

Hintergrund

Neon 5 – Neon System – Usher Subsektor – Reft

offiziell 900 Einwohner, 400 wohnen am Raumhafen (zivilisiert, Läden, lokaler Tourismus), keine Regierung, TL 7, vereinzelte Freizeit-Einrichtungen (Fischen, Jagen)

System hat Asteroidengürtel mit Bergbau

Vorgeschichte

SCs von Skill-Jackern entführt um im Neon System als Belter zu arbeiten, qualifizierte Reisende weit von zuhause, ohne lokale Bindungen wird Droge verabreicht, Effekt: desorientiert, Amnesie, leicht zu manipulieren

Lohnsklaven, Schuldknechtschaft, Menschenhandel

EMP Bombe eines Konkurrenten vorzeitig hochgegangen, sollte Erprobung lahmlegen, als Warnung sich dem FATCAT-Konsortium anzuschließen,

Besatzung (2) hat sich gerettet aber Cryo-Schläfer zurückgelassen

Kriecher = Pedersen Eusoziale Neo-Arachnoiden – Neon 5 (~80cm lang, 6 Beine, 2 Greifer)

1 Das sinkende Schiff – Maus 485-353-24

2 Der Weg zum Turm

3 Ankunft in Lager 9 – Stenmore Minerals Incorporated – Erprobungslager

4 Im Lager

Konzept

7 Charaktere , Charakter nur nach Bild & Name aussuchen – Stats erst später

1 **Anna**: Wasserwelt, Schwimmen, Juristin, für Händler gearbeitet, zuletzt Turmschütze

2 **Bruno**: Asteroidengürtel, Belter, Kommissar, Tonfa-Experte, verdeckte Operationen

3 **Eva**: Agrarplanet, Adelstitel verloren, Fähnrich, Klingenwaffen, sehr zierlich

4 **Freda**: Asteroidengürtel, Bordarzt, Commander, Orden, reich

5 **Henry**: giftige Welt, Marine Sergeant, Laser-Scharfschütze, Schwertkämpfer, M-Triebwerk

6 **Sven**: Hightech Welt, Reaktor-Ingenieur bei der Handelsmarine, zierlich

7 **Tim**: giftige Hightech Welt, Maat, Sprungantrieb-Ingenieur bei der Flotte

Einführung

wir spielen am Rand der von Menschen bewohnten Galaxis, hier gibt es weniger Regeln und mehr Kriminalität als im Zentrum

1 Das sinkende Schiff – Maus 485-353-24

"Bitte bewahren sie Ruhe. – Sie erwachen gerade aus dem Kälteschlaf.

Bitte verhalten sie sich ruhig und verfallen sie nicht in Panik.

Sie könnten Schwindel und Desorientierung verspüren - das ist normal.

Ich wiederhole: Sie werden gerade aus dem Kälteschlaf geweckt.

Das Schiff hat eine außerplanmäßige Landung vorgenommen.

Es ist zu Systemausfällen gekommen. – Bitte helfen sie wenn nötig anderen Personen aus dem Kälteschlaf zu erwachen.

Das Schiff wurde beschädigt. – Bitte verlassen sie das Schiff so schnell wie möglich durch die ausgeschilderten Notausgänge.

Lassen sie Gepäck und persönliche Gegenstände zurück. Sie werden ihnen später zugestellt.

Schadensmeldung: Lebenserhaltungssysteme ausgefallen, Triebwerke ausgefallen, Reaktor ausgefallen, Luftschleusen ausgefallen, Schiffshülle beschädigt. – Wassereinbruch.

Bitte verlassen sie das Schiff so schnell wie möglich. Bitte bleiben sie ruhig und verfallen sie nicht in Panik."

Ihr wacht aus **abgrundtiefer Dunkelheit** auf. Ihr fühlt euch **schwach**. **Blut rauscht** in Ohren.

Euch ist **schwindelig** und **schlecht**. **Wo** seid ihr hier überhaupt? Offenbar auf einem

Raumschiff. Aber ihr kennt es nicht. Und **wieso** wart ihr überhaupt im Kälteschlaf? **Alarmton**

Ihr könnt euch an **nichts erinnern**. [graue Unterwäsche](#), [Pantoffeln unter Cryo-Kapsel](#)

Ausdauer: Anna 9, Bruno 10, Eva 5, Freda 7, Henry 11, Sven 8, Tim 6

Neben euch seht ihr **andere Leute** aufwachen. Ihr **kennt** sie irgendwoher. Aber **woher?**

Umsehen:

rote Notbeleuchtung, etwas **kalt**, leicht **geneigt**, keine Lebenserhaltung, keine **Vitaldaten**
keine Energieversorgung, Wasser (kalt) in Richtung Kabinen, Schiff rutscht **stoßweise**,

Cryo 1: 6 Cryo-Kapseln (SCs) **Cryo 2:** 6 Cryo-Kapseln 2x tot, verwirrte Frau (Anison 29),

Spind mit Spritzen und unbeschriftete Medikamenten-**Röhrchen** für Kapseln, einige leer

Medizin 6+: selbst gekocht 12+ psychoaktiv, kein Medikament sondern Droge

Messe: Tisch, 2 Hocker, Wandschrank offen, Essens-Packungen auf dem Boden, → Brücke

rechts Schleuse: Notbetrieb, außen offen **links Luken** oben & unten **Leck oben voraus** Gänge

Brücke: Computer Ruß-Spuren, benutzter Feuerlöscher (CO2), Zeug am Boden, Kaffeetasse,

Notfall-Schränkchen (**Revolver** mit Clip-Holster, elektr. **Notfall-Schlüssel**), **Deckenluke**,

vorn Tür → Maschinenraum

Maus 485-353-24 (200t Allzwecktransporter für Fracht & Passagiere, kein Sprung)

Maschinenraum (Konsole, Reaktor, Triebw.) sauber & aufgeräumt, warme Luft, zischen,

viel **Werkzeug** in Wandhaltern, **Schrotflinte** (3 Schuss) über Konsole, Dampf aus Reaktor

2 Kajüten: Spinde offen, Kleidung & Zeug auf dem Boden, Schmuck, gerahmtes Familienfoto

Kabinen: bis auf 1 alle leer & unbenutzt, Zeug schwimmt herum **Duschen:** **Deckenluke**

Laderaum 1&2: Container „Bodenproben“ (Behälter) „persönlich“

Schleuse: Außenseite offen, voll Wasser, Mechanik 8+ schließen/öffnen mit Druckluft,

Raumanzug, **Revolver** mit Clip-Holster

Deckenluken: Emergency EXIT: nur im Notfall öffnen Achtung: öffnet sich direkt nach außen!

Bereich freihalten, nicht zustellen! Öffnen nur durch Besatzung! (Konsole, **N-Schlüssel**)

Bodenluke: Frachtraum Bereich freihalten, nicht zustellen! Öffnen nur durch Besatzung!

Luke ist angelehnt, Leiter runter

Frachtraum (15*30*5m): Deckenkran, große Frachtschleuse, Bodenluke (Emergency EXIT),

2 Erz-Container „Stenmore Minerals“, **7 Container** „Stenmore Minerals“ (1 explodiert)

STÄ+Mechanik 10+: zum öffnen (Werkzeug, Ersatzteile, Rationen/Verbrauchsgüter)

Explodierter Container (von innen): Ermitteln/Sprengstoff 8+: Bombe 12+: EMP Bombe

1 kleiner Container (persönliches: Kleidung, Bier, Süßigkeiten, Squash Schläger & Bälle,

Fernglas)

Frachtschleuse: Personenluke, innen: **4 Personen Notfall-Kit**, **Werkzeug**

wo kommt das Wasser rein,

wo kann man wie aussteigen?

4 Personen Notfall-Kit

Aufblasbares 4-Personen-Zelt mit verschließbarer Schleuse

4 mal Atemmaske, Druckanzug und O2-Flasche für mindestens 24 Stunden Sauerstoff

Erste-Hilfe-Tasche (Medikit)

Multitool (Schraubendreher, Zange, kleines Messer etc.)

12 Leuchtstäbe, je 3–5 Stunden Leuchtdauer

4 persönliche Überlebenssets in Gürteltasche, jedes davon mit:

Überlebensponcho, eine Seite silber, die andere grau, als Kleidung oder Decke

wasserdichte Handschuhe

wasserdichte Stiefel

Messer

Sturmfeuerzeug

Überlebensrationen für 2–3 Tage

Wasserflasche mit Wasserreinigungstabletten

	TL	kg	Preis
Life-support Masks	7	-	Cr1000
Personal Survival Kit	10	1	Cr100
Pressure Sleeve	10	-	Cr600
Shipboard Survival Kit	10	45	Cr10000

2 Der Weg zum Turm

Atmosphäre atembar, frische kalte Luft, es ist diesig, Himmel leicht bedeckt
oben vom Schiff seht ihr großen See, aber Ufer ist nah (bewaldet), schwimmen möglich
Fernglas → Blick auf Turm im Osten (einige km)

es ist morgens, ihr seht eine gelbe Sonne aufgehen und 3 Monde: 1 großen, 2 kleine
nachts Astrogation 10+: Usher oder Tobia Subsektor (ihr wart auf Tobia, nicht weit entfernt)
Anison: „wir müssen bei Start oder Landung abgestürzt sein“

Erinnerungen kommen zurück: jeder bekommt einen wichtigen Fakt (Heimatwelt, Karriere)

Weg zum Turm:

dichter Vegetation aus dornigen Pflanzen: ausweichen → 6, durch → 2 (w3 Schaden)

Leiche von „Davide Maxanni“ (Namensschild auf orangenem Overall) [Stiefel]

Arm mit offenem Bruch, unfachmännisch verbunden/getapt, sieht blass und krank aus,
Multitool und einige Rationen, wahrscheinlich aus Notfallkit, leeres Pistolen-Holster

Medizin 8+: Arm nicht Todesursache Obduktion? Medizin 9+: innere Blutungen

Rascheln und Bewegung in den Büschen

bei Näherkommen:

flacher Hügel, Baracken, Container, Maschinen?

noch näher: Erdwall auf Rückseite, Baumstämme links, Erdhaufen

Leute winken euch zu, ihr sollte schnell kommen...

Frau (**Cat**) mit Schrotflinte in der Hand und Revolver am Gürtel, junger Bursche (**Shiro**)

„kommt mit ins Lager!“ „wer seid ihr, wo kommt ihr her?“ „habt ihr Kriecher gesehen?“

„wir arbeiten hier, geologisches Testlager, wir checken ob es hier wertvolle Rohstoffe gibt:

Kupferkies & Zinkblende “ „Lager 9, Stenmore Minerals“ „wir sind auf Neon 5“

„die Maus ist unser Versorgungsschiff und ist beim Landeanflug abgestürzt“

„irgendwas ist passiert, das die Kriecher aggressiv gemacht hat, normalerweise sind die eher harmlos, wenn man ihnen aus dem Weg geht“ „muss mit dem Absturz zu tun haben“

Kriecher Arbeiter: sammeln Nahrung, sind selbst Nahrung, nicht sehr aggressiv

Kriecher Brüter: plumper, massiger Körper, fliehen vor Kampf

Kriecher Soldaten: dunkler Schuppenpanzer, giftiger Schwanzstachel (Halluzinogen)

Kriecher Bastler: verspielt, können Hebel o.ä. bedienen, mögen Eisen & Metalle
kommunizieren elektrisch, werden von EM-Feldern angezogen

Arbeiter

Fresser, Sammler, Allesfresser **15 HP** 8m klein -1

Nahkampf 1 Aufklärer 1 Schleichen 0 Überleben 1

Klauen w6

Brüter

Brüter, Fresser, Allesfresser **18 HP** 6m klein -1

Nahkampf 0 Überleben 0

Klauen w6

Bastler

Denker, Sammler, Allesfresser **22 HP** 8m klein -1

Nahkampf 0 Aufklärer 3 Schleichen 0 Überleben 2

Klauen w6

Soldat

Killer, Allesfresser **36 HP** 9m Rüstung 6

Nahkampf 2 Aufklärer 1 Überleben 0

Klauen 2w6 Stachel w6+Gift (INT-w6 für 3w6 Sekunden)

Gift

Aufklärer Vergleichswurf?

Schleichen Vergleichswurf?

Anison Kobler (29)

aus Cryo-Kapsel, Belter aus Robin, ging für einen Asteroiden-Einsatz in Kälteschlaf

„wo ist Olli Hild?“ „die beiden Toten kenne ich nicht“ „wer seid ihr?“

STÄ 6	INT 8	Astrogation 2	Ingenieur Manöver 2	Pilot Raumschiff 1
GES 9	BIL 6	Raumanzug 2	Wissenschaft Planetologie 1	
AUS 8	SOZ 5			

Cat (Katarina) de Boer – Geologin

Ham (Hambley) Tommerman (51) – Skipper der Maus

Saya Mikolos (35) – Ingenieur der Maus

Abe Gevn (28) – Arzthelfer in Lager 9

Shiro Corey (23) – Roboter-Techniker