

Stackato



av Åsa Roos

Ett allvarligt äventyr till Dead Reign
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

“War is not about sound at all, it’s actually about silence, the silence of humanity.”

Illustrationen på omslaget kommer ifrån <http://www.blog.spoongraphics.co.uk/freebies/3-free-scary-zombie-vector-graphics>



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

Rådet den kvällen, kvällen innan de skulle ge sig av, var dämpat. Erika hade suttit bakåtlutad, den tunga magen med det värdefulla nya livet hade vuxit sig stor och hon var bara någon månad kvar från sin förlossning. Det betydde att några av dem var tvungna att ge sig in till staden igen. Stockholm. Mardrömmen. Debatten hade pågått länge och orsaken till debatten - om expeditionen vågade vänta ett par veckor till på snön och kylan - hade avbrutits av Erika som med lugn stämma konstaterat att hon hade haft värkar redan. Det var inte bara hennes liv som stod på spel. Snart var det Evas tur.

Det hela hade slutat med att John och Rebecca åtagit sig att planera expeditionen. John för att han kände till Stockholm och Rebecca för att hon visste var allt de behövde fanns i staden.

Natten var tyst och lugn, som om de vandrande iken utanför den befästa byn ville ge invånarna en gåva innan helvetet bröt loss.

Caveat lector!

Stackato är ett äventyr i 20.000-teckenprojektet och som sådant är det vare sig korrekturläst eller testspelat. Det innebär att du som spelleder bör vara lite extra noga med att läsa igenom äventyret och komplettera där det behövs. Det är ditt äventyr nu. Gör vad du vill med det.

Stämningen i äventyret

Det är ett zombieäventyr som inte bara handlar om zombies utan även om vår mänsklighet. Vilka uppoffringar är vi beredda att göra för att överleva? Hur många vänner kan vi tänka oss att överge? Hur långt räcker principer när döden i form av ett förrutnat lik sträcker sig efter oss och vill omvandla oss till samma sak? Skräcken är på något sätt självskriven, men det vore trevligt om den gick djupare än bara "åh, en zombie till."

Synopsis

Världen som vi känner till den har gått under i Vägen, den sjukdom som lamslog hela infrastrukturen och sedan bjöd på ytterligare en obehaglig överraskning när alla de som dött plötsligt kom tillbaka, men som zombies.

När Stackato utspelar sig har det gått ett eller ett par år sedan z-dagen. Rollpersonerna har funnit både varandra och en trygg tillflykt i en by några timmar utanför Stockholm där de och en samling andra människor byggt en välförvarad befästning av en samling bostadshus och gårdar.

Byn behöver dock utrustning som inte finns att få tag på i de små omkringliggande städerna. Flera av kvinnorna är gravida och även om byn har en barnmorska behövs smärtstillande, antibiotika och andra hjälpmedel man kan få tag på för att inte riskera vare sig barn eller mödrar.

Rollpersonerna får i uppgift (eventuellt tillsammans med några speladarpersoner) att bege sig in i den närmsta storstaden - Stockholm - för att leta reda på material och mediciner. Stockholm är en kyrkogård. Och alla liken rör på sig.

Resan till Stockholm kan vara rätt snabb, det roliga (och läskiga) är så klart att navigera runt inne i Stockholm på jakt efter alla skatter som fortfarande finns i staden.

Stackato

Under rollpersonernas skattjakt kommer de dels att träffa på zombies (så klart) men även en liten klunga överlevare som leds av en halvlevande kvinna vid namn Annika. Annikas grupp (och Annika själv) vill gärna slå sig samman med rollpersonerna. I Annikas grupp finns också en fuskzombie (mock zombie), Göran, som efter att de lämnat Stockholm kommer att börja äta sällskapet och försöka lägga skulden på Annika.

Vägen tillbaka blir längre än vägen till Stockholm, dels på grund av de nya människorna (och Göran) och dels på grund av all utrustning.

Introduktionen till äventyret

John och Rebecca, de informella ledarna i Skråhult, kallar rollpersonerna till sig och förklarar att på gårdagens byråd togs beslutet att skicka en expedition till Stockholm för att hämta ett par objekt och en lång rad läkemedel som skall hjälpa byns två gravida kvinnor att förlösa sina barn utan komplikationer.

Rollpersonerna bör vara Reapers eller liknande. De skall besitta kunskaper som gör dem värdefulla på en sådan här expedition.

John kan ge rollpersonerna information om Stockholm och ett par kartor försiktigt lossade ifrån en Gula Sidorna-katalog, medan Rebecca tillhandahåller en väl inplastad handskreven lista med allt hon behöver, inklusive medicinsk apparatur som ett ultraljud och defibrillator.

Om rollpersonerna är få kommer också Tove, som är hundmästare, och hennes två hundar Sverker och Grynet, samt Emil (soldat) och Martin (Shepherd) att följa med. Spelledaren kan låta dem hänga med oavsett storlek på gruppen, om inte annat så som kanonmat.

Att förbereda sig

Skråhult är en by som ligger på en klippa vid en sjö, bokstavligen talat. Det är en halvö med en broförbindelse och en väg in till byn. Det är därför byn har klarat sig så väl. Den har också en fungerande solenergigenerator och ett fungerande vindkraftverk, vilket innebär att byn har el och rinnande vatten, åtminstone ibland.

Rollpersonerna kommer att få möjlighet att utrusta sig nästan hur de vill. Vapen är lite mer ovanliga i Sverige än i USA, men om det inte är orimliga krav så går det bra. Det finns bensin, eftersom det finns el (bensinpumparna fungerar) och det finns både crossmotorcyklar, bilar och vanliga motorcyklar. John kommer att rekommendera att ta sig delar av vägen med husbil och MC-släp, ställa husbilen en bit utanför Stockholm, ta MC in till ytterkanterna av staden och sedan hitta en cykelbutik eller att ta sig genom staden till fots för att slippa råka ut för olyckor eller snabba zombies som rycker dem av cykeln och liknande.

Husbilen är förstärkt och i det närmaste zombiesäker och bör erbjuda ett gott natthärbärge.

Rollpersonerna får själva avgöra hur mycket de vill lyssna på John och hur många egna planer de vill dra upp.

Dead Reign

När rollpersonerna lämnar Skråhult kan du som är spelledare dra på med en pampig portöppnarscen, lite strözombies och liknande för att sätta en tydlig gräns mellan det trygga (Skråhult) och det okända (vägen till Stockholm).

Vägarna

Vägarna är i varierande skick, men inga av dem har åtgärdats på nästan två år. I närheten av Skråhult är vägen rensad från fordon, något som gjorts under vintermånaderna eftersom zombies är frusna då och utgör lätta mål. Ett par kilometer ut börjar dock bilar dyka upp på vägbanan (stillastående), och en del av dem har fortfarande förare, zombies som inte kan ta sig ur bilen utan bara sitter där och väntar.

Det klassiska zombiestönet hörs när rollpersonerna navigerar sig förbi, men inga andra zombies dyker upp, eftersom rollpersonerna hela tiden rör på sig. Det ändras så klart om de stannar till. Spelledaren kan välja om händelserna sker på vägen till eller vägen ifrån Stockholm.

En natt på vägen

Om rollpersonerna måste sova på vägen mot Stockholm, av olika skäl, det kan bero på vad som helst inklusive att vägarna är så igensatta att rollpersonerna inte kan köra mer än 30 kilometer i timmen, så kommer zombiesarna att dyka upp, förr eller senare.

Det typiska stönandet hörs och sedan börjar zombiesarna skrapa på husbilens väggar och försöka ta sig in. Tittar rollpersonerna ut så ser de ett tiotal zombies som står och krafsar på bilen och stönar.

Korsningsfällan

Någon mil utanför Skråhult är vägen blockerad av två bilar i en korsning. Bilarna har vid första anblick krockat med varandra. Det går inte att köra runt med husbilen, men det går att flytta på bilarna eller ställa husbilen och ta motorcyklarna.

Bilarna är vad det verkar tomma, men i en av dem ligger en crawler och i skogen vid sidan av korsningen ligger en thinker gömd med ca 20 zombiekompisar.

Oavsett hur rollpersonerna väljer att göra - om de inte väljer att hitta en annan väg - så blir de anfallna här.

När de närmar sig bilarna hörs plötsligt det klassiska stönandet från en av bilarna och det blir svårt att hitta crawlern eftersom den är delvis gömd i bagaget.

När stönandet väl börjat får det snart sällskap av en rad zombies, runt 20 stycken som kommer från en dunge intill vägen.

Rollpersonerna har en relativt säker tillflykt i husbilen, men thinkern kan i det sammanhanget:

- Öppna dörrar om de inte är låsta
- Uppmana sina zombiebröder och systrar att välta husbilen

Stackato

Dead Reign

Området är relativt fritt från zombies, men ju längre zombiesarna får hållas, ju fler kommer de att bli.

Mot Stockholm

Det finns inga fler fallor som den vid korsningen, men ju närmare Stockholm rollpersonerna kommer desto fler bilar och zombies siktas. En timme utanför staden börjar det bli svårt att ta sig fram med husbilen.

Stolta, döda stad

Stockholm är knäpptyst. Visst, det hörs fåglar och insekter och andra djur, men Stockholms hjärta har slutat slå. Det hörs inga bilar, inga tunnelbanor. Bortsett från de helt igensatta motorvägarna in och ut ur staden är det soprent på bilar. Det finns inga människor. Det ligger skelett här och där, zombies som slutat fungera för att det finns för lite kvar av dem och människor som tagit sina egna liv, hellre än att bli en av den ansiktslösa massan.

Rollpersonerna måste vara på sin vakt hela tiden medan de rör sig genom staden. Det finns odöda överallt. Stockholm är dessutom en stor stad, så det bör kanske tilläggas att rollpersonerna inte kommer att hitta allt på en dag.

Att hitta någonstans att ta skydd under natten är mycket viktigt, annars är gruppen så gott som döda allihop.

Händelser i Stockholm (Ur Dead Reign, s. 127, förkortad och uppdaterad lista.)

Om ett resultat som redan varit med i äventyret kommer upp, så ignorera slaget och låtsas som att inget händer.

IT6	Beskrivning
1	En liten flicka, kanske 8 - 10 år gammal, kommer gående, stapplande mot rollpersonerna. Hon är täckt av blod och smuts. Spelladaren kan välja om hon är en liten flicka i chocktillstånd, en fuskzombie eller en sloucher.
2	En hund kommer haltande på vägen. Den är utmär glad, men blir glad när den får se rollpersonerna. Det här är en riktigt fin, om än undernörd hund. Den springer mot rollpersonerna, och helt plötsligt brakar 1T4+1 köttätande zombies ut på vägen och förföljer den.
3	Rollpersonerna träffar på 1T10 pattern zombies "på väg till jobbet".
4	2T10 långsamma zombies har samlats vid en SevenEleven där de försöker ta sig in. I butiken står två rädda och utmär glade tonåringar, med konservburkar och läskflaskor i händerna. En av dem har ett illa tilltygat baseballträ.
5	En av rollpersonerna (slå tärning, den som slår lägst drabbas) fastnar med foten vid en gatubrunn. Det visar sig vara en zombie som håller fast hen. Zombien börjar stöna och drar åt sig uppmärksamheten från ett flertal zombies i dvala.
6	Två snabba zombies kommer springande från ingenstans och i deras vaka en armé på 1T100 zombies som långsamt tar sig fram längs de belamrade gatorna.

De överlevande

Någon gång under vistelsen i Stockholm kommer rollpersonerna att träffa på Annika och hennes gäng.

Annika är halvlevande, och vet om det. Zombies bryr sig inte om henne, så hon har lyckats hålla sin grupp vid liv, men nu är det dags att ge sig av. Hon närmar sig rollpersonerna försiktigt efter att ha iakttagit dem ett tag. Hon förstår också att de letar efter något, men vet inte vad, så hon kommer att lämna en plastpåse från Apoteket med kåvepenin, starka smärtstillande, ett FASS och lite andra godsaker där rollpersonerna hittar det, tillsammans med en lapp där hon skrivit "skjut inte".

Efter det introducerar hon sig. Toves hundar förstår att något är fel, men de hälsar och det är gott nog för Tove.

Annika berättar att hon tar hand om ett tiotal överlevare som försökt ta sig ur staden. De finns i Skrapan på Söder. Gamla Stan har tagits över av en döds Kult, så dit går de aldrig. De använder sig av tåg ron till Södra Stationen.

Annikas grupp med överlevare har barrikaderat sig i de övre delarna av Skrapan på Söder. Delar av trapphusen är raserade och ersatta med stegar som hissas ner, och hissarna är blockerade.

Gruppen består av sex män och sju kvinnor. En av männen ser ovanligt hängig ut. Annika introducerar honom som Göran. Göran är fuskzombie, ett äckel som har infiltrerat sig i gruppen och låtsas vara Myrans pojkvän. Myran är en av tjejerna och hon är svårt chockad. Det blev hon när hon såg Göran knäcka skallen på hennes fästman Björn. Göran använde sedan Myran för att infiltrera Annikas grupp. Göran har mycket svårt för Annika, som håller ett öga på honom hela tiden. Annika är ju nästan zombie! Inte alls som Göran, som är människa!

Dramatis personae

Myran - katatonisk, blond tjej som kom till Annikas grupp med Göran för ett par dagar sedan.

Göran - zombie som fortfarande tror att han är människa och som ser förvånande färsk ut. Göran kommer att anfälla någon i gruppen när han blir hungrig nog.

Annika - gruppens ledare och halvlevande. Hon har koll på Stockholm och kan hjälpa rollpersonerna i utbyte mot att hennes grupp får hjälp.

Linda - rädd tonåring som tytt sig till Annika. Hon gillar inte Göran, men tar hand om Myran.

Markus - läkare och psykolog som försöker hjälpa så gott han kan. Han misstänker att Göran inte är den han säger att han är, men Markus har inte fått undersöka honom. Markus misstänker att Göran också är halvlevande.

Viveca - en bestämd kvinna i 50-årsåldern med hagelgevär i näven och en cigarr i mungipan. Markus och Viveca har ett förhållande.

Stackato

Torsten - före detta polis som fått vänster underarm amputerad vid armbågen av en välmenande doktor som trodde på myten om zombiebett. Ironiskt nog var det en hund som bet Torsten.

Jenny - kampsportsexpert som med sin jo-stav krossat mängder med zombieskallar.

Vanja - trött bibliotekarie med ständiga huvudsmärtor som trots det bidragit enormt med sin kunskap. Markus tror att hon har en godartad hjärntumör, men de har inte kunnat undersöka saken.

Anna - en ung tjej som har en säker hand och god syn och roar sig med att lobba hemgjorda smållare i huvudet på zombies.

Micke - Jennys kampsportspojkvän. Stor och snabb med pinnar, men inte lika imponerande som Jenny.

Ville - rädd tonåring. Kär i Annika, men rädd för Göran.

Henrik - medicinare som nu går i lära hos Markus. Han vet att något är fel med Göran, eftersom han sett att Göran ibland inte andas.

De flesta i gruppen kan hantera sig själva men Myran kommer att kräva extra hjälp eftersom hon knappt kan gå. Markus kan föreslå att de försöker undersöka Vanjas huvud när de är på ett större sjukhus, faktum är att han skulle vilja undersöka de flesta i gruppen i förebyggande syfte och har han tillgång till ett helt sjukhus skulle han kunna göra mycket gott. Inte minst att hitta en ersättningsarm för Torsten och lagra upp lite proteser.

Gruppen skulle aldrig ge sig av till en så farlig inrättning som ett sjukhus annars.

Att hitta materialet

Vissa av grejerna på inköpslistan finns bara på stora sjukhus och mödravårdscentraler. På stora sjukhus finns också höga koncentrationer av zombies. Det kommer med andra ord inte att bli lätt att hitta de saker de behöver, inte utan att vara stridsberedda.

Dödskulten i Gamla Stan

I Nobelmuseet i Gamla Stan har en döds Kult slagit ner rötterna. Hela Gamla Stan - som annars hade varit en perfekt liten ö att befästa - har övertagits av zombies. Prästen och ledaren för döds Kulten är helt knäpp och har låtit spanna upp döda politiker över ingången till museet. Om rollpersonerna mot all förmodan skulle vilja ge sig in i Gamla Stan så är det en stor risk att ta. Här finns thinkers, snabba zombies och köttätare. Ingen bra scen med andra ord.

Sjukhuset

Oavsett vilket sjukhus eller vilken vårdinrättning rollpersonerna tar sig till kommer det att finnas många zombies här, både i dvala och aktiva. Det finns också så mycket läkemedel, sprutor och annat material som de kan behöva att

Dead Reign

de inte har svårt att hitta något, särskilt inte med Markus i släptåg. Det är en guldgruva, men en farlig sådan. Den största frågan kommer att bli hur de får med sig allt.

Att ge sig in i sjukhuset är en dödsfälla, men det är det enda sättet att få tag på vad de behöver. Rent generellt kan du matcha värdet på maskinerna och läkemedlen de behöver med antal zombies de stöter på.

Övrigt material

Precis som på sjukhuset så finns det mesta utom färskvaror här. Ju mer värdefullt det är för rollpersonerna, ju fler zombies vaktar materialet.

För både sjukhuset och det övriga materialet rekommenderar jag sidorna 97 - 106 i regelboken Dead Reign.

Att ge sig av hem igen

Vägen hem blir mer komplicerad än vägen dit, i synnerhet om Annikas grupp följer med. Motorcyklarna och husbilen räcker inte till alla i gruppen. Det betyder att det finns en hel del logistik att hantera innan de kan ge sig av.

Annika kommer att vara mycket hjälpsam i sammanhanget. Hon vet var det finns transport och vilka vägar som inte är helt igenproppade av fordon.

Om rollpersonerna inte väljer att ta med sig Annikas grupp kommer de att få svårt att lämna Stockholm. Vanja och Linda gråter hysteriskt, Göran visar sin själviska sida och säger att han skiter i de andra (och Myran) bara han får följa med. Annika kommer att gå fram till personen som sade nej och ge den en rungande örfil och väsa att hon kanske inte är helt levande, men hon har i alla fall ett hjärta kvar i kroppen.

Markus argumenterar ur en överlevnadssynpunkt. Oavsett om hälften av dem dör på vägen tillbaka så kommer det ändå att förbättra Skråhults genetiska urval. Kort sagt - lay on the guilt.

Avslutningen

Avslutningen blir så klart att komma hem igen med material och nya människor till Skråhult.

Att inte röka ut Göran kommer att resultera i att ett flertal personer dör, inte bara i Skråhult utan på vägen också. Göran kommer att försöka skylla allt på Annika och hela tiden förneka sitt eget zombieskap. Om spelledaren så önskar kan Myran vakna ur sin katatoni vid ett dramatiskt tillfälle när Göran och någon annan gått ut i ett ärende och peka ut Göran som zombie. I det fallet dödar Göran så många han kan innan han flyr.

Stackato

Dead Reign

Monster

Göran - Mock zombie (s. 51 Dead Reign)

I.Q. 13 M.E. 7 M.A. 24

P.S. 50 P.P. 5 P.E. 26

P.B. 9 Spd 11

Hit points: 34

Alignment: Diabolic

Armor rating: 14

Horror Factor: 13

P.P.E. 6

Natural abilities: See life energy, sense life energy, recognize human scents, track humans by scent, smell fear in humans, zombies can see without eyes, keen sense of hearing, impervious to most anything, S.D.C and hit point regeneration, No life energy of their own, go dormant, people slain by a zombie rise as one

Skill of note: Prowl 55%, Seduction 50%, Tailing 75% (i övrigt läs på s. 53 Dead Reign)

Attacks per melee: 3

Damage: Bite 2D6, Head Butt 2D4 + PS damage, Punch/ Claw attack 1D6 + PS damage, Kick attack 2D6 + PS

Bonus: +1 on initiative, +2 to strike, parry & dodge. high M.A. to evoke trust/ belief or intimidation, masterful liars

Penalties: -3 på Perception-slag

Vulnerabilities: se sidan 53 Dead Reign

Crawler (s. 40 Dead Reign)

I.Q. 1 M.E. 2 M.A. 3

P.S. 54 P.P. 6 P.E. 15

P.B. 4 Spd 5

Hit points: 15

Armor rating: 14

Horror Factor: 13

P.P.E. 4

Natural abilities: See life energy, sense life energy, recognize human scents, track humans by scent, smell fear in humans, zombies can see without eyes, keen sense of hearing, impervious to most anything, S.D.C and hit point regeneration, No life energy of their own, go dormant, people slain by a zombie rise as one

Skill of note: Acrobatics 40%, Climb 65%/ 55%, Prowl 30%

Attacks per melee: 2 (beror också på vilka lemmar zombien har kvar, en zombie utan armar kan inte slå, exempelvis)

Damage: Bite 2D6, Head Butt 2D4 + PS damage, Punch/ Claw attack 1D6 + PS damage, Kick attack 2D6 + PS

Bonus: +1 to strike, +2 to entangle

Penalties: -2 init och -7 på Perception-slag

Vulnerabilities: Dumb, animalistic, easily tricked, slow moving, can't swim, poor climbers, head shots, decapitation and fire kill, severe cold reduces speed, fear of fire holds them at bay (horror factor 16)

Sloucher (s. 40 Dead Reign)

I.Q.	4	M.E.	3	M.A.	3
P.S.	54	P.P.	7	P.E.	17
P.B.	9	Spd	8		

Hit points: 17

Armor rating: 14

Horror Factor: 13

P.P.E: 3

Natural abilities: See life energy, sense life energy, recognize human scents, track humans by scent, smell fear in humans, zombies can see without eyes, keen sense of hearing, impervious to most anything, S.D.C and hit point regeneration, No life energy of their own, go dormant, people slain by a zombie rise as one

Skill of note: Climb 35%/ 20%

Attacks per melee: 3

Damage: Bite 2D6, Head Butt 2D4 + PS damage, Punch/ Claw attack 1D6 + PS damage, Kick attack 2D6 + PS

Bonus: +2 to strike

Penalties: -2 init och -7 på Perception-slag

Vulnerabilities: Dumb, animalistic, easily tricked, slow moving, can't swim, poor climbers, head shots, decapitation and fire kill, severe cold reduces speed, fear of fire holds them at bay (horror factor 16)

Fast Attack Zombie (s. 43 Dead Reign)

I.Q.	4	M.E.	2	M.A.	4
P.S.	38	P.P.	12	P.E.	20
P.B.	3	Spd	19		

Hit points: 20

Armor rating: 14

Horror Factor: 13

P.P.E: 4

Natural abilities: See life energy, sense life energy, recognize human scents, track humans by scent, smell fear in humans, zombies can see without eyes, keen sense of hearing, impervious to most anything, S.D.C and hit point regeneration, No life energy of their own, go dormant, people slain by a zombie rise as one

Skill of note: Climb 55%/ 45%, Escape Artist 30%

Attacks per melee: 4

Damage: Bite 2D6, Head Butt 2D4 + PS damage, Punch/ Claw attack 1D6 + PS damage, Pounce Attack 1D4 + 1 - 50% chance of knockdown & 1 - 40% chance of pinning, Kick attack 2D6 + PS, Leap Kick Attack 3D8 + PS, Knockdown Attack 1D6 + 1 - 70% chance of knocking the victim down.

Bonus: +2 to strike, +2 to dodge, +1 to entangle

Penalties: -1 init och -5 på Perception-slag

Vulnerabilities: Dumb, animalistic, easily tricked, slow moving, can't swim, poor climbers, head shots, decapitation and fire kill, severe cold reduces speed, fear of fire holds them at bay (horror factor 16)

Stackato

Dead Reign

Flesh Eater (s. 45 Dead Reign)

I.Q.	5	M.E.	6	M.A.	3
P.S.	44	P.P.	9	P.E.	20
P.B.	5	Spd	13		

Hit points: 20

Armor rating: 12

Horror Factor: 13

P.P.E: 2

Natural abilities: See life energy, sense life energy, recognize human scents, track humans by scent, smell fear in humans, zombies can see without eyes, keen sense of hearing, impervious to most anything, S.D.C and hit point regeneration, No life energy of their own, go dormant, people slain by a zombie rise as one

Skill of note: Climb 65%/ 40%, Prowl 45%, Tail and Track (Humans) 36%

Attacks per melee: 3

Damage: Bite 2D6, Head Butt 2D4 + PS damage, Punch/ Claw attack 1D6 + PS damage, Pounce Attack 1D4 + 1 - 50% chance of knockdown & 1 - 40% chance of pinning, Kick attack 2D6 + PS, Leap Kick Attack 3D8 + PS, Knockdown Attack 1D6 + 1 - 70% chance of knocking the victim down.

Bonus: +3 to strike, +1 to disarm, also see natural abilities

Penalties: -3 på Perception slag

Vulnerabilities: Se s. 46 Dead Reign

Pattern Zombie (s. 53 Dead Reign)

I.Q.	1	M.E.	6	M.A.	4
P.S.	50	P.P.	5	P.E.	19
P.B.	3	Spd	7		

Hit points: 19

Armor rating: 14

Horror Factor: 11

P.P.E: 3

Natural abilities: See life energy, sense life energy, recognize human scents, track humans by scent, smell fear in humans, zombies can see without eyes, keen sense of hearing, impervious to most anything, S.D.C and hit point regeneration, No life energy of their own, go dormant, people slain by a zombie rise as one

Skill of note: Climb 35%/ 20%

Attacks per melee: 2

Damage: Bite 2D6, Head Butt 2D4 + PS damage, Punch/ Claw attack 1D6 + PS damage, Kick attack 2D6 + PS

Bonus: +1 to strike

Penalties: -3 init och -8 på Perception-slag

Vulnerabilities: Helt absorberade i sina mönster så är de här zombiesarna de dummaste och minst aggressiva av dem alla. Dumb, animalistic, easily tricked, slow moving, can't swim, poor climbers, head shots, decapitation and fire kill, severe cold reduces speed, fear of fire holds them at bay (horror factor 16)

Death Cult Priest (s. 68 Dead Reign)

Om spelledaren vill låta rollpersonerna ge sig in i döds kultområdet så finns det beskrivningar av döds kulpter och spelledarpersoner här.

Stackato

Dead Reign

Stackato

“War is not about sound at all, it’s actually about silence, the silence of humanity.”

Rådet den kvällen, kvällen innan de skulle ge sig av, var dämpat. Erika hade suttit bakåtlutad, den tunga magen med det värdefulla nya livet hade vuxit sig stor och hon var bara någon månad kvar från sin förlossning. Det betydde att några av dem var tvungna att ge sig in till staden igen. Stockholm. Mardrömmen. Debatten hade pågått länge och orsaken till debatten - om expeditionen vågade vänta ett par veckor till på snön och kylan - hade avbrutits av Erika som med lugn stämman konstaterat att hon hade haft värkar redan. Det var inte bara hennes liv som stod på spel. Snart var det Evas tur.

Det hela hade slutat med att John och Rebecca åtagit sig att planera expeditionen. John för att han kände till Stockholm och Rebecca för att hon visste var allt de behövde fanns i staden.

Natten var tyst och lugn, som om de vandrande iken utanför den befästa byn ville ge invånarna en gåva innan helvetet bröt loss.



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>