How to be a Hero

LUNA

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





INHALT

Luna 3

Luna – луна Wettlauf zum Trabanten 3

Abenteuer – Luna 6

LUNA



Hier kannst du das Abenteuer von Funk noch einmal nachschauen! Viel Spaß! :)

Teil 1
🎬 *Video im Wiki: https://www.youtube.com/howyoutubeworks/user-settings/privacy/*
Falls das Video nicht richtig angezeigt wird, kannst du es hier finden.

Anmerkungen:

Kursive Texte: Alles, was kursiv geschrieben ist, kann wörtlich vorgetragen werden. Dabei handelt es sich meistens um die Einleitungen der einzelnen Abschnitte oder um wörtliche Rede in Gesprächen.

Raumbeschreibungen/Ortsbeschreibungen: Diese Beschreibungen verweisen auf die Einrichtung eines Raums oder die Beschaffenheit eines Ortes. Raumbeschreibungen beschreiben meistens alles, was innerhalb eines Gebäudes zu sehen ist, Ortsbeschreibungen hingegen beschreiben, was draußen ist.

Szenen und Interaktionen: Die Abschnitte sind in Szenen und Interaktionen unterteilt. Damit es einfacher ist, dorthin zu navigieren, sind diese **rot** markiert. Szenen geben eine Handlung vor, die sich den SpielerInnen offenbart, wenn sie sich in einem Abschnitt befinden. Interaktionen ermöglichen optionale Handlungsstränge, die den SpielerInnen entgehen können, wenn sie nicht die entsprechenden Aktionen durchführen oder sich für die entsprechende Option entscheiden.

Misstrauen: Alle Stellen, an denen die SpielerInnen durch Entscheidungen misstrauisch werden können, sind grün markiert.

Boxen	Bedeutung
Hallo, Ich bin eine "Pre-Box" Hallo, eigentlich bin ich eine Tabelle	Boxen stehen für Hinweise für den Spielleiter. Diese sollten nicht vorgelesen werden!

Luna – луна Wettlauf zum Trabanten

Setting

Wir befinden uns im Jahre 1969, genauer gesagt am 15. Juli 1969 in der realen Welt. Also nein, diesmal keine fliegenden Einhörner sondern die kalte Realtität. Spaß macht es trotzdem, keine Sorge :)

Dieser Artikel beleuchtet nun verschiedene Aspekte, die als Hintergrundwissen für das Abenteuer fungieren können.

Space Race

Ende der fünfziger Jahre bricht für die Menschheit eine neue Zeit an. Die Sowjetunion und die USA unternehmen parallel zueinander Bestrebungen, den Weltraum zu erobern. Den ersten Schritt dazu machen 1957 die Sowjets mit der Sputnik-1-Mission. Der erste Satellit wird in den Erdorbit gebracht und sendet von dort Signale an die Erde.

1959 schießen die USA im Rahmen der Explorer-6-Mission das erste Bild der Erde vom Weltall aus. Der Wettlauf ins All nimmt an Tempo zu.

Im gleichen Jahr lassen die Sowjets im Rahmen der Luna-2-Mission zum ersten Mal in der Geschichte der Menschheit ein menschengemachtes Objekt auf einem anderen Himmelskörper landen. Der Mond wird zum Objekt der Begierde beider Nationen.

1961 setzen die Sowjetischen Republiken sich im „Space Race“, wie es die Presse mittlerweile nennt, an die Spitze, als sie mit Yuri Gagarin den ersten Menschen ins All entsenden. Eine Sensation und eine klare Botschaft in Richtung der nun zurückgefallenen Amerikaner. Und diese antworten prompt. Präsident John F. Kennedy verkündet: „Wir werden einen Menschen zum Mond schicken!“

Vier Jahre später gelingt es den Amerikanern, den ersten Menschen im All auf Außenmission zu schicken. Ed White „spaziert“ im Rahmen der Gemini-4-Mission über sein Raumschiff, und zum ersten Mal gehen die Vereinigten Staaten im Wettlauf der Nationen in Führung.

Nun ist das Jahr 1969 gekommen. Der 15. Juli. Am morgigen Tag startet die Apollo-11-Mission der USA und macht sich auf, um die ersten bemannte Mondlandung durchzuführen. Alles sieht so aus, als sei das Space Race bereits entschieden, denn die Sowjets verkündeten bereits, dass man keine Pläne habe, Menschen auf den Mond zu bringen. Doch das stimmt so nicht ganz.

Im Geheimen hat man an einer Mondmission mit dem Namen Luna 4 gearbeitet. Die vierköpfige Crew der N1-Rakete Arktitije bereitet sich seit Monaten auf den Start vor, der noch am heutigen Tage, mit einem Tag Vorsprung vor den Amerikanern, stattfinden soll ...

Zum Weiterlesen:

- der Wikipedia der Wikipediabeitrag
- und ein spannender Artikel der GEO

Die politische Situation

Im Jahre 1969 schaut die Welt schon seit circa 20 Jahren auf den Kalten Krieg zwischen den Vereinigten Staaten von Amerika und dem Ostblock unter Leitung der Sowjetunion. Nach der Allianz der beiden Mächte im 2. Weltkrieg wurde das Verhältnis angespannter. Der Konflikt an sich hat mehrere Ebenen: Einerseits stehen sich hier zwei Systeme gegenüber, die unterschiedlicher kaum sein könnten: der Kapitalismus der USA und Kommunismus der Sowjetunion. Andererseits geht es um die Vorherrschaft als Weltmacht, da die USA im Westen (Nordamerika und Westeuropa) als mächstigster Player gilt, die Sowjetunion die Fäden in der östlichen Welt (Osteuropa und Nordasien) in Händen hält. Es kommt zwar nicht zu direkten militärischen Interaktionen zwischen den beiden Kontrahenten, dies wird aber in Stellvertreterkriegen wie in der Kubakrise 1962 und mit den Kampf in den Bereichen Sport, Kultur, Wissenschaft und Forschung wie dem Space Race deutlich.

Funfacts

1969

- findet das berühmt-berüchtigte Woodstock-Festival statt.
- ist das Geburtsjahr von Michael Schumacher, Jennifer Aniston und Dolly Buster.

Vorbereitung und Besonderheiten

Um das Abenteuer starten zu können, braucht ihr natürlich zunächst die Charakterbögen eurer Charaktere. Eine Vorlage des Charakterbogens findest du hier.

Dass mindestens ein W100-Würfel sowie Papier und Stifte bereitliegen sollten, versteht sich wahrscheinlich von selbst. Es genügt, wenn du die Misstrauenspunkte im laufenden Abenteuer notierst. | HIER findest du eine Anzeige für die Misstrauensbalken. Du kannst sie Dir ausdrucken und einen gemeinsamen für alle Spieler austeilen.

Außerdem solltest du das Setting und die verwendeten Module und Zusatzregelungen vorstellen (ABER NICHT MISSTRAUENSBALKEN, DASS SOLLEN DIE SPIELER NICHT WISSEN), um Fragen im Verlauf des Abenteuers vorzubeugen. Darüber hinaus bleibt nur, genügend Getränke und Knabberkram auf den Tisch zu stellen, damit ihr das Abenteuer dafür nicht unterbrechen müsst.

Es gibt ein paar Kleinigkeiten die beachtet werden müssen. Wie immer.

Die Misstrauensmechanik

Während des Livestreams des Abenteuers durfte das Publikum direkter eingreifen als bei anderen bisherigen Liveabenteuern. Diesmal mussten die Zuschauer nicht nur Entscheidungen treffen, sie mussten als Teil der Welt auch mit den Konsequenzen ihres Handelns leben.

In diesem Abenteuer werden die Umfragen aus dem Livestream ausgewürfelt. Das sollten die Spieler nicht mitbekommen. Das Würfelergebnis bestimmt also, wie eine Entscheidung bestimmt wird. Allerdings können einige Entscheidungen ein Misstrauen bei der Regierung auslösen. Sollte eine solche Entscheidung gewürfelt werden, wird bei der nächsten Entscheidung der Wurf um einige Punkte erschwert. Auf dem Misstrauensbalken wird eingezeichnet wie viel Misstrauen bereits gesammelt wurde. Dieses Misstrauen wird beim nächsten Wurf erschwärt. Hier ein Beispiel:

Bei der ersten Würfelprobe wurde entschieden, dass dem Team eine wichtige Information gesagt wird. Diese Entscheidung bringt Misstrauen mit sich, weil die Regierung unbedingt will, dass die Spieler vor den Amerikanern auf dem Mond sind. Die Informationen könnte das Team zu einer Rückkehr bringen. Daher bringt die Entscheidung ein Misstrauen mit.

Nun ist bei der nächsten Entscheidung, das Würfelergebnis, welches im Sinne der Regierung ist, um 10 Punkte erleichtert (Wie viel Misstrauen eine Entscheidung mit sich bringt, steht jeweils dahinter). Wenn also das vorherige Würfelziel 50/50 war, ist es nun 60/40.

Treibstoff

Die Crew wird im Verlauf des Abenteuers immer wieder Aktionen dürchführen, die den Treibstoff der Rakete verbrauchen. Je nachdem, was diese Aktionen sind und welche Ereignisse sich ergeben, verbrauchen sie auf ihrer Reise mehr oder weniger Treibstoff. Dies wirkt sich auch auf das Ende ihrer Reise aus! Daher sollte man sich als Spielleiter eine Möglichkeit zurechtlegen, den Verbrauch des Treibstoffs festzuhalten.

Kritische Fehlschläge

Schlägt irgendwann im Verlauf des Abenteuers eine Probe fehl, die ein hohes Risiko bedeutet und irgendwie mit einer Interaktion mit dem Raumschiff zu tun hat, dann führt das automatisch zu einem Schaden am Raumschiff, der später das Event UNFALL auslöst.

Abenteuer – Luna

Prolog

Ende der fünfziger Jahre bricht für die Menschheit eine neue Zeit an. Die Sowjetunion und USA unternehmen parallel zueinander Bestrebungen, den Weltraum zu erobern. Den ersten Schritt dazu machen 1957 die Sowjets mit der Sputnik-1-Mission. Der erste Satellit wird in den Erdorbit gebracht und sendet von dort Signale an die Erde.

1959 schießen die USA im Rahmen der Explorer-6-Mission das erste Bild der Erde vom Weltall aus. Der Wettlauf ins All nimmt an Tempo zu.

Im gleichen Jahr lassen die Sowjets im Rahmen der Luna-2-Mission zum ersten Mal in der Geschichte der Menschheit ein menschengemachtes Objekt auf einem anderen Himmelskörper landen. Der Mond wird zum Objekt der Begierde beider Nationen.

1961 setzen die Sowjetischen Republiken sich im „Space Race", wie es die Presse mittlerweile nennt, an die Spitze als sie mit Yuri Gagarin den ersten Menschen ins All entsenden. Eine Sensation und eine klare Botschaft in Richtung der nun zurückgefallenen Amerikaner. Und diese antworten prompt. Präsident John F. Kennedy verkündet: „Wir werden einen Menschen zum Mond schicken!"

Vier Jahre später gelingt es den Amerikanern dann, den ersten Menschen im All auf Außenmission zu schicken. Ed White „spaziert" im Rahmen der Gemini-4-Mission über sein Raumschiff, und zum ersten Mal gehen die Vereinigten Staaten im Wettlauf der Nationen in Führung.

Nun ist das Jahr 1969 gekommen. Der 15. Juli. Am morgigen Tage startet die Apollo-11-Mission der USA und macht sich auf, um die ersten bemannte Mondlandung durchzuführen. Alles sieht so aus, als sei das Space Race bereits entschieden, denn die Sowjets verkündeten bereits, dass man keine Pläne habe, Menschen auf den Mond zu bringen. Doch das stimmt so nicht ganz.

Im Geheimen hat man an einer Mondmission mit dem Namen Luna 4 gearbeitet. Die vierköpfige Crew der N1-Rakete Arktitije bereitet sich seit Monaten auf den Start vor, der noch am heutigen Tage, mit einem Tag Vorsprung vor den Amerikanern, stattfinden soll …

Vor dem Start

Geheime Nachrichten

Information:	Notiz:
An jeden Spieler/jede Spielerin wird eine Notiz ausgegeben. Diese Notizen sind:	• DU möchtest UM JEDEN PREIS auf dem Mond laufen. Koste es, was es wolle. Denn du bist Ersatzmann/-rau für den großen Gagarin selbst, der nun im Rollstuhl sitzt und daher nicht teilnehmen kann. • Du verbirgst aktuell, dass du in letzter Zeit Asthma-Anfälle hattest, die niemand festgestellt hat. Die Panik, zu ersticken, ist also gewaltig bei dir. • Du bist gerade Vater von Zwillingen geworden und willst UM JEDEN PREIS auf die Erde zurück. Held zu sein, ist für dich zweitrangig. • Du hast einen Brief vom Generalsekretär persönlich erhalten, der dich dazu angewiesen hat, "alle Maßnahmen zu ergreifen, die für den Erfolg der Mission nötig sein könnten!". Als Mitglied des Geheimdienstes ist das ein BEFEHL!

Bericht und Interview

Szene:

Im Fernsehen gibt es eine Durchsage. Im Anschluss daran beginnt ein Live-Interview mit den Kosmonauten. **Ab hier beginnt das Spiel.**

TV-Durchsage: *Am heutigen Tage entsenden die UDSSR vier ihrer fähigsten und mutigsten Frauen und Männer zur beeindruckendsten Mission, welche die Welt je gesehen hat. Diese herausragenden Genossinen und Genossen werden vollbringen, was kein Mensch zuvor auch nur gewagt hat, und im Namen der großartigen Sowjetunion als erste Lebewesen auf dem Mond wandeln. Wir haben die Helden der Republik zu ihren Eindrücken befragen können.*

Es folgt ein Interview mit den einzelnen Charakteren, das als Vorstellung fungiert. Am Ende des Interviews werden die Charaktere um ein Foto gebeten. Dazu sollen sie erst alle ins Bild, dann jeder einzeln und dann in allen möglichen Kombinationen.

Information:

Hier wird darauf hingewiesen, dass man sich bereits auf Verluste während der Mission vorbereitet.

Tauglichkeitsprüfung

Szene:

Die Charaktere müssen noch einige Tauglichkeitsprüfungen bestehen. Hier werden sie auf ihre jeweiligen Talente getestet, je nach Rolle und Funktion an Bord. Versagen sie dabei, werden sie einfach nur ermahnt, wie ernst das Ganze ist!

Briefing vor Start

Szene:

Im Anschluss an die Tauglichkeitsprüfung werden die Charaktere in einen Raum geführt und bekommen von General Volodja Popov ein Briefing zur Mission:

General Volodja Popov: „*Helden der Nation. Schon morgen starten die Amerikaner ihre Apollo-11-Mission, und wir sind ihnen nur wenige Stunden voraus. Sie werden noch heute an Bord der Atkritije gehen und in den Orbit entsandt. Nachdem Sie Booster 1 abgeworfen haben, folgen die Hitzeschilde und auf dem Weg in den Orbit die weiteren Booster. Dann eine Umrundung der Erde. Diese wird Sie einen Tag kosten, wird Ihnen aber auch genug Zeit geben, das Raumschiff ausreichend auf Funktionsfähigkeit zu überprüfen.*

Danach zünden Sie das Triebwerk, welches Sie in Richtung Mond bringen wird, und starten damit den drei Tage langen Flug zum Mond. Sie werden dessen Orbit nur wenige Stunden vor den Amerikanern erreichen. Dort steigen zwei von Ihnen in die Landekapsel BLOK 2 um. Dazu müssen Sie aussteigen und an der Außenseite der Rakete entlangklettern. Dann docken Sie ab und leiten den Landenflug zum Mond ein, während die anderen beiden im Orbiter LOK 8 verbleiben und die Mission von dort unterstützen.

"Nachdem Gesteinsproben entnommen wurden und die sowjetische Flagge auf der Mondoberfläche platziert ist, werden Sie wieder in den Orbit starten und an die BLOK andocken. Dann beginnt Ihre Heimreise, die von einer glorreichen Parade gekrönt sein wird. Soweit alles klar?"

Interaktion:

Die SpielerInnen können Fragen stellen. Sie erhalten hier aber auch nochmal ein schriftliches Missionsbriefing.

Startvorbereitungen

Die Charaktere schlüpfen gemeinsam in ihre Anzüge, können sich unterhalten und steigen dann in die Rakete. Alle Instrumente werden gecheckt. Es kommt dabei zur ersten Umfrage …

Umfrage #1

Information:	Wurf:
Die Treibstoffkontrolle scheint nicht ganz einwandfrei zu funktionieren. Kein großes Problem, da ohnehin sauber kalkuliert werden kann, wie viel verbraucht wurde. Wird der Crew dies mitgeteilt? Eine Option gilt immer als „Misstrauen schürend“ und eine als „Misstrauen abbauend“. „Ja“ hat keine direkten Konsequenzen, allerdings steigt das „Misstrauen“ um 10 Prozent. Bei „Nein“ geschieht nichts, aber den SpielerInnen fehlt bis zum Ende die Information, dass ihre Instrumente hier eventuell nicht ganz sauber arbeiten.	Wurf 1: Erfährt die Crew, dass die Treibstoffanzeige nicht ganz einwandfrei funktioniert? • 1 bis 50: Ja (+5 Misstrauen) • 51 bis 100: Nein (Kein Misstrauen)

Szene:

Je nach Ergebnis wird der Besatzung mitgeteilt, dass alles okay ist oder ein kleines Problem vorliegt, aber man sich keine Sorgen zu machen braucht und sie trotzdem abheben können.

Die SpielerInnen werden dann gebeten, den Countdown selbst zu zählen.

Gemeinsam: 10 … 9 … 8 … 7 … 6 … 5 … 4 … 3 … 2 … 1 …

Die N1-Rakete hebt ab und gelangt in den Orbit. Die Charaktere starten ihre Reise.

Phase 1 – Im Orbit

Abwurf der Treibstoffeinheiten



Szene:

Die Charaktere befinden sich jetzt auf dem Weg in die Erdumlaufbahn. Die erste Treibstoffeinheit wird mit dem Start abgeworfen. Anschließend muss die Crew die Hitzeschilde und später die zweite und dritte Treibstoffeinheit abwerfen, nachdem diese jeweils verbrannt sind.

Interaktion:

Hier sind für die SpielerInnen diverse Proben auf ihre Talente nötig, um mit ihrem Raumschiff schnell und mit möglichst wenig Treibstoffverbrauch voranzukommen. Scheitern sie dabei, kostet sie das immer 5 Prozent Treibstoff oder Zeit. Dies wird ausgespielt und kann später Einfluss auf den Spielverlauf haben.

Außerdem bei Scheitern: Die Hitzeschilde blockieren und wollen sich nicht von selbst lösen. Sie müssen nun manuell gelöst werden, per Software und mithilfe einiger Handgriffe im Inneren. Das könnte allerdings die Stabilität der Atkritije gefährden. Wenn sie so wie bisher weiterfliegen, verlieren sie allerdings weiteren Treibstoff.

Proben auf Programmierung und Mechanik sind nötig. Scheitern diese, bleibt der Hitzeschild dran und sie verlieren 20 Prozent ihres Treibstoffes.

Umfrage #2 – Booster 3 – Abwurf verzögern?

Umfrage 2	Wurf
Wenn die Crew Booster 3 später abwirft, machen sie etwas Zeit gut, aber die Flugbahn könnte ungenauer werden. Soll der Befehl dazu gegeben werden, wäre Treibstoff zur Korrektur der Flugbahn nötig. Beim verzögerten Abwurf löst sich ein Haltesplint nicht gänzlich. Den charakteren wird dieser lange Metallstab später als Lanze zur Verfügung stehen. Allerdings kostet es die Crew auch 10 Prozent Treibstoff, wovon sie aber nichts wissen.	Wurf 2: • 1 bis 50: Booster jetzt abwerfen (+5 Misstrauen) • 51 bis 100: Booster verzögert abwerfen (kein Misstrauen) Wurde im ersten Wurf das Misstrauen der Chefs erhöht, ändern sich hier die Werte: • 1 bis 55: Booster jetzt abwerfen (+5 Misstrauen) • 56 bis 100:Booster verzögert abwerfen (kein Misstrauen)

Szene:

Nach der Umfrage richtet die Crew die Rakete auf die Erdumlaufbahn aus. Dazu sind wieder einige Berechnungen und die passenden Handgriffe notwendig.

Hat hierbei jemand einen besonders hohen Erfolg, stellt er oder sie fest, dass die verzögerte Boosterzündung sich negativ auf den Kurs auswirken könnte.

Dann zünden sie das Triebwerk und bringen sich in Position. Das Triebwerk wird abgeworfen, anschließend können sie die Erdumrundung beginnen.

Sie müssen außerdem die Kommunikationsmodule ausfahren. Diese ermöglichen eine konstante Kommunikation mit der Erde. Sie können hier auch durchschauen, dass es möglich ist, diese einzufahren und so kurzzeitig nicht hörbar zu sein, falls sie sich „im Geheimen“ unterhalten möchten.

Auf der Erdumlaufbahn

Interaktion:

Die Charaktere können nun in aller Ruhe das ganze Raumschiff untersuchen und schauen, ob alles ordnungsgemäß funktioniert. Allerdings ist nicht genug Zeit da, um alle Systeme auf Herz und Nieren zu testen. Nur drei der vier großen Systeme können komplett geprüft werden. Beim letzten System muss ein kurzer Check genügen.

Die Systeme:

- Treibstofftanks
- Stabilisatoren
- An-/Abdockmechanismus

- Lebenserhaltende Systeme

Treibstofftanks: Für die Prüfung der Treibstofftanks müssen die SpielerInnen Proben auf Mechanik, Technik und Programmierung ablegen. Ist eine der Proben erfolgreich, merken sie, wenn sie am Anfang belogen wurden. Die Anzeige stimmt nicht, sie ist um 10 Prozent ungenau. Sie haben also 10 Prozent weniger Treibstoff, als sie vermuteten. Ihnen ist klar, dass dieser „Fehler“ für das Bodenpersonal ersichtlich war.

Stabilisatoren: Prüfen sie die Stabilisatoren, bemerken sie, wenn die verspätete Booster-Abkopplung angeordnet wurde. Die Korrektur wird sie 5 Prozent ihres Treibstoffs kosten. Ihnen ist natürlich klar, dass auch die Bodencrew dies hätte wissen können. Außerdem führt ein Fehlschlag bei den Proben zu diesem Bereich später zum UNFALL!

An-/Abdockmechanismus: Hier müssen die Charaktere Proben auf Navigation, eine soziale Fähigkeit und Mechanik bestehen. Wenn sie den Mechanismus überprüfen, ist zwar alles in Ordnung, aber ein/-e Spieler/-in verletzt sich dabei. Eine medizinische Behandlung ist notwendig, aber die Person bleibt verletzt und kann NICHT an der Landung auf dem Mond teilnehmen. Sie ist sehr enttäuscht darüber. Diese Person wird dann später die Nachricht des Kindes erhalten, um dieses Gefühl noch zu verstärken.

Lebenserhaltende Systeme: Hier müssen Proben auf Mechanik, Technik und Programmieren abgelegt werden. Die Zusammenarbeit muss darüber hinaus mithilfe sozialer Fähigkeiten koordiniert werden. Versteckt hinter den Sauerstofftanks finden sie eine merkwürdige Schusswaffe. Eine erfolgreiche Untersuchung verrät, dass diese auch in Schwerelosigkeit und Vakuum funktionieren würde. Die Systeme selbst sind völlig in Ordnung.

Szene:

Haben sie alle Prüfungen abgeschlossen, bekommen sie einen Funkspruch von der Erde. Vorsitzender Breschnew persönlich wendet sich an die Besatzung!

Umfrage #3 – Nachricht von Breschnew

Information:	Wurf:

Die Amerikaner sind schneller als gedacht. Der Vorsprung droht zu schwinden, und nun möchte Generalsekretär Breschnew mit der Besatzung sprechen. Soll er sie neutral motivieren oder unter Druck setzen?

Motivation - Der Funkspruch:
„An die Helden der Sowjetunion. Zu Ihnen spricht Generalsekretär Leonid Iljitsch Breschnew. Wie ich höre, läuft auf ihrer Mission alles nach Plan, und Sie stehen kurz davor, die eigentliche Reise zum Mond anzutreten. Schon jetzt eine herausragende Leistung, auf die wir stolz sein können! Zeigen Sie der Welt nun, zu welch großartigen Dingen unsere Nation im Stande ist. Alles Gute!“

Druck – Der Funkspruch:

„An die zukünftigen Helden der Sowjetunion. Zu Ihnen spricht Generalsekretär Leonid Iljitsch Breschnew. Wie ich höre, läuft auf Ihrer Mission alles nach Plan, und Sie stehen kurz davor, die eigentliche Reise zum Mond anzutreten. Lassen Sie mich Sie nochmals daran erinnern, wie wichtig diese Mission ist. Soeben erreichte uns die Nachricht, dass die Amerikaner früher als erwartet mit ihrem Start begonnen haben. Die Zeit drängt also. Zeigen Sie der Welt, zu welch großartigen Leistungen unsere Nation im Stande ist. Ruf und Ehre der Sowjwetunion liegen in Ihren Händen! Machen Sie ihre Brüder und Schwestern stolz!“

Wurf 3: Wie spricht Generalsekretär Breschnew mit der Crew?

- 1 bis 50: Motivieren (+10 Misstrauen)
- 51 bis 100: Druck ausüben (kein Misstrauen)

Wurde das Misstrauen in einem der vorherigen Würfe erhöht, ändern sich die Werte hier wie folgt:

- 1 bis 55 (Wurf 1 oder 2 produzierten Misstrauen)/60 (Wurf 1 und 2 produzierten Misstrauen): Motivieren (+10 Misstrauen)
- 56/61: Druck ausüben (kein Misstrauen)

Phase 2 – Der Flug zum Mond

Interaktion:

Die Crew ist nun bereit und hat alle Vorbereitungen getroffen. Sie machen die passenden Proben auf Mechanik, Programmierung, Navigation und Kommunikation und zünden die Booster. Jeder Fehlschlag einer Probe kostet sie auch hier wieder 5 Prozent Treibstoff. Außerdem verlieren sie durch den Boost ohnehin 20 Prozent Treibstoff.

Nachdem alles ausgespielt ist, können sie sich ein wenig zurücklehnen und haben einen Moment, um sich zu unterhalten. Dabei bemerken sie, dass die Kommunikation zur Erde gestört ist (nehmen sie zumindest an, denn die Zuschauer als Bodenpersonal können sie hören, aber nicht mit ihnen reden).

Ist ihre Unterhaltung nicht spannend oder sie wirken so, als seien sie an einem Punkt ohne Vorankommen, gibt es plötzlich einen lauten Knall, und ein Alarm ertönt.

Umfrage #4 – Der Einschlag

Information 4	Wurf 4

Etwas trifft die Rakete. Die Sauerstofftanks scheinen beschädigt. Die Reparatur wird Zeit kosten, ohne Reparatur besteht ein Risiko für die Crew. Was soll der Bordcomputer mitteilen?	• 1 bis 50: Reparatur anordnen (+3 Misstrauen) • 51 bis 100: Der Crew mitteilen, dass keine Reparatur nötig sei (kein Misstrauen, aber später UNFALL) Hat sich das Misstrauen bereits über einen oder mehrere der vorherigen Würfe erhöht, ändern sich die Werte wie folgt: • 1 bis 55 (Wurf 1 oder 2 produzierte Misstrauen)/60 (Wurf 1 und 2 oder Wurf 3 produzierten Misstrauen)/70 (Wurf 1, 2 und 3 produzierten Misstrauen): Reparatur anordnen (Misstrauen +3) • 56/61/71 bis 100: Der Crew mitteilen, dass keine Reparatur nötig sei (kein Misstrauen, aber später UNFALL)

Szene:

Nach der Umfrage: Wie es scheint, wurde die Rakete von einem Himmelskörper getroffen. Dessen Ursprung ist unklar. Je nach Ergebnis der Umfrage muss die Crew das Problem beheben oder nicht. Der Bordcomputer spuckt eine Anweisung aus. Eine erfolgreiche Probe kann aber verraten, dass in jedem Falle ein Risiko durch den Schaden besteht. Die Charaktere gehen hier weiterhin davon aus, dass niemand sie hören kann und die Kommunikation nicht funktioniert.

In beiden Fällen bestehen weitere Schäden und die Notwendigkeit, diese zu reparieren und alle Systeme zu checken. Damit verbringen sie einen guten Teil der nächsten Stunden. Außerdem schlafen sie, essen und wechseln sich in Schichten ab. Dabei sollte herausgestellt werden, dass es nur zwei Raumanzüge an Bord gibt.

Dann funktioniert die Kommunikation mit der Erde plötzlich wieder, und die Gruppe bekommt zumindest noch einen Teil der Funksprüche aus der Heimat. Zwei Nachrichten kommen durch. Darunter eine von dem Kind und eine vom Bruder je eines der Charaktere.

Nachricht des Bruders

Der Bruder des Charakters spricht mit merkwürdig eingeschüchterter Stimme.

„Hey, Maxim hier. Uns, äh, geht es allen sehr gut. Du bist ein Held für uns. Die Sowjetunion ist stolz auf euch da oben. Wir erwarten euren Erfolg.“

Nachricht des Kindes

Das Kind schickt eine Nachricht an das Elternteil, es will UNBEDINGT seine Mama/seinen Papa auf dem Mond laufen sehen.

„Hallo. Bist du im Weltall? Ich bin superstolz, dass du auf dem Mond laufen gehst. Ich habe es allen in der Schule erzählt. Du bist wirklich super. Komm bald wieder nach Hause.“

Es sollte spannend und gezielt ausgewählt werden, welcher Charakter welche Nachricht bekommt, mit Blick auf soziale Spannungen innerhalb der Mannschaft und bisherige Ereignisse.

Interaktion:

Dann muss die Mission weitergehen. Sie stehen kurz vorm Eintritt in den Mondorbit, und erste Vorkehrungen für dieses Manöver müssen getroffen werden. Dazu müssen zwei von ihnen die Schilde abwerfen, welche aktuell noch den Lander abschirmen. Die Hebel dafür müssen von innen betätigt

werden. Sie müssen sich also ein wenig absprechen. Ein Countdown ist naheliegend.

Die Schilde lösen sich ohne größere Zwischenfälle, und das letzte Triebwerk kann abgeworfen werden. Danach befinden sie sich im Orbit.

Phase 3 – Mondorbit

Szene:

Ab hier wird die Stimmung etwas entspannter, und der Lärm lässt durch den langsameren Flug etwas nach. Dann zünden sie die Bremsbooster und gehen auf Kurs.

Passende Proben sind notwendig. Bei Fehlschlägen büßen sie wieder 5 Prozent des Treibstoffes ein.

Plötzlich sieht einer von ihnen ein Schimmern am Horizont. Es scheint unmöglich, aber … Ist das eine andere Rakete? Können die Amerikaner überhaupt schon vor Ort sein?

Versuchen sie mithilfe ihrer Instrumente herauszufinden, was das ist, das sie gesehen haben, erfährt die Zentrale dies. Der Spielleiter sagt ihnen, dass es einen Moment dauert, bis der Computer Ergebnisse hat. In Wahrheit sieht die Zentrale aber den Versuch und kann das Ergebnis manipulieren.

Umfrage #5 – „Sind das die Amis?“

Information 5	Wurf 5
Die Crew berichtet von der Sichtung eines Flugobjektes. Es ist allerdings völlig unmöglich, dass es sich dabei um die Amerikaner handelt. Doch vielleicht hat das extra bisschen Druck ja positive Auswirkungen auf die Crew? Was soll das System nun als Ergebnis ausspucken?	• 1 bis 50: Ja, das sind die Amerikaner. (kein Misstrauen) • 51 bis 100: Nein, das sind bloß ihre eigenen Hitzeschilde (+10 Misstrauen) Hat sich das Misstrauen bereits über einen oder mehrere der vorherigen Würfe erhöht, ändern sich die Werte wie folgt: • 1 bis 53/55/58/60/63/65/68/70/73: Ja, das sind die Amerikaner. (kein Misstrauen) • 54/56/59/61/66/69/71/74 bis 100: Nein, das sind bloß ihre eigenen Hitzeschilde (+10 Misstrauen)
Die Konsequenz dieser Umfrage ist „nur“ die Information an die Crew selbst. Sie entscheiden, was sie damit machen.	

Szene:

Dann wird es Zeit, die Bremsbooster zu zünden und den Umstieg vorzubereiten. Wieder sind Proben nötig, und bei Fehlschlag kostet alles ab hier 10 Prozent Treibstoff, weil sie bereits mit ihren finalen Tanks arbeiten. Außerdem müssen sie sich nun einig werden, wer von ihnen die Landemannschaft sein soll. Sie können nach logischen Merkmalen entscheiden oder sich gegenseitig manipulieren. Hierfür sollten sie ein wenig Zeit bekommen. Irgendwann mittendrin kommt die Information des Systems zu dem fremden Flugobjekt. Dann wird es Zeit für den Umstieg.

Umstieg in den Lander:

Die beiden Kosmonauten steigen in ihre Anzüge und machen sich bereit. Dazu steigen sie in die Schleuse und bringen alle Sicherheitsleinen an. Dann wird es Zeit. Sie steigen aus. Alles verläuft nach Plan, aber hier darf man sich ruhig Zeit nehmen. Gern ein paar Prüfungen machen lassen und Spannung erzeugen.

Mögliche Proben: Schwerelosigkeit, Mechanik, G-Widerstand usw.

> Jeder herbe Fehlschlag führt zum UNFALL.

Unfall:
Wurde dieses Event irgendwann im Laufe des Abenteuers ausgelöst, kommt es aus den jeweiligen Gründen zu einem Unfall. Dabei verliert die Crew die Kontrolle über die Rakete, und eines der Crewmitglieder wird von der Rakete losgerissen und weggeschleudert. Sie müssen müssen selbst entscheiden, wie sie vorgehen. Sie können Treibstoff benutzen, improvisieren einen Mechanismus mit dem Rest des Seils usw.

Haben sie die Lanze, können sie diese benutzen.

Schlägt die Rettung fehl, müssen sie schon hier entscheiden, ob sie ein Crewmitglied zurücklassen oder ihren Treibstoff verwenden, um die Person zu retten.

Szene:

Dann wird die Rettung ausgespielt. Nachdem sie gelungen oder gescheitert ist, geht es weiter. Ihnen wird in jedem Falle klargemacht, dass ein Abbruch der Mission keine Option ist. Sie MÜSSEN auf den Mond.

Bevor sie abdocken, sollten sie das Ergebnis der Umfrage kriegen.

Umfrage #6 – Wie viel Treibstoff haben sie verloren?

Information 6	Wurf 6
Der Treibstoff, den sie verbraucht haben, ist schwer einzuschätzen. Allerdings dürfte es erheblich sein. Es wird es eng auf dem Rückflug. Es muss gleich eine Zahl an die Crew durchgegeben werden, wie viel Treibstoff verbraucht wurde. Was soll man ihnen sagen? Bedenkt die Konsequenzen!	• 1 bis 25: 5 Prozent verlorener Treibstoff (Kein Misstrauen) • 26 bis 50: 10 Prozent verlorener Treibstoff (+3 Misstrauen) • 51 bis 75: 20 Prozent verlorener Treibstoff (+5 Misstrauen) • 76 bis 100: HIER FEHLT DIE ZAHL Prozent verlorener Treibstoff (+10 Misstrauen)

Phase 4 – Landung & Mondorbit

Interaktion:

Ab hier ist das Spiel recht variabel, da es den SpielerInnen freisteht, ihre Charaktere zurückkehren zu lassen, sich zu trennen oder anders zu handeln. Die jeweilige Situation sollte intelligent ausgespielt werden und in einem offenen Ende resultieren.

In der Diskussion um Treibstoffmengen und die potenzielle Rückkehr besteht die Möglichkeit, per Probe herauszufinden, dass schon die Reduktion um das Gewicht eines Crewmitglieds sie retten könnte.

Auch ein Abwurf des Landers ist eine Option, um Treibstoff einzusparen, wenn man vorher den aus dem Lander abzapft.

Es gibt also diverse Möglichkeiten. Sie können sich trennen, und nur ein Teil von ihnen kehrt zurück, sie können frühzeitig zurückkehren oder keiner kommt heim. Es gibt keinen klaren Erfolg.

Potenzielle Variante:

Hier wird der Crew im Orbiter jeweils ein Tablet übergeben. Sie können sich unterhalten, ohne dass die Person/-en im Lander dies hören. Über dieses Tablet bekommen sie nun auch die Information, wie viel Treibstoff sie das letzte Manöver gekostet hat (wenn der UNFALL stattfand).

Währenddessen führen die beiden anderen die Landung durch. Wieder sind diverse Proben nötig. Alles läuft aber weitestgehend nach Plan. Wenn sie allerdings Fehlschläge haben, verbrauchen sie den Extratreibstoff. Dieser könnte ansonsten später in die Triebrakete umgeleitet werden, um 10 Prozent Treibstoff für die Heimreise zu gewinnen.

Die Information zum Extratreibstoff leuchtet dem Charakter mit dem höchsten Improvisationswert oder Chemiewert sofort ein. Andere müssen würfeln oder gezielt danach fragen bzw. der Spieler/die Spielerin mit dem zweithöchsten Wert bekommt das Angebot, zu würfeln.

AN DIESEM PUNKT bricht die Kommunikation mit dem Orbiter ab. Das ist aber normal und hat mit der Position des Orbiters zu tun.

Bei der Landung werfen sie den letzten Booster ab und landen. Sie können nun auf dem Mond wandeln und dabei mit den Umrundern kommunizieren. Sie sammeln die Proben ein, kehren zum Raumschiff zurück und bereiten ihren Start vor.

Umfrage #7 – Wie fortfahren?

Szenen: Ihr seid nicht ganz sicher, aber aktuelle Kalkulationen zeigen, dass der Treibstoff vermutlich wirklich nicht mehr für den Heimflug reichen wird. Was nun? Ihr könnt mit der Besatzung an Bord des Orbiters kommunizieren. Welchen Befehl wollt ihr geben? Und teilt ihr der Mannschaft eure Gründe mit?	• ohne Landecrew zurückkehren und Gründe nennen • ohne Landecrew zurückkehren • auf Landecrew warten und Gründe nennen • auf Landecrew warten

Kehren die Charaktere sofort zurück, können die Charaktere im Orbiter noch ein letztes Mal mit der Bodencrew sprechen, wenn sie wollen. Danach müssen sie still sein. Sie können sich auch entscheiden, nichts mehr zu sagen.

Dann spielen wir vorerst nur noch mit der Besatzung des Landers. Alles klappt und läuft nach Plan. Je nach Entscheidung der Orbiter-Crew können sie nun wieder mit ihnen reden oder nicht. Wenn sie ohne sie geflogen sind, stellen sie nun fest, dass etwas nicht stimmt. Die Animation kommt und ...

ENDE

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. Luna – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Luna&oldid=21365`