TOMBESLAYER TINTERGRUND FÜR DS 3.5



VON DANIEL VALLÉE

FANWER K

TONBESIAYER EIN ALTERNATIVER HINTERGRUND FÜR DS 3.5

BASIEREND AUF DUNGEONSLAYERS 3.5 Von Christian Kenning

ORIGINALVERSION VON ZOMBIESLAYERS VON DANIEL VALLÉE

COVER VON SAVAGEZOMBIE

http://www.savagezombie.com

ILLUSTRATIONEN

Christoph "mad_eminenz" Balles

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG VON

Friday13, Fabian Mauruschat, Moritz "Glgnfz" Mehlem, Tobias "nukem" Mrosek, Ingo "Greifenklaue" Schulze und Tsu

LEKTORAT

Moritz "Glgnfz" Mehlem und Ingo "Greifenklaue" Schulze

LAYOUT

Tobias "nukem" Mrosek



http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/deed.en

CHARAKTERERSTELLUNG

Die Erstellung von Charakteren funktioniert in Zombieslayers etwas anders als in einer typischen Runde Dungeonslayers. Es wird angenommen, dass die meisten Zombiapokalypse-Szenarien modernen, wenig magischen Settings stattfinden, die unserer derzeitigen Welt ähneln. Die Änderungen folgenden zur Charaktererstellung normalen reflektieren diesen Umstand. Möchtest Du lieber Zombieslavers in deinem Fantasysetting spielen, bei dem deine Spieler ihre zwergischen Krieger, menschlichen Späher oder elfischen Schwarzmagier gegen eine Legion von Untoten schicken, dann ignoriere bitte die folgenden Änderungen.

1. RASSE WÄHLEN

In einem typischen Spiel Zombieslayers sind alle Spielercharaktere Menschen und erhalten die menschlichen Rassenfertigkeiten und Volksboni.

2. KLASSE WÄHLEN

Zombieslayers verwendet eine Abwandlung der regulären Klassen, die in Dungeonslayers verwendet werden, die gleichzeitig sehr ähnlich, aber auch sehr unterschiedlich zu den bekannten Klassen sind. Als da wären:

- Die Muskeln. Das Kraftpaket der Gruppe. Funktioniert ähnlich wie der Krieger, Ausnahmen werden angemerkt.
- Die Beine. Die Geschicklichkeit der Gruppe. Funktioniert ähnlich wie der Späher, Ausnahmen werden angemerkt.
- Das Hirn. Der Kopf der Gruppe. Funktioniert analog zu den Zauberwirkern, Ausnahmen werden angemerkt.

3. ANFÄNGLICHE ZAUBERSPRÜCHE

Es gibt keine Zaubersprüche in einem typischen Spiel Zombieslayers.

4. AUSRÜSTUNG

Die Welt von Zombieslayers ist eine Welt, in der Geld jeden Wert verloren hat (oder in Kürze verlieren wird). Anstatt Ausrüstung wie üblich zu kaufen, erhalten Charaktere zu Beginn des Spiels das

Ergebnis von (bis zu) 5 Plündern-Würfen. Ein Charakter kann alternativ auch einen Gegenstand direkt "kaufen" indem er im Austausch einen oder mehrere seiner Würfe (wie in der Kostentabelle dargestellt) aufgibt. Manche Kosten haben einen Modifikationsfaktor in Klammer angegeben, dieser repräsentiert entweder qualitativ minder- oder hochwertige Gegenstände und wirkt sich mit einem Modifikator auf den nächsten Plündern-Wurf Charakters aus (sowohl bei der Initialtabelle als auch bei der korrespondierenden sekundären Tabelle). Ein Strich beim Eintrag "Kosten" bedeutet, dass der Gegenstand nur erwürfelt und nicht gekauft werden kann.

Beispiel:

Danny will einen kräftigen Biker erstellen. Also hat er beschlossen, für seinen Charakter die Klasse Muskeln zu wählen. Er investiert 10 Punkte in Körper, 6 Punkte in Agilität und 2 Punkte in Geist (Beachte: Zombieslayers basiert noch auf Dungeonslayers 3.5). Danach vergibt er 3 Punkte auf Stärke, 2 Punkte auf Härte, 2 Punkte auf Bewegung, 1 Punkt auf Geschick, 1 Punkt auf Verstand und o Punkte auf Aura. Da Muskeln als Kämpfer angesehen werden, heißt Danny dies. dass seinen Klassenbonus entweder auf Stärke oder Härte vergeben kann. Er beschließt, den Punkt für Härte auszugeben und erhöht diese auf 3, sie mit seiner Stärke auszugleichen. Er beschlieβt weiterhin, seinen Rassenbonus in Bewegung zu investieren, um Bewegung auf 2 zu steigern und seinen Charakter dadurch abzurunden.

Danny hat sich bereits überlegt, welche Art von Ausrüstung sein Charakter bei sich tragen soll und gibt daher 4 seiner 5 "Plünder-Würfe"auf, um eine Lederjacke (kostet 2) und eine Kette, die er als improvisierten Flegel nutzen kann (kostet 2), zu bekommen. Seinen letzten "Plündern-Wurf" würfelt er aus und wirft eine 4: die Tabelle für Nahrung, Wasser und medizinische Vorräte. Er würfelt auf diese Tabelle und erzielt eine 3: Müsli- oder Joghurtriegel oder Studentenfutter im Wert von 2 Vorräten.

Abschließend beschließt Danny, mit Blick auf die Talente, seinen Talentpunkt vorerst zu sparen, da keines der Stufe 1-Talente ihn interessiert und die teureren Stufe 2-Talente für ihn eine wertvollere Option darstellen.

Ûnd so hat Danny folgenden Charakter gebaut:

Bob "der Rabauke" Smith		Menso Musko	chliche eln 1	
Körper 10	Ag	<u>ilität</u>	Geist 2	
10		U		
Stärke	Bev	vegung	Verstand	
3		2	1	
Härte 3	Ges	chick 2	Aura o	
LK: 23	A	bwehr 12 Lederja		
Schlagen: 15 (13 + 2 Kette)				
Ausweichen: 7 (8 - 1 Lederjacke)				

ERFAHRUNG

LERNPUNKTE

Wenn Lernpunkte ausgegeben werden, um Lebenskraft zu kaufen, erhält man 3 LK je LP.

TALENTE

Wegen einiger neuer Regeln und Regeländerungen sind neue Talente nötig, um den Spielern einen Vorteil gegenüber den Gefahren der Zombie-Apokalypse zu geben. Viele bereits veröffentlichte Talente funktionieren mit den Zombieslayers-Regeln nicht oder müssen angepasst werden. Man kann Dungeonslayer-Talente für Zombieslayers benutzen und umgekehrt, wenn man dran denkt, dass Muskeln dem Krieger entsprechen, Beine dem Späher und Hirn dem Zauberwirker.

BASTEL-EFFIZIENZ 1-111 2 TALENTPUNKTE

Muskeln 5, Beine 5, Gehirn 3 Es gibt nichts, was der Charakter nicht bauen oder reparieren kann. Seine Baupunkte sind immer um 1 pro Rang erhöht. Er braucht daher einen Punkt Vorrat weniger pro Tag und Rang, wenn er Dinge baut oder repariert.

COMPUTER GEEK I-V 1 TALENTPUNKT

Muskeln 6, Beine 6, Gehirn 1 Der Charakter hat ein Händchen für Elektronik, Computer und Sicherheitssysteme. Pro Rang erhält er einen +1-Bonus auf alle Proben mit Computern und elektronischen Geräten.

EIN AUGE FÜRS DETAIL I-III 2 TALENTPUNKTE

Muskeln 5, Beine 1, Gehirn 3 Der Charakter entdeckt oft, was andere übersehen. Pro Rang gibt das Talent einen Bonus von 1 auf Plündern-Würfe.

EINE LETZTE PATRONE I-III 2 TALENTPUNKTE

Muskeln 3, Beine 5

Der Charakter hat immer eine zusätzliche Patrone dabei, nur für den Fall ... Einmal pro Tag pro Rang in diesem Talent kann er einen Feuerwaffen-Patzer würfeln ohne 1 Punkt Vorrat auszugeben.

GENÜGSAM I-V 1 TALENTPUNKTE

Muskeln 6, Beine 3, Gehirn 9
Der Charakter kann es lange ohne
Essen aushalten. Pro Rang kann er
einen Tag länger ohne Vorräte
aushalten, bevor er Lebenskraft und
seine natürlichen
Heilungsfähigkeiten verliert.

KILLER I-III 2 TALENTPUNKTE

Muskeln 4, Beine 4, Gehirn 9 Der Charakter ist einfach tödlich im Umgang mit Waffen. Er erhöht den WB jeder Waffe um 1. Dies kann mit Klingenmeister und Scharfschütze kombiniert werden.

MASCHINIST I-V 2 TALENTPUNKTE

Muskeln 4, Beine 4, Gehirn 1 Der Charakter hat ein Händchen für die Arbeit mit mechanischen Geräten. Pro Rang erhält er einen Bonus von 1 auf alle Proben mit Maschinen oder mechanischen Geräten

PLÜNDERER 1-111 2 TALENTPUNKTE

Muskeln 5, Beine 1, Gehirn 5
Der Charakter hat es raus, nützliche
Dinge zu finden. Einmal pro Tag
pro Rang kann er einen PlündernWurf wiederholen und sich eines
der beiden Ergebnisse aussuchen.
Er darf auch pro Rang einen
zusätzlichen Plündern-Wurf bei
einer erfolgreichen BemerkenProbe würfeln.

SANI I-V 2 TALENTPUNKTE

Muskeln 6, Beine 4, Gehirn 1
Der Charakter hat eine heilende
Hand. Wenn er Erste Hilfe
anwendet, kann er einen Punkt
Lebenskraft mehr heilen als es
seine medizinische Ausrüstung
zulässt. Die zusätzlichen Punkte
Lebenskraft kosten keine
zusätzlichen Punkte an Vorräten,
falls sie die 5-Punkte-Grenze
überschreiten.

SCHRAUBER I-V 1 TALENTPUNKT

Muskeln 3, Beine 6, Gehirn 3

Der Charakter kann mit
Werkzeugen umgehen. Pro Rang
gibt es +1 auf alle Proben, wenn es
gilt, etwas zu bauen, zu reparieren
oder mit Werkzeugen in Ordnung
zu bringen.

TÜRSTOPPER I-V 2 TALENTPUNKTE

Muskeln 1, Beine 6, Gehirn 9 Wenn die Freunde des Charakters jemanden brauchen, der eine Tür blockiert, um eine Horde wütender Zombies aufzuhalten, wissen sie: Er ist der richtige Mann (oder sie die richtige Frau) für den Job und erhält +1 pro Rang auf jede vergleichende KÖR- oder ST-Probe.

VIRUSRESISTENT I-III 2 TALENTPUNKTE

Muskeln 3, Beine 6, Gehirn 9
Der Charakter ist hochgradig
resistent gegenüber der ZombieInfektion und allen ähnlichen
Effekten. +1 pro Rang auf Proben,
um Krankheiten zu widerstehen,
die durch Zombiebisse, das
Einatmen von zombierzeugendem
Gas oder ähnliche Dinge übertragen
werden.

VORRÄTE

Dungeonslayers ist kein System, in dem Vorräte wie Nahrung oder Pfeile detailliert festgehalten werden müssen, dies geschieht nur mit Ausrüstung oder magischen Gegenständen. In einem Setting wie Zombieslayers, wo die Zivilisation zerstört ist und die Charaktere um ihr Überleben täglich neu kämpfen müssen, würde dies nicht sonderlich gut funktionieren. Darum gibt es hier einige simple, abstrakte Regeln, um mit wenig Aufwand Vorräte jeglicher Art zu verwalten.

- Am Ende jeden Tages werden die Vorräte um einen Punkt gesenkt für jeden Überlebenden. Dies täglichen repräsentiert den Verbrauch von Nahrung, Wasser, Medizin, Treibstoff etc. Sind keine Vorräte vorhanden, geraten die Überlebenden in Schwierigkeiten. Die Überlebenden können eine Anzahl von Tagen gleich ihrem KÖR-Wert ohne Abzüge auskommen, danach erleiden sie 1-5 Punkte Verlust an Lebenskraft, für welche für Hunger, Durst, Infektionen, Verletzungen oder Erkrankungen stehen. Dieser Verlust kann nicht geheilt werden bevor die Überlebenden wieder Vorräte gefunden haben. Zudem verlieren die Überlebenden die Fähigkeit, den Verlust von anderweitig verlorener Lebenskraft auf natürlichem Weg zu heilen.
- Wenn die Gruppe ein Fahrzeug oder etwas Ähnliches benutzt, was Treibstoff verbraucht, wird jeden Tag ein Punkt Vorrat für die dauerhafte Benutzung (nach SL-Entscheid) verbraucht, wodurch sowohl der Treibstoff als auch die Ersatzteile, die zur Instandhaltung gebraucht werden, repräsentiert werden.
- Jedes Mal, wenn man mit einem Raketenwerfer, einem Flammenwerfer oder einer Kettensäge einen kritischen Patzer würfelt, geht ein Punkt Vorrat verloren. Dies repräsentiert den Verbrauch von Munition, Benzin ebenso wie sie Ressourcen, die aufgebraucht werden, um die Waffe sauber zu halten oder zu reparieren.

- Jedes Mal, wenn Erste Hilfe benutzt wird, um einen Charakter zu heilen, kostet dies 1 Punkt Vorräte für jeweils 5 Punkte regenerierter Lebenskraft (aufgerundet). Diese stehen für den Verbrauch an Bandagen, Drogen und anderer Medikamente.
- Kreatives Benutzen der Vorräte. Vielleicht erinnert sich ein Spieler exakt an die Art der Vorräte, die gefunden wurden und hat eine Idee, wie man aus speziell diesen Vorräten eine einfache Falle, ein Frühwarnsystem, eine verbesserte Armschiene oder etwas anderes Nützliches fertigen kann. Diese Art der Anwendung kostet abhängig von der Komplexität 1 bis 5 Vorräte (nach Entscheidung des SL).Tatsächlich diese mag Benutzung von Vorräten einen effizienteren Umgang mit den Vorräten darstellen als Baupunktregeln, die im Folgenden präsentiert werden. Der Nachteil ist allerdings, dass sich die Spieler jeden einzelnen Fund notieren oder sich daran erinnern müssen, was sie finden, damit die Konstruktion plausibel zu bauen ist.

BAUPUNKTE

Vorräte können benutzt werden, um Ausrüstung zu bauen oder zu reparieren – oder um den Zufluchtsort der Gruppe zu verschanzen. Wenn sie dies tun wollen, brauchen die SC zwei Dinge: Vorräte und Werkzeug. Werkzeug wird in Baupunkte eingestuft, welche wiederum ein abstraktes Maß für die Arbeit darstellt, die man in rund einer Stunde bewältigen kann. Auch ohne Werkzeuge haben Überlebende bei sinnigem Vorgehen einen Baupunkt von 1, solange sie in der Lage sind, zu arbeiten und Werkzeuge zu improvisieren. Wenn die SC versuchen, etwas bestimmtes zu bauen, müssen die Spieler zuerst Vorräte in Höhe der Baupunkte derzeitigen Projekts ihres bereithalten. Desweiteren benötigen sie soviel Zeit, bis ihre geleisteten Baupunkte aufaddiert mindestens der Höhe ihrer Aufgabe entsprechen, davon ausgehend, dass die Bauen-/Reparieren-Probe gelingt (siehe unten). Im Folgenden ein paar Beispiele zur Orientierung:

- Das Verbarrikadieren einer Tür oder eines Fensters braucht 1 bis 2 Baupunkte.
- Der Bau einer einfachen Falle oder einer Barrikade benötigt 3 bis 4 Baupunkte.
- Das Reparieren einer Waffe oder die Konstruktion einer komplexen Falle braucht 5 bis 6 Baupunkte.
- Das Verbarrikadieren eines ganzen Gebäudes oder eines Fahrzeugs benötigt 7 oder mehr Baupunkte.

REGELIX

Passend zur Welt von Zombieslayers (welche, wie schon erwähnt, unserer heutigen sehr ähnlich ist) ist es den Spielern nun möglich, viele neue Aufgaben zu bewältigen. Es folgen typische Proben, mit denen die Spieler neue Aktionen probieren können.

NEUE PROBEN

Bauen / Reparieren: GEI+GE Demontage / Sprengstoffe: GEI+VE Erste Hilfe: GEI+GE Fahren / Fahrzeuge steuern: GEI+BE Mit Tieren umgehen: GEI+AU Sport: AGI+BE

PLÜNDERN

Wenn die Charaktere in einem Bereich nach Vorräten suchen, der potentiell welche beherbergen könnte, dann erlaubt das Ergebnis einer erfolgreichen Bemerken-Probe die Anzahl der Plündern-Würfe auf der Plündern-Tabelle.

Spielleiter können die vorhandenen Tabellen benutzen oder eigene gestalten (Blankotabellen und Richtlinien folgen später). Um zu bestimmen, was die Charaktere in einer vorgegebenen Gegend finden können, steht es dem Spielleiter frei, Boni oder Mali zu vergeben, um stimmige Ergebnisse sicherzustellen.

Beispiel:

Wenn der Spielleiter nicht will, dass die Charaktere an einem bestimmten Ort Fahrzeuge

finden, kann er einen Malus von -2 auf der primären Tabelle festsetzen. Wenn der Spielleiter meint, dass es an einem Ort keinen Sinn ergeben würde, Waffen zu finden, kann er einen Malus von -4 vergeben, um dieses Ergebnis von der Liste der Resultate zu nehmen. Außerdem kann der Spielleiter auch Boni geben, wenn er meint, dass man hier bestimmte Vorräte besser finden kann. So kann es z.B. einen Bonus von +2 auf der Tabelle Nahrung, Wasser und medizinische Vorräte geben, wenn die Gruppe einen Supermarkt ausplündert, oder einen Bonus von +4 auf der Tabelle für Waffen und Munition, wenn sich die Gruppe einen Waffenladen vornimmt.

Alternativ kann der Spielleiter seinen Spielern auch erlauben, anstelle Wiirfe der direkt Ausrüstung zu "kaufen" - analog zur Charakter-Erschaffung, wenn die Gegend es hergibt. Ihm ist natürlich jegliche erlaubt, auch Art Limitierung zu setzen, Missbrauch zu vermeiden.

Beispiel:

Die Spielercharaktere plündern ein Einkaufscenter, nachdem sie es von Zombies befreit haben. Nachdem die Spieler Bemerken-Proben gewürfelt und zusammengezählt haben, wie viele Plündern-Würfe ihnen zustehen, gibt der Spielleiter bekannt, dass die Spieler sich direkt Gegenstände aussuchen können, wenn sie ihre Plündern-Würfe bei wie Charaktererschaffung aufgeben. Gleichzeitig legt er fest, dass sie warum auch immer - nichts von der Tabelle für Fahrzeuge und Transportmittel wählen dürfen, von der Tabelle für Verschiedenes dürfen sie sich nur Dinge aussuchen, die einem Gegenwert von 3 Würfen entsprechen und auf der Tabelle für Waffen und Munition stehen ihnen maximal 5 Punkte zur Verfügung.

HEILUNG

Heilung funktioniert in Zombieslayers etwas anders, als man es von Dungeonslayers gewohnt ist, weil es weder magische Heilung noch magische Gegenstände gibt, die dabei helfen, Lebenskraft zurückzubekommen. Charaktere können auf ihre natürliche Heilung zurückgreifen (DS S. 8, PW KÖR+HÄ, +1 pro 4h Bettruhe); weitere Möglichkeiten sind in den Regeln zu Vorräten bzw. den Plündern-Tabellen zu finden. Alle anderen Methoden aus DS werden durch die folgenden Regeln ersetzt:

Wenn geheilt werden soll, müssen die Charaktere als erstes medizinische Ausrüstung besitzen (in der Tabelle für Nahrung, Wasser und medizinische Vorräte sind die Gegenstände gelistet, die dazu benutzt werden können). Dann muss dem Behandelnden ein erfolgreicher Wurf auf Erste Hilfe Würfelergebnis gelingen. Das entspricht dann der Menge an Lebenskraft, die er maximal heilen - abhängig von der kann medizinischen Ausrüstung, die genutzt werden kann. Am Ende werden die Vorräte aus dem Besitz der Gruppe gestrichen, wie in der Regel zu Vorräten beschrieben.

SPIELLEITUNG

ZOMBIE-ERSCHAFFUNG

Mit diesen Regeln zur Zombie-Erschaffung kannst du deiner Gruppe genau den passenden Zombie in genau der richtigen Situation vorsetzen. Nimm einfach den Beispielzombie als Grundlage und modifiziere ihn mit Hilfe der folgenden Optionen.

BEISPIELZOMBIE			
Körper	<u>Agilität</u>	<u>Geist</u>	
12	2	O	
Stärke	Bewegung	Verstand	
2	1	0	
Härte	Geschick	Aura	
4	0	0	
	angriff: 14 (Bi		
Verteidigung: 18 (16 +2 Merkt			
nichts)			
Lebenskraft: 26 EP: 49			



Attribute steigern: Erhöhst du ein Attribut um zwei Punkte, so kannst du auch eine der dazu gehörigen Eigenschaften um einen Punkt steigern. Jede Steigerung dieser Art erhöht den EP-Wert des Zombies um 3. Vergiss auch nicht, die Lebenskraft zu erhöhen, wenn du entweder KÖR oder HÄ steigerst, wodurch der EP-Wert um einen weiteren Punkt pro weiterem Lebenskraftpunkt steigt. Auch einige der Vor- und Nachteile können Einfluss auf die Attribute nehmen. Dies wurde allerdings schon bei den Kosten berücksichtigt; es wirkt sich nicht zusätzlich auf die EP des Zombies

Achtung: Wenn du in einer Welt spielst, in der Magie existiert, füge für +10 EP **Geistesimmun** hinzu, (wie es auch bei normalen Zombies auf Seite 14 des Regelwerks (DS 3.75) der Fall ist).

NACHTEILE

ACHILLESFERSE (GENAUER BESTIMMT) (-10 EP)

"Eins zu Null für die Guten!"
Irgendetwas kann diesen Zombie auf der Stelle töten. Sei es ein starker elektrischer Schlag, natürliches Sonnenlicht oder eine silberne Revolverkugel. Zumeist ist nicht einmal ein Angriffs- oder Schadenswurf erforderlich. Wenn der Zombie diesem "Angriff ausgesetzt ist, wird er sofort zerstört (obwohl er natürlich

beispielsweise mit der erwähnten Silberkugel zuerst einmal getroffen werden muss).

Achtung: Dieser Nachteil wird oft gemeinsam mit dem Vorteil Schwer zu töten verwendet. Aus diesem Grund gibt es auch zusätzlich noch den Nachteil Hirntod.

ANTRIEBSLOS (-7 EP. VARIJERT)

"Oh, Scheiße! Pass auf! Da ist einer!"

"Bleib locker, der ist total antriebslos und hängt nur so rum ... Wir sind zu weit entfernt, der kümmert sich nicht um uns!"

Einige Zombies sind einfach "faul" und damit zufrieden irgendwo rumzusitzen (oder gar rumzuliegen) und zu warten, dass die Nahrung sich zu ihnen begibt ... Diese Zombies werden den Charakteren nicht hinterherrennen, wenn diese sich ihnen nicht bis auf 5 Meter nähern. Sobald die Charaktere wieder weiter als 5 Meter vom Zombie entfernt sind, gibt er die Verfolgung auf und bleibt stehen oder begibt sich zu seinem Ausgangspunkt zurück (jeweils zu 50%).

Es kann natürlich auch antriebslose Zombies geben, die eher dazu neigen, Charaktere zu verfolgen. Für jeden Meter, um den du den Aktivitäts-Radius des Zombies erhöhst, senkst du seinen Nachteilswert um einen Punkt (also -6 EP bei 6 Metern, -4 EP bei 7 Metern ...).

Gleichermaßen kannst du den Wert auch für jeden Meter, um den der Radius verkleinert wird, um zwei Punkte erhöhen (-9 EP bei 4 Metern, -11 EP bei 3 Metern ...).

ERINNERUNGEN (-1 EP)

"Warum kommen sie hierher?" "Vielleicht erinnern sie sich an diesen Ort ..."

Diesen Zombies sind einige Erinnerungen an ihr voriges Leben verblieben. Dadurch erhalten sie allerdings keine Eigenschaften, die sie zu Lebzeiten hatten (es sei denn du gibst ihnen die Verbesserung Gewitzt), aber sie erkennen Werkzeuge, Orte oder Menschen, die ihnen "bekannt" sind. Unter anderem bedeutet das, dass der Zombie zu sehr damit beschäftigt sein kann, eine Aufgabe zu erledigen, die ihm zu Lebzeiten gegeben wurde, um die Charaktere zu verfolgen. Auch könnte er einige Augenblicke zögern, bevor er einen Verwandten verspeist ... scheint kein großer Nachteil zu sein, aber in einer Welt, in der Menschen von den auferstehen, kann iede Nanosekunde den Unterschied Überleben zwischen Zombiefutter ausmachen ...

FASZINATION (GENAUER BESTIMMT) (-25 EP/20 EP, Wenn er davon abgelenkt werden kann)

"Was soll das Feuerwerk?" "Sie können sich einfach nicht davon abwenden!"

Manche Zombies lassen sich leicht ablenken, sei es durch eine Aerobic-Sendung im Fernsehen, ein Feuerwerk oder ein bestimmtes klassisches Musikstück. Zombies mit diesem Nachteil bleiben stehen und tun nichts, außer wie in Trance der Ablenkung zu lauschen oder sie anzustarren, so lange sie andauert. Angriff oder Interaktion mit den Zombies wird sie allerdings aus ihrer Trance reißen, was sie erneut zur Gefahr werden lässt. Haben sich die Charaktere, allerdings weit genug entfernt, dass die Zombies sie wieder vergessen haben, werden diese wieder zurückwandern, um das Schauspiel zu "genießen" ...

FURCHT VOR FEUER (-4 EP)

"Sie haben Angst vor Feuer… Habe ich gerade rausgefunden!"

Zombies haben – gerade, wenn man bedenkt, dass sie schon tot sind – eine irrationale Angst vor Feuer. Dieser Zombie wird sich keinem Charakter nähern, der eine Fackel direkt vor ihm schwenkt (was aber nicht bedeutet, dass sich diesem keine Zombies von hinten nähern können) und wird so schnell wie möglich von Orten fliehen, an denen offene Flammen von mindestens der Größe eines Lagerfeuers züngeln.

FUTTERNEID (-7 EP/ -5 EP, WENN DER KAMPF Abgebrochen Werden Kann)

"Kämpfen? Was erzählst du für einen Quatsch - die bekämpfen sich doch nicht gegenseitig!"

"Doch, wenn es um Nahrung geht!"
Zumeist lassen sich die Zombies gegenseitig in Ruhe. Wenn allerdings Nahrung in der Nähe ist, ist sich doch jeder selbst der Nächste! Versuchen sich mehrere Zombies gleichzeitig an derselben Beute gütlich zu tun (meist an den Spielercharakteren), kann es auch geschehen, dass sie sich gegenseitig bekämpfen und erst damit aufhören, wenn sie endgültig zerstört wurden.

Das Auftauchen einer neuen Nahrungsquelle, ein Angriff durch weitere Nicht-Zombies oder ähnliche Begebenheiten können eventuell dafür sorgen, dass der Kampf abgebrochen wird.

HIRNTOD (-10 EP)

"Zerstöre das Gehirn – töte den Ghul."

Jeder Schaden am Gehirn tötet den Zombie sofort. Dies geschieht durch einen um -4 erschwerten Angriff.

LEICHT REINZULEGEN (-7 EP)

"Hey! Ich liebe deine Kleidung!"

"Danke, immerhin erlaubt sie mir, das zu tun, was ich möchte. Zombies kümmern sich nicht um andere Zombies …"

Diese Zombies lassen sich äußerst leicht täuschen. Überzeugende Schminke, etwas gelungene Schauspielerei und Einreiben mit ein paar toten Ratten, damit der Geruch stimmt, und die Zombies werden dich für einen der Ihren halten. Solange den Spielern keine Heimlichkeits-Probe um mehr als 3 Punkte danebengeht oder sie sich sonstwie unangemessen verhalten, halten die Zombies sie für untot (oder zumindest für etwas, was sie nicht essen können) und lassen sie in Frieden.

NICHTS ALS MENSCHENFLEISCH (-2 EP)

"Lass uns den Hund vorschicken!" "Ihm wird nichts passieren, sie wollen nur uns!"

Die Zombies essen nur menschliches Fleisch (oder menschliche Gehirne). Dies scheint kein großer Nachteil zu sein, aber es gestattet den Charakteren, Taschen an Hunden zu befestigen, um Sandwiches und ein Funkgerät zu dem Typen rüberzuschicken, der sich im Haus gegenüber dem Einkaufszentrum verschanzt hat ...

SCHLURFEN (-4 EP)

"Die sind so lahm, wir können einfach an ihnen vorbeigehen!" Diese Zombies sind wirklich langsam. Ihre Bewegung ist halbiert und sie erhalten -1 auf ihre Initiative.

ZERFALL (-3 EP)

"Sieh ihn dir doch nur an! Er würde mich wirklich gerne beißen, aber er kriegt den Kopf nicht hoch genug dazu!"

Zombies Diese haben eingebautes Verfallsdatum. Trifft solcher Zombie ein Spielercharaktere, so würfelst du eine Probe auf KÖR und HÄ mit einem Abzug von -6. Gelingt diese nicht, so verliert der Zombie durch fortgeschrittene Verwesung so viel Lebenskraft wie die Punkte, um die er die Probe verpatzt hat. Eine natürliche 20 bedeutet, dass er einen zufällig bestimmten Punkt eines Attributs oder einer Eigenschaft einbüßt.

VERBESSERUNGEN

ANSTECKENDER BISS (+7 EP/RANG)

"Solche Bisse habe ich schon gesehen … im Idealfall hat der Gebissene danach noch drei Tage lang gelebt …"

Der Biss dieser Zombies ist schlimmer als ihr Bellen. Schon mit dem ersten Rang in dieser Verbesserung ist der Biss des Zombies ansteckend. Wird man von einem solchen Zombie gebissen, muss man eine Probe auf KÖR und

HÄ bestehen, oder man verliert 1 Punkt KÖR. Hat man erst einmal einen Punkt KÖR eingebüßt, so muss man jeden Tag eine Probe auf KÖR ablegen, bis der KÖR-Wert o erreicht. Das bedeutet, dass der Infizierte stirbt und nach so vielen Runden als Zombie wiederkehrt, wie sein ursprünglicher KÖR-Wert Spielt man "Ansteckungs-Kampagne", verliert der Charakter entsprechend GEI-Punkte. Sobald der Wert o erreicht, wird er sofort zur geistlosen Killermaschine.

Jeweils 2 Ränge in dieser Verbesserung geben einen kumulativen Abzug von -1 auf die Probe auf KÖR und HÄ. Auf Rang 3 müssen die Infektionswürfe jede Stunde abgelegt werden und derjenige, der daran stirbt, wird innerhalb von Minuten (nicht von Stunden) zum Zombie, bei Rang 7 müssen gar alle 5 Minuten Infektionswürfe abgelegt werden.

GEWITZT (+2 EP/RANG)

"Ich sage doch … es ist, als ob sie sich unterhalten würden … die reden miteinander … irgendwas ist hier faul …"

Die meisten Zombies sind doof wie Brot. Sie werden wahrscheinlich geradeaus in die Fallgrube stürmen, wenn du auf der anderen Seite stehst ... nicht so diese ... Durch jeden Rang erhalten sie einen Talentpunkt als wären sie Charaktere. Ausschlaggebend dafür, welche Talente sie kaufen können, ist jeweils die Klasse mit der niedrigsten Mindeststufe, wobei der Rang in Gewitzt der Stufe entspricht.

Für jeweils 2 Ränge erhalten sie +1 auf alle Proben, um neue Dinge zu lernen oder sich an neue Situationen anzupassen.

Zusätzlich erhalten sie mit Rang 3 Ausweichen, mit Rang 5 können sie Waffen verwenden, deren Angriffswerte allerdings halbiert (abgerundet) werden, bevor weitere Faktoren einberechnet werden. Auf Rang 7 beträgt der Abzug nur 25% und auf Rang 9 kämpfen sie mit den normalen Angriffswerten.

Achtung: Diese Verbesserung ist besonders geeignet für "Ansteckungs"-Kampagnen und funktioniert besonders gut, wenn GEI, BE oder AU vorher gesteigert wurden.

HINTERLISTIG (+2 EP/RANG)

"Woher zum Henker ist DER den jetzt gekommen?"

Diese Zombies haben immer noch eine Überraschung für Überlebende in petto. Dadurch erhalten sie einen Bonus von +1 auf alle Proben, die sich auf Heimlichkeit. nicht gesehen werden oder verbergen beziehen. Ab Rang 3 haben sie zudem die Angewohnheit, sich an ungewöhnlichen Orten zu verbergen: Immer, wenn die Charaktere einen neuen

betreten, besteht eine Chance von 20% (also ein Wurf von 1-4), dass sie auf einen Zombie treffen – egal, wie sicher der Ort zu sein scheint, oder wie sorgfältig sie ihn zuvor abgesucht haben ...

LÄHMENDER BLICK (+5 EP/RANG)

"Dein Körper erlahmt, wenn du in diese roten, leuchtenden Augen blickst. Du hast auch schon von Überlebenden gehört, dass sie ein starkes Brennen gespürt haben ..." Diese Zombies sind mit einem Blick-Angriff fürchterlichen ausgestattet. Blickt man einem direkt in die Augen, so muss eine Probe auf KÖR und HÄ gelingen, damit man nicht erstarrt und zu keinerlei Handlung mehr fähig ist, solange der Zombie den Blick nicht abwendet. Ab Rang 5 ist es nicht mehr nötig, den Blickkontakt aufrecht zu erhalten, die Starre hält dann noch 1 Runde für jeweils 2 Ränge an, nachdem der Zombie seinen Blick abgewendet hat.

LEBEN SPÜREN (+5 EP/RANG)

"Da ist einer!"

"Genau die richtige Gelegenheit, um unsere Verkleidung zu überprüfen ..."

können die Gegenwart lebender Wesen spüren, was es viel schwerer macht, sich in ihrer Gegenwart zu tarnen. Innerhalb eines Radius' von 1 Meter/Rang erkennt ein Zombie automatisch ob ein Wesen lebt oder nicht.

RIESEN-OSCHI (+20 EP/RANG)

"Nach Monaten der Spekulation bestätigt die Regierung die Existenz riesiger Zombies."

Diese Zombies sind einfach unglaublich groß. Die Biester sind so hoch wie ein Haus. Jeder Rang verdoppelt die Lebensenergie des Zombies. Auch die Angriffswürfe steigen um +3 und ihre Haut ist besonders widerstandsfähig (+1/Rang auf die Verteidigung) Achtung: Diese Verbesserung ist besonders effektiv, wenn zuvor

Achtung: Diese Verbesserung ist besonders effektiv, wenn zuvor KÖR, ST oder HÄ gesteigert wurden.

SCHNELL (+2 EP/RANG)

"Die Schweine sind schnell!"
Diese Zombies sind schnell. Sie rennen von widernatürlichem Hunger beherrscht hinter dir her. Jeder Rang dieser Verbesserung erhöht die Bewegung des Zombies um 1 Meter.

SCHWER ZU TÖTEN (+15 EP/RANG)

"Hast du nicht gesagt, dass sie draufgehen, wenn man ihr Gehirn zermatscht?"

"So war es zumindest im Kino!"
Die Biester wird man einfach nicht los ... Du kannst auf sie einhacken, wie du willst, selbst ihre abgetrennten Gliedmaßen versuchen noch dich anzugreifen ...

Sie erhalten +1 Lebenspunkte und +1 Verteidigung pro Rang. Viel wichtiger noch: Dieser Zombie kann nicht auf normalem Wege zerstört werden, denn sie regenerieren einfach. Ab Rang 3 werden abgetrennte Körperteile von untotem Leben erfüllt und kriechen auf den Gegner zu, um ihn anzugreifen. Dabei verwenden sie die halbierten (abgerundeten) Angriffswerte des Zombies.

Achtung: Diese Verbesserung funktioniert hervorragend in Kombination mit Achillesferse.

SPINNENBEWEGUNG (+2 EP)

"Achtung! Da drüben an der Wand!!"

Diese Zombies können sich an der Wand und der Decke bewegen. Zombies mit dieser Verstärkung können sich auf jeder stabilen Fläche mit der Hälfte ihrer normalen Geschwindigkeit (aufgerundet) bewegen.

SPUCKER (+3 EP/RANG)

"Scheiße! Ein Spucker auf 3 Uhr! Schnell! MACH IHN PLATT! JETZT!"

Die Spucke dieser Zombies ist besonders fies. Rang 1 bedeutet, dass die Spucke stark ätzend (oder giftig) ist. Die Reichweite dieses Angriffs beträgt so viel wie der AGI-Wert in Metern, angegriffen wird mit einem Wurf auf AGI + GE. Jeder weitere Rang erhöht den Angriffswurf um +1 und die Reichweite um 1 Meter. Besitzt der Zombie auch den Ansteckenden Biss, so kann auch die Spucke die Infektion übertragen, allerdings so, als läge der Rang um 2 niedriger.

TODESKAMPF (+3 EP/RANG)

"Also bitte! Das ist nicht witzig! Ich bin voller Zombie-Innereien!"

Diese Zombies haben die lästige Angewohnheit zu explodieren. Wird der Zombie getötet, so geht er in die Luft und verteilt seine Innereien auf allem in einem Umkreis von 2 Metern. Dies hat die unangenehme Nebenwirkung, dass dadurch andere Zombies angelockt werden, wodurch der Aktivitäts-Radius anderer Zombies mit dem Nachteil Antriebslos oder dem Vorteil Leben spüren um 1 Meter pro Rang erhöht wird Auch Nachteile Futterneid, Leicht reinzulegen, Faszination und Erinnerungen können dadurch (nach Belieben des komplett Spielleiters) negiert werden.

Andere Zombies werden zuerst solche Charaktere angreifen, die mit Zombie-Schmodder bedeckt sind. Außerdem erhalten Zombies +1 auf Wahrnehmung, wenn es darum geht, solche Charaktere zu entdecken.

Besitzt dieser Zombie zusätzlich einen Ansteckenden Biss, müssen Charaktere, die von seinen Eingeweiden getroffen werden, eine Probe auf KÖR und HÄ mit einem Bonus von +2 bestehen.

UNGLAUBLICH STARK(+2 EP/RANG)

"Als ich mich umgedreht habe, sah ich, wie sie in Stücke gerissen wurden ..."

Dieser Zombie ist übermenschlich stark. Sich mit ihm in ein Handgemenge zu begeben, ist gleichbedeutend mit Selbstmord. Angriffswürfe dieser Zombies erhalten einen Bonus von +1/Rang für alle waffenlosen Nahkampfangriffe sowie +1/Rang auf alle KÖR- oder HÄ-Proben.

SELBSTERSTELLTE PLÜNDERUNGSTABELLEN

generischen Plünderungstabellen am Ende des Buches versuchen, eine große Variationen an Gegenständen, die typisch für Zombiefilme sind, abzudecken. Allerdings ist es nicht möglich, für jede Situation die passende Tabelle parat zu haben. Es kann sogar dass vorkommen, manche Würfelwürfe einfach ein Ergebnis unpassendes für bestimmte Situationen liefern. Die nachfolgenden Regeln erlauben es Spielleiter, Plünderungstabellen **Z11** modifizieren oder gar komplett neu zu erstellen, um für solche Fälle gerüstet zu sein.

Beim Erstellen einer solchen Tabelle ist es zuerst einmal wichtig zu berücksichtigen, dass Spieler, welche die Plünderungsaktion wählen, einen Bonus oder Malus auf ihren Wurf bekommen können. In Folge dessen müssen die Werte der Tabelleneinträge der Gegenstände von -5 bis 26 reichen.

solltest Danach du den Gegenständen eine passende Wirkung / einen passenden Effekt zuordnen. Handelt es sich dabei um Vorräte, gewähren sie Baupunkte heilen sie verlorene Lebenspunkte usw.? Die meisten Gegenstände werden als essbare Vorräte genutzt, aber man sollte nicht vergessen, den Spielern auch anderweitige nutzbare Gegenstände zu geben, welche ihnen das Überleben erleichtern. Am einfachsten geht dies vonstatten, wenn man bereits vorhandene Gegenstände aus Dungeonslayers-Grundregelwerk an das Setting anpasst. (Selber Effekt, anderer Name: So wird z.B. die Machete behandelt wie ein Kurzschwert). Eine weitere Methode ist das leichte Modifizieren bereits existierender Gegenstände, so könnten Knicklichter wie langanhaltende Fackeln benutzt werden, aber nicht als Knüppel) Andere Gegenstände haben einen offensichtlichen keiner genaue Nutzen, welche

Regelungen oder Beschreibungen bedürfen. (Ihr Gebrauch sollte einleuchtend für die Spieler sein; z.B ein Auto fährt, ein Laser Pointer markiert etwas.)

Zu guter Letzt gibt es noch Gegenstände, bei denen man kreativ sein muss. So könnte ein Gegenstand einen Bonus auf eine Eigenschaftsprobe bestimmte geben oder dem Spieler helfen, eine Regel in einer gewissen Weise zu umgehen (z.B. Eine Gasmaske gewährt einen Bonus gegen Gase oder ein Erste-Hilfe-Kasten heilt verlorene Lebenspunkte). Wenn ein Gegenstand als Rüstung dienen soll, braucht er einen passenden PA-Wert. Gegenstände, welche als Waffen benutzt werden können, auch improvisierte Waffen, erhalten einen passenden WB. Improvisierte Waffen, die auch als Werkzeug benutzt werden können, sollten einen Wert in Baupunkten bekommen zugewiesen oder zumindest unter bestimmten Umständen einen Bonus von +1 liefern. Vergiss nicht Alternativen bei den erwürfelten Resultaten der Tabelle anzuführen, um eine gewisse Vielfalt und Dynamik in deine eigenen Tabellen einfließen

(z.B. die "oder" und "beim Wurf X-Y" Einträge bei den vorgefertigten Tabellen).

Der letzte wichtige Punkt betrifft die Kosten und den Platz in der Tabelle. Orientiere dich hierbei an den bereits vorhandenen Tabellen im Buch. Wenn du das Gefühl hast, der Gegenstand sollte etwas mehr/weniger wert sein, aber der Unterschied ist nicht so gravierend, dass er eine Preiskategorie höher/tiefer fällt, gib in Klammern hinter dem Gegenstand eine Modifizierung an.

Generell sollten minderwertige/schlechtere

Gegenstände am Anfang der Tabelle stehen, während besser/nützlichere sich eher am Ende der Tabelle finden lassen sollten. Scheu dich nicht, dabei ein bisschen zu schummeln. Wenn du das Gefühl hast, ein Gegenstand sollte geläufiger sein, dann zögere nicht, ihn ein oder zwei Positionen in Richtung der Tabellenmitte zuschieben (oder gegen Anfang bzw. Ende wenn du der Meinung bist, er sei seltener).

Beispiel:

John, der Spielleiter von Danny, möchte den Bogeneintrag aus der Waffen- und Munitions-Tabelle mit etwas anderem ersetzen. Ein Munitionsgurt wäre passend. Im Fanwerk "Feuerwerk" findet er sogar einen passenden Eintrag. Allerdings denkt John, dass ein Munitionsgurt weniger geläufig sein soll und verschiebt die großen Werkzeuge (#6) und die Munition (#7) jeweils um eine Stelle in Richtung Tabellenende und setzt den Munitionsgurt an die #6.

Hier ist eine kleine Auswahl an Gegenständen welche dir als Inspiration für deine eigenen Plünderungstabellen dienen können;

- Munitionsschachteln oder -gürtel
- Wasserflaschen mit oder ohne Kohlensäure
- Stacheldraht
- Baseballschläger, Billardkugeln oder Steine
- Schlafsack, Klappbett oder Zelt
- Bettlaken, getragene Kleidung oder Lumpen
- · Fahrrad oder Rollschuhe
- Chemiekasten
- Kleinwagen oder Mini
- Tarnanzug
- · GPS Navigationssystem
- Granatenwerfer
- Handbeil
- Wander- oder Militärrucksack
- Kutsche oder Hundeschlitten
- Kevlarweste
- Anzündholz, Feuerholz oder Holzscheite
- Laserlichtvisier
- Mörser
- Mistgabel oder Sense
- Tragbare Wasserpumpe oder Wasseraufbereiter
- Entfernungsmesser
- Ruderboot, Kanu oder Kajak
- · Segelboot oder Motorboot
- Fernglas
- Rauchgranaten oder Blendgranaten
- Pickup
- Waffen montierte Taschenlampe
- · Rasentrimmer/Elektrosense
- Holzfäller-Axt



ZOMBIESLAYERS TABELLEN

Tabelle für Plünderur	Tabelle für Plünderungswürfe		
Wurf	Ergebnis		
-5 bis 1	Nichts		
2 bis 5	Tabelle für Nahrung, Wasser und medizinische Vorräte		
6 bis 9	Tabelle für Lichtquellen und optische Mittel		
10 bis 13	Tabelle für Verschiedenes		
13 bis 16	Tabelle für Rüstungen und Kleidung		
17 bis 19	Tabelle für Waffen und Munition		
20 bis 26	Tabelle für Fahrzeuge und Transportmittel		

Tabelle für Nahrung	, Wasser und medizinische Vorräte	
Wurf	Ergebnis	Kosten
-5 bis -4	Schokoladenriegel oder Kiste mit Süßigkeiten (1 Vorrat)	1 (+4)
-3	Baumwolltupfer oder Verbände (1 Vorrat)	1 (+4)
-2 bis -1	Kiste Bandagen und Flasche Peroxid (2 Vorräte)	1
0	Erste-Hilfe-Tasche (heilt 2 Lebenskraft)	2
1 bis 2	Kochgeschirr, Schale, Wasserschlauch oder große Flasche Wasser (2 Vorräte)	1
3 oder 4	Müsli- oder Joghurtriegel oder Studentenfutter	1
5	Antibiotika (3 Vorräte)	2
6	Flaschen von isotonischen Getränken, Energydrinks, Dosen von Softdrinks oder Bier (3 Vorräte)	2
7	Packung Chips, Bretzeln, Käsekugeln oder Erdnüsse (3 Vorräte)	2
8	Trockenfleisch oder 5-Minuten-Terrinen (3 Vorräte)	2
9	Kühlbeutel oder Wärmebeutel oder Spritzen (4 Vorräte)	2 (-2)
10	Likörflaschen, Milchpackungen oder Dose Kaffee (4 Vorräte)	2 (-2)
11	Früchte oder Gemüse (4 Vorräte)	2 (-2)
12	Erste-Hilfe-Set (heilt 4 Lebenskraft)	3
13	Konservendosen oder Einmachgläser (4 Vorräte)	2 (-2)
14	Wasserkrüge (5 Vorräte)	3
15	Brotlaib, Speck oder Wurstaufschnitt (5 Vorräte)	3
16	Flasche Schmerzmittel (5 Vorräte)	3
17	Packungen mit Müsli, Haferflocken, Pasta oder Reis (6 Vorräte)	4
18	Medizinset (heilt 6 Lebenskraft)	5
19	Erlegtes Kleinwild oder Fische (6 Vorräte)	4
20	Packung Schmerzmittel (6 Vorräte)	4
21	Großes Glas marinierter Lebensmittel, Tiefkühlspeisen oder Mikrowellenmahlzeiten (7 Vorräte)	5
22	Schinken, Wurstkette oder andere große Stücke Fleisch (7 Vorräte)	5
23	Chirurgische Werkzeuge (heilt 8 Lebenskraft)	/
24	Morphium, Epinephrin, andere starke Medikamente oder Blutkonserven (7 Vorräte)	/
25	Nahrungsrationen, militärische Nahrungsrationen oder EPAs / MREs (8 Vorräte)	/
26	Injektionsgerät (z.B. Injektionspistole) oder Defibrillator (heilt 10 Lebenskraft)	/

Tabelle für Lichtquellen und optische Mittel		
Wurf	Ergebnis	Kosten
-5 bis -4	Vergrößerungsglas	1 (+6)
-3 bis -2	Streichhölzer (1 Vorrat)	1 (+4)
o bis 1	Feuerzeug oder Anzündhilfe (reduziert Initiative-Malus von Flammenwerfer, Lötlampe, Molotov Cocktail, etc. um 1)	1
2	Kerzenkiste (2 Vorräte)	1 (+2)
3 bis 4	Kanister Feuerzeugbenzin (3 Vorräte)	1
5	Laserpointer	1
6 bis 7	1-5 improvisierte Fackeln (wie Fackeln in DS)	2
8 bis 9	Baustellenlichter (4 Vorräte)	2
10 bis 11	1-4 Knicklicher (wie Fackeln in DS, brennt für 4 Stunden, kann nicht als Prügel verwendet werden)	2
12 bis 13	Batterien (5 Vorräte)	3
14 bis 15	Kleine Taschenlampe	3
16 bis 17	Fernglas	3
18	Gaslampe (wie Laterne DS)	3
19 bis 20	Große Taschenlampe	4
21 bis 22	Benzinkanister (6 Vorräte)	4
23	Lötlampe (4 Baupunkte, kann als improvisierte Waffe verwendet werden mit WB +4, Initiative -4, Patzer = Benzin verbraucht (-1 Vorrat), verbrennt Kleidung)	4 (-2)
24	Leuchtpistole mit 1-5 Leuchtkugeln (wie Fackeln, brennen 1 Minute lang, kann als improvisierte Waffe verwendet werden, Reichweite von Handfeuerwaffen, kann nicht als Prügel verwendet werden, WB +2)	4 (-2)
25	Nachtsichtgerät	5
26	Tragbarer Generator	5

Tabelle für Verschiedenes		
Wurf	Ergebnis	Kosten
-5 bis -4	Nadel und Faden oder Pfeife	1 (+6)
-3	Handschellen	1 (+6)
-2 bis -1	Armbanduhr	1 (+6)
0	Kabelbinder oder Gummiringe (1 Vorrat)	1 (+4)
1	Karte oder Kompass	1 (+4)
2	1-5 Stifte (Wurf für jeden Stift, bei 1-3 anstatt dessen Marker) oder kleiner Notizblock oder 10-20 Blätter Papier (Wurf 1-5 = Millimeterpapier)	1 (+4)
3	Taschenmesser oder Cuttermesser (Wurf 1-5 Schweizer Taschenmesser) [1 Baupunkt, +1 auf Aktionen, wo die Werkzeuge des Schweizer Taschenmessers helfen können]	1 (+4)
4	Rollen Klebeband oder Gaskartusche (2 Vorräte)	1 (+2)
5	Kleine Werkzeuge (Seitenschneider, Schraubenzieher, etc.) (2 Baupunkte)	1 (+2)
6	Kiste mit Nägeln oder Schrauben (3 Vorräte)	1
7	Tragbares Radio	1
8	Elektrisches Werkzeug (Bohrer, Kreissäge, Nagelpistole, etc.) (2 Baupunkte)	1
9	Feuerlöscher	1
10	Bettzeug, Schlafsack oder Zelt	2 (+2)
11	Schweißbrenner (4 Baupunkte)	2
12 bis 16	Erneuter Wurf auf primärer Tabelle und dann auf sekundärer Tabelle mit Modifikator (1-5) -2, (6-12) -4, oder (14-20) -6. Alle Einheiten, Vorräte, Baufaktoren, PA, geheilte Lebenskraft, etc. um 1 (min. 1) aufgrund unvollständiger, beschädigter oder defekter Ausrüstung. Alle gewürfelten Feuerwaffen sind improvisierte Feuerwaffen, WB -1, Ladehemmung bei Patzer	/
17	Autofedern, Starthilfekabeln, Autobatterie (4 Vorräte)	2
18 bis 19	2 Funkgeräte	2
20	Holzplanken (5 Vorräte)	3

21	Sägebank, Bohrtisch, Schleifbank (5 Baupunkte)	3
22	Seil (6 Vorräte)	4
23	Funkgerät	4
24	Dietriche	4
25	1-4 Bärenfallen	4
26	(1-5) Mobiltelephon, (6-10) Smartphone, (11-15) Netbook, (16-20) Laptop	5

Tabelle für Kleidung	Rüstung und	
Wurf	Ergebnis	Kosten
-5 bis -4	Warnweste (PA +0); damit vermeidet man, für ein Zombie gehalten zu werden	1 (+6)
-3 bis -1	Rucksack oder Tramperrucksack	1 (+6)
o bis 1	Kleidung mit zahlreichen Taschen (Cargo Pants, Jagdjacke, Werkzeuggürtel). Kein Schutz (PA +0), gewährt +2 Bonus auf alle Würfe um kleine Objekte wiederaufzufinden	1 (+4)
2	Gasmaske. Kein Schutz (PA +0), gewährt +4 auf Proben um Krankheiten mit Tröpfcheninfektion, Giften, Viren, schlechten Gerüchen und vergleichbarem zu Wiederstehen	1 (+2)
3 bis 4	Bauhandschuhe oder dicke Gummihandschuhe, PA +1, -2 auf alle Proben die Feinmotorik erfordern	1 (+2)
5 bis 6	Helm (Motorradhelm, Hockey- oder Footballhelm, etc.), PA +1	1
7 bis 8	Improvisiertes Schild (Mülldeckel, Stoppschild, etc. – wie Holzschild in DS; PA +1, bricht bei Abwehr-Patzer)	1 (+2)
9	Kniehohe Lederstiefel, PA +1 (Wurf 1-6 metallbeschlagen oder mit Stahlkappe, Tritt als unbewaffnete Attacke mit Gegnerabwehr +2, bricht bei Angriffspatzer)	1
10 bis 11	Geschichtete dicke Winterkleidung (PA +1), gewährt +4 auf alle Würfe zum Widerstehen von kaltem Wetter und dessen Effekten	1 (-2)
12 bis 13	Improvisierte Rüstung (Verschiedene Teile schützender Sportkleidung) PA +1, bricht bei Verteidigungspatzer	1 (+2)
14 bis 15	Lederjacke (wie Lederpanzer in DS, PA +1)	2
16	Krawallschild (wie Metallschild DS, PA +1, Laufen -0,5m)	2
17 bis 18	Kampfhelm (Polizeihelm, Militärhelm, Mittelalterlicher Stahlhelm, etc. wie Plattenhelm DS, PA +1, Initiative - 1)	2
19	ABC-Anzug, keine Verteidigung (PA +0), automatischer Schutz gegen Krankheiten mit Tröpfcheninfektion, Gifte, Viren und Chemikalien	2
20	Kettenpanzer (wie Kettenpanzer DS, PA +2, Laufen -0,5m)	3
21 bis 22	Kugelsichere Weste, PA +2, +3 gegen Feuerwaffen	3 (-2)
23	Plattenpanzer (wie Plattenpanzer DS, PA +3, Laufen -1m)	4
24	Vollständige Polizeirüstung, PA + 3	5
25	Militärische Splitterschutzweste, PA +4	/
26	Vollständige militärische Kampfrüstung, PA +5	/

Tabelle für Waffen und Munition		
Wurf	Ergebnis	Kosten
-5 bis -4	Behelfsmäßige Keule (Fester Ast, Tischbein, etc. – wie Keule in DS, WB +1, zerbricht bei Angriffspatzer)	1 (+6)
-3	Improvisierter grober Speer (Messer an Stab festgeklebt, geschärfter Stab, etc., wie Speer in DS, WB +1, bricht bei Angriffspatzer, auch Fernkampf möglich)	1 (+4)
-2	Schlagring (wie Schlagring im Schmiedewerk, WB +0, Gegner erhält aber keinen Bonus auf die Gegnerabwehr wie bei waffenlosen Angriffen.)	1 (+4)
-1 bis 0	Großes Messer (Küchenmesser, Jagdmesser, etc., wie Dolch in DS, WB +0, Initiative +1)	1 (+2)
1	Schleuder (wie Schleuderstab in DS, WB +0)	1
2	Kampfmesser (wie Dolch in DS (WB +0, Initiative +1), 1-10 Bajonett, welches an Gewehr oder Maschinenpistole angebracht werden kann oder 11-20 Überlebensmesser mit Kompass, Angelleine, Haken, wasserfesten Streichhölzern und Allzweckmesser [1 Baupunkt und +1 auf jede Aktion, bei der das Messer als Werkzeug verwendet werden kann])	1
3	Baseball-Schläger oder Cricket-Schläger (Wie Keule in DS, WB +1, zerbricht bei Angriffspatzer)	1

4	Wurfmesser (Wie Wurfmesser in DS, WB +0, nahkampfgeeignet)	1
5	Machete (wie Kurzschwert in DS, WB +1)	1
6	Schweres Werkzeug (Brechstange, Schaufel, Vorschlaghammer, etc., wie Brechstange DS, WB +1 als Waffe, 2 Baufaktor und +1 bei jeder Aktion, bei der das Werkzeug helfen kann)	2
7	Munition (Pfeile, Kugeln, Granaten, Magazine) oder Schleifstein (3 Vorräte)	2
8	Bogen (wie Kurzbogen in DS, WB +1, Initiative +1, zweihändig, zerbricht bei Angriffspatzer)	2
9	Hammer oder Brett mit Nagel (1-10 wie Kampfstab in DS (WB +1, zweihändig), 11-20 wie Morgenstern im Schmiedewerk (WB +3, Initiative -4, bei Patzer trifft sich der Angreifer selbst))	2
10	Improvisierter Flegel (Toaster oder Bügeleisen am Stromkabel geschwungen, wie Flegel im Schmiedewerk, WB +2, Initiative -2, zusätzlich: bricht bei Angriffspatzer)	2
11	Schwert (1-7 wie Langschwert in DS (WB +2), 8-14 wie Breitschwert in DS (WB +1, Gegnerabwehr -2), 15-20 wie Bihänder in DS (WB +3, Initiative -2, Gegnerabwehr -4, zweihändig))	3
12	Feueraxt oder Spitzhacke (wie Streitaxt in DS, WB +3, Initiative -2, zweihändig)	3
13	Armbrust (wie Leichte Armbrust in DS, WB +2, Initiative -2, zweihändig, zerbricht bei Angriffspatzer)	3
14-15	Handwaffe (wie Revolver im Feuerwerk, WB +3, Gegnerabwehr -4, Trommel (6))	4
16-17	Gewehr (wie Langgewehr im Feuerwerk, WB +3, Gegnerabwehr -3, Zielfernrohr, zweihändig)	4
18	Kettensäge, WB +4, kritischer Angriffspatzer bedeutet Benzin ausgegangen (Vorrat -1), Gegnerabwehr -4, 4 Baupunkte	5
19	1-5 Molotovcocktails, WB +5, Reichweite 10m, Initiative -4, Schadensradius 3m, keine Gegnerabwehr, brennende Kleidung	5
20	Schrotflinte (wie Schrotflinte im Feuerwerk, WB +6, Gegnerabwehr -4, Schrotwaffe, zweihändig); 1-6 abgesägte Schrotflinte, erhöht WB um +1, dafür halbe Reichweite)	5
21	Sturmgewehr (wie Muskete im Feuerwerk, WB +4, Gegnerabwehr -5, zweihändig, zudem Zielfernrohr)	5
22	Halbautomatische Waffe (wie Repetiergewehr im Feuerwerk, WB +5, Gegnerabwehr -4, Repetierer (8), zweihändig)	/
23	Leichtes Maschinengewehr (wie Repetiergewehr im Feuerwerk, Gegnerabwehr -4, zweihändig, jedoch WB +8, Repetierer (10))	/
24	1-5 Stangen Dynamit (wie kleines Pulverfass im Feuerwerk, W20+10 Schaden ohne Gegnerabwehr, Schadensradius 10m, Regeln für gewürfelte 1 bzw. 20 im Feuerwerk)	/
25	Flammenwerfer (Wie Flammenwerfer im Feuerwerk, WB +10, Initiative -4, Abwehr ohne PA)	/
26	1-4 Handgranaten (wie Bombe im Feuerwerk, WB +10, Initiative -4, keine Gegnerabwehr, jedoch Schadensradius 15m)	/

	Fahrzeuge und Transportmittel	
Wurf	Ergebnis	Kosten
-5 bis -4	Skateboard, Laufen +1m, +2m bergab, kann als improvisierte Waffe verwendet werden (siehe behelfsmäßige Keule (wie Keule in DS, WB +1, zerbricht bei Angriffspatzer))	1 (+2)
-3 bis -2	Pferd	1
-1 bis 0	Benzinkanister (2 Vorräte)	1 (+2)
1 bis 2	Motorrad (1-4 mit Beiwagen, 5-9 Sportmotorrad)	1
3 bis 4	Kleinwagen (2 Sitze)	2
5 bis 6	Motocross-Motorrad oder Quad (in kaltem Klima wahlweise Schneemobil, in heißeren Klima Dünenbuggy)	2
7 bis 8	Sportwagen (2 Sitze)	3
9 bis 10	Anhänger (1-5 Campinganhänger)	3
11 bis 12	Großes Auto (5 Sitze)	3
13 bis 14	Pick-Up (1-5 Allrad-Fahrzeug oder Jeep)	4
15 bis 16	SUV oder Minivan (7 Sitze)	4
17 bis 18	Liefer- oder Umzugswagen	5
19	Bus oder Campingmobil	5
20	Gepanzerter Truck oder Rettungswagen	/
21 bis 22	Hummer oder Pritschenwagen	/
23 bis 24	Panzer	/
25 bis 26	Helikopter oder Kleinflugzeug	/

Wurf	Ergebnis	Kosten
	•	1

Ergebnis	Kosten
	Ergebnis

GGGEEEEHHHHIIIIIIRRRNNNEEEEE!!!!

ZOMBIE ERSCHAFFUNGSSYSTEM: KREIERE DEN ZOMBIE AUS DEINEM LIEBLINGS-ZOMBIEFILM

ODER -VIDEOSPIEL, UM IHN GEGEN DEINE

SPIELER ZU SCHICKEN!

-12 NEUE TAIENTE: DEINE ÜBERIEBENDEN WERDEN NEUE TRICKS IERNEN MÜSSEN, UM DIE ZOMBIEAPOCALYPSE ZU ÜBERSTEHN.

- VERWALTE DEINE VORRÄTE: SCHNELLE UND EINFACHE REGELN ZUR VERWALTUNG DER VORRÄTE Ganz im Geiste der "Regelleichten" Natur von Dungeonslayers. Die Welt Zerbricht und Vorräte sind Rar Gesät!

DUNGEONSLAYERS

DUNGEONSLAYERS IST EIN PEN-N-PAPER ROLLENSPIEL,
BEI DEM DIE SPIELER AUF GANZ ALTOMDISCHE ART & WEISE
MONSTER SCHLACHTEN UND DUNGEONS AUSEINANDER NEHMEN.
DAS SYSTEM VON DUNGEONSLAYERS IST SCHNELL
UND LEICHT GESTALTET - KEINE 5 MINUTEN,
SCHON IST EIN CHARAKTER FERTIG UND BEREIT
FÜR SEINEN ERSTEN DUNGEONBESUCH.
ALSO WIRF DEIN KETTENHEMD ÜBER, ZIEH DEINE KLINGE,
DEIN BOGEN ODER DEIN ZAUBERBUCH
- DER DUNGEON ERWARTET DICH!!!



WWW.DUNGEONSLAYERS.DE