

U.L.T.R.A.-SLAYERS

Ein Mini-Setting auf Basis der Slay-Engine (**Dungeonslayers** © Christian Kenning), Version 0.9
Für superheldenhafte One-Shots zwischendurch von **Zauberlehrling**, Lektorat **Sintholos** und **Dzaarion**

EINLEITUNG

Dieses Mini-Setting ist für One-Shots mit 2-4 Spielern (und einem Spielleiter) konzipiert vor allem um Spaß zu haben und um etwas auszuprobieren. Möglicherweise auch um Leuten die Slay-Engine nahezubringen, die sonst die Finger davon lassen würden.

Prinzipiell ist gedacht, dass alle Optionen (auch die Charaktere) ausgewürfelt werden können (aber nicht müssen). Wer sich seinen Helden lieber zusammenstellen möchte, der kann nach Absprache mit den anderen einfach die passenden Optionen wählen. Auch der Spielleiter kann natürlich frei aus den Optionen für das Abenteuer wählen und muss nicht auf den Zufall vertrauen. Die Option, das alles hier ausgewürfelt werden kann, habe ich vor allem für die Enthusiasten da draußen geschaffen. Wie auch immer, ich wünsche euch ganz viel Spaß hiermit!

Frohe Weihnachten vom Zauberlehrling!

SETTING UND KURZEINSTIEG

New Slaygon - Eine Metropole in der nahen Zukunft. Es gibt Probleme mit Kriminalität, Drogen, Umweltverschmutzung und Gewalt. Die Sicherheitskräfte und Behörden sind chronisch unterbesetzt, an guten Tagen können sie den Frieden erhalten, an schlechten sieht es ganz anders aus.

Seit einiger Zeit gibt es in den Informationsnetzen Gerüchte von Menschen, die angeblich "Superkräfte" haben. Dies wird von den Behörden als urbane Legenden abgetan. Doch ihr wisst es besser, denn ihr gehört zu ihnen, jeder von euch ist so ein **U.L.T.R.A.** (Unbekannte Lebensform mit Transhumanen, Radikalen Attributen)!

Ihr arbeitet als ein eingespieltes Team von Helden, ja HELDEN, denn bekanntlich sind auch Bösewichte die Helden ihrer eigenen Geschichte. Ihr agiert im Untergrund für einen Auftraggeber, der eure Truppe für diverse Spezialaufgaben zusammengestellt hat. Ihr arbeitet im Geheimen, denn die Öffentlichkeit ist noch nicht bereit. Heute sollt ihr euren nächsten Auftrag erhalten...

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Helden haben, wie aus Dungeonslayers bekannt, die 3 körperlichen Attribute KÖR (Körper), AGI (Agilität) und GEI (Geist). Diese haben zu Beginn alle den Wert 6.

Dazu hat der Held die 6 bekannten Eigenschaften ST (Stärke), HÄ (Härte), BE (Bewegung), GE (Geschick), VE (Verstand) und AU (Aura). Diese sind zu Beginn der Charaktererschaffung 0.

SUPERKRÄFTE

Das Wichtigste zuerst: Jeder Held (oder Heldin!) hat zu Beginn genau eine Superkraft (1W20 oder auswählen). Das ist seine Spezialität. Es ist so gedacht, dass jeder im Team eine andere Kraft hat.

1	Jumper	AGI +1
	Der Held kann sich an einen Punkt teleportieren, auf den der Held eine direkte Sichtlinie hat und nicht weiter als GEI*20 Meter entfernt ist. Der Held kann kein Lebewesen mitnehmen. (1 Aktion)	Trickster
2	Elementarkraft	GEI +1
	Der Held kann ein Element kontrollieren (z.B. Eis, Feuer, Blitz,...) und pro Runde einen Strahl aus diesem Element schießen (Zauber „Elementstrahl“). Der Held ist gegen Schaden durch „sein“ Elements immun.	Grips
3	Natürliche Waffen	KÖR+1
	Der Held hat tierische Krallen oder ähnliche Waffen (Nahkampf WB+3, GA = ±0 und nicht wie sonst +5 bei „waffenlos“).	Muskel
4	Speedster	AGI+1
	Der Held ist sehr schnell (Laufen +2). Er hat pro Kampfrunde 2 Aktionen (davon max. 1 Fernkampfangriff, da Waffe überhitzt).	Trickster

5	Telekinet	GEI+1
	Der Held kann den Zauber „Telekinese“ wirken (1 Aktion).	Grips
6	Regeneration	KÖR+1
	Der Held regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses einer Regenerations-Probe (PW: KÖR+HÄ). Ein Immersieg heilt den Charakter vollständig. Ein Patzer verhindert die Heilung für W20 Runden.	Muskel
7	Fliegen	AGI+1
	Der Held kann, statt zu laufen, mit doppelter Laufen-Geschwindigkeit fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit auf Laufen x 4.	Trickster
8	Erweiterte Wahrnehmung	GEI+1
	Der Held hat ein großes Sichtspektrum (Röntgenblick, Nachtsicht/Infrarot) und kann zusätzlich den Zauber „Lauschen“ wirken (1 Aktion).	Grips
9	Berserker	KÖR+1
	Der Held führt Nahkampf-Angriffe mit 2*KÖR statt KÖR+ST aus.	Muskel
10	Animalisches Wesen	AGI+1
	Der Held hört besser, sieht besser, riecht besser, kann mit Tieren eingeschränkt kommunizieren und den Zauber „Tiere besänftigen“ wirken (1 Aktion).	Trickster
11	Unsichtbarkeit	GEI+1
	Der Held kann für max. GEI+KÖR Minuten unsichtbar werden (1 Aktion). Danach muss der Held die selbe Zeitspanne auf das nächste Verwenden der Kraft warten.	Grips
12	Vergrößern/Verkleinern	KÖR+1
	Der Held kann im Kampf für maximal KÖR+VE Runden entweder „Winzig“ (KÖR, ST, HÄ * 0,5 und Laufen * 0,2) oder „Groß“ (KÖ, ST, HÄ und Laufen *2) werden - außerhalb des Kampfes bis max. KÖR+VE Minuten. Danach muss der Held mindestens die selbe Zeitspanne auf das nächste Verwenden der Kraft warten.	Muskel
13	Pflanzenwesen	AGI+1
	Der Held kann mit pflanzlichen Organismen kommunizieren und verschießt schmerzhaft Sporen/Dornen (WB+2)	Trickster
14	Kletterläufer	AGI +1
	Der Held kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern (keine Kletterprobe notwendig).	Trickster
15	Steinhaut	KÖR+1
	Der Held erhält durch alle Angriffe nur den halben Schaden.	Muskel
16	Amphiboid	AGI+1
	Der Held kann sich im Wasser wie an Land bewegen (Schwimmgeschwindigkeit = Laufen) und unter Wasser atmen.	Trickster
17	Telepath	GEI+1
	Gedankenlesen: Kann bei einer erfolgreichen vergleichenden Probe (GEI+AU des Helden vs. GEI+HÄ) die Gedanken einer Zielperson für Probeergebnis Runden*2 „mithören“. (1 Aktion) Kann kurze Nachrichten telepathisch an andere Personen im Umkreis von max. GEI+VE Meter senden. (1 Aktion)	Grips
18	Tiergestalt	KÖR+1
	Der Held kann sich in einen Puma, Wolf oder Hund und zurück verwandeln (je 1 Aktion). Seine geistigen Eigenschaften/Attribute bleiben erhalten, er kann nicht sprechen. Die körperlichen Eigenschaften/Attribute entsprechen dem Tier.	Muskel
19	Gestaltwandler	AGI +1
	Der Held kann das Aussehen einer bekannten Person annehmen (1 Aktion). Die eigenen Attribute/Eigenschaften bleiben erhalten.	Trickster
20	Zeitstopp	GEI+1
	Der Held kann den Zauber „Zeitstopp“ wirken.	Grips

DER VORFALL

Jeder Charakter hat seine Superkraft durch einen Vorfall bekommen (1W20/2). Dadurch wurden ein bis zwei körperliche Attribute des Helden verändert.

	Vorfall	KÖR	AGI	GEI
1	Experiment/Selbstversuch	+1		+1
2	Spontane Mutation	+2		
3	Kontakt mit oder Einnahme von Superdroge		+2	
4	Technisches Gerät/ mystisches Artefakt	+2		
5	Unfall (Stromschlag,...)	+1	+1	
6	Verletzung durch ein (mutiertes) Tier		+2	
7	Verstrahlung	+1		+1
8	Nahtoderfahrung			+2
9	Kontakt mit Aliens/fremden Dimension		+1	+1
10	Göttliche Begegnung/Pakt mit dem Teufel			+2

BERUF

Jeder Charakter hatte vor dem Vorfall, der ihn verändert hat, einen Beruf - und dadurch ein besonderes Talent (W20).

	Beruf	Rolle	Talent
1	Soldat	Muskel	Schütze
2	Wissenschaftler	Grips	Analytiker
3	Doktor	Grips	Druckverband
4	(Bau)arbeiter	Muskel	Kletterass
5	Dieb	Trickster	Heimlichkeit
6	Hacker	Trickster	Computerfreak
7	Politiker	Grips	Charmant
8	Reporter/Ermittler	Grips	Wahrnehmung
9	Gefängnisinsasse	Muskel	Einstecker
10	Drogendealer	Trickster	Schlitzohr
11	Ingenieur	Trickster	Konstrukteur
12	Apotheker	Grips	Zauberwasser
13	Polizist	Muskel	Schnelle Reflexe
14	Büroangestellter	Trickster	In Deckung
15	Reinigungskraft	Muskel	Giftresistent
16	Sportler	Muskel	Flink
17	Geistlicher	Grips	Willenskraft
18	Fernsehstar	Grips	Glänzendes Vorbild
19	Pilot	Trickster	Fluggeräte
20	Taxifahrer	Trickster	Fahrzeuge

KLASSE UND EIGENSCHAFTSWERTE

Bei ULTRA-Slayers gibt es keine festen Klassen im eigentlichen Sinn. Es gibt 3 Rollen, denen die Charaktere auf Grund ihrer Superkraft und ihrem Beruf zugeordnet werden können: Muskel (ST/HÄ), Grips (VE/AU) oder Trickster (BE/GE). Es gibt zwei Möglichkeiten:

1) Der Spieler hat für den Helden bei Superkraft und Beruf die selbe Rolle erhalten, dann darf er nun 6 Punkte auf die entsprechenden Eigenschaften aufteilen (max. 4 pro Eigenschaft).

2) Der Charakter hat zwei verschiedene Rollen bei Superkraft und Beruf und ist deswegen beiden Rollen zugeordnet. Er verteilt nun je 3 Punkte auf die beiden entsprechenden Eigenschaftsgruppen.

In jedem Fall darf der Charakter danach 4 weitere Punkte frei verteilen.

Die Gesamtsumme aller Eigenschaftswerte muss zum Schluss 10 ergeben. Alle Eigenschaften haben bei der Erschaffung grundsätzlich einen Maximalwert von 4.

KAMPFWERTE

Wie bei Dungeonslayers gibt es Kampfwerte, die sich aus Eigenschaften und Attributen zusammensetzen. Diese werden wie folgt berechnet und entsprechen den jeweiligen Werten des Grundregelwerks von Dungeonslayers.

LEBENSKRAFT (KÖR+HÄ+10)

ABWEHR (KÖR+HÄ+PA)

INITIATIVE (AGI+BE)

LAUFEN (AGI/2+1)

NAHKAMPF (KÖR+ST+WB)

SCHIESSEN (AGI+GE+WB)

MENTALE KRÄFTE/ZAUBERWERTE

In der Welt von ULTRA-Slayers gibt es eine kleine Gruppe von Helden, die Kraft ihrer Gedanken hervorrufen können, die wie Zauberei wirken. Dieses „Zaubern“ funktioniert wie im bekannten Zauberwerk auf Basis von „Gedankenkraft“, von der ein Held nur einen begrenzten Vorrat hat. Diese Gedankenkraft/Mana wird nur verbraucht, wenn Zauber erfolgreich gewirkt werden. Ausnahme: Patzer bedeuten den Verlust von Gedankenkraft.

GEDANKENKRAFT (GEI+AU+VE) **ZAUBERN** (GEI+AU)

Wird von allen Helden mit mentalen Jeder Held mit einer mentalen Kräften benötigt. Regeneriert 1 Fähigkeit benötigt diesen Wert Punkt / Stunde.

AUSRÜSTUNG

Jeder Held verfügt zu Beginn über folgende Grundausrüstung.

Beschreibung	Details	Wert €
Normales Gewand	PA +0	10
Pistole (9mm)	inkl. Magazin (8 Schuss), WB+1	120
Kommunikationsdevice	Handy, Funkgerät	20
Ausweis	Ausweis mit einer Tarnidentität	100

Darüber hinaus hat der Held noch weitere Ausrüstungsgegenstände, diese können je nach Klasse(n) gewählt werden und müssen von 100 € (Credits) Startbudget bezahlt werden.

Beschreibung	Details	Klasse	€
Med. Notfallset	PW:10	G	20
Erste Hilfe Set	1 Anwendung wie Talent „Druckverband“	G	60
Adrenalin/ Drogen	W20/3 Runden Laufen*2, Schaden/2)	GT	50
Taschenmesser	Bastel/Reparaturprobe u.ä. PW +2	MG	10
Kevlarweste	PA+2, Laufen -1	M	60
Zusatzmunition	16 Schuss	M	50
Kampfmesser	WB+1, INI+1	M	20
Laptop	Proben auf „Hacking“ +4	GT	55
Elektrodietch	Proben auf Schlossknacken +2	T	35
Fotoapparat	Für 1000 Fotos	MGT	25
Kamera	4h Aufnahme	GT	30
Taschenlampe	Bringt Licht ins Dunkel	T	10

Anregungen findet man z.B. bei DS-X ab S. 49 (Preise einfach *0,1).

WAS FEHLT DEM HELDEN NOCH?

Um die Charaktererschaffung abzuschließen kann man alleine oder gemeinsam versuchen, eine oder mehrere der folgenden Fragen zu beantworten.

- Wie heißt der Held? Peter Purker, Nadja Nadizia, Oro D'Oro oder Bernd Banner wären Beispiele
- Wie ist der Künstlernamen? Sowas braucht man!
- Woher kommt der Held?
- Hat die Kraft/der Vorfall das Aussehen beeinflusst?
- Wie lange hat er/sie seine Kräfte schon?
- Wie kam er/sie zum Team?
- Was möchte er/sie erreichen?
- Was hält er/sie von den anderen Teammitgliedern?
- Hat sich die Gruppe einen gemeinsamen Namen gegeben?

TALENTE

ANALYTIKER

GRIPS II

Steigert alle Proben, die mit der Analyse oder der Untersuchung von Gewebeproben, Organismen und Ähnlichem zu tun haben um 3 pro Rang.

CHARMANT

MUSKEL II GRIPS II TRICKSTER II

Der Charakter erhält pro Talentrang einen Bonus von +2 auf alle Proben, die mit sozialer Interaktion zu tun haben. Ist das Gegenüber sexuell an dem Charakter interessiert, steigt der Bonus auf +3.

COMPUTERFREAK

GRIPS II, TRICKSTER II

Der Charakter kennt sich sehr gut mit Computersystemen aus. Pro Talentrang erhält er +3 auf alle Programmieren- und Hackingproben. Grundvoraussetzung für die Anwendung des Talents ist, dass er das notwendige Equipment besitzt bzw. Zugriff darauf hat.

DRUCKVERBAND

GRIPS II

Einmal pro Talentrang und Kampf kann der Charakter eine Probe auf GEI+ST+ doppeltem Talentrang ausführen und ein angrenzendes Ziel um das Probenergebnis heilen (Jedes Ziel kann so nur einmal pro Kampf erfolgreich geheilt werden).

EINSTECKER

MUSKEL II

Der Charakter versteht es, ordentlich Schaden einzustecken. Pro Talentrang steigt die Lebenskraft (LK) um +3.

FAHRZEUGE

TRICKSTER II

Der Charakter hat sich auf Landfahrzeuge spezialisiert und erhält +3 pro Rang auf Proben und Stunts mit Autos, Motorrädern etc.D

FLINK

MUSKEL II TRICKSTER II

Der Charakter ist schnell zu Fuß. Pro Rang erhöht sich der Laufen-Wert um 1 m.

FLUGGERÄTE

TRICKSTER II

Der Charakter hat sich auf Luftfahrzeuge spezialisiert. Proben mit Flugzeugen, Helikoptern und anderen Fluggeräten sind um +3 pro Rang erleichtert.

GIFTRESISTENT

MUSKEL II

Proben auf „Gift trotzen“ sind um +2 pro Talentrang erleichtert.

GLÄNZENDES VORBILD

TRICKSTER II GRIPS II MUSKEL II

Wenn der Charakter einen Feind attackiert inspiriert er seine Verbündeten. Jeder Verbündete erhält +1 pro Talentrang auf Angriffe gegen das letzte Ziel des Charakters, bis dieser wieder am Zug ist.

HEIMLICHKEIT

TRICKSTER II

Der Charakter ist ein geübter Schleicher und Tarnen. Pro Rang erhält er +2 auf alle Proben, die mit Heimlichkeit zu tun haben.

IN DECKUNG

TRICKSTER II GRIPS II

Der Charakter versteht es, sich im Kampf geschickt zu positionieren. Pro Rang werden in jeder Kampfrunde, in der er keine offensive Handlung unternimmt, alle Angriffe gegen ihn um 2 gesenkt, sofern er sich ihrer bewusst ist.

KLETTERASS

MUSKEL II

Der Charakter erhält auf alle Klettern-Probe einen Bonus von +2 pro Talentrang und die normale Klettergeschwindigkeit von Laufen/2 wird pro Talentrang um 1m erhöht. Außerdem kann der Charakter an überhängenden Wänden oder gar kopfüber an Decken ganz „normal“ klettern (also diesbezüglichen Malus ignorieren), sofern diese nicht gänzlich eben sind, sondern über Vorsprünge, Kabel, Rohre, Mauerfugen o.ä. verfügen.

KONSTRUKTEUR

TRICKSTER II

Der Charakter erhält pro Rang +3 Bonus beim Zusammenbau, der Reparatur, Konstruktion oder der Manipulation von Geräten. Der Konstrukteur hat eine kleine Überwachungsdrohne mit Kamera, die er über sein Handy steuern kann.

PRÄZISIONSSCHUSS

MUSKEL II

Mittels dieses Talentes erhält der Charakter pro Kampf einmal pro Talentrang die Möglichkeit, seinen Fernkampfangriffswurf um den AGI-Wert zu erhöhen. Besitzt er mehr als einen Talentrang, kann er die Ränge auch zu einem tödlichen Schuss vereinen.

SCHLITZOHRE

TRICKSTER II

Auf alle Proben sozialer Interaktion, bei denen geblufft, gefeilscht oder verhandelt wird, erhält der Charakter einen Bonus von +3 pro Talentrang.

SCHNELLE REFLEXE

MUSKEL II TRICKSTER II

Der Charakter kann schnell reagieren. Im Kampf steigt seine Initiative um 2 pro Rang des Talentes. Zudem kann er einmal pro Rang im Kampf seine Waffe als „Freie Aktion“ wechseln oder nachladen.

SCHÜTZE

MUSKEL II

Der Charakter ist ein geübter Fernkämpfer. Er erhält auf Schießen einen Bonus von +1 pro Talentrang.

WAHRNEHMUNG

GRIPS II

Pro Rang dieses Talentes steigen alle Proben auf Bemerken um +2 Punkte.

WILLENSKRAFT

GRIPS II

Der Anwender kann seinen Geist-Wert einmal pro Rang und Kampf zu einer mentalen (Zauber)-Probe hinzuaddieren.

ZAUBERWASSER

GRIPS II

Der Charakter kann einen Trank (sh. Tränke im GRW von Dungeonslayers) improvisieren, indem er einige vorhandene Zutaten zusammenrührt, was eine Aktion und eine Tränke-Brauen-Probe erfordert (und Zutaten). Nach doppeltem Talentrang in Runden wird der improvisierte Trank jedoch wieder zu Wasser.

Seine Wirkung endet augenblicklich, auch wenn er bereits getrunken wurde. Hat der Trank einen finalen Effekt (z.B. Berserkertrank) tritt er nun in Effekt. (Auswahl DS4 S. 96/97, max. im Wert von 500GM)

MENTALE KRÄFTE / ZAUBER

ELEMENTSTRAL

ZB: +1

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 5 Meter

Kosten: 2 Punkte Gedankenkraft

Effekt:

Der Held schießt einen Strahl aus Feuer/Eis/Blitzen auf einen Feind, dessen Schaden dem Probenergebnis entspricht.

LAUSCHEN

ZB: -1 pro 10m Entfernung

Dauer: VE x 2 Kampfrunden

Distanz: Selbst

Kosten: 4 Punkte Gedankenkraft

Effekt:

Der Held kann sein Hörzentrum an einen bis zu VE x 5 Meter entfernten Punkt verlagern (klare Sichtlinie vorausgesetzt) und vernimmt alles, was dort zu hören ist, als würde er sich dort befinden.

Dieser Punkt kann eine freie Stelle im Raum sein oder auch ein Kleidungsstück des Belauschten.

ZEITSTOPP

ZB: -2

Dauer: Konzentration

Distanz: VE x 5 Meter

Kosten: 4 Punkte Gedankenkraft

Effekt: Bei Erfolg kann der Zaubernde in einer Zone von VE Metern die Zeit extrem verlangsamen, beinahe stoppen. Der Effekt wirkt solange er sich ununterbrochen konzentriert (zählt als ganze Aktion). Lebewesen ist es möglich, die Augen zu bewegen, zu atmen und klar zu denken, aber sehr langsam. Der Zauber wirkt auch auf Objekte (Uhren, Bomben,...).

TIERE BESÄNTIGEN

ZB: -LK/5 des Ziels

Dauer: VE Stunden

Distanz: Radius von VE x 5 Meter

Kosten: 4 Punkte Gedankenkraft

Effekt:

Aggressive Tiere im Wirkungsradius können mit diesem Zauber besänftigt werden.

TELEKINESE

ZB: -1 pro (Stufe x 5) kg Gewicht

Dauer: Konzentration

Distanz: VE x 5 Meter

Kosten: 4 Punkte Gedankenkraft

Effekt:

Mit diesem Zauber lässt der Zauberwirker einen unbelebten Gegenstand mit einer Geschwindigkeit von 1m pro Kampfrunde schweben, solange er sich ununterbrochen konzentriert (zählt als ganze Aktion).

DER AUFTRAG

Im Folgenden wird eine Ausgangslage und Motivation für den Auftrag erstellt. Zum Schluss wird eine Grobstruktur für das Abenteuer der Helden entworfen – die Details müssen natürlich vom Spielleiter noch detailliert vorbereitet werden.

DER/DIE AUFTRAGGEBER UND DAS MOTIV

Wer sind der/die Auftraggeber der Helden und warum tun sie, was sie tun (je 1W20/2).

	Auftraggeber		Motiv
1	Behörden	1	Der nächste/letzte Schritt zur Weltherrschaft
2	Anonym	2	Chaos/Umsturz herbeiführen
3	Wissenschaftler	3	Verhinderung der (Zombie-)Apokalypse
4	Menschenfreund	4	Ausrottung der Menschheit
5	Irrer	5	Weiterentwicklung der Menschheit
6	Megakonzern	6	Geld
7	Millionär	7	Rache
8	Politiker	8	Kontakt mit Außerirdischen/fremden Wesen
9	Militär	9	Zerstörung/Rettung der Atmosphäre/Umwelt
10	Kirche	10	Rettung der Welt durch radikale Maßnahme

DAS ZIEL DES AUFTRAGES

Was müssen die Helden nun für ihren geheimnisvollen Auftraggeber erledigen (1W20/2)?

1	Bergung eines Artefakts
2	Beseitigung eines gegnerischen Agenten/Informanten
3	Sicherung/Zerstörung einer Fabrik/eines Labors
4	Verhinderung eines Treffens/eines Kontaktes
5	Stoppen eines Transports (Flugzeug, Zug,...)
6	Rettung von Zielperson(en)
7	Gefangennahme von Zielperson(en)
8	Freisetzung eines Stoffes
9	Infiltration einer Behörde/Organisation
10	Veränderung der zeitlichen Kausalität

DAS ABENTEUER

Das Abenteuer besteht aus 4-5 "Szenen" in denen die Protagonisten Schwierigkeiten meistern oder Kämpfe bestehen müssen. Jede dieser Szenen spielt an einem anderen Ort. Dieser kann ausgewürfelt werden, oder ausgewählt (siehe Tabelle unten).

Szene 3 ist optional – muss also nicht unbedingt vorhanden sein. Sie macht die Geschichte aber auf alle Fälle interessanter.

1	Restaurant	8	Einkaufszentrum/ Flughafen/Hafen
2	Öffentlicher Platz (U-Bahn-Station, Park)	9	Wohnhaus
3	Freizeitpark, Parkgarage	10	Bürogebäude/Ministerium
4	Labor	11	Fabrik
5	Gefängnis	12	Kraftwerk
6	Bank/Tresorraum	13	Raumstation
7	Bunkeranlage/ Kellerkomplex	14	Vulkan

SZENE 1: DIE SPUR / DIE REISE

Ort: 1W20/2

Die Helden haben einen Tipp bekommen, wo sie Hinweise auf ihr Ziel erhalten können. Möglicherweise muss Agenten eines konkurrierenden Netzwerkes zuvorgekommen werden, die auch versuchen die Zielperson anzusprechen oder anwerben. Diese hat essentielles Wissen über das Ziel(-gebiet) verfügt.

Beispiele:

- Eine Person weiß als einzige den genauen Aufenthaltsort des Ziels.
- Eine Person verfügt über wichtige Informationen (Zugangs-codes)

Mögliche Komplikationen:

- Die ULTRAS werden bemerkt und angegriffen.
- Die Zielperson flüchtet.
- Die ULTRAS werden von Wachpersonal aufgehalten/kontrolliert.
- Viele Zivilisten sind anwesend.

Anwesende/Gegner:

Einige Zivilisten (GK A), eine Hand voll Handlanger (GK B), maximal 1-2 Leutnants (GK C)

Ergebnis von Szene 1:

Trotz aller Komplikationen sollten die ULTRAS einen Hinweis und Hilfestellung erhalten haben, wie die nächsten Schritte der Gegenseite aussehen könnten bzw. wo sich das Ziel befindet.

SZENE 2: DIE SUCHE

Ort: 1W20/2+1

Die Suche nach dem Zielort oder der Zielperson führen die Helden an diesen Ort. Möglicherweise müssen sie hier ein Puzzle lösen, oder eine Person befragen/interviewen. Es könnte auch sein, dass die Informationen versteckt oder in einem Tresor gelagert sind, der zuerst gefunden und geknackt werden muss.

Gegner: Einige Zivilisten (GK A), möglicherweise ein wenig Wachpersonal (GK B) mit Hunden (GK B). Ein Sicherheitssystem (Kameras,...) könnte vor Ort installiert sein.

Ergebnis von Szene 2:

Die Helden sollten über alle Hinweise und Informationen verfügen, um ihren Auftrag auszuführen (z.B. Zielort und Zeit, Zugangs-codes und Beschreibung der Zielperson,...)

SZENE 3: DER TWIST (OPTIONAL)

Ort: 1W20/2+2

Etwas ist nicht wie erwartet und stellt die Helden vor ein Problem oder moralisches Dilemma.

- Die Helden dachten, sie hätten den Zielort bereits erreicht.
- Es ist eine Falle.
- Ein wichtiges Transportmittel fällt aus.
- Die Sicherheitsvorkehrungen sind strenger als gedacht.
- Das Zielobjekt befindet sich an einem anderen Ort.
- Die Operation ist vorbei, die Helden sind zu spät. Es besteht noch eine kleine Chance das Allerschlimmste zu verhindern.
- Der ganze Auftrag ist ein Schwindel – und nur zur Ablenkung gedacht, weil die eigene Organisation von einem Maulwurf unterwandert wurde.

Gegner: Jegliche Gegnerklasse kann hier auftreten.

Ergebnis von Szene 3:

Die wahren Pläne sollten nun klar offenbart sein, so dass die Helden „nur“ noch den/die Gegner stellen müssen, bzw. das nun aktuelle Missionsziel erfüllen.

SZENE 4: DAS FINALE

Ort: 1W20/2+4

Nun geht es ums Ganze. Die Helden treffen am Zielort ein und müssen das eigentliche Missionsziel erfüllen. Das sollte ihnen richtig schwer fallen – vielleicht sieht es zwischendurch sogar hoffnungslos aus. Dabei oder danach treffen sie auf alle Fälle denjenigen, der hinter all dem steckt.

Diese Person erzählt ihnen oder jemanden anderen lang und breit, wie genial der Plan eigentlich ist. Entweder er selbst oder einer seiner Untergebenen stellt sich als K.O.N.T.R.A. heraus (sh. Bestiarium). Ein Kampf ist unvermeidlich.

Gegner: Zumindest ein K.O.N.T.R.A. (GK E) ist anwesend.

SZENE 5: DAS DEBRIEFING

Die Helden kehren im Triumph oder wie geprügelte Hunde zu ihrem Auftraggeber zurück und erstatten ausführlich Bericht.

Sollte der Auftrag zu seiner Zufriedenheit erfüllt worden sein, dann lässt er sich der Auftraggeber sicher nicht lumpen und spendiert der Gruppe einen kleinen finanziellen Bonus oder einen spannenden neuen Ausrüstungsgegenstand zumindest aber sehr viel Lob.

War der Auftrag ein Misserfolg, dann liegt es nun am Wesen des Auftraggebers, entweder es gibt die gebührende Standpauke die beinhaltet wie man nur so inkompetent sein kann, oder aufmunternde, vielleicht sogar tröstende Worte.

SICHERHEITSSYSTEME

Sicherheitssysteme aller Art sind in unterschiedlichen Anlagen und Umgebungen verbreitet. Hat man Zugriff auf die zentrale Steuerung eines solchen Systems kann man es teilweise oder ganz lahmlegen, wenn man eine entsprechende Probe auf „Hacken“ besteht. Die hohe Kunst ist es ein solches System so zu manipulieren, dass die Manipulation nicht bemerkt wird (falsche Videos einspielen usw.). Die Proben sollten also dahingehend angepasst werden, was die Charaktere erreichen wollen.

Eine andere Variante ein Sicherheitssystem zu manipulieren wäre es zu versuchen die Sensoren auszutricksen oder zu umgehen. Hier sollte den Helden jegliche Kreativität erlaubt werden.

Jeder Teil eines Systems (Sensorik, Aktorik, Steuerung) sollte mittels angepasster Probewerte unterschiedlich leicht oder schwer zu manipulieren sein.

Sensoren und andere wichtige Teile eines Sicherheitssystem könnten sein:

Sensoren

Kamera, Infrarotdetektor/Wärmebildkamera, Waffendetektor, Laser/Lichtschranke, Bewegungsmelder, Druckplatten, Alarmknopf, Iris/Fingerabdruckscanner, Passworteingabefelder, Computerterminal

Alarmsignale und Aktorik

Alarmsirene, Stiller Alarm, Blinklicht, Computerbildschirm, automatischer Notruf, Selbstschussystem, Gasdüse, Laserstrahl, Elektroschock, automatisches Fluten

Wichtig ist außerdem sich zu überlegen was das System bewacht (Tresore, Schließfächer, Akten, Datenserver), sowie dass ein Sicherheitssystem nie aus sämtlichen Sensoren und Möglichkeiten besteht (wir nehmen an: ein perfektes System ist nicht möglich). Je nach Fortschritt des Abenteuers kann hier die Schwierigkeit angepasst werden – ein System für Szene 1 ist möglicherweise trivial -bei Szene 3 wird es schon schwieriger.

Eine eigene Sektion zu Sicherheitssystemen mit viel mehr Details findet sich bei [Gammalayers](#) ab S. 179.

BESTIARIUM

Die hier vorgestellten Gegner und Tiere sind grob in die Klassen A-E eingeteilt. Dies entspricht den Angaben im Teil „Abenteuer“ und soll bei der Erstellung eines solchen behilflich sein. Bewaffnung und Equipment muss allerdings noch hinzugefügt werden und kann die Werte natürlich ändern.

HANDLANGER (KLASSE B)			KÖR 5 ST 2 HÄ 2	AGI 5 BE 0 GE 0	GEI 4 VE 0 AU 0
LK	AB	IN	LA	NK	FK
17	7	5	3,5	7	5

K.O.N.T.R.A. (KLASSE E)					
„Kollaborateur eines Opponierenden Netzwerks mit Transhumanen, Radikalen Attributen“. Ein U.L.T.R.A. der Gegenseite. Nach den selben Regeln wie die Helden zu bilden.					

LEUTNANT (KLASSE C)			KÖR 6 ST 2 HÄ 2	AGI 6 BE 1 GE 1	GEI 6 VE 2 AU 0
LK	AB	IN	LA	NK	FK
18	8	7	4	8	7

MUTANT/ZOMBIE (KLASSE D)			KÖR 7 ST 3 HÄ 3	AGI 7 BE 1 GE 1	GEI 4 VE 2 AU 0
LK	AB	IN	LA	NK	FK
20	10	8	4,5	10	8

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.
Mutation/Superkraft: Steinhaut, Regeneration oder Kletterläufer (sh. „Superkräfte“)
Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

PUMA, HUND, WOLF (KLASSE C)			KÖR 6 ST 2 HÄ 0	AGI 6 BE 1 GE 0	GEI 1 VE 1 AU 0
LK	AB	IN	LA	NK	FK
24	6	7	6	8	-

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.
Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

WACHPERSONAL (KLASSE B)			KÖR 4 ST 0 HÄ 0	AGI 5 BE 2 GE 2	GEI 5 VE 1 AU 0
LK	AB	IN	LA	NK	FK
14	4	7	3,5	4	7

ZIVILIST (KLASSE A)			KÖR 4 ST 0 HÄ 0	AGI 4 BE 0 GE 0	GEI 4 VE 0 AU 0
LK	AB	IN	LA	NK	FK
14	4	4	3	4	4

OPTIONAL: UND WIE GEHT ES WEITER?

Prinzipiell ist das Setting für One-Shots gedacht und deswegen wurde auf Erfahrungspunkte und Steigerungen verzichtet. Ihr wollt trotzdem weiterspielen? Nun gut.

Nach 1-2 weiteren Aufträgen oder schon für das nächste Abenteuer kann ein "Held" zu einem "Superhelden" werden und sich eine weitere "Superkraft" auswählen. Diese sollte aus dem Pool kommen, der die Grundklasse(n) des Helden umfasst (um Helden mit 3 Klassen zu vermeiden). Auch den dieser Superkraft entsprechenden Bonus auf AGI/KÖR/GEI bekommt der Held. Eine Eigenschaft (ST, HÄ, BE, GE, VE, AU) darf um 1 Punkt erhöht werden.

Der Held darf auch 1 bereits bekanntes Talents steigern und 1 neues Talent wählen. Das neue Talent muss zumindest einer seiner Klassen entsprechen.

Allerdings manifestiert sich im Superhelden eine Anfälligkeit auf ein gewisses Element/eine Kraft oder ähnliches (1W20/2). Sollte es ein Element sein, dass der Held auf Grund einer Superkraft kontrollieren kann, dann sollte noch einmal gewürfelt werden. Der Held erhält ab nun bei Kontakt mit diesem Element/dieser Kraft doppelten Schaden und einen Malus von 2 auf alle Proben (auch Angriffe und Abwehrproben). Sollte der Held es schaffen das Element nach einer Berührung abzuschütteln hält die Beeinträchtigung für weitere W20/2 Runden an.

1	Feuer	6	Strahlung/Schallwellen
2	Wasser	7	Glas
3	Kristall	8	Eis
4	Metall	9	Kunststoff
5	Elektrizität	10	Holz

PROBEN

Würfelproben bei ULTRA-Slayers laufen auf die selbe Art und Weise ab wie bei anderen Regelwerken der SLAY-Engine: Aus einer Eigenschaft und einem Attribut, sowie Boni und Mali aus Talenten wird ein Probewert gebildet. Der Spielleiter legt fest wie leicht oder schwer die Probe für den Charakter ist und vergibt darauf beruhend nochmal Boni/Mali.

Sehr schwer	Schwer	Normal	Leicht	Sehr Leicht
-8	-4	0	+4	+8

Der ermittelte Wert muss mit einem W20 erreicht oder unterboten werden. 1 bedeutet einen Immersieg, 20 einen Patzer. Probewerte über 20 können vorkommen sind aber ein bisschen kompliziert in Kürze zu erklären, deswegen hier ein Hinweis auf das [GRW](#), die [SLAY!](#) [Q1](#), die [SLAY!o4](#) und das Forum.

Einige Beispiele für Proben sind der folgenden Liste zu entnehmen (angegeben sind auch einige Talente, die bei den Proben einen Bonus geben können). Prinzipiell sollte immer auch Charakteren ohne entsprechende Talente eine Probe zugestanden werden, natürlich mit möglicherweise angepassten Schwierigkeiten (eine Reinigungskraft ist vielleicht nicht so geübt darin einen Helikopter zu landen wie ein Pilot).

Proben, die mit * gekennzeichnet sind, wurden aus dem Regelwerk für Gammaslayers entnommen und sind dort detaillierter beschrieben. Für alle anderen findet sich eine Beschreibung im GRW von Dungeonslayers.

BEMERKEN (GEI+VE, MINIMAL 8)	Wahrnehmung
ERWACHEN (GEI+VE)	Wahrnehmung
DATENBANK DURCHSUCHEN (GEI+VE)*	Computerfreak
DROHNE FLIEGEN (GEI+GE)*	Fluggeräte
ELEKTRONIK (GEI+GE ODER GEI+VE)*	Computerfreak
FAHRZEUG FAHREN (AGI+GE)*	Fahrzeuge
FLUGGERÄT FLIEGEN (AGI+GE)*	Fluggeräte
FORSCHUNG (GEI+VE)	Analytiker
FLIRTEN (GEI+AU)	Charmant, Glänzendes Vorbild, Schlitzihr
GIFT TROTZEN (KÖR+NÄ)	Einstecker, Giftrésistent
KONSTRUKTION/REPARATUR (GEI+GE)*	Konstrukteur
KLETTERN (AGI+ST)	Kletterass
KRAFTAKT (KÖR+ST)	
KRANKHEIT TROTZEN (KÖR+NÄ)	Einstecker
MECHANIK (GEI+GE ODER GEI+VE)*	Konstrukteur
PROGRAMMIERUNG UND HACKING (GEI+VE)*	Computerfreak
SCHLEICHEN (AGI+BE)	Heimlichkeit
SCHLÖSSER ÖFFNEN (GEI+GE)	Heimlichkeit
SCHWIMMEN (AGI+BE)	
SPRINGEN (AGI+BE)	Akrobat
SUCHEN (GEI+VE BZW. 8)	Analytiker
TASCHENDIEBSTANL (AGI+GE)	Heimlichkeit
VERSTÄNDIGEN (GEI+GE)	
VERBERGEN (AGI+BE)	In Deckung
WISSEN (GEI+VE)	

ANMERKUNGEN FÜR DEN SPIELLEITER

Immer dran denken: Die vorgestellten Mini-Regeln und das Setting sollen vor allem Spaß machen und die Spieler und den Spielleiter dazu verleiten sich etwas zu trauen. Die Helden dürfen ruhig die Helden sein und filmreife Aktionen und Vorgehensweisen sind hoch erwünscht. Das Setting ist nicht für lange Kampagnen ausgelegt und die Welt kann auch in einem einzigen Auftrag gerettet werden!

Alle Regeln die dem geeigneten Spieler oder Spielleiter hier fehlen, oder einfach vorausgesetzt werden (Kampfregeln) sind entweder aus dem Grundregelwerk Dungeonslayers oder aus Gammaslayers, Zombieslayers oder DS-X (je nach Geschmack) entlehnbar (ich habe mich auch dort überall bedient) - also lasst euch dort inspirieren, wenn euch hier etwas fehlt.

Und noch was: Je nach gewünschtem Stil ist das alles sehr leicht in unterschiedliche Geschmacksrichtungen übertragbar:

- nahe, dystopische Zukunft → schau bei Gammaslayers nach
- Mystery → DS-X ist was du suchst
- Blut/Apokalypse → Zombieslayers/Slayerzombies ist das Richtige

Alle erwähnten und unterstrichenen Regelwerke und Fanwerke sind im Downloadbereich der Slayer's Pit verfügbar:

<http://www.f-space.de/ds4/downloads.html>

DANKSAGUNG

Danke an die Autoren von Gammaslayers (allen voran Stefan Bushuven) und DS-X (Tim Charzinski), beide Werke sind große Inspirationen und ich habe mich mit beiden Händen daraus bedient.

Danke an Sintholos, der die Idee für nicht vollkommen bescheuert gehalten hat, als ich sie ihm vorgestellt habe, sie wäre sonst im Mistkübel gelandet!

Danke an Dzaarion für die vielen Hinweise und Anmerkungen im späteren Verlauf.

Danke euch beiden auch fürs Korrekturlesen.

LIZENZ / LICENSE

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um optionale Regeln für **Dungeonslayers** © **Christian Kennig** das altmodische Rollenspiel. Es wurde von „Zauberlehrling“ erstellt und unter der **Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE** veröffentlicht.

All used icons were taken without alteration from <http://gameicons.com> and are provided under the terms of the **Creative Commons 3.0 BY license**.

VIVA LA REVOLUCION**Der Auftrag**

Die Helden werden von einem hochrangigen Militärmitglied angeheuert. Sie sollen in einem verfeindeten Staat die Regierung destabilisieren und dadurch einen Umsturz ermöglichen. Dazu sollen sie eines der Regierungsmitglieder entführen.

Szene 1 – Die Reise (Flughafen)Beschreibung

Die Helden kommen unter Tarnidentitäten am Flughafen des fremden Landes an und müssen durch die Zollkontrolle. Nach der Gepäckausgabe sollen sie von einem örtlichen Chauffeur abgeholt und mit Informationen für die nächsten Schritte versorgt werden.

Komplikation

Der gegnerische Auslandsgeheimdienst hat die ungefähre Ankunftszeit der Gruppe in Erfahrung gebracht. Es gibt umfangreiche Sicherheitsmaßnahmen und die Pässe und Tarnidentitäten werden möglicherweise nicht ausreichen um einzureisen.

Anwesende / Gegner

Viele Zivilisten. 1 Leutnant und 3 Handlanger stehen nach der „normalen“ Kontrolle und begutachten nochmal alle Ankommenen.

Ergebnis / Ausgangslage Szene 2

Die Gruppe schafft es durch die Kontrolle und trifft den Informanten. Sie erfahren, dass der Politiker von einem eigenen Sicherheitsdienst abgeschirmt wird. Die Helden müssen Informationen über die Sicherheitsabläufe erlangen, am besten direkt im Ministerium.

Szene 2 – Die Suche (Ministerium)Beschreibung

Eine Auflistung der Sicherheitsmaßnahmen und -routinen findet sich angeblich im Ministerium im Bürotresor des Politikers.

Komplikation

Das Ministerium hat ein neues Zutrittssystem – allerdings nur bei den Haupteingängen: Angeblich erkennt es ULTRAS. Wachpersonal mit Handscannern, die auf der selben Technologie beruhen patrouillieren durch die Gänge. Fenster usw. sind vergittert und ungesichert.

Anwesende / Gegner

- Während des Tages: Zivilisten sind in den Büros + Wachpersonal an den Eingängen und in den Gängen (pro 5 Minuten Aufenthaltszeit im Gebäude PW:5, dass ein Wachmann kommt)

- Während der Nacht: Wachpersonal mit Hunden geht durch die Gänge (pro 5 Minuten Aufenthaltszeit im Gebäude PW:10, dass ein Wachmann kommt)

Ergebnis / Ausgangslage Szene 2

Die Akten können gesichert und untersucht bzw. aus dem Gebäude geschmuggelt werden. Sollte Szene 3 übersprungen werde – dann müssen die Helden nun auf der Flucht vor den Sicherheitskräften sein.

Szene 3 – Der Twist (Wohnhaus)Beschreibung

Der Minister soll sich angeblich regelmäßig in einem unauffälligen Wohnhaus mit seiner Geliebten treffen und seinen Sicherheitsleuten einige Stunden freigeben.

Komplikation

Als die Helden das Zimmer betreten finden sie die Leiche des Ministers. Sekunden später hört man Polizeisirenen. Offenbar sollen die Helden zu Sündenböcken gestempelt werden.

Gegner

Sehr viele Polizisten (sh. Leutnant/Klasse C)

Ergebnis / Ausgangslage Szene 4

Die Helden müssen aus dem Gebäude und vor der Polizei flüchten – der Auftrag hat sich geändert, die Helden müssen lebend aus dem Land kommen.

Szene 4 – Die Flucht (Hafen)Beschreibung

Eine Fluchtroute muss her und hastig von der Zentrale geplant. Die Idee: eine Privatjacht soll gekapert werden um damit in internationale Gewässer zu gelangen. Dort sollen die Helden geborgen werden.

Komplikation

Das einzige passende Schiff ist bewacht – es gehört einem Drogenbaron. Der in seinen Laboren eigene ULTRAS erschaffen.

Gegner / Anwesende

1-2 K.O.N.T.R.A.s + der Drogenbaron (Leutnant Klasse C)

VIRENALARME**Der Auftrag**

Die Helden werden von einem Manager eines bekannten Biotechnik-Megakonzerne angeheuert um die Probe eines gefährlichen Virus wiederzubeschaffen. Diese wurde vor kurzem aus einem der Labore entwendet und kann, einmal freigesetzt, einen Großteil der Menschheit in zombieartige, mutierte Lebensformen verwandeln.

Szene 1 - Die Spur (Labor)Beschreibung

Die Helden sollen den Laborarbeitsplatz des Wissenschaftlers untersuchen um herauszufinden, wo der Wissenschaftler sich versteckt.

Komplikation

Ein übermotivierter Sicherheitsbeamter der Biotech-Firma hat die Polizei gerufen, weil Proben verschwunden sind. Die Polizei ist schon vor Ort und untersucht alles. Dabei konfiszieren die Beamten sämtliche Beweisstücke. Die Helden sollen sich legitimieren oder verschwinden.

Anwesende / Gegner

Viele Zivilisten und Polizisten

Ergebnis / Ausgangslage Szene 2

Die Polizei nimmt alle wichtigen Beweisstücke mit in ihr Hauptquartier und bringt sie dort in die Asservatenkammer, bevor sie eingehend analysiert werden können.

Szene 2 - Die Suche (Büro-/Polizeigebäude)Beschreibung

Die Helden müssen versuchen wichtige Beweisstücke, die auf den Verbleib des Wissenschaftlers hinweisen, aus der Asservatenkammer der Polizei bergen (Handy, Notizbuch etc.)

Komplikation

Das Polizeigebäude wird bewacht und hat ein Sicherheitssystem. Außerdem sollen die Beweisstücke bereits am nächsten Tag untersucht werden. Die Helden müssen also sofort handeln.

Anwesende / Gegner

- Während des Tages: Polizisten sind in den Büros (dh. Leutnant/Klasse C)

- Während der Nacht: Wachpersonal vor den Türen, Sicherheitssystem (Videokameras, Bewegungsmelder, Alarm)

Ergebnis / Ausgangslage Szene 2

Die Beweismittel können gesichert werden. Dabei stellt sich heraus (Notiz, Handy etc.), dass der Wissenschaftler oft einen bestimmten Kellerkomplex unterhalb einer verlassenen Standort der Biotechnik-Firma aufgesucht hat.

Szene 3 - Der Twist (Kellerkomplex)Beschreibung

Die Helden wollen den Wissenschaftler in seinem Kellerversteck stellen. Doch es stellt sich heraus, dass ihnen jemand zuvorkommt. Sie hören eine Unterhaltung und einen Kampf.

Komplikation

Der Sicherheitsdienst der Biotechnikfirma hat die Helden überwacht und ist ihnen nun zuvor gekommen. Ein Mitarbeiter der Firma konfrontiert den Wissenschaftler und bei diesem Gespräch kommen zwei Punkte heraus:

1) Der Wissenschaftler wollte die Welt eigentlich vor dem Virus warnen und hat deswegen eine Probe gestohlen.

2) Mit einer ausgereiften Variante des selben Wirkstoffes wird in diesem Moment „oben“ in der Fabrik an Freiwilligen experimentiert.

Es könnte sein, dass bei dem Handgemenge der Kampfstoff freigesetzt wird – die Handlanger verwandeln sich in Mutanten.

Anwesende / Gegner

1 Leutnant + 3 Handlanger (Klasse B) ODER 1-3 Mutanten (Klasse D)

Ergebnis / Ausgangslage Szene 4

Entweder Gefangennahme oder Rettung des Wissenschaftlers (je nachdem für welche Seite die Helden sich entscheiden).

Szene 4 - Das Finale (Fabrik)Beschreibung

Die Situation in der Fabrik gerät außer Kontrolle (Lärm, Warnung, Schreie) – die Helden werden benötigt!

Komplikation

Der verbesserte Virus wurde freigesetzt – in hoher Dosis. Die Freiwilligen wurden zu ULTRAS!

Anwesende / Gegner

1-2 K.O.N.T.R.A.s (Klasse E)

.....
KRAFT
VORFALL
BERUF

KLASSE



KÖR	■	■	■	■	■	■	■	■	■	HÄ	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	■	■	■	■	■	■	■	■	■		ST	■	■	■	■	■	■	■	■	■
AGI	■	■	■	■	■	■	■	■	■	GE	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	■	■	■	■	■	■	■	■	■		BE	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GEI	■	■	■	■	■	■	■	■	■	VE	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	■	■	■	■	■	■	■	■	■		AU	■	■	■	■	■	■	■	■	■

									<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

TALENTE / ZAUBER

AUSRÜSTUNG / DIVERSES

Gewand (PA +0), Handy, Ausweis,
 Pistole 9mm (WB+1, 8 Schuss)

U.L.T.R.A.-SLAYERS

.....
KRAFT
VORFALL
BERUF

KLASSE



KÖR	■	■	■	■	■	■	■	■	■	HÄ	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	■	■	■	■	■	■	■	■	■		ST	■	■	■	■	■	■	■	■	■
AGI	■	■	■	■	■	■	■	■	■	GE	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	■	■	■	■	■	■	■	■	■		BE	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GEI	■	■	■	■	■	■	■	■	■	VE	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	■	■	■	■	■	■	■	■	■		AU	■	■	■	■	■	■	■	■	■

									<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

TALENTE / ZAUBER

AUSRÜSTUNG / DIVERSES

Gewand (PA +0), Handy, Ausweis,
 Pistole 9mm (WB+1, 8 Schuss)

U.L.T.R.A.-SLAYERS