

Marc W. Miller 1981, 2010, Seth Skorkowsky 2021

Hintergrund

Lysani Labs führt Forschung an verbesserten Kampfdrogen im Neon-System durch. Dabei nutzen sie lokale Flora und Fauna als Rohstoffe, aber auch die Abgelegenheit des Systems ist von Vorteil, da sie auch intelligente Wesen als Forschungssubjekte benutzen.

Der Astrogator der **Calendula** – **Harry Slock** – ist gleichzeitig Agent der konkurrierenden **Butler Chemie**, mit dem Auftrag die Forschung sowohl auszuspionieren als auch zu verzögern. Daher hat er regelmäßig an seine Auftraggeber berichtet und **vor 7 Tagen** während eines entscheidenden Experiments eine **Bombe im Hilfslabor** gezündet. Dabei gab es nur geringen Schaden am Schiff, aber es wurden Wirkstoffe der **Drogen C und D** freigesetzt. Diese töteten 8 der 20 Personen an Bord, die anderen 12 überlebten. Für ~1 Stunde waren sie sehr **aggressiv** und ihr **Kreislauf** und ihre **Körperkraft** wurden gestärkt, danach waren sie nur noch sehr **hungrig**. Aber seitdem erleben sie **Flashbacks**. Dabei sind ihre **Pupillen geweitet** und sie sind daher sehr **lichtempfindlich**.

Da **Harry Alkoholiker** ist und nach der Explosion betrunken war, bewirkten die Drogen bei ihm zusätzlich eine erhöhte **Intelligenz und Auffassungsgabe**.

Seit der Explosion sind die Besatzungsmitglieder aufeinander los gegangen und mittlerweile leben nur noch 4. Um ihren Hunger zu stillen haben sie nicht nur die **Vorräte geplündert**, sondern auch die **Labortiere gegessen** und sind zu **Kannibalen** geworden.

Reception – Messe

Drive Pod – Triebwerksgondel

Spoke – Nabe

Dalglee Hahsh – Joko Komang

Haris Slocombe – Harry Slock

Pent Stavro – Pjotr Stavro

Jan Vartha – Jan Fenris

Hollo Ezrahm – Holly Ibrahim

Gail Rinch –

Willow Dawn – Hibernia

Quadrant – Segment

Drive Pod – Gondel

Reception Area – Messe

Private Lounge – Meetingraum 1

Private Dining Room – Meetingraum 2

Galley and Mess Area – Cafeteria

Die Anwerbung

Neon 5 Raumhafen ~400 Leute, Landeplatz, Wohncontainer, einige feste Gebäude

8:30, Büro **Joko Komang** (Bwap, 33, lokaler Manager Lysani Labs) „*seid begrüßt Homosaps*“
„*seit 168 Stunden (7 Tage) kein Kontakt zur Calendula, wahrscheinlich Funkanlage defekt*“

Lysani Labs Pharmazeutika, psychochemische Forschung, „*damit Belter länger durchhalten*“

Typ L Calendula

5 Crew (Pilot, Astrogator, 2 Ingenieure, Bordarzt), Besatzung insgesamt 20,
Fracht 21t, 2 Labs 85t, 2 Gleiter, Pinasse 40t, Schub-1, Sprung-2, Reaktor-180

Auftrag

Flug zur Calendula (~3 Stunden), Reparatur Funkanlage (Teile austauschen), Bericht
1500¢r & „*All you can eat*“ Essensgutschein pro Person für Besuch, Freitag ist Steak-Tag
12k¢r und eine mittlere Passage für Hilfe bei einem größeren Problem

Calendula, modifiziertes Typ L Laborschiff Calypso-Klasse (400t), 20 Kabinen, 5 Crew

Ausrüstung

Gleiter, **TL10 Raumanzüge** (Raumanzug 0, Schutz 10, 8 Stunden O₂), Ersatzteile Funkanlage,
Fernbedienung für Schleusen, **Filter-Maske**, **Kurzstrecken-Funkgerät**, Werkzeug,
keine Schusswaffen, kaufen: **Seil 20¢r**, **Tranq Spray 100¢r**, **Stun-Gun TL10 750¢r**

Annäherung

Schiff rotiert, Positionslichter an, Solarkollektoren aufgefaltet, Gaswolke (Wasserstoff)

INT+Aufklärer 8+ Bewegung hinter Fenster (11)

INT+Elektronik 6+ kein Schaden an Antenne etc

männlicher Körper, nur leichte Hose

Medizin 4+ Rücken aufgerissen, keine explosive Dekompression

(schwer Verletzter wurde in Hangar 1 von Verfolger durch Öffnen der Schleuse getötet)

4 Eingänge Nabenschleuse: Pinasse gedockt, Zugang über Frachtraum **INT+Elektronik 8+**
2x Gleiter-Hangars im Ring: **Fernbedienung**
Hauptlabor-Boden: keine Schleuse, w6 Stunden, **2P AUS+Mechanik 8+**

~60m Ringdurchmesser, um 0,5G zu erzeugen 15.5s pro Rotation = 3.8 RPM

Im Schiff

Detektoren zeigen atembare Atmosphäre, keine messbaren Verunreinigungen,
Ingenieurs-Konsole auf Brücke: **Ingenieur-Lebenserhaltung 6+** grün, aber Filter reinigen
Raumanzüge angezogen lassen: **Raumanzug 0** | **Athletik-Geschick** vor jeder Aktion, **GES-2**
Innenwände dünn, gerade so luftdicht, leicht durch Schusswaffen zerstörbar
Schiebetüren elektrisch, verschließbar, **STÄ 8+** öffnet, **Brecheisen +1**
Schotts & Außenhülle 6 Schaden=Loch, 200 Schaden=Durchgang, **STÄ 10+** öffnet Schotts
Wartungsschächte benötigen Wartungsschlüssel (am Pilotensitz auf Brücke, beide Hangars)
Aufzüge Kabine, Türen, elektrisch, luftdicht
Gravitation Rotation (0,5G) & Grav-Platten aktiv (0,5G)
Computer Terminals **Elektronik-Computer 10+**, Überlebende: **Brücke (8)**, **Hilfsbrücke (19)**,
Hauptlabor (1), Hilfslabor (13), **Triebwerksgondel 1 (6)**, **Triebwerksgondel 2 (16)**, **Messe (32)**
nicht-fette zerstört

Schiffscomputer/Terminals

Elektronik-Computer 8+ tägliche Routine-Funksprüche, ~12 verschlüsselte Nachrichten
gesendet & gelöscht, 3 Besuche von Söldnerführern, Kamera-Logs,
biometrische Profile der Besatzung: **Medizin-Kit** **Medizin 6+** zum identifizieren,
1:30 nachts vor 7 Tagen Explosion im Hilfslabor – unbekannte Substanz in Atmosphäre –
nach 20 Stunden ausfiltriert,
„Morgenweide – Willow Dawn“ → Schiff seit 3 Monaten vermisst

Elektronik-Computer 10+ | Elektronik-Kommunikation 8+

12 gesendet an Butler Chemie, gleiche Länge wie gelöschte verschlüsselte Nachrichten,
4 empfangen für Harry Slock persönlich

wenn bereits Zugang Elektronik-Computer 4+

vor 1 Woche 0:30 – 1:00 Kameras in Hilfslabor ausgeschaltet, 1:30 in Explosion zerstört,
schlafende Besatzungsmitglieder wachen auf, kämpfen miteinander, zerstören Anlagen,
einige Tote,
während der Besuche der Söldnerführer insgesamt 6 Cryo-Kapseln an Bord gebracht

Quadrant 4: Hauptlabor

1 Hauptlabor ← **Schleuse/Q1 13 Hilfslabor** → **Schleuse/Q3 12 Ingenieurs-Kabine**
dunkel, nur Licht von Computer-Terminal, scharfer chemischer Geruch, Labortische mit chemischer Ausrüstung etc, einige zerbrochen, 2 Gänge zwischen den Tischen, Tablet mit gesprungenem Bildschirm untersuchen: **Elektronik-Computer 4+** | kaputt: Experiment 1067, 1077, 1079, 1101, 1103 **Wissenschaft-Biologie/Chemie 4+** Kampfdrogen **in dunkler Ecke**: Tische & Matratzen, Müll, Knochen, Kot **Tisch bewegen**: Bodenöffnung **Aufklärer 8+** (mehrere SC dürfen würfeln) → Anzahl der entdeckten Gegenstände:
1 3w6 intakte Ampullen 1067 **2 2w6 intakte Ampullen 1101**
3 2w6 intakte Ampullen 1103 **4 TL 12 Medkit: Medizin+2**
5 Lähmstock (Stunstick) **6 Handfesseln** **7 Laser Skalpell**
8 Medizinische Ausrüstung: Medizin+1 und med. Ermittlung+1
9 Naturwissenschaftliche Ausrüstung: Wissenschaft-Physik/Biologie/Chemie+1

Quadrant 3: Brücke, Fracht, Kabinen, Gondel 1

2 Frachtraum ← **Q2 38 Kabine 2. Ingenieur** → **4 Gleiter Hangar 1** → **7 Korridor**
abgedunkelt/Lampen intakt, 20t Frachtraum, Blut auf Boden & Wänden, 5 leere Cryo-Kapseln, Tape: „**Morgenweide - Willow Dawn**“, mehrere leere Tierkäfige (klein: Ratten, mittel: Hund, groß: Gorilla)

3 Gondel 1 (unten)

hell erleuchtet, intakt, Sprungtriebwerk, Schott nach oben, 2 Wartungsluken im Boden, Poster mit Instruktionen & Sicherheitshinweisen zum Sprungtriebwerk, Glaskasten mit **Schlüssel** für Wartungsklappen & Schächte

4 Gleiter Hangar 1 (mit Gleiter)

dunkel, Lampen zerstört, Gleiter intakt und ordnungsgemäß verankert

5 Geschützkammer 1 (ohne Geschütz)

blutige Handabdrücke auf eingebeulter Tür, harte Schläge mit stumpfem Gegenstand? Innen: Verwesungsgeruch, dunkel, keine Lampen, Frauenkörper: „Morgenweide - Willow Dawn“ auf Overall, mehrere Stichwunden, verblutet, kein Besatzungsmitglied

6 Gondel 1 (oben)

hell erleuchtet, Reaktor & Triebwerk, **Computer-Terminal**, kleiner Container mit Ersatzteilen

7 Korridor abgedunkelt, bei betreten gehen Lampen automatisch an

7a Schiffslager dunkel, Lampen zerstört, Regale ausgeräumt, **5 Taschenlampen**

8 Brücke

hell erleuchtet, 2 Andruck-Liegen (Pilot & Astrogator), **Schlüssel** für Wartungsklappen fehlt, **Computer-Terminal**, in Richtung 9 einige Lampen zerstört, ein Schuh liegt am Boden

9 Pilotenkabine

hell erleuchtet, zerbrochene Parfüm-Flasche, Matratze, Kleidung & Objekte auf dem Boden

10 Astrogator-Kabine (Harry Slock)

dunkel/Lampen intakt, sauber & aufgeräumt, leere Vodkaflasche am Boden,
intaktes Tablet: **Elektronik-Computer 8+** | Harry Daumenabdruck:
Nachrichten an/von Butler Chemie, letzte vor 7 Tagen 1:10 Bombe in Hilfslabor gelegt

11 Bordarzt-Kabine

hell erleuchtet, 2 zerbrochene Whisky-Flaschen am Boden, sonst einigermaßen sauber,
leichte Blutspur zur Tür → Korridor → Quadrant 2

12 Ingenieurs-Kabine ← **11 Bordarzt-Kabine** → **Q4 Schleuse/1 Hauptlabor**

dunkel, Lampen zerstört, Schreibtisch, Spinde und Bett zerstört, Matratze fehlt

Quadrant 1:

13 Hilfslabor

dunkel, Lampen zerstört, Säure-Geruch, Tische & Ausrüstung von Explosion zerstört,
Wände & Hülle nach außen ausgebeult, aber noch luftdicht, zerstörtes Computer-Terminal
nahe Hangar: Haufen zerbrochene Möbel, untersuchen: „Höhle“, Loch in Boden 🦋

Ermitteln 8+ um n Objekte zu finden:

w6 intakte Ampullen 1077, w6 intakte Ampullen 1079, Lähmstock, Handschellen

14 Gleiter-Hangar 2 (ohne Gleiter)

dunkel, Lampen zerstört, leer, blutige Handabdrücke an Wand und Tür (Leiche im Vakuum)

15 Gondel 2 (unten)

dunkel, Lampen intakt, Sprungtriebwerk, Schott nach oben, 2 Wartungsluken, 1 verschweißt,
Poster mit Instruktionen & Sicherheitshinweisen zum Sprungtriebwerk,
Glaskasten **ohne** Schlüssel für Wartungsklappen & Schächte

16 Gondel 2 (oben)

dunkel, Lampen zerstört, Reaktor & Triebwerk, Wall aus Frachtkisten, zerstörtes Terminal,
dahinter Lager von **Pjotr Stavro**: Knochen, Werkzeug

Aufklärer 10+ in Durchgang dünner Draht →

Falle angespitzter pneumatischer Kolben **Geschick/Intellekt 10+ | 3w6**

17 Korridor dunkel, Lampen zerstört

18 Geschützkammer 2 (ohne Geschütz)

dunkel, keine Lampen, Kartons in Ecke: Bücher, Kleidung, Squash Schläger/Bälle, Schmuck

19 Hilfsbrücke hell erleuchtet, 2 Andruck-Liegen, Konsole, **Computer-Terminal**

20 Kabine A dunkel, Lampen intakt, Schränke offen, Matratze, Bettzeug & Kleidung weg

21 Kabine B

dunkel, Lampen zerstört, Glassplitter, verwesende Frau, linkes Bein fehlt, Ratten-Spuren

22 Kabine C dunkel, Lampen zerstört, Schränke offen, Matratze, Bettzeug & Kleidung weg

23 Kabine D dunkel, Lampen intakt, sauber, **OG-Pistole** in Schublade TL8 5m **3w6-3**, 6 Schuss

24 Kabine E

dunkel, Lampen zerstört, Bett zu Barrikade in Ecke umgebaut, unter Matratze Loch 

Aufklärer 8+ in Durchgang dünner Draht →

Falle Hebel mit Messer klappt von über der Tür, **Geschick/Intellekt 10+ | 2w6**

25 Kabine F dunkel, Lampen intakt, Schränke offen, Matratze, Bettzeug & Kleidung weg

Quadrant 2:

26 Kabine G (Bibliothek)

← Q1 25 Kabine E

→ 27 Kabine H

dunkel, Lampen intakt, Bewegungssensor, Bücherwände (Biochemie), **3 TL13 Computer**, **Bildung+Wissenschaft-Biologie/Chemie 8+** klinische Tests mit Tieren & Menschen (illegal) **Bildung+Wissenschaft-Biologie/Chemie 10+** 5 Substanzen, Basis: Kampfdroge, → Krämpfe

27 Kabine H

dunkel, Lampen intakt, sauber, mehrere Fotos eines Pärchens (Gail Rinch, Laborassistentin)

28 Kabine I

dunkel, Lampen zerstört, **Ermitteln 8+** Blutspuren, schweres Objekt über Boden gezogen

29 Kabine J hell erleuchtet, sauber & aufgeräumt

30 Kabine K

1 Lampe intakt, andere zerstört, Holzpfeiler auf dem Boden, Matratze & Bettzeug weg, Spindtür angelehnt, **untersuchen** → im Spind: Leiche mit vielen Stichwunden

31 Kabine L

dunkel, Lampen zerstört, Geruch nach verfaulendem Fleisch, 2cm Wasser auf dem Boden, Verbandszeug verstopft Waschbecken, Wasserhähne offen, von Computer deaktiviert

32 Messe

dunkel, Lampen zerstört, Wandtafel: Calendula, Lysani Labs, **mit Licht:** Wartungsklappe, **Computer-Terminal**

33 Kabine M dunkel, Lampen intakt, Möbel zerstört, großer Schraubenzieher steckt in Wand

34 Meeting-Raum 1 (Wissenschaftler)

dunkel, Lampen intakt, Bewegungssensor, Tisch & Sessel, **Ausdrucke Laborberichte** etc

35 Meeting-Raum 2 dunkel, Lampen intakt, Bewegungssensor, Tisch und Sessel, Keks-Schale

36 Cafeteria Tische & Stühle, einige vor Küche zu Wand aufgebaut, blutiger Overall

37 Küche & Vorratsraum

dunkel, Lampen zerstört, Kücheneinrichtung, **Kühlraumtür** → 12 Leichen an Fleischerhaken, Bissspuren

38 Kabine „Techniker“ (2. Ingenieur) Stapel von Matratzen & Bettzeug in einer Ecke

Speiche dunkel, Lampen intakt, Lift, Leiter, H2-Leitungen, Raffinerie, oben: Luftschleuse

Pinasse dient als komfortable Fracht- und Passagier-Fähre, kein Sprungtriebwerk

Treibstoff-Tanks

2 ringförmige Tanks unter Ringboden, Wartungsluken in Gondeln, **Löcher: 1, 13, 24, H2 25%** beide Ringe mit offenen Wartungsklappen verbunden, umdrehen im Tunnel kaum möglich, Körperteile eines Menschen verstreut (von Versuchstieren), Tiere ungehindert, Menschen -2

Schiff reparieren

Solar-Energie fuer Status Quo, 2* 1t Ersatzteile in den Gondeln, Hülle für 2w6 Wochen ok, Lysani Labs jagt euch

Treibstoff	Krit-3	Ingenieur – Triebwerk 8+	w6 Stunden	Treibstoff
Hülle	Krit-1	Ingenieur – Mechanik 8+	w6 Stunden	Dock
Reaktor	Krit-1	Ingenieur – Reaktor 8+	w6 Stunden	1t Ersatzteile
Lebenserhaltung	-	Ingenieur – Lebenserhaltung 8+	w6 Stunden	1t Ersatzteile

Drogen

1067 Kampfdroge TL10 1k¢ Ini+4, Reaktionen+1, Schaden-2, nach 10 min: **erschöpft** Skills-2

1077 Testdroge A sofort GES-5, nach 10m STÄ=15 AUS=15 nach 30m **erschöpft** [Hilfslabor]

1079 Testdroge B wie Kampfdroge 1067 aber keine Erschöpfung [Hilfslabor]

1101 Testdroge C für 30m STÄ+5 AGES+5, keine Nebenwirkungen [Hauptlabor]

1103 Testdroge D kein Effekt, aber 20% nach 3 Tagen tot [Hauptlabor]

Tier-Begegnungen 2w6

2-8 nix **9-10** Rattenschwarm **11** Lycur **12** Pavian

Räudige Ratte (Schwarm 4w6)

greifen im Dunkel an, wunde Stellen, räudiges Fell

Allesfresser, Schwarm **4 HP** 6m klein -4
Athletik 1 Nahkampf 1 Schleichen 1 Überleben 1

Biss 2w6+1 w3

Lycur

schwarzer Hund, schwarzes Fell, sehr aggressiv

Fleischfresser, hinterhältig **22 HP** 8m klein -1
Aufklärer 1 Athletik – Geschick 2 Nahkampf 1 Schleichen 1

Biss 2w6+1 w6

6-beiniger Pavian

blau-rotes Gesicht, schwarzes Fell, sehr aggressiv

Allesfresser, Sammler **15 HP** 8m klein -2
Athletik – Geschick 2 Nahkampf 1 Schleichen 2

Biss 2w6+1 w6+2, Klauen 2w6+1 w6+2

Begegnung mit Besatzung w6: 1-4 nix 5 isst etwas/aggro 6 Flashback/aggro
Reaktion w6: 1 verstecken 2-5 fliehen 6 untersuchen/angreifen
 misstrauisch, hungrig, paranoid, lichtempfindlich, Licht in Augen | anderes Besatzungsmitglied → Angriff
 streiten Kannibalismus ab, fürchten Bestrafung, greifen bei Verdächtigung an

Holly Ibrahim (30) – Chemikerin, 13 Hilfslabor

Laborkittel, abgebrochener Zahn, grob genähte Wunde am Handgelenk, verschlossen
„ich bin Wissenschaftlerin“ „jemand hat nachts eine Bombe im Labor hochgejagt“ „Mix der Wirkstoffe → Paranoia & Psychosen“ „Aufputzmittel“ „hab geschlafen als es passiert ist“

STÄ 7/**13**/4 INT 7 Astrogation 1 Elektronik – Computer 1 Mechanik 2
 GES 4/**10**/1 BIL 11 Medizin 1 Wissenschaft – Biologie 1 W-Chemie 3
 AUS 4/**10**/1 SOZ 9 **Laborkittel** 1

Erlenmeyerkolben („Bienenwachs“=Weißer Phosphor+Wasser) 2w6/**+2/-1** **3w6** Radius 3m,
Laser Skalpell 2w6/**+2/-1** **w6+1**, **Dolch** 2w6/**+2/-1** **w6+2**

Pjotr Stavros (22) – Ingenieur, 16 Gondel 2

groß, drahtig, schwerer Arbeits-Overall, Wangen-Tattoo, Öl-verschmierte Kleidung, summt
„ihr gehört nicht hierher, wer seid ihr?“ „so viele Tote – summt“ „sie sind zu Kannibalen geworden“ „sie haben mich gejagt“ „wie Bestien...“ „ich will hier raus – nur raus“

STÄ 9/**15**/5 INT 6 Athletik – Geschick 2 Ingenieur – Antrieb 1 Ing. – Reaktor 2
 GES 10/**16**/6 BIL 6 Mechanik 2 Kunst – Singen 1 Schleichen 1
 AUS 6/**12**/2 SOZ 7 Überreden 1 **schwerer Arbeits-Overall** 2

Keule 2w6+1/**+3/-1** **2w6-2**, **Laser-Schneider** 2w6/Runde

Jan Fenris (40) – Biologe, Vargr

Laborkittel, mattes fettiges Fell, ehrgeizig, verschlagen
„ich bin Biologe, hab mich um die Tiere gekümmert“ „hilft mir hier raus zukommen“ „die Tiere sind plötzlich sehr aggressiv geworden – so wie die Menschen“ „Vorsicht, sie jagen alles“

STÄ 8/**14**/4 INT 5 Elektronik – Computer 2 Alleskönner 1
 GES 9/**15**/5 BIL 8 Wissenschaft – Biologie 1 Nahkampf – Unbewaffnet 2
 AUS 7/**13**/3 SOZ 7 Überleben 1 Verwaltung 1

Biss 2w6+3/+5/+1 **w6+1**, **Degen** 2w6+2/**+3/-1** **3w6**

Harry Slock (35) – Astrogator, 24 Kabine E

Rüstung aus Metallteilen, blutverschmierter Bart, linkes Ohrläppchen ab, Alkoholiker, verzweifelt, brutal, rücksichtslos,
„seid ihr das Rettungsteam?“ „hilft mir das Schiff wieder klar zu machen“ „die anderen sind Kanni.“ „plötzlich sind alle verrückt geworden“ „war hart hier zu überleben“ „ich versteh nix von Forschung“

STÄ 7/**16**/3 INT 7 Astrogation 2 Elektronik – Computer 2 Geselligkeit 1
 GES 7/**16**/3 BIL 6 Mechanik 2 Nahkampf – Unbewaffnet 1 Schleichen 1
 AUS 9/**16**/4 SOZ 8 **improvisierte Rüstung** 4

Schlüssel für Wartungsklappen, **Spitze Keule** 2w6+1/**+4/+0** **2w6**, **Schild** w6

Joko Komang (33) – lokaler Manager Lysani Labs, Bwap (amphibisch)

befeuchtende Haubenrobe, höflich, freundlich, penibel, gerissen

STÄ 3 INT 5 Elektronik – Computer 1 Händler 2 Recht 1
 GES 8 BIL 10 Wissenschaft – Planetologie 1 Verwaltung 2
 AUS 4 SOZ 7 **Stunner (TL10)** 2w6-1 **2w6+3**, **Tablet** (TL7)