



YELLOWSTONE

SPRECKELS | SCHEFFEL-RUNTE

SCAVENGERS

Ein Pen & Paper Rollenspiel in
der Welt von YELLOWSTONE



Philipp Spreckels: SCAVENGERS

Illustrationen: Dave Scheffel-Runte

Kartenmaterial mit freundlicher Genehmigung: Perry-Castañeda Library Map Collection der University of Texas Libraries: The National Atlas of the United States of America 1970.

Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen und/oder Firmen, Parteien, Vereinen und öffentlichen Einrichtungen außer zu satirischen Zwecken sind zufällig und nicht beabsichtigt.

Copyright © 2021 Philipp Spreckels & Dave Scheffel-Runte a.r.r.

www.yellowstone-comic.com

SCAVENGERS

Ein Pen & Paper Rollenspiel in der Welt von
YELLOWSTONE

Autor: Philipp Spreckels

Illustrationen: Dave Scheffel-Runte

INTRO

2032. Nachdem der Yellowstone-**Supervulkan** ausbricht, deportiert die Regierung der USA alle Bürger des Mittleren Westens an die Küsten. Die evakuierten Staaten werden daraufhin an Konzerne verpachtet. Man nennt das Gebiet die **Zone**.

2042. Die ersten freien **Wahlen** seit dem Ausbruch stehen bevor. Die Stimmung ist aufgeheizt. Viele Machtgruppen lassen durch Söldner und Ex-Militärs **illegale Operationen** durchführen, um sich in Stellung zu bringen.

Du bist Teil einer solchen **Söldner**-Truppe. Euer Auftrag wird euch tief in die verbotene Zone führen.

WILLKOMMEN IN DER ZONE!

SCAVENGERS ist ein Pen&Paper Abenteuer, in dem eure Rollenspiel-Gruppe die direkte Vorgeschichte zur Graphic-Novel YELLOWSTONE (erscheint 09/2020 im Zwerchfell-Verlag) erleben kann.

Ihr schlüpft in die Haut einer schlagkräftigen Söldner-Truppe, die für einen dubiosen Auftraggeber tief in die Zone eindringt, um etwas sehr Kostbares zu stehlen.

Wie der Comic, so setzt sich auch SCAVENGERS mit einem dystopischen Nordamerika auseinander, dessen Landschaft und Bewohner durch Vulkanausbrüche, Unruhen und Intrigen Narben davongetragen haben.

Dieses Abenteuer soll einen kurzen (!) Einblick in die Welt von YELLOWSTONE bieten, aber auch nicht zu viel verraten. Ob ihr den Comic zuerst lest und dann das Pen&Paper spielt oder andersherum - es gibt in jedem Fall etwas zu entdecken.

Also ran an den Speck Söldner, du wirst nicht fürs Rumsitzen bezahlt!

Philipp Spreckels

PS: Die Illustrationen in SCAVENGERS sind allesamt aus dem Comic YELLOWSTONE entnommen und entstammen der kunstfertigen Feder von Dave Scheffel-Runte.

VOR DEM SPIEL

Zuerst Comic dann RPG?

Beide Varianten haben ihren Reiz.

- **1. Comic, 2. Rollenspiel:** Ihr macht es so wie bei Prequels im Kino. Ihr (oder nur euer Spielleiter) habt den Comic gelesen und könnt durch das Rollenspiel nochmal etwas tiefer in die Welt von YELLOWSTONE eintauchen. Vorteil: Ihr und euer Spielleiter kennt die Welt schon etwas besser - das macht das Rollenspiel einfacher. Nachteil: Wie bei allen Prequels könnt ihr erahnen, worauf es am Ende des Abenteuers hinausläuft.
- **1. Rollenspiel, 2. Comic:** Für Spoiler-Füchse. Ihr spielt das OneShot, bevor ihr den Comic lest. Vorteil: Gerade ihr als Spieler wisst nicht, worauf ihr euch einlasst und was später noch passiert. Nachteil: Als Spielleiter kann es anspruchsvoll sein das Abenteuer zu leiten, da du natürlich nicht auf die Informationen im Comic zurückgreifen kannst.

Ab dieser Zeile sollte dann nur der Spielleiter eurer Gruppe weiterlesen.

LÄNGE & REGELN

SCAVENGERS ist als OneShot gedacht - also ein kurzes Abenteuer, das ihr mit eurer Rollenspiel-Gruppe in einem Abend durchspielen könnt. Deshalb sind die Szenen auch kurz und knackig gehalten. Du kannst sie für deine Gruppe aber natürlich weiter ausbauen.

Und noch ein Wort zu den Regeln: SCAVENGERS enthält kein eigenes Regelsystem. Mit welchem Regelsystem ihr also spielt, hängt davon ab was deine Gruppe kennt und schätzt.



DIE VORGESCHICHTE

Das Yellowstone Territorium - im Volksmund auch **Zone** genannt - entstand kurz nachdem ein Teil des Yellowstone Supervulkans ausgebrochen ist. Die Regierung der USA brachte die Bewohner dieser Landschaften, teils gegen ihren Willen, in Sicherheit an die Küste. Um einen finanziellen Ruin abzuwenden, verpachtete man die verwaisten Staaten an eine Handvoll Konzerne. Die Bedingung der Konzerne: Dass sie mit der Zone und allem, was sich darin befindet, umgehen können, als ob es ihnen gehöre. Das war im Jahre 2032.

Heute, im Jahr 2042, sind die USA immer noch schwer gezeichnet von dem Vulkanausbruch. Auch wenn sich einige Menschen schnell anpassen konnten, lebt der Großteil der Flüchtlinge aus dem Mittleren Westen weiterhin in ärmlichen Verhältnissen. Gleichzeitig profitieren die Konzerne dem Zonen-Deal und werden immer mächtiger.

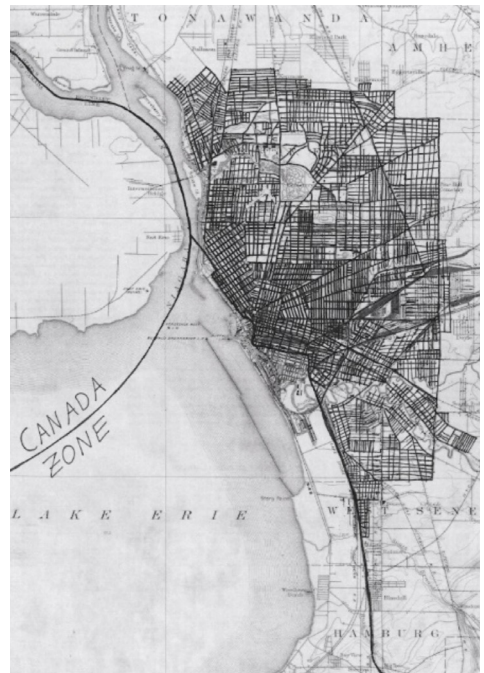
Da 2042 auch das Jahr der **ersten freien Wahlen** seit dem Ausbruch ist, bringen sich diverse Machtgruppen und Figuren in Stellung, um ihre Position zu sichern, auszubauen oder alte Rechnungen zu begleichen.

Eine dieser Figuren ist ein Mann namens **Kane**. Er hat die Scavengers (so nennt sich die Söldner-Gruppe der Spieler) in der Schmuggler-Metropole Buffalo (Bundesstaat New York) angeworben, um tief in die Zone einzudringen. Ihr Auftrag lautet: Im Forschungskomplex "Bright Prospect" (ehemals Wyoming) einen Wissenschaftler zu treffen und ihn aus der Zone heraus nach Washington D.C. zu bringen. Für wen Kane arbeitet oder was er mit dem Wissenschaftler will, hat er nicht gesagt.

Was die Scavengers erst später herausfinden werden: Ihr Gespräch mit Kane wurde von einer dritten Partei zum Teil belauscht und so befindet sich nun eine weitere Söldner-Gruppe auf der Jagd nach dem Wissenschaftler - die **Black Scorpions**.

DAS ABENTEUER

Damit das Abenteuer an einem Abend gespielt werden kann, startet das 1. Kapitel nicht in Buffalo, sondern mitten in der Zone. Die Scavengers haben sich bereits in **Bright Prospect** eingeschlichen und warten dort auf ihre Kontaktperson. Nach einer Verwechslung treten die Black Scorpions auf den Plan, so dass die Spieler sich nur in einer rasanten Verfolgungsjagd durch die von Vulkanen verbrannte Ebene mit dem Wissenschaftler fliehen können.



Kapitel 2 spielt bei Nacht in den Ruinen von **Boom Town**. (Das ehemalige Kansas City wird von einigen Konzernen als Waffen-Testgelände genutzt.) Im Schutze der Ruinen wollen die Söldner ihre Fahrzeuge wechseln, doch das vereinbarte Treffen mit den im Untergrund lebenden Zonen-Nomaden schlägt fehl.

Die Scorpions haben ihnen eine Falle gelegt, so dass sie nur mit Mühe entkommen können.

Da ihr ursprünglicher Plan vereitelt wurde, müssen die Scavengers im 3. Kapitel improvisieren. Sie schleichen sich auf einem **Güterbahnhof** ein und können sich im Wagon eines der Hochgeschwindigkeitszüge verstecken, der in Richtung Osten abfährt.

Kapitel 4 markiert das Finale des Abenteuers. Während der **Hochgeschwindigkeitszug** weiter mit Richtung Osten rast, greifen die Black Scorpions ein letztes Mal an - diesmal mit einem fliegenden Truppen-Transporter der Zonen-Sicherheitskräfte. Ob es den Spielern trotzdem gelingt, den Wissenschaftler über die Grenze zu bringen, hängt ganz von ihrem Geschick ab.

Du siehst, lieber Spielleiter, dieses Abenteuer ist ganz auf Tempo geschraubt. Es ist also deine Aufgabe, den Adrenalin-Pegel deiner Spieler hoch zu halten.

KAPITEL I: BRIGHT PROSPECT



Deshalb seid ihr hier

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist 7 Uhr morgens, 7. September 2042 und ihr befindet euch in **Bright Prospect** einer Forschungsstation inmitten der White Mountain Gebirgslandschaft östlich von Salt Lake City.

Hier, tief in der Zone, leben und arbeiten mehr als 6.000 Forscher und Hilfsarbeiter für zwei der Big Four. Und ihr habt euch getarnt und unter sie gemischt.

Ihr erinnert euch: Seit dem Desaster an der Grenze bei den **Niagarafällen**, war die Luft in Buffalo für euch dünn geworden. Der Verrat der “Black Scorpions” hatte dafür gesorgt, dass ihr keine Aufträge mehr bekommen habt. Das Geld wurde knapp.

Und dann kam da dieses **Angebot**. Der Lohn von einem Jahr für nur eine Woche Arbeit. Einmal in die Zone rein und wieder raus. Alles easy. Na klar.

Die digitale Projektion eures Auftraggebers ließ nur einen Schattenriss erkennen. Kane nannte er sich.

Der Job: Ihr verkleidet euch als Zonen-Sicherheitspersonal und reist bis nach Wyoming. Dort extrahiert ihr einen Wissenschaftler der Konzerne und eskortiert ihn zurück über die Grenze an die Küste. Übergabe in Washington D.C. Irgendwas roch faul an der Sache, aber ihr hattet keine Wahl ...

Was wissen wir über den Auftrag?

Gestatte deinen Spielern nach dem Vorlesen einige klärende Fragen, bevor es direkt losgeht.

Wer ist Kane und was steckt hinter dem Auftrag?

Das wisst ihr nicht. Er hat euch über die üblichen Untergrund-Kanäle kontaktiert. Ob er also für einen Konzern, die A.R.A., den Geheimdienst oder gar auf eigene Faust arbeitet, könnt ihr nur spekulieren.

Es ist auch üblich, dass ihr die Hintergründe eurer Auftraggeber nicht allzu genau hinterfragt. Denn Wissen kann gefährlich sein.

Wie sind wir hergekommen?

Als blinde Passagiere mit einem der Hochgeschwindigkeits-Züge der Zone und dann per Hoverbike. Das ist auch euer Plan für den Rückweg.

Ihr habt euch als YTAF-Sicherheitskräfte verkleidet - Soldaten, die im Auftrag der Big Four die Zone schützen.

Was wissen wir über Bright Prospect?

Händige deinen Spielern Spielplan A (siehe Anhang) aus und erläutere ein paar Details.

Die Landschaft außerhalb der schützenden Wände ist auch 10 Jahre nach den Vulkanausbrüchen von Yellowstone und Salt Lake City wie tot. Verbrannte Siedlungen, verkohlte Baumstümpfe und schwarze Asche prägen die Landschaft.

Wie erkennen wir die Kontaktperson?

Der Wissenschaftler trägt einen roten Schal und eine blaue Baseballmütze, um sich erkennen zu geben. Wenn ihr ihm

gegenüber das Codewort "Houdini" erwähnt, weiß er, dass ihr im Auftrag von Kane kommt, um ihn nach D.C. zu bringen.

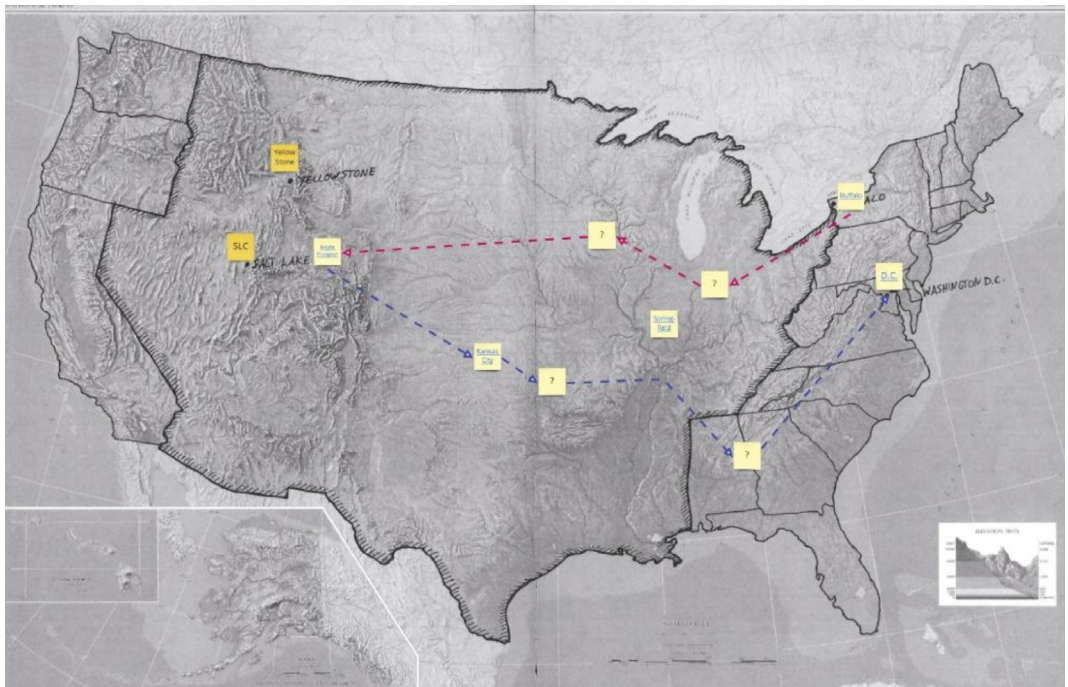
Warum sollen wir den Forscher an die Ostküste bringen?

Weil ihr bezahlt werdet. Ob er Betriebsgeheimnisse mitgehen lässt, bei einem gegnerischen Konzern anheuert ... ihr wisst nicht, was Kane oder der Forscher vorhaben.

Wie geht es weiter, wenn wir ihn haben?

Ihr fahrt mit euren Hoverbikes nach Kansas City. Das ist etwa 15 Stunden entfernt. Dort trifft ihr Red Eye - eine Kontaktfrau der Stämme, die euch mit Wasserfahrzeugen versorgt.

In Springfield (Illinois) besteigt ihr dann einen der Hochgeschwindigkeits-Züge, die euch an die Küste bringen.



In Bright Prospect

Bright Prospect ist eine von hundertn Forschungsstationen in der Zone. Auch wenn die meisten Menschen in den Labors von Travian (einer der Big Four) arbeiten, gibt es in der Station

Frisöre, Fitness-Center, Apartments und einen grün bepflanzten Food Court. Die Atmosphäre ist also eine Mischung aus High Tech-Labor, Mondstation, Kleinstadt und Einkaufszentrum.

Die Einzelheiten der Station kannst du, lieber Spielleiter, gerne ausgestalten oder der Karte entnehmen. In der Station sorgen die Sicherheitskräfte von Travian für Recht und Ordnung und sie sind es auch, welche die Wache mit der kleinen Gefängniszelle betreiben. Allzu aufmerksam sind die Männer und Frauen in Uniform aber nicht, schließlich sind sie tief in der Zone und haben meist nur mit Streitigkeiten unter den Bewohnern zu tun.

Codename "Houdini"

Das Abenteuer startet direkt im Zentrum von Bright Prospect. In einem der Food Courts der Station liegen die Scavengers auf der Lauer und warten auf den Wissenschaftler.

Auch wenn es 7 Uhr morgens ist - beschreibe den Food Court als wuselnden Ort voller Leben. Während einige Wissenschaftler und Sicherheitsmänner von ihrer Schicht kommen, schwirren Putz-Drohnen durch die Gänge und treffen sich einige Kinder noch vor der Schule im Bubble-Tea-Café um ihre Hausaufgaben voneinander abzuschreiben. Im Gegensatz zu Buffalo, wo Heartland-Flüchtlinge und Armut das Stadtbild prägen, haben hier alle das neueste Equipment und so gut wie keine Geldsorgen. Die trostlose Landschaft außerhalb der Kuppel wird durch Bildschirme und andere Illusionen kaschiert.

Was passiert:

- Lass die Spieler beschreiben, wie sich ihre Charaktere auf die Lauer legen und ob sie Vorkehrungen zu ihrer Sicherheit treffen.
- Beschreibe dann, wie ein Mann - mit rotem Schal und blauer Baseball-Kappe - den Food Court betritt und sich bei der Fastfood-Kette "Dog Tails" einen Soya Hot Dog mit Käsekruste bestellt.

- Aufmerksame Spielercharaktere bemerken derweil, dass ein weiterer Gast im Food Court wie sie die Umgebung sondiert. Schüre hier das Misstrauen der Spieler, aber verrate noch nicht, dass es sich bei dem Mann mit Cyberauge und dem breiten Kreuz um ein Mitglied der “Black Scorpions” handelt.

Falsches Spiel mit Rick Lugano

Wie die Scavengers auf den ankommenden Mann mit dem Schal reagieren werden, ist nur schwer vorhersehbar. Wahrscheinlich ist aber, dass sie auf ihn zugehen, das Codewort “Houdini” benutzen und dann mit ihm den Food Court verlassen wollen.

Was die Spieler nicht wissen: Der Mann mit dem Schal ist mitnichten der Wissenschaftler, den sie suchen. Die echte Kontaktperson - **William** Kyzinski - sitzt in der Ausnüchterungszelle der Wache. Der Mann mit dem Schal heißt **Rick** Lugano und ist der eifersüchtige Ex-Lover von William. Als William sich am Abend zuvor für den heutigen Tag Mut angetrunken hat und etwas von einem Treffen mit einem “roten Schal” lallte, hat Rick die Situation ausgenutzt und ihn vollkommen abstürzen lassen. Danach hat er das Apartment von William (Apartment-Bereich C, siehe Karte) durchsucht und sich anstelle von William auf den Weg zum Food Court gemacht. Rick ist der Meinung, dass er so das Date von William sabotieren oder gar ihm dessen neuen Freund ausspannen kann.

Was passiert:

- Rick weiß nur, dass er Schal und Mütze tragen muss. Von einer Flucht aus der Zone hat er keine Ahnung. Dass William ein Date um 7 Uhr morgens hat, scheint ihn nicht zu verwundern.
- Wenn ihm gegenüber das Codewort “Houdini” genannt wird, meint er das Date seines Ex’ erkannt zu haben. Er führt daraufhin den oder die Scavengers in die Wohnung von William.

- Zögere die Auflösung des Missverständnisses so lange wie möglich hinaus. Erst, als Rick grinsend mit etwas Sexspielzeug auf die Söldner zugeht, dürfte den Spielern klarwerden, dass ein Missverständnis vorliegt.

Wo ist William?

Das Schicksal von Rick ist für den Fortlauf des Abenteuers nicht von Belang. Ob die Scavengers ihn also überreden, verhören oder bewusstlos schlagen ist ihnen überlassen. Williams Aufenthaltsort können die Spieler entweder durch eine Befragung von Rick erfahren (dieser knickt vor Gewaltandrohung sofort ein) oder indem sie die technischen Geräte von William oder Rick - die noch in seiner Wohnung sind - hacken. So könnten sie eine Video-Nachricht von William an Rick finden, die zeigt wie William Rick aus einer Zelle heraus wild beschimpft.

Dann ist es jedoch vorbei mit der Ruhe. Just in dem Moment, als die Spieler wissen, wo William ist, wird gelber Alarm in der gesamten Station ausgelöst. Lautsprecherdurchsagen weisen die Bewohner an ihre Apartments nicht zu verlassen, da sich Eindringlinge in Bright Prospect befinden. Lass die Spieler etwas schmoren und Angst davor haben, dass sie entdeckt wurden. Löse die Spannung dann damit auf, dass der große Bildschirm in Williams Apartment die Bilder einer Sicherheitskamera überträgt. Auf ihnen ist zu sehen, wie sich eine Gruppe in YTA-Uniform durch die Station bewegt und Sicherheitskräfte, die sich ihnen in den Weg stellen, kaltblütig erschießt. Ein Close-Up zeigt am Hals eines der Angreifer die Tätowierung eines Schwarzen Skorpions. ...



Go, Go, Go!

Ab jetzt sollte den Spielern die Pumpe gehen. Nicht nur ist die Security jetzt dabei die gesamte Station zu durchkämmen, sondern auch ihre Erzfeinde sind auf dem Weg zu ihnen.

Treibe die Gruppe in schnellen, kurzen Szenen von ihrem jetzigen Aufenthalt zu ihrem neuen Ziel: der Wache. Panisch umherrennende Stations-Bewohner, verängstigte Sicherheitskräfte, die sie für die Angreifer halten und die immer näherkommenden Kampfgeräusche der Black Scorpions. Es geht mehr um Tempo, als den Spielern in ein echtes Feuergefecht zu verwickeln.

Schließlich sollte es den Spielern gelingen in die Wache einzudringen und William aus dieser zu befreien.



DURCH DAS ÖDLAND

Fresst Staub

Gib den Spielern kaum Zeit zu überlegen und lass diese mit einigen der Hoverbikes aus dem Hangar entkommen - mit William natürlich.

Aber noch haben die Scavengers die Angreifer nicht abgeschüttelt. Es erfordert einige schwierige Fahrzeug-Fahren Proben oder kreative Ideen, um die Black Scorpions abzuhängen, die sie durch die von den Vulkanausbrüchen verbrannte Landschaft verfolgen. Nutze dies auch als Chance, um einige Mitglieder der Black Scorpions für die Spieler erkennbar zu machen durch körperliche Merkmale oder Ausrüstung. Meist fühlt sich das Finale für sie umso verdienter an, je persönlicher der Konflikt vorher ausgetragen wurde.

Mögliche Szenen für die Verfolgungsjagd:

- Alte verkohlte Baumstämme brechen unter dem Lärm der Hoverbikes zusammen und drohen die Spieler oder ihre Gegner zu erschlagen.
- Auch Gesteinsbrocken oder gar Lawinen können sich lösen, wenn sie durch einen Canyon jagen.
- Ein Mitglied der Scorpions hat zu den Spielern aufgeschlossen und versucht William auf sein Bike zu ziehen. Da er William so nahe ist, laufen die Spieler Gefahr den Wissenschaftler bei einem Schusswechsel zu treffen.
- Eine reguläre YTAF-Patrouille wird auf die Verfolgungsjagd aufmerksam. Jetzt sind es drei Parteien im Spiel.
- William - der die ganze Zeit einen Aktenkoffer fest umklammert hält - verliert diesen Aktenkoffer und schreit den Spielern zu, dass ohne den Koffer die ganze Mission umsonst war. Sie müssen umkehren und direkt in die Arme der Scorpions fahren ...

Schlussendlich sollte es den Spielern aber gelingen, ihre Verfolger abzuhängen.



Zwischenstopp im „Hostility Diner“

Da die Fahrt nach Kansas City ca. 15 Stunden dauert, werden die Scavengers irgendwann unterwegs rasten müssen. Sieh diese Verschnaufpause als Gelegenheit, damit die Spieler sich über das Erlebte austauschen können und um zu rätseln, wie die Black Scorpions auf ihre Fährte gekommen sein könnten. Auch werden sie von William wissen wollen, ob dieser sie verraten hat.

Als Rastplatz dient ihnen ein schon vor Jahren verlassenes Schnellrestaurant, das einst im Retro Charme des vorherigen Jahrhunderts erblühte. Bei der längst zerstörten Neonreklame hat sich jemand einen Scherz erlaubt und so wurde aus „Hospitality Diner“ der „Hos--tility Diner“. Der Wind pfeift durch die zerschlagenen, vom Staub verdreckten Scheiben des Schnellrestaurants. Bei genauerer Untersuchung lässt sich in der Küche jedoch noch ein Schatz entdecken, den die Plünderer vor langer Zeit vergessen haben: Eine Palette Twinkies, die auch 8 Jahre nach Ablaufdatum noch verzehrbar ist und eine noch ungeöffnete Flasche Oken - ein deutscher Eichen-Brand, der vor den Evakuierungen im Mittleren Westen populär war.

Was die Spieler von William erfahren können ist wenig:

- Er hat keine Ahnung, wie die Black Scorpions von der Extraktion erfahren konnten. Er ist darüber genauso verwundert wie sie.
- Die Gründe für sein Verlassen der Zone wird er den Spielern nicht offenbaren wollen. Er verrät nur so viel, dass sie seinen Aktenkoffer und (!) ihn nach D.C. bringen müssen. Fehlt eins von beiden, wird ihr Auftraggeber sie nicht bezahlen wollen.

KAPITEL 2: BOOM TOWN

Deshalb seid ihr hier

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich nach 15 Stunden Fahrt ohne viel Rast erreicht ihr im Schutz der Dunkelheit die Stadtgrenze von Kansas City. Ein rostiges Stadtschild preist die einstige Metropole als "Paris of the Plains" an - doch irgendjemand hat in Großbuchstaben "BOOM TOWN" darüber geschmiert.

Das Donnern von großkalibrigen Waffen und die in die Nacht lodernden Feuer im Stadtzentrum scheinen dem Sprayer recht zu geben. Kansas City ist nicht länger das Paris der Prärie, sondern die Bomben-vernarbte Shooting-Ranch der Konzerne.

Durch die Ruinen

Es ist zwar schon 23 Uhr, als die Scavengers Kansas City erreichen, aber da die Wolken über der Stadt das Licht einiger brennender Gebäude zurückwerfen, erleuchtet ein oranges Leuchten den Weg der Spieler.

Ihr Ziel ist das Grönland War Memorial - ein vergessenes Kriegerdenkmal inmitten eines Parks. Dort wollen sie **Red Eye** treffen, ein Mitglied der sogenannten Stämme, die ihnen frischen Proviant und neue Fahrzeuge übergibt.

Was die Spieler nicht wissen: Die Black Scorpions sind schon eine Stunde zuvor in Boom Town angekommen und haben einen Hinterhalt gelegt.

Zunächst müssen die Scavengers jedoch das Memorial erreichen. Gib den Spielern die Karte im Anhang (Spielplan B) und lass sie beschreiben, wie sie zum Memorial vordringen wollen.

In dieser Szene geht es nicht darum, die Spieler möglichst schnell von A nach B zu hetzen, sondern eine bedrohliche

Kulisse aufzubauen. Da die Konzerne - vor allem Wata Metal und Cobalt - die Stadt für Waffentests und Häuserkampf-Übungen nutzen, müssen die Scavengers auf unerwartete Ereignisse gefasst sein:

- Reguläre Patrouillen eines Konzerns.
- Der Rand eines tiefen Bombenkraters rutscht ab und droht einen der Söldner zu begraben.
- Eine Mörser-Salve eines Waffentests geht in ihrer Nähe nieder. Werden sie bei der Munition kreativ: Ätzende Säure, Gase, Laser? In Boom Town ist alles möglich.
- Ein schon stark zerstörtes Büro-Gebäude, das durch Beschuss ins Wanken gerät und über den Spielern niedergehen könnte.
- Zwei Drohnen-Gruppen, die sich mit scharfer (!) Munition gegenseitig bekämpfen.

Es sollte den Spielern schließlich gelingen, das Grönland War Memorial zu erreichen.



ÜBERGABE AM GRÖNLAND MEMORIAL

Das Memorial

Der kreisrunde Park (siehe Anhang, Plan C) wurde nur wenige Monate vor dem Ausbruch von Yellowstone eingeweiht und sollte eine Verneigung vor den US-Veteranen sein, die im heute vergessenen Grönland-Krieg ihr Leben ließen. Während in den äußeren Ringen Pflanzen und Bänke zum Verweilen einluden, stapften im Zentrum 24 lebensgroße Statuen von US-Soldaten in Arktis-Kampfmontur durch schneeweißen Gips. Heute ist das Memorial ein Irrgarten von überwucherten Sträuchern, kleineren Bombenkratern und zum Teil entstellten Statuen, die in der Dunkelheit dazu einladen sie für Gegner oder Freunde zu halten. Kurz: das Memorial ist unübersichtlich und deshalb gut geeignet für ein geheimes Treffen.

Der Hinterhalt

Eigentlich war der Plan, dass Red Eye (eine erfahrene Schmugglerin der Stämme mit chinesisch-indianischen Wurzeln und auffällig roten Tätowierungen in der linken Gesichtshälfte) sich mit den Scavengers im Park trifft und ihnen frische betankte Fahrzeuge übergibt. Idealerweise ist Red Eye eine alte Freundin eines der Spieler-Charaktere und schuldet ihm noch einen Gefallen. Dann ist es nämlich umso dramatischer, wenn sie bei einem Hinterhalt stirbt.

Da die Black Scorpions das Gespräch mit Kane belauscht haben, sind sie schon vor den Spielern in Boom Town angekommen und haben keine Zeit vergeudet. Sie haben Red Eye verwundet, sie mit einem versteckten Mikrofon ausgestattet und unweit des Parks ihre Scharfschützen positioniert. So könnten sie sich auf dem Dach des hohen Gebäudes rechts vom Park eingenistet haben. Dort warten sie, bis die Spieler ganz nah bei Red Eye sind und eröffnen dann das Feuer. Was die Sache sowohl für die Scorpions als auch für die Scavengers verkompliziert:

Just in dem Moment, als die Spieler den Park betreten, erscheint nördlich des Parks eine Patrouille aus drei Panzerspinnen (siehe Illustration oben).

Zugriff

Es ist nur schwer vorherzusagen, wie deine Spieler die Übergabe angehen. In meiner Testrunde hat sich diese Reihenfolge ergeben:

1. Die Spieler haben zunächst versucht, das Memoria aus der Ferne **auszukundschaften**, konnten den Hin-terhalt jedoch nicht entdecken.
2. Sie **schlichen** sich dann langsam ins Zentrum des Parks vor - misstrauisch, ob eine der Arktis-Statuen nicht doch ein regungsloser Feind ist.
3. Gleichzeitig begannen die **Panzerspinnen** im Norden ein Gefecht mit einer anderen Gruppe kleinerer Drohnen an.
4. Bei **Red Eye** angekommen konnten sie von ihr nur noch die Worte "Falle" entnehmen, bevor sie von Scharfschützen-Kugeln getötet wurde.
5. Nun entbrannte ein **Feuergefecht**, in dem die Spieler zunächst herausfinden mussten, von wo aus sie beschossen wurden.
6. Parallel richteten die **Panzerspinnen** ihre Kanonenrohre auf das Geschehen im Park. Die Spieler drohten nun vollends zwischen die Fronten zu gelangen.
7. Die Spieler schafften es dann aber mit Hilfe von Granaten, die Aufmerksamkeit der Panzerspinnen auf die Scharfschützen der **Black Scorpions** zu lenken.
8. In diesem Durcheinander gelang es den Spielern dann aus dem Park zu **fliehen**.

Der Tod von Red Eye ist umso dramatischer, je persönlicher die Beziehung der Spieler-Charaktere zu ihr ist. Zögere also nicht, Red Eye zu einer alten Flamme, Schwester oder besten Freundin eines der Charaktere zu machen.

Flucht

An dieser Stelle solltest du, lieber Spielleiter, einen Blick auf die Uhr werfen.

Der kurze Weg (direkt zum Bahnhof)

Wenn du jetzt langsam Richtung Zielgerade einschwenken musst, um diesen OneShot noch in einer Session zu beenden, dann empfehle ich, die Flucht vom Memorial und die nächste Szene (Bahnhof) zusammen zu legen. Verlege den Güterbahnhof einfach an den Rand von Kansas City und lass die Spieler gerade noch rechtzeitig ankommen, wenn der letzte Zug Richtung Osten langsam Fahrt aufnimmt. Die Scavengers können an Bord eines der Wagons gelangen. Nächste Haltestelle: Kapitel 4.

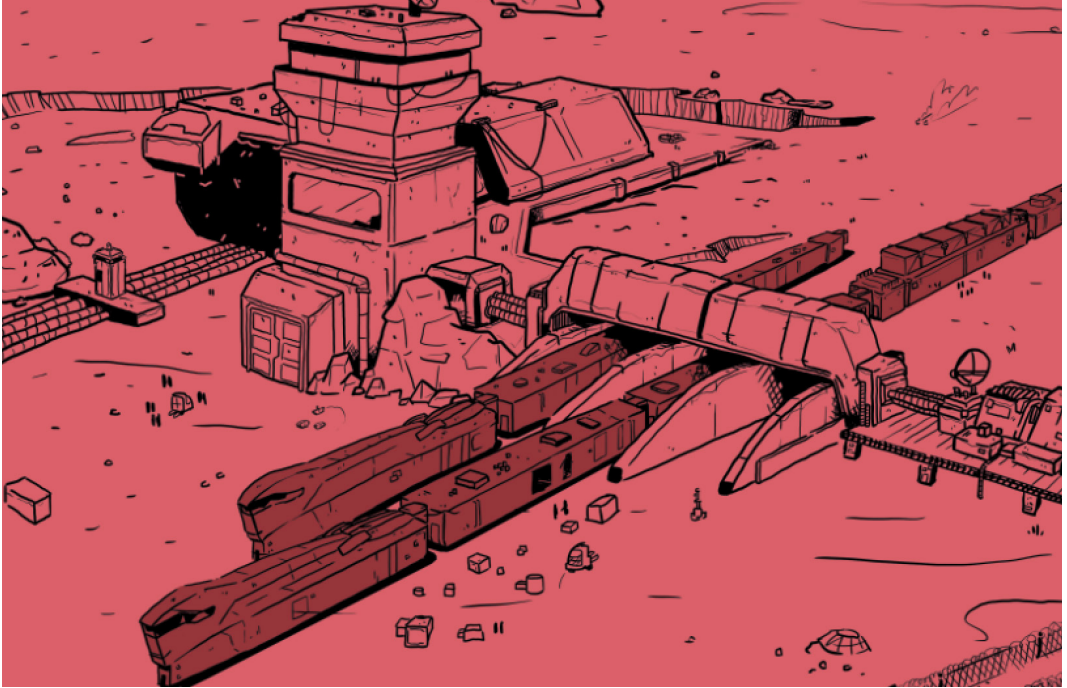
Der lange Weg (über den Fluss)

Wenn ihr für den Abschluss des OneShots noch etwas mehr Zeit habt, können die Spieler Red Eye vor ihrem Tod noch entlocken, dass nur wenige Hundert Meter entfernt das Boot festgemacht ist, mit dem sie nach Boom Town gekommen ist. Ob die Spieler das Ufer des Missouri Rivers schleichend oder laufend erreichen, hängt davon ab, wie sie das Memorial verlassen haben. Ich würde aber empfehlen, nach der Action-Szene nun wieder einen etwas ruhigeren Ton anzuschlagen.

An Bord stellen die Söldner jedoch fest, dass der Treibstoff nur noch für wenige Meilen reicht. Das lohnendste Ziel ist ein Güterbahnhof einige Meilen flussabwärts. Auf dem Weg dorthin können die Scavengers ihre Wunden versorgen und sich darüber austauschen, was in Boom Town passiert ist. Gefahr droht den Spielern auf dem Fluss nicht, nur eine friedliche Herde Kollektoren begleitet das Boot für ein paar Meilen. Die schwarzen, Pickup-großen Schwimmdrohnen sind kugelförmig und treiben gemächlich den Fluss hinab. Durch zahlreiche Öffnungen lassen sie ständig Wasser in ihr Innerstes, um so die Seltenen Erden aus dem Fluss zu filtern, die durch die Vulkanausbrüche im Mittleren Westen niedergegangen sind.

Neben Tod und Zerstörung bringt die Zone also auch Schönes und Mysteriöses hervor. Lass also ruhig eine Interaktion der Spieler mit den Kollektoren zu, die sich mehr wie große, genügsame Wale als wie Maschinen verhalten.

KAPITEL 3: LEXINGTON



Der Güterbahnhof

50 Meilen flussabwärts erreichen die Scavengers das kleine Städtchen Lexington (Bundesstaat Missouri). So verschlafen, wie die Uferstadt vor den Ausbrüchen von Yellowstone und Salt Lake City war, so von Pflanzen überwuchert ist sie heute - bis auf den Güterbahnhof am Rande der Stadt.

Der Güterbahnhof ist einer von Hunderten, die mit ihren Hochgeschwindigkeitszügen die weit voneinander entfernten Produktionsstätten und Forschungsstationen der Zone verbinden. Während die Highways und Bundesstraßen im Herzen Amerikas verfallen, bringen die futuristischen Züge Güter in die Zone und aus der Zone heraus. Das wollen sich auch die Scavengers zu Nutze machen, indem sie sich an Bord

eines Güterwagens schleichen, der über die Zonengrenze hinweg nach Washington D.C. fährt.

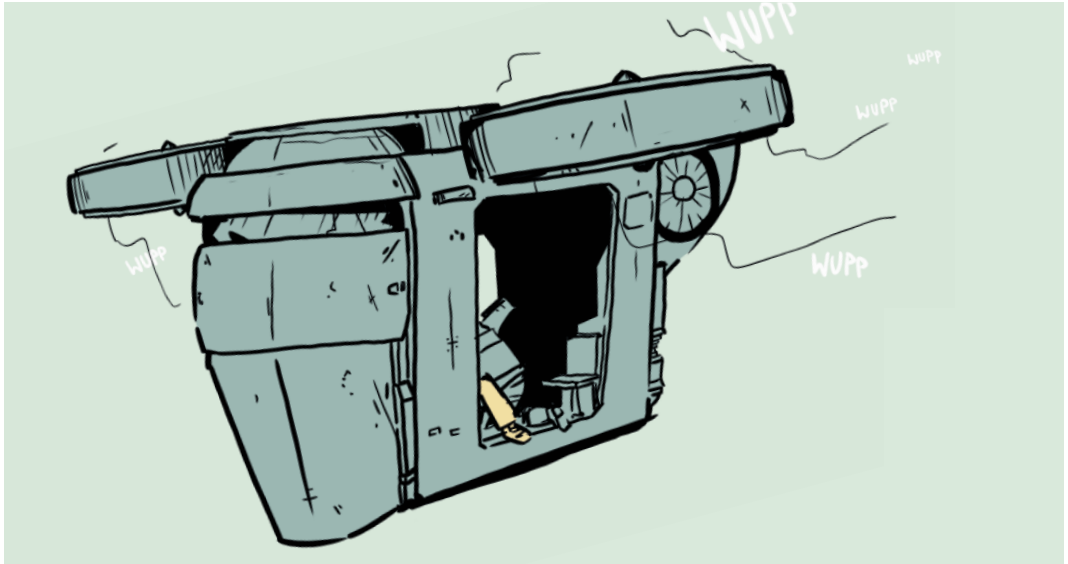
Abfahrt in 30 Minuten



Auch wenn deine Spieler sicherlich äußerst misstrauisch sein werden, am Bahnhof wartet keine böse Überraschung auf sie. Wenn sie sich nicht ungeschickt anstellen, können sie das Wachpersonal relativ einfach überreden, überwältigen oder an ihm vorbei schleichen und hacken.

Der Bahnhof hat nur eine Mannschaft von 10 Personen, von denen die Hälfte im Büro und in der Technik arbeitet. Die Wachen selbst sind nur mit ein paar Pistolen und Handknüpfen ausgestattet. Ein paar Wachhunde und -drohnen unterstützen sie bei ihrer Arbeit.

Die Scorpions haben also nur noch eine Chance, den Spielern beizukommen und William mit seiner Tasche in ihre Gewalt zu bringen: Sie greifen den Zug aus der Luft an.



Deshalb seid ihr hier

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist der 8. September 2042. Seit Lexington gab es nur zwei Stopps und so seid ihr nun schon über 19 Stunden unterwegs mit dem Hochgeschwindigkeitszug. Euer Zug hat gerade Nashville (Tennessee) hinter sich gelassen. Ihr seid also nur noch eine Stunde von der Zonen-Grenze entfernt. Die im Westen untergehende Sonne wirft noch ein paar letzte rote Strahlen durch die Luftschlitze des Güterwagens, als William der Wissenschaftler das Ohr an die Außenwand des Wagens hält. „Hört ihr das auch?“

Alles Gute kommt von oben

Die Scorpions versuchen die Spieler-Charaktere von zwei Seiten anzugreifen. Zentral dafür ist ein gestohlener BT-32 Truppentransporter unter Zonen-Schmugglern auch „fliegender Minotaurus“ genannt (siehe Illustration oben).

Mit Hilfe des Minotaurus‘ haben die Black Scorpions bereits einen Teil ihrer Leute auf dem Zug abgesetzt, als die Spieler sie bemerken. Drei menschliche Kämpfer sowie eine Hand voll unterstützende Drohnen arbeiten sich über die Wagon-Dächer hinweg gegen den Fahrtwind auf die Spieler zu.

Gleichzeitig setzt der Minotaurus mit dem einäugigen Anführer der Scorpions zu einem Luftangriff an, um die Scavengers von der Gefahr am Ende des Zuges abzulenken.

Das Finale

Es liegt nun an den Spielern, wie sie den Angriff der Black Scorpions abwehren.

Meine Testspieler waren spätestens nach dem Desaster am Grönland Memorial derart paranoid, dass sie den Wissenschaftler unter Verdacht hatten sie verraten zu haben und ihn in eine der Transportkisten gesperrt haben. Außerdem hatten sie eigene Drohnen auf dem Dach des Wagens platziert – konnten den Truppentransporter also schon früh kommen sehen.

Dementsprechend vernichtend wurden die Black Scorpions geschlagen. Statt die Spieler zu überraschen, hatten diese sich auf die Lauer gelegt und ihrerseits den Scorpions ein böses Erwachen beschert. Im darauffolgenden Feuergefecht konnten die Spieler die Scorpions komplett in die Flucht schlagen. Und auch ein letzter Angriff des Minotaurus‘ konnte mit einem Kamikaze-Angriff einer Spieler-Drohne abgewehrt werden. Der Minotaurus explodierte und mit ihm jegliche Chance für die Scorpions die Spieler noch aufzuhalten.

Aber das ist nur ein denkbarer Weg für dieses letzte Gefecht. Vorstellbar wären auch andere Varianten – hier seien nur einige als Inspiration für ihre Gruppe angeschnitten:

- **Verstecken:** Statt sich den Scorpions im offenen Gefecht zu stellen, können die Scavengers auch auf Zeit spielen. Mit jeder Minute kommen sie der Grenze näher, wenn sie sich also nur lange genug vor den

Scorpions verbergen können, müssen diese irgendwann abziehen, um nicht ins Visier der Grenztruppen zu geraten. Gestalte eine Suche, in der die Black Scorpions immer wieder kurz davor sind, die Spieler oder William mit seiner Tasche zu entdecken. Lass sie sie bei voller Fahrt unter einem Wagon entlang klettern oder in einem Wagon voll experimenteller Munition sich verstecken. Charaktere mit den Fähigkeiten Verstecken, Schleichen und Hacken haben hier die Chance zu glänzen.

- Alte Kameraden: Dies ist keine komplett eigene Variante, aber es ist durchaus möglich, dass die Scavengers die Grenztruppen der USA oder der Konzerne mit ins Spiel bringen. So könnten die Grenztruppen auf den Minotaurus der Scorpions aufmerksam werden und zumindest dieses Problem wäre dadurch gelöst. Auf ein direktes Gefecht mit den Grenztruppen und ihren Jagdhelikoptern lassen sich die Scorpions nicht ein. Charaktere, die früher im Militär oder bei den YTAF beschäftigt waren, könnten hierfür alte Kontakte spielen lassen.
- Verrat: Und auch diese Option gibt es. Was wäre, wenn einer der Spieler-Charaktere die ganze Zeit für die Scorpions gearbeitet hat und nun sein wahres Gesicht zeigt? Du solltest diese Möglichkeit gut abwägen, da ein solcher Verrat schon bei so mancher Rollenspiel-Gruppe auch außerhalb des Spiels zu Verstimmung gesorgt hat. Es bleibt aber gerade für ein OneShot eine sehr interessante Möglichkeit, da sie hier nicht darauf achten müssen, dass die Gruppe auch nach dem Abend weiterhin so bestehen bleibt.

Egal für welche Variante du dich entscheidest: Behalte die Umgebung im Blick und mache deinen Spielern immer wieder klar, dass sie sich auf einem rasenden Zug befinden. So oder so sollten es die Spieler aber schaffen, die Scorpions abzuwehren und mit William und seinem Koffer die Grenze zu überschreiten.



EPILOG: WASHINGTON D.C.

Ihr habt es geschafft! In den Ausläufern von Washington D.C., nicht unweit der Flüchtlingssiedlung „Little Texas“, kommt der Zug zum Stehen. Ohne die störenden Frequenzen des Cyberdomes ist es den Spielern wieder möglich, ihren Auftraggeber zu kontaktieren. Kane vergewissert sich, dass William noch am Leben und seine Aktentasche nicht verloren gegangen ist. Er ist mit dem Ergebnis sehr zufrieden und vergewissert den Scavengers, dass ihre Credits bereits auf dem Weg sind. Er würde nun übernehmen. Kane lässt den Hörer an William weiter geben und gibt diesem noch ein paar zusätzliche Informationen, ohne die Spieler einzubeziehen. „Verstehe“, bestätigt der Wissenschaftler. „Das ist nicht weit von hier. Ich mache mich auf den Weg.“

Zeit, um Abschied zu nehmen. Mehr oder weniger herzlich (weniger, wenn auch deine Spieler William in eine Box gesteckt haben) verabschiedet sich William von den Söldnern... und verlässt die Gruppe in Richtung Innenstadt.



Das war's schon?

Ja, die Geschichte der SCAVENGERS ist an dieser Stelle zu Ende. Aber die Geschichte um den Wissenschaftler und die hoch geheimen Informationen, die sich in seinem Aktenkoffer befinden?

Die geht weiter ...

mit der Graphic Novel [YELLOWSTONE](#).

Sie handelt von Verschwörungen, den Nachwehen der brutalen Vulkan-Ausbrüche und natürlich auch der Zone und ihren Konzernen.

Wir würden uns auf ein Wiedersehen in unserem Buch freuen!
Philipp und Dave



Mehr über YELLOWSTONE und seine Entstehung erfahrt ihr unter www.yellowstone-comic.com

ANHÄNGE

I – Der Cast

William

William Kyzinski ist ständiger Begleiter und Auftrag zugleich. Der schmächtige Wissenschaftler ist 32 Jahre alt und kennt kaum etwas anderes als den Konzern. Seit seinem Abschluss in Geo-Tektonik war er für Travian Inc. – einen der Big Four – tätig, bis er von Kane ein Angebot erhalten hat, das er nicht ablehnen konnte. Dafür, dass William mitsamt der Disk in seinem Koffer mit Hilfe der Scavengers nach Washington D.C. gelangt, hat ihm Kane eine große Summe Geld versprochen. Dabei weiß William kaum etwas über den Inhalt der Disk. Nur das Wort „Projekt Snow White“ hat er aufgeschnappt.

Spielt William als nervösen Begleiter der Helden, der sich bei all den Schusswechseln und Explosionen immer wieder einredet, dass es gut für ihn ausgehen wird. Seine Abhängigkeit von Aufputzmitteln wird spätestens in Boom Town offenbar und kann für die Spieler zum Problem werden, wenn William auf eigene Faust „eine gute Idee“ hat und aktiv wird.

Zur Not und wenn die Scavengers ihn gut behandeln, kann er ihnen durchaus mit seinem Wissen über die Prozesse und Verfahren der Konzerne weiterhelfen oder Erste Hilfe leisten. Den Aktenkoffer legt er dabei aber nicht aus den Händen.

Die Scavengers

Wer genau die Mitglieder der Scavengers sind, entscheidet ihr allein als Gruppe. Wichtig für das Rollenspiel und das Voranschreiten dieser Geschichte sind in meinen Augen zwei Fragen, die jeder Spieler für sich beantworten sollte:

- 1. Wo warst du, als Yellowstone ausbrach:** Bedenke, dass der Ausbruch des Supervulkans und dessen Folgen das Leben fast aller Menschen in Nordamerika

geprägt haben. Sprich mit den Spielern darüber, welche Rolle sie beim Ausbruch, den Deportationen oder der Etablierung der Zone gespielt haben. Während Spieler A aus seiner Heimat vertrieben wurde, könnte Spieler B einer der Soldaten gewesen sein, die Städte zwangsevakuierten mussten.

2. Was treibt dich zu diesem gefährlichen Auftrag:

Jeder Auftrag der Scavengers könnte ihr letzter sein. Sind es Spielschulden, Rachegelüste gegenüber den Konzernen oder der reinste Nervenkitzel, der die Spielerfigur antreibt?

Und noch ein kleiner Tipp zur Gruppen-Zusammenführung: Gib einfach vor, dass sich die Charaktere schon seit Jahren kennen und vertrauen. Bei einem OneShot, der an einem Abend durchgespielt werden soll, bleibt für eine Gruppen-Zusammenführung zu wenig Zeit.

Mögliche Mitglieder der Scavengers:

Waffenspezialist „Mike“:

Mike Hasselman ist ein Ex-Marine, der bei einem Einsatz im Ausland beide Beine verloren hat. Seine künstlichen Beine machen ihn zwar schneller und stärker als es die Natur erlaubt. Dafür plagen ihn chronische Schmerzen, so dass er Opiatabhängig ist. Die Aufträge der Scavengers braucht er, um seine Sucht zu bedienen.

Fähigkeiten: Mike ist in allem gut, was mit Waffen zu tun hat: Feuern, Pflegen, Auseinandernehmen und mit ihnen durch den Dreck robben.

Twist: Mike wäre prädestiniert für die Verräter-Rolle (siehe Kapitel 4, Das Finale), da ihn seine Sucht erpressbar macht. Vielleicht war er es ja, der den Black Scorpions den Aufenthaltsort ihrer Kontaktperson geliefert hat und mehr ...

Drohnenpilot „Grizzly“:

Vitali „Grizzly“ Grishnikov ist weit weg von Zuhause. Als Soldat hat er im 3. Tschetschenienkrieg auf russischer Seite gekämpft.

Später emigrierte er in die USA nach Kansas City, um im Bereich Drohnen-Logistik zu arbeiten. Mit dem Entstehen der Zone verlor er seine Stelle und glitt in die Kriminalität ab. Seine Verbindungen zur russischen Mafia konnte er bis heute nicht abschütteln.

Fähigkeiten: Grizzly ist der etwas beleibte Get-Away-Driver der Gruppe, wenn es um Fahrzeuge oder Drohnen geht. Auch beim Hacken von Schlössern stellt er sich geschickt an. Statte den Piloten mit bis zu 4 Drohnen aus, die ihn auf seiner Reise begleiten.

Twist: Vitali ist seit dem Verrat der Black Scorpions von blindem Hass erfüllt, weil bei diesem Einsatz sein Freund ums Leben kam.

Kundschafterin „Chavy“:

Uma „Chavy“ Chavez ist ein Kind mehrerer Welten. Halb Native-American und Mexikanerin halb Schmugglerin und Grenzgängerin von Buffalo. Die wortkarge Kundschafterin unterhält noch immer Kontakte zu ihrem Stamm, der sich in der Nähe von Kansas City vor den Konzernen der Zone versteckt hält. Und doch ist sie eine Ausgestoßene, da sie sich für ein Leben jenseits der Mauer in Buffalo entschieden hat.

Fähigkeiten: Chavy glänzt mit ihren Überlebens-Fähigkeiten Jagen, Schleichen, Spuren lesen. Aber auch das Verhalten von YTAf-Patrouillen weiß sie gut zu deuten, hat sie sich doch schon dutzende Male vor ihnen verborgen.

Twist: Red Eye (siehe Kapitel 2 Boom Town) ist nicht nur eine ehemalige Stammes-Schwester, sondern auch die leibliche Schwester der Kundschafterin. Einmal im Jahr trifft sie sie, um ihren Stamm mit etwas Geld aus ihren illegalen Operationen zu unterstützen.

Weitere Figuren

- **Black Scorpions:** Die Black Scorpions sind das dunkle Spiegelbild der Scavengers. Genau wie die Spieler sind sie Söldner und Spezialisten, die von Buffalo aus gefährliche Aufträge durchführen, teilweise auch über die Zonen-Grenze hinweg. Doch wo die Scavengers noch einen Ehrenkodex befolgen, sind die Scorpions skrupellos und grausam. Meine Empfehlung: Passe die Größe und die Teilnehmer der Scorpions entsprechend der Größe deiner eigenen Gruppe an.
- **Kane:** Der unbekannte Auftraggeber der Scavengers. Ob er alleine agiert oder für einen der Konzerne, bleibt unklar.
- **Red Eye:** Eine hart gesottenes Mitglied eines Stammes in der Nähe von Boom Town. Sie soll die Spieler ursprünglich mit neuen Fahrzeugen versorgen.
- **Rick Lugano:** Der eifersüchtige Ex-Lover von William. Er ist für das Verwechslungsspiel in Bright Prospect verantwortlich.

II –Begriffe aus der Welt von Yellowstone

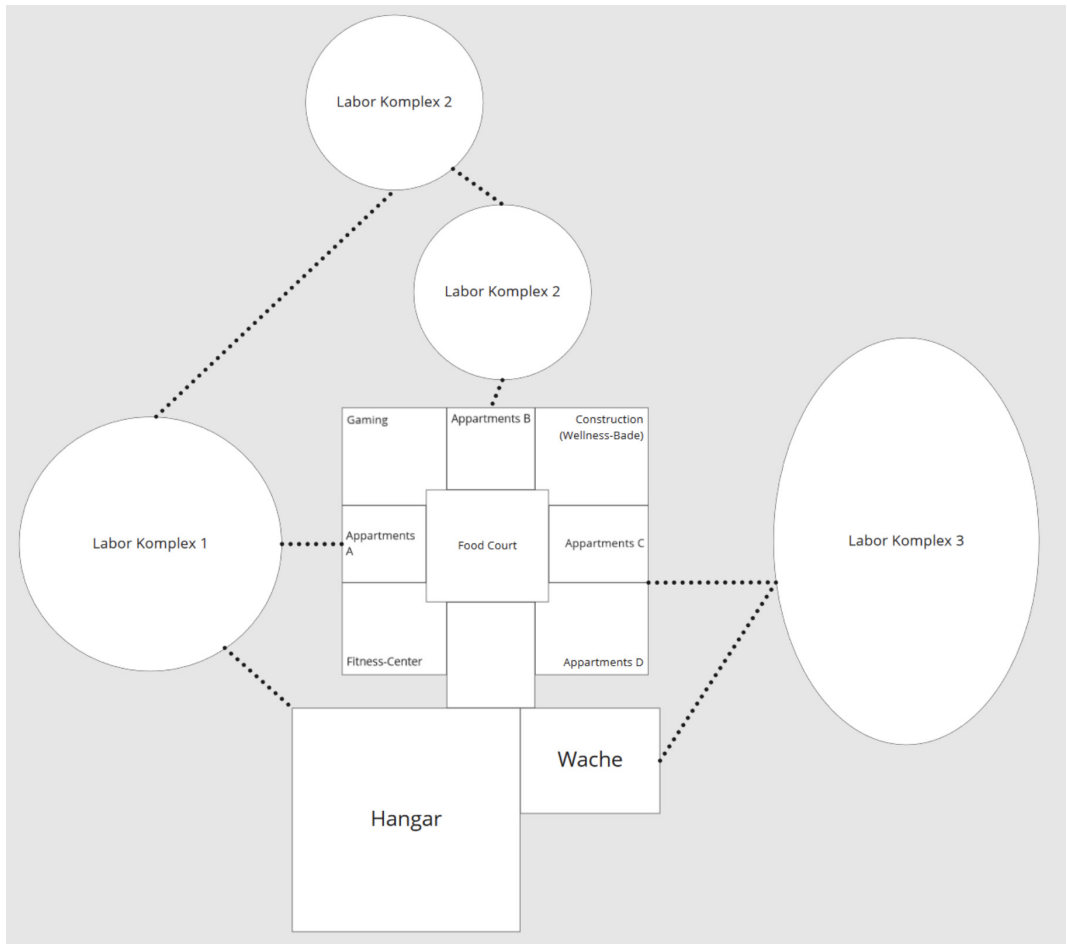
- **ARA:** Abkürzung für American Resistance Army. Widerstandsgruppe, die die Errichtung der Zone mit Waffengewalt rückgängig machen will.
- **Big Four:** So werden die vier Konzerne genannt, welche die Zone und ihre Sicherheitskräfte unterhalten: Cobalt, Wata Metal, Travian und Mandora.
- **Buffalo:** Metropole im Osten der USA, die sowohl an die Zone als auch die Grenze zu Kanada grenzt. Gilt als Schmugglernest.
- **Coasties:** Umgangssprachlich für US-Bürger, die schon vor Yellowstone an der Ostküste gelebt haben.
- **Cobalt:** Konzern und Mitglied der Big Four. Konzentriert sich auf Rohstoffgewinnung (Urban Mining) und Waffen-Herstellung.

- **Cyberdome:** Groß angelegtes Störfeld, das normale Funk- und Mobilverbindungen innerhalb der Zone verhindert.
- **Hearties:** Schimpfwort für Flüchtlinge aus den evakuierten Staaten der Zone.
- **Mandora:** Konzern und Mitglied der Big Four. Viele Geschäftsfelder, bekannt für medizinische Verbindungen von Mensch und Maschine (z.B. künstliche Gliedmaßen).
- **Salt Lake City:** Ehemalige Hauptstadt des Bundesstaats Utah. Wurde 2035 zerstört, als ein schlafender Vulkan in der Nähe ausgebrochen ist.
- **Stämme:** Illegal in der Zone lebende Nomaden, die sich den Evakuierungen entziehen konnten und unter dem Radar der Konzerne leben.
- **Travian:** Konzern und Mitglied der Big Four. Konzentriert sich auf Landwirtschaft und die Erfindung neuer Nutzpflanzen mit Hilfe von Gen-Manipulation.
- **Wata Metal:** Konzern und Mitglied der Big Four. Aktiv im Bereich der Schwerindustrie und Waffenproduktion.
- **Yellowstone:** Supervulkan, der 2032 zum Teil ausgebrochen ist. Davor eher für seine heißen Quellen und Natur als Yellowstone National Park bekannt.
- **YTAF:** Yellowstone Territory Armed Forces. Paramilitärische Organisation, welche im Auftrag der Big Four die Grenzen der Zone schützt.
- **Zone:** Umgangssprachlich für das von den Big Four verwaltete „Yellowstone Territory“.

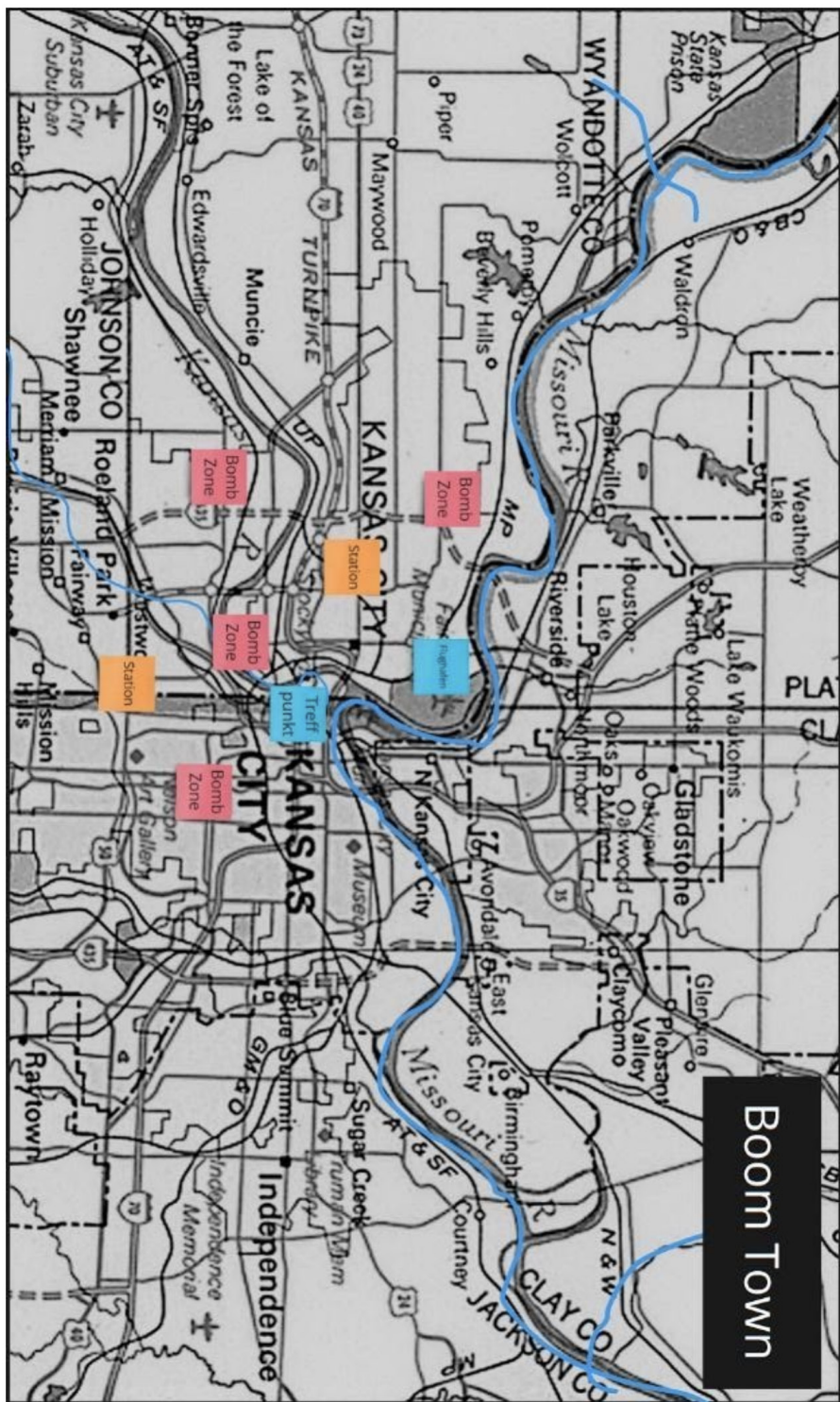
III – Karten

Hochauflösende Versionen der Karten findet ihr unter www.yellowstone-comic.com

Spielplan A: Bright Prospect



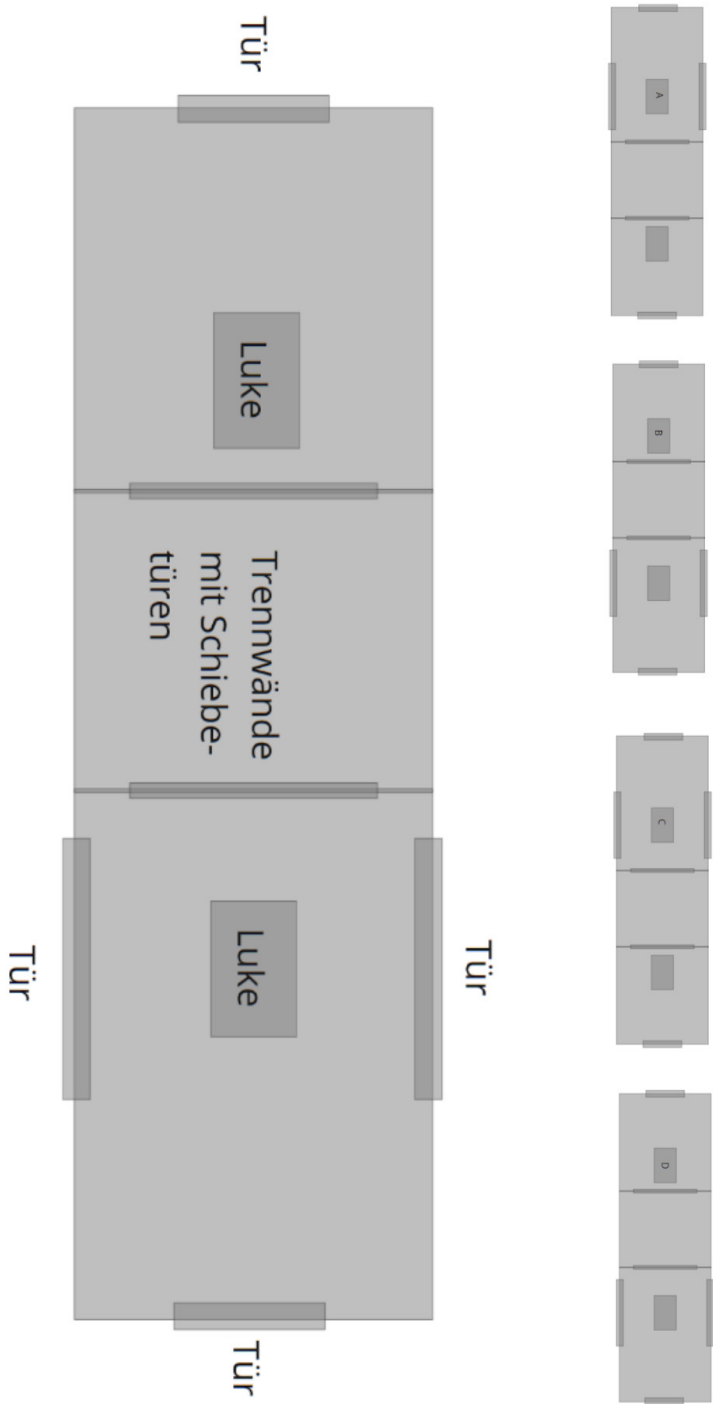
Spielplan B: Boom Town



Spielplan B: Boom Town – Memorial



Spielplan D: Der Güterzug



SCAVENGERS YELLOWSTONE

Ein Pen & Paper Rollenspiel in
der Welt von YELLOWSTONE

SPRECKELS | SCHEFFEL-RUNTE

2032. NACHDEM DER YELLOWSTONE-SUPERVULKAN AUSBRICHT, DEPORTIERT DIE REGIERUNG ALLE BÜRGER DES MITTLEREN WESTENS AN DIE KÜSTEN. DIE EVAKUIERTEN STAATEN WERDEN DARAUFHIN AN KONZERNE VERPACHTET. MAN NENNT DAS GEBIET **DIE ZONE.**

2042. DIE ERSTEN FREIEN **WAHLEN** SEIT DEM AUSBRUCH STEHEN AN. DIE STIMMUNG IST AUFGEHEIZT. VIELE MACHTGRUPPEN LASSEN DURCH SÖLDNER UND EX-MILITÄRS **ILLEGALE OPERATIONEN** DURCHFÜHREN, UM SICH IN STELLUNG ZU BRINGEN.

DU BIST TEIL EINER SOLCHEN **SÖLDNER**-TRUPPE. EUER AUFTRAG WIRD EUCH TIEF IN DIE VERBOTENE ZONE FÜHREN.

IN SCAVENGERS WIRD DIE VORGESCHICHTE DER GRAPHIC NOVEL YELLOWSTONE NÄHER BELEUCHTET UND FÜR EIN ROLLENSPIEL AUFBEREITET.

YELLOWSTONE-COMIC.COM