DS-Fanwerk. Dungeonslayers ist eine Marke von Christian Kennig.

Idee & Layout: Constantin Hoppe
Lektorrat: Stefan "dragonorc" Schoberth

DUNGEONSLAYERS FANWERK

EIN 2-SEITEN SZENARIO

WEIHNACHTSSTRESS

ein Zombieslayers-Szenario für die Stufen 1-4
von Constantin "Blakharaz" Hoppe

HINTERGRUND:

Die Feiertage stehen vor der Tür und die Charaktere haben ihre nötigen Geschenke noch nicht beisammen. Da kommt es ja wie gerufen, dass die örtliche Einkaufsgalerie kurz vor dem Fest eine große Rabattaktion startet. Kurz darauf befinden sich die Charaktere inmitten dichtgedrängter Menschenmassen, die alle noch versuchen ihre Einkäufe auf den letzten Drücker zu erledigen. Zur besonderen Freude der Kinder besucht auch ein „echter Weihnachtsmann“ mit lebendigen Rentieren die Galerie und soll zu späterer Stunde auch kleine Geschenke verteilen. Doch der „Weihnachtsmann“ wurde morgens beim anschirren seiner Tiere von einem davon gebissen und hat sich mit einer seltsamen Krankheit angesteckt, die just an diesem Nachmittag ausbricht...

DIE GESCHENKE:

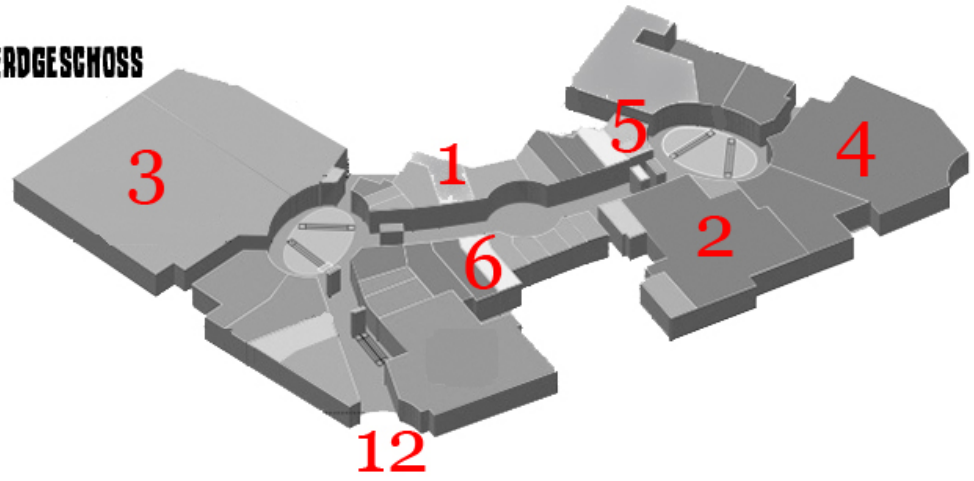
Jeder Charakter benötigt bis zum Fest noch W20/2 Geschenke. Um zu ermitteln für wo man sie finden kann, kann die folgende Tabelle verwendet werden:

W20	Geschenk
1-2	Spielsachen
3-4	Sportartikel
5-6	Klamotten
7-8	Rollenspiel-Sachen
9-10	Musik
11-12	Computerspiel
13-14	Schmuck
15-16	Ein gutes Buch
17-18	Wellness-Artikel
19-20	Bastel-Sachen

DER AUSBRUCH:

Direkt im dichtesten Einkaufsgetümmel, fangen der Weihnachtsmann und seine beiden Rentiere plötzlich damit an, die umstehenden Menschen zu attackieren und zu beißen. Es dauert eine Weile, doch dann bricht große Panik aus, vor allem da die gebissenen ebenfalls damit beginnen andere Menschen zu attackieren. Die Charaktere werden geschubst und weggedrängt. Aufgrund der Panik nimmt niemand Rücksicht auf den anderen. Jeder Charakter muss eine Probe Auf AGI+BE ablegen, oder er wird zu Boden gerissen. Am Boden liegend erhält man durch die trampelnde Menschenmasse 5+W20/2 Schaden, gegen den normal Abwehr geworfen werden kann. Wer stehen bleibt, kann sich mit der Masse Richtung Ausgang treiben lassen, sich nach einem Versteck umschauen oder gestürzten Kameraden aufhelfen (KÖR+ST, bei gelingen wird der Schaden den der gestürzte Charakter erleidet halbiert).
Charaktere die sich nach einem Versteck umschauen, können die Filiale einer Fast-Food-Kette entdecken, in der sie sich vor den panischen Menschenmassen in Sicherheit bringen können.
Lassen sich Charaktere mit zum Ausgang treiben, bricht kurz vor dem Erreichen des Ausgangs auch dort Panik aus, als einige Infizierte anfangen, die Umstehenden Anzugreifen. Es bleibt nur der Weg zurück in die Galerie.

ERDGESCHOSS



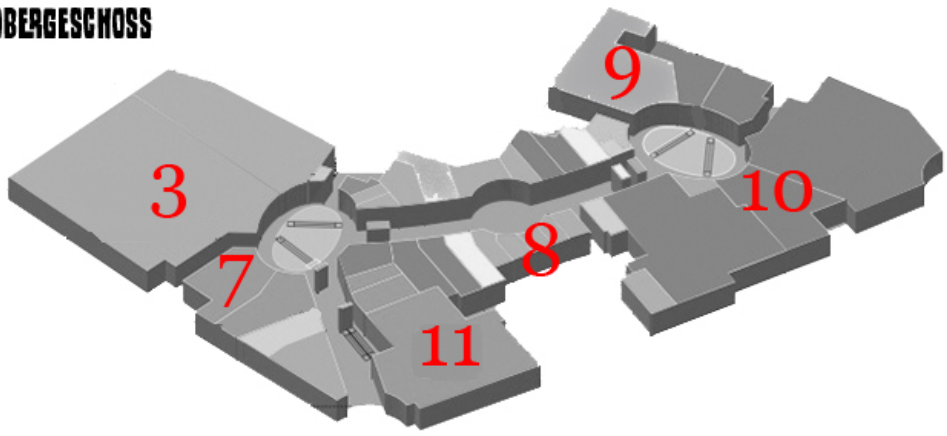
DAS ABENTEUER:

Die Charaktere sollten versuchen, aus der Galerie entkommen. Dafür müssen sie aber irgendwie an den Zombiehorden vorbeikommen, die den Ausgang blockieren. Sicherer scheint da schon der Gang über das Parkhaus zu sein. Darüber hinaus bietet sich nun die einmalige Gelegenheit, günstig an die benötigten Geschenke für Freunde und Familie zu kommen.
Die Suche nach den Geschenken:
Ist man am richtigen Ort, ist es möglich, ein benötigtes Geschenk zu finden. Leider liegt dank der Panik alles kreuz und quer durcheinander, so dass man noch umständlich suchen muss. Ist man in einem gesuchten Geschäft, findet man bei einer gelungenen Probe auf Suchen (GEI+VE) ein Geschenk. Es können auch mehrere Charaktere gleichzeitig Suchen. Pro Suchen-Runde muss jedoch einmal auf die Begegnungstabelle gewürfelt werden. Ein weiterer Wurf auf die Begegnungstabelle wird immer dann nötig, wenn die Charaktere zu einem anderen Ort wechseln und immer wenn sie einen der zentralen (ovalen) Räume betreten.

ÖRTLICHKEITEN:

1–Der Fast-Food-Laden: Hier starten die Charaktere ihr Einkaufs-Abenteuer. Wird der Laden durchsucht, können die Charaktere immerhin Messer und eine große Pfanne (Keule) finden, um sich damit zu verteidigen.
2–Sport- & Turngeschäft: Hier lassen sich neben allerlei In- und Outdoor Sportartikeln auch Baseball- oder Eishockeyschläger (Keulen) finden. Rollschuhe oder Skateboards können darüber hinaus den Laufen-Wert der Charaktere um 1 Punkt erhöhen. Auch einige Knie- und Ellbogenschoner (PA+1) und 4 Schutzhelme (PA+1) lassen sich hier finden. Ein Gefahr in diesem Laden stellt ein Zombie auf Rollschuhen dar.
3–Spielwarenladen: Hier gibt es alles, was das kindliche Herz begehrt. Hier lassen sich auch Murmeln finden, die Zombies zu Fall bringen können, oder lautstarke elektronische Spielsachen, die ablenkend wirken.
4–Klamottenladen: Ein Traum für viele Frauen wird in diesem Geschäft war: Eine riesige Auswahl an Schuhen in allen Farben und Formen.
5–Der Rollenspielladen: Würfel, Miniaturen, Bücher und mehr. Dazu lassen

1.OBERGESCHOSS



sich hier auch noch zwei durchaus brauchbare Langschwerter, ein Kettenhemd und eine Armbrust mit insgesamt 4 Bolzen finden.

6–Musikladen: Hier kann man neben Musik auch allerlei Musikanlagen begutachten. Stellt man eine der Anlagen auf volle Lautstärke, legt laute Musik ein (am besten Motörhead oder Slayer) und schaltet das Ganze an, werden zahlreiche Zombies in das Geschäft gelockt. Zukünftig wird bei allen Begegnungen mit Zombies deren Anzahl um eins reduziert (minimal 1). Im Musikladen halten sich dafür ab diesem Zeitpunkt 3 W20 Zombies auf.

7–Games-Pro: Hier findet der PC oder Konsolengamer die neuesten Spiele. Außerdem kann man diesen Laden durch eine Tür ins Parkhaus verlassen.

8–Juwelier: Allerlei wertvolle Schmuckartikel lassen sich hier finden. Der zombiefizierte Besitzer hat darüber hinaus eine geladene Pistole unter seinem Ladentisch.

9–Büchergeschäft: Neben Büchern und Zeitschriften gibt es hier einen Zugang ins Parkhaus.

10–Massagesalon: Hier lässt sich neben zwei Zombiemasseuren, noch allerlei Wellnesszeug finden.

11–Die Bastlerzentrale: Im gesamten Laden riecht es nach Holz, Metall und Klebstoff. Von historischen Modellen bis Modellflugzeugen kann man hier alles möglich finden. Gewiefte Charaktere können sogar aus Spraydosen und Feuerzeugen ein paar kleine „Flammenwerfer“ (WB+2, max. 3m Reichweite) basteln.

12–Hauptausgang: Vor dem Hauptausgang der Einkaufsmeile haben sich rund 100 Zombies ineinander verkeilt. An ihnen vorbeizukommen scheint nicht möglich zu sein.

Weitere Läden:
Es gibt noch e weitere Läden, die nach eigenem Gutdünken ausgestaltet werden können. Einige Beispiele wären: Ein Shop für Jagdartikel, ein Fahrradladen, ein Supermarkt oder ein Geschäft für Heimunterhaltung.

BEGEGNUNGSTABELLE

W20	Ereignis
1	Ein Zombierentier attackiert die Gruppe (kann max. 2x eintreten)
2-3	Anzahl SC Zombies greifen die Charaktere an.
4-5	W20/4 Überlebende suchen einen sicheren Unterschlupf
6-8	Anzahl SC/2 Zombies greifen die Charaktere an
9	Eine Gruppe von W20/4 Überlebenden kämpfen hier gegen doppelt so viele Zombies
10	Ein infizierter Überlebender, der sich den SC anschließen möchte. Zwei „Szenen“ später erliegt er jedoch seiner Infektion und greift die SC an.
11	Ein kleiner Zombiehund greift die Charaktere an. 1 Runde später schließen sich nochmals SC/2 weitere Zombies dem Angriff an.
12	Ein Brand bricht aus. Ein zufällig ermittelter Laden fängt an zu brennen. Der Laden kann nicht mehr betreten werden (W20 Schaden pro Runde im Inneren)
13	Fund eines zufällig bestimmten Geschenkartikels.
14	Die Polizei trifft ein. Wird dieses Ergebnis ein zweites Mal gewürfelt, beginnen Polizisten in das Gebäude einzudringen. Ab dem dritten Mal begegnet die Gruppe W20/4 Polizisten, die Überlebende retten und Plünderer zu verhaften versuchen.
15	Ein Überlebender liegt hier unter einem Artikel-Berg begraben. Mittels zwei Gelungenen KÖR+ST Proben kann er befreit werden, jedoch nähern sich ihm zeitgleich W20/2 Zombies.
16-20	Keine Begegnung

EIN WEG NACH DRAUSSEN?

Machen sich die SC daran, die Galerie zu verlassen, müssen sie einen geeigneten Ausgang finden. Der sicherste Weg ist der, durch das Parkhaus, da der Hauptausgang von einer Zombiemeute blockiert wird. Doch auch der Weihnachtsmann hat den Weg ins Parkhaus gefunden und blockiert den Charakteren den Ausgang. Auch weitere Zombies könnten versuchen, den SC auf diesem Weg zu folgen. In diesem Fall können einige davon mittels SC-Autos zu Brei gefahren werden.

DAS ENDE:

Nach dem Entkommen aus der Galerie steht einem fröhlichen Weihnachtsfest eigentlich nichts mehr im Wege... solange die Charaktere auch alle Geschenke bekommen konnten.

ZOMBIE

KÖR	8	AGI	6	GEI	0
ST	6	BE	2	VE	0
HÄ	4	GE	0	AU	0
22	12	8	4	14	-

Bewaffnung	Panzerung
Waffenlos (WB+0)	keine (PA+0)

Eigenschaften:

Ansteckender Biss III: Der Biss dieses Zombies ist ansteckend. Wird man dem Zombie gebissen, muss man eine Probe auf KÖR und HÄ bestehen oder infiziert sich. Die Infektion breitet sich innerhalb von Minuten im Körper aus.

Besondere Ausrüstung:

Rollschuhe: Ein Zombie auf Rollschuhen erhält Laufen +1 und die Eigenschaft Sturmangriff (EP+11)

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

GH	3	GK	no	EP	69

ZOMBIERENTIER

KÖR	10	AGI	10	GEI	0
ST	4	BE	7	VE	0
HÄ	4	GE	0	AU	0
36	15	17	9	16	-

Bewaffnung	Panzerung
Hufe oder Biss (WB+2)	Fell (PA+1)

Eigenschaften:

Ansteckender Biss I: Der Biss dieses Zombies ist ansteckend. Wird man dem Zombie gebissen, muss man eine Probe auf KÖR und HÄ bestehen oder infiziert sich. Die Infektion breitet sich innerhalb von Stunden im Körper aus.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

GH	6	GK	no	EP	91

KLEINER ZOMBIEHUND

KÖR	6	AGI	6	GEI	0
ST	4	BE	3	VE	0
HÄ	0	GE	0	AU	0
12	7	9	6	11	-

Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB+1)	Fell (PA+1)

Eigenschaften:

Ansteckender Biss I: Der Biss dieses Zombies ist ansteckend. Wird man dem Zombie gebissen, muss man eine Probe auf KÖR und HÄ bestehen oder infiziert sich. Die Infektion breitet sich innerhalb von Stunden im Körper aus.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

GH	1	GK	kl	EP	50

POLIZIST

KÖR	7	AGI	7	GEI	6
ST	3	BE	1	VE	3
HÄ	3	GE	5	AU	1
20	14	8	4,5	13	17

Bewaffnung	Panzerung
Knüppel (WB+1) Pistole (WB+3)	Schutzweste (PA+3)

Talente:

Schütze II: Schießen +2
Kämpfer II: Schlagen +1
Ausweichen I: Einmal pro Kampf Ausweichen
Bildung I: +2 auf Allgemeinwissen
Charmant I: +2 bei Verhandlungen

GH	6	GK	no	EP	81

ÜBERLEBENDER

KÖR	7	AGI	7	GEI	6
ST	2	BE	1	VE	3
HÄ	2	GE	3	AU	1
19	9	8	4,5	10	-

Bewaffnung	Panzerung
Improvisierter Knüppel (WB+1)	Keine

Talente:

4 Talente nach Wahl, häufig Ausweichen I, Bildung I, Charmant I und Handwerk I.

GH	1	GK	no	EP	70

ZOMBIE WEIHNACHTSMANN

KÖR	13	AGI	4	GEI	0
ST	8	BE	0	VE	0
HÄ	6	GE	0	AU	0
29	21	4	3	21	-

Bewaffnung	Panzerung
Waffenlos (WB+0)	Roter Mantel(PA+2)

Eigenschaften:

Ansteckender Biss III: Der Biss dieses Zombies ist ansteckend. Wird man dem Zombie gebissen, muss man eine Probe auf KÖR und HÄ bestehen oder infiziert sich. Die Infektion breitet sich innerhalb von Minuten im Körper aus.

GH	10	GK	no	EP	83

Erfahrungspunkte:
Kampf EP/SC
Je besuchtes Geschäft 5 EP
Je gefundenes Geschenk 10 EP
Je gerettetem Überlebenden 5 EP
Für das Abenteuer: 25 EP