



* PLANET NINE *

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. September 2026



INHALT

Planet Nine	3
Setting	3
Charaktere	5
Abenteuerablauf	24
Orte	24
Material	37
Nebenquests	40
Rätsel	41
Vorbereitung	41



PLANET NINE



Wo spielt das Abenteuer?: weit außerhalb des Orbits des Zwergplaneten Pluto

Wann spielt das Abenteuer?: 2270 n. Chr.

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How-to-be-a-Hero-Grundregeln

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 3 - 6 Spielende

Schwierigkeit für den/die Spielleitende/n: Mittel

Schwierigkeit für die Spielenden: mittel bis schwierig (essenzielle Hinweise können übersehen werden)

Spieldauer: ca. 12-15 Stunden

Autor: Martin Kratzing

SETTING

Allgemeines: Das Sonnensystem ist mittlerweile größtenteils besiedelt. Erde, Mars, Jovian (Jupiter) und Phainon (Saturn) sind koexistierende unabhängige politische Systeme. Obwohl in den Untergrundmeeren des Jupitermondes Europa bakterienähnliches Leben entdeckt wurde, expandiert der Mensch noch immer alleine in einem unerreichbar großen Universum. Doch zumindest eine lange Suche scheint beendet: Der lange vermutete neunte Planet des Sonnensystems konnte nun endlich, weit außerhalb der anderen Planetensysteme, durch Gravitationsanalysen nachgewiesen werden. Zur Bestätigung der Daten wurde eine interplanetare Flotte mit Forschern und Gesandten aller Fraktionen zusammengestellt und ist nun ist nach langer Reise kurz vor ihrer Ankunft.

Technologie: Kernfusion ist zusammen mit Solarstrom die Haupt-Energiequelle (Elektrizität, Antrieb, usw.). Besonders der Fusionsantrieb hat das Leben im Sonnensystem verändert, da er die Reisezeiten zwischen den Planeten und Monden drastisch reduziert hat (Erde zum Mars, von neun Monaten auf etwas über eine Woche). Körpermodifikationen wie Exoskelette, Hormondrüsen oder Holographische Linsen sind verbreitet, jedoch sehr teuer und nur den Reichen vorbehalten. Fortgeschrittene Robotik und hochkomplexe 3D-Drucker werden in der Produktion und im Militär eingesetzt.

Kultur: Durch das Aufbrechen in neue Welten hat sich das Leben der Menschen stark verändert. Soziale Ungleichheiten und Verteilungskonflikte wichen, zumindest im All, einer neuen Philosophie von Chance und Selbstverantwortlichkeit. Der amerikanische Traum zog ins Weltall. Englisch ist und bleibt die wichtigste Verkehrssprache und wird von jedem Kind, neben der Muttersprache gelernt. Trotzdem, oder gerade deswegen setzte nach einem Jahrhundert der kulturellen Entwurzelung und Verwaschung eine Rückbesinnung auf kulturelle Identität ein.



Die Fraktionen:

Erde und Luna

Supranationale Republik, vereint mit dem Mond unter der UN

Die Erde dient als Kornkammer vor allem des inneren Sonnensystems. Aufgrund des Technologiefortschritts und der Automatisierung sind die Arbeitsplätze knapp und stark umkämpft. Weitere Probleme sind Ressourcenknappheit und eine starke Überbevölkerung.

Mars

Einheitlicher Nationalstaat entstanden aus systematischer Besiedelung der Erde

Nach den Unabhängigkeitskriegen mit der Erde und durch die Besiedlung der äußeren Planeten wandelte sich der Mars von einem hochmilitarisierten Weltraumbunker zu einem florierenden Handels- und Technologiehub. Weiterhin versucht der Mars eine stabile und lebensfreundliche Atmosphäre zu erschaffen und ist dadurch von Eis- und Ammoniaklieferungen der Jovianischen Monde abhängig.

Jovian

Staatenbund der 62 besiedelten Jupitermonde unter wechselnder Führung der 4 galileischen Hauptmonde Io (vulkanisch aktiv), Europa, Ganymed und Kallisto (alle drei sind Eismonde)

Die Erschließung des Jovianischen Systems löste im gesamten System einen neuen Goldrush aus. Selbst auf den kleinsten Monden wurde nach Seltenen Erden und anderen Rohstoffen (z.B. Helium-3) gesucht und dauerhafte Basen eingerichtet. Durch die selbstständige Besiedelung durch Menschen aus strukturschwachen Regionen der Erde entstand ein Medley der Sprachen und Kulturen. Auf vielen Monden entstanden durch die gemeinsame Besiedlung aus einer Region relativ homogene Gesellschaften. Durch Handelsembargos gerichtet an die ressourcenhungrigen inneren Planeten konnte sich Jovian vor drei Jahrzehnten die Unabhängigkeit erringen.

Phainon

Informeller Verbund aus Mondclans der kleineren Saturnmonde

Das Saturnsystem wird als Wilder Westen des Sonnensystems bezeichnet. Es gibt kaum staatlichen Strukturen und es wird hauptsächlich von ehemaligen Flüchtlingen des Titans (größter Saturnmond) besiedelt. Die Phanonier sind harte Nüsse. Das Leben in dem System ist beschwerlich und gezeichnet von Entbehrlichkeiten. Viele Bewohner müssen daher das Schwarz und Weiß der Legalität verlassen.

internationale Korporationen

Internationale Korporationen füllen das Vakuum, welches die Konfliktparteien der großen Konflikte im Sonnensystem hinterlassen, wenn sie gegenseitige Handels- und Technologieembargos erlassen. Sie vereinen derartige Finanz- und Ressourcenstärke in sich, wie es auf der Erde manche nationale Volkswirtschaften nicht erreichen. Mit dieser Stärke kommt auch ein großer Einfluss auf nahezu alle Akteure in Politik, Medien und Kultur. Pure Macht also.

Nach dem Titan-Konflikt standen fast alle großen Unternehmen unter strikter Beobachtung und waren Ziel von staatlichen Restriktionen und Enteignungen. Weitere Verstöße wurden dadurch aufgedeckt und die betreffenden Unternehmen zerschlagen. Trotzdem erfreuen sich manche Korporationen einer nahezu „religiösen“ Anhängerschaft.

SBC - Solar Braun Corporation

Braun ist hier nicht nur der Name. Anfänglich agierte die SBC noch als Hersteller von Esoterik und Naturheilkundeprodukten. Später änderten sie ihre Strategie und exportierten Mutterboden und Düngemittel für die Lebensmittelfarmen im ganzen Sonnensystem - natürlich aus dem Raubbau von Erde



aus ländlichen Regionen in Südamerika und Indien. Das Geschäftsmodell entwickelte sich stetig zu einer Strategie der absoluten Abhängigkeit der Nationen von Lieferungen der SBC.

Den Höhepunkt erreichten sie als sie den Auftrag für die Verwaltung des Außenhandels mit Methanhydrat auf dem Saturnmond Titan erhielten. Die ersten Besiedlungen des Titan waren Forschungsstationen und später kleiner private Minen zur Rohstoffgewinnung. Mit der Zeit kamen weitere Menschen um Arbeit und eine Heimat zu finden. Langsam aber sicher baute die SBC seinen Einfluss auf dem Mond immer weiter aus. Nachdem sie sich die Schürfrechte erklangten begannen sie auch das öffentliche Leben sowie die Medien immer mehr zu lenken. Es wurde ein Tyrannisches System mit Privatarmee und kompletter Überwachung der Bevölkerung eingerichtet. Erst nach der Entdeckung von verbotenen Experimenten an Kryovulkanen (Eisvulkane) und der Annexion des Mondes durch SBC brach ein bewaffneter Konflikt mit den inneren Planeten aus. Nach einer Explosion in einer Kryovulkan-Pumpenanlage kam es zu anhaltenden starken Erdbeben, die nahezu alle Gebäude zerstörte und den Mond unbewohnbar machten. Die anhaltende tektonische Aktivität lässt weiterhin keine erneute Besiedlung zu.

Pen & Paper – Planet Nine

Zeitraum und Setting: 2270 n.Ohr. Wenig außerhalb des Orbits des Zwergplaneten Pluto.

Das Sonnensystem ist mittlerweile größtenteils besiedelt. Erde, Mars, Jovian (Jupiter) und Phoinon (Saturn) sind kooperierende unabhängige politische Systeme. Obwohl in den Untergrundmeeren des Jupitermondes Europa bakterienähnliches Leben entdeckt wurde, expandiert der Mensch noch immer alleine in einem unerschöpflich großen Universum. Doch zumindest eine lange Suche scheint beendet. Der lange vermutete neunte Planet des Sonnensystems konnte nun endlich, weit außerhalb der anderen Planetensysteme, durch Gravitationsanalysen nachgewiesen werden. Zur Bestätigung der Daten wurde eine interplanetare Flotte mit Fockern und Gesandten aller Fraktionen zusammengetrieben und ist nun für noch längere Reisen kurz vor ihrer Ankunft.

Technologie: Kernfusion ist zusammen mit Solarstrom die Haupt-Energiequelle (Elektrizität, Antrieb, usw.). Besonders der Fusionsantrieb hat das Leben im Sonnensystem verändert, da er die Reisezeiten zwischen den Planeten und Monden drastisch reduziert hat (Erde → Mars von neun Monaten auf etwas über eine Woche). Körpermodifikationen wie Exoskelette, Hormondrüsen oder Holographische Linien sind verbreitet, jedoch sehr teuer und nur den Reichen vorbehalten. Fortgeschrittene Robotik und hochkomplexe 3D-Drucker werden in der Produktion und im Militär eingesetzt.

Kultur: Durch das Aufbrechen in neue Welten hat sich das Leben der Menschen stark verändert. Soziale Ungleichheiten und Verteilungskonflikte wüsten, zumindest im All, einer neuen Philosophie von Chance und Selbsterkenntnis. Der amerikanische Traum zog im Weltraum, Englisch ist und bleibt die wichtigste Verkehrssprache und wird von jedem Kind, neben der Muttersprache gelernt. Trotzdem, oder gerade deswegen, setzen sich noch im Jahrhundert der kulturellen Entwurzelung und Verwischung eine Rückbesinnung auf kulturelle Identität ein.

Die Fraktionen

Erde und Luna: Supranationale Republik, vereint mit dem Mond unter der UN.

Die Erde dient als Konkurrentin vor allem des inneren Sonnensystems. Aufgrund des Technologiefortschritts und der Automatisierung sind die Arbeitsplätze knapp und stark unknapp. Weitere Probleme sind Ressourcenknappheit und eine starke Überbevölkerung.

Mars: Einmaliger Nationalstaat entstand aus systematischer Besiedlung der Erde.

Nach den Unabhängigkeitskriegen mit der Erde und durch die Besiedlung der äußeren Planeten, wandte sich der Mars von einem hochmilitarisierten Weltraumbunker zu einem florierenden Handels- und Technologiehub. Weiterhin versucht der Mars eine stabile und lebensfreundliche Atmosphäre zu erschaffen und ist dadurch von Eis- und Ammoniaklieferungen der Jovianischen Monde abhängig.

Jovian: Staatenbund der 62 besiedelten Jupitermonde unter wechselnder Führung der 4 galaktischen Hauptmonde (Luna, Europa, Ganymed und Kallisto (alle drei sind Eismonde)).

Die Eroberung des Jovianischen Systems stieß im gesamten System einen neuen Goldrausch aus. Selbst auf den kleinsten Monden wurde nach Seltenen Erden und anderen Rohstoffen (z.B. Helium-3) gesucht und dauerhafte Basen eingerichtet. Durch die selbstständige Besiedlung durch Menschen aus strukturalistischen Regionen der Erde entstand ein Medley der Sprachen und Kulturen. Auf vielen Monden entstanden durch die gemeinsame Besiedlung aus einer Region relativ homogene Gesellschaften. Durch Handelsbarrios geriet an die ressourcenreichen inneren Planeten konnte sich Jovian vor drei Jahrzehnten die Unabhängigkeit erringen.

Phoinon: Informeller Verbund aus Mondern der kleineren Saturnmonde.

Das Sonnensystem wird als Wilder Westen des Sonnensystems bezeichnet. Es gibt kaum staatlichen Strukturen und es wird hauptsächlich von ehemaligen Flüchtlingen des Titan (größter Saturnmond) besiedelt. Die Phoinon sind harte Nüsse. Das Leben in dem System ist beschwerlich und gezeichnet von Entbehrlichkeiten. Viele Bewohner müssen daher das Schwarz und Weiß der Legalität verlassen.

→ Titan: Die ersten Besiedlungen des Titan waren Forschungsstationen und später Minen zum Abbau von Methanhydrat. Mit der Zeit kamen weitere Menschen um Arbeit und eine Heimat zu finden. Für die Verwaltung des Außenhandels und des Export der Ressourcen wurde die Solar-Brown Corporation beauftragt. Langsam aber sicher baute die SBC seinen Einfluss auf dem Mond immer weiter aus und lenkte das öffentliche Leben sowie die Medien. Es wurde ein tyrannisches System mit Privatarmee und kompletter Überwachung der Bevölkerung eingerichtet. Erst nach der Entdeckung von verbotenen Experimenten an Kryovulkanen (Eisvulkane) und der Annexion des Mondes durch SBC brach ein bewaffneter Konflikt mit den inneren Planeten aus. Nach einer Explosion in einer Kryovulkan-Pumpenanlage kam es zu anhaltenden starken Erdbeben, die nahezu alle Gebäude zerstörte und den Mond unbewohnbar machten. Die anhaltende tektonische Aktivität lässt weiterhin keine erneute Besiedlung zu.

Int. Korporationen: Nach dem Titan-Konflikt standen fast alle großen Unternehmen unter strenger Beobachtung und waren Ziel von staatlichen Restriktionen und Enteignungen. Weitere Verstöße wurden dadurch aufgedeckt und die betreffenden Unternehmen zerschlagen. Trotzdem erfreuen sich manche Korporationen einer nahezu „religiösen“ Anhängerschaft.

Setting

Nachfragen zu wissenschaftlichen Hintergründen und der Lore seitens der Spielenden können vom Spielleitenden (im Falle seiner/ihrer törichtten Unwissenheit) mit Verweis auf die schiffsinterne digitale Bibliothek oder verzögert werden, um ihm/ihr Zeit zum Nachlesen/Googlen/ aus-dem-Ärmel-schütteln zu geben.

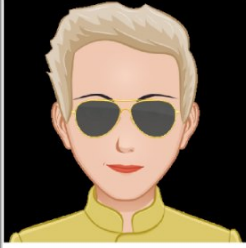
CHARAKTERE

Spieler-Charaktere

Für den einfacheren Einstieg in das Setting wurden vorab Spieler-Charaktere erstellt, die entweder 1 zu 1 übernommen, oder als Inspirationsquelle für eigene Charaktere verwendet werden können. Dabei sollte idealerweise darauf geachtet werden, dass sich die Charaktere untereinander bereits zu einem gewissen Grad kennen. Nicht genutzte Spieler-Charaktere können als NPCs während des Abenteuers eingebunden werden.



HOW TO BE A HERO CHARAKTERBOGEN

Name Lt. Agnetha Poldnik			Portrait 		
Geschlecht weiblich	Alter 41	Lebenspunkte 110			
Statur groß, sportlich	Religion Mars				
Beruf Jägerpilotin	Familienstand ledig				

Handeln 21		2	Wissen 13		1	Soziales 6		1			
Fliegen	64	21	85	Navigation	42	13	55	Führen	39	6	45
Schießen	38	21	59	Technik	33	13	46	Einschüchtern	22	6	28
Überlebenskunst	31	21	52	Physik	27	13	40			6	
Wahrnehmung	30	21	51	Waffenkunde	25	13	38			6	
Turnen	29	21	50			13				6	
Judo	20	21	41			13				6	
		21				13				6	
		21				13				6	
		21				13				6	
		21				13				6	

Inventar - Com- Gerät - Pilotenbrille - Glücksbringer () - G-Kraft-Pumpe	Anmerkungen Nach ihrem Rauswurf aus der Marsflotte wollte sie ihren Traum - Pilotin zu werden - nicht begraben. Wurde Jägerpilotin für eine Jovianische Handelsflotte und erwarb sich einen hohen Bekanntheitsgrad durch viele Heldentaten im gesetzlosen Phainon-System. Auf Geheiß Jovians' angeheuert. eigensinnig, hitzköpfig, mutig, scharfsinnig
--	---

Punkte zu vergeben: 400 Punkte übrig: 0



HOW TO BE A HERO CHARAKTERBOGEN

Name
Charlemagne "Charle" Shiloh

Geschlecht
männlich

Alter
51

Lebenspunkte
110

Statur
muskulös, groß, Daddy-Vibes

Religion
Mars

Beruf
Moderator/ Abenteurer

Familienstand
verheiratet



Handeln
18

2

Athletik	36	18	54
Überlebenskunst	41	18	59
Klettern	35	18	53
Navigation	23	18	41
Kraft	44	18	62
		18	
		18	
		18	
		18	
		18	
		18	

Wissen
7

1

Medien	40	7	47
Technik	12	7	19
Biologie	17	7	24
		7	
		7	
		7	
		7	
		7	
		7	
		7	

Soziales
15

2

Charme	42	15	57
Rhetorik	50	15	65
Lügen	35	15	50
Durchsetzen	25	15	40
		15	
		15	
		15	
		15	
		15	
		15	

Inventar

- Com - Gerät
- Spiegel & Make-Up
- Rolex
- Hautpflegeöl

Anmerkungen

als Charle seine Yaara geheiratet hat war er lediglich Sportlehrer an ihrer Uni, später nahm er an der Survival-Castingshow "Survival of the Prickest" teil und wurde durch seinen nahmen berühmt; moderiert seit dem verschiedenste Casting- und Promishows

selbstverliebt, zieht Aufmerksamkeit auf sich, nicht besonders schlau,

Punkte zu vergeben: 400 Punkte übrig: 0



HOW TO BE A HERO CHARAKTERBOGEN

Name
Dr. Yaara Shiloh

Geschlecht
weiblich

Alter
37

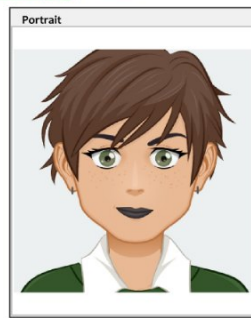
Lebenspunkte
100

Statur
groß, schlank

Religion
Jovian

Beruf
Astrobiologin

Familienstand
verheiratet



Handeln
15

2

Krav Maga	40	15	55
Klettern	25	15	40
Gartenbau	38	15	53
Schießen	24	15	39
Fingerfertigkeit	18	15	33
		15	
		15	
		15	
		15	
		15	

Wissen
17

2

Biologie	63	17	80
Physik	49	17	66
Medizin	38	17	55
Linguistik	22	17	39
		17	
		17	
		17	
		17	
		17	
		17	

Soziales
8

1

Menschenkenntnis	23	8	31
Verhandeln	31	8	39
Unterhalten	29	8	37
		8	
		8	
		8	
		8	
		8	
		8	
		8	

Inventar

- Com - Gerät
- Energiekern (1x)
- Forschungs - Keycard
- Ehering

Anmerkungen

ihre Großeltern sind aufgrund der Überbev. von Israel nach Europa (Jovian) ausgewandert, hat ein Forschungsstipendium auf dem Mars bekommen, ist danach aber zurück nach Jovian gegangen; verheiratet mit Charlemagne

hat Verlustängste, zielstrebig, entdeckungsfreudig, egozentrisch

Punkte zu vergeben: 400 Punkte übrig: 0



HOW TO BE A HERO CHARAKTERBOGEN

Name Dr. Hanspeter Tiedemann			Portrait 		
Geschlecht männlich	Alter 38	Lebenspunkte 100			
Statur groß und dicklich	Religion Erde				
Beruf Mediator	Familienstand verheiratet				

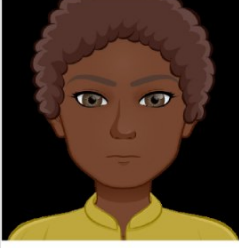
Handeln 7		1	Wissen 16		2	Soziales 16		2			
Selbstverteidigung	27	7	34	Psychologie	52	16	68	Menschenkenntnis	59	16	75
Verbergen	46	7	53	Informatik	21	16	37	Empathie	41	16	57
		7		Medien	45	16	61	Manipulation	37	16	53
		7		Linguistik	45	16	61	Lügen	27	16	43
		7				16				16	
		7				16				16	
		7				16				16	
		7				16				16	
		7				16				16	
		7				16				16	
		7				16				16	

Inventar - Kamera mit Levitator und Magnetclip - optische Linse (deaktiviert) - LED - Kerzen - Com - Gerät (erweiterbar) - Notizbuch und Füller -	Anmerkungen Psychologiestudium und Master in Mediation; zeichnet seine Sitzungen zur Auswertung auf; wurde zur Befriedung von Konflikten erst auf Phainon und jetzt auf dieser Mission eingesetzt spricht Deutsch, Englisch, Französisch und Russisch manipulativ, berechnend, beobachtend ängstlich, Rechts-Links-Schwäche
--	--

Punkte zu vergeben: 400 Punkte übrig: 0



HOW TO BE A HERO CHARAKTERBOGEN

Name Noemi Orinooko			Portrait 		
Geschlecht weiblich	Alter 28	Lebenspunkte 100			
Statur athletisch	Religion Mars				
Beruf Außentechnikerin / Agentin für Phainon	Familienstand ledig				

Handeln 18		2	Wissen 13		1	Soziales 9		1			
Reparieren	45	18	63	Mechanik	30	13	43	Überzeugen	29	9	38
Überlebenskunst	30	18	48	Milieu	31	13	44	Menschenkenntnis	41	9	50
Krav Maga	29	18	47	Politik	35	13	48	Lügen	24	9	33
Schießen	23	18	41	Physik	31	13	44			9	
Fingerfertigkeit	25	18	43			13				9	
Verbergen	27	18	45			13				9	
		18				13				9	
		18				13				9	
		18				13				9	
		18				13				9	

Inventar - optische Linse - Werkzeuggürtel - Com - Gerät (verschlüsselter Upload) - Technik - Keycard - Sauerstoffkartuschen (2x) - Mini-Relais	Anmerkungen Noemis Vater starb auf Titan – ihre Mutter ließ sich mit den eingefrorenen Spermien später befruchten; ihre Mutter litt unter Spätfolgen des Konflikts und starb in ihrer Kindheit, danach wurde sie von einem einflussreichen Clan von Schmugglern auf Iapetus ausgebildet gewievt, aktiv, tief innerlich zornig, neidisch
--	--

Punkte zu vergeben: 400 Punkte übrig: 0



HOW TO BE A HERO CHARAKTERBOGEN

Name
Thảo Khud

Geschlecht
männlich

Alter
28

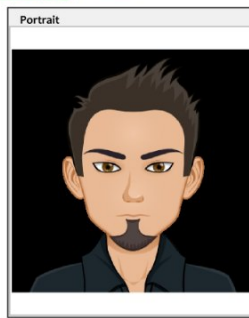
Lebenspunkte
100

Statur
muskulös, hart, vernarbt

Religion
Phainon

Beruf
Söldner

Familienstand
ledig



Handeln
17

2

Muai Thai	41	17	58
Schießen	55	17	72
Überlebenskunst	31	17	48
Kraft	22	17	39
Schrauben	24	17	41
		17	
		17	
		17	
		17	
		17	

Wissen
13

1

Geologie	44	13	57
Technik	23	13	36
Taktik	20	13	33
Gassenwissen	40	13	53
		13	
		13	
		13	
		13	
		13	
		13	

Soziales
10

1

Verhandeln	43	10	53
Einschüchtern	29	10	39
Menschenkenntnis	28	10	38
		10	
		10	
		10	
		10	
		10	
		10	
		10	

Inventar

- Com-Gerät
- versteckte Klinge
- Zero-G-Hormondrüse
- Werkzeuggürtel
- mechanisches Handskelett (fehlerhaft)

Anmerkungen

Familie als Geologen und Schrotthändler auf Titan gezogen, konnten Einfluss und Mittel aufbauen; nach Titan-Vorfall auf Enceladus gezogen -> Sohn eines Titan-Clanlords; Vater bei Streifzug getötet - er gefangen genommen und versklavt; konnte später fliehen und sich als Söldner einen guten Ruf aufbauen, für Landungsteam rekrutiert
Charakter: abgestumpft, empathielos, Staublunge

Punkte zu vergeben: 400 Punkte übrig: 0



HOW TO BE A HERO CHARAKTERBOGEN

Name Zahara Lewinski			Portrait 		
Geschlecht weiblich	Alter 29	Lebenspunkte 100			
Statur zierlich, klein, Bitch-Face	Religion Erde				
Beruf Regisseurin	Familienstand ledig				

Handeln 13		Wissen 14		Soziales 13	
Wahrnehmung	40 13 53	Medien	41 14 55	Manipulation	44 13 57
Piloxing	18 13 31	Kunst	25 14 39	Autorität	38 13 51
Verbergen	31 13 44	Mode	31 14 45	Menschenkenntnis	29 13 42
Klettern	25 13 38	Biologie	20 14 34	Hartnäckigkeit	19 13 32
Schießen	18 13 31	Technik	21 14 35		13
	13		14		13
	13		14		13
	13		14		13
	13		14		13
	13		14		13

Inventar - Com-Gerät - Mini - Kameradrohne - Desinfektionsmittel - Siberohrringe - Lichtdrohne	Anmerkungen Durch Kontakte ihrer einflussreichen Eltern ist Zahara schon früh an eindrucksvolle Jobs gekommen. Der Rest ihrer Karriere war und ist seit dem vorprogrammiert. Zwei ihrer Dokumentationen wurden bereits ausgezeichnet. Arbeitet seit einiger Zeit mit Charlie zusammen und ist seinem Charme verfallen Keimphobie, arrogant, smart
--	--

Punkte zu vergeben: 400 Punkte übrig: 0

ACHTUNG ! Alle Spieler*innen sollten ab hier nicht weiterlesen !



Nicht-Spieler-Charaktere

Cpt. Takara



HOW TO BE A HERO

CHARAKTERBOGEN



Name Cpt. Yi-Won Takara				Portrait 					
Geschlecht weiblich		Alter 62						Lebenspunkte 90	
Statur klein, athletisch		Religion Erde							
Beruf Kapitänin der INS New Horizon		Familienstand verheiratet							

Handeln 			
13		1	
Fliegen	40	13	53
Schießen	25	13	38
Nahkampf	10	13	23
Überleben	15	13	28
Athletik	35	13	48
Handwerk	7	13	20
		13	
		13	
		13	
		13	

Wissen 			
17		2	
Militär	70	17	87
Politik	38	17	55
Etikette	15	17	32
Juristerei	15	17	32
Medizin	15	17	32
Naturwissenschaften	20	17	37
		17	
		17	
		17	
		17	

Soziales 			
10		1	
Führung	60	10	70
Empathie	35	10	45
		10	
		10	
		10	
		10	
		10	
		10	
		10	

Inventar			
- Kapitänsuniform - General-Keycard - Com-Gerät (verschlüsselt) - echte Perlenkette			

Anmerkungen			
im Sonnensystem geachtet; steht mittlerweile kurz vor ihrer ehrenhaften Entlassung in die Pension und hat ihr Feuer in den letzten Jahren etwas verloren, trotz ihrer militärischen Erfolge ist sie nervös, verlässt sich auf die Pläne und die wissenschaftlichen Leiter warmherzige Strenge, situativ verunsichert und entscheidungsängstlich, will ihr Gesicht nicht verlieren, stolz			

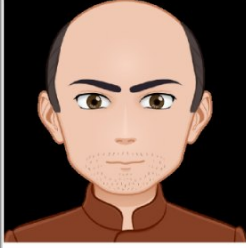
Punkte zu vergeben: 400 Punkte übrig: 0

Cpt. Takara ist von der trotz ihrer langjährigen Erfahrung als Kapitänin der **New Horizon** von der aktuellen Situation deutlich überfordert. Ihr Plan, nach einer reibungslosen erfolgreichen Forschungsmission, in den verdienten Ruhestand zu wechseln, zerrinnt ihr gerade durch die Finger. Daher blendet sie viele Informationen und Gefahren, oft zum Misstrauen der Spielenden, aus.

Cpt. Nedrescu



HOW TO BE A HERO CHARAKTERBOGEN

Name Cpt. Pavel Nedrescu			Portrait 		
Geschlecht männlich	Alter 49	Lebenspunkte 100			
Statur normal	Religion Mars				
Beruf Kapitän der INS Columbus	Familienstand verheiratet				

Handeln 16	 2	Wissen 13	 1	Soziales 11	 1
Fliegen	39 16 55	Militär	60 13 73	Menschenkenntnis	32 11 43
Schießen	45 16 61	Politik	25 13 38	Führung	50 11 61
Nahkampf	35 16 51	Geschichte	20 13 33	Einschüchtern	29 11 40
Überlebenskunst	17 16 33	Linguistik	23 13 36		11
Athletik	25 16 41		13		11
	16		13		11
	16		13		11
	16		13		11
	16		13		11
	16		13		11
	16		13		11

Inventar - Com - Gerät - Kapitänsuniform - Gäste - Keycard - persönliche Hand - Railgun (nicht geladen)	Anmerkungen hat sich seinen Rang innerhalb der Marsflotte hart erarbeitet und ist stolz auf sein Kommando, hat aber zu wenig diplomatische Finesse für einen höheren politischen Dienst (sich selbst verbaut), hat noch nie einen Raumkampf verloren; hasst internationale Corporationen arrogant, selbstsicher, angriffslustig, rachsüchtig, loyal (nicht Kapitän des Schiffs) Stimme: tief, melodisch, langsam
---	--

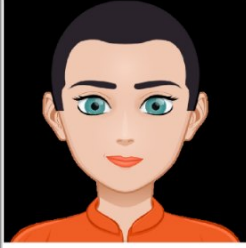
Punkte zu vergeben: 400 Punkte übrig: 0

Cpt. Nedrescu ist ein alter Hund. Er spricht alles gerade heraus und stößt des Öfteren mit Takara an. Nach dem Ausfall der **INS Columbus** setzt er gemeinsam mit den Spielenden auf die **New Horizon** über. Er sieht die Geschehnisse auf dem Schiff keineswegs als zufällige Ereignisse, sondern als gezielte Sabotage. Er geht gezielt auf die Spielenden zu und fordert sie auf, Nachforschungen anzustellen. Diese Vorgehensweise löst ebenfalls Misstrauen bei den Spielenden aus.

Elly Silveira



HOW TO BE A HERO CHARAKTERBOGEN

Name Elly Silveira			Portrait 		
Geschlecht weiblich	Alter 19	Lebenspunkte 100			
Statur normal	Religion Erde				
Beruf Matrosin Dritter Klasse	Familienstand ledig				

Handeln 16		2	Wissen 15		2	Soziales 9		1			
Zeichnen	40	16	56	Medien	40	15	55	Handeln	35	9	44
Reparieren	15	16	31	Kunst	20	15	35	Charme	39	9	48
Karate	40	16	56	Militär	15	15	30	Empathie	15	9	24
Schießen	15	16	31	Finanzen	10	15	25			9	
Verbergen	36	16	52	Politik	40	15	55			9	
Fingerfertigkeit	15	16	31	Linguistik	25	15	40			9	
		16				15				9	
		16				15				9	
		16				15				9	
		16				15				9	

Inventar - Crew - Keycard - Bliss (1 Port.) - kleines Scrapbook (hauptsächlich Gesichter, die Anstatt Augen weitere Gesichter haben)	Anmerkungen hat nach der Ausbildung zur Zeitungsverkäuferin keine Arbeit bekommen und zwangsweise auf der (vorherigen) UNNS Armstrong angeheuert, ist aufgrund der versprochenen Boni auch für diese Mission geblieben, will eigentlich Kunst studieren freundlich, naiv, quirlig, unzufrieden, melancholisch, verdächtig (konsumiert Drogen)
--	--

Punkte zu vergeben: 400 Punkte übrig: 0

Elly ist meistens planlos und verträumt unterwegs. Ihre Kreativität füttert sich aus einem, nicht vernachlässigbarem Anteil, aus dem mit Jeffrey ausgeübten Drogenkonsum. Besonders zusammen plappern diese beiden so ziemlich jedes Geheimnis aus - auch ihren Konsum, dem sie meistens Nachts in der Luftschleuse fröhnen und dabei interessante Beobachtungen (Geräusche im Heck des Schiffes) machen.

Jeffrey Stone



HOW TO BE A HERO CHARAKTERBOGEN

Name Jeffrey Stone			Portrait 		
Geschlecht männlich	Alter 23	Lebenspunkte 95			
Statur fragil	Religion Jovian (Ganymed)				
Beruf Hilfskoch	Familienstand ledig				

Handeln 10	 1	Wissen 17	 2	Soziales 13	 1
Fixen	28 10 38	Kunst	20 17 37	Rausreden	30 13 43
Kochen	54 10 64	Finanzen	45 17 62	Handeln	37 13 50
Nahkampf	10 10 20	Milieu	30 17 47	Empathie	28 13 41
Schießen	5 10 15	Medien	35 17 52	Humor	38 13 51
		Kreativität	40 17 57		

Inventar - Geschirrtuch - Bliss (10 Port.) - Strohalm aus Metall - Tabak und Drehzeug (20 Port.) - Küchen - Keycard	Anmerkungen Jeffreys Mutter hat ihn nach zwei Jahren Arbeitslosigkeit dazu gezwungen sich für diese Mission zu bewerben und bat ihren alten Freund Yusef ihn einzustellen; kämpft seit seiner Jugend mit seiner Drogenabhängigkeit; dealt auf der New Horizon mit Drogen faul, ängstlich, kreativ, verdächtig (Dealer) Stimme: langsam, verküfft, Lippen links
---	--

Punkte zu vergeben: 400 Punkte übrig: 0

Jeff ist ein hoffnungsloser Tollpatsch. In der Küche versucht er hauptsächlich, sich nicht selbst zu verletzen. Bei gemeinsamer Anwesenheit mit den Spielenden in der Cafeteria oder der Küche, wird alle 5 Minuten folgende Probe gewürfelt:

- 1 bis 50: nichts passiert
- 51 bis 100: Jeffrey schmeißt Teller herunter und verletzt sich an den Scherben (2 Schaden)

Jeff nimmt immer Nachts mit **Elly** in der Luftschleuse Drogen. Wenn die Spielenden das Shuttle für die Überfahrt zum Planet Nine benutzen, schläft er im Laderaum des Shuttles seinen Rausch aus.

In Gegenwart der Spielenden reißt Jeff mit verschlafener Stimme regelmäßig unpassende Flachwitze. Diese kann der/die Spielleitende beliebig einstreuen:

Was ist grün und fliegt im Weltraum? (wegen grünem Shuttle) - Ein Salatelit.
 Wie nennt man einen Deutschen im Weltraum? - Einen Allman.
 Warum sind die Restaurants auf dem Mars so kacke? - Keine Atmosphäre.
 Wie nennt man einen faulen Astronauten? - Einen Prokrastronaut.
 Was ist grau und kann nicht fliegen? - Eine zu fette Taube.

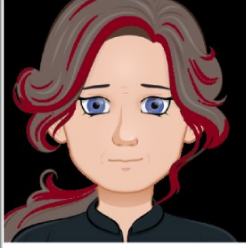


Yusuf hat mir heute meine letzte Ermahnung gegeben. – Gut , dass das endlich aufhört.
Wer ist der Gott der Vegetarier? – Kräuterbuddha.

Susanna Amourani



HOW TO BE A HERO CHARAKTERBOGEN

Name Susanna Amorani			Portrait 		
Geschlecht weiblich	Alter 59	Lebenspunkte 92			
Statur normal	Religion Erde				
Beruf Quartiermeisterin	Familienstand geschieden				

Handeln 15	 2	Wissen 14	 1	Soziales 11	 1
Bauen	42 15 57	Mechanik	39 14 53	Charme	29 11 40
Reparieren	48 15 63	Elektrik	37 14 51	Verwaltung	33 11 44
Nahkampf	28 15 43	Medien	21 14 35	Menschenkenntnis	22 11 33
Schießen	19 15 34	Mode	31 14 45	Einschüchtern	25 11 36
Fliegen	12 15 27	Atomphysik	14 14 28		11
	15		14		11
	15		14		11
	15		14		11
	15		14		11
	15		14		11

Inventar - Com - Gerät - Werkzeuggürtel - Exoskelett (verfügbar) - Technik - Keycard - 3 Universal-Energiekerne	Anmerkungen nachdem ihr Ehemann sie vor 5 Jahren betrogen hatte, heuerte die ehemalige Fluglotsin vom Raumhafen Lübeck bei der Erdflotte an und ließ ihr vorheriges Leben hinter sich temperamentvoll und dominant, entdeckungslustig, misstrauisch, Affäre mit Yusef Stimme: hoch, kleiner Mundraum, hohe Sprünge
--	---

Punkte zu vergeben: 400 Punkte übrig: 0

Susanna ist eine der guten Seelen des Schiffs und qua Amt als Quartiersmeisterin für die Ordnung im Laderaum zuständig. Als Hüterin der Waren und der Ladung kann sie oft hilfreich sein. Besonders für den **Schiffskoch Yusef** scheint sie außerdem einiges übrig zu haben. Die beiden können beim Betreten des Lagerraums oder des Maschinenraums beim "Schäferstündchen" erwischt werden.

- 1 bis 75: nichts passiert
- 76 bis 100: Susanna und Yusuf werden erwischt

Prof. Ezra Singh



HOW TO BE A HERO CHARAKTERBOGEN

Name Prof. Dr. Ezra Singh			Portrait 		
Geschlecht männlich, asexuell	Alter 37	Lebenspunkte 95			
Statur schmächtig, kleiner Bauch	Religion Mars				
Beruf Wissenschaftlicher Leiter	Familienstand ledig				

Handeln 9		Wissen 26		Soziales 5	
	1		3		1

Rangeln	35	9	44	Chemie	55	26	81	Hartnäckigkeit	39	5	44
Fingerfertigkeit	25	9	34	Physik	70	26	96	Führung	12	5	17
Schießen	12	9	21	Biologie	55	26	81			5	
Kaligraphie	17	9	26	Informatik	40	26	66			5	
		9		Psychologie	40	26	66			5	
		9				26				5	
		9				26				5	
		9				26				5	
		9				26				5	
		9				26				5	
		9				26				5	

Inventar - optisches Monokel - Tintenfüller und Notizblock - Forschungs - Keycard	Anmerkungen in elitären Kreisen auf dem Mars aufgewachsen, in Pilotprojekt für forcierte (behaviouristische) Lernmethoden gesteckt, mit 20 Jahren Dokortitel in Physik, Leiter des Marsian Institute for Applied Science, war noch nie im All und hat Übelkeit und Schwindel ,war vorher auf der Columbus stationiert stoisch-analytisch, unsozial, folgt strikten Handlungsmustern
--	--

Punkte zu vergeben: 400 Punkte übrig: 0

Prof. Singh ist der wissenschaftliche Leiter der Mission. Auch wenn er auf fachlicher Ebene nicht weniger als ein Genie ist, fehlen im auf sozialer Ebene so einige Schlüsselkompetenzen. Den Kontakt mit anderen Menschen geht er nur im äußersten Notfall ein. Daher arbeitet er zumeist alleine in seinem abgeschlossenen Reinraum im **Labor**. Außerdem hat der seinen gesamten Tag minutiös durchgetaktet - er kann also gelinge gesagt als obsessiv bezeichnet werden.

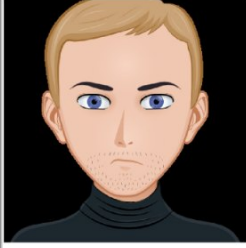
Yusuf Laziz



Punkte zu vergeben: 400 Punkte übrig: 0

Cleo "Leonidas" Agam

HOW TO BE A HERO CHARAKTERBOGEN

Name Cleo "Leonidas" Agam			Portrait 		
Geschlecht männlich	Alter 27	Lebenspunkte 100			
Statur mittelgroß, unscheinbar, drahtig	Religion int. Korporationen (BSC)				
Beruf Spion	Familienstand ledig				

Handeln 20		Wissen 12		Soziales 9	
Verbergen	54 20 74	Informatik	37 12 49	Einschüchtern	39 9 48
Schießen	43 20 63	Chemie	35 12 47	Hartnäckigkeit	31 9 40
Fingerfertigkeit	40 20 60	Mechanik	27 12 39	Lügen	15 9 24
Kyusho Jutsu	31 20 51	Politik	8 12 20		9
Überlebenskunst	15 20 35	Linguistik	10 12 22		9
Fliegen	15 20 35		12		9
	20		12		9
	20		12		9
	20		12		9
	20		12		9

Inventar	Anmerkungen
- neoprenartiger Anzug, Handsschuhe - Fokuslinsen- & Schallverstärkerimplantat - Hand - Railgun (Seriennummer entf.) - Com - Gerät mit Schnittstellenlink - General - Keycard (von Brutus) - Taschenlampe	schon Cleos Vater hat mit 15 Jahren auf dem Titan als Sicherheitskraft angeheuert; wurde zum wichtigen „Außenbotschafter“ für zwielichtige Fälle; seinen Sohn nahm er von Kindesbeinen an mit; wurde durch seinen Vater von der BSC indoktriniert und tut „alles für die Firma“; Charaktereigenschaften: zielstrebig, verblendet, emotional abhängig, hasst Erdler

Punkte zu vergeben: 400 Punkte übrig: 0

Unter dem Codenamen **Leonidas** von der **Solar Braun Corporation** auf das Schiff geschleust, hält sich der Blinde Passagier im Wartungsschacht des linken hinteren Triebwerks versteckt. Durch einen geheimen Deal mit dem **Ersten Offizier Ioann Mikalai** ist er im Besitz einer General-Keycard, die ihm uneingeschränkten Zugang zum Schiff gewährt. Während des Briefings in der **Cafeteria** sabotiert er die **Lebenserhaltungssysteme** um das Schiff, wie auch sein "partner in crime" **Tiberius** auf dem Schwesterschiff **INS Columbus**. Nach der Reparatur der Systeme muss er härtere Mittel ergreifen und platziert eine Bombe im **Maschinenraum**.

Tiberius

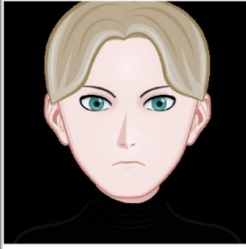
Tiberius ist der Blinde Passagier, der parallel zu **Leonidas** auf der INS Columbus eingeschleust wurde. Seine Existenz beweist, dass hinter der Sabotage des Schiffs eine größere Verschwörung steckt. Hinweise dazu können die Spielenden entweder von Leonidas und **Ioann Mikalai** erfahren, oder in der **Kajüte des Ersten Offiziers** finden.

Wenn die Spielenden von seiner Existenz erfahren, können sie Kontakt zur '''INS Columbus''' aufnehmen und so bei seiner Verhaftung helfen.



Dir. Einarr Braun



Name Dir. Einarr Braun			Portrait 		
Geschlecht männlich	Alter 32	Lebenspunkte 150			
Statur kräftig, sportlich	Religion int. Korporationen (BSC)				
Beruf Direktor der BSC	Familienstand ledig				

Handeln 19		2	Wissen 14		1	Soziales 8		1			
Athletik	35	19	54	Mechanik	29	14	43	Führung	20	8	28
Nahkampf	46	19	65	Physik	38	14	52	Einschüchterung	35	8	43
Schießen	44	19	63	Finanzen	35	14	49	Diplomatie	25	8	33
Überlebenskunst	20	19	39	Geschichte	33	14	47			8	
Fliegen	40	19	59			14				8	
		19				14				8	
		19				14				8	
		19				14				8	
		19				14				8	
		19				14				8	
		19				14				8	

Inventar - Hormondrüse - Exoskelett (dauerhaft) - verbesserte Sturm - Railgun (biometrisch gesperrt) (6W20) - Enterhaken	Anmerkungen in das Leben im Verborgenen hineingeboren; Vater (Dir.) ist vor kurzem gestorben, Posten beerbt und neue Ziele gesetzt; hat mit Experimenten die Entdeckung riskiert (will tief innerlich gefunden werden und Kryopumpen-Technik zeigen) Charakter: zynisch, herrisch, Narzisst, impulsiv, lichtempfindlich/ Nachtsicht, sozial verkümmert, Stimme: Kiefer vorn, Ich-Syndrom, Rachig
---	---

Punkte zu vergeben: 400 Punkte übrig: 0

Direktor Braun ist der neue giftige Schlangenkopf der Solar-Braun-Corporation und der klare Antagonist dieses Abenteuers. Durch einen Gottkomplex getrieben möchte er die Korporation wieder zu alter Stärke führen und gegenüber jeglicher Eindringlinge verteidigen und hat dabei keine Probleme über (Berge von) Leichen zu gehen. Die Sabotagemissionen sind von ihm geplant.

Lenz Braun



HOW TO BE A HERO CHARAKTERBOGEN

Name Lenz "Nimbus" Braun			Portrait 		
Geschlecht männlich	Alter 89	Lebenspunkte 60			
Statur gebrechlich, Buckel	Religion int. Korporationen				
Beruf Putzkraft	Familienstand verwitwet				

Handeln 18		2	Wissen 15		2	Soziales 7		1			
Putzen	65	18	83	Politik	54	15	69	Charme	31	7	38
Reparieren	40	18	58	Geschichte	53	15	68	Empathie	26	7	33
Fliegen	30	18	48	Physik	18	15	33	Menschenkenntnis	10	7	17
Schießen	18	18	36	Chemie	29	15	44			7	
Turnen	26	18	44			15				7	
		18				15				7	
		18				15				7	
		18				15				7	
		18				15				7	
		18				15				7	

Inventar - General –Keycard - Besen - uraltes Com – Gerät - Schraubenschlüssel - Hör-Implantat (falsch eingestellt)	Anmerkungen Lenz war ein entfernter Verwandter vom ehem. Direktor; für keine wichtigen Arbeiten zu gebrauchen – daher Hausmeister Charakter: alt, verwirrt, gutgläubig, zuvorkommend, fleißig Stimme: kratzig, zahnlos
--	---

Punkte zu vergeben: 400 Punkte übrig: 0

Von den Kollegen liebevoll **Nimbus** getauft, hat Lenz seine besten Jahre lange hinter sich. Hatte er früher noch eine wichtige Rolle innerhalb der **SBC** inne, ist er heute lediglich für die Sauberkeit in der Planetenbasis zuständig. Lenz ist, allem Anschein nach, dement und häufig verwirrt. Besonders Namen und Gesichter kann er sich kaum noch einprägen. Für eine Infiltration der Planetenbasis kann er daher sehr nützlich sein.

Szebasztián Miklós

Miklós ist Wärter und Fluglotse auf Planet Nine. Er bewacht bei Ankunft der Spielenden den Hangar. Da er in der **SBC** möglichst weit aufsteigen will hält er sich strikt an alle Vorgaben und leckt bei Gelegenheit so mach einen Stiefel - ein Besenstiel würde bei seiner Vorschriftstreue vor Neid erblassen. Er führt die Sicherheits-Keycard und den Buggy-Schlüssel bei sich.

Weitere NPC-Charakternamen

Da auf dem Schiff und auf Planet Nine viele weitere NPC herumlaufen, habt ihr hier noch ein paar ad-hoc Namen für überinteressierte Spieler*innen.

INS New Horizon:



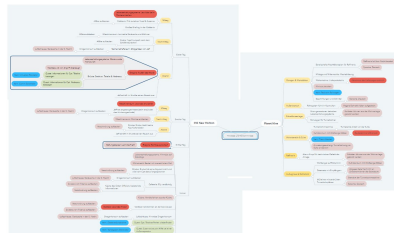
- Mackenzie MacZenkie
- Benny Richardson
- Floretta Griffin
- Tao Zhang
- Marietta Iordanou
- Prawnee Bunlow

Planet Nine:

- Hannibal Hildmann
- Xavier Neindochuuh
- Michael Pendler

ABENTEUERABLAUF

Mindmap zum Abenteuerablauf



Mindmap aller Geschehnisse und Hinweise

ORTE

Diese Prezi-Präsentation stellt die interaktive Karte dieses Abenteuers dar. Durch reinscrollen können die meisten Räume separat geöffnet und dargestellt werden.

Interaktive Karte

Zur besseren Handhabung empfiehlt es sich, die Karte auf einem Tablet (wenn vorhanden) auf den Tisch zu legen.

INS New Horizon

Die baugleichen, ehemals marsianischen Raumschiffe INS (International Navy Ship) New Horizon und INS Columbus, wurden extra für diese prestigeträchtige Forschungsmission umgetauft. Nach der unentdeckten Sabotage der Lebenserhaltungssysteme der Columbus, musste diese leider umkehren und Teile der Crew (Spielende) auf die New Horizon übersetzen. Die Crew setzt sich aus Vertretern der drei wichtigsten Fraktionen zusammen: Erde und Luna, dem Mars und dem Jovianischen System (Jupitermonde). Obwohl diese Fraktionen in relativem Frieden zusammenleben, herrscht trotzdem eine gewisse angespannte Grundstimmung. Kameras sind beispielsweise auf den Schiffen, mit Ausnahme einer vor der Luftschleuse, abmontiert worden um gegenseitige Spionage zu erschweren. Die Schiffs-Railguns sind jedoch weiterhin aktiviert, müssen aber von beiden Kapitänen freigegeben werden.

Loot:

- Notfall-Druckanzüge
- EVA-Anzüge (**E**xtra **V**ehicular **A**ctivity)



Oberdeck

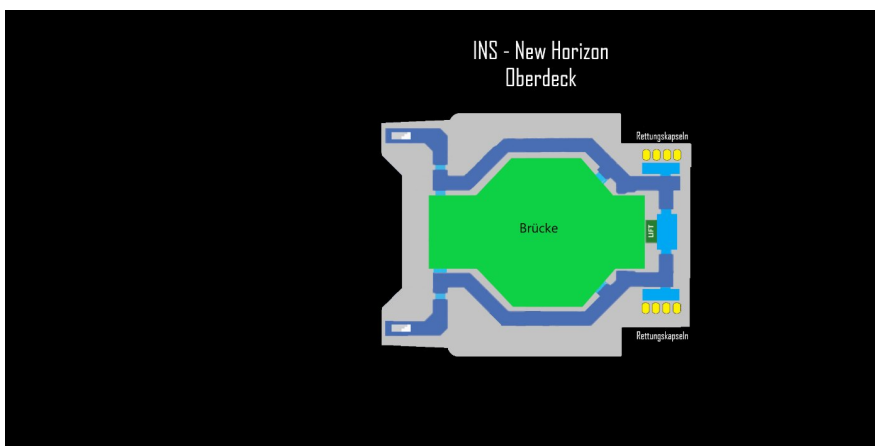
Auf dem Oberdeck befindet sich ausschließlich die Brücke. Sie ist durch die Lifte wie auch die beiderseitigen Treppenaufgänge erreichbar.

Brücke

Die Brücke ist das Herz des Schiffs. Hier läuft die Kontrolle über alle Systeme des Schiffs zusammen. Über Nacht ist sie immer von mindestens einem Offizier besetzt und verschlossen (nur General-Keycard). Tagsüber kann man sie frei betreten.

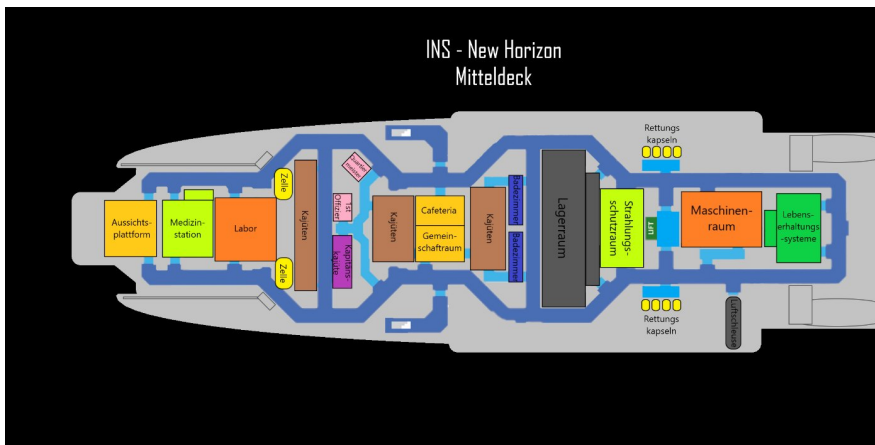
Hinweise:

- der **Erste Offizier Mikalai** wird von der **Cpt. Takara** nach seiner fehlenden Keycard gefragt; hat sie in der Kajüte "vergessen" (jederzeit)
- der **Erste Offizier Mikalai** versucht unbemerkt seine Keycard-Daten vom Datenserver zu löschen (1. Nacht)
- zwei Unteroffiziere stehen an einem Überwachungsbildschirm (nur eine Kamera im ganzen Schiff) und schauen sich Aufzeichnungen der letzten Nacht an und lachen (Jeff zündet sich beim Rauchen die Haare an) (tagsüber)
- Streit zwischen den **Kapitänen Takara und Nedrescu**; **Nedrescu** ist von einer Sabotage überzeugt - Takara blockt ab und glaubt an einen Unfall **Probe auf Lauschen/ Wahrnehmung** (nach dem Moxie Alarm)



Mitteldeck

Das Mitteldeck ist der Dreh- und Angelpunkt des Lebens auf dem Schiff. Der wichtigste Ort, der nicht auf einer separaten Karte verzeichnet ist, ist das **Versteck des Blinden Passagiers** am hinteren Ende des Schiffs, in der Wartungsluke des rechten Triebwerks.



Cafeteria & Gemeinschaftsraum

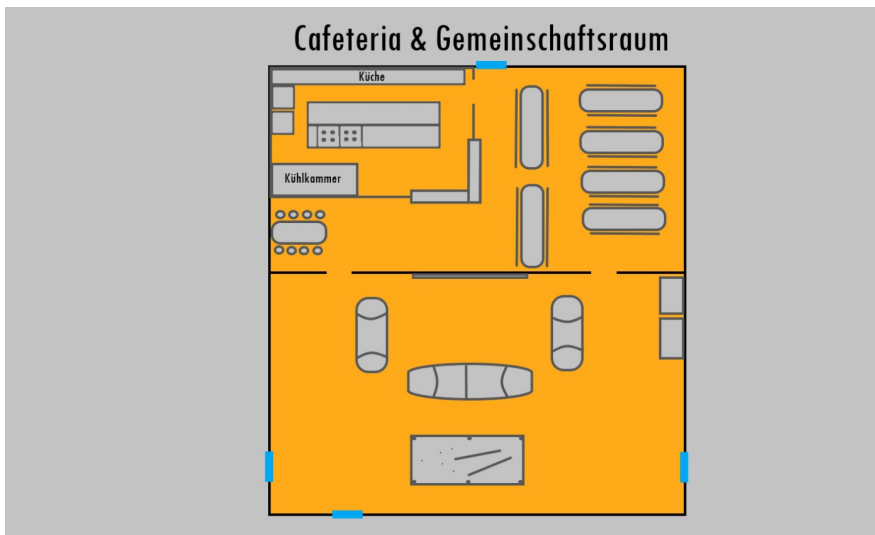
Der Offizierstisch befindet sich unten links in der Cafeteria. Die restliche Besatzung sitzt etwas entfernt im rechten Teil des Raumes. Die Kühlkammer ist mit einer schweren Stahltür verschlossen, aber nicht verriegelt. Im Gemeinschaftsraum befindet sich neben ein paar Couches auch eine Billiardplatte und eine digitale Bibliothek (das Schiff ist aufgrund seiner Entfernung nicht mehr mit dem interplanetaren Netzwerk verbunden).

Hinweise:

- Yusuf beschwert sich über fehlende Konserven (ab 2.Tag, jederzeit)
- Jeff wirkt betrunken/berauscht (jeden Morgen)
- Jeff verkauft einem Matrosen Drogen (2. Nachmittag)
- Susanna flirtet mit Yusuf (jedes Mittagessen)
- Elly sitzt beim Mittagessen alleine und sieht nachdenklich aus, schlechtes Gewissen wegen Drogenkonsum und Geräuschen (jedes Mittagessen)
- Wundsalbe und Schmerzmittel in der Kühlkammer, wegen Punch Club im **Strahlenschutzraum** (jederzeit)
- Yusef hat Knutschfleck am Hals, Schäferstündchen mit **Susanna** (2. Nachmittag)

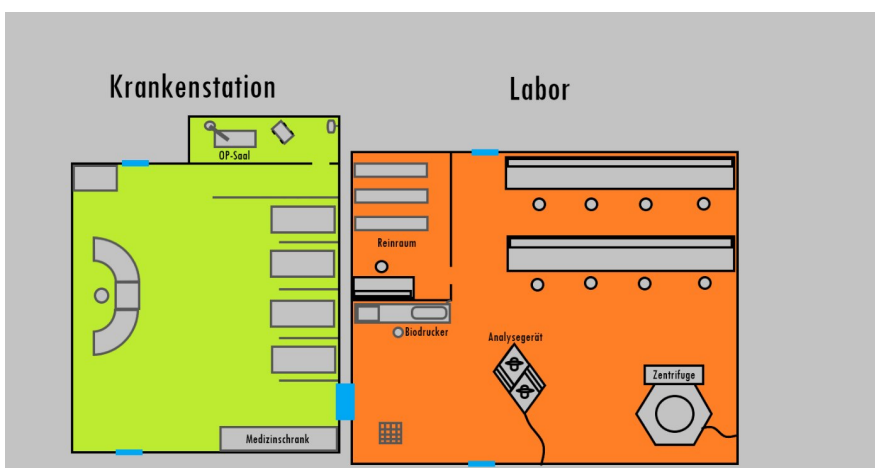
Loot:

- Billiardqueue (2x)
- Wundsalbe & Schmerzmittel
- Messer, Töpfe, Pfannen



Krankenstation & Labor

Die Krankenstation hat normalerweise nur eine Notbesetzung von einer Krankenschwester oder einem Krankenpfleger. Im Bedarfsfall werden Ärzte, Assistenten und Pfleger aus anderen Bereichen des Schiffs benachrichtigt und angefordert. Die Station ist mit einem OP-Saal und einem verschlossenen Medizinschrank ausgestattet. Im Labor arbeiten Wissenschaftler aus verschiedensten Bereichen zusammen. Der wissenschaftliche Leiter des Projektes **Prof. Singh** ist jedoch nur schwer zu knacken. Da er sich strikt an seinen Tagesplan hält und sonst nur in seinem persönlichen Reinraum arbeitet, muss man sich schon ganz schön ins Zeug legen, um seine Hilfe in Anspruch nehmen zu können. Im Labor findet sich außerdem ein Biodrucker, der mithilfe der richtigen Bedienung organisches Material reproduzieren kann, eine Zentrifuge und ein Analyselaser, mit dem Proben auf ihre Bestandteile untersucht werden können. Der Zugang erfolgt nur über die Forschungs- oder die General-Keycard.



Aussichtsplattform

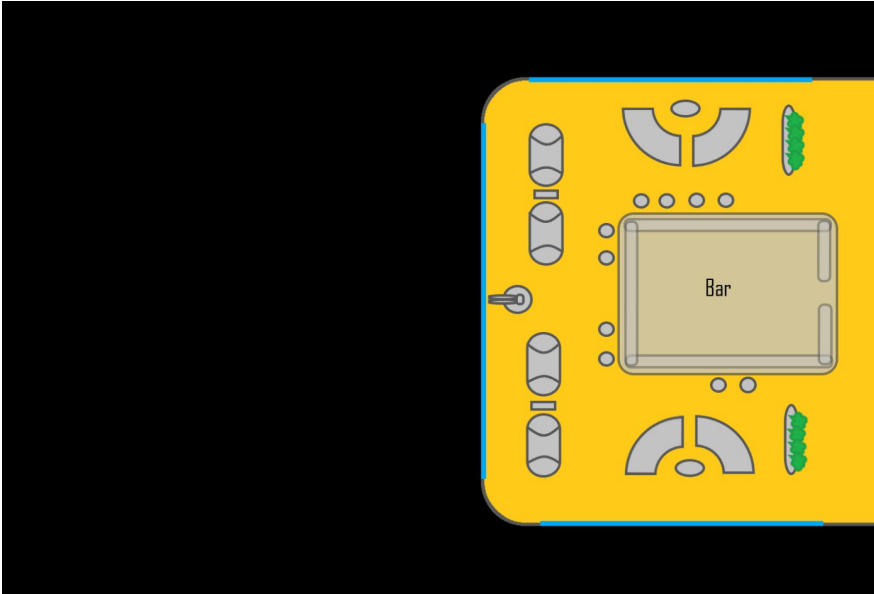
Tagsüber ein stilles Örtchen für wichtige Besprechungen, Abends findet man hier so ziemlich jedes Besatzungsmitglied - wenn es nicht Dienst hat oder nicht im **Punch Club** die Rübe einhaut. Der Ausblick von hier ist phänomenal.

Hinweise:

- belauschbares Gespräch zwischen versch. Besatzungsmitgliedern über **Punch Club**, je nach Qualität der Probe können mehr oder weniger Details gehört werden (Was: Faustkampf-Turnier; Ort: Strahlungsschutzraum; Zeit: 01:00 Uhr; Belohnung: beliebiger nützlicher Gegenstand -> siehe Questgegenstände) (abends)

Loot:

- Alkohol (brennbar)
- zerbrochene Flasche (Nahkampf)



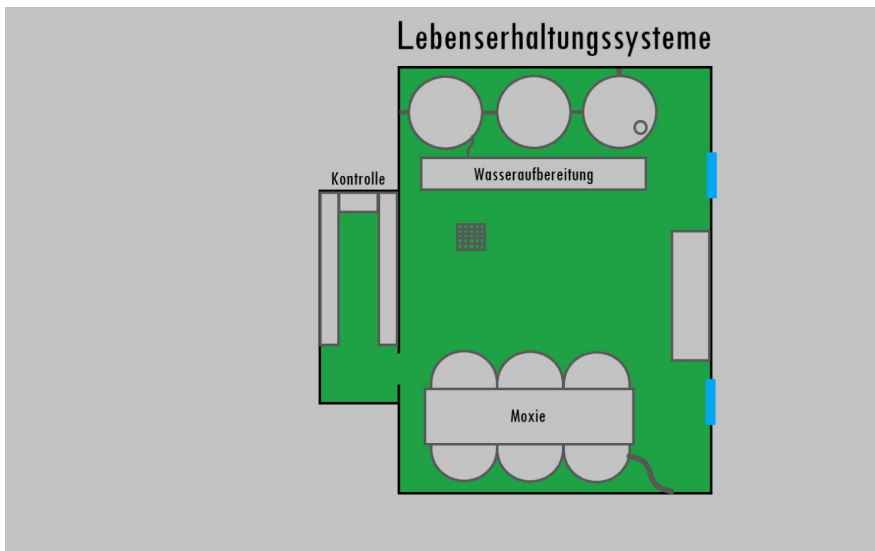
Lebenserhaltung

Hier befinden sich alle überlebenswichtigen Systeme, wie die Wasser- und die Sauerstoffaufbereitungsanlage (Moxie). Im hinteren Teil liegt separat der Kontrollraum mit den steuernden Computersystemen. Der Zugang erfolgt nur mit einer Techniker- oder einer Generalkeycard.

Hinweise:

- geöffneter Deckel zum Bedieninterface und den Schnittstellen; manipulierte Kabel und Software (ab 1. Mittag)
- der **Blinde Passagier** versucht den Moxie in der Nacht (vor der Story) zu sabotieren, wird aber von **Jeff** und **Elly** gehört (diese trauen sich nicht die verdächtigen Geräusche zu melden, da sonst ihr Drogenkonsum auffällt) -> muss Sabotage abbrechen
- der **Blinde Passagier** sabotiert den Moxie erneut während der Cafeteria-Besprechung -> Moxie überhitzt und fällt am 1. Nachmittag aus (1. Mittag)

Für eine eindrucksvollere Dramaturgie kann der Schiffsalarm durch steuerbare RGB-Lampen (rot) und ein Soundboard mit Alarmgeräuschen untermalt werden. Das verdeutlicht den Spielenden die Ernsthaftigkeit der Lage und kreiert eine größere Fallhöhe.



Maschinenraum

Im Maschinenraum befinden sich die Batterien und die Steuerungsmodule für die Triebwerke und alle sonstigen Schiffssysteme. Der Zugang erfolgt nur mit einer Techniker- oder einer Generalkeycard.

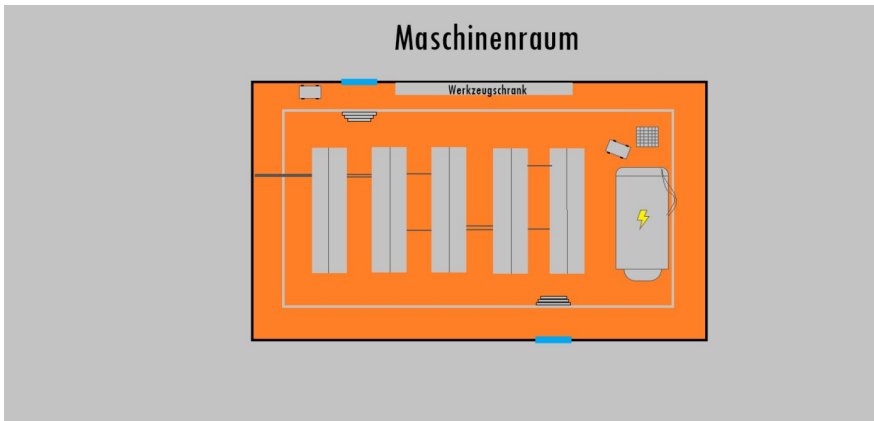
Hinweise:

- je nach Alter der Spielenden: benutztes Gleitgel von **Yusuf** und **Susanna** im Werkzeugwagen (jederzeit)
- Rad des Werkzeugwagens ist unter schwerer Last verbogen (jederzeit)
- große Küchenschürze liegt in der Ecke (jederzeit)
- Schäferstündchen zwischen **Yusuf** und **Susanna**; jetzt hier, da Susanna ihre Kajüte für Cpt. Nedrescu hergeben musste (1. Nachmittag)
- der **Blinde Passagier** platziert eine Bombe; **Probe auf Geräuschlos**; **Bombe kann explodieren, wenn Spielende den Blinden Passagier nicht bis zur 2. Nacht gefunden haben** **Probe auf funktionierenden Fernzünder** (2. Nachmittag)
- leicht versteckte Bombe auf den Batterien (ab 2. Nachmittag)

Loot:

- verschiedenes Werkzeug
- mechanische und elektronische Bau- und Ersatzteile
- Schweißerhelm (Schutz)
- Feuerlöscher
- Spanngurt
- Arbeitsweste (Schutz)





Kapitänskajüte

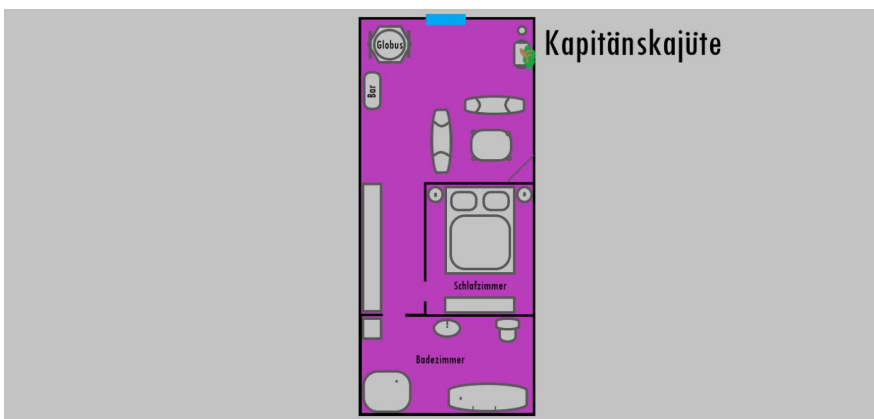
Die private Butze der Kapitänin. Selbsterklärend.

Hinweise:

- künstlicher Bonsai aus Plastik

Loot:

- teurer Alkohol (brennbar)
- Schmuck
- Notfall-Druckanzug



Kajüte des Ersten Offiziers

Die Rattenhöhle. Hier finden sich die meisten Hinweise zur Käuflichkeit vom **Ersten Offizier Mikalai**. Ist nur von morgens bis mittags bewohnt. Der rechtmäßige Zutritt erfolgt nur mit einer General-Keycard. Andere Möglichkeiten bestehen aber natürlich trotzdem.

Hinweise:

- verschlüsseltes Com-Gerät; **Hacken oder Technikprobe** (Hackerman!!!) oder gemeinsames Rätsel: Fallout 4 - Style Hacking -> belastender Mail-Kontakt zwischen dem **Blinden Passagier "Leonidas"** und ihm selbst; "Steinchen" (Diamanten im Globus) als Bezahlung für Bereitstellung der General-Keycard
- Fernseher-Bildschirm (im Standby) mit teuren Immobilien am extrem teuren Olympus Mons auf dem Mars
- Marsglobus mit Versteck für Rohdiamanten
- Tagebuch im Schreibtisch (Geständnis zu "erschlichenem" Purple Heart)
- Geschichtsbuch zu historischen Charakteren mit kleinen Eselsohren bei: Brutus, Leonidas, Tiberius



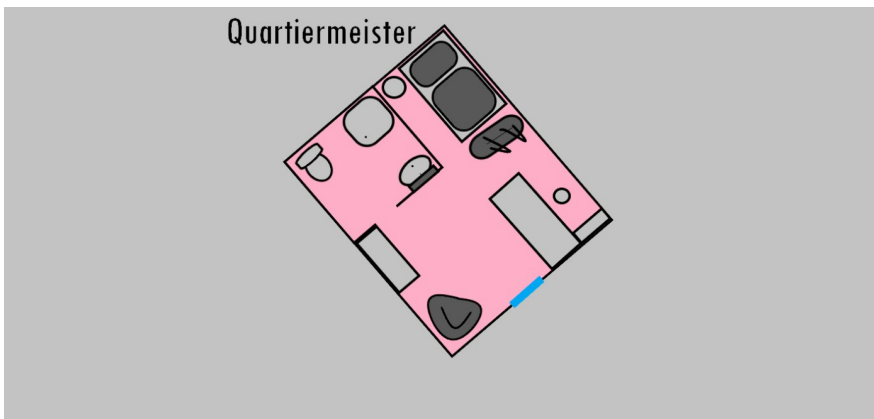
Loot:

- Notfall-Druckanzug
- Rohdiamanten



Kajüte des Quartiermeisters

Diese Kajüte wird normalerweise von der **Quartiersmeisterin Amourani** bewohnt. Nach dem Übersetzen der Crew der INS Columbus - musste sie ihr Domizil **dem Capitän der INS Columbus** zur Verfügung stellen. Dieser hat bisher lediglich seine Tasche in den Raum geworfen und sein Quartier noch nicht eingerichtet.



Lagerraum & Strahlenschutzraum

Das Lager des Schiffes wird tagsüber nur spärlich besucht. Lediglich die **Quartiermeisterin** ist hier stets fleißig am arbeiten. Gelegentlich kann sie hier auch mit dem **Schiffskoch** in den interessantesten Körperhaltungen zu sehen. Ansonsten gibt es außer den üblichen Versorgungs- und Materialkisten nicht wirklich viel zu sehen. Die meisten der Kisten können nur von der Quartiermeisterin geöffnet werden.

Nachts kommt allerdings Bewegung in die Bude. Im ungenutzten Strahlenschutzraum (für den Fall von starken Sonneneruptionen) treffen sich verschiedene Bewohner des Schiffs zum **Punch Club**. Nach Manier der üblichen Turnierkämpfe können sich die Spielenden hier Boni, Ausrüstungsgegenstände und RESPECT +++ für das weitere Spiel erkämpfen. Aber aufgepasst: Waffen sind strengstens untersagt!

Hier kann der Spielleitende selbst entscheiden, welche Charaktere zu den Kämpfen antreten.

Hinweise:

- vergessene Kochschürze vom Schiffskoch Yusef
- leicht angelehnte Tür zum Strahlenschutzraum
- je nach der Auswahl der Kämpfer können Hinweise zu Verletzungen und Blauen Augen vom Spielleitenden gestreut werden

Versteck im rechten Triebwerkschacht

Hier hält sich, eingepfercht auf 2 Quadratmetern, seit einigen Wochen **Leonidas** versteckt. Es riecht hier als würde ein Puma käfig eine schwere Trennung durchmachen und daher seine Hygiene etwas vernachlässigen. Die kleine Luke ist vollgestopft mit leeren Konservenbüchsen, zugeknöteten Kotbeuteln und Wasserflaschen (nur manche davon durchsichtig). Wenn der Blinde Passagier nicht zufällig gerade klauen, sabotieren oder "Müll wegbringen" ist, dann ist er hier anzufinden - aber Vorsicht, diese Ratte wird ihr Loch nicht freiwillig verlassen!

Hinweise/ Loot:

- von außen (sehr schwer erkennbar) Schrammen an der Luke
- Bombe mit Fernzünder
- verschlüsseltes Com-Gerät mit Sendeprotokollen zum "**Direktor**" und zu **Tiberius**
- Hand-Railgun mit entfernter Seriennummer
- General-Keycard vom **Ersten Offizier Mikalai**
- alte Merch-Taschenlampe mit der Aufschrift "BRAUN LIGHTS ZE WAY"

Luftschleusen & Rettungskapseln

Die Luftschleuse ist der einzige Ort auf dem Schiff an dem eine Überwachungskamera angebracht ist. Überall sonst auf dem Schiff haben die Vertreter der Fraktionen ihr Veto wegen der Gefahr der gegenseitigen Spionage eingelegt. Umso Natürlich haben sich Elly und Jeff genau diesen Ort ausgesucht um ihrem Drogenkonsum zu fröhnen.

Hinweise:

- Joint-Stummel hinter dem Geländer
- klappernde Geräusche in der Ersten Nacht

Die Rettungskapseln werden von den Schiffsbewohnern so gut wie nie aufgesucht - warum auch? Lediglich **Leonidas** wird hier im Falle dessen, dass er die Bombe erfolgreich platziert hat, versuchen vom Schiff zu fliehen.

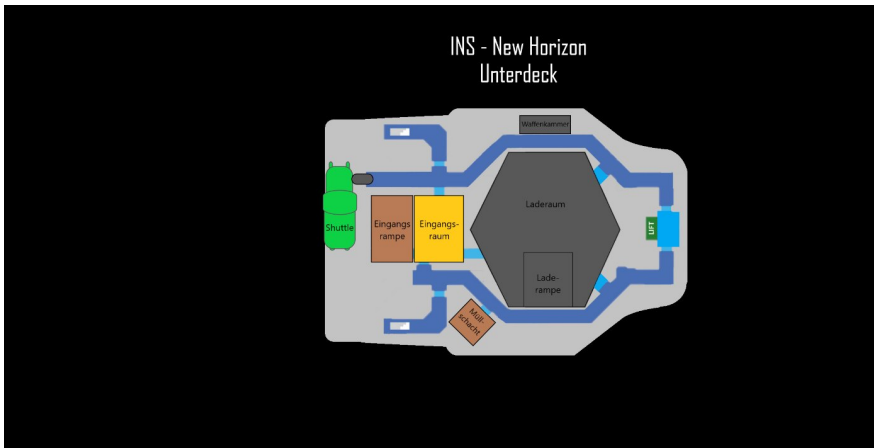
Unterdeck

Das Unterdeck ist sozusagen der Keller des Schiffs. Hier befindet sich das Shuttle für Erkundungs- und Transportflüge im Weltall, die Eingangsrampe für planetare Landungen, ein kleinerer Eingangsraum für den ersten Empfang von Gästen, die Laderampe für den zweistöckigen Laderaum und eine kleinere verschlossene Waffenkammer. Außerdem befindet sich hier der Müllschacht, der von verschiedenen Orten des Schiffs "gefüttert" wird. In regelmäßigen Abständen wird dieser in die Unendlichkeit des Weltalls entleert - aber bitte nicht im Erdorbit.

Hinweise:

- Müllschacht: blutige Bandagen (vom **Punch Club**)
- Müllschacht: zugeknötete Kotbeutel (vom **Blinden Passagier** entsorgt)
- Shuttle:**Jeff** schläft im Laderaum des Shuttles seinen Rausch aus (immer bei Betreten der Spielenden)





Planet Nine

Der Planet Nine ist ein sehr kalter, sehr dunkler und sehr surrealer Ort. An der Oberfläche sind austretende Gase aus dem Planeteninneren zu imposanten Stalagmiten gefroren, die sich teilweise bis zu 10 Meter hoch auftürmen. Die Anlage der Solar Braun Corporation ist die einzige Bebauung - aber **Direktor Braun** hat große Pläne. Seit kurzer Zeit wird hier illegal aus Kryovulkanen radioaktives Gas gefördert. Die gleiche Extraktionstechnik hat die SBC bereits auf dem **Titan** angewendet - und dadurch den Mond unbewohnbar gemacht und hunderttausende Menschen zur Flucht gezwungen.

Der Außenbereich ist aufgeteilt in die Tank- und Landezone mit den Garagen, Werkstätten und den Landeplätzen und circa 500 Meter entfernt, die Extraktionsanlage mit dem unterirdischen Wohnbereich. Abseits des gesicherten Weges warten tiefe Schluchten und gefährliche Abbruchkanten.



Garage & Werkstätten

Hier werden die Tank- und Transportschiffe für ihre Fahrt zu den geheimen Abnehmern vorbereitet. Außerdem gibt es eine Wärterkabine in der der **Wärter Miklós** seinen Dienst ableistet und den kleinen Vorratsraum von **Nimbus**. Die Zugänge zu den Gebäuden sind lediglich durch Luftschleusen gesichert - es wurde kein Besuch erwartet.

Der große Innenraum wird dominiert von den herausfahrbaren Wartungsrampen und einem großen Sauerstoff-Tank (Vorsicht Explosiv (:).

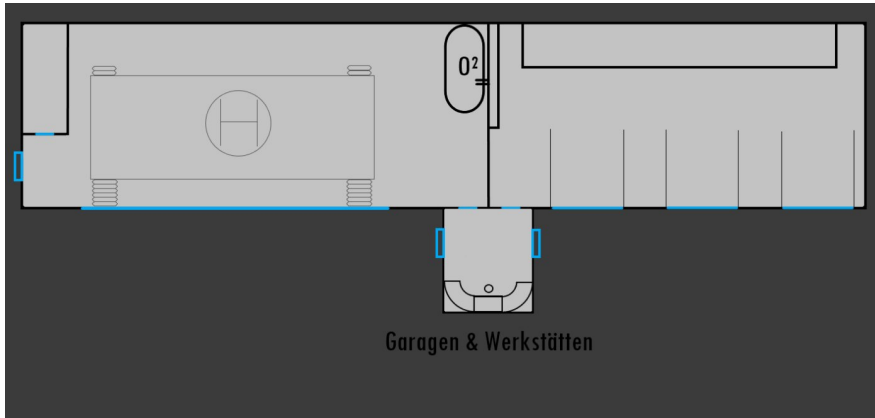
Hinweise:

- Ersatzrad für Rollwagen auf Nimbus' Werkbank
- Lieferprotokolle in der Wärterkabine (auf deutsch)



- die leicht demente Plaudertasche **Nimbus** kann getäuscht und ausgequetscht werden
- Dienstplan der Wachen; Wachablösung alle 12h; Anzahl des Personals auf Planet Nine
- Wanduhr Berlin (GMT +1) -> die Internationale Zeit im Weltraum ist GMT +0, der Dienstplan muss also angepasst werden

Hier kann der/die Spielleitende den Schwierigkeitsgrad durch die Anzahl der potenziellen Gegner je nach Bedarf anpassen. Auch die Ankunft der Wachablösung kann individuell als Zeitfaktor eingesetzt werden-

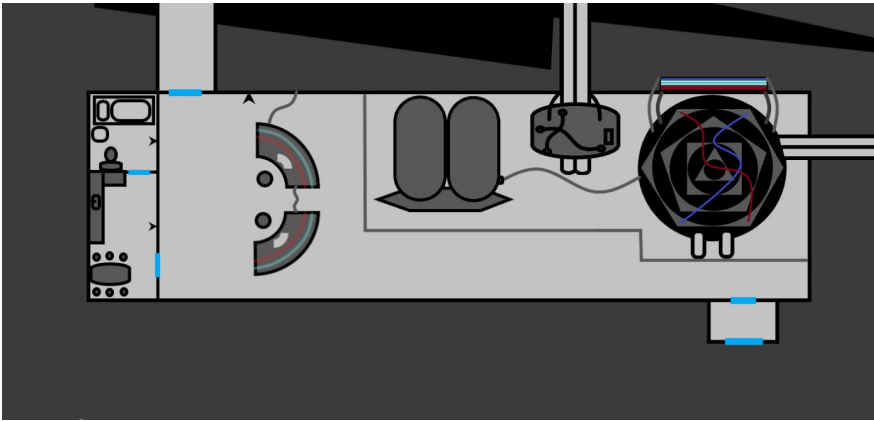


Raffinerie

Die Raffinerie wurde direkt neben eine tiefe Schlucht gebaut und überragt diese sogar teilweise. Hier werden die extrahierten Gase verarbeitet und mithilfe einer Zentrifuge in ihre Bestandteile aufgespaltet. Dieser Prozess wird fortlaufend von Wissenschaftlern kontrolliert. Im Falle eines Notfalls muss also schnell reagiert werden. Daher wurde ein Bereitschaftszimmer eingerichtet, welches nachts bezogen wird. Außerdem findet man hier einen Pausenraum inklusive einer Küche.

Hinweise:

- Kühlanlage der Zentrifuge außerhalb des Gebäudes
- Alarm-Lautsprecher in jedem Raum
- Alarm-Knopf auf Bedienfeld
- Zuleitungen werden aus der Schlucht hier hinauf gepumpt
- verarbeitete Gase werden durch Pipelines weitergeleitet
- je nach Tageszeit - schlafender Wissenschaftler im Bereitschaftsraum
- mithilfe des Geigerzählers kann hier erstmalig Radioaktivität festgestellt werden



Aufzugshaus

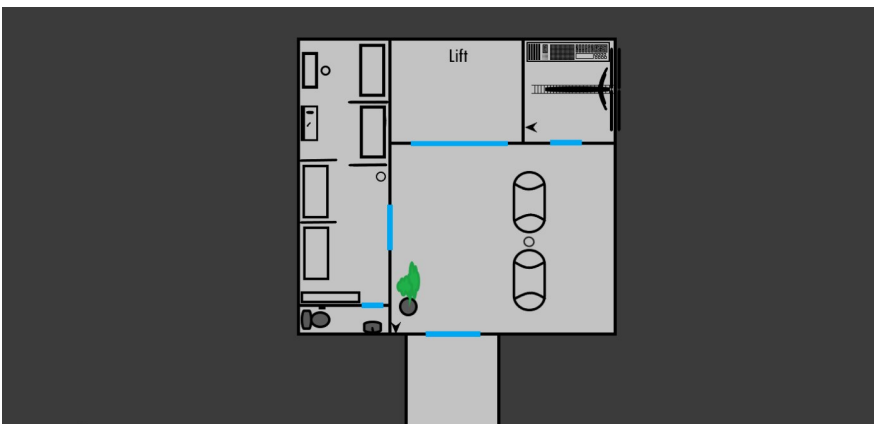
Durch eine geschlossene Brücke mit der Raffinerie verbunden, befindet sich hier der große Aufzug in die darunter liegenden Wohnräume. Außerdem wurde hier der Richtstrahl zur geheimen Kommunikation nach außen, sowie die Medizinstation eingerichtet. Eine kleine Vorraum-Lobby wird tagsüber häufig zum Treffpunkt der Mitarbeitenden.

Hinweise:

- Wartungsschacht des Aufzugs
- Datensätze des Richtleitstrahls kann zusätzliche Kunden- und Kontaktdaten der Zwischenmänner liefern (Auswertung noch nicht möglich)
- Hintergrund des Bildschirms des Richtstrahls (Wolfsangel-Symbol)
- Mülleimer mit zerknüllten Tunnelbohrplänen (Spielende erfahren von Tunnelbohraktivitäten zur Erweiterung der Wohnanlage); in Deutsch

Loot:

- verschiedenste medizinische Ausrüstung

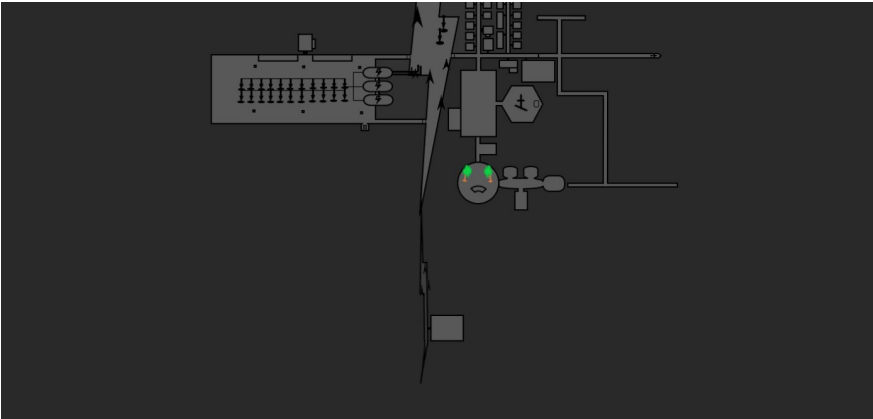


Unterirdische Anlage

Um Radarprofil und das Risiko entdeckt zu werden möglichst gering zu halten, wurden große Teile der Anlage unter der Oberfläche installiert. Der Lift mit seinem kleinen Wartungsschacht endet inmitten des linken Wohnbereichs. Hier finden sich vor allem Büros, Privaträume und ein wissenschaftliches Labor für die Mitarbeitenden. Der Wohnbereich wird durch den Boden der großen Schlucht von der Extraktionsanlage getrennt. Beide Bereiche sind durch Luftschleusen gesichert. Im Osten soll die Anlage mithilfe einer Tunnelbohrmaschine erweitert werden.

Hinweise:

- Tunnelbohrmaschine (kleiner Pfeil am Ende des Tunnels); kann nicht ohne Hilfsmittel bewegt werden
- Aushang: Tunnelbohrung gefährdet Stabilität der Wand zu Direktor-Suite; Arbeit dort einstellen; auf Deutsch
- Beutel mit Thermit (an der Luftschleuse zum Tunnelsystem)



Um Spoiler für die Spielenden zu vermeiden empfiehlt es sich, die Karte nur Stück für Stück aufzudecken.

Aufenthaltsbereich

Gegenüber des Lifts befindet sich der große Speisesaal mit anhängender Küche. Tagsüber herrscht hier und in den Wohn- und Arbeitsräumen reges Treiben, doch auch in der Nacht kann es Begegnungen mit Mitarbeitenden geben. Vom Speisesaal abgehend wurde außerdem ein Kultistenraum für fragwürdige Zeremonien und Rituale eingerichtet.

Hinweise:

- wissenschaftliche Datensätze im Labor
- Bodenrelief im Kultistenraum (Wolfsangel-Rätsel)

Direktor-Suite

Die Räumlichkeiten des Direktors Braun befinden sich südlich der Gemeinschaftsräume. Sie sind durch eine dicke Stahltür und eine Selbstschussanlage geschützt, die bei Alarm automatisch scharf gestellt wird. Dahinter befindet sich ein opulent eingerichtetes Büro mit zwei echten Eichen, beleuchtet mit UV-Strahlern an der Decke. Angrenzend liegt ein großzügiger Wohnbereich mit Küche, Badezimmer und Schlafbereich. Außerdem hat Direktor Braun einen eigens dafür eingerichteten Exo-Suit-Raum, in dem die Aufhängung und das vollautomatische Ausrüstungssystem stehen. Im Falle eines Alarms wird er sich in diesen Raum begeben und sich bis an die Zähne bewaffnen.

Hinweise:

- Mauser-Handpistole in verschlossener Schreibtischschublade
- Eindringen durch Tunnelbohrmaschine, Thermit oder rohe Gewalt möglich

Extraktionsanlage & Schlucht

Der Kern der Operation. Hier finden die illegalen Bohraktivitäten zur Förderung des radioaktiven Gases statt. Zur Stabilisierung des Untergrundes wurden viele einzelne Bohrlöcher, statt einem großen in den Boden getrieben - ob das ausreicht? Am Rand der Schlucht leiten Rohre das Gas zur Raffinerie. Das ausströmende Gas treibt außerdem Turbinen an, welche die Stromversorgung der Anlage sicherstellen.

Hinweise:

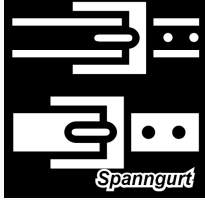
- Rollwagen für Tunnelbohrmaschine in kleiner Nische abgestellt (Rad fehlt)
- Kammer (wird durch Lösung des Kultistenrätsels gelöst) mit Reichtümern und Goldreserven am südlichen Ende der Schlucht (extrem schmaler Durchgang)
- Stromgeneratoren versorgen Lebenserhaltungssysteme der Anlage (Suite besitzt ein separates Lebenserhaltungssystem; erkenntlich durch Display mit zweiter Stromversorgungsanzeige)

MATERIAL

Je nach Aufwandsbereitschaft und Gusto der/des Spielleitenden und der Spielenden kann verschiedenes Material hinzugezogen werden.

Item-Karten

Auch hier kann frei entschieden werden, ob manche Aspekte des Spiels ausgelassen werden sollen. Beispielsweise fungieren Sauerstoffkartuschen (für EVA- und Notfallanzüge) und Energiekerne (für Railgun aller Art) als eine Art Consumables / Munition. Dies kann aber auch ignoriert werden.

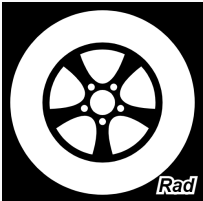
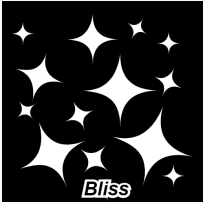
		
		
		
		
		

 Mägel	 Nagelpistole	 Stoff
 Schraubenschlüssel	 Enterhaken	 Klappmesser
 Geigerzähler	 Künstliche Intelligenz	 Bombensprenger
 Zeitkapsel-Schalt	 Rucksack	 Mechanischer Arm
 Magnetstift	 Analyse-Laser	 Reis-Kocher
 Universal-Transfer	 Wundentacker	 Chopsticks
 EVA-Anzug	 Notfall-Druckanzug	 Exo-Skelett



 Arbeitsweste	 Körperpanzer	 Schweißkopf-Helm
 Knappe Hacha	 Damastmesser	 Hackbeil
 Stalpell	 Impro-Witwenmacher	 Schockstock
 Hand-Railgun	 Sturm-Railgun	 Mauser
 EMP-Granate	 Kampfdrohne	 Observationsdrohne

Questgegenstände:

 Buggy-Schlüssel	 Rad	 Eisenstein
 Beute mit Kot	 Bliss	 Thermit

Die Schadenswerte der Waffen können von dem/der Spielleitenden entlang des gewünschten Schwierigkeitsgrades festgelegt werden, sollten sich aber an folgenden Werten orientieren:

- Schockstock - 1W10 + 50% Wahrscheinlichkeit Betäubung für 1 Runde)
 - Knüppel/Werkzeuge/Queue - 1W10 + 5 Schaden
 - Damastmesser/Hackbeil/Zerbrochene Flasche - 2W10 + 5 Schaden
 - Kampfdrohne - 3W10 Schaden
 - Impro-Witwenmacher - 3W10 + 5 Schaden
 - Nagelpistole/Mauser/Hand-Railgun - 4W10 Schaden
 - Sturm-Railgun - 5W10 Schaden
-
- EMP-Granate - setzt elektronische Systeme im Umkreis von 10 Metern außer Gefecht
 - Comm-Scrambler - blockiert jegliche elektronische Kommunikation im Umkreis von 100 Metern

NEBENQUESTS

Damit es die Spielenden in der heißen Phase (auf Planet Nine) möglichst einfach haben, können sie sich verschiedenste Items und Hilfsgegenstände erspielen. Die jeweiligen Belohnungen können individuell und nach Bedarf der Gruppe und des Spielstandes angepasst werden.

1. **Cpt. Takara** hat während des Moxie-Alarms ihre Perlenkette verloren - die Perlen wurden auf dem ganzen Schiff verteilt. Findet alle 10 Perlen wieder.

Mögliche Fundorte: 2 x Brücke; 3x Treppe; Lebenserhaltungssysteme 4x; 1x NPC hat Perle gefunden (Interaktion nötig, Informationsgewinn möglich)

2. **Yusuf** beklagt zunehmenden Diebstahl in der Küche und bittet euch dem ganzen auf die Spur zu gehen.

Hinweise: (normal) Jeffrey verhält sich verdächtig und hat angesengte Haare, (sehr schwer) Spuren zu Leonidas´ Versteck, Yusef flirtet mit Susanna

3. **Susanna** benötigt Hilfe bei einem Außeneinsatz (für Techniker-Spielenden); Der Auftrag lautet: Überprüfung der Wärmeableitsysteme nach dem Moxie-Ausfall.

Hinweise: INS New Horizon war vorher ein marsianisches Kriegsschiff; einzelnes Tarnkappenmodul wurde bei Umbau an Außenhülle vergessen (**essentiell** für unbemerktes Landen mit dem Shuttle auf Planet Nine)

4. **Susanna** hat **Elly** beim Drogenkonsum beobachtet und bittet euch ihr und diesem Nichtsnutz **Jeff** einen Schrecken einzujagen, um sie vom weiteren Konsum abzuhalten

Hinweise: Jeffrey und Elly haben in der Nacht im Flur verdächtige Geräusche gehört, konnten aber niemanden etwas sagen, da dadurch ihr Konsum auffliegen würde

5. **Cpt. Takara** braucht Hilfe bei der Aufklärung des Moxie-Ausfalls **oder** **Cpt. Nedrescu** versucht Spielende zu überzeugen, Informationen für ihn zu besorgen (über den Moxieausfall).



RÄTSEL

1. Um das Com-Gerät des **Ersten Offiziers Mikalai** zu knacken, müssen die Teilnehmenden das Gerät hacken. Dazu muss das Fallout 4 - Style Hacking geschafft werden. Dazu müssen sie das Passwort erraten. Auf der rechten Seite wird die Anzahl der richtigen Buchstaben im gewählten Wort in Vergleich zum korrekten Passwort angezeigt. Der/ Die Spielleitende kann dabei entscheiden, ob die Spielenden mehrere Versuche zur Lösung des Rätsels haben.

2. Um das Shuttle zu starten müssen die Spielenden die Kabel unter der Bedienkonsole wieder in ihren richtigen Anschluss stecken. Jeff hat anscheinend versucht, sich mit den Funken einen Joint anzuzünden.

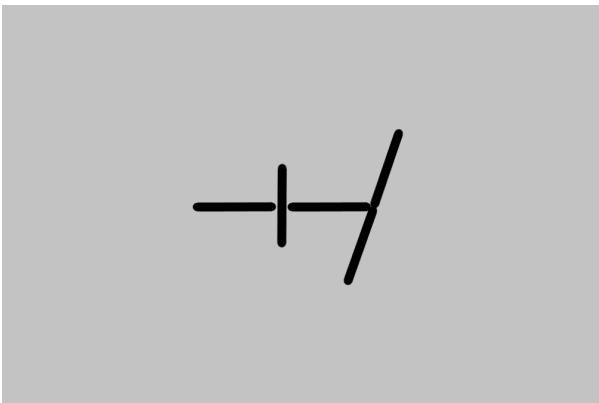


Rätsel Sicherungskasten - ungelöst

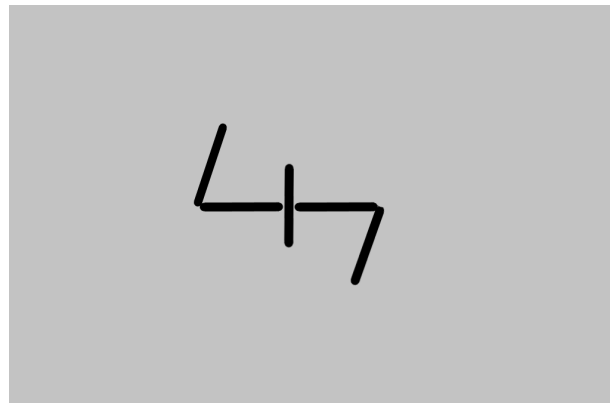


Rätsel Sicherungskasten - gelöst

3. Um die "Schatzkammer" der SBC im Süden der Schlucht zu öffnen, müssen die Spielenden im Kultistenraum die Balken im Boden in die richtige Position schieben.



Rätsel Wolfsangel ungelöst



Rätsel Wolfsangel gelöst

VORBEREITUNG

Zur Vorbereitung kann das Setting an die Spielenden versendet werden. Aufgrund der grundsätzlichen Sandbox-Struktur dieses Abenteuers, muss sich der/die Spielleitende gründlich in die **Nicht-Spieler-Charaktere**, die **Orte** und das Setting einlesen. Von einer detaillierten Szenenbeschreibung wurde daher abgesehen. Zur besseren Visualisierung des Loots können außerdem **Item-Karten** vorbereitet werden. Planet Nine lebt von Atmosphäre. Es empfiehlt sich in einem abgedunkelten Raum (idealerweise erhellt durch ein paar Neonlichter/steuerbare RGB-Lichter), untermalt durch atmosphärische Cyberpunk- und Spacewave-Musik, zu spielen.



Viel Spaß!



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. September 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., <https://howtobeahero.de>

ENTHALTENE SEITEN

1. *Planet Nine* – https://howtobeahero.de/index.php?title=*Planet+Nine*&oldid=35153

