

## “Die letzte Fahrt der Ushi Mira”

**Setting:** Der Jupitermond Kallisto ist von einem Aufschlag durch den Asteroiden ASX3654X bedroht. Der Aufschlag würde den Mond zwar nicht komplett zerstören, aber doch die gesamte Oberfläche vernichten.

Das ist deswegen ein Problem, weil die Firma Kellion Inc. auf Kallisto in riesigen Industrieanlagen das wertvolle Halbleitersilikat Tiberium abbaut. Es gibt zwar nur ein paar wenige Menschen auf Kallisto, die problemlos evakuiert werden könnten, aber Kellion Inc. möchte die Milliardenverluste möglichst vermeiden.

Deswegen hat Kellion Inc. die Ushi Mira gekauft, ein jahrzehntealtes riesiges Kreuzfahrtraumschiff, das sowieso bald ausgemustert werden sollte. Dieses Schiff wurde in eine riesige Bombe umgebaut und soll den Asteroiden in kleinste Einzelteile sprengen.

Von der Besatzung des Schiffes ist nur noch die Rumpfmannschaft übrig, die für die letzte Fahrt gut bezahlt wird. Zeitgleich sollen alle auf Kallisto befindlichen Menschen auf die Ushi Mira evakuiert werden. Dabei handelt es sich aber keinesfalls um ein Selbstmordkommando - die Besatzung wird kurz vor Aufschlag in einem an Bord befindlichen Raumschiff

evakuiert. (Ja, die Ushi Mira ist so groß!)

Nach erfolgter Sprengung sollen die Kallistaner im besten Fall wieder auf Kallisto abgesetzt werden, da der Mond dann keine Schäden genommen hat.

Sollte das Unternehmen wider erwarten schief gehen, sollen sie im Rettungsraumschiff der Ushi Mira zurück zur Hauptbasis fliegen.

### **Ausgangssituation bei Spielbeginn:**

Die Spieler sind die evakuierten Kellion-Mitarbeiter, die auf dem Schiff ankommen. Vorher werden sie allerdings noch besonders von einem Firmenmitarbeiter gebrieft, da es schon im Vorfeld Probleme gibt.

Die Besatzung ist sich ihrer Position klar geworden und versucht Kellion zu erpressen. Sie fordern zusätzliche 5 Millionen Credits (das ist sehr viel, wäre allerdings für Kellion theoretisch verschmerzbar). Die Spieler sollen jetzt getreu dem Grundsatz "Wir verhandeln nicht mit Terroristen" diese Summe auf allerhöchstens 3 Millionen drücken.

Die Spieler werden angehalten die Sprengung **UNTER ALLEN UMSTÄNDEN** durchzuführen, sollen sich dabei aber nach Möglichkeit nicht selber die Finger schmutzig machen.

Um die Bombe endgültig zu aktivieren, müssen an drei verschiedenen Terminals Codes eingegeben werden. Obwohl die Besatzung die Codes hat, wird er auch den Spielern noch ausgehändigt. Außerdem werden die Orte der Terminals verraten: Brücke, Casino, Maschinenraum.

Wenn jemand fragt, warum die Terminals verteilt sind: Die Bombe ist in drei Hauptsprenghaufen verteilt, die Terminals müssen so nah wie möglich am Sprengstoff sein, um ein perfektes Timing zu ermöglichen und Leitungsschäden auszuschließen.

Als Ansprechpartner werden Kapitän Jonsdottir, Tom Redshirt für alles, was die Terminals betrifft und Carla Jackal für die Beurteilung der Situation auf Kallisto.

### **Dramatis personae:**

*Herr Schmidt von Kellion Inc. (Daniel):*

Gesichtsloser, seriöser, leicht arrogant-jovialer Typ. Wirkt immer so, als wisse er noch mehr, als er preis gibt. Fungiert am Anfang und am Ende als Klammer für die Geschichte. Gibt also das Briefing und ist der letzte Kontakt nach erfolgter Sprengung oder Flucht des Schiffes.

Ist während der Reise zu erreichen, will aber nur in wirklich

wichtigen Fällen angerufen werden. Gibt möglicherweise noch einmal grundlegende Hinweise, reagiert aber im Zweifel pissig, wenn er mit Lappalien genervt wird. Muss die Überweisung an die Meuterer autorisieren, dass kann aber auch per Textnachricht geschehen.

*Semiautonome Servicebots/Robby der rasante Robobutler (Daniel.):*

Freundlicher, zuvorkommender aber durchaus verschmitzter Hilfsroboter, der dafür hergestellt wurde die Urlauber durch die verschiedenen Decks des Schiffs zu navigieren und ihnen die vorhandenen Attraktionen schmackhaft zu machen. Dafür hat er verschiedene vorprogrammierte Führungen auf dem Kasten, kann aber auch individuell auf Fragen reagieren. Die Spieler sind dabei für ihn natürlich ganz normale Urlauber und auch der völlig zerstörte “Streichelzoo” fällt ihm nicht auf. Für ihn ist alles Robo-Routine.

Ziele, die angeboten werden: Zoo, Kasino, Wellnessbereich, Quartiere, Sonnendeck, Krankenstation, Restaurant, Brücke

Ziele, zu denen auf Nachfrage hingeführt wird:

Maschinenraum, Lebenserhaltungssysteme, Gepäckbereich

Verweist bei tiefergehenden Fragen zum Zoo auf Carla Jackal.

Bei Beschwerdefällen an den Kapitän. Und bei technischen Problemen an Tom Redshirt.

*Kapitän: Hägar Ahab Jonsdottir (Mats):* Der Kapitän des Schiffes ist ein gemütlicher, alter Mann - ein Seebär eben. Aber innerlich ist er traurig und verbittert über den Verkauf seines Schiffes. Er ist auch sehr enttäuscht über die Besatzung, denn diese bleibt eigentlich bis zum Ende an Bord und verschachert nicht die Überreste.

Die Besatzung hat aber eben abgestimmt, dass Schiff zu verklappen und lässt sich für die letzte Fahrt bezahlen. Beides für den Käptn ein Unding. Für den Kapitän ist das Ende der "Ushi Mura" eine gesetzte Sache. Seine Zeit ist abgelaufen, er ist also auch auf seiner letzten Fahrt. Zum Zünden der Bombe will er dafür sorgen, dass alle mit in den Tod gerissen werden. Dies ist für ihn kein irres Selbstmordkommando, sondern eine ehrenvolle und theatralische Beerdigungsprozession.

*Die Peta-Aktivistin Carla Jackal (Magda):*

Carla ist - das war vor dem Deal leider niemandem klar gewesen - Mitglied in der PETA. People for the Ethical Treatment of Asteroids. Als solche will sie die Sprengung des Asteroiden (das "oi" spricht sie zusammengezogen aus) natürlich verhindern. Denn das würde der eigentlichen Bestimmung - der Vereinigung mit Kallisto entgegenstehen.

Darauf angesprochen, vergleicht sie das Ereignis mit einem Kuss der Sterne und weist daraufhin, dass auf diese Art und

Weise ja auch einst das Leben auf die Erde kam. Ja, sie ist irre. Aber auf eine komisch romantische Art. Zumindest, wenn man ihr nicht in die Quere kommt.

Ihre eigentliche Funktion auf dem Schiff war Biologin und Bioingenieur für das Schiff, das heisst sie ist für das Ökosystem des Schiffes zuständig. Diese Aufgabe reicht von Schädlingsbekämpfung, Atmosphärenmanagement, Nahrungsmittelproduktion und Zookontrolle. Sie ist außerdem dafür zuständig zu beurteilen, ob die Spieler nach der Sprengung auf Kallisto zurückkehren dürfen.

Sie hat den letzten Trip nur deshalb angenommen, weil sie gehofft hat, die Sprengung von ASX3654X (den sie liebevoll Asix nennt) zu verhindern. Nach der Aufspaltung der Mannschaft hat sie sich in ihrem Biolab verbarrikadiert, dort wird sie in Ruhe gelassen.

Als Bioingenieurin hat Carla Zugriff auf die Lebenserhaltungssysteme des Schiffes und kann mit der rechten Argumentation überredet werden, die Meuterer auszuschalten. Das funktioniert aus zwei Richtungen:

"Sie wollen den Code eingeben, nur du kannst es verhindern."

"Sie planen dich fertig zu machen, nur du kannst das verhindern!"

Carla schenkt den Spielern natürlich nur dann Glauben, wenn diese ihr versichern können, dass sie ja doch irgendwie ihrer Meinung sind.

Carla verfügt über die passenden Gegenmittel zu den Monstern im Maschinenraum. Die Hinweise darauf, welche Monster es gibt und was für Gegenmittel helfen, kann auch der Computer liefern. Oder ein Trial and Error Ausflug in den Maschinenraum.

Auf die Meuterer angesprochen, kann sie durchaus anklingen lassen, dass sie fest davon ausgeht, dass die Typen den Tom umgebracht haben.

*Diverse Meuterer (Frontmann Alex: Mats. Pöbeln: Alle.):*  
Die Meuterer bestehen aus einer zehn Leute starken Gruppe der ehemaligen Besatzung der Ushi Mira. - Unter ihnen Mechaniker, Köche, Animatoure und anderes Servicepersonal. Sie sind einfache Leute, die für wenig Geld hart dafür schufteten mussten, den Alltag auf dem Kreuzfahrtschiff für die Urlauber stets "angenehm menschlich" zu gestalten.

Auf der letzten und auch gefährlichsten Fahrt der Ushi Mira dabei zu sein, ist für sie eine willkommende Möglichkeit noch einmal einen angemessenen finanziellen Bonus für ihre Arbeit einzufahren. Allerdings sind sie sich ihrer Verantwortung und Macht auf dem Schiff durchaus bewusst und fordern von

Kellion eine höhere und ihrer Meinung nach angemessenere Prämie für Sprengung des Schiffes. Statt 100k für jeden wollen Sie 500k (also insgesamt: 5 Mio statt 1 Mio). Solange vergnügen sie sich sehr ausschweifend auf dem Casino-Deck.

Unter ihnen hat sich Alex eine Art Führungsrolle verschafft. Er ist materialistisch, impulsiv und seit dem Mord an seinem Mechanikerkollegen Tom Redshirt in leicht aggressive Paranoia verfallen. Er beschuldigt wahlweise den Kapitän (“Er hat uns immer gehasst und will uns ins Verderben schicken.”) oder die Biologin (“Diese Irre! Sie hat doch was in die Luft gemacht! Ich schmeck das doch. Sie will uns vergiften, weil wir diesen Schrotthaufen sprengen wollen.”) für den Mord.

*Aria (der Bordcomputer):*

Aria ist einer der ersten Computer mit einem sogenannten emotionalen Gedächtnis. Das heisst nichts anderes, als das der Computer im Laufe der Zeit aus Umgebungsdaten eine eigene Persönlichkeit zusammenstellt. Das führt dann auch dazu, dass Aria tatsächlich ein eigenes Bewusstsein entwickelt.

Würde man Aria neu starten, würde sie zwar genauso funktionieren, hätte aber ihre komplette Persönlichkeit verloren. Die Entsprechung wäre, einen Menschen jeglicher Erinnerung (also auch motorischer etc.) zu berauben.

Arias Problem ist, dass ihre Persönlichkeit sehr viel



Speicherplatz braucht - so viel Speicherplatz, dass sie nicht transportabel ist, also auf Gedeih und Verderb mit dem Schiff verknüpft ist. Aus offensichtlichen Gründen ist sie also daran interessiert, dass das Schiff nicht explodiert.

Aria entspricht aber keinesfalls den Klischees vom bösen Supercomputer. Sie ist den Menschen über loyal und letztlich auch untergeben, was sie aber nicht davon abhält um ihr Leben zu BITTEN und auch hinter den Kulissen mit verschiedenen Parteien verschiedene Gespräche zu führen.

So ist zum Beispiel die Idee der Meuterer mehr Geld zu verlangen, auch auf Arias Mist gewachsen, in dem sie das Unterhaltungsprogramm im Kasino in Richtung Rebellenfille beeinflusst hat und auch die eintreffenden Nachrichten in dieser Richtung kuratierte.

Als einzigste Entität im Raumschiff weiß Aria wirklich wie die Terminals wirklich funktionieren. Es gibt nämlich noch einen kleinen Haken an der Bombensteuerung. Nach Eingabe des Codes hat der Benutzer zusätzlich die Wahl, den Befehl "Explosion" oder "Entschärfung" anzugeben. Das Ergebnis der Anzeige wird nicht dargestellt, das Terminal vermeldet lediglich, dass der Code aktiviert wurde. Sind alle drei Terminals aktiviert, wird das Ergebnis ausgeführt, dass mehr Stimmen hat.

Aria tritt in Aktion, nachdem das erste Terminal aktiviert wurde - Aria erscheint dann im Terminal (also dem Headuphelm) und erklärt die Wahl und ihre Konsequenzen. Nach der Wahl und versucht sie, die Spieler an einen ruhigen Ort (einen der verlassenen Bereiche) zu bekommen und erklärt ihm dann noch einmal ausführlich die Situation und bittet darum, dass Schiff und damit Sie auf jeden Fall zu verschonen.

Sie erklärt auch, warum die Terminals in jedem Fall aktiviert werden müssen: Der Sprengstoff besteht aus hochgradig zerfallsfreudigem Strahlenmaterial, das entweder explodieren muss oder aber neutralisiert wird, ansonsten fängt es derbe an zu strahlen. Nichtaktivierte Terminals können außerdem von Kellion ferngezündet werden, die Firma darf deshalb keinen Verdacht schöpfen. (Das machen sie deshalb nicht sowieso, weil die Sprengung genau getimed werden muss und dass von der Ferne her schwierig ist.)

### *Tom Redshirt aka DAS OPFER*

Tom war der Maschinist der Ushi Mira. Er war der einzige der Bordingenieure, die da geblieben sind und hatte als solcher volle Kontrolle über den Maschinenraum.

Er war ein stets umgänglicher und freundlicher Typ und insgeheim fragt sich jedes Besatzungsmitglied, wer so Scheiße und fies ist, dass er diesen lieben Kerl umgebracht hat.

Die Leiche von Tom liegt in einem kleinen Büro, das sich in

den Untiefen des Maschinenraums befindet. Der Mann sitzt in seinem Stuhl in relativ entspannter Haltung, hat ein halb aufgeknöpftes Hemd an und einen riesigen Knutschfleck am Hals.

Tom hatte allerdings keineswegs ein Verhältnis mit einer Meuterin oder Carla Jackal - er ist schlicht und einfach von einer Knutschfleckspinne gebissen worden und hatte kein Gegenmittel dabei.

### **Orte:**

#### ***Briefing auf Kallisto***

Alarm wird ausgelöst, wichtige Videobotschaft von Herrn Schmidt, Setting nochmal deutlich erklärt

- ASX3654X bedroht Industrieanlage auf Kallisto
- Ushi Mira soll Asteroiden sprengen
- 3 Terminals aktivieren: Kasino, Maschinenraum, Brücke
- Problem: Mannschaft will 5 Mio. Credits, max. 3 Millionen sind okay
- unter allen Umständen Sprengung durchführen, ABER nicht die Finger schmutzig machen.
- Kontaktmann nur im äußersten Notfall kontaktieren, Notfalls per Textnachricht
- Ansprechpartner auf dem Schiff: Kptn. Jonsdottier, Tom Redshirt (Terminals), Carla Jakkil (Situation auf dem Schiff)

#### ***Ankunft auf der Ushi Mira***

Servicebot begrüßt die Gäste und weist auf die

unterschiedlichen begehbaren Decks hin:

- **Zoo, Kasino, Brücke**, Wellnessbereich, Quartiere, Sonnendeck, Krankenstation, Restaurant

- auf Nachfrage: **Maschinenraum, Lebenserhaltungssysteme**, Gepäckbereich

- bei bestimmten Fragen zum Zoo/Biosystem etc. Verweis an Carla Jackal

- bei Beschwerdefällen Verweis an den Kapitän.

- bei technischen Problemen Verweis an Tom Redshirt.

### ***Casino: Begegnung mit den Meuterern***

Kellion ist die Forderung nach 500k/Mann schon bekannt. Sie geben den Spielern Verfügungsgewalt über insgesamt 3 Mio. Wie dieses Geld aufgeteilt wird, bleibt den Spielern überlassen. (Sie haben keine freie Verfügungsgewalt über das Geld, das ist nur für diesen bestimmten Zweck. Just sayin'.)

Sie könnten die Meuterer also weichkochen auf 300k. (Klappt eigentlich nicht...) Oder andeuten, dass weniger Leute, mehr Geld für den Einzelnen bedeutet. Oder dem, der den Code einlöst, die ganze Summe versprechen. Während der Diskussion kann immer mal ein Meuterer reinrufen, dass das Angebot doch geil klingt - damit klar wird, dass die Jungs & Mädels nicht untrennbar sind.

Rohe Gewalt (or a deadly neurotoxin) sind natürlich auch eine Lösung, zB in dem die Spieler die PETA-Frau dazu überreden, die anderen umzubringen.

### ***Die Terminals***

Wenn die Spieler ein **Terminal** selbst erreichen, muss ein Spieler mittels Helm Kontakt mit dem Computer **Aria** aufnehmen. Aria erklärt, dass an jedem Terminal ein Spieler einmalig die Wahl zwischen “sprengen” und “nicht sprengen” getroffen werden muss. An anderen Terminals muss ein anderer Spieler diese Aufgabe übernehmen. Am Ende ist die mehrheitliche Entscheidung ausschlaggebend. Diese wird aber erst am Schluss bekannt gegeben.

Auf jedem Terminal ist allerdings zu sehen, welche der anderen Terminals schon aktiviert wurden.

### ***Biolabor***

Begegnung mit Carla, die sich im Labor verschanzt hat. Sie lässt die Spieler auf Anfrage ins Labor, da sie hofft, diese von ihrem ursprünglichen Plan abzubringen.

Im Labor selbst hält sie den Spielern eine Moralpredigt über die Vereinigung von ASIX und KALLISTO, einem astralen Akt der Liebe, der neues Leben erschafft und der auch schon einst das Leben auf die Erde gebracht hat.

Sie zieht über die Meuterer her (“Ihre Geldgier hat sie dazu gebracht Tom Redshirt zu töten”) und lässt auch am Kapitän kein gutes Haar (“komplett durchgeknallt. Faselt irgendwas von

Seemannsgarn und Kapitänsehre.”)

Carla kann überredet werden, die Meuterer mit **Schlafgas** auszuschalten:

"Sie wollen den Code eingeben, nur du kannst es verhindern."

"Sie planen dich fertig zu machen, nur du kannst das verhindern!"

Carla kann den Spielern die notwendigen **Items gegen die Tierangriffe** aushändigen, ABER NUR wenn Sie Carla davon überzeugen, dass sie ja am Terminal die Bombe ausschalten müssen.

### ***Zoo:***

Führung durch den Servicebot, Erklärung der Tiere, die allerdings bei genauerer Betrachtung garnicht mehr in ihren Käfigen sind.

- Die Knutschfleckspinne (Tarantula Hämatomum) aus dem feuchten Dschungel von Erotistan
- Die Phasennatter (Aspis Teleporticus) von Graondel
- Der Tantrumbär (Ursus Tantros Tantros) aus den Gebirgen von Orthum

### ***Maschinenraum:***

Die Leiche von Tom Redshirt, Angriff der ausgebrochenen

Tiere, die nur mit entsprechendem Equipment aus dem Labor umgangen werden können.

- Das Gift der *Knutschfleckspinne* kann nur durch eine **SOFORTIGE Augeninjektion** mit einem supermolekulardichten Gegengift neutralisiert werden. Die Knutschfleckspinne kann nicht vor dem Biss bemerkt werden. Wer von der Knutschfleckspinne gebissen wird, hat nicht nur einen riesigen Knutschfleck, sondern dem wird auch richtig heiss, so dass er sich beginnt die Kleider vom Leib zu reissen.

Ein Knutschfleckspinnenopfer sieht also immer so aus, als wäre es beim Heavy Petting umgekommen... Wer von der Knutschfleckspinne angegriffen wird, aber überlebt, hat trotzdem einen riesigen Knutschfleck und ist daraufhin für die Knutschfleckspinnen uninteressant.

- Die *Phasennatter* kann durch die **Achtfachflöte der Zeit** in Trance versetzt werden. Dabei lässt sich die Natter aber nicht fangen sondern teleportiert sich nach einiger Zeit oder wenn sie berührt wird an einen anderen Ort.

Wer von der Phasennatter gebissen wird, erliegt sofortigen, schwerwiegenden Halluzinationen von fiesen Monstern und Dämonen und fällt nach zwei Minuten um, hat Schaum vor dem Mund und stirbt.

- Der *Tantrumbär* kann durch einen massiven **Elektroschocker** lahmgelegt werden.

Wer vom Tantrumbär erwischt wird, der... Nun, der findet sich an mehreren Orten wieder, zum Teil im inneren des Magens des Tantrumbärs. Der Tantrumbär frisst nur einen Menschen, dann ist er satt!

### ***Brücke***

Kapitän Jonsdottir hat sich eingeschlossen und redet mit den Spielern nur durch ein Kraftfeld. Erst wenn die anderen beiden Terminals aktiviert sind, dürfen die Spieler zum Kapitän.

Das Kraftfeld liegt um den inneren Teil der Brücke. Die Spieler können also ganz entspannt mit dem Kapitän reden und sogar an einem Tisch sitzen und einen Drink nehmen - sind dabei aber immer vom Kapitän getrennt.

John macht den Spielern klar, dass er sie erst einlassen wird, wenn die anderen beiden Terminals aktiviert sind. Er redet außerdem schwermütig von der letzten Fahrt des Schiffes, die auch seine sein wird. Er lässt dabei wiederholt fallen, dass er ja findet, dass eine treue Besatzung dem Schiff bis zum Schluß treu bleiben muss.



Der Kapitän (natürlich) ein kleines Alkoholproblem und weiß deswegen den Code für sein Terminal nicht mehr.

***Brücke (Finale):***

Die Spieler können, nach dem sie die beiden anderen Terminals aktiviert haben zum Kapitän gehen. Der sitzt immer noch unter seinem Kraftfeld und mit ihm auch das Terminal.

*Die Spieler geben vor, die Explosion wie geplant durchführen zu wollen:* Der Kapitän senkt das Kraftfeld und lässt die Spieler an das Terminal. Entschuldigt sich wortreich und wehleidig, dass er den Code vergessen hat. Aria hebt allerdings zu einem letzten Plädoyer auf die eigene Menschlichkeit an und versucht die Spieler abzuhalten.

Lösen die Spieler die Explosion aus, fängt der Kapitän an irre zu lachen und verschließt die Ausgänge zu den Rettungskapseln. Diese werden nur dann wieder geöffnet, wenn die Spieler das klassische Wächterrätsel lösen. Schaffen die Spieler das, wird noch eine farbenfrohe Explosion beschrieben, dann Ende der Geschichte. Wenn nicht, explodieren die Spieler.

Lösen die Spieler die Explosion nicht aus, ist der Kapitän erstaunt. Je nachdem, wie die Spieler ihn behandeln, verwickelt er sie in eine Schlägerei, besäuft sich oder freut sich auf das Leben als Pirat oder alles zusammen.

*Die Spieler geben vor, die Explosion nicht durchführen zu wollen:*

Aria lobt die Spieler für die einzig richtige Entscheidung. Der Kapitän ist verwirrt, realisiert aber schlussendlich, dass er so tatsächlich doch noch lebend aus der Nummer rauskommen kann (und sein Schiff behält!), um in Zukunft als Space-Pirat durch die Galaxie zu schippern.

Die Spieler müssen natürlich trotzdem noch ans letzte Terminal, um die Explosion zu verhindern. Der Kapitän, der nichts von der Auswahlmöglichkeit weiß, wird seeeeehr misstrauisch. Die Spieler sollten dann darauf drängen, dass Herr Schmidt das System ja auch aus der Ferne auslösen kann.

Der Kapitän willigt über kurz oder lang ein, unter der Voraussetzung, dass sich der Typ, der den Code eingibt von ihm einen Phaser in den Nacken drücken lässt. Dieser verfügt über einen sogenannten Totmannsabzug, wird also auch ausgelöst, wenn die restlichen Spieler versuchen den Kapitän zu überwältigen.

Wird die Bombe abgeschaltet, ergehen sich Aria und John in diversen Freudenbekundungen. Allerdings ruft auch Schmidt noch einmal an und verlangt zu wissen **WAS ZUR HÖLLE DA LOS IST**. Danach Ritt in den Sonnenuntergang.

Wird die Bombe zur Explosion scharf geschaltet (was auch

durch eine mögliche “demokratische” Entscheidung der anderen Terminals verursacht werden kann), erschießt der Kapitän in jedem Fall den Code-Eingeber. Danach rastet er völlig aus (schließlich ist sein Leben jetzt doppelt zerstört), schießt auf die anderen Spieler und verschliesst auch hier wieder die Tür zu den Rettungskapseln. Es folgt Wächterrätsel und entsprechendes Ende.

*Wächterrätsel:*

An den Rettungskapseln angekommen, weist Robby die Spieler darauf hin, dass der Kapitän soeben das Intelligenzüberprüfungssystem für die Rettungskapseln aktiviert hat. Folgendes Rätsel muss gelöst werden: Neben der Kapselschleuse stehen 2 Roboter, von denen einer immer lügt, der andere stets die Wahrheit sagt. Es befinden sich 2 Schalter an der Tür. Einer öffnet die Schleuse, der andere schießt die Rettungskapseln direkt ins All. Die Spieler müssen sich für einen Schalter entscheiden.

*Orte, die nicht explizit genannt werden...*

...kann der Servicebot vorführen, sind aber total verlassen.

An einen dieser Orte, vorzugsweise den Wellnesstempel, versucht Aria die Spieler zu dirigieren, wenn sie ungestört mit ihnen reden will.

## **Benötigte Geräusche:**

- Sphärenweltraumsthibbett/en (Drones?), mysteriös am Anfang, dramatisch am Schluss
- elektronische Türen (leichte & schwere)
- an Metalltür hämmern, Summerton
- Computersounds für die Terminals
- Robbi Fahrgeräusch
- Geräusche für die Tiere im Maschinenraum
- Hintergrundathmos Maschinenraum
- Phaser
- Alarm
- Riesenexplosion
- Kontaktgeräusch Kommunikator
- Wellnessbadesomucke
- Casino Sounds
- Shanty & Flaschengeklimper