



DER AUFTRAG

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. September 2026



INHALT

Der Auftrag	3
Das Universum	3
Raumschiffe	6
Was Spieler bei der Charaktererstellung beachten sollten	8
Für den Spielleiter	8
NSCs	9
Das Abenteuer	9



DER AUFTRAG

Wo spielt das Abenteuer?: Im Weltraum genauer gesagt auf der Lauron, einem Schiff des Kashtaa-Impriums

Wann spielt das Abenteuer?: 2350 n. Chr.

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: Nach den Regeln des HtbaH-Grundregelwerkes
weitere Regeln weiter unten

Für wie viele Leute ist es gemacht?: Für 4 Spieler

Schwierigkeit für den Spielleiter: *mittelschwer (es wird an manchen Stellen Improvisationsbedarf bestehen)*

Schwierigkeit für die Spieler: *leicht (Sie müssen nur ihre Rollen spielen und mit den neuen Regeln klar kommen können)*

Spieldauer: *noch nicht bekannt.*

kleine Anmerkung

Bitte ändert nichts an diesem Beitrag (außer ihr findet Rechtschreibfehler)! Es ist gleichzeitig auch eine Buchidee meinerseits und deshalb seid euch bewusst: "Wer diesen Beitrag liest, darf diese Idee oder dieses Setting oder gar Eigennamen nicht für seine eigenen Werke gebrauchen." Bitte seid jetzt nicht abgeschreckt! Ich möchte nur sichergehen, dass mir diese kostbare Idee nicht geklaut wird. Also habt Spaß mit dem Abenteuer! Ihr dürft es auch mit eurer Runde öffentlich (also z.B. in einem YouTube Livestream) spielen, nur gebt es bitte nicht als eure eigene Idee aus.

DAS UNIVERSUM

Hier findest du alles nötige Wissen um das Abenteuer spielen zu können *später folgt noch ein eigener Wikieintrag für das Setting*

Die allgemeine Situation

Wir schreiben das Jahr 2350. Die Menschheit hat sich zur interstellaren Spezies weiterentwickelt und kann den Weltraum mit einer Art Hyperraumantrieb durchqueren: dem Wurmantrieb. Dieser Antrieb erzeugt ein Wurmloch das zu dem gewünschten Ziel führt. Ein Wurmloch ist nichts anderes als eine Raumkrümmung, die den Weg zum Ziel zusammenzieht in dem man durch das Wurmloch hindurchgeht. Im Jahre 2178 hatte die Menschheit ersten Kontakt mit außerirdischem, intelligentem Leben. Wie sich jedoch herausstellte, waren diese Aliens feindlich gesinnt und wollten das Sonnensystem einnehmen. In einem zehnjährigen Krieg bildete sich das Kashtaa-Imperium, bestehend aus den Aliens und die vereinigten Planeten des Sonnensystems bestehend aus den überall im Sonnensystem verstreuten Menschen, die sich zusammentaten um sich gegen diese neue Bedrohung zur Wehr zu setzen. 2182 nahm das Kashtaa-Imperium den Planeten Jupiter ein und errang damit einen großen Sieg im zehnjährigen Krieg. Auf Seiten der vPS (vereinigte Planeten des Sonnensystems) gab es große Verluste und die vPS hätten den Krieg fast verloren, wäre da nicht Kathrin Jaenkins gewesen, die ihr Leben gab, um die Einnahme des Mars zu verhindern. Nach 5 weiteren Jahren des endlosen Krieges kam es zu *dem Ereignis*. So wird der große Showdown zwischen dem Kashtaa-Imperium und den vPS über dem Mars genannt. Die Flaggschiffe beider Fraktionen trafen aufeinander und es hing von einer Jägerstaffel der vPS ab, ob sie siegreich sein würden. Denn jeder dieser Jäger hatte eine Wasserstoffbombe geladen, die über der Brücke des feindlichen Flaggschiffs abgeworfen werden mussten. 5 von 12 Jägern kamen durch und warfen ihre Bomben ab. Das feindliche Flaggschiff, unfähig zu navigieren, stürzte auf Mars ab und wurde zerstört. Im letzten Jahr



des Krieges war es ein Leichtes, die Überreste des Kashtaa-Imperiums zu vernichten und den Frieden über das Sonnensystem einfallen zu lassen. Es gab immer wieder vereinzelt Angriffe, denn niemand wusste, wo der Heimatplanet der Aliens war. Bis heute gab es keine weiteren Vorfälle. Es herrscht allgemeiner Frieden.

Das Kashtaa-Imperium

Hat im Jahre 2178 ersten Kontakt mit der Menschheit aufgenommen. Sie haben die Menschheit angegriffen, um das Sonnensystem einzunehmen. Wieso, ist unbekannt. Nach Ende des zehnjährigen Krieges, den sie verloren hatten, tauchten bis heute immer wieder vereinzelt Schiffe der Aliens auf. Diese greifen immer sofort an, obwohl klar ist, dass sie gegen die überlegene Planetenverteidigung keine Chance haben.

Die vereinigten Planeten des Sonnensystems (vPS)

Die einzelnen Kolonien taten sich zusammen um gegen die immer größer werdende Bedrohung des Kashtaa-Imperiums im zehnjährigen Krieg vorzugehen. Seit dem besteht sie fort und auf jedem Planeten gibt es mindestens eine Planetenverteidigungs-Station von den vPS. Diese dienen dazu, die einfliegenden Kreuzer des Kashtaa-Imperiums abzuwehren. Es gibt ein geheimes Programm, in dem 4 Personen ausgewählt wurden, um dem Geheimnis dieser einfallenden Kreuzer auf den Grund zu gehen (Die Spieler übernehmen diese Rolle).

Piraten

Piraten sind gesetzlose Menschen und Aliens, die andere Raumschiffe überfallen um Geld und Fracht zu erbeuten. Alienpiraten sind Abtrünnige ihrer Spezies und leben illegal im Sonnensystem. Manchmal gehen sie auch Allianzen mit menschlichen Piraten ein und arbeiten dann als Crew zusammen. Piraten sind sehr gefährlich und überfallen alles, was ihnen vor die Nase kommt.

Der Stand der Technik

Der Wurmantrieb

Ein spezieller Generator namens *Wurmgenerator* wurde entwickelt, um ein Wurmloch zu generieren. Jedes Wurmloch, das generiert wird, führt zu einem Ziel, das man in den Navi-Computer eingibt. Am Ziel wird ebenfalls ein Wurmloch als Gegenstück generiert. Wenn also ein Raumschiff durch ein Wurmloch fliegt, wird der Raum, also der Weg, zwischen den beiden Wurmlöchern gekrümmt, sodass das Raumschiff wie durch ein Tor fliegt. So legt es in Sekunden unermesslich viele Kilometer zurück. Wie viele Kilometer es maximal zurücklegen kann, hängt von der Rechenleistung des Navicomputers ab. Da gibt es verschiedene Tech-Stufen. 1 ist am schlechtesten und 6 ist am besten:

- 1.: Tech 1 ist der qualitativ schlechteste Navicomputer und kann maximal 50 Mio. km. zurücklegen.
- 2.: Tech 2 ist qualitativ besser und kann 500 Mio. km. zurücklegen.
- 3.: Ein Tech 3 Navicomputer kann max. 1 Milliarde km. zurücklegen.
- 4.: Tech 4 ist schon gehobenerer Klasse und dementsprechend seltener. Dafür kann der auch 1,5 Milliarden km. zurücklegen.
- 5.: Tech 5 ist nicht mal mehr Standard auf Luxusyachten der Superreichen, also schon sehr selten. Dieser Navicomputer legt 3 Milliarden km. zurück.
- 6.: Tech 6 ist der qualitativ hochwertigste Navicomputer den es gibt. Dieser kann schon 5 Milliarden km. zurücklegen. Er ist so selten, dass es Zivilschiffen nicht mal erlaubt ist, so einen Navicomputer zu besitzen.



Enermanten

Im Jahre 2128 entdeckten erste Kolonien auf dem Jupiter-Mond Io eigenartige Kristalle, die wie langgezogene Diamanten aussehen. Bei näherer Untersuchung im Labor stellte man fest, dass diese Kristalle 10 mal so viel Energie wie ein Atomkraftwerk erzeugen. Man nannte sie Enermanten. Diese Entdeckung katapultierte die Menschheit in eine neue Ära. Die Ära der Energie. So nennt die Menschheit das aktuelle Zeitalter. Jedes Energieproblem war gelöst! Enermanten wachsen wie Pflanzen aus dem Boden. Aber nur auf Io. Sie wachsen sehr schnell, sodass es keine Materialprobleme gibt. Die Enermanten werden dazu genutzt Maschinen anzutreiben. Sie sind die Energiequelle aller Maschinen, Waffen und Raumschiffe.

Waffen

Die Menschheit hat schon recht früh gelernt, Energie in Form eines Projektils zu bündeln und als Waffe einzusetzen. Im Jahre 2090 hat es der Wissenschaftler Sven Gerstenson geschafft, gebündelte Energie als Projektil aus einer Waffe abzufeuern. Er hatte es so beschrieben: *Das Herz dieser Waffe, ich nenne sie Phaser, ist eine Energiezelle, die Energie in den Lauf abgibt. In diesem wird die Energie zu einem Projektil gebündelt und durch die so entstandene Hitze beschleunigt und wie aus einem Gewehr abgefeuert. Da dieser Phaser aber noch im Anfangsstadium ist, feuert er nur bis auf höchstens 10 m. Entfernung.* Im Laufe der nächsten 20 Jahre forschte Prof. Gerstenson weiter an seinem Phaser und arbeitete das Konzept der Waffe besser aus. Doch er schaffte es nie, die Waffe einsatztauglich zu machen, denn ihr Akku reichte für 4-5 Schüsse höchstens. Danach musste sie aufgeladen werden. Das änderte sich jedoch nach der Entdeckung der Enermanten, 2128. Der Phaser wurde weiterentwickelt und nun war er so klein wie eine Pistole. Jetzt war der Phaser hundertmal effizienter und wenn ein Kristall nach gut 2-3 Jahren verbraucht war, konnte man ihn wie ein Magazin auswechseln. Diese Technologie wurde immer weiterentwickelt und neben Phasergewehren und sogar Phaserflinten wurde die Klingenwaffe wieder aktuell. Prof. Gerstenson's Tochter Thea Gerstenson entwickelte die Transformationsschwerter. Sie waren so aufgebaut, dass man praktisch mehrere Schwerter in einem hatte. Am Griff, in dem ein Enermant steckt (auswechselbar wie ein Magazin), sind mehrere Knöpfe befestigt. Jeder für eine Klingenart. In der Standardversion gibt es die Modi Einhänder, Langschwert, Breitschwert und Rapier. Hier ist eine Liste aller Waffen:

Feuerwaffen:

Phaser Schaden: 2w10
 Phasergewehr Schaden: 3w10
 Phaserflinte Schaden: 1m=5w10, 2m=4w10 usw.
 Salvenphasergewehr Schaden: 3× 2w10
 Phaserscharfschützengewehr Schaden: 4w10

Klingenwaffen:

Transformationsschwerter
 Einhänder 2w10
 Langschwert 3w10
 Breitschwert 4w10
 Rapier 1w10+3

Hierbei ist zu beachten, dass man durch einige Modi in bestimmten Situationen bestimmte Vorteile oder Nachteile hat (Modus Breitschwert: Man ist weniger agil. Modus Rapier: Man macht weniger Schaden, kann aber z.B. besser ausweichen usw.)

Weitere Waffen:

Granate: Schaden wie im htbah Grundregelwerk. Kann mehrere Ziele treffen.

Weitere Ausrüstung

Eine kleine Sammlung weiterer Ausrüstungsgegenstände, die im Abenteuer genutzt werden.



Rückensensoren: Sie sind der perfekte Ersatz für Augen im Hinterkopf. Es gibt verschiedene Modi. Der erste Modus ist fähig, Wärmesignaturen in bis zu 10 Metern Radius anzuzeigen und der zweite Modus kann Lebensformen in 20 Metern Reichweite identifizieren. Der dritte Modus kann elektrische Impulse, also Energiesignaturen, in 20 Metern Reichweite markieren. Der dem Ziel nächste Sensor vibriert dann merklich. Man kann nur einen Modus gleichzeitig einstellen.

Datapads: Eine Art Tablet, auf der man Nachrichten schreiben, Dateien aufrufen, Spiele spielen und recherchieren kann.

Helm: SW 5

Brustpanzer: SW 15

Beinschutz: SW 10

{weitere Gegenstände}

Roboter

Roboter sind programmierbare Maschinen, die für verschiedenste Aufgaben eingesetzt werden. Auch die Aliens machen Gebrauch von diesen Maschinen und lassen sie für sich arbeiten.

RAUMSCHIFFE

Raumschiffe sind so ziemlich die wichtigsten Fortbewegungsmittel der Menschheit. Seit der Entdeckung der Enermanten konnten Raumschiffe endlich auch die Wurmantriebstechnologie nutzen, die es bis zu diesem Zeitpunkt nur in Theorien gab. Es gibt alle möglichen Arten von Raumschiffen von kleinen Zivilschiffen über Yachten, Transporter und Jäger bis hin zu großen Kampfkreuzern, die sich schwer bewaffnet langsam durch das All schieben.

Wie funktioniert ein Raumschiff?

Jedes Raumschiff hat eine Energiequelle. Diese ist ein Enermant, der von einem Reaktor umgeben ist. Je nachdem wie groß ein Schiff ist und wie viel Energie es benötigt, werden mehrere Enermanten gebraucht. An diesen Reaktor sind alle Teile eines Raumschiffes "angeschlossen", welche Energie benötigen, um funktionieren zu können. Dazu gehören Antriebe, Geschütze, alle Arten von Bordcomputern (z.B. Navi-Computer, Zielcomputer, usw.) und alles andere, was Energie benötigt (Lampen, Kühlschränke, etc.). Die Energie des Hauptreaktors wird an Sekundärreaktoren weitergeleitet, die überall auf dem Schiff verteilt sind damit die Energie nicht durch unendlich lange Kabel fließt. Das ist aber nur optional (je nachdem wie groß das Schiff ist). Jedes Raumschiff hat eine Mindestbesatzung. Auf der Brücke eines Kreuzers sind also mindestens 1 Captain, 2 Navigatoren, 2 Offiziere und 4 Sicherheitsleute zu finden. Des weiteren benötigt ein Kreuzer viele Techniker und Mechaniker, Ärzte und Pflegepersonal, aber auch Kanoniere und weiteres Sicherheitspersonal. Bei einem normalen Frachter ist das schon weniger Aufwand: 1 Captain (der eventuell gleichzeitig Navigator ist, je nach dem), wenn überhaupt einen Mechaniker und/oder Techniker und optional noch einen Offizier und Sicherheitspersonal (eher selten). Das sind so die beiden Extremen: der große Kreuzer und der kleine, normale Frachter. Auf jedem Schiff gibt es einen Maschinenraum. Dort arbeiten die meisten Techniker und Mechaniker, denn die kümmern sich um das Triebwerk und die ganze Technik. Sicherheitspersonal kümmert sich überall auf dem Schiff um die Sicherheit. Nicht nur Kriminelle



sondern auch Ausfälle oder Lecks werden gemeldet bzw. verhaftet. Ärzte und Pflegepersonal arbeiten in einer Art Schiffskrankenstation und kümmern sich um Patienten. Der Captain eines Schiffes kümmert sich um taktische Entscheidungen und gibt seinen Offizieren Anweisungen. Offiziere geben diese dann an weitere Mitarbeiter (Techniker, Mechaniker etc.) oder führen sie selbst aus. Navigatoren fliegen das Schiff und kümmern sich um die Benutzung des (Wurm-)Antriebs.

Hangars

Jahrelang hat man an dem Konzept eines Hangars im Weltall gearbeitet, aber es gab keine weiteren Fortschritte. Nach weiterer Ausarbeitung der künstlichen Zellstrukturierung hat man jedoch eine programmierbare, intelligente Barriere geschaffen die Luft nicht entweichen lässt, sodass, wenn sich ein Objekt durch die Barriere bewegt, es hindurch kann ohne eine Lücke zu bilden, durch die Luft entweichen kann. So können Raumschiffe durch diese Barriere fliegen ohne dass Menschen sich fixieren oder Raumanzüge anziehen müssen um nicht in den Weltraum gesogen zu werden oder zu ersticken (Im Vakuum [luftleerer Raum] gibt es keinen Sauerstoff).

Schiffe, die für das Abenteuer relevant sind

Für dieses Abenteuer gibt es 3 Schiffstypen, mit denen man vertraut sein sollte. Mehr Werte und Unterlagen zu den Schiffen findet der SL weiter unten:

DC-16 Kreuzer

Ein Kreuzer der vPS mit 3 Decks. Auf jeder Seite befinden sich 3 Geschütze und 10 kleine Abwehrgeschütze (mehr zu Geschützen weiter unten). Der DC-16 Kreuzer besitzt einen mittig gelegenen Hangar (wie bei einem Venator-Sternenzerstörer aus Star Wars: Angriff der Klonkriegertm), der bis zu 30 Sternenjäger und weitere kleine Raumschiffe beherbergen kann.

Kreuzer des Kashtaa-Imperiums *Lauron*

Ein Kreuzer mit 3 Decks und einem Hangar am Heck zwischen den Triebwerken. Dieser fasst bis zu 40 Sternenjäger. An jeder Seite gibt es 2 große Geschütze und nur wenig Abwehrgeschütze.

Sternenjäger des Kashtaa-Imperiums

Ein wendiger Jäger, bewaffnet mit 2 Phaserkanonen, die nach vorne gerichtet sind. Jeder dieser Jäger hat 2 Phasertorpedos geladen (mehr dazu unten). Hat keinen Wurmgenerator. Ein Raumjäger hat 200LP.

Geschütze

Geschütze sind die Waffen von Raumschiffen. Jeder Geschützturm ist wie ein riesiger Phaser aufgebaut, nur dass es keinen Enermanten sondern den Hauptreaktor als Energiequelle gibt. In diesem steckt ja schon (mindestens) ein Enermant. Für diese Abenteuer gibt es 4 Geschützarten: Geschütze, Abwehrgeschütze, Phaserkanonen und Phasertorpedos. Diese stelle ich jetzt vor. Geschütze: große und mächtige Waffen, die es eigentlich nur auf Fregatten und Kreuzern gibt. Sie machen viel Schaden, haben viele LP, sind aber nur langsam zu drehen.

Hier die Werte:

LP (vertragbarer Schaden bis kaputt): 300

Schaden: 10w10

Drehgeschwindigkeit: 3 Kampfrunden für neue Zielausrichtung und 1 Runde für Aufladung.

Abwehrgeschütze: kleine, wendige Geschütze, die Torpedos und Jäger erfassen und abschießen können. Sie machen nicht viel Schaden, sind aber sehr wendig.



LP: 80

Schaden: 2w10

Drehgeschwindigkeit: benötigt eine Kampfrunde um ein Ziel zu erfassen, danach kann es das Ziel verfolgen bis es außer Reichweite ist.

Phaserkanonen: gibt es in verschiedenen Varianten. Es gibt sie als 360° Geschütze oder als arritierte Geschütze. Sie verhalten sich ähnlich wie Abwehrgeschütze, haben an

Jägern aber keine LP.

LP: Keine (außer bei Phaserkanonen auf kleineren Raumschiffen [Frachter, Zivilschiffe, Korvetten, etc.]): 100

Schaden: 2w10 pro Lauf (hat eine Phaserkanone also 2 Läufe [so wie bei dem Jäger als Bsp.] macht sie pro Angriff 4w10. Max. kann eine Phaserkanone 4 Läufe haben).

Drehgeschwindigkeit: benötigt eine Kampfrunde um ein Ziel zu erfassen, danach kann es das Ziel verfolgen bis es außer Reichweite ist.

Phasertorpedos: ein sehr stark gebündeltes Energieprojektil, dass sehr viel Schaden macht.

LP: keine (es ist gebündelte Energie)

Schaden: 7w10+2

Drehgeschwindigkeit: keine. Es wird eine Kampfrunde benötigt, um ein Ziel zu erfassen. Wenn das Ziel der Erfassung entgeht, wird eine weitere Runde benötigt.

WAS SPIELER BEI DER CHARAKTERERSTELLUNG BEACHTEN SOLLTEN

Nun ist es soweit! Du erstellst deinen Charakter. Hier findest du einige Kriterien für die Erstellung, damit dein Charakter in das Universum passt. 1.: Achte bei der Verteilung der Fähigkeitspunkte darauf, Fähigkeiten auszusuchen, die zum Universum passen. Es folgen einige Beispiele:

Handeln: Phaserkampf, Jäger manövrieren, Hacken, Schwertkampf, Klettern

Wissen: Geschichte, Mechanik, Medizin, Chemie, Biologie, Physik, Taktik

Soziales: Verhandeln, Lügen, Geschicklichkeit, Führen, Humor, Spontanität, Improvisation

2.: Überlege dir Charakterzüge (wie verhält sich dein Charakter in bestimmten Situationen; kann er etwas besonders gut; welche Ideale hat er etc.)

Beachtet dabei aber, dass ihr in einer Spezialeinheit der vPS seid (das nicht ohne Grund). Überlegt euch auch, wieso.

3.: Spiele deinen Charakter glaubwürdig (hat dein Charakter z.B. einen Akzent, sprich mit diesem Akzent!), denn dann haben alle noch mehr Spaß an diesem großartigen Hobby.

4.: Überlege dir, welche Waffe du gerne führen würdest (du bekommst sie aber erst im Abenteuer (vllt.)).

FÜR DEN SPIELLEITER

ACHTUNG!!!!!! NUR FÜR DEN SPIELLEITER! BIST DU EIN SPIELER, LIES NICHT WEITER!

Pläne der Lauron:



Hinweise zum Abenteuer: Die Spieler bekommen den Auftrag, einen Kreuzer des Kashtaa-Imperiums getarnt als Roboter zu infiltrieren. Auf so einem Kreuzer gibt es jedoch viele Räume und noch mehr Begegnungen. Also wird es verschiedene Möglichkeiten geben, dass Abenteuer zu meistern. Am Ende wird das Raumschiff jedoch immer zerstört nachdem die Spieler mit Raumjägern (nach einem Raumkampf) auf den rettenden DC-16 Kreuzer geflohen sind. *kursiv geschriebener Text kann laut vorgelesen werden* **Fetter Text beschreibt, was in dem Raum zu finden ist und was sonst noch so passieren kann.**

NSCs

Aliensoldat: LP: 40

Handeln:8 GP:1

Wissen:10 GP:1

Soziales:5 GP:1

Waffenkampf 55+8=63

Ausbildung 30+10=40

Einschüchtern: 50+5=55

Faustkampf 30+8=38

Einsatzauftrag 70+10=80

Inventar: Phaser o. Phasergewehr, Enermant, Wasserflasche, Helm, Rüstung

Alienmechaniker: LP: 25

Handeln:5 GP:1

Wissen:13 GP:1

Soziales:8 GP:1

Hacken 40+5=45

Mechanik 50+13=63

Lügen 35+8=42

Faustkampf 10+5=15

Maschinenbedienung 50+13=63

Verhandeln 40+8=48

Technische Pläne 30+13=43

Inventar: Schraubenschlüssel, Stift, Wasserflasche, Geld, technische Unterlagen

DAS ABENTEUER

Kapitel 1: Der Squad

Das steht ihr nun! Am Ende einer langen Ausbildung angelangt, werdet ihr mit euren neuen Abzeichen belohnt. "Begrüßt nun mit mir die ersten Absolventen der Ausbildung zur Spezialeinheit der vPS!" Als ihr auf die Bühne tretet, könnt ihr vor euch eine Menge Menschen erkennen. Es sind Mechaniker, Ärzte, Sicherheitspersonal und viele weitere die sich im Hangar des DC-16 Kreuzers Epsilon versammelt haben um euch zu ehren. Denn ihr habt euch bereit erklärt, herauszufinden was es mit den vereinzelt Angriffen der Aliens auf sich hat. Überall um euch herum stehen Raumjäger, die an die Seite geflogen wurden, um Platz für die Bühne zu machen. Wenn ihr nach oben schaut, bietet sich euch ein fabelhafter Anblick. Das Weltall mit seinen vielen Sternen ist heute besonders schön anzusehen.

Die Spieler haben jetzt ganz kurz Zeit sich umzusehen.



Ihr verliert euch fasst in diesem unnatürlichen Schauspiel, als ihr durch eine laute Stimme aus der Trance gerissen werdet:

"Das sind die Helden! Sie werden uns endlich den entgültigen Frieden bringen. Aber an wen soll man sich erinnern, wenn alles vorbei ist? Sie werden es euch sagen!"

Jetzt können die Spieler sich beschreiben und vorstellen.

Nachdem ihr euch vorgestellt habt, bekommt ihr eure Abzeichen überreicht. Ihr wisst, dass dieses Ereignis einzigartig ist und das euch die größte Ehre zuteil wird. Danach geht alles sehr schnell und ihr findet euch plötzlich in eurem gemeinsamen Quartier wieder.

Jetzt geht es Reih um. Jeder Spieler kann sich im Raum umsehen.

Der Raum ist eher klein. Es gibt ein Bett aus einem grauen Kunststoff mit weißer Bettwäsche bezogen, einen Schreibtisch aus Holz, eine Kiste aus dem gleichen grauen Kunststoff wie das Bett, einen Schrank und auf dem Bett liegt ein schwarzer Anzug. Das Bett steht direkt rechts an der Tür und gegenüber von diesem Bett steht der Schrank. Die graue Kiste steht unter dem Holzschreibtisch gegenüber von der Tür. Dieser Schreibtisch ist direkt unter einem riesigen Fenster positioniert.

Das Bett: Auf dem Bett liegt ein schwarzer Anzug, der überall mit Rückensensoren bestückt ist. Dieser kann angezogen werden. Er wird den Spielern vieles erleichtern.

Der Schrank: Guckt der Spieler in den Schrank, findet er die Waffe, die er sich gewünscht hat (bei der Charaktererstellung). Sonst liegen in dem Schrank noch Roboterteile (Sieht sich ein Spieler diese genauer an, findet er heraus, dass es 4 Kostüme sind und erinnert sich, dass es Teil der Mission ist und das Kostüm angezogen werden muss).

Der Schreibtisch: Auf dem Schreibtisch liegen 4 Enermanten. In der Schublade finden die Spieler ein Datapad.

Das Datapad: Auf diesem wird folgende Nachricht angezeigt:

(BILD EINFÜGEN)

Die graue Kiste unter dem Schreibtisch: Schauen die Spieler dort hinein, finden sie 6 Granaten.

Das Fenster: Schauen die Spieler aus dem Fenster, sehen sie die Erde und weiter entfernt den Mond. Ihnen wird klar, dass sie sich in einem Orbit um die Erde befinden.

Sind die Spieler in diesem Raum fertig, können sie zur Einsatzbesprechung gehen (Nachricht auf dem Datapad).

Ihr geht durch die Tür auf den weißen Korridor. Ihr eilt zum Aufzug und fahrt runter zu Deck C. Dann geht ihr durch einen weiteren weißen Korridor um eine Ecke und bleibt



vor dem Besprechungsraum stehen.

Wenn die Spieler in den Besprechungsraum gehen, sehen sie ein Quartier, in dessen Mitte ein runder, grauer Tisch steht. Dahinter steht ein großer, recht dicker Mann vor einem Flipchart. Auf diesem stehen einige Daten, die die Spieler nicht erkennen können. Kaum sind die Spieler im Raum fordert der Mann sie auf, sich auf die Stühle rings um den Tisch zu setzen. Er hat eine sehr tiefe Kasernenhofstimme.

Sind die Spieler zu spät (sie haben sich zu viel Zeit im Raum davor gelassen) oder haben sie die Kostüme nicht angezogen, wird der Mann sauer oder fordert sie im Falle der fehlenden Kostüme auf, sie zu holen und das nicht sehr freundlich.

Haben die Spieler alles richtig gemacht und sitzen am runden Tisch:

"Aufgepasst Soldaten!!" ruft Einsatzleiter Eckhardt. "Ich werde nun den Ablauf ihrer ersten Mission vorstellen. Kurz gesagt: Sie werden - verkleidet als Roboter - von angeheuerten Söldnern auf ein Alienschiff geschleust werden. Von dort aus werden sie uns Bericht erstatten. Dafür bekommen Sie alle ein Hyperwellenfunkgerät." Ihr bekommt von ihm jeder ein Hyperwellenfunkgerät ausgeteilt. "Mit diesem Funkgerät werden sie beschreiben was sie sehen, was sie machen, wen sie treffen und alles andere wovon man berichten könnte. Das werden sie solange machen, bis ich Ihnen den Befehl zum Rückzug gebe. Wenn Sie diesen Befehl erhalten, begeben Sie sich zum Hangar des Schiffes. Dort werden die gleichen Söldner sie wieder abholen und auf die Epsilon zurückfliegen." Dann schaut er euch eindringlich an und fragt ganz langsam: "Irgendwelche Fragen?"

Jetzt können die Spieler Fragen zum Einsatz stellen. Eckhardt bleibt bei seinen Aussagen und wird mit jeder Frage ungeduldiger. Nach der sechsten Frage wirft er sie genervt aus dem Besprechungsraum und sagt ihnen, dass sie in einer halben Stunde im Hangar sein sollen. Der Hangar befindet sich mittig auf Deck B. Jetzt können die Spieler sich im Schiff umsehen. 4 Orte können sie finden:

1. Die Kantine: Sie befindet sich auf Deck C. Gehen die Spieler in die Kantine, treffen sie auf einen jungen, freundlichen Mann. Er sagt ihnen, dass er der größte Fan von ihnen ist und spendiert allen ein Bier. Der Mann heißt Franz und kann ein bisschen was über die Epsilon erzählen. Die Epsilon ist ein Kreuzer der DC16 Klasse und hat bisher erst eine Schlacht gesehen, denn es wurde erst letztes Jahr gebaut. Er selber ist Techniker und erzählt, dass auf dem Schiff seltsame Dinge mit den Geräten passieren. Mehr kann er nicht erzählen.
2. Der Maschinenraum: Als die Spieler eintreten wird gerade an einem der 4 Triebwerke gearbeitet. Wenn die Spieler jemanden fragen was da los ist, kriegen sie zu hören, dass das Triebwerk eigentlich einwandfrei funktionieren müsste und gerade würde alles nochmal durchgecheckt werden. Eine Probe auf Mechanik (Wissen) o. Ä. verrät dem Spieler nur, dass alles einwandfrei funktionieren müsste. Der Spieler kennt auch keine Erklärung.
3. Die Brücke: Als die Spieler den Raum betreten, sehen sie wie der Kapitän einen Offizier anschnauzt. Der Kapitän verlangt zu wissen, wann die Söldner eintreffen doch der Offizier antwortet immer mit "Ich weiß es nicht Herr Kapitän!" Die Spieler werden nicht beachtet. Wenn sie jemanden auf der Brücke ansprechen, schreit der Kapitän gestresst, dass sie in den Hangar gehen sollen, um auf die Söldner zu warten.
4. Die Waffenkammer: Auf Deck B ist die Waffenkammer. Wenn die Spieler eintreten, sehen sie eine Wand voll mit Phasergewehren, Enermanten und Ausrüstung. Davor steht eine Frau, die gerade einen Enermanten in einen Phaser steckt. Die Frau bemerkt die Spieler und begrüßt sie freundlich und fragt wie sie helfen kann. Die Frau heißt Conna, hat lockige schwarze Haare und braune Augen. Wenn die Spieler fragen, können sie zwischen einem Phaser, einer Granate und einem Brustpanzer entscheiden. In dem Raum gibt es



nichts mehr sonst zu entdecken.

Sind alle Orte entdeckt, die Spieler wollen nichts mehr entdecken oder sie brauchen zu lange:

Ihr merkt plötzlich, dass es schon spät ist und ihr euch schnell zum Hangar (Deck B) begeben müsst. Als ihr nach einem Sprint durch das halbe Schiff endlich im Hangar ankommt, seht ihr dort einen Raumfrachter, seine Crew und Einsatzleiter Eckhardt. Als ihr näher kommt hört ihr Eckhardt sagen: "Die Hälfte jetzt und die andere wenn meine Soldaten wieder hier sind." Einer der Männer nickt und geht zurück auf das Schiff. Einsatzleiter Eckhardt bemerkt euch und ruft in sarkastischem Ton: "Ihr seid pünktlich! Was eine schöne Überraschung! Kommt auf den Frachter und los gehts."

Die Spieler können jetzt auf das Schiff gehen oder Eckhardt Fragen stellen. Dieser wird jedoch sauer und schickt die Spieler genervt auf das Schiff

Kapitel 2: Landung

Ihr kommt auf das Schiff. Gelbe Lichter leuchten von der Decke herab. Vor euch ist eine Tür und von dahinter ruft jemand.

Die Spieler können sich jetzt im Frachtraum umsehen und durch die Tür gehen. Wenn sie sich im Frachtraum umsehen, finden sie eine Kiste voll mit Geld. Es ist das Geld von Eckhart. Sonst finden sie überall Essen und Klamotten in Kisten. Wenn einer der Spieler eine Wahrnehmung Probe o. Ä. macht sieht er hinter einer der Kisten einen kleinen Koffer. In dem Koffer sind 2 Adrenalinispritzen. Sie stellen 2w10 LP wieder her. Wenn sie durch die Tür gehen:

Als ihr die Tür aufmacht, seht ihr vor euch einen braunen Flur, der schwach gelblich beleuchtet ist. An jeder Seite gibt es jeweils 4 Türen. Am Ende des Flures führt eine rostige Leiter nach oben. Von oben hört ihr eine Frauenstimme fluchen.

Die Spieler können jetzt in jeden Raum gehen, der nicht verschlossen ist. 1. Raum links: Die Tür ist verschlossen. 2. Raum links: Die Tür ist nicht verschlossen. Wenn die Spieler rein gehen, sehen sie einen Jungen und ein Mädchen sich küssen. Bleiben die Spieler zu lange da stehen oder machen sich bemerkbar, sieht der Junge die Spieler und wirft sie wütend raus. **3. Raum links: Die Tür ist nicht verschlossen. Dahinter** befindet sich ein Mann, der an seinem Phaser herumbastelt. Als er die Spieler bemerkt, begrüßt er sie und fragt, ob sie das Spezialteam sind. Dann sagt er ihnen, dass der Flug ein wenig länger dauern könnte und dass ihr Quartier sich im 3. Raum rechts befindet. **4. Raum links: Dieser Raum ist ein Frachtraum. In diesem befinden sich 2** ausgeschaltete Roboter. Auch wenn die Spieler versuchen sie anzuschalten gehen sie nicht an. **1. Raum rechts: Dieser Raum ist verschlossen. 2. Raum rechts: Ein weiterer Frachtraum, in dem sich aber nichts befindet. 3. Raum rechts: Ein kleines Quartier (von dem** sie wissen, dass es ihres ist). Es befindet sich ein Bett darin. Eine Kiste steht in einer Ecke. Darin befindet sich ein Schraubenschlüssel und ein kaputtes Datapad. **4. Raum rechts: Darin befindet sich ein Mann, der ein Buch liest. Er will nicht gestört werden und schickt die Spieler raus. 5. Raum rechts: Die Tür ist verschlossen. Die** Spieler können ein leises flutschen hören. Wenn sie die Tür aufbrechen wollen, hören sie eine Männerstimme rufen. Er sagt, dass er gerade ein wichtiges Geschäft erledigen



muss...

Gehen die Spieler nach oben:

Als ihr die Leiter hochgeklettert seid, steht eine Frau in dem, wie es scheint, Cockpit und schraubt an der Technik am Steuerpult rum.

Die Frau ist die Kapitänin des Frachters und trägt den Spielern auf, im Maschinenraum ein Kabel am Triebwerk zusammenzuschweißen. Sie gibt daraufhin den Spielern einen Schlüssel. Der Schlüssel ist für die erste Tür rechts. Die Spieler müssen jetzt den richtigen Raum finden, ob mit Hilfe oder nicht. Wenn sie jedoch schlau waren und sie gefragt haben wo der Maschinenraum ist, wissen sie das schon. Im Maschinenraum sehen sie eine offene Stelle, aus der 4 Kabelenden herausgucken. Rot, gelb, blau und grün. Ein Schweißgerät liegt darunter. Die Spieler müssen herausfinden, welches Kabel an welches geschweißt werden muss. Mit einer Probe auf Technik (Wissen) o.Ä. können sie das auch herausfinden. Blau gehört zu rot und gelb zu grün. Haben sie das geschafft, meldet sich die Kapitänin über Lautsprecher:

"Das habt ihr gut gemacht, Spezialeinheit! Haltet euch fest, wir fliegen dem Feind entgegen!" Das Raumschiff hebt ab, und kurze Zeit später generiert der Wurmgenerator das erste Wurmloch und ihr kommt bei Mars an und tretet in einen Orbit ein. "So, bis der Wurmgenerator wieder aufgeladen ist, haben wir eine gute Viertelstunde Zeit. Spzialeinheit, zu mir ins Cockpit!"

Die Spieler können sich jetzt im Schiff frei bewegen. Sie finden nichts weiter. Brauchen die Spieler zu lange, ruft die Kapitänin sie nochmal und sagt sie sollen sich beeilen. Wenn die Spieler ins Cockpit gehen, sagt sie, dass der nächste Sprung bald erfolgt und 2 von ihnen sich an die Phaserkanonen setzen sollen. Die Steuerelemente dieser Kanonen befinden sich links und rechts von der Tür. Wenn die Spieler sich an das Steuerpult setzen sehen sie einen Monitor, auf dem sie aus der Sicht der Phaserkanonen sehen können. Dann führt die Kapitänin die Spieler in die Kontrolle der Geschütze ein. Es gib einen Joystick rechts neben dem Monitor. Auf diesem ist oben ein roter Knopf zu sehen. Den Joystick muss man bewegen um das Geschütz zu drehen und den roten Knopf muss man drücken um einen Schuss abzugeben. Spieler, die eine passende Fähigkeit wie Geschütz bedienen (Handeln) o.Ä. haben, können sehr gut damit umgehen. Andere eher weniger, weil sie nur insgesamt auf Handeln werfen können. Dann sagt die Kapitänin, dass sie das den Spielern nur zeigt, falls sie von dem Kreuzer angegriffen werden würden. Ist das fertig:

"Ok. Jetzt wisst ihr über das Bedienen der Phaserkanonen bescheid. Der Wurmgenerator ist aufgeladen." sagt die Kapitänin und wendet sich an das Funkgerät: "Achtung Kameraden! Wir fliegen jetzt die Lauron an. In 3...2...1..." Und der Frachter verschwindet in einem Wurmloch. Kurz danach kommt ihr aus dem Wurmloch heraus und vor euch seht ihr ein gewaltiges, eckiges Raumschiff. Es ist die Lauron. Ihr könnt sehen, wie sich die Geschütze sofort auf euch richten und sich plötzlich eine Gestalt auf dem großen Monitor an der Frontscheibe bildet. "Identifizieren." sagt ein Alien zu der Kapitänin. "Kennnummer: 3635. Wir bringen die Roboter." antwortet die Kapitänin. Der Alien dreht sich um, holt ein Datapad hervor, guckt die Kapitänin an und dann wieder auf sein Datapad. "Falscher Code. Entfernen sie sich von hier, oder sie werden eliminiert."



Die Spieler müssen jetzt eingreifen. Die Kapitänin bereitet den Wurmgenerator vor und bedeutet, dass es ihr leid tut. Jetzt liegt es an den Spielern, die Situation zu retten. Wenn die Spieler das schaffen, dürfen sie doch auf das Schiff. Ansonsten werden sie weiterhin gewarnt oder sogar angegriffen.

Als ihr den großen Hangar zwischen den beiden Triebwerken anfliegt, staunt ihr alle schwer beeindruckt von dieser technischen Leistung. Der Frachter fliegt langsam durch das Hangartor und landet nicht allzu sanft auf der Landefläche. "Die Kapitänin flüstert ihnen noch zu: " Wir sind gelandet. Vergesst nicht, ihr seid Roboter."

Kapitel 3: Der Auftrag

Die Spieler müssen jetzt aus dem Frachter gehen und werden dann von Aliensoldaten abgeführt. Die Spieler erfahren erst, wo sie sind, wenn sie auf der Brücke sind. Einer der Soldaten spricht dann den Kapitän an. Es ist der Alien von eben auf dem Monitor. Er befiehlt einem der Soldaten, die Spieler in die Küche (Kantine) zu bringen. Jetzt können die Spieler den Soldaten außer Gefecht setzen oder ihm bis in die Küche folgen. Wenn sie den Soldaten außer Gefecht setzen, kann das später schwere Folgen haben. Wenn sie ihm jedoch folgen wird der Küchenchef, fatter Alien, sie zur Arbeit verdonnern und da irgendwie rauskommen. Überwältigen sie den Aliensoldaten, oder entkommen sie aus der Küche, können sie sich frei im Schiff bewegen. Nach ein paar Minuten funkt sie Einsatzleiter Eckhardt über den Hyperwellenkommunikator an:

"Und? Seid ihr auf dem Schiff gelandet? Äh natürlich seid ihr auf dem Schiff. Gut. Ihr werdet mir jetzt von allem berichten, was ihr seht und was passiert. Ich bleibe die ganze Zeit bei euch auf dem Ohr."

Die Spieler können jetzt das ganze Schiff erkunden und müssen dabei aber auch Bericht erstatten. Da gibt es verschiedene Räume zu entdecken:

1. Die Krankenstation (Deck A): Wenn die Spieler dort hinein gehen sehen sie 3 Aliens, die die Ärzte zu sein scheinen. Wenn sie die Roboter sehen, schicken sie sie sofort raus und befahlen ihnen, zurück in die Küche zu gehen. Sie fügen hinzu, dass sie sie im Auge behalten werden.
2. Verschiedene Quartiere: Auf der Lauron gibt es viele Quartiere und wenn die Spieler eintreten gibt es verschiedene Möglichkeiten: Sie werden sofort rausgeworfen, sie finden ein leeres Quartier (in dem befindet sich manchmal ein Datapad mit verschlüsselten Informationen oder wichtige Unterlagen. Eckhardt befiehlt den Spielern dann sowas einzupacken. Insgesamt kann man 5 verschlüsselte Datapads sammeln und 3 Schiffspläne finden(Deck A,B und C)). Dann gibt es verschlossene Räume.
3. Bäder: Diese Räume sind auf der Karte mit einem B versehen. Bäder sind meistens abgeschlossen, aber manchmal ist auch eines offen. In den Bädern befinden sich keine wichtigen Gegenstände, aber in einem Bad gibt es eine Dusche, die benutzt wird. Dahinter befindet sich ein weibliches Alien, das, wenn sie die Spieler entdeckt, sofort aus der Dusche rennt und die Spieler mit einem Funkgerät neben der meldet. Sie ist nackt und erschreckt sich sehr, wenn sie die Roboter sieht. Wenn das geschieht, werden nach einem weiteren Raum von Aliensoldaten angegriffen. Sie wollen die Spieler dann deaktivieren. Passiert das, wird direkt zu Kapitel 4 weiterspringen.
4. Rettungskapseln: Jede Rettungskapsel sieht gleich aus. Eine kleine Kapsel, steuerbar. Sie kann abgesprengt werden, aber dazu muss man einen sechsstelligen Code kennen.
5. Die Waffenkammer: Darin befinden sich 5 Aliensoldaten, die sich gerade ausrüsten. Wenn



sie den Alien, der sie in die Küche geführt hat, nicht überwältigt haben, schicken die Soldaten die Spieler raus. Haben sie ihn jedoch überwältigt, ruft einer der Soldaten: "Das sind sie!" und die Spieler werden angegriffen. Dann wird auch direkt zu Kapitel 4 weiter gesprungen.

6. Die Maschinenräume: Es gibt 2 Maschinenräume. In jedem gibt es 3 Techniker, Mechaniker und Soldaten. Kommen die Spieler hier rein, und sie haben den Soldaten überwältigt, werden sie angegriffen. Dann wird zu Kapitel 4 weitergesprungen.

Kapitel 4: Flucht

Ihr seht vor euch die Soldaten, die ihre Waffen auf euch richten. "Ihr seid verhaftet! Wir haben herausgefunden, dass ihr keine Roboter seid! Hände über den Kopf. Und langsam auf den Boden." Plötzlich schreit Eckhardt auch noch durch den Hyperwellenkommunikator: "Flieht! ihr seid aufgefliegen! Geht schnell zum Hangar. Dort werden die Söldner euch abholen!"

Die Spieler müssen jetzt zum Hangar kommen. Auf dem Weg werden ihnen viele Soldaten entgegenkommen und sofort angreifen. Kommen sie in den Hangar, sehen sie keine

Söldner, sondern nur noch mehr Aliens. Wenn sie Eckhardt fragen, wo die Söldner sind, antwortet er, dass sie einen Triebwerksausfall hatten und auf Mars notlanden mussten. Die Spieler sind auf sich allein gestellt.

Es gibt nur eine Fluchtmöglichkeit und zwar die Jäger stehlen. Die Spieler müssen aber selber darauf kommen. Währenddessen werden sie auch von Aliensoldaten angegriffen. Um einen Jäger zu stehlen, muss eine Hackenprobe (Handeln) o.Ä. gelingen. Ist ein Jäger gehackt, geht er auf Standby und kann geflogen werden.

ACHTUNG: Hierbei können die Spieler sehr schnell sterben. Es muss darauf geachtet werden, dass es nicht zu schwer ist. Sind alle Jäger gehackt (es müssen 4 sein), können die Spieler sich reinsetzen und losfliegen:

Ihr sitzt alle in euren Jägern und hebt ab. Die Schüsse der Aliensoldaten prallen an der Panzerung der Jäger ab und ihr könnt sicher aus dem Hangar fliegen. Als ihr jedoch Abwehrgeschütze auf euch schießen seht, wisst ihr, dass ihr kämpfen müsst. Es wird wohl euer letzter Kampf werden. Ihr habt die Hoffnung schon aufgegeben, als sich plötzlich Eckhardt meldet: "Kümmert euch um die Abwehrgeschütze! Die Epsilon ist im Anflug." Jetzt ist euer Kampfgeist wieder da und ihr stürzt euch in den Kampf!

Die Spieler müssen jetzt 2 Abwehrgeschütztürme ausschalten. Haben sie das geschafft:

Und wieder eine Turm weniger. Vor euch öffnet sich ein Wurmloch und die Epsilon kommt angefliegen und fängt sofort damit an, die Lauron zu beschießen. Der Sieg ist sicher!

Jetzt müssen die Spieler nur noch die letzten Geschütze ausschalten. Wenn die Jäger jedoch fast kaputt sind, können die Spieler auch in den Hangar der Epsilon fliegen. Wenn sie die Geschütze ausschalten oder im Hangar landen:

Als das letzte Geschütz zerberstet/ Als ihr aus euren Jägern steigt, seht ihr die Lauron. Kaputte Geschütze, löchrige Hülle. Dieser Anblick schrecklich und wunderschön zugleich. Die Lauron explodiert und im letzten Moment sprengen sich einige Rettungskapseln ab. Die Lauron ist besiegt und ihr seid sicher... Einsatzleiter Eckhardt lässt



euch erschrecken als er ins Mikrofon jubelt: "Ihr habt es geschafft! Ihr habt es geschafft!" Ihr hört ihn ein bisschen schniefen. Aber dann ist er wieder der Alte: "Sofort

in mein Quartier! Aber dalli!"

Ihr seid von der Lauron entkommen und konntet einige verschlüsselte Unterlagen sichern. Euer Auftrag ist erfüllt und endlich könnt ihr wieder durchatmen.

ENDE



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. 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. Der Auftrag – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Der+Auftrag&oldid=32271>

