

# Stranded



SOS



DORP  
[www.nerdor.de](http://www.nerdor.de)

# Impressum

**Erdacht und geschrieben von:** Michael „Scorpio“

Mingers und Thomas Michalski

**Illustriert von:** Markus Heinen,  
mit Thomas Michalski

**Gesetzt von:** Thomas Michalski

**Lektoriert von:** Nicole Schwarz

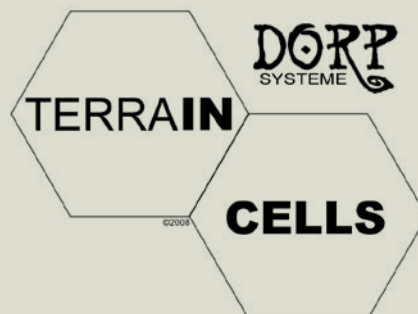
**Tippse:** Julia Osterbrink

**DORP**  
[www.nerdor.de](http://www.nerdor.de)

## Copyright

**Stranded** ist komplett aus unseren kreativen Köpfen geflossen. Das bedeutet, dass alles, was sich in diesem Dokument befindet, unser geistiges Eigentum ist. Das umfasst den Text, die Illustrationen und das Layout wie auch die Gesamtkomposition.

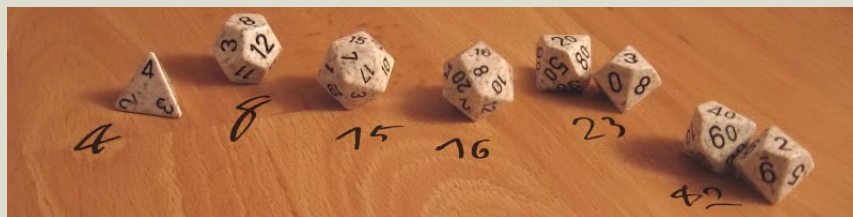
Explizit ebenfalls unser geistiges Eigentum ist das „Gelände per Hexfeld erkunden“-System (TerraIn Cells“), wie es im Verlauf dieses Dokumentes vorgestellt wird. Wenn jemand unser Werk jedoch gerne weiter verbreiten möchte, kann er sich einfach einmal bei uns melden, dann schauen wir, was sich machen lässt.



Stranded. © DORP 2008.

Besucht uns auf [www.nerdor.de](http://www.nerdor.de)

Bei Fragen sind wir immer für Euch da, schreibt einfach an [SeelederSchar@nerdor.de](mailto:SeelederSchar@nerdor.de)





# Inhaltsverzeichnis

Inhalt	Seite
Impressum	2
Inhaltsverzeichnis	3
Vorwort	4
Willkommen auf der Insel	5
Kapitel 1: Das Plotevent	6
Tabelle S1: Das Plotevent	6
Tabelle S2: Ein NSC stirbt...	8
Tabelle S3: Alles mögliche	8
Tabelle S4: Zitate von William Butler Yeats	8
Kapitel 2: Die Rückblenden	9
Tabelle S5: Rückblenden	9
Kapitel 3: Die Insel erforschen	11
Kapitel 4: Das Ende des Abenteuers	12
Tabelle S6: Auflösungen	13
Appendizes	14
Appendix I: Häufig gestellte Fragen	14
Appendix II: Geländeteile	15

# Vorwort

Und dann kam der Eisbär.

Ich meine, jetzt mal ehrlich. Ein Eisbär auf einer tropischen Insel?!

Binnen Sekunden hatte **Lost** bei mir damit einen Denkprozess ausgelöst, wie es selten eine Fernsehserie geschafft hat. Einerseits brach augenblicklich Frustration in mir hervor – wie konnten die Macher sich erdreisten, so etwas zu bringen? Ich meine, für einen Eisbären auf einer tropischen Insel *konnte* es doch gar keine nachvollziehbare Erklärung geben!

Andererseits fragte ich mich gleichzeitig: „Oder doch? Was, wenn die Leute tatsächlich eine Idee haben, was auf der Insel vor sich geht? Wenn es alles eine Auflösung erfährt?“

**Stranded** ist kein Spiel, das sich mit diesem Wunsch nach Auflösung befasst. **Stranded** ist ein Spiel, das vor allem versucht, dieses Gefühl von „Was zum Geier?!“ zu konservieren, welches der Eisbär geradezu austrahlte.

Oder auch diese Bunkertüre.

Oder die Sache mit dem Schuh in der zweiten Staffel.

Scorp und ich, wir befinden uns schon seit längerem in dieser Spirale aus Aufregen und irgendwie-dann-doch-wieder-kultig-finden, wobei ich mehr zum Kult und er mehr zur Aufregung tendiert.

Eine Fernsehserie, die jeder guckt, ist erfolgreich. Eine Fernsehserie aber, bei der zwei Freunde darüber sprechen, dass neulich der Bruder des einen entgeistert vom Fernseher her kam und nur was von Eisbären murmelte, die ist ein Phänomen.

Ein Phänomen, das den Versuch einmal wert ist, an den Spieltisch transportiert zu werden.

Wir wollten dabei aber nicht einfach nur ein absurdes Abenteuer schreiben, jedenfalls nicht heute. Und weder das Mystery-Island-Kampagnenset noch ein komplettes Regelwerk schienen angemessen.

Nein. So wie **Lost** sich vieler ganz typischer Stilelemente aus mittlerweile schon vom Staub der Klassik bedeckten Vorlagen von **Gilligan** bis **Crusoe** bedient, bedienen wir uns im Rollenspiel-Geschichtsbuch.

Zufallstabellen sind heute kaum noch angesagt, werden oft und gerne belächelt. In Zeiten von Spielen, die manchmal vor tiefgreifender Geschichte fast vergessen, dass sie interaktiv sind, scheint vielen der Gedanke, sich der Geschichtsschreibung der Würfel zu unterwerfen, fast absurd.

Wir sehen das anders.

Wir probieren mit **Stranded** auch gleich mal eine Reihe von Dingen aus, die wir durchaus auch in anderen Spielen für anwendbar halten. Wundert euch also nicht, wenn Mechanismen und Mechaniken der folgenden Seiten irgendwann in einem wesentlich ernstern Kontext auf der DORP wieder zur Verwendung kommen.

Was also ist **Stranded**?

**Stranded** ist ein automatisierter Baukasten, der einem absurde Abenteuer auf einer mysteriösen, tropischen Insel generieren kann.

Die man mit jedem System, das einem lieb ist, spielen kann. Oder einfach lesen und Spaß daran haben.

Wir hatten viel Spaß beim Schreiben. Teilt uns doch mit, ob sich das Gefühl überträgt!

Thomas Michalski,  
Im kochend heißen Aachen,  
Ende Juli 2008

Samstag, 4. Juli 2008

Das Aachener Tageblatt

Kreuzfahrtschiff verschwindet spurlos

The Hoff

sydney - Das vergangene Woche erst in See gestochene Kreuzfahrtschiff „816 Yates“ ist laut offiziellen Behördenangaben gestern gegen 15:23 von den Bildschirmen der

auf seinem Weg nach Los Angeles. Auf seiner Tour hätte es an insgesamt 42 exotischen Häfen anlegen sollen, um die Wunder von Natur und Wissenschaft zu

Die Wiedervereinigung



# Willkommen auf der Insel

*Stranded ist...*

...kein Grundregelwerk. Man kann Stranded mit jedem Regelwerk spielen, kann die Charaktere nach jedem System generieren und dann auf die Insel setzen.

*Stranded ist auch...*

...keine Kampagne im klassischen Sinne. Es gibt keinen festen Plot, keine vordefinierte Struktur, alles ist im Fluss und irgendwo dem Zufall überlassen.

*Stranded ist vor allem...*

...ein Werkzeug. Das vorliegende Werk ist eine Sammlung voll Inspiration, eine Reise, die für den Spielleiter mindestens genauso spannend ist wie für die Spieler, denn wirklich niemand weiß, was nächste Sitzung passieren wird!

## Worum es genau geht

Die Charaktere befanden sich alle an Bord eines Schiffes, auf der Seereise von Sydney nach Los Angeles. Dann aber gab es einen grellen Blitz, einen Knall und einen gewaltigen Ruck und ... sie erwachen am Strand einer einsamen Insel. Ohne zu wissen wo sie sind, oder wer die anderen Leute sind. Im Grunde wissen sie noch nicht einmal, wer genau sie sind.

Sie sind gestrandet und gefangen auf einer Insel, auf der man schnell den Eindruck bekommen kann, die Willkür regiert ... denn genau das tut sie.

## Präludium

*Langsam öffnet ihr eure Augen. Blätter und Äste bewegen sich wogend vor euch im Wind. Ihr hört ein seltsames Rauschen, regelmäßig auf- und abschwellend. Langsam richtet ihr eure Blicke auf, seht Palmen und Sträucher vor euch. Und dahinter: Das Meer.*

*Offenbar seid ihr angespült worden. Eben noch wähtet ihr euch an Bord eines großen Schiffes, nun fühlt ihr den Sand unter euch. Am Strand scheint es Chaos zu geben: Gerade erst schleppen sich weitere Überlebende an das rettende Ufer und eine offenbar vom Wrack abgetrennte Schiffschraube bahnt sich surrend und kreisend ihren*

*Weg, reißt einen arglosen Passagier in den Tod.*

*Das Schiff selbst scheint es in der Mitte entzwei gerissen zu haben. Die Front, dort, wo ihr euch vor dem grellen Licht, dem Knall und der Erschütterung befunden habt, ruht auf einem Riff etwa einhundert Schritt vom Strand entfernt. Vom Heck fehlt jede Spur.*

*Ihr wisst nicht, wo ihr seid. Ihr glaubt eine grobe Ahnung zu haben, wer ihr seid.*

*Doch vor allem wisst ihr eines: Ihr seid gestrandet.*

## Wie man Stranded benutzt

Es gibt insgesamt drei Modi, wie man *Stranded* benutzt. Jeweils ein Mal pro Sitzung wird ein Charakterhintergrund weiter beleuchtet. Sogar mehrfach pro Sitzung, je nach einer Schlafphase oder aber nach 24 Stunden innerhalb des Spiels, wird ein Element der Rahmenhandlung enthüllt. Und jedes Mal, wenn die Charaktere sich in ein neues Gebiet der Insel vorwagen, wird das Terrain erweitert.

Doch bevor wir uns jeweils eines dieser Elemente näher anschauen, zunächst eines vorweg.

## Die Zahlen

Jede *Stranded*-Kampagne wird von einer Reihe von Zahlen begleitet, die hoch mystisch und geheimnisvoll sind. Sie tauchen immer wieder auf und der Spielleiter sollte sich nicht scheuen, diese Zahlen – auch einzeln und in ihrer Gesamtsumme – immer wieder einzubauen.

Diese Zahlen werden durch insgesamt sechs Würfe mit dem W100 festgelegt. Sollte eine Zahl doppelt fallen, so wird der Wurf wiederholt.

# Das Plotevent

Nach jeder Schlafphase, oder aber spätestens alle 24 Stunden, legt der Spielleiter einen Wurf auf der Tabelle S1: Plotevent ab und webt mit dem so erzielten Ergebnis die Handlung der Kampagne weiter.

Wenn das Ergebnis der Tabelle das Auffinden eines neuen Ortes suggerieren sollte, die Charaktere aber partout nicht vom Fleck weichen, so sollte der Ort entweder von einem der mitgestrandeten NSCs gefunden werden, so dass die Charaktere davon erfahren, oder aber wie der Berg zum Propheten kommen.

Erlebte Ergebnisse werden auf der Liste ausgestrichen und Würfe, die das Ergebnis noch einmal zeigen, werden wiederholt.

## S1: Plotevents (W100)

1. Hex-Tausch (siehe auch S. 11)
2. Ein Weihnachtsbaum, je ein Geschenk pro SC
3. Ebendas, aber je 1 Geschenk, außer für einen Spieler, der kriegt keines
4. Ein Landhai greift an
5. Bäume wurzeln in der Luft und stecken mit der Spitze im Boden
6. Erschlagener Hase wird gefunden, zerschlagene Eier darum
7. Ein Vibraphon wird gefunden
8. Ein DaVinci-Helikopter wird gefunden
9. Ein Hügel, in dem ein Haus ist
10. Ein Maisfeld
11. Ein Kürbisfeld mit gewachsenen Jack'o'Lanterns
12. Ein Kasten billiges Bier
13. Ein Charakter erhält eine (an sich ganz triviale) SMS
14. Man bekommt ein passendes Theme
15. Man bekommt ein unpassendes Theme
16. Ein goldenes Ziegenfell
17. Eine goldene Smacks-Frosch-Statue wird gefunden
18. Ein Ritualplatz mit Runen aus Smarties
19. Der Märchengiftapfel
20. Eine Elvis-Kartoffel wird gefunden
21. Eine Schlingfalle lässt einen Charakter kopfüber im Wald hängen
22. Ein Charakter wechselt die Haarfarbe
23. Es passiert nichts
24. Ein Charakter wechselt die Nationalität
25. Körpertauch
26. Ein Charakter wechselt sein Geschlecht
27. Eine grüne Ente überbringt eine Nachricht
28. Eine Löwenstatue, die die Sprachen übersetzt
29. Ein zweischweifiger Komet zieht den Himmel entlang
30. Pinguine überfallen das Lager
31. Ein verstorbener Freund taucht auf und gibt einem SC einen Gegenstand (siehe Tabelle S3 auf S. 8)
32. Ein Pac-Man-Automat





- |   |  |
|---|--|
| 33. Ein Teil des Küstenstreifens verschwindet (Strand-Hex entfernen)  | 67. Ort einer Schlacht zwischen Eichhörnchen und Pinguinen   |
| 34. Ein Flugzeug fliegt über die Insel  | 68. Ein USB 3.0-Stick wird gefunden  |
| 35. Fische schmeißen sich an den Strand   | 69. Das Tagebuch einer menschlichen Milz wird gefunden   |
| 36. Ein Megalodon patrouilliert vor dem Strand  | 70. Eine Badewanne voller Eiswürfel  |
| 37. Ein SC begegnet sich selbst im Wald   | 71. Die Poetik des Aristoteles, Band 3   |
| 38. Achtzehige menschliche Fußabdrücke werden gefunden  | 72. Ein David-Hasselhoff-Schrein wird gefunden   |
| 39. SC spricht plötzlich eine andere Sprache  | 73. Ein Charakter kann 2W10 Minuten (vom SL verdeckt gewürfelt) fliegen  |
| 40. Intelligenter Nebel schleicht umher   | 74. Ein Benzinkanister (explizit: zum Befüllen einer Kettensäge)   |
| 41. Das Licht verschwindet  | 75. Ein dreiköpfiger Affe tötet ein zweiköpfiges Eichhörnchen  |
| 42. Eine Gedichtzeile von Yates wird in Kieselstein gelegt am Strand gefunden (siehe Tabelle S4)                  | 76. Invertierter Nachthimmel (weiß mit schwarzen Sternen)  |
| 43. Ein Charakter ist schwanger (Geschlecht ist explizit egal)  | 77. Alle sprechen den Tag über mit Mickey-Mouse-Stimmen  |
| 44. Ein SC vergisst, wer er ist   | 78. Vögel sammeln sich um das Lager der Charaktere   |
| 45. Ein SC erinnert sich, wer er ist  | 79. Eine Riesenmotte fliegt über die Insel   |
| 46. Ein NSC stirbt (siehe Tabelle S2, S. 8)   | 80. Ein Manga, der die Ereignisse auf der Insel nacherzählt. Er endet genau an dem Tag, an dem er gefunden wird. |
| 47. Der Tag beginnt exakt wie der letzte  | 81. Ein japanisches Kampfflugzeug aus dem ersten Weltkrieg   |
| 48. Es schneit  | 82. Ein Handbuch buddhistischer Kampfmönche  |
| 49. Die Pinguine scheinen ein Tanzritual zu vollführen  | 83. Filmsets werden gefunden   |
| 50. Ein zweiter Mond erscheint  | 84. Ein toter Dodo mit moderner Technik am Leib wird angeschleppt  |
| 51. Der Mond erscheint nicht  | 85. Menschenskelett mit Engelsflügeln  |
| 52. Ein alter, weiser Indianer ist zu sehen   | 86. Texturfehler   |
| 53. Frische Brötchen zum Morgen vor der Tür   | 87. Ein benannter NSC wird optisch ausgetauscht; nur die SC bemerken was   |
| 54. Tiere fühlen sich zu einem Charakter hingezogen   | 88. Dito, aber nicht nur optisch, auch vom Charakter; der Name bleibt  |
| 55. Gruselmädchen im roten Kleid erscheint  | 89. Ein großer, halbversunkener Ring wird gefunden   |
| 56. Ein Einkaufswagen mit unbekanntenen Münzen darin wird gefunden  | 90. Nazi-Gold  |
| 57. Promizeitung wird gefunden, Jahrgang liegt fünf Jahre in der Zukunft  | 91. Goldnazi mit Koksfüllung   |
| 58. Weltraumschrottplatz  | 92. Ein Charakter erwacht für eine Stunde zu Hause   |
| 59. Ein polysexuelles Mannequin wird im Wald gefunden   | 93. Indianerfriedhof   |
| 60. Wurm bohrt sich aus dem Boden und spuckt einem SC ins Gesicht   | 94. Die ganze Episode ist gezeichnet   |
| 61. Eine Armee von Eichhörnchen bringt Nüsse in eine Höhle, in der ein mumifiziertes Eichhörnchen mit Krone sitzt | 95. Musical-Episode  |
| 62. Wüstenläufer/Steppenhexen zum Mittag – egal wo  | 96. Keiner kann lügen  |
| 63. Ein Insekt brummt eine bekannte Melodie   |  |
| 64. Eine verlassene, aber intakte Bar wird gefunden   |  |
| 65. Ein Dixie-Klo ist im Boden betoniert  |  |
| 66. Ein zerplatzter Ball; scheinbar ist er aus großer Höhe gefallen   |  |

97. Biblische Darstellung von Pinguinen
98. Ein roter, puschiiger Pinguin wird gesehen
99. Würfel zwei Mal und streiche beide Ereignisse in der Tabelle durch
100. Diese Liste wird gefunden

### S2: Ein NSC stirbt... (W10)

1. ...einen post-erotischen Erstickungstod.
2. ...bei einem Autounfall.
3. ...an einer Überdosis.
4. ...an einer Unterdosis.
5. ...durch die Hand eines zufällig bestimmten Spielers.
6. ...daran, dass sein Körper blutleer ist. Zwei kleine Einstiche am Hals sind zu sehen.
7. ...an spontaner Mumifizierung.
8. ...daran, dass er von einer fallenden Kuh erschlagen wird.
9. ...daran, dass er verspeist wird.
10. Würfel zwei mal auf dieser Tabelle.

### S4: Zitate von William Butler Yeats (W12)

1. The hand and lash that beat down frigid Rome?
2. Now his wars on God begin;  
At stroke of midnight God shall win.
3. Their eyes mid many wrinkles, their eyes,  
Their ancient, glittering eyes, are gay.
4. Hurrah for revolution and more cannon-shot!  
A beggar upon horseback lashes a beggar on foot.
5. You think it horrible that lust and rage  
Should dance attention upon my old age;
6. Now that my ladder's gone,  
I must lie down where all the ladders start
7. Test every work of intellect or faith
8. I gave what other women gave  
That stepped out of their clothes.
9. 'Fair and foul are near of kin,  
And fair needs foul,' I cried.
10. Odour of blood when Christ was slain  
Made all platonic tolerance vain.
11. Does the imagination dwell the most  
Upon a woman won or woman lost?
12. Things fall apart; the centre cannot hold;  
Mere anarchy is loosed upon the world.

### S3: Alles Mögliche (jeweils W10)

W10	Adjektiv	Tier	Verb	Objekt
1.	Riesig	Motte	Tun	Kamera
2.	Schleimig	Frosch	Pflanzen	Pfanne
3.	Stinkend	Waschbär	Reproduzieren	Bäume
4.	Mutiert	Erdmännchen	Singen	Schuhe
5.	Zyklopisch	Schaf	Wühlen	Höschen
6.	Tentakelig	Mufflon	Verstecken	Zigaretten
7.	Heimtückisch	Pudel	Stehlen	Strom
8.	Brutal	Biber	Würgen	Liebe
9.	Intelligent	Feuersalamander	Trampeln	Klopapier
10.	2 mal würfeln	Krabbe	Erschrecken	Essen



# Die Rückblenden

Ein Mal pro Sitzung wird zudem ein geheimes Detail über einen der Charaktere enthüllt. Welchen Charakter es trifft, wird vor jeder Sitzung zufällig per Würfelwurf ermittelt. Danach folgt ein Wurf auf der Tabelle S5: Rückblenden für die Details.

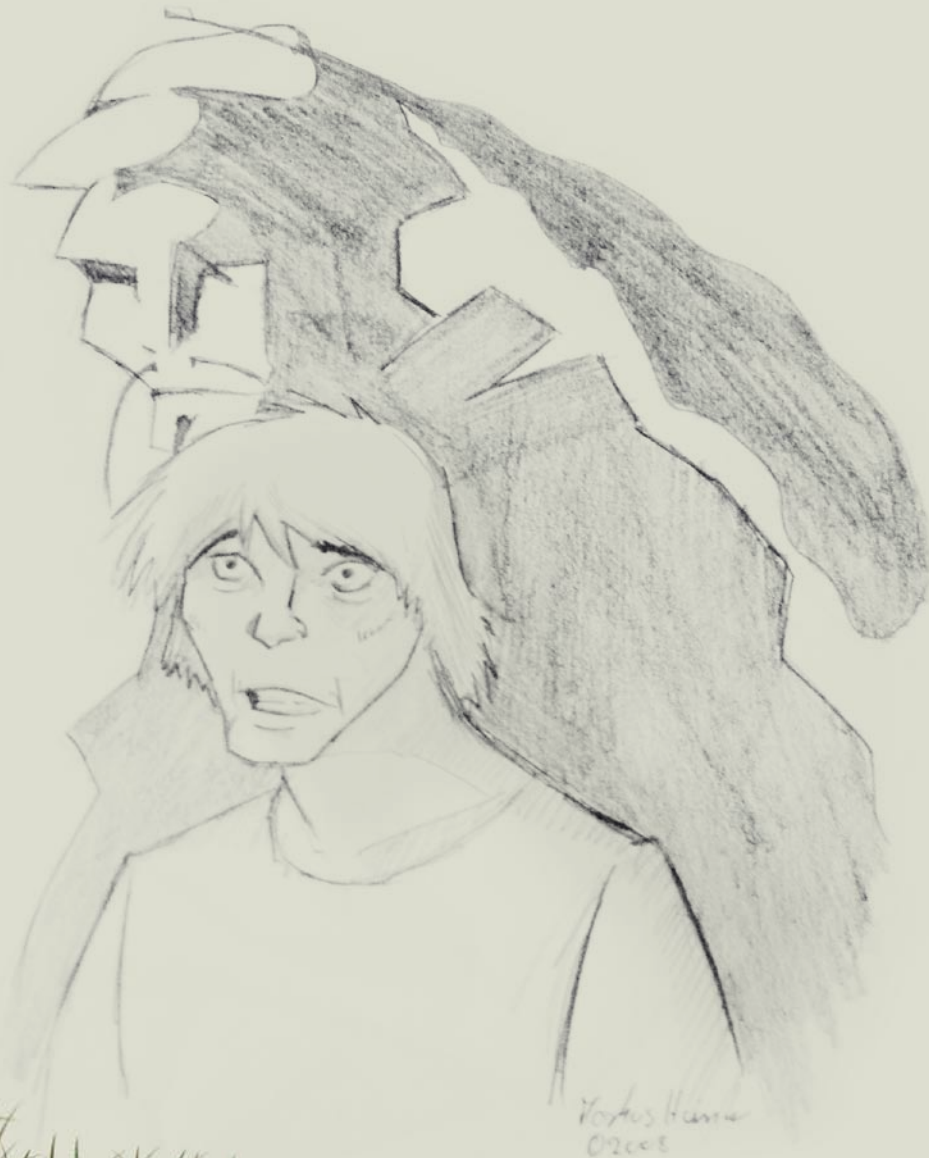
## S5: Rückblenden (2W20)

1. Der Weihnachtsmann gibt den Charakteren Waffen.
2. Du verpasst das Schiff (und musst erklären, warum du trotzdem auf der Insel bist).
3. Du siehst den Spieler links von Dir den Zoll bestechen und schmuggeln.
4. Der Spieler rechts von Dir ist Dein Bruder.
5. Auf dem Weg an Bord trägt die Frau vor Dir einen Eichhörnchenmantel.
6. Du wolltest aufs Gay-Boot, aber bist falsch zugestiegen.



7. Deine Freundin wollte kurz vor dem Unglück im hinteren Teil etwas holen.
8. Du bist als Kind im Zoo von einem Pinguin gebissen worden.
9. Du wolltest an Deck the Hoff imitieren.
10. Sie hat Dich betrogen, aber Du bist ihr an Bord gefolgt und wirst sie finden.
11. Du warst in Deiner Jugend anschnappen und zwar für den Charakter rechts von Dir.
12. Eichhörnchen haben Deine Eltern getötet.
13. Pinguine haben Deine Eltern getötet.
14. The Hoff hat Deine Pinguine getötet.
15. „Ich habe ihn getötet, aber bald bin ich in internationalen Gewässern.“
16. Du bist auf dem Weg gewesen, um die Theaterrechte an Deinem Leben zu verkaufen.
17. Deine Freundin wird von einem Typen in einem Hasenkostüm überfahren.
18. Du bist Anton Huber.
19. Du willst etwas, was der Charakter neben Dir hat.
20. Du erwachst am Tag der Abreise neben einer toten Frau, die Du nicht kennst.
21. Das Letzte vor dem Strand, woran Du Dich erinnerst, ist eine Verfolgungsjagd mit Schießerei.
22. Du hast den Partner des Spielers rechts von Dir entführt und es wie eine Alienentführung wirken lassen.
23. Dein Leben ist normal.
24. Du bist aus dem Militärlabor geflohen, aber hier wird Dich niemand finden.
25. Beende den Satz „Ein Glück, dass die anderen niemals erfahren werden, dass...“
26. Du bist ein berühmter Pornodarsteller. Alle kennen Dich, aber niemand gibt's zu.
27. Du hast beim Militär unter dem Spieler rechts von Dir gedient, er weiß aber nicht mehr, dass er Soldat ist.

28. In Deinem Koffer befinden sich eine Machete und eine Hockey-Maske.
29. ER hat Dir gesagt, Du sollst die Reise antreten, um den Spieler links von Dir zu finden und zurück zu bringen.
30. Du magst es gerne flauschig. Erkläre!
31. Du hast die Reise nur angetreten, um sie zu vergessen, aber nun ist sie mit dem Spieler links von Dir zusammen auf dem Schiff gewesen.
32. Der Arzt meinte, eine Kreuzfahrt wäre genau das Richtige, um die vielen Phobien loszuwerden.
33. Deine Aufgabe ist es, den Red Star Ninja ausfindig zu machen und zu liquidieren. Der Ninja-Großmeister befiehlt es.
34. Der Spieler rechts von Dir besitzt eine Information. Erlange sie! Dr. Fu Manchu befiehlt es.
35. Eine SM-Sitzung ist aus der Bahn geraten und Du musstest fliehen.
36. Nachdem Du Deine Schwester geschwängert hast, will sich ihr Mann, Dein Vater also, an Dir rächen.
37. Diese Leute hier sind komisch, sie tragen gar keine Cowboy-Hüte.
38. Du hast ein Leben lang für diese Kreuzfahrt geschuftet, koste es, was es wolle.
39. Du bist der Graf von Oranien und auf der Suche nach der legendären Milchfrau.
40. Du bist der festen Überzeugung, ein fiktiver Charakter in einem narrativen Spiel zu sein.





# Die Insel erforschen

Bei *Stranded* erforschen die Spieler und der Spielleiter die Insel und entdecken dabei nach und nach, wie dieser Ort aussieht und welche Geheimnisse er birgt.

Die Charaktere starten mit den Resten des Schiffs auf einem der beiden Strandfelder. Ein Charakter kann pro Tag ein Feld weit reisen. Sobald das Startfeld verlassen wurde, zieht der Spielleiter verdeckt ein weiteres Terrainfeld und legt es an das erste an. Nachdem das zweite Terrainfeld platziert wurde, muss jedes weitere Terrainfeld mindestens an zwei bisher ausgelegte Terrainfelder angrenzen.

Sind die Terrainteile aufgebraucht, so ist die Insel fertig und um sie herum ist Wasser. Sonst wäre es keine gute Insel.

Sobald ein oder mehrere Spielercharaktere ein neues Feld betreten und erkunden, würfelt der SL auf der Tabelle S1: Plotevents, was sich besonderes in diesem Feld aufhält und notiert sich das Ergebnis, um die Spieler zu gegebener Zeit damit zu konfrontieren.



# Das Ende des Abenteuers

Was steckt hinter der Insel?  
Wieso sind die Spieler dort?  
Und unter welchen Bedingungen können sie von dort entkommen?

Die Antworten auf diese Fragen kann der Spielleiter abschließend der Tabelle S6: Auflösungen entnehmen.





## S6: Auflösungen

W#	Die Insel ist	Das Schiff ist gekentert durch	Wege, die Insel zu verlassen	Gewinnbedingung
1	Ein Regierungsexperiment	Riffe	Riesennadler	2W20+10 Tage vergehen
2	Das Purgatorium	Böse Delfine	Magie	Keine Geländemarken mehr
3	Der Traum eines zuf. best. SCs	Russen	Ein gestrandetes U-Boot	Spielerwunsch
4	Ein Videospiel	Terroristen	Das Traumschiff	Sieg der Pinguine
5	Quatsch	Gott	Die Pinguine	Sieg der Eichhörnchen
6	Eine Realityshow	Die DFB	Die Eichhörnchen	Sieg des Hoffs
7	Ein Alien-Zoo-Gehege	Zufall	The Hoff	Essen ist fertig
8	Atlantis	Spielerwillkür	Ein Stargate	Alle bis auf einen tot
9	Sylt in der Steinzeit	Gescheitertes Experiment	Den Weihnachtsmann	Alle hatten ihr Flashback
10	Eine Attraktion im Phantasieland	Bermuda-[W6]eck	Einen Walfänger	Alle NSCs getötet
11	Ein LARP	Sirenen	Amerikaner	Spielerwillkür
12	Die Probeinsel f. d. wirkliche Insel	The Hoff	Einen Tunnel	Zwei mal würfeln



# Appendizes

## Häufig gestellte Fragen

Bei Stranded kommen sicherlich viele Fragen auf. Wir möchten diese im Vorfeld so gut wie möglich beantworten. Nachfolgend sind einige wichtige Fragen aufgelistet, deren Antwort man mit W4 bestimmt.

Aber hätten wir diesen Berg nicht sehen müssen?

- Nein, bisher war es nebelig.
- Nein, der ist keinem aufgefallen
- Öhem... joah, eigentlich schon
- Ja, jetzt denk da mal drüber nach!

Wieso liegt eine Wüste mitten im Wald?

- Tja, geheimnisvoll oder?
- Öhem... joah, ist halt so!
- Wenn ihr das nicht versteht, dann kann ich euch auch nicht helfen...
- Ja, jetzt denk da mal drüber nach!

Was würfelst du da die ganze Zeit?

- Nix! \*flöt\*
- Öhem... joah, so Kram halt.
- Das willst du gar nicht wissen... \*Handbewegung\*
- Ja, jetzt denk da mal drüber nach!

Was tun wir hier?

- Öhem... joah, ihr seid da halt gestrandet.
- Ja, jetzt denk da mal drüber nach!
- Lass mich das mal eben auswürfeln...
- Das ist alles Teil des Metaplots, der in den kommenden Publikationen steht.

Eichhörnchen und Pinguine?

- Tekeli-li! Tekeli-li!
- Ja, jetzt denk da mal drüber nach!
- Öhem... joah, steht halt hier.
- Ja! Geil, oder?

The Hoff?

- David Hasselhoff
- Ja, jetzt denk da mal drüber nach!
- Öhem... joah... vielleicht ist er ja auch mal gestandet?
- Ab jetzt baue ich The Hoff immer in meine Abenteuer ein.

Warum sollten wir die Insel erkunden?

- Wasser und Essen? oO
- Ja, jetzt denk da mal drüber nach!
- Öhem... joah... öhem... warum nicht?
- \*Schick den Spieler, der gefragt zehn Minuten aus dem Raum, damit er über sein Leben nachdenken kann. Rauchen darf er nicht.\*



Geländeteile

