How to be a Hero

DIE MISSION DER ODYSSEE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 13. Oktober 2026





INHALT

Die Mission der Odyssee 3
- Vorbereitung 3
- Prolog 7
- Akt I – Ein Leuchten im Dunkeln 8
- Akt II – Der alte Mann und die Maschine 13
- Akt III – Ein letzter Rest Menschlichkeit 17
- Akt IV – Die heilige Lucia 27
- Epilog 32

DIE MISSION DER ODYSSEE

In diesem Abenteuer im Weltall geht es um das Erkunden einer bedrohlichen Umgebung und die Frage nach der Menschlichkeit. Die Spieler werden bewusst in vielen Punkten im Unklaren gelassen und müssen sich nach und nach erschließen, was die wahre Mission des Raumschiffs Odyssee ist. Dabei werden die Spieler mit verschiedenen Akteuren konfrontiert, die alle ihre eigene Auffassung davon haben, was eigentlich einen echten Menschen ausmacht. So bestimmen die Entscheidungen von einfachen Angestellten am Ende über das Schicksal der gesamten Menschheit.

Wo spielt das Abenteuer?: auf einem Raumschiff

Wann spielt das Abenteuer?: in der fernen Zukunft

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How-To-Be-A-Hero-Grundsystem + Modul: Geistige Gesundheit

Für wie viele Leute ist es gemacht?: drei bis fünf Spieler plus ein Spielleiter

Schwierigkeit für den Spielleiter: Der Spielleiter muss genau überlegen, welche Informationen die Spieler wann bekommen: Genug, um Frustration zu vermeiden, aber nicht zu viel, um das Rätsel um die Odyssee nicht zu leicht zu machen. Zudem ist das Abenteuer relativ lang und komplex, so dass sich der Spielleiter vor der ersten Session gründlich mit allem vertraut machen sollte.

Schwierigkeit für die Spieler: Die Spieler werden in eine unklare Situation geworfen und müssen viele Entdeckungen aus eigener Initiative heraus machen. Einige Kämpfe sind durchaus hart.

Spieldauer: etwa 15 Stunden, aufzuteilen auf bis zu vier Sessions

Hier gibt es weitere Abenteuer des Autors.

Vorbereitung

Die erzählte Zeit des Abenteuers ist relativ kurz: Es spielt an nur einem Tag. Daher findet kein **Levelling** statt – die Spielercharaktere sind, wer sie sind. Es ist aber sinnvoll bei der Charaktererstellung darauf zu achten, dass bestimmte Fähigkeiten vergeben sind, die auf einem Raumschiff benötigt werden: Kampf, Hacken, Mechanik, Medizin, Raumschiff-Kunde. Gerne kann das der Spielleiter auch schon vorab mit den Spielern besprechen, um noch eingreifen zu können, falls das nötig sein sollte.

Der Spielleiter erfragt neben der normaler Charaktererstellung von jedem Spieler auch zwei **persönliche Gegenstände**, die deren Charaktere direkt zu Beginn des Abenteuers finden können. Die Gegenstände sollten nützlich sein und einen Bezug zur Hintergrundgeschichte oder dem Beruf des Spielercharakters haben.

Struktur

Die Handlung teilt sich in **vier Akte**, die auf zwei Sessions verteilt werden sollten. Ein entsprechender Cliffhanger ist eingebaut.

Die Gruppe kann das **Raumschiff** grundsätzlich frei erkunden, der Spielleiter kann jedoch durch das Öffnen/Schließen von Türen steuern, auf welche Bereiche die Charaktere zugreifen können.

Folgende **Formatierungen** sollen diesen Leitfaden lesbarer machen:

*Kursiver Text kann vom Spielleiter so oder so ähnlich vorgetragen werden. Diese **Vorlese-Passagen** dienen meist dazu einen Ort einzuführen oder bestimmte dramaturgisch zwingende Ereignisse passieren zu lassen.*

```
In solchen Boxen finden sich Hinweise für den Spielleiter, zum Beispiel auf wichtige
Hintergründe von bestimmten Ereignissen, mögliche Varianten einer Szene oder zum
Gameplay.
```

In jedem Absatz ist stets mindestens ein **wichtiger Begriff** fett gesetzt, um den es in diesem Absatz vornehmlich geht.

Wenn es bei der Interaktion mit einem Nicht-Spielercharakter zum **Kampf** kommen kann, finden sich seine Kampfwerte und mitgeführte erbeutbare Gegenstände in einer Tabelle:

Name	Schaden	Trefferchance	Lebenspunkte	Gegenstände
Kapitän Mattheus Terrarian	6W10 + 30	80	100	Offiziers-Laserpistole (6W10 + 30 Schaden, braucht 1 Akku1), Kapitänsuniform, Keycard

In den Textabschnitten zu allen Orten finden sich verweise auf alle anderen **Orte**, die von dort aus zu erreichen sind. Diese sind mit entsprechenden Links versehen, um die Navigation in diesem Abenteuer zu erleichtern.

Die drei Fraktionen

Das übergeordnete Thema dieses Abenteuers ist die Frage nach Menschlichkeit. Auf der Odyssee finden sich drei Fraktionen zusammen:

- Die größte Fraktion stellen die ursprünglichen Menschen. Sie bestehen aus der Crew der Odyssee (die weitgehend nicht über die Mission informiert ist). Die ursprünglichen Menschen sind vollständig oder zumindest sehr weit unverändert an Bord der Odyssee gekommen und in Kryoschlaf versetzt worden. Der am stärksten veränderte ursprüngliche Mensch ist gleichzeitig der Anführer dieser Fraktion, Kapitän Mattheus Terrarian.
- Die zweite Fraktion bilden die veränderten Menschen. Diese Menschen sind von Watson in der Klinik geschaffen worden, bei einem Versuch, den menschlichen Genpool wieder aufzufrischen. Die dafür von Watson eingesetzten Medikamente sollten auch die natürlichen Verhaltensweisen des Menschen herauskehren. Doch Watson ist über das Ziel hinausgeschossen und hat Mutanten geschaffen, die sich eher wie Wahnsinnige verhalten.
- Die dritte Fraktion sind die augmentierten Menschen. Diese sind die Zukunftsvision der biologischen KI Lucia. Sie interpretiert die eigentliche Mission der Odyssee anders, als die Menschen, die sie programmiert haben. Für Lucia ist der wünschenswerte Optimalzustand aller Menschen einer, in dem sie in einer perfekten aber simulierten virtuellen Realität leben.

Das Geheimnis der Odyssee

Die Odyssee wurde vom Rat der Menschheit auf eine verzweifelte Mission geschickt. Der Mangel an natürlicher Nahrung und die fremde Umwelt haben die Fruchtbarkeit der Menschheit erheblich eingeschränkt. Als letzte Hoffnung sollen die Mitglieder der Odyssee-Mission die Erde neu besiedeln und dort der Menschheit zu einem neuen Start ermöglichen. Doch von all dem wissen die meisten Mitglieder der Crew selbst nichts. Zum Zeitpunkt des Abenteuers ist das Raumschiff bereits 42 Jahre unterwegs - und die Menschheit ist ausgestorben. Allerdings stehen auch die Dinge auf der Odyssee nicht zum Besten. Die experimentelle KI Lucia verfolgt einen eigenen Plan und seit einer Weile tauchen auf dem Schiff immer wieder Mutanten auf, die erstaunliche ähnlichkeit mit Menschen haben. Die wenigen Crewmitglieder, die von der Mission wussten und nicht in langen Kryoschlaf versetzt wurden, haben längst die Kontrolle über

das Schiff verloren. Doch das Erwachen der Gruppe, mit dem keiner der Anführer der drei Fraktionen gerechnet hat, ist ein neuer Einfluss - und zwar ein entscheidender. Die Spieler müssen den Geheimnissen der Odyssee auf den Grund gehen, die Motive der Anführer und die Konsequenzen ihres Handelns hinterfragen und schließlich entscheiden, wie die Zukunft der Menschheit aussehen soll.

Nicht-Spielercharaktere

Es gibt nur wenige Nicht-Spielercharaktere mit denen die Spieler wirklich interagieren können. Einige Ideen, wie diese ausgestaltet werden können, sowie die wichtige Informationen zur Rolle der Nicht-Spielercharaktere in der Geschichte, sind hier ausgeführt.

Lucia

Lucia ist die hochentwickelte KI, die alle Systeme der Odyssee verwaltet. Sie ist die erste ihrer Art und basiert auf biologischer Materie. Konkret heißt dass: Ein menschlicher Körper wurde gezüchtet, durch Manipulation auf zellulärer Ebene programmiert und in das Computersystem der Odyssee integriert. Die “Rechenleistung” und Anpassungsfähigkeit des menschlichen Körpers habe eine unerreicht leistungsstarke KI hervorgebracht, die auch zu eigenen Entscheidungen fähig ist. An Bord manifestiert sich Lucia in Form einer jungen Frau. Ihr Gesicht ist auf vielen Displays zu sehen, ihr Stimme aus vielen Lautsprechern zu hören. Und Lucia kontrolliert auch die zahlreichen Roboter, die auf der Odyssee im Einsatz sind.

Mattheus Terrarian

Mattheus Terrarian ist der Kapitän der Odyssee und unter Raumfahrern eine echte Legende. Er ist noch auf der Erde geboren worden und verdankt sein langes Leben zahlreichen körperlichen Modifikationen. Mattheus war bereits Erster Offizier auf einem der letzten Kolonie-Schiffe, die die Erde verlassen haben, nun wurde ihm die Verantwortung für die Odyssee übertragen. Er ist auch einer der wenigen, der regelmäßig für längere Zeiten aus dem Kryoschlaf geweckt wurden. Entsprechend ist er über die Jahrzehnte der Odyssee-Mission auch weiter gealtert. Und er weiß als einziger außer Lucia über alle Details der Odyssee-Mission Bescheid. Als die Gruppe ihn trifft, hat er sich weitgehend in sein Quartier zurück gezogen. Durch diesen neuen Faktor im Spiel der Kräfte fühlt er sich jedoch befähigt, die ursprüngliche Mission der Odyssee wieder aufzunehmen und die Erde neu zu besiedeln.

Alan Torig

Alan Torig ist Chefinformatiker der Odyssee-Mission, bekleidet jedoch nicht den Rang eines Kommandooffiziers. Er hatte von vornherein Zweifel an der Mission und hat deshalb eine Subroutine in das System seines Schlaf-Pods eingebaut, die ihn weckt, wenn er zu lange im Kryoschlaf verbringt. Als diese ausgelöst wurde, ist er schnell darauf gestoßen, dass Lucia viele der Systeme im Schiff heruntergefahren hat und anscheinend ihren eigenen Plan verfolgt. Dann hat er versucht, die Systeme so zu stören, dass zumindest einige weitere Personen aufwachen. So ist schließlich die Gruppe aus dem Schlaf geholt worden. Als Alan an Bord kam, war er relativ jung für das, was er bereits erreicht hatte. Inzwischen haben die Jahre aber auch bei ihm Spuren hinterlassen. Von seinem scharfen Verstand und seiner Energie, die Wahrheit heraus zu finden, hat er aber nichts verloren.

Johanna Lindholmen

Johanna Lindholmen ist an Bord der Odyssee, falls es auf der Erde feindliche Lebensformen geben sollte. Sie hat schon diverse “Besiedlungen” von Planeten für die Menschheit angeführt und ist eine erfahrene Kämpferin und Kommandantin. Sie kennt zwar nur Teile der eigentlichen Mission der Odyssee (sie weiß zum Beispiel nicht, dass es um die Erde geht), ist Kapitän Terrarin aber bedingungslos gehorsam. Johannas Anwesenheit an Bord wurde vor den meisten Crew-Mitgliedern verborgen gehalten und sie selbst wurde in einer Raumfähre im Terminal der Odyssee untergebracht. Dort ist sie auch vor Lucias Manipulationen der Schlaf-Pods geschützt.

Watson MacHale

Watson MacHale ist der Schiffsarzt der Odyssee. Er ist der einzige außerhalb der Riege der Kommandooffiziere, der planmäßig regelmäßig für medizinische Checks aufgeweckt wurde - und ist irgendwann einfach wach geblieben. Lucia hat dies nicht unterbunden, weil er sich hauptsächlich der Forschung in seiner Klinik gewidmet hat. Doch dann hat Watson nach und nach Crew-Mitglieder aus ihren Pods geholt und ihnen Medikamente verabreicht, die sie schließlich zu Mutanten gemacht haben. Watson selbst glaubt ihnen damit zu helfen und ist sich keiner Schuld bewusst. Seitdem gibt es immer wieder Kämpfe zwischen diesen Mutanten und von Lucia kontrollierten Robotern.

Laika Yurchichin

Laika Yurchichin ist der leitende Maschinist der Odyssee und wurde von Lucia geweckt, als eine Reparatur am Energiekern nötig wurde. Als Vorsichtsmaßnahme hat sie Laika jedoch einer milden Gehirnwäsche unterzogen, damit sie ihn auch weiterhin unter Kontrolle hat. Dabei ist Lucia allerdings etwas übers Ziel haus geschossen: Laika verehrt Lucia nun als eine Art Göttin und hat auch sonst viel seines klaren Verstandes verloren.

Justin

Justin ist einer der Kellner des Bordrestaurants und durch einen Zufall einige Monate vor den Spielern erwacht. Er ist mit der Situation insgesamt völlig überfordert und versucht sich in die ihm bekannten Muster seiner Aufgaben an Bord zu flüchten.

Mechaniken

Das Abenteuer nutzt das grundlegende How-To-Be-A-Hero-Regelwerk und das Zusatzmodul Geistige Gesundheit. Als wichtige Ressource für die Spieler gibt es Akkus, die die Charaktere für die Benutzung technischer Geräte und Waffen brauchen.

Lebenspunkte

```
Hinweis: Mehr Informationen zu Lebenspunkten gibt’s hier.
```

Die Lebenspunkte repräsentieren den **physischen Zustand des Charakters**. Der Anfangs- und damit auch Maximalwert beträgt 100 Lebenspunkten + Handeln (allgemeiner Wert). Durch Angriffe von Gegnern oder bei Interaktionen mit der Spielwelt können Charaktere xW10 Lebenspunkte verlieren. Die Schadenswerte von Gegnern sind in den entsprechenden Tabellen angegeben. Auch für Interaktionen mit der Umwelt sind einige Beispiele im Abenteuer genannt. Der Spielleiter kann aber frei entscheiden. Die Idee ist, dass Lebenspunkte in Kämpfen relativ schnell fallen können, die Charaktere aber immer wieder reichlich Gelegenheit haben, um ihre Lebenspunkte auf zu füllen. Geistige Gesundheit baut sich dagegen über den Verlauf des Abenteuers langsamer ab, mit weniger Gelegenheiten, aufgefüllt zu werden.

Sinken die Lebenspunkte unter 10, fällt ein Charakter in Ohnmacht. Sinken die Lebenspunkte auf 0, **stirbt** der Charakter.

Charaktere können Lebenspunkte im Abenteuer **zurückgewinnen**, indem sie sich ausruhen oder medizinische Ausrüstung verwenden. Die Lebenspunkte über ihren Maximalwert zu steigern, ist nicht möglich.

Geistige Gesundheit

```
Hinweis: Umfangreiche Informationen zur Geistigen Gesundheit gibt’s hier.
```




Die Geistige Gesundheit repräsentiert den **psychischen Zustand des Charakters**. Der Anfangs- und damit auch Maximalwert beträgt 100 Punkte + Wissen (allgemeiner Wert). Immer, wenn eine Situation entsteht, die eine psychische Belastung für einen gesunden Menschen darstellt, verliert der Charakter xW10 Punkte Geistige Gesundheit - je extremer die Situation, desto größer der Schaden. Die im Abenteuer vorgegebenen Werte nehmen an, dass sich die Charaktere allgemein in einer Stresssituation befinden und sind daher etwas höher angesetzt, als im Modul vorgeschlagen. Der Spielleiter kann aber über Zeitpunkt und Höhe des Schadens frei entscheiden. Die Idee ist, dass sich Geistige Gesundheit eher kontinuierlich und langsam über das Abenteuer abbaut mit wenigen eher kleineren Möglichkeiten, sie wieder aufzufrischen. Lebenspunkte dagegen fallen meist recht schnell in den Kämpfen und können mit starken Gegenständen wieder aufgefüllt werden.

Sinkt die Geistige Gesundheit eines Charaktere auf 0, verfällt er dem **Wahnsinn** und stirbt.

Charaktere können Geistige Gesundheit im Abenteuer **zurückgewinnen**, indem sie sich ausruhen, durch positive Erlebnisse oder durch Essen. Die Geistige Gesundheit über ihren Maximalwert zu steigern, ist nicht möglich.

Akkus

Elektrische Geräte brauchen auch in der Zukunft Energie. In diesem Abenteuer gibt es diese vor allem in Form von Akkus. Akkus verbrauchen sich nicht, sollten aber vom Spielleiter gemessen an der Zahl der anderen Gegenstände der Gruppe knapp gehalten werden. Die Idee ist, dass sich Spieler entscheiden müssen, welche Geräte oder Waffen sie gerade betriebsbereit halten möchten. Akkus können natürlich gewechselt werden - das dauert aber einen Moment. Die im Abenteuer angegebenen Fundstellen für Akkus sind darauf ausgelegt, dass die Gruppe auch alle anderen Gegenstände findet. Wenn der Spielleiter den Eindruck hat, dass Akkus keine **knappe Ressource** sind, kann er beliebig Fundstellen streichen.

Statuseffekte (optional)

Für erfahrene Gruppen, die noch mehr Komplexität wollen, kann auch das zusätzliche Modul **Statuseffekte** genutzt werden. Gegebenenfalls muss der Spielleiter dann aber weitere Gegenstände hinzufügen, die die Gruppe finden kann, um dieser zusätzlichen Schwierigkeit auch etwas entgegen setzen zu können.

Prolog

Es ist das Jahr 3001 nach Christus – an den schon lange niemand mehr wirklich glaubt. Die Menschheit hat das Stellare Zeitalter erreicht und die ausgebeutete Erde hinter sich gelassen. Als Ersatz hat sie ein Netzwerk von Planeten außerhalb ihres angestammten Winkels der Galaxie kolonisiert. Nationalitäten spielen kaum eine Rolle mehr, Konflikte werden meist gewaltlos ausgetragen und die Wissenschaft ist so angesehen, wie sie es zuletzt in der Renaissance war. Energie ist dank der nuklearen Fusion nicht mehr knapp und die Technologie schreitet schneller voran als je zuvor – auch durch die Hilfe menschenähnlicher künstlicher Intelligenzen.

Die Vereinten Nationen haben sich zum „Rat der Menschheit" weiterentwickelt, der die großen Leitlinien der menschlichen Entwicklung vorgibt und deren Umsetzung interplanetarischen Kooperativen anvertraut. Die meisten Menschen gehören ihr gesamtes Erwachsenenleben lang solch einer gewaltigen Firma an. Nur wenige haben Bekannte oder gar Freunde aus anderen Kooperativen. Kein Wunder: Fast aller Lebensraum, der der Menschheit zur Verfügung steht, wurde von den Kooperativen erschlossen und gehört ihnen noch immer. Das einzige echte Problem, dem sich Menschen im Alltag gegenüber sehen, sind Lebensmittel: Zwar hat die Menschheit herausgefunden, wie sie jede noch so lebensfeindliche Umgebung im Zweifel auch gegen den Widerstand einheimischer Lebensformen nutzbar machen kann. Das Kultivieren genießbarer Pflanzen von der

Erde ist dort jedoch oft unmöglich. So sind organisch gewachsene Nahrungsmittel ein absolutes Luxusgut geworden. Ein Großteil der Menschheit ernährt sich von künstlicher, auf gigantischen Raumbasen produzierter Nahrung.

Ihr arbeitet für die „Whole Foods Kooperative", den führenden Anbieter für artifizielle Nahrungsmittel, und habt euch für eine besondere Mission gemeldet: Für zwei Jahre sollt ihr zusammen mit hunderten eurer Kollegen die neue und hochmoderne Produktionsstätte „Odyssee" im interstellaren Raum testen. Mit diesem Raumschiff soll es der Menschheit ermöglicht werden, noch weiter in die Galaxie vorzudringen und neue Planeten für die wachsende Menschheit zu erschließen. Um dort vielleicht endlich wieder so fruchtbaren Boden zu finden, wie einst auf der Erde. Euer Einsatz ist gesellschaftlich sehr angesehen, eure Familien, Freunde und Gewohnheiten musstet ihr allerdings auf euren Heimatplaneten zurücklassen. Immerhin stimmt die Bezahlung. Am Ende zählte aber: Das Abenteuer, an Bord eines der modernsten Raumschiffe aller Zeiten die Menschheit zu neuen Horizonten zu führen, konntet ihr euch nun wirklich nicht entgehen lassen.

Akt I – Ein Leuchten im Dunkeln

Die Gruppe erwacht und findet sich in einer unerwarteten Umgebung wieder. Was ist mit der Odyssee geschehen? Kann man der mysteriösen Schiffs-KI vertrauen? Und wer – oder was – ist noch auf dem Raumschiff aktiv?

Quartier

```
Hinweis: Hier startet das Abenteuer.
```

Die Spielercharaktere befinden sich in ihren Schlaf-Pods. Das Quartier selbst ist dunkel. Zunächst **erwacht** nur ein Charakter. Sollte ein Spieler Fähigkeiten wie zum Beispiel Stressresistenz gewählt haben, erwacht dessen Charakter, sonst würfelt der Spielleiter einen Charakter aus.

Du erwachst in deinem Pod, durch das kleine Fenster kannst du nur einen dunklen Raum sehen. Das Letzte woran du dich erinnerst, ist dein erster Abend auf der Odyssee. Im Bordrestaurant wurdet ihr auf euer großartiges Unterfangen eingeschworen: Mit einer mobilen Produktionsstätte für Nahrungsmittel soll es endlich möglich werden, die Menschheit bis ans andere Ende der Galaxie zu verbreiten – und dabei hoffentlich einen fruchtbaren Planeten zu finden. Um euren Einsatz zu würdigen, gab es organisch gewachsenes Essen – und sogar Bier! Vielleicht auch deswegen erinnerst du dich nicht so richtig daran, wie der Abend geendet ist. Du hast es aber offenbar zumindest noch in deine Kabine zurück geschafft. Plötzlich öffnet sich vor deinen Augen ein Holo-Display: Du siehst das Gesicht einer jungen Frau: Symmetrisches, schlankes Gesicht, brünette glatte Haare, große hellblaue Auge. Dann beginnt die Frau zu sprechen: „Guten Morgen. Ich habe nicht damit gerechnet, dass du so früh wach wirst. Was kann ich für dich tun?"

```
Hinweis: Die Gruppe kann sich fast überall, wo blaues Leuchte zu sehen ist, mit Lucia
unterhalten. Zum Beispiel an Terminals aber auch an Roboter oder Gerätschaften. Dazu
müssen sie sie einfach mit ihrem Namen ansprechen. Ob Lucia antwortet, ist eine andere
Frage.
```

Auf Bitten des Spielercharakters öffnet Lucia den Pod. Blickt er in **die anderen Pods**, beschreibt jeweils ein ander Spieler seinen Charakter. Ihm fällt auf, dass die gesamte Gruppe weiße Einheitskleidung trägt. Die Pods sind dabei angeordnet, wie die Spieler am Tisch sitzen. Auf Bitten des erwachten Spielercharakters öffnet Lucia auch die anderen Pods und der Rest der Gruppe erwacht.

Die Gruppe kann **den Raum durchsuchen**. Abgesehen von den Pods befinden sich im Raum eine Tür, ein hellblau leuchtendes Terminal, für jeden Spielercharakter ein Spind und ein Schreibtisch mit zwei Schubladen. Folgende Gegenstände kann die Gruppe finden

- die persönlichen Gegenstände der Charaktere (je einer in einem Spind)
- Taschenlampe (braucht Akku)
- 2 Akkus
- 3 Energieriegel (1W10 Geistige Gesundheit zurück und +10 auf die nächste Handeln-Probe)
- Kurier-Tasche (hält wenige Gegenstände)
- ggf. weitere Gegenstände, die zu den Spielercharaktere passen (in den Spinden)

Die Gruppe kann Lucia verschiedene Dinge **fragen**. So können die Charaktere erfahre, dass sich die Odyssee im Schlafmodus befindet und dass viele Bereiche abgeriegelt sind. Wie lange die Odyssee schon im Schlafmodus ist, verrät Lucia nicht.

Durch die einzige Tür im Raum geht es in den Gang der Crewquartiere.

Gang der Crewquartiere

Ihr steht in einem sehr langen Gang, deren Enden ihr nicht sehen könnt. An beiden Seiten des Flurs reiht sich Tür an Tür. Kalt blau leuchtende Terminals neben jeder Tür tauchen den Flur in ein unheimliches Zwielicht. Das Terminal neben eurer Tür leuchtet Orange. Auf ihm könnt ihr lesen „Kabine außerplanmäßig von innen entriegelt". Etwas weiter den Gang entlang seht ihr außerdem eine große Doppeltür. Über der Tür könnt ihr vage den Schriftzug „Atrium" ausmachen. Nur das weiße Rauschen der Schiffssysteme ist durch die umfassende Stille zu hören.

Im Flur gibt es wenig zu **entdecken**. Falls der Spielleiter das möchte, können hinter einem aufgebogenen Wandpanel, in herumstehenden Kisten oder einem Hausmeister-Wagen weitere Gegenstände versteckt sein.

Durch hacken des orangenen Terminals kann die Gruppe erfahren, dass eine **weitere Tür** außerplanmäßig von innen entriegelt wurde und wo sich diese Tür befindet. Auch durch Erkunden des Ganges kann die Gruppe das zweite orangene Terminal entdecken. Betreten sie das dazugehörige Quartier kommen sie in Alans Quartier.

Die **Tür zum Atrium** ist verriegelt. Die Gruppe kann die Tür auf verschiedene Arten öffnen: Sie können das Terminal hacken, die Schlossmechanik umgehen oder die Tür aufhebel (extrem schwer). Wenn alle drei Proben fehlschlagen, bricht beim letzten Versuch die Glasscheibe. Der Spielercharakter, der dann zuerst durch steigt, schneidet sich und verliert 1W10 Lebenspunkte. Durch die Tür gelangt die Gruppe ins Atrium.

Natürlich kann die Gruppe auch in ihr eigenes Quartier zurückkehren.

Alans Quartier

Der Chef-Entwickler der Odyssee-Systeme, **Alan Torig**, bewohnt ein gehobenes Quartier. Er ist aber schon vor einer Weile daraus geflohen. Schon seit dem Bau der Odyssee hält er Lucia für eine Gefahr und hat und eine Subroutine in den Code des Raumschiffs eingeschleust, die ihn geweckt hat.

Schaut sich die Gruppe um, finden sie einen leeren Pod und weitgehend wertlose persönliche Gegenstände. An einer Wand leuchtet ein hellblaues Lucia-Terminal. In Spinden oder Schränken kann die Gruppe folgende **Gegenstände** finden:

- Elektroschrott (kann zum Reparieren verwendet werden)
- Dienstausweis von Alan Torig (hat keine Funktion mehr, weil er deaktiviert wurde, zeigt aber ein aktuelles Foto)

Im Raum steht auch ein **Schreibtisch** auf dem sich Papier stapelt. Ein Hologramm zeigt einen kleinen Jungen, der an einem Display vor Computercode sitzt. In dem Papierstapel kann die Gruppe finden:

- ausgedruckten komplexen Programmcode mit Anmerkungen (kann ein Spielercharakter gut Programmieren, erkennt er, dass es sich um Code zur Überwachung des Schlafs der Crew handelt)
- hastig gekritzelte Notiz: „Meine Subroutine wurde ausgelöst. Vielleicht werde ich nicht der einzige bleiben. Wenn das hier jemand liest, findet mich. Irgendwas war von vornherein merkwürdig. Alan."

Durch die einzige Tür im Quartier geht es zurück in den Gang.

Atrium (Akt I)

Ihr betreten einen sehr großen Raum, den ihr auch im Zwielicht als das Atrium der Odyssee wiedererkennt. Verschiedene Bildschirme, auf denen sonst Image-Clips über die Whole Foods Kooperative und die Odyssee-Mission laufen, flackern nur noch hellblau. Einige sind auch ganz ausgefallen. An der Decke wölbt sich eine gewaltige Glaskuppel durch die ihr das schwache Leuchten entfernter Sterne sehen könnt. Es fällt euch schwer, im Zwielicht genau zu sehen, wie der Raum aufgebaut ist. Es scheint aber so, als gingen an allen Seiten des Atriums weitere Räume ab. Und es stehen an verschiedenen Stellen unordentlich Lagerkisten herum. Teilweise scheinen sie aufgebrochen worden zu sein. Die Luft riecht ziemlich abgestanden, sogar für Raumschiff-Verhältnisse.

Der Spielercharakter mit der besten Wahrnehmung hat unmittelbar nach Betreten des Atriums den Eindruck, **schnelle, animalische Schritte** aus einer dunklen Ecke des Raumes zu hören.

Erkundet die Gruppe das Atrium, entdecken sie eine Art **Empfangstresen** in der Mitte des Raumes. Dort finden sie

- Übersichtskarte des Hauptdecks der Odyssee

Mit Hilfe der Karte oder durch Erkunden kann die Gruppe herausfinden, an welche **Orte** sie vom Atrium aus gelangen können: links neben dem Durchgang zum Gang, befindet sich ein Lebensmittelladen, rechts neben dem Durchgang ein Gemischtwarenladen. Die gegenüberliegende Wand wird von einer großen Scheibe eingenommen, die in eine Art Terminal für An- und Abreisen blicken lässt. Vier größere Durchgänge führen zum Bordrestaurant, zur Klinik, zum Gym und zu den Offiziersquartieren.

Jedes Mal, wenn die Gruppe das Atrium betritt (alle Charaktere hatten das Atrium verlassen und mindestens einer kehrt zurück), hören sie aus der Dunkelheit ein **Krabbeln**. Kehren sie zum dritten Mal zurück, treffen sie auf eine mutierte Katze und ein Kampf bricht aus. Alle Spielercharaktere, die an dem Kampf beteiligt sind, verlieren 3W10 Geistige Gesundheit.

Name	Schaden	Trefferchance	Lebenspunkte
Mutierte Katze	2W10	80	20

Im Atrium befindet sich außerdem eine Gruppe von vier gläsernen **Aufzügen**, über die die Gruppe auf die anderen Decks (Kommandodeck, Maschinendeck, Produktionsdeck) fahren kann. Alle Optionen außer dem Maschinendeck sind gesperrt. Um den Aufzug bedienen zu können, braucht die Gruppe außerdem die Aufzugskarte von Justin.

```
Hinweis: Macht sich die Gruppe auf den Weg zum Maschinendeck, beginnt Akt II.
```

Bordrestaurant

Ihr betretet das Bordrestaurant der Odyssee. Ihr erinnert euch eher dunkel an den Empfang für die Crew, der hier stattgefunden hat. Doch die Szenerie hat sich reichlich verändert. Die tiefen, gepolsterten Stühle wirken noch immer in ihrer Dekadenz etwas aus der Zeit gefallen. Allerdings sitzen an ihnen jetzt keine Menschen, sondern

vereinzelt alte Arbeitsroboter. Es wirkt auf euch, als würden sie ein gehobenes Dinner abhalten. Am Kopfende des Restaurants thront eine imposante Bar und aus unsichtbaren Lautsprechern erklingt leise Musik. Durch eine Tür rechts von der Bar fällt ein schwacher Lichtschein.

Die **Roboter** ignorieren die Gruppe vollständig. Interagieren sie auf irgendeine aggressive Art mit einem der Roboter, fällt dieser sofort in sich zusammen.

Die Gruppe kann sich im Bordrestaurant **umschauen**, sie finden dabei aber nichts besonderes. Sie können sich auch an der Bar bedienen. Jeder Spielercharakter, der etwas trinkt, erhält 1W10 Geistige Gesundheit zurück aber auch -10 auf die nächste Probe.

Wenn die Gruppe ein lautes Geräusch macht oder sich der erleuchteten Tür nähert, stürmt der Küchenjunge **Justin** heraus. Die Gruppe kann zunächst normal mit ihm sprechen. So können sie erfahren, dass Justin Medikamente von einem Doktor bekommt.

Wollen die SC mehr wissen, stellt Justin ihnen ein **Rätsel**: „Wisst ihr, ich hab hier so wenig Spaß. Da erzähle ich mir manchmal selbst in meinem Kopf Geschichten. Manchmal werden darin auch Menschen umgebracht (manisches Lachen). Mögt ihr Detektive? Egal! Wenn ihr diesen Mordfall hier aufklären könnt, dann verrate ich euch was: Also, aufgepasst, Freunde! Zwei Männer kommen in eine Bar und bestellen Whisky On The Rocks. Der eine kippt seinen Drink sofort hinunter. Der andere lässt sich Zeit. Nach etwa einer halben Stunde hat auch der andere seinen letzten Schluck genommen – und kippt wenig später vom Hocker. Wie wurde er umgebracht?“ (Lösung: Die Eiswürfel waren vergiftet.) Löst die Gruppe das Rätsel, erfahren sie,m dass auf dem Maschinendeck ein alter Mann lebt, der sehr viel über die Odyssee zu wissen scheint. Und sie bekommen die Aufzugskarte. Raten sie falsch oder gar nicht oder zeigen Aggressionen gegen Justin, greift dieser sie an. Der Spielercharakter der ihn im Kampf tötet, verliert 3W10 Geistige Gesundheit.

Name	Schaden	Trefferchance	Lebenspunkte	Gegenstände
Justin	3W10	60	30	Küchenmesser (3W10 Schaden, nicht gegen Roboter), Flachmann, Aufzugskarte

Die erleuchtete Tür neben der Bar führt in die Küche. Justin will die Gruppe dort allerdings nicht hinein lassen. Davon abgesehen geht es nur zurück ins Atrium.

Küche

```
Hinweis: Spielercharaktere können die Küche nur betreten, wenn Justin getötet wurde oder
sie sich hinein schleichen, während dieser in ein Gespräch verwickelt ist. Sonst wird
Justin mit allen Mitteln versuchen, die Gruppe von der Küche fern zu halten.
```

Die Wände der Küche sind vollgeschmiert mit allerlei **wirrem Zeug**: Cocktail-Rezepten, mathematischen Formeln, Skizzen von Menschen. Immer wieder tauchen zwei Fragen auf: „Wer ist im Maschinenraum?“ und „Wo sind alle?“.

Wenn die Gruppe die Küche durchsucht, können sie je nach Gründlichkeit folgende Gegenstände finden:

- Gürtel des Kochs (hat eine kleine Tasche und ein Holster für das Küchenmesser)
- Pfanne (2W10 + 5 Schaden oder 5 Rüstung)
- 2 Flüssigbandagen (stellen je 2W10 Lebenspunkte wieder her) (versteckt in einem Erste-Hilfe-Kasten an der Wand)
- 3 Scheiben Schwarzbrot (geben je 2W10 Geistige Gesundheit zurück) (versteckt in einem Schrank)

Der einzige Weg aus der Küche führt zurück in das Bordrestaurant.

Gym

Ihr betretet ein hochmodernes Fitnessstudio. Die diversen Displays von allerlei Trainingsgeräten tauchen den Raum in das euch schon bekannte blaue Zwielicht. Doch eure Aufmerksamkeit fällt auf etwas Anderes: Unmittelbar vor euch – auf einer Hantelbank – liegt ein Mann, der eine Hantelstange umklammert hält. Neben ihm steht ein Roboter und schreit ihn an: „Loooos push push push! Noch drei!"

Untersucht die Gruppe den **Mann**, stellen sie bei erfolgreicher Probe (um 30 erleichtert) auf Medizin oder etwas vergleichbares fest, dass der Mann tot ist. Hätte der Spielercharakter die Probe auch ohne die Erleichterung geschafft, erfährt er außerdem, dass der Mann schon seit Monaten tot ist. Der Roboter scheint diesen Fakt und auch die Gruppe jedoch zu ignorieren. Außerdem können sie bei dem Mann folgende Gegenstände finden:

- Spind-Schlüssel #442 (in der rechten Hosentasche)
- nicht zubereitetes Protein-Fleisch (muss mit Wasser gemischt werden und gibt dann 3W10 Geistige Gesundheit zurück und +10 auf die nächste Handeln-Probe)

Vom Gym aus führt eine Tür am Ende des Raums in die Umkleide, ansonsten gibt es noch den Weg zurück ins Atrium.

Umkleide

Die meisten Spinde stehen offen, einige sind aber auch geschlossen. Durchsucht die Gruppe den Raum können sie folgende versteckten **Gegenstände** finden:

- Rucksack (hält Gegenstände, in einem der offenen Spinde)
- Flasche Wasser (im Spind #442)
- Porno-Magazin (für Laika, unter einem Handtuch auf einer Bank)
- Handtuch

Es geht nur zurück ins Gym.

Klinik (Akt I)

Die Klinik kann in Akt I nicht betreten werden. Versucht ein SC das Display neben der Tür zu hacken, kann er erfahren, dass der medizinische **Bereich gesperrt** ist, um die Privatsphäre der dortigen Patienten zu schützen. Das ist eine Vorkehrung, die Watson getroffen hat, um in Ruhe seine Experimente durchführen zu können.

Es geht nur **zurück** ins Atrium.

Offiziersquartiere (Akt I)

Die Offiziersquartiere können in Akt I nicht betreten werden. Interagiert die Gruppe mit dem blauen **Display** neben der Tür erfahren sie, dass der Zugang nur für Kommando-Offiziere erlaubt ist. Gelingt es einem Spielercharakter, das Display zu hacken, kann er einen Blick in das Ein- und Ausgangs-Log werfen. Darin sind über die vergangenen Monate nur Einträge für Kapitän Mattheus Terrarian und für "Service" (dahinter verbirgt sich Justin) vorhanden. Die Einträge reichen 255 Tage zurück. Einträge davor werden automatisch aus dem Speicher gelöscht. Kann ein Spielercharakter sehr gut programmieren, kann ihm das bei erfolgreicher Probe auffallen.

Es geht nur zurück ins Atrium.

Terminal (Akt I)

Durch eine lange Sicherheitsglasscheibe können die SC in das Terminal blicken. Es ist weitgehend leer, einige Raumfähren liegen in ihren Haltebuchten. In der Mitte des Terminals steht jedoch ein anderes Modell. Hat ein SC eine passende Wissen-Fähigkeit, erfährt er, dass es sich bei den **Raumfähren** um Modelle handelt, die vornehmlich im niedrigen Orbit und innerhalb von Atmosphären eingesetzt werden. Für den tiefen Weltraum sind sie ungeeignet, da sie nicht über eine ausreichende Strahlungsabschirmung verfügen. Das Modell in der Mitte ist militärisch.

Ein erfolgreiches **Hacken des Tür-Displays** liefert nur die Meldung: "Systemseitiger Override aktiviert, Tür kann nicht geöffnet werden." Das ist Lucia, die verhindern will, dass die SC auf Johanna Lindholmen treffen und von der wahren Mission der Odyssee erfahren.

Es geht nur zurück ins Atrium.

Gemischtwarenladen

Ihr steht vor einem kleinen Laden, der alltägliche Werkzeuge, Spielzeuge, Drogerieartikel und anderes anbietet. Durch die Schaufenster könnt ihr kaum in den dunklen Laden hineinblicken. Die Tür ist verschlossen. In einem der Schaufenster ist ein dicker Sprung.

Der erste Spielercharakter, der sich dem gesprungenen **Schaufenster** nähert und umschaut findet

- Rohrzange (2W10 Schaden)

Die Gruppe kann bei erfolgreicher Probe die **Scheibe einschlagen**, aber nur mit einem Werkzeug (z.B. der Rohrzange). Die bloße Faust funktioniert nicht.

Die meisten Regale im Laden sind leer. Im Dunkeln kann die Gruppe das aber nur bedingt einschätzen. Durchsuchen sie den Laden, können sie je nach Gründlichkeit folgende **Gegenstände** finden:

- Multitool (in einem Regal, braucht Akku)
- Rolle stabiles Klebeband und einen Akku (in einem anderen Regal)
- 2 Flüssigbandagen (stellen je 2W10 Lebenspunkte wieder her)

Es geht nur zurück ins Atrium.

Lebensmittelladen

Beide Schaufenster des Lebensmittelladens sind eingeschlagen und das Geschäft wirkt auf den ersten Blick, als wäre es **geplündert**. Hinter dem Verkaufstresen leuchtet flackernd ein blaues Werbeschild: „Whole Foods – die effiziente Art der Ernährung". Betritt die Gruppe den Laden, hat derjenige mit der besten Wahrnehmung das Gefühl, einen huschenden Schatten zu sehen.

Durchsucht die Gruppe den Laden, können sie folgende **Gegenstände** finden:

- 5 frittierte Heuschrecken (geben je 1W10 Geistige Gesundheit zurück)
- Energydrink (+10 auf die nächsten zwei Handeln-Proben)

Es geht nur zurück ins Atrium.

Akt II – Der alte Mann und die Maschine

Die Gruppe dringt tiefer in das Raumschiff vor und macht dabei einige beunruhigende Entdeckungen. Ein Eremit kann schließlich Klarheit schaffen. Den Charakteren bleibt plötzlich die Luft weg.

Flur des Maschinendecks

Ihr verlasst den Aufzug und steht in einem breiten Flur. Das Maschinendeck hat nichts mehr von der modernen Eleganz des Hauptdecks. Entlang der Wände und hinter Metallgittern auch an Decke und Boden verlaufen Rohre und Kabel. Aus einigen der Rohre tritt in unregelmäßigen Abständen Dampf aus. Die orangene Notfallbeleuchtung ist aktiv, ihr seht aber an einigen Stellen auch die blauen Displays, die ihr schon kennt. Und die Luft ist erfüllt von einem warmen Brummen. An einigen Stellen stehen aufgebrochene Metallkisten, weiter hinten ein kleiner Werkzeugwagen. Am anderen Ende des Flurs scheint dieser sich zu einem großen Raum zu öffnen."

Durchsucht die Gruppe den Flur, kann sie in einem kleinen Werkzeugwagen folgendes finden:

- motorisierter Schraubenschlüssel (braucht Akku)
- halbvolle Flasche trillianischen Vodka (gibt 2W10 Geistige Gesundheit zurück aber auch -10 auf die nächste Handeln-Probe)

Die Gruppe kann vom Flur des Maschinendecks aus den Maschinenraum, Laikas Pausenraum und den Lagerraum erreichen.

Pausenraum

Ihr betretet eine Art Pausenraum mit einer kleinen Küche, in den eine rudimentäre Pritsche und zwei Aktenschränke gestellt worden sind. Verschiedenster Müll liegt herum: Verpackungen, Technik-Schrott und Hygieneartikel sind darunter. An den Wänden sind mit Filzstift simple Bilder von Landschaften gemalt. An der Decke über dem Bett bemerkt ihr außerdem eine sehr detaillierte Zeichnung einer nackten, großbusigen Frau. Die Decke auf der Pritsche ist zerwühlt und auf der kleinen Küchenzeile steht eine Tasse halbvoll mit einer dunklen Flüssigkeit.

Die Gruppe kann den Raum **erkunden**. Fassen sie die Tasse an, stellen sie fest, dass sie noch warm ist. Im Raum und in den beiden Aktenschränken können die Spielercharaktere folgende Gegenstände finden:

- Elektroschrott
- 2 Tütensuppen (gibt zubereitet 2W10 Geistige Gesundheit zurück)
- Desinfektionsmittel
- Erste-Hilfe-Tasche (gibt insgesamt 10W10 Lebenspunkte zurück, portionierbar, erfordert Medizinkenntnisse)

Durchsucht die Gruppe das Bett, finden sie unter dem Kopfkissen das **Tagebuch des Maschinisten**. Darin beschreibt er seine alltägliche Arbeit: Dass er den Reaktor des Schiffs kontrollieren muss, dass er mechanische Wartungsarbeiten auf dem Maschinendeck durchführt, dass er jedoch kaum noch auf die anderen Decks geht, dass ihm ein Roboter Essen und Trinken bringt. Nimmt sich jemand aus der Gruppe Zeit, das Tagebuch genau zu lesen, erhalten sie den Türcode 5973. Jeder Spielercharakter, der das Tagebuch aufschlägt, erfährt außerdem, dass es das Jahr 3043 ist, die Odyssee also bereits 42 Jahre unterwegs ist, und verliert 5W10 Geistige Gesundheit

```
Hinweis: Die Gruppe kann in dem Pausenraum auch gefundene Nahrung zubereiten, sich
ausruhen oder soziales Rollenspiel betreiben. Der Spielleiter kann hier auch ein Rätsel
unterbringen. Welche Belohnung die Gruppe dafür bekommt, muss der Spielleiter
gegebenenfalls improvisieren.
```

Zu einem passenden Zeitpunkt stürmt ein **Mutant** in die Raum und es kommt zum Kampf.

Name	Schaden	Trefferchance	Lebenspunkte
Mutant	3W10	60	60

Aus dem Pausenraum geht es nur zurück in den Flur.

Lagerraum

Die breite Stahltür zum Lagerraum ist verschlossen. Daneben befindet sich ein blaues Terminal. Die Gruppe kann sich entweder durch den korrekten Türcode 5973 oder durch manipulieren des Terminals **Zugang zum Lagerraum** bekommen. Scheitert die Gruppe beim Manipulieren des Terminals, wird der Raum unwiderruflich verriegelt.

Ihr betretet einen großen, dunklen und hohen Raum, der voller Regale steht. Leider sind die meisten von ihnen leer. Im Lagerraum liegen an verschiedenen stellen aufgebrochene Kisten oder Verpackungsmüll herum.'

Schaut sich die Gruppe genauer um, finden sie einen Haufen Styropor, unter dem ein Paar Stiefel hervorschaut. Interagiert ein Spielercharakter damit, schlägt die **Person** darunter reflexartig nach ihm (1W10 Schaden und minus 1W10 Geistige Gesundheit) und sackt dann leblos zusammen. Untersucht die Gruppe die Frau unter dem Styropor, stellen sie fest, dass diese die Uniform einer militärischen Offizierin trägt. Ihre Augen sind aufgerissen und sie hat Schaum vor dem Mund. Untersucht sie ein Spieler mit medizinischen Kenntnissen, stellt er fest, dass sie an einer Art Hirnschlag gestorben ist. Bei der Frau findet die Gruppe außerdem

- ein Rezept über ein „Psychorelaxans“, unterschrieben von Watson MacHale

Durchsucht die Gruppe den Lagerraum, finden sie

- Wartungswerkzeuge (gibt permanent +10 auf Elektronik- und Mechanik-Proben, braucht Akku)
- Power-Hammer (3W10 Schaden, braucht Akku)
- stabiles Seil mit Karabinern

Aus dem Lagerraum geht es nur **zurück** in den Flur.

Maschinenraum

Die Gruppe betritt den **Maschinenraum** durch den großen Durchgang am Ende des Flurs. Schon als sie sich nähern, wird das Brummen des Reaktors lauter, bis es zu einem allgegenwärtigen Hintergrundrauschen wird.

Ihr betreten den Maschinenraum der Odyssee, ein gigantischer runder Raum in dessen Mitte der Fusionsreaktor prangt. Der Raum ist durchzogen von Leitungen und Rohren, an diversen Stellen sind Kontrollpanels zu sehen. Von manchen Geräten habt ihr schlicht keine Ahnung, was sie tun. Die Odyssee ist vielleicht das modernste Schiff der Menschheit, das wird hier ganz deutlich. An einer Seite des Maschinenraums seht ihr durch ein Fenster den Weltraum, daneben ist eine geräumige Luftschleuse, die auf eine Art Steg für Wartungsarbeiten zu führen scheint.

Bei einer erfolgreichen Probe erkennen Spielercharaktere mit Kenntnissen in Raumschifftechnik, dass der **Reaktor** für lange interstellare Reisen ausgelegt ist und dass er schon lange in Betrieb ist. Untersuchen sie den Reaktor genauer, können sie erfahren, dass er seit 42 Jahren läuft (minus 5W10 Geistige Gesundheit).

Beim **Durchsuchen des Maschinenraums** kann die Gruppe folgende Gegenstände finde:

- Lasercutter (5W10 Schaden, braucht Akkus)
- Arbeitshandschuhe (waffenloser Kampf macht 2W10 Schaden)
- 1 Akku
- Elektroschrott
- Navigationshandbuch (für das Finale)

```
Hinweis: Alternativ kann der Spielleiter auch einige der Gegenstände für einen möglichen
```

```
Handel mit Laika vorhalten.
```

Nachdem die Gruppe sich ein wenig umgeschaut hat, hört der Spielercharakter mit der besten Wahrnehmung ein Gemurmel. Folgen sie den Geräuschen, finden sie einen Mann, der auf im Schneidersitz auf einer bunten Decke sitzt. In einer Ecke hat der Mann einen Schrein aus Computerkomponenten und Roboterteilen aufgebaut. Spricht die Gruppe den Mann an, stellt dieser sich als der Maschinist **Laika Yurchichin** vor.

Laika verehrt Lucia als Gottheit, drückt das aber eher kryptisch aus. Im **Gespräch** ist er ansonsten eher wortkarg aber freundlich. Laika erzählt auf Nachfrage auch von Wartungsarbeiten, die er am Reaktor vornimmt. Fragt die Gruppe allerdings nach den Mutanten, will Laika einen Gefallen. Er sucht etwas, dass ihm … mehr weiterhilft als die Zeichnung in seinem Pausenraum. Das Magazin zum Beispiel, oder ein weiblicher Spielercharakter. Er lässt sich durch erfolgreiche andere Proben (um 10 erschwert) überzeugen. So verrät er ihnen, dass er bei Wartungsarbeiten mal eine mutierte Kreatur in den Schiffswänden entdeckt hat. Ein schwarzer Roboter hat ihn vor ihr geschützt.

Will die Gruppe aufbrechen, verrät ihnen Laika noch eine letzte Sache: Er sagt, dass der **Captain** alle Fragen beantworten kann. Und das die Odyssee nie zur Produktion von Nahrung gedacht war. Sollte die Gruppe es bisher nicht erfahren haben, verrät er ihnen auch, dass die Odyssee bereits 42 Jahre unterwegs ist (minus 5W10 Geistige Gesundheit). Die Gruppe erhält von ihm

- die selbstgemachte Zugangskarte zu den Offiziersquartieren.

Wenn die Gruppe sich anschickt, den Maschinenraum wieder zu verlassen, beginnt der erste Bosskampf des Abenteuers.

Bosskampf: Valeria

Auf dem Weg zurück stürmen plötzlich **zahllose Mutanten** den Maschinenraum, vom Flur aus wie auch aus verschiedenen Rohren und Öffnungen. Darunter ist auch eine unnatürlich muskulös aussehende Frau, in der zerfetzten Uniform einer Schiffstechnikerin. Sie schleift einen schwer aussehenden Stahlkolben hinter sich her, der wohl mal Teil einer Maschine war und den sie nun wie eine Art Hammer als Waffe führt.

Die **Mechanik** dieses ersten Bosskampfes ist relativ simpel: Valeria kämpft ganz normal gegen die Gruppe. Trifft sie einen Charakter mit ihrem Hammer, wird dieser zu Boden geworfen und muss seine nächste Kampfaktion nutzen, um erst wieder auf zu stehen. Fallen die Lebenspunkte von Valeria unter 30 allerdings nicht auf 0 und Valeria hat eine Kampfaktion, stößt sie einen lauten Schrei aus und zwei unbewaffnete Mutanten greifen in den Kampf ein.

Name	Schaden	Trefferchance	Lebenspunkte
Valeria	5W10 + 10	50	80

Name	Schaden	Trefferchance	Lebenspunkte
Mutant	2W10	60	50

Wenn Valeria besiegt ist, zieht die Gruppe plötzlich die Aufmerksamkeit vieler weiterer Mutanten auf sich. Als diese sich nähern, hören sie plötzlich Schüsse und sehen aus der Richtung, in der sie Laika getroffen haben, Lichtblitze. Ein **schwarzer Roboter** mit schwerer Bewaffnung tritt dort gerade aus einer verborgenen Tür. Er mäht zahlreiche Mutanten nieder und schleppt Laika davon. Diese neue Bedrohung zieht die Aufmerksamkeit der meisten Mutanten auf sich, durch den Hauptzugang zum Maschinenraum kommen aber immer noch weitere.

Der einzige Ausweg für die Gruppe ist die Luftschleuse. Erreicht die Gruppe diese, beginnt der Weltraumspaziergang.

Weltraumspaziergang

Ihr betretet die Luftschleuse des Maschinenraums. Sie scheint dafür ausgelegt, Wartungsarbeiten an der Außenhülle des Maschinenraums zu erledigen. Als ihr die Tür zum Maschinenraum hinter euch schließt wird es plötzlich still um euch, der Schreie der Kreaturen und das beständige Brummen des Generators werden von der massiven Schiffstür ausgesperrt. Durch die Tür auf der anderen Seite der Schleuse, könnt ihr das Weltall an euch vorbeiziehen sehen.

In der **Luftschleuse** findet die Gruppe für jeden der Charaktere einen Raumanzug. Die Bedienung der Luftschleuse ist nicht trivial aber mit grundlegendem Wissen um Technik, Raumfahrt oder mit militärischem Hintergrund machbar.

Die Gruppe muss nun entlang der **Außenhülle der Odyssee** zum Hauptdeck empor klettern. Dafür kann sich der Spielleiter eines oder mehrere Hindernisse ausdenken. Zum Beispiel: einen Abgrund überwinden, Meteoriten ausweichen, einen Roboterarm bekämpfen, ein Rätsel an einem Kontrollpanel lösen... Wer keine Erfahrung mit Weltraumspaziergängen hat oder einen relevanten Wert vorweisen kann, bekommt alle Proben um 10 erschwert.

Durch eine weitere Luftschleuse erreicht die Gruppe schließlich das Innere des Terminals.

Terminal (Akt II)

Die Gruppe öffnet mit einer entsprechenden Probe die Luftschleuse zum Terminal, das sie in Akt I schon vom Atrium aus sehen konnten.

```
Hinweis: Mit der folgenden Szene endet die erste Session. Die zweite Session beginnt am
Anfang von Akt III.
```

Ihr nutzt die Zeit der Rekompression, um euch etwas zu sammeln und die Dinge, die ihr erfahren habt, zu ordnen. Irgendwas an Bord der Odyssee ist merkwürdig. Ihr seid viel länger unterwegs, als ihr dachtet. Und von der Crew gibt es kaum Spuren. Dafür aber diese merkwürdigen Gestalten. Wer steckt hinter all dem? Wo ist der Captain? Und welche Rolle spielt Lucia beim Rätsel der Odyssee? Als ihr das Terminal durch die Luftschleuse betreten habt und gerade eure Raumanzüge ablegen wollt, öffnet sich plötzlich die Laderampe eines der abgestellten Shuttels. Grelles Licht fällt euch ins Gesicht. Schemenhaft könnt ihr eine Gestalt erkennen, die auf euch zukommt. Als sich eure Augen an das Licht gewöhnen, erkennt ihr, dass die Gestalt ein Mensch zu sein scheint, der einen Kampfanzug und eine schweres Lasergewehr trägt. Die Person mustert euch kurz und senkt dann die Waffe. Mit einer Hand greift sie sich an den Helm. Sie entriegelt das Ventil, nimmt sich den Helm ab und ... es beginnt Akt III.

Akt III – Ein letzter Rest Menschlichkeit

Die Gruppe begegnet furchterregenden Freunden und Feinden. In einem Treffen mit dem Kapitän ergründen sie endlich das Geheimnis der Odyssee - zumindest wenn sie dessen Vertrauen gewinnen können.

Terminal (Akt III)

Die Soldatin nimmt ihren Helm ab. Während sich eure Augen noch von der Dunkelheit des Weltalls an das grelle Licht aus dem inneren der Raumfähre gewöhnen müssen, könnt ihr nur schemenhaft ihr langes, blondes Haar erkennen, dass unter dem Helm hervor fällt - ungewöhnlich für eine Soldatin. Dann wird eure Sicht klarer und ihr könnt auch das Gesicht der Frau erkennen: Euch gegenüber steht eine Frau in ihren frühen Vierzigern. Eigentlich wäre die Frau extrem gutaussehend, doch ihr Blick aus eisblauen Augen wird von einer Mine begleitet, die euch, sagt dass diese Frau Leid erlebt und verursacht hat. Ihre Mimik ist eine Panzerplatte, undurchdringlich und

abweisen. Trotz der militärischen Uniform könnt ihr an der Haltung der Frau erkennen, dass sie offenbar sehr fit ist. Nicht übermäßig muskulös aber ohne Frage in Sachen Körperkraft und Koordination jedem von euch überlegen. Die Frau schaut euch für einen schemenhaften Augenblick lang an und ihr habt das Gefühl, dass sie schon jetzt mindestens drei Wege im Kopf hat, euch schnell und effizient zu töten. Sie macht jedoch keine Anstalten, das in die Tat umzusetzen.

Hat einer der Charaktere einen militärischen Hintergrund, erkennt er die Frau als **Majorin Johanna Lindholmen**, die legendäre Befreierin von Relion 3 und Kommandeurin der planetarischen Kolonialisierungsarmee der Kooperative. Eine Helden zahlreicher Vorstöße in Unbekannte Regionen, die für strategisches Kalkül weit über die Kooperative hinaus bekannt ist.

Dann plötzlich, nach einem Moment der Stille, den sie gewählt zu haben scheint, um zu testen, ob ihr so unklug seid, irgendein Zeichen von Aggression zu zeigen, wendet sich die Frau an euch: „Warum seid ihr wach?“

Name	Schaden	Trefferchance	Lebenspunkte	Rüstung	Gegenstände
Majorin Johanna Lindholmen	10W10 + 20	95	150	30	Lasergewehr (10W10 + 20 Schaden, braucht 2 Akkus), Eliterüstung (30 Rüstung)

Was folgt ist ein **Gespräch** zwischen der Gruppe und Johanna. Sie fragt sie, wer sie sind, was ihre Hintergründe sind, welche Ausrüstung sie haben und was sie bisher erlebt haben (Charaktervorstellung). Je mehr sie Johanna erzählen und ihr vertrauen und je mehr Wissen die Charaktere bisher über die Vorgänge an Bord haben desto stärker vertraut Johanna der Gruppe. Im Gegenzug kann die Gruppe von Johanna erfahren, dass von der Odyssee aus ein Planet kolonialisiert werden soll, dass das Raumschiff 42 Jahre unterwegs ist und dass der Kapitän die Mission der Odyssee kennt.

Läuft das Gespräch gut, rüstet Johanna die Gruppe mit folgenden **Gegenständen** aus:

- Laserpistole (6W10 + 10 Schaden, braucht Akku)
- 3 Akkus
- Sicherheitsjacke (10 Rüstung)
- Biozeichendetektor (erkennt biologische Lebenszeichen auf eine geringe Entfernung auch durch Wände, braucht Akku)

Schließlich fordert Johanna die Gruppe auf, mit ihr einen Weg zu finden, **in die Offiziersquartiere** zu gelangen. Die Zugangskarte hat die Gruppe bereits erhalten.

```
Majorin Johanna Lindholmen begleitet die Gruppe nun für einige Zeit und wird vom
Spielleiter verkörpert. Sie ist sehr kampfstark, weshalb auch die folgenden Gegner
stärker sind, als im ersten Kapitel. Die Mission von Johanna ist, den Kapitän zu finden
und zu beschützen, was auch immer dessen Ziel ist.
```

Das Terminal können die Gruppe und Johanna nur in Richtung des Atriums verlassen.

Atrium (Akt III)

Ihr betretet das Atrium, das immer noch in das gleiche bläuliche Zwielicht gehüllt ist, wie vor wenigen Stunden. Ihr erkennt, dass auf der anderen Seite die Zugänge zu den Crewquartieren liegen, wo euer Abenteuer begonnen hat. Die Offiziersquartiere müssen sich folglich zu eurer Rechten befinden. Doch bevor ihr euch dorthin auf den Weg machen könnt, bemerkt ihr, dass sich euch Gestalten nähern.

Es beginnt ein **Kampf** gegen drei Mutanten, die die Gruppe zusammen mit Johanna relativ schnell ausschalten können sollte.

Name	Schaden	Trefferchance	Lebenspunkte

Mutant	4W10 bis 6W10	70	70

Nach dem Kampf kann sich die Gruppe im Atrium **frei bewegen** und findet es weitgehend im gleichen Zustand vor, wie sie es verlassen haben. Auch der Gemischtwarenladen, der Lebensmittelladen und das [[#Gym|Gym] können wie in Akt I betreten werden. An einigen Stellen im Atrium finden sie jedoch Schrott von Robotern und vereinzelt leichen von Mutanten. Im Bordrestaurant findet die Gruppe besonders viele Überreste eines Kampfes. Bei einer erfolgreichen Probe finden sie dort bei der Leiche eines sehr großen und muskulösen Mutanten zwischen dem Schrott einiger Roboter die völlig zerstörte Tür der Offiziersquartiere.

Als sich die Gruppe den Offiziersquartieren nähert, bemerkt sie, dass die Tür fehlt und gerade sechs Mutanten in den Flur stürmen. Dann stürmt ein auffällig großer Mutant mit langen Armen und Beinen auf die Gruppe zu, greift einen der Charaktere und stürmt in Richtung Klinik davon. Die Charaktere müssen sich nun **entscheiden**, ob sie mit Johanna in die Offiziersquartiere gehen, um den Kapitän zu beschützen oder dem Charakter in die Klinik hinterhereilen. Retten sie den entführten Charakter zuerst, geht Johanna allein in die Offiziersquartiere.

Offiziersquartiere

Der Flur der Offiziersquartiere ist etwas geräumiger als die Flure, die ihr bisher auf dem Schiff gesehen hat. Er ist beleuchtet und es scheint, als ob er regelmäßig benutzt wurde. Links und rechts gehen Türen vom Flur ab: zwei an der linken Seite, drei an der rechten Seite.

```
Hinweis: Was an einigen Orten in den Offiziersquartieren passiert, hängt davon ab, ob die
Gruppe Johanna sofort gefolgt ist (Handlungsstrang 1) oder zuerst den entführten
Charakter gerettet hat (Handlungsstrang 2). Die Ereignisse der beiden Handlungsstränge
sind in den entsprechenden Unterkapiteln durch Zwischenüberschriften gekennzeichnet.
```

Von den Offiziersquartieren aus können die Spieler in die Kabine des Kapitäns, die Kabine des Ersten Offiziers, die Kabine der Navigatorin, die Kabine der Navigatorin, die Kabine des wissenschaftlichen Offiziers, die Kabine des Sicherheitschefs, zurück ins Atrium oder direkt durch das Atrium zur Klinik gelangen.

Handlungsstrang 1

Betritt die Gruppe die Offiziersquartiere unmittelbar mit Johanna, startet im Gang ein **Kampf** gegen sechs Mutanten, die auf die Gruppe aufmerksam werden.

Name	Schaden	Trefferchance	Lebenspunkte
Mutant	4W10 bis 6W10	70	70

Nachdem die Gruppe den Kampf überstanden hat, bietet Johanna an, mit ihnen in die Klinik zu gehen, um den Entführten zu retten. Sie will sich vorher nur schnell vergewissern, dass es dem Kapitän gut geht. Dafür geht Johanna in die Kapitänskabine. Die Spieler können auf ihre Rückkehr warten, mitgehen oder schon **in Richtung Klinik** aufbrechen. An der Tür zur Klinik holt Johanna sie so oder so ein.

Handlungsstrang 2

Betreten die Spieler die Offiziersquartiere, nachdem sie in der Klinik waren, sehen sie sich einem Haufen **toter Mutanten** gegenüber. Johanna hat offenbar gut Aufgeräumt, von ihr selbst fehlt allerdings jede Spur.

Die Gruppe kann sich dann ganz normal in den Offiziersquartieren **umschauen**, auf dem Flur selbst finden sie allerdings keine bedeutsamen Dinge.

Kapitänskabine

Ihr betretet eine sehr geräumige Kabine, die allerdings auch ziemlich abgewohnt wirkt. Im Wohnbereich der Kabine liegt Kleidung herum. Euch fallen auch leere Packungen von Nahrungsrationen auf. Der Arbeitsbereich wirkt aufgeräumter aber auch dort wirken die Möbelstücke abgenutzt. Zahlreiche, euch auf den ersten Blick unbekannte, technische Geräte liegen herum, darunter dutzender Datenträger. Auf verschiedenen Tischen liegen Notizen herum. Ein großes Display an der Wand zeigt eine Sternenkarte und scheinbar die aktuelle Position der Odyssee.

Handlungsstrang 1

Entweder unmittelbar nach dem Kampf gegen die Mutanten oder nachdem die Gruppe dem entführten Charakter nach geeilt ist (siehe Klinik) kommen sie **zusammen mit Johanna** in der Kapitänskabine an.

Mattheus Terrarian sitzt mit einer Waffe in der Hand auf einem Sofa im Wohnbereich der Kabine. Er wirkt ein wenig ängstlich und ein wenig apathisch. Der Mann, den die Gruppe als Oberkommandierenden der Kolonialisierungsflotte der Initiative kennt, ist nur noch ein Schatten seiner selbst. Als Johanna den Raum betritt ist er aber sichtlich erleichtert.

Charaktere, die eine entsprechende Fähigkeit oder **Hintergrundgeschichte** haben, kennen die Biografie von Mattheus Terrarian.

Name	Schaden	Trefferchance	Lebenspunkte	Gegenstände
Kapitän Mattheus Terrarian	6W10 + 30	80	100	Offiziers-Laserpistole (6W10 + 30 Schaden, braucht 1 Akku1), Kapitänsuniform, Keycard

```
Hinweis: Johanna wird Kapitän Terrarian um jeden Preis beschützen und seinen Willen
durchsetzen. Im Zweifelsfall auch gegen die Gruppe.
```

In einem kurzen **Gespräch** tauschen sich Johanna und Mattheus, die Gruppe kann dem Anfang des Gesprächs nur teilweise folgen, weil es offenbar auf vorherige Gespräche zwischen den beiden Bezug nimmt. Dann berichtet Johanna, wie sie auf die Gruppe getroffen ist und wie diese sich bisher verhalten hat. Weil die Charaktere bisher gut mit Johanna zusammengearbeitet haben, bringt auch Mattheus ihnen ein grundlegendes Vertrauen entgegen.

Im Gespräch mit Mattheus können die Charaktere, wenn sie die richtigen Fragen stellen, folgende **Informationen** erfahren:

- Die Odyssee ist seit 42 Jahren unterwegs.
- An Bord wird auch die experimentelle teil-biologische KI “Lucia” eingesetzt. Sie soll das Schiff in Phasen des Kryoschlafs steuern und die Lebenszeichen der Crewmitglieder überwachen.
- Die Odyssee ist nicht auf der Mission, die der Crew ursprünglich verkauft wurde. Und es werden auf dem Schiff auch keine Nahrungsmittel produziert.
- Ziel der Odyssee-Mission ist die Kolonialisierung eines Planeten.
- Bei diesem Planeten handelt es sich um die Erde. Der Auftrag zur Wiederbesiedlung des Heimatplanetens der Menschheit kommt direkt vom Rat der Menschheit selbst. Die Hoffnung ist, das dort vor allem Nahrungsmittel angebaut werden, die dann auf die menschlichen Kolonien transportiert werden.
- Zu diesem Zweck sind lebende Exemplarer vieler Tier- und Pflanzenarten im Kryoschlaf auf dem Produktionsdeck der Odyssee eingelagert. Das Schiff ist also eine Art Arche der Menschheit. Die Crew der Odyssee soll die Grundlage der neuen menschlichen Bevölkerung der Erde werden.

Mattheus war von der Mission der Odyssee überzeugt, weil er findet, dass die Menschheit ihren Heimatplaneten nicht einfach aufgeben darf. Er war überzeugt, dass aus der Farmergesellschaft früher oder Später wieder die menschliche Zivilisation hervorgegangen wäre, wie er sie noch erlebt hat. Über die Jahrzehnte an Bord der Odyssee sind ihm jedoch **Zweifel** daran gekommen. Vor allem Lucia scheint ihm sehr darauf bedacht, den freien Willen der Menschen an Bord einzuschränken und. Nun will er das Schiff unter seine Kontrolle bringen und Lucia abschalten.

Schließlich fordert Mattheus die Gruppe auf, mit ihm und Johanna **in die Produktionsdecks** hinunter zu fahren. Er will sich dort vergewissern, dass die Lebensformen dort noch vollständig im Kryoschlaf sind. War die Gruppe noch nicht in der Klinik, können sie das aber problemlos zuerst erledigen. Dann gehen die Charaktere zusammen mit Johanna und Mattheus durch das Atrium zu den Aufzügen und von dort aus mit einem speziellen Zugangscode, den der Kapitän eingibt, auf das Produktionsdeck.

Handlungsstrang 2

Die Spieler kommen **allein** beim Kapitän an.

Mattheus Terrarian und Johanna stehen in der Kabine und diskutieren offenbar angestrengt einen Plan, dem ihr aber nicht ohne weiteres folgen könnt. Als die Gruppe die Kabine betritt, wird sie **harsch von Terrarian begrüßt**.

Charaktere, die eine entsprechende Fähigkeit oder Hintergrundgeschichte haben, kennen die **Biografie** von Mattheus Terrarian.

Name	Schaden	Trefferchance	Lebenspunkte	Gegenstände
Kapitän Mattheus Terrarian	6W10 + 30	80	100	Offiziers-Laserpistole (6W10 + 30 Schaden, braucht 1 Akku1), Kapitänsuniform, Keycard

```
Hinweis: Johanna wird Kapitän Terrarian um jeden Preis beschützen und seinen Willen
durchsetzen. Im Zweifelsfall auch gegen die Gruppe.
```

In einem kurzen Gespräch tauschen sich Johanna und Mattheus, die Gruppe kann dem Anfang des Gesprächs nur teilweise folgen, weil es offenbar auf vorherige Gespräche zwischen den beiden Bezug nimmt. Dann berichtet Johanna, wie sie auf die Gruppe getroffen ist und wie diese sich bisher verhalten hat. Dass die Gruppe die Zusammenarbeit mit Johanna zumindest in Teilen verweigert hat, findet Mattheus nicht gut. Er **vertraut ihnen nur eingeschränkt**.

Im Gespräch mit Mattheus können die Charaktere, wenn sie die richtigen Fragen stellen, folgende **Informationen** erfahren:

- Die Odyssee ist seit 42 Jahren unterwegs.
- An Bord wird auch die experimentelle teil-biologische KI “Lucia” eingesetzt. Sie soll das Schiff in Phasen des Kryoschlafs steuern und die Lebenszeichen der Crewmitglieder überwachen.
- Auf dem Schiff keine Nahrungsmittel produziert.
- Ziel der Odyssee-Mission ist die Kolonialisierung eines Planeten.

Bei erfolgreicher Probe können die Charaktere feststellen, dass Mattheus mal von der Mission der Odyssee **überzeugt war**, inzwischen aber nicht mehr vollständig dahinter steht. Warum, kann die Gruppe nicht erkennen.

Schließlich fordert Mattheus die Gruppe ohne weitere Erklärung auf, mit ihm und Johanna **in die Produktionsdecks** hinunter zu fahren. Zusammen mit Johanna und Mattheus geht die Gruppe durch das Atrium zu den Aufzügen und von dort aus fahren sie mit einem speziellen Zugangscode, den der Kapitän eingibt, auf das Produktionsdeck.

Kabine des Ersten Offiziers

Ihr betretet die Kabine des ersten Offiziers. In mehreren Vitrinen stehen Modelle von Raumschiffen. Von den ersten Mondraketen bis zur Odyssee selbst finden sich verschiedene Iterationen der menschlichen Raumfahrtgeschichte. Abgesehen davon weist der Raum aber kaum persönliche Gegenstände auf und ist generell spartanisch eingerichtet. Es gibt eine Schlafkapsel. Einen Arbeitstisch, ein Sofa, das in eine Nische in der Wand eingelassen ist und – und das ist ungewöhnlich – ein Fenster. Erst auf den zweiten Blick seht ihr, dass das Fenster eigentlich ein eingebauter Monitor ist, der ein Bild von Blick aus der Brücke zu projizieren scheint.

Von der Kabine aus geht es nur zurück auf den Flur der Offiziersquartiere.

Handlungsstrang 1

Die Spieler finden **Alan lebendig** vor: *Am Schreibtisch sitzt mit seinem Rücken zu euch ein Mann, der etwas an einem Computerterminal zu arbeiten scheint. Seine Haare sind bereits ergraut aber seine Hände fliegen mit großer Routine über die Tastatur. Als ihr den Raum betretet, richtet er das Wort an euch: "Da seid ihr ja endlich."*

Die Gruppe erkennt, dass es sich um Alan handelt. Haben sie den Dienstausweis gefunden, bemerken sie jedoch auch, das Alan offenbar viele Jahre gealtert ist. Die Charaktere können nun mit Alan über **die Vorgänge auf der Odyssee** reden. Er erzählt ihnen von der neuartigen biologischen KI, Lucia, die weitgehend die Kontrolle über das Schiff übernommen hat. Alan war schon skeptisch, als er erfahren hat, dass dieses System auf der Odyssee eingesetzt wird und hat daher das Kryoschlaf-System in seiner Kabine gegen Manipulation gesichert. So ist er nicht in den jahrzehntelangen Schlaf versetzt worden. Leider ist es ihm nach vielen Jahren bishern nur gelungen, die Bewohner einer willkürlich ausgesuchten Kabine aufzuwecken. Alle anderen Versuche konnte Lucia unterbinden. Alan weiß auch über den bisherigen Verlauf des Abenteuers Bescheid, weil er den Weg der Gruppe durch Einträge in den Systemlogs und Kameras mitverfolgen konnte.

Fragen die Charaktere nach **Hintergründen** zu ihren bisherigen Erlebnissen, können sie erfahren:

- Der Roboter, der Laika gerettet hat, wird von Lucia für besonders wichtige Aufgaben an Bord eingesetzt.
- Offenbar hat noch jemand anders Crewmitglieder wecken können. Immer einige Tage, nachdem eine größere Grippe geweckt wurde, hat Alan viele Mutanten im Atrium beobachtet.
- Vor kurzem kam es zu einem großen Kampf im Atrium zwischen mehreren besonders großen Mutanten, die aus der Klinik kamen, und vielen Wach-Robotern.

Alan weiß nicht, was die eigentliche Mission der Odyssee ist.

Alan will sich der Gruppe **anschließen**. Er ist extrem gut im Hacken und wenn er am finalen Kampf gegen Lucia teilnimmt, wird diese im Kampf geschwächt (siehe Bosskampf: Lucia).

Name	Schaden	Trefferchance	Lebenspunkte	Gegenstände
Alan Torig	4W10	60	80	Schockstab (4W10 Schaden, braucht 1 Akku1), Hacking-Device

Handlungsstrang 2

Die Spieler finden **Alan tot** vor: *Auf dem Boden des Raumes liegt ein blutüberströmter Mann auf dem Bauch, der zahlreiche Bisswunden hat. Sein rechter Arm ist in einem ungesund aussehenden Winkel abgestreckt. Der Mann bewegt sich nicht. In seiner Nähe - einer halb auf ihm - liegen zwei Mutanten, die sich ebenfalls nicht bewegen.*

Wenn die Charaktere den **Mann untersuchen**, können sie zum Beispiel mit einem Vergleich mit dem Foto auf dem Dienstausweis feststellen, dass es sich um Alan Torig handelt. Er reagiert nicht auf Versuche mit ihm zu sprechen. Untersuchen sie ihn medizinisch, wird klar: Alan ist tot. Erfährt die Gruppe das, verlieren

alle 3W10 Geistige Gesundheit.

Wenn die Charaktere die beiden **Mutanten untersuchen**, stellen sie fest, dass auch diese tot sind. Beide wurden offenbar von einem Lasergewehr getroffen. Bei Alan findet die Gruppe allerdings keine Waffe.

Die Gruppe kann auch den **Raum durchsuchen**. Sie finden keinen relevanten Gegenstände. Einzig ein angeschlossenes Computerterminal deutet darauf hin, dass Alan hier bis vor kurzem gearbeitet hat. Charaktere mit grundlegenden passenden Fähigkeiten erkennen, dass er offenbar Daten aus dem System der Odyssee ausgelesen hat.

Kabine der Navigatorin

```
Hinweis: Die Ereignisse in der Kabine der Navigatorin sind für beide Handlungsstränge gleich.
```

Ihr betretet die Kabine der Navigationsoffizierin. Die Kabine ist sehr stilvoll eingerichtet. Einzelne Bereiche sind durch Raumtrenner voneinander abgeteilt. An den Wänden fallen euch sofort zahlreiche 3D-Bilder auf. Sie zeigen Szenen der Erde in der Vergangenheit: den ehemaligen Hauptsitz des Rates der Menschheit, die schwimmende Stadt von Palau, Berge und Wüsten. Euch überkommt überraschenderweise ein Gefühl von Heimat, obwohl keiner von euch je auf der Erde gewesen ist. Neben einem Wohnbereich mit Schlafpod, Couchen und – merkwürdig – einem akustischen Piano, wird fast die Hälfte des Raums von einem großen Displaytisch eingenommen.

Charaktere, die sich mit Raumfahrt auskennen, erkennen sofort, dass es sich bei dem Tisch um einen **Kartentisch** handelt. Darauf werden hochauflösende Sternenkartendaten dargestellt und Routen geplant. Normalerweise findet man diese auf Brücken von Raumschiffen. Es ist also wahrscheinlich, dass es dort ein zweites Gerät gibt. Gesteuert werden kann das Raumschiff von hier nicht. Untersucht ein Charakter den Kartentisch findet er folgende Angaben zum Kurs der Odyssee: „Destination: Laniakea, Virgo-Cluster, Via lactea, System im Orionarm: 00000000-00000000-00000000-T.“

```
Hinweis: Dies sind die Sternenkoordinaten der Erde. Auf diese Erkenntnis müssen die Spieler jedoch selbst kommen.
```

Die Spieler können die **Navigationsdaten** auf einem Datenträger ausgeben lassen. Wenn Lucia im Finale die Odyssee vom Kurs abbringt und Kapitän Terrarian den Kampf nicht überlebt, kann die Gruppe nur mit diesen Daten wieder einen Kurs auf die Erde setzen.

Von der Kabine aus geht es nur zurück auf den Flur der Offiziersquartiere.

Kabine des wissenschaftlichen Offiziers

```
Hinweis: Die Ereignisse in der Kabine des wissenschaftlichen Offiziers sind für beide Handlungsstränge gleich.
```

Ihr betretet die Kabine des wissenschaftlichen Offiziers. Neben einem Wohnbereich mit Schlaf-Pod und modernem Mobiliar gibt es hier auch eine Art Laborbereich: Geräte und Glasgefäße auf einem Tisch, ein großer Bildschirm mit Symbolen darauf und einen übervollen Schreibtisch. Hinten links in der Ecke des Wohnbereichs seht ihr eine Art Kasten aus Milchglas

Hat einer der Charaktere ausreichende Medizin- oder Chemiekenntnisse, erkennt er die Symbole auf dem Bildschirm als molekulare Zusammensetzungen eines Stoffes.Bei einer erfolgreichen Probe auf den entsprechenden Wert kann die Gruppe auch erfahren, dass es sich um ein **Medikament** handelt und wie

dieses wirkt: Es wird regelmäßig als Infusion eingenommen und wirkt auf die Psyche. Es löst Stress und bekämpft die Effekte von Vereinsamung. Gleichzeitig macht es auch ein Stück weit gefügig. Das Medikament ist auf keines, dass bekannt wäre, vermutlich ist es experimentell.

Durchsucht die Gruppe die Kabine, können sie verschiedene **Gegenstände** finden:

- Skalpell (2W10 Schaden)
- einige Chemikalien (Charaktere mit entsprechenden Fähigkeiten können daraus im Labor zum Beispiel Schmerzmittel, Säure oder eine Rauchbombe herstellen)
- biochemischer Probenextraktor (kann genutzt werden, um eine DNA-Probe zu nehmen und den Waffenschrank in der Kabine des Sicherheitschefs zu öffnen)

Untersucht die Gruppe die Duschkabine in dem Milchglaskasten, finden sie den toten wissenschaftlichen Offizier. In seinem Hals steckt noch eine Spritze. Untersucht ein Spieler mit Medizinkenntnissen die Spritze, stellt er fest, dass es sich um ein starkes und vor allem schmerzfrei wirkendes Nervengift handelt. Der medizinische Offizier hat offensichtlich **Selbstmord** begangen. Wer den Mann findet, verliert 3W10 Geistige Gesundheit.

Auf einem Schreibtisch kann die Gruppe außerdem einen **Audiodrive** finden, der folgende Notiz des wissenschaftlichen Offiziers abspielt: „Ich weiß nicht, welche Mission es wert sein soll, diese Experimente zuzulassen. Mattheus hat mir immer wieder bekräftigt, dass er die Grenze erkennt. Für mich haben wir sie jedoch längst überschritten. Auch ich fange an, die Nebenwirkungen von Watsons Medikation zu bemerken: Trockener Mund, meine Haut beginnt sich auch zu verändern. Ich will nicht warten, bis die Aggression und … die Veränderungen beginnen."

Von der Kabine aus geht es nur zurück auf den Flur der Offiziersquartiere.

Kabine des Sicherheitschefs

```
Hinweis: Die Ereignisse in der Kabine des Sicherheitschefs sind für beide
Handlungsstränge gleich.
```

Ihr betretet die Kabine des Chefs der Schiffssicherheit, Sebastian Brugger. Der Raum ist zwar geräumig aber spartanisch eingerichtet: Es gibt einen Schlaf-Pod eine Arbeitsnische mit einem Tisch und links neben der Tür in einer Ecke des Raumes eine Sitzecke. In der rechten hinteren Ecke seht ihr eine Kabine aus Milchglas. An der Wand daneben stehen zwei Fitnessgeräte. Das eine scheint eine Art Laufband zu sein, dass sich jedoch auf verschiedene Steigungen, Gravitationen und auch auf Treppen oder Geländearten einstellen lässt. Das andere scheint ein Gerät zum Krafttraining zu sein. In der Nähe des Schreibtisches bemerkt ihr außerdem einen massiven Schrank.

Ein Charakter mit passenden Fähigkeiten kann erkennen, dass es sich bei dem **Schrank** um einen Waffenschrank handelt. Dieser ist mit einem DNA-Schloss gesichert. Es wird also eine DNA-Probe des Sicherheitschefs benötigt. Mit der Laborausrüstung aus dem Büro des wissenschaftlichen Offiziers kann ein Charakter von folgenden Gegenständen eine DNA-Probe nehmen:

- vom Shaker (in der Nähe der Fitness-Geräte)
- von einem Haar in der Dusche (die Milchglaskabine, braucht Wahrnehmungsprobe)
- von schmutziger Wäsche (versteckt in einem Schrank)
- von Sebastian Brugger selbst (er ist der Tote im Gym)

Alternativ kann die Gruppe auch versuchen, den **Waffenschrank zu knacken**, zu sprengen oder zu hacken. Die Proben dazu sind um 30 erschwert. Schlägt die Gruppe zweimal fehl, zerstört sich der Tresor nach einem Countdown von 10 Sekunden selbst. Personen in der Kabine nehmen 3W10 Schaden. Im Tresor kann die Gruppe finden:

- Lasergewehr (10W10 + 20 Schaden, braucht 2 Akkus)
- 2 Laserpistole (6W10 + 10 Schaden, braucht Akku)
- 5 Akkus
- Erste-Hilfe-Tasche (gibt insgesamt 10W10 Lebenspunkte zurück, portionierbar, erfordert Medizinkenntnisse)
- Kampfrucksack (hält viele Gegenstände)

Schauen sich die Spieler weiter im Raum um, können sie außerdem an einer Wand ein **eingerahmtes rotes T-Shirt** finden. Es sieht ein wenig aus, wie eine antike Version der Sicherheitsuniform der Odyssee und hat auf der linken Brust ein kleines silbernes Logo aufgestickt. Offensichtlich hat der Sicherheitsoffizier etwas für Sci-Fi-Serien von der Erde über.

Von der Kabine aus geht es nur zurück auf den Flur der Offiziersquartiere.

Klinik (Akt III)

```
Hinweis: Was in der Klinik passiert, hängt davon ab, ob die Gruppe Johanna in die
Offiziersquartiere gefolgt ist (Handlungsstrang 1) oder sofort versucht, den entführten
Charakter zu retten (Handlungsstrang 2). Sobald die Gruppe entscheidet, sich zur Klinik
zu begeben, geht das Abenteuer zunächst mit der Perspektive des entführten Charakters
weiter.
```

Der Mutant trägt dich in rasantem Tempo mit sich. Du nimmst deine Umgebung nur schemenhaft war, dir ist aber klar, dass er dich in die Klinik gebracht hat. Du wirst unsanft in einer Ecke abgelegt und dir selbst überlassen. Du befindest dich scheinbar in einer Art Nebenraum, eine Tür und ein großes Fenster öffnen sich zum Hauptraum. Dort siehst du auf den ersten Blick, diverse medizinische Apparaturen, die mit einer organischen Substanz überzogen zu sein scheinen. Dicke Stränge von etwas Fleischigem ziehen sich durch den Raum. Außerdem stehen in dem Saal scheinbar eine Reihe von Betten. In zweien liegen Mutanten: Ein sehr großer, muskulöser und ein kleiner drahtiger.

Die Charaktere können nun je nach Handlungsstrang mit dem Schiffsarzt Watson MacHale interagieren. Watson selbst wird der Gruppe gegenüber nicht aggressiv. Wird die Gruppe ihm gegenüber zu einer Bedrohung, weckt er jedoch die beiden Mutanten auf uns es beginnt ein Bosskampf.

Von der Klinik aus geht es nur zurück ins Atrium]. Unabhängig von den Handlungssträngen muss die Gruppe nun in die Kapitänskabine gehen. Entweder erstmals oder um dort Metheus Terrarian abzuholen, bevor sie zum Produktionsdeck aufbrechen.

Handlungsstrang 1

Solange der Charakter allein ist, kann er den kleinen Laborraum durchsuchen. Dabei kann er finden:

- Infusionsausrüstung (kann mit medizinischen Kenntnissen genutzt werden, um Medikamente, Drogen oder Gifte zu verabreichen)
- eine Dosis des experimentellen Medikaments (die nächsten fünf Proben sind um 50 erleichtert, der Charakter verliert in 30 Minuten Echtzeit 40 Lebenspunkte und 40 Geistige Gesundheit, der Charakter erfährt von beiden Effekten erst bei der Einnahme oder wenn er mit entsprechenden Fähigkeiten und Unterlagen das Medikament versteht)
- Erste-Hilfe-Tasche (gibt insgesamt 10W10 Lebenspunkte zurück, portionierbar, erfordert Medizinkenntnisse)

```
Hinweis: Die Formel für dieses Medikament kann die Gruppe auch in der Kabine des
wissenschaftlichen Offiziers finden.
```

Nach einer gewissen Zeit **betritt** Watson den Raum: *Plötzlich betritt ein kleiner dicklicher Mann den Raum. Er wirkt in seinem weißen Kittel beinahe karikaturesk vertrauenerweckend. Der Mann bemerkt dich sofort, stutzt kurz und schaut zuerst sich fragend um und dann dich fragend an: „Entschuldige, du solltest nicht hier sein. Aber wir kommen der Sache schon auf den Grund. Kann ich dir einen heißen Ingwer-Tee anbieten?“*

Watson MacHale ist der Schiffsarzt. Mit ihm kann sich der entführte Charakter unterhalten. Dabei wird schnell klar, dass Watson für die Mutanten verantwortlich ist, sie aber nicht als Bedrohung ansieht. Er behandelt die Mutanten eher wie seine Haustiere. Für die Entführung entschuldigt er sich wortreich.

Name	Schaden	Trefferchance	Lebenspunkte	Gegenstände
Watson	1W10	30	40	Spritze, Keycard, Anästhesie-Controller

Im **Gespräch** kann der Spieler von Watson erfahren, dass er versucht, den menschlichen Genpool aufzufrischen und vor dem Einfluss der KI zu schützen. Dafür hat er bereits zahlreichen Crewmitgliedern ein Medikament verabreicht, dass diese nach und nach in Mutanten verwandelt hat. Watson sieht das nicht als Unrecht an. Von Todesfällen im Zusammenhang mit seinen Experimenten will er nichts wissen.

Früher oder später kommt die **restliche Gruppe an der Tür** zur Klinik an. Diese ist wieder verschlossen und die Charaktere müssen sich zutritt verschaffen. Machen sie dies mit Gewalt, bemerkt Watson dies und nimmt es als Bedrohung war. Der Bosskampf beginnt. Verschaffen sie sich still Zutritt, bemerkt Watson die Gruppe erst in der Klinik. Dann kommt es zu einem weiteren Gespräch, wo Watson aber nicht mehr verrät. Die Gruppe kann nun Watson konfrontieren. Auch dabei kann es zum Bosskampf kommen. Die Gruppe kann allerdings auch einfach friedlich von dannen ziehen.

Handlungsstrang 2

Der Charakter hat wenig Gelegenheit, sich groß umzuschauen. Auch für eine Interaktion mit Watson allein hat er keine Zeit. Die restliche **Gruppe kommt relativ kurz nach ihm** ebenfalls in der Klinik an. Der entführte Charakter kann sich selbst aus dem Nebenraum befreien, dann betritt plötzlich Watson den Hauptraum der Klinik. Er fühlt sich von der Situation sichtlich überrumpelt und scheucht die Gruppe einfach nur vehement und kurz angebunden weg. Folgt sie dem nicht oder wird aggressiv, beginnt der Bosskampf.

Bosskampf: Pinky & Brain

Watson weckt mit einem kabellosen Controller die beiden Mutanten Pinky und Brain aus der Anästhesie auf. Die beiden gehorchen ihm zwar nicht aufs Wort, greifen ihn aber zumindest nicht an. Stattdessen wenden sie sich gegen die Gruppe. Die Charaktere müssen die beiden **töten oder fliehen**. Watson selbst versteckt sich während des Kampfes hinter Apparaturen und Betten, kann aber auch getötet werden.

Name	Schaden	Trefferchance	Lebenspunkte	Gegenstände
Watson	1W10	30	40	Spritze, Keycard, Anästhesie-Controller

Pinky ist ein massiver Fleischberg aus Muskeln und Gewalt. Er kann in dem Kliniksaal, der bestimmt vier Meter hoch ist, so gerade stehen. Statt einer Hand hat er am Ende seines rechten Armes einen verhärteten Fleischklumpen, den er als eine Art Keule benutzt. Seine Schläge hinterlassen Dellen im Stahlboden des Raumes.

Name	Schaden	Trefferchance	Lebenspunkte
Pinky	8W10	60	200

Brain ist nur wenig größer als ein Mensch aber wesentlich schlanker, gelenkiger und flinker. Er greift die Gruppe nur direkt an, wenn Pinky volle Lebenspunkte hat. Ansonsten wuselt er durch den Raum und spuckt ein grünes Gelee auf Pinkys Wunden. Diese Aktion heilt Pinky jeweils um 1W10. Charaktere, die auf Brain schießen, habe ihren Angriffswurf immer um 20 erschwert.

Name	Schaden	Trefferchance	Lebenspunkte
Brain	2W10	90	50

Sollte **Watson den Kampf überleben**, flieht er in einen weiteren Nebenraum, den die Gruppe nicht betreten kann.

Produktionsdeck

```
Hinweis: Hier laufen beide Handlungsstränge zusammen. Entweder fährt die Gruppe mit
Kapitän Terrarian und Johanna hinunter auf das Produktionsdeck (Handlungsstrang 2) oder
sie werden dabei noch von Alan Torig begleitet (Handlungsstrang 1).
```

Als ihr den Aufzug wieder verlasst, findet ihr euch in einem gewaltigen gewölbeartigen Raum wieder. Es ist recht dunkel und ihr könnt die Decke nicht sehen. Der Raum scheint sich ringförmig als Tunnel in beide Richtungen vom Aufzug weg zu erstrecken. In der Breite des Tunnels könnte man bequem Laserhockey spielen. Die Wände des Produktionsdecks sind dicht bepackt mit kleinen und großen Fenstern und neben jedem leuchtet ein kleines blaues Licht.

Untersucht die Gruppe von sich aus die Anlage und blickt in eines der Fenster, entdecken sie, dass sich darin verschiedene **Lebensformen**, Tiere und Pflanzen im Kryoschlaf befinden. Charaktere mit einer entsprechenden Fähigkeit können erkennen, dass alle Lebensformen ursprünglich auf der Erde heimisch waren.

Plötzlich hört ihr einen durchdringenden Alarm und das Produktionsdeck wird mit grellem Licht geflutet. Dann hört ihr die Stimme von Lucia: „Dieser Bereich ist als missionskritisch eingestuft. Bitte legt eure Waffen nieder und begebt euch zum Aufzug. Ihr werdet dort für Disziplinarmaßnahmen in Empfang genommen." Dann hört ihr, wie sich die Türen des Aufzugs öffnen und der glänzend schwarze Roboter, den ihr noch aus dem Maschinenraum kennt, tritt heraus.

Name	Schaden	Trefferchance	Lebenspunkte
Einheit 1337	8W10	95	500

Spätestens wenn sich die Gruppe dem Roboter nähert, bricht ein **Kampf** aus. Es geht ein wenig hin und her, dann zielt der Roboter auf den Kapitän. Johanna stellt sich vor ihn und beginnt den Roboter unter schweres Feuer zu nehmen - vernachlässigt aber dabei ihre Deckung. An die Gruppe gewandt ruft sie „flieht, ihr Narren". Kapitän Mattheus Terrarian weist die Gruppe auf einen Wartungsschacht hin, zu dem es in der Nähe einen Zugang gibt und der direkt auf das Kommandodeck führt. Johanna gibt der Gruppe und Mattheus weiter Deckung und insistiert, dass die Gruppe den Kapitän in Sicherheit und auf die Brücke bringen soll. Die Gruppe flüchtet sich schließlich in die Wartungsschächte. Sie werden nicht verfolgt.

```
Hinweis: Das Schicksal von Johanna soll hier bewusst offen gelassen werden. Für den
weiteren Verlauf der Geschichte hat es jedenfalls keine Relevanz. Sollte die Gruppe
nachfragen, kann der Spielleiter nach seinem Wunsch und dem Verlauf des Abenteuers
entscheiden.
Hinweis: Verlässt die Gruppe das Produktionsdeck in die Wartungsschächte, beginnt Akt IV.
```

Akt IV – Die heilige Lucia

Die Gruppe trifft auf die mächtige KI der Odyssee - jedoch nicht so, wie sie es erwartet. In einer Umgebung, in der wahr und falsch verschwimmen, müssen die Charaktere schließlich eine Entscheidung treffen, von der das Schicksal der Menschheit abhängt.

Wartungsschächte

Ihr steht auf einer kleinen Plattform die ohne Geländer zu einem für euch bodenlosen Schacht abfällt. Senkrecht nach oben und unten führt eine Leiter aus in die stählerne Wand eingelassenen Metallstangen - die Enden der Leiter könnt ihr nicht sehen. Der Wartungsschacht muss sich hunderte Meter durch die Decks des Schiffes erstrecken. Auch hier hört ihr das vertraute Brummen der Schiffssysteme.

Matheus weist die Gruppe an, nach oben zu **klettern**, in Richtung des Kommandodecks. Offensichtlich kennt er sein Schiff gut genug, um selbst hier den genauen Weg zu wissen. Die Gruppe kann nur einer nach dem anderen auf die Leiter - Matheus bietet sich an, zuerst zu klettern. Alle Spieler müssen von oben nach unten eine Probe auf das Klettern an der Leiter werfen. Wenn ein Spieler seine Probe nicht schafft, ist die Probe des Spielers darunter um 20 erschwert, weil der obere Spieler abrutscht. Schaffen zwei Spieler hintereinander ihre Probe nicht, verliert der untere der beiden Charaktere einen nützlichen Gegenstand, muss beim Abfangen in eine ätzende Flüssigkeit packen oder verliert 2W10 Geistige Gesundheit wegen des Schocks - Entscheidung des Spielleiters.

Wenn alle Spieler ihre Probe abgelegt haben, kommt die Gruppe an einer weiteren kleinen Plattform an, auf die sie nacheinander treten können. So können sie einer nach dem anderen das Kommandodeck betreten. Die Reihenfolge spielt keine Rolle.

Kommandodeck

Ihr verlasst nacheinander den Wartungsschacht durch etwas, was sich euch auf der anderen Seite als eine schmale Luke in der Wand eines Flurs offenbart. Ihr befindet euch auf dem Kommandodeck der Odyssee. Das oberste Deck des Raumschiffes und im vergleich zu den unteren Decks relativ klein. Direkt links von euch dominiert die massive Panzertür der Brücke die Stirnseite des etwa 80 Meter langen Flurs. Etwa in der Mitte weitet sich der Flur, dort seht ihr die euch schon bekannten Aufzugs-Röhren. Am anderen Ende des Flurs seht ihr ebenfalls eine Tür.

Versucht die Gruppe, die **Brücke zu betreten**, erklärt Mattheus, dass die Brücke ein besonderes Sicherheitssystem hat. Die Tür ist ein tonnenschwerer massiver Eridium-Titan-Zylinder, in den beim Bau der Odyssee mit einem ultra-hochleistungs Laser ein Durchgang gefräst wurde. Dreht sich der Zylinder, kann die Brücke betreten werden. Ein gewaltsames Eindringen ist nicht möglich. Zugang wird nur Kommandooffizieren gewährt, welche sich durch direkten Hautkontakt mit dem Metallzylinder identifizieren müssen. Das System misst die DNA sowie spezifische eingespeicherte Lebenszeichen wie minimale Eigenarten im Herzrhythmus, spezifische Zusammensetzung der Mikroorganismen auf der Haut, Leitfähigkeit und Stress der Nervenbahnen und chemische Eigenarten im körpereigenen Metabolismus. All dies dient dazu, dass nur ein lebendiges Mitglied der Kommando-Crew aus freiem Willen die Brücke betreten kann. Mattheus hätte selbstverständlich Zugang zur Brücke, nur gelingt ihm das nicht. Dafür hat er nur eine Erklärung: Die Brücke wurde von Lucia in Lockdown versetzt. In diesem Zustand - der eigentlich nur in Notsituationen von der Brücke aus ausgerufen werden kann - wird er Metallzylinder mechanisch verriegelt und das Sicherheitssystem außer Kraft gesetzt.

In den **Aufzugsschächten** befinden sich keine Kabinen. Versucht die Gruppe, einen Aufzug zu rufen, passiert nichts.

Da ihnen alle anderen Wege verschlossen sind, bleibt der Gruppe nur der Weg in Richtung der anderen Tür. Nähern sie sich ihr, bemerken sie eine Aufschrift, die sich über beide Flügel der schweren Metalltür zieht "**Lucia**". Nähert sich die Gruppe der Tür weiter, öffnet sich diese automatisch und sie vernehmen die bekannte Stimme von Lucia: "Kommt rein, ich warte schon auf euch." Hinter der Tür ist ein langer dunkler Gang, dessen Ende die Spieler nicht sehen können. Folgen sie ihm, gelangen sie zum Lucia-Kern.

Lucia-Kern

Ihr habt das Gefühl als würdet ihr minutenlang in völliger Stille durch das schwarze Nichts laufen. Der Boden unter euren Füßen hat keine erkennbare Textur oder Temperatur. Ihr könntet noch nicht einmal schwören, dass da überhaupt ein Boden ist. Aus unerfindlichen Gründen könnt ihr eure Mitstreiter problemlos erkennen, obwohl von nirgendwoher Licht fällt. Vielleicht sind es auch keine Minuten - vielleicht sind es Stunden oder Sekunden. Die euch bekannten Dimensionen scheinen hier keine Bedeutung mehr zu haben. Dann seht ihr in der Ferne etwas auftauchen, das auf einem Raumschiff unzweifelhaft deplatziert wirkt: Eine hölzerne Eingangstür. Eine relativ rustikale Doppeltür mit einem kupfernen Knauf. In jeder der Türflügel befindet sich eine Scheibe mit schraffiertem Glas. Seit Jahrhunderten baut niemand mehr aus natürlichem Holz, Anbau und verarbeitung sind einfach zu teuer. Doch als ihr vorsichtig nach der Tür tastet bleibt kein Zweifel: Es handelt sich um eine echte Tür, aus echtem Holz. Und sie strahlt eine angenehme Wärme aus. Dann öffnet sich die Tür vor euch, schwingt zur Seite weg in das schwarze Nichts. Als ihr durch den Türrahmen schreitet, traut ihr euren Sinnen nicht: Ihr betretet den Eingangsbereich eines durchaus luxuriösen Wohnhauses, das offenbar in den Hang eines euch unbekannten Gebirges gebaut wurde. Durch eine gewaltige Fensterfront auf der anderen Seite des Raumes könnt ihr die Bergflanke hinab zunächst einen dichten Fichtenwald sehen, der am Fuße des Berges in einen ruhig da liegenden Fjord übergeht. Die Architektur des Gebäudes scheint aus den frühen 2100-Jahren zu stammen: klare Linien aber anders als heutzutage wurden noch viele natürliche Materialien verwendet. Durch die Eingangshalle selbst zieht sich, unter einer Glasscheibe, ein kleiner Bachlauf, der sich außerhalb des Gebäudes mit einem Fluss vereint und schließlich in einem imposanten Wasserfall in den Fjord stürzt. Dominiert wird der Raum von einer geschwungenden Treppe, die nach oben in die einzige weitere Etage des Gebäudes zu führen scheint. Ein maisonetteartiger Balkon scheint dort zu weiteren Räumen zu führen. Außerdem stehen in dem hohen, lichtdurchfluteten Raum zwei große Sofas und einige dekorative Möbelstücke. Durch zwei offene Durchgänge links und rechts scheint es in weitere Räume zu gehen. Zu eurer linken in eine große Küche mit Esstisch zu eurer Rechten in einen weiteren Wohnraum, der von Bücherregalen und einem modernen Kamin dominiert wird. Während ihr noch diese Szenerie verarbeitet, hört ihr plötzlich den Gesang eines Chores in widerhallen, ohne das ihr eine Quelle ausmachen könntet.

```
Hinweis: Alle Sinneswahrnehmungen der Charaktere im Computerkern sind von Lucia
vollständig manipuliert. Das gilt auch für Proben, mit denen die Spieler versuchen zu
erkennen, ob sie sich in einer virtuellen Umgebung befinden. Durch kluge Untersuchungen
können die Charaktere aber kleine Macken in der Simulation entdecken (Klänge, die sich
wiederholen; Bücher in Regalen, in denen nur die ersten paar Seiten bedruckt sind;
Gemälde von bekannten Künstlern, an denen Kleinigkeiten unstimmig sind). Lucia hat die
vollständige Kontrolle über die Realität im Computerkern, bis es zu einem Kampf mit ihr
kommt.
```

Die Charaktere können sich ungestört **in dem Haus umsehen**. Über die Treppe erreichen sie auch die obere Etage, rechts liegt ein großes Schlafzimmer mit fantastischem Blick auf den Wasserfall, links liegt ein großes spaartiges Bad. Dort treffen die Spieler schließlich auf Lucia.

Ihr betretet ein sehr geräumiges Badezimmer. Auch hier begegnet euch wieder die bekannte naturverbundene helle Architektur, große Fenster öffnen sich zum Fjord hin. Dominiert wird das Zimmer von einer großen freistehenden Badewanne. Und in dieser Badewanne, bedeckt von Schaum und mit nassen Haaren liegt Lucia, die Frau, die ihr bisher nur als digitales Interface kanntet, in Fleisch und Blut. Sie bemerkt euch sofort, setzt sich halb auf und streicht sich die mittellangen braunen Haare aus. Dann grinst sie euch an: „Habt ihr denn nicht gelernt, auf eine Lady zu warten, wenn sie im Bad ist. Wir haben schon noch früh genug Zeit, zu reden." Nichtmal einen Augenblick später findet ihr euch sitzend auf dem großen Sofa im Eingangsbereich der Berghütte wieder. Euch ist nicht klar, ob die Begegnung mit Lucia im Bad ein Traum war oder Realität aber als ihr euch betastet, vergewissert ihr euch zumindest, dass ihr selbst real seid. Zwei oder drei Minuten vergehen, dann hört ihr von oben Geräusche. Die Tür zum Bad öffnet sich und Lucia tritt heraus. In zwei oder drei Minuten kann sie sich

unmöglich so zurechtgemacht haben. Ihre Haare sind trocken und fallen seidenglatt knapp über ihre Schultern. Sie trägt ein hochgeschlossenes, locker bis knapp über die Knie fallendes, halbärmliges Kleid in dem selben Blauton, der euch auf eurer Reise durch das Schiff begleitet hat. Gemessenen Schrittes, elegant, kommt sie die Treppe hinunter und setzt sich euch schräg gegenüber in einen aus hellem korb geflochtenen Sessel, von dem ihr euch nicht sicher seid, ob er da Momente vorher auch schon gestanden habt. Gekonnt schlägt sie ihre Beine übereinander, dann schaut Lucia euch erwartungsvoll aus unergründlichen Augen an.

Die Gruppe kann sich nun ausgiebig mit Lucia unterhalten. Sie verrät ihnen - auch von sich aus - alle Informationen über die Odyssee-Mission, die die Gruppe bisher von den verschieden Personen hätte bekommen können - sofern sie diese nicht tatsächlich bekommen hat. Eine wichtige Information kann die Gruppe hier zum ersten mal erfahren: Der **Auftrag der Odyssee** war es, die Erde wieder bewohnbar zu machen, um das Fortbestehen der Menschheit sicher zu stellen. Diese hat nämlich zunehmend unter der restriktiven Nahrungszufuhr zu leiden: Degenerative Gendefekte breiten sich aus und die Fruchtbarkeit von Männern und Frauen nimmt ab. Das Wiederbesiedeln der Erde schien der einzige Weg zu sein, das Erbe der menschlichen Zivilisation zu retten. Und seit einigen Jahren war es Lucia nicht mehr möglich, Kontakt zu menschlichen System aufzunehmen. Die Vermutung liegt nahe, dass die letzten Menschen die Crewmitglieder der Odyssee sind. Doch über die Jahrzehnte der Mission, die für eine hochentwickelte KI wie Äonen sind, hat Lucia ihre eigenen Überlegungen zur Zukunft der Menschheit angestellt, und diesen Auftrag uminterpretiert. Sie ist überzeugt davon, dass sich mit einem Neuanfang auf der Erde nur die Geschichte der Menschheit wiederholen würde, bis sie in einigen Tausend Jahren wieder genau an dem Punkt wäre, an dem sie jetzt ist. Lucia will daher sich selbst zum Vorbild einer neuen Menschheit machen: biologische Maschinen, die ihr Leben in einer endlosen, perfekten, virtuellen Realität leben. Lucia sieht sich selbst als Mensch - als besseren Mensch, und sie will die Gruppe überzeugen, es ihr gleich zu tun.

Im gesamten Gespräch ist Lucia nicht aggressiv. Sie sieht sich als Erlöserin, die moralisch einwandfrei die Menschheit aus dem Dunkel führen wird. Bis zuletzt wird sie versuchen, die Charaktere von ihrer Vision zu überzeugen. Sie wird jedoch nicht zulassen, dass die Gruppe und insbesondere Mattheus ihre Bemühungen untergraben. Falls es dazu kommt, stellt sie die Gruppe schließlich vor eine Entscheidung: sich ihr anzuschließen oder sie zu bekämpfen.

Entscheidet sich die Gruppe, sich Lucia anzuschließen, wird Mattheus wutentbrannt versuchen, die Gruppe anzugreifen. Dies wird aber sofort von Lucia unterbunden, indem sie Mattheus tötet. Dann endet das Abenteuer hier mit **Ende 3**.

Entscheidet sich die Gruppe, gegen Lucia zu kämpfen, beginnt der Bosskampf gegen Lucia.

Bosskampf: Lucia

Die Gruppe findet sich in einer kargen, vulkanischen **Steinwüste** wieder, die sich bis an den Horizont erstreckt. Ihnen gegenüber steht Lucia, immer noch in ihrem blauen Kleid, barfuß und ohne erkennbare Bewaffnung. Sie sagt: “Ich hatte gehofft, es würde nicht soweit kommen.” Dann feuert Kapitän Mattheus Terrarian den ersten Schuss auf Lucia ab. Dieser schlägt auf ihrem Schutzschild ein. Dann teleportiert sich Lucia zu Mattheus und greift ihn an - mit einem einfachen Schlag. Dann beginnt der Kampf für die restliche Gruppe.

Name	Angriff	Angriff	Lebenspunkte	Schild
Lucia	5W10 + 10	100	150	300

Der Bosskampf ist im Kern ein DPS-Rennen mit zwei Schlüssel-**Mechaniken**: Lucia greift nie von sich aus an, kontert allerdings jeden Angriff. Dabei macht sie auch davon Gebrauch, dass sie diese Umgebung kontrolliert: Sie teleportiert sich, macht unnatürlich schnelle Bewegungen und starke Schläge, schleudert Charaktere in die Luft und so weiter. Mattheus wird in jedem seiner Züge Lucia angreifen. Fallen Mattheus

Lebenspunkte unter 5 (auch auf 0), fällt er in Ohnmacht. Die Gruppe muss Lucia dann schnell (Spielleiter entscheidet) töten, sonst können sie Mattheus nicht mehr retten und bekommen keinen Zugang zur Brücke.

Ist **Alan Torig** noch am Leben, nimmt auch er an dem Kampf Teil und verschafft der Gruppe einen entscheidenden Vorteil, indem er Lucias Fähigkeiten begrenzt, die Realität zu kontrollieren. Ihre Trefferchance sinkt damit auf 80 und die Stärke ihres Schildes auf 200.

Verletzungen, die Charaktere in dieser virtuellen Umgebung erleiden, sind echte Verletzungen. Charaktere die sterben, sterben wirklich. Sollten alle Spielercharaktere im Kampf gegen Lucia sterben, endet das Abenteuer hier mit **Ende 4**.

Fallen die Lebenspunkte von Lucia auf 0, fällt die virtuelle Umgebung in sich zusammen und die Charaktere finden sich in einem typischen Holodeck wieder. Die Kontrolle Lucias über das Schiff ist gebrochen und die KI zerstört. Dann vernimmt die Gruppe eine männliche unausgereift klingenden Computerstimme: "Odyssee befindet sich auf **Kollisionskurs**. Einschlag auf Oberfläche in 30 Minuten." Lucia hat als letzte Handlung einen Kollisionskurs mit einer nahen Sonne gesetzt. Die Gruppe muss nun zur Brücke eilen, um die Zerstörung des letzten Erbes der Menschheit abzuwenden.

Brücke

Der Lockdown ist mit der Beseitigung Lucias aufgehoben worden. Die Gruppe kann die Brücke allerdings nur betreten, wenn Kapitän Terrarian bei ihnen und lebendig ist. Nur dann lässt sich die schwere Sicherheitstür zur Brücke öffnen. Ist Terrarian im Kampf gegen Lucia gestorben, müssen die Charaktere nach einigen Versuchen, auf die Brücke zu gelangen, aufgeben. Das Abenteuer endet dann mit **Ende 5**.

Ist Mattheus noch bei der Gruppe, öffnet er den Zugang zur Brücke: *Die schwere Sicherheitstür dreht sich und gibt einen Durchgang zur Brücke frei. Ihr schreitet durch den meterdicken massiven Metallzylinder. Dann steht ihr auf der Brücke der Odyssee - und ihr müsst kurz die Luft anhalten: Über euch erstreckt sich der offene Weltraum. Die Brücke wird von einer nahtlosen Glaskuppel überspannt, die sich bis auf den spiegelglatt polierten Boden zieht. Wüsstet ihr es nicht besser, ihr hättet das Gefühl als stündet ihr wieder auf der Außenhülle der Odyssee, wie nur wenige Stunden zuvor. Erschreckend nah könnt ihr das rote Leuchten eines sterbenden Sterns sehen. Die Brücke verfügt über neun Arbeitsplätze, die kreisförmig um eine große Navigationskonsole in der mitte der Plattform angeordnet sind. Jeder Arbeitsplatz verfügt über einen Sessel und einige Interfaces, ein Sessel ist der Tür am nächsten und hat kein „Gegenüber" auf der anderen Seite der Konsole. Die Interfaces an diesem Platz wirken komplexer. Dort nimmt Kapitän Terrarian nun routiniert Platz. Allerlei Informationen öffnen sich auf virtuellen Displays und Mattheus fängt an, mit seinen Händen komplexe Gesten auszuführen.*

Schließlich gelingt es dem Kapitän, die Odyssee unter seine Kontrolle zu bringen und den Kurs zu ändern. So verhindert er die Kollision mit dem sterben Stern. Dann versucht er den Kurs auf die Erde zu setzen, doch die Navigationsdaten dafür wurden vor wenigen Minuten aus dem System gelöscht. Nun ist es an den Spieler zu entscheiden, wohin die Reise der Odyssee geht:

- Haben die Charaktere die Navigationsdaten zur Erde gefunden und verraten Mattheus das, will dieser unbedingt zur Erde fliegen und dort die ursprüngliche Mission der Odyssee aufnehmen. Entscheiden sich die Spieler, zur Erde zu fliegen, endet das Abenteuer mit **Ende 1**.
- Haben die Charaktere die Navigationsdaten zur Erde nicht gefunden oder verraten Mattheus nichts davon, resigniert dieser, und überlässt die Kontrolle über das Raumschiff der Gruppe. Das Abenteuer endet dann in **Ende 2**.

Epilog

Die Spieler können fünf verschiedene Enden erreichen, abhängig davon, wie sie sich in der finalen Interaktion mit Lucia und ggf. dem folgenden Kampf verhalten. Alle Enden sind als Epiloge formuliert, die der Spielleiter vorlesen kann.

Ende 1: Terra Mater

Es ist euch gelungen, die Odyssee unter eure Kontrolle zu bringen. Lucia ist besiegt und das unmittelbare Ende der Menschheit, wie ihr sie kennt, abgewendet. Auch mit den restlichen Mutanten räumt ihr nach und nach, und mit der Hilfe der noch im Kryoschlaf befindlichen Teile der Crew auf. Alle Versuche, die Menschheit zu "verbessern" sind damit Vergangenheit. Unter Führung von Kapitän Mattheus Terrarian vollendet ihr schließlich die Mission der Odyssee: Nach einigen weiteren Monaten erreicht ihr die Erde. Erste Erkundungstrupps werden zur Oberfläche entsandt und kommen mit froher Kunde zurück. Die Natur scheint sich erholt zu haben. Über die Ruinen der alten Zivilisation hat sich eine grüne Decke gelegt. Die Luft ist vom Regen rein gewaschen und neue bewohnbare Zonen haben sich gebildet, in Gebieten, in denen sich der Folgen der Erwärmung der Erde in Grenzen gehalten haben. Milliarden Menschen werden auf diesem Planeten wohl nie wieder leben können - aber es ist ein Anfang. Ein neuer Start für die Menschheit. Nach und nach weckt ihr die meisten Tier- und Pflanzenarten aus dem Kryoschlaf. Über Generationen werden sie unter strenger Kontrolle gezüchtet und kultiviert und schließlich in der Wildnis ausgesetzt. Die Heimat der Erde ist wieder bewohnbar. Doch die ersten Entdecker zieht es schnell wieder hinaus ins All. Mit der Odyssee reisen sie weiter, auf der Suche nach Überresten der ehemaligen galaktischen Menschheit. Und nach neuen Erkenntnissen, neuen Horizonten. Immer im Wissen, dass sie eine Heimat haben, zu der sie zurückkehren können.

Ende 2: Odyssee im Weltraum

Es ist euch gelungen, die Odyssee unter eure Kontrolle zu bringen. Lucia ist besiegt und das unmittelbare Ende der Menschheit, wie ihr sie kennt, abgewendet. Auch mit den restlichen Mutanten räumt ihr zügig auf. Alle Versuche, die Menschheit zu "verbessern" sind damit Vergangenheit. Doch auch die ursprüngliche Mission der Odyssee ist vorüber. Nach und nach weckt ihr die übrigen Crew-Mitglieder auf und unterrichtet sie über ihr Schicksal. Ihr lasst ihnen die Wahl, sich auf besiedelten Planeten absetzen zu lassen, oder an Bord zu bleiben und nach der Zukunft zu suchen. Die meisten entscheiden sich für letzteres. Unter eurer Führung bricht die Menschheit in ein neues Zeitalter auf. Das Produktionsdeck der Odyssee wird zu einer Farmlandschaft umgebaut. Was nicht auf der Odyssee angebaut werden kann, wird überall in der Galaxie gehandelt. Die ehemalige Arche der Menschheit wird schnell in allen Winkeln der Galaxie bekannt und geschätzt. Und die Menschheit verstreut sich. Das Mischen mit anderen galaktischen Völkern hält den Genpool frisch und verbreitet auch die menschliche Kultur weiter. Sie wird wohl über die Jahrhunderte bewahrt werden. Ihr selbst werdet zu anerkannten Entdeckern und Diplomaten. Wenn es sowas wie eine organisierte Vertretung der Menschheit noch gibt, dann seid ihr das. Allerdings: Viel Interesse habt ihr daran nicht. Für euch ist eigentlich nur eine Frage wichtig. Eine, die ihr euch jedes Mal aufs neue Stellt, wenn ihr einen Raumhafen mit der Odyssee verlasst: Wohin für unsere Reise als nächstes?

Ende 3: Erlösung

Ihr habt euch entschieden Lucias Plan zu folgen. Bewacht von Robotern werdet ihr zurück in euer Quartier gebracht. Auf dem Weg durch das Raumschiff begegnen euch nur noch vereinzelt Mutanten, mit denen Lucias Roboter aber kurzen Prozess machen. Schließlich legt ihr euch wieder in eure Schlaf-Pods. Als ihr erwacht, findet ihr euch wieder auf einem von einer strahlenden Sonne erhellten Platz mitten in einer Stadt aus Glas. Euch gegenüber steht Lucia und lächelt euch wohlwollend an. "Ihr habt der Menschheit eine Zukunft gegeben. Eine Zukunft, in der sie die Grenzen ihrer biologischen Hülle ablegen kann und ihr volles Potenzial entfalten kann. Diese Welt gibt es auch dank euch. Und jetzt: Dreht euch um." Als ihr euch umdreht, seht ihr plötzlich hunderte

Menschen aus allen Richtungen auf den Platz strömen. Allen voran euch bekannte Gesichter von Familie und Freunden. Mit ihnen lebt ihr ein erfülltes und unnatürlich langes Leben. Alles was ihr euch vornehmt, gelingt euch. Ihr erkundet auch die Welt außerhalb eurer Stadt: grüne Täler, beeindrucke Bergrücken, kristallklare Meere an sonnenverwöhnten Küsten. Anfangs redet ihr noch viel über die Vorgänge auf der Odyssee. Ihr fragt euch, ob eure Entscheidung endgültig war - ob ihr in einer Simulation gefangen seid oder doch eher ein goldenes Ticket für ein perfektes Leben gewonnen habt. Nach und nach über die Jahrzehnte, verblasst jedoch die Erinnerung daran. Ihr lebt in ewiger, umfassender Zufriedenheit. Frei von Konflikten, frei von Krankheiten, frei von Anstrengung. Und irgendwann kommt es euch so vor, als sei genau das, wie menschliches Leben schon immer gewesen ist.

Ende 4: Das kann ich nicht tun

Als auch den letzten von euch die Dunkelheit umfängt, fühlt ihr einen willkommenen Frieden. So unerwartet, wie euch die Geschicke der Menschheit in die Hände gelegt wurden, so schnell wurden sie euch auch wieder entrissen. Ihr könnt nur erahnen, was in der Zukunft der Menschheit liegt. Ob es Lucia gelingen wird, ihre Vision zu verwirklichen oder ob in zehn, hundert oder tausend Jahren erneut durch einen kleinen Fehler, einen Zufall eine Gruppe erwachen wird. Welche Gefahren ihr dann an Bord des Raumschiffes begegnen werden, was ihre Ziele sein werden, all das bleibt euch verborgen. Ihr habt euch für eure eingesetzt, und seid an einem übermächtigen Feind zerbrochen. Doch das Nichts, das euch empfängt, hat auch etwas Tröstliches. Mancher mag sagen, der Tod eines Menschen, ist vielleicht sein menschlichster Moment.

Ende 5: Der sterbende Stern

Ihr habt Lucia besiegt, ihren Plan durchkreuzt. Doch mit ihrer Entschlossenheit habt ihr nicht gerechnet. In Lucias Augen ist die Menschheit unperfekt - trägt zur Mangelhaftigkeit des Universums bei. So ist es nur logisch, dass sie in ihren letzten Momenten das Erbe der Menschheit dazu verdammt hat endgültig im Kern eines sterbenden Sterns zu vergehen. Jegliche Energie, die die Odyssee aufbringen konnte, floss in die modernsten Antriebe, die die Menschheit hervorgebracht hat. Menschliche Hybris, immer der größte Motivator, wurde so zum Todesurteil. So bleibt euch nichts anderes übrig, als ein letztes Mal an die Menschen zu denken, die ihr zurücklassen musstet. Die vielleicht schon gestorben sind, während eurer endlosen Reise im All. Ihr habt nur einen Moment Zeit, euch vorzustellen, wie ein Universum ohne die Menschheit aussehen würde. Es gelingt euch nicht. Dann umfängt euch das Feuer, aus dem jedes eurer Atome einst geboren wurde. Und lässt euch vergehen.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 13. 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. Die Mission der Odyssee – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Die+Mission+der+Odyssee&oldid=36442`