



Pitschnass – Planet der Feuchtigkeit

Ein Szenario für Exile

Tobias Deterding 2015

System-Logbuch des Raumfrachters Wessex

Interplanetarer Flug von Delos nach Arcadia

Tag 22

Kollision mit unbekanntem Objekt registriert.

Multiple Schäden an Sauerstoff- und Treibstoffversorgung.

Versagen der Lebenserhaltung steht kurz bevor.

Notfall-Weckprogramm wird eingeleitet...

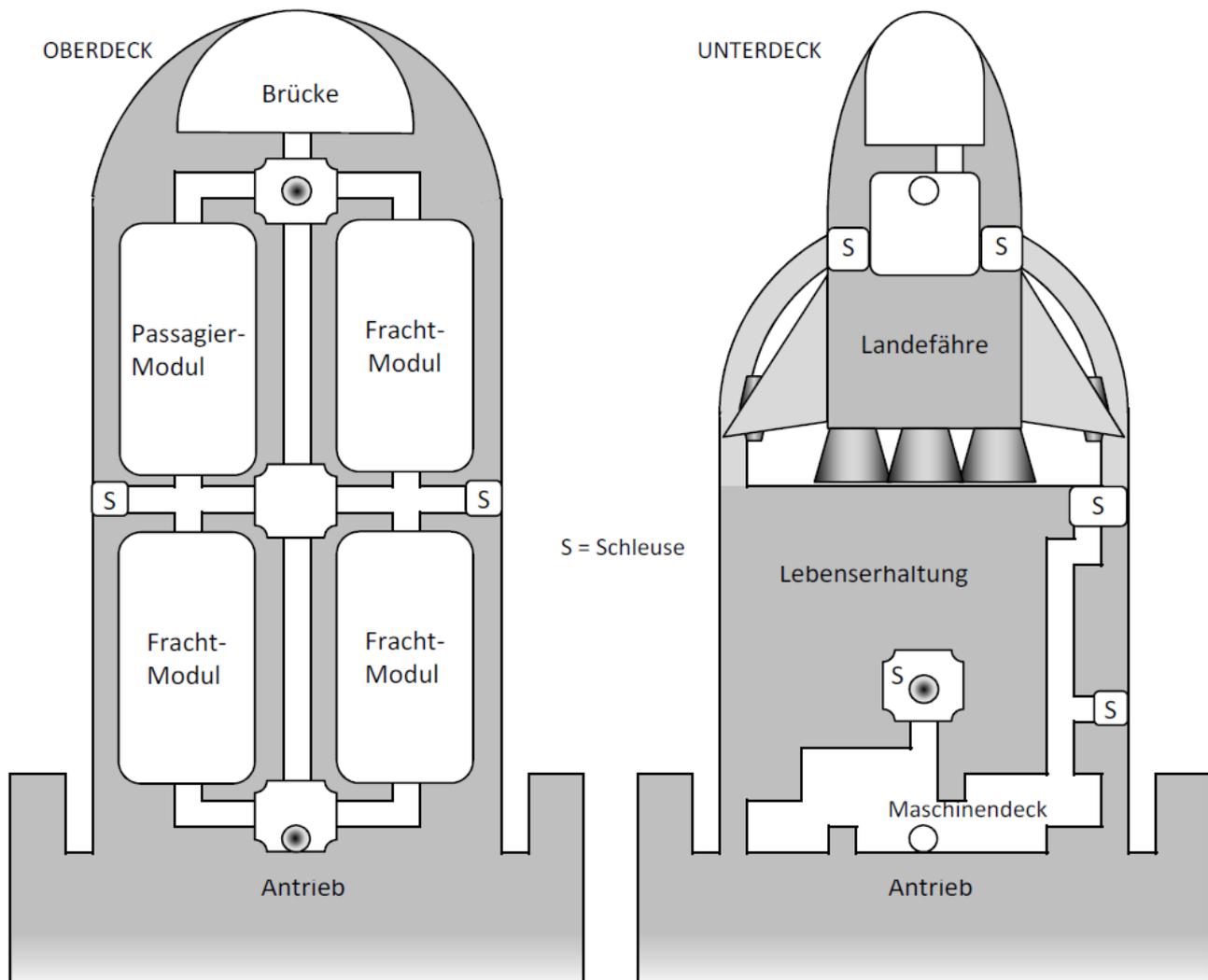
Dieses Szenario wirft die Charaktere mitten in eine unerwartete Handlung – eine Notlandung auf dem unbewohnten Teil des Mondes Shamala. In erster Linie geht es dabei um das Überleben in einer fremden Umgebung und um den Versuch der Absetzung eines Notsignals. Die Charaktere können in die Hintergründe des Absturzes verwickelt oder einfach zufällig als Passagiere an Bord sein. Das Schiff befindet sich in diesem Szenario auf einer mehrwöchigen Reise von Delos nach Arcadia, aber mit einigen kleinen Anpassungen lassen sich Start- und Zielpunkt auch ändern. Am besten eignet sich allerdings eine interplanetare Reise, weniger gut eine interlunare.

Was bisher geschah

Der systemweit gesuchte Schwerverbrecher Dr. Walter Weir hält sich seit einiger Zeit auf dem Planeten Delos versteckt, wo er insgeheim seine Experimente fortgeführt und bestimmte Artefakte sichergestellt hat. Da seine Arbeit dort nahezu abgeschlossen ist und er außerdem den Verdacht hegt, dass seine Verfolger ihn in der eher kleinen Kolonie allmählich einkreisen, beschloss er, den Planeten zu verlassen und sich mit seinen Verbündeten im Orbit von Arcadia zu treffen. Allerdings waren ihm seine Gegner schon sehr nahe gekommen, wes-

halb er zur Sicherheit ein Täuschungsmanöver einleitete. Er entführte einen der Kolonisten von Delos namens Edgar Winter und veränderte durch Gehirnwäsche und Nervenimplantate dessen Persönlichkeit derart, dass sein Opfer sich für Walter Weir hielt, der nur zur Tarnung die Identität von Edgar Winter angenommen habe. Das auf diese Weise geschaffene Duplikat organisierte vor kurzem einen Flug nach Arcadia, auf dem auch einige der Artefakte transportiert werden sollen. Tatsächlich hat sich mittlerweile ein Geheimagent namens David Obayo an die Fersen des falschen Doktors geheftet. Der Ermittler sollte nach Rücksprache mit seinen Kollegen denselben Flug nehmen, um den angeblichen Doktor Weir in Gestalt von Winter im Auge zu behalten. Obayo ist zwar davon überzeugt, dass sich der richtige Walter Weir hinter dem Decknamen verbirgt, doch soll erst nach der Ankunft die Identität des Verdächtigen eindeutig festgestellt werden. Um den Verdächtigen nicht zu frühzeitig zu alarmieren, soll sich sein Verfolger bis zur Ankunft des Fluges nicht zu erkennen geben. Der Flug von Delos nach Arcadia startete vor einigen Wochen mit dem „Doktor“, dem Agenten und den Charakteren als Passagieren an Bord. In der Zwischenzeit haben der echte Dr. Weir und seine Kontaktpersonen allerdings herausgefunden, wer ihnen auf den Fersen ist, um nach der Ankunft des Raumschiffs zuzuschlagen. Kurzerhand starteten Weirs Leute eine Raumfähre, mit der sie das Transportschiff bei der Ankunft im Utopia-Orbit abschießen und so alle Beweise vernichten und Edgar Winter als Zeugen beseitigen wollen. Die Handlung beginnt, nachdem durch den Raketentreffer Alarm ausgelöst wird und die Passagiere aus dem Hyperschlaf geweckt werden.

Deckplan des Raumfrachters Wessex



Die Wessex ist ein Modultransporter der mittleren Größenklasse, der sowohl für Personen als auch für Frachttransporte geeignet ist. Das Schiff kann vier austauschbare Module aufnehmen, die im Oberdeck eingeklinkt werden. Über Schleusen sind die Module mit den Gängen des Schiffes verbunden. Diese Gänge sind an jedem Ende mit hermetisch verriegelbaren Schotts versehen, wodurch sie auch als Schleusen fungieren können. Das Schiff bietet nur rudimentären Komfort. Im Normalfall befinden sich Crew und Passagiere während des Fluges entweder im Hyperschlaf oder im Cyberspace. Die meiste Zeit herrscht Schwerelosigkeit, nur während Beschleunigungs- und Bremsmanövern wirken Kräfte auf den Innenraum, die Gravitation ähneln. Das Schiff ist nicht für Landungen in Atmosphäre ausgelegt. Es dockt im Normalfall zum Be- und Entladen an einer Raumstation an.

Der letzte Halt der Wessex war die Raumstation Jylland im Orbit von Delos

Das Oberdeck

Brücke: Hier gibt es drei Sitze und mehrere Displays und Bildschirme, die normalerweise nur für den Fall verwendet werden, dass aus irgendeinem Grund keine Steuerung über neurale Interfaces möglich ist. Ein Sichtfenster lässt sich in der Front öffnen, so dass man notfalls auch komplett manuell und auf Sicht steuern kann, wenn man in den Pilotensesseln sitzt. Außerdem enthält die Brücke drei Hyperschlaf-Behälter für die Crew.

Passagiermodul: Dieses Modul ist in mehrere schmale Kabinen bzw. Kojen unterteilt, die vor allem als Sichtschutz vor den anderen Passagieren konstruiert wurden. Jede dieser Kammern enthält einen Hyperschlaf-Behälter, der

von Tiefkühlung bis zu verlangsamtem Stoffwechsel alle Funktionen bietet. Auf der kurzen Reise sind die Passagiere nicht tiefgekühlt, was die Aufweckphase verkürzt. Es ist immer mindestens ein Crewmitglied bei vollem Bewusstsein in der Schiffs-VR. Die Kabinen enthalten außerdem Schränke für Gepäck, und das Modul ist mit einfachen Sitz- und Waschgelegenheiten ausgestattet.

Frachtmodule: Auch diese Module sind in Sektionen unterteilt, die jeweils bestimmte Arten von Frachtbehältern enthalten. Gepäck und Fracht der Passagiere sind komplett im hinteren Backbord-Modul verstaut, das sich auf derselben Seite wie das Passagiermodul befindet.

Verbindungssektionen: Es gibt auf dem Oberdeck insgesamt drei Verbindungssektionen, in die die Korridore münden. Die vordere Sektion ist sowohl mit der Brücke, als auch über einen Einstieg im „Boden“ mit der Landefähre verbunden. Die mittlere Sektion verbindet nur die Gänge zu den Modulen und zu den Schleusen. Über die hintere Sektion kann man u. a. das tiefer gelegene Maschinendeck erreichen.

Schleusen: Auf dem Oberdeck befinden sich Ausgangsschleusen nur zwischen den vorderen und hinteren Modulen, und zwar jeweils auf gegenüberliegenden Seiten des Schiffs. In jeder Schleuse haben zwei Personen bequem Platz, zur Not können sich aber etwa neun Personen dort hineindrängen.

Das Unterdeck

Maschinenraum: Dieser verwinkelte Raum enthält Displays, manuelle Kontrollen und Schalter sowie Zugänge zu den Antriebs- und Versorgungssystemen. Diese schmalen, für Reparaturen konstruierten Schächte sind im normalen Betrieb mit Abdeckplatten verschlossen. Über das Maschinendeck erreicht man eine größere Schleuse auf der Unterseite des Raumschiffs und zwei kleine Schleusen an der Steuerbordseite. Über die vordere dieser Schleusen und einen sich daran anschließenden Steg kann man die Landefähre von außen erreichen.

Landefähre: Dieses kleine Shuttle ist nur für Notlandungen konstruiert, aber voll manövrierfähig. Ein Zugang befindet sich in der vorderen Verbindungssektion des Oberdecks; außerdem kann die Fähre über je eine Schleuse in der

Backbord- und in der Steuerbordseite betreten und verlassen werden. Das Cockpit enthält zwei Pilotensitze, manuelle Kontrollen, mehrere Bildschirme und ein großes Sichtfenster. In der Fracht- und Passagierkabine befinden sich neben sämtlichen Zugangsschotts noch mehrere Spinde mit Ausrüstung wie Raumanzügen, Notrationen, Erste-Hilfe-Koffern und sich selbst aufblasenden Schlauchbooten.

NAMEN UND SPIELWERTE DER NSC

Crew

PAUL AGUILERA, Pilot

B: 4 F: 6 G: 7 P: 5 W: 8 WS: 7

Fertigkeiten: Akrobatik 26%, Bürokratie 28%, Computer 48%, Kaltblütigkeit 45%, Orientierung 34%, Pilot (Raumschiff) 68%, Pilot (Shuttle) 73%, Technik (Navigationssysteme) 64%, Technik (Kommunikation) 54%

Spezialgebiet: Frachtschiffe

Spezialfähigkeiten: Druckanpassung 60%, Überleben im Vakuum 55%

Anmerkung: Die Spielwerte können auch für einen Spielercharakter verwendet werden, wenn das Szenario als One-Shot gespielt wird.

ANGELA CARLSON, Kopilotin

Werte s. Aguilera

Spezialgebiet: interplanetare Navigation

JAQUES PECHEUR, Wartungstechniker

B: 5 F: 6 G: 8 P: 4 W: 7 WS: 7

Fertigkeiten: Bürokratie 20%, Computer 68%, Handwerk (Installation 55%), Krafteinsatz 40%, Recherche 35%, Spurensuche 38%, Technik (Elektrotechnik) 75%, Technik (Mechatronik) 55%, Wissenschaft (Mathematik) 25%

Spezialgebiet: Lebenserhaltungssysteme

Spezialfähigkeiten: Elektrosicht 50%, Infrarotsicht 40%, Nachtsicht 40%, Röntgenblick 50%, Teleskopsicht 40%

Anmerkung: Die Spielwerte können auch für einen Spielercharakter verwendet werden, wenn das Szenario als One-Shot gespielt wird. In diesem Fall können Name und Geschlecht auch geändert werden, und der Charakter könnte auch als Passagier mitfliegen.

Passagiere

DAVID OBAYO, verdeckter Ermittler

B: 5 F: 7 G: 6 P: 5 W: 7 WS: 8

Fertigkeiten: Athletik 55%, Bürokratie 30%, Computer 55%, Einschüchtern 60%, Empathie 51%, Fahren 42%, Kaltblütigkeit 50%, Kämpfen 53%, Kontakte 40%, Nahkampf-
waffen 41%, Recherche 50%, Schusswaffen 63%, Spurensuche 73%, Überzeugen 55%

Spezialfähigkeit: Ausgeprägtes Gehör 60%

Anmerkung: Wird er nach seinem Beruf gefragt, gibt er sich als Sportlehrer aus. Er wird sich möglichst immer in der Nähe seiner Zielperson Edgar Winter aufhalten.

EDGAR WINTER, Dr. Weirs Strohmann

B: 8 F: 5 G: 5 P: 5 W: 7 WS: 7

Fertigkeiten: Athletik 55%, Computer 75%, Einschüchtern 50%, Empathie 45%, Heimlichkeit 65%, Kaltblütigkeit 85%, Medizin 60%, Nahkampf-
waffen 50%, Pilot (Shuttle) 50%, Recherche 75%, Schusswaffen 55%, Spurensuche 65%, Technik (Artefakte) 70%, Technik (Bionik) 65%, Technik (Elektronik) 80%, Überzeugen 60%, Wissenschaft (Biologie) 65%, Wissenschaft (Chemie) 70%

Spezialfähigkeiten: Camouflage 70%, Druckanpassung 65%, Eidetisches Gedächtnis 40%, Nachtsicht 60%, Reanimation 55%, Regeneration 50%, Teleskopsicht 50%, Temperaturtoleranz 60%

Anmerkungen: Winter ist ein in der Kolonie Mashu auf Delos ansässiger Ingenieur. Er glaubt allerdings, dass er diese Identität nur vortäusche und in Wirklichkeit Dr. Weir sei. Rückstände der Psychopharmaka und Halluzinogene, mit denen der echte Dr. Weir sein Opfer einer Gehirnwäsche unterzog, sind noch in Winters Blut nachzuweisen. Mehrere als Alltagsgegenstände getarnte „Gadgets“ transportiert er im Handgepäck und im Frachtraum. Dort befinden sich auch die geschmuggelten Zwischenzeit-Relikte.

ANYA PAVLOVA, Xenobiologin

B: 8 F: 6 G: 5 P: 5 W: 6 WS: 7

Fertigkeiten: Athletik 50%, Fahren 51%, Medizin 38%, Orientierung 53%, Pilot (Helikopter) 55%, Recherche 64%, Schuss-
waffen 35%, Spurensuche 54%, Überleben

61%, Wissenschaft (Biologie) 78% Wissen-
schaft (Chemie) 48%

Spezialgebiet: Xenobiologie

Spezialfähigkeiten: Infrarotsicht 40%,
Nachtsicht 40%

Anmerkungen. Anya Pavlova erforschte die verschiedenen Arten schwebender Vegetation auf Delos und transportiert biologische Proben. Wenn Sie versucht, während der Evakuierung des Raumschiffs die Proben zu retten, könnten einige Behälter beschädigt werden und zur Quelle von Infektionen werden.

Die Spielwerte können auch für einen Spieler-
charakter verwendet werden, wenn das Szenario als One-Shot gespielt wird.

JAKE HARDY, Chemiker

B: 7 F: 5 G: 7 P: 5 W: 6 WS: 7

Fertigkeiten: Computer 45%, Charme 45%,
Recherche 60%, Technik (Laborgeräte) 55%,
Wissenschaft (Chemie) 80%, Wissenschaft
(Geologie) 55%

Spezialfähigkeiten: Giftresistenz 55%,
Strahlungsresistenz 40%

Anmerkung: Ehemann von Pauline Hardy,
mit der er auf Urlaubsreise auf Delos war.

PAULINE HARDY, Programmiererin

B: 7 F: 5 G: 6 P: 6 W: 6 WS: 7

Fertigkeiten: Bürokratie 30%, Computer 85%,
Recherche 75%, Technik (Elektronik) 60%,
Wissenschaft (Mathematik) 65%,

Spezialfähigkeit: Eidetisches Gedächtnis 80%

Anmerkung: Ehefrau von Jake Hardy, mit
dem sie auf Urlaubsreise auf Delos war.

JUNASCHIL und XALEL MARIDIN,
Auguren, Wanderer (s. Grundregelwerk S. 81)

B: 6 F: 6 G: 4 P: 7 W: 9 WS: 7

Fertigkeiten: Athletik 60%, Charme 48%,
Empathie 77%, Fremdsprache (Englisch) 46%,
Kaltblütigkeit 61%, Medizin 36%, Nahkampf-
waffen 48%, Orientierung 57%, Recherche
28%, Spurensuche 56%, Überleben 62%,
Überzeugen 61%, Wissenschaft (Geographie)
36%

Spezialgebiet: Lügen erkennen

Spezialfähigkeiten: Eidetisches Gedächtnis
40%, Panimmunität 40%

KAREN DE JONG und **RICK LEFESI**,
Geschäftsleute

B: 7 F: 5 G: 5 P: 7 W: 6 WS: 7

Fertigkeiten: Bürokratie 64%, Charme 48%,
Computer 44%, Empathie 58%, Fahren 41%,
Kaltblütigkeit 56%, Kontakte 65%, Recherche
61%, Überzeugen 71%, Wissenschaft (BWL)
60%

Spezialfähigkeiten: Eidetisches Gedächtnis
50%

Lefesi hat außerdem die Spezialfähigkeiten
Druckanpassung 50% und Strahlungsresistenz
50%, weil er ein Android ist.

Anmerkung: Karen De Jong und Rick Lefesi
sind als Repräsentanten der Firma *Colonial
Airships* zu Gesprächen mit Investoren unter-
wegs nach Arcadia.

GARTH EXTON, Künstler und Dealer

B: 4 F: 6 G: 7 P: 7 W: 6 WS: 7

Fertigkeiten: Bürokratie 38%, Charme 64%,
Computer 48%, Empathie 58% Fahren 36%,
Heimlichkeit 74%, Kaltblütigkeit 63%, Kon-
takte 53%, Kunst (Malerei) 67%, Recherche
32%, Tricks 68%, Überzeugen 68%

Schwäche: Geheimnis (drogenabhängig, süch-
tig nach Apagiva)

Anmerkung: Exton schmuggelte früher Dro-
gen, um seine eigene Sucht zu finanzieren. Er
verließ Delos, weil ihm die Polizei schon zu
dicht auf den Fersen war und er hofft, auf
Arcadia besser untertauchen zu können. Er
sorgt sich um seinen Drogenvorrat, den er im
Handgepäck und im Frachtraum mitführt.
Die Spielwerte können auch für einen Spieler-
charakter verwendet werden, wenn das Szena-
rio als One-Shot gespielt wird.

PETER HARBACH, Verwaltungsbeamter

B: 7 F: 5 G: 4 P: 8 W: 6 WS: 7

Fertigkeiten: Bürokratie 74%, Charme 42%,
Computer 54%, Empathie 58%, Kaltblütigkeit
60%, Kontakte 70%, Recherche 55%
Überzeugen 60%

Anmerkung: Harbach nahm auf Delos für das
Ministerium für Bildung und Wissenschaft an
einer Tagung teil, deren Thema die Koordinie-
rung der Feierlichkeiten zum 100-jährigen Ju-
biläum der Kolonien war.

Alarm im Weltall

Die ersten Personen, die den Alarm registrie-
ren, sind diejenigen, die noch bei Bewusstsein
sind und sich im Cyberspace aufhalten. Sie
sind auch die ersten, deren Hyperschlafbehäl-
ter sich öffnen. Die Behälter der Schlafenden
benötigen länger, um deren Stoffwechsel wie-
der in Gang zu bringen.

Zunächst wird das Alarmsignal zu hören sein,
das sowohl über die neuralen Interfaces, als
auch über die Lautsprecher ertönt. Eine Com-
puterstimme warnt, dass es zum Druckabfall
im Maschinenraum und in einigen Steuerbord-
sektionen kam. Wer die Hyperschlafbehälter
verlässt, wird außerdem ein beunruhigendes
Zischen wahrnehmen. Das flackernde Licht
deutet darauf hin, dass die Stromversorgung
ebenfalls in Mitleidenschaft gezogen wurde.

Wenn einer der Charaktere der Pilot bzw. die
Pilotin ist, wird der Computer bald melden,
dass die drahtlose Verbindung instabil ist und
man die haptischen Kontrollen und die Moni-
tore benutzen soll.

Unter den allmählich aufwachenden Passagie-
ren könnte aufgrund der Warnmeldung Unruhe
entstehen oder sogar Panik ausbrechen, wes-
halb die übrigen Charaktere sich damit befas-
sen könnten, die Mitreisenden zu beruhigen.
Außerdem dürften einige der Hyperschlaf-
kammern wegen der elektrischen Störungen
Fehlfunktionen haben, die physische Schäden
verursachen, die behandelt werden müssten.
Ein Beispiel dafür wäre temporäre oder
permanente Blindheit. Sollten auch die regulä-
ren Piloten davon betroffen sein, müssten die
Charaktere deren Aufgaben übernehmen. Beg-
eben sich die Charaktere auf die Brücke, erfah-
ren sie, dass mehrere Versorgungssysteme des
Schiffes durch Einschläge kleiner Objekte
stark beschädigt sind und das Schiff als Folge
Sauerstoff und Treibstoff verliert. Mehrere
Sektionen, einschließlich des Maschinenraums,
können aufgrund des Unterdrucks bereits nicht
mehr betreten werden. Zudem ist das Schiff
durch die Kollisionen vom Kurs abgekommen,
der nun manuell korrigiert werden muss.

Die Kontrollen zeigen an, dass das Schiff
bereits den mittleren Utopia-Orbit passiert hat
und bald die Umlaufbahn von Shambala
kreuzen wird. Das eigentliche Ziel kann vor
dem Versagen der Systeme nicht mehr recht-
zeitig erreicht werden. Da zudem wegen der
angeschlagenen Elektrik unklar ist, wie lange

die Steuerung noch funktioniert, ergibt sich als einzige vernünftige Rettungsmaßnahme der Anflug von Shamala, das Einschwenken in die Umlaufbahn und eine Andockversuch an ein dortige Raumstation. Der Mond befindet sich zurzeit in einer günstigen Position für einen Anflug. Die entsprechende Kursänderung erfordert einen Wurf auf *Pilot: Raumschiff*. Ein Misserfolg bedeutet, dass der Kurswechsel nur unter Schwierigkeiten gelingt und die Passagiere stärkeren Fliehkräften aussetzt. Jede Person, der kein Wurf auf *Akrobatik* oder *Krafteinsatz* gelingt, wird umher geschleudert und erleidet 1W10 Punkte Schaden.

Eine abgesetzter Notruf wird mit einem verstümmelten, schwer verständlichen Funkanspruch von der Station Fenghuang beantwortet, der man entnehmen kann, dass dort die Nachricht nicht verstanden wurde, weshalb die Wessex sie wiederholen möge. Kurz darauf bricht der Kontakt völlig ab.

Der Versuch, das Schiff in einen stabilen Orbit um Shambala zu steuern, erfordert einen weiteren Wurf auf *Pilot: Raumschiff*. Ein Misserfolg verursacht weitere unerwartete Fliehkräfte, mit denen die Insassen zu kämpfen haben werden. Bei einem kritischen Fehler steuert das Schiff unkontrollierbar auf die Atmosphäre des Mondes zu. Selbst bei einem Erfolg wird kurz darauf einer der Tanks explodieren, was dasselbe Ergebnis zur Folge haben wird. Der Absturz in die Atmosphäre wird nicht mehr zu verhindern sein. Da das Raumschiff dafür nicht konstruiert ist, wird es innerhalb kürzester Zeit verglühen. Jetzt ist die einzige Rettung die Evakuierung in die Landefähre, die durch die Atmosphäre zur Oberfläche des Mondes gesteuert werden kann.

Evakuierung

Sobald die Passagiere erfahren, dass sie umsteigen müssen, werden einige schnell ihr Handgepäck zusammenraffen und zur Zugangsluke hasten, andere wollen jedoch vorher noch unbedingt Gepäck aus dem Frachtmodul retten, darunter Garth Exton, der sich um seinen Drogenvorrat sorgt, Rick Lefesi, der vorsorglich Energiezellen für seinen Androiden-Körper sichern will, und Winter, der vor allem seinen Koffer mit spezieller technischer Ausrüstung mitnehmen will, darunter ein kompakter Raumanzug und Störsender für jede Art von Kommunikations- und Überwachungsgeräten. Wollen die Charaktere selbst noch Gepäck retten, haben sie dafür nur ein geringes Zeitfenster, bis die Luke geschlossen und

die Fähre gestartet werden muss. Gegebenenfalls könnten Würfe auf *Akrobatik+20* notwendig sein, um diese letzten Aktionen in der Schwerelosigkeit des Raumschiffes zu koordinieren, bevor die Zeit abläuft.

Die Steuerung der Landefähre durch die Atmosphäre erfordert einen Wurf auf *Pilot: Shuttle*. Aufgrund unzureichender Positionsdaten kann der Autopilot nicht komplett übernehmen, doch die Schiffs-KI kann zumindest für einen halbwegs stabilen Sinkflug sorgen, sodass Pilotenfehler lediglich dafür sorgen, dass die Passagiere durchgeschüttelt werden (ein erfolgreicher Wurf auf *Krafteinsatz* oder *Akrobatik* verhindert, 1W10 Schaden zu nehmen). Ein kritischer Fehler hat ein Überschlagen der Landefähre zur Folge, wodurch alles im Innenraum durcheinandergewirbelt wird, was nicht festgemacht ist. Piloten wie Passagieren wird auffallen, dass die Fähre auf der Nachtseite in einem Sturmgebiet niedergeht. Irgendwann während des Fluges durch den Sturm kommt es zum Verlust eines Hitzeschildes und des Fahrgestells kurze Zeit später.

Gestrandet

Nach der harten Notlandung im Meer von Shambala bemerken die Insassen der Landefähre schnell, dass diese während des Sinkfluges Schäden genommen haben muss, weshalb nun Wasser eindringt. Noch hält sich die Fähre über Wasser. Durch die Fenster sind mehrere Meter hohe Wellen zu erkennen, die die Fähre derart schwanken lassen, dass die beiden Schleusentüren abwechselnd über und unter Wasser sind. Bald bekommt das Shuttle jedoch Schlagseite, weshalb nur noch eine Schleusentür über Wasser ist, wenn nicht gerade Wellen über sie hinweg schlagen.

Unter der Überlebensausrüstung befinden sich selbstaufblasende Rettungsschlauchboote und mehrere (W5 +10) Rettungswesten. Es dürfte nicht schwer sein, die Boote durch die Schleuse hinaus zu befördern. Jeder, der eine Weste trägt, kann sich problemlos über Wasser halten, für alle anderen wird eine Athletik-Probe nötig sein, und es kommen eventuell die Regeln für Schaden durch Ertrinken zum Einsatz (siehe Tabellenanhang des Grundregelwerkes). Um noch eine Chance zu haben, einen Notruf abzusetzen, muss unbedingt mindestens ein leistungsstarkes Funkgerät mitgenommen werden. Wenn die Charaktere nicht daran denken, wird ein NSC sie darauf hinweisen oder selbst das Gerät mitnehmen.

Jeder Charakter, dem ein Prozentwurf auf Wahrnehmung x 10 gelingt, wird sich erinnern, während des Landemanövers in einigen Kilometern Entfernung Land gesehen zu haben. Einige NSC, darunter auf jeden Fall einer der Auguren, haben ebenfalls diese Beobachtung gemacht. Es wird allerdings kein problemloses Unterfangen, die entsprechende Richtung einzuschlagen. Die Dunkelheit und die extreme Kälte machen den durchnässten Passagieren zu schaffen, und ständig drohen die Rettungsboote im Auf und Ab zwischen den Wellenkämmen und -tälern zu kentern. Wer die Spezialfähigkeit *Nachtsicht* besitzt, kann hin und wieder einen Blick auf einige dunkle Bergkämme erhaschen und so die Richtung vorgeben und die Entfernung abschätzen.

Schließlich werden die Boote von der Brandung auf einen Sandstrand geworfen. Wer nicht genau auf seine Habseligkeiten aufpasst, kann sie möglicherweise mit dem nächsten an den Strand rollenden Brecher verlieren. Auch die Boote sollten weiter auf den Strand gezogen werden, wenn man sie nicht aufgeben will. Der Wind ist hier schneidend kalt, doch in ca. 100-200 Metern Entfernung ist eine dunkle Silhouette zu erkennen, die Charaktere mit *Nachtsicht* als Wald identifizieren können. Die Vegetation kann Schutz bieten, außerdem weiß jeder mit Kenntnissen in Biologie, dass sich dort die Wärme länger hält.

Die meisten Gestrandeten werden dafür sein, im Wald ein provisorisches Lager aufzuschlagen. Mit den richtigen Hilfsmitteln (und eventuell einem Wurf auf *Überleben*) lässt sich sogar ein Feuer entfachen, um die Kleidung zu trocknen. Wer immer das Funkgerät dabei hat und bedient, wird feststellen, dass sich niemand erreichen lässt. Die Vermutung liegt nahe, dass der Sturm die Kommunikation behindert.

Irgendwann während der Errichtung des Lagers und der Notruf-Versuche wird David Obayo die Gestrandeten fragen, ob jemand Edgar Winter gesehen habe bzw. ob man beobachtet habe, was mit ihm geschehen sei. Auf Rückfragen antwortet Obayo nur, er wolle herausfinden, was nach dem Verlassen der Fähre geschehen sei und ob Winter in einem der Rettungsboote gewesen sei. Er habe ihn aus den Augen verloren. Niemand kann sich mit Sicherheit erinnern, und Obayo erklärt auch nicht sein Interesse an Winter.

Was da kreucht und fleucht

Nach einigen Stunden wird der Sturm abflauen, und die die Wolken werden hin und wieder Lücken bekommen. Durch diese Lücken sind gelegentlich Sterne und Monde zu sehen. Insbesondere die beiden nächsten Monde Quivira und Hyperborea tauchen die nächtliche Szenerie in trübes, rötliches Licht.

Eine Funkverbindung irgendeiner Art kommt immer noch nicht zustande. Allerdings funktionieren die neuralen Backups ebenso wie die Mobilteile, was bedeutet, dass die Gestrandeten einerseits bis zu einer gewissen Reichweite drahtlos miteinander kommunizieren können, und andererseits über ihre Dschinne auch Informationen zur Umgebung abrufen können, insbesondere in Verbindung mit den Positionen der erkennbaren Sterne und Monde. Demnach muss man sich auf einer der Ringinseln auf der dem Planeten abgewandten Seite des Mondes befinden. Die drei Kolonien befinden sich also auf der anderen Seite dieser Welt, was das Fehlen jeglichen Funkverkehrs erklärt. Mit dem geretteten Sendegerät müsste allerdings eine Verbindung zu einer der beiden Raumstationen herzustellen sein. Falls die Charaktere nicht selbst darauf kommen, wird ein NSC den Vorschlag machen, die nahe Bergkette zu erklimmen, um ein besseres Signal zu bekommen. Allerdings ist ein nächtlicher Aufstieg mit allerlei Gefahren verbunden. Die schlechten Sichtverhältnisse, die schneidende Kälte, die Erschöpfung der durchnässten Überlebenden sowie die Geräusche des Waldes, die an Bedrohungen durch nachtaktive Raubtiere denken lassen, legen nahe, den Anbruch des Tages abzuwarten. Dieser kann auf Shambala allerdings lange auf sich warten lassen. Der Spielleiter kann selbst festlegen, wie weit die Nacht, die hier etwa sechs Erdentage dauert, schon fortgeschritten ist. Sollten sich die Charaktere entschließen, im Mondlicht aufzubrechen, werden sie die erwähnten Gefahren in Kauf nehmen müssen. Spezialfähigkeiten wie *Nachtsicht* und *Temperaturtoleranz* sollten sich als nützlich erweisen. Begegnungen mit Raubtieren wie Labyrinthspinnen, Riesenchamäleons, Staatsschlangen und Walzenwürmern (Grundregelwerk S. 104-107) sind möglich.

Irgendwann in der Nacht wird eine größere Gruppe krebsartiger, menschengroßer Lebewesen aus der Brandung auftauchen und sich am Strand verteilen. Falls sich noch Personen

am Waldrand oder am Strand aufhalten (vielleicht auch als Wache), werden sie dies sofort bemerken. Falls sich die Menschen nicht zu auffällig benehmen, bemerken die Tiere sie zunächst nicht. Wer sich in Xenobiologie auskennt oder eine Bildung von mindestens 8 besitzt, wird die Wesen als *Strandwanderer* (Grundregelwerk S. 37-38) identifizieren.

Strandwanderer (rel. Geschw. $\frac{1}{2}$ / - / $\frac{1}{2}$)

F: 6 G: 5 W: 6 WS: 7

Fertigkeiten: Athletik 45%, Heimlichkeit 40%, Krafteinsatz 50%, Spurenlesen 60%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 50%, Nachtsicht 70%, Natürliche Waffen (Scheren) 50% (+8 Schaden), Panzerhaut 90%, Wasserbewohner 100%

Es sollte zunächst unklar bleiben, ob die Wirte allein sind oder von Symbionten kontrolliert werden. Die Gefährlichkeit der letzten Möglichkeit sollte deutlich werden. Erst erfolgreiche Würfe auf Wahrnehmung x 5 oder Spezialfähigkeiten wie Nachtsicht oder Teleskopsicht bringen die Gewissheit, dass es sich um freie Wirte handelt. Dennoch stellen diese Fleischfresser eine gewisse Gefahr dar, wenn sie auf Nahrungssuche sind. Zudem sind sie der Beleg dafür, dass diese Insel von Wandernern besucht wird, möglicherweise auch solchen anderer Spezies. Falls sich die Menschen verstecken, ruhig verhalten und keine auffälligen Spuren hinterlassen, werden sich die Strandwanderer nur am Rand des Waldes aufhalten und nicht weiter darin vordringen. Nach 1-2 Stunden werden sie sich wieder ins Wasser zurückziehen. Bei einer Konfrontation sieht man sich einer Gruppe 15-20 Tieren gegenüber, die aber die Flucht ergreifen werden, wenn mehr als ein Drittel von ihnen getötet wurde oder ihre Gegner in der Überzahl zu sein scheinen.

Der Berg ruft

Unabhängig davon, ob die Charaktere noch in der Nacht oder nach Anbruch des Morgens den Aufstieg wagen wollen, wird David Obayo sich ihnen anschließen wollen. Er ist immer noch argwöhnisch ob des Schicksals von Edgar Winter. Seine Unruhe wird aufmerksamen Beobachtern auffallen, doch wird er sich nicht dazu äußern.

Sobald der Berggrat erreicht ist, wird man bei Benutzung der Sendeanlage feststellen, dass

immer noch kein Kontakt zustande kommt. Ein erfolgreicher Wurf auf *Technik: Kommunikation* mit einem Bonus von +20 wird nun offenbaren, dass das Signal eindeutig durch einen Störsender blockiert wird, der sich ganz in der Nähe befinden muss. David Obayo wird daraufhin seine Vermutung äußern, dass Edgar Winter der Urheber des Störsignals sei. Er wird seine Identität (zum Teil) ebenso wie das Ziel seiner Mission offenlegen. Dabei weist er auf die Gefährlichkeit des Gegners hin, der nicht davor zurückschrecken werde, die Mitreisenden als Zeugen zu eliminieren. Wenn noch eine Aussicht auf Rettung bestehen soll, müsse man Winter mitsamt seinen Geräten finden und ausschalten. Falls die Charaktere selbst nicht darauf kommen, wird er selbst darauf hinweisen, dass man die Quelle des Störsignals durch Messungen von verschiedenen Positionen triangulieren könnte und so eine ungefähre Richtung hätte, in der man suchen sollte.

Auf dem Berggrat gibt es Lichtungen, die einen guten Überblick über die Insel bieten:

Überblick über die Insel

Die Insel ist ca. 21-22 km lang und an der breitesten Stelle 7,5 km breit. Die Berge erreichen eine Höhe von 280 m.

Markierte Punkte auf der Karte:

A: Ort, an dem die Passagiere stranden und lagern

B: Eine ca. 2 km breite Bucht, in die ein Fluss mündet. Die Mündung ist etwa 9 m breit.

C: Wasserfall, etwa 4 m hoch

D: Kleine Nebeninsel, ca. 700-800 m entfernt und 2 km lang

E: Nebeninsel, etwa 1,5 km von der Hauptinsel entfernt, ca. 6-7 km lang, mit einem 40-50 m hohen, 5 km langen und 1 - 1,2 km breiten Felsplateau.

F: Nebeninsel, 2,5 bis 3 km von der Hauptinsel entfernt, ca. 4, 5 km lang und 1 km breit.

G: Süßwassersee, ca. 2,5 km lang und 1,2 km breit. Er wird von Bächen gespeist, die in den Bergen entspringen, und von dem Fluss entwässert, der in die Bucht mündet.

H: überwucherte Ruinen zwischen westlichem Seeufer und westlicher Gebirgskette.

I: Einfahrt zum Hafen in der Höhle (s. *Ruinen*) in der Steilküste, nur vom Meer aus sichtbar.

Die Insel



Jäger und Gejagte(r)

Die Triangulation kann man mit einer weiteren Erforschung der Insel verbinden. Obayo wird seine Hypothese äußern, dass Winter mit hoher Wahrscheinlichkeit die Ruinen jenseits des Sees aufsuchen wird, um dort nach Möglichkeiten zu suchen, zu kommunizieren oder zu entkommen. Die Messwerte scheinen diese Theorie zu bestätigen. Das Störsignal kommt tatsächlich aus der Richtung der Ruinen.

Die weitere Handlung hängt spätestens ab diesem Punkt stark vom Vorgehen der Charaktere und vom Zeitplan des Spielleiters ab. Die Konfrontation mit Winter kann noch in der Wildnis oder in den Ruinen stattfinden.

Sobald Winter bemerkt, dass er verfolgt wird, könnte er versuchen, den Verfolgern eine Falle zu stellen. So könnte er auf seinem Weg zu den Ruinen Sprengfallen hinterlassen. Er spannt einen Draht zwischen Bäumen und verbindet diesen mit dem Auslöser einer Sprengkapsel. Die Verfolger werden durch die Explosion (4W10 Schaden) und eventuell zusätzlich durch einen dadurch ausgelösten Steinschlag verletzt, wenn die Falle sich an einen Berghang befindet. Würfe auf Wahrnehmung und/oder Athletik sind nötig, um diesen Fallen zu entgehen. Es ist auch möglich, dass Winter einen zweiten Störsender besitzt und diesen zur Irreführung benutzt. Er befestigt ihn mit einem Pfeil oder einer Schlinge an einem gefährlichen Raubtier, wie z. B. einem Riesenchamäleon, das die Charaktere für Winter halten werden, bis sie angegriffen werden.

Riesenchamäleon Rel. Geschw. 2 / - / 1

F: 8 G: 5 W: 7 WS: 13

Fertigkeiten: Athletik 55%, Heimlichkeit 60%, Kämpfen 65%, Krafteinsatz 65%, Spurensuche 60%

Spezialfähigkeiten: Ausgeprägter Geruchssinn 60%, Camouflage 85%, Infrarotsicht 60%, Natürliche Waffen (Biss) 60% (+8 Schaden), Natürliche Waffen (Krallen) 45% (+7 Schaden), Natürliche Waffen (Zunge) 65%

Anmerkungen: Das Riesenchamäleon schnappt sich potentielle Opfer in der Regel mit der Zunge, um sie in sein Maul zu ziehen und zu beißen. Es hat eine Aktion pro Runde, flieht in der Regel aber vor einer Übermacht an Gegnern (Athletik). Um sich aus der Zunge bzw. den Kiefern zu befreien, muss ein konkurrierender Wurf auf Krafteinsatz gelingen.

Winter ist mit einer Strahlenpistole (+12 Schaden, Basisreichweite 20 m) bewaffnet. Außerdem verfügt er noch über eine Schallwaffe, die bei Aktivierung einen Ton erzeugt, der in einem Umkreis von mindestens 50 m für das menschliche Gehör äußerst schmerzhaft ist. Um handeln zu können, muss einem Opfer zunächst ein Wurf auf Fitness x 10 gelingen, und selbst dann erhalten alle Aktionen einen Malus von -20. Wer wie Winter selbst ein Gehörimplantat mit Geräuschfilter besitzt, kann den Ton herausfiltern.

Beschreibung der Ruinen

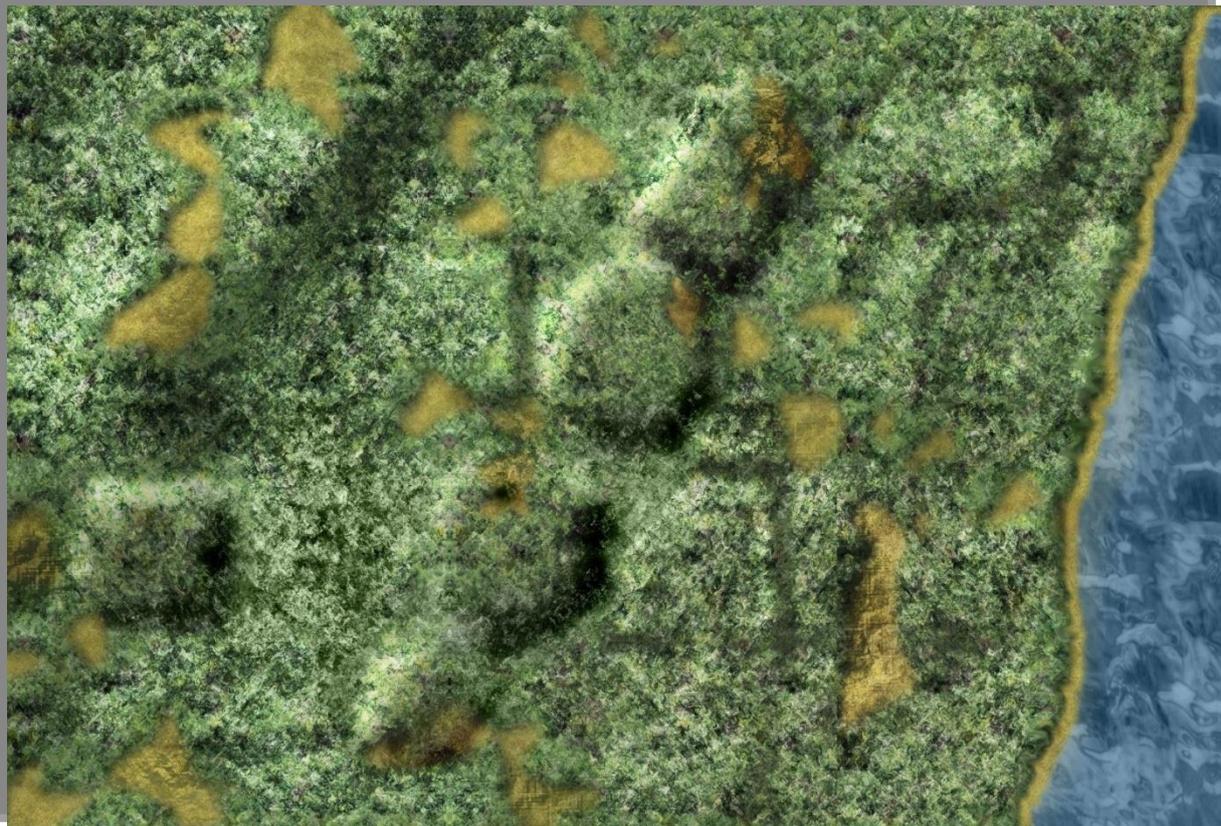
Die Ruinen liegen einige hundert Meter vom Seeufer entfernt und sind mit Büschen und Bäumen überwuchert. Die besser erhaltenen sind 6-8 m hoch. Falls man Winter bis hierher verfolgt hat, führen die Spuren zu einer halb zugewachsenen Öffnung auf der Oberseite einer Ruine, die die dritte von oben in einer geraden Reihe besser erhaltener Ruinen ist. Dies ist der Eingang zu den Innenräumen. Man muss einige Meter springen oder sich abseilen.

Eingangshalle: Der höchste Punkt einer Schutthalde liegt ca. 3 m unter der Öffnung in der Decke. Ein Ausstieg wird durch die Höhe erschwert. Der sechseckige, leere Raum ist ca. 6 m hoch und 12 m breit. Mehrere Nischen und dunkle Verfärbungen an den Wänden sind die einzigen Spuren der früheren Einrichtung.

Ausgänge finden sich im Westen zum überfluteten Raum, im Südwesten zum halb eingestürzten Raum und über eine abschüssige Rampe im Osten zum Torgang. Schuhabdrücke führen kreuz und quer durch den Raum. Sie gehören zu einer einzigen Person, von der man aber nicht eindeutig sagen kann, welche Richtung sie zuletzt eingeschlagen hat.

Halb eingestürzter Raum: Der Raum ist leer, der Fußboden mit Geröll übersät, der südliche Teil eingestürzt (Sackgasse). Unter dem Geröll befindet sich ein Nest *Staatsschlangen*.

Torgang: Das zweiflügelige Eingangstor lässt sich nach innen aufdrücken, aber nur bis zu einem Winkel von ca. 45°. Am Ende des abschüssigen Ganges befindet sich ein verschlossenes Tor. In der Mitte der beiden Flügel befindet sich ein Schließmechanismus, dessen Hebel sich von einer Person mit Gewalt bewegen lassen, wenn ein Wurf auf *Krafteinsatz* gelingt. Bei zwei oder mehr Personen öffnet sich der Mechanismus auf jeden Fall nach spätestens 30 Sekunden (2W10+10).



Beim Öffnen des Tores strömt das Wasser aus dem dahinter liegenden Kanal ein, der zum See führt. Das Wasser reißt die Anwesenden von den Füßen (*Athletik*-Wurf, um nicht unterzugehen) und drückt die Torflügel am Eingang zu. Ein *Akrobatik*-Wurf ist nötig, um noch rechtzeitig etwas dazwischen zu stecken. In der ersten Runde lässt sich das Eingangstor noch kurz mit *Krafteinsatz* -20 aufreißen. Zwei Personen können dafür ihre Werte addieren. Das Tor lässt sich aufschließen (Wundschwelle 15). Über den Kanal am anderen Ende kann man den kleinen überfluteten Raum erreichen.

<u>Athletik-Wurf</u>	<u>Tauchdauer zum Raum</u>
Erfolg:	8 Runden
Misserfolg:	10 Runden
Kritischer Erfolg :	6 Runden
Patzer:	12 Runden

Hierbei kommen die Ertrinken-Regeln zur Anwendung.

Großer überfluteter Raum: Dieser sechseckige Raum ist über eine abschüssige Rampe erreichbar. Am Eingang steht das Wasser bis zur Decke, doch die Decke ist gewölbt, weshalb sich in der Mitte des Raumes eine Luftblase mit der Gelegenheit zum Luftholen befindet.

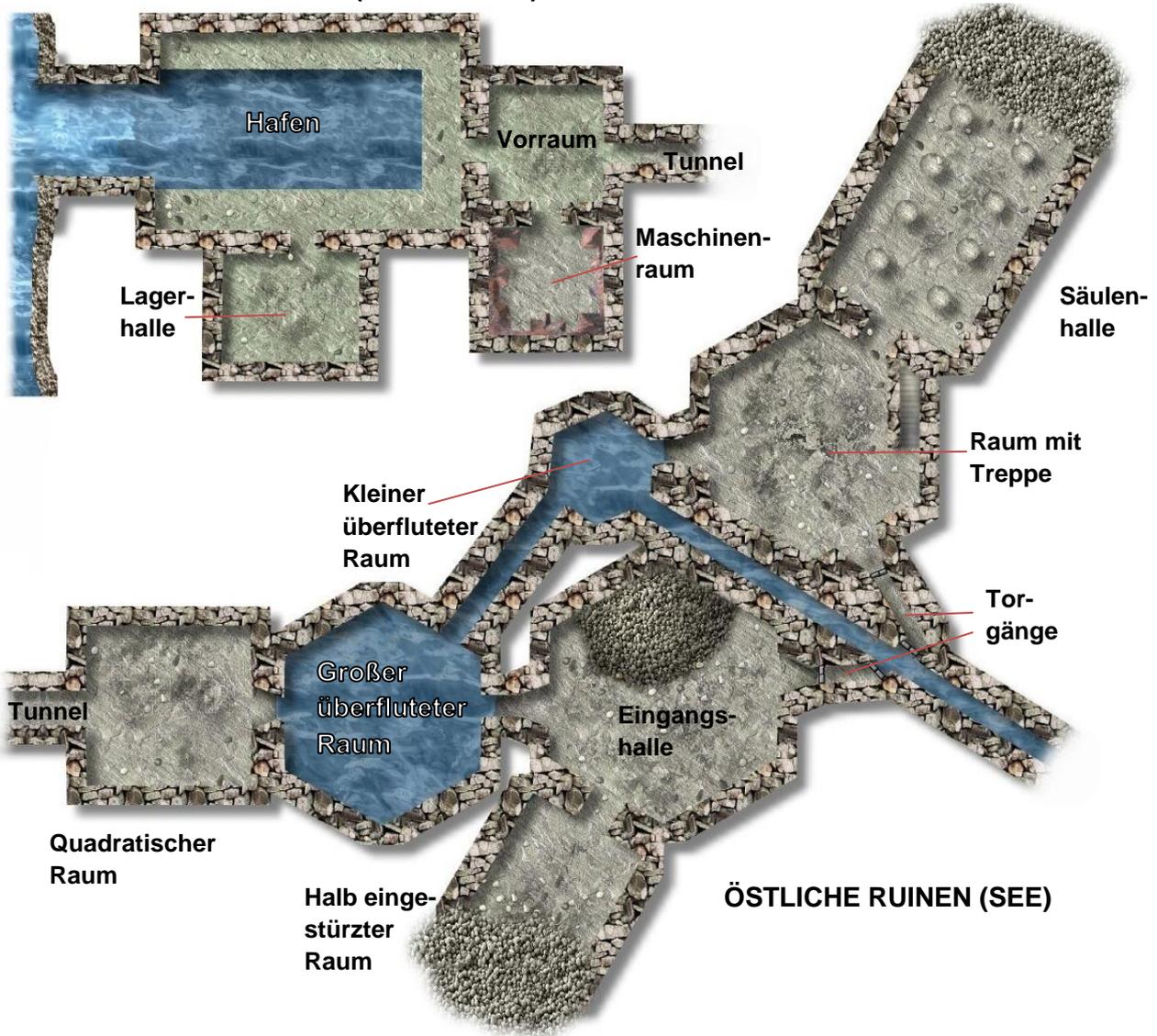
Ausgänge befinden sich im Westen über eine aufwärts führende Rampe zum quadratischen Raum und nach Nordosten zum kleinen überfluteten Raum (in 4/6/8/10 Runden erreicht bei kritischem Erfolg / normalem Erfolg / Fehlschlag / Patzer auf *Athletik*).

Kleiner überfluteter Raum: Ca. 5 m Durchmesser, eine Luftblase befindet sich unter der gewölbten Decke, Ausgänge sind nach Osten über eine aufwärts führende Rampe zum Raum mit der Treppe, nach Südosten zum Kanal und nach Südwesten zum großen überfluteten Raum vorhanden.

Raum mit der Treppe. Er ähnelt in seinen Abmessungen dem Eingangsraum, mit Ausnahme eines Treppenganges im Osten. Die Treppe führt zu einer fast völlig zugewachsenen Öffnung auf der Oberseite der Ruine. Das Gestrüpp lässt sich mit etwas Mühe entfernen. Weitere Ausgänge: westlich über eine abschüssige Rampe zum kleinen überfluteten Raum, südöstlich (ähnlicher Torgang wie oben beschrieben) und nordöstlich zur Säulenhalle.

Säulenhalle: Einzige Besonderheit der rechteckigen Halle sind zwei Reihen Säulen, die die Halle in drei „Schiffe“ einteilen. Der Boden ist mit Geröll übersät, der hintere Teil eingestürzt (Sackgasse). Ein Ausgang im Süden führt zum Raum mit der Treppe.

WESTLICHE RUINEN (STEILKÜSTE)



Quadratischer Raum: Der Boden ist mit Schutt, Geröll, Glassplittern und korrodierten Teilen übersät. Deutliche Schuhabdrücke sind darin zu erkennen, die von der Rampe im Osten zum Tunnel im Westen führen.

Tunnel: Er führt 2,5 km schnurgerade durch den Berg hindurch und mündet jenseits davon in den kleinen quadratischen Raum.

Vorraum: Ca. 7 x 7 m breit, 4 m hoch und leer. Ausgänge: im Süden zum Maschinenraum und im Westen zum Hafen.

Maschinenraum: Dieser ca. 7 x 7 m breite Raum enthält zahlreiche Maschinen und Konsolen, die zum Teil stark korrodiert, zum Teil aber auch recht gut erhalten, aber mit Schmutz bedeckt und mit Moos bewachsen sind. Falls die Charaktere Winter bis hierher verfolgt haben, wird zurzeit hier arbeiten, sofern er niemanden kommen hörte. Der einzige Ausgang führt nach Norden zum kleinen quadratischen Raum.

Hafen: In der Mitte dieser ca. 12 x 15 m breiten Halle befindet sich ein 12 m langes und ca. 7 m breites Hafenbecken. Die Wasseroberfläche liegt ca. 1,5 m unterhalb der Hafenkante. Ein etwa 6 m breiter und 7 m langer Eingang verbindet das Hafenbecken mit dem Meer.

Lagerhalle: Über eine Tür in der Südseite des Hafens ist dieser ca. 7 m breite und 8,5 m lange Raum erreichbar. Er enthält nichts von Wert, aber eventuell ein Nest räuberischer Meeresbewohner (Strandwanderer, Hydrakrebse etc.).

Gefahr im Anflug

Diese Szene kann zu einem beliebigen Zeitpunkt eingebaut werden. Sie kann sowohl während der Suche nach Edger Winter, als auch nach der Konfrontation mit ihm und der Absetzung des Notrufs gespielt werden, am besten aber nach Sonnenaufgang. Irgendwann ist am nördlichen Himmel ein Schwarm größerer Flugwesen zu beobachten. Diese anfangs noch

weit entfernten Kreaturen wirken zu groß für gewöhnliche Vögel, stattdessen mehr wie Flugsaurier. Sie halten direkt auf die Insel zu. Jeder, der sich mit der Fauna von Shambala etwas auskennt, wird befürchten, es könnte sich um *Windwanderer* handeln. Je näher sie kommen, desto mehr wird sich dieser Verdacht erhärten. Es ist aber nicht festzustellen, ob sie mit Symbionten verbunden oder frei sind. Es müssen aber über 50 Exemplare sein. (Spielwerte siehe Grundregelwerk S. 109)

Bald überfliegen die *Windwanderer* die Insel, kreisen kurz, verteilen sich daraufhin in verschiedene Richtungen und lassen sich schließlich auf den Bergkämmen und auf dem Plateau der Nachbarinsel nieder. Dies kann von verschiedenen Positionen beobachtet werden, wobei jedoch nicht jeder Beobachter den gesamten Schwarm im Auge hat. Die Menschen sind innerhalb der Baumdecke recht gut vor Entdeckung geschützt. Nur wer sich am Strand oder auf anderen freien Flächen aufhält, muss eine Entdeckung und einen Angriff fürchten. In diesem Fall ist die sicherste Strategie, in die dichteste Vegetation zu fliehen, sich irgendwo einzugraben und auf das Beste zu hoffen. In einem bewaffneten Konflikt wären die Menschen hoffnungslos unterlegen.

Wenn bereits ein Notruf abgesetzt wurde und ein Rettungskommando der Kolonisten zur Insel unterwegs sein sollte, könnte dies zum Problem werden. Eine Annäherung unter den Augen der *Windwanderer* könnte einen Angriff provozieren, zumal nicht sicher ist, ob schon ein weiterer Schwarm unterwegs ist. Falls sich die Gestrandeten ruhig verhalten, werden die *Windwanderer* nach 2-3 Stunden Richtung Süden aufbrechen. Ihr Ziel bleibt weiterhin unklar.

Save our Souls

Wenn man es schafft, Winters Störsignal außer Kraft zu setzen und ein Notsignal zu senden, erhält man die Nachricht, dass die Rettungscrew ungefähr 10-14 Stunden benötigen wird, abhängig vom Wetter und von den Aktivitäten der *Descendants*. An den Raumstationen sind zurzeit keine geeigneten Shuttles angedockt.

Ungebetene Gäste

Den Notruf bekommen auch Weirs Verbündete mit, deren Raumschiff sich noch im Orbit befindet. Sie werden überlegen, ob sie das Risiko eingehen sollen, noch vor der Rettungscrew bei der Insel zu landen und ihren Job doch

noch zu vollenden. Eine Rolle wird dabei spielen, ob die Gestrandeten über Funk vor *Windwanderern* gewarnt haben oder nicht. Letztlich kommt es aber darauf an, ob der Spielleiter noch eine letzte Konfrontation einbauen will. Die Ankunft der Killer bleibt also optional und kann auch weggelassen werden. Sie würden mit einer Fähre im Meer unweit der Insel landen und sich bei der Suche nach Winter und den anderen Gestrandeten mit Jetpacks fortbewegen. Die Gruppe sollte aus 4-8 Personen bestehen.

B: 4 F: 8 G: 7 P: 5 W: 6 WS: 9

Fertigkeiten: Athletik 55%, Einschüchtern 50%, Heimlichkeit 65%, Kaltblütigkeit 60%, Kämpfen 45%, Nahkampfaffen 50%, Pilot (Shuttle) 60%, Schusswaffen 50%, Spurensuche 40%

Falls die *Windwanderer* zu diesem Zeitpunkt noch nicht eingetroffen sind, könnte ihre Ankunft die Handlanger des Doktors vertreiben. Es könnte sich sogar ein Kampf zwischen ihnen entwickeln, der den Gestrandeten die Möglichkeit zur Flucht, vielleicht sogar zum Kapern der Fähre bieten würde.

Abschluss: Der falsche Doktor

Falls die Gruppe der Gestrandeten gerettet wird und David Obayo noch am Leben sein sollte, wird er während des Rückfluges mit seinen Kollegen Kontakt aufnehmen. Falls Winter gefangen genommen werden konnte, wird Obayo dies melden. Er bekommt allerdings die Rückmeldung, dass der echte Dr. Weir sich nach neuesten Informationen noch auf Delos aufhalten soll und als Auftraggeber des Angriffs auf die *Wessex* angenommen wird. Sollte Winter gefangen genommen worden sein, oder wird seine Leiche mitgeführt, kann man durch eine Blut- und Gewebeprobe feststellen, dass die *DNS* tatsächlich die des echten Edgar Winter ist, der als Ingenieur auf Delos lebte. Außerdem lassen sich im Blut noch Rückstände der Psychopharmaka und halluzinogenen Drogen nachweisen, mit denen Dr. Weir sein Opfer einer Gehirnwäsche unterzog.

Die Insel (Spielerkarte)

