

# NO RETURN

Das Endzeit Rollenspiel



## ROADTRIP

**Kurzabenteuer für die 2. Edition Deutsch  
GRT 2024 Special by Ivy**

# Roadtrip to New Orleans

Dieses Abenteuer ist für die 2. Edition des Rollenspiels NoReturn von Mannifest Games von Ivy geschrieben und richtet sich an Anfängercharaktere (max. 450 Generierungspunkte).

Für erfahrenere Charaktere müssen die Herausforderungen und die NSC entsprechend angepasst werden.

## Worum geht es?

Die Gruppe lebt in den Golden Times und hat in der Vergangenheit ein paar kleinere Jobs in Houstons Randregion für das Times-Kartell erledigt: Geldeintreiben, Türsteher/Sicherheit, Nachrichten übermitteln. Dies kann von der Spielleitung je nach Motivation und moralischer Ausrichtung anpassen.

Jeder braucht Geld und kleinere Jobs für ein Kartell zu erledigen, das sich um die Sicherheit des Viertels kümmert, ist nicht das Schlechteste und sollte auch so vermittelt werden.

Ihr Kontaktmann ist Frenchie, ein windiger Geschäftsmann, der sich mit einem schäbigen Gemischtwarenladen tarnt. Er vertraut darauf, dass seine Täuschung von den meisten Leuten nicht durchschaut wird.

Er schreibt einer Person aus der Gruppe eine Nachricht, dass er einen neuen Job hätte. Es geht um eine Lieferung eines 50 x 50 cm großen Holzkasten zum Museum of Death nach New Orleans.

Die Gruppe bekommt ein vollgetanktes Auto (Dai „Rover 4x“) mit folgenden Hinweisen:

Der Wagen ist in dem gleichen Zustand, wie er übergeben wird, in Houston wieder abzugeben.

**Prüfung MW 10 auf Bodenfahrzeuge, Technik o.ä. mit dem Attribut Handwerk oder Wissen, um den Zustand des Autos beurteilen zu können.**

Die Holzkiste muss ungeöffnet und unbeschadet beim Empfänger ankommen.

Sie müssen die Fahrt in 5 Stunden (Entfernung von 353 km Luftlinie) erledigt haben. Wenn sie Informationen über Gefahren und Umgebung einholen wollen:

**Infos über Marshalls: Allgemein Gassenwissen MW15, Details Joseph Carroll MW20**

**Infos über Bitumenwüste: Allgemein Naturkunde/Gassenwissen MW10.**

**Gefahren Naturkunde/Gassenwissen MW15**

Weitere Ausrüstung sollte, nach Ermessen der Spielleitung und möglichen vergleichenden Würfeln im Verhandeln, ausgegeben werde (z.B. Wasser, Ersatz-Diezinkanister). Je nach Differenz des Ergebnisses kann die Gruppe mehr, höherwertige und/oder seltenere Gegenstände bekommen. Dafür genügt ein Wurf für alle Sachen, die gewünscht werden.

## Hinweise an die Spielleitung

Das Kartell will die Gruppe auf die Probe stellen. Sie sollen eine Kiste mit einer Totenmaske, einem Schrumpfkopf und dem Nachschub an Süßholzwurzeln zum Museum of Death liefern. Absolviert die Gruppe dies erfolgreich, winken ihnen mehr, besser bezahlte und prestigeträchtige Aufträge für das Kartell, wenn sie wollen. Dies kann als Aufhänger einer Kampagne oder für Zwischenabenteuer genutzt werden. Je höher der Ruf der Gruppe im Kartell, desto eher können sie auch Unterstützung in anderen Gegenden erfahren (Ausrüstung, Unterschlupf, Informationen, etc.).

### Der Plot als Übersicht:

Außerhalb von Houston trifft die Gruppe auf eine Straßensperre kurz vor der Grenze. Einer der berüchtigtsten Zentrumsmarshalls der Gegend (Gassenwissen MW 15), Marshall Joseph Carroll, hat diese mit Hilfe seiner Handlanger (Schläger, Schützen plus eine Scharfschützin) aufgestellt (vereinzelte Betonpfeilern, Autos und Krähenfüßen). Links befindet sich in einiger Entfernung die Bitumenwüste, rechts ein Küstenstreifen. Ein ca. 3m hoher Felsen erstreckt sich auf der rechten Seite ein paar Meter seitlich hinter der Straßensperre. Auf ihm versteckt sich eine Scharfschützin, die die Szenerie im Blick behält und ggf. das Feuer auf die Gruppe eröffnet.

Entdeckung Scharfschützin: Wahrnehmung MW 20

Der Gruppe muss klar gemacht werden, dass es nur die folgenden drei Möglichkeiten gibt:

### 1) Flucht in die Bitumenwüste:

Überraschungseffekt mit Stunt (MW20 Bodenfahrzeuge), um Abstand zu den anderen zu bekommen oder kurze Verfolgungsjagd durch die südliche Bitumenwüste (mindestens 2 vergleichende Bodenfahrzeugproben).

Auto: Dai „Rover 4x“

Handling: 10, Geschwindigkeit: 226, Manöver: 1, Stabilität: 7, Panzerung: 10, TP 80

Ausstattung: Diezintank 90 Liter, Verbrauch 0,6 l/10 km, Fünfsitzer, EMP-Schutz 3

Die Orientierung fällt am Anfang leicht (MW5). Je länger sich die Gruppe darin aufhält, sollte die Orientierungsprobe um einen Schritt erhöht werden, aufgrund

der Dämpfe, der Hitze und den immer gleich erscheinenden Horizont.  
Zusätzliche Gefahren:

Ölseen

**Entdeckung Wahrnehmung MW15**  
**Fehlschlag: Bodenfahrzeuge MW15**  
**Erfolg: Bodenfahrzeug MW10**

Erdgasaschen

**Entdeckung: Wahrnehmung MW20**  
**Fehlschlag: Bodenfahrzeuge MW15**  
**Erfolg: Bodenfahrzeug MW10 – Erdgas**  
**(Schaden 25 für Zone 6+8)**

### Optional

gestrandete Abenteuergruppe (gemischtes Alter, Geschlecht, Spezies) im Kampf mit Raidern (Werte wie Handlanger), einige aus der Abenteuergruppe infiziert mit Flugnekrose

**Klassifizierung: Lebensgefahr**  
**Ansteckung: Körperflüssigkeiten**  
**Ausbruch: Erkrankte Personen sowie körperschädigende Situationen**  
**Inkubationszeit: 1 Tag**  
**Gegenmittel: Neopenicillin**  
**Identifizierung MW: 10 (in den ersten 5 Tagen 20)**  
**Intensität: 3 (Tröpfchen / Schleimhaut 6)**

Entscheidung der Spielenden, ob sie den Flüchtlingen gegen die Raider helfen.

### 2) Durchbruch der Blockade / Kampf gegen Marshall und Handlanger

- Verletzungen / Tod von SC (Werte siehe NSC)
- erhebliche Schäden am Auto (siehe Autokampf)
- mögliche Beschädigungen an der Holzkiste

### 3) Überreden und Täuschen

(nur möglich, wenn kein offensichtlicher Mutant anwesend ist).

- Schauspiel oder Überreden vs. Menschenkenntnis (Marshall oder Handlanger)
- Boni durch Ablenkungen, Bestechung, gültige Zentrumsregistrierung in ihrer ID (Irisscan zur Zentrumsdatenbank), o.ä.

Bei Ankunft in New Orleans beim Museum of Death (227th Daupine Street – existiert wirklich) wird die Gruppe von der von Mila (einem Haushaltsroboter) empfangen, die sie bittet zu warten, bis sie den Eigentümer holt. Um direkt eine Idee davon zu haben, dass es sich bei Mila um einen Roboter handelt, muss eine Probe auf Spezies oder Menschenkenntnis (MW15) bestanden werden.

Justin Thomas ist ein 1,53 m großer Totenkopffäffchen-Mutant mit einer Melone auf dem Kopf und einer kleinen lilafarbenen Weste mit passender Stoffhose dazu. Er ist höflich und sehr begierig, die Kiste zu öffnen, denn er wartet schon sehnsüchtig auf den Tee.

Nach Begutachtung der Kiste auf Beschädigungen jeglicher Art, schickt er eine Nachricht an Frenchie

- voller Erfolg: keine oder kleinere Beschädigungen zu erkennen, volle Bezahlung
- teilweise Erfolg: Beschädigungen, ohne Hinweis auf Öffnung
- Je nach Story der SC Überzeugen / Überreden vs. Menschenkenntnis bei Justin, ob er die Geschichte glaubt)
- Bezahlung abhängig von Erfolg der vorherigen Probe
- Fehlschlag: Hinweise auf Öffnung der Kiste
- Je nach Story der SC Überzeugen / Überreden vs. Menschenkenntnis bei Justin, ob er die Geschichte glaubt)
- Bezahlung und Konsequenzen seitens des Kartells abhängig von Erfolg der vorherigen Probe

Nun kann freies Spiel erfolgen und je nach weiteren Ideen der Gruppe in eine Kampagne gestartet oder andere kleinere Abenteuer angeschlossen werden.

## Die Fraktionen

### Zentrum-Marshalls

Offiziell gehören die Marshalls dem Zentrum an, operieren jedoch in den meisten Fällen als Einzelgänger außerhalb der Befehlskette. Sie sind nicht an Zuständigkeiten gebunden und vor allem im Gürtel von Houston anzutreffen, wo sie zugleich verehrt und gefürchtet werden.

### Times-Kartell

Das Times-Kartell kontrolliert heute den südlichen Gürtel Houstons und organisiert dort nicht nur durch den Verkauf illegaler Schmuggelware, sondern auch durch alltägliche Güter wie Wasser und Energie. Sie müssen die kleineren lokalen Gangs unter Kontrolle halten und bedient sich dabei der einzigen Sprache, die im Gürtel verstanden wird. Es vergibt großzügige Belohnungen an diejenigen, die ihm zu Diensten sind, scheut jedoch nicht im Geringsten vor großer Brutalität zurück, um ein Exempel zu statuieren.

## POIs

---

### Golden Times

Ein dicht bebautes Labyrinth aus regulären Häusern, kleineren Hütten und engen Straßen. Es dient heute als Hauptsitz des Times-Kartells.

### Südliche Bitumenwüste

Obwohl die Oberfläche der Bitumenwüste hart, wie Asphalt ist, verbirgt sich unter ihr eine Vielzahl von Gastaschen und Ölteichen, die noch nicht vollkommen ausgegast oder verhärtet sind. Wer an einer solchen Stelle mit seinem Fahrzeug einbricht, ertrinkt entweder sofort an der dicken schwarzen Flüssigkeit oder muss den Rückweg durch die Bitumenwüste zu Fuß antreten.

### New Orleans

Berühmt und begehrt bei Schmugglern und Schleusern, die Geld, Material und Menschen zwischen Houston und Miami transportierten und dabei New Orleans als Stützpunkt benutzten.

## NSC

---

### Frenchie

#### Kontakt beim Times-Kartell

Merkmale: Loyal und Nachtragend

Aussehen: ein untersetzter Mann, Ende 30 mit Halbglatze, Hawaiihemd (immer zwei Knöpfe auf), Goldkette  
GE 2, ST 2, KO 3, BE 3, WI 3, WA 4, CH 4, HA 1

TP 30, DMG S 9

Ausweichen 1(4) Gassenwissen 3(6) Inspirieren 3(7)  
Menschenkenntnis 2(6) Reaktion 2(5) Schätzen 2(5)  
Schießen 2(4) Verhandeln 3(7)

### Marshall Joseph Carroll

#### Evo und freier Zentrum-Marshall

Merkmale: Gnadenlos und Brutal

Aussehen: Mitte/Ende 40zig, sonnengebräunte Lederhaut, stechende blaue Augen, beiger Stoffanzug mit passendem Cowboyhut und Stiefeln, Tigerstreifen auf dem Körper

GE 4, ST 4, KO 4, BE 4, WI 2, WA 4, CH 1, HA 1

Adrenalin: 3, TP 30, DMG S 30

Ausweichen 2 (6), Einschüchtern 3 (CH 4 / ST 7),  
Menschenkenntnis 4 (5), Nahkampf 2 (6), Reaktion 2 (6),  
Schießen 4 (8)

Ausrüstung: New Magnum V8 (schwerer Revolver, Schaden 40, RD2), Kevlar-Schutzweste, schwer (RW25, MK:A, Komfort:2, Körperzone 6-8)

Style-Skill: Billy the Kid: Zielen + Schießen ohne Malus,  
Regeneration Geschwindigkeit: 10, Pool: 100,  
Roar (Temporär: Einschüchtern ST +5 Würfel)

### Justin Thomas

#### Ganzkörper-Mutant (Totenkopffächchen)

Merkmale: Kommunikativ und Prinzipientreu

Aussehen: Totenkopffächchen auf Zwei Beinen, 1,53 m, schwarze Melone (Hut), lilafarbene Weste und Hose, Süßholzwurzel zum Kauen

GE 4, ST 3, KO 3, BE 4, WI 4, WA 3, CH 5, HA 1,  
TP 30, DMG S 9

Akrobatik 3(7), Ausweichen 2(6), Inspirieren 4(9),  
Menschenkenntnis 3(8), Schätzen 3(6), Springen 3(4),  
Überreden 3(8), Verhandeln 4(9)

Cuteness Overload (eingerechnet), Vollmutant (Fell, Krallen, Zähne), Wechselgänger (Ergebnis Rennen auf vier Beinen x2), Fast Talk (+2 Würfel Einschüchtern (CH), Inspirieren, Überreden oder Verhandeln)

#### Handlinger (auch für Raider verwenden)

---

Aussehen alle: Schlägertypen, Jeans, Lederjacken, T-Shirts,

Ausrüstung alle: Kraft P11 (Revolver, Schaden 30, RD2) Kevlar-Schutzweste, leicht (RW 15, MK:A, Komfort:1, Körperzonen 6-8)

#### Schläger

(Beispielnamen Mig, Slash, Tiny, Goldy, Rasi, Bengo, Zero, Uzzi)

GE 3, ST 3, KO 3, BE 3, WI 2, WA 3, CH 2, HA 2,  
TP 30, DMG S 9

Ausweichen 2(5), Bodenfahrzeuge 2(5), Reaktion 2(5),  
Schießen 3(6), Waffenkampf 3(6)

Scharfschützin

Ausweichen 1(4), Heimlichkeit 3(6), Reaktion 1(4),  
Schießen 4 (7)

Zusätzliche Ausrüstung: Metallstange (Angriff +1W, Schaden ST+20) oder Maneater AX (Shotgun, Schaden 48, Modus HM, RD 1, Ladung 8) oder Bowser B17 (Scharfschützengewehr, Schaden 65, Modus HM, RD2, Ladung 10)

