LUX IN LUNA

Valerie Wehmer

Zusammenfassung
Am 14. November 1969 brechen vier amerikanische Astronauten zur zweiten bemannten Mondlandung auf. Doch ihre Freude wird von unheimlichen Geschichten über seltsame Lichter auf dem Mond getrübt, welche von den vorherigen Mondmissionen gesichtet worden sind. Ist die Menschheit womöglich doch nicht so allein im Sonnensystem, wie bisher angenommen? Zum Glück befindet sich dieses Mal psychologische Betreuung mit an Bord, denn dieser Flug wird etwas, was die Astronauten so schnell nicht vergessen werden.

Impressum
Autorenschaft: Valerie Wehmer
Lektorat: Julia Knobloch, Volker Rattel
Korrektorat: Volker Rattel
Bildnachweise: Norman Scherke
Layout und Satz: Volker Rattel
Redaktion: Volker Rattel

FHTAGN Copyright © 2025 Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.
FHTAGN ist eine eingetragene Marke der Deutschen Lovecraft Gesellschaft e.V.

LUX IN LUNA

Zusammenfassung für die Spielleitung

Es ist der 14. November 1969. Zu Beginn des Jahres hat die USA mit Apollo 11 und der ersten Mondlandung Geschichte geschrieben. Die Spielenden schlüpfen nun in die Rolle der Crew von Apollo 12, welche den Erfolg wiederholen und gleichzeitig intensivere Forschungsarbeiten betreiben soll. Das Team besteht aus drei Astronauten bzw. Astronautinnen, die seit Jahren eng miteinander befreundet sind. Die Rollen sind absichtlich neutral gehalten, so dass sich die Spielenden das passende Geschlecht aussuchen können.

Ein Mitglied der Crew, **Jesse Brown**, gehört einer christlichen Sekte an, welche Gott als den Geber von Wissen und Fortschritt verehrt. Diese Sekte ist auf ein altes Buch gestoßen, in dem ein Ritual beschrieben wird, wie man Gottes **Geheiligtes Goldenes Licht** auf sich scheinen und Gott dadurch auf sich aufmerksam machen kann. Da der Mondflug aktuell die fortschrittlichste Errungenschaft der Menschheit ist, hat sich Jesse vorgenommen, dieses Ritual auf dem Mond durchzuführen, in der Hoffnung, mehr Weisheit zu erlangen und vielleicht sogar die gesamte Menschheit zu erleuchten.

Die vorherigen Apollo Missionen sind nicht ganz problemlos verlaufen. Apollo 10 hatte zur Aufgabe, den Mond mehrfach zu umrunden, um die bestmögliche Anflugroute, Umrundung und Rückkehr zu proben. In der Nähe des Mondes fiel jedoch der Funk aus. Stattdessen hörten die Astronauten seltsame Klänge, die sie nicht zuordnen konnten. Ein Astronaut beschrieb diese Klänge sogar als **himmlische Melodie**.

Apollo 11 wiederum hat nach der Rückkehr zur Erde von Lichtern berichtet, welche sich in einem der Mondkrater bewegt haben sollen. Angeblich seien diese Lichter auch mit großer Geschwindigkeit über die Mondoberfläche geflogen.

Ariel West, eine Psychologin der NASA, welche die Astronauten beider Teams betreute, wurde daraufhin neugierig und möchte nun herausfinden, ob es sich bei diesen Berichten nur um Stresseinwirkungen handelt, oder ob es vielleicht doch Leben im All geben könnte. Ariel ist im **luziden Träumen** geübt und auf auf ein Mythosbuch gestoßen, welches ihr ermöglicht, andere mit in die Traumlande zu nehmen.

Da sie das Ritual jedoch falsch versteht, denkt Ariel, dass der dadurch verursachte Traum einfach nur besonders intensiv und lebhaft sein wird. Sie wird die drei Astronauten daher nur für Erscheinungen ihres Unterbewusstseins halten, welche sie studieren kann.

Sie zieht also am Vorabend zum 14.11.1969 die Mitglieder von Apollo 12 unbewusst in ihrem Traum hinein. Da es zu Ariels Traum gehört, Teil der Crew zu sein, kommt ihre Anwesenheit zunächst niemandem merkwürdig vor.

Aufgrund des Rituals sind jedoch Wesen auf die Träumenden aufmerksam geworden, die als **Götterlichter** bezeichnet werden. Sie nutzen deren Ängste und Wünsche, um mit den Astronauten zu spielen. Es tauchen daher immer mehr bizarre Erscheinungen auf, bis das Geschehen in einem Alptraum endet, als die Wesen ihnen den **Großen Alten Lho-Khoum, „Die Brüterin"**, offenbaren, indem sie die Astronauten in deren Innereien landen lassen statt auf dem Mond.

Hinweise für die Spielleitung

Dieses Szenario lebt von der **Interaktion der Spielenden miteinander**. Besonders die Szenen während des Fluges dienen dazu, diese Interaktion anzuregen und die Spannung zwischen den Charakteren anzuheizen. Die Spielleitung sollte die aufkommenden Diskussionen und Streitigkeiten zulassen und erst zu einer neuen Szene übergehen, sobald diese langsam abflauen, um den Stresslevel hoch zu halten.

Aufgrund der geheimen Ziele von Ariel und Jesse sowie der steigenden Paranoia und sinkenden psychischen Stabilität kann es im Szenario zu **Player versus Player-Handlungen** kommen. Wie stark sich diese ausprägen, ist sehr von der Gruppe abhängig. In verschiedenen Testspielen ist alles zwischen „harmonischem Zusammenhalt" bis hin zu „Schlägerei im Finale" vorgekommen.

Entsprechend der Zeit, in der das Szenario spielt, bestand die Crew eigentlich ausschließlich aus Männern. Die Charaktere für das Szenario sind jedoch allesamt **geschlechtsneutral** verfasst und können daher so besetzt werden, wie von der Gruppe gewünscht. Wer das Spiel wirklichkeitsnah gestalten möchte oder nur eine weibliche Mitspielerin hat, sollte Ariel von dieser besetzen zu lassen.

Im Intro oder beim Start des Szenarios kann bei Anwesenheit eines weiblichen Charakters darauf verwiesen werden, wie ungewöhnlich dies für diese Zeit ist und dass es ein weiterer Weg der USA ist, ihre

Überlegenheit gegenüber der Sowjetunion zu demonstrieren: Man schickt nicht nur den ersten Menschen auf den Mond, sondern jetzt auch die erste Frau!

Da es sich bei sämtlichen Geschehnissen um einen **besonderen Traum** handelt, ist dessen Fortbestehen an die Träumerin, also Ariel, gebunden. Sollte diese sterben oder ihre Stabilität auf 0 fallen, erwachen alle anderen Charaktere automatisch mit.

Im Falle, dass es nur drei Spielende gibt, sollte Kommandant Alex Peterson als NSC geführt werden.

Spieldauer

Das Szenario wurde ursprünglich als Con-Szenario für einen auf 4 Stunden begrenzten Zeitumfang geschrieben. Diese Variante ist zeitlich sehr gestrafft und bietet keine großen Handlungsfreiräume für die Spielenden.

Sollte ein noch kürzerer Zeitraum von nur 3 Stunden zur Verfügung stehen, sollten die Szenen mit den Sowjets weggelassen werden. Empfehlungen zur Spieldauer sind allerdings auch im Text markiert.

Das Szenario enthält außerdem zusätzliche Szenen für eine Spielzeit von über 4 Stunden. Auch diese sind entsprechend markiert.

Teil 1: Prolog

Intro

Das Intro kann den Spielenden vorab als kurzer Einleitungstext und Einstimmung auf die politische Lage zum Lesen gegeben oder von der Spielleitung vorgelesen werden:

> Das Jahr 1969 ist bisher sehr turbulent verlaufen. Im Januar wird Nixon zum 37. Präsidenten der Vereinigten Staaten von Amerika gewählt. Kurz darauf erschüttern zwei Katastrophen die Welt: Eine partielle Kernschmelze in der Schweiz, dann eine Ölpest an der Küste von Kalifornien. Im Februar zerplatzt dann auch noch ein Meteorit über Mexiko und die Gesteinsbrocken gehen über das halbe Land nieder. Im Mai sendet eine russische Raumsonde zum ersten Mal überhaupt Daten von der Venus. Zwischen China und der Sowjetunion steigern sich Monat für Monat Grenzkonflikte, die schon bald auszuarten drohen. Die Welt hält den Atem an.
>
> Juni 1969. Die USA gewinnen mit dem Erfolg von Apollo 11 den Wettlauf ins All. Neil Armstrong schreibt als erster Mensch auf dem Mond Geschichte. Oktober. 250.000 Menschen protestieren in Washington gegen den Vietnamkrieg. Und an der *University of California* wird die allererste Nachricht zwischen zwei weit entfernten Rechnern verschickt – das Internet ist geboren.
>
> Der 14. November 1969. Die Crew von Apollo 12 bereitet sich auf ihren Flug zum Mond vor. Dieser Flug wird 83 Stunden dauern – etwa 3,5 Tage – und von **Chris Wilson** als Pilot gesteuert werden. Die Raumfähre wird den Mond mehrfach umkreisen, um eine geeignete Landestelle zu finden – idealerweise beim Ozean der Stürme, wo Teile einer alten Raumsonde wieder eingesammelt werden sollen. **Jesse Brown** wird zusammen mit Kommandant **Alex Peterson** mit dem Mondlandemodul auf den Mond fliegen, um dort zwei Tage lang verschiedene Forschungen durchzuführen, darunter die Entnahme von Boden- und Gesteinsproben und seismografische Aufzeichnungen. Chris Wilson und **Ariel West** verbleiben in dieser Zeit in der Raumfähre, um den anderen beiden später das Andocken zu erleichtern. Passende Ausrüstung für sämtliche Forschungsarbeiten steht bereits im Mondlandemodul bereit, auch Kameras und Bohr- und Grabwerkzeuge sind vorhanden.
>
> Die Crew ist einzigartig: Die drei Astronauten sind seit vielen Jahren gut miteinander befreundet und haben schon einige Missionen miteinander durchgeführt. Eine derartige Verbundenheit

> hat es im Raumflug noch nie gegeben. Und sie erhalten ungewöhnliche Unterstützung durch die psychologische Betreuung.

Vor dem Flug

```
Spielzeit: Bei mehr als 4 Stunden
```

Es ist der Morgen des 14. Novembers. Die Charaktere beginnen diesen Tag bei sich zuhause im Kreis der Familie. Die Spielleitung lässt jeden Spielenden kurze Einzelszenen beschreiben, wie dieser Morgen für den jeweiligen Charakter aussieht und schlüpft dabei gegebenenfalls in die Rolle des Ehepartners oder der Kinder.

Auch **Ariel** sollte eine solche Szene erhalten. Ihr Tag beginnt damit, dass sie sich fertig macht und die **grüne Uhr** am Handgelenk bemerkt, welche ihr geheimes Zeichen dafür ist, dass sie sich in einem Traum befindet. Die Spielleitung sollte dieses Zeichen ohne weitere Hinweise verstehen, da es auf ihrem Charakterbogen beschrieben wird.

Es ist den Spielenden freigestellt, ob ihre Familien mit zum NASA-Raketengelände fahren oder lieber zuhause bleiben. So oder so müssen die Familienmitglieder draußen bleiben, wo sie sich zur Absperrung begeben, an der sich bereits etliche andere Schaulustige und Personen von der Presse tummeln, um den Start live zu verfolgen. Einzelne Reporter und Reporterinnen versuchen die Crew vor dem Eintritt ins NASA-Gebäude abzufangen und ihnen Fragen zu stellen. Sie überhäufen die Charaktere mit Fragen wie:

- „Wie fühlen Sie sich heute, vor dem großen Flug?"
- „Glauben Sie, dass die Welt Ihnen dieselbe Aufmerksamkeit schenken wird wie Apollo 11?"
- „Wie haben Sie sich auf den Flug vorbereitet?"
- „Was halten Sie davon, dass jetzt auch Psychologen mitfliegen dürfen? Wird das eine Bereicherung oder ein Hindernis für Sie?"

Falls einer der Charaktere weiblich ist, wird dieser außerdem gefragt:

- „Wie fühlt es sich an, als erste Frau in den Weltraum zu fliegen?"
- „Möchten Sie durch Ihre Teilnahme eine besondere Botschaft senden?"
- „Ist es schwierig, sich als Frau unter Astronauten zu beweisen?"
- „Glauben Sie, Frauen haben eine Zukunft in der Raumfahrt?"

Die Charaktere können den Presseansturm ignorieren oder auf die Fragen eingehen, während nach und nach die restlichen Teammitglieder eintreffen und auf ähnliche Weise ausgefragt werden. Bleiben alle gemeinsam vor dem Gebäude, wird man sie schließlich zu einem Gruppenfoto auffordern. Sollten nur einzelne Charaktere bei den Reportern und Reporterinnen bleiben, werden sie nach ein paar Fragen von Sicherheitsleuten ins Gebäude gebeten und vor der Presse abgeschirmt. Im Gebäude werden die Charaktere einigen letzten Gesundheitstests unterzogen: Fiebermessen, Reflextest und Untersuchung auf Wunden.

```
Einstieg bei 3-4 Stunden Spielzeit
```

Nachdem die Untersuchungen keine gesundheitlichen Probleme offenbart haben, darf sich das Team in einem Ruheraum im oberen Stockwerk aufhalten, bis es losgeht. Von hier hat es einen guten Blick auf die Absperrung, an die sich jede Minute mehr Leute drängen. In der Ferne erhebt sich majestätisch die Rakete, mit der die Charaktere später fliegen werden. Der weiße Sandstrand wirkt heute besonders eindrucksvoll und dahinter glitzert das tiefblaue Meer. Der Himmel ist strahlend und wolkenlos. Sollte es jemandem seltsam vorkommen, dass der Start am Strand stattfindet, so wird man sich daran erinnern, dass dieser Ort kurzfristig aufgrund seiner guten Wetterbedingungen ausgewählt wurde. In der wachen Welt wird Apollo 12 selbstverständlich an einem anderen Ort starten, aber im Traum erscheinen den Schlafenden diese Abweichungen vollkommen plausibel.

Hier können die Charaktere sich ein wenig unterhalten, ehe sie abgeholt werden, in ihre Raumanzüge steigen und zur Rakete gefahren werden.

Tipps für die Spielleitung
Die Spielleitung kann den Start entweder selbst beschreiben oder ein Video davon vorführen. Bei letzterem können die Spielerinnen beim Countdown mitfiebern. Es gibt beispielsweise auf YouTube auch Dokumentationen über Apollo 12, bei denen Originalaufnahmen des Starts inklusive Countdown und Blitzeinschlag zu finden sind. Das Video sollte so angehalten werden, dass der Blitz nicht gezeigt wird! Stattdessen sollte die Spielleitung Warntöne anschalten, sobald dieser stattgefunden hat.

Teil 2: Die Reise

Der Start

Der Start verläuft zunächst reibungslos. Die Crew wird in ihre Sitze gedrückt, Knöpfe und Schalter werden betätigt. Apollo 12 steigt in den Himmel auf, als nach 36 Sekunden plötzlich das **Chaos** losbricht. Sämtliche Alarmlampen leuchten rot auf, von jedem Gerät erklingen Signaltöne, alle Anzeigen sind auf einmal außer Betrieb. Es findet keine Datenübertragung mehr statt, sodass auch die Zentrale keine Angaben zu Richtung, Geschwindigkeit, Flugwinkel usw. geben kann (`0/1W4 STA`).

In dieser Stresssituation können die Charaktere versuchen, mit `Elektrotechnik`, `Mechanik` oder `Steuern: Raumfähre (IN)` versuchen, die Fehler zu beheben. Sollte keine der Proben gelingen, erhält die Crew von der Zentrale den entscheidenden Hinweis zu Lösung des Problems, andernfalls kommt sie selbst darauf. Bei einem Patzer kommt der Charakter auf die Idee, die Systeme neu zu starten, was zwar die Alarmtöne kurz abstellt, aber ein enormes Ruckeln verursacht und das Problem mit den nicht funktionierenden Anzeigen nicht behebt.

Die richtige Lösung ist, die sogenannte **Sensordatenkonvertiereinheit auf Hilfsbetrieb** umzuschalten. Sollte diese Idee von der Zentrale gekommen sein, setzt Chris sie als Pilot um, ansonsten der Charakter, der die Idee hatte. Hierzu muss man einen kleinen, unauffälligen Schalter umlegen, der sich im unteren Bereich der Steuerkonsole befindet. Der Charakter kann sich sogar daran erinnern, dies bei einem Simulationsflug vor vielen Jahren schon einmal getan zu haben, aber es kommt extrem selten vor, dass dieser Vorgang benötigt wird.

Sobald der Schalter betätigt wurde, kommen die Systeme langsam wieder online und Chris kann problemlos ein paar kleine Korrekturen am Kurs vornehmen, um weiter aufzusteigen. Die Crew steht zu diesem Zeitpunkt vermutlich im Austausch mit der Bodenzentrale. Diese kann zum aktuellen Zeitpunkt nicht genau sagen, was vorgefallen ist, Zeugen wollen aber ein **helles Licht** gesehen haben. Man will das Videomaterial einsehen. Apollo 12 erhält die Anweisung, sich zunächst in die Erdumlaufbahn zu begeben, um die Raumfähre auf Schäden zu untersuchen.

Untersuchung auf Schäden
Die Crew wird sich nun, wo sie sich in Schwerelosigkeit befindet, vermutlich von ihren Sitzen losschnallen, um sich in der gesamten Raumfähre umzusehen. Eine oder mehrere von ihnen werden auch die Schleuse öffnen, um das Mondlandemodul zu untersuchen. Dies kann entweder der Charakter sein, der gezielt danach fragt oder andernfalls von der Spielleitung bestimmt werden.

Sollte Wert auf ein harmonisches Spielgeschehen gelegt werden, empfiehlt es sich, Jesse mit Alex oder Chris gemeinsam dorthin schweben zu lassen.

Soll dagegen das Konfliktpotential erhöht werden, sollte die Spielleitung Jesse allein ins Mondmodul gehen lassen. In diesem werden nämlich in späteren Szenen Gegenstände gefunden, welche dazu führen können, dass Jesse der Sabotage oder der Verrücktheit bezichtigt wird, was eher passiert, wenn sie vorher allein dort war und die Gegenstände heimlich hätte platzieren können.

Den Personen, die das Mondmodul untersuchen, fällt auf, dass es ein System gibt, welches sie nicht auf Funktionalität prüfen können: Die **Landefallschirme**. Es ist möglich, dass sie beim Wiedereintritt in die Erdatmosphäre auf dem Meer aufschlagen und dabei sterben werden. Ein Abbruch der Mission würde jetzt keinen Unterschied machen. Die Wahrscheinlichkeit auf den Tod besteht so oder so (`0/1W4 STA`).

Sollte einer der Charaktere von der Zentrale eine Lösung anfordern, verspricht diese, daran zu arbeiten. Falls nachgehakt wird, wie diese Lösung aussieht, behauptet die Zentrale, bis zu ihrer Rückkehr vom Mond eine weitere Rakete ins All zu befördern, auf die sie wechseln können. Dies ist eine Lüge, die jedoch keinem der Charaktere auffällt, solange niemand die Versprechung anzweifelt (`Psychologie`). Ein solcher Wechsel wurde zu diesem Zeitpunkt nämlich noch nie durchgeführt und wird mit den zur Verfügung stehenden Mitteln für unmöglich gehalten.

Da bisher hauptsächlich die eigentliche Crew an der Handlung beteiligt war, sollte die Spielleitung Ariel die nächste wichtige Entdeckung machen lassen: Es gibt **Veränderungen** an sämtlichen Fenstern in der Raumfähre. Vorne in der Kommandokapsel, wo sie bisher gesessen haben, tritt das Phänomen nur leicht am Rand auf, weshalb es nicht sofort aufgefallen ist, aber sämtliche andere Fenster sind vollständig verändert: Es sieht so aus, als würden **tausende Regentropfen** von

außen an den Fenstern haften, sodass man draußen kaum etwas erkennen kann. Sie verändern ihre Position und Größe im gesamten Verlauf des Fluges nicht.

Ursachenforschung
Da es sich bei dem Effekt um ein bis dahin unbekanntes Phänomen handelt, können darauf aufmerksam gemachte Charaktere auf `Physik -20%` oder `Chemie -20%` würfeln, um es sich zu erklären. Auch eine Meldung des Phänomens an die Zentrale ist möglich. Diese gibt die Beschreibung an Experten weiter und verspricht, sich zu melden, sobald man Theorien aufgestellt hat.

Im gleichen Zug wird den Charakteren außerdem berichtet, dass das Videomaterial nun durchgesehen wurde und es offenbar einen **Blitzeinschlag** gab. Bisher ist noch nie eine Raumfähre vom Blitz getroffen worden und bei klarem Wetter ist dies ohnehin unerklärlich. Sollten die Charaktere bisher noch nicht auf `Chemie` oder `Physik` gewürfelt haben, können sie dies **jetzt ohne Abzüge** nachholen, da die zusätzliche Information wichtig für den Zusammenhang mit dem Fenster-Phänomen ist: Scheinbar gab es eine **elektrische Entladung**, die eine derart große Hitze erzeugt hat, dass die Fenster außen Blasen geschlagen haben. Bei einem Misserfolg darf der Charakter eine besonders unsinnige Theorie äußern.

Eventuell werden die Charaktere Zweifel an der Stabilität der Fenster haben. Sie können entweder selbst beschreiben, was sie tun wollen, um diese zu prüfen, oder die Spielleitung beschreibt, wie sie in Rücksprache mit der Zentrale Berechnungen anstellen, die Fenster abklopfen und Haare daneben halten, um Zugluft erkennen zu können. Alle Tests kommen zu dem Ergebnis, dass die Fenster keinen strukturellen Schaden genommen haben und stabil sind.

Die Zentrale gibt nun, da alle Systeme überprüft und für sicher befunden wurden, die Genehmigung auf **Fortführung der Mission**. Treibstoff ist ausreichend vorhanden. Die Spielleitung kann beschreiben, wie alle beginnen, ihren Routineaufgaben nachzugehen, Kurse zu berechnen und einzugeben und wie die Anspannung allmählich von allen abfällt. Sollten mehr als 4 Stunden Spielzeit zur Verfügung stehen, kann diese Phase auch eine Weile ausgespielt werden. Die Zeit vergeht scheinbar wie im Flug und als man das nächste Mal auf die Uhr schaut, ist bereits der erste Tag vergangen.

Halluzinationen?
Die Spielleitung beschreibt, wie sich alle Teammitglieder wieder vorne in der Kommandokapsel einfinden, um einige Routinevorgänge durchzugehen und eine kurze Lagebesprechung zu machen. Dabei fällt Ariel auf, dass sie den Mond nicht mehr sehen kann. Sollte sie auf die Idee kommen, aus den anderen Fenstern zu schauen, wird sie auch von dort aus weder den Mond, noch die Erde entdecken können.

Den Astronautinnen dagegen wird zuerst auffallen, dass die bekannten Sternbilder falsch aussehen, fast so, als würde man sich in einem vollkommen anderen Winkel zu ihnen befinden. Die Spielleitung sollte ein oder zwei bekannte Sternbilder wie den Großen Wagen beschreiben, die man plötzlich wie von der Seite sieht. Möchten die Spielerinnen berechnen, wo sie sich im Weltall befinden müssten, um ein solches Bild zu sehen, stellen sie fest, dass sie dazu etliche Lichtjahre hätten reisen müssen. Auch sie sehen Mond und Erde nicht mehr, obwohl alle Instrumente eine Position anzeigen, die innerhalb der normalen Parameter liegt (`0/1W4 STA`).

Mit großer Wahrscheinlichkeit werden die Astronautinnen versuchen, Kontakt mit der Zentrale aufzunehmen, was ihnen auch problemlos gelingt. Schildern sie das Problem, erhalten sie zunächst eine vollkommen unprofessionelle Antwort: „Bitte machen Sie keine Scherze. Jeder ist hier im Stress!” Sollte einer der Charaktere darauf eingehen und nachfragen, wird von der Zentrale verneint, dass jemand etwas Derartiges gesagt hat. Auch Proben auf `Psychologie`, um den Sprecher der Lüge zu überführen, zeigen, dass dieser überzeugt davon ist, dass niemand so etwas gesagt hat.

Wahrscheinlich werden die Charaktere nach einer Bestätigung ihrer Position fragen, woraufhin bestätigt wird, dass sie auf Kurs sind und alles in Ordnung ist. Sprechen die Charaktere die vermeintlichen Halluzinationen an und sind noch nicht bereits selbst darauf gekommen, wird ihnen von der Zentrale geraten, die Luftzusammensetzung zu überprüfen. Tatsächlich stellen sie dabei fest, dass es eine minimale Abweichung im CO_2-Wert gibt, die sich leicht beheben lässt.

Diese Situation kann zu leichten Spannungen führen, da die Systeme erst direkt nach dem Start durchgecheckt wurden und alles in Ordnung zu sein schien. Eventuell wird es hier bereits zu Anschuldigungen kommen. Zusätzlich mischen sich auch zum ersten Mal die Götterlichter ein, welche sich einen Spaß daraus machen, die Gruppe mit kritischen Gedanken gegeneinander aufzubringen (**Handout 1**).

Die Feder
An dieser Stelle werden die Charaktere vermutlich eine Weile miteinander diskutieren. Die Spielleitung sollte genau beobachten, wer sich wo befindet oder wohin begibt. Es ist gut möglich, dass eine Person das Kommandomodul verlässt, um in der restlichen Raumfähre noch einmal alles auf Richtigkeit zu überprüfen. Diesem Charakter wird ein **seltsames Licht** auffallen, welches aus der Schleuse zum Mondlandemodul zu kommen scheint. Die Schleuse ist dicht, sodass dies eigentlich unmöglich sein müsste.

Begibt sich dieser Charakter ins Modul, wird er dort eine **weiße Feder** schweben sehen. Das Licht ist verschwunden. Die Feder wurde vorher nicht von den Personen, die bei der ersten Reparaturbegehung im Mondlandemodul waren, bemerkt. Darf Ariel sich die Feder ansehen, wird sie durch ihre `Biologie`-Expertise automatisch erkennen, dass es sich dabei um eine Taubenfeder handelt.

An dieser Stelle wird das Team vermutlich darüber diskutieren, wie die Feder in die Raumfähre gekommen sein könnte. Hier kann es zu ersten Anschuldigungen gegen Jesse kommen, vor allem, wenn diese die Feder womöglich als **Engelsfeder** betitelt. Es kann aber auch Verdachtsmomente gegen Ariel aufgrund ihrer zweifelhaften Abstammung geben. Die Spielleitung sollte den Charakteren die Zeit geben, die Szene auszuspielen. Sobald sich die Diskussion beruhigt hat, sollte sie zur nächsten Szene übergehen.

Der brennende Busch
Nach dem vorherigen Konflikt kann die Spielleitung die Charaktere kurz zum Alltag übergehen lassen, diesen aber nicht zu lange hinziehen, es sei denn, es stehen mehr als 4 Stunden Spielzeit zur Verfügung. Die Götterlichter beginnen nun damit, die Mondreise zu beschleunigen, ohne dass die Crew etwas davon bemerkt.

Die Charaktere erwachen relativ plötzlich durch ein **merkwürdiges Geräusch**, welches sie zunächst für den Rest eines Traums halten. Doch als sie wacher werden, hält das Geräusch an. Es klingt wie ein Flüstern, kann aber unter Umständen auch für einen Luftzug oder eine Störung im Funkgerät gehalten werden. Die Spielleitung sollte die Charaktere zunächst die Ursachen untersuchen lassen, die sie vermuten. Die Fenster sind weiterhin dicht und unverändert von außen beschädigt und am Funk ist ebenfalls alles in Ordnung. Jetzt kann die Aufmerksamkeit der Charaktere in den hinteren Bereich der Raumfähre gelenkt werden, falls dieser nicht bereits von jemandem untersucht wird.

Direkt vor der Luke zum Mondlandemodul befindet sich ein **Dornenbusch**, welcher brennt, aber nicht verbrennt (`0/1W4 STA`). Gegebenenfalls werden ein oder mehrere Charaktere auf die Idee kommen, den Busch löschen zu wollen, obwohl dieser nichts um sich herum verbrennt und nur Hitze ausstrahlt, wenn man sich sehr dicht an ihn heran begibt. In dem Fall stehen mehrere Feuerlöscher bereit, die nach einer Sekunde der Nutzung die Arbeit einstellen und am Griff so heiß werden, dass man sich die Hände verbrennt (`1 TP` Schaden).

Die Spielleitung kann den Moment, in dem der Busch – in Wahrheit eines der Götterlichter – zur Gruppe spricht, frei wählen. Gute Zeitpunkte sind beispielsweise, wenn Jesse fragt, was sie tun soll, oder wenn ein Großteil der Crew vor dem Busch versammelt ist. Dieser spricht dann mit einer dröhnenden Stimme, die wie Feuer knistert: „Zieht eure Schuhe von euren Füßen, denn die Stätte worauf ihr steht ist heilig!" Selbstverständlich ist die Raumfähre nicht heilig, aber die Wesen machen sich einen Spaß daraus, mit den Erwartungen und dem religiösen Wissen der Crew zu spielen.

Aufgrund seines hohen Religionswertes erhält Jesse automatisch **Handout 2**. Alex und Chris dürfen auf `Religion` würfeln, um die Zusatztexte aus **Handout 3 und 4** zu erhalten. Ariel dagegen sollte auf `Biologie` würfeln und bei einem Erfolg **Handout 5** bekommen. Die **Handouts 3–5** sind nicht essentiell und dienen hauptsächlich dazu, zusätzliche Informationen in eine mögliche Diskussion einbringen zu können.

Der Busch befindet sich direkt vor der Schleuse zur Mondlandefähre. Jeder, der die Schuhe auszieht, sieht, wie sich der Busch vergrößert und zu einem Kreis ausdehnt, durch den man hindurch schweben kann. Dahinter sehen die betroffenen Personen aber nicht die Schleuse, sondern einen strahlend weißen **Raum voller Schriftrollen**. Alle, die ihre Schuhe anbehalten, sehen weiterhin nur den Busch. Falls eine Person ohne Schuhe die dahinterliegende Bibliothek betritt, sehen diejenigen mit Schuhen, wie die Person einfach durch den Busch schwebt und dahinter verschwindet. Sie können aber weiterhin miteinander kommunizieren.

Da es vermutlich zu Diskussionen kommen wird, sollte die Spielleitung den Busch kurz verweilen lassen, bis klar ist, wer sich alles traut, die **Bibliothek** zu betreten. Diejenigen in der Bibliothek können dort mehrere Zeichnungen und Texte finden. Falls sich alle Charaktere hineinbegeben, werden die **Handouts 6, 7, 8 und 9** gleichmäßig unter

ihnen aufgeteilt. Sollte nur ein Teil hineingehen, erhält jeder davon nur ein Handout. Die übriggebliebenen Texte schweben später neben ihnen, wenn die Bibliothek und der Busch nach einer Weile wieder verblassen.

Verweilen die Charaktere in der Bibliothek oder wird klar, dass keine weiteren Charaktere mehr hinzukommen, verblassen Raum und Busch. Diejenigen, die durch den Busch geschwebt sind, befinden sich nun im Mondlandemodul und die Schleuse steht offen.

Die Charaktere werden vermutlich eine ganze Weile mit der Verarbeitung des gerade Gesehenen zu tun haben. Die Spielleitung sollte ihnen genügend Zeit zum Reden und Austauschen von Wissen geben. An dieser Stelle werden möglicherweise auch wieder Anfeindungen Jesse gegenüber aufkommen, da man ihr unterstellen könnte, die Schriftrollen vorher versteckt zu haben.

Funkprobleme
Sobald die Diskussion abklingt, merkt die Spielleitung an, dass es wärmer geworden ist, was zumindest einen der Charaktere dazu bringen sollte, wieder ins Kommandomodul zu schweben, um die Anzeigen zu überprüfen. Hier ist jedoch alles normal – bis auf die Uhrzeit. Dem Charakter fällt auf, dass der Flug bereits 73 Stunden andauert und sie somit in etwa 10 Stunden den Mond erreichen werden. Dies kann per Sichtkontakt bestätigt werden, da der Mond deutlich näher ist als zuvor. Allerdings kommt der Crew der Flug nicht so lang vor.

Das Phänomen wird dadurch verursacht, dass die Götterlichter den Traum beschleunigen, da sie möchten, dass interessante Dinge passieren und keine drei vollen Tage bei einem eintönigen Routineflug zusehen wollen. Von nun an wird die Zeit während des Fluges immer häufiger voran springen.

Die Tatsache, dass die Crew nicht nur unter scheinbaren Halluzinationen leidet oder sich ein Saboteur an Bord befinden könnte, sondern alle jetzt auch noch unter langfristigen Aussetzern zu leiden scheinen, verursacht vermutlich Aufruhr. Wer klar bei Verstand bleibt, kann auf die Idee gebracht werden, die Vorräte zu überprüfen. Diese wurden nämlich kaum angerührt. Es fehlt nur so viel wie nach einem Tag üblich wäre. Trotzdem fühlt sich niemand hungrig.

Höchstwahrscheinlich wird mindestens ein Charakter versuchen, die Erde an zu funken. Zu diesem Zeitpunkt ertönt allerdings nur noch ein Rauschen (`0/1W4 STA`). Wer explizit versuchen möchte, den Funk zu reparieren, kann eine Probe auf `Mechanik` oder `Elektrotechnik`

ablegen, wird dabei jedoch keine Fehler oder Probleme finden und der Funk bleibt weiterhin tot – bis plötzlich eine flüsternde, warme Stimme aus den Lautsprechern dringt, welche sagt: „Fürchtet euch nicht." Gruppen, die mit musikalischer Untermalung arbeiten, können ab hier sanfte Klänge oder Kirchenmusik einspielen, eventuell auch mit weiblichen Gesangsstimmen.

In großer Entfernung zur Raumfähre, etwas abseits vom Mond, sieht die Crew nun 3 Lichtsäulen im All schweben, welche die Form eines christlichen Kreuzes haben. Hierbei handelt es sich um die Götterlichter. Sie bleiben immer in derselben Distanz zu Apollo 12, können aber gefilmt oder fotografiert werden, ehe sie langsam aus dem Blickfeld der Crew schweben. Dabei hört Jesse in seinem Kopf eine Stimme (**Handout 10**) und wird vermutlich beginnen, zu beten.

Eine andere Raumfähre

```
Weglassen bei einer Spielzeit von 3 Stunden
```

Beim nächsten Aufsehen befindet sich die Raumfähre bereits kurz davor, in die Umlaufbahn des Mondes einzutreten. Vermutlich werden nun aufgeregte Diskussionen darüber geführt, was man im Angesicht der bisherigen Probleme tun soll: Wie geplant landen oder die Mission abbrechen und umkehren? Auf einmal tritt eine andere Raumfähre ins Sichtfeld der Crew. Sie ist noch etwas zu weit entfernt, um Details auszumachen. Fragen die Charaktere nach einem Fernrohr oder einem vergleichbaren Vergrößerungsgerät, dürfen sie dieses dabeihaben. Damit können sie kyrillische Schriftzeichen auf der anderen Raumfähre erkennen.

Ein verzerrter Funkspruch auf Russisch wird plötzlich übertragen: „Kurs stimmt nicht. Hallo? Können Sie hören?" Nur Alex und Ariel verstehen die Worte.

Der Crew sollte keine Antwort möglich sein. Man kann nur mitansehen, wie die fremde Raumfähre hinter dem Mond verschwindet, dann hört man über den Funk panische Schreie von der anderen Crew, ehe das Gerät wieder verstummt.

```
Spielzeit: Bei 4 Stunden oder mehr
```

Bei längerer Spielzeit kann die Spielleitung stattdessen ein Gespräch zulassen, bei dem die Crew von Apollo 12 herausfindet, dass die sowjetischen Astronauten keine Kontrolle mehr über ihre Raumfähre haben. Die Spielleitung sollte sie aufrichtig ängstlich darstellen.

Für den Fall, dass im bisherigen Spielverlauf bereits Spekulationen angestellt wurden, nach denen es sowjetische Spione bei der NASA gibt und was diese alles getan haben könnten, kann die Spielleitung genau diese Ideen im Gespräch zwischen den beiden Crews bestätigen lassen.

Natürlich werden die sowjetischen Astronauten nicht zugeben, dass eine Infiltration oder gar Sabotage stattgefunden hat, aber ihre Antworten sollten nicht glaubhaft wirken und hin und wieder können die Spielerinnen leise Kommentare hören wie z.B. „Die sollten doch gar nicht hier sein!" oder „Sollte da nicht einer von unseren Leuten dabei sein?"

Dies alles sind selbstverständlich nur Tricks der Götterlichter, die es als Spaß empfinden, die Träumenden mit ihren Ängsten zu konfrontieren. Letztendlich wird die sowjetische Raumfähre hinter dem Mond verschwinden und man hört Schreie über den Funk, ehe dieser abbricht.

Wesen aus Licht
An dieser Stelle wird die Crew vermutlich noch einmal über die weitere Vorgehensweise sprechen. Die Spielleitung sollte darauf hinweisen, dass sie sich bereits in der Mondumlaufbahn befindet und nun eigentlich die amerikanische Flagge und einige zurückgelassene Gerätschaften sichtbar werden müssten. Doch diese sind nicht zu entdecken. Stattdessen sieht die Crew, wie drei Lichtgestalten von der Mondoberfläche aufsteigen und in einiger Entfernung zu ihnen im All schweben. Es handelt sich hierbei erneut um die Götterlichter, welche dieses Mal eine engelsgleiche Gestalt angenommen haben.

Die Spielleitung kann sie folgendermaßen beschreiben: Ihre Gestalt ist schwer in Worte zu fassen, da sie aus pulsierendem, goldenem Licht zu bestehen scheinen. Sie sind länglich, kegelförmig, mit einer Verdickung an der Spitze. Etwas unterhalb der Verdickung treten zwei lange Lichter hervor, eines recht, eines links, welche nach außen hin immer breiter werden und deren Licht nach außen hin schwächer wird (`0/1W4 STA`).

Für die Crew erklingt von überall zugleich ein Chor aus Stimmen, manche davon sanft, andere dröhnend und eindringlich wie ein Sturmwind: „Fürchtet euch nicht!"

Der Ophanim/Thron
Die Wesen halten immer dieselbe Distanz zur Raumfähre. Fotos können gemacht werden, da es aber keine Sofortbildkameras gibt, lässt sich nicht überprüfen, wie gut die Bilder geworden sind.

Apollo 12 befindet sich weiterhin in der Umlaufbahn zum Mond. Bald sollte man – sofern die Szene stattgefunden hat – auch wieder die fremde Raumfähre sehen können. Bevor das Team diese jedoch entdeckt, wird eine andere Erscheinung die Aufmerksamkeit auf sich ziehen: Eine Art zweiter Mond scheint hinter dem Mond aufzugehen, nur, dass er viel größer ist. Dann wird klar, dass es sich nicht um einen Mond handelt. Das Gebilde ist strahlend weiß und dauernd in Bewegung. Es besteht aus Rädern in Rädern in Rädern, welche beständig ineinander schwingen und über und über mit Augen besetzt sind. Im Mittelpunkt dieses Gebildes oder Wesens glimmt ein Licht, auf welches sich die fremde Raumfähre langsam zubewegt (1/1W6 `STA`).

Eventuell erkennt einer der Charaktere das, was sie gerade sehen, von sich aus als Ophanim/Thron (`Religion`). An diesem Punkt muss sich die Crew entscheiden, wie sie vorgehen will. Egal, wie sie sich entscheidet, ertönt plötzlich ein Funkspruch von der Erde: „Wollen Sie das Projekt wirklich zerstören?" Dann wird alles schwarz.

```
Spielzeit: Bei mehr als 4 Stunden
```

Falls ein weicherer Übergang zum nächsten Teil gewünscht ist, kann die Spielleitung statt des Funkspruchs die Charaktere ihre weiteren Handlungen ausspielen lassen. Hierbei gibt es drei Möglichkeiten:

1. Die Crew ist nach all den seltsamen Vorfällen komplett verstört und will **die Mission abbrechen**. In diesem Fall nutzt sie den Mond zum Schwungnehmen und kehrt nach der Umrundung in Richtung Erde zurück. Nach wenigen Minuten des Verlassens der Mondumlaufbahn bemerkt jedoch jemand, dass man sich nicht vom Fleck bewegt (`0/1W4 STA`). Es ertönt der Funkspruch: „Wollen Sie das Projekt wirklich zerstören?" Dann wird alles schwarz.
2. Die Crew möchte **den Ophanim erforschen** und steuert direkt darauf zu. Die drei Engelsgestalten fliegen dabei vor ihnen her.

Es erklingen himmlische Trompeten und Posaunen. Apollo 12 kommt dem Licht immer näher und fliegt zwischen den Rädern hindurch. Hier sollte eine Probe auf `Steuern: Raumfähre` abgelegt werden, um eine Kollision zu vermeiden. Bei einem Fehlschlag stößt Apollo 12 gegen eines der Räder und wird trudelnd aus der Bahn gebracht, alle erhalten 2 Schadenspunkte. Danach kann die Raumfähre wieder auf Kurs gebracht werden. Dann wird alles von einem weißen Licht eingehüllt.

3. Die Crew beschließt, die Erscheinungen vorerst zu ignorieren und will **auf dem Mond landen**. Die Spielleitung kann dies zulassen, wenn sie möchte. In diesem Fall werden wie geplant Jesse und Alex in die Mondlandefähre umsteigen, während Ariel und Chris oben zurückbleiben. Die Spielleitung kann die Charaktere ihre Handlungen für eine Weile beschreiben lassen. Spätestens sobald Jesse versucht, das Ritual durchzuführen, sollte die Szene unterbrochen werden: Allen wird schwarz vor Augen.

Teil 3: In fremden Gefilden

Erwachen

Im nächsten Moment erwacht die Crew wie aus einem tiefen Schlaf. Sie befindet sich im Mondlandemodul, jeder sitzt angeschnallt auf einem Sitz, trägt jedoch nur eine Unterhose und altmodische Sandalen. Bei jedem zieht sich über den gesamten Bauch eine Narbe in Form eines christlichen Kreuzes (`1/1W6 STA`). Charaktere können mit `Erste Hilfe` feststellen, dass der Schnitt professionell durchgeführt und sehr gut verschlossen wurde. Es besteht keine Infektion, alles fühlt sich darunter normal an. Für den Moment kann sich niemand daran erinnern, was genau passiert ist.

Alle sind ein wenig hungrig und fühlen sich desorientiert. Neben jedem Stuhl liegt ein fein säuberlich gefaltetes, weißes Leinengewand. Die Charaktere bemerken außerdem, dass eine erdähnliche Schwerkraft herrscht. Da die Fenster durch den Blitz deformiert sind, lässt sich die Umgebung draußen nur schwer ausmachen. Wer aus dem Fenster sieht, erkennt nur eine weiße Umgebung und pulsierende Lichter.

Sehen sich die Charaktere in der Mondfähre um, werden sie feststellen, dass sie weder ihre Ausrüstung noch Raumanzüge dabeihaben. Nur Jesse hat noch ihren Anhänger um und Ariel ihre grüne Uhr. Die Bordinstrumente funktionieren noch. Sie zeigen eine erdähnliche Atmosphäre mit einer normalen Luftzusammensetzung und 28 Grad Celsius Temperatur. Man scheint gelandet zu sein.

Vor der Tür, die nach draußen führt, erscheint erneut ein brennender Busch. Sollten die Charaktere davor stehenbleiben, wird er sie erneut auffordern: „Zieht eure Schuhe von euren Füßen, denn die Stätte worauf ihr tretet ist heilig." Er wird den Weg nur für diejenigen freigeben, welche dem Befehl Folge leisten.

In himmlischen Hallen

Jeder, der die Mondlandefähre verlässt, hat eine kurze Erinnerung (**Handout 11**). Der Boden fühlt sich weich an, fast wie Gras, obwohl er glatt aussieht. Sollte Jesse hier versuchen wollen, das Ritual durchzuführen, sollte die Spielleitung darauf hinweisen, dass der Boden sehr uneben ist und damit keinen guten Platz dafür bietet.

Man befindet sich in einem extrem großen Raum mit einer kuppelförmigen Decke. Boden und Wände haben eine weiße Farbe. An den Wänden pulsieren in regelmäßigen Abständen warmweiße Lichter. Diese haben symmetrische, meist mit Kreisen gebildete Muster, die an

Blumen erinnern. Die Crew weiß, dass Symmetrie in vielen Kulturen für Harmonie und Ordnung steht, weshalb auch etliche Kirchen symmetrisch gebaut wurden.

Berührt jemand die Wände, fühlen diese sich warm an. Sie pulsieren leicht und sind ein wenig feucht. Selbiges gilt für den Boden.

In diesem großen Raum gibt es mehrere Blickfänge: Einen großen See in der Mitte, auf dessen anderer Seite eine andere Raumfähre steht(**nicht bei 3 Stunden**), mehrere kleine Gänge und in einiger Entfernung einen großen Gang mit einem goldenen Gebilde davor.

Das goldene Tor
An der rechten Raumseite befindet sich ein besonders hoher Gang, in den die Mondlandefähre problemlos hineinpassen würde. Die Lichter um den Gang herum zeigen nicht die Muster, die sonst an den Wänden auftauchen, sondern verschiedene vier- und fünfzackige Sterne.

Vor dem Gang steht ein goldenes Tor mit sehr engen Gittern, durch die nicht einmal ein Mensch hindurchpasst. Das Tor ist fest verschlossen. Dort, wo sich die beiden Flügel des Tores berühren, befindet sich ein länglicher Kasten, der aus einem Stück zu bestehen scheint. Es gibt keine Schrauben, Verschweißungen oder Spalten. Vorne an dem Kasten laufen wie auf einer Digitaluhr (welche zu diesem Zeitpunkt noch nicht erfunden wurde!) Symbole und Muster ab. Diese sind größtenteils geometrische Formen wie Kreise, Drei- und Vierecke, Trapeze, aber auch nur Teile davon, beispielsweise ein rechter Winkel ohne Verbindungsstück gegenüber, ein offener Halbkreis, zwei gegenüberliegende Striche. Die Zeichen verändern sich in regelmäßigen Abständen, allerdings lässt sich keine spezifische oder wiederkehrende Zeichenabfolge feststellen.

Es handelt sich um einen Timer, der erst abläuft, wenn der Larvenraum gefunden wurde oder die Träumenden dermaßen verstört sind, dass sie jegliche weitere Suche verweigern und zur Mondfähre zurückkehren. In diesen Fällen steht das Tor offen und eine Flucht ist möglich.

Steigen die Charaktere in die Mondlandefähre, wenn das Tor geöffnet ist, beginnt sich der Raum zu drehen, sodass sie nach oben durch den langen Gang fliegen können. Weitere Details hierzu finden sich im Finale.

Der See
In der Mitte des Raums liegt ein großer, glasklarer See mit türkisfarbenem Wasser. Den Grund kann man nicht sehen. Das Wasser riecht ein wenig metallisch bis salzig. Schöpft man davon, hat es eine leicht zähflüssige Konsistenz. Wer davon trinkt, erfährt eine Geschmacksexplosion und kann auf `Biologie` oder `Chemie` würfeln, um die genaue Zusammensetzung zu ergründen: Zuerst schmeckt es salzig (Natrium), dann eisenhaltig, plötzlich bitter-süßlich (Magnesium), aber auch etwas kalkig (Calcium), gemischt mit bitteren Noten verschiedener Sulfate und Chlorid. Wem die Probe misslingt, schmeckt vor allem das Eisen und hat den Eindruck, Blut zu trinken, wodurch man eine `0/1W4 STA` verliert. Wer vom Wasser trinkt, fühlt sich gesättigt und voller Energie.

Es handelt sich hierbei in Wahrheit um eine Art **Fruchtwasser**, gleichzeitig aber auch um eine allgemeine Nährquelle für die in Lho-Khoum lebenden Larven.

Sollte einer der Charaktere auf die Idee kommen, im See zu tauchen, kann er tief unten das Glimmen von ovalen Gegenständen erkennen, die jedoch zu tief liegen, um sie zu erreichen. Es handelt sich hierbei um Brutsäcke, wie die Charaktere sie später auch in anderen Räumen finden werden.

Die fremde Raumfähre

```
Weglassen bei einer Spielzeit von 3 Stunden
```

Auf der anderen Seite des Sees, gegenüber der eigenen Mondlandefähre, steht eine andere Raumfähre. Beim Näherkommen sind eindeutig kyrillische Schriftzeichen an ihrer Außenhülle zu erkennen. Die Tür steht offen und kein Geräusch kommt heraus. Tritt jemand ein, findet er die Raumfähre verlassen vor. Sie ähnelt im Aufbau der eigenen, außer, dass alles ein wenig billiger und schlichter aussieht. Es stehen drei Paar Sandalen innen neben der Tür.

Wer sich in der Nähe umsehen möchte, um festzustellen, wohin die sowjetischen Astronauten gegangen sind, kann dies mit `Suchen` tun. Die Suche ist nicht einfach, da der Boden so seltsam beschaffen ist. Bei einem Erfolg stellt man fest, dass die Sowjets in den Gang getreten sind, der ihrer Fähre am nächsten liegt.

```
Spielzeit: Bei 4 Stunden oder mehr
```

In der sowjetischen Mondfähre können die Charaktere sich ausgiebig umsehen. Sie finden dabei verschiedene Gegenstände:

- Eine zerbrochene Kamera mit intaktem Film
- Zerbrochene, unbenutzte Reagenzgläser und Pipetten
- Aus dem Funkapparat herausgerissene Kabel
- In die Wände gekratzte Augen und wirre Formeln, die keinen Sinn ergeben

Bei den Scherben muss unbedingt darauf hingewiesen werden, dass diese keine scharfen Kanten haben! Jesse könnte sonst auf die Idee kommen, sich vorzeitig zu verletzen, um sein Ritual durchzuführen. Außerdem könnten scharfe Scherben als Waffe gegen die sowjetischen Astronauten oder gegeneinander eingesetzt werden. Dies ist vom Szenario nicht vorgesehen.

Verlassen des Hauptraums
Es gibt mehrere Gänge, die die Crew untersuchen kann. Egal, welcher Gang zuerst gewählt wird: Jesse hört eine Stimme in seinem Kopf (**Handout 12**).

An dieser Stelle fällt allen ein leises, rhythmisches Geräusch auf, welches die Spielleitung in jedem Raum ein wenig lauter werden lassen sollte. Wenn die Spielerinnen nachfragen, wonach es klingt, kann es als eine Mischung aus dem Wummern einer Maschine, dem Rauschen von Wasser und einem halben Herzschlag beschrieben werden.

Dieses Geräusch dient der Crew als Wegweiser zum **Larvenraum**, in dem das Finale stattfindet. Gleichzeitig weckt das Geräusch in den Charakteren verschiedene Assoziationen. Entweder können sie annehmen, ein besonderes Gerät zu finden, das ihnen womöglich weiterhilft, oder es weckt die Angst, sich in einem lebendigen Wesen zu befinden. Letztere Annahme ist richtig, sollte aber von der Spielleitung nicht bestätigt werden.

Sobald die Charaktere eine Weile durch einen Gang gelaufen sind, müssen sie auf `KOx5` würfeln. Bei Misserfolg verspürt man einen leichten Druck wie von einer Bewegung in der Gegend der Operationsnarbe und `0/1W6 STA`.

Die Bibliothek
Der Gang zur Bibliothek liegt am nächsten zur eigenen Mondlandefähre. Die Lichter, die um diesen Gang aufleuchten, zeigen Spiralen und Rechtecke, welche am oberen und unteren Ende leicht eingerollt sind.

Dieser Gang verläuft eine Weile geradeaus und dann wie eine Wendeltreppe nach oben. Anschließend betritt man einen großen Raum, der denjenigen, die bereits auf der Raumfähre in die Bibliothek eingetreten sind, sehr bekannt vorkommt, nur, dass er dieses Mal deutlich größer ist. Der Raum ist nahezu rechteckig, hat aber abgerundete Ecken. An den Wänden stehen hölzerne Konstrukte, auf denen tausende Schriftrollen gelagert werden. Alle davon sehen aus, als bestünden sie aus Papyrus oder Pergament und sind mit einem weißen Bändchen zusammengebunden. Berührt man sie, fühlen sie sich sehr weich an, fast wie Fell oder Haut.

Beim Betreten des Raums überkommen weitere Erinnerungsfetzen die Astronautinnen. Wurde dieser Raum vor dem **Labyrinth** betreten, erhalten die Charaktere **Handout 13**, andernfalls **Handout 14**.

Die Menschen sind nicht allein in der Bibliothek. Ein etwa menschengroßer Wirbelsturm aus Feuer bewegt sich darin umher. Es handelt sich hierbei um eines der Götterlichter.

Der Feuersturm bewegt sich von Regal zu Regal, als würde er etwas suchen. Nähern sich die Charaktere ihm, begibt er sich auf Abstand. Wird er angesprochen, gibt er knisternde Laute von sich. Wird er gefragt, was man tun soll, bewegt er sich zu einem der Regale, woraufhin dort eine Schriftrolle zu Boden fällt (**Handout 15**). Sollten die Charaktere versuchen, den Wirbelsturm einzukesseln, löst er sich in Luft auf und erscheint an der Decke wieder.

Möchten die Astronautinnen sich genauer umsehen, stellen sie fest, dass die meisten Schriftrollen verschiedenste Bibelzitate und verwirrende okkulte Schriften ohne ersichtlichen Zweck enthalten. Den Charakteren fallen dabei aber auch Schriften in die Hände, die sich für sie richtig, wichtig oder wärmer anfühlen (**Handout 15–18**). Sofern die Gruppe kein Interesse an den Schriften zeigt, sollte die Spielleitung ihnen durch den Feuersturm zumindest **Handout 15** zukommen lassen. Die anderen Handouts können dann gegebenenfalls bei den Sowjets oder in anderen Gängen und Räumen verstreut gefunden werden.

Aus der Bibliothek hinaus führt ein zweiter Gang, welcher in einem **3–4 Stunden Spiel** ins **Labyrinth** führt, bei mehr als 4 Stunden dagegen in die **Windtunnel**. Die Charaktere können aber auch den Weg, den sie

gekommen sind, zurückverfolgen und sich vom Hauptraum heraus neu orientieren.

Eine Weile nach Verlassen der Bibliothek müssen die Charaktere erneut auf `KOx5` würfeln. Bei Nichtbestehen verspüren sie Schmerzen im Bauchbereich und glauben kurz, ein Licht durch die Operationsnarben dringen zu sehen. Dies verursacht einen Verlust von `0/1W6 STA`. Niemand außer der betroffenen Person sieht dieses Leuchten.

Das Labyrinth
Der Gang zum Labyrinth liegt dicht in der Nähe der sowjetischen Raumfähre. Die Lichter um den Eingang herum zeigen christliche Kreuze.

Beim Betreten haben die Astronautinnen eine Erinnerung. Falls das Labyrinth vor der **Bibliothek** betreten wird, erhalten die Charaktere **Handout 13**, andernfalls **Handout 14**.

Die Gänge hier sind zunächst stark gewunden und es gibt viele Abzweigungen. An den hohen Decken sieht man kleinere, goldene, ovale Edelsteine. Hierbei handelt es sich in Wahrheit um Brutkapseln, was die Astronautinnen aber noch nicht wahrnehmen.

Hin und wieder gibt es auch kleine Löcher in den Wänden, welche maximal so breit sind wie ein Arm und so weit in die Tiefe reichen, dass man ihr Ende nicht sieht.

Mittels `Navigation` können die Charaktere sich den Weg merken. Mit `Suchen` können sie den Spuren der Sowjets weiter folgen. Mit `Wachsamkeit` können sie dem rhythmischen Geräusch folgen. Es wird offensichtlich, dass die fremden Astronauten ebenfalls dem Geräusch nachgehen.

Nach einigen Minuten erreichen die Charaktere eine Kreuzung, deren Gänge unnatürlich gerade sind und den Eindruck erwecken, die Form eines christlichen Kreuzes zu haben.

```
Weglassen bei einer Spielzeit von 3 Stunden
```

Aus einer beliebigen Richtung hören die Charaktere Stimmen. Die Sprache lässt sich zweifelsfrei als Russisch identifizieren. Möchten die Charaktere eine Konfrontation vermeiden und gehen nicht in diese

Richtung, werden sie später mehrere Tote finden, die im Abschnitt **Die Leichen** beschrieben werden.

Hinter einer erneuten Biegung sieht man drei sowjetische Männer, welche dieselben weiße Gewänder tragen wie die Charaktere. Einer von ihnen liegt am Boden, der zweite kniet daneben und hat seine Hände in der offenen Bauchwunde des Liegenden und der dritte steht dahinter und scheint völlig von Sinnen zu sein. Der Stehende schreit herum, dass sie das nicht tun dürfen und was der andere nur getan habe. Der Kniende befiehlt ihm, still zu sein und wühlt dabei weiter in den Gedärmen des Liegenden herum.

Werden die Charaktere bemerkt, springt der kniende Mann auf, schreit etwas Unverständliches über Parasiten und den Teufel und rennt davon. Der Stehende starrt die Neuankömmlinge kurz mit weit aufgerissenen Augen an und rennt dann in einen anderen Gang.

```
Spielzeit: Bei mehr als 4 Stunden
```

Möchte die Gruppe die Sowjets erst einmal belauschen, erklärt der Kniende dem Stehenden, dass die Brut des Teufels in dem Liegenden wächst und sie eindeutig verflucht sind. Sein Kamerad scheint diese Worte kaum wahrzunehmen und redet noch immer davon, dass es falsch ist, was sie hier tun.

Sobald die Gruppe auf die Sowjets zutritt, springt der Kniende auf und geht in Kampfstellung, während der Stehende die Astronautinnen lediglich mit weit aufgerissenen Augen anstarrt und vor sich hinmurmelt. Die beiden können von Alex oder Ariel, welche Russisch sprechen, mittels `Psychologie` oder `Psychotherapie` beruhigt werden. Misslingt dies, greift der Mann in Kampfhaltung den Charakter an, der ihm am nächsten steht.

Ivan
Wahnsinniger Kosmonaut

```
ST 12   KO 8    GE 10   IN 10   WI 11   CH 9
TP 10   AP 10   STA 0   BG 0
```

Angriff: Unbewaffnet 40%, Schaden 1W4-1 TP

Fertigkeiten: Athletik 40%, Waffenloser Kampf 40%

Besonderheiten: Nachdem er zweimal Schaden genommen hat, flieht er zusammen mit dem ängstlichen Kollegen.

Können die beiden stattdessen beruhigt werden, können die Astronautinnen sie befragen. Es wird jedoch schnell klar, dass die Sowjets nicht mehr völlig bei Verstand sind. Sie können sich beispielsweise nicht daran erinnern, wie und warum sie hier sind, nur, dass es ihre Aufgabe war, die USA bei ihrem zweiten Flug ins All zu übertrumpfen. Sie sind mit kreuzförmigen Narben am Bauch in ihrer Raumfähre aufgewacht und haben seitdem das Gefühl, dass sich etwas in ihrem Körper bewegt. Der am Boden liegende Kollege habe dann aus dem See getrunken und es als Geburtswasser beschrieben. Daraufhin sei das Ding in ihm drin rasend schnell gewachsen.

In der Hoffnung, Hilfe zu finden, sind sie in einen der Gänge gegangen und haben sich hier verirrt. Seltsame Kreaturen wären aufgetaucht und hätten gefordert, mit ihnen zu kommen, um „die Geburt einzuleiten". Daraufhin seien die Astronauten geflohen und Ivan (der Kniende) wollte seine Kollegen von den Parasiten befreien, die in ihnen heranwachsen. Wenn die Charaktere nach Details fragen, beschreibt Ivan die Kreaturen als schiefe Lichter mit Federn.

Die Leichen
Wenn die Charaktere den am Boden liegenden Mann untersuchen, stellen sie fest, dass er eindeutig tot ist. Seine Organe sind vollkommen von den Wurzeln einer Pflanze umschlungen, welche sogar durch seinen Körper hindurch in den Boden hineinwachsen. Es ist kein Blut zu sehen. Zwischen den Wurzeln schiebt sich eine leuchtende Blüte hervor, welche langsam immer größer wird. Die Blüte ist

geschlossen und die Blütenblätter verändern ständig ihre Form, sind mal spitz zulaufend, mal rundlich. Nach und nach erhebt sich die Blüte aus dem Körper des Toten. Sie leuchtet aus dem Inneren heraus golden und es sind unförmige Umrisse zu erkennen, die an einen Embryo mit zusätzlichen Körperteilen erinnern (`0/1W4 STA`).

Hat sich die Blume vollständig aufgerichtet, verändert sie sich nicht weiter. Sie strahlt große Wärme aus, die nahelegt, dass das Innere heiß sein muss. Sollte trotzdem jemand auf die Idee kommen, sie öffnen zu wollen, muss der Person `STx5` gelingen. Wird die Blüte beschädigt oder abgerissen, platzt sie auf und kochend heißes Wasser schwappt den in der Nähe stehenden Personen entgegen. Wem `Athletik` misslingt, verbrennt sich die Füße und erleidet `1 TP` Schaden.

Eine fleischige Masse wird mit dem „Fruchtwasser" zusammen heraus geschwemmt. Sie hat 4 Gesichter, eines menschlich, die anderen entfernt tierisch aussehend, jedes davon schaut in eine andere Richtung. Die Charaktere können dies als Cherubim identifizieren (`Religion`).

Mehrere dünne Gliedmaßen kommen aus dem Rücken des Engels. An diesen scheinen sich Federn zu bilden, die aber noch in ihren Hülsen eingerollt sind. Das Wesen hat Hufe statt Füße und die Haut ist transparent. Statt Organen sieht man nur einen bunten Farbbrei, der hin und her schwappt (`1/1W6 STA`).

Sollte ein Gespräch mit den Sowjets begonnen worden sein, werden diese beim Anblick der Blume versuchen, zu fliehen. Sie müssen mittels `Athletik` eingeholt werden, wenn man sie bei sich behalten möchte. Einmal aufgehalten, wehren sie sich auch nicht dagegen und schließen sich der Gruppe an, weigern sich aber, in die Nähe des Toten zu gehen.

Die Charaktere können den beiden folgen oder einen anderen Weg einschlagen. Sofern zwischendurch mindestens ein Sowjet weggelaufen ist, finden die Charaktere nach einer Weile seine Leiche. Deren Organe haben sich aus der Bauchnarbe herausgeschält, sich um ihn herumgewunden und sind mit der Wand verwachsen. Seine Arme hat der Mann von sich gestreckt und leicht erhoben, sodass es aussieht, als sei er ans Kreuz gefesselt worden. Aus der Bauchwunde tropft eine goldene Flüssigkeit. Die Menge reicht jedoch nicht für Jesses Ritual aus. Der Tote an der Wand lächelt glücklich.

Windtunnel

```
Spielzeit 4+ Stunden
```

Zwischen den Gängen, die in die Bibliothek und ins Labyrinth führen, gibt es einen weiteren Weg. Die Lichter um dessen Eingang herum zeigen lange, gerade Linien mit Spiralmustern an einem Ende.

Der Gang führt in einer weiten Biegung nach unten in einen hohen, breiten Raum. Dieser ist zylindrisch aufgebaut, länglich und ohne Kanten. Seine Enden sind allerdings nicht flach, sondern ebenfalls abgerundet und eng zulaufend. Dort, wo sich die Verengungen befinden, gibt es jeweils einen schmalen Durchgang, durch den man hindurchkriechen kann. Der Raum dahinter sieht genauso aus wie der davor. Diese Räume reihen sich scheinbar endlos aneinander.

Durch den Raum spannen sich dicke, goldfarbene Fadenansammlungen, die eher an löchrige Strumpfhosen erinnern als an Spinnennetze. Das Material fühlt sich sehr fest an, ist aber auch weich und kann zusammengedrückt werden.

An der Decke hängen in unregelmäßigen Abständen golden leuchtende Ovale, in denen man engelsgleiche Gestalten erahnen kann.

Kurz nach Betreten des Raumes sehen die Astronautinnen, wie eine größere Kapsel von ein paar goldenen Fäden in ein kleines Loch in der Wand gezogen wird und darin verschwindet.

In regelmäßigen Abständen fährt ein heftiger, langer Windstoß durch sämtliche Räume. Die Charaktere müssen bei jedem davon auf `STx5` würfeln, um nicht umgeworfen und durch den halben Raum geweht zu werden.

Die unausgereiften Flügel der Engel bewegen sich jedes Mal leicht, als würde der Windzug auch durch ihre Kapseln fahren.

Jedes Mal, wenn der Wind durch die Kammer fegt, hören die Astronautinnen die Stimme von vertrauten Personen. Das können beispielsweise Familienmitglieder sein, aber auch Reporterinnen oder andere NASA-Mitarbeiter. Die Astronautinnen hören beispielsweise Fragen wie:

- „Bist du sicher, dass du das nicht nur geträumt hast?"
- „Wieso bist du nicht auf dem Mond gelandet?"

- „Kommst du jemals wieder nach Hause?"
- „Hängst du diesen Job jetzt endlich an den Nagel?"
- „Glaubst du jetzt endlich an Gott?"

Sollten sich die Charaktere länger dort aufhalten, können weitere, ähnliche Fragen gestellt werden. Diese gehen insbesondere auf Religiosität, Existenzängste und Traumerfahrungen ein.

In jedem der Räume im Windtunnel gibt es einen Gang, der wieder nach oben führt und die Astronautinnen in einen der anderen, bisher noch nicht entdeckten Räume führt.

Larvenraum
Kurz bevor dieser Raum erreicht wird, müssen alle Charaktere noch einmal auf `KOx5` würfeln. Bei Misslingen spüren sie starke, schmerzhafte Bewegungen in ihren Eingeweiden und erleiden `1 TP` Schaden. Es fühlt sich an, als würde sich etwas gegen ihre Bauchdecke pressen und versuchen, nach draußen zu kommen.

Sie gelangen in einen großen, kuppelförmigen Raum. An den Decken hängen goldene Kapseln in unterschiedlicher Größe, ähnlich der Blüte, die sie bei dem toten Sowjet gesehen haben. Auch an den Wänden stehen einige davon, diese sind allerdings mindestens menschengroß und eine ist halbdurchsichtig. In ihr können die Charaktere einen fast ausgewachsenen **Cherubim** erkennen.

Im gesamten Raum hört man ein lautes Wummern, Rauschen und Dröhnen, als sei man einem Herzschlag sehr nah. Der Boden ist extrem glatt und in der Mitte davon liegen mehrere **Kohlestifte**.

Zum Zeitpunkt, an dem dieser Raum erreicht wird, kochen die Gemüter der Charakter vermutlich hoch. Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie das Szenario an dieser Stelle ausgehen kann.

Jesse wird mit großer Wahrscheinlichkeit das Ritual durchziehen wollen. Hierzu können die Stifte oder Blut verwendet werden. Die Spielleitung sollte Jesse beschreiben lassen, was sie auf den Boden zeichnet. Gerne darf es auch selbst gemalt werden, sofern der Spielende dies möchte.

Je nachdem, wie sich die Charaktere bisher verhalten haben, kann es sein, dass einzelne Teammitglieder versuchen werden, Jesse daran zu hindern oder dabei zu unterstützen. Es kann zu Kämpfen oder Diskussionen untereinander kommen. Sollten sich diese zu lange

hinziehen und dadurch eine Durchführung des Rituals verzögern, kann die Spielleitung beschreiben, wie sich die halbtransparente Blume langsam zu öffnen beginnt oder wie die Schmerzen und Bewegungen in den Bäuchen der Charaktere zunehmen, um Zeitdruck zu erzeugen.

Interne Kämpfe
Sollte es zu intensiven Kämpfen untereinander kommen, können sich die Charaktere gegenseitig umbringen. Hören die Kämpfe auf, sollte die Spielleitung zunächst die Überlebenden erklären lassen, was sie nun tun wollen und dies ausspielen, ehe sie zum Epilog übergeht.

Ritual
Schafft es Jesse, das Ritual durchzuführen, steigt um sie herum ein gleißend goldenes Licht auf. Es ist warm und einladend. Man kann ihre Umrisse dadurch noch sehen. Jeder, der mit ihr im Beschwörungskreis steht oder mit hineintritt, wird von der Weisheit des Geheiligten Goldenen Lichts erfüllt (**Handout 19**). Alle Personen, die sich zu diesem Zeitpunkt noch im Larvenraum befinden, müssen `WIx5` würfeln. Das Licht verzerrt ihre Wahrnehmung und lässt sie bei einem Erfolg hinter die Illusion blicken, die ihr Geist ihnen vorgegaukelt hat (**Handout 20**). Alle, die die Wahrheit erkennen, müssen eine Stabilitätsprobe ablegen (`1W6/2W10 STA`). Diejenigen, die ins Licht getreten sind, bekommen -20% auf diese Probe, da sie von der Erkenntnis, die sie erhalten, zutiefst erschüttert sind.

Aufgeben
Sollten die Charaktere aufgrund von Stabilitätsverlust aufgeben und sich weigern, etwas zu tun, kann die Spielleitung entweder beschreiben, wie die Pflanzen aus ihnen herausbrechen und sie dabei sterben oder sie kann den „Engel" aus seiner Blüte aufstehen lassen. Er trägt ein langes Schwert bei sich und wird versuchen, die Charaktere zu enthaupten. Sofern Ariel zu denen gehört, die nichts tun wollen, wird sie als erstes getötet, wodurch der Traum automatisch endet und alle aufwachen.

Flucht
Alle Charaktere, die den Raum gesehen haben und lieber umkehren möchten, können zur Mondlandefähre zurückkehren. Die Spielleitung kann sie hierzu eine Probe auf `Navigation` ablegen lassen, um den Eindruck zu erwecken, dass sie sich kurz vor einer möglichen Rettung noch im Labyrinth verlaufen könnten. Sollte die Probe misslingen, kann noch einmal der Schmerz im Bauch zusammen mit `1 TP` Schadens auftreten, letztendlich darf die Flucht aber gelingen.

Gern kann dabei beschrieben werden, wie seltsame Kreaturen den Charakteren folgen, beispielsweise ein entstellter Engel oder einer der toten Sowjets, um zusätzliche Panik zu erzeugen.

Das Goldene Tor steht nun offen und sobald sie die Fähre in Betrieb genommen haben, kippt der Hauptraum um 90 Grad, sodass sie durch den großen, langen Gang fliegen kann. Sobald sie aus dem Gang hinaus ins All gelangen, sehen die Charaktere hinter sich noch ein monströses Wesen, welches wie eine Kugel aus Organen aussieht, dann erwachen sie.

Selbstmord
Es kann sein, dass einzelne Charaktere beschließen, sich selbst umzubringen, um ihrem Leid ein Ende zu setzen. Sobald Ariel dies tut oder nur noch sie am Leben ist, endet der Traum.

Gegenangriff
Diejenigen, die **Handout 19** oder **Handout 20** erhalten haben und dadurch sehen, wo sie sich befinden, können an der Decke über sich eine dicke Ausbuchtung erkennen, welche regelmäßig pulsiert. Es handelt sich hierbei um ein **Blutgefäß**, welches besonders dicht unter der Haut liegt. Wenn die Charaktere das Ding, in dem sie sich befinden, schädigen möchten, könnten sie auf die Idee kommen, dieses Gefäß anzugreifen. Da es jedoch etwas höher über ihnen liegt, müssen sie hierzu zunächst `Athletik` bestehen, um eine stabile Räuberleiter zu bilden. Derjenige, der oben bei dem Blutgefäß ist, kann dann entweder mit `STx5` oder `Waffenloser Kampf` einen Kohlestift hinein rammen.

Gelingt dies, werden die anwesenden Charaktere durch einen gewaltigen Blutschwall zu Boden geworfen. Ein Beben geht durch sämtliche Wände. An dieser Stelle steigt der „Engel" aus seiner Blüte und beginnt, die Charaktere zu verfolgen. Die Spielleitung kann für die Verfolgungsjagd ein oder zwei Proben auf `Athletik` fordern, dann erwachen die Charaktere jedoch automatisch aufgrund der Aufregung. Je nach Situation kann auch alternativ die Flucht mit der Kapsel gelingen, damit die Charaktere noch einen Blick auf das Wesen erhalten, in dessen Inneren sie sich gerade aufgehalten haben. Siehe hierzu den Abschnitt „Flucht".

Teil 4: Epilog

Spätestens sobald Ariel stirbt oder ihre Stabilität auf 0 fällt, erwachen sämtliche Charaktere gleichzeitig. Sie liegen zuhause in ihren Betten neben ihren Ehepartnern. Es ist dunkel. Die Uhr zeigt 1 Uhr nachts an. Der 14. November ist gerade angebrochen. Allmählich beginnt die Realisation einzusetzen, dass alles nur ein Traum war. Der Flug wird erst heute stattfinden, nicht an einem Strand und vor allem nicht mit einer Psychologin an Bord.

An dieser Stelle sollten die Spielenden die **Nachwirkungen des Alptraums** beschreiben. Sie werden vermutlich überprüfen, ob sie noch eine Narbe am Bauch haben. Diese ist tatsächlich nicht mehr da, aber das dumpfe Druckgefühl bleibt noch für einige Minuten bestehen.

Wenn Jesse die Wahrheit gesehen hat, wird er vermutlich sein Amulett und alle Bibeln im Haus entsorgen. Anschließend kann die Spielleitung einwerfen, dass die Zukunft seiner Ehe nun ungewiss ist, da diese ja auf dem gemeinsamen Glauben basiert hat.

Es ist gut möglich, dass die Charaktere sich gegenseitig anrufen möchten, um über den Traum zu sprechen. Sollten sie es nicht von sich aus mitteilen, kann die Spielleitung am Ende nachfragen, wer den Flug jetzt noch antreten möchte. Zudem teilt sie allen Charakteren, die gestorben sind, mit, dass diese niemals wieder träumen werden. Damit endet das Szenario.

Wenn die Spielleitung ein etwas dunkleres Ende haben möchte, kann sie noch beschreiben, wie seltsame Lichterscheinungen über Jesses Haus oder um die Rakete kreisen – eine Andeutung darauf, dass die **Götterlichter** den Träumenden in die wache Welt gefolgt sind und dort weiteren Schabernack treiben könnten.

Anhang

Charaktere
Alex Peterson
Kommandant von Apollo 12

```
ST 11   KO 12   GE 10   IN 14   WI 14   CH 11
TP 12   AP 13   STA 70  BG 56
```

Motivationen: Sorge für Wohlbefinden und Sicherheit deiner Crew; Beweise irgendwie, dass dein Team das beste ist; Gewinne deine Wette mit der Journalistin

Fertigkeiten: Buchführung 30%, Bürokratie 30%, Fahren 40%, Fremdsprache: Russisch 40%, Handwerk: Elektrotechnik 40%, Handwerk: Mechanik 40%, Naturwissenschaft: Astronomie 60%, Naturwissenschaft: Physik 60%, Navigation 50%, Psychologie 40%, Religion 30%, Steuern: Raumfähre 60%, Suchen 40%, Überlebenskunst 30%, Überzeugen 60%, Wachsamkeit 60%, Waffenloser Kampf 60%

Aussehen: Kurzes, schwarzes Haar; Zahnlücke zwischen den oberen Vorderzähnen; Kleiner als Neil Armstrong (siehe Wette)

Bindungen: Chris (bester Freund); Jesse (guter Freund)

Gegenstände: Foto von deiner Familie; Fotokamera; Videokamera; Diktiergerät; diverse wissenschaftliche Ausrüstung

Hintergrund: 39 Jahre, Fluglehrer und Astronaut, Englisch

In der Schule hattest du es aufgrund deiner Legasthenie schwer, aber das hat dich beruflich nie zurückgehalten. Du wurdest Fluglehrer bei der Marine, wo du deine beiden besten Freunde kennengelernt hast. Gemeinsam habt ihr beschlossen, zur NASA zu gehen. Nach jahrelanger harter Arbeit wärt ihr auch beinahe die ersten Menschen auf dem Mond geworden, aber dann kam eine andere Mission dazwischen und du darfst dich nun darüber ärgern, nur Nummer 2 zu werden.

Du versuchst, es mit Humor zu nehmen und hast mit einer italienischen Journalistin um viel Geld gewettet, dass die NASA dir vorschreiben würde, was du beim Betreten des Mondes zu sagen

hast. Um ihr das Gegenteil zu beweisen, sollst du „Mensch, das war vielleicht ein kleiner Schritt für Neil, aber für mich ist das ein großer!" sagen.

Allerdings machst du dir insgeheim Sorgen um deine Crew und um die Mission. Die Apollo-Missionen vor euch haben Probleme mit dem Funkkontakt gehabt, seltsame Musik empfangen und Lichter in einem Mondkrater gesehen. Du versuchst, nicht zu sehr darüber nachzudenken. Bestimmt waren sie alle nur gestresst, weil es so wichtige Missionen waren. Andere munkeln, da draußen würden Aliens auf euch warten, aber an so etwas glaubst du nicht.

Chris Wilson: Chris ist einer der hellsten Köpfe, die du kennst, immer zuverlässig und dein bester Kumpel. Ihr teilt eine intensive Leidenschaft für schicke Autos. Allerdings glaubst du, dass Chris aus irgendeinem Grund eifersüchtig auf Jesse ist. Warum, weißt du nicht und ihr habt auch nie darüber gesprochen. Und auf einer Mission wie dieser haben solche Dinge ohnehin nichts verloren.

Jesse Brown: Du warst Jesses Fluglehrer bei der Marine. Du bist zwar Atheist, hast aber kein Problem damit, dass Jesse Frieden im Gebet findet. Er strengt sich wirklich an, hat aber oft Pech gehabt. Aus irgendeinem Grund trauen die Leute Jesse weniger zu, als er drauf hat, sodass du hin und wieder nachhelfen musstest, damit Jesse nicht wieder übergangen wird. Als euer drittes Teammitglied bei einem Unfall verstorben ist, hast du verlangt, dass Jesse dessen Platz auf dieser Mission einnimmt.

Ariel West: Euer Verhältnis war bisher nur beruflicher Natur. Wie alle Astronauten wurdest auch du schon von Ariel psychologisch analysiert und für tauglich befunden. Dich wundert nur, dass ausgerechnet Ariel zur psychologischen Betreuung mitkommen soll, immerhin hat sie Großeltern aus der Sowjetunion. Und mit den Sowjets hattest du schon immer Probleme. Von daher bist du Ariel gegenüber skeptisch.

Chris Wilson
Pilot von Apollo 12

```
ST 11   KO 10   GE 13   IN 15   WI 10   CH 13
TP 11   AP 10   STA 50  BG 40
```

Motivationen: Mache eine bedeutungsvolle Entdeckung; Erbringe Beweise für außerirdisches Leben, falls du welche findest; Beweise Jesse, dass Religion im Weltall nichts verloren hat

Fertigkeiten: Athletik 50%, Erste Hilfe 50%, Fahren 50%, Geschichte: 40%, Handwerk: Elektrotechnik 40%, Handwerk: Mechanik 30%, Mathematik 50%, Naturwissenschaft: Astronomie 70%, Naturwissenschaft: Chemie 70%, Navigation 70%, Religion 30%, Steuern: Raumfähre 70%, Wachsamkeit 50%

Aussehen: Kurze, dunkle Haare, Lachfältchen

Bindungen: Alex (bester Freundin); Jesse (guter Kumpel)

Gegenstände:- Foto deiner Familie, wobei du das Gesicht deines Ehepartners abgerissen hast; Fotokamera; Videokamera; Diktiergerät; diverse wissenschaftliche Ausrüstung

Hintergrund: 40 Jahre, Testpilot und Astronaut, Englisch

Du warst schon immer sehr ehrgeizig. Dein Chemiestudium dient dir eher als zweites Standbein, falls du deine aktuelle Karriere irgendwann aus körperlichen Gründen an den Nagel hängen musst. Denn eigentlich ist es der Himmel, der nach dir ruft. Als Testpilot bei der Marine hast du auch Alex und Jesse kennengelernt. Ihr seid durch dick und dünn gegangen und habt irgendwann gemeinsam entschieden, zur NASA zu gehen.

Nun steht der Flug deines Lebens an – zum Mond! Der Gedanke erfüllt dich mit Euphorie. Ihr werdet zwei Tage lang intensive Forschungsarbeiten auf dem Mond durchführen. Dafür habt ihr jede Menge Equipment dabei. Die Gedanken daran lenken dich von deiner Ehe ab, die kurz vor der Scheidung steht.

Für Außenstehende ist es geheim, aber ihr Astronauten habt es mitbekommen: Apollo 11 hat auf dem Mond etwas gesehen. Da waren seltsame Lichter, die da nicht hätten sein dürfen. Und Apollo 10 hat

von einem Summen berichtet, das von überall zugleich gekommen sein soll. Unheimlich! Aber gleichzeitig auch aufregend! Wenn es wirklich außerirdisches Leben da draußen gibt, wird es gewiss Spuren auf dem Mond hinterlassen die ihr mitbringen könnt. Du hofft nur, dass diese Aliens euch wohlgesonnen sind ...

Alex Peterson: Dein bester Freund und jemand mit viel Humor. Du bist wirklich froh, Alex zu kennen, denn mit niemandem sonst kannst du dich so gut über Autos unterhalten. Nach der Sache mit Apollo 11 warst du für ihn da, als er verbittert und angefressen war. Mittlerweile hat Alex aber wieder zu altem Selbstbewusstsein zurückgefunden, was dich beruhigt.

Jesse Brown: Ihr seid gut befreundet, allerdings kannst du nicht ganz verstehen, wie Jesse so starke Religiosität und die Astronautenkarriere unter einen Hut bekommt. Das passt einfach nicht. Dich nervt generell, wie viel Glück Jesse hat. Dauernd fällt ihm alles in den Schoß oder Alex hilft ihm, an Missionen zu kommen, zu denen Jesse eigentlich nicht zugelassen wurde. Jesse ist noch nie ins Weltall geflogen und jetzt soll er direkt mit zum Mond kommen UND das Mondlandemodul bedienen. Du kommst nicht umhin, eifersüchtig zu sein. Aber du weißt auch, dass du deine Gefühle nicht über die Mission stellen solltest.

Ariel West: Du hattest gefühlt noch nie so intensive, tiefgreifende Gespräche mit jemandem. Du bewunderst Ariel und fühlst dich perfekt aufgehoben und verstanden. Du hoffst sehr, dass ihre psychologische Betreuung eine Bereicherung für die Mission ist.

Jesse Brown
Ingenieur von Apollo 12

```
ST 10   KO 10   GE 15   IN 12   WI 13   12
TP 10   AP 12   STA 60  BG 47
```

Motivationen: Finde Beweise für die Existenz von Engeln und Gott; Finde den besten Ort, um das Geheiligte Licht zu rufen; Zeige Chris, dass dein Glaube gerechtfertigt ist

Fertigkeiten: Erste Hilfe 40%, Geschichte: 50%, Handwerk: Elektrotechnik 70%, Handwerk: Mechanik 70%, Mathematik 40%, Naturwissenschaft: Astronomie 60%, Navigation 50%, Okkultismus 70%, Religion 70%, Steuern: Raumfähre 60%, Suchen 40%, Überzeugen 50%, Wachsamkeit 40%

Aussehen: Kurze, dunkle Haare; Hohe Stirn; Leicht schiefe Nase

Bindungen: Alex (Freund und Mentor); Chris (Kumpel)

Gegenstände: - Kette mit einem einfachen Kristallanhänger, Zeichen deiner Glaubensgemeinschaft; Foto von deinem Ehepartner und deinen Kindern; Fotokamera; Videokamera; Diktiergerät; diverse wissenschaftliche Ausrüstung

Hintergrund: 37 Jahre, Ingenieur und Astronaut, Englisch

Du bist christlich aufgewachsen. Anders als den Alten ist dir bewusst, dass Wissenschaft und Gott sich nicht ausschließen. Fortschritt ist ein Geschenk Gottes, welches sich die Menschheit verdient hat. Es hat viele Jahre gedauert, bis du Leute getroffen hast, die deine Einstellung teilen und die wie du daran glauben, dass Gott jene mit noch mehr Wissen belohnt, die sich ihm als würdig erweisen. Hier hast du auch deinen Ehepartner kennen gelernt.

Eure Gemeinschaft betet Gott als Wissensgeber an. Ihr kennt einen Weg, wie man ihn persönlich um Erleuchtung bitten kann, doch bisher hat es noch niemand gewagt, das Goldene Licht auf sich scheinen zu lassen. Außerhalb deiner Kirche sprichst du nicht viel über deinen Glauben, da die meisten Leute eure Auslegung ohnehin nicht verstehen oder verstehen wollen. Deine Freunde wissen, dass du Christ bist und hin und wieder betest. Aber vielleicht wird es bald an der Zeit, ihnen mehr zu offenbaren.

Nach deiner Ausbildung zum Ingenieur bist du zur Marine gegangen, wo du deine Freunde Alex und Chris kennen gelernt hast. Alex hat sich immer um dich gesorgt. Schließlich hast du vorgeschlagen, dass ihr zur NASA gehen solltet. Die Idee war nicht uneigennützig, denn was für eine bessere Möglichkeit gäbe es, Gott ihm nah zu sein? Die Raumfahrt ist immerhin der Höhepunkt des aktuellen Fortschritts.

Leider hast du bei bei Missionen oft den Kürzeren gezogen. Du warst oft nur der Ersatz. Nur durch Unglücke und Krankheit von anderen bist du vorgerückt. Und als das eigentliche, dritte Teammitglied von Apollo 12 bei einem Flugzeugabsturz ums Leben kam, hat Alex explizit darum gebeten, dich ins Team zu holen. Du bist ihm unglaublich dankbar dafür! Dein erster Flug in den Weltraum. Auf dem Mond wirst du endlich Gott gegenübertreten!

Apollo 10 und 11 haben Lichter und Klänge vom Mond vernommen, womöglich Vorboten Gottes! Du bist aufgeregt.

Alex Peterson: Ein sehr guter Freund, der immer für dich da ist. Du bist Alex dankbar dafür, dass er immer hinter dir stand, wenn niemand anders an dich geglaubt hat.

Chris Wilson: Eine gelehrte Person und guter Freund. Ihr teilt eine Leidenschaft für Wissen. Chris scheint allerdings etwas gegen deinen Glauben zu haben, weshalb du in seiner Anwesenheit selten über deine Kirche sprichst.

Ariel West: Du hast ein bisschen Angst vor Ariel, da Psychologen solche wie dich schnell abstempeln, als gehöre man zu einer Sekte. Du musst vorsichtig sein, was du ihr gegenüber preisgibst.

Ariel West
Psychologin bei der NASA

```
ST 9    KO 11   GE 10   IN 14   WI 13   CH 15
TP 10   AP 12   STA 65  BG 52
```

Motivationen: Gelange sicher zum Mond; Beobachte und Dokumentiere das Verhalten der Astronauten und betreue sie während des Flugs; Erlebe und genieße einen lehrreichen, spannenden Traum

Fertigkeiten: Buchführung 50%, Bürokratie 50%, Erste Hilfe 60%, Fremdsprache: Russisch 40%, Geschichte: 40%, Medizin 40%, Naturwissenschaft: Astronomie 20%, Naturwissenschaft: Biologie 50%, Okkultismus 40%, Pharmazie 40%, Psychologie 70%, Psychotherapie 60%, Religion 40%, Träumen: 20%, Überzeugen 60%, Wachsamkeit 70%

Aussehen: Blonde Locken; Langes Haar; Groß und schlank

Bindungen: Chris(Toller Gesprächspartner); Deine Familie

Gegenstände:- Foto von deiner Familie; Deine grüne Uhr (Solange du sie trägst, weißt du, dass du träumst); Fotokamera; Videokamera; Diktiergerät; Notizbuch und Bleistift

Hintergrund: 35 Jahre, Psychologin, Englisch

Du bist Psychologin bei der NASA. Es war nicht einfach, diesen Job zu bekommen, da deine Großeltern Flüchtlinge aus der Sowjetunion waren und du damit immer als potentielle Spionin abgestempelt wirst. Du selbst fühlst dich aber wie eine Vollblutamerikanerin!

Seit Jahren betreust du die Astronauten vor und nach ihren Flügen. Es muss schön sein, die Welt von oben zu sehen, aber du hättest zu viel Angst davor, dass etwas schiefgeht.

Interessant wurde es, als die Astronauten von Apollo 10 zurückkamen. Sie waren auf ihrer Umrundung des Mondes großem Stress ausgesetzt, als der Funkkontakt zur Erde abbrach. Sie verrieten dir nur zögernd, dass sie in dieser Zeit Musik hören konnten. Damals hast du es auf die Anspannung geschoben. Aber dann berichtete auch Apollo 11 von Lichtern. Vielleicht könnten all diese Berichte doch mehr sein als nur Wahnvorstellungen – deine Neugier war geweckt!

Du wagst dich mittels luzidem Träumen immer wieder in neue Situationen. Nach all diesen Berichten hast du beschlossen, in einem Traum zum Mond zu fliegen. Hierzu hast du ein neues Buch benutzt, welches besondere Techniken für intensivere, realistischere Träume beschreibt. Du musstest dafür sogar eine Art Mandala aufmalen. Vermutlich dient diese ritualhafte Technik der Entspannung.

Am Vorabend zum Flug von Apollo 12 hast du es dann durchgezogen. In deinem Traum wirst du als zusätzliches Besatzungsmitglied beim zweiten bemannten Flug zum Mond dabei sein und die Auswirkungen des Raumfluges auf den Menschen direkt beobachten und dokumentieren.

Du hast bereits einige Traumreisen unternommen, diese wird jedoch durch das neue Einschlafritual die intensivste werden. Im Buch wurde sogar angeraten, deinen Traumfiguren nicht zu verraten, dass sie nicht real sind. Die **Wahrheit zu enthüllen** könnte dir jedoch helfen, wenn du **dringend aufwachen** musst.

Du leidest nämlich häufig unter Alpträumen. Deshalb nimmst du auf deine Traumreisen stets **Baldriantabletten und Lavendelspray** mit, um dich zu beruhigen. Um dir bewusst zu machen, dass dir nichts passieren kann, weil du dich in einem Traum befindest, hast du dir zudem einen Anker gesetzt: Solange du eine **grüne Armbanduhr** trägst, schläfst du definitiv.

Solltest du dringend aufwachen wollen, kannst du außerdem versuchen, einen starken **Schmerzreiz** auszulösen, wobei das bisher eher selten geholfen hat. Und außerdem ist es besser, nicht vor der unerwünschten Situation zu fliehen. Besser ist es, der **Angst entgegenzutreten**, um sie zu konfrontieren. Dies kann in Form eines Gesprächs passieren oder mithilfe von Techniken des luziden Träumens, bei denen man den Verursacher der Angst in etwas weniger Bedrohliches verwandelt (z. B. die böse Hexe in das nette Großmütterchen von nebenan). Man sollte stets versuchen, ein neues, positives Traumende zu gestalten.

Alex Peterson: Alex hat eine ideale Persönlichkeit für eine Führungsposition. Er steht mit beiden Füßen fest im Leben, hat Familie und Hobbies, die ihm Stabilität in Krisensituationen verleihen. Ein zu großer Ehrgeiz hat zwar dafür gesorgt, dass Alex aufgebracht war, nicht selbst die erste Mondlandung durchzuführen wie geplant, aber er scheint sich seitdem wieder gefangen zu haben.

Chris Wilson: Chris ist klug, aber auch getrieben. Er will immer höher hinaus. Er scheint dich sehr anzuhimmeln und du hoffst, dass dies nicht der Grund für seine aktuellen Eheprobleme sind, denn du genießt eure Gespräche sehr.

Jesse Brown: Du bist dir ziemlich sicher, dass Jesse etwas vor dir verbirgt. Er gibt sich bodenständig und als Person der Wissenschaft, hat aber auch religiöse Wurzeln. Da du nicht genau weißt, was Jesse vor dir versteckt, wird sich das aber auch nicht auf deinen Traum auswirken. Du kannst bei diesem Traum nur darstellen, was du über jemanden weißt.

Gebete und Rituale
Die nachfolgenden Gebete und Rituale sind für den Charakter Jesse gedacht und können zum Ausschmücken seiner Rolle dienen.

Gebete

> Ehre sei dem Vater und dem Sohn und dem Heiligen Geist, wie im Anfang so auch jetzt und alle Zeit und in Ewigkeit.
> Amen.

> Vater unser im Himmel,
> geheiligt werde dein Name.
> Dein Reich komme.
> Dein Wille geschehe,
> wie im Himmel so auf Erden.
> Unser tägliches Brot gib uns heute.
> Und vergib uns unsere Schuld,
> wie auch wir vergeben unsern Schuldigern.
> Und führe uns nicht in Versuchung,
> sondern erlöse uns von dem Bösen.
> Denn dein ist das Reich und die Kraft
> und die Herrlichkeit in Ewigkeit.
> Amen.

> Ich hebe meine Augen auf zu den Bergen.
> Woher kommt mir Hilfe?
> Meine Hilfe kommt vom Herrn,
> der Himmel und Erde gemacht hat.
> Er wird deinen Fuß nicht gleiten lassen,
> und der dich behütet, schläft nicht.
> Siehe, der Hüter Israels schläft
> und schlummert nicht.
> Der Herr behütet dich;
> der Herr ist dein Schatten
> über deiner rechten Hand,
> dass dich des Tages die Sonne nicht steche
> noch der Mond des Nachts.

> Der Herr segne und behüte dich.
> Er zeige dir sein Angesicht und erbarme sich deiner.
> Er wende dir sein Antlitz zu und schenke dir den Frieden.
> Der Herr segne dich.
> Unser Herr sei mit dir zu allen Zeiten, und gebe Gott, dass du allzeit in ihm seiest.
> Amen.

> Der Herr behüte dich vor allem Übel,
> er behüte deine Seele.
> Der Herr behütet deinen Ausgang und Eingang
> von nun an bis in Ewigkeit!

Ritual zur Anrufung des Geheiligten Goldenen Lichts

> Du benötigst eine Fläche von mindestens 3 m Durchmesser, auf der du bestimmte geometrische Muster zeichnen musst. Idealerweise zeichnest du am Boden, sodass du in die Mitte treten kannst, sobald du Gott gerufen hast. Mit welchem Material du die Zeichnung anfertigst, ist nicht von Bewandtnis, die Linien sollten aber möglichst klar sein, Tinte oder Blut eignen sich daher wenig, können im schlimmsten Fall aber auch genutzt werden.
>
> In der Mitte des Ganzen befindet sich ein Kreis, von dem aus eine ungleichmäßige Anzahl von Halbkreisen ausgeht, wie die Blütenblätter eines Gänseblümchens. Arbeitest du dich weiter nach außen, musst du als nächstes ovale und später rautenförmige Blütenblätter anbringen. Diese werden von einem großen Viereck umschlossen, dessen Ecken wiederum einen großen Außenkreis berühren.
>
> Aus diesem Kreis schließlich zeichnest du verschiedenartige Winkel und alle geometrischen Formen, die dir nur einfallen. Vergiss dabei nicht auch solche wie das Penrose-Dreieck.
>
> Wenn du fühlst, dass du mit der Zeichnung fertig bist, stelle dich in ihre Mitte und hebe den Kristall, den du und deine Glaubensbrüder als Kette um den Hals tragen. Rufe in der vergessenen Sprache der Engel „uth‘magas plann’f nadlo‘oth esgagu’i”. Diese Worte werden Gott seinen Blick auf dich richten lassen. Wenn er dich für würdig befindet, wird er dich nun mit Weisheit belohnen.

Penrose-Dreieck

> Es zeigt drei Balken, die jeweils im rechten Winkel zueinander zu stehen scheinen und dennoch zu einem Dreieck verbunden sind. Damit verstößt es gegen mehrere Gesetze der Euklidischen Geometrie, unter anderem gegen jenes, das besagt, dass die Innenwinkelsumme in einem ebenen Dreieck stets 180° beträgt.
>
> Es gehört zu einer Gruppe von mehreren „Unmöglichen Objekten" wie der ewigen Treppe oder dem selbstfüllenden Wasserfall. Im dreidimensionalen Raum können derartige Gebilde nicht erschaffen werden bzw. nur als optische Täuschungen.

Handouts

Handout 1

> **Chris kommt ein Gedanke:** Der Blitzeinschlag kann eine solche Fehlfunktion nicht verursacht haben. Wer hat es also getan? Das kann doch kein Zufall sein!

> **Ariel kommt ein Gedanke:** Das kann kein Zufall gewesen sein. Irgendjemand hier muss das umgestellt haben!

Handout 2

> Der brennende Dornbusch wird in der ersten Begegnung zwischen **Mose** und Gott beschrieben. Diese findet auf dem **Berg Horeb** statt, welcher ein heiliger Ort Gottes ist. Aus diesem Grund wird Mose dazu aufgefordert, seine Schuhe auszuziehen. In dieser Begegnung erhält Mose den Auftrag, die Israeliten aus der Sklaverei zu befreien.

Handout 3

> **Josua** wird vor der Belagerung der Stadt **Jericho** von einem Engel aufgefordert, seine Schuhe auszuziehen, da die Stadt und der Boden darunter heilig sind.

Handout 4

> Der brennende Busch kann als Symbol für viele verschiedene Dinge angesehen werden. Das Feuer steht allgemein für **Erkenntnis** und der Busch dafür, dass Gott nicht von seinem Thron herab zu den Menschen spricht, sondern **auf Augenhöhe**. Die Dornen können für das Leid der Menschen stehen und zeigen, dass Gott dort hilft, wo Menschen seine Hilfe brauchen. Zudem verbrennt der Busch trotz des Feuers nicht, was ein Zeichen von **Gottes Allmacht** sein soll.

Handout 5

> Manche glauben, dass der brennende Dornenbusch der Brombeerart *Rubus sanctus* angehört haben könnte, da diese sehr farbenfrohe, gelbe und rote Früchte trägt, welche von der Ferne als Feuer interpretiert werden könnten. Diese Art sondert außerdem Öle ab, welche sich an heißen Tagen entzünden können. Allerdings besitzt dieser Busch keine Dornen.

Handout 6

> **Esekiel 1, 4**
> Und ich sah, es kam ein ungestümer Wind von Norden her, eine mächtige Wolke und loderndes Feuer, und Glanz war rings um sie her, und mitten im Feuer war es wie blinkendes Kupfer. Und mitten darin war etwas wie vier Wesen; die waren anzusehen wie Menschen. Und jedes von ihnen hatte vier Angesichter und vier Flügel. Und ihre Füße waren wie Hufe von Stieren. Und sie hatten Menschenhände unter ihren Flügeln an ihren vier Seiten. Ihre Flügel berührten einer den andern. Und wenn sie gingen, brauchten sie sich nicht umzuwenden; immer gingen sie in der Richtung eines ihrer Angesichter. Ihre Angesichter waren vorn gleich einem Menschen und zur rechten Seite gleich einem Löwen und zur linken Seite gleich einem Stier und hinten gleich einem Adler. Und in der Mitte zwischen den Wesen sah es aus, wie wenn feurige Kohlen brennen, und wie Fackeln, die zwischen den Wesen hin und her fuhren. Als ich die Wesen sah, siehe, da stand je ein Rad auf der Erde bei den vier Wesen. Die Räder waren anzuschauen wie ein Türkis und waren alle vier gleich, und sie waren so gemacht, dass ein Rad im andern war. Nach allen vier Seiten konnten sie gehen; sie brauchten sich im Gehen nicht umzuwenden. Und ihre Felgen waren hoch und furchterregend, ihre Felgen waren voller Augen ringsum bei allen vier Rädern.

Handout 7

> **Jesaja 7, 14**
> Deshalb wird euch der HERR selbst ein Zeichen geben. Seht, die unberührte junge Frau wird schwanger werden und einen Sohn zur Welt bringen, den sie Immanuel, Gott-mit-uns, nennt.

Handout 8

> **Ophanim** oder auch **Throne** sind Engel und erscheinen in der Gestalt von mehreren, ineinander verschlungenen Rädern mit etlichen Augen. Ihr Name bedeutet Sphäre, Rad oder Wirbelwind. In der Bibel erscheinen sie in einer Vision zusammen mit den mehrköpfigen Seraphim am Fuße von Gottes Thron. Vermutlich sind sie die Räder von Gottes Streitwagen. Da sie niemals schlafen, sind sie außerdem Wächter des Throns und seine engsten Berater.

Handout 9



Bild von Ophanim und Seraphim

Handout 10

> Jesse hört eine Stimme, die wie rauschendes Wasser klingt:
> *„Gepriesen sei GOTT. ER sieht dich. ER erwartet dich. Lobpreise und huldige IHM, der dir deinen Wunsch erfüllen wird."*

Handout 11

> Alex kommt eine Erinnerung: Du siehst den Ophanim vor dir und hörst sein Flüstern, welches sich wie knisterndes Feuer anhört: „*Wende deinen Blick nicht ab von GOTT. ER heißt dich willkommen. Erfahre SEINE Gnade.*"

> Chris kommt eine Erinnerung: Du siehst den Ophanim vor dir und hörst sein Flüstern, welches sich wie das sanfte Plätschern eines Baches anhört: „*Fürchte dich nicht. GOTT ist gnädig und liebt dich trotz aller Zweifel. Komm zu IHM und deine Sünden sollen dir vergeben werden.*"

> Jesse kommt eine Erinnerung: Du siehst den Ophanim vor dir und hörst sein Flüstern, welches sich wie ein liebevolles Flüstern anhört, begleitet vom Klang himmlischer Posaunen: „*Du, der du GOTTES Spuren folgst, sei uns willkommen. ER erwartet dich freudig.*"

> Ariel kommt eine Erinnerung: Du siehst den Ophanim vor dir und hörst sein Flüstern, welches klingt wie eine Mutter, die ihr Kind beruhigen möchte: „*ER weiß, warum du hier bist. Fürchte dich nicht. Es ist alles nach SEINEM Plan.*" Das ist doch alles Blödsinn! Irgendeiner der anderen manipuliert hier deinen Traum!

Handout 12

> Jesse, du hörst dieselbe Stimme wie in deiner Erinnerung. Sie spricht: „*Finde das Zentrum. Rufe das Licht.*"

Handout 13

> Alex kommt eine Erinnerung: Ihr begebt euch alle in die Mondfähre, um irgendwo zu landen. Du weißt nicht mehr, wo. Tief in dir drin weißt du, dass einer von euch im Kommandomodul bleiben müsste, doch das kommt dir plötzlich so bedeutungslos vor. Dann sagt Jesse, dass die Steuerung verrücktspielt und ihr bewegt euch auf den Ophanim zu.

> Chris kommt eine Erinnerung: Ihr steigt alle in die Mondlandefähre, dabei solltest du doch eigentlich zurückbleiben. Dein Kopf fühlt sich seltsam leicht an. Ihr fliegt auf dieses riesige Engelsding zu, obwohl dir das falsch vorkommt. Jesse behauptet, die Steuerung würde klemmen, aber du glaubst das nicht.

> Jesse kommt eine Erinnerung: Über euch schweben die Engel. Sie führen euch in die Mondlandefähre und singen dabei in himmlischen Klängen. Du steuerst auf den Ophanim zu, denn dort müsst ihr hin. Vor euch öffnen sich große, goldene Tore. Bald bist du bei Gott.

> Ariel kommt eine Erinnerung: Du wolltest zum Mond fliegen, nicht zu diesem komischen Ding! So hast du dir deinen Traum nicht vorgestellt. Du schaust auf deine Uhr, du versucht, den Traum zu beeinflussen, aber es passiert nicht das Geringste! Jemand muss deinen Traum gekapert haben und steuert ihn nun!

Handout 14

> Alex kommt eine Erinnerung: Du fühlst dich, als würdest du von einem fremden Willen gesteuert. Du entkleidest dich und sieht mit an, wie dein Raumanzug sich in Luft auflöst. Eine Lichtgestalt schwebt über dir. Im Licht kannst du eine seltsame Form ausmachen, die du nicht verstehst. Euphorie und Furcht erfüllen dich, während du dich fragst, ob an den Geschichten über Alien-Entführungen doch etwas dran sein könnte.
>
> Mache eine Stabilitätsprobe (`0/1W4 STA`).

> Chris kommt eine Erinnerung: Du spürst, wie dein Körper von einem anderen Willen gesteuert wird. Du liegst entkleidet auf dem Stuhl, während einer der „Engel" über dir schwebt und etwas an deinem Bauch macht. Du kannst deinen Kopf nicht bewegen, um hinzusehen. Du hast keine Schmerzen, aber große Angst. Ist das hier die Strafe dafür, dass du nie wirklich an Gott geglaubt hast?
>
> Mache eine Stabilitätsprobe (`0/1W4 STA`).

> Jesse kommt eine Erinnerung: Du entkleidest dich und wirst von den Engeln auf einen der Sitze gebettet. Du fühlst dich euphorisch, als sie vor dir eine kleine, leuchtende Frucht hochhalten. Dann verspürst du einen heftigen Schmerz im Bauch und Panik überkommt dich. Bestehen diese Wesen wirklich aus göttlichem Licht oder aus Höllenfeuer? Nur Gottes Goldenes Licht wird dir die Wahrheit offenbaren und deine Seele retten können, falls der Teufel sich deiner bemächtigt haben sollte!
>
> Mache eine Stabilitätsprobe (`0/1W4 STA`).

> Ariel kommt eine Erinnerung: Jesse landet die Mondfähre in diesem merkwürdigen Wesen oder Ding. Eine fremde Macht versucht, dir ihren Willen aufzuzwingen. Du kämpfst dagegen an, aber sie ist zu stark für dich. Du versuchst, dich zu wehren oder zu schreien, doch du hast völlig die Kontrolle verloren. Dein Traum ist ein Alptraum geworden und du hast keine Ahnung, wie du daraus erwachen sollst. Deine Techniken funktionieren nicht!
>
> Mache eine Stabilitätsprobe (`0/1W4 STA`).

Handout 15

> Lho-Khoum ist eine gigantische, planetengroße Masse aus Eingeweiden, Tentakeln und entarteten, inneren Organen. Ihre Haut ist schleimig und von Warzen überwuchert. In ihrem Inneren sitzen hunderte eiförmige Pusteln, welche Brutkästen für heranreifende Larven von Großen Alten sind. Der einzige Wille der „Brüterin" ist es, möglichst viele davon erfolgreich schlüpfen zu lassen. Hierzu verbirgt sie sich abwechselnd in den Tiefen einer Void (Orte im Weltall mit extrem wenigen Sternen wie z.B. Bootes Leere), oder an selten besuchten Orten in den Traumlanden.

Handout 16

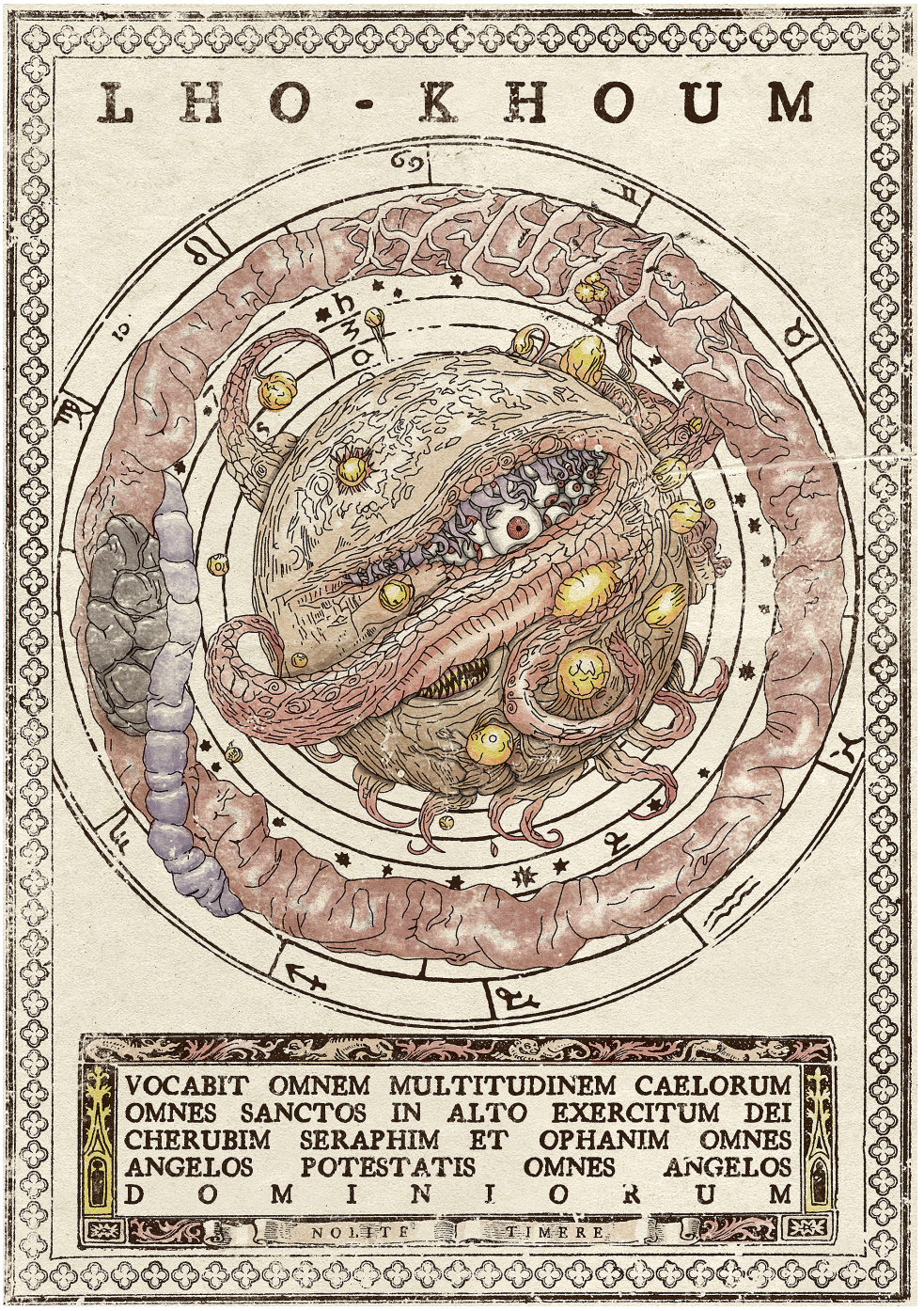


Bild von Lho-Khoum

Handout 17

> Götterlichter verwirren die menschlichen Sinne mit ihren hellen Lichtstrahlen. Sie erscheinen oft als Licht- oder Feuersäulen, strahlende Wolken in allen Farben des Regenbogens, schwebende Flammen oder körperlose Stimmen. Auf sie gehen vermutlich viele Engelsgeschichten zurück. In Wirklichkeit sind sie jedoch fremdartige Kreaturen aus den Fernen des Kosmos, die sich in den Traumlanden angesiedelt haben. Wenn ihnen langweilig ist, suchen sie sich auffällige Träumer und „spielen" mit diesen, was entweder zu erhebenden, göttlichen Visionen oder furchterregenden Alpträumen führt.

Handout 18

> Das Geheiligte Goldene Licht ist ein Strahl der puren Erleuchtung durch die Macht des Allwissenden Wissensgebers. Die Anrufung erfolgt über geometrisches Verständnis und das Wissen über die richtigen Worte. Sind die Voraussetzungen erfüllt, so wird das Muster vom Goldenen Licht umhüllt und getränkt werden und alle, die darin stehen sollen mit Klarheit und Wissen erfüllt werden, wie es der menschliche Geist noch nie erlebt hat. Der Schleier der irdischen Realität wird zerrissen werden und die Erleuchteten werden verstehen.

Handout 19

> Durch das Geheiligte Goldene Licht um dich herum siehst du plötzlich, wo du dich in Wahrheit befindest: Dies ist keine leuchtende Halle, sondern ein düsterer Raum, dessen fleischige Wände zucken und pulsieren. Sie sehen lebendig aus. Verschiedene dicke Blutgefäße durchziehen die Wände, welche von einer schleimigen Schicht bedeckt sind. Die goldenen Kapseln, in denen du vorher Engel liegen gesehen hast, sind in Wahrheit rötlich schimmernde Pusteln, ähnlich Pickeln, die kurz vorm Platzen sind. Die, die zuvor für dich durchsichtig erschien, ist sogar schon leicht aufgeplatzt und der ausgedörrte Körper eines Menschen hängt zur Hälfte darin.
>
> Dir wird auf einmal bewusst, dass du dich nicht im Inneren eines Ophanim befindest, sondern in einem Großen Alten namens Lho-Khoum, welcher als Brutkasten für andere seiner Art dient. Diese Kreaturen sind außerirdische Wesen mit unermesslichen Kräften, die nicht einmal den Gesetzmäßigkeiten der Physik unterliegen. Unzählige von ihnen werden auf der Erde wie Götter verehrt. Auch das Geheiligte Goldene Licht selbst ist nichts weiter als das Fragment eines Großen Alten, den man mancherorts auch den Zerreißer der Illusion oder den Allwissenden Wissensgeber nennt. Du kannst einen Teil seiner Gestalt sogar im Licht selbst ausmachen: Da sind sich beständig verändernde, geometrische und unmögliche Formen, kaleidoskopartige Muster und Farben, die du noch nie gesehen hast und für die du keine Worte findest.
>
> Und dann kommt dir die Erkenntnis: Der Gott, an den man im Christentum glaubt, existiert nicht.

Handout 20

> Durch den angenehmen Schimmer, den das Goldene Licht ausstrahlt, sieht dieser Raum und auch die Gänge hinter dir plötzlich anders aus: Dies ist keine leuchtende Halle, sondern ein düsterer Raum, dessen fleischige Wände zucken und pulsieren. Sie sehen lebendig aus. Verschiedene dicke Blutgefäße durchziehen die Wände, welche von einer schleimigen Schicht bedeckt sind. Die goldenen Kapseln, in denen du vorher Engel liegen gesehen hast, sind in Wahrheit rötlich schimmernde Pusteln, ähnlich Pickeln, die kurz vorm Platzen sind. Die, die zuvor für dich durchsichtig erschien, ist sogar schon leicht aufgeplatzt und der ausgedörrte Körper eines Menschen hängt zur Hälfte darin.