III), SCL 4 (III), SUC 8 (III)

VERNICHTENDER SCHLAG

SCL 15 (III), BMT 16 (III)

WAHRNEHMUNG

BRÜ 1 (V), SCL 1 (V), SUC 1 (V), EIN 10 (X), SCT 10 (X)

ZWEI WAFFEN

SCL 1 (V), SUC 4 (V)

SONDERREGELN

MENSCHLICHKEIT

Die Menschlichkeit (MEN) eines Zombies stellt einen Wert dafür dar, wie weit er sich vom rein instinktiven Handeln entfernt hat. Eine hohe Menschlichkeit ist hilfreich, denn es erlaubt dem Charakter, auf ein weiteres Feld an Ressourcen zurückzugreifen. Der Nachteil ist, dass die Kommunikation mit anderen Zombies immer schwieriger wird.

Zombies mit einer Menschlichkeit größer 0 müssen jedes Mal, wenn sie in Gegenwart von Zombies ohne Menschlichkeit einen Patzer oder einen Immersieg erzielen, eine Menschlichkeitsprobe ablegen. Gelingt diese, erkennen normale Zombies ihn nicht mehr als anderen Zombie. Ab einer Menschlichkeit von 10 muss der Charakter außerdem jedes Mal eine Menschlichkeitsprobe machen, wenn er mit anderen Zombies interagieren möchte. Gelingt die Probe, schlägt die Interaktion automatisch fehl. Dies betrifft auch Talente, die andere Zombies beeinflussen, wie z.B. Zombiestraße.

Ab Menschlichkeit 21 wird der Charakter von MEN-0-Zombies als Mensch betrachtet, und jedes Mal, wenn er ein Talent anwendet (selbst eines, dass nur Boni gibt), das nicht in der Liste „Weitere Talente“ steht, muss er einen Menschlichkeitswurf ablegen, erschwert um den doppelten Talentrang. Gelingt der Wurf, kann er das Talent für diese Aktion nicht nutzen. Bei einem Immersieg verliert er sogar permanent alle Ränge in dem Talent! Ein Zombie mit einer Menschlichkeit über 20, der keine Talente mehr besitzt außer solchen aus der Liste „Weitere Talente“, ist kein Zombie mehr. Er ist wieder ein Mensch, geheilt vom Virus und außerdem von nun an gegen eine erneute Zombievirusinfektion immun (auch gegen Spezialeffekte durch bestimmte Talente, wie z.B. Hämorrhagie).

MENSCHLICHKEIT NUTZEN

- Gegenstände benutzen: Will ein Zombie zum ersten Mal einen Gegenstand benutzen oder eine kompliziertere Handlung ausführen, muss er einen MEN-Wurf machen, ob er dies tun kann. Verschiedene Gegenstände geben, je nach ihrer Komplexität, unterschiedliche Modifikatoren auf den Wurf (s.u.).
- Nahrung: Ein Zombie ist nicht von Menschenfleisch abhängig, um seinen Hunger zu stillen, sondern kann in Ermangelung dessen auch von anderer Nahrung leben. Um diese als essbar zu erkennen und anzunehmen, muss ihm jedoch ebenfalls ein MEN-Wurf gelingen (s.u.)
- Pläne schmieden: Wenn ein Charakter einen Plan schmiedet, der dem Spielleiter zu ausgeklügelt vorkommt, kann er einen MEN-Wurf vom Spieler verlangen. Scheitert dieser, werden irgendwann bei der Ausführung des Plans die Instinkte des Charakters übernehmen. Was dann passiert, entscheidet der Spielleiter. Aber wahrscheinlich greift der Charakter im unpassendsten Moment den nächstbesten Menschen an.
- Instinkte überwinden: MEN kann auch gewürfelt werden, um eine instinktive Reaktion zu vermeiden, wie z.B. Flucht, unkontrollierter Angriff oder Fressen.
- Eigennutz: Zombies sind an sich völlig selbstlos. Das Individuum hat keinen Wert in Bezug auf die große Masse. Sie kennen keine Würde, keine Scham, keine Gier, kein Verlangen nach Macht. Wann immer ein Charakter sich in irgendeiner Form selbstsüchtig verhält, gierig, neidisch, egoistisch oder zum eigenen Vergnügen grausam (der Charakter, wohlgemerkt, nicht der Spieler), kann der Spielleiter einen MEN-Wurf verlangen, bei dessen Misslingen der Charakter von seinem Tun ablässt und eine Runde lang gar nichts tut außer sich zu verteidigen.

MENSCHLICHKEIT GEWINNEN

- MEN-Immersiege: Wenn ein Charakter einen Immersieg bei einer MEN-Probe erzielt, steigt seine Menschlichkeit um 1.
- Kontakt mit Menschen: Ein Zombie, der über längeren Zeitraum täglich insgesamt mindestens 1 Stunde friedlichen Kontakt mit oder Nähe zu Menschen hat (als Infiltrator, Beobachter, Gefangener etc.) macht alle 24 Stunden einen MEN-Wurf. Misslingt dieser, steigt seine Menschlichkeit um 1.
- Talent „Erinnerungen“: Das Talent „Erinnerungen“ erhöht die effektive Menschlichkeit für Würfelwürfe. Es beeinflusst nicht die Interaktion mit anderen Zombies.
- Slayerpunkte: Beim Spiel mit Slayerpunkten können diese eingesetzt werden, um die Menschlichkeit für eine Szene zu erhöhen, und zwar um +1 pro Punkt (Max. +3). Wann die Szene endet, entscheidet der Spielleiter.

MENSCHLICHKEIT VERLIEREN

- Menschen infizieren/fressen: Die üblichste Methode, seine Menschlichkeit in Schach zu halten, ist das Fressen oder Infizieren von Menschen. Für

jeden Tag, an dem ein Zombie mindestens einen Menschen mit dem Virus infiziert oder von Menschenfleisch frisst (er muss ihn nicht selbst getötet haben) macht er einen MEN-Wurf. Gelingt dieser, sinkt seine Menschlichkeit um 1.

- Zeit: Eine weitere Möglichkeit ist, längere Zeit inaktiv zu sein, sich von menschlichen Gegenständen fernzuhalten und sich rein nach seinen Instinkten zu verhalten. Nach einem Monat derart abstinenter Lebensweise kann der Spielleiter denn Verlust eines MEN-Punktes gewähren bzw. anordnen.

- Talent „Verwesung“: Mit diesem Talent kann MEN quasi „weggekauft“ werden. Dies beeinflusst den tatsächlichen MEN-Wert.

- Slayerpunkte: Beim Spiel mit Slayerpunkten können diese ebenfalls eingesetzt werden, um die Menschlichkeit für eine Szene zu senken, und zwar um -1 pro Punkt (Max. -3). Wann die Szene endet, entscheidet der Spielleiter.

MITGEFÜHL

Gleichfalls empfinden Zombies auch kein Mitleid gegenüber Menschen, Tieren oder Individuen ihrer Art (bestenfalls zum Zweck der Überlebenssicherung der „Spezies“). Das heißt, dass auch Handlungen aus Barmherzigkeit, Großzügigkeit, Mitleid oder ähnlichem einen MEN-Wurf verlangen. Ein Misserfolg hat auch hier zur Folge, dass der Zombie seine Handlung unterbricht und eine Runde lang gar nichts tut.

GEGENSTÄNDE BENUTZEN

- Einfachste Physik (Ast als Hebel, Kiste schieben) +0
- Simples Werkzeug (Hammer, Säge, Türgriff) -2
- Einfacher Mechanismus (Schalter betätigen, Knoten binden) -4
- Physikalischer Zusammenhang (Batterien wechseln, Stecker einstecken, Feuer machen) -6
- Schwierige Koordination (Radfahren) -8
- Komplexe Maschine (Autofahren) -10

KAMPF

- Einfache Schlagwaffe (Knüppel) +0
- Fortschrittlichere Schlag- oder einfache Wurfwaffe, simple Rüstung (Schwert, Axt, Stein, Helm) -2
  Leichte Handfeuerwaffe, fortschrittlichere Wurfwaffe, einfache Rüstung (Wurfmesser/-speer, Revolver, Maschinenpistole, schussfeste Weste) -4
- Einfache Taktik, komplexer Mechanismus (Finten schlagen, Entwaffnen, Waffe nachladen, Bogen, Armbrust, Handgranate, Schild verwenden) -6
- Schwere Handfeuerwaffe, koordinierte Taktik (Sturmgewehr, in die Zange nehmen) -8
- Komplizierte Waffe, fortgeschrittene Strategie (Raketenwerfer, Scharfschützengewehr, Überraschungsangriff, Ablenkungsmanöver) -10

ERNÄHRUNG

- Rohes Tierfleisch +0
- Zubereitetes Fleisch, Wurst -2
- Nichtfleischliches Tierprodukt (Milch, Käse, Eier) -4
- Verarbeitetes pflanzliches Produkt, Süßigkeiten (Brot, Kuchen, Schokolade, Chips) -6
- Gekochtes Gemüse, Kartoffeln, Nudeln, Bohnen aus der Dose -8
- Rohes, frisches Gemüse -10

Medizin und Versorgung

- Schutz suchen +0
- Einfaches Bekleiden, in Decke hüllen -2
- Verletzungen verbinden -4
- Desinfizieren, Pillen schlucken -6
- Injektionen setzen -8
- Einfache Operation durchführen (Kugel entfernen) -10

Interaktion

- Beobachten, friedlich bleiben +0
- Nachahmen -2
- Einfache logische Schlüsse, Wortfetzen verstehen, Musik zuhören, Fernsehen, Personen erkennen -4
- Einzelne Worte nachahmen oder lesen, Gefühle verstehen, Markierungen hinterlassen -6
- Einfache Texte lesen, Symbole hinterlassen, Mimik und Gestik interpretieren -8
- Längeren Text lesen, einzelne Worte schreiben, einfache Sätze sprechen -10

Verfall

Das untote Dasein ist kein Weg zur Unsterblichkeit. Auch Zombiefleisch geht mit der Zeit den Weg alles Irdischen. Selbst unter besten Bedingungen (0°C bis 18°C bei niedriger Luftfeuchtigkeit) verliert ein Zombie jeden Monat permanent 1 LK. Und auch wenn Zombies unermüdlich sind, sind sie doch anfällig gegen Erschöpfungsschaden (siehe GRW, S. 85) – und dieser ist ebenfalls permanent (nur Wassermangel stört Zombies nicht). Dieser LK-Verlust reflektiert beispielsweise abfallende Gliedmaßen durch Frost und hitzebedingte Fäulnis, Gewebeerfrierungen, Schimmel durch Wärme und Feuchtigkeit, Ungezieferbefall bei warmem Wetter und Selbstverdau bei Nahrungsmangel.

Massnahmen gegen Verfall

Gegen den monatlichen Verfall kann man leider nicht viel tun, außer gelegentlich mal LK oder HÄ steigern.

Gegen Erschöpfungsverfall kann man die gleichen Maßnahmen treffen wie die Lebenden – Schutz vor schädlichen Klima suchen, Ungeziefer abwehren, genügend Nahrung zu sich nehmen.

Verschiedene medizinische Maßnahmen, wie Desinfektionsmittel, saubere Bandagen, Antibiotika oder Alkohol können Verfallschaden sogar wiederherstellen.

Außerdem kann jegliche Art von Nahrung – nicht bloß Menschenfleisch – dazu beitragen, Verfall durch Nahrungsmangel zu vermeiden.

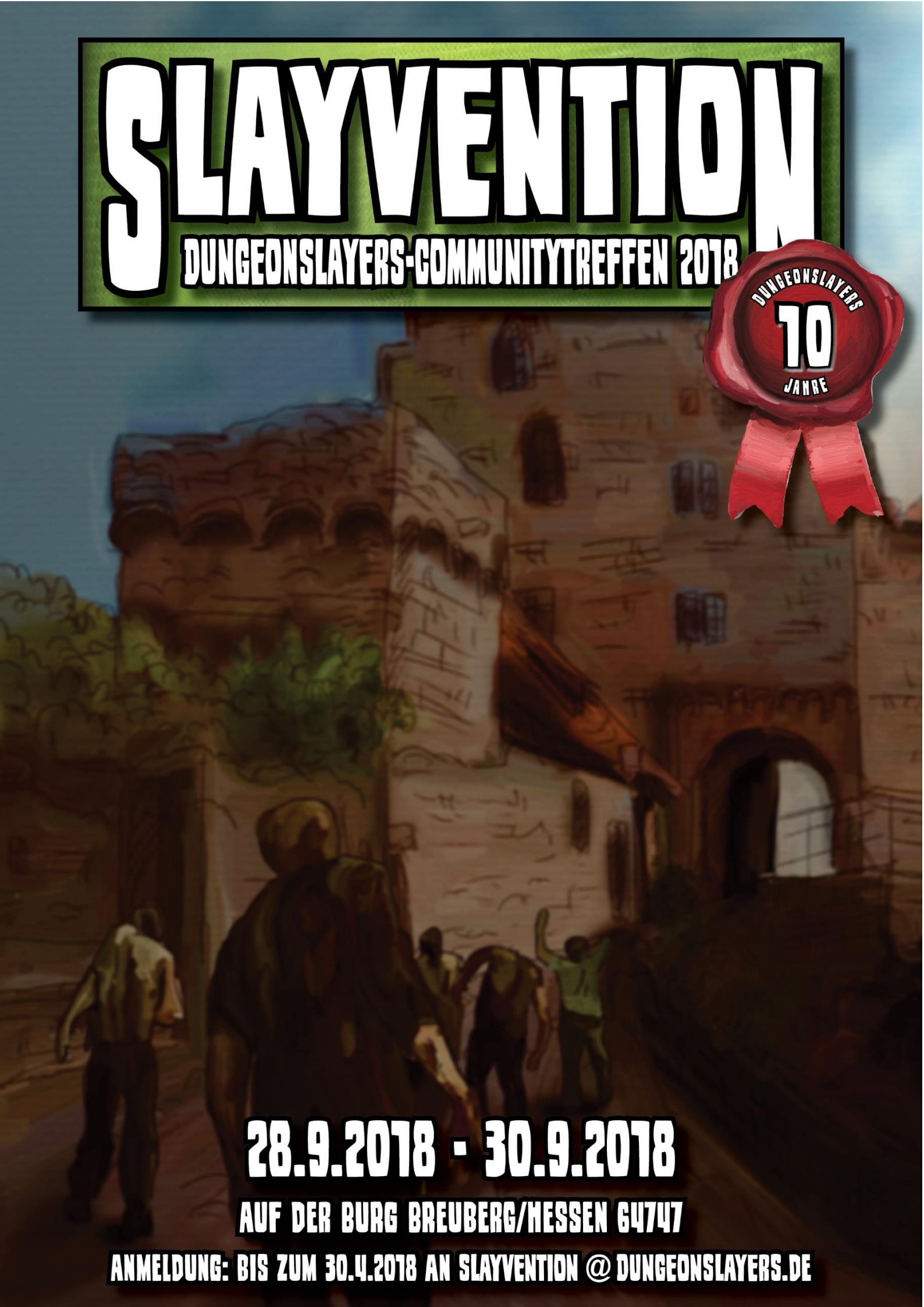
Das Problem dabei ist nur, dass die meisten dieser Maßnahmen MEN-Würfe erfordern, teilweise mit beträchtlichen Abzügen. Darin liegt ja auch eine der Hauptaufgaben der „Boss-Zombies“, die Schlurfer zu hüten wie Hirten ihre Herde.

Verfall bei MEN 21+

Ein Zombie, dessen MEN 20 übersteigt, hört auf zu verfallen. Seine Lebensfunktionen kehren zurück, und seine Selbstheilungskräfte verbessern sich beträchtlich. Erschöpfungsschaden ist bei ihm nicht mehr permanent (dafür erhält er aber auch welchen durch Wassermangel), und er beginnt, Verfallschaden sogar zu regenerieren. Jeden Tag erhält er 1 Punkt LK, bis seine LK seinem LK-Grundwert entspricht (also KÖR+HÄ+10 plus evtl. Ränge in Einstecker).

NOCH NICHT GENUG ZOMBIES?

HOL DIR DIE SLAY!-AUSGABE 03!


SLAYVENTION
DUNGEONSLAYERS-COMMUNITYTREFFEN 2018
DUNGEONSLAYERS
10
JAHRE
28.9.2018 - 30.9.2018
AUF DER BURG BREUBERG/HESSEN 64747
ANMELDUNG: BIS ZUM 30.4.2018 AN SLAYVENTION @ DUNGEONSLAYERS.DE