

All that's left
Shroombies

Anpassungen an Shroombies

Um All that's left auch abseits der Welt von All that's left und klassischer Zombies einsetzen zu können, werden auf diesem Wege kostenlos und unkommerziell einige Anpassungsmöglichkeiten vorgeschlagen, wie ihr eure Zombies auch als Mushroom-Zombies einsetzen könnt.

Mushroom-Zombies sind Zombies, welche nicht durch einen Virus, sondern durch eine Pilzinfektion übertragen werden. Aufgegriffen wird diese Art von Zombies in der Populärkultur wie Filmen, Serien und Videospielen.

Mit einigen Anpassungen an den Grundregeln und Profilen von All that's left könnt ihr das altbekannte Spiel auch auf dieses Setting übertragen.

Shroombies

Bei Mushroom-Zombies (kurz: Shroombies) werden generell drei Arten unterschieden:

Die schnellen, aber durchaus tödlichen Basis-Shroombies; die blinden aber mit einem sehr guten Gehör gesegneten Fledermaus-Shroombies; sowie die riesigen und schwer zu tötenden Bläh-Shroombies.

Generell entfällt bei Shroombies das Talent „Schlurfer“.

Auf der folgenden Seite sind drei mögliche Profile für Shroombies dargestellt.

Auch bei Lärmtests ist eine Anpassung notwendig, um die heterogene Shroombie-Vielfalt abzudecken. Wende daher am besten folgende Lärm-Tabelle an:

Wurfergebnis	Auswirkungen
1-4	Nichts passiert
5-7	Ein Basis-Shroombie erscheint
8-9	Ein Fledermaus-Shroombie erscheint
10	Ein Bläh-Shroombie erscheint

Basis-Shroombie

Basis-Shroombies sind einfache Shroombies, die erst vor Kurzem verwandelt wurden. Sie sind noch nicht komplett vom Pilz befallen und daher noch wendiger und gefährlicher.

Ein Basis-Shroombie ist durch seine Schnelligkeit jederzeit eine Bedrohung, wenngleich seine geringe Kampfkraft ihn nicht besonders tödlich erscheinen lässt.

Archetyp	N	F	G	K	W	B	Talente
Basis-Shroombie	3	4	3	4	-	9	Willenlos, Schnell zu töten, Flink

Fledermaus-Shroombie

Fledermaus-Shroombies sind in einem sehr fortgeschrittenen Stadium der Pilzinfektion. Ihre Sehorgane sind komplett überwuchert, wodurch sie nichts mehr sehen können. Stattdessen besitzen sie eine, der Fledermaus sehr ähnliche, Art der Ortung über Ultraschall-

wellen in Kombination mit Geräuschen, die sie abgeben, um sich zurechtzufinden. Sie sind dadurch sehr gefährliche Jäger, die auch noch über eine höhere Stärke als Basis-Shroombies verfügen und sollten daher möglichst gemieden werden.

Archetyp	N	F	G	K	W	B	Talente
Fledermaus-Shroombie	5	4	4	4	4	6	Schnell zu töten, Ultraschall-Gehör

Ultraschall-Gehör: Fledermaus-Shroombies können nichts sehen. Stattdessen navigieren Sie mittels ihres Ultraschallgehörs und Geräuschen. Ein Fledermaus-Shroombie bewegt sich immer auf die ihm nächststehende Miniatur zu, die in dieser Runde Lärm oder Ge-

Räusche verursacht hat. Gleichzeitig wirken die Geräusche des Fledermaus-Shroombies sehr einschüchternd. Miniaturen in 10 Zoll Umkreis müssen daher einen Angsttest ablegen, wenn sie erstmals in die Nähe des Fledermaus-Shroombies kommen.

Anpassungen an Mushroom-Zombies

Bläh-Shroombie

Bläh-Shroombies sind die am längsten infizierten Shroombies. Der Pilz hat den Körper komplett übernommen. Der Körper vieler Shroombies stirbt, bevor sie dieses Stadium

erreichen. Die wenigen, die es erreichen, werden zu furchterregenden und äußerst tödlichen Gegnern.

Archetyp	N	F	G	K	W	B	Talente
Bläh-Shroombie	7	4	4	4	4	5	Ausdauernd Mittleres Monster Schwere Rüstung

Mittleres Monster: Der Bläh-Shroombie kann drei Verwundungen aushalten ohne zu sterben. Er stirbt erst bei der vierten Verwundung.

Schwere Rüstung: Der Bläh-Shroombie wird im Spiel behandelt, als trüge er eine schwere Rüstung, ohne jedoch die Abzüge auf Körperbeherrschung zu erhalten.

Neue Aktion / Anpassung von Aktionen

Schleichen (1/n): Eine Figur kann eine Schleichen-Aktion ausführen. Dabei kann sie wählen, ob sie die Aktion als halbe Aktion ausführt (und so bis zu zwei Schleichen-Aktionen ausführen kann) oder als ganze Aktion. Eine Schleichen-Aktion halbiert die Bewegungsreichweite, findet jedoch komplett geräuschlos statt.

Wird die Schleichen-Aktion als ganze Aktion ausgeführt, gilt sie stets als erfolgreich und komplett geräuschlos.

Für jede Schleichen-Aktion, die als halbe Aktion ausgeführt wird, muss die handelnde Figur einen Test auf Körperbeherrschung ablegen. Bei einem erfolgreichen Test wird die Bewegung geräuschlos ausgeführt.

Bei einem erfolglosen Test wird die Bewegung dennoch ausgeführt, verursacht jedoch Geräusche.

Bewegung (n): Alle übrigen Bewegungen verursachen Geräusche.

Geräusche

Geräusche sind ausreichend, um die Aufmerksamkeit von Fledermaus-Shroombies zu erlangen, jedoch nicht laut genug, um Lärm zu verursachen.

Geräusche haben daher keine Auswirkungen auf die Eskalationstabelle oder Lärmtests, es sei denn sie sind explizit als Lärm gekennzeichnet.

Das Myzel-Netzwerk

Das Myzel-Netzwerk ist ein neues Gelände-
teil, welches in jedem Szenario zur Geltung
kommt. Wirf zu Beginn des Spiels einen W6,
um die Anzahl der Myzel-Netzwerke auf dem
Spieltisch zu bestimmen. Jedes Myzel-Netz-
werk hat einen Durchmesser von 5 Zoll und
gilt als schwieriges Gelände.

Wirf für jedes Myzel-Netzwerk einen W10 in
der Mitte des Tisches und platziere das My-
zel-Netzwerk x Zoll in der Richtung, in die
der W10 zeigt. X entspricht dabei dem gewür-
felten Wert.

Bewegt sich eine spielergesteuerte Figur
durch ein Myzel-Netzwerk, erhöht sich die
Eskalationsskala automatisch um drei Felder.