

# UNDO

MACHT ES UNGESCHEHEN!

## VERSUNKENE TRÄUME - LÖSUNG

### Ende der Geschichte

Nach eurem letzten Zeitsprung werden eure Veränderungen der Vergangenheit gleichzeitig wirksam und ihr hofft, dass ihr dadurch den Tod des Verstorbenen ungeschehen machen konntet.

Sobald 6 Geschichtekarten offen ausliegen, rechnet die Punkte eurer aufgedeckten Schicksalskarten zusammen und lest hier nun nach, wie erfolgreich ihr die Schicksalsfäden neu verknüpfen konntet.

**Unter 0 Punkte:** Oje, ihr habt das Schicksal sogar verschlimmert und den Tod noch wahrscheinlicher gemacht.

**0-2 Punkte:** Ihr habt die richtige Spur verfolgt, konntet den Tod aber leider nicht verhindern.

**3-4 Punkte:** Ihr wart dicht dran, aber das Schicksal hat dennoch unbarmherzig zugeschlagen.

**5 Punkte:** Glückwunsch! Ihr habt es tatsächlich geschafft, den Tod zu verhindern!

**6 Punkte:** Ihr habt die Geschichte grandios entschlüsselt und den Tod spielend abgewendet.

**7 oder mehr Punkte:** Unglaublich! Ihr seid Meister der Schicksalsfäden und konntet nicht nur den Tod verhindern, sondern das Leben des Geretteten bis weit in die Zukunft glücklich beeinflussen.

### Wollt ihr wissen, wie die Geschichte ursprünglich verlaufen ist?

Habt ihr den Tod nicht verhindern können und wollt es noch einmal probieren?

Wir empfehlen euch, den nächsten Versuch nicht sofort zu starten, sondern dem Schicksal (und eurem Gedächtnis) eine Pause zu gönnen und einige Zeit vergehen zu lassen.

### Was tatsächlich geschah

Die Entdeckung Amerikas führt in das Kolonialzeitalter. Ein mit Schätzen aus Südamerika beladenes Schiff namens Santa Clara wird von Piraten schwer beschädigt und sinkt, bevor ein Großteil der Reichtümer geplündert werden kann. Jahre später möchte der junge Assistent Peter, der bereits seit seiner Kindheit eine romantische Vorstellung von Piraten und deren Schätzen hat, seinen Chef John Milovic dazu bewegen, nach diesem Wrack zu suchen. John stellt Peters Theorien zur Auffindung des Wracks jedoch als „träumerischen Unfug“ dar.

Eines Tages entwendet Peter aus einem antiken Fund ein wertvolles Schmuckstück, um damit bei seiner Freundin angeben zu können. Als sein Mentor John ihm im Laufe des nächsten Jahres auf die Schliche kommt, zeigt er Peter sofort an, um sich alleine auf die Suche nach dem Schatz der Santa Clara zu geben.

Die Anzeige führt neben einer empfindlichen Strafe auch zum Ende von Peters wissenschaftlicher Karriere.

Peter sinnt auf Rache. Als er bemerkt, dass John Peters Theorie nun doch nachgeht, entscheidet er sich, „seinen“ Schatz vor dem Konkurrenten zu beschützen. Dabei stößt Peter auf John, der bereits zum Wrack abtaucht. Kurzerhand schneidet Peter ihm unter Wasser die Schläuche seines Atemgeräts durch.

Dadurch ertrinkt John und Peter plagen in den darauf folgenden Jahren furchtbare Schuldgefühle und große Angst, den gehobenen Fund bekannt zu machen. Er beginnt zu trinken und trifft eines Tages stark alkoholisiert eine fatale Entscheidung: Er will ein Boot am Hafen stehlen und den verfluchten Schatz auf Piratenart loswerden, indem er ihn auf einer unbewohnten Insel vergräbt. Als er wieder nüchtern zu sich kommt, findet er sich ohne Wasser, defektem Funkgerät und mit zerstörtem Boot auf einem Riff wieder. Tage später, ohne Hoffnung auf Rettung und kurz vor dem Verdursten, entschließt er sich zum Selbstmord.

Falls ihr neugierig seid, welche eurer Entscheidungen besonders wichtig waren, könnt ihr dies jetzt nachlesen.

### Besonders wichtige Entscheidungen waren:

**1A:** Hätte Captain Boyers den aufmüpfigen Matrosen erschossen, wäre die Santa Clara nicht angegriffen worden, sondern mit dem Schatz in Spanien angekommen. Der Schatz wäre also nicht gesunken.

**6B:** Hätte der Barmann mit Peter gesprochen, wäre dieser froh um einen Gesprächspartner gewesen und wäre nicht angetrunken in sein Verderben gelaufen.

**7C:** Wäre Gregor auf dem Schiff geblieben, hätte Peter davon abgesehen, das Boot zu stehlen.

### IMPRESSUM

**Autoren:** Lukas Zach & Michael Palm

**Illustrationen:** Lea Fröhlich

**Grafikdesign:** Jens Wiese & Jessy Töpfer

**Realisation:** Klaus Ottmaier

© 2019 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele



Pegasus Spiele