

GAMMASLAYERS FANWERK

Datum: 17.08.2013
Version: 1.0
Autor: Stefan Bushuven / Whisp

Grundsätzliches

Fanwerk für Gammaslayers kann von jedem veröffentlicht werden, solange es als „Fanwerk“ gekennzeichnet ist. Der Autor ist für den Inhalt (u.a. Bilder) und die Einhaltung von Urheberrechten selbst verantwortlich. Die GS - Redaktion prüft alle Einsendungen, bevor sie auf der GS-Homepage veröffentlicht werden und behält sich vor, Beiträge abzulehnen.

Zur Veröffentlichung ist **UNBEDINGT** das **Dungeonslayers-Fanwerk** Logo (auf der DS-Homepage unter <http://www.dungeonslayers.net/banner/>) auf dem Cover des Produktes oder anderweitig gut sichtbar (s.u.) zu platzieren:



Bei „**Vaults-2-Go**“ sollte zudem das folgende Logo in die linke obere Ecke des Dokumentes platziert werden:



Beide Logos stehen in der Downloadsektion des GS-Homepage und sonstiges zur Verfügung

Vault-2-Go Dokumente

V2Go sind von offizieller Seite immer gleich aufgebaut. Wer möchte, kann dies auch auf seine Fan-V2Go anwenden:

1. Vault-2-Go Logo links oben in die Ecke (4,58 x5,6 cm)
2. Rechts daneben den Namen der Vault 2 Go in der Schriftart „**Sector 017**“ in **36 pts**

- Darüber ein grauer Balken (15% Grauanteil) mit **20 pts Sector 017** mit „Eine X Seiten Vault-2-Go“ darunter Titel (Sector 017, 36 pts) und Autor (Sector 017, 9 pts)
- Unter dem V2-Go Logo: die Gammabox (Überschrift Gammabox: **Sector 017 mit 20 pts**), Inhalt des Kastens in **Calibri 8 pts** mit den Angaben des Szenario Codes*, der Erfahrungsstufen, dem Ort des Abenteuers (z.B. Mittland, Unwald, Rostküste, ...), der Verstrahlungszone des Ortes (GRW S. 181) und den Gammapunten, die dem SL zur Verfügung stehen (GRW S.60). Hierunter das Fanwerk Logo.
- Text des Abenteuers in **Calibri 8 pts** in 3 Spalten mit 5,6 cm Breite
- Abschließend grauer Block (15% Grauanteil) mit Erfahrungspunkten in **Calibri 8 pts**
- Wurden Fremdprogramme verwendet, werden sie an der Seite rechts in Grau erwähnt!**



GAMMA - BOX
Szenario Code: GS-B-02
Erfahrungsstufen: 1-4
Ort: Mittland
Strahlungszone: grün
Gammapunkte: 1

Die Charaktere werden von Bewohnern eines Dorfes gebeten, einem seltsamen Phänomen nachzugehen (Lohn: 100 Batteas). Einige Dorfbewohner verschwinden nächstens im Odland und manchmal werden auch andere Bewohner verschleppt. Alle kehren mit einem seltsam veränderten Wesen zurück und konzentrieren ihre stete Arbeit auf den Anbau einer seltsamen Pflanze auf den Feldern. Folgen die Charaktere einigen der Verdächtigten, können sie zu einem verlassenen Gehöft in dessen Keller der Zugang zu einem privaten Bunker befindet.

1 - Treppe nach oben. Die Wände sind von Bunkerlicht erleuchtet. Im Gang treffen die SCs bei 1-5 auf W20 auf einen Kultisten, der sofort angreift. An der Gangbeugung sind zwei Splittermine angebracht (W20+10, normale Abwehr, PA zählt doppelt).

2 - Tür zur Vault
Eine verschlossene Tür mit SW6. Alle SCs, denen eine Probe auf GE+VE misslingt hören erstmals den Pilz in sich wispeln (ab nun GE-1). Der Pilz-Angriff wiederholt sich ab jetzt alle 10 Runden!

3 - Generatorsraum
Hier befinden sich 2/SC Kultisten (Novize).

4 - Der Pilzraum
Hier lebt der Pilz, der seine Jünger mittels seiner Fähigkeiten gefügig gemacht hat. Die Panzerhülle kann nur von dem Kultführer (Novize, Anführer) geöffnet werden. Der Pilz hat den hydroponischen Garten übernommen und wuchert hier unkontrolliert. An einigen Miszelliden hängen Sporensäcke, die von den Kultisten geerntet und auf die Felder gebracht werden. Der Pilz selbst ist ein starke mentaler Gegner, wehrt sich physisch aber nur durch seine „Jünger“.

5 - Reulages
Alte Werkzeuge, 3A10, 2B16 und 2C12.

6 - Computerräumchen
Hier befinden sich eine Datenbank Stufe 5 (Datenwert 3A10) sowie 2 Kultisten. Mit Hacken-4 kann [9] deaktiviert werden.

EINE X SEITEN VAULT-2GO

ORIG

REFUNKTION

Ein GS-Abenteuer für vor 02/20 Reichgeld und 06/20 Bushumen



BUNKER NR 23

7 - Ruheaum
Der Ruheaum der Kultisten. Auch hier halten sich 1 Kultist(Novize)/SC und der Anführer auf, die wahrscheinlich schon in den Kampf bei [3] eingegriffen haben. Er trägt den Schlüssel zu [4]. In eine verschlossene Kiste (SW-3) befinden sich 3 Molotow-Cocktails und 1x Amphetamin sowie 2 Medi-Gels und 400 Batteas.

8 - alte Werkstatt
Dieser Bereich wurde von den Kultisten und dem Pilz nie betreten. Ein mittlerer Servicebot und 2 Geschütze verteidigen den Zentralrechner, der Daten im Wert von 4A20 enthält.

9 Wasser/luftbereitungsanlage
Durch die Zerstörung der Wurzeln, verliert der Pilz die Fähigkeit Regeneration und vertrocknet in 1W20 Tagen.

„Fang-Wars“
Der Pilz versucht sich über seine Sporen vermehren (die starke Unfruchtbarkeit bewirkt, dass nur 1 von 100 Sporen tatsächlich angeht). Zuerst wird ersich schützen, indem er die Kultisten vorschiebt und aus der Umgebung zurückruft und dann weiter mental angreift. Alle 10 Runden kann er zudem einen mentalen Angriff wie bei [2] durchführen. Sinkt GEI auf 0, wird der SC zum Diener des Pilzes. Dazu müssen die Charaktere nur innerhalb des Bunkers sein. Der Pilz stirbt durch direkte Gewalt oder Kappen seiner 3 Wurzeln in B.

PSI - PILZ

KOR:	10	AGI:	0	GEI:	7
ST:	0	BE:	0	VE:	1
HA:	6	GE:	0	AUF:	6

GU 20 1 0

BEWAFNUNG	PANZERUNG
Telepathie	Mittel (PA=4)
Anfällig	Doppelter Schaden durch Feuer und Plasma
Spezial-kanne 9	Telepathie: Kopfschmerzen, Halluzinationen, Miss-Normalität, Schwindel, Schläfrigkeit
Wasserpistole	FA=4, nicht schützenswert
Panzerhülle	
Immunität	Immune gegen Telepathie
Regener...	Regeneriert jede Runde 1KK in Höhe des Probenwertes mit PW: 300. Ein Demoneing lässt ein abgewählendes Gegenstück 0000/1000 wachsen
Beide	keine
GH:	4 GK: 11 EP: 145

So bald der Pilz zerstört ist, werden auch die überlebenden Kultisten geheilt sein. Ggf. können die SCs nun auf den Feldern noch helfen, die Sporen zu vernichten.

EP: Abenteuer: 75, Erkundung: 1EP/Raum, Gegner: EP/SC, pro überlebendem Kultisten: +10 EP, Sporen auf den Feldern vernichtet: +10 EP.

*Scenario Codes

Jedes Szenario und Abenteuer (Also nicht anderes Fanwerk wie Tabellen oder Regelergänzungen) erhält von der GS-Redaktion einen Szenario Code, um es zeitlich und setting-technisch einzuordnen.

- A Mittlandkampagne
- B Freie/Universelle Abenteuer
- C reserviert für später...
- F Freie Fanwerk Abenteuer

2

R Ripleys Rangers Scenarios
S Solanum Kampagne
X R-Hub Abenteuer

GS-A-01 Ist zum Beispiel das erste Mittlandkampagnen Abenteuer

Bei mehrteiligen Abenteuern oder Kampagnen kann nach der Zahl noch ein 1,b,c, etc. eingefügt werden.

Bei Fanwerk Abenteuer zu den Kampagnen wird das F nach dem Kampagnencode erwähnt (z.B. GS-AF-01 für ein Fanwerkabenteuer der Mittlandkampagne)

Bei Fragen:

Whisp im GS Forum anschreiben!

Viel Spaß beim Fanwerken!

Stefan „Whisp“ Bushuven

