

# Angebot: [freies RPG] Niemandsland

Post by "Darkane" of Aug 30th 2010, 12:34 am

Hey Zwergenbrot,

also ich hatte mir das folgendermaßen gedacht:

1. In der Regel wird man Reste "plündern" soweit das möglich ist. Alles andere hängt von der Größe der Gemeinschaft ab. Ich kann mir schon vorstellen, dass hier und da ein Bergwerk wieder in Betrieb sein wird, aber das ist selten. Für eine wirklich große Produktion fehlt zum einen meistens die Manpower und zum zweiten die Abnehmer. Handel wird größtenteils lokal sein. Die meisten werden wohl damit beschäftigt sein Nahrung zu produzieren.

2. In den großen Gemeinschaften in den Städten haben sich lokale Regierungen gebildet (die von Stadt zu Stadt unterschiedlich sein kann). Außerhalb der Städte ist man auf sich allein gestellt. Plünderer und ähnliche Gefahrenquellen machen das Leben dort sehr hart. Vielleicht existieren kleine unabhängige Gemeinschaften noch auf dem Land, die meisten suchen aber den Schutz der Städte. Das Problem das die Städte haben ist das diese oftmals schon die vorhandenen Ressourcen verbraucht haben werden und jetzt Suchtrupps immer weiter raus senden müssen oder sich um eher schwierig nachzuproduzierende Ressourcen wie Benzin oder Medikamente mit den anderen Städten streiten werden.

Kraftwerke vielleicht bei den sehr großen Städten. Generatoren oder regenerative Energiequellen wird man auch nutzen. Nur ist das Know-How wie man solche Wartet nicht mehr überall vorhanden, da es schwierig ist das Spezialistenwissen das man für Hochtechnologie braucht zu erhalten. Sprich viele Dinge verfallen weil man nur noch notdürftig flicken kann.

Man lebt von den Resten, nutzt was man noch versteht, und versucht die Dinge so lange wie möglich am Leben zu erhalten.

Autonome Tech Einrichtungen (oder auch die Orden aus Fallout (sry, weiss die Namen nicht mehr)) sind sicherlich möglich, aber noch nicht im Detail von mir geplant.

Die Stadt mit dem Hospital soll die mit Abstand größte Community der gesamten Region sein. Ich plane hier mit vielleicht 10.000 Menschen (als Referenz).

Generell die derzeitige Situation ist auch dadurch verschärft, dass es einen neuen Ausbruch mit einem mutierten Virus gibt und nur ein Ort existiert, mit dem Gegenmittel (das Hospital). Die Leute werden also dorthin strömen, sofern die davon wissen.

3. Der Virus soll die Eigenschaft haben das er sich erst versteckt im Körper des Infizierten langsam ausbreitet und dann nach einigen Monaten beginnt, Symptome zu zeigen. Die Übertragung funktioniert sowohl von Mensch zu Mensch als auch über Insekten / Ratten. Neben den Krankheitserscheinungen (Grippe bis Organversagen am Schluss) soll sich auch die Hautpigmentierung ändern, sodass Kranke irgendwann schnell an ihrer blassen Haut erkennbar sind (das kann man aber noch ändern, ist das Symptom was mir einfiel). Als die Gesellschaft nach Ausbruch total überfordert war, wurden die Infizierten irgendwann einfach ausgestoßen oder sogar (aus purer Angst) ermordet, weil man sich vor Ansteckungen fürchtete. Von Infizierung bis Tod kann noch einige Zeit vergehen (je nach Gesundheit der Person Monate bis Jahre).

Das visuelle Symptom soll Ingame dafür sorgen, dass man Gruppen von ausgestoßenen Menschen hat, die ähnlich der Ghule in Fallout sind. Diese können von "mir ist jetzt eh alles scheissegal" Raubbanden bis zu friedlichen Communities die ihr Ende noch so erträglich wie möglich gestalten wollen.

Resistente Menschen (die Minderheit) zeigen keine Symptome.

Ansonsten hatte ich vor, mutantenähnliche Wesen durch die Gentechnik Möglichkeiten zu gestalten. Ein paar militärische Neuentwicklungen die im Chaos freigekommen sind. Wenn die Gruppe Spaß an Mutanten haben sollte, kann man da aber sicher noch mehr Möglichkeiten einbauen (auch durch den Virus).

4. Ich bin für Vorschläge offen 😊 Cyberware und Bioimplantate wären möglich, vor allem im Bereich der Medizin. Aber das Wissen ist dermaßen High Tech das man es wirklich selten sehen wird noch. Fusionsbatterien? Wieso nicht, ich kann mir nur vorstellen, dass viele eher ungerne damit spielen werden, wenn die Dinger ein paar Jahrzehnte nicht mehr gewartet wurden.

Ich hoffe ich konnte ein paar Fragen beantworten. Ich hab aber extra noch soviel Zeit bis zum Start offen gelassen, damit man sich in Details noch verständigen kann was nun existiert und was nicht.