

THE TROUBLESHOOTERS

SCHNELLSTART-ABENTEUER



**MAJESTY 605
VERMISST!**

**THE
TROUBLESHOOTERS**

MAJESTY 605 VERMISST!

Ein Schnellstart-Abenteuer für *The Troubleshooters*

Englische Originalausgabe

Abenteuer, Karten und Layout

Krister Sundelin

Illustrationen

Ronja Melin, Krister Sundelin

Helmkast

Marco Behrmann, Paul Dali, Martin Fröjd, Niklas Fröjd,
Petter Nallo, Krister Sundelin, Anton Wahnström

Deutsche Ausgabe



Green Gorilla Michael Weber
Buschungstraße 38a
65205 Wiesbaden

Übersetzung

Raphael Knuser

Redaktion, Lektorat

Tim Charzinski, Michael Weber

Layout

Michael Weber

Green Gorilla

Michael Weber, Joya Weber, Sebastian Peter

Englische Originalausgabe Copyright © 2024 Helmkast AB
Deutsche Ausgabe Copyright © 2026 Green Gorilla Michael Weber

www.greengorilla.de



VORBEREITUNG

Dieses Abenteuer wurde für bis zu sechs Spieler*innen und die Einsatzleitung (die Person, die das Spiel leitet) entwickelt. Vier Spielende ist eine gute Zahl, aber ihr könnt es auch mit zwei Spieler*innen und der Einsatzleitung spielen.

- Am besten sollte die Einsatzleitung eine Person sein, die die Regeln gelesen hat und sich darin zurechtfindet.
- Die Spieler*innen wählen zu Beginn je einen vorgefertigten Charakter aus den Schnellstart-Regeln oder erschaffen einen eigenen.
- Beginnt gemeinsam das Abenteuer.

WAS DU BENÖTIGST

Um dieses Abenteuer zu spielen, benötigst du:

- Mindestens einen Satz Würfel (zwei zehenseitige Würfel, idealerweise mit **0–9** und **00–90**, sowie sechs oder mehr sechseitige Würfel). Ein Satz pro Person ist immer eine gute Idee, aber nicht zwingend erforderlich.
- Dieses Abenteuer
- Ausgedruckte Reisepässe für die Spieler*innen
- Die Schnellstart-Regeln mit den vorgefertigten Charakteren oder das Grundregelwerk
- Ausgedruckte Handouts

ERSTE SCHRITTE

Wenn du die Schnellstart-Regeln benutzt, drucke die sechs vorgefertigten Charaktere am Ende der Schnellstart-Regeln aus. Wenn du das Grundregelwerk hast, kannst du die

vorgefertigten Charaktere nutzen oder die Spieler*innen ihre eigenen Charaktere erschaffen lassen.

Mache dich mit dem Abenteuer und den Regeln vertraut.

Zunächst müssen die Charaktere den Ort ausfindig machen, wo die Concorde verschwunden ist. Anschließend müssen sie dorthin gelangen. Der Höhepunkt ist ein Dinosaurierangriff.

EINSTIEG FÜR DIE SPIELER*INNEN

Lass die Spieler*innen die vorgefertigten Charaktere ansehen und sich einen aussuchen. Lege den Rest der Charaktere beiseite. Du benötigst sie nicht mehr, es sei denn, du möchtest das Abenteuer später erneut spielen.

Schau dir die **Plot-Aufhänger** auf Seite 6 an und wähle mindestens zwei aus, die zu zwei der gewählten Charaktere passen.

DAS SPIEL ERKLÄREN

Du wirst den Spieler*innen erklären müssen, wie das Spiel gespielt wird. Ab Seite 19 in den Schnellstart-Regeln findest du einen Spickzettel, den du ausdrucken und verteilen kannst. Im Folgenden sind alle Grundmechanismen kurz erklärt.

Das Wichtigste ist der Mechanismus der Aufgabenprobe:

- Würfel einen Prozentwürfel, meist mit **W%** abgekürzt, und vergleiche das Würfelergebnis mit deinem Kompetenzwert.
- Niedriger oder gleich ist ein Erfolg, höher ein Misserfolg. Versuche allerdings „vorwärts zu scheitern“. Lass

misslungene Würfe nicht die Handlung oder den Fortschritt unterbrechen, sondern lieber die Geschichte in eine unerwartete Richtung weiterlaufen.

- In Vergleichenden Proben musst du nicht nur erstmal selbst erfolgreich sein, sondern auch höher würfeln als dein Gegenüber, wenn dieses seine Probe auch geschafft haben sollte.
- Hat eine Aktion einen Modifikator (+/-X Pips), sieh dir die **Einer** an. Liegt das Ergebnis der **Einer** bei einem negativen Modifikator zwischen 1 und X (z. B. bei -1 oder -2 für einen Modifikator von **-2 Pips**), dann scheitert die Probe selbst dann, wenn der Wurf unter dem Kompetenzwert liegt. Liegt das Ergebnis der **Einer** bei einem positiven Modifikator zwischen 1 und X (z. B. bei 1, 2, 3, 4 oder 5 für einen Modifikator von **+5 Pips**), dann ist der Wurf ein Erfolg, selbst wenn das Ergebnis des Wurfs über dem Kompetenzwert liegt.
- Sind **Einer** und **Zehner** gleich, dann schlägt das **Karma** zu. Misslingt die Probe, ist es **Schlechtes Karma** (etwas Unerfreuliches passiert). Ist sie erfolgreich, ist es **Gutes Karma** (etwas Positives passiert).

Wenn ein Charakter einen anderen bei einer Aufgabe unterstützen möchte, erhält Letzterer einen zusätzlichen **+2 Pips Modifikator** (+2 wird +4; -3 wird -1).

Manchmal kommt es vor, dass drei oder mehr Charaktere gleichzeitig an einer Herausforderung mitwirken. Dann führt die Einsatzleitung einige Kompetenzen an, auf die Proben abzulegen sind. Die involvierten Charaktere müssen diese Proben möglichst gleichmäßig unter sich aufteilen. Je mehr Proben erfolgreich sind, desto besser schlägt sich die Gruppe in der Herausforderung.

Erkläre außerdem, wie Würfe auf Schaden (**nWX**) und auf Erholung/Absorption (**nWP**) funktionieren.

- Wirf eine Anzahl *n* an sechsseitigen Würfeln.
- Jede 4, 5 oder 6 ist ein Punkt Schaden, Absorption oder Erholung.
- Schadenswürfe (**WX**) explodieren. Das bedeutet, dass für jede gewürfelte 6 ein zusätzlicher Würfel gewürfelt werden darf. Dies wird wiederholt, bis keine weitere 6 mehr gewürfelt wurde.
- Würfe auf Absorption oder Erholung (**WP**) explodieren nicht.

Story-Punkte gestatten es den Spieler*innen, Einfluss auf die Geschichte zu nehmen, eine Fähigkeit zu nutzen oder nachträglich das Ergebnis eines Wurfs zu ändern. Die Spieler*innen erhalten **Story-Punkte** für **Karma** (egal, ob gutes oder schlechtes), wenn sie etwas Unterhaltsames tun, Komplikationen einsetzen oder von den Schurken gefangen genommen werden.

Jeder Charakter beginnt das Spiel mit **4 Story-Punkten** und kann bis zu **12 Story-Punkte** haben.

DIE WICHTIGSTEN BEGRIFFE

W%: Prozentwürfel. Werden für die meisten Aufgabenproben verwendet.

W6: Sechseitiger Würfel.

WX: Schadenswurf mit **nW6** (explodierend).

4-6: 1 Punkt Verlust an **Vitalität**. Wirf für jede 6 einen zusätzlichen Würfel.

WP: Erholungs- oder Absorptionswurf mit **W6**.

4-6: 1 Punkt Absorption oder Erholung.

Einer: Die Zahl, welche die Einerstelle der Augenzahl eines Wurfs mit **W%** darstellt.

Zehner: Die Zahl, welche die Zehnerstelle der Augenzahl eines Wurfs mit **W%** darstellt.

Charaktere der Spieler*innen: Von den Spieler*innen verkörperte Charaktere.

Charaktere der Einsatzleitung: Von der Einsatzleitung verkörperte Charaktere.

Kompetenz: Ein Wert, der angibt, wie gut ein Charakter in einer der 28 Kompetenzen ist. Der Wert kann von 15-106 % reichen.

Aufgabenprobe: Ein Wurf mit **W%** gegen den Kompetenzwert (kurz: Probe).

Modifikator: Eine Möglichkeit, Aufgabenproben zu erschweren oder zu erleichtern. Negative Modifikatoren erschweren die Probe, positive erleichtern sie.

Pips: Das Ausmaß dessen, wie stark die Modifikatoren eine Aufgabenprobe beeinflussen.

Karma: Ein außergewöhnliches Ergebnis. **Karma** kann gut oder schlecht sein. Du erhältst **Gutes Karma**, wenn der Zehner- und der Einerwürfel einer Probe das gleiche Ergebnis zeigen (du also einen Pasch gewürfelt hast) und die Probe erfolgreich war.

Schlechtes Karma erhältst du bei einem gewürfelten Pasch, der gleichzeitig eine misslungene Probe darstellt. Jedes Mal, wenn du **Gutes** oder **Schlechtes Karma** würfelst, bekommst du einen **Story-Punkt**.

Vitalität: Ein Wert, der die Energie, Widerstandskraft und Schmerzschwelle darstellt. Wenn dir die **Vitalität** ausgeht, bist du **Außer Gefecht**.

Zustand: Beschreibt eine spezielle Auswirkung auf einen Charakter, beispielsweise **Verwundet** oder **Benommen**.

Eigenschaft: Gibt eine bestimmte Qualität von Ausrüstung, Waffen oder Feinden an.

Story-Punkte: Eine Ressource der Spieler*innen, um den Verlauf der Geschichte zu beeinflussen, indem sie Fähigkeiten einsetzen, Proben flippen oder der Geschichte Details hinzufügen.

Flippen einer Probe: In manchen Situationen kannst du das Ergebnis einer Aufgabenprobe flippen, das heißt die Einer- und Zehnerstellen vertauschen. So wird aus einer 73 beispielsweise eine 37.



INHALT

2. - Kommentar: «Der große Richter», P. Uri
 4. - Der Krieg in Vietnam, J.-C. Pomonti
 8. - Automobilschau Brüssel, D. Clavaud
 9. - Neues aus der Wissenschaft, J.-C. Morand,
 11. - Modernisierung der Metro, E. Mallet
 12-13. - Feuilleton, K.-P. Quélin, J. Michel
 15. - Veranstaltungen, J.-M. Jarre
 24. - Im T.N.P.

Le Monde

Redaktion, Verlag: 5. r. des Italiens, Paris IXe - Chefredakteur: Hubert BEUVE-MÉRY

Algerien, 0,50 DA; Marokko, 0,60 dir;
 Tunesien, .50 m; Deutschland, 0,70 DM;
 Österreich, 5 sch; Belgien = 0,50 fr;
 Dänemark, 1,75 kr; Spanien, 8 pes;
 Großbritannien, 1,3 sh; Portugal, 1,50 kr;
 Niederlande, 0,60 fl; Norwegen, 1,50 kr;
 Schweden, 1,25 kr; Schweiz, 0,50 fr;
 USA, 50 cts; Jugoslawien, 4 din.

Tarife und Abonnements auf Seite 3

POSTCHECKKONTO PARIS N° 4207-23
 Telegrammadresse: JOURMONDE-PARIS
 TELEFON: PRO. (770) 91-29

INTERNATIONALE NACHRICHTEN

Johnson kündigt die «Great Society» an

In einer historischen Rede an die Nation stellte Präsident Lyndon B. Johnson seine ehrgeizige Vision für Amerikas Zukunft vor und kündigte das Programm «Great Society» an. Im Fahrwasser des Civil Rights Act und des Kampfs seiner Regierung gegen die Armut umriss der Präsident eine umfassende Agenda zur Beseitigung sozialer Ungerechtigkeit und wirtschaftlicher Ungleichheit. Er betonte die Bedeutung kollektiven Handelns und staatlicher Eingriffe und versprach den Ausbau von Gesundheitswesen, Bildung und Wohnraum für alle Amerikaner, unabhängig von Rasse oder sozioökonomischem Status. Mit

MAJESTY 605 VERMISST!

AIR MAJESTIQUE CONCORDE NAHE DER BAHAMAS VERSCHOLLEN

Ein tragisches Ereignis erschütterte die Welt gestern, als Air Majestiques Flaggschiff, die Concorde Majesty, auf dem Flug 605 von Miami nach Paris kurz nach dem Start von den Radarschirmen verschwand und der Funkkontakt abbrach. Das Überschallflugzeug verschwand mit 102 Passagieren und Besatzungsmitgliedern an Bord nordöstlich der Bahamas. Der verhängnisvolle Flug startete unter dem erfahrenen Flugkapitän Henri Dubois am Donnerstagabend bei guten Wetterbedingungen vom Miami International Airport. Der Flug 605 befand sich auf seiner routinemäßigen Atlantiküberquerung und sollte

innerhalb weniger Stunden am Flughafen Paris-Orly eintreffen. Erste beunruhigende Berichte kamen auf, als die Fluglotsen den Kontakt zum Flugzeug verloren. Hektische Versuche der Luftfahrtbehörden, die Verbindung zur vermissten Concorde wiederherzustellen, blieben ohne Erfolg. Schiffe und Flugzeuge wurden im Rahmen einer Such- und Rettungsaktion unverzüglich in den Atlantik entsandt, um das enorme Gebiet abzusuchen. In einer bemerkenswerten Demonstration internationaler Zusammenarbeit haben die britische, französische und US-amerikanische Marine ihre Kräfte gebündelt, um

die verschwundene Concorde zu finden.

Marineeinheiten mit fortschrittlicher Sonar- und Radartechnologie wurden in das vermutete Gebiet des Verschwindens entsandt und werden durch Aufklärungsflugzeuge aus der Luft unterstützt. Angesichts wachsender Unsicherheit und Besorgnis haben Marinekommandanten aller beteiligten Nationen ihre unerschütterliche Entschlossenheit zum Ausdruck gebracht, die Mission fortzuführen. Rund um die Uhr arbeiten die Einsatzkräfte unermüdlich daran, die Concorde zu finden und mögliche Überlebende zu retten.

Während die gemeinsamen Such- und Rettungsbemühungen in ihre entscheidende Phase eintreten, bleibt die Hoffnung auf eine rasche Lösung dieser tragischen Situation groß. Die Zusammenarbeit der britischen, französischen und amerikanischen Marine unterstreicht die globale Solidarität und den Zusammenhalt innerhalb der Luftfahrtgemeinschaft in Krisenzeiten.

Vertreter der Fluggesellschaft Air Majestique koordinieren die Hilfsmaßnahmen weiterhin in Zusammenarbeit mit den internationalen Behörden und unterstützen die Familien der Passagiere von Majesty 605.

FORTSCHRITTE IM WELTRAUMPROGRAMM

Expedition 14 erreicht sowjetische Raumstation

Die sowjetische Raumfahrt erlebte heute einen triumphalen Moment, als die Kosmonauten Anatoli Ivanov und Yuri Petrov erfolgreich an der Raumstation Budushcheye-1 andockten und damit ihre Mission als 14. Besatzung des orbitalen Vorpostens begannen. Die erfahrenen Kosmonauten starteten ihre Reise in den Himmel mit ihrem zuverlässigen Raumschiff, der Sojus 19, vom Kosmodrom Baikonur. Bei ihrer Ankunft auf Budushcheye-1 wurden Ivanov und Petrov herzlich von ihren Kameraden empfangen, die sich bereits auf der Raumstation befanden. Beauf-

EINLEITUNG

Air Majestique, die angesehene und privat geführte französische Fluggesellschaft, wurde von einer verheerenden Katastrophe erschüttert. Eine ihrer Concordes verschwand kurz nach dem Start in Miami spurlos. Dies sorgt weltweit für Schlagzeilen.

Amerikanische, französische und britische Behörden untersuchen das Verschwinden in einer internationalen

Zusammenarbeit. Ihre Marinen suchen den Ozean westlich von Florida fieberhaft nach der vermissten Concorde ab.

Emilio Tirdáz, einer der Hauptaktionäre und Vorstandsmitglied von Air Majestique, kontaktiert einige Leute, die dafür bekannt sind, selbst die unmöglichsten Rätsel zu lösen: unsere Troubleshooters-Charaktere.

HINTERGRUND

Dieses Abenteuer handelt von einer verschollenen Concorde, Zeitreisen, einem geheimen Kriegs-Experiment und dem Bermudadreieck.

Im Jahr 1943 experimentierte die US Navy mit einem „elektromagnetischen Schild“, um ein Kriegsschiff für das Radar unsichtbar zu machen. Das Experiment schlug fehl: Der Zerstörer *USS Eldridge* im Hafen von Philadelphia verschwand nicht. Das *Project Rainbow* verschwand daraufhin in streng geheimen Archiven und geriet in Vergessenheit.

Doch die *USS Eldridge* war nicht das einzige Kriegsschiff im geheimen Testprogramm. Auch die *USS Forsythe*, ein weiterer Zerstörer, wurde ähnlich modifiziert, um dieselben Experimente auf See in der Nähe der Bahamas durchzuführen. Einige behaupten, die *USS Eldridge* sei nur ein Kontrollversuch gewesen, während das eigentliche

Experiment auf der *USS Forsythe* stattfand. Wie auch immer, die *USS Forsythe* ging mit Mann und Maus in einem schweren Sturm nahe der Bahamas verloren.

Oder zumindest dachte man das.

Das Experiment machte die *USS Forsythe* zwar nicht unsichtbar, aber es erzeugte einen Zeitvortex, der das Schiff unkontrolliert durch die Zeit reisen ließ und dessen Auswirkungen bis in die Gegenwart nachhallen.

Damit kommen wir in die Gegenwart, wo die Schlagzeilen vom spurlosen Verschwinden der Air Majestique Concorde, Flug 605, kurz nach dem Start in Miami berichten.

Flug 605 wurde vom 1943 ausgelösten Zeitwirbel erfasst und in jene Zeit zurückversetzt. Die Maschine musste auf einer kleinen Insel in den Bahamas notlanden. Die Insel San Bartolomeo war unbewohnt, doch die US Navy

Air Force hatte dort zur Betankung eine Landebahn eingerichtet. Sie kam aber nie zum Einsatz. Die Piste war für die Notlandung der Concorde zu kurz, aber besser als nichts: Das Flugzeug schoss bei der Landung über die Bahn hinaus ins Wasser. Passagiere und Besatzung überlebten die Bruchlandung und konnten die Insel erreichen, wo sie auf Rettung warteten. Sie wussten nicht,

dass der Zeitvortex sie ins Jahr 1943 zurückversetzt hatte und überlebten auf San Bartolomeo, das durch dieselbe Störung vom Rest der Welt abgeschnitten war, für 22 Jahre bis heute.

Jetzt, (wieder) in der Gegenwart, beginnt sich der Zeitvortex aufzulösen, und alle Zeitlinien fließen wieder ineinander. Doch das könnte ungeahnte Folgen haben ...

DAS ABENTEUER BEGINNEN

Du kannst die folgenden **Plot-Aufhänger** nutzen, um das Abenteuer zu beginnen:

Helfersyndrom (Paul Marchand): „Das Verschwinden dieser Concorde ist schrecklich! Könntest du doch bloß etwas tun ... aber das kannst du vielleicht! Ein Vorstandsmitglied von Air Majestique hat dich gebeten, nach ihrer verschwundenen Concorde zu suchen! Das Briefing findet morgen in seinem Büro statt.“

Auf der Suche nach einem Fall (Yurika Mishida): „Ist es nicht seltsam, dass die Concorde ausgerechnet mitten im Bermudadreieck verschwunden ist? Als du darüber mit Bekannten sprichst, erwähnen sie, dass Air Majestique Leute für eine unabhängige Untersuchung sucht. Vielleicht solltest du dich freiwillig melden?“

Freunde in hohen Positionen (Harry Fitzroy): „Du hattest gerade ein interessantes Telefonat mit einem Freund im Außenministerium. Air Majestique hat sie gebeten, Personen für eine unabhängige Untersuchung ohne Regierungsbeteiligung zu Flug Majesty 605 zu finden. Und offenbar stehst du auf ihrer Liste. Es könnte klug sein, sich einen Gefallen beim Außenministerium zu sichern.“

Erzfeind Oktopus (Éloïse): „Dieses Majesty-605-Problem riecht förmlich nach dem Oktopus. Als du das jemandem erzählst, der sich auskennt, erfährst du, dass Air Majestique offenbar ein eigenes Spezialteam rekrutiert, um die Angelegenheit unabhängig zu untersuchen. Das könnte deine Chance sein, endlich Beweise zu finden.“

TREFFEN MIT EMILIO TIRDÁZ

Die Start-Charaktere werden an Emilio Tirdáz verwiesen und zu einem Treffen mit ihm im Büro von Air Majestique im 4. Arrondissement von Paris eingeladen.

Emilio Tirdáz ist ein gebrechlicher, älterer Mann spanischer Herkunft, der einen Maßanzug und eine kleine runde Brille trägt. Er kann auf Krücken gehen, sitzt aber normalerweise im Rollstuhl, meist geschoben von seiner Assistentin.

Er stellt sich vor, schüttelt den Charakteren die Hand und erklärt dann sein Anliegen: Er möchte, dass sie nordöstlich der Bahamas nach der vermissten Concorde suchen

statt weiter westlich bei Bermuda, wo die französische, britische und amerikanische Marine dies bereits tun.

Zur Untermauerung seines Verdachts spielt seine Assistentin, Miss Sophie Bonchance, eine Aufnahme des Notrufs von Flug 605 ab:

„Pan-pan, pan-pan, pan-pan, an alle Stationen!
Flug Majesty 605. Triebwerk 2 und 4 ausgefallen,
Triebwerk 3 [Rauschen] Höhe ... [Rauschen] ...
schlechte Sicht [Rauschen] ... Notlandung auf der
Landebahn einer Insel südwestlich unserer Position.
26 Grad 58 Minuten Nord, 77 Grad 31 [Rauschen]“*

Die Aufnahme ist verrauscht und mit Störgeräuschen durchsetzt. Flugzeuge nutzen „Mayday“ oder „Pan-pan“ zur Meldung von Notfällen. Dass der Pilot Triebwerksprobleme und etwas zur Flughöhe meldet, deutet auf einen möglichen Absturz der Concorde hin.

Miss Sophie legt anschließend eine Karte der Gewässer um die Bahamas vor und zeigt, wo die Charaktere ihrer Meinung nach suchen sollten.

* Die Aufnahme des Notrufs ist als deutsche und englische Audio-Datei in unserem [Download-Bereich](#) zu finden.

RESSOURCEN

Emilio Tirdáz übernimmt die Kosten der Charaktere für die Reise und Unterkunft auf den Bahamas. Statt die Reisekosten auszuzahlen, organisiert er Flugtickets über das Firmenkonto. Es wird kein Concorde-Flug sein, da alle Concordes bis zum Abschluss der Untersuchung am Boden bleiben müssen.

Als Verbindungsperson zwischen den Charakteren und dem Unternehmen wird seine persönliche Assistentin, Miss Sophie Bonchance, mitreisen und alle notwendigen Ausgaben während der Ermittlungen übernehmen.

Zudem stellt Emilio Tirdáz ein Empfehlungsschreiben aus, in dem erklärt wird, dass die Charaktere im Auftrag von Air Majestique ermitteln. Es hat keine rechtliche Bedeutung und verleiht ihnen keine besonderen Befugnisse, kann aber gegenüber den Behörden als Erklärung dienen.

WAS EMILIO TIRDÁZ VERSCHWEIGT

Es gibt drei Dinge, die Emilio Tirdáz nicht verrät: Erstens ist er in Wirklichkeit Graf von Zadrith. Natürlich nutzt er zur Tarnung einen Masken-Drucker (siehe Regelwerk Seite 134). Emilio Tirdáz existiert nicht und ist weder Vorstandsmitglied noch Aktionär von Air Majestique.

Zweitens handelt es sich bei Miss Sophie tatsächlich um die verkleidete Miss Isabelle Grey. Die Charaktere sind ihr eventuell schon in *Der Minoische Fall* begegnet. Sie hat vielleicht noch eine Rechnung mit ihnen offen, aber sie ist geduldig und eine gute Schauspielerin.

Und drittens verschweigt er, dass die Aufnahme des Notrufs aus dem Jahr 1943 stammt.

WAS FÜR EMILIO TIRDÁZ RAUSSPRINGT

Emilio Tirdáz sagt, dass er die Verluste bei seiner Investition in Air Majestique minimieren möchte. Er kommt nicht gegen die Macht der drei Marinen an, aber vielleicht kann er sie überlisten.

Da Emilio Tirdáz aber der verkleidete Graf von Zadrith ist, geht es ihm in Wahrheit vielmehr um das, was die Concorde ins Jahr 1943 zurückgebracht hat. Egal, was es ist: Solange er etwas daraus lernen kann, lohnt es sich. Den Charakteren verrät er das natürlich nicht.

Außerdem will er diese lästigen Plagegeister dazu bringen, für ihn zu arbeiten, und später damit angeben. Aber das ist nur ein Bonus.

WAS EMILIO TIRDÁZ VORHAT

Was auch immer die Concorde ins Jahr 1943 versetzt hat, beweist, dass Zeitreisen möglich sind. Emilio Tirdáz – respektive Graf von Zadrith in raffinierter Verkleidung – träumt von diesem Wissen und dieser Macht. Stell dir vor, wie die Anführer des Oktopus im Zeitalter der Aufklärung die Welt formen könnten, wenn er sie über die zukünftige Geschichte informierte!

Die Charaktere sollen die Drecksarbeit machen und die Ursachen der Zeitreise ergründen, während er sie von einem Oktopus-U-Boot vor der Küste aus beobachtet, um im richtigen Moment aufzutauchen und alles an sich zu reißen.

Miss Sophie soll den Charakteren nicht nur bei den Ermittlungen helfen, sondern sie auch bespitzeln und dem Grafen berichten.

REISE AUF DIE BAHAMAS

Die Reise auf die Bahamas verläuft ereignislos, aber langsam ohne Direktflug mit der Concorde von Paris nach Miami. Stattdessen fliegen die Charaktere über die Azoren und die Cayman-Inseln nach Miami, von wo sie ein kurzer Anschlussflug nach Freeport auf den Bahamas führt. Insgesamt dauert die Reise etwa 24 bis 36 Stunden.

FREEPORT

Freeport auf einen Blick

Gründung: 1955

Bevölkerung: 7 000

Fläche: 69 km²

Höhe: 10 m

Klima: tropisch

Interessante Orte: International Bazaar, Port-Lucaya-Markt, Taino Beach, Garden of the Groves, Lucaya-Nationalpark

Die zweitgrößte Stadt der britischen Kronkolonie Bahamas ist tatsächlich erst 10 Jahre alt. Wallace Groves verhandelte 1955 das *Hawksbill Creek Agreement* mit der lokalen Regierung, um auf der Insel Grand Bahama die Stadt und Freihandelszone Freeport zu gründen. Die *Grand Bahama Port Authority* verwaltet – von Groves geleitet – die Stadt und ist für 25 Jahre von Steuern und Abgaben befreit.

Groves ist eine interessante Persönlichkeit: Geboren in Virginia, machte er dank einiger zwielichtigen Geschäfte Karriere an der Wall Street und landete schließlich wegen

mehrfachen Postbetrugs im Gefängnis. Nach zwei Jahren Haft zog er auf die Bahamas. Gerüchten zufolge hat er enge Verbindungen zur Mafia in Miami.

Freeport hat durchaus seine Probleme. Das schnelle Wachstum der Stadt führt zu einer großen Nachfrage nach Arbeitskräften, hauptsächlich einheimischen Bahamaern und schwarzen Einwanderern aus Haiti und Jamaika. Da sie irgendwo wohnen müssen, entstand rund um Freeport ein Elendsviertel. Als Gegenmaßnahme ist ein neuer Stadtteil mit 1 000 Häusern in Planung.

Trotzdem ist Freeport ein erfolgreiches Vorhaben mit zwei Casinos, mehreren Hotels und einem internationalen Flughafen. Rund eine Viertelmillion Menschen besuchen Freeport jedes Jahr, hauptsächlich Amerikaner.

Sprachen in Freeport

Amtssprache auf den Bahamas ist Englisch. Doch die meisten Bahamaer – weiße wie schwarze – sprechen Bahama-Kreolisch, das anderem englischbasierten Kreolisch in der Karibik ähnelt. Es enthält keine dentalen Frikative, daher werden Wörter wie „this“ und „think“ als „dis“ und

„tink“ ausgesprochen. „You“ wird im Plural zu „yinna“, „yall“ oder „all a ya“ und im Singular oft zu „ya“. „His“ oder „hers“ werden zu „he“ oder „she“.

Die Übersetzung von Bahama-Kreolisch in diesem Abenteuer soll niemanden lächerlich machen oder verspotten, sondern lokales Flair vermitteln.

Sprachen in Freeport	Wahrscheinlichkeit (%)
Englisch	95 %
Bahama-Kreolisch	60 %

Geld in Freeport

Die Währung der Bahamas ist das britische Pfund. Ein Pfund ist 13,70 Francs wert. Beachte, dass £1 = 20 Shilling (s) und 1 Shilling = 12 Pence (d) entsprechen. Es gibt auch noch weitere Münzen wie den Halfpenny.

NACH FREEPORT REISEN

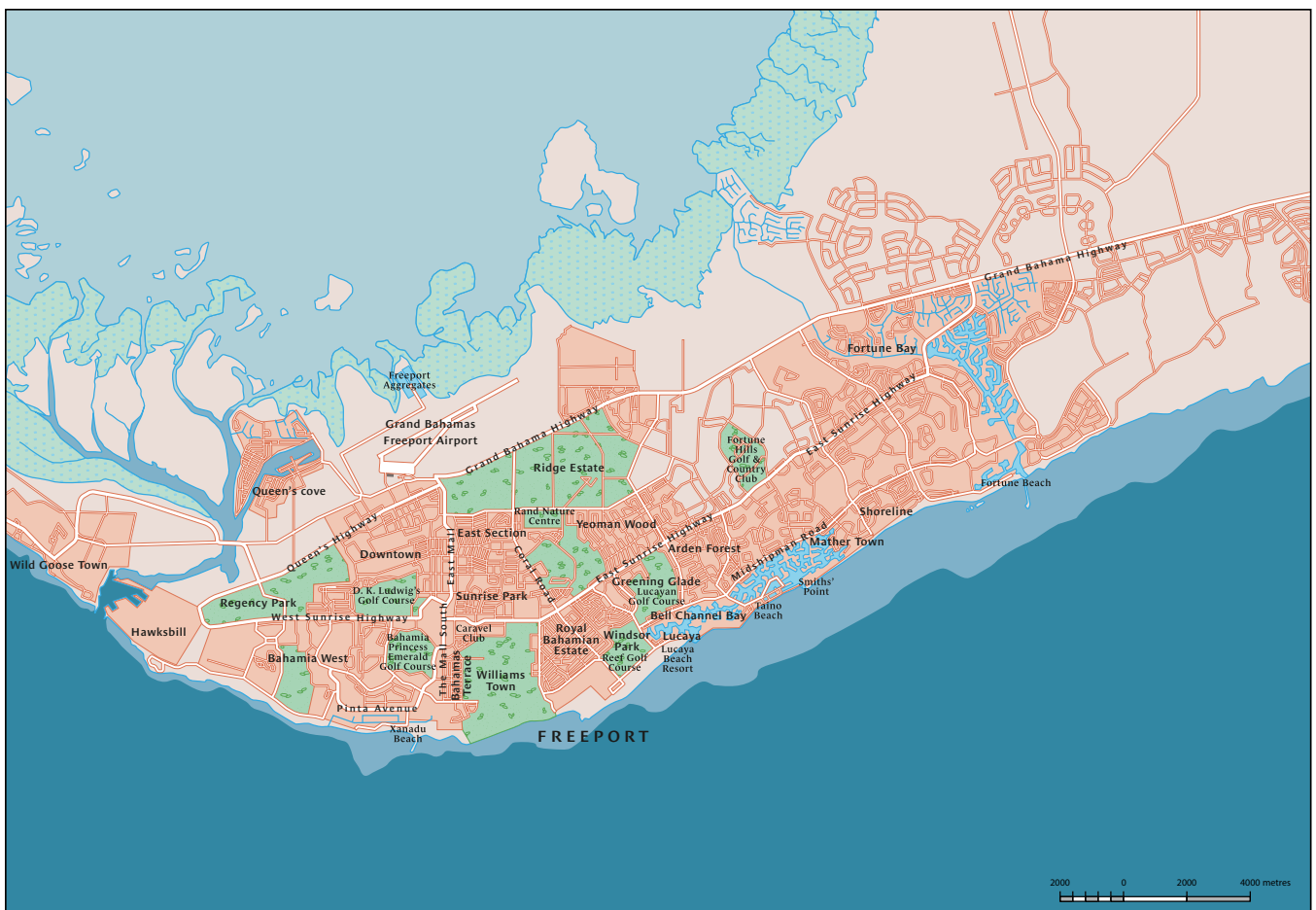
Man erreicht die Bahamas entweder per Flugzeug oder Schiff. Die beiden wichtigsten Flughäfen sind der *Nassau International Airport* (IATA-Code „NAS“) und der *Grand Bahama International Airport* außerhalb von Freeport (IATA-Code „FPO“).

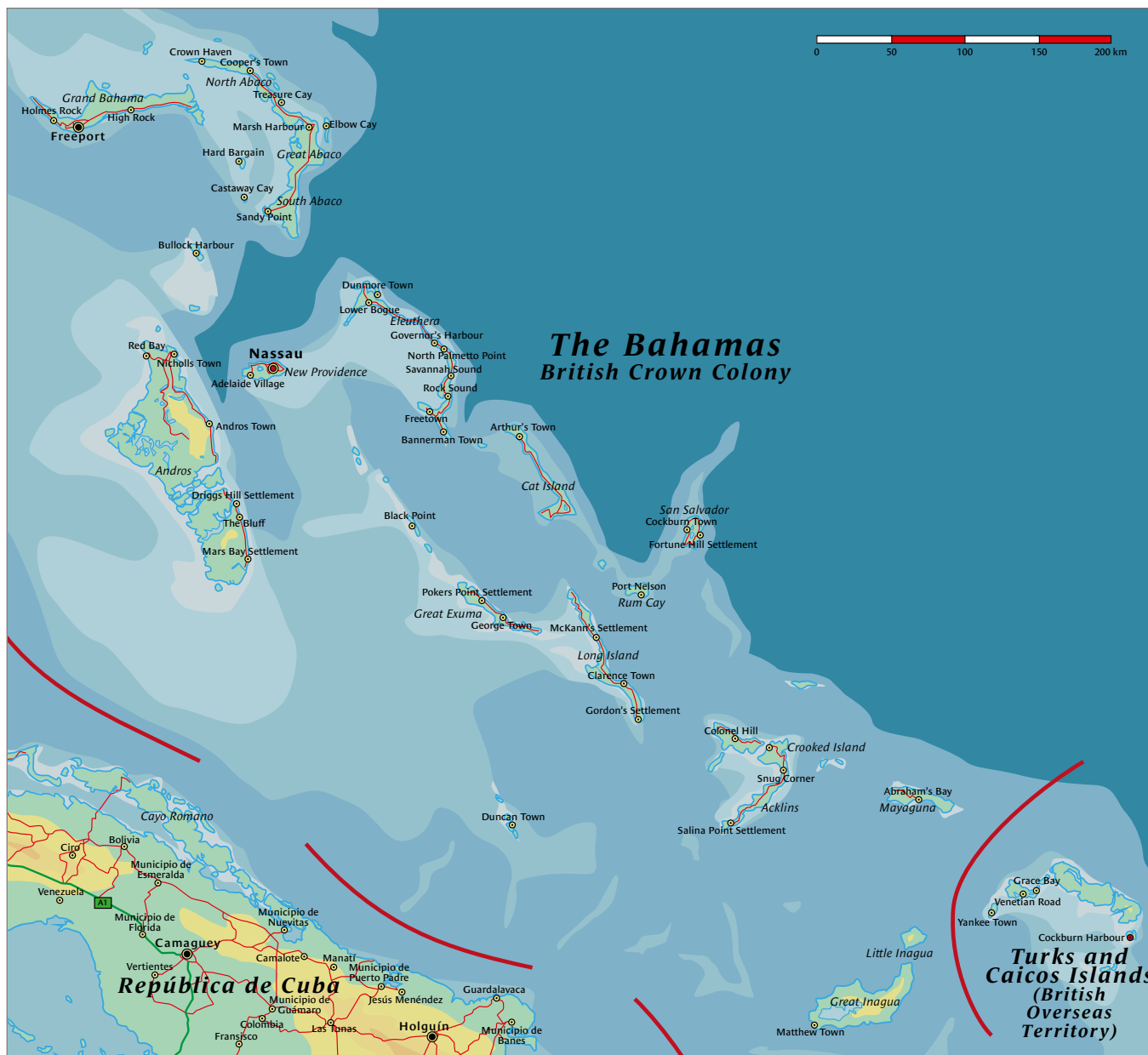
Viele Kreuzfahrtschiffe legen auf den Bahamas an, hauptsächlich in Freeport und Nassau. Es gibt auch Fährverbindungen nach Florida und anderen nahegelegenen Inseln, allerdings nicht nach Kuba.

Tourist*innen aus den USA und den meisten westeuropäischen Ländern benötigen kein Visum. Besondere Impfungen sind ebenfalls nicht erforderlich.

UNTERKÜNFTE

- **Caravel Club:** Wer einen ruhigen und entspannten Aufenthalt in Freeport wünscht, bucht ein Zimmer im Caravel Club. Er bietet ein 9-Loch-Putting-Green, einen Pool und ein Restaurant mit Innen- und Außenbereich. Jedes Zimmer hat eine private Terrasse.
- **Lucayan Beach Hotel & Casino:** Besucher*innen mit Rang und Namen übernachten im neu eröffneten Lucaya Beach Hotel & Casino, dem schönsten Hotel der Welt.
- **Einen Bungalow mieten:** Bungalows sind in Freeport überraschend günstig. Kennt man niemanden, der einen Bungalow vermietet, helfen lokale Agenturen, die sich darauf spezialisiert haben. Natürlich ist der Service nicht derselbe wie in einem Hotel.





AKTIVITÄTEN IN FREEPORT

- **Cricket:** Der Nationalsport der Bahamas ist Cricket. Jeden Sonntag findet ein Spiel auf dem Lucaya Cricket Oval in Freeport statt. Lass dir das nicht entgehen!
- **Sonne tanken:** Der Taino Beach ist der perfekte Ort, um den ganzen Tag in der Sonne zu liegen.
- **Golf:** In Freeport gibt es an jeder Ecke einen Golfplatz. Die meisten sind nur für Mitglieder zugänglich, aber mit einem hohen Wert in **Kreditwürdigkeit** oder den Fähigkeiten *Steinreich* oder *Neureich* ist eine Mitgliedschaft vor Ort leicht zu bekommen. Und wer weiß, wen sonst mit hoher **Kreditwürdigkeit** man dort trifft? Sogar Mitglieder des Königshauses sind nicht ausgeschlossen.
- **Junkanoo:** Anlässlich jedes größeren Festes gibt es ein Junkanoo: eine Straßenparade (oder „Rushing“) mit Trommeln, Tanz und Maskerade. Junkanoos gibt es auch in anderen derzeitigen und ehemaligen britischen

Kolonien in der Karibik, meist zu Weihnachten. Auf den Bahamas wird jede Gelegenheit für ein Junkanoo genutzt.

- **Regatten:** Die Bahamaer sind auf ihre Boote angewiesen, daher finden häufig Regatten statt, bei denen jeder mit einem Segelboot mitmacht. Manchmal sind auch Segelyachten aus Amerika oder gar Großsegler dabei.
- **Kreuzfahrten:** Freeport ist ein beliebter Halt auf Kreuzfahrten in der Karibik, immerhin ist es eine Freihandelszone und man kann dort steuerfrei einkaufen.
- **Ruhestand:** Mit genügend Geld kann man auf der Insel seinen Lebensabend in einem tropischen Paradies genießen. Es gibt reichlich Platz für den Bau eines Bungalows und viele Leute, die Arbeit als Bedienstete suchen.

FREEPORT IN DEINEN ABENTEUERN

- **Wer is' da Boss?:** Da *Obeah*, die magische Tradition der Bahamas, verboten wurde, fordert ein *Bush Man* (ein Obeah-Praktizierender) namens Jebediah Hopkins aus Hawksbill westlich von Freeport Premierminister Sir Roland Symonette heraus. Wird die säkulare Wissenschaft Sir Rolands oder die uralte Magie des Bush Mans die Oberhand gewinnen? Und können die Troubleshooter vermitteln?
- **Ärger mit der Mafia:** Es ist kein Geheimnis, dass die Mafia von Miami bei den Casinos in Freeport mitmisch. Gewinnt man zu viel, erteilen einem normale Casinos schlimmstenfalls Hausverbot. Ist aber die Mafia

im Spiel, drohen weit üblere Dinge. In diesem Fall haben die Charaktere leider ein bisschen zu viel Glück im Spiel gehabt und die Mafia will ihr Geld zurück.

- **Der tote Revolutionär:** Kurz nach dem Tod des argentinischen Revolutionärs Ernesto Che Guevara in La Higuera, Bolivien, taucht ein identisch aussehender Mann in Freeport auf. Täuschte der berühmte Revolutionär seinen Tod nur vor, um das gute kapitalistische Leben auf den Bahamas zu genießen? Ist es eine CIA-Verschwörung, um seinen Namen zu beschmutzen? Oder handelt es sich um eine Che-Version aus einem Paralleluniversum, die durch das Bermuda-Dreieck angekommen ist? Ein Fall für die Charaktere!

NACHFORSCHUNGEN AUF DEN BAHAMAS

Während viele der Einheimischen das aktuelle Verschwinden einer Concorde mitbekommen haben, ist es schwierig für die Charaktere, in Freeport historische Informationen über Majesty 605 zu finden. Die meisten Menschen sind erst nach 1955 hergezogen und auch die Archive der Hafenbehörde geben nicht viel her (falls neugierige Ausländer*innen überhaupt Einblick erhalten). Ermittlungen auf den östlich von Grand Bahama gelegenen Inseln verheißen mehr Erfolg. Dorthin gelangen die Charaktere problemlos mit dem Boot oder Wasserflugzeug und finden auch unkompliziert eine Unterkunft.

WAS DIE CHARAKTERE WISSEN

- Sie kennen die Position des letzten Funksignals von Majesty 605: über dem Atlantik, nordöstlich der äußersten Inseln der Bahamas.
- Südwestlich dieser Position liegt offenbar eine Insel mit einer Landebahn in Sichtweite.

DIE EINHEIMISCHEN BEFRAGEN

Die Einheimischen sind überwiegend freundlich. Die große Mehrheit, über 90%, ist schwarz.

Spricht ein Charakter mit den Einheimischen, sollte er sein Vorgehen beschreiben und anschließend eine passende Aufgabenprobe ablegen. Wirf bei Erfolg **1 W6** und addiere die Anzahl der bereits gestellten Fragen, um anhand der Tabelle auf der nächsten Seite zu bestimmen, was er herausfindet. Ist diese Information bereits bekannt, nimm die nächste in der Tabelle.

Dies kann so oft wiederholt werden, solange neue Informationen vorhanden sind.

WEITERE NACHFORSCHUNGEN

Auf modernen Seekarten ist San Bartolomeo nicht verzeichnet. Mit etwas Glück finden die Charaktere eine alte Seekarte in der Kartenschublade eines Fischerboots.

Es gibt zudem in kleinen Schulen auf den Inseln oder Buchläden in Freeport noch alte Schulatlanten und Karten, die San Bartolomeo zeigen.

SAND INS GETRIEBE STREUEN

Wenn mehrere Aufgabenproben fehlschlagen oder nach einer Probe mit **Schlechtem Karma** ziehen die Charaktere die Aufmerksamkeit der örtlichen Polizei auf sich. Sie müssen diese davon überzeugen, dass sie nichts Unrechtes tun. Das erfordert sprachliches Geschick. Die Begleitung durch Miss Sophie oder der Brief von Emilio Tirdáz können dabei sicherlich helfen.

Doch damit nicht genug: Auch die in der Gegend stationierten CIA-Agenten werden auf die Charaktere aufmerksam. Und diese lassen sich nicht so leicht besänftigen wie die Polizei. Sie vermuten, dass hier etwas faul ist und, da die Charaktere wahrscheinlich europäischer Herkunft sind, bestimmt die Kommunisten dahinterstecken.

Daher werden in einer Nacht Agenten in billigen schwarzen Anzügen, Sonnenbrillen und schwarzen Fedoras die Charaktere mit vorgehaltener Waffe „bitten“, in ein unauffälliges schwarzes Auto zu steigen, und sie für ein Verhör zu ihrem „Büro“ (einem Keller irgendwo) bringen. Leisten die Charaktere Widerstand, überwältigen die Agenten sie mit Gewalt.

Die CIA-Agenten wollen wissen, wer sie sind, wer sie geschickt hat, was sie hier tun, wen sie getroffen haben, wo sie waren, wonach sie suchen und so weiter.

Verhöre die Charaktere eine Weile, bis die Agenten aufgeben. Sie halten die Charaktere im Keller fest, bewacht von einem begriffsstutzigen Brutalo. Gib den Charakteren **9 Story-Punkte** und lass sie ihren Ausbruch planen.

1 W6 + #Fragen	Person	Information
3 oder weniger	Zufälliger Einheimischer	„Da is’ Bermuda-Dreieck, Bruda! ’türlich passier’n da komische Sach’. Plötzlich Stürm’ wie aus’n Nichts, Blitz’ vom blauen Himmel un’ dann, zack, Schiff’ un’ Flugzeug’? Einfach weg!“
4	Wilbur, feindseliger Fischer mittleren Alters	„Herrgott, du hörst jetzt auf mit dein’ Gefrag’, ja?! Is’ mir schnurz, ob du von ’ner Zeitung kommst, von ’ner Marine oder von ’ner verdammten CIA – mach’, dass du wegkommst, kapiert?!“
5	Tobias, einheimisches Kind	„Pa sagt, er hat mit eignen Augen gesehen, wie ’n Kriegsboot einfach weg war – zack! Erst noch da, dann ’n grüner Blitz, un’ dann: puff! Fort! Jo, der war nordöstlich von Nor’ Abaco beim Fisch.“
6	Emma, Bibliothekarin und Lehrerin	„Eine Insel mit einer Landebahn? Die US Navy hat im Krieg solche provisorischen Flugfelder zur Betankung ihrer Maschinen eingerichtet.“
7	Clara, Ladenbesitzerin mittleren Alters	„Da war so ’ne kleine Tankbude für Flieger – ’ne Insel, nich’ weit von Cooper’s Town. San Bartolomeo, glaub ich, hieß die. War nich’ groß, eher ’n Sandriff. Wurde 43 von ’nem Sturm weggespült, hab ich gehört.“
8	Tobias, Safari-Bootskapitän mittleren Alters	„Während des Krieges hab ich eine dieser Notlandebahnen der Yankee-Marine versorgt. San Bartolomeo hieß sie. Hab einen ganzen Frachtkahn voll Flugbenzin dorthin geschleppt. Dann, 1943, hat die Navy ein Embargo verhängt. Die Yankee-Navy, mein ich – die Royal Navy war damit beschäftigt, bei sich zuhause deutsche U-Boote zu jagen. Klar weiß ich, wo das liegt. Hast du ’ne Karte?“
9	Andy, pensionierter Funker am Flughafen	„Majesty 605? Das Rufzeichen hab ich 1943 als Funker am Flughafen mal gehört. Ich glaube, es war ein Bomber. Triebwerksprobleme, wenn ich mich recht erinnere. Sie haben aber nie geantwortet. Jetzt, wo ich darüber nachdenke – hatte diese vermisste Concorde nicht dasselbe Rufzeichen?“
10+	Wilbur, derselbe feindselige Fischer wie oben	„Keiner glaubt mir, aber ich sag euch: da oben im Norden liegt ’ne Insel, die mal da ist, mal puff – weg! Immer wieder! Un’ da leben so komische Viecher – Fledermäuse mit Schnäbeln, die Fisch’ fangen wie Pelikane! Jo, ich weiß, wo die ist. Aber ich geh’ da nich’ hin.“

REISE NACH SAN BARTOLOMEO

San Bartolomeos Position zu kennen, ist eine Sache, dorthin zu gelangen, eine ganz andere. Man braucht dafür ein Boot.

Niemand wird den Charakteren ein Boot vermieten, wenn sie ihr Reiseziel erwähnen. Der Trick besteht darin, einen Angelausflug zu einem anderen Ort vorzugeben.

Wollen die Charaktere ein Boot kaufen, brauchen sie entweder die Zustimmung von Miss Sophie, eine der Fähigkeiten *Steinreich* oder *Neureich*, oder eine erfolgreiche Probe auf **Kreditwürdigkeit**, erschwert um **-5 Pips**. Miss Sophie muss sich in diesem Fall per Anruf oder Telegramm an Monsieur Tirdáz wenden, was sie im Privaten tun wird (und ihm dabei auch Bericht erstattet).

Einen Skipper anzuheuern, ist eine gute Idee, aber noch schwieriger, da sich niemand der verfluchten Insel nähern will.

Die Charaktere brauchen oder wünschen vielleicht weitere Ausrüstung, etwa Tauchausrüstung, Sonargeräte, Funkgeräte, Signallichter, Verpflegung und so weiter. Nutze für die Beschaffung eine Planungsszene.

SAN BARTOLOMEO

San Bartolomeo ist eine kleine, längliche Insel, etwa zwei Kilometer lang. Ein felsiges Plateau und ein von dichtem Dschungel bedeckter Hügel dominieren das Ostende. Das Westende ist eine langgezogene Sand- und Koralleninsel, größtenteils bewachsen mit Palmen und Gras. Vom Meer aus wirken Teile der Koralleninsel angehoben und eingebnet, vermutlich zum Bau der Landebahn, von der die Charaktere gehört haben. Beim Näherkommen sehen sie unter Wasser die bezeichnende Silhouette einer Concorde: Das Seitenleitwerk ragt fast bis zur Oberfläche und lässt die Wellen brechen.

Am anderen Ende der Landebahn steht ein kleines Dorf mit Hütten, gebaut aus Bambus und Palmblättern, die mit Lianen zusammengebunden sind. Etwa 200 Menschen leben dort, allesamt Passagiere des Flugs Majesty 605 oder deren Kinder. Sie tragen abgenutzte und zerrissene Kleidung, sind aber in guter Verfassung.

Herausforderung: Mit dem Boot nach San Bartolomeo fahren

- **Ausdauer**, um nicht seekrank zu werden.
- **Maschinen**, um Motor oder Takelage zu meistern.
- **Überleben**, um zu navigieren.
- **Fahrzeuge**, um das Boot zu steuern.

Modifikatoren

- Ein gutes Boot nutzen: **+2 Pips** auf eine Probe.
- Ohne Seekarte fahren: **-2 Pips** auf **Überleben**.

Ergebnis

Großartiges Ergebnis: Die Charaktere finden San Bartolomeo am frühen Nachmittag.

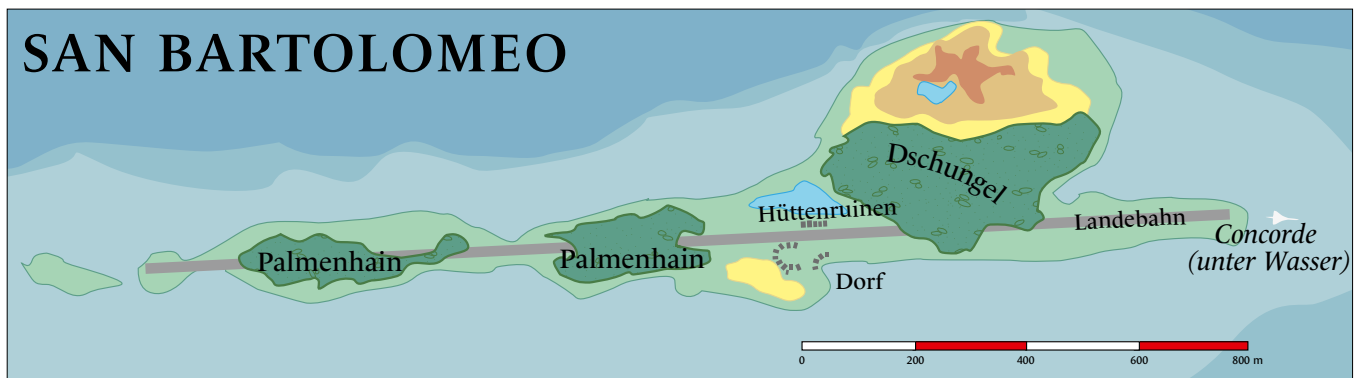
Gutes Ergebnis: Die Charaktere finden San Bartolomeo am späten Nachmittag.

Eingeschränktes Ergebnis: Spätabends läuft das Boot vor San Bartolomeo auf Grund und steckt bis zur nächsten Flut (in **2W6** Stunden) fest, aber immerhin haben sie die Insel gefunden.

Schlechtes Ergebnis: Ein Sturm zwingt die Charaktere zur Umkehr. Sie müssen es an einem anderen Tag versuchen.

Katastrophales Ergebnis: Die Charaktere treiben orientierungslos auf dem Meer. Die Marine rettet sie nach **W6+3** Tagen (Royal Navy, französische Marine oder US Navy).

Die Überlebenden können den Charakteren erzählen, dass ihr Flug urplötzlich in einen sonderbaren Sturm geriet, der die Reiseflughöhe von 60 000 Fuß überstieg. Getroffen von grünen Blitzen fielen zwei Triebwerke sofort aus und ein drittes fing Feuer. Die Besatzung versuchte, auf der Landebahn notzulanden, doch diese war zu kurz und das Flugzeug endete im Wasser. Alle überlebten und konnten die Maschine verlassen, bevor sie sank. Sie erreichten die Küste und leben nun seit über 20 Jahren hier.



DER ZEITVORTEX KOLLABIERT

Plötzlich zieht aus heiterem Himmel ein bizarrer Sturm über der Insel auf, begleitet von extrem starken Winden und grünen Blitzen. Die Wolken gleichen einem umgekehrten Trichter, der sich in den Himmel schraubt. Palmen biegen sich, einige Hütten stürzen ein und alle suchen Schutz, wo sie können. Der Sturm scheint sich um einen bestimmten Punkt nördlich der Insel zu konzentrieren, wo sich ein Mahlstrom auf dem Meer bildet.

Dann zuckt ein blendend weißer Blitz über den Mahlstrom und Sekunden später drückt ein starker Wind alle zu Boden. Mehrere Meter über dem Wasser erscheint ein Kriegsschiff in der Luft und stürzt ins Meer, was riesige Wellen in alle Richtungen auslöst.

Kurz danach flaut der Sturm ab, der Himmel klart auf und das Wasser beruhigt sich. Über das Meer hinweg ist ein Alarm auf dem Kriegsschiff zu hören. Die Charaktere sehen Matrosen, die umherhasten, um den Schaden zu erfassen. Selbst aus dieser Entfernung sieht es so aus, als wäre das Schiff mit Eis oder Raureif bedeckt. Eine zerrissene US-Flagge hängt traurig am Heck. Das Schiff hat an Bug und Heck je einen riesigen Turm auf dem Deck, die wie gigantische Tesla-Spulen aussehen. Grüne Blitze zucken an diesen Türmen entlang, ebbend aber langsam ab. Offensichtlich hat die eigenartige Ausrüstung dieses Schiffs das seltsame Phänomen verursacht, das die Charaktere soeben beobachtet haben.

Nehmen die Charaktere Kontakt zum Schiff auf (z. B. mit einem Signallicht vom Boot, über Funk oder mit Flaggensignalen), erfahren sie, dass dies die *USS Forsythe* ist, die nach Position und Datum fragt. Nennen sie nur Monat und Tag, fragt das Schiff auch nach dem Jahr.

DER UNVERMEIDLICHE VERRAT

Nur Miss Sophie wirkt nicht überrascht oder panisch. Sie lächelt, fast so, als hätte sie alles erwartet. Sie nimmt ein kleines Funkgerät aus ihrer Handtasche und spricht hinein, nun mit amerikanischem statt französischem Akzent.

„Nummer 169, Nummer 169, ruft Nummer 2. Der Apfel ist gefallen, wiederhole, der Apfel ist gefallen.“

Die Antwort kommt rasch:

„Nummer 2 ruft Nummer 169. Gute Arbeit, Liebling! Bis bald.“

Sind die Charaktere Graf von Zadrith schon begegnet, erkennen sie seine Stimme. Ansonsten klingt sie wie Emilio Tirdáz, aber jünger und mit deutschem statt spanischem Akzent.

Bevor sie reagieren können, bricht das Chaos aus. Eine Dinosaurierherde rennt aus dem Dschungel, gefolgt von

einem Rudel flinker Raubsaurier. Eine erfolgreiche Probe auf **Naturwissenschaften** identifiziert sie als panische Hadrosaurier und hungrige Utahraptoren. Der Zeitvortex hat sie aus der Kreidezeit vor Millionen von Jahren in die Gegenwart gebracht. Die Utahraptoren wenden sich rasch leichterer und langsamerer Beute zu: den Menschen.

Lass die chaotische Kampfszene sich für ein paar Runden entwickeln. Dann beginnt der Boden zu beben und die Bäume werden zur Seite gedrückt, als ein weiterer Gigant die Szene betritt: ein sehr großer, sehr wütender, sehr verwirrter und sehr realer Tyrannosaurus Rex!

ZIELE

Miss Sophie: Miss Sophie will von der Insel weg, bevor sie gefressen oder von den Charakteren gefangen wird.

Dorfbewohner: Die Dorfbewohner wollen nicht gefressen werden. Sie rennen deshalb wie aufgeschreckte Hühner umher. Würfelt jemand im Kampf **Schlechtes Karma**, wird ein Dorfbewohner in den Dschungel verschleppt oder stößt mit dem Charakter zusammen.

Hadrosaurier: Die Hadrosaurier wollen den Utahraptoren entkommen. Sie rennen brüllend und als geschlossene Herde vor ihnen weg – groß genug, um einfach alles plattzumachen, was ihnen in den Weg kommt.

Utahraptoren: Die Utahraptoren wollen sich satt fressen. Sie machen im Rudel Jagd auf verwundbare Beute (meist durch einen unerwarteten Angriff von der Seite), um sie rasch zu verschlingen. Sie riskieren aber nicht ihr Leben dafür: Werden ein paar von ihnen ausgeschaltet oder fliehen, folgt der Rest in den Dschungel.

T-Rex: Der T-Rex ist wütend und will die Vorherrschaft über sein neues Revier behaupten. Er greift jeden in seiner Nähe an. Kann er dabei jemanden fressen, umso besser. Jegliche lauten Geräusche wie Schreie oder Schüsse sieht er als Bedrohung seiner Autorität. Er weicht vor nichts zurück: Er war einst die Spitze der Nahrungskette und lästige 70 Millionen Jahre haben daran nichts geändert. Er wird sich nur zurückziehen und in den Dschungel fliehen, wenn ihm seine **Vitalität** ausgeht.

NACH DEM KAMPF

Legt sich der Kampf gegen die Dinosaurier langsam, hat sich die Lage auf dem Meer geändert: Ein U-Boot mit Oktopus-Logo auf dem Turm ist neben der *USS Forsythe* aufgetaucht und scheint ein Entermanöver vorzubereiten.

Konnte Miss Sophie fliehen, hat sie ein Kanu oder das Boot der Charaktere gestohlen und paddelt hektisch zum U-Boot. Schließlich taucht dieses wieder ab, als Kampffjets der US Navy Air Force darüber hinwegdonnern. Ob der Oktopus bekommen hat, was er wollte, bleibt unklar, aber sofern Miss Sophie entkommen ist, wurde sie aufgelesen.

EPILOG

Bald nach dem Auftauchen der *USS Forsythe* erscheinen britische und amerikanische Kriegsschiffe am Horizont. Die Amerikaner nehmen die *USS Forsythe* nach einer mehrstündigen Bergungsaktion in Schlepptau und fahren damit Richtung Westen.

Die Briten landen auf San Bartolomeo und versuchen während mehrerer Tage, die Lage zu klären. Offenbar führten die Amerikaner etwas im Schilde, verraten aber nichts. Das inzwischen 22 Jahre alte Wrack der *Concorde* soll zur Analyse aus dem Meer geborgen werden.

Letztlich einigen sich die beteiligten Regierungen darauf, die Situation zu vertuschen. Der offizielle Bericht hält fest, dass Flug Majesty 605 wegen eines Unwetters vor den Bahamas abgestürzt ist, dass das Flugzeug keine mechanischen Mängel aufwies, die nicht durch den Sturm verursacht worden waren, und dass die Besatzung die Situation fachmännisch gemeistert hat. Kurz nach seiner Veröffentlichung dürfen die *Concordes* wieder fliegen.

Besatzung und Passagiere werden schließlich freigelassen, jedoch unter den *Official Secrets Act* gestellt, was heißt, dass sie der Spionage angeklagt werden, sollten sie etwas anderes als die offizielle Version der Ereignisse erzählen.

Im Gegenzug erhalten sie eine großzügige Pension für ein gutes, aber ruhiges Leben an einem abgelegenen Ort.

Haben die Charaktere San Bartolomeo vor dem Eintreffen der Royal Navy verlassen, wird ihnen rasch klar, dass sie die Wahrheit besser für sich behalten. Werden sie zusammen mit der Besatzung und den Passagieren gerettet, wird es einige Zeit dauern, bis ihre Identität überprüft, Aussagen aufgenommen und eine medizinische Kontrolle durchgeführt wurden. Aber nach einer Weile werden auch sie entlassen mit dem Hinweis, dass die Ereignisse geheim sind und unter den *Official Secrets Act* fallen.

Von Emilio Tirdáz fehlt jede Spur. Bei Air Majestique ist kein Aktionär oder Vorstandsmitglied dieses Namens bekannt. Es ist, als hätte er nie existiert.

Niemand weiß, was sich der Oktopus von der *USS Forsythe* geholt hat.

BELOHNUNGEN

Gib den Spieler*innen jeweils einen Belohnungsmarker für **Naturwissenschaften** und **Überleben**.

AUS DER FALLAKTE

EIGENSCHAFTEN

Festhaltend: Das Ziel macht eine Vergleichende Probe auf **Stärke** gegen die Angriffsprobe, zusätzlich zur Verteidigungsprobe. Wenn die Angriffsprobe die Probe auf **Stärke** schlägt, wird das Ziel **Bewegungsunfähig**, unabhängig davon, ob die Verteidigungsprobe die Angriffsprobe schlägt oder nicht.

Flippen (X): Der Gegner kann X Aufgabenproben in einer Kampfszene flippen.

Gegenangriff: Wenn der Charakter angegriffen wird, kann er direkt einen Gegenangriff gegen die Person, die angegriffen hat, ausführen, insofern diese in Reichweite ist. Wenn ein Angriff die Eigenschaft *Konter* hat, verwende diesen für den Gegenangriff. Andernfalls verwende einen beliebigen Angriff.

Konter: Kann für Gegenangriffe genutzt werden.

Kurze Reichweite: Diese Waffe kann ohne Einschränkungen nur auf nahe Ziele in der eigenen oder einer angrenzenden Zone abgefeuert werden. Beim Abfeuern auf ein zwei Zonen entferntes Ziel ist die Angriffsprobe um **-2 Pips** erschwert. Jenseits dieser Entfernung ist die Waffe nutzlos.

Lähmend: Das Ziel kann nicht die Zustände **Verwundet** oder **In tödlicher Gefahr** annehmen. Stattdessen kann es **Benommen** statt **Verwundet** und **Paralysiert** statt **In tödlicher Gefahr** annehmen.

Laut: Der Einsatz der Waffe wird in der gesamten Nachbarschaft und darüber hinaus zu hören sein.

Leutnant: Ein Leutnant kann einmalig den Zustand **Verwundet** annehmen, anstatt **Vitalität** zu verlieren.

Mehrere Angriffe (X): Der Charakter kann als Hauptaktion X Angriffe durchführen. Wie oft ein Angriff innerhalb eines Zuges ausgeführt werden kann, ist in Klammern angegeben.

Nachladen (X): Wenn die **Einer** der Angriffsprobe innerhalb des angegebenen Bereichs von X liegen, muss die Waffe als Hauptaktion nachgeladen werden, bevor sie wieder benutzt werden kann. Dies verbraucht unter Umständen Munition. Wenn du die Waffe nachladen musst und gleichzeitig **Schlechtes Karma** würfelst, blockiert die Waffe und muss in einer späteren Szene erst repariert werden.

Präzise: Ein Treffer mit Gutem **Karma** fügt **+2WX** zusätzlichen Schaden zu.

Riesig (X): Die Kreatur ist so riesig, dass sie erst angegriffen werden kann, wenn sie **Bewegungsunfähig** gemacht oder mit speziellen oder schweren Waffen angegriffen wurde. Die Kreatur **Bewegungsunfähig** zu machen ist eine Herausforderung aus fünf nicht-kämpferischen Kompetenzen nach Wahl der Charaktere. Diese müssen vernünftig begründet werden, zum Beispiel um die Kreatur zu verwirren, einzufangen, in einen engen Raum zu locken oder unter Trümmern zu begraben. Jeder Einsatz einer Kompetenz ist eine Hauptaktion, und X ist der Modifikator aller Aufgabenproben in der Herausforderung. Herausfordernd (0) ist für Kreaturen von der Größe eines Pferds, eines Weißen Hais oder eines Grizzlybären. Schwierig (-2) ist für Kreaturen von der Größe eines Elefanten oder Nilpferds. Sehr schwierig (-5) ist für Kreaturen von der Größe eines Tyrannosaurus rex (T-Rex). Das Ergebnis der Herausforderung bestimmt, wie lange die Kreatur **Bewegungsunfähig** ist.

- **Großartiges Ergebnis:** Die Kreatur ist **Bewegungsunfähig** und kann für **1 W6+2** Runden angegriffen werden. Danach ist sie zu Beginn ihres Zuges wieder frei. Bis dahin kann sie sich nicht befreien.
- **Gutes Ergebnis:** Die Kreatur ist **Bewegungsunfähig** und kann für **1 W6** Runden angegriffen werden. Danach ist sie zu Beginn ihres Zuges wieder frei. Bis dahin kann sie sich nicht befreien.
- **Eingeschränktes Ergebnis:** Die Kreatur ist **Bewegungsunfähig** und kann für **1 W6** Runden

angegriffen werden. Danach ist sie zu Beginn ihres Zuges wieder frei. Die Kreatur kann in ihrem Zug als Hauptaktion versuchen, sich zu befreien.

- **Schlechtes Ergebnis:** Die Kreatur ist **Bewegungsunfähig** und kann für 1 Runde angegriffen werden. Danach ist sie zu Beginn ihres Zuges wieder frei.
- **Katastrophales Ergebnis:** Die Kreatur ist nicht **Bewegungsunfähig**, sondern stinksauer! Alle zukünftigen Versuche, die Kreatur **Bewegungsunfähig** zu machen, sind um **-2 Pips** erschwert. Diese Bedingung ist stapelbar.

Rudeljäger: Die Kreatur hat **+2 Pips** auf ihre Angriffe für jedes zusätzliche Rudelmitglied, das das gleiche Ziel angreift.

Tier: Die Kreatur ist ein Tier. Es kämpft nicht bis zum Tod, es sei denn, es muss (z. B. weil es sein Territorium oder seine Jungen beschützt, nicht weglaufen kann, verzweifelt ist, weil es Hunger hat, oder weil es dazu abgerichtet wurde). Es wird versuchen zu entkommen, wenn seine **Vitalität** zu Ende geht. Wenn die **Vitalität** aufgebraucht ist, ist es entweder **Außer Gefecht** oder es läuft weg.

Untergebener: Wenn ein Charakter der Einsatzleitung mit der Eigenschaft Untergebener von einem Angriff mit **Gutem Karma** getroffen wird, ist er sofort **Außer Gefecht**.

Wegstoßend: Stößt das Ziel bei einem erfolgreichen Angriff in eine benachbarte Zone.

FEINDE IN FREEPORT

CIA-AGENT*INNEN

CIA-Agent*innen erledigen die Undercover-Drecksarbeit der USA. Sie sind in vielen verschiedenen Bereichen gut ausgebildet und sehr kompetent.

CIA-Agent*in

Eigenschaften: Leutnant, Flippen (2), Mehrere Angriffe (2)

Initiative: Aufgabenprobe **Vitalität:** 7

Angriffe:

- Fieses Messer: 65 %, 4 WX, Präzise
- Colt M1911: 65 %, 6 WX, Laut, Kurze Reichweite, Nachladen (8-0)

Verteidigung: 35 %

Kompetenzen: Basis 45 %, Spezial 65 %, Aufmerksamkeit 65 %, Beweglichkeit 65 %, Fahrzeuge 65 %, Schleichen 65 %, Jemanden unbemerkt verfolgen 55 %, Verführung 55 %

CIA-BRUTALOS

Brutalos bestehen nur aus Muskeln und nicht viel Hirn. Das ist eine alte Tradition.

CIA-Brutalo

Eigenschaften: Untergebener

Initiative: 4 **Vitalität:** 3

Angriffe:

- Schnelle Fäuste: 55 %, 2 WX
- Colt M1911: 55 %, 6 WX, Laut, Kurze Reichweite, Nachladen (8-0), oder
- .45 Thompson Maschinenpistole: 45 %, 5 WX, Laut, Nachladen (9-0)

Kompetenzen: Basis 35 %, Spezial 55 %, Beweglichkeit 45 %, Stärke 65 %, Befehle befolgen 55 %

FEINDE AUF SAN BARTOLOMEO

TYRANNOSAURUS REX

Verneige dich vor dem König der Tyrannen-Echsen! Wenn nicht, endest du wahrscheinlich als Mitternachtssnack.

Tyrannosaurus Rex

Eigenschaften: Tier, Riesig (-5), Flippen (2), Gegenangriff

Initiative: 5 **Vitalität:** 20

Angriffe:

- Biss: 65 %, 6 WX
- Stampfen: 55 %, 5 WX, Wegstoßend
- Schwanzschlag: 55 %, 4 WX, Konter

Verteidigung: 35 %

Schutz: 1 WP Dinosaurierhaut

Kompetenzen: Basis 45 %, Spezial 65 %, Brüllen 65 %, Sehr kurze Arme 75 %



UTAHRAPTOREN

Diese fiesen Viecher jagen im Rudel. Sie sind klug und arbeiten zusammen. Es erwischt dich nie der, den du siehst, sondern die beiden von der Seite, die dir entgangen sind.

Utahraptor

Eigenschaften: Tier, Flippen (2), Mehrere Angriffe (3), Rudeljäger

Initiative: 8 **Vitalität:** 8

Angriffe:

- Scharfe Zähne (1): 65 %, 5 WX, Festhaltend
- Sichelkrallen (2): 55 %, 7 WX

Verteidigung: 35 %

Kompetenzen: Basis 45 %, Spezial 65 %, Rennen 75 %, Springen 75 %, Koordinierte Angriffe 65 %, Kluges Mädchen 75 %



MISS SOPHIE BONCHANCE

Miss Sophie Bonchance gibt nach außen die freundliche und dienstbereite Assistentin von Emilio Tirdáz, doch in Wahrheit ist sie eine Oktopus-Agentin (#169) sowie Expertin für Verführung und Verkleidung.

Die Charaktere kennen sie vielleicht bereits als Miss Isabelle Grey aus *Der Minoische Fall*.

#169

Eigenschaften: Leutnant, Flippen (2), Mehrere Angriffe (2)

Initiative: 6 **Vitalität:** 5

Angriffe:

- Oktopus Kampftechniken: 65 %, 3 WX
- Disneuro-Strahl: 4 WX, Lähmend, Kurze Reichweite, Nachladen (0)

Verteidigung: 35 %

Kompetenzen: Basis 45 %, Verführung 85 %, Aufmerksamkeit 65 %, Beweglichkeit 65 %, Schleichen 55 %, Verkleiden 95 %, Fahrzeuge 55 %