

Das Rossmeer

(Seite 138)

Wann: Fünf Tage nach "Der alte Walfänger"

Wo: An Bord der S.S. Gabrielle

Fünf Tage lang hat sich die Gabrielle durch das Packeis gekämpft. Nebel liegt über dem Rossmeer und täglich legt der Stückgutfrachter immer weniger Strecke zurück, bis er schlussendlich im starren Packeis vollständig zum Stehen kommt. Es ist keine Fahrrinne erkennbar und Starkweather schlägt vor sich den Weg freizusprennen oder auf einen Sturm zu warten, der das Packeis vielleicht löst und eine Rinne freigibt. Ein Sturm würde aber auch bedeuten, sich der Gefahr auszusetzen mit der Gabrielle im ewigen Eis zu stranden.

Um sich den Weg zu einer Fahrrinne freizusprennen, müssen fünfzehn Sprengmarker angesammelt werden. Für jeden Tag den die Ermittler das Eis sprengen, wird ein Wurf auf Verstand abgelegt. Pro Erfolg und Steigerung gibt es einen Sprengmarker. Bei einem Fehlschlag verlieren die Ermittler einen Sprengmarker, bei einem kritischen Fehlschlag sind es sogar 1W6 Sprengmarker. Pro Tag den die Gabrielle im Eis gefangen ist, wird vor dem Sprengwurf eine Aktionskarte gezogen. Bei einer Bildkarte kommt es zu einem besonderen Ereignis. Bei einem Joker werden zwei weitere Karten gezogen.

- Ass** Ein Teil der Sprengausrüstung ist fehlerhaft. Der ausführende Sprengmeister muss einen Wahrnehmungswurf machen oder das Dynamit geht bereits in die Luft, wenn sich der Ermittler gerade in Sicherheit bringen will. Er nimmt 3W6 Schaden und muss einen Geschicklichkeitswurf -2 machen, um einen Sturz ins Wasser zu verhindern.
- König** Plötzlich trüffet das Eis ein Stück auseinander. Alle an der Sprengung beteiligten müssen einen Geschicklichkeitswurf machen, um den Sturz ins eisige Wasser der Antarktis zu vermeiden.
- Dame** Heftige Schneeschauer fegen über das Packeis und erfordern einen Stärkewurf, um auf den Beinen zu bleiben und die Sprengladungen anzubringen.
- Bube** Der Nebel wird immer dichter und es ist kaum die Hand vor Augen zu sehen. Um eine geeignete Stelle für die Sprengladungen zu finden, ist zuvor ein Wahrnehmungswurf nötig. Ansonsten ist für den Tag keine sinnvolle Sprengung möglich.

Ankunft auf der Ross-Insel

(Seite 139)

Wann: Nach Abschluss von "Das Rossmeer"

Wo: Am Meereis des Ross-Meer

Die Gabrielle erreicht den McMurdo Sound im Ross-Meer und legt am dicken Meeris an. Während die Ausrüstung neben dem Schiff auf das nur wenige Meter dicke Eis entladen wird, soll fünfhundert Meter weiter das Landungslager auf dem Eis entstehen. Starkweather und Moore haben für diese Arbeiten zwei Tage eingeplant. Zudem schätzt Moore, dass in einem Monat das Packeis aufbricht und auseinandertrüffet. Es wird in vier Schichten zu je sechs Stunden gearbeitet. Sobald das Landungslager aufgebaut ist, dreht die Gabrielle aufs offene Meer ab und beginnt die Expedition das Gelände zu erkunden, um eine geeignete Stelle für den Bau eines Basislagers zu finden.

Pro Schicht und Arbeitsgruppe wird ein passender Eigenschaftswurf gemacht. Pro Erfolg und die jeweils erste Steigerung gibt es einen Lademarker. Das Landungslager ist errichtet, sobald vierzig Lademarker (5 Gruppen x 4 Schichten x 2 Tage = 40 Lademarker) ausliegen. Bei einem Fehlschlag wird ein Verstandswurf abgelegt. Bei einem Misserfolg war der Ermittler unachtsam und hat sich leichte Erfrierungen zugezogen oder überanstrengt. Er bekommt eine Erschöpfungsstufe die dadurch abgebaut wird, dass der Ermittler eine vollständige Schicht ausruht.

Für jede Schicht Arbeit ohne Schicht Pause dazwischen, muss ein Konstitutionswurf abgelegt werden, der für jede zusätzliche Schicht ohne Pause mit einem Malus von -1 belegt ist.

Zu Beginn jeder Schicht wird eine Aktionskarte gezogen. Bei einer Bildkarte kommt es zu einem besonderen Ereignis. Bei einem Joker werden zwei weitere Karten gezogen. Bei einer Herzkarte müssen alle wegen dem glatten Eis einen Geschicklichkeitswurf machen oder der Ermittler rutscht aus und erleidet 1W6 Schaden. Sobald jemand drei Herzkarten erfolgreich überstanden hat, braucht er keinen Wurf mehr machen.

Für die anderen Expeditionsteilnehmer werden Gruppenwürfe gemacht, um die Ermittler zu unterstützen oder alleine eine Arbeitsmannschaft darzustellen.

Arbeitsmannschaften

Frachtkolonne: Entladen des Schiffs auf das Meereis. Verstand für die Logistik oder Stärke fürs Schleppen.

Maschinenmannschaft: Entladen und Zusammenbau der Schneeraupen. Anschließend Transport der Ladung zum Landungslager. Danach Vorbereitung der Landebahn. Verstand für die Logistik und den Zusammenbau oder Stärke fürs Schleppen.

Flieger: Entladen und Zusammenbau der Flugzeuge - zuerst die Fairchild, die eine kürzere Landebahn braucht. Vorbereitung der Landebahn. Anschließend Erkundungsflüge und Suche nach geeignetem Basislager. Verstand für die Logistik und den Zusammenbau oder Stärke fürs Schleppen.

Lagerbau: Errichten des Landungslager und provisorischer Unterkünfte aus Schnee- und Eisblöcken. Installation von Stromversorgung und Funkanlage. Verstand für die Logistik und den Zusammenbau.

Schlittenmannschaften: Transport der Ladung zum Landungslager. Anschließend Erkundung des Geländes. Verstand für die Logistik und den Zusammenbau oder Stärke fürs Schleppen.

Landebahn vorbereiten

Das Flugfeld kann erst vorbereitet werden, wenn mindestens fünf Ladungsmarker vorhanden sind. Um das Flugfeld vorzubereiten, müssen zehn Landebahnmarker angesammelt werden (sollen die Boeings starten, sind es fünfzehn Marker). Pro Schicht und Arbeitsgruppe wird ein passender Wurf durchgeführt. Verstand für Prüfung des Untergrunds und Einsatz der Maschinen oder Stärke für die schwere Arbeit. Sobald das Flugfeld fertig ist, können die Flugzeuge zum Einsatz kommen.

Erkundung des Geländes

Sobald drei Ladungsmarker vorhanden sind, können die Schlitten los und die Umgebung erkunden. Ziel ist es dabei einen sicheren Weg auf das Schelfeis zu finden, um dort irgendwo ein Basislager zu errichten. Dafür sind zehn Wegmarker erforderlich. Pro Tag und Erkundungsmannschaft gibt es zwei Verstandswürfe. Pro Erfolg und Steigerung gibt es einen Wegmarker. Jeder Tag der mit Suchen verbracht wird bedeutet eine Entfernung von je zwanzig Kilometern zum Landungslager. Pro Tag wird für die Erkundungsmannschaft eine Aktionskarte gezogen. Bei einem Joker werden zwei weitere Karten gezogen. Die Erkundungsmannschaft die den höchsten Wurf beim letzten Erkundungsmarker erzielte, hat die Ehre den Standort für das Basislager gefunden zu haben.

Sobald feststeht wo das Basislager errichtet wird, muss die Landebahn auf dem Meereis verlängert werden, damit auch die Boings starten können. Außerdem muss dort ebenfalls eine Landebahn errichtet werden.

Starten und Landen auf dem Eis

Zwar erlaubt es das glatte Schelfeis überall zu starten und zu landen, allerdings gibt es trotzdem kleinere Unebenheiten, Spalten, Schneeverwehungen oder Schneegestöber. Um auf einer Landebahn zu Starten oder zu Landen ist ein Pilotenwurf nötig. Ohne richtig ausgebaute Landebahn gibt es einen Malus von -1.

Kartenergebnisse

- Ass** Ein Whiteout, Himmel und Eis verschmelzen miteinander. Wahrnehmungswurf mit -2, ansonsten verliert der Ermittler die Orientierung.
- König** Eine Eisspalte! Wahrnehmungswurf, ansonsten geht es 2W6 Meter in die Tiefe bei einer Eisdicke von 2W6 Metern. Obacht: Gefahr unter das Eis zu fallen!
- Dame** Der Wind erhebt sich und es kommt zu blendenden Schneewirbel. Alle Würfe erhalten einen Malus von -1.
- Bube** Plötzliches Eisknallen als ob jemand die Ermittler unter Beschuss nimmt. Ein Mummwurf verhindert 1W6 Geistigen Schaden. Einmaliges Schreckereignis!