

Das Abenteuer ist auf eine lustige Gruppe an Charakteren gemünzt. Hierbei wurden vom Spielleiter die 4 Rollen: Ein alter Greis, zwei Schwule und ein Nerd vergeben.

[Intro Acapella](#)

[Intro Musik](#)

Startraum:

Die Helden wachen nach und nach in einem normal beleuchteten 5 x 5 Meter großen Raum auf. Von der Decke hängen 4 Lampen, ohne Schirm. (Also einfach so an dem Kabel). Nur 3 von den 4 Lampen sind an. Der Boden des Raumes ist ungefähr bis 1 Meter Höhe mit Kacheln versehen. In den Kacheln sind 12 kleine Löcher. Auf jeder Seite 4, nur auf der Tür Seite sind keine. Ab 1 Meter Höhe ist es mit Raufasertapete beklebt. Auf der einen Seite gibt es ein Waschbecken, und auf der anderen Ecke eine Badewanne. In der Mitte des Raumes liegt eine Leiche. Die Leiche hat ein Weißes T-Shirt an, in der Mitte ist ein großer Blutfleck. Dazu trägt sie eine Blaue Jeans und ein Schwarzes Baseball Cap. Die 3. Wand hat eine Metalltür. Über dieser Tür ist eine Uhr. Gegenüber von der Tür ist ein Spiegel. Man hört ein leichtes Summen

Toter: wenn man ihm das T-Shirt auszieht, sieht man wie ihm "08:10 muss das Summen weg sein" eingeritzt wurde.

Badewanne: Es kommt kein Wasser raus wenn man es aufdreht.

Waschbecken: Es kommt Säure raus (Erste Falle)

Uhr: Es ist 8:00

Summen: Das Summen scheint von der Uhr zu kommen --> nur wenn man sie in die Säure wirft, dann verschwindet das Summen --> Man hört ein kleines Klacken --> Wasser in der Badewanne würde wieder gehen --> Diese Aktion ist nur bis 8:10 möglich

Spiegel: Schlägt man ihn kaputt, so findet man einen Schlüssel für die Tür. Findet man den Schlüssel nicht vor 8:30 so fängt der Raum an sich mit Wasser aus den Kleinen Löchern zu füllen. --> Die Helden sterben

Lampen: Die 4. Lampe ist eine Schwarzlicht Lampe, die aber einen Höheren Widerstand besitzt. Dreht man die anderen heraus so aktiviert sie sich. --> Ein X in der Mitte des Raumes erscheint

Raum 2:

In diesem Raum gibt es einen Glas-Eimer auf einem kleinen Podest, 2 Kabel, die an der, wenn man rein kommt, rechten Wand bis auf den Boden hängen, zwei Türen und auch wieder 4 Lampen, die von der Decke hängen (alle sind beleuchtet).

Eimer: Wenn man ihn mit Wasser füllt, kann man den Stromkreislauf überbrücken.

Tür 1: Öffnet sich nur wenn man das Eimer Rätsel gelöst hat. Die Eingangstür fällt jedoch zu.

Tür 2: Hat ein Eingabefeld. Öffnet sich mit dem Zahlencode: 7353.

Raum 3:

Dieser Raum ist so ziemlich leer. Auf dem Boden sieht man Schwarze und Weiße Kacheln, wie ein Schachfeld. Es gibt sogar große Löcher in der rechten Wand, als ob hier jemand richtig gewütet hätte.

Schaut man sich weiter um findet man an der halb eingeschlagenen aus Metall bestehenden Wand einen **Vorschlaghammer** mit dem Stiel nach unten stehend.

Tritt man auf die **Weißen Kacheln** passiert nichts

Tritt man auf die **Schwarzen Kacheln** so hört man ein leises Surren. Zunächst sieht man nichts, doch dann bemerkt man wie leicht Blut auf den Boden tropft. Neben dem Helden im Raum ist ein Draht aufgetaucht. Dieser scheint schnell von vorne gekommen zu sein. Der Held im Raum bricht zerteilt zusammen.

Erster „Flip in Time“ Moment --> Benutzt man das Wissen, kann man den Vorschlaghammer bereits am Anfang haben, wenn man ein wenig gegen die Kacheln unter dem Waschbecken tritt.

Raum 1 Flip in Time

Hat man das Wissen mit dem Vorschlaghammer, so kann man diesen nun durch die Kacheln beschaffen. Wenn man nun beim X ein Loch schlägt findet man eine **Metall Kassette** mit einem Schachfeld auf der Oberseite und dazu ein Hebel den man über die gesamte Metall Kassette ziehen könnte. --> Um sie zu öffnen muss man auf ein schwarzes Feld klicken und dann den Schalter schnell nach hinten ziehen. --> In der Kassette findet man einen Zettel mit dem Satz: „Nur ein ESEL rechnet mit dem Taschenrechner“ (Umgedreht: 7353), dazu ist in der Kassette ein [Buch Nr.1](#): Auf der Vorderseite ist eine Hand mit 6 Fingern abgedruckt und darauf ist die Ziffer 1 gepinselt. In dem Buch stehen fast nur Formeln, aber die beiden Seiten in der Mitte scheinen sehr interessant zu sein.

Raum 4

In der Mitte ist ein runder Tisch, der Tisch scheint drehbar zu sein. Von der Decke hängen 4 Lampen, alle sind an. Auf dem Tisch ist ein 20 x 10 cm großes Stück Glas hochkant eingeklemmt. Links neben dem Tisch ist eine erhabene Platte. Auf dieser Platte steht: Wasser kocht bei 100° Celsius

Tisch: **Drehbar** (Muss auf 100° justiert werden) --> Danach muss eine Spiegelscherbe eingelegt werden --> zu guter letzt auf die Platte stellen → **Es öffnet sich Raum 5**

Tisch: **Kochen** (alternative: Es klappt immer nur eines): Das Wasser im Glaseimer mit dem Laser erhitzen --> Tisch auf ca. 45° justieren

Raum 5

Ein leerer Raum, einzig ein kleines Rohr in der Mitte. Auch hier hängen 4 Lampen von der Decke, auch hier sind alle Lampen an.

--> Sollte man die **Schwarzlichtlampe** in eine Fassung drehen, so steht an den Wänden: „Reinigt das Rohr, es muss kochen!“

Rohr: Man muss das Rätsel aus Raum 4 lösen, das Wasser zum Kochen bringen und in das Rohr schütten. --> Man hört ein lautes Poltern --> Im Raum 3 ist eine Kachel, wie eine Falltür, nach oben gesprungen --> Es offenbart sich ein Geheimgang

Raum 6

Dieser Raum ist, bis auf 4 Lampen die von der Decke hängen und einer Tür sowie der Falltür, komplett Leer.

Lampen: Sollte man die Schwarzlicht Lampe in eine Fassung drehen, so kommt der Hinweis: **“Nichts ist so wie es scheint”**

Tür: Es ist eine einfache Bunkertür mit einem Drehgriff.

Die Helden haben es in die Freiheit geschafft, doch was sie dort vorfinden bringt nicht zu viel Hoffnung. Um den Bunker herum ist ein Stacheldrahtzaun (etwa 3 Meter hoch), der auch schon seine Besten Tage hinter sich hat. An manchen Stellen sind bereits große Löcher drin, wo man mit Leichtigkeit durchschlüpfen könnte. Hinter dem Zaun ragt ein großer Urwald hervor.

Sollten die Helden den Toten mit raus gebracht haben, so zerfällt dieser sofort zu Staub.

Bunkertür: Von außen sind kräftige Kratzspuren in der Tür

Zaun: Hier kann man Stofffetzen mit Blut finden.

Steigen die Helden durch den Zaun ertönt ein lauter [Brüller/Schrei](#).

Trampelpfad

Es scheint hier einen Trampelpfad zu geben.

Sollten die Helden dem Trampelpfad folgen sehen sie so ein [Wesen](#), es scheint harmlos und neugierig zu sein.

Quer durch den Wald so begegnen Sie etwas [größerem](#). Der T-Rex verfolgt die Helden. Alle mal Würfel lassen. Vielleicht endet hier das Abenteuer für den einen oder anderen

Weiterhin werden sie eine [Fussspur](#) finden. Wenn man diese aus einem anderen Blickwinkel betrachtet sieht man eine größere Fussspur.

Tempel

Egal was Sie machen, sie kommen zu einem alten Tempel, der wie folgt [aussieht](#). Sollte man den rechten Kopf berühren, so zerfällt dieser sofort. Bei den anderen Köpfen finden Sie 2 Leichen. Die eine Leiche trägt ein weißes T-Shirt und blaue Jeans. Die andere trägt irgendetwas, was eine aus der Gruppe trägt. **Bei den Leichen** ist eine Art **Tagebuch** mit folgendem Inhalt: “Jeder Tag scheint dem vorangegangenen zu gleichen. Wie sollen wir nur Überleben auf dieser verdammten Insel. Und dann immer diese Geräusche in der Nacht. Es schien immer näher zu kommen, und dann verschwand es auf wundersame Weise. Und

dieser komische Traum. Er bot mir an, dass wir entkommen könnten. Aber wie soll das gehen. Es war doch nur ein Traum”

Hinter dem zerbröselten Kopf erscheint eine Art Durchgang.
Sollten nur 2 durch diesen Durchgang gehen, so bricht plötzlich die Nacht an und mit einem mal stehen dort wieder die [4 Köpfe](#).

Was machen die Helden nun?

Tempel Innen

In dem Durchgang gehen Lichter an, wie die Lampen von einem Bergwerk.
Ein langer Gang führt nach unten. An den Wänden steht links C1B3 und rechts B1BA (Treppenstufen). Man kommt zu einem größeren Raum, spärlich mit Bett und einem Tisch eingerichtet. Auch hier hängen die Lampen nur spärlich von der Decke.
Unter dem Bett findet man eine kleine Schatulle und [Buch Nr. 2](#). In dem Buch stehen fast nur Formeln, aber die beiden Seiten in der Mitte scheinen sehr interessant zu sein. Aber nur wenn man die Matratze umdreht. (Die schwulen kennen sich mit Innenausstattung aus)
In der Schatulle befindet sich eine Taschenuhr, welche komisch aussieht (Das Ziffernblatt sieht wie ein Glücksrad aus, im 30° Abstand abwechselnd Schwarz und Weiß). Auf der Rückseite steht Dr. William Howard Ochsenbach (Dr. W.H.O.) Außerdem finden Sie einen Zettel.

Taschenuhr: Sie zeigt sozusagen an, wann die Nacht und der Tag plötzlich hereinbrechen.
[Zettel: Hier steht folgendes drauf.](#)

Dreht man eine **Schwarzlichtbirne** in eine Fassung so erscheint folgendes Symbol auf dem [Boden](#)

Alle hören ein komisches Geräusch (die Maschine ist im Untergrund, alles wird sich neu erheben [\(rückwärts abgespielt\)](#) der alte [Greis hört es richtig](#), sofern er gut würfelt)

Auf dem Tisch liegen beschriebene Zettel

Auf einem Zettel steht:

“In der Dunkelheit fügt sich das Zerbrochene wieder zusammen.”

Daneben sind noch einige [Berechnungen](#), doch niemand kann sie deuten. Lediglich die Unterschrift kann man lesen: Dr. William Howard Ochsenbach (Dr. W.H.O.) Auf der Rückseite dieser Berechnungen steht:

“Es darf nicht nochmal passieren. Ich wurde belogen. Ich hätte niemals diesen Deal eingehen dürfen. Wir müssen Dr. William Howard Ochsenbach unbedingt davon abhalten. Denn er weiß nicht, dass die Zeit keine Linie ist, sondern ein Ozean, der dank der schrecklichen Apparatur immer wieder vom neuen anfängt. Wir werden gefangen bleiben wenn wir ihn nicht aufhalten....”

Tempel Außen

In der Ferne erkennt man ein helles Schimmern durch die Baumwipfel, jedoch nur in der Nacht. (In der Nacht ist es die heutige Zeit)

Nachtlager Tempel

Bleiben die Helden im Lager, so werden sie, wenn sie es doof anstellen von etwas großem angegriffen. Nichts desto trotz hören die Helden in der Nacht ein lautes Geräusch, es scheint ein Flugzeug zu sein. Wenn die Helden nach oben schauen sehen sie rote Lichter blinken. Auf einmal verstummt das Geräusch und auch die Lichter sind weg. Und kurz darauf bricht der Tag wieder an.

Außerdem hören sie: "wenn die Zeit verdreht, der Tag zur Nacht wird, fürchtet euch vor dem Monster kleinen, mit dem Auge einen"

Begeben sich die Helden auf zum Licht, so werden die Helden von einem [Dilophosaurier](#) angegriffen, einem der Helden wird ins Gesicht gespuckt, wodurch er erblindet. (Als Spielleiter würde ich es durchgehen lassen, wenn die Helden zurück in den Bunker gehen und durch einen Tod resettet werden)

Flugzeug

Begeben sich die Helden erst am nächsten Tag zu dem Ort wo die Lichter her kamen so finden sie [folgendes](#). Es liegt hier scheinbar schon länger. Im Flugzeug finden die Helden ein Nachtlager mit weiteren Seiten des Tagebuchs:

"Ich kann es gar nicht in Worte fassen was hier letzte Nacht geschah, vielleicht war es auch Tag, die Dunkelheit brach herein wie ein Nebel. Wir wollten schon die Hoffnung aufgeben, doch dann flog dort am Himmel ein Flugzeug, jedenfalls dachten wir es sei ein Flugzeug, denn plötzlich waren sowohl die Geräusche als auch die Lichter des Flugzeugs verschwunden. Wir folgten dem Weg bis wir hier dieses Wrack fanden. Wir verschnauften hier und bereiteten uns auf den weiteren Marsch vor." und dazu das [Buch Nr. 3](#). In dem Buch stehen fast nur Formeln, aber die beiden Seiten in der Mitte scheinen sehr interessant zu sein.

Haus

Folgen die Helden dem Trampelpfad bis zum Ende, kommen sie zum Gebäude, jedoch unterscheidet sich das Aussehen ob sie [Nachts](#) oder [Tagsüber](#) ankommen. (Bilder sind nur Beispiele)

Kommen sie am **Tag** an, so ist alles herunter gekommen. Sie werden nichts in dem Gebäude finden.

Kommen sie in der **Nacht**, so steht dort ein Haus. Dieses Haus hat, was die Helden sehen, 2 Stockwerke (Erdgeschoss und 1. Stock). In das Haus kommt man tatsächlich ohne Mühen rein, es ist nicht abgeschlossen.

Im Erdgeschoss hängen an den Wänden viele Tafeln, dazu gibt es noch einigen Krimskram, wie zum Beispiel eine fast schon durchgesessene Couch, ein Beistelltisch, 2 Schränke mit Akten, ein [Snack Automat](#) (Schaut man sich den [Snack Automat](#) genauer an), ein Sideboard mit TV, einer Treppe, die nach oben führt und zwei geschlossene Türen. Auf dem Sideboard liegt die zum TV passende Fernbedienung.

Auf den **Tafeln** steht sowas wie: "Es folgt keiner Linie, es ist wie ein Ozean. Start und Ende gibt es nicht. Unendlich wege, oder auch gar keiner."

Tür 1: Hinter der Tür ist die Küche.

Tür 2: Hinter der Tür ist das Bad.

1. Stockwerk

Im Ersten Stock finden die Helden einen Raum, vollgestopft mit Technik, darunter 2 Schaltschränke, welche grün und rot blinken. Einen Schreibtisch mit Standrechner, bei diesem ist ein Kabel mit einem komischen Anschluss. Dieser Anschluss passt in die Fernbedienung von Dr. William Howard Ochsenbach. Es passiert jedoch nichts wenn man die Fernbedienung ansteckt. Sollte der PC an sein, so kommt eine Fehlermeldung: Hardware ist nicht kompatibel. Schließen Sie bitte mind. Version 1.0 an.

Um in den **Keller** zu gelangen muss man den Code in die Snack-Maschine eingeben. Diese gibt nun einen **Geheimgang** frei.

Keller

Im Keller geht es zur Sache:

Der Keller ist ein riesiger Raum, es gibt einen kleinen Kontrollraum in einer Ecke. In der Mitte steht ein riesiges Dreieck mit einem Kreis in der Mitte und davor jeweils 2 oben und unten, links und rechts von der Maschine Kreise, die wie so eine Art Brunnen aussehen.

Hier finden die Helden einen Mann mit Laborkittel. Als dieser die Helden bemerkt fängt er an einen Vortrag zu halten:

"Es ist also geglückt. Ich, Dr. William Howard Ochsenbach, habe es endlich geschafft. Nach all den Versuchen. Die Formel. Die Formel funktioniert. Und Ihr..... Ihr wart die Testsubjekte, aber Ihr müsstet eigentlich zu fünf sein. Egal, sei es drum. Ihr müsst jetzt verwirrt sein, aber nur dank euch kann die Erde endlich bereinigt werden. Ich werde sie wieder in den Urzustand zurück bringen. Dann wird endlich alles vorbei sein."

Der Mann greift zu einer Art Fernbedienung mit einem roten Knopf darauf.

"Macht euch keine Sorgen, gleich ist es vollbracht."

ENDE 1

Wenn er den **Knopf betätigt** fängt die Maschine an zu rütteln, [sie erstrahlt in verschiedenen Farben](#).

Der Mann im Kittel fängt an zu lachen und schreit: "Endlich ... endlich passiert es. Der Neuanfang ist nahe. Alle Fehler werden bereinigt sein."

Alles erstrahlt in einem Hellen Licht....

ENDE 1

ENDE 2

Wenn die Helden es schaffen, mit Würfelglück, dass der **Knopf nicht betätigt** wird, und sie den Mann überwältigen, bemerken sie, dass erneut sehr schnell die Nacht herein bricht. Das Haus beginnt sich aufzulösen, sowie der Mann auch.

Sollten sie den Mann **festhalten**, so fängt dieser an der Stelle wo sie ihn festhalten an zu altern, statt sich nur aufzulösen.--> Der Mann wird sterben.

Das Haus beginnt sich aufzulösen. Sollten die Helden sich umschauen, so sehen sie, dass der gesamte Wald brennt. Und sie hören eine Stimme: "Endlich bin ich frei! Das Universum ist nun meins!"

ENDE 2

ENDE 3

Sollten sie ihn **nicht festhalten**, so beginnt auch der Himmel sich aufzulösen. Der Mann sagt noch: "Was habt ihr getan? Jetzt wird alles zu spät sein. Er wird in unsere Welt kommen. Der Untergang ist" Er löst sich noch vor dem Vollenden des Satzes auf.

[ENDE 3](#)