

ZOMBIE ZONE GERMANY

DAS ROLLENSPIEL

Schwierigkeitsgrad
»Dystopie für Tourist:innen«

Name

Pronomen

Attribute sind Basis für alle Proben; je eine pro Kategorie auswählen

Körper (SAG)		Geist (CEV)		Seele (RIK)	
Stärke	12	Charisma	10	Resistenz	11
Ausdauer	11	Einfallsreichtum	12	Intuition	12
Geschick	11	Verstand	11	Konzentration	12
Körper-Wurf	34	Geist-Wurf	33	Wahrnehmung	35

Wissen		+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	
Spezialisierungen jeweils zusätzlich +1	35 Englisch (AVI-Probe)	█	█	█	█	█	█	█	
	1. <input type="text"/>	2. <input type="text"/>	3. <input type="text"/>						
	38 Hallenklettern (SEK)	█	█	█	█	█	█	█	
	1. Ausrüstung (39)	2. Speedklettern (39)	3. <input type="text"/>						
	36 Gaming (GEK-Probe)	█	█	█	█	█	█	█	
1. Shooter (37)	2. <input type="text"/>	3. <input type="text"/>							
Wert der Probe inkl. Wissen	36 Kochen (GEI-Probe)	█	█	█	█	█	█	█	
	1. Lasagne (37)	2. <input type="text"/>	3. <input type="text"/>						
	<input type="text"/>	█	█	█	█	█	█	█	
	1. <input type="text"/>	2. <input type="text"/>	3. <input type="text"/>						

Kampf	Waffen	Angriffswert	Schadenswert
Ausweichen 35 (GEK)-Probe	<input checked="" type="checkbox"/>	Nahkampf Basiswert	$\frac{2}{3}G+W$ 7 S 12
	<input checked="" type="checkbox"/>	Der Felshammer	$\frac{1}{2}S+\frac{1}{2}G+W$ 12 S+2 14
	<input type="checkbox"/>	Das Küchenmesser	$\frac{1}{4}S+\frac{3}{4}G+W$ 11 G+4 15
	<input type="checkbox"/>	Die Schere	G+W 11 G+1 12
	<input type="checkbox"/>	Der abgebr. Schürhaken	$\frac{2}{3}S+\frac{1}{3}G+W$ 12 S+3 15

Waffen freischalten →

Alter 26

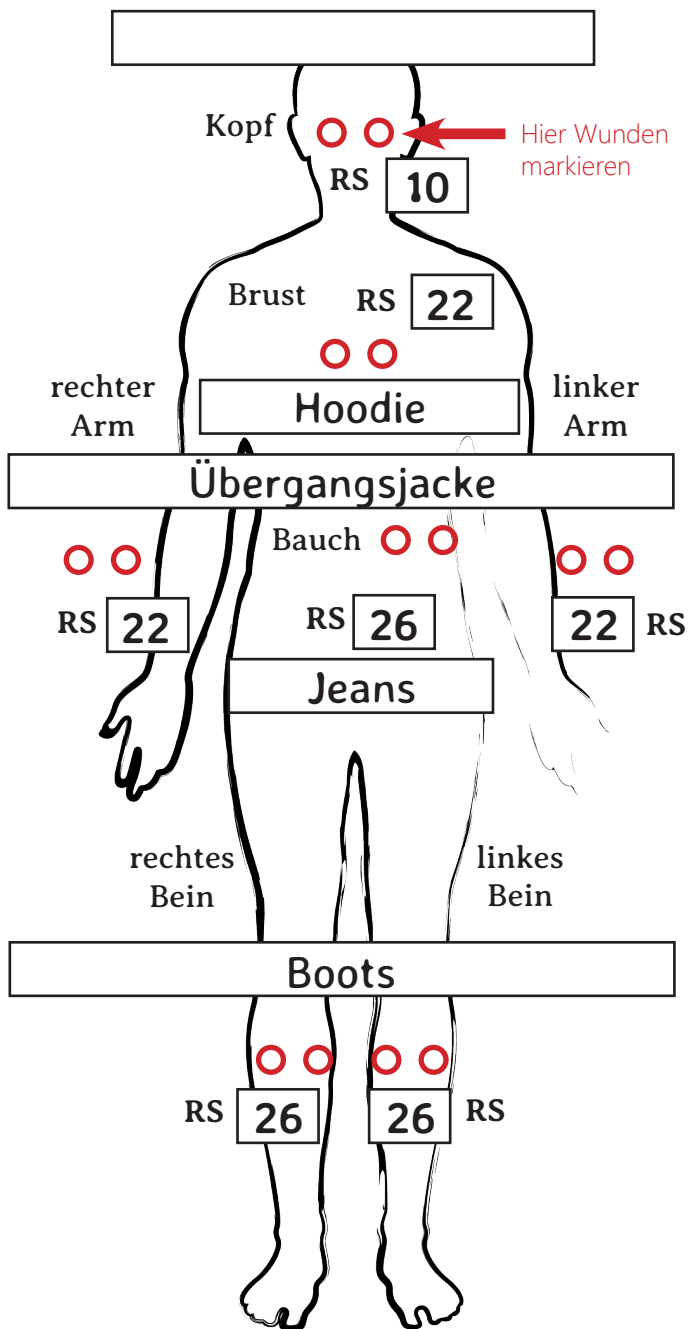
erlernter Beruf Lagerlogistik Citymarkt

Buchstabe B

Buchstabe Z

Buchstabe F

Trefferzonen



Rucksack / Inventar

- Smartphone
- geladene Powerbank
- Paracord-Seil und Karabiner
- Haarnadel
- Taschenbuch „Band der Träume“
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Kampfnutzen



ZOMBIE ZONE GERMANY

DAS ROLLENSPIEL

Schwierigkeitsgrad
»Apokalyptisch«

Name

Pronomen

Attribute sind Basis für alle Proben; je eine pro Kategorie auswählen

Körper (SAG)		Geist (CEV)		Seele (RIK)	
Stärke	11	Charisma	8	Resistenz	10
Ausdauer	9	Einfallsreichtum	12	Intuition	10
Geschick	10	Verstand	9	Konzentration	11
Körper-Wurf	30	Geist-Wurf	29	Wahrnehmung	31

Wissen		+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	
Spezialisierungen jeweils zusätzlich +1	29 Englisch (AVI-Probe)	█	█	█	█	█	█	█	
	1. <input type="text"/>	2. <input type="text"/>	3. <input type="text"/>						
	36 Hallenklettern (SEK)	█	█	█	█	█	█	█	
	1. Ausrüstung (37)	2. Speedklettern (37)	3. <input type="text"/>						
	34 Gaming (GEK-Probe)	█	█	█	█	█	█	█	
1. Shooter (35)	2. <input type="text"/>	3. <input type="text"/>							
Wert der Probe inkl. Wissen	32 Kochen (GEI-Probe)	█	█	█	█	█	█	█	
	1. Lasagne (33)	2. <input type="text"/>	3. <input type="text"/>						
	<input type="text"/>	█	█	█	█	█	█	█	
	1. <input type="text"/>	2. <input type="text"/>	3. <input type="text"/>						

Kampf	Waffen	Angriffswert	Schadenswert
Ausweichen <input type="text" value="33"/> (GEK)-Probe	<input checked="" type="checkbox"/> Nahkampf Basiswert	$\frac{2}{3}G+W$	7 S 11
	<input checked="" type="checkbox"/> Der Felshammer	$\frac{1}{2}S+\frac{1}{2}G+W$	11 S+2 13
	<input type="checkbox"/> Das Küchenmesser	$\frac{1}{4}S+\frac{3}{4}G+W$	10 G+4 14
	<input type="checkbox"/> Die Schere	G+W	10 G+1 11
	<input type="checkbox"/> Der abgebr. Schürhaken	$\frac{2}{3}S+\frac{1}{3}G+W$	11 S+3 14

Waffen freischalten →

Alter 26

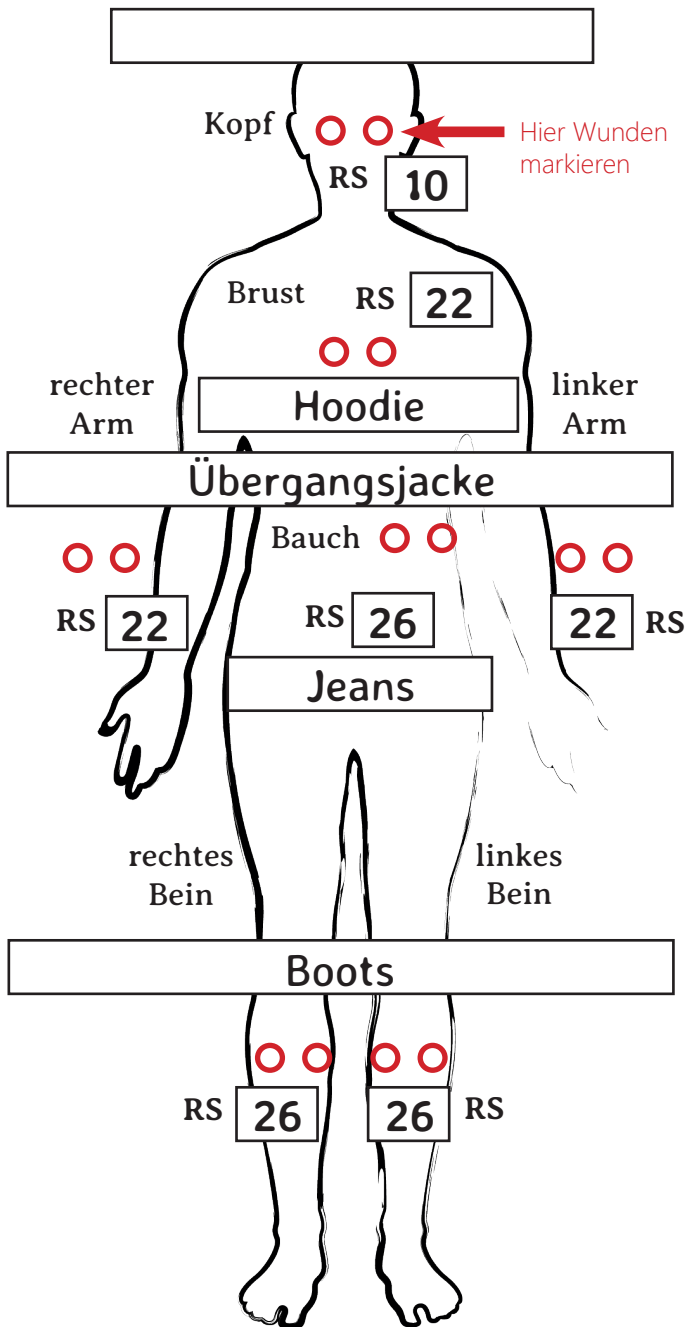
erlernter Beruf Lagerlogistik Citymarkt

Buchstabe B

Buchstabe Z

Buchstabe F

Trefferzonen



Rucksack / Inventar

- Smartphone
- geladene Powerbank
- Paracord-Seil und Karabiner
- Haarnadel
- Taschenbuch „Band der Träume“
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Kampfnutzen

