

Faste scenarier i Kapitel 3 af Den Øde Ø

Scenarie 1: En måned senere

Noah har haft travlt med at vælge et hold arbejdere, der skal hjælpe ham med at føre en plan ud i livet. Han føler sig overbevist om, at I kan lave den båd, han har tegnet. Det første valg, I skal træffe, er hvor mange folk, I vil give Noah til bygningen af båden.

Scenarie 4: Lauras minder

En dag kommer Laura til jer og siger, at minderne fra tiden, da hun var væk fra lejren, er begyndt at vende tilbage. Hun siger, at hun så et sted på den anden side af øen - et sted, som hun kom forbi, mens 'de' kaldte på hende. En strand. Skal vi sende nogen ud for at undersøge, hvad Laura har set? Og bliver det mere eller mindre farligt, hvis vi sender en stor gruppe afsted i stedet for en lille?

Scenarie 9: Før stormen

Der er noget i luften. En følelse af noget farligt i horisonten. Noah sidder over **transceiveren** fra det nødstedte militærskib. Pludselig kommer der lyd fra den: "Dette er patruljefartøjet Absalon." Stemmen kommer fra en voksen mand, men den er næsten ved at drukne i hvæsende støj. "Send os jeres koordinater", siger han. "Så kommer vi og samler jer op." "Vi kender ikke vores koordinater." Hvis I bruger jeres nødblus, så er besætningen på Absalon ikke den eneste, der vil finde ud af, hvor I befinder jer. Vælger I stadig udsende nødbluset?

Scenarie 12: Hvad vil vi?

Endelig kommer angrebet. Spejderne fortæller, at det ikke kun er tanketomme og zombieagtige mennesker, der er på vej gennem skoven denne gang. Det er også mareridtsagtige skabninger, øens sande indbyggere, med lysende blå øjne og hviskende stemmer, der lyder som vinden i trækroneerne. Dette er vores sidste valg.

1. Opgiv at forsvare lejren. Sæt alt ind på at færdiggøre båden.
2. Opgiv at færdiggøre båden. Sæt alt ind på at forsvare lejren.

Scenarie 13: Flugten

Spillets afsluttende scenarie indeholder forskellige slutninger, alt efter om skibet Absalon er bygget lidt eller meget færdigt eller ligger ud for kysten.