

NO RETURN



SPERRZONE NEW YORK

ein Kurzabenteuer von Manni Altenschmidt

Impressum

NoReturn ist ein Pen & Paper Rollenspiel von Manfred „Manni“ Altenschmidt aka Creativity-Forge. Alle Rechte vorbehalten.
„Sperrzone New York“ (c) 2018
NoReturn ist eine eingetragene Marke von Manfred Altenschmidt in Deutschland (c) 2016.

Autor: Manfred „Manni“ Altenschmidt
Layout, Design, Illustrationen, Lektorat: Creativity-Forge
Illustration „Jester“: Andreas Langner

Kontakt

info@noreturn-rpg.de

Support

www.parteon.com/NoReturn

Website & Informationen

www.noreturn-rpg.de
www.forum.creativity-forge.de
www.facebook.com/NoReturn.RPG
www.facebook.com/CrForge
www.facebook.com/ZentrumCF
www.twitter.com/NoReturnDevCrew



CREATIVITY-FORGE.DE

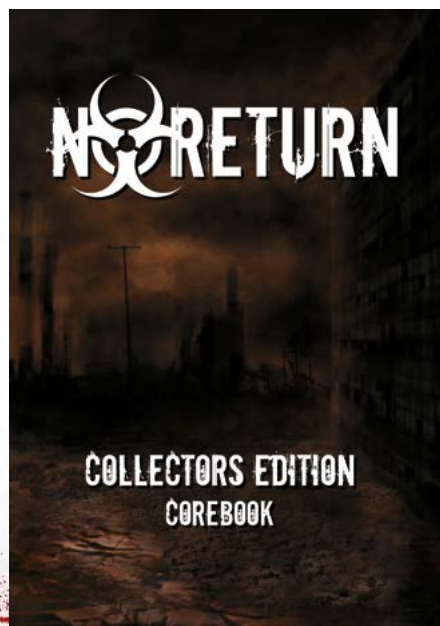
Ein großes DANKE an unsere Patreon Supporter mit Legendary Pass

Lena Geibig - seit 02/2017 und weiterhin
Rene Köhler - seit 02/2017 und weiterhin
Nadine Rohte - seit 02/2017 und weiterhin

Simon Herzog - seit 04/2017 und weiterhin
Sebastian Jenett - von 04/2017 bis 06/2017
Dominik Kraft - seit 01/2018 und weiterhin

NoReturn Corebook &
NoReturn Corebook aus der Collectors Edition Box

Ausgezeichnet mit dem Publikumspreis „Goldener Stephan“ für das beste Rollenspiel Grundregelwerk 2017



Zusammenfassung des Abenteuers

Sie werden als sich bekannte Gruppe von „Softies“ (Personen die Ruinenkomplexe und verlassenere Orte plündern ohne massive Gegenwehr zu erwarten) in das Herz der Sperrzone New York – nach Manhattan – geflogen. Die Gruppe hat Informationen über eine verlassenere Robotikklinik erhalten und sind mit dem Ziel unterwegs, diese zu plündern, um von den erhofften Erträgen einige Zonate im Überfluss zu leben.

Dieses optional auch zeitlich begrenzte Abenteuer nimmt eine starke Kehrtwendung durch mögliche Begegnungen mit Kreaturen die außerhalb von Manhattan nicht vertreten sind und somit eine unbekannte Bedrohung darstellen. Abhängig vom Agieren der Gruppe, kann das Abenteuer vollständig ohne Kämpfe durchspielt werden.

Was benötigt man für dieses Abenteuer?

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigt man das NoReturn Corebook.

Dieses Abenteuer ist für 6 Charaktere (Powerniveau: Survival), 4 Charaktere (Powerniveau: Standard) oder 2 Charaktere (Powerniveau: Superia) ausgelegt, die nach den Grundregeln der Charaktererschaffung erstellt wurden. Alternativ können auch die gemäß Powerniveau Standard erstellten Beispielcharaktere des Grundregelwerkes verwendet werden. Alle nötigen Daten und Lagepläne, sowie Handouts sind in dem Abenteuerband abgedruckt und dürfen für private Zwecke vervielfältigt werden.

Keine Charaktere vorhanden?

Empfohlene Beispielcharaktere aus dem Corebook



Abenteuerausrichtung (Skala 1-5)

Horror 4, Kampf 2, Loot 4, Rätsel 1, Sozial 1.

Spielzeit

Für das Abenteuer ist eine Zuteilung einer fixen Spielzeit möglich. Generell sollte das Abenteuer in einer Spielsitzung (maximal 4-6 Stunden) abgeschlossen sein. Eine Anpassung auf ein Zeitfenster von 2 Stunden ist möglich, wobei deutlich weniger Bereiche des Gebäudes erkundet werden können als vorgesehen.

Spoilerwarnung!

Alle weiteren Informationen des Abenteuers sollten nicht von Spielern gelesen werden. Die folgenden Inhalte sind somit dem Spielleiter vorbehalten und können für Spieler den Spielspaß mindern. Texte, die den Spielern vorgelesen sowie Handouts, die ihnen zur Verfügung gestellt werden, sind jeweils entsprechend gekennzeichnet.

Viel Spaß in der Welt von NoReturn!

Spielleiter Bereich

Motivation / Beweggründe

Die Charaktere sind Softies und leben vom Handel mit Waren, die sie in Ruinen und verlassenen Gebieten erbeuten können. Sie agieren in der Regel auf sicherem Boden und in Regionen, in denen sie mit geringen bis gar keinem Widerstand rechnen. Ein Bekannter der Gruppe klärt sie über die Rahmenbedingungen des Abenteuers auf und transportiert die Gruppe zum Ort des Geschehens und im optimalen Fall wieder zurück.

Übersicht der Antagonisten

Die Antagonisten in diesem Abenteuer sind hauptsächlich Pandora-Virus Infizierte.

Augmentierter Patient (Pandora-Infiziert)

GE 1, ST 4, KO 4, SK 1, WA 2, TO 10

Instinkt 10, Sturheit 10, Trefferpunkte: 30, Adrenalin 0

Nahkampf 3(4), Einschüchtern 2(6) [Stärke, Passiv auf Sichtung]

Besonderheit: Rechter Arm Robotik mit Stärke 8 und Konstitution 8 +20p. MK:B Panzerung

Vorgehen: auf das Ziel zu taumeln, packen (ggf. zerquetschen), beißen. Greifen: Kampfnachteil für Verteidiger. Beißen: Kampfnachteil für Angreifer. Schaden Biss:

ST+15p., verursacht Infektion (Intensität 6 gg. Infektionsresistenz).

Personal und Patienten (Pandora-Infiziert)

GE 1, ST 3, KO 3, SK 1, WA 2, TO 10

Instinkt 10, Sturheit 10, Trefferpunkte: 30, Adrenalin 0

Nahkampf 3(4), Einschüchtern 2(5) [Stärke, Passiv auf Sichtung]

Vorgehen: auf das Ziel zu taumeln, packen, beißen. Greifen: Kampfnachteil für Verteidiger. Beißen: Kampfnachteil für Angreifer. Schaden Biss: ST+15p., verursacht Infektion (Intensität 6 gg. Infektionsresistenz).



Rückblende (Vorgeschichte für den SL)

5404.014 – Tag des großen Bebens – New York City (Manhattan)

Claire lief durch die Lobby der Heart Industries Robotiklinik. Ihr Herz schlug schnell und hart in ihrer Brust, da sie vor nicht ganz einer halben Stunde die Frühwarnung des Zentrum-Katastrophenschutzes erhielt. Ein Mann in einem langen, weißen Kittel brüllte ihr mehrfach Befehle zu, um ihr Handeln neu zu priorisieren. „Türe sichern! Vergessen Sie nicht den Zwischenfall ins Krematorium zu schaffen. Ich will hier keine Unordnung, egal was kommt!“

„Jawohl Sir! Alle Patienten die transportfähig sind wurden bereits abgeholt. Die anderen wurden zentralisiert zusammengeführt. Die Notstromversorgung ist vorbereitet und sie werden in ihrem Büro erwartet“, führte Claire schnell ihren Statusbericht auf, den er zuvor verlangt hatte. Wortlos verschwand der Arzt in den hinteren Gebäudeteil. Mit einer Hand wischte sich Claire über die schwitzige Stirn und prüfte ein letztes Mal die elektrischen Sicherheitsschlösser an dem Ausgang. Die Lobby war so, wie der Oberarzt es immer wünschte. Sauber und aufgeräumt oder mit anderen Worten „klinisch-rein“. Mit so weiten Schritten, wie das enge Kleidchen ihrer Position als Empfangsdame zu lies, bewegte sie sich aus der Lobby nach hinten zu den Aufzügen.

Ein ohrenbetäubender Knall, gefolgt von einer Erschütterung die sie von den Beinen warf, erfüllte die ganze Stadt. Dumpf schlug Claires Kopf auf dem Marmorboden auf und benebelte ihre Sinne. Matt hörte sie entfernte Schreie und Explosionen. Der kalte Boden unter ihr vibrierte fort an, auf dass ihre tauben Finger wahllos nach Halt tasten. Schützende Schwärze umfing sie, als sie das Bewusstsein verlor.

Mit einem hämmernden Schmerz öffnete Claire ihre von getrocknetem Blut verklebten Augen. Es war bereits dunkel, also musste Sie einige Stunden weggetreten sein. Mühsam erhob sie sich und versuchte sich verzweifelt zu orientieren. „Hilfe! Ist da jemand?“, rief sie mit belegter Stimme. Die spärliche Notfallbeleuchtung erhellte für ihren Zustand nicht genug von der Umgebung, so dass sie sich stützend an eine Wand anlehnte und nach Fassung rang. Ein Geräusch in der Dunkelheit vor ihr fesselte ihre Aufmerksamkeit. Claire wusste nicht, ob es schon vor ihrem Rufen dort war oder erst jetzt auftrat. „Bitte, ich brauche Hilfe.“, flehte sie mit einem ausgestreckten Arm in die Schwärze. Weiterlich und dem Zusammenbruch nah, wollte sie nur jemand der sie an die Hand nahm und Worte sagte wie „Alles wird gut.“.

Der Griff um ihr Handgelenk war überraschend, kalt und hart. Er quetschte ihr das Blut aus dem

Arm, auf dass sie zu schreien beginnen wollte, doch dazu kam sie nicht. Mit einem Ruck wurde Claire mit voller Wucht vor die Wand geschlagen. Beim Aufprall presste sich die Luft aus ihrer Lunge, nur um dann vor dem nächsten Atemzug erneut durch den Raum und auf den Boden geschmettert zu werden. Blutig hustend reckte Claire ein letztes Mal ihre gebrochene Hand dem Mondlicht aus der Lobby zu, als sie etwas am Knöchel packte und in die Dunkelheit zog.

Heute: etwa 3 Jahre später...

Einleitung (Spielbeginn)

Jester, Jester Lorenz. Der euch als viel hörendes Spitzohr bekannte Mechaniker, pflegt eingehenden Kontakt zu einigen Gangs in New Jersey City. Er berichtete euch schon oft von möglichen Beuteplätzen, in denen ihr vergessene Kostbarkeiten sammeln könntet. Sein Anteil beschränkt sich generell auf 20% des Verkaufserlöses oder 40%, wenn er den Verkauf zusätzlich übernehmen sollte. Jester war somit nicht nur ein wichtiger Informant sondern auch Transporter. Mit seinem flugfähig gemachten Blackhawk, den er liebevoll „Babsy“ nennt, übernahm er ebenso die An- und Abreise zu entlegenen Orten.

Bei einem verdünnten Gesöff, das sarkastisch als Bier bezeichnet wurde, erzählte er euch von einer verwaisten Robotiklinik im Herzen von Manhattan. Diese kleine Niederlassung von Heart Industries soll durch ihre moderne Plastbetonbauweise das große Beben von New York überstanden haben und nur darauf warten, von euch geplündert zu werden. Die Koordinaten des Schmuckstücks übergab er euch mit der Auflage, den selben Deal wie immer zu fahren. Medizinisches Equipment, Drogen und robotische Prothesen haben einen großen Schwarzmarktwert im 55. Jahrhundert.

Jester: „Passt auf Leute, der Plan ist einfach. Papa Jester fliegt euch mit Babsy über den Hudson River und die Zentrumsabspernung. Wir haben ein Zeitfenster von drei Stunden. Ich setze euch ab, ihr marschiert eine halbe Stunde grade aus zu den Koordinaten auf euren SmartComs und habt zweieinhalb Stunden Zeit das Gebäude leer zu räumen. Alles was ihr findet, bekomme ich auch in mein Schätzchen rein. Ihr schafft alles auf das Dach, wo sich meinen Informationen nach ein Heliport befindet. Ich melde mich eine Viertelstunde bevor ich bei euch bin, damit wir die Zeit minimal halten, die ich mit Babsy auf dem Dach verweile.“

<Frage: Warum nicht direkt auf dem Dach gelandet wird>

Jester: „Leute, Leute. Wenn wiedererwartend jemand in der Sperrzone unterwegs ist, dann sieht



er doch wo ich lande. Ihr sollt die Zeit nutzen, um das gute Zeug aus der Klinik zu holen, nicht um euch mit anderen Softies oder gar Hardlinern zu prügeln. Wir minimieren das Risiko auf Entdeckung und ein bisschen Bewegung hat noch keinem geschadet.“

<Frage: Hintergrund zum Sperrgebiet>

Jester: „Ich weiß nur, dass vor ca. 3 Jahren das Gebiet nach einem großen Beben vom Zentrum

abgeriegelt wurde. Alle Brücken nach Manhattan wurden gesprengt und der eh schon mit säurehaltigem Meerwasser geflutete Hudson River erledigte den Rest. Die Einwohner die das Beben überlebt haben, dürften mittlerweile alle tot sein. In regelmäßigen Abständen wird der Fluss mit Kampfjägern patrouilliert, was dieses Fleckchen Erde somit zu einer verwüsteten, aber nahezu unangetasteten Fundgrube für richtig geilen Scheiß macht.“

Beginn des Abenteuers

Abstieg in die Hölle

Der Plan von Jester wurde umgesetzt und ihr fandet ein kleines Plätzchen auf der demolierten Uferpromenade des Hudson Rivers. Nach den obligatorischen Glückwünschen und vorsorglichen Beleidigungen, falls ihr zu spät auf dem Dach des Gebäudes erscheint, macht sich Jester auf den Rückweg, um den noch viel zu keinen Tank von Babsy wieder aufzufüllen.

Jester sagte „...ihr marschiert eine halbe Stunde geradeaus zu den Koordinaten...“, Bullshit. Als ihr an der Heart Industries Klinik angelangt seid, sind bereits eineinhalb Stunden vergangen. Euer Bekannter ist offenbar noch nie durch eine zer-

klüftete Großstadt gewandert, wo es vorkommen kann, dass ein Wolkenkratzer auf die Straße gestürzt ist und man den ein oder anderen Umweg in Kauf nehmen muss. Was die Atmosphäre noch deutlich unattraktiver macht, ist die Tatsache, dass die Sonne sich bereits dem Horizont nähert. Das Licht bricht durch die skelettierten Gebäude-ruinen und lässt die Umgebung in bedrohlichen Rottönen untergehen. Ein Schauspiel, welches unter anderen Umständen auf eine obskure Art und Weise sogar hübsch sein könnte. Im Moment zeigt es euch einzig und allein, dass die Klinik von innen voraussichtlich so finster ist, wie der Arsch eines Grollhorns.

Allgemeine Werte der Klinik

Türen

Gebäudezugangstüren (Schiebetüren): Stabilität 20 MK:B, Widerstand beim Aufstemmen MW 15 gg. Stärke

Kunstholztüren (innerhalb): Stabilität 20 MK:B, Schlösser MW 15 gg. Sicherheitstechnik

Glasschiebetüren (innerhalb): Stabilität 15 MK:B, Widerstand beim Aufstemmen MW 10 gg. Stärke

Sicherheits- und Kühlraumtüren: Stabilität 35 MK:B, Schlösser MW 25 gg. Sicherheitstechnik

Aufzugtüren: Stabilität 25 MK:B, Widerstand beim Aufstemmen MW 10 gg. Stärke

Wände und Interieur

Innenwände: Stabilität 40 MK:B, gg. Sprengwaffen ½ Schaden

Außenwände: Stabilität 70 MK:B, gg. Sprengwaffen ½ Schaden

Treppen: Stabilität 60 MK:B, gg. Sprengwaffen ½ Schaden

Schaufenster und Vitrinen: Stabilität 15 MK:B, Schlösser MW 20 gg. Sicherheitstechnik

Wendungen und Ereignisse

Wendungen und Ereignisse werden durch Trigger ausgelöst. Diese Trigger sind bei den jeweiligen Szenen vermerkt und sollen einen einfacheren Zusammenhang für den SL bieten.

Ereignis: „Überstunden Opfer“

Das mit dem Pandora-Virus infizierte Personal und die Patienten im 3.OG und der augmentierte Patient im Keller werden aufmerksam und versuchen zum Ursprung des Lärms zu gelangen. Der augmentierte Patient im Keller beginnt in der Regel ein Loch in die Decke der Aufzugkabine im Keller zu schlagen, um ins Erdgeschoss zu klettern. Die dumpfen Schläge beginnen etwa 10 Sekunden nach dem Lärm.

Die 16 Personen im 3.OG bewegen sich zum Treppenhaus und drücken gegen die Glasscheibe, bis diese nach ca. 5 Minuten nach dem Lärm bricht und sie über die Treppen, sich dem ursprünglichen Lärm nähern.

Ereignis: „Dinner Bell“

Alle Pandora-Infizierten der umliegenden Blocks werden auf den Krach aufmerksam und bewegen sich zum Gebäude. Dort angekommen bildet sich eine Traube von mehreren Hundert Infizierten, die auf weite Sicht, die Straßenzüge bevölkern und gequetscht durch die Lobby ins Gebäude strömen.



Szenenauflistung

Außerhalb der Klinik	- Seite 7
Die Lobby	- Seite 9
Der Keller (1. UG)	- Seite 11
Das 1. & 2. OG	- Seite 12
Das 3. OG	- Seite 13
Das Dach	- Seite 14



Außerhalb der Klinik

Das Gebäude liegt trostlos und vereinsamt in mitten der Ruinen von Manhattan. Die untergehende Sonne zieht lange Schatten über das tote Gelände und aggressiv wirkende Trümmer umkreisen die Klinik wie rostige Zähne in einem gebrochenen Kiefer. Der ehemals weiße Plastbeton der Fassade ist von Dreck und saurem Regen gezeichnet, was der Substanz und Stabilität augenscheinlich keinen Abbruch tut. Auffällig ist, dass die Schaufenster im Erdgeschoss alle intakt sind und einzig jeweils ein Fenster in den oberen Etagen durch herumfliegende Trümmer zerstört wurden. Im dritten Obergeschoss weht ein zerschlissener Vorhang aus dem Fenster und über den Sims zieht sich eine breite, dunkelrote und krustig-wirkende Farbe hinab bis zum Schaufenster im Erdgeschoss. Der zweite Blick auf die vor Witterung geschützten Stellen, lässt erahnen, dass es sich um eine mehrere Jahre alte, von der Sonne eingebrannte, Blutschlieren handelt.

Der Haupteingang besteht aus einer doppelten Glasschiebetür mit einem elektrischen Verbindungsschloss in der Mitte der Türelemente. Zwei Kameras, die in die Hausecken eingelassen sind, überwachen die ganzen Bereiche der Außenseiten des Gebäudes.

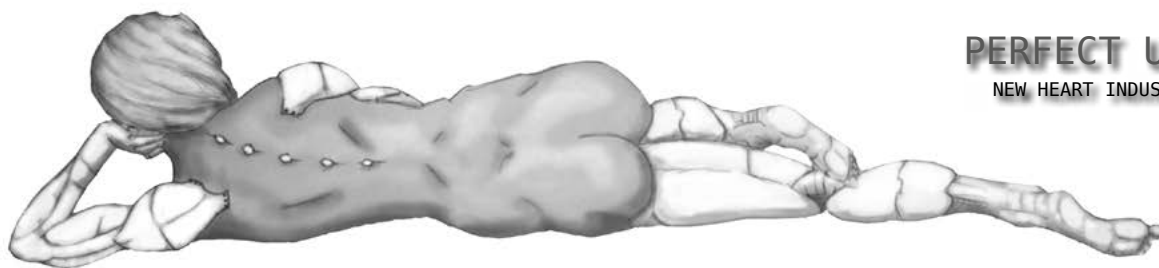
Im Inneren der Lobby kann man zwei Personen ausmachen, die splitterfasernackt in deckenhohen Glaskästen stehen. Sowohl der Mann als auch die Frau besitzen anstelle eines fleischlichen Arms und Beins die robotische Variante dessen. Perlmutterfarbendes Metall, was perfekt an ihre Körper angepasst wurde. Sie verharren Bewegungslos in einer präsentierenden Pose und reagieren, trotz geöffneter Augen, nicht auf äußere Reize.

<Wahrnehmungsprobe (Sehen) auf MW 15>

Die elektronischen Sicherheitsmaßnahmen wie Schlösser und Kameras sind wie der Rest der Stadt ohne Stromversorgung und deaktiviert. Die Tür des Haupteingangs sollte sich somit ohne großen Aufwand aufhebeln lassen, bringt man nur einen schmalen und stabilen Gegenstand zwischen die Türelemente.

<Ereignis-Trigger>

Auslöser: Wenn die Gruppe der Spieler Lärm verursacht (Abfeuern einer Schusswaffe, Rumschreien oder Glasscheiben einschlagen, so lösen sie die Ereignisse „Überstunden Opfer“ und „Dinner Bell“ aus.



PERFECT UP YOUR LIFE

NEW HEART INDUSTRIES „PEARL“ EDITION ROBOTICS



PERFECT UP YOUR LIFE

F'08

Die Lobby

Der Fußboden ist mit einer daumendicken Staubschicht bedeckt, die keine Hinweise auf Spuren oder andere Bewegungen der Vergangenheit zulässt. Der abgestandene Geruch steht im absoluten Widerspruch zu der modernen Optik der Lobby. Je weiter die Blicke in den hinteren Bereich der Lobby gleiten, desto schwieriger wird es etwas zu erkennen. Hier bietet sich nun, neben dem einladenden Empfangstresen, auch ein Blick auf zwei weitere nackte Personen in Vitrinen. Ähnlich wie die beiden, bereits von außerhalb des Gebäudes sichtbaren, Personen befinden auch sie sich wie in einer Schockstarre, die dekorativ ihre nicht menschlichen Körperteile zur Schau stellt. Leblos im Moment gefangen preisen sie, wie auch die zahlreichen Werbeposter an den Wänden, die neue Pearl-Edition Robotikserie von Heart Industries an. Es gibt keinen erkennbaren Zugang zu dem Inneren der Vitrinen, als wären sie in den deckenhohen Glaskästen solide eingemauert.

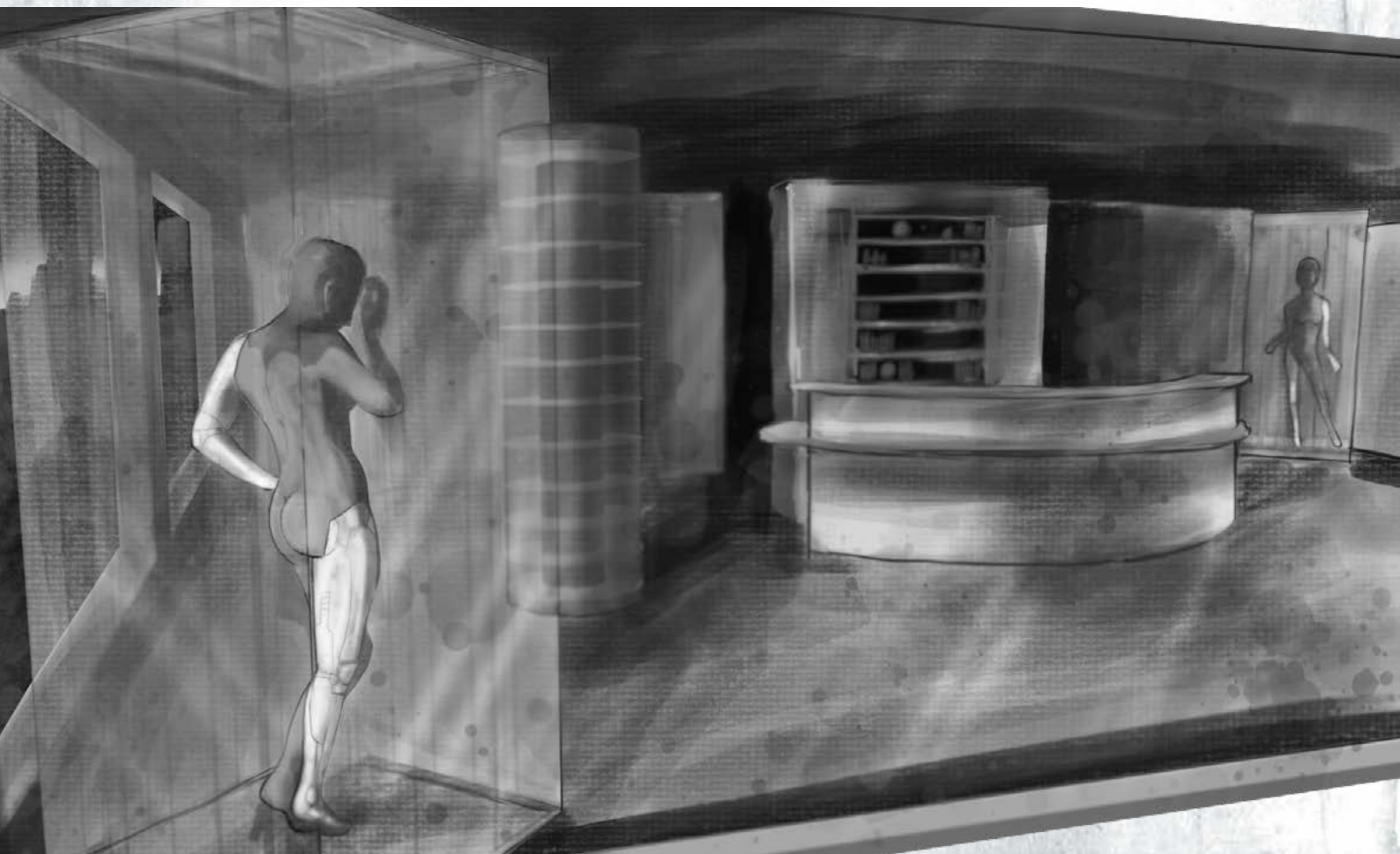
Die tragenden Säulen in der Lobby sind von einer ebenfalls ohne Öffnungsmechanismus versehenen Vitrinen ummantelt. Im Inneren der Säulenvitrinen präsentiert sich eine Vielzahl von verschiedenen kleinen Robotikteilen, Injektionen für biomechanische Augmentierung, künstliche Augen und auch Implantate für, beziehungsweise

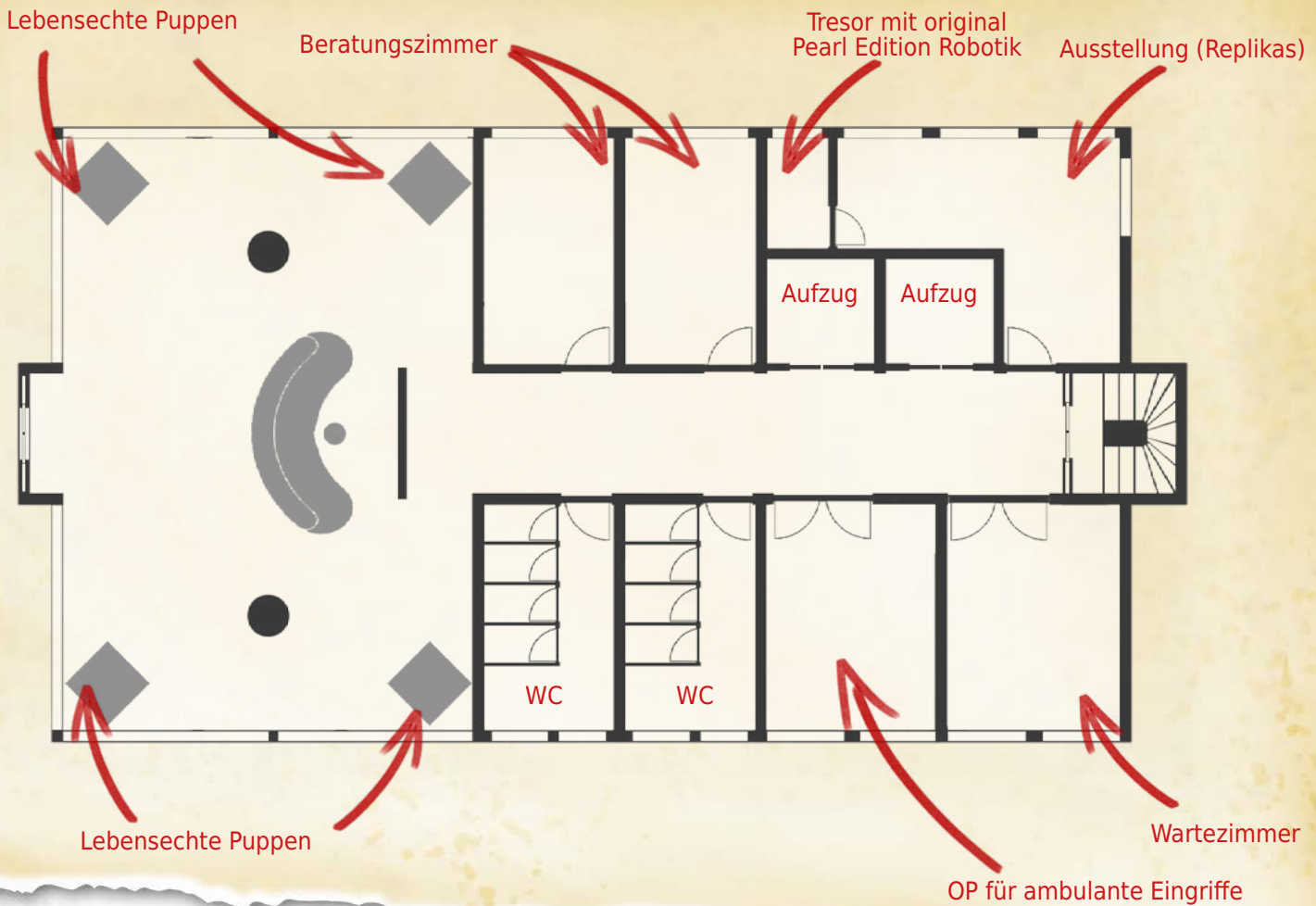
Replika von, menschlichen Geschlechtsorganen. „Finden Sie neuen Spaß am Leben!“ Der Slogan an dem Tresen vermittelt vielschichtig, dass Augmentierung in allen Bereichen von Heart Industries abgedeckt wird.

Der Bereich hinter dem Empfangstresen führt in die nicht erleuchteten Bereiche der Klinik, wo aktuell nur schwarze Leere wartet.

<Begibt die Gruppe sich in den Flur und erleuchtet ihn (oder besitzt ein Charakter Nachtsicht), so wird der folgende Teil vorgelesen. Bei Sonar-Wahrnehmung (wie bei Adivasi) lediglich die geschlossenen Türen und den leicht geöffneten Aufzugsschacht erläutern, da nur Konturen erkannt werden.>

Der Flur ist ein Mahnmal des Schreckens. Auf dem Boden ist eine geronnene Blutlache, die in Schleifspuren zu einer Seitenwand des Flures führt. Ein riesiger Blutfleck an gerade dieser Wand vermittelt einen gigantischen Aufprall eines Körpers auf den kalten Beton, was Spinnenartige Blutfäden und Spritzer bis an die Decke zur Folge hatte. In einem leichten Wellenmuster führt die Schleifspur weiter den Gang entlang Richtung Aufzugsschacht. Wer auch immer hier lang geschliffen wurde, war noch bei Bewusstsein und hatte versucht sich mit blutigen Händen an dem Marmorboden festzuhalten.





Die Spur führt in den hinteren Aufzug, dessen Tür grade mal eine Handbreit geöffnet ist. Da sich an den Schiebetüren kein Blut befindet, scheint der Aufzug später geschlossen worden zu sein. Sämtliche anderen Türen des Flurs sind geschlossen und kurz vor dem Treppenhaus, gegenüber der Aufzüge, befindet sich ein verschmierter Etagenplan.

<Perspektive vor dem Aufzug, wenn sichtbar.>
Der Aufzug ist in das Untergeschoss gefahren und es bietet sich ein Blick auf die Kabinendecke. In dem Schacht befindet sich keine Wartungsleiter, die einen Aufstieg erleichtern würde.

<Ereignis-Trigger>

Auslöser: Wenn die Gruppe der Spieler Lärm verursacht (Abfeuern einer Schusswaffe, Rumschreien oder Glasscheiben einschlagen), so lösen sie das Ereignis „Überstunden Opfer“ aus.

<Ereignis-Trigger>

Auslöser: Wenn die Gruppe der Spieler extremen Lärm verursacht (Einsatz von Sprengwaffen, Feuerwaffennutzung außerhalb des Gebäudes) oder die Fenster einschlagen, so lösen sie das Ereignis „Dinner Bell“ aus.

Absoloot

In den Beratungszimmern gibt es nur Prospekte und Werbematerial sowie wenige Büroutensilien zu finden. Die WCs sind, bis auf Toilettenpapier, leer.

Eine Kunstpflanze und noch mehr Prospekte und Broschüren erwarten die Spieler im Wartezimmer.

Der OP beinhaltet einige wenige Medikamente, die zum größten Teil abgelaufen sind und wenig Operationsbesteck.

Die Ausstellung ist voll mit Replikas von Robotikteilen, welche man wie bei den Schaufensterpuppen im Eingangsbereich nur mit Robotik (MW15) oder Wahrnehmung (MW20) erkennt.

Im Tresor befinden sich 4 Pearl Edition Robotik Arme im Wert von je 6.000N\$. Ein Schloss blockiert den Tresor. Schlüssel gibt es bei der Rezeptionistin im Keller. Sicherheitstechnik (MW25), zum öffnen mit Dietrichen. Stabilität des Tresors liegt bei 50 Punkten.

Alles in der Lobby ist nur Deko und Replikas die gut gemacht aber effektiv wertlos sind.

Der Keller (1. UG)

Die Tür zum Keller bietet keine Möglichkeit hindurch zu sehen, da sie mit einer milchigen Folie und Firmenlogo beklebt wurde.

<Hinter der Tür.>

Das grausame Bild, das sich hier bietet, wird nur von dem aufgestauten Gestank übertroffen. Der gut konservierte Leichnam der Rezeptionistin wirkt wie abgenagt und liegt verkümmert gegenüber des offenen Aufzugs. Die großflächigen Blutverkrustungen auf dem Boden und die Schleifspur aus dem Aufzug lassen keine Zweifel offen, wer im Erdgeschoss über den Flur geschliffen wurde.

<Willenskraftprobe der Gruppe auf MW 20 um sich nicht durch den Geruch und Anblick zu übergeben.>

Im weiteren Verlauf des Ganges kann man schwere Metalltüren auf der Rechten und Kunstholztüren zur Linken erkennen. Die schweren Schließbügel der Metalltüren erinnern an Kühlkammern, die ohne Stromversorgung vermutlich unappetitliche Inhalte bergen.

<Sofern der Augmentierte Patient nicht bereits durch die Ereignisse „Überstunden Opfer“ oder „Dinner Bell“ in Erscheinung getreten ist, findet die Gruppe ihn in der offenen Aufzugskabine.>

<Ereignis-Trigger>

Auslöser: Wenn die Gruppe der Spieler extremen Lärm verursacht (Einsatz von Sprengwaffen), so lösen sie das Ereignis „Überstunden Opfer“ aus.

Loot

Rezeptionistin (Willenskraft MW 20, weil es extrem widerlich ist, optional einen Chaospoint):

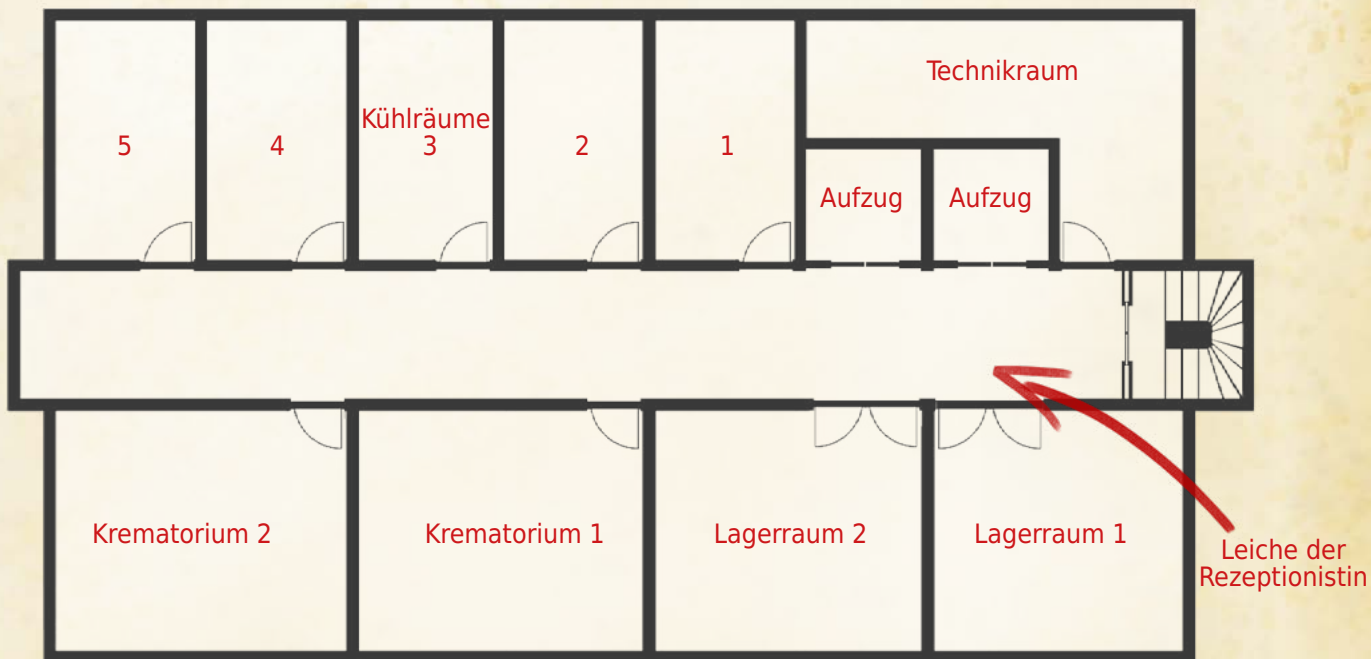
Die Rezeptionistin trägt in der Innentasche ihres zerfledderten Jacketts einen Schlüsselbund für sämtliche Türen des Gebäudes mit sich.

In den Lagerräumen befinden sich insgesamt drei Kunstholzkisten mit robotischen Gliedmaßen, die je Kiste 5.000N\$ wert sind. In einer gesonderten vierten Kiste ist unter viel Füllmaterial ein robotischer Falke versteckt.

In den Kühlkammern finden sich stark verwesene Überreste von Menschen - sehr ekelig!

Putzmittel und ein Werkzeugkoffer lagern im Technikraum.

Die Krematorien sind mit Schubkarren und kleinen Öfen ausgestattet, um überschüssige Körperteile zu entsorgen.



Das 1. OG & 2. OG

SL-Hinweis: Das erste und zweite Obergeschoss unterscheiden sich nur in den Zugangsmöglichkeiten durch zerstörte Fenster in der Front des Gebäudes. Die Räume sind vom Inhalt und dem Aufbau nahezu identisch.

Hinter der Glastüre des Treppenhauses fällt der Blick auf einen steril wirkenden Flur. Türen zu Patienten- und Arztzimmern sind, wie auch zu dem großen Operationsraum zur Linken, geschlossen. Vereinzelt stehen Betten auf dem Flur, die für den Krankentransport genutzt wurden.

<Schwesternzimmer>

Das Schwesternzimmer der Etage beinhaltet eine kleine Küchenzeile sowie Schränke, einen Tisch und drei Stühle. Altes Geschirr, abgelaufene Nahrungsmittel und Medikamente finden sich in Hülle und Fülle.

<Arztzimmer>

Ein durchschnittliches Büro mit einem modernen Computer. Genau so steril, wie man es erwartet. Lediglich deutet ein Familienfoto mit zwei kleinen Mädchen darauf hin, dass hier einst eine Person mit Gefühlen und Vergangenheit seine Zeit verbrachte.

<Ereignis-Trigger>

Auslöser: Wenn die Gruppe der Spieler Lärm verursacht (Abfeuern einer Schusswaffe, Rumschreien oder die Glastüre einschlagen), so lösen sie das Ereignis „Überstunden Opfer“ aus.

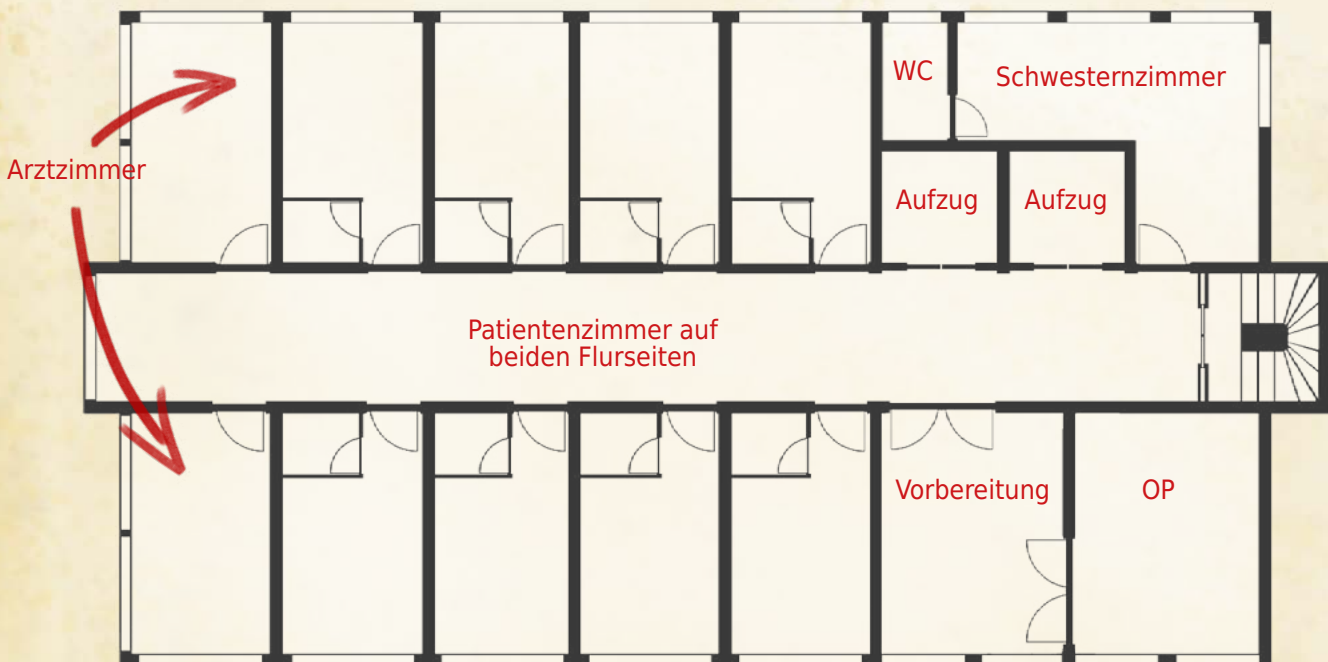
<Ereignis-Trigger>

Auslöser: Wenn die Gruppe der Spieler extremen Lärm verursacht (Einsatz von Sprengwaffen) oder Fenster einschlagen, so lösen sie die Ereignisse „Dinner Bell“ aus.

Loot

Sämtliche Zimmer sind bis auf die Grundausstattung leer. Die einzigen Wertgegenstände finden sich in dem OP in Form von kleineren Computern und medizinischen Instrumenten. Nichts mehr wert als 1.500N\$.

In den Schreibtischen der Arztzimmer wurden persönliche Dinge deponiert, die von Zentrum-Zigaretten und Feuerzeugen bis hin zu Nacktfotos einer Krankenschwester mit Widmung auf der Rückseite: „Danke für die Spielchen, Doktor“, reichen. Interne Dokumente zeigen Preislisten von robotischen Teilen auf, welche die Gruppe nutzen kann, um den Wert der gefundenen Waren zu bestimmen.



Das 3. OG

SL-Hinweis: Die Räume sind von ihrer Platzierung identisch zu dem 1. und 2. OG.

<vom Treppenhaus aus>

Die Glastüre, die in das dritte Obergeschoss führt, ist bis zur Unkenntlichkeit mit geronnenem Blut beschmiert. Streifen und Schlieren verhindern Blicke hindurch.

<hinter der Glastüre>

Der Gang ist ein Abbild des Grauens. Die Wände sind blutverschmiert und übersät mit verwesenden Resten der einst behandelten Personen. Neben verklebten Betten finden sich viele zersplitterte Türen. Einige wenige der Personen schienen sich nicht verwandelt zu haben und endeten bis auf die Knochen zerrissen auf dem Flur und in den Zimmern verteilt. Die bedrückende Vergangenheit liegt wie ein gefräßiger Schleier auf dieser Etage.

<wenn noch kein Ereignis getriggert wurde>

Auf dem Flur schwanken über ein dutzend Personen ziellos umher, bis einer die Anwesenheit von Futter bemerkt. Die toten Hautfetzen hängen von ihren Gesichtern und abgewetzte Finger strecken sich in eure Richtung, als sie sich in Bewegung setzen. Langsam und stetig kommen sie näher.

<Schwesternzimmer>

Die Tür ist verbarrikiert und man benötigt eine Stärkeprobe gegen MW 30, um diese aufzubrechen. Hier hat sich eine Mitarbeiterin verschanzt und scheint verhungert zu sein, nachdem sie geschätzt zwei Monate lang auf diesem engen Raum gelebt hat. Der Geruch und das Bildnis des Raums sollte selbst den hart gesotteten Softies das Würgen in den Hals treiben. Ein MW von 25 gegen Willenskraft ist hier angebracht, um das Elend nach nützlichen Dingen zu durchsuchen (siehe Loot).

<Ereignis-Trigger>

Auslöser: Wenn die Gruppe der Spieler extremen Lärm verursacht (Einsatz von Sprengwaffen) oder die Glasscheiben einschlagen, so lösen sie das Ereignis „Dinner Bell“ aus.

Loot

Es können zwei Leichen in den Zimmern gefunden werden, die funktionstüchtige Robotikaugen besitzen. Diese sind nach ordentlicher Entnahme und Säuberung jeweils 2.000N\$ wert.

Im Schwesternzimmer findet sich eine kleine Urlaubskasse mit einer Palme darauf und 2.700N\$ darin. Auf einem handgeschriebenen Zettel beschreibt die verhungerte ihre Qualen und Ängste. Sie hat es geschafft 32 Tage ohne ein Geräusch zu leben und starb durch Nahrungsmangel.



◆ Pandorainfizierte

Das Dach

Ein kurzer Flur, der hinter einer geschlossenen Glastüre liegt. Zur rechten prangert ein Schild, was auf einen Serviceraum hindeutet. Gegenüber finden sich ein großer Raum mit der Aufschrift „Materiallager“ und ein kleiner Raum, der als „Sprinkleranlage“ betitelt ist.

Hinter der zweiten Glastüre, die zum offenen Dach führt, kann man den großen Landeplatz erkennen, der verlockend nach Freiheit ruft.

<im Technikraum>

Hinter der Wand zu den Aufzügen findet sich ein komplexer Notstromgenerator. Die Treibstofftanks scheinen noch soweit gefüllt, dass er dem Gebäude noch einige Stunden Strom spenden könnte. Eine technische Störung scheint ihn vorzeitig außer Betrieb gesetzt zu haben. Sicher ist, dass mit Strom sowohl das Licht und auch die Aufzüge wieder funktionieren sollten.

<Der Generator kann mit einer Probe auf Elektronik MW 20 wieder in Betrieb genommen werden. Das Aktivieren des Generators löst sämtliche Ereignis-Trigger aus, da es eine kleine Verpuffung gibt und einen lauten Knall, bevor er wieder reibungslos läuft.>

<Materiallager>

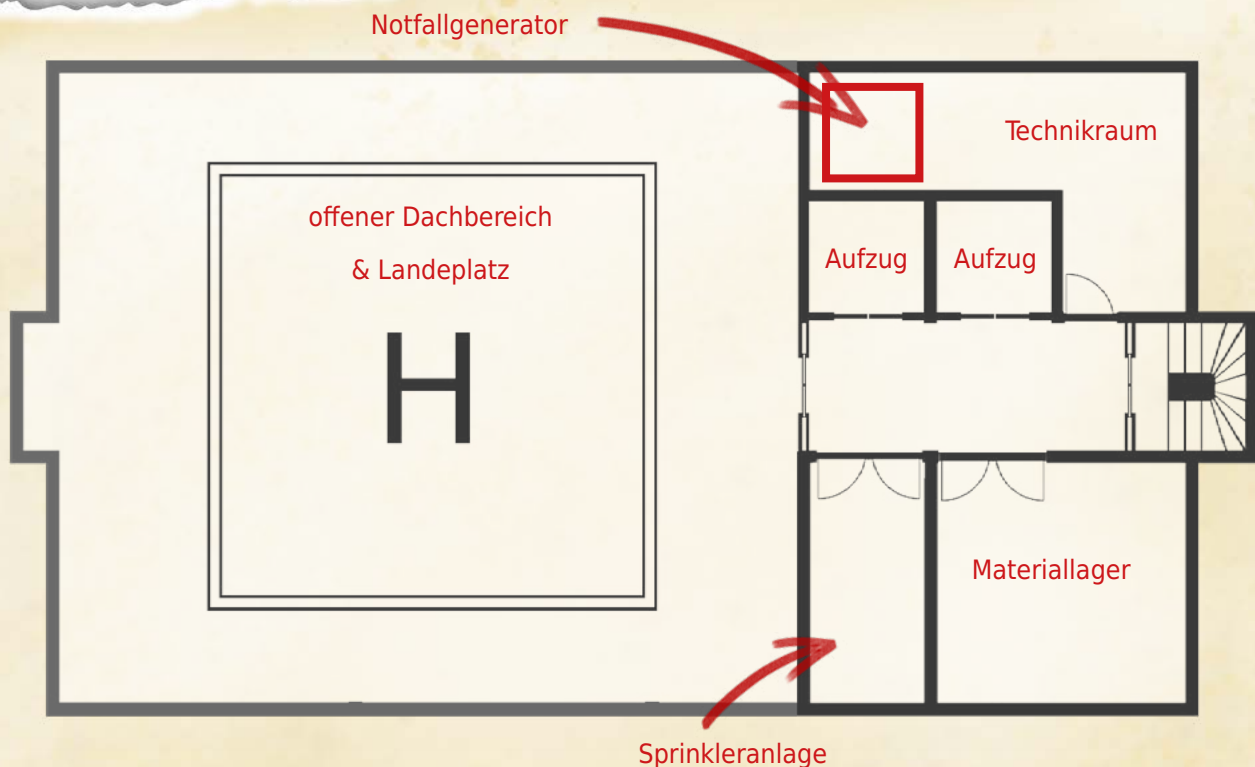
Regale füllen jeden noch so kleinen Bereich des Raumes aus. Hygieneartikel, die von Toilettenpapier über Handtücher bis zu Seite mit der Aufschrift „Unschuld“ reichen, sind dicht an dicht aufgereiht. Bettlaken, Bettpfannen und auch Einwegartikel wie Spritzen, Pflaster und Verbandsmaterial nimmt allein einen Kubikmeter Raum ein. Tonnen voll mit Material, das zu billig ist, um es mitzunehmen und zu teuer, um es dort zu lassen.

<Sprinkleranlage>

Hinter der Türe findet sich ein raumfüllender Tank mit Rohren die in den Fußboden verschwinden. Ein Oberschenkel dicker Schlauch liegt in der Ecke neben dem Eingang und dient offensichtlich der Nachbefüllung des Tanks. Er ist immerhin 30 Meter lang, so man der Aufschrift vertrauen schenkt. Der Tank scheint randvoll mit Wasser oder einer anderen brandbekämpfenden Flüssigkeit zu sein.

Loot

Nix außergewöhnlich tolles.



Finale

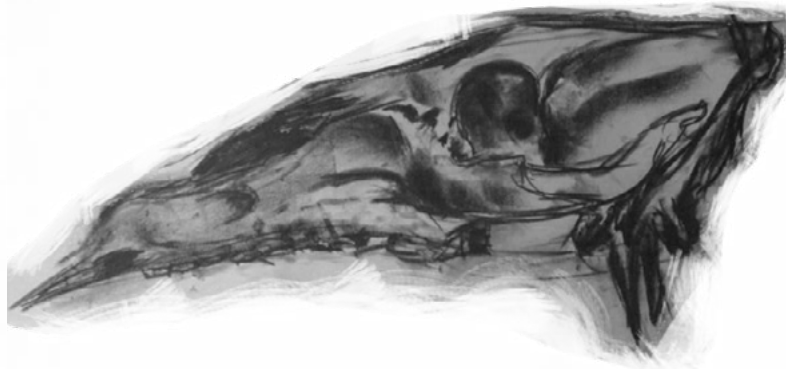
Die Zeit ist um!

Wird das Abenteuer mit einer vorher angekündigten maximalen Spielzeit angestoßen, so läuft diese ab und Jester will seine Gruppe vom Dach abholen. Er wird kompromisslos zum angegebenen Zeitpunkt auf dem Dach landen und nach maximal einer Minute wieder starten. Wer nicht an Bord von Babsy ist, wird zurück gelassen und muss die Nacht in Manhattan verbringen.

<Spätestens durch Jesters Ankunft werden die Ereignisse „Überstunden Opfer“ und „Dinner Bell“ ausgelöst.>

Kann die Gruppe fliehen, so wird im Nachgang die erbeutete Ware auf dem Schwarzmarkt (durch die Gruppe oder Jester) verkauft. Jester erhält seinen Anteil und alle Überlebenden begeben sich auf den Weg zu künftigen Abenteuern.

Die Gruppe darf Jester als Bekannten für weitere Spiele verwenden, sofern dies vom Spielleiter gewünscht ist (und Babsy keinen Schaden im Laufe des Abenteuers erlitten hat).



Jester Lorrenz

Jester ist eine lockere und charmante Person, die man auch als liebenswertes Schlitzohr bezeichnen kann.

Er arbeitet seit längerem mit mehreren Gruppen von Softies zusammen und weiß daher, wie er seine Risiken reduziert und anderen die Arbeit überlässt. Es geht nichts über Babsy und das zeigt er, wann immer es möglich ist.

Trotz seiner egoistischen Einstellung zeigt er deutlich durch sein Handeln, dass jede Gruppe glücklich sein kann ihn als Bekannten zu besitzen.

Charaktermerkmale

Egoistisch, Materialistisch, Charmant
(+1 Überreden durch Charmant)

Werte

GE 3, ST 2, KO 3, SK 2, WI 3, WA 4
CH 3, LO 4, FA 4, TO 3

Trefferpunkte: 30, Adrenalin 3

Ausdauer 2(5); Ausweichen 2(5); Autos 3(7); Design 1(4); Grobmechanik 2(6); Motorrad 2(6); Reaktion 2(5); Rennen 7(10); Rotormaschinen 3(7); Rotormaschinenmechanik 4(8); Schießen 1(4); Überreden 2(5)+1; Verhandeln 3(6); Willenskraft 3(6).

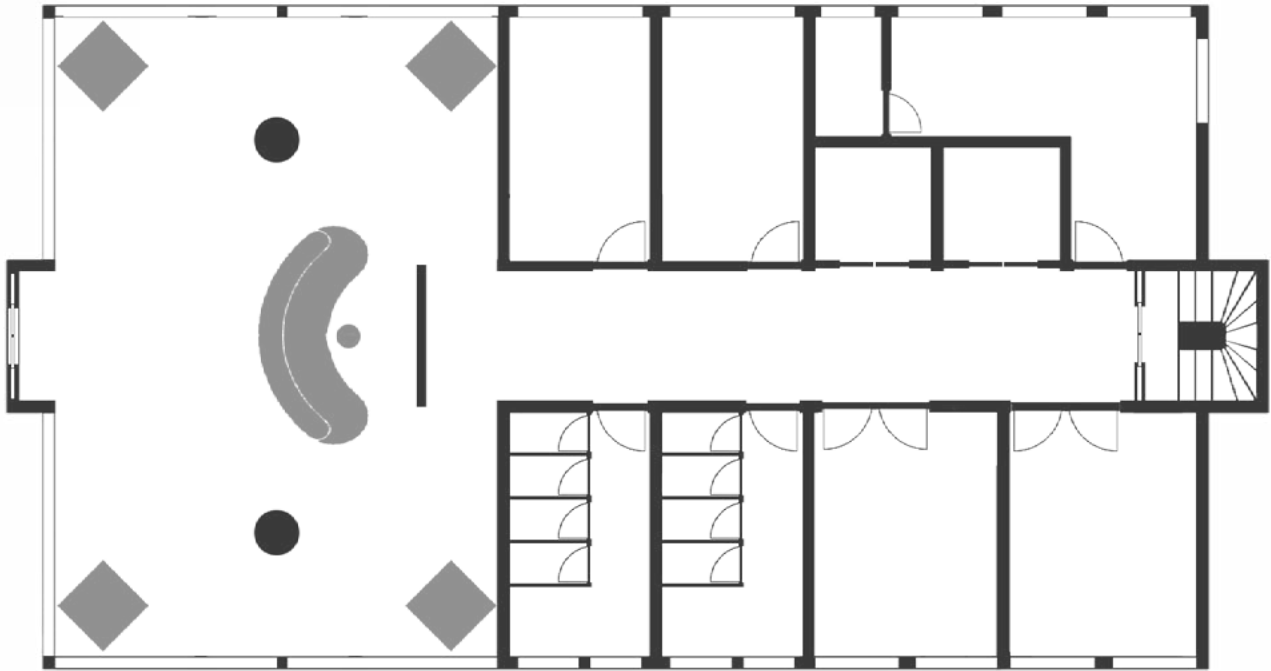
Ausrüstung

Smartcom, Straßenkleidung (Mechanikeroutfit), Fliegerhelm (35p. MK:B), Werkzeugkiste, Trueshot F2 mit einem Ersatzmagazin, „Babsy“ (Hubschrauber)

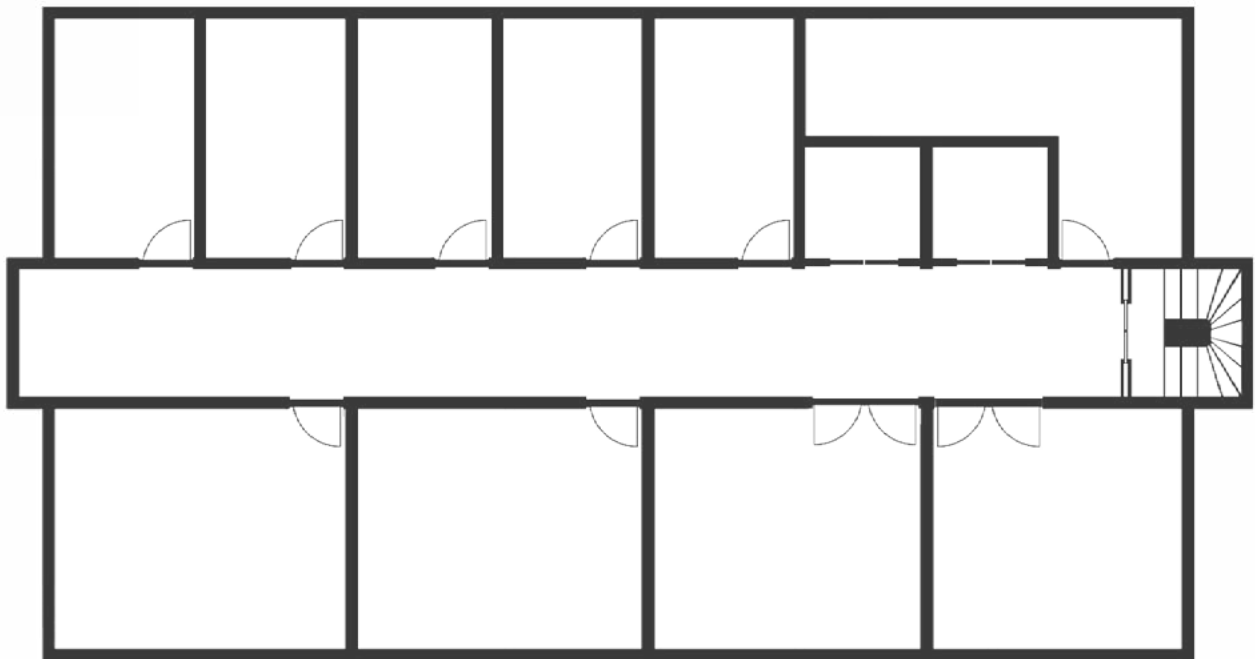


HANDOUTS & KOPIERVORLAGEN

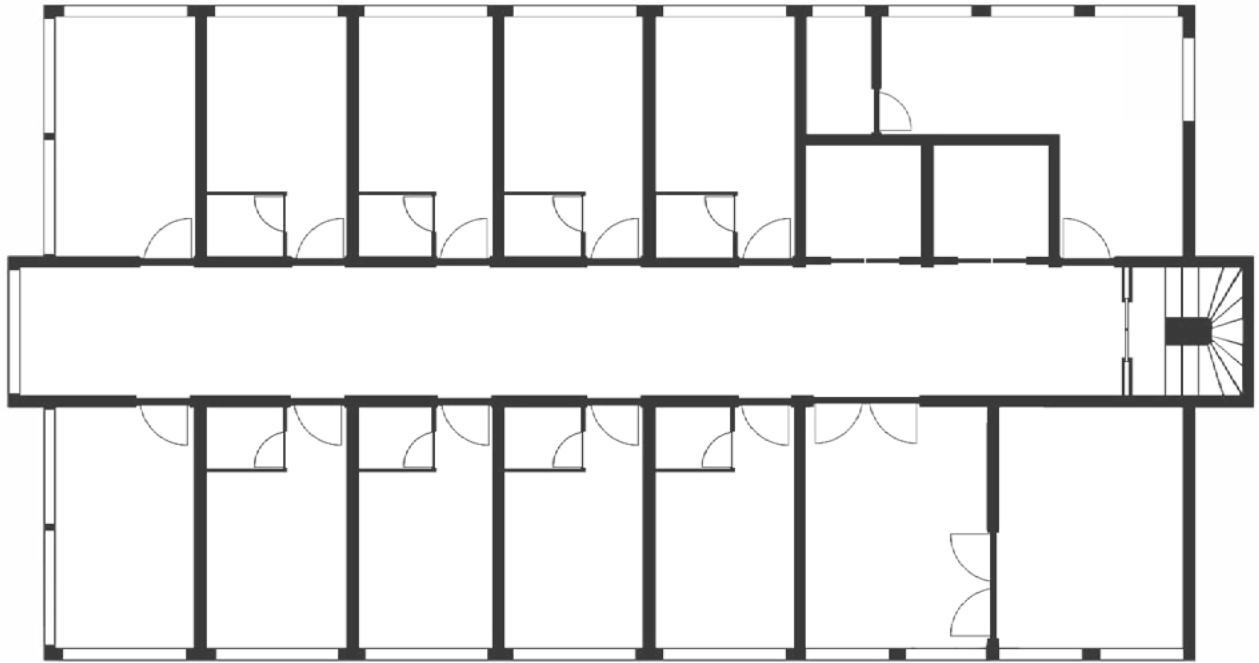
Lobby



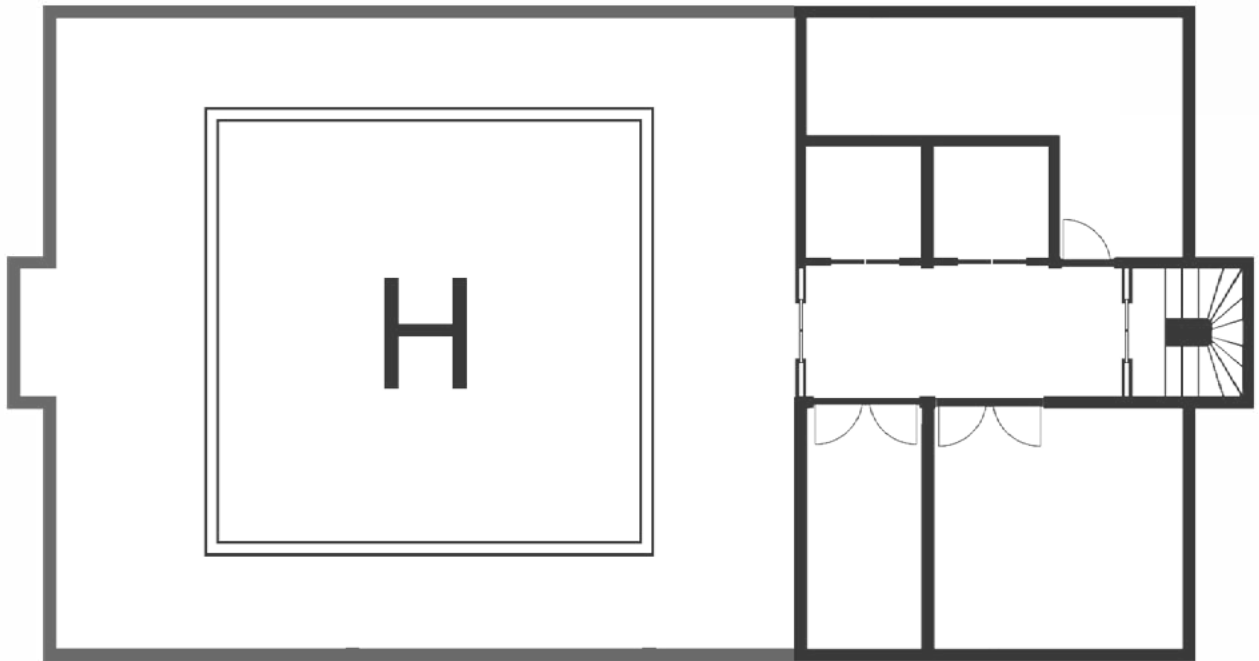
Keller



1.-3.OG



Dach



„Sperrzone New York“ ist ein Kurzabenteuer in der Welt von NoReturn.

Ausgelegt auf 4 Spieler + 1 Spielleiter ist dieses Abenteuer optimal für einen Einstieg in dieses düstere Setting voller Ungewissheit und Zerstörung. Durch die Möglichkeit zur zeitlichen Begrenzung und der losgelösten Handlung, eignet es sich als kleines One-Shot Abenteuer oder auch als Ergänzung einer eigenen Kampagne.

Wir empfehlen ein Mindestalter von 16 Jahren, da Empfindungen des Horror Aspekts stark variieren können.



UVP EUR 4,95

copyright by Manfred Altenschmidt

Creativity-Forge 2018

www.noreturn-rpg.de



CREATIVITY-FORGE.DE