



ONE NORMAL DAY AT THE MALL

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. September 2026



INHALT

One normal Day at the Mall	3
Überblick	3
Der Anfang des Abenteuers	3
Abenteuer Zusammenfassung	4
Das Ende des Abenteuers	4
Läden	5
NPCs	7
Anmerkungen	8



ONE NORMAL DAY AT THE MALL

- **Wo spielt das Abenteuer?:** Amerikanisches Einkaufszentrum, **Darkest-Reihe**
- **Wann spielt das Abenteuer?:** 2021
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?:** Grundregeln + **F.L.E.X. Virus**
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?:** 2-4
- **Schwierigkeit für den Spielleiter:** mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler:** mittel
- **Spieldauer:** einen Abend

ÜBERBLICK

Dieses Abenteuer greift die Idee der **Darkest-Reihe** auf und spielt genau in diesem Universum.

Dieses Abenteuer nutzt die Module **F.L.E.X. Virus** und **NPCs**.

In diesem Abenteuer geht es um eine Gruppe von Personen, die eigentlich nur einen normalen Tag in einem Einkaufszentrum verbringen wollen, doch in diesem Einkaufszentrum kommt es zum plötzlichen Ausbruch eines Zombie-Virus. Infolgedessen sind die Spieler eingesperrt und vor die Aufgabe gestellt, die Zombies zu finden (im besten Fall zu eliminieren) und einen Weg zu finden, die Türen des Einkaufszentrums zu öffnen.

DER ANFANG DES ABENTEUERS

Einleitung

Es ist ein typischer amerikanischer Nachmittag, die Sonne wird reflektiert von den Massen an Autos, die auf den Straßen stehen. Viele Leute teilen an scheinend eine Idee, genau wie ihr: ihr habt euch allesamt eingestellt auf einen schönen Tag in einer Shopping Mall und so seid ihr alle mit euren Autos in die Tiefgarage gefahren und freut euch auf ein bisschen Shoppen.

Die Spieler betreten nach einander den Aufzug. Hier können sie ihre Charaktere vorstellen und ein bisschen RP betreiben. Wenn sie dann oben ankommen, können sie entscheiden, zu welchem Laden sie hin gehen.

Der Shutdown

Nach knapp 15-20 Ingame Time (kann man ausspielen, muss man aber nicht) ertönt eine Durchsage: "Aufgrund einer möglichen Infektion mit dem F.L.E.X. Virus wird das gesamte Einkaufszentrum abgeriegelt, bitte verfallen Sie nicht in Panik und sammeln Sie sich bitte in der Food Area." an allen Eingängen fahren Metall Tore runter.

Wenn die Spieler zur Food Area gehen, sehen sie, dass dort mehrere Personen auf dem Boden sitzen, ein Mann mit einer Schrotflinte an dem ausgeschalteten Aufzug lehnt. Dies ist **Isaac Davidson**, der Sicherheitsmann des Einkaufszentrums, und quer durch die Menge ein Mann mit einem Clipboard läuft, bei



diesem Mann handelt es sich um **Owen Cole** der Manager des Einkaufszentrums, er notiert sich die Namen der Anwesenden.

Nach kurzer Zeit hält **Owen Cole** bei einer Frau mit ihrem Sohn. Bei den beiden handelt es sich um **Karen Moslay** und ihren Sohn **Kyle**. Als **Owen Cole** sie anspricht, hört man die Frau schreien: "Sie können uns hier nicht festhalten und schon gar nicht kriegen sie unsere Daten!" worauf hin **Owen** leise antwortet: "aber Mam?" bevor er von **Karen Moslay** unterbrochen wird mit den Worten: "Komm Kyle!" Dann steht sie auf und zieht ihren Sohn mit, als sie in Richtung Osten los stapft.

Owen Cole steht sehr irritiert da und schüttelt den Kopf bevor er sich den Spielern zuwendet und ihnen sagt, dass sie sich bitte auf dem Clipboard eintragen sollen, da die Polizei verlangt zu wissen, wer sich alles im Einkaufszentrum befindet.

Damit beginnt das Freie Spiel, in dem die Spieler sich frei in dem Einkaufszentrum bewegen können.

ABENTEUER ZUSAMMENFASSUNG

Die Spieler können im Mittelteil des Abenteuers frei im Einkaufszentrum herum laufen dort ihn die **Läden** gehen und mit **Menschen** reden.

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Option 1. Perfektes Ende

Die Spieler haben alle Zombies gefunden und Getötet, die Türen geöffnet und alle anderen Geheimnisse gelüftet.

Und so schreitet ihr in die Nachmittags Sonne Amerikas ihr seid erschöpft aber glücklich
Ihr habt es geschafft das Abenteuer ist zu Ende.

Option 2. Gutes Ende

Die Spieler haben alle Zombies gefunden und Getötet und die Türen geöffnet.

Und so schreitet ihr in die Nachmittags Sonne Amerikas ihr seid erschöpft aber glücklich
Ihr habt es geschafft das Abenteuer ist zu Ende.

Option 3. Mittelschlechtes Ende

Die Spieler haben die Türen geöffnet aber nicht alle Zombies gefunden.

Und so schreitet ihr in die Nachmittags Sonne Amerikas ihr seid erschöpft aber glücklich
Ihr habt es geschafft das Abenteuer ist zu ende oder doch nicht?

Option 4. Schlechtes Ende

Die Spieler haben die Türen nicht geöffnet und die Zombies nicht getötet oder nicht gefunden haben aber überlebt.



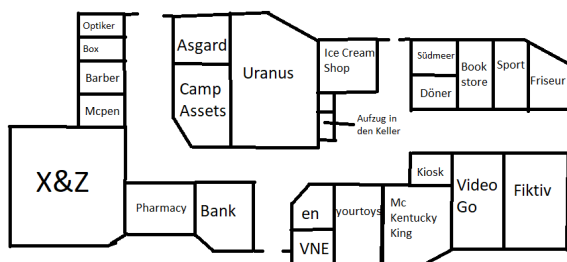
Ihr habt überlebt, ihr habt es geschafft doch vielleicht habt ihr doch irgendwie Versagt da alle die anderen die in diesem Einkaufszentrum waren nun Infiziert sind.

Option 5. Versagen

Die Spieler wurden Infiziert es ist egal ob sie die Türen geöffnet haben oder die anderen Zombies getötet haben.

Und so endet euer Abenteuer aber ihr seid nun dazu verdammt durch die welt zu irren auf der Suche nach **Fleisch**.

LÄDEN



Optiker

- **Info:** Ein Einfacher Optiker

Box

- **Info:** Ein Einfacher Juwelier das einzige was ungewöhnlich ist das einige Ringe und Ketten fehlen
- **Geheimnis:** Karen Moslay hat in der Aufrur der Durchsage Ketten und Ringe mit gehen lassen man kann sie bei ihren Überresten im X&Z finden

Barber

- **Info:** Ein Einfacher Barber shopp
- **Gegenstände:** Scheren (2w10)

Mcpen

- **Info:** Ein laden für Stift und Papier
- **Gegenstände:** Stifte (1w10)

Asgard

- **Info:** Ein Bekleidungs Laden für Frau und Mann

Camp Assets

- **Info:** Ein Laden für Camping Zubehör
- **Gegenstände:** Taschenmesser (2w10), Machete (5w10), Handpistolen (7w10)
- **Geheimnis:** Die ausgestellten Zelte wären perfekt um sich vor zombies zu verstecken.



X&Z

- **Info:** Ein Bekleidungs Laden für Frau und Mann in den **Karen Moslay** und ihr Sohn gegangen sind
- **Geheimnis:** **Kyle** versteckt sich im Süd Westen vom Laden, im Westen des Laden befinden sich **Karen Moslay's** lebende Überreste.

Pharmacy

- **Info:** Eine Typisch Amerikanische Pharmacy
- **Gegenstände:** Spritzen (1w10)
- **Geheimnis:** Die Pharmacy hat einen Geheimraum der sich durch einen Knopf an der Thecke öffnen lässt in dem **Riley Burris** die Lebenden Überreste von seinem Kollegen Louis Dean versteckt

Uranus

- **Info:** Eine Technik Geschäft
- **Geheimnis:** an der Hinteren Wand befindet sich der Elektro Kasten mit dem sich die Türen steuern lassen

Bank

- **Info:** Eine Normale Bank

EN

- **Info:** Ein einfacher Drogerie Markt

VNE

- **Info:** ein Laden für Töpfe und Pfannen der jedoch zu und abgeschlossen ist
- **Gegenstände:** Pfannen (3w10)
- **Geheimnis:** **Isaac Davidson** (der Sicherheitsmann) hat seine Infizierte Frau hier eingeschlossen

Ice Cream Shop

- **Info:** Eine Einfache Ice Diele

yourtoys

- **Info:** Ein spielzeug Laden aus dem der **Besitzer des Einkaufszentrum** Spielzeuge an Kinder verteilen lässt

Südmeer

- **Info:** Ein Fischladen
- **Gegenstände:** Tablets (2w10)

Döner

- **Info:** Ein Dönerladen in dem der **Besitzer des Einkaufszentrum** sitzt.
- **Gegenstände:** Döner Schneide Gerät (5w10)

Kiosk

- **Info:** Ein typischer kleiner Kiosk nur das dieser aktuell Abgeschlossen ist
- **Geheimnis:** der Besitzer des Kiosks **Kai Kaur** hat sich dort eingeschlossen



Mc Kentucky King

- **Info:** Ein Typisch Amerikanisches Fast Food Restaurant
- **Gegenstände:** Tablets (2w10)

Bookstore

- **Info:** Ein Einfacher Buchladen
- **Gegenstände:** Bücher (3w10)

Video Go

- **Info:** Ein Laden für Videospiele
- **Gegenstände:** Anime Schwert Atrappen (2w10)

Sport

- **Info:** Ein Laden für Sport Utensilien
- **Gegenstände:** Hanteln (4w10)

Friseur

- **Info:** Ein einfacher Friseur Laden
- **Gegenstände:** Scheren (2w10)

Fiktiv

- **Info:** Ein Typischer Amerikanischer Supermarkt
- **Gegenstände:** Handpistole (7W10), Gewehr (8w10), Schrotflinte (9W10) (Schaden nimmt mit zunehmender Entfernung ab)

NPCs

George Price (Einkaufszentrums Besitzer)

- **Info:** George Price ist ein eigentlich netter Mann im liegt das Wohl ergehen seiner Kunden am Herzen.
- **Werte:** NPCs (Händler)
- **Geheimnis:** Im Laden "Uranus" befindet sich die Steuerung für die Türen.
- **Hinweise:** Wenn man mit im Redet.

Owen Cole (Manager des Einkaufszentrums)

- **Info:** Owen ist ein extrem fleißiger Arbeiter der sehr besorgt ist das er eventuell gefeuert werden könnte
- **Inventar:** Klippboard (2w10)
- **Werte:** NPCs (Zombie)
- **Geheimnis:** Er wurde selber schon infiziert hält es aber geheim weil er glaubt das er gefeuert wird wenn das raus Kommt.
- **Hinweise:** Man kann bei im die Symptome des F.L.E.X. Virus beobachten.

Riley Burris (Pharmacy Mitarbeiter)

- **Info:** Riley ist Mitarbeiter der Pharmacy er hatte schon vom F.L.E.X. Virus gelesen.



- **Werte:** **NPCs** (Händler)
- **Geheimnis:** Er versteckt seinen Infizierten Kollegen im Geheim Raum der **Pharmacy**.
- **Hinweise:** Man kann in der **Pharmacy** den Knopf für den Geheim Raum finden.

Isaac Davidson (Sicherheits mann)

- **Info:** Isaac Davidson ist ein Stummer rauer Gesele er war früher bei der Polizei doch wechselte auf Grund seines alters in die Private Sicherheits Branche
- **Inventar:** Schrottplinte (9W10) (Schaden nimmt mit zunehmender Entfernung ab)
- **Werte:** **NPCs** (Polizist)
- **Geheimnis:** Er hat seine Frau (die Infiziert ist) im **VNE** Laden eingeschlossen
- **Hinweise:** Man kann Beobachten wie er in Richtung des **VNE** geht.

Kai Kaur (Kiosk Besitzer)

- **Info:** Kai Kaur ist ein Misser Gesele der seine Preise so hoch wie möglich aber doch atraktiv zu gestalten
- **Werte:** **NPCs** (Händler)
- **Geheimnis:** Er hat sich in seinem **Kiosk** eingeschlossen als die Durchsage kamm
- **Hinweise:** Ein paar der Besucher haben ihn Gesehen wie er sich eingeschlossen hat.

Karen Moslay

- **Info:** Karen Mosley ist eine Typische Karen
- **Inventar:** 3*Diamanten Ketten, 5*Diamanten Ringe
- **Werte:** **NPCs** (Zombie)
- **Geheimnis:** Sie hat symptome ist trotz dem mit ihrem Sohn ins Einkaufszentrum Gefahren und hat sich dann im **X&Z** verwandelt wo sie sich auch immer noch befindet, Sie hatte Schmuck aus **Box** geklaut
- **Hinweise:** Man sieht **am Anfang des Abenteuers** wie sie und ihr sohn in Richtung des **X&Z** gehen, im **Box** fehlen Ketten und Ringe.

Kyle Moslay

- **Info:** Kyle ist der Sohn von Karen Mosley er ist eigentlich ein freundlicher und Aufgeschlossener Menschen (wie aufgeschlossen Mann mit 7 sein kann) anders als seine Mutter
- **Geheimnis:** Er versteckt sich im **X&Z**
- **Hinweise:** Man sieht **am Anfang des Abenteuers** wie er und seine Mutter in Richtung des **X&Z** gehen.

ANMERKUNGEN

Dieses Abenteuer kann in zwei arten gespielt werden sollten deine Spieler ehr eine art "Detektive Abenteuer" spielen wollen spiele das Abenteuer wie es geschrieben ist sollten deine Spieler jedoch ehr Zombies töten wollen lass einfach die existierenden Zombies mehr Personen Infizieren.



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. September 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., <https://howtobeahero.de>

ENTHALTENE SEITEN

1. One normal Day at the Mall – <https://howtobeahero.de/index.php?title=One+normal+Day+at+the+Mall&oldid=35570>

