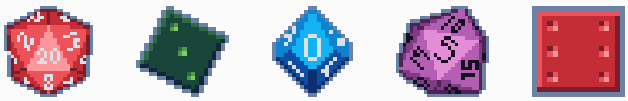
FROSTPUNK: SCHWER IST DIE LAST DER MORAL

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 15. Oktober 2026





INHALT

Frostpunk: Schwer ist die Last der Moral 3
- Klappentext 3
- Hinweise für den Spielleiter 3
- Zusammenfassungen 3
- Ablauf 5

FROSTPUNK: SCHWER IST DIE LAST DER MORAL

Wo spielt das Abenteuer?: In einer postapokalyptischen Frostpunk Welt

Wann spielt das Abenteuer?: Aktuelle Zeit / in der nahen Zukunft

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How to be a Hero Grundregeln, Zusatzmodul Geistige Gesundheit

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 3-4 Spieler

Schwierigkeit für den Spielleiter: Einfach (s.u.)

Schwierigkeit für die Spieler: Mittel

Spieldauer: 4-6 Stunden

Klappentext

Die Charaktere sind Teil eines scout Teams, das losgeschickt wurde, um eine Forschungseinrichtung weit weg von der Kolonie zu erkunden. Der heimischen Kolonie geht der Brennstoff aus, weswegen dieser verzweifelte Versuch gestartet wird. In der Einrichtung wird schnell klar, dass diese Erkundungstour Fragen für das Team bereit hält, für die keiner bereit war...

Hinweise für den Spielleiter

Blau markierte Texte sind zum Vorlesen.

Rot markierte Texte sind individuell an die Heldengruppe anzupassen.

Kursiv markierte Texte sind Vorschläge für Proben, die die Helden würfeln können.

Das Abenteuer ist für den Spielleiter relativ geradlinig. Die Herausforderung ist, die Spieler dazu zu bringen, die einzelnen Räume zu durchsuchen und auf die Hinweise zu stoßen, damit die Spieler ein komplettes Bild der Situation haben aufgrund dessen sie Entscheidungen treffen sollen.

Zusammenfassungen

Hintergrund des Geschehens

Vor 40 Jahren ist die Gesellschaft auf Grund der eisigen Kälte zusammen gebrochen. Der Plötzlich eintretende Winter hat alle überrascht und seitdem wird es nur noch kälter. Die Überlebenden Menschen wohnen in kleineren Kolonien, die spärlich über das Land verstreut sind. Diese Kolonien werden von einem großen Generator in der Mitte der Kolonie am Leben gehalten, der mit Kohle betrieben wird, Fällt der Generator aus, stirbt die Kolonie an der eisigen Kälte. Die nähere Umgebung der Kolonie ist bereits auskundschaftet worden, weswegen das scout Team der Charaktere nun weiter muss, als andere Teams dieser Kolonie je gewandert sind. Die Kolonie verlässt sich auf dieses Team, denn die Zeiten sind hart und beschwerlich.

In der Forschungseinrichtung wurde an dem Core geforscht, der das Kälteproblem für die Menschheit lösen sollte. Jedoch stellte sich dann heraus (wie die Spieler in Logbüchern und Mails erfahren), dass die Temperaturen innerhalb eines 250km Radius um den Core zu heiß zum Leben werden. Alle Kolonien innerhalb dieses Radius werden unweigerlich dem Tode geweiht sein, wenn der Core aktiviert wird. Die Kolonie die Spieler befindet sich außerhalb dieses Radius, würde also in der habitablen Zone leben, in der angenehme 22°C herrschen würden.

Innerhalb der Forschungsteams gab es Unstimmigkeiten, ob der Core aktiviert werden soll oder nicht. Ein Ausschalten stellt den permanenten Verlust des Core dar, der ein wichtiges Instrument für das Überleben der Menschheit sein könnte. Ein Core im Ruhemodus, also zwischen aktiv und inaktiv, strahlt radioaktiv und würde so ebenfalls alles Leben in den Tod reißen. Auf diese Weise sind die Spieler gezwungen eine Entscheidung zu treffen und "einfach nichts tun" ist keine Alternative.

Ein Team aus 3 Wissenschaftlern, Dr. Ellen Kovac, Dr. Elias Smith und Dr. Emilie Dubois, entschied sich gegen die Entscheidung, den Core zu aktivieren, zu rebellieren und, wenn nötig, gewaltsam vorzugehen. Aus diesem Grund sammelten sie einige Vorräte, Fackeln, Rationen, Messer... im Lagerraum der Einrichtung. Eines Tages wurde der Core jedoch von Dr. Ludovic Mercier, dem Leiter der Einrichtung, im Alleingang aktiviert und der Zugangscode zum Energie Labor geändert. Als Ellen das mitbekam sperrte sie den Hausmeister Stefan Matzat, der sich gerade im Lagerraum befand, in eben jenem ein, um ihn außer Gefahr zu bringen und ihre Vorräte zu schützen. Sie wurde von Ludovic überrascht, konnte ihn aber nach einem kurzen Kampf in das Kryolabor stoßen und beide Türen verschließen. Sie verzog sich in ihr Biolabor, wo sie hinterrücks von Dr. Alessandra Marino erstochen wird, die auf der Seite von Ludovic Mercier steht. Alessandra macht sich auf Ludovic zu befreien und wird auf dem Weg von Dr. Elias Smith und Dr. Emilie Dubois getötet. Sie verletzt Emilie allerdings lebensbedrohlich bevor sie stirbt. Elias und Emilie nehmen den einzigen freien Weg in das Energie Labor: Durch den Lüftungsschacht im Kontrollraum. In diesem Lüftungsschacht stirbt Emilie an ihren Verletzungen. Elias schafft es in das Labor, kann den Core allerdings nicht alleine abschalten. In vollem Bewusstsein, dadurch zu sterben, kappt er die Haupt Energieversorgung des Cores mit einem Messer, der daraufhin wieder in den Ruhemodus geht. Elias bekommt einen tödlichen Schock und der Core verbleibt im Ruhemodus.

Einen Tag vor den Spielern erreicht ein anderes scout Team die Einrichtung und sprengt den Eingang auf. Zwei der Leute sterben und Sophie Moreau macht sich alleine auf in die Labore. Dort liest sie alle Informationen, die den Spielern auch offen stehen und nächtigt in dem Eingang zu den Wohnquartieren, bis sie die Spieler konfrontiert. Nach Sophie erlangt ein einsamer Wolf Zugang zu der Einrichtung durch das zerbrochene Fenster.

Die Idee hinter dem Abenteuer

Die Idee hinter diesem Abenteuer ist, dass die Spieler sich mit moralischen Fragen auseinandersetzen müssen und die Konsequenzen ausspielen. Diese Entscheidungen gehen von Ressourcenmanagement über Erleichterung ihrer Aufgaben auf die Kosten anderer bis hin zum Überleben der Kolonie, auch wenn es Menschenleben kostet. Es ist wichtig, dass den Spielern die Folgen ihrer Entscheidung klar sind, sodass sie nicht mit Konsequenzen konfrontiert werden, die sich nicht kannten.

Über das Setting

Das Setting ist sehr nah an das Setting des Spiels Frostpunk angelehnt. Die Welt ist nahezu identisch und die Aufgabe des Teams der Spieler ist die gleiche, wie in scout Teams des Spiels. Die Einrichtung, in der die Spieler sich aufhalten, Glacial Energetics, ist nicht im Spiel vorhanden und komplett ausgedacht. Es handelt sich um eine Einrichtung, die an einer Energiequelle arbeitet, die für habitable Temperaturen sorgt und auf diese Weise das Überleben der Menschheit in einem Bereich versichern kann. Das Abenteuer beginnt vor der Tür der Forschungseinrichtung und beschränkt sich auf diese.

Ablauf

Vor der Ankunft

Bevor das Abenteuer wirklich losgeht, nehmen die Spieler 3w10 geistigen und physischen Schaden durch die anstrengende Reise durch das eisige Ödland und die Entfernung zu ihrer Kolonie, in der sich ihre Liebsten befinden. Ebenfalls wird die Standard Ausrüstung für scouts der Kolonie unter den Spielern aufgeteilt. Dazu gehört zwingend ein Funkgerät und was der Spielleiter als sinnvoll erachtet und die Spieler nicht selbst im Inventar haben. Ebenfalls wird den Spielern klar gemacht, dass sie auf dem Weg zu der Einrichtung ihre Rationen aufgebraucht und kein weiteres Essen gefunden haben, sodass sie zwingend neues Essen benötigen, bevor sie die Heimreise antreten können.

Ankunft und Foyer

Der eisige Wind schneidet unerbittlich durch die Kälte, während ihr auf den verschneiten Pfad blickt, der sich vor euch erstreckt. Vor euch erhebt sich die Forschungseinrichtung wie ein monumentaler, stählerner Koloss inmitten einer gefrorenen Einöde. Die Außenwände des Gebäudes sind von Frost überzogen und ein ständiges Knirschen und Knacken durchdringt die Luft, wenn der Wind das Metall der Außenfassade zum Singen bringt. Schneeverwehungen türmen sich gegen die Wände. Am Eingang selbst klafft ein großes Loch dort, wo einst eine dicke, metallene Außentür war. Sie wurde brutal aufgesprengt, die Reste des Metalls sind verbogen und verdreht, wie die Zähne eines gefräßigen Ungeheuers. Rauch und Rußspuren bedecken den Schnee, und vereinzelt flimmern noch kleine, schwache Funken an den zerfetzten Kanten der Tür. Der Eingang wirkt wie ein offenes Maul, das dazu einlädt — oder vielmehr warnt — die Finsternis im Inneren zu betreten. Alles wirkt still und verlassen, als ob das Gebäude selbst den Atem anhält.

Die Spieler erreichen die Forschungseinrichtung nach 3 langen Wochen Reise durch den Schnee und werden von der von außen aufgesprengten Tür der Einrichtung begrüßt. An dieser Stelle haben die Spieler die Möglichkeit durch den Eingang zu gehen, oder die Einrichtung zu Umrunden, wo sie ein zerbrochenes Fenster finden werden, dass die Spieler sofort in den Hauptgang der Einrichtung bringt.

Schreiten die Spieler durch den Eingang, betreten sie das Foyer von Glacial Energetics.

Das Foyer der Forschungseinrichtung ist ein sechseckiger Raum, der einst eine einladende Atmosphäre ausstrahlte, aber nun von der Kälte und den Folgen der Explosion gezeichnet ist. Die dicke Außentür, die zum Foyer führte, wurde vor kurzem von außen aufgesprengt, und kalte Luft strömt durch die Reste der Türöffnung. Kleine und größere Steine und Felsbrocken liegen auf dem Boden zerstreut und die Wände sind teilweise eingestürzt. Ein wenig Schnee und Frost bedeckt den Boden, und die Temperatur ist unerbittlich niedrig. Gegenüber der Außentür befindet sich ein massiver Schreibtisch, auf dem ein PC und dessen Bildschirm steht. An den Wänden stehen mehrere alte Sitzgelegenheiten, Stühle und eine kleine Bank, die vom Frost überwuchert sind. Daneben stehen ein paar Pflanzkübel, deren Pflanzen nun abgestorben und vertrocknet sind, ein Symbol für die einstige Belebtheit der Einrichtung. An einer Wand hängt ein großer Informationsbildschirm, der früher wahrscheinlich wichtige Ankündigungen und Projekte des Teams zeigte. Jetzt flackert er nur noch gelegentlich. In einer Ecke des Foyers befinden sich ein paar Spinde, die zum Aufbewahren von persönlichen Gegenständen gedacht waren. Einige sind geschlossen, andere offen. Eine Tür führt aus dem Foyer hinaus und scheint der Zugang zu den Labors zu sein, aber sie ist momentan verschlossen. Auf dem Boden, nahe des Eingangs, liegt eine männliche Person in dicken Winterklamotten mit einer ausgebrannten Fackel in der Hand

- Er wurde bei einem Einsturz nach der Explosion von der Hüfte abwärts unter einem großen Stein begraben und hat viel Blut verloren.
- Er bettelt um entweder erste Hilfe oder schnelle Erlösung. Er ist nicht mehr zu retten.

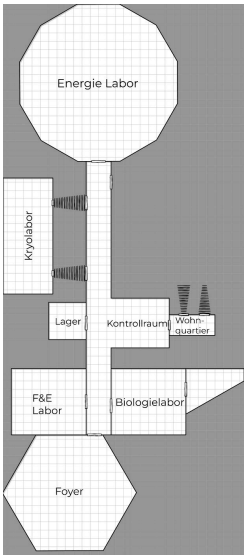
- Er gehört zu einem scout Team einer nicht ganz so weit entfernten Kolonie. Sie waren zu dritt. Sein Kamerad kam bei der Explosion ums Leben und müsste irgendwo draußen liegen. Seime Kameradin ist in das Gebäude gegangen.
- Er redet nicht viel, da er starke Schmerzen hat. Sollten die Spieler sich nicht entscheiden können, ob sie ihn erlösen sollen oder nicht. Stirbt er während sie diskutieren.

Jack hat ein Feuerzeug bei sich. Die Spieler können die verschneite Leiche seines Kameraden draußen finde. Er hat einen Teil der scout Ausrüstung seins Teams bei sich. Vom Foyer aus führt eine verschlossene Tür in die weiteren Räume von Glacial Energetics. Die verschlossenen Spinde lassen sich leicht aufbrechen und beherbergen praktische Dinge für das alltägliche Leben der Einrichtung wie Putzausrüstung für das Foyer oder einen kleinen Werkzeugkasten für alltägliche Reparaturen.

Die Tür in die weiteren Räume ist verschlossen, es gibt jedoch mehrere Möglichkeiten, sie zu öffnen:
Handwerkskunst: Die Tür ist verzogen und liegt schief in ihren Scharnieren. Das lässt sich mit etwas Werkzeug leicht fixen Elektrotechnik: Das Stromkabel zum PC ist gerissen. Mit etwas Draht oder einem anderen Kabel jedoch ein leicht zu lösendes Problem Handeln: Mit roher Gewalt kann die Tür einfach aufgebrochen werden

Am Computer finden die Spieler 3 Logbuch Einträgt, eine Karte der Einrichtung und den Türöffner

Logbuch Eintrag #1:
Das Forschungsteam arbeitet derzeit an der Energiequelle. Erste Untersuchungen sind abgeschlossen, weitere Schritte sind geplant.
Logbuch Eintrag #2:
Eintrag: Die Forschung zur Energiequelle ist in vollem Gange. Das Team bereitet sich auf die nächste Phase der Tests vor.
Logbuch Eintrag #3
Eintrag: WIESO SEHEN SIE NICHT, DASS SIE FALSCH LIEGEN?!?!



Bio & F&E Labor - Konfrontation mit Sophie

Ihr betretet den sterilen Flur der Einrichtung. An beiden Seiten führen Türen in weitere Räume, in deren Nähe sich rote Knöpfe befinden. Etwas weiter durch den Flur ist ein etwas größerer freier Bereich sichtbar und auf der gegenüberliegenden Seite des Flurs ist eine dicke, verschlossene Tür sichtbar.

F&E Labor

Die Tür zum F&E Labor ist nicht verschlossen.

Ihr betretet einen sterilen, fast klinisch wirkenden Raum, der in einem gedämpften, schwachen Licht getaucht ist, das von den fluoreszierenden Leuchten an der Decke ausgeht. Der Raum ist geprägt von einer ordentlichen und methodischen Anordnung von Laborbänken, auf denen Glasgeräte, Pipetten und andere wissenschaftliche Utensilien drapiert sind. Auf einer der Laboränke steht ein kleines Massenspektrometer, neben dem ein Bildschirm leuchtet, der ein regelmäßiges Summen erzeugt. Neben diesem Gerät befindet sich ein Heizrührer und drei Kanister mit Flüssigkeit und einer mit weißem Pulver. In einer Ecke des Raums steht ein kleiner Tisch mit einem Computer, dessen Tastatur fehlt. Die Wand ist von drei Abzügen gesäumt, die verschiedene Container beherbergen. Einer der Abzüge enthält kleine gelbe Mülleimer für Glasbruch und giftige Substanzen, sowie zwei Metallcontainer für Säuren und Basen. Ein Abzug ist leer, während auf dem anderen mit Edding chemische Reaktionen notiert sind und in dem sich eine chemische Aapparatur befindet. Gegenüber von den Abzügen befindet sich eine Werkbank, auf der ein Schraubstock und eine Lötanlage platziert sind. Daneben stehen zwei Schränke, und an der Wand sind drei Gasflaschen festgebunden. In der Ecke der Laborbank befindet sich ein kleines Waschbecken, versehen mit einer Augendusche, und über dem Eingang hängt eine Notdusche, bereit für den Ernstfall. An der Wand ist ein kleiner roter Knopf auf Kopfhöhe. Der Raum wirkt trotz seiner Sterilität lebendig – jede Ecke ist von funktionalen Geräten und Utensilien geprägt, und es blinken mehrere kleine Anzeigen in einem stetigen Rhythmus.

Die Schränke sind nicht verschlossen und enthalten

- Ein Verbandsbuch

Zusätzlich können hier Utensilien versteckt werden, die für eure Party nützlich sind wie ein weiteres erste Hilfe Set, wenn die Charaktere viel Schaden nehmen oder etwas sinnvolles um geistige Gesundheit wiederherzustellen, wie etwas, was euren Charakteren viel bedeutet oder Hoffnung gibt.

Im verbandsbuch sind 2 Einträge:

- Elias Smith - Glasschnitt am Finger- Pflaster drauf gemacht
- Ellen Kovac - Hand Verbrannt - eingesalbt und bandagiert

Bei den Chemikalien handelt es sich um Salzsäure, HCl, Salpetersäure, HNO3, Natriumhydrogencarbonat NaHCO3 und Lysergsäurediethylamid LSD. Sollten die Spieler damit herumspielen ergeben sich folgende Reaktionen:

- HCl und HNO3 ergeben Königswasser, eine Säure, die Metalle auflöst (kann später nützlich sein um die Tür zum Energie Labor zu öffnen.
- Eine der beiden Säuren und NaHCO3 führen zu einer Reaktion, bei der es stark schäumt und viel CO2 gebildet wird
- LSD ist ein bekanntes Halluzinogen. Sollten die Charaktere diesen Behälter öffnen, werden sie kurzzeitig Halluzinationen sehen Das eignet sich gut dazu, die Hintergrundstory der Charaktere einzubauen.

Wissenschaftliches Talent: Der Charakter kann die Label der Chemikalienbehälter lesen und wissen, was die einzelnen Chemikalien tun Wissenschaftliches Talent/Schnaps brennen: Der Charakter erkennt, dass es sich um eine Destillationsapparatur handelt Wissenschaftliches Talent: Der Charakter kann das Massenspektrometer verwenden, um die Chemikalien zu identifizieren

Sobald die Charaktere eine Tastatur besorgen, können sie den PC hochfahren und die Dateien im Logbuch und dem Mail Account lesen
Logbuch Eintrag 3:
Autor: Emilie Dubois
Die endgültigen Berechnungen sind erschütternd. Wenn der Core aktiviert wird, wird alles innerhalb eines ca. 300-Kilometer-Radius dem sicheren Tode geweiht sein. Die Temperatur wird so hoch, dass nichts und

niemand dort überleben kann. Alle Kolonien innerhalb dieses Radius werden unausweichlich verbrennen. Es gibt keine Möglichkeit, die Ausbreitung der Hitze aufzuhalten oder den Core nach Aktivierung zu stoppen. Ich war nicht bereit mich solchen Fragen zu stellen... ich bin Wissenschaftlerin und ich will doch eigentlich nur Helfen...

Logbuch Eintrag 4:
Autor: Emilie Dubois
Die Tests mit dem Core haben ergeben, dass die radioaktive Belastung im ruhenden Zustand bedrohlich ist. Anfangs ging man davon aus, dass die Energiequelle in einem Ruhezustand keine Gefahr darstellt, aber die jüngsten Messungen sprechen eine andere Sprache. Die Strahlung wird sich weiter ausbreiten, wenn der Core im Ruhemodus bleibt, und das Strahlenleck scheint mit jedem Tag zuzunehmen. Die Zone um die Station könnte in kürzester Zeit unbewohnbar werden. Das Schlimmste ist, dass es keine sichere Alternative gibt. Nach der Aktivierung haben wir keine Kontrolle mehr über die Energiequelle, eine Deaktivierung wäre ein permanenter Verlust von dem Gegenstand, der die ganze Menschheit retten könnte... Treffen wir keine Entscheidung und der Core bleibt im Ruhemodus... Bleibt uns nur die Strahlung. Wir stehen vor einer grausamen Wahl.

Von: Stefan Matzat
An: Dr. Emilie Dubois
Betreff: Wartungsarbeiten am Lüftungsschacht abgeschlossen
Hallo Emilie,
Die Arbeiten am Lüftungsschacht zwischen dem Überwachungsraum und dem Energie Labor sind abgeschlossen. Das Rasseln, das du gemeldet hattest, wurde durch eine kleine Blockade im System verursacht. Wir haben die Blockade entfernt und das gesamte Lüftungssystem überprüft, um sicherzustellen, dass der Luftstrom nun wieder reibungslos funktioniert. Der Schacht ist etwas fragil im Kontrollraum, da bei den Arbeiten mehrere der Aufhängungen gerissen sind, aber das sollte kein größeres Problem darstellen. Falls doch, müsst ihr es kurzzeitig stützen, bis die neuen Aufhängungen da sind. Sollten noch etwas sein, schreib mir einfach.
Liebe Grüße,
Stefan

Von: Elias Smith
An: Emilie Dubois
Betreff: Forschungsergebnisse

Emily,
Deine Mutter ist so fett, wenn wir die verbrennen, ist das Wärmeproblem der Menschheit ebenfalls gelöst.

AgarAgar Grüße,
Elias

Von: Emilie Dubois
An: Ellen Kovac
Betreff: Einsatz des Cores
Ellen,
Ich kann es immer noch nicht fassen. Glaubst du wirklich, dass er das ernst meint? Dass er den Core tatsächlich sofort einsetzen will? Die bisherigen Tests waren alles andere als beruhigend, und wir wissen

beide, dass die Auswirkungen auf die umliegenden Kolonien katastrophal sein werden.
Wir haben immer noch keine Kontrolle über die Temperaturstabilisierung! Die Simulationen zeigen deutlich, dass die Hitze sich innerhalb von 300 Kilometern unkontrolliert ausbreiten wird. Das sind nicht nur Zahlen – das sind Menschenleben, Ellen. Ganze Kolonien, die verbrennen werden.
Ich habe meine Zweifel... Und ich werde das so nicht hinnehmen... Wir müssen schnell etwas unternehmen !
Emilie

Biologielabor

Wahrnehmung: Die Charaktere hören ein Geräusch aus dem Labor, als würde ein Tier etwas fressen

Öffnen die Spieler die Türe zum Biolabor unachtsam und schnell oder machen auf andere Weise auf sich aufmerksam, werden sie sofort von einem wilden Wolf angegriffen (50LP, 4w10 Schaden), der damit beschäftigt war, die Leiche auf dem Boden des Labors zu fressen. Werte des Wolfes sollten an die Kampffähigkeiten der Gruppe angepasst werden

Der Raum vor euch wirkt wie ein kleines, chaotisches Forschungszentrum, das von verschiedenen biologischen Experimenten zeugt. Mehrere Käfige stehen in Regalen an den Wänden, einige davon sind leer und offen, andere leer und verschlossen. Der Anblick der leeren Käfige gibt einen ersten Hinweis auf die ehemals lebendigen Proben, die hier gehalten wurden. In der Mitte des Raums befindet sich eine Laborbank, bedeckt mit mehreren Petrischalen und Erlenmeyerkolben auf einem Glasregal über der Laborbank, die vorsichtig aufgereiht sind. Zwei Mikroskope stehen bereit, um genauere Untersuchungen durchzuführen. Der Geruch von Chemikalien und des gereinigten Raums vermischt sich in der Luft. Direkt neben dem Eingang befindet sich ein kleiner Schreibtisch, auf dem ein Computer läuft. Das leise Summen des Geräts füllt den Raum. Der Bildschirm zeigt laufende Daten oder Protokolle an, die für die aktuellen Forschungen von Bedeutung sein könnten. Direkt neben dem Eingang steht ein dünner Schrank, neben dem eine Pflasterbox an der Wand hängt – bereit für medizinische Notfälle. Ein Not-Aus-Knopf ist sowohl innen als auch außen angebracht, der für schnelle Eingriffe bei unerwarteten Vorfällen gedacht ist. Das Augenmerk wird jedoch schnell von der Leiche auf dem Boden abgelenkt. Die Leiche liegt blutüberströmt auf dem Boden, erstochen. Am anderen Ende des Raumes befindet sich eine verschlossene Tür, die durch ein Kartenlesegerät gesichert ist.

Im Schrank an der Wand ist ein Feuerlöscher, ein Verbandskasten und ein leeres Verbandsbuch. Sollten die Charaktere viel Lärm verursachen, können sie aus dem Raum am anderen Ende des Labor aufgeregtes Gebell hören.

Die Leiche hat ein Namensschild mit "Dr. Ellen Kovac" drauf, eine keycard, die mit "Zwinger" beschriftet ist und einen Schlüssel. Auf dem Computer finden die Spieler erneut ein Logbuch und einen Passwort geschützten Mail Account. Können die Spieler das Passwort nicht herausfinden, finden sie später im Lagerraum ein hacking tool, das alle Passwörter für sie knackt.

Logbuch Eintrag 1:
Autor: Dr. Ellen Kovac
"Projekt: Stationary Core" - Die Ergebnisse der letzten Tests übertreffen alle Erwartungen. Der Core generiert eine stabile, gigantische Energiemenge die für bestimmt 10 Jahre erhalten bleibt und hält eine konstante Temperatur von etwa 22°C in einem Umkreis von 5 Kilometern, laut Simulationen. Bei diesen Werten könnte unsere Spezies endlich die benötigte Energiequelle haben, um den Winter zu überstehen. Weitere Tests müssen folgen, aber das Potenzial ist enorm. Immerhin ist es wegen des Cores hier in der Station angenehm warm. Meine Gedanken sind bei all jenen, die in den Kolonien frieren müssen. Ich hoffe, wir kommen schnell voran und können diesen Menschen helfen.

Logbuch Eintrag 2
Autor: Dr. Elias Smith
Die habitable Zone hat sich in den Simulationen ausgedehnt, und wir haben nun bestätigt, dass der Core in einem Umkreis von 30 Kilometern lebensfreundliche Temperaturen erzeugt. Allerdings zeigt sich ein Problem: Alles, was zu nah am Core liegt, wird etwas erhöhter Hitze ausgesetzt, 25°C mit den momentanen Parametern. Wir müssen dringend weitere Simulationen durchführen, um die genauen Auswirkungen zu verstehen. Allerdings ist meiner Meinung nach alles besser als diese unerträgliche Kälte.

Informatik: Der Spieler kann das Passwort knacken

Von: Dr. Emilie Dubois
An: Dr. Elias Smith, Dr. Ellen Kovac
Betreff: Vive la Resistance
Liebe Kollegen,
Ich hoffe, diese Nachricht erreicht euch wohlauf, trotz der schwierigen Umstände, in denen wir uns befinden. Die Situation eskaliert schneller, als wir befürchtet haben. Ludovic hat entschieden, die Energiequelle in Betrieb zu nehmen, und es ist klar, dass er bereit ist, alles andere zu opfern, um seine Pläne umzusetzen. Wir wissen, dass die Konsequenzen verheerend wären – nicht nur für uns, sondern für alle Kolonien in der Umgebung.
Wir müssen uns jetzt vorbereiten. Der Plan ist einfach: Wir müssen Mercier und seine Befürworter stoppen, bevor sie ihren Plan umsetzen. Es ist nicht nur eine Frage des wissenschaftlichen Egos mehr – es geht um das Überleben. Diejenigen von uns, die an einer anderen Lösung interessiert sind, sollten sich heute um 21:00 Uhr im Lagerraum treffen. Wir werden die notwendigen Vorräte und Ressourcen zusammentragen und die nächsten Schritte besprechen.
Es wird nicht einfach sein, und ich rechne mit Widerstand. Aber wir haben keine andere Wahl, als uns zu wehren und die katastrophalen Folgen zu verhindern. Bereitet euch auf eine harte Auseinandersetzung vor. Es wird Zeit, Farbe zu bekennen und zu handeln.
Bleibt stark und haltet die Augen offen.
Mit Entschlossenheit,
Dr. Emilie Dubois

Sollten die Spieler den Zwinger öffnen, werden sie von einer Anzahl hungriger Hunde angegriffen Anzahl und Werte der Hunde an den Gesundheitszustand und die Kampffertigkeiten der Spieler anpassen

Sobald die Spieler die Informationen aus den Logbüchern im F&E und den Biolabor erhalten haben, verlässt Sophie Moreau ihr Versteck in den Wohnquartieren und konfrontiert die Gruppe sichtlich feindselig mit einer Waffe und stats, die an die Gruppe angepasst sind.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 15. 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. Frostpunk: Schwer ist die Last der Moral – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Frostpunk%3A+Schwer+ist+die+Last+der+Moral&oldid=35939`