How to be a Hero

FLUCHT VON GLADOS I

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. Oktober 2026





INHALT

Flucht von Glados I 3
- Vorbereitung 3
- Charaktererstellung 3
- Hintergrund 4
- Allgemeines 4
- Orte 5
- Fluchtmöglichkeiten 5
- Weitere Informationen zur Spielwelt 5
- NPCs 6
- Reddoch “der Gefangene” 6
- Trtum Tc’gak “Verbannter der Ordak” 7
- Ordaks 7
- Flora und Fauna 9
- Pengpflanzen 9
- Schlingwürmer 9
- Wapig 9
- Kajoten 10
- Das Abenteuer selbst 10
- Intro 10
- Zeitbegrenzung 11
- Der Gefangene 11
- Zentraler Ort - Abgestürztes Raumschiff 11
- Weg nach Osten 14
- Weg nach Süden 19
- Weg nach Norden 20
- Weg nach Westen 22

FLUCHT VON GLADOS I

- **Wann spielt dieses Abenteuer?**: Das Abenteuer spielt in einer fiktiven Zukunft in welcher die Menschheit gelernt hat durch den Weltraum zu reisen, Planeten zu besiedeln und intergalaktischen Handel zu betreiben.
- **Wo spielt dieses Abenteuer?**: Als Crew eines Transportraumschiffes stürzen die Spieler auf einem ihnen unbekannten Planeten ab und müssen, aufgrund von Sauerstoffmangel, versuchen innerhalb von 24 Stunden von diesem herunterzukommen.
- **Für wieviel Leute ist es gemacht?**: Ca. 3-5 Spieler + Spielleiter.
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: Der Spielleiter kann / muss im Hintergrund einen kompletten Charakter mitspielen, ohne dass die Gruppe dies bemerkt. Außerdem sind die Orte der Geschichte nicht in einer bestimmten Reihenfolge verknüpft. Daher muss der Spielleiter das komplette Abenteuer zuvor durchgelesen haben.
- **Schwierigkeit für die Spieler**: Charaktererstellung eingegrenzt, auf Jobs, welche für das Transportraumschiff benötigt werden. Zeitdruck, da ihnen der Sauerstoff ausgeht.
- **Spielzeit**: 4-6 Stunden (+ Charaktererstellung)

Vorbereitung

Charaktererstellung

Jobs

Die Spieler sind Besatzungsmitglieder eines Raumtransporters. Jeder Spieler sucht sich einen Job aus, den er ausführen möchte. Jobs können doppelt besetzt sein.

Berufsfeld	Gegenstände	Voraussetzungen
Sicherheit	• kleiner Phaser (3W10+4 Schaden) • akustischer Verstärker(Größe wie Handy. Funktion wie Megaphon) • Handschellen	Begabungsgruppe Handeln mind. 240 Punkte.
Medizin	• Scanner für Gesundheit: Kann kleinere Blessuren heilen • Eine Adrenalinspritze: Verleiht für einmal vier Proben +10 auf alle Handelnproben.	Medizin mind. 60 Punkte
Technik	• Kommunikator mit Tabellenbuch • Eine kleine Energiezelle, welche Geräte für kurze Zeit mit Strom versorgen kann oder 3W10+4 Explosionsschaden verursacht, wenn sie lange Hitze ausgesetzt ist.	mind. eine technische Fähigkeit auf 60 Punkte

Navigation	• Kommunikator mit Sternenkarten • Kompass zur Bestimmung von von Himmelsrichtungen. Kann zudem Energiequellen in der Nähe aufspüren.	mind. 65 Punkte auf: Sternennavigation und/oder Steuern von Fortbewegungsmitteln
Versorgung	• Gutes Messer oder Hackbeil • Kraftriegel, die bei Einsatz für einige Runden +15 auf Proben geben, die Stärke benötigen.	Begabungsgruppe Wissen mind. 150 Punkte
Kommunikation	• Langstrecken-Kommunikator • Universalübersetzer mit 100 Meter Reichweite. Kann bekannte Sprachen sofort übersetzen und bei unbekannten Sprachen mit Verzögerung (ca. 1 Minute in Echtzeit) übersetzen, worum das Gespräch handelt.	Universalsprache mind. 60 Punkte
Wissenschaft	• Scanner zur Bestimmung von Materialien • Fupe: Fernglas und Lupe in einem.	Begabungsgruppe Wissen mind. 240 Punkte

Allgemeine Hinweise

- Kommunikatoren sind fähig wie Walkie Talkies über ca. 500 Meter Entfernung miteinander zu kommunizieren.
- Langstrecken-Kommunikatoren können auch mit Schiffen im Weltraum kommunizieren.

Hintergrund

Allgemeines

Die Spieler sind angeheuerte Mitglieder eines Transportraumschiffes, welche Waren auf einen anderen von Menschen besiedelten Planeten liefern soll. Das Raumschiff stürzt bei der Lieferung allerdings auf einen Planeten ab, wobei der Kapitän des Schiffes ums Leben kommt.

Problem: Auf dem Planeten gibt es keinen natürlichen Sauerstoff und die Spieler müssen innerhalb von 24 Stunden (4 Stunden in Echtzeit) vom Planeten fliehen.

Wovon die Spieler nichts wissen: An Board ist außerdem ein Gefangener, der beim Absturz entkommen ist. Er kann den Spielern zusätzliche Schwierigkeiten beschaffen oder ihnen helfen. Je nachdem, wie die Spieler sich verhalten.

Auf dem Planeten gibt es eine menschliche Forschungsstation. Alle Bewohner dieser Station wurden von Ordaks getötet. Diese Wesen leben in einer Siedlung, bei einer zweiten Forschungsstation.

Die Ordaks sind eine ehrvolle, kriegerische Rasse, die ihre neue Superwaffe auf dem Planeten erforschen möchte.

Menschen und Ordaks wussten zuerst nichts voneinander. Einer der Ordaks entdeckte die Menschen und verliebte sich in eine der Forscherinnen.

Die Liebschaft der beiden wurde von den anderen Ordaks entdeckt, der “entehrte” Ordak verbannt, die menschliche Forschungssiedlung zerstört und deren Einwohner getötet.

Orte

Die Spieler können fünf verschiedene Plätze erforschen:

1. Das abgestürzte Raumschiff, bei dem sie Informationen zum Planeten, über den Kapitän und den geflohenen Gefangenen herausfinden können.
2. Die verlassene Forschungstation der Menschen, bei dem sie auf die toten Wissenschaftler stoßen und Informationen zur Flucht erfahren können.
3. Ein stillgelegtes Raumschiff der menschlichen Forscher, welches von diesen aufgrund eines defekts zurückgelassen wurde. Die Wissenschaflter konnten dies nicht mehr in Gang setzten, da sie zuvor getötet wurden.
4. Die Zuflucht des verbannten Ordaks, der ihnen helfen kann vom Planeten zu fliehen. Hierfür müssen sie sein Vertrauen gewinnen.
5. Die Siedlung der Ordaks. Die Ordaks sind ihnen nicht freundliche gesinnt und schwer bewaffnet.

Fluchtmöglichkeiten

Es gibt folgende Möglichkeiten zur Flucht:

1. Reparatur des stillgelegten Raumschiffs. Hierfür werden von mehreren Orten Gerätschaften und Ersatzteile benötigt. Hauptsächlich ein Spiel gegen die Zeit, da die Spieler diese besorgen müssen.
2. Das Stehlen eines Raumschiffs von aus der Ordaksiedlung. Hierzu müssen die Spieler geschickt vorgehen und eventuell gegen die sehr starken Ordaks kämpfen.
3. Das Instandsetzen eines Langstreckensenders bei der menschlichen Siedlung, um Hilfe zu rufen. Beim Warten auf Rettung werden die Spieler eventuell von Ordaks angegriffen, die das Signal abgefangen haben.

Weitere Informationen zur Spielwelt

Die Menschheit

Die Menschheit lebt zwischenzeitlich auf verschiedenen Planeten und Kolonien zerstreut. Die Erde hat längst nicht mehr eine solch große Bedeutung, da andere Planeten auch fruchtbar und erfolgreich sind.

Kontakt mit fremden Rassen gibt es, aber wenig. Da bisherige Kontakte immer nur Probleme verursacht haben und die Rassen sich gegenseitig nicht vertrauen, ist auch keine besserung in Sicht. Durch die Politische Einstellung und der Abgrenzung von anderen Rassen, gab es seit Jahrhunderten keine Kriege mehr zwischen den Menschen und anderen Rassen.

Reisen im Hyperraum

Um weite Strecken im Weltraum zurückzulegen muss man im Hyperraum reisen. Hierzu muss man in diesen “eintauchen” oder “austauchen”. Man kann berechnen, wie lange oder schnell man im Hyperraum, in eine bestimmte Richtung fliegen muss, um an einer bestimmten Stelle auszutauchen.

Forschung der Ordak

Die Ordak erforschen eine neue kriegerische Technologie. Sogenannte Hyperraumnetze. Diese können großflächig im “echten” Weltraum ausgelegt werden, um Raumschiffe, die im Hyperraum hindurchfliegen aus dem Hyperraum zu reisen.Diese Technologie hat zum Absturz des Raumschiffs der Spieler geführt.

Piraten

Ein großes Problem beim Transport von Waren sind Piraten. Sie überfallen häufig die intergalaktischen Transporter. Dafür lauern sie im Hyperraum und greifen Schiffe dann gezielt an. In letzter Zeit wurden Piratenangriffe aber weniger. Dies ist der Forschung der Ordaks an den Hyperraumnetzen zu verdanken. Die Hyperraumnetze haben bereits viele der Piratenschiffe zerstört.

Aufgrund der Piraten sind bei Transporten, in der Regel, immer auch Sicherheitsleute mit an Bord des Schiffes.

Information über Planeten

Name: **Glados I**

Wüstenplanet. Steppe. Wenig grüne Vegetation (hauptsächlich Oasen). Sehr wenig Sauerstoff in Atmosphäre. Nicht genug für Mensch zum überleben. Hauptsächlich Stickstoff und Argon. Zum Teil sehr hügelige Landschaft, aber auch mit vielen freien Flächen.

Ein Tag dauert auf diesem Planeten 80 Stunden, wobei ca. 50 Stunden die Sonne scheint. Zur Zeit, als die Spieler abstürzen, ist es noch ca. 40 Stunden hell.

Außerdem ist eine Forschungsstation der Menschen in der Nähe vermerkt. Der letzte Kontakt hat mit dieser hat vor 3 Monaten stattgefunden. Kontaktberichte mit der Station sind in 2-4 Monatsrythmus abgelegt. Diese sind aber verschlüsselt und können nicht gelesen werden. [Als Hinweis gedacht, dass die Forschungsstation verlassen ist]

Fracht des Schiffes

Das Schiff transportiert antiken Schmuck nach Kaled. Dies ist aber nur ein Vorwand der Regierung, um den Gefangenen undercover dorthin zu transportieren. Dem Kapitän wurde aufgetragen seiner Crew nichts von dem Gefangenen zu verraten. Diese weiß nur von dem Schmuck.

NPCs

Reddoch "der Gefangene"

Innerhalb des menschlichen Militärs gibt es eine Splittergruppe, welche nicht nur die Kolonien verteidigen, sondern auch aggressiv ausweiten möchte. Ohne von dieser Verschwörung zu wissen, wurde Reddoch als Spion bei einer fremden Rasse, unter dem Vorwand, diese wolle die Menschheit angreifen, eingesetzt.

Als er bemerkte, dass seine Informationen dazu dienen sollen, die Außerirdischen anzugreifen und diese eigentlich eine grundlegend friedliche Rasse sind, wollte er sich gegen die Verantwortlichen auflehnen, wurde dabei aber gefangen genommen.

Daher sollte er unter dem Radar auf dem Transportschiff nach Kaled gebracht werden.

Reddoch hat ein sehr hohes Gerechtigkeitsempfinden und ist den Spielern erstmals misstrauisch gesinnt, da er nicht weiß, ob diese zu der miliärischen Verschwörung gehoren.

Wenn die Spieler sich im Spiel nur defensiv verhalten und nur zu Verteidungszwecken Kreaturen oder Ordaks angreifen und töten, wird er ihnen ggf. helfen. Ansonsten lässt er sie komplett in Ruhe, hindert sie im letzten Moment an der Flucht und entflieht mit der Möglichkeit, für die sich die Spieler entschieden haben, oder greift sie an. Dies ist dem Spielleiter überlassen.

Außerdem verfolgt Reddoch im Stillen die Gruppe und versucht möglichst unauffällig zu sein (Dies wird vom Spielleiter ausgewürfelt auf den Wert Schleichen). Dies kann schief gehen und die Gruppe entdeckt oder hört ihn.

Werte

Muttersprache: Menschlich

Handeln: 22		**Wissen: 10**		**Soziales: 8**	
Geistesblitzpunke 2		**Geistesblitzpunke 1**		**Geistesblitzpunkte 1**	
Schleichen	70 + 22 = **92**	Gesellschaftsformen	40 + 10 = **50**	Betören	50 + 8 = **58**
Waffenloser Kampf	50 + 22 = **72**	Flora & Fauna	30 + 10 = **40**	Überreden	30 + 8 = **38**
Spuren lesen	40 + 22 = **62**	Universalsprache	30 + 10 = **40**		
Klettern	40 + 22 = **62**				
Schlösser knacken	20 + 22 = **42**				

Trtum Tc'gak "Verbannter der Ordak"

Trtum war ein loyaler Ordak-Wissenschaftler, der auf der Suche nach einem weiteren geeigneten Standort für die Hyperraumnetz-Forschungen war. Er fand die menschliche Forschungsstation und traf dabei auf Sandrina und die beiden nahmen ersten Kontakt auf. Beide hielten den Kontakt erstmals vor ihren Artgenossen geheim und trafen sich regelmäßig im Geheimen. Trtum lernte dabei etwas die menschliche Sprache. Nachdem Trtum voller Liebe für Sandrina seinen goldenen Halsring verschenkte, wurden die Ordaks misstrauisch und verfolgten ihn bei seinen Ausflügen. Als sie die „Entehrung" herausfanden, töteten sie alle Menschen in der Forschungsstation und verbannten Trtum zum Sterben nach Norden, wo er bisher überlebte.

Werte

Muttersprache: Ordak

Handeln: 17		**Wissen: 14**		**Soziales: 10**	
Geistesplitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Reparieren	70 + 17 = **87**	Intergaktisches Reisen	60 + 14 = **74**	Lügen	70 + 10 = **80**
Schießen	60 + 17 = **77**	Menschlich	15 + 14 = **29**	Betören	25 + 10 = **35**
Waffenkampf	40 + 17 = **57**	Universalsprache	60 + 14 = **74**		

Ordaks

Humanoide Wesen, deren Haut bläulich, geschuppt schimmert. Ihre Gesichter sind aus der Mitte heraus tief zerfurcht. Sie haben schmale Augen und bullige Nasen, in die Schläuche ragen, die auf dem Rücken mit einem schmalen Rucksack verbunden sind.

[In dem Rucksack befindet sich Sauerstoff. Die Technologie der Ordaks ist aber nicht kompatibel zur menschlichen Technik, weshalb ein Nachfüllen der eigenen Reserven nicht möglich ist]

Anscheinend tragen nur die weiblichen Wesen kurze, nach hinten gebundene Haare.

Die fremde Rasse, welche die Kolonie zerstört hat.

Kriegerische Rasse, die Rivalitäten und Unstimmigkeiten immer im Kampf austragen.

Um die Verdienste im Kampf auszuweisen trägt jeder Ordak gut sichtbar **goldene Halsringe**, die aus der Ferne gut sichtbar sind. Umso mehr und dickere Ringe, umso höher der Verdienst.

Ordak Krieger

Lebenspunkte: 100

Gegenstände: Lasergewehr, Bi'orr (Stichwaffe) = rituelle Nahkampfwaffe der Ordaks

Bi'orr:



Bi'orr (Stichwaffe) = rituelle Nahkampfwaffe der Ordaks

Handeln: 30		**Wissen: 5**		**Soziales: 5**	
Geistesblitzpunkte: 3		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Schießen	60 + 30 = **90**	Flora & Fauna	50 + 5 = **55**	Einschüchtern	50 + 5 = **55**
Waffennahkampf	70 + 30 = **100**				
waffenloser Nahkampf	50 + 30 = **80**				
Klettern	40 + 30 = **70**				
Spuren lesen	40 + 30 = **70**				
Rennen	40 + 30 = **70**				

Ordak Wissenschaftler

Lebenspunkte: 60

Handeln: 13		**Wissen: 23**		**Soziales: 4**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Schiessen	45 + 13 = **58**	Universalsprache	60 + 23 = **82**	Überzeugen	40 + 4 = **44**
Waffennahkampf	45 + 13 = **58**	Raumfahrttechnik	60 + 23 = **83**		
waffenloser Nahkampf	40 + 13 = **53**	Sternennavigation	60 + 23 = **83**		
		Waffentechnik	50 + 23 = **73**		

Ordak Techniker

Lebenspunkte: 80

Handeln: 19		**Wissen: 17**		**Soziales: 4**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Schiessen	30 + 19 = **49**	Universalsprache	30 + 17 = **47**	Überzeugen	40 + 4 = **44**
Waffennahkampf	30 + 19 = **49**	Raumfahrttechnik	70 + 17 = **87**		
waffenloser Nahkampf	55 + 19 = **74**	Navigation	30 + 17 = **47**		
Reparieren	75 + 19 = **94**	Waffentechnik	40 + 17 = **57**		

Flora und Fauna

Pengpflanzen

Pengpflanzen sind Sträucher, die am Fuße von Erhöhungen auf dem Planeten wachsen. Sie verteilen sich großflächig und wachsen wie Unkraut. Die Sträucher tragen Früchte, so groß wie Orangen, die aussehen wie Kokosnüsse. Erleiden diese Erschütterung (z.B. durch fallen auf den Boden) explodieren sie und schießen ihre Kerne in alle Himmelsrichtungen.

Schaden: 2W10+4

Schlingwürmer



Ein graubrauner Schlingwurm.

Lebenspunkte: 30

Schlingwürmer verstecken sich unter losem Sand. Sobald ein Opfer in die Schlinge tritt, welche sie mit ihrem Körper bilden, ziehen sie diese unter den Sand und zerquetschen ihr Opfer.

Länge ca. 4 Meter, Dicke ca. 30 cm.

Quetschschaden: 2W10+3

Bissschaden: 2W10

Handeln	**-**	**Wissen**	**-**	**Soziales**	**-**
Beißen	50				
Quetschen	70				
Vergraben	80				

Wapig

Lebenspunkte: 60

Ein schweineähnliches Ungetüm mit Reißzähnen. Langsam, schwerfällig, aber sehr kräftig. Tritt meist in Rudeln auf, die von einem Alphatier angeführt werden.

Rammschaden: 2W10 + benommen, wenn 10 oder mehr Schaden verursacht

Bissschaden: 3W10

Handeln	-	Wissen	-	Soziales	-
Rammen	70			Einschüchtern	30
Beissen	60				

Kajoten

Lebenspunkte: 50

Mischung aus Coyote und Katze (Schnurrbart, Zähne wie eine Wildkatze, Körperform eines Coyote, aber sehr lange Haare, die der agilen und schnellen Gestalt eher hinderlich sind. Die Haare ermöglichen es den Kajoten aber untereinander telepathisch zu kommunizieren. Wer die Haare trägt, kann mit ihnen und mit anderen Haarträgeren kommunizieren. Dies ist noch unentdeckt.

Bissschaden: 3W10

Handeln	-	Wissen	-	Soziales	-
Fliehen	70			Telepathisch Kommunizieren	80
Beissen	70				

Das Abenteuer selbst

Intro

Ihr seid nun schon seit einigen Tagen im Hyperraum unterwegs. Der Captain des Frachters hat euch für einen Transport angeheuert. Ihr seid erstmals mit ihm unterwegs. Anscheinend möchte er es mal mit einer neuen Crew versuchen.

Euer Auftrag ist es Fracht von eurem Heimatplaneten nach Kaled zu bringen. Irgendwelche alten Klunker. Ein einfacher Job, der euch nicht all zu viel abverlangt. Leicht verdientes Geld.

Das Raumschiff gehört der unteren Mittelklasse an. Hyperraumantrieb. Vier große Frachträume. Einzelschlafzellen mit Platz für bis zu 15 Besatzungsmitglieder. Tatsächlich seid ihr aber nur zu zehnt.

Eben ein typisches Schiff für Transportaufträge, in diesen friedlichen Zeiten. Natürlich ist trotzdem mit Piraten zu rechnen. Aber die lassen sich in letzter Zeit immer seltener blicken. Warum das so ist, fragt sich keiner. Wer interessiert sich schon für Piraten?

Ihr befindet euch gerade alle auf dem Weg zur Brücke zur täglichen Lagebesprechung als eine starke Erschütterung durch das Schiff geht. Ihr könnt euch gerade so auf den Beinen halten und spurtet schnellstmöglich auf die Brücke. Die restlichen Crewmitglieder sind schon anwesend.

Der Captain Alson Krau ist außer sich: “Was zur Hölle, wir sind gerade aus dem Hyperraum ausgetaucht”, als eine weitere Erschütterung das Raumschiff durchzieht. “Scheiße das waren die Triebwerke, warum tauchen wir aus und rammen direkt im Anschluss einen verdammten Kometen. Wir müssen notlanden. Natürlich ist auch direkt ein Planet hier. Das kann doch kein Zufall sein. Was geht hier vor?”.

```
Es geht alles sehr schnell. Bevor ihr die Situation erfasst habt, ist der Captain schon
an das Steuerpult gehastet und drückt wie wild darauf herum.

“Scheiße, der Planet hat keinen Sauerstoff. Schnappt euch alle einen Beatmer und kümmert
euch darum, dass das Schiff die Landung so heil wie möglich übersteht.”

Der Captain schnappt sich selbst zwei Beatmungsmasken und rennt von der Brücke. Wo möchte
er denn hin? Die Besatzung ist doch vollzählig auf der Brücke. Diese Frage könnt ihr aber
nicht mehr beantworten, da ihr nun um das Schiff kämpfen müsst.

Ihr gebt alles, um das Raumschiff zu retten. Doch es gelingt euch nicht, es zu
stabilisieren und ihr tretet in die Atmosphäre des Planeten ein. Danach geht alles sehr
schnell. Das Raumschiff gerät ins schlingern und ihr werdet gegen die Wände geschleudert.
Alles wird schwarz.
```

[Der Kapitän wollte den Gefangenen retten und ist deshalb mit dem Beatmer zu den Frachträumen aufgebrochen.]

Die Spieler würfeln nun eine Probe auf ihren allgemeinem Handeln Wert. Wenn sie die Probe nicht bestehen verlieren sie beim Absturz je nach Berufsfeld folgende Gegenstände:

Berufsfeld	Gegenstände
Sicherheit	akustischer Verstärker
Medizin	Adrenalinspritze
Technik	Energiezelle
Navigation	Kompass
Versorgung	Kraftriegel
Kommunikation	Universalübersetzer
Wissenschaft	Fupe

Zeitbegrenzung

Die Spieler haben nun 4 echte Stunden Zeit, um zu entkommen. Dies entspricht 24 Stunden im Spiel, nach denen den Spielern der Sauerstoff ausgeht.

Zu Forschungszwecken wurde vor zwei Jahren eine unabhängige Kolonie der Menschen auf dem Planeten angelegt.

Der Gefangene

[Muss vom Spielleiter nebenher gespielt werden. Er hat den Absturz überlebt und mit angesehen, wie der Kapitän aufgespießt wurde. Hat dem Kapitän seine Waffe abgenommen und bemerkt, dass die Spieler zu sich kommen, sich versteckt und wartet nun darauf was die Spieler tun, um ihnen zu folgen.]

Zentraler Ort - Abgestürztes Raumschiff

Kurzbeschreibung

Hier befindet sich das Raumschiff der Spieler. Es ist in zwei Hälften gebrochen. Der vorderer Teil mit Brücke und einige hundert Meter entfernt der hintere Teil mit den Lagerräumen und der Küche, den Mannschaftskabinen, der Kapitänskabine und dem Maschinenraum.

Möglichkeiten zur Flucht vom Planeten

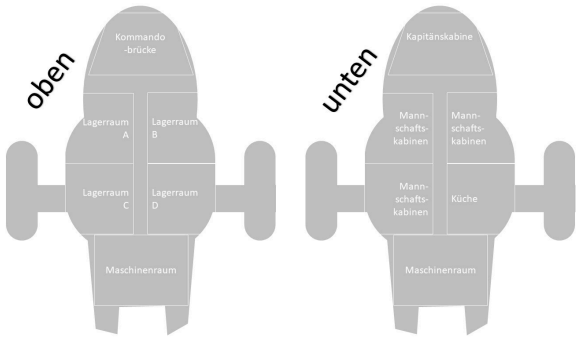
Aus diesem Ort ergibt sich keine Fluchtmöglichkeit

Hinweise zu weiteren Orten / Möglichkeiten weiter zu gehen

Himmelsrichtung	Beschreibung
Osten	In der Datenbank des Raumschiffs ist vermerkt, dass die Menschen hier eine Forschungsstation errichtet haben, die aber vor 3 Monaten den letzten Kontakt aufgebaut hatte.
Süden	Von Anhöhe neben dem Raumschiff, kann die Siedlung ausgemacht werden.
Norden	Von Anhöhe neben dem Raumschiff, ist im Norden ein Berg zu sehen von dem anscheinend leise Explosionen kommen.
Westen	Umgebungsscanner kann verwendet werden, um eine Energiesignatur von diesem Ort auszumachen.

Zu entdecken

Raumschiff



Grundriss Raumschiff

Ort	Zustand	Beschreibung
Kommandobrücke	Halb zerstört	• Es kann auf die Datenbank zugegriffen werden, wenn "die Authentifizierungskarte" des Captain aufgelegt wird. → Dann können "Informationen über Planeten" abgerufen werden. • Der Umgebungsscanner kann noch benutzt werden. Es wird die Energiesignatur eines Raumshuttles in westlicher Richtung angezeigt.(Die Spieler müssen selber auf die Idee kommen, außer es ist ein Wissenschaftler mit dabei, diesem kann ein entsprechender Hinweis gegeben werden, da dieser regelmäßig mit den Scannern arbeitet) • Im Waffenschrank befindet sich noch **ein intaktes Lasergewehr** und **ein intakter Phaser**

Lagerraum A	Stark in Mitleidenschaft gezogen.	Alle Waren sind vollkommen niedergebrannt
Lagerraum B	Betretbar, jedoch stark vom Feuer gezeichnet.	Wenn die Gruppe sich entschließt länger zu suchen, finden sie **intakten Schmuck**
Lagerraum C	Einwandfrei	Im Lagerraum stehen keine Kisten mit Schmuck sondern ein Container. In diesem sind Ketten an Decke und Boden zu finden [der Gefangene wurde hier festgehalten]. Der Captain ist an der Decke auf einem abgebogenen Stahlträger aufgespießt(außer Reichweite).In der Seite des Raums, klafft ein großes Loch. Der Captain hat sein **Beatmer** noch an [Der Beatmer ist aber zerstört]. Von dem was dort gefangen war, ist keine Spur. Der Captain trägt seine **Authentifizierungskarte des Kapitäns** um den Hals.
Lagerraum D	Leer, Loch in der Wand	In diesem Raum ist keine Ware mehr vorhanden. Vermutlich ist sie durch das Loch, während des Landeanfluges, verloren gegangen
Maschinenraum	Vom Raumschiff abgetrennt	• Mit technischem Geschick kann ein **Antriebskondensator**, der noch funktionsfähig ist, ausgebaut werden. • Außerdem sind noch **3 Iridiumkristalle** zu bergen, die als Treibstoff für ein Flugzeug verwendet werden können. (Nicht genug für die Reise zur Erde)
Manschaftskabienen	Total verwüstet	Es finden sich einige persönliche Gegenstände. Da Raumfahrer aber allgemein wenig auf Transportmissionen mitnehmen, sind hier hauptsächlich Klamotten zu finden
Kapitänskabine	Intakt	In der Schreibtischschublade findet sich das **Logbuch des Kapitäns**
Küche	Intakt	Die Küche befindet sich unterhalb des Lagerraums D. Die Tür ist noch intakt aber verkeilt [nicht zu öffnen]

Außerhalb des Raumschiffs

Ort	Beschreibung
Trümmer	• Große und kleine Felstrümmer • Zwischen 30cm und 1,5m Größe
Felshügel	Eine Anhöhe, die bestiegen werden kann
Richtung Norden	Es befindet sich ein großer Berg in dieser Richtung (Wahrngehmungsprobe: grüner Streifen entlang des Berges). Außerdem hört ihr einen lauten Schlag, als wäre etwas schweres auf einen Holzboden gefallen
Richtung Süden	Strukturen am Horizont sind erkennbar. Sie sehen nicht natürlich aus. Es könnten Gebäude sein. Eventuell aber auch nur zufällig entstandene Felsformationen
Richtung Osten / Westen	Es ist nur steinige und felsige Wüstenlandschaft zu erkennen. [Die Forschungsstation ist hinter dem Horizont, zu weit entfernt, um sie vom Hügel sehen zu können.]

Hinweis: Einflugsschneise des Flugzeugs war aus Norden kommend.

Weg nach Osten

Die Gruppe trifft auf 3 Schlingwürmer. Diese müssen bekämpft werden. Wenn die Gruppe sich dazu entschließt zu fliehen, muss sie die Würmer auf dem Rückweg erneut bekämpfen.

Osten - Verlassene Forschungsstation der Menschen

Kurzbeschreibung

```
Die Forschungsstation liegt still vor euch. Kein Licht, keine Bewegung. Verlassen.

Ihr seht 5 Gebäude, die im Kreis aufgestellt sind und in der Mitte einen Platz bilden.

Das Gewächshaus zur Versorgung mit Nahrung und das Kraftwerk zur Energieversorgung könnt
ihr eindeutig entziffern. Die anderen Gebäude sind zu ähnlich, um von außen beurteilt
werden zu können.
```

Eine mobile Forschungsstation der Menschen. Diese wurde zu 100 % aus den Materialien des Raumschiffs gebaut, mit dem die Forscher auf dem Planeten gelandet sind.

Überall sind Spuren von Kämpfen und Leichen zu sehen.

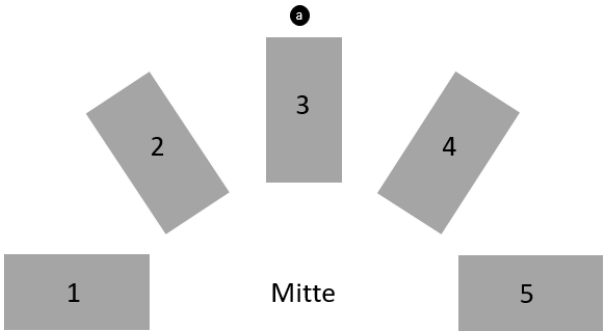
Möglichkeiten zur Flucht vom Planeten

- Es kann ein Sender wieder in Gang gesetzt werden, welcher einen Hilferuf sendet. Kann nur mit Hilfe des Phasenverbinders und einem technischen Skill in Gang gesetzt werden. Die Helden müssen dann einige Stunden ausharren und werden von der außerirdischen Rasse angegriffen, die den Funkspruch abgefangen hat.

Hinweise zu weiteren Orten

himmelsrichtung	Beschreibung
Westen	Aufzeichnungen des Teams, dass ein kleines Shuttle im Westen zurückgelassen werden musste.
Süden	Kurzstrecken-Notsignal, das auf eine fremde Rasse hinweist, welche die Forschungsstation angreift
Norden	Private Aufzeichnungen über eine Liebschaft zu einem Mitglied der fremden Rasse und dem Ort, an dem sich die beiden Personen getroffen haben.

Zu entdecken



Lageplan der Forschungsstation

- Allgemeine Informationen

```
Der Sauerstoff in der kompletten Basis hat sich inzwischen verflüchtigt.

Die menschlichen Wissenschaftler haben an einem geheimen Projekt geforscht. Hierüber kann
die Gruppe aber nicht viel herausfinden, da die Aufzeichnungen verschlüsselt und nicht
zugreifbar sind.

Bei genauerer Betrachtung fällt auf, dass hier sehr viele Spuren zu finden sind. Die
Besatzung, welche zur Forschungsstation gehört, kann solch viele Spuren nicht alleine
verursacht haben.
```

VORSICHT! HIER FOLGT EINE MUTTER ALLER TABELLEN! DANKEN KÖNNT IHR blackcat2447!

Nummer	Gebäude	Beschreibung	Gegenstände	Zusätzliches

<table>
<tr>
<td>1</td>
<td>Wohnraum</td>
<td>10 Wohnräume die links (L1 bis L5) und rechts (R1 bis R5) von einem langen Gang abgehen. Ähnlich wie in einem Hotel.</td>
<td>Jeder Raum beinhaltet:
Ein Bett
Einen Tisch mit zwei Schubläden
Einen Stuhl
Zwei Schränke
Ein Regal</td>
<td>
<table>
<tr><th>Raum</th><th>Beschreibung</th></tr>
<tr><td>L1</td><td>Vollkommen verwüstet. Alle Schubläden sind ausgeleert, der Stuhl ist zertrümmert und die Schränke sind umgestürzt. Dieses Zimmer ist nicht wirklich begehbar.</td></tr>
<tr><td>L2</td><td>Es herrscht große Unordnung, aber der Raum ist begehbar. Hier sind keine Gegenstände von Wert zu finden.</td></tr>
<tr><td>L3</td><td>Alles offen, es liegt aber nichts herum, da in diesem Raum nichts gewesen zu sein scheint.</td></tr>
<tr><td>L4</td><td>Es herrscht große Unordnung, aber der Raum ist begehbar. Eine Schublade ist noch geschlossen. Darin befindet sich ein Schlitz für eine Schlüsselkarte [benötigt wird die Schlüsselkarte der Wissenschaftlerin].
Mit der Schlüsselkarte kann man einen breiten goldenen Ring mit ca. 40cm. Durchmesser finden</td></tr>
<tr><td>L5</td><td>Völlig verwüstet. Alle Schubläden sind ausgeleert, der Stuhl ist zertrümmert und die Schränke sind umgestürzt. Dieses Zimmer ist nicht wirklich begehbar.</td></tr>
<tr><td>R1</td><td>Der Raum ist in rotem Blut getränkt. Auf dem Bett liegt ein unförmiges Fleischbündel. Es scheint ehemals eine Frau gewesen zu sein, die nun von oben bis unten aufgeschlitzt wurde und deren Innereien im kompletten Raum verteilt liegen.Ansonsten findet sich nur große Unordnung im Zimmer.</td></tr>
<tr><td>R2</td><td>Vollkommen verwüstet. Alle Schubläden sind ausgeleert, der Stuhl ist zertrümmert und die Schränke sind umgestürzt. Dieses Zimmer ist nicht wirklich begehbar.</td></tr>
<tr><td>R3</td><td>Es herrscht große Unordnung, aber der Raum ist begehbar. Hier sind keine Gegenstände von Wert zu finden.</td></tr>
<tr><td>R4</td><td>Vollkommen verwüstet. Alle Schubläden sind ausgeleert, der Stuhl ist zertrümmert und die Schränke sind umgestürzt. Dieses Zimmer ist nicht wirklich begehbar.</td></tr>
</table>
</td>
</tr>
</table>

				R5 Vollkommen verwüstet. Alle Schubläden sind ausgeleert, der Stuhl ist zertrümmert und die Schränke sind umgestürzt. Dieses Zimmer ist nicht wirklich begehbar.
2	**Labor**	Ein Großer Raum mit mehreren Stationen an denen Terminals und Gerätschaften aufgebaut sind. Auf diese Terminals kann nicht mit einer Schlüsselkarte zugegriffen werden. [Die Schlüsselkarte wurde von den Wissenschaftlern vor dem Angriff vernichtet]	• Bei Herantreten an ein Terminal, kann mit einer Probe auf Auffassung etc. festgestellt werden, dass im Mülleiner eine verbrannte Schlüsselkarte liegt. • Im Mülleimer befindet sich eine Ansammlung von Tafeln, auf denen Formeln vermerkt sind [Kann die Gruppe nicht entziffern] • Technische Geräte zur Messung für thermale Schwingungen, intergalaktische Strahlung und Hyperraumpartikeln. Alle sind vollkommen zerstört und können nur mit einem hohen Wissenswert erraten werden.	Im Raum ist ein Blutbad zu sehen. Es liegen 4 tote Wissenschaftler auf dem Boden. Drei davon weiblich und einer Männlich. Des weiteren liegen zwei tote Wachmänner auf dem Boden.
Nummer	**Gebäude**	**Beschreibung**	**Gegenstände**	**Zusätzliches**

3	**Technik**	Eine große Halle, die mit allerlei Technik zugestellt ist. Ein Hauptterminal steht hier und verwaltet alle anderen Terminals. Das Licht geht nicht an, scheinbar ist kein Strom angelegt.	• Auf einem Tisch finden sich einige **Sicherungen, die für den Thermalgenerator verwendet werden können.**	• Eine Person (weiblich), die bei Untersuchung eine **Schlüsselkarte der Wissenschaftlerin** trägt
				• Aktivierter Kurzstreckennotruf geht von einem Sender im Raum aus
				• Dicke Kabel führen von den Hauptterminals in einem Kanal aus der Wand hinter das Gebäude
				• Hinter dem Technikgebäude befindet sich eine Fernkommunikationsanlage **(a)**. Das Bedienelement ist zerstört und das Innenleben herausgerissen [Zur Inbetriebnahme muss auch noch Strom eingeschalten werden. Die Steuerung befindet sich innerhalb des Technik-Gebäudes. Es wird ein *Phasenverbinder* benötigt, um die Verbindungen wiederherzustellen. Mit einer Probe auf technischen Wissen kann die Gruppe dies herausfinden und ggf. nach Reparatur Hilfe rufen.]
				• Neben dem Technikgebäude findet die Gruppe eine plattgedrückte Fläche [Hier steht normalerweise das Shuttle, welches Kaputt im Norden steht]
				  ◦ Terminal mit Hinweisen auf stillgelegtes Raumschiff im Westen:
				  ▪ *Schlüsselkarte der Wissenschaftlerin* der anwesenden, toten Person benötigt.
				  ▪ Technischer Eintrag mit Datum vor drei Wochen:“Unser Shuttle ist heute auf dem Rückweg liegen geblieben. Hätten wir nur ein paar *Iridiumkristalle* mitgenommen oder vorher einfach den Antrieb neu bestückt. Jetzt ist vermutlich der verdammte *Antriebskondensator* verreckt. Und wir haben keinen mehr auf Lager. Mit der nächsten Versorgungslieferung müssen wir wohl einen neuen ordern. Bis dahin muss es auch so gehen.”
				  ◦ Terminal mit Steuermöglichkeiten der *Fernkommunikationsanlage*

				▪ *Schlüsselkarte der Wissenschaftlerin* der anwesenden, toten Person benötigt.
4	**Energieversorgung**	Ein rundes, hohes Gebäude. Wenn man hinein tritt, findet man Bedienelementen, welche vor einer runden Verglasung des Mittelteils des Gebäude stehen. Die Verglasung trennt die Thermalturbinen vom Steuerraum ab.	• **2 Kisten mit jeweils 10 Iridiumkristallen** • Thermalgenerator, der Strom erzeugt. Aktuell deaktiviert, da die Sicherung durchgebrannt ist.	/
5	**Gewächshaus**	Ein Gewächshaus mit vielen Pflanzenkübeln. Leider sind alle Pflanzen bereits tot und verdorben.	Diverse Gartengeräte	Zwei tote Gärtner (Männlich). In einem steckt ein **Bi'orr**.

Weg nach Süden

Das Gelände in diese Richtung ist sehr gut zu passieren, wenn man den größeren Steinen die scheinbar gleichmäßig in 20 - 30 Meter Abstand voneinander verstreut liegen absieht. Es findet sich nur sehr wenig Vegetation, welche meist aus nicht mehr ganz so grünen, kleinen Pflanzen besteht.

- Die Abenteurer stoßen auf eine Gruppe von *Ordaks*, die etwas von der Siedlung entfernt *Kajoten* jagt.
  - Sie können die *Ordaks* beobachten,(Ordaks töten erfolgreich und brutal die Kajoten und ziehen sich zurück in Richtung ihrer Siedlung)
  - Angreifen (die *Kajoten* helfen Ihnen),
  - Ansprechen (Sie werden von der *Ordaks* angegriffen, Wenn Kajoten noch leben, helfen sie hier wieder der Gruppe)

Süden - Siedlung der Ordaks

Kurzbeschreibung

Eine Siedlung der Ordaks. Diese Rasse ist den Menschen nicht bekannt.

Sehr gefährlich und gut bewaffnet.

Möglichkeiten zur Flucht vom Planeten

Stehlen eines Raumschiffs der Ordaks

Zu entdecken

- Die Gruppe kann sich offen der Siedlung nähern. Sie werden sofort von einem der Wachtürme beschossen. Deckung bieten Felsbrocken, die um das Lager verteilt liegen.
- Alternativ kann sich die Gruppe auch anschleichen.

- Hier können auch die Felsbrocken verwendet werden.
- Alternativ kann Felsformation erklettert werden.

Die *Ordaks* arbeiten derzeit daran, das Lager zu umzäunen. Voraussichtlich benötigen die Arbeiten noch ca. ein dreiviertel Jahr..

Die Siedlung besteht aus

- Drei Wachtürmen
- Einem Gebäude vor dem 3 Raumschiffe stehen
- Zehn Wohnungsgebäuden für jeweils 5 Personen
- Einem Aufenthaltsgebäude
- Einem Gewächshaus
- Ein großes Gebäude mit einer Art Tank, einer großen Pumpe und vielen kleinen Kaminen an der Außenseite [Hier wird Sauerstoff gewonnen. Die Einzige Möglichkeit im gesamten Abenteuer an mehr Sauerstoff zu kommen. Es sollte maximal soviel Sauerstoff ausgegeben werden, dass das Abenteuer 1 bis 2 Stunde länger dauern darf].
- Das größte Gebäude sieht aus wie ein Hangar, ist ansonsten aber sehr unscheinbar. Sein Zweck lässt sich nicht erkennen [Hier wird nach den Hyperraumnetzen geforscht].

Besiedlung

39 Ordaks

- 10 Wissenschaftler
- 14 Techniker
- 10 Krieger
- 1 Arzt
- 4 Zuständig für Verpflegung

Ansonsten haben die Krieger nichts zu tun, daher gehen sie belustigenden Betätigungen nach (z.b. Jagen von Wildtieren, Glücksspiel, Trinken, etc.).

Die Erforschung der Siedlung ist sehr gefährlich. Es sollte immer auf den Zeitdruck geachtet werden, der durch den Sauerstoffmangel entsteht.

Weg nach Norden

```
Nachdem ihr einige Zeit Richtung Norden unterwegs wart, erreicht ihr metallische Trümmer.
Sie sind in einigem Umkreis vor euch verstreut.
```

Wenn sich die Gruppe dazu entschließt weiter zu laufen.

```
Ihr trefft in der Nähe des Berges auf ein grünes Feld volle Sträucher. Diese verteilen
sich großflächig. Die Sträucher tragen Früchte, so groß wie Orangen, die aussehen wie
Kokosnüsse. Der Grünsteifen bewegt sich zirka 100 Meter Breit entlang des Berges.

Als ihr auf den Berg blickt erkennt ihr eine Bewegung an einer Vertiefung die in den Berg
hinein geht
```

[Wahrnehmungsprobe → Es handelt sich um einen Humanoiden. Es ist Trtum der Verbannte der Ordaks]

Die Gruppe kann sich einen Weg durch die Pengpflanzen bahnen. Alternativ kann auch ein Weg gefunden werden, wenn die Gruppe nach Rechts (Osten) um den Berg herum läuft.

An dem Weg wurden alle Pengfrüchte entfernt, wodurch er gefahrlos begehbar ist.

Norden - Verbannter der Ordaks

Kurzbeschreibung

Trtum hatte eine menschliche Geliebte. Deswegen gab es Streit zwischen den Ordaks und den Menschen. Und es ist ein Krieg ausgebrochen den die Menschen nicht überlebt haben. Trtum wurde im Anschluss verbannt, da er seiner Geliebten (Sandrina) seinen goldenen Halsring geschenkt hat, was ihn in den Augen seiner Mitordaks entehrt hat.

Möglichkeiten zur Flucht

Keine, Trtum kann aber bei allem behilflich sein.

Hinweise zu weiteren Orten

Trtum kann zu allen Orten (Norden, Süden, Osten, Westen) etwas sagen, tut dies aber nur, wenn er gefragt wird.

Charakter

Name: Trtum Tc'gak

Sprachen: Ordak Muttersprache; Universalsprache gut; Menschlich schlecht

Nur wenn ein Spieler die Universalsprache auch gut beherrscht, kann Trtum sich fließend mit dem Spieler unterhalten

Story

Nachdem die Gruppe die Pengpflanzen erfolgreich überwunden hat und sich der Höhle nähern, springt aus einer Seitennische der Höhle ein Ordak mit angelegter Waffe (evtl. Warnschuss).

Er denkt, die Menschen würden aus Rache kommen und ist ängstlich.* Menschenkenntnis-Probe (oder ähnliches) kann seinen psychischen Zustand aufdecken

- Gruppe reagiert aggressiv: Trtum wehrt sich und fügt möglichst viel Schaden zu.
- Gruppe reagiert freundlich: Trtum misstraut ihnen erst, sie müssen sein Vertrauen gewinnen. Er schießt aber ohne Provokation nicht zuerst.

Trtum möchte weg von seinen Artgenossen, da er durch die Liebe zu Sandrina festgestellt hat, dass es auch andere Möglichkeiten gibt, sein Leben sinnvoll zu gestalten. Wenn die Gruppe es ihm anbietet, schließt er sich an.

Gegenstände

Die folgenden Gegenstände besitzt Trtum und bietet diese den Spielern an, wenn diese sein Vertrauen gewonnen haben.

- **Einen Phasenverbinder**
- **Sieben Sicherungen**
- **Zwei Lasergewehre**
- **Sieben Iridiumkristalle**

Weg nach Westen

Auf dem Weg passiert nichts außergewöhnliches.

Westen - Stillgelegtes Raumschiff

Kurzbeschreibung

Ein Shuttle, welches von den Forschern aufgrund eines technischen Defekts, an diesem Ort gelassen wurde. Es hat sich eine Tierart eingenistet, die beseitigt werden muss. Außerdem muss das Triebwerk repariert werden.

Möglichkeiten zur Flucht

Reparatur des Raumschiffs

Hinweise zu weiteren Orten

himmelsrichtung	Beschreibung
Osten	Das Shuttle gehört zur Forschungsstation. Es gibt Aufzeichnungen über die Panne des Shuttles und dass die Crew der Forschungsstation zur Reparatur wieder zurück kommen werden.

Zu entdecken

Die Ladeprampe des Schuttles ist geöffnet. Bei Untersuchung werden 4 Wapigs aufgeschreckt. 3 davon braun, eines sandfarben.

Wenn sandfarbenes getötet wird, fliehen die restlichen Wapigs. Ansonsten müssen alle besiegt werden.

Bei Untersuchung wird festgestellt, dass das Shuttle repariert werden kann:

Benötigt zur Reparatur

Materialien	Hinweis
Zehn Iridiumkristalle	• Entweder aus Forschungsstation • Oder kombiniert aus Raumschiff und vom Ordakverbannter
Sicherung	• Entweder aus Forschungsstation • Oder vom Ordakverbannter
Antriebskondensator	• Aus Raumschiff • Skill zur Reparatur

Rückkehr zur Absturzstelle

Dieser Weg hält keine besonderen Vorkommnisse bereit, muss allerdings bewusst von den Spielern nach dem ersten Verlassen des Schiffes angetreten werden (oder vom Spielleiter so gewollt sein).

Absturzstelle - Etwas ist anders

Kurzbeschreibung

Kurz nach dem Verlassen der Absturzstelle durch die Helden, bemerkt ein Ordak-Spähtrupp das Raumschiff. Sie untersuchen gerade die Absturzstelle.

Möglichkeit zur Flucht

Keine

Hinweis zu weiteren Orten

Himmelsrichtung	Beschreibung
Norden	In den Notizen auf einem Pad des Wissenschaftler finden sich Hinweise auf einen "Außgestoßenen" im Norden.

Zu entdecken

Ein Krieger der Ordak patrouilliert um den Hauptrumpf des Raumschiffes. Er wird die Helden angreifen, egal was passiert.

Der Krieger trägt einen relativ schmalen Ring, und scheint relativ jung zu sein.

Sind die Helden vorher schon auf männliche Ordaks getroffen sind, fällt auf, dass dieser deutlich kleiner ist.

Verliert der Ordak sehr viel Lebensenergie auf einmal oder fällt unter 20 Lebenspunkte, wirft er seine Waffe weg und ergibt sich.

Die Wissenschaftlerin der Ordak befindet sich im Maschinenraum des Raumschiffes. Wird sie von einer deutlichen Übermacht bedroht, ergibt sie sich sofort. Sie versucht zu fliehen, sollte ihr sich die Möglichkeit bieten.
Sie besitzt ein Pad, auf welchem mehrere Dinge vermerkt sind (Achtung, muss übersetzt werden!):

Informationen	Beschreibung
Pengflanzen	Einfach übersetzbare Informationen zu den #Pengpflanzen.
Verstoßener	Informationen, dass der Verstoßene im Norden zu finden ist. Schwer zu entziffern.

Zusatzmaterialien

Gegenstände

Gegenstand	Fundort	Verwendung
Breiter goldener Ring	Süden Forschungseinrichtung der Menschen	Wird von Ordaks als Zeichen ihres Ruhmes getragen.
Bi'orr	Bei einem Ordak	Stichwaffe der Ordaks Schaden = 3W10+4
Schmuck	Abgestürztes Raumschiff	keine bestimmte Verwendung
Beatmer	Tragen Charaktere bei sich	Versorung mit Sauerstoff
Authentifizierungskarte des Kapitäns	Abgestürztes Raumschiff	Hiermit lässt sich auf die Konsole des abgstürzten Raumschiffs zugreifen
Antriebskondensator	Abgestürztes Raumschiff	Instandsetzung des stillgelegten Shuttles
Iridiumkristalle	3 Stk. --> abgestürztes Raumschiff 7 Stk. --> Verbannter der Ordaks einige Kisten --> Forschungsstation der Menschen	Instandsetzung des stillgelegten Shuttles
Logbuch des Kapitäns	Abgestürztes Raumschiff	Enthält Informationen über die Reise des Raumschiffs
Schlüsselkarte der Wissenschaftlerin	Forschungsstation der Menschen	Zugriff auf Terminal in Technikgebäude Zugriff auf Schublade mit breitem goldenen Ring
Sicherungen	einige --> Forschungsstationder Menschen 7 --> Verbannter der Ordaks	Zugriff auf Terminal in Technikgebäude Instandsetzung der Stromversorgung in Forschungsstation
Früchte der Pengpflanzen	Im Norden vor Verbanntem der Ordaks	Kann bei vorsichtigem Transport als Wurfwaffe verwendet werden. Explodiert bei Aufprall. Schaden 2W10+3
Phasenverbinder	Verbannter der Ordaks	Wird benötigt um Fernkommunikationsanlage instanzusetzen

Logbuch des Captains

Logbucheintrag 1-31

Bei Abfrage des Eintrags immer folgendes vorlesen:

```
Zugriff verweigert. Eintrag konnte nicht von Speicher abgerufen werden.
```

Logbucheintrag 32

```
Ich und die Crew haben einen neuen Auftrag erhalten. Wir bringen Eis zu den äußeren
Kolonien von Aridius.

Einst war der Planet von einem gigantischen Ozean bedeckt. Als sich jedoch die Umlaufbahn
```

```
veränderte und er sich dadurch den Zwillingssonnen des Systems näherte, trocknete der
Ozean aus und wurde zu einer Wüste
```

Logbucheintrag 33-61

Bei Abfrage des Eintrags immer folgendes vorlesen:

```
Zugriff verweigert. Eintrag konnte nicht vom Speicher abgerufen werden.
```

Logbucheintrag 62

```
Tag 30 des Auftrags.

Die Crew verhält sich vorbildlich, jeder geht seiner Arbeit nach und es gab keine
Zwischenfälle.
```

Logbucheintrag 63

```
Wir sind noch auf dem Weg nach Aridius. Ich habe erfahren das mein erster Offizier eine
Stelle als Kapitän auf der SIDRAT bekommen wird.
```

Logbucheintrag 64

```
Wir erreichen den Planeten Aridius und liefern das Eis ab, das dort als Wasserreserve
gelagert wird. Man ist uns freundlich begegnet und wir bekamen eine Ration Seiberium für
die Ganze Crew. Wir verließen den Planeten wieder Richtung Heimat.
```

Logbucheintrag 65

```
Heimat. Was ist Heimat für uns? Ich, da ich mehr zeit in diesem Schiff verbringe als in
meiner winzigen Wohnung in einer überfüllten Straße, weiß gar nicht mehr was mich in die
Heimat zieht.
```

Logbucheintrag 66

```
Wir erreichen unseren Heimatplaneten und die Crew verabschiedet sich von einem Freund ,
einem Teil unserer Familie. Ich habe beschlossen, dass ich nicht mehr mit einer festen
Crew fliegen werde. Ich werde mir in Zukunft für jeden Auftrag neue Leute suchen.
Frischer Wind tut immer gut...
```

Logbucheintrag 67

```
Unser nächster Auftrag führt uns weit weg von unserem Sonnensystem nach Arcadia. Dort
werden wer ein Relikt aus einem früheren Krieg wieder in das Smithsonian bringen, um
daran zu erinnern dass wir seit Jahrhunderten nicht mehr im Krieg sind.
```

Logbucheintrag 68

```
Wir sind bei den Koordinaten des Planeten Gallifrey doch er ist verschwunden. Weder der
Planet noch irgendwelche Meteoriten sind zu sehen. Ich melde es den Behörden. Sollen die
sich doch drum kümmern.
```

Logbucheintrag 69

Meine Crew ist immer noch unruhig wegen des verschwundenen Planetens. Ich versuche sie zu beruhigen dies gelingt mir allerdings nur bedingt. Nach einer langen Reise sind wir in endlich wieder in der Heimat angekommen und die Crew beruhigt sich langsam.

Notiz: Rick war ein Fähiger Mann ich könnte ihn öfter anheuern.

Logbucheintrag 70

Ich habe einen Auftrag angenommen bei dem ich verschieden Waren von der Erde nach Kaled bringen soll. Es handelt sich dabei um antiken Schmuck der auf der Erde ausgestellt worden ist.

Die Regierung hat mir noch ein weiteres Paket überreicht, dass ich dort abgeben soll.

Logbucheintrag 71

Die Regierung möchte mir nicht im Voraus verraten, was in dem zusätzlichen Paket ist. Alles sehr mysteriös. Aber für den versprochenen Sold, nehme ich fast alles mit. Also habe ich eingewilligt.

Logbucheintrag 72

Wir sind auf dem Weg nach Kaled. Wenn ich gewusst hätte, dass das Paket ein Gefangener ist hätte ich die Mission nicht angenommen.

Logbucheintrag 73

Bin nun den ersten Tag mit den neuen Besatzungsmitgliedern unterwegs. Alles gute Arbeiter. Ich weiß trotzdem noch nicht, ob ich das noch lange so weiter machen möchte.

Logbucheintrag 74

Der neue Navigator macht seine Sache wirklich gut, bin schon lange nicht mehr so geschmeidig in den Hyperraum eingetaucht.

Logbucheintrag 75

Glücklicherweise hat die Regierung mir auch noch eine zusätzliche Ration an Vorräten mitgegeben, sonst wären uns diese auf unserer Reise vermutlich ausgegangen. Viele Notvorräte haben wir nicht an Board.

Logbucheintrag 76

Wenn wir auf Kaled ankommen, könnte ich eigentlich wieder mal bei Elli vorbei schauen. Ich habe sie bestimmt schon 5 Jahre nicht mehr gesehen. Seit sie diesen Forschungsauftrag angenommen hat, bei dem sie sich in den Kalaner verliebt hat. Vielleicht kann ich in drei Tagen mal mit ihr Kontakt aufnehmen.

Logbucheintrag 77

Umso länger ich drüber nachdenke, umso schlechter ist die Idee mit Elli. Das würde nur zu alte und tiefe Wunden aufreißen. Auf unser beider Seite.

Logbucheintrag 78

```
Wir sind nun nur noch drei Flugtage von Kaled entfernt. Bald können wir die Fracht
abladen. Ich bin froh, wenn wir diese los sind.
```

Waffenwerte

Waffe	Beschreibung	Schaden	sonst. Fähigkeiten
Pistole	Phaser etc. Einhändige Feuerwaffe	3W10+4	Auf Fernkampf schlechter als Gewehre. (= Malus auf Schießen bei Fernkampf)
Gewehre	Lasergewehr etc. Zweihändige Feuerwaffe	3W10+4	Auf Nahkampf schlechter als Pistolen (= Malus auf Schießen im Nahkampf).
Stumpfe Hiebwaffen	Knüppel, Rohr etc	2W10+4	-
Scharfe Hiebwaffen	Schwert, Bi'orr	3W10+4	-
Frucht der Pengpflanze	-	2W10+3	Explosionsschaden. Kann mehrere Ziele treffen.

Anmerkung

Vorschlag zum Einsatz der Begabungsgruppen:

Handeln

- Rennen
- Waffenloser Nahkampf
- Waffennahkampf
- Treten
- Schießen
- Heben / Tragen
- Klettern
- Spuren lesen
- Verstecken
- Schleichen
- Nachtsicht
- Reparieren
- Taschendiebstahl
- Erste Hilfe
- Steuern von Fortbewegungsmitteln
- Kochen

Wissen

- Mathematik
- Flora & Fauna
- Sprachen (eine davon ist bereits Muttersprache)
  - Menschliche Sprache
  - Universalsprache des Universums
- Gesellschaftsformen
- Lebensmittel
- Medizin
- Psychologie
- Archeologie
- Handel / Wirtschaft
- Sternennavigation
- Raumfahrttechnik
- Techniker für (hier einfügen z.B. Medizienischegeräte)
- Kunst & Kultur

Soziales

- Lügen
- Menschenkenntnis
- Manipulieren
- Betören
- Beeindrucken
- Einschüchtern
- Begeistern
- Beruhigen
- Verwirren
- Führen
- Redegewandtheit
- Feilschen
- Mut

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. 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. Flucht von Glados I – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Flucht+von+Glados+I&oldid=26337`