



Good Times Island

Spielleiterhandbuch

Im Original veröffentlicht und erstmals gespielt durch:

Hauke Gerdes, 2016 (Rocket Beans TV)

Überarbeitet 2020 und teilweise angepasst durch:

Michael Ebenhofer (www.ebenhofer.info)

**Das von mir überarbeitete Skript darf nur zu privaten Zwecken verwendet werden
und ist ausdrücklich nicht für den öffentlichen Zugang bestimmt.**
Es handelt sich hierbei eher um ein „Fanprojekt“ als um eine ernstzunehmende Neuumsetzung.

Story-Umriss (nur für Spieleleiter!)

Kapitel 1 - Auf zu neuen Ufern:

Unsere Charaktere starten zu Hause und packen Hand- und für den gebuchten Aufenthalt im Good Times Island Als Ausgangsort habe ich mich für Wien entschieden.

Taxi kommt die Gruppe am Flughafen an und führen das Boarding durch. Eine Dame wird als Nebenszenario vom Nachpersonal verfolgt, ebenso können Spieler einen Charakter mit einer Aktentasche mit den Initialen "T.E." (Theodor Eddins) vor ihnen in der Schlange sehen.

Eddins ist mit einem laborgezüchteten Virus infiziert, welcher Humanoiden zum Verhalten von wilden Tieren anspornt.

Ansteckungszeitraum ist etwa 30 Minuten und kann kaum aufgehalten werden. Übertragung findet normalerweise nur über Körperflüssigkeiten wie Blut statt, sprich ein Biss würde beispielsweise das Virus übertragen.

T.E. ist zu diesem Zeitpunkt hochansteckend.

Die Dame im Nebenszenario ist die Geschäftspartnerin von T.E. und möchte verhindern, dass er in das Flugzeug einsteigt.

Danach folgt das Boarding, regulärer Start.

Zwischenintermezzo mit älterem Ehepaar im Mittelgang, Mann hustet (wurde infiziert) und steckt damit weitere Passagiere passiv an. Die Gruppe kann entweder sich selbst um den Herrn kümmern oder das Personal rufen.

Kurze Zeit später folgt der Flugzeugabsturz, das Virus hat den Piloten befallen.

Kapitel 2 - Sonne, Strand und heiße Nächte

Gruppe erwacht am Strand und hat zwei mögliche Wege: links (nördlich) oder rechts (östlich) am Strand entlang. Nördlich befindet sich eine Höhle mit dem Handkoffer T.E., östlich findet die Gruppe eine Hütte.

Nach etwa 20 bis 40 Minuten Spielzeit wird es dunkler und Donner ist zu hören. Die Gruppe sollte jetzt Schutz suchen.

Ein paar Minuten später werden diese von einem Mitarbeiter der Anlage aufgesucht, welcher aber in einem unverständlichen afrikanischen Dialekt spricht. Es besteht die Option den Mitarbeiter n die Gruppe aufzunehmen. Ansonsten verschwindet er später und wird im Wald getötet (Gruppe hört entfernten Schrei).

Kurze Zeit später hört die Gruppe Äste am Boden vom nahen Wald krachen, die ältere Dame aus dem Flugzeug greift die Gruppe an (nur teilweise aggressiv). Abhilfe schafft nur das Töten der infizierten Person.

Richtung Insel-Inneres befindet sich ein dichter Wald und ein Trampelpfad. Die Gruppe kann dem Pfad nach Norden folgen und an eine Y-Kreuzung gelangen. Links (westlich) findet die Gruppe die Überreste vom Mitarbeiter, falls dieser alleine losgegangen ist.

Rechts (östlich) ist Musik zu hören: Das Good Times Island Resort.

Kapitel 3 - Urlaubsstimmung

Gruppe wird sofort vom Security Chief abgefangen, wo diese herkommen. Der Security Chief wird grundsätzlich im Wald nachsehen und alle Leichen entfernen. Dieser ist bestochen von einer Gruppierung ("Puristen") die das Virus verbreiten möchten. Jeder Spieler bekommt von ihm einen Gutschein für das Restaurant.

Außerdem kann der Leiter der Anlage (CEO) getroffen werden. Erklärt man ihm die Vorfälle (Absturz, Angriff, Leichen) wird er umgehend dies seiner Security melden. Dies hat später Auswirkungen, sobald der Security Chief vom Wald zurück ist, da er den CEO einsperren wird.

Die Gruppe kann Pong spielen (alternativ was anderes einbauen), wenn diese Gewinnen erhalten sie die Freundschaft zum Barkeeper, der Schlüssel zu nahezu allen Bereichen hat (außer zur Security). Äußert die Gruppe besondere Wünsche (Rauschgift, starker Schnaps, etc.) verweist der Barkeeper an eine Reinigungskraft, welcher Schlüssel zu tatsächlich jedem Raum auf dem Resort hat.

Am Pool kann eine Dame mittleren Alters gefunden werden, die zu den Puristen gehört, aber aussteigen möchte. Diese kann die Gruppe ins Restaurant einladen und offenbart die Sache mit dem Virus. Es werden Unterlagen (aus dem Koffer in der Strandhöhle) und das Gegenmittel (von T.E.) benötigt.

T.E. hat bereits eingeeckelt, stürmt die Gruppe sein Zimmer oder blockiert alle Fluchtmöglichkeiten (Fenster Erdgeschoss, Tür zu Flur, etc.) kann T.E. gefangen genommen werden und das Gegenmittel von ihm erhalten werden.

Kann T.E. türmen, so werden alle Puristen von der Insel mit dem Passagierboot flüchten.

Falls CEO inzwischen eingesperrt wurde, kann die Gruppe den Aufenthaltsort über das Security Office herausfinden. Der dazu benötigte Schlüssel befindet sich im Besitz der Reinigungskraft.

Im Security Office kann auf einem Monitor auch die Flucht der Puristen verfolgt werden.

Kapitel 4 - Flucht nach Vorne

Hat die Gruppe mehr oder weniger viele Hinweise entdeckt, tauchen aus dem Wald viele Infizierte (Trauernde) auf. Der Großteil sind Passagiere des Flugzeugs und überfluten die Anlage. Es gibt nur eine Hafenanlage mit der eine Flucht möglich ist. Hinter der Security (nordwestlich der Anlage) befinden sich Fahrzeuge.

Die Wahl der Fahrzeuge hängt von den vorhandenen Führerscheinen ab, es folgt hier ein stressiger Abschnitt.

Das Fahrzeug muss Schlaglöchern, stummen Polizisten (Bodenwellen) usw. entsprechend um- bzw. anfahren. Das Fahrzeug kann bei der Fahrt Schaden nehmen und bspw. den Endtopf verlieren, was eine Menge Krach erzeugt und damit noch mehr Trauernde anlocken wird.

Erreicht die Gruppe den Hafen, können sie noch einen Kapitän retten, der bewusstlos rumliegt.

Kapitel 5 – Dead Island

Das Rollenspiel endet mit der Abschluss-Sequenz und Klärung aller gefundenen Objekte und gilt als Auftakt zu TEARS.

Vorwort (für die Spieler)

Wir machen Urlaub auf Good Times Island!

Es gibt verschiedene Wege, einige sind gescriptet, andere sind komplett frei spielbar. Ab der Insel (Kapitel 3) geht es mit dem freien Teil los.

Wir spielen ein angepasstes „How to be a Hero“ Regelwerk (mit Prozentchance bei Fähigkeiten, Schadenswürfen speziell, Teile übernommen aus RuneQuest, Warhammer, Dungeons & Dragons, Ars Magica, Das schwarze Auge, Kidgard, DungeonSlayers, Top Secrets, Tunnels & Trolls, Warhammer, Shadowrun).

Es handelt sich hier um ein Kurz- bzw. Auftaktabenteuer zu T.E.A.R.S. von Rocket Beans TV. Die Originalstory wurde von Hauke Gerdes 2016 veröffentlicht.

Kapitel 1: Auf zu neuen Ufern

Die Geschichte beginnt im dritten Quartal 2020, unser Ziel: ihr müsst unbedingt mal wieder in den Urlaub. Das aktuell beste Reiseziel ist Good Times Island, frei nach dem Motto: „GTI ist nur einmal im Jahr!“.

➔ Kurze Charaktervorstellung pro Spieler

Das Flug-Ticket und ein Taxi ist bereits gebucht, den Spielern kurz Zeit geben, das Handgepäck zusammenzustellen. Illegale Waren, Waffen, Medikamente etc. sind nicht erlaubt.

Jeder Spieler hat eine Geldbörse mit Bargeld. Das kann entweder am Beruf festgemacht werden oder per Zufallswurf:

[W4]: 1 = 250 Euro, 2 = 300 Euro, 3 = 350 Euro, 4 = 400 Euro (Werte können beliebig angepasst werden, da Bargeld in diesem Abenteuer relativ sinnbefreit ist, was die Spieler aber nicht wissen).

Abholung durch Taxi, Spieler ggf. fragen, wo diese langfahren oder was sie sehen.

Flughafen

Frau am Schalter wartet auf Ticket (dunkle Haare, dunkler Teint, etwa 40, freundlich). „Vielen Dank für Ihren Besuch, mein Name ist Marianne. Darf ich Ihre Ausweise bitte sehen, ich gleiche die Daten kurz ab.“

Mögliche Folgefragen: Name? Alter? Herkunftsland? Reiseziel? Grund der Reise? Anzahl der Reisenden?

Danach werden die Tickets überreicht:

„Boarding 9:30 Uhr, Gate 5, Flug T 5 1 8 19“

Spieler 1: Platz 77

Spieler 2: Platz 78

Spieler 3: Platz 79

Spieler 4: Platz 80

Soweit eingchecked, stehen die Spieler wieder in einer Schlange hintereinander. Evtl. Unterhaltung anstoßen.

Vor den Spielern steht in der Schlange ein älterer Mann mit Aktentasche. Wurf auf Auffassung oder ähnlich (SG 45%) -> Initialen „T.E.“ sind zu sehen.

Duty-Free-Bereich

Falls jemand etwas aus Duty-Free mitnehmen möchte, wäre jetzt noch die letzte Möglichkeit, Geld auszugeben, bevor es wertlos wird. Es ist etwa 9:10 Uhr.

Möglicher NPC:

Duty-Free-Shop-Mitarbeiter: „Dutti“ (Inder, kurze schwarze Haare, eher schmal, freundlich, Akzent)

ZWISCHENEVENT!

Frau läuft bei der Gruppe vorbei in Richtung Toiletten, Sicherheitspersonal verfolgt die Frau. Vor Toilette steht ein Security, eine Security geht in die Toilette.

Optionen für Toilette:

Sicherheitspersonal lässt Spieler nicht durch („Wir haben alles unter Kontrolle“ etc.).

Wurf auf ein passendes, soziales Talent (bspw. SG 60% ansetzen):

Antwort Security: „Der Dame geht es offenbar nicht so gut, wir müssen nach ihr sehen. Bitte gehen Sie weiter.“

Falls die Gruppe weiter mit dem Security spricht, wird die Frau vom zweiten Security aus der Toilette geführt.

NPC Frau:

Relativ jung, etwa Ende 20, Anfang 30. Lange, braune Haare, wirkt von ihrer Arbeit gestresst (weniger von der Allgemeinsituation), geschmackvoll aber sportlich angezogen (moderner Pullover), leicht sportlicher Körperbau, Haare ordentlich.

BACKGROUND (NUR SL-INFO!)

Die Frau ist die Kollegin von Theodor Eddins, zusammen haben sie das TEARS-Virus entwickelt. Eddins wurde vom Virus selbst infiziert, hat sich Gegenmittel gespritzt. Er ist weiterhin extrem ansteckend und infiziert damit den Herrn vor ihm in der Schlange (Mann von Helga).

Eine Durchsage:

„Wir bitten alle Fluggäste des Flugs T 5 11 8 19 nach Good Times Island sich jetzt zu Gate 5 zu begeben, das Boarding hat bereits begonnen.“

„Alle Fluggäste des Flugs T 5 11 8 19 nach Good Times Island bitte jetzt zu Gate 5 begeben, das Boarding hat bereits begonnen.“

Bei Gate 5

Ankunft der Spieler ohne Vorkommnisse. Während der Boarding-Wartezeit könnte Gruppe ein Gespräch mit einer älteren Dame anstoßen, die etwas nervös wirkt.

Möglicher NPC: Helga

Sie und ihr Mann fliegen ebenfalls nach Good Times Island. Nervosität kommt von ihrer Flugangst. Bei Wurf auf ein passendes Sozial-Talent möglicherweise kurzer Hinweis von ihr, dass ihr Mann momentan und plötzlich angeschlagen wirkt (Infizierung).

Sie: Graue Haare, schon älter, um die 60-70, bisschen „fülliger“, aber nicht dick, geschmackvoll angezogen, leicht wellige Haare

Nach Boarding bzw. im Flugzeug

Gut befülltes Flugzeug, Wartezeit erhöht sich noch etwas, da jemand fehlt (die Assistentin von T.E.). Sie kommt als letzte Person ins Flugzeug.

Flugzeugdurchsage:

„Sehr geehrte Passagiere, ich bin heute ihr Pilot und freue mich, Sie auf dem Flug T 5 11 8 19 nach Good Times Island begrüßen zu dürfen. Mein Name ist Michael Driel und ich bin in den nächsten 4 ½ Stunden Ihr Pilot. Wie ich höre, haben wir gerade die Starterlaubnis erhalten und unsere freundlichen Flugbegleiter zeigen Ihnen noch die Sicherheitseinweisung. Danach werden wir sofort starten. Ich wünsche Ihnen einen angenehmen Flug und viel Spaß an ihrem Reiseziel!“

Stewardess demonstriert artikulierend wo die Notausgänge sind, wie diese zu bedienen sind, Verhalten im Absturzfall, das übliche Prozedere.

Langsam setzt sich das Flugzeug in Bewegung, hebt ab, Start verläuft gut.

Nach einiger Zeit:

In der Mittelreihe sitzt ein älteres Ehepaar, der Mann ringt nach Luft.

OPTION: Falls die Spieler zuvor mit HELGA gesprochen hatten, erkennen die Spieler sie wieder (eventuell einfacher Sozial-Wurf?).

BACKGROUND (nur SL-Info!):

Während der Sicherheitskontrolle wurde er von Eddins mit dem Virus infiziert, erste Symptome treten auf. Durch den Air-Flow verteilt sich das Virus großflächig im Flugzeug und steckt weitere Passagiere und Personal an.

NPC-INFO: Helga und Dietrich Müller

Sie: Graue Haare, schon älter, um die 60-70, bisschen „fülliger“, aber nicht dick, geschmackvoll angezogen, leicht wellige Haare

Helga spricht mit den Sitznachbarn etwas lauter, Spieler hören es: „Er hat sich ja so aufgeregt bei der Sicherheitskontrolle: eine junge Dame hat ihn fast umgestoßen! Und kurz zuvor hat ihm auch noch ein Mann ins Gesicht genießt. So eine Frechheit!“

„Könnten Sie vielleicht das Begleitpersonal rufen? Ich glaube, meinem Mann geht’s nicht gut!“

Der Steward kommt, bedankt sich und bringt Dietrich Müller in den hinteren Bereich des Flugzeugs.

Einige Minuten später

Der Flug wird unruhiger, ähnlich einer Turbulenz. Das Rütteln wird intensiver und der Pilot meldet sich:

„Meine sehr geehrten Damen und Herren, wir haben gerade die Anschnallsignale wieder aktiviert, da wir überraschend in Turbulenzen gekommen sind. Bitte setzen Sie sich und schnallen Sie sich an. Es besteht aber kein Grund zur Sorge, Danke!“

Helga meldet sich wieder zu Wort:

„Was machen die da hinten mit meinem Dietrich?“

OPTION: SOZIAL (Überreden, beruhigen, etc.) auf SG 60%.

Mögliche Option Fehlschlag: „Nein, ich muss nachsehen!“, sie geht auch nach hinten

Mögliche Option Erfolg: Sie beruhigt sich und spricht über belangloses Zeug.

Einige Minuten später

Video bzw. Soundeffekt „Flugzeugabsturz“ einspielen

[Weiter zu Kapitel 2.](#)

Kapitel 2: Sonne, Strand und heiße Nächte

Gerade eben ist unser Flugzeug abgestürzt

Ein Spieler erwacht an einem Strand, Kopfrichtung Insel, Brandung schlägt auf Füße.

KARTE FÜR SPIELLEITER / SL:



(Grafik von Michael Ebenhofer, Tabletop Simulator)

Links unten: Strand, nordwestlich davon: Höhlen. Östlich vom Strand: Hütte (ggf. auch direkt über Höhlen erreichbar wegen besserer Zugänglichkeit).

Ecke Nordwest: Hafenanlage, welche mit Straße zum Resort verbunden ist.

Resort ist von einem dichteren Dschungelwald umgeben.

[Weiter zu Ort: Strand](#)

ORT: STRAND

Der Strand ist ein Sandstrand, ein Stück weiter vorne fängt die erste Palmenreihe an, an der Küste entlang scheinen viele Steine zu liegen. Hinter dem Spieler ist nur Ozean.

Ein Stück rechts liegt der zweite Spieler, ansonsten bewegt sich niemand im Moment.

Nach kurzer Umsicht der Spieler sehen diese weitere Personen, in Summe drei Männer, eine Frau: (alle tot, bei SG 25% mit Wissen/Medizin):

Frau rothaarig, 25-30 Jahre, blau im Gesicht, linker Arm und linkes Bein fehlt (Bisswunde?)

Loot: Kamm, Geld (Scheine), Smartphone

Mann brünett, ca. 50 Jahre, legere Kleidung

Loot: Geld (Scheine und Münzen), Geldtasche mit EC-Karten, Smartphone

Mann schwarzhaarig, ca. 25 Jahre, Jogginganzug, Sneakers

Loot: Brille (ggf. brauchbar, falls ein Spieler Beeinträchtigung gewählt hatte)

Mann blond, ca. 35 Jahre, zerrissener Business-Anzug

Loot: Plastiktüte (kann ggf. als Tragetasche verwendet werden, falls mit Gewicht / Itembegrenzung gespielt wird)

OPTION: Strand absuchen gegen Auffassung, Umgebung scannen etc. SG 30%:

Es wird ein Item gefunden, W6 würfeln lassen:

- [1] besonderer Gegenstand,
- [2] Rucksack Spieler 1,
- [3] Rucksack Spieler 2,
- [4] Einen Reisekoffer eines Passagiers, abgesperrt
- [5] Rucksack Spieler 3 (ja nach Anzahl der Spieler auch für Spieler 1)
- [6] Rucksack Spieler 4 (je nach Anzahl der Spieler auch für Spieler 2)

OPTION Wurf auf Auffassung, Umgebung scannen, Überlebenskenntnisse etc. SG 40%:

Erfolg: Auf den Palmen sind Kokosnüsse!

Fehlschlag: Nichts interessantes zu sehen

Erreichbare Orte:

Ein ganzes Stück weg ist ein größerer Hügel (weit im Nordosten), sieht ein wenig wie ein flacher Vulkan aus. Dazwischen Urwald (Nordöstlich), geschätzte Wegzeit mehrere Stunden. Dschungel ist nur schwerlich passierbar ohne Machete.

Links am Strand (nördlich) etwa 10-20 Minuten Wegzeit: viele aufgehäufte Steine, vermutlich eine größere Höhle. [\[SPRUNGMARKE FÜR HÖHLE\]](#)

Rechts am Strand nur Dünen sichtbar (Osten)

Alle Spieler: Wurf auf Naturwissen oder passende Fähigkeit, SG 40% (sofern vorhanden):

Erfolg: Spieler weiß, wo Norden ist

Fehlschlag: Spieler sind orientierungslos, falls kein Spieler die Himmelsrichtung deuten kann

ORT: HÖHLE

Weitere Orte: Strand (südlich), endlose Dünen (nördlich, Spieler klar machen, dass da vermutlich nichts kommt -> würde in Richtung Hafenanlage führen – siehe Karte für SL), Hütte am Strand (östlich)

Beschreibung:

Höhle, also ein größerer Felsen mit einem großen Eingang; scheint innen recht trocken zu sein, liegt aber nah am Strand (ein Spieler mit Naturwissen könnte Flut-Probleme entdecken). Oberhalb der Höhle fehlen einige Steine, Licht fällt ein. Innen wirkt es eher wie eine Kuppel, weniger wie ein Tunnel.

OPTION Naturwissen: SG 40%:

Am Abend oder bei Regen vermutlich mit Wasser gefüllt und nicht betret- bzw. bewohnbar.

OPTION Spurenlesen: SG 60%:

Schuhabdrücke führen vor die Höhle, drehen aber um und gehen zurück. Die Spuren führen nach Osten.

Erfolg: LOOT: Aktentasche wurde gefunden, Symbol auf Aktentasche: Goldene Initialen: „T.E.“

LOOT Aktentasche:

Verschlüsselte Aufzeichnungen, erkennbar ist für jeden ein Biohazard- bzw. Radioaktiv-Symbol. Beim „schnellen“ Durchsehen ist kein Sinn der Dokumente erkennbar.

OPTION, falls jemand Kodierung erkennen kann (SG 80% gegen einen passenden Intelligenz-Wert):

Bei Erfolg: Kodierung kann dennoch nicht sofort erkannt werden. Braucht mehr Zeit.

SL: Notieren, dass Spieler sich in Pausen an die Dekodierung setzen kann.

SL-BACKGROUND:

Eddins versteckte die Unterlagen, damit diese nicht bei ihm gefunden werden können und enthalten Informationen zum Virus, Ausbreitungsart, ggf. Heilmittelherstellung. War im Original anders gehandhabt, Spieler könnten Virusdaten im Verlauf des Abenteuers teilweise entschlüsseln bzw. bei Überfahrt nach Spanien.

ORT: HÜTTE AM STRAND

Weitere Orte: [Höhle](#) (westlich), nach Suche: [Pfad in den Dschungel](#) (nördlich)

Beschreibung:

Hütte, sieht relativ neu aus, fast modern, aber seit längerer Zeit verlassen. Dach nicht ganz dicht, ein paar Außenbretter fehlen; Aussparung über dem Ofen als Rauchabzug. Hütte steht auf kurzen Pfählen. Spieler kommen rückseitig dort an. Vorderseite hat ein Fenster, Reste von Fliegengittern. Innen sind Feldbetten mit schlechten Matratzen sichtbar (richtig alt, Staub überall).

OPTION: Genauer schauen in der Hütte (Auffassungswert gegen SG 20%):

Nichts von Wert zu finden. Holz—Ofen aus Metall, ziemlich verrostet in der Mitte. Untersucht jemand den Ofen (öffnen) dann sind im Ofen Streichhölzer enthalten.

LOOT: Streichhölzer

OPTION: Spurenlesen vs. SG 40%:

Nichts zu sehen außer ein kleiner Weg der ins Innere der Insel mit leichter Bogen nach links von der Hütte zum Weg führt. Dort wird der tropische Wald immer dichter, stickig, kein schöner Weg zum Gehen; unangenehm; Licht wird weniger, wird beklemmenden falls Spieler in die Richtung gehen.

OPTION Auffassung vs. SG 30%:

Erfolgreich: Keine Vögel, keine Tiere?

Option Botanik / Pflanzenkunde / Überlebenstechniken gegen SG 40%:

Erfolgreich: Einige giftige Beeren können gefunden werden

Fehlschlag: Ein abgebrochener Ast vom Baum wird gefunden, eignet sich als Waffe oder Gehstock

ORT: PFAD IN DEN DSCHUNGEL

Weitere Orte: Hütte am Strand (südlich)

SPÄTER BETRETBAR: Lichtung (nördlich), Nordöstlicher Pfad (Resort)

Beschreibung:

Der Weg ist recht dunkel und verwinkelt. Es ist wenig Licht vorhanden und kaum etwas zu sehen. Es herrscht eine stickige Atmosphäre.

VERDECKTER SL-WURF W4:

[1] oder [2]: EVENT WÖLFE

[3] oder [4]: EVENT UTAH

EVENT: WÖLFE

SL-Hintergrundinfo:

Es kommen zwei Wölfe auf die Gruppe zu und lauern auf, die Spieler können mit einem Auffassungswurf frühzeitig etwas machen.

Beschreibung:

Alle Spieler würfeln auf eine Auffassungs-Fähigkeit gegen SG 45%.

Option 1: Wurf geschafft, Wölfe bemerkt:

Ihr bemerkt zwei Wölfe, die sich euch nähern. Sie sehen ausgehungert aus, scheinen aber nicht sofort anzugreifen. Was macht ihr?

Option a: Die Spieler haben kurz Zeit zu reagieren. Falls diese Feuer einsetzen (Streichhölzer!), laute Geräusche von sich geben oder (giftige) Beeren ablegen, werden die Tiere verscheucht. Es kommt nicht zum Kampf. [WEITER ZU EVENT UTAH.](#)

Option b: Falls die Gruppe zu lange braucht oder keine konstruktiven Vorschläge macht, kommt es zum Kampf. Weiter zur zwingenden Option 2.

Option 2: Wurf nicht geschafft oder Wölfe nicht beruhigt:

Die Wölfe bewegen sich nun in einer strategischen Stellung auf die Gruppe zu. Einer der Wölfe fletscht die Zähne und springt auf einen zufälligen Spieler zu (SL-Wurf W4).

FEINDE: WÖLFE:

Lebenspunkte: 30

Chance auf Ausweichen bei Angriff: 40%

Chance auf Treffer bei Spieler: 50%

Werden die Wölfe mit 10 oder mehr Schaden in Summe belegt, flüchten diese.

Falls ein Spieler schwer angeschlagen wird: [WEITER ZU EVENT UTAH.](#)

EVENT: UTAH

Hier gibt es zwei Optionen:

OPTION A: Spieler waren in EVENT WÖLFE, ein Spieler ist schwer angeschlagen durch die Wölfe:

Ein Wurfspeer bohrt sich direkt neben einem der Wölfe in den Boden ein und jemand läuft schreiend auf die Wölfe zu. Die Wölfe verschwinden panisch ob des unerwarteten Seitenangriffs. Ein Unbekannter geht langsam und vorsichtig zum Speer, hebt ihn auf. Er hält Abstand zur Gruppe und mustert die Spieler.

OPTION B: Spieler haben Wölfe beruhigt, Wölfe verscheucht oder kein Wolf-Event:

Aus dem Unterholz kommt Utah auf die Gruppe zu und winkt vorsichtig.

NPC: UTAH

Ein dunkelhäutiger Mann mit einem angespitzten Holzstock. Moderne, maschinell hergestellte Hose, kein Hemd. Rasiert, wirkt gepflegt und etwa 45 Jahre mit schwarzen, sehr kurzen Haaren.

Je nach Situation zeigt er auf die Wölfe und wird immer wieder Tränen mit den Fingern nachzeichnen, was ein Hinweis auf bereits vorhandene Infektionen durch T.E.A.R.S. auf der Insel hindeutet.

SL-INFO:

Er wirkt irritiert, warum er hier Leute trifft. Auf der Insel traf er schon auf Infizierte, weshalb er mit einem behelfsmäßigen Speer bewaffnet ist und hält daher anfangs auch Abstand zur Gruppe.

HINWEIS:

Utah spricht keine Sprache, welche die Spieler beherrschen. Kommunikation ist nur durch sprechende Mimik möglich, außer ein Spieler besitzt die Landessprache „Zentralafrikanischer Dialekt“. Optionen:

OPTION: Wo gibt's ein Haus? (Dach zeigen):

Utah wird mit der Gruppe zur Hütte zurückkehren, zeigt aber auch auf den Pfad (Richtung Resort).

OPTION: Tränen nachzeichnen (Mimik nachmachen):

Utah zeigt in Richtung der Dünen vom Anfangsstrand (Richtung Hafen).

OPTION: Spieler gehen den Weg weiter:

Utah folgt den Spielern mit etwas Abstand.

OPTION: Spieler verweilen zu lang ohne etwas zu tun ODER Spieler zeigen, dass sie Hunger haben:

Utah nickt und verschwindet im Wald.

HINWEIS: *Dadurch wird Utah später von Infizierten angegriffen und überlebt die Begegnung nicht!*

Weitere Wege-Optionen:

Zur Hütte (südlich), in den Dschungel ()

ORT: IM DSCHUNDEL

Beschreibung:

Langsam sollte der Tag zur Neige gehen. Die Lichtverhältnisse werden schwächer, Dunkelheit zieht auf. Ein Dunst steigt langsam, aber unaufhaltbar aus dem Boden auf. Ihr wisst, dass ihr nicht mehr allzu viel Zeit habt, bevor es komplett finster werden wird.

OPTION: Wurf auf Aufmerksamkeit, Hören oder ähnlich gegen 35%

Erfolg: Die Spieler mit erfolgreichen Wurf hören nicht allzu weit entfernt ein leises Schluchzen:
„Ihr hört ein Schluchzen wie von einer Frau. Ihr seht euch um und bemerkt eine Person nur wenige Meter vor euch.“

Weiter zu Event: [Erster Infizierten-Angriff](#)

Fehlschlag: Die Spieler laufen weiter auf dem Weg.
„Plötzlich steht in kurzem Abstand zu euch eine Frau!“

Weiter zu Event: [Erster Infizierten-Angriff](#)

EVENT: ERSTER INFIZIERTEN-ANGRIFF

SL-Info:

- Falls die Spieler Utah mitgenommen haben, wird dieser die Gruppe im Kampf unterstützen.
- Falls die Gruppe eine Lichtquelle besitzt, die aktiv ist, erhält die Gruppe einen Bonus im Kampf.

NPC-Werte:

Utah:

AT 50%, PA 50%, LE entsprechend so hoch, wie der stärkste Charakter der Gruppe

Helga:

Mit Licht: AT 30%, PA 30%, LE 50 (evtl. mehr, falls mit zwei Schlägen tot...)

Ohne Licht: AT 40%, PA 40%, LE 60

Spieler trifft: Chance auf Taumeln bei jedem Treffer (Verlust der Angriffsrunde weil alter NPC), 1w4 (1-2 = taumeln)

Helga trifft: Chance auf 50%, dass Spieler infiziert wird. SL würfelt für Spieler verdeckt, ob die Resistenz-Werte gegen Krankheit funktionieren (ggf. im Vorfeld die Resistenz-Werte der Spieler abfragen, damit es nicht zu offensichtlich wird). Ist der zweite Wurf vs Spielerresistenz erfolgreich, passiert nichts weiter. Falls Helga mit 50% Chance auf Übertragung des Virus erfolgreich ist und der Spieler den Resistenzwurf nicht schafft, kann der SL für den Spieler einen Krankheitsverlauf definieren (bspw. leichtes Husten mit der Zeit).

Nach dem Kampf:

LOOT: eine Silberperlenkette

OPTION Wahrnehmung oder Sozialtalent gegen 30%:

Spieler bemerkt, dass es Helga aus dem Flugzeug ist.

OPTION Wahrnehmung oder Medizin gegen 60%:

Falls Spieler von Utah die Tränengeste verstanden haben, fallen u.U. die roten Tränen in Helgas Gesicht auf.

Nach dem Kampf:

Spieler hören Musik aus nordöstlicher Richtung.

Betretbare Wege:

Pfad zurück in den Dschungel (Süden), Lichtung (Westen), Pfad nach Nordosten (Resort)

ORT: LICHTUNG

SL-Info:

Falls Utah beim Kampf nicht mit war oder bei der Hütte fortgeschickt wurde, kann hier die Leiche von Utah gefunden werden. Ansonsten ist es nur eine normale Lichtung ohne weitere nennenswerte Dinge. Vielleicht den Spielern irgend eine Kleinigkeit finden lassen, ggf. Beeren.

Falls Utahs Leiche hier liegt, sollte dieser weiterhin den Speer, nun mit blutiger Spitze, in der Hand halten. Spieler, die sich den Speer nehmen möchten, könnten auf geistige Belastung würfeln.

Weitere Orte:

Im Dschungel (Osten)

Kapitel 3: Urlaubsstimmung

SL-Info:

Die Spieler können zur Anlage über verschiedene Wege gelangen. Ein alternativer (wenn auch weniger spektakulärer Weg) wäre über die Dünen bei der Höhle nach Norden zu laufen, um zum Hafengebäude zu gelangen. Von dort aus könnte die Gruppe der Straße zum Resort folgen. Falls das explizit nicht erwünscht sein sollte, die Spieler entsprechend klar machen, dass der Weg nirgends hinführt.

Karte vom Resort:



Südwest-Ecke: Restaurant

Südost-Ecke: Pool und Bar

Nordwest-Ecke: Straße zu Hafen, Security-Büro, Wellness-Bereich

Nordost-Ecke: Sauna, Massage, Lagerraum

Zentrum: Hotel-Rezeption, Wohneinheiten und Seminarräume

Kommender Ablauf für den SL

Ab Ankunft im Resort sollte ein Timer im Hintergrund gestartet werden, da verschiedene Zeitabläufe für verschiedene NPCs passieren werden:

Die Hotelrezeption ist immer besetzt.

Der Poolbereich ist bis 3 Uhr früh verfügbar, ebenfalls die Bar.

Das Restaurant schließt um 1 Uhr früh.

Die Wellnessangebote sind nur tagsüber verfügbar, können aber betreten werden.

Der Ausgang zum Hafen ist durch Schlagbäume geschlossen und wird im Regelfall immer überwacht.

Ebenso die Hafenanlage an sich.

Die Überwachungen finden im Sicherheitsbüro statt, welche fast immer besetzt sind.

Diese Angaben sind nicht in Stein gemeißelt, wenn es dem Spielfluss dient, können die Zeiten auch komplett ignoriert oder verändert werden.

NPC-Liste:

Franklin Greed:

CEO / Geschäftsführer der Anlage.

Mann Mitte 50, wirkt intelligent, Anzug mit geschmackvollen Hosen und Hemd, wirkt fit aber nicht übersportlich. Weiß von der Gruppierung der Puristen nichts.

Wird Spieler einmal treffen, pendelt danach zwischen Poolbereich, Hotel und Restaurant (siehe Tabelle).

Wird die Spieler nach Samuel Hendriks direkt treffen (Poolbereich) und ebenfalls ausfragen, bzw. sich vorstellen.

Samuel Henriks:

Ist ein Mitglied der Puristen und für die Sicherheit verantwortlich.

Größerer, stämmiger Mann, dunkelhäutig, spricht hervorragend Englisch und Deutsch, um die 40 Jahre. Begrüßt immer alle neuen Besucher. Läuft die Trampelpfade immer rund um die Anlage ab und entsorgt Leichen.

Wird Spieler beim Eintreffen abfangen, wechselt danach Positionen (siehe Tabelle).

Dr. Vivian Sauer:

Blond, Mitte 30, Schlank, sportlich aber teuer gekleidet

Pendelt zwischen Pool, Poolbar und Hotel (siehe Tabelle)

Prof. Theodor Eddin:

Brachte das Virus inkl. kodierte Unterlagen auf die Insel. Soll hier bei einem Treffen der Puristen dabei sein. Er hat eine Ampulle des Gegenmittels weiterhin bei sich. Reagiert sehr vorsichtig und möchte Bunkert sich bis auf weiteres im Hotelzimmer ein und wartet auf das Treffen.

Ursula Kumari:

Indische Abstammung, eher klein, schwarze Haare, strenge Brille und meist ein gezwungenes Lächeln. Rezeptions-Mitarbeiterin. Ist immer an der Rezeption anzutreffen.

Vathi Dúman:

Indisch-Orientalische Abstammung, schwächling, schwarze mittellange Haare, Ziegenbart.

Betreut die Bar, kann Zugang zu fast allen Bereichen freischalten (außer Security). Bei Frage nach Security verweist dieser auf Don Muller.

Betreut die Pool-Bar, solange geöffnet.

Don Muller:

Stämmige Person, nicht gerade die hellste Kerze am Baum. Taucht erst auf, wenn die Gruppe auf ihn aufmerksam gemacht wird. Besitzt Zugangskarten zu allen Räumen und Bereiche der Anlage.

Ms. Sullivan:

Graue Haare, etwa Mitte 60, etwas rundlicher, sieht freundlich aus

Ist nur für das Event beim Pool erreichbar

Zeitplan:

Person	Vormittag	Nachmittag	Nacht
Franklin Greed	Poolbereich	Restaurant	Hotelzimmer
Samuel Henriks	Hotelzimmer	Umgebung Resort	Security, Umgebung Resort
Dr. Vivian Sauer	Poolbereich	Restaurant	Hotelzimmer
Prof. Theodor Eddin	Hotelzimmer	Hotelzimmer	Hotelzimmer
Ursula Kumari	Rezeption	Rezeption	Rezeption
Vathi Dúman	Hotelzimmer	Poolbar	Poolbar

Wenn mit Zeit gespielt wird wäre es wichtig zu beachten, dass spätestens nach zwei Stunden ab Ankunft der Spieler im Resort im Hotel / Seminarraum die Puristen das Treffen abhalten. Das kann im Hotel / Seminarraum oder beim Pool stattfinden. Ab diesem Zeitpunkt ist Eddin nicht mehr greifbar und die Puristen ziehen mittels einem Boot ab.

Ankunft im Resort (gedachter Weg über Dschungel)

Situationsbeschreibung:

Ihr hört lautere Musik und ein großes, wenn auch mit Drahtzaun abgesperrtes Gelände. Verdächtig ist, dass ein Stück des Drahtzauns aufgeschnitten ist, wo der Trampelpfad aus dem Dschungel endet.

Während sich die Spieler orientieren, kommt ein Mann mittleren Alters auf die Gruppe zu. Er ist relativ groß und stämmig, dunkelhäutig und spricht hervorragend Englisch und Deutsch.

„Ich begrüße Sie in unserem Resort, wir kennen uns denke ich nicht? Mein Name ist Samuel Hendriks, Sicherheitsdienst. Darf ich Ihre Resort-Ausweise sehen oder auf welchen Zimmern sind Sie eingebucht?“

Der Gruppe fallen einige Gadgets am Gürtel der Person auf: Walkie-Talkie, Pfefferspray, Taschenlampe und einiges mehr.

Da es keine Ausweise gibt, da die Gruppe noch nicht einchecken konnte, wären verschiedene Gesprächsoptionen möglich:

- Warum kam die Gruppe aus dem Wald?
- Gibt es noch mehr Leute, die so kommen werden?
- Gab es Zwischenfälle?

Hendriks verweist die Gruppe an die Poolbar und auf das Hotel, um einzuchecken.

Kurz darauf kommt ein weiterer Mann zur Gruppe. Er trägt eine Kunststoffkarte mit der Aufschrift „Franklin Greed, CEO“. Er stellt sich vor und fragt die Gruppe ein wenig aus („kamen Sie gerade erst jetzt zu uns? Hab Sie noch nie gesehen, es kam doch gar kein Boot meines Wissens an?“).

Es bleibt bei einem netten Smalltalk.

SL-HINWEIS:

Sollten die Spieler etwas vom Angriff der Infizierten bei Franklin nennen, so wird Hendriks den Terminplan für das Meeting der Puristen nach vorne ziehen und den CEO im Lagerraum „verwahren“, da Franklin nichts von den Puristen weiß und eine Gefährdung für das Projekt darstellt. Außerdem wird er sich danach von der Anlage Richtung Dschungel begeben und alle Spuren des Virus verwischen und die Leichen verschwinden lassen. Das Ziel der Puristen wird nun vorgezogen, da diese kurz davor sind, aufzufliegen.

Den Spielern die Karte des Resorts geben.

Von hier aus sind folgende Resort-Orte erreichbar:

Poolbereich (Südosten), großes Gebäude (Hotel im Norden), kleineres aber hell erleuchtetes Gebäude (Restaurant im Westen).

ORT: POOLBEREICH

Beschreibung:

Am Pool ist einiges los. Es dämmt zwar schon, aber viele Leute sind hier am Feiern. Außerdem seht ihr eine Poolbar. Es werden einige Gesellschaftsspiele gespielt.

Falls die Einladung zu einem Spiel angenommen wird, kann ein Einsatz gesetzt werden. Beispielsweise die üblichen Spiele wie Pong.

Eventuell Trinkfestigkeit (oder Gruppe Handeln Wert) als Vergleich für die Rausch-Stufe verwenden :-)

Mögliche Gegner:

Blonde Dame, etwa Mitte 30, schlank, sportlich aber teuer gekleidet (Treffer-Chance 40%)

ODER

Dame mit grauen Haaren, etwa Mitte 60, leicht rundlich und sieht freundlich aus (Chance 30%)

Sollte die Gruppe gegen die blonde Dame spielen und gewinnen, erhält die Gruppe einen Gutschein für das Restaurant, eine Essenseinladung.

Außerdem ergibt sich mehr Smalltalk.

Die Frau heißt Dr. Vivian Sauer und ist in der Forschung tätig.

Sollte die Gruppe die Unterlagen von Eddin gefunden haben und das erwähnen, wird sie neugierig.

Vivian versteht es, kodierte Texte zu entschlüsseln und weiß um die Puristen.

Sie lädt die Spieler recht rasch dazu ein, im Restaurant alles zu besprechen.

Nach dem Pool-Wettbewerb könnte mit dem Poolbar-Mitarbeiter Vathi gesprochen werden. Wird dieser irgendwie überzeugt, kann dieser zu allen Bereichen im Resort einen Zugang bieten.

NPC-Beschreibung Vathi:

Indisch-Orientalische Abstammung, schwächling, schwarze mittellange Haare, Ziegenbart.

Falls Spieler den Plan offenbaren, dass hier etwas problematisches auf dem Gelände vor sich geht, kann der SL an Muller weiterleiten, der als Reinigungskraft alle Schlüssel / Keycards zu allen Gebieten im Resort hat.

ORT: RESTAURANT

Beschreibung:

Das Restaurant ist tropisch und stilvoll eingerichtet. Es gibt überall getrennte Sitzgelegenheiten, wo man relativ frei sprechen kann, ohne dass jeder mithört.

Am Eingang des Restaurants steht ein Mitarbeiter, der die Spieler nur reinlässt, wenn diese einen Restaurant-Gutschein haben (oder in Begleitung von Vivian) dort eintreffen.

Falls Einladung durch Vivian:

(Vivian weiß über das Virus Bescheid, da Sie mit Theodor zusammen gearbeitet hatte.)

Sie fragt die Gruppe in verschiedene Richtungen aus, bspw.:

- „Ihr seid abgestürzt, wann hättet ihr hier ankommen müssen? Es kam kein Boot an.“
- „Ihr hattet einen Zwischenfall mit einer Passagierin, blutende Augen?“
- „Euer Flieger war vermutlich der letzte, der Passagiere hier her gebracht hatte.“
- „Ihr habt eine ‚komische‘ Mappe gefunden?“ (falls kodierte Unterlagen angesprochen werden)

SL-Info:

Vivian weiß um die Puristen und deren Vorhaben. Kommen genug Hinweise zum Virus im Gespräch, kann sie weitere Infos preisgeben:

- „Ich hab mit Herrn Eddin zusammengearbeitet.“
- „Ich kenne verschiedene Kodierungen für Dokumente im wissenschaftlichen Bereich.“
- „Eddin ist bereits eing_checked, er sollte auf seinem Zimmer sein.“
- „Ich dachte, Eddin würde das Virus bereits vor seinem Flug hierher freilassen?“

Falls die Gruppe das Gespräch in Richtung Angriff mit blutigen Tränen anspricht:

- „Wie, das Virus ist bereits auf der Insel?! Das war so nicht geplant! Wir brauchen umgehend das Gegenmittel von Theodor!“
- „Ich hatte so etwas schon befürchtet und deshalb bereits mit einem Kapitän gesprochen. Er würde mich sofort rausbringen können.“ *(Hinweis für SL dazu: Die Hafenanlage ist etwa 5 Min Fahrzeit mit PKW entfernt über eine Straße erreichbar)*
- Eventuelle Gesprächsoption, falls ein Spieler einen akademischen Titel besitzt und diesen ausspielen sollte: „Sie haben einen [Titel]? In welchem Fach haben Sie promoviert?“

Der SL sollte das Gespräch in die Richtung lenken, dass die Gruppe versteht, dass Vivian eigentlich die Eindämmung des Virus im Sinn hat und sich deshalb mit der Gruppierung der Puristen verbunden hatte. Sie versuchte bereits mehrfach, das Unterfangen zu sabotieren.

Die Info, dass Eddin der nächste Schlüsselpunkt ist, kommt von ihr; ggf. das Gespräch darauf fokussieren als SL (je nachdem, wie die Leute mitspielen).

Die Spieler können Dr. Vivian überzeugen, mit der Gruppe mitzukommen. Damit ist eine Schlüsselperson „in Sicherheit“.

Es folgt direkt das „[Kapitel 4: Flucht nach vorne!](#)“.

ORT: HOTEL

Beschreibung:

Das Hotel ist ähnlich wie das Restaurant eingerichtet und besteht aus mehreren Etagen und Zimmern. Beim ersten Eintreffen hat der CEO bereits die Mitarbeiterin der Rezeption eingewiesen und die Zimmerkarten (-schlüssel?) sind vorbereitet bzw. hinterlegt.

NPC: Ursula Kumari

Indische Abstammung, eher klein, schwarze Haare, strenge Brille und meist ein gezwungenes Lächeln. Rezeptions-Mitarbeiterin. Ist immer an der Rezeption anzutreffen.

Die Spieler erhalten die Zimmernummern 8, 10, 11 und 12.

Im Raum könnten sich die Spieler „frisch machen“, d.h. falls Lebenspunkte oder mentale Stärke verloren wurde, diese wieder zu regenerieren.

Dabei erhalten die Spieler von Ursula Kumari ein Anmeldeformular (eher als Gimmick zu betrachten) für das Einchecken, was sie am nächsten Morgen abgeben sollen.

Falls die Spieler beim CEO-Erstgespräch etwas von einer Bedrohung oder einem gefährlichen Virus erzählt haben, lässt der CEO eine Information an der Rezeption hinterlegen:

Liebe Neuankömmlinge,

mein Sicherheitsmann reagierte schlichtweg verdächtig auf die Informationen, die ich von Ihnen erhielt. Ich fürchte, dass hier etwas vor sich geht, was ich noch nicht zur Gänze zu verstehen vermag.

Bitte setzen Sie sich SCHLEUNIGST mit mir in Verbindung!

Hochachtungsvoll,

Franklin Greed

CEO, Good Times Island Resort

SL-Info:

Ab diesem Zeitpunkt wurde Greed vom Sicherheitschef im Security-Büro eingesperrt und das Treffen der Puristen vorgezogen. Zugang zum Sicherheitsbüro hat lediglich eine Reinigungskraft, den Kontakt können die Spieler über die Poolbar erhalten, wenn der Poolbar-Mitarbeiter entsprechend ausgefragt wird (bspw. „Gibt es noch ... speziellere ... Dinge, die Du uns beschaffen kannst?“).

Kapitel 4: Flucht nach vorne!

EVENT: INFOS ORGANISIEREN

SL-Info:

Ab diesem Zeitpunkt sollten die Spieler wissen, dass die Puristen das Virus weltweit an verschiedenen Orten freisetzen werden (oder schon getan haben). Dr. Vivian war ein Maulwurf, Eddin besitzt das Gegenmittel. Nun muss die Gruppe versuchen, das Gegenmittel in die Finger zu bekommen.

Die Puristen planen ein Treffen in der nächsten, kürzeren Zeit. Bei diesem Treffen, welches wahlweise am Pool oder im Seminarraum des Hotels stattfinden kann, können die Spieler (sofern in der Nähe) mitbekommen, dass dort viele Leute hingehen. Es wird besprochen, wann die Gruppe (60-70% der Hotelgäste) mit dem Boot weiterziehen werden. Die Puristen möchten unter allen Umständen verhindern, dass sie sich infizieren.

Sollte dem Sicherheitschef die Info gegeben werden, dass die Spieler zu viel über das Virus wissen, so wird dieser den Zeitpunkt nach vorne ziehen („Wir wurden entdeckt, für uns ist es hier nicht mehr sicher!“).

Gespräche mit Dr. Vivian Sauer:

Während des Gesprächs im Restaurant teilt Vivian einige Infos mit den Spielern, entsprechend einstreuen:

OPTION: Spieler fanden die kodierte Unterlagen und zeigen diese Vivian:

Vivian wird entsprechend die Kodierung erkennen, kann aber nicht unmittelbar alles entschlüsseln. Sie findet sofort das Kürzel „T.E.“.

Sie kann in die Dekodierung der Unterlagen eingebunden werden (90% Chance auf Erfolg, verdeckter SL-Wurf auf 100). Dies wird am Ende wichtig, da jede Passage die gelesen werden kann, das nächste Reiseziel bzw. für eine Synthetisierung des Gegenmittels von Nutzen sein.

OPTION: Initialen „T.E.“: Aufmerksamkeitsfähigkeit gegen SG 65%:

Spieler erhalten Hinweis, dass das „T.E.“ für Theodor Eddins steht. Falls jemand den SG schafft, so erinnert sich der jeweilige Spieler an die Aktentasche aus dem Flughafen.

OPTION: Spieler erzählen Vivian von der Frau und T.E. am Flughafen:

Vivian kennt T.E. entfernt, die beschriebene Dame passt zur Mitarbeiterin, welche mit ihm an einem geheimen Projekt gearbeitet hatte. Im Zusammenhang mit den kodierte Unterlagen liegt der Schluss nahe, dass es sich um eine Biowaffe handelt.

Vivian kann die Info geben (wenn genug Hinweise geliefert wurden), dass T.E. im Hotel eingekcheckt hatte. Ab jetzt können die Spieler ggf. unter einem Vorwand die Zimmernummer von Eddins erfragen („wir haben eine Nachricht für ihn“ etc.).

SL-Info:

Eventuell Spieler in diesem Gespräch ein wenig entgegenkommen. Je nach Spielertypen kann es sein, dass keine der Optionen funktioniert.

Die Spieler können weiterhin (vorausgesetzt die Dekodierung kann von einem Spieler verstanden werden) weiter untersucht und entschlüsselt werden. Ggf. muss der SL mitnotieren, wie weit die Entschlüsselung pro Pause voranschreitet.

Ab hier sind so viele Optionen möglich, dass nur stichwortartige Dinge sinnvoll sind:

- Rezeption: Falls die Spieler nach Eddin fragen (nur nach Info von Dr. Vivian), dann kann die Frau an der Rezeption (Ursula Kumari) die Info geben, dass sich Herr Eddin im Raum 9 befindet
- Wird im Hotel bei Eddin an die Tür geklopft oder andersweitig versucht in Raum Nr. 9 zu gelangen, so wird Eddin sich einmal kurz zu Wort melden, dass er seine Ruhe haben möchte. Werden weitere Versuche unternommen, wird dieser über den nächsten freien Ausgang (bspw. Fenster) flüchten, er wird umgehend die Evakuierung der Puristen veranlassen und verschwindet.
- Sollten alle Fluchtwege durch die Spieler blockiert werden, so bricht Eddin in ein Gerufe und Geschreie aus, was die Security auf den Plan bringt. Dies wiederum beschleunigt es, dass die Puristen von der Insel fliehen („Für uns ist es hier nicht mehr sicher, wir müssen früher als geplant los!“).

Kurzzeitig könnte Eddin einige Satzketten in Rage ausspucken, beispielsweise Teile zum bisherigen Hergang:

- Eddins war bereits mit dem Virus infiziert, als er den Flughafen betrat, hatte ein Serum bereits genommen, war aber weiterhin hochgradig ansteckend.
 - Seine Kollegin wollte ihn zurückhalten, gelangte aber durch ihre Aktion in den Fokus der Flughafen-Security und wurde abgeführt. Sie konnte nicht verhindern, dass er ins Flugzeug einsteigen konnte.
 - Es sind bereits mehrere Orte weltweit mit dem Virus infiziert, die Puristen sind die einzigen, die nicht infiziert werden sollen.
 - Die Sicherheitsleute auf GTI gehören ebenfalls zu den Puristen, ihr könnt mich nicht festsetzen!
- Eddin wird – egal ob festgesetzt oder nicht – auf jeden Fall auf die Fähre gelangen mit samt der Puristen.

SL-Hintergrundinfo:

Edins ist im Besitz einer Ampulle des Gegenvirus, welches benötigt werden könnte, um es zu synthetisieren. Außerdem gehört er den Puristen an und wird unter allen Umständen zum Treffen der Puristen gehen. Er ist ein Kernbestandteil der Bewegung und ist der Einzige, der ein Gegenmittel entwickeln kann bzw. direkt noch Ampullen zu diesem Zweck mitführt.

EVENT: RETTUNG DES CEO

Durch die bisher erhaltenen Infos sollten die Spieler ein Bild der Lage bekommen.

Wurde der Poolbar-Mitarbeiter überzeugt der Gruppe zu helfen, so können diese wieder dorthin gehen. Nun wird Vathi Dúman direkt die Gruppe ansprechen, dass plötzlich „viel los“ sei. Ungewöhnlich viele Leute sind jetzt unterwegs.

NPC Vathi Dúman:

Indisch-Orientalische Abstammung, schwächling, schwarze mittellange Haare, Ziegenbart.

Erzählen die Spieler ihm von der Sache mit der Security oder auf einem anderen Weg, so kann er nicht wirklich weiterhelfen, verweist aber an Don Muller, einer Reinigungskraft, der Zugang zu hochsensiblen Bereichen wie der Security hat.

Der Bereich des Geräteschuppens ist allerdings ebenfalls ein höher gestufter Bereich, wo eigentlich keine Besucher erwünscht sind. Sollte hier Wachpersonal angetroffen werden, könnte dies Konsequenzen für die Gruppe haben.

Freigeschaltete Orte: Geräteschuppen (nordöstliche Ecke im Resort)

ORT: GERÄTESCHUPPEN

Wird Vathi überredet, der Gruppe zu folgen wird dieser den Geräteschuppen aufsperrt. Alternativ könnte Vathi auch die Zugangskarte / Keycard / Schlüssel der Gruppe mitgeben. Hier kann die Gruppe nicht nur Don Muller antreffen, sondern auch einiges an „Werkzeug“, wie Stangen (Schlagwaffen).

NPC Don Muller:

Stämmige Person, grüner Overall, dicklich mit blonden Haaren, nicht gerade die hellste Kerze am Baum. Taucht erst auf, wenn die Gruppe auf ihn aufmerksam gemacht wird. Besitzt Zugangskarten zu allen Räumen und Bereiche der Anlage.

Don wird der Gruppe bereitwillig helfen wollen, da er den CEO mag. Er kann überredet werden, bei der Security-Einbruchs- bzw. -befreiungsaktion mitzumachen.

Neuer Ort: Security-Büro (nordwestliche Ecke des Resorts)

ORT: SECURITY-BÜRO

Das Security-Büro ist zu diesem Zeitpunkt nicht leer, Don kann versuchen, den Wachmann zu überreden (SG 25%). Falls dies scheitert, könnte die Gruppe irgendwo Radau machen, um den Wachmann herauszulocken.

Mit der Zutrittskarte von Don Muller kann die Gruppe die Security betreten. Es gibt eine Vielzahl an Monitoren. Hier befinden sich einige Kisten und ein offener Waffenschrank.

LOOT: Waffen können je nach Stärken der Spieler geändert werden:

1x Pistole 9mm mit vollem Magazin (15 Schuss), 3x volle Ersatzmagazine 9mm
1x Shotgun Pumpaction (15 Schuss), 1x Schachtel mit Schrotmunition
2x Nahkampfwaffen wie Schlagknüppel

OPTION: Auffassungsgabe oder ähnlich gegen SG 40%:

Erfolg: Die Gruppe erkennt, dass eine größere Ansammlung von Leuten beim Pool / im Seminarraum sind. Wird das Audio aktiviert, so verstehen die Spieler nichts, es handelt sich um die Fluchtbesprechung der Puristen von der Insel in einer Art Geheimsprache. Kurz darauf stehen alle auf und begeben sich zum Parkplatz (nordwestlich der Anlage).

Während der Flucht der Puristen sperrt sich die Tür der Security ab, die Gruppe kann die Puristen nicht abfangen.

Es gibt noch zwei Türen, die geschlossen aber nicht versperrt sind.

Raum 1: Abstellraum

Hier ist nichts außer einigen Besen und eine Umkleidekabine zu finden.

OPTION: Auffassungsgabe, Suche, Spurenlesen etc. gegen SG 20%:

Bei Erfolg: Autoschlüssel für modernen Pritschenwagen

Raum 2: CEO Frankling Greed

Der CEO befindet sich hier festgebunden an einem Rohr. Die Seile lassen sich leicht lösen und können ggf. mitgenommen werden.

Sobald er die Spieler sieht, beginnt er Smalltalk (währenddessen läuft die Flucht der Puristen ab, sofern nicht bereits am Monitor gesehen).

NPC Franklin Greed:

Mann Mitte 50, wirkt intelligent, Anzug mit geschmackvollen Hosen und Hemd, wirkt fit aber nicht übersportlich.

Es könnte sich ein Gespräch mit folgenden, möglichen Punkten ergeben:

- „Der Security-Chef hat mich hier festgesetzt!“
- „Ich hatte Ihnen eine Nachricht im Hotel zukommen lassen, hatten Sie mich nicht gefunden?“
- Eventuell müssen die Spieler den CEO über den Stand der Dinge aufklären
- „Wenn das Virus so gefährlich und hier ist, müssen wir sofort weg! Holen Sie meine Autoschlüssel von Frau Kumari aus der Rezeption!“

Sobald die Gruppe den Raum 2 verlässt, kann am Monitor ein abfahrendes Boot betrachtet werden. Außerdem ist eine Person liegend neben dem Boot zu sehen.

Falls die Türen der Security gesperrt waren, werden diese nun wieder geöffnet und mehrere Schussgeräusche und Schreie sind vom Resort zu hören.

Die Spieler haben nun mehrere Optionen zur Auswahl, welche sinnvoll sind:

- In die Rezeption laufen und den Schlüssel holen -> ORT REZEPTION (BEI FLUCHT)
- Alle bekannten Personen warnen und versuchen, mitzunehmen
- Direkt zum Parkplatz mit dem eventuell vorhandenen Schlüssel laufen

ORT REZEPTION (BEI FLUCHT)

In der Rezeption befindet sich Frau Kumari und schaut die Gruppe ein wenig verwirrt an:

„Reisen Sie auch jetzt ab?“

Die Gruppe eventuell darauf hinweisen, dass jetzt langsam Eile geboten ist.

Sie kann problemlos überredet werden, mitzukommen.

Ursula kann der Gruppe ohne langes Suchen den PKW-Schlüssel vom CEO überreichen, sofern ihr die Lage erklärt wurde.

NPC Ursula Kumari:

Indische Abstammung, eher klein, schwarze Haare, strenge Brille und meist ein gezwungenes Lächeln. Rezeptions-Mitarbeiterin.

SL-Hintergrundinfo:

Durch den Flugzeugabsturz wurde das Virus auf die Insel gebracht, einige der Überlebenden wurden zu Trauernden, die nun die Anlage überrennen. Einige Sicherheitsleute versuchen die Angreifer zurückzudrängen.

Falls die Spieler zu lange brauchen, kann ein Trauernder auftauchen, welche die Gruppe angreift. Als SL ggf. W4 würfeln, bei 4 taucht einer auf oder ähnlich.

Trauernder: TP 60, AP 50%, PA 60%

Nächster, sinnvoller Ort: [Intermezzo](#)

EVENT: INTERMEZZO

Während die Gruppe auf dem Weg zum Hotel oder zum Parkplatz ist, könnte dieses Event eintreten.

Die Spieler hören ein leises Weinen.

Sollten die Spieler nachsehen, so finden sie eine jüngere Frau, Frida. Sie ist Vegetarier, ihr Freund Lou hat im Restaurant ein Steak gegessen (Alleine).

Kann die Gruppe den Zwist klären und die beiden beruhigen, so können sich diese der Gruppe ebenfalls anschließen.

NPC Frida:

Deutsche, Braune Haare, etwa 25 Jahre alt, schmal gebaut, sportlich gekleidet. Vegetarier.

NPC Lou:

Amerikaner, schwarze Haare, etwa 30 Jahre alt, absolut sportlich / Cornetto. Kein Vegetarier :-)

Nächster, sinnvoller Ort: Parkplatz

ORT: PARKPLATZ

Beschreibung:

Auf dem Parkplatz kommen alle geretteten Personen zusammen, das könnten sein:

- Die vier Spieler
- Franklin Greed (CEO) - Pazifist
- Dr. Vivian Sauer - Faustfeuerwaffen
- Ursula Kumari (Rezeption) - Pazifist
- Vathi Dúman (Poolbar-Mitarbeiter) – Nahkampfaffen (TP 60, AP 60%)
- Don Muller (Reinigung) – Nahkampfaffen (TP 80, AP 65%)
- Frida (Vegetarier) – Pazifist
- Lou (Nicht-Vegetarier) – Nahkampfaffen (TP 90, AP 80%)
- Utah (Unterhalter für den Außenbereich des Resorts, sofern noch lebend) – Wurf/Nahkampf (TP 70, AP 65%)

Hier sind viele Fahrzeuge abgestellt. Während der Suche nach dem richtigen Fahrzeug ergeben sich nun mehrere Optionen:

- Die Fahrzeuge durchprobieren und schauen, ob offene Fahrzeuge mit Schlüssel zu finden sind. Bietet Platz für max. 5 Personen (dauert sehr lange, ggf. Chance auf Angriffe durch Trauernde mit TP 60, AP 50%, PA 60%)
- Den Schlüssel der Security verwenden und nach dem Pickup suchen; bietet Platz für drei Personen im Innenraum, bis acht Personen auf der Ladefläche.
- Den Schlüssel des CEO verwenden und nach dem PKW suchen; bietet Platz für max. sechs Personen.

Die Gruppe kann mehrere Fahrzeuge koordinieren, müssen aber bekanntgeben, wer in welchem Fahrzeug mitfahren wird und wo. Wer ist der Fahrer, wer ist Beifahrer, wer ist jeweils hinten.

Der Fahrer sollte Erfahrung mit dem Steuern von Fahrzeugen haben!

Während der Beladung kommt eine kleine Gruppe Trauernde auf die Spieler zu:

- Trauernder (von Nordost kommend): TP 70, AP 60%, PA 50%
- Trauernder (von Südost kommend): TP 65, AP 50%, PA 40%

Nach dem Kampf können sich die Fahrzeuge in Bewegung setzen, der Schlagbaum der Anlage ist geöffnet, die Straße nach Nordwesten zur Hafenanlage ist frei.

Wird das erste Fahrzeug gestartet, so tauchen 30-40 Trauernde auf, die dem Geräusch nachgehen und die Fahrzeug(kolonnen) verfolgt.

Weiter zu [Kapitel 5: Dead Island](#)

Kapitel 5: Dead Island

EVENT: DIE FAHRT

Beschreibung:

Das Fahrzeug / die Fahrzeuge starten die Motoren, überfahren den stummen Polizisten (Bodenschwelle).

PRÜFUNG: Fahrkunst SG 50%:

Fehlschlag: Bodenschwelle reißt Auspufftopf ab, Lautstärke erhöht -> Mehr Trauernde kommen

Die Kolonne fährt nun auf der etwa 5km langen Straße Richtung Nordwesten zur Hafenanlage.

Hier SL-Ideen einbauen, bspw.:

- Trauernde springen seitlich auf die Fahrzeuge
- Trauernde laufen vor ein Fahrzeug oder springen von vorne auf
- Schlaglöcher in der Straße müssen umfahren werden (bei Pickup auf Ladeflächen-Leute achten)
- Schärfere Kurven etc.

Weiter zu Ort: [Hafenanlage](#)

ORT: HAFENANLAGE

Beschreibung:

Ein relativ großes, aber abgeschiedenes Gebäude schält sich hinter einigen Kurven hervor, als ihr mit eurem Fahrzeug (euren Fahrzeugen) zur beschriebenen Hafenanlage auf der Straße fahrt. Die Anlage ist nur schwach von außen beleuchtet und es ist ein großes Tor, aber auch zwei Türen zu sehen, die in der metallenen Wand eingelassen sind. Links von euch (südlich) erkennt ihr nur Dschungel, rechts von euch (nördlich) ist die Weite der See zu sehen (sofern noch hell). Doch die Idylle trügt: hinter euch, und das wisst ihr, sind unzählige Trauernde durch eure Flucht auf euch aufmerksam geworden. Ihr seid nun fast am Ziel eurer kurzen Reise angelangt...

SL-HINWEIS:

Hier kommt zum Tragen, welche Personen mitgenommen oder gerettet wurden.

Eingangstüren:

Beide Türen sind geschlossen und versperrt, lassen sich nicht direkt öffnen.

Falls der CEO dabei ist, kann dieser umgehend und ohne Zeitverlust eine der beiden Türen öffnen.

Ansonsten muss die Gruppe irgendwie versuchen, eine Tür zu öffnen.

Es muss allerdings bedacht werden, dass – wenn eine Tür mechanisch defekt wird – diese nicht mehr von innen versperrt werden kann (Horde Trauernde die kommen).

Falls kein Spieler ein Stärketalent besitzt, aber Lou mit dabei ist, kann dieser eine Tür aufbrechen (mechanischer Defekt der Tür wird damit ausgelöst).

Ansonsten können kreative Lösungen verwendet werden, notfalls als SL ein glitzerndes Objekt neben der Straße (Schlüssel) für die Tür bereitstellen.

Wenn die Gruppe die Hafenanlage betritt, läuft Lou (sofern vorhanden) zurück zum Fahrzeug.

Nachdem die Gruppe in der Hafenanlage ist, hält Frida die Tür auf.

SPIELERENTSCHEIDUNG: Tür jetzt sichern (Frida zurückziehen, Lou opfern) oder noch abwarten?

OPTION: falls Spieler im Security-Raum die Übertragung mit dem Schiff gesehen haben und den liegenden Mann bemerkt haben sollten.

Dieser liegt weiterhin hier (evtl. Chloroform), auch diese Person kann mitgenommen werden. Hier könnte ein Medizin-Check gemacht werden, ob die Person infiziert ist oder nicht (ist sie nicht) bzw. was mit ihm los ist (betäubt).

Falls CEO dabei ist: „Das ist einer der Fischer-Kapitäne, Mark Saron! Wir müssen ihn mitnehmen!“ (es handelt sich um einen Kapitän von einem der Boote und besitzt nautisches Wissen und „Führerschein Boote“).

Wird auf Lou gewartet, so hält dieser die Tür von innen zu. Einer der Spieler muss etwas finden, um die eventuell defekte Tür geschlossen zu halten.

Es ist noch ein Boot im Hafen vorhanden, alle mitgenommenen Personen können das Schiff betreten.

Weiter zu: [Kapitel 6: Die Rettung der Welt?](#)

Kapitel 6: Die Rettung der Welt?

SL-Info:

Wenn die Tür gesichert ist und das Boot ablegt, folgt der Abschluss und Recap der bisherigen Aktionen. Hier Teil für Teil durchgehen.

Für die Zusammenfassung wird wichtig, wer mit an Bord ist und ob die kodierten Unterlagen vorhanden sind bzw. ob die Ampulle sichergestellt wurde.

Außerdem wird es wichtig, ob die Gruppe genug Zeit in die Dekodierung gesetzt hat.

In späteren T.E.A.R.S.-Teilen wird „Good Times Island“ einmal als „Dead Island“ genannt.

TEIL 1: EINLEITUNG

Während sich euer Boot (ihr meint viel zu) langsam von der Küste entfernt, seht ihr in der anbrechenden Dämmerung auf der Insel mehrere kleine Lichtpunkte, die immer größer zu werden scheinen, je länger ihr hinschaut.“

Die Insel wird immer kleiner, langsam fühlt ihr euch sicher. Auch wenn ihr wisst, dass das nur der Auftakt für etwas viel Größeres sein würde.

Weiter zu Teil 2.

TEIL 2: GEGENMITTEL UND UNTERLAGEN

GRUPPE HAT DAS GEGENMITTEL, ABER KEINE UNTERLAGEN:

Dr. Vivian Sauer versucht sich an der Analyse des Gegenmittels, kommt aber ohne Labor nicht weiter.

Weiter zu Teil 3.

GRUPPE HAT DIE UNTERLAGEN, ABER KEIN HEILMITTEL:

[Spieler einsetzen und] Dr. Vivian Sauer dekodieren die Unterlagen Stück für Stück. Für die nun anstehende Reise bleibt wohl genügend Zeit, damit ihr euch damit näher befassen könnt. Ob die Unterlagen alleine reichen werden, könnt ihr aber nicht sagen.

Weiter zu Teil 3.

GRUPPE HAT DIE UNTERLAGEN UND DAS HEILMITTEL:

Mit den gefundenen Unterlagen und dem Heilmittel könnte eine Synthetisierung relativ einfach möglich sein.

Weiter zu Teil 3.

TEIL 3: NACHSATZ VIVIAN:

Ich habe für ein Institut in Deutschland gearbeitet, dort hatten wir ein entsprechendes Labor. Ob es noch existiert, vermag ich nicht zu sagen...

Weiter zu Teil 4.

TEIL 4: RETTUNGEN VON PERSONEN:

Entsprechende Texte einsetzen, je nach Stimmung und wer fehlt:

- Utah: Hat den Dschungel überlebt, ist er an Bord oder kämpft er auf der Insel alleine weiter
- Ist der CEO Franklin Greed an Bord?
- Vathi Dúman und Don Muller: Sind diese an Bord?
- Ursula Kumari: Ist sie an Bord?
- War Lou/Frida bei der Fahrt mit und hat Lou überlebt?
- Wurde der Kapitän mitgenommen, Mark Sauron?

Weiter zu Teil 5.

TEIL 5: NAUTIK:

Falls der Kapitän mitgenommen wurde ODER ein Spieler nautisches Wissen + Bootsschein hat:

Dank des Wissens [des Kapitäns/Spielers] ist es der Gruppe möglich, Kurs auf das Festland Richtung Spanien zu setzen. Der Kutter setzt sich in Richtung Norden in Bewegung, an der Küste von Spanien entlang nach Frankreich, den Niederlanden und Richtung Hamburg weiter.

Ab und zu findet ihr Anlegestellen, wo ihr noch Konserven und Kraftstoff bunkern könnt. Funksignale habt ihr seit Tagen nicht mehr aufgefangen.

Am Hafen in Brest (Frankreich) findet ihr eine knapp eine Woche alte Zeitung, datiert auf Donnerstag, 13. August 2020. Auf dem Titelblatt: „Neuartiges Virus breitet sich weltweit aus, zeitnahe Erforschung eines Gegenmittels unwahrscheinlich“. *[siehe Beiblatt im Addendum]*

Fortsetzung mit T.E.A.R.S bzw. Patient Zero