



Shootout in Dingstown -Szenario

Dingstown, Der Doktor und die Außerirdischen¹

Szenario

Die Einwohner von Dingstown sind entsetzt: Aus heiterem Himmel verwandeln sich bisher unbescholtene Bürger in tentakelbewehrte Monster. Diese greifen rücksichtslos Zivilisten an und verschlingen sie oder reißen sie in Stücke. Das Böse ist unter uns!

Zu allem Übel treffen auch noch fremdartige Wesen ein, die offenbar mit den Tentakel-Monstern verbündet sind. Aus den Lauten, mit denen sich die Fremdwesen verständigen, schnappen die verängstigten Bürger immer wieder „Cthulhu“, „Slitheen“ und „Zygonen“ auf.

Reverend Smith sammelt die mutigsten Bürger Dingstowns um sich: Sheriff Jimjohn, Lady Martha, Bill und den jungen Max mit seiner doppeläufigen Schrotflinte. Die Gebete des Reverend scheinen erhört worden zu sein: Plötzlich taucht aus dem Nichts ein blauer Kasten auf, aus dem ein Mann in ungewöhnlicher Kleidung hervortritt, der sich als „Der Doktor“ vorstellt. Er steht den Dingstowern im Kampf gegen die Bestien bei, bei denen es sich, wie der Doktor mit breitem englischen Akzent verkündet, um Außerirdische handelt. Natürlich glaubt ihm das niemand, aber Hauptsache, er kämpft mit und hilft, Dingstown von dieser abscheulichen Brut zu befreien.

Aufstellung

Zygonen, Sontaraner und Slitheen als Gruppe in und um ein Gebäude, Eiskrieger beliebig, Cthulhus verteilt zwischen den Gebäuden.

Der Doktor neben der Noruz mitten auf der Straße, der Reverend und seine Gefolgsleute als Gruppe, bis zu zwei Figuren in oder auf einem Gebäude, der Rest davor mit je ca. 2 cm Abstand zwischen den Figuren oder vom Gebäude.

Banden

Siehe auch die Bandenkarten weiter unten in diesem Artikel.

Der Doktor und seine Begleiter

Mit seinem Schallschraubenzieher kann der Doktor die Außerirdischen verletzen und bei einem guten Treffer in ihre Parallelwelt zurückbefördern. Der Schraubenzieher wird regeltechnisch wie ein Gewehr behandelt, wobei der Doktor als „Revolverheld“ und aufgrund der Technologie seiner Waffe auf jeden Schuss einen Bonus von insgesamt +2 erhält. Außerdem wird der Ausweichenwurf des Doktors um +1 verbessert auf 7+, da er durch die blaue Kiste mit einem schwachen Energiefeld umgeben wird und er sehr gewandt ist.

Da der Doktor auch nur einen Lebenspunkt hat, kann er genauso ausgeschaltet werden, wie jeder andere. Er ist dann aber nicht tot, sondern regeneriert wieder und steht für das nächste Abenteuer wieder zur Verfügung. Allerdings wahrscheinlich mit einem anderen Aussehen.

Wenn der Doktor eine Aktion ausgibt, um die blaue Kiste zu betreten, die er „Noruz“ nennt (Abkürzung für Notrufzelle), kann er sich danach durch Ausgeben einer Aktion mit der Kiste an jede beliebige Stelle des Spielfeldes bewegen. Er kann dabei beliebig viele andere Personen mitnehmen, die ebenfalls die Noruz betreten haben. Feinde des Doktors können die Noruz nicht verwenden, sie können sie aber angreifen, um sie zu beschädigen. Die Noruz hat einen Ausweichenwurf von 5+ und wird nach dem zweiten nicht abgewehrten Treffer vom Spielfeld entfernt –

¹ Die verwendeten Figuren aus dem Dr. Who-Universum sind von Black Tree Design / EOE Orbis UK. Weitere Miniaturen von Black Scorpion, Foundry, Artizan und anderen. Gebäude von 4Ground, Micro Art Studios, TT Combat, Warbases UK und Plastcraft Games.



sie teleportiert sich dann an einen sicheren Ort, um sich selbst zu reparieren, ist aber für dieses Spiel verschwunden.

Soldaten

Eine Patrouille Soldaten ist im Brothel abgestiegen, wo sie eigentlich nur ihren Sold verprassen wollen. Jetzt greifen die Männer zu den Waffen und stehen den Einwohnern von Dingstown bei. Hierbei kommen ihnen im Nahkampf die Bajonette ihrer Gewehre zugute, die auch geeignet sind, die vielarmigen Angriffe der Außerirdischen besser abzuwehren. Siehe S. 36 ff. im Regelbuch.

Die Tentakelwesen / Cthulhu-Monster

Aufgrund ihrer vielen Arme und zum Teil mehreren Mäulern haben manche der Wesen verbesserte Nahkampf- oder Ausweichen-Werte. Sie können jedoch nicht schießen. Trotz ihrer Größe bewegen sie sich mit normaler Geschwindigkeit (die Spieler können wahlweise dem Boss-Monster die Eigenschaft „flink“ von Seite 80 im Regelbuch für zusätzlich 2 Punkte zuerkennen - es bewegt sich dann 18 cm weit). Auch die Cthulhu-Monster haben jeweils nur einen Lebenspunkt.

Eines der Monster kann einen Giftstrahl verspritzen, der regeltechnisch wie ein Gewehr behandelt wird, allerdings bei Treffern wie ein Giftpfeil, so dass sich der Ausweichenwurf des Getroffenen auf 9+ verschlechtert. Das skrupellose Ungeheuer schießt auch in beliebige Nahkämpfe hinein, wobei es das anvisierte Ziel bei einer geraden Zahl mit der Trefferwurf trifft, ansonsten den bzw. einen anderen am Nahkampf Beteiligten.

Da die Cthulhu-Monster furchterregend sind, muss jeder Mensch (außer dem Doktor und Reverend Smith) aufgrund seiner Angst bei seinem ersten Nahkampf mit ihnen einen Moraltest bestehen. Besteht er den Test nicht und will selbst angreifen, so verfällt diese Aktion. Der Test kann bei einem erneuten Angriffsversuch wiederholt werden. Wird derjenige selbst angegriffen, erleidet er einen Abzug von -1 auf seinen Ausweichenwurf, der dann 9+ beträgt. Um sich aus einem laufenden Nahkampf mit einem Cthulhuiden zu lösen, muss ein Mensch ebenfalls einen Moraltest bestehen.


Die Angst-Regeln gelten nicht im Kampf gegen die anderen Außerirdischen, sondern nur bei den Cthulhus.

Die Außerirdischen


Der Boss der Fremdwesen ist ein Eiskrieger in grüner Rüstung. Seine Augen können Energieblitze verschießen, die wie ein Gewehr behandelt werden. Seine Rüstung verschlechtert den Trefferwurf eines Angreifers (Fern- oder Nahkampf) um -1.

Der Slitheen ist aufgrund seiner krallenbewehrten Pranken etwas besser im Nahkampf.


Der Sontaraner wird wie ein normaler Revolverheld mit Gewehr behandelt, seine Rüstung führt beim Angreifer zu -1 auf dessen Trefferwurf.


Zygonen werden wie Cowboys behandelt, die nur im Nahkampf kämpfen können. Der Zygonenspieler erhält den  Erdbeer-Marker und kann diesen einmal im Spiel einsetzen (er muss dafür eine Aktion ausgeben), um ein Greenhorn der Menschen in einen Zygonen zu transformieren. Dazu muss er eine 6+ auf dem W10 würfeln. Gelingt der Wurf, wird das Greenhorn durch eine Zygonen-Figur ersetzt, die sofort agieren kann, wenn der Zygonen-Spieler noch eine Aktion übrig hat, andernfalls passiert nichts.



Bandenname	Der Doktor & seine Begleiter					Punktekosten gesamt	81
							
Boss							
Name:	<i>Der Doktor</i>	<i>Sheriff Jim John</i>	<i>Reverend Smith</i>	<i>Bill</i>	<i>Max</i>	<i>Lady Martha</i>	
Figur:	Revolverheld	Revolverheld	Cowboy	Cowboy	Greenhorn	Cowgirl	
Waffen:	Schallschraubenzieher	2 Pistolen	Revolver	Gewehr	Schrotflinte	Pistole	
Punkte:	17	19	10	16	9	10	
Anm.:	Nahkampf +1 Ausweichen +1 Schießen +2 Keine Angst vor niemandem	Schießen +1 Nahkampf +1	Glaube = Keine Angst vor Monstern		Schießen -1		

Bandenname	Soldaten-Patrouille			Punktekosten gesamt	67
					
Boss					
Name:	<i>Leutnant Tolliver</i>	<i>Sergeant Brown</i>	<i>Private Jason</i>	<i>Private Collingham</i>	
Figur:	Revolverheld	Cowboy	Cowboy	Greenhorn	
Waffen:	Pistole, Säbel	Gewehr mit Bajonett	Gewehr mit Bajonett	Gewehr mit Bajonett	
Punkte:	16	18	18	15	
Anm.:	Nahkampf +2 Schießen +1	Nahkampf +1	Nahkampf +1 Schießen+1	Nahkampf +1	

Bandenname	Tentakelwesen / Cthulhu-Monster / Slitheen				Punktekosten gesamt	75
						
<i>Reihenfolge abweichend vom Bild</i>						
Boss						
Name:	<i>Blaues Monster mit 2 Mäulern</i>	<i>Kleines grünes Rüsselmonster</i>	<i>Grobes grünes Monster</i>	<i>Lila Monster</i>	<i>Brauner Slitheen</i>	
Figur:	Revolverheld	Greenhorn	Revolverheld	Cowboy	Revolverheld	
Waffen:				Gewehr		
Punkte:	17	5	18	20	15	
Anm.:	Nahkampf +2 Ausweichen +1	Nahkampf -1	Nahkampf +2 Ausweichen +2	Nahkampf +1 Giftpfeil	Nahkampf +2 Ausweichen im NK +1	

Bandenname	Außerirdische				Punktekosten gesamt	72
						
Der Zygonenspieler kann 1 Erdbeermarker einsetzen, um 1 Greenhorn umzuwandeln.						
Boss						
Name:	<i>Sontaraner</i>	<i>Zygone 1</i>	<i>Zygone 2</i>	<i>Zygone 3</i>	<i>Zygone 4</i>	<i>Eiskrieger</i>
	Revolverheld	Cowboy	Cowboy	Cowboy	Cowboy	Revolverheld
Waffen:	Gewehr					Gewehr
Punkte:	20	8	8	8	8	20
Anm.:	Schießen +1 Nahkampf +1 Rüstung -1 auf gegner. Treffer					Nahkampf +1 Schießen +1 Rüstung -1 auf gegner. Treffer

Und so geschah es:



Die Monster verteilten sich in der Stadt, wobei der Sontaraner sich in Rogan's Bar hinter dem Fenster verschanzte, während die Zygonen, der Eiskrieger und der Slitheen die Hauptstraße unsicher machten.



Die Soldaten bezogen Stellung gegenüber der Bar im gelben Brothel und visierten mit ihren Gewehren durch die Fenster auf die Straße.

Der Doktor parkte seine Noruz mitten in Dingstown und verließ sein Gefährt, lässt die Hände in den Hosentaschen und gespannt auf das, was kommen würde.

Der Sheriff und der Reverend versammelten ihre Leute um das Sheriffbüro (vorne links) und bewegten sich, dabei jede Deckung ausnutzend, in Richtung des großen Hotels am Ende der Straße, wo sich die meisten Fremdwesen versammelt hatten.

Die ersten Schüsse richteten noch wenig Schaden an. Der Zygonen-Spieler machte frühzeitig von seinem Erdbeer-Marker gebrauch und verwandelte das Greenhorn



der Soldaten, Private Collingham, im Brothel in einen Zygonen, der sofort seine früheren Kameraden angriff. Nachdem diese sich von ihrem ersten Schrecken erholt hatten, gingen sie zum Gegenangriff über und konnten den Zygonen mit ihren Bajonetten besiegen, bevor dieser weiteren Schaden anrichten konnte. Durch diese Ablenkung konnten sich jedoch die übrigen Außerirdischen dem Brothel nähern, ohne dem sonst zu erwartenden heftigen Beschuss ausgesetzt zu sein.

Die Cthulhu-Monster schlichen sich durch die schmalen Gassen zwischen den Gebäuden an. Das große lila-Wurmmonster versprühte durch ein Fenster einen Giftpfeil auf den am nächsten stehenden Soldaten, traf ihn aber nicht. Kurz darauf lugte der Reverend vorsichtig um die Hausecke, reckte in der einen Hand seine Bibel vor und in der anderen seinen Peacemaker, dann erledigte er das große lila Wurmwesen mit einem gezielten Schuss. Dies war der Auftakt zu einer erfolgreichen Monsterjagd des Reverends und der ihn begleitenden Lady Martha.



Im Zentrum der Stadt griff nun eine ganze Gruppe von Monstern und Außerirdischen den Doktor mit seiner Noruz an, der Unterstützung durch den Sheriff und seine Männer erhielt. Mit seinem Schallschraubenzieher streckte der Doktor das kleine grüne Rüsselmonster nieder, dann sah er sich jedoch im Nahkampf dem klauenbewehrten Slitheen gegenüber. Nach wechselvollem Handgemenge schlitzte das heimtückische Wesen den Timelord auf, der bis zu seiner Regeneration in den Staub sank.

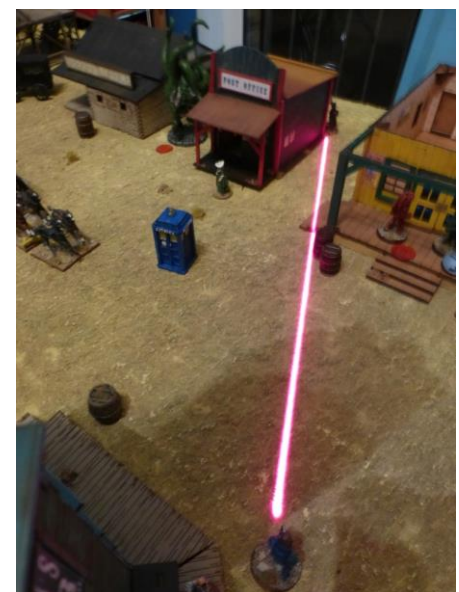
Die Rache folgte auf dem Fuße: Sheriff Jimjohn erschlug in einer Runde mit seiner ersten Aktivierung den Zygonen, der ihn angegriffen hatte, und erschoss anschließend mit seiner zweiten Aktion den Slitheen, der den Doktor auf dem Gewissen hatte.



Am anderen Ende der Straße verlagerte sich der Kampf in das Brothel. Leutnant Tolliver machte todesmutig und säbelschwingend einen Ausfall, sah sich jedoch dem nahkämpferprobten Eiskrieger in seiner Rüstung sowie einem angriffslustigen Zygonen gegenüber. Der Haupterfolg dieses Nahkampfes war ein Patzer des Eiskriegers, der infolge eines miserablen Würfelwurfs auf der Versagertabelle seinen Augen-Lichtblitz einbüßte und nun nur noch im Nahkampf kämpfen konnte (daher der blaue „Waffendefekt“-Marker). Das konnte er allerdings auch ziemlich gut und nach tapferer Gegenwehr unterlag der Leutnant seinen beiden Gegnern.

Inzwischen hatte sich auch der Sontaraner aus seinem Versteck in Rogans Bar gewagt, nachdem seine Fernschüsse aus der Bar noch keinen besonderen Erfolg gezeigt hatten. Jetzt schoss er auf Reverend Smith, der immer noch halb hinter einer Hausecke versteckt stand, sich aber zurückzog, nachdem die Schüsse der fremdartigen Waffe neben ihm in das Gebäude einschlugen. Noch gab sich der Reverend nicht geschlagen und er hatte auch schon sein nächstes Ziel im Auge: Nach seinem unerwarteten Sieg über das große lila Wurmmonster nahm er sich jetzt das größte der Cthulhuwesen vor, den vielarmigen und aus mindestens zwei Mäulern geifernden grünen Riesen, der währenddessen Schrotflinten-Max zertrampelt hatte und vergeblich versucht hatte, die Noruz des Doktors zu beschädigen.

Und das Unerwartete geschah: Mit Gottvertrauen und vorgestreckter Bibel erledigte der offenbar unter dem Schutz einer höheren Macht stehende Reverend das grüne Ungeheuer, dabei mutig unterstützt von Lady Martha, die ihm aus ihrem großkalibrigen Revolver Feuerschutz gab.





Von diesem Sieg beflügelt, wandte sich Lady Martha in die andere Richtung und traf dort auf ein weiteres vielmäuliges Cthulhu-Monster, das sie aus zahlreichen trüben gelben Augen anstarrte und aus dessen Mäulern neben türkisfarbenem Schleim auch das Blut von Bill tropfte, den das Ungeheuer kurz zuvor überwältigt und anschließend verspeist hatte.

Lady Martha machte auch mit diesem Widerling kurzen Prozess. Damit lagen jetzt zwei der Kreaturen aus einem anderen Universum tot in den Gassen von Dingstown.



Das Blatt schien sich zugunsten der Dingstownner zu wenden, doch dann fiel der Reverend durch einen heimtückischen Schuss des kriegserfahrenen Sontaraners. Auch im Brothel gab es einen letzten harten Kampf, in dessen Verlauf Sergeant Brown zwar noch den letzten Zygonen erstechen konnte, dann ging er jedoch unter den wuchtigen Hieben des grünen Eiskriegers endgültig zu Boden.

Während sich der Eiskrieger noch nach weiteren Gegnern umsah, kam es auf der Straße zum letzten Duell zwischen Lady Martha und dem Sontaraner. Wer würde zuerst schießen und würde er oder sie auch treffen? Die Karten begünstigen diesmal den Krieger von Sonta – er fällte Lady Martha mit einem tödlichen Schuss aus seiner Energiewaffe. *Sonta-Ha!*



Dingstown war gefallen und damit das Tor für eine Invasion der Außerirdischen geöffnet. Nur die Cthulhuiden konnten allesamt vernichtet werden, doch wer weiß, welche scheußliche Brut sich in den finsternen Abgründen des Paralleluniversums noch zusammenbraut...