How to be a Hero

PLANET NINE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. Oktober 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 erklagten 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.



Setting

```
Nachfragen zu wissenschaftlichen Hintergründen und der Lore seitens der Spielenden können vom Spielleitenden (im Falle seiner/ihrer törichten 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.

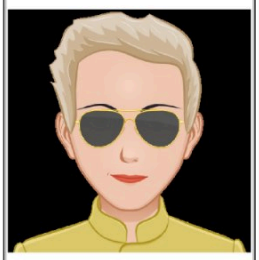
HOW TO BE A HERO CHARAKTERBOGEN

Name	Geschlecht	Alter	Lebenspunkte
Lt. Agnetha Poldnik	weiblich	41	110

Statur	Religion
groß, sportlich	Mars

Beruf	Familienstand
Jägerpilotin	ledig

Portrait



Handeln		Wissen		Soziales	
21	2	13	1	6	1

Fliegen	64	21	85
Schießen	38	21	59
Überlebenskunst	31	21	52
Wahrnehmung	30	21	51
Turnen	29	21	50
Judo	20	21	41
		21	
		21	
		21	
		21	

Navigation	42	13	55
Technik	33	13	46
Physik	27	13	40
Waffenkunde	25	13	38
		13	
		13	
		13	
		13	
		13	
		13	

Führen	39	6	45
Einschüchtern	22	6	28
		6	
		6	
		6	
		6	
		6	
		6	
		6	
		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	Portrait
Charlemagne "Charle" Shiloh	

Geschlecht	Alter	Lebenspunkte
männlich	51	110

Statur	Religion
muskulös, groß, Daddy-Vibes	Mars

Beruf	Familienstand
Moderator/ Abenteurer	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	

Wissen	7	1
Medien	40	7	47
Technik	12	7	19
Biologie	17	7	24
		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

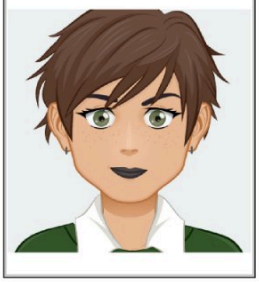
HOW TO BE A HERO CHARAKTERBOGEN

Name	Geschlecht	Alter	Lebenspunkte
Dr. Yaara Shiloh	weiblich	37	100

Statur	Religion
groß, schlank	Jovian

Beruf	Familienstand
Astrobiologin	verheiratet

Portrait



Handeln		Wissen		Soziales	
15	2	17	2	8	1

Krav Maga	40	15	55	Biologie	63	17	80	Menschenkenntnis	23	8	31
Klettern	25	15	40	Physik	49	17	66	Verhandeln	31	8	39
Gartenbau	38	15	53	Medizin	38	17	55	Unterhalten	29	8	37
Schießen	24	15	39	Linguistik	22	17	39			8	
Fingerfertigkeit	18	15	33			17				8	
		15				17				8	
		15				17				8	
		15				17				8	
		15				17				8	
		15				17				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	
Geschlecht: männlich	Alter: 38 / Lebenspunkte: 100
Statur: groß und dicklich	Religion: Erde
Beruf: Mediator	Familienstand: verheiratet

Portrait



Handeln	7	1
Selbstverteidigung	27	7	34
Verbergen	46	7	53
		7	
		7	
		7	
		7	
		7	
		7	
		7	
		7	

Wissen	16	2
Psychologie	52	16	68
Informatik	21	16	37
Medien	45	16	61
Linguistik	45	16	61
		16	
		16	
		16	
		16	
		16	
		16	

Soziales	16	2
Menschenkenntnis	59	16	75
Empathie	41	16	57
Manipulation	37	16	53
Lügen	27	16	43
		16	
		16	
		16	
		16	
		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

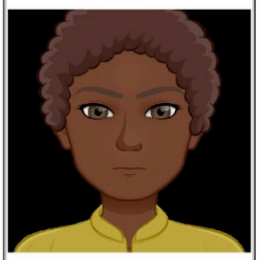
HOW TO BE A HERO CHARAKTERBOGEN

Name	Geschlecht	Alter	Lebenspunkte
Noemi Orinooko	weiblich	28	100

Statur	Religion
athletisch	Mars

Beruf	Familienstand
Außentechnikerin / Agentin für Phainon	ledig

Portrait



Handeln	18		2
Reparieren	45	18	63
Überlebenskunst	30	18	48
Krav Maga	29	18	47
Schießen	23	18	41
Fingerfertigkeit	25	18	43
Verbergen	27	18	45
		18	
		18	
		18	
		18	

Wissen	13		1
Mechanik	30	13	43
Milieu	31	13	44
Politik	35	13	48
Physik	31	13	44
		13	
		13	
		13	
		13	
		13	

Soziales	9		1
Überzeugen	29	9	38
Menschenkenntnis	41	9	50
Lügen	24	9	33
		9	
		9	
		9	
		9	
		9	
		9	
		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 K̄hud	

Geschlecht	Alter	Lebenspunkte
männlich	28	100

Statur	Religion
muskulös, hart, vernarbt	Phainon

Beruf	Familienstand
Söldner	ledig

Portrait



Handeln				Wissen				Soziales			
17			2	13			1	10			1
Muai Thai	41	17	58	Geologie	44	13	57	Verhandeln	43	10	53
Schießen	55	17	72	Technik	23	13	36	Einschüchtern	29	10	39
Überlebenskunst	31	17	48	Taktik	20	13	33	Menschenkenntnis	28	10	38
Kraft	22	17	39	Gassenwissen	40	13	53			10	
Schrauben	24	17	41			13				10	
		17				13				10	
		17				13				10	
		17				13				10	
		17				13				10	
		17				13				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			
Geschlecht: weiblich	Alter: 29	Lebenspunkte: 100	
Statur: zierlich, klein, Bitch-Face	Religion: Erde		
Beruf: Regisseurin	Familienstand: ledig		

Portrait



Handeln	13	1		Wissen	14	1		Soziales	13	1	
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 Charle 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 ❗

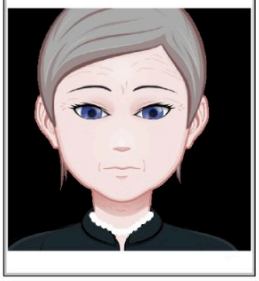
Nicht-Spieler-Charaktere

Cpt. Takara

HOW TO BE A HERO
CHARAKTERBOGEN

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

Portrait



Handeln			Wissen			Soziales		
13		1	17		2	10		1
Fliegen	40	13 53	Militär	70	17 87	Führung	60	10 70
Schießen	25	13 38	Politik	38	17 55	Empathie	35	10 45
Nahkampf	10	13 23	Etikette	15	17 32			10
Überleben	15	13 28	Juristerei	15	17 32			10
Athletik	35	13 48	Medizin	15	17 32			10
Handwerk	7	13 20	Naturwissenschaften	20	17 37			10
		13			17			10
		13			17			10
		13			17			10
		13			17			10

Inventar

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

Anmerkungen

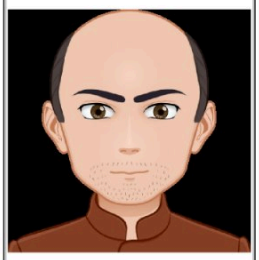
im Sonnensystem geachtet; steht mittlerweile kurz vor ihrer ehrenhaften Entlassung in die Pension und hat ihr Feuer in den letzten Jahren etwas verloren, trotz ihrer militärischen Erfolge ist sie nervös, verlässt sich auf die Pläne und die wissenschaftlichen Leiter
warmherzige Strenge, situativ verunsichert 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	Portrait
Cpt. Pavel Nedrescu	

Geschlecht	Alter	Lebenspunkte
männlich	49	100

Statur	Religion
normal	Mars

Beruf	Familienstand
Kapitän der INS Columbus	verheiratet

Handeln		Wissen		Soziales	
16	2	13	1	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	

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

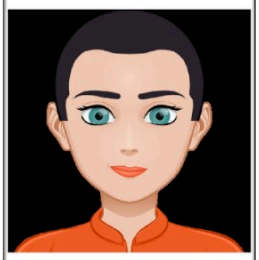
Cpt. Nedrescu ist ein alter Hund. Er spricht alles gerade heraus und stößt des Öfteren mit Takara an. Nach dem Ausfall der **INS Columbus** setzt er gemeinsam mit den Spielenden auf die New Horizon über. Er sieht die Geschehnisse auf dem Schiff keineswegs als zufällige Ereignisse, sondern als gezielte 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			
Geschlecht	Alter	Lebenspunkte	
weiblich	19	100	
Statur	Religion		
normal	Erde		
Beruf	Familienstand		
Matrosin Dritter Klasse	ledig		

Portrait



Handeln			Wissen			Soziales		
16		2	15		2	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	Militar	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

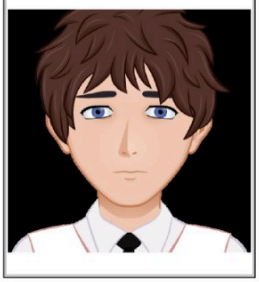
Elly ist meistens planlos und verträumt unterwegs. Ihre Kreativität füttert sich aus einem, nicht vernachlässigbarem Anteil, aus dem mit Jeffrey ausgeübten Drogenkonsum. Besonders zusammen plappern diese beiden so ziemlich jedes Geheimnis aus - auch ihren Konsum, dem sie meistens Nachts in der Luftschleuse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

Jeffrey Stone

HOW TO BE A HERO
CHARAKTERBOGEN

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

Portrait



Handeln	10	1
Fixen	28	10 38
Kochen	54	10 64
Nahkampf	10	10 20
Schießen	5	10 15
		10
		10
		10
		10
		10
		10

Wissen	17	2
Kunst	20	17 37
Finanzen	45	17 62
Milieu	30	17 47
Medien	35	17 52
Kreativität	40	17 57
		17
		17
		17
		17
		17

Soziales	13	1
Rausreden	30	13 43
Handeln	37	13 50
Empathie	28	13 41
Humor	38	13 51
		13
		13
		13
		13
		13
		13

Inventar

- Geschirrtuch
- Bliss (10 Port.)
- Strohhalm 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, verkifft, 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.
```

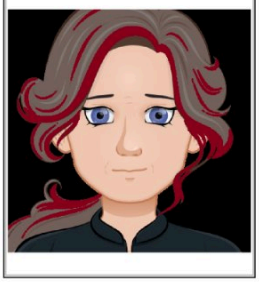
Susanna Amourani



HOW TO BE A HERO CHARAKTERBOGEN

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

Portrait



Handeln	15	2
Bauen	42	15 57
Reparieren	48	15 63
Nahkampf	28	15 43
Schießen	19	15 34
Fliegen	12	15 27
		15
		15
		15
		15
		15

Wissen	14	1
Mechanik	39	14 53
Elektrik	37	14 51
Medien	21	14 35
Mode	31	14 45
Atomphysik	14	14 28
		14
		14
		14
		14
		14

Soziales	11	1
Charme	29	11 40
Verwaltung	33	11 44
Menschenkenntis	22	11 33
Einschüchtern	25	11 36
		11
		11
		11
		11
		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
Geschlecht	männlich, asexuell
Alter	37
Lebenspunkte	95
Statur	schmächtig, kleiner Bauch
Religion	Mars
Beruf	Wissenschaftlicher Leiter
Familienstand	ledig

Portrait



Handeln	9	1
Rangeln	35	9	44
Fingerfertigkeit	25	9	34
Schießen	12	9	21
Kaligraphie	17	9	26
		9	
		9	
		9	
		9	
		9	
		9	

Wissen	26	3
Chemie	55	26	81
Physik	70	26	96
Biologie	55	26	81
Informatik	40	26	66
Psychologie	40	26	66
		26	
		26	
		26	
		26	
		26	

Soziales	5	1
Hartnäckigkeit	39	5	44
Führung	12	5	17
		5	
		5	
		5	
		5	
		5	
		5	
		5	
		5	

Inventar

- opitsches Monokel
- Tintenfüller und Notizblock
- Forschungs - Keycard

Anmerkungen

in elitären Kreisen auf dem Mars aufgewachsen, in Pilotprojekt für forcierte (behaviouristische) Lernmethoden gesteckt, mit 20 Jahren Doktortitel 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

HOW TO BE A HERO CHARAKTERBOGEN

Name			
Yusuf Laziz			
Geschlecht	Alter	Lebenspunkte	
männlich	64	80	
Statur	Religion		
stämmig	Jovian (Ganymed)		
Beruf	Familienstand		
Chefkoch	verheiratet		

Portrait



Handeln			Wissen			Soziales		
15		2	12		1	13		1
Kochen	70	15 85	Kulinarik	70	12 82	Charme	50	13 63
Nahkampf	33	15 48	Linguistik	40	12 52	Führung	12	13 25
Lauschen	27	15 42	Politik	10	12 22	Verhandeln	35	13 48
Schießen	8	15 23			12	Menschenkenntnis	30	13 43
Fingerfertigkeit	15	15 30			12			13
		15			12			13
		15			12			13
		15			12			13
		15			12			13
		15			12			13

Inventar

- Com - Gerät
- Damastmesser (selten)
- Küchen - Keycard
- Chilis
- Ehering

Anmerkungen

seine Vorfahren sind von der Persischen Republik zum Jovianischen Mond Ganymed ausgewandert, kocht für die meisten der Inneren viel zu würzig (hat Spaß sie schwitzen zu sehen); in der Küche ist er der Kapitän

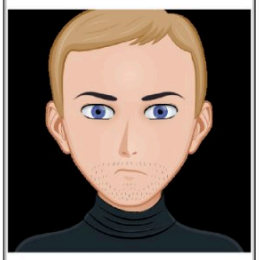
freundlich aber oberflächlich, hat ein scharfes Auge für Zwischenmenschliches (Klatsch)
Stimme: durchdringend, schallend

Punkte zu vergeben: 400 Punkte übrig: 0

Der Schiffskoch Yusuf hat es schwer. Er muss sich nicht nur um die Verköstigung der gesamten Crew kümmern, er muss in der Küche auch permanent den Babysitter für Jeff spielen. Lediglich die Quartiersmeisterin Susanna bietet ihm hin und wieder etwas Ablenkung. Pschhht!

Cleo "Leonidas" Agam

HOW TO BE A HERO
CHARAKTERBOGEN

Name	Portrait
Cleo "Leonidas" Agam	

Geschlecht	Alter	Lebenspunkte
männlich	27	100

Statur	Religion
mittelgroß, unscheinbar, drahtig	int. Korporationen (BSC)

Beruf	Familienstand
Spion	ledig

Handeln		Wissen		Soziales	
20	2	12	1	9	1

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

- neoprenartiger Anzug, Handsschuhe
- Fokuslinsen-& Schallverstärkerimplantat
- Hand - Railgun (Seriennummer entf.)
- Com - Gerät mit Schnittstellenlink
- General - Keycard (von Brutus)
- Taschenlampe

Anmerkungen

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.

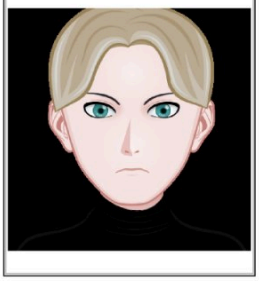
```
 Wenn die Spielenden von seiner Existenz erfahren, können sie Kontakt zur '''INS
Columbus''' aufnehmen und so bei seiner Verhaftung helfen.
```

Dir. Einarr Braun

HOW TO BE A HERO
CHARAKTERBOGEN

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

Portrait



Handeln			Wissen			Soziales		
19		2	14		1	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

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

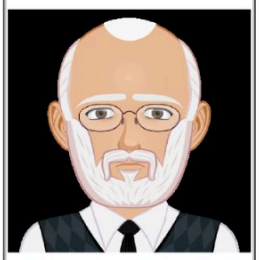
Direktor Braun ist der neue giftige Schlangenkopf der Solar-Braun-Corporation und der klare Antagonist dieses Abenteuers. Durch einen Gottkomplex getrieben möchte er die Korporation wieder zu alter Stärke führen und gegenüber jeglicher Eindringlinge verteidigen und hat dabei keine Probleme über (Berge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

Lenz Braun

HOW TO BE A HERO – CHARAKTERBOGEN

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

Portrait



Handeln 18				Wissen 15				Soziales 7			
			2				2				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:

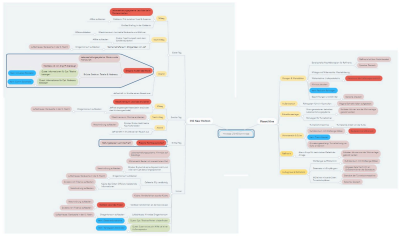
- Mackenzie MacZenkie
- Benny Richardson
- Floretta Griffin
- Tao Zhang
- Marietta Iordanou
- Prawnee Bunlow

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 unentdeckt gebliebenen 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

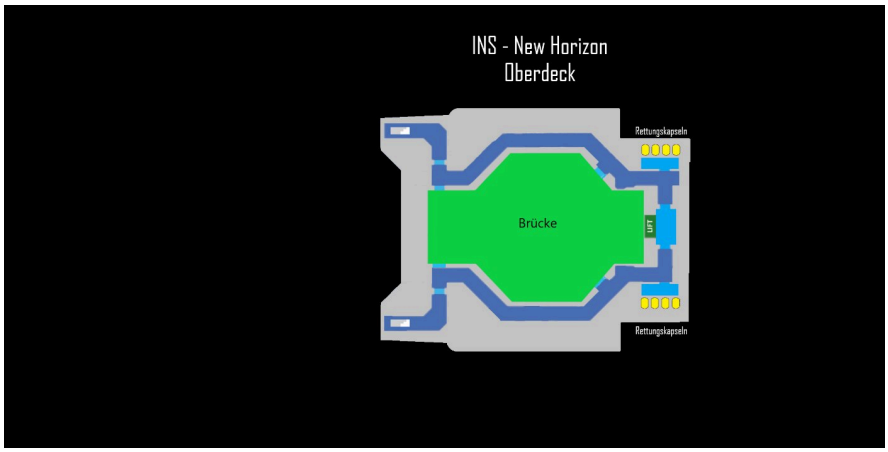
Auf dem Oberdeck befindet sich ausschließlich die Brücke. Sie ist durch die Lifte wie auch die beiderseitigen Treppenaufgänge erreichbar.

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.

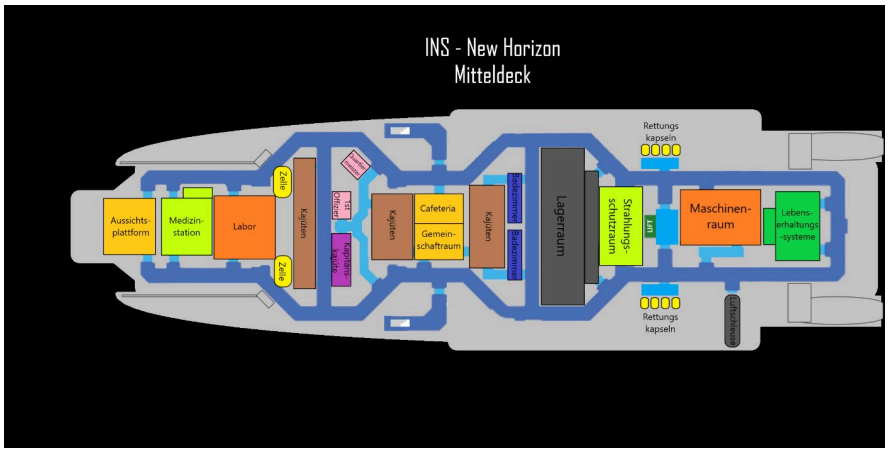
Hinweise:

- 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

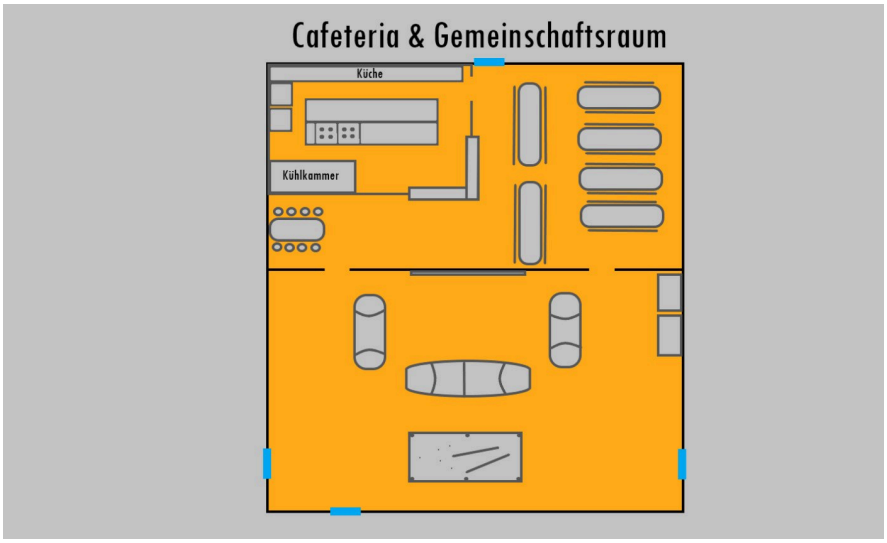
Der Offizierstisch befindet sind unten links in der Cafeteria. Die restliche Besatzung sitzt etwas entfernt im rechten Teil des Raumes. Die Kühlkammer ist mit einer schweren Stahltür verschlossen, aber nicht verriegelt. Im Gemeinschaftsraum befindet sich neben ein paar Couches auch eine Billiardplatte 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)

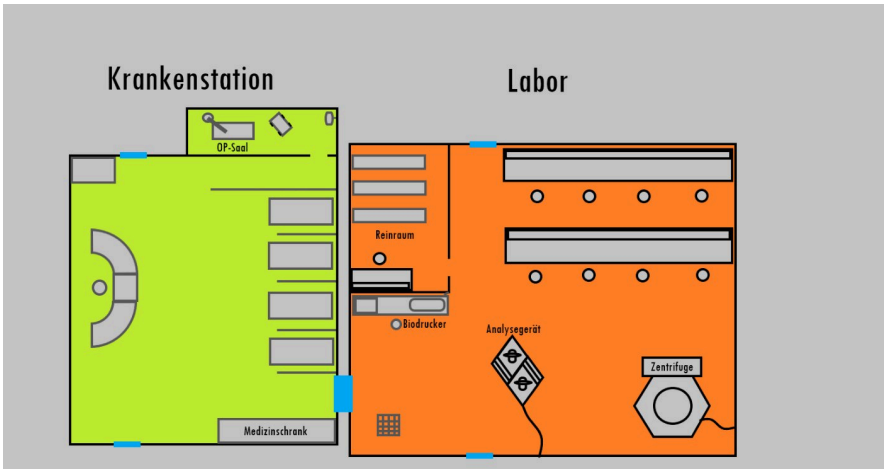
Loot:

- Billiardqueue (2x)
- Wundsalbe & Schwerzmittel
- 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 persönlichem 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

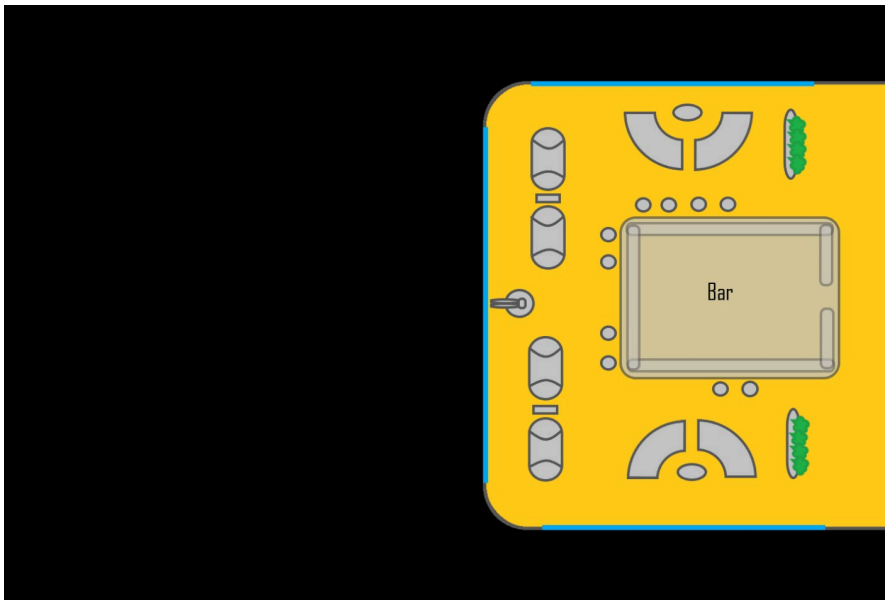
Tagsüber ein stilles Örtchen für wichtige Besprechungen, Abends findet man hier so ziemlich jedes Besatzungsmitglied - wenn es nicht Dienst hat oder nicht im Punch Club die Rübe einhaut. Der Ausblick von hier ist phänomenal.

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)

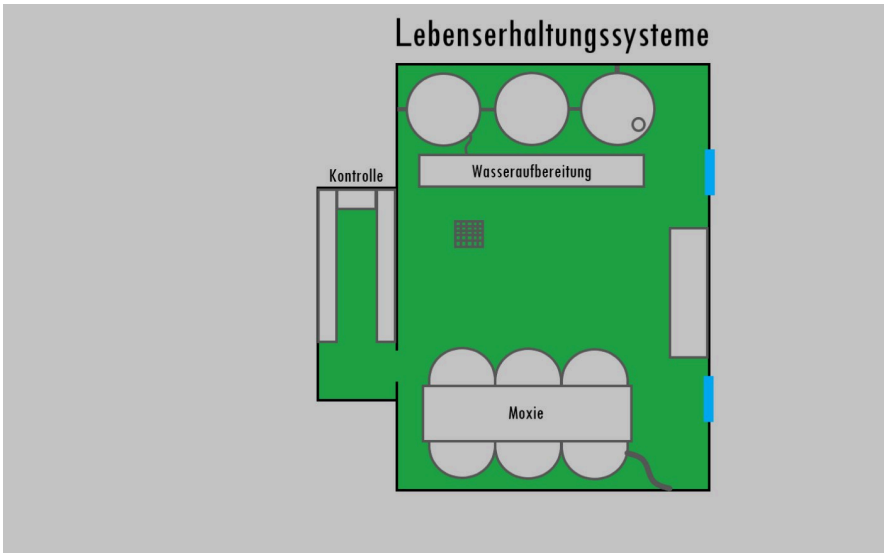


Lebenserhaltung
Hier befinden sich alle überlebenswichtigen Systeme, wie die Wasser- und die Sauerstoffaufbereitungsanlage (Moxie). Im hinteren Teil liegt separat der Kontrollraum mit den steuernden Computersystemen. Der Zugang erfolgt nur mit einer Techniker- oder einer Generalkeycard.

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.
```



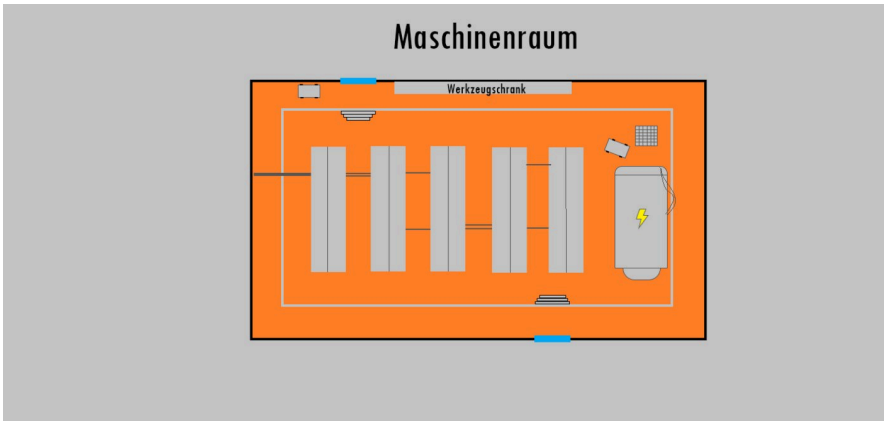
Maschinenraum
Im Maschinenraum befinden sich die Batterien und die Steuerungsmodule für die Triebwerke und alle sonstigen Schiffssysteme. Der Zugang erfolgt nur mit einer Techniker- oder einer Generalkeycard.

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

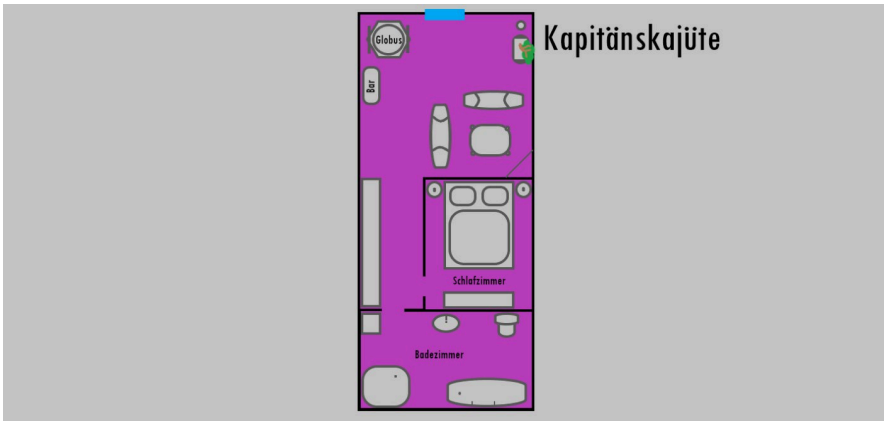
Die private Butze der Kapitänin. Selbsterklärend.

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

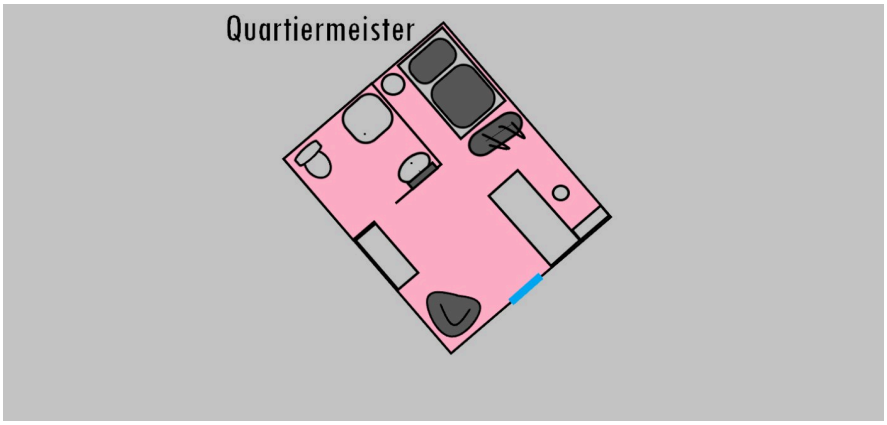
Loot:

- 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 Pumakäfig eine schwere Trennung durchmachen und daher seine Hygiene etwas vernachlässigen. Die kleine Luke ist vollgestopft mit leeren Konservenbüchsen, zugeknoteten 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

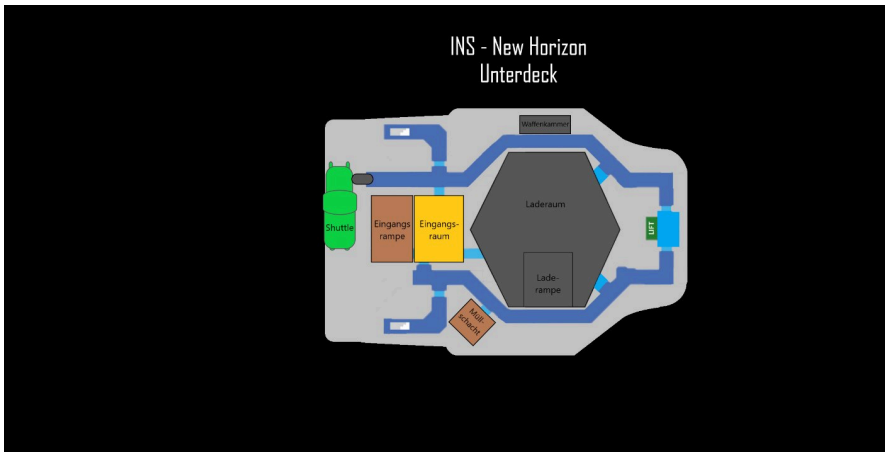
Die Rettungskapseln werden von den Schiffsbewohnern so gut wie nie aufgesucht - warum auch? Lediglich Leonidas wird hier im Falle dessen, dass er die Bombe erfolgreich platziert hat, versuchen vom Schiff zu fliehen.

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: zugeknotete 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 demTitan 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.

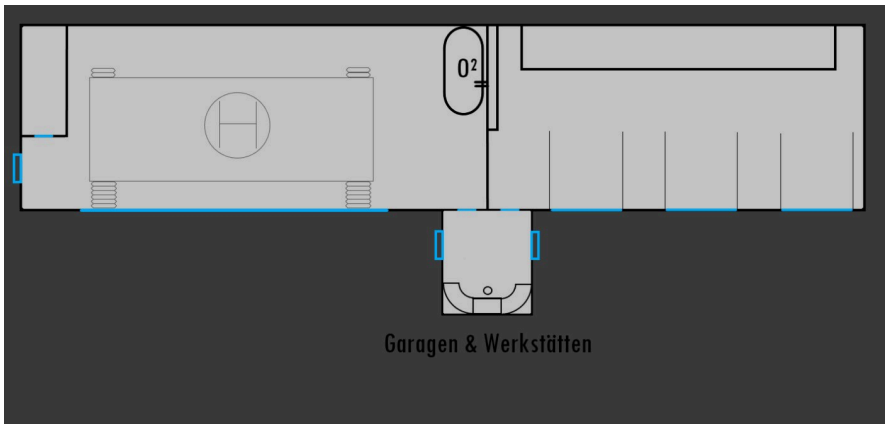
Der große Innenraum wird dominiert von den herausfahrbaren Wartungsrampen und einem großen Sauerstoff-Tank (Vorsicht Explosiv (:).

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-
```

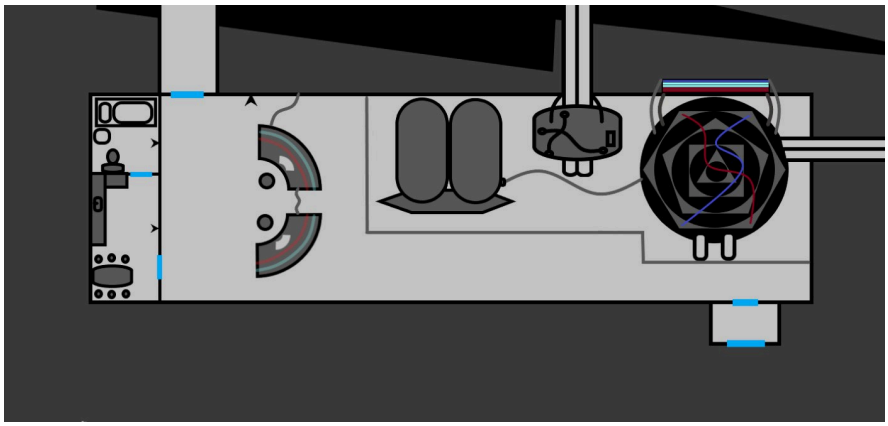


Raffinerie

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 Schucht 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

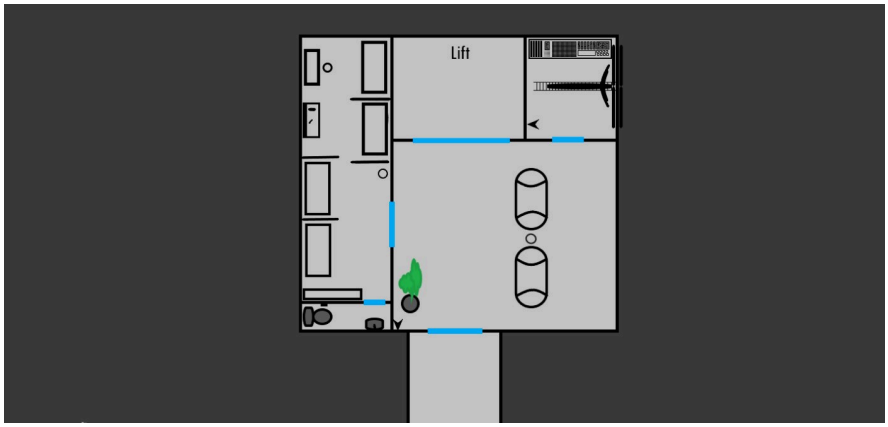
Durch eine geschlossene Brücke mit der Raffinerie verbunden, befindet sich hier der große Aufzug in die darunter liegenden Wohnräume. Außerdem wurde hier der Richtstrahl zur geheimen Kommunikation nach außen, sowie die Medizinstation eingerichtet. Eine kleine Vorraum-Lobby wird tagsüber häufig zum Treffpunkt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

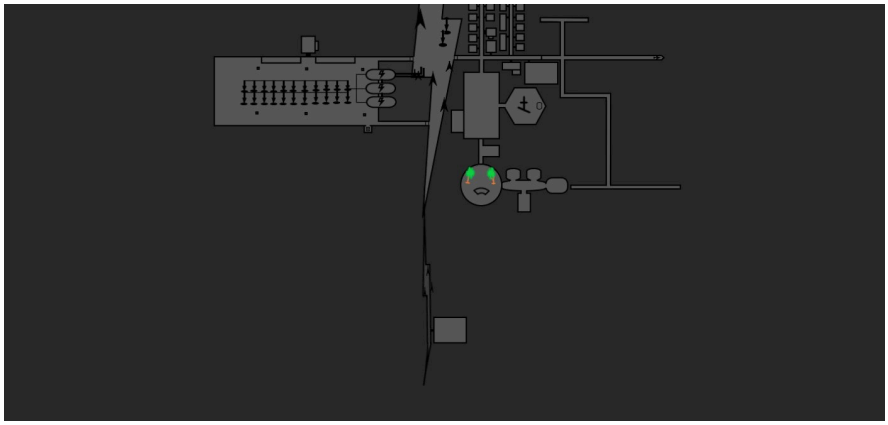


Unterirdische Anlage

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.




Nägel


Nagelpistole


Seil


Schraubenschlüssel


Enterhaken

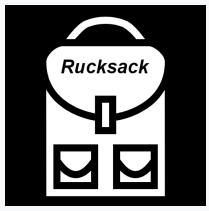

Knüppel


Geigerzähler


Künstliche Intelligenz


Comm Scrambler


Tarnkappen-Schild


Rucksack


Mechanischer Arm


Magnet-stiefel


Analyse-Laser


Reiskocher


Universal-translator


Wundentacker


Queue

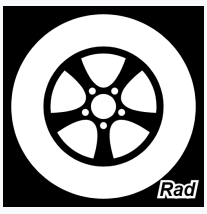
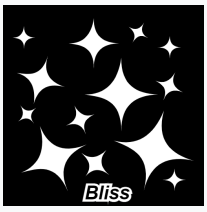

EVA-Anzug


Notfall-Druckanzug


Exo-Skelett

Questgegenstände:

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 Bedar 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 Kriegschiff; 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.

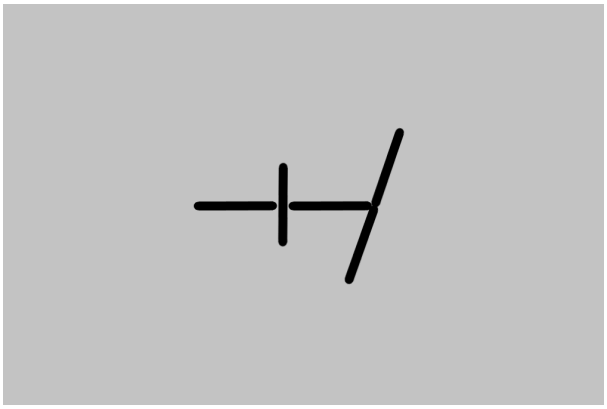


Rätsel Sicherungskasten - ungelöst

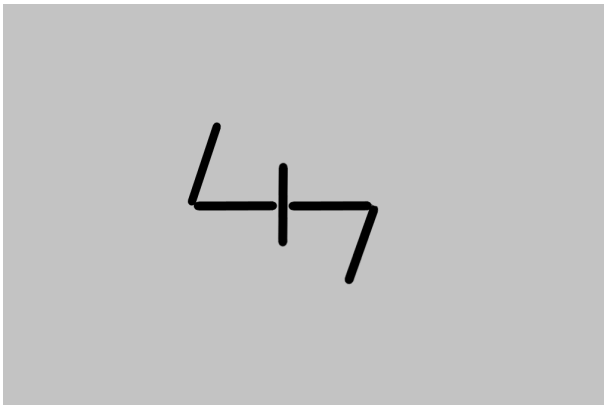


Rätsel Sicherungskasten - gelöst

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 Wolfangel 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 11. Oktober 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`