



DYSNOMIA

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



INHALT

Dysnomia	3
Klappentext	3
Hinweise für den/die Spielleitenden	4
Abenteuerablauf	6
Die Orte	8
NPCs	19
Zusammengefasste Zeitachse	23



DYSNOMIA



Wo spielt das Abenteuer?: Auf dem Mond Dysnomia

Wann spielt das Abenteuer?: 2104

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How-to-be-a-Hero-Grundregeln

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 4 Spielende (möglich sind auch 3 bis 5 Spielende)

Schwierigkeit für den Spielleiter: Mittel (feste Zeitlinie, sonst Sandbox)

Schwierigkeit für die Spieler: Schwieriger (essenzielle Hinweise können übersehen werden)

Spieldauer: ca. 8 Stunden

Autor: Hauke Gerdes

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

Teil 1	Teil 2
Video im Wiki: https://www.youtube.com/howyoutubeworks/user-settings/privacy/ Falls das Video nicht richtig angezeigt wird, kannst du es hier finden.	Video im Wiki: https://www.youtube.com/howyoutubeworks/user-settings/privacy/ Falls das Video nicht richtig angezeigt wird, kannst du es hier finden.

Szenen: Szenen geben Handlung und Orte vor, die die Spieler meist passiv miterleben.

Interaktionen: Interaktionen sind aktive Szenen, die eine Interaktion mit den Spielern erfordern.

Kursive Texte: Kursive Texte können wörtlich vorgetragen werden und beinhalten meist direkte Rede oder Beschreibungen.

Proben: Steht für mögliche Talentwürfe, welche die Spieler ablegen müssen.

Boxen: Boxen stehen für Spielleiterhinweise und beinhalten meist Hintergrundinformationen, welche die Spieler nicht haben können.

KLAPPENTEXT

Das Jahr 2104. Die Probleme auf der Erde sind die Gleichen geblieben. Die Ressourcen gehen an die Reichen, die Armen 90% gehen leer aus. Kriege, Katastrophen und Konflikte. Die Überbevölkerung regulierte sich jedoch einigermaßen, auch durch neue Siedlungen im Weltall. Die Menschheit dringt nämlich immer weiter ins Sonnensystem vor und gründet neue Siedlungen. Das bedeutet auch abseits der Erde einen immer höheren Energiebedarf, dessen Deckung in den letzten Jahren zu einem echten Problem wurde. Doch wie immer sah



jemand nicht nur das Problem, sondern hatte auch gleich eine Lösung parat. Den organisierten Abbau von Mond und Planetargesteinen in Staubform, an der direkten Oberfläche von Himmelskörpern. Eine tolle Lösung, die ganz nebenbei auch noch ihre Umsetzer reich machte. So schossen die Minen und Abbau-Firmen wie Pilze aus dem Boden. Immer mehr Arbeitskräfte wurden gebraucht, die in immer tiefere Regionen des Alls vordrangen, um dort den Abbau zu überwachen und zu koordinieren. Denn Robotik gibt es, sie ist aber weiterhin kostspielig und ihr Einsatz nicht unbegrenzt möglich.

Für eine dieser Firmen arbeitet ihr. Die Dysnomia Mining Corp. Diese vergleichsweise kleine Minengesellschaft begnügte sich einst mit der Suche nach Gold, verpasste sich im letzten Jahrzehnt allerdings einen neuen Namen und auch gleich ein neues Ertragsgebiet. Den Abbau von Staubgestein auf dem einzigen Mond des Zwergplaneten Eris. Dysnomia.

Seit einigen Wochen werden die Meldungen von dieser Station immer eigenartiger und vor wenigen Tagen brach der Kontakt ganz ab.

Ihr wurdet als Investigationsmannschaft angeheuert, um der Sache auf den Grund zu gehen. Ihr steht also am Abflugterminal der Raumstation der Nordöstlichen Interessengemeinschaft zur Kontrollierten Organisation des Weltraums, kurz NIKOW 4. Diese steht in enger Verbindung mit der Nordeuropäischen Minengesellschaftenvereinigung (NoMiv).

ACHTUNG ! Alle Spieler*innen sollten ab hier nicht weiterlesen !

HINWEISE FÜR DEN/DIE SPIELLEITENDEN

Allgemeine Hinweise

Das Setting folgt einem festgelegten Zeitstrang. Das bedeutet, dass es zu gewissen Zeiten zu Ereignissen an verschiedenen Orten kommt. Wenn sich die Spielenden zu diesem Zeitpunkt woanders befinden, können sie diese Ereignisse verpassen. Dieses Abenteuer hat keine feste Struktur. Wie sie ihr Ziel erreichen und herausfinden was auf Yuka 1 passiert ist, ist ihr Problem. Fünf mögliche Lösungswege sind hier aufgeführt. Allerdings dürft ihr diese als Empfehlung verstehen. Wenn die Held*innen andere kluge Ideen haben, wie sie die Hindernisse umgehen oder aus dem Weg räumen wollen, sollte der/die Spielleitende die Kreativität belohnen und zulassen.

ACHTUNG: In diesem Abenteuer kommen gewalttätige Szenen vor. Unter anderem wird Suizid und Mord dargestellt. Spielleitende sollten daher vor dem Abenteuer sehr sensibel mit ihren Spielenden besprechen, ob dies für Jeden erträglich ist. Wir empfehlen eine Session Zero, bei der sich alle zusammen setzen und über ihre "NO-GOs" reden und diese berücksichtigen. Safe Tools wie zum Beispiel eine X-Card können hier helfen, sodass sich Spielende während der Situation melden können und die Situation nicht aussitzen müssen und sich damit schaden. Gegebenenfalls sollte der/die Spielleitende diese Szenen seiner/ihrer Gruppe entsprechend anpassen.



Tipps zur Erstellung der Heroes

Das Setting setzt voraus, dass alle Spielenden Mitarbeitende der Dysnomia Miningcorp spielen. Ob sie einander kennen, ist optional und ob sie sich mögen, steht auf einem ganz anderen Blatt.

Folgende Talente sind nützlich, aber nicht zwingend notwendig:

Handeln	Wissen	Soziales
(Passendes Kampftalent)	Programmieren	KI-Interaktion
Mechanik	Hacken	Überreden
Raumschiffe fliegen	Elektronik	Beruhigen
Reparieren	Stellares-urbanes Wissen	
	Medizin	
	Abbau von Staub	
	Geschichtswissen	

Umfragen aus den VOD

Dysnomia war ein RBTv-Abenteuer, welches Community-Interaktionen mit den Zuschauenden verplant hatte. Da es in euren Gruppen wahrscheinlich kein Publikum geben wird, können Spielleitende sich schon vor Beginn des Abenteuers für ein Ergebnis entscheiden, die Held*innen abstimmen lassen oder das Ergebnis mit einem W100 auswürfeln.

Umfrage 1 Etwas geschieht, ohne das die Held*innen es bemerken

Umfrage 1) Etwas geschieht, ohne das die Held*innen es bemerken.

Was ist das?

- 1 bis 50: Ein Attentat
- 51 bis 100: Eine Sabotage}

Das Attentat: Der Luftfilter von einem der Anzüge wurde entfernt und so droht die Person im Staub zu ersticken.
Die Sabotage: In der Küche bricht ein Feuer aus, als sie das Licht einschalten.

Umfrage 2 - Fund im Lüftungsschacht

Umfrage 2) Fund im Lüftungsschacht

Was finden die Held*innen (im Lüftungsschacht)?

- 1 bis 50: Etwas Menschliches
- 51 bis 100: Etwas Nicht-Menschliches}

Etwas Menschliches: Ein Brief von Dillan Miller.
Etwas Nicht-Menschliches: Kleine Einstiche und eine Flüssigkeit.



Umfrage 3 - Weiterer Fund im Lager (Optional)

Umfrage 3) Ein weiterer Fund im Lager

Was finden die Held*innen noch im Lager?

- 1 bis 50: Eine Flüssigkeit
- 51 bis 100: Einen Gegenstand}

Diese Umfrage ist optional und kann auch komplett entfallen.

Eine Flüssigkeit:

Einen Gegenstand: Hier findet man den Hinweis auf eine Sabotage oder einen Raumanzug.

ABENTEUERABLAUF

7:00 - Station Nikow 4

Ihr steht nun am Abflugsteig des Raumhafens. Jeder aus verschiedenen Gründen, aber die meisten angeheuert, um die Vorkommnisse auf Dysnomia zu untersuchen. Die Dysnomia Minen Kooperative hat euch alle mit einem simplen Schreiben angeheuert:

„Sehr geehrte Fachkraft,

Wir setzen Sie hiermit davon in Kenntnis, dass der Inhalt des folgenden Schreibens als streng vertraulich zu betrachten ist und jegliche Handlungen entgegen dieser Vertraulichkeit unmittelbar zu Ansprüchen gegenüber ihrer Person führen. Finanzieller oder rechtlicher Natur.

Im Vertrauen möchten wir Sie nun beauftragen die Förderstation „Yuka1“ auf ihre Funktionsfähigkeit zu prüfen, da wir von hier zuletzt widersprüchliche Angaben bezüglich selbiger erhielten. Weitere Informationen liegen uns zur Zeit nicht vor.

Ein Ticket zur Reise nach NIKOW liegt diesen Schreiben bei. Ein Transport nach Dysnomia erwartet Sie um Punkt 07:30 Uhr GRZ.

Hochachtungsvoll

Der Vorstand“

Jede/r Spieler*in kann sich hier ein wenig beschreiben, da sie alle am selben Steig stehen.

7:30 - Station Nikow 4

Szene: Die Charaktere werden durch die Fähre abgeholt.

Die kleine, etwas in die Jahre gekommene Frachtfähre dockt wie angekündigt pünktlich an und öffnet die Ladeluke. Ihr tretet in ein kleines, aber noch tüchtiges Raumschiff ein und der Pilot begrüßt euch herzlich.

Interaktion: Der Pilot stellt sich den Spielenden als Yuri vor. Er verrät, dass:

- Aktuell transportiert er nur Lebensmittel, weder Staub noch Technische Bauteile. Das ist ungewöhnlich.
- Zuletzt wurde ein Priester auf die Station geschickt. Ein gewisser „Newman Deggert“. Dieser hat nicht viel gesprochen. 2 Wochen dürfte das her sein.



- Außerdem kann er den Priester beschreiben. (Dies ist wichtig, wenn die Spielenden später die Leiche von Dillen Miller in den Kleidern des Priesters finden.)
- Er selbst hat seit etwa 3 Wochen mit niemandem auf Dysnomia gesprochen. Das ist schon eher ungewöhnlich, da zumindest **Elisa Jung** sonst ganz nervös auf ihre Post wartet und sie ihm noch in der Schleuse aus der Hand reißt.

Während des Weges funkt Yuri mehrfach nach Dysnomia und kündigt ihre Ankunft an. Allerdings antwortet ihm entweder niemand oder nur das automatische Kommunikationssystem.

11:00 Dysnomia - Ankunft

Szene: Nach einem 3,5 stündigem Flug kommt ihr auf dem Mond Dysnomia an, welcher den einzigen Trabanten des Zwergplaneten Eris darstellt. Schon auf der Reise hat Yuri mehrfach versucht an die Station zu funken aber erhält nach wie vor nur automatisierte Antworten vom Computer der Station und alle Versuche, Informationen oder gar Statusmeldungen zu erhalten, laufen ins Leere. Der Mond wird von ständigen Staubstürmen geplagt, weshalb ihr euch kaum auf die Sicht durch die Frontscheibe des kleinen Frachters verlassen könnt. Bis auf Yuka 1 befinden sich keine bewohnten Einrichtungen auf dem Mond. Mittels eines Leitsystems und seiner Erfahrung lässt sich Yuri keine Unruhe anmerken und Ihr kommt etwas durchgeschüttelt am Landeterminal an. Die Fähre landet und bevor Yuri die Luke öffnet, weist er euch an, auch eure Raumanzüge anzulegen, da die Atmosphäre des Mondes als lebensfeindlich eingestuft wird. Die Raumanzüge sind schon etwas veraltet aber gut intakt, allerdings sollten Beschädigungen vermieden werden. An den Helmen befinden sich links und rechts 2 kleine Scheinwerfer und in ihnen befinden sich Funkgeräte, welche auf dieselbe Frequenz eingestellt sind und scheinen. „Über einen kleinen Bildschirm am linken Arm lässt sich, mittels eines Leitsystems, die Position und der Abstand zur Station Yuka 1 ermitteln. Nachdem Ihr alle euren Raumanzug ordnungsgemäß angezogen habt, zieht Yuri einen Hebel. Das grüne Licht neben der Ladeluke springt auf rot um und nach einem kurzen Warnsignal öffnet sich die Luke. Mit einem Zischen entweicht die Luft, Staub dringt in den Laderaum ein und prasselt unentwegt auf das Glas eurer Helme. Ihr verlasst den Frachter. Trotz eurer Helmlampen könnt ihr nur maximal 3 Meter weit sehen. Yuri führt euch bis zur Luftschleuse der Station, die ihr bei dem ganzen Staub nur erahnen könnt. Er verabschiedet sich dann und sagt euch, dass er abends gegen 18:30 Uhr wieder abreist. Falls ihr bis dahin mit euren Aufgaben fertig seid, könnte ihr in den Hangar kommen und er würde euch wieder mitnehmen, sodass ihr keine Woche hierbleiben müsstet.

Für Menschen ist die Atmosphäre von Dysnomia tödlich. Wenn der Anzug beschädigt wird, entweicht nach kurzer Zeit der Sauerstoff (ohne Versorgung max. 30 Sekunden mit Abkleben, Druckverband etc. max 5 Minuten) und der Charakter erstickt. Roboter brauchen keinen Raumanzug, sie müssen sich nur mit dem Funknetzwerk verbinden, um mit den anderen Charakteren zu interagieren. Durch den Staub in der Luft können die Sensoren der Roboter auch keinen weiteren Radius abdecken als die Sicht der menschlichen Charaktere. Das Funkgerät kann maximal durch eine Wand funken und hat eine geringe Reichweite (ein Planquadrat auf der Karte).

Szene: Nachdem Yuri weg ist, habt ihr keine weiteren Anhaltspunkte, also erstmal raus aus dem Staub. **Sollte sich ein/e Held*in die Luftschleuse genauer ansehen wollen,, kann er/sie mit einer bestandenen Probe auf Wahrnehmung o.ä. auffällige Kratzspuren an der Tür entdecken. Sie wirken wie von Klingen oder scharfen Klauen. Des weiteren sind kleine Einstiche an der Station zu sehen. Ist da etwas hochgeklettert? Sollte die Spur weiter verfolgt werden, können sich die Held*innen dazu entschließen auf das Stationsdach zu klettern, siehe Kapitel Stationsdach.**



Szene: Yuri steigt wieder in die Fähre und wartet, bis ihr in der Station verschwindet. Wenn ihr alle in der Schleuse seid, schließen sich die Außenschotts und ihr spürt, wie der Raum sich mit Luft füllt. Rote Lampen blinken und ein Warnsignal ertönt. Plötzlich wird der Vorgang unterbrochen. Dann fährt eine Schutzwand hoch und gibt ein Fenster preis, hinter dem ein Roboter zum Vorschein kommt. Dieser ist menschenartig, aber ein reines Skelett aus Metall und Kabeln. Ein gewöhnlicher Hilfsdroide wie er auf solchen Stationen häufig zum Einsatz kommt.

Interaktion: Er stellt sich als CL1M vor und verweigert der Gruppe das Eintreten.

Sie können ihn **Überreden, versuchen per Spracheingabe zu hacken (nur Roboter) oder die Tür gewaltsam öffnen und wieder schließen (Luft entweicht). Zum Hacken der Anlage fehlt die Schnittstelle. Zeigen die Held*innen die Schreiben vor, mit denen sie angeheuert wurden, werden sie auch ohne Probe eingelassen.** Allerdings muss jede/r Held*in sein/ihr Schreiben vorzeigen. Sollten die Held*innen lieber die Station verlassen wollen, können sie beobachten, wie Yuri die Fähre in den Hangar fliegt. Das Ganze sieht sehr riskant aus.

Sollten sie Yuka 1 wieder verlassen, kann Yuris Flugmanöver analysiert werden. Eine geschaffte Probe auf Raumfahrt bestätigt euch, dass dies ein sehr gewagtes Manöver war und dass Yuri ein unglaublich guter Pilot sein muss, aber auch, dass dies gegen sämtliche Sicherheitsprotokolle verstößt, da es für Schiff und Station zu riskant ist, bei so einem Sturm im Hangar zu landen.

WICHTIG: Sollte irgendwann im Spielverlauf der Versuch eines/er Spielenden eine Tür zu knacken/hacken oder eines der Computersysteme der Anlage zu Hacken fehlschlagen, dann wird die Stromversorgung der Anlage unterbrochen und alle Luft entweicht innerhalb der nächsten 30 Sekunden aus der Station. Dadurch stirbt auch Elisa Jung.

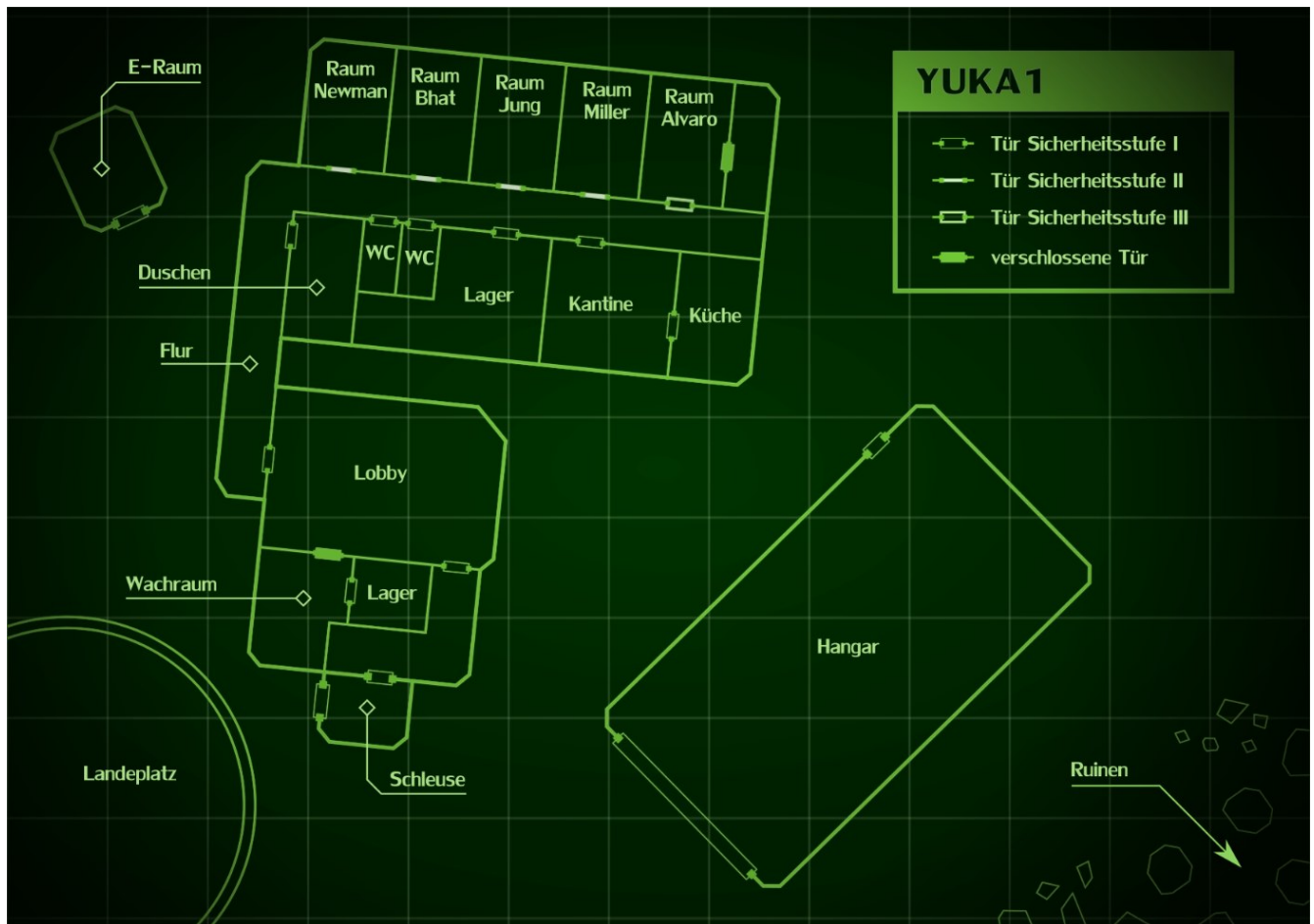
Von hier an können sich die Held*innen frei auf der Station bewegen. Daher ist das Abenteuer auch nicht mehr als chronologischer Ablauf, sondern als Sandbox aufgebaut. Die jeweiligen Ereignisse treten ein, sobald die Held*innen die entsprechenden Räume betreten. Alle zeitlich gebundenen Ereignisse können in der **zusammengefassten Zeitachse** eingesehen werden.

DIE ORTE

Die Karte von Yuka 1

Durch klicken auf folgende Karte, kann direkt zur Beschreibung der Orte gesprungen werden.





Die Karte der Station

Der Landeplatz

Auf dieser Landeplattform muss Yuri wegen des Staubsturms landen, da er gegen Sicherheitsstandards der Dysnomia Mining Corp verstoßen würde, wenn er bei diesem Wetter den Hangar als Landeplatz auswählen würde. Um Ärger zu vermeiden, will er die Held*innen vorschriftsmäßig hier abladen und umparken, sobald diese in

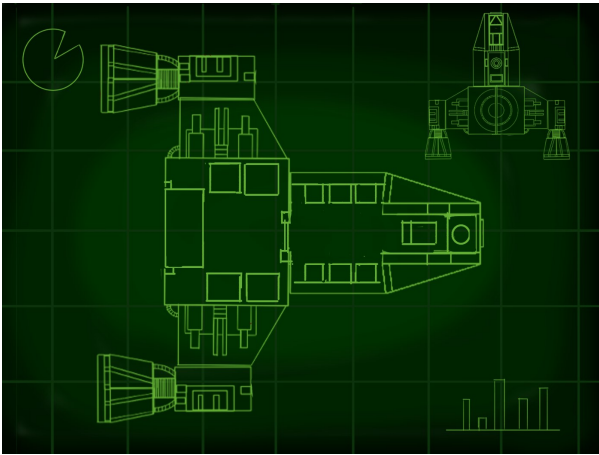
Yuka 1 sind.

Ortsbeschreibung: Eine mit staubbedeckte Landeplattform aus Metall. Kleine Positionslichter zeigen den landenden Personen den Landeort und den Weg zur

Station. Bei starkem Sturm gibt es auch ein Geländer und die Möglichkeit sich mit Karabinern zu sichern.



Die Frachtfähre T.N.S.C.Buran II



Eine Zeichnung der Frachtfähre Buran II

Dies ist die Fähre, mit der die Heroes auf Dysnomia ankommen. T.N.S.C. Steht für Terranian Nikowian SpaceCraft

Ortsbeschreibung: Eine in die Jahre gekommene, alte Raumfähre, die aus zwei großen Räumen besteht. Hinten im Laderaum stehen einige Kisten mit Vorräten und einfachen elektronischen Bauteilen sowie ein Werkzeugkoffer in dem sich neben Standardwerkzeug ein großer Schlitz-Schraubenzieher, eine große Rohrzanze und ein Impulsmesser befinden. Vorn im Cockpit findet der Pilot und bis zu 6 Passagiere einen Sitzplatz. Unter dem Pilotensitz versteckt der Pilot Yuri zwei große (ca 1,5l) Flaschen hochprozentigen,

selbstgebrannten Alkohol.

Schleuse

Alle Informationen zur Schleuse sind im linearen Teil des Abenteuers unter " **11:00 Dysnomia - Ankunft**" enthalten.

Stationsdach

Hier können die Heroes hin, wenn ihnen die Kratzer an der Hauptschleuse und die Einstiche an der Stationswand aufgefallen sind. Entweder müssen sie einen stabilen Gegenstand zum Aufstieg finden oder gemeinsam auf die Station klettern (Hierbei muss ein Hero unten zurückbleiben, um Räuberleiter zu machen). Auf dem Stationsdach findet sich kaum Schutz vor dem erbarmungslosen Sand. Mit Hilfe der Sicherungskarabiner am Raumanzug können sich die Heroes trotz des Sturmes auf dem Dach bewegen. Das Sichtfeld ist aber stark eingeschränkt. Wenn die Heroes den kleinen Einstichen über das Dach folgen finden sie auf dem Dach, oberhalb der **Lobby** einen Abluftschacht mit einer losen Abdeckung. Durch Diesen kann **Animus** die Station beliebig betreten und verlassen. Wird die Abdeckung versiegelt kann Animus die Station bzw. das Lüftungssystem hier nicht mehr verlassen.

Wachraum

Diesen Raum können die Held*innen anfangs nur gewaltsam betreten. CL1M hält die Tür verschlossen und lässt niemanden hinein, der sich nicht ganz klar als Stationsleiter ausweisen kann.

Den Ausweis des Stationsleiters finden die Spielenden in **dessen Unterkunft**.

Dringen sie gewaltsam ein, greift der Roboter CL1M sie mit seinen Händen und notfalls mit einer Laserwaffe an, wobei er mit der Waffe den Raum in Brand setzt und die Bibel von Newman zerstört, die im Lager liegt, das an den Wachraum grenzt.

Kampfwerte: Leben: 100, Initiative: 10 + 1W10

Angriffsart	Angriffswert	Schaden
Mit den Händen	80	3W10



Mit der Laserwaffe	95	5W10 + 20
--------------------	----	-----------

Lager am Wachraum

Hier finden die Held*innen einen Chip.

Probe: Analysieren sie ihn, enthält er eine Art Virus, das dazu dient, einige wesentliche Schutzmechanismen der Stationssteuerung zu deaktivieren. Beispielsweise die Protokolle der Droiden und Anlagen sowie Notfall-Öffnungen und Einstiegscodes der Crew.

Außerdem finden die Spielenden hier eine Taschenbibel von Newman Daggert - allerdings nur, wenn CL1M nicht seine Laserwaffe benutzt und damit einen Brand ausgelöst hat.

Lobby

Raumbeschreibung: Vor euch öffnet sich ein großer, abgerundeter Aufenthaltsraum, in dessen Mitte eine Runde Tafel mit Stühlen daran steht. Außen an den Wänden stehen Bücherregale, es hängen Bilder an den Wänden und eine Sofaecke samt Bildschirm lädt zum Verweilen ein. Der Raum ist ordentlich und gut in Schuss. Kein Anzeichen, dass etwas nicht stimmen könnte ... bis auf die Stille.

Wenn es noch vor 14.00 Uhr ist:

Als ihr aus dem Fenster schaut sieht einer von euch für einen Augenblick, wie eine Gestalt im Raumanzug mit einer Helmlampe in Richtung Hangar läuft. Dann verschwindet die Silhouette auch schon wieder im dichten Staub des tobenden Sturmes.

Bei dieser Gestalt handelt es sich um **Newman Deggert**, der auf dem Weg in den Hangar ist, um seine Abreise von Dysnomia vorzubereiten und seine Gegenstände an Bord zu verstauen.

Auf dem Flur (Optional)

Dieses Ereignis ist optional und kann entfallen.

Hier hören die Held*innen, wie etwas sich in den Lüftungsschächten zu bewegen scheint. Sehen sie nach, entdecken sie allerdings nichts bis auf winzig kleine Einbuchtungen an der Innenseite des Schachtes - als habe jemand mit etwas Spitzem an die Innenseite gedrückt. Außerdem einen Fleck Flüssigkeit.

Mit passender Probe: *Es handelt sich um eine hydraulische Flüssigkeit modernsten Standards. So etwas wird nicht in alten Robotern verwendet, wie man sie auf einer solch mittelmäßig ausgestatteten Station findet.*

Herausragender Erfolg: *Die Einstiche erinnern den Untersuchenden an die Spuren eines Roboters, den der/die Held*in einmal im Militäreinsatz gesehen hat. Eine Art Attentäter-Droide. Klein aber effektiv.*

Diese Flüssigkeit ist gut brennbar.

Zimmer von Newman Deggert

Raumbeschreibung: Vor euch liegt ein eher karger und sporadisch eingerichteter Raum, der darauf schließen lässt, dass sein Bewohner nicht dauerhaft die Station bewohnt. Es liegen allerhand abgegriffene Bücher herum, die auf diverse Vorbewohner schließen lassen und es liegen nur farblich neutrale und sauber gefaltete Kleidungsstücke in den Schränken. Am Fußende des Bettes befindet sich ein Koffer. Bis auf ein paar Hygieneartikel ist dieser leer. Auch sonst findet ihr im Zimmer kein Stück Kleidung, das eindeutig einem dauerhaften Bewohner zuzuordnen wäre.

Die Uniform beziehungsweise Robe des Priesters trägt die Leiche von **Dillan Miller** im Freien.



Wenn die Spielenden sich das Bett oder den Boden darunter genauer ansehen:

Unter dem Bett weist der Boden Abriebe auf, die darauf schließen lassen, dass ein größeres Objekt aus Metall hier verstaut und mehrfach wieder hervorgeholt wurde. Eine Kiste oder ähnliches.

Dort befand sich der Staubbehälter für den Assasinen-Droiden Namens Animus.

Zimmer von Anik Bhat

Ihr betretet das Zimmer und seht eine Gestalt, die von der Decke hängt - den Rücken euch zugewandt. Das Zimmer wirkt etwas schmutzig, aber nicht völlig verwahrlost.

Probe auf Medizin: Die Person hat einen winzig kleinen Einstich am Hinterkopf. Für ungeübte Augen ist dieser gänzlich unter den schwarzen, dichten Haaren verborgen. Die Nadel drang bis in das Hirn und setzte dort scheinbar ein Gift frei, das den Mann umgehend tötete. Für Ungeübte sähe das hier wahrscheinlich aus wie ein Selbstmord aus.

Wenn die Spielenden sich weiter im Zimmer umschauchen sehen sie:

Auf dem Nachttisch liegen zahlreiche hinduistische Bücher gemischt mit Fantasy-Lektüre. Auf dem Schreibtisch ein Protokoll.

Inhalt des Protokolls

Tag 304

Eine der Grabungseinheiten fiel heute aus. Wir mussten bis hinter die Hügelkette fahren, um zu sehen was los war. Scheinbar war sie gestoppt, da das System eine Berührung mit einem Bauwerk registriert hatte. Vor dem Teil stand tatsächlich was. Eine Art ... Pyramide ... Wir kehrten zurück und erstatteten Bericht. Ich wurde auf meine Kabine geschickt ...

Tag 305

Wir untersuchten das Objekt. Es war wirklich eine Art Bauwerk. Die Kooperative gab den Befehl hinein zu sehen ... wir arbeiten daran ...

Tag 306

Wir haben es heute geschafft und das Bauwerk geöffnet. Darin befand sich ein Behälter aus Holz ... Holz! Wie kann das sein? Mit Metall beschlagen. Das Ding sah aus wie aus dem Mittelalter. Kaum haben wir der Kooperative davon berichtet, wurde eine Kommunikationssperre für uns alle verhängt. Na toll. Funkstille ... und ich durfte nicht mal schauen, was in dem Kasten ist.

Tag 307

Heute kam jemand an. Ich dachte erst, es sei ein Wissenschaftler, aber es ist ein Priester. Ein Priester! Könnte das hier noch gruseliger werden? Was ist in dem Ding? Ich darf nicht mehr raus und hänge den ganzen Tag in der Station herum, während Alvaro und dieser Newman mit dem Kasten herumhantieren. Mir ist das nicht geheuer.

Tag 308

Ich habe in der Nacht irgendwas gehört. Vielleicht nur eine Fehlfunktion, aber ... es klang, als wäre da was in den Schächten. Irgendwas bewegt sich in der Station. Als ich es meldete, wurde ich gleich hierher zurückgeschickt. Von Newman, diesem anmaßenden Arschloch. Ich bin wohl der Einzige, der versteht, was hier los ist. Miller hat er auch schon um den Finger gewickelt! Ich muss...

(Dann sind nur noch einige winzige Flecken auf der Seite, die wie Speichel aussehen.)

Zimmer von Elisa Jung

Dieses Zimmer ist fein-säuberlich aufgeräumt. Alles hat seinen Platz und ist penibel in Ordnung gebracht. Nur auf dem Kopfkissen sind einige Krümel Staub und Dreck.



Untersuchen die Held*innen die schmutzige Stelle auf dem Kopfkissen, sehen sie, dass diese aussieht wie zwei Fußspuren. Über dem Kissen ist eine Luke. Öffnen sie diese, finden sie darin Elisa Jung.

War der Strom ausgefallen, ist sie erstickt. Ansonsten ist sie verängstigt, aber lebt.

Probe auf passendes gesellschaftliches Talent: Man kann ihr "der Priester" entlocken. Ansonsten bleibt sie aber stumm.

In ihrer geballten Faust befindet sich eine Schlüsselkarte (Sicherheitsstufe 3).

Zimmer von Dilan Miller

Das Zimmer ist ganz normal eingerichtet und wirkt verlassen. Es ist überraschend aufgeräumt. Es befinden sich allerdings keine Schuhe im Zimmer. In einer Ecke steht ein großer Schrank.

Wenn die Held*innen in den Schrank sehen, greift sie plötzlich ein Droide (4NN1) an.

Leben	Waffe	Schaden
140	80 (mit Händen)	3W10

Schaffen sie es 4NN1 zu zerstören, geschieht nichts. Gelingt es ihnen 4NN1 zu hacken, erhalten sie von ihm den Code für den Zugang zum Ausgrabungsgerät 4.

Unterkunft des Stationsleiters (Juan Alvaro)

Als ihr den Raum betretet, seht ihr aus dem Augenwinkel plötzlich etwas in einem Lüftungsschacht verschwinden. Es bewegte sich sehr animalisch. Schwer zu sagen, was genau es war. Aber kurz darauf hört ihr einen Schrei, der hinter der zweiten Tür im Raum zu sein scheint. Dann einen dumpfen Knall und Stille.

Wenn die Held*innen sich im Zimmer umsehen, finden sie den Stationsleiter-Ausweis von Juan Alvaro. Er liegt in seinem Schreibtisch und enthält den Zugangscode zum Wachraum.

Die zweite Tür zum Hinterzimmer will nicht aufgehen. Allerdings gibt es einen Lüftungsschacht, der breit genug für eine/n der Held*innen sein dürfte.

Wenn eine/r von ihnen hineinkriecht, kommt das Ergebnis von **Umfrage 2 - Fund im Lüftungsschacht** zum Tragen.

Etwas Menschliches

Im Lüftungsschacht finden die Held*innen einen abgerissenen Fetzen Papier, der sich an einer Kante verhakt hat. Er kann vorsichtig entfernt und gelesen werden. Zwar ist der obere Teil abgerissen, aber auf dem unteren kann man noch folgende, handschriftlich (!) verfasste Zeilen lesen:

"...mir nun keine andere Wahl mehr. Mein einziger Weg meine Seele zu retten ist, mich ihm selbst auszuliefern. Ich muss selbst in die Arme des Herren treten, um noch von ihm angenommen zu werden, da meine Sünden zu schwer wiegen... Es tut mir leid, dass ich euch, meine Crew-Mitglieder, und auch euch, meine geliebte und ach so ferne Familie, zurücklassen muss. Besonders dich, Amilia. Wisse, dass ich dich immer geliebt habe und du stets das große Licht meines Lebens warst. Doch ich weiß, dass wir uns im Paradies wiedersehen werden.

Möge Gott euch schützen.

Dillen Miller "

Dies ist ein Teil des Abschiedsbriefes von Dillen Miller. Dieser ist von Newmann Deggert zum Selbstmord überredet worden, hat zuvor noch diesen Brief geschrieben und ihn Newmann Deggert anvertraut. Der hat



den Brief jedoch anstatt ihn den anderen Crew-Mitgliedern zu zeigen oder ihn an die Familie von Dillen zu senden in einem der Lüftungsschächte verschwinden lassen. Dort wäre der Brief eigentlich auch nach draußen geweht worden und für immer verschwunden, wenn er sich nicht an einer Kante verhakt hätte. Der abgerissene Teil ist endgültig verschwunden.

Etwas nicht Menschliches

Im Lüftungsschacht seht ihr winzig kleine Einbuchtungen an der Innenseite des Schachtes - als habe jemand mit etwas Spitzem an die Innenseite gedrückt. Außerdem einen Fleck Flüssigkeit.

Mit passender Probe: *Es handelt sich um eine hydraulische Flüssigkeit modernsten Standards. Sowas wird nicht in alten Robotern verwendet, wie man sie auf einer solch mittelmäßig ausgestatteten Station findet.*

Herausragender Erfolg: *Die Einstiche erinnern den Untersuchenden an die Spuren eines Roboters, den der Held einmal im Militäreinsatz gesehen hatte. Eine Art Attentäter-Droide. Klein aber effektiv.*

Diese Flüssigkeit ist gut brennbar.

Hinterzimmer

Hier finden die Held*innen die Leiche von Juan Alvaro und haben Zugang zu seinem Computer. Sie können die Lieferprotokolle abrufen. Juan Alvaro wurde eindeutig ermordet. In seiner Brust klafft eine große Wunde.

Liefernummer	Inhalt	Status
13451	Technische Bauteile (4)	vollständig
	Lebensmittel (5)	vollständig
13452	Lebensmittel (12)	vollständig
	Post (2)	vollständig
13453	Allgemeine Gebrauchsgegenstände (12)	vollständig
	Post (3)	vollständig
13454	Personen (1)	vollständig
	Technische Bauteile (45)	vollständig
	Lebensmittel (2)	vollständig
13455	Persönliche Gegenstände (1)	vollständig
	Lebensmittel (13)	vollständig
13456	Lebensmittel (4)	Unbestätigt
13457	Lebensmittel (4)	Unbestätigt

Event nach dem Hinterzimmer (Optional)

Dieses Event ist optional. Sollte es entfallen oder Animus den Spielenden entkommen, greift Animus die Held*innen an, sobald sie in der Ruine sind.

Wichtig: Wenn die Held*innen, nachdem sie im Hinterzimmer waren, wieder den Flur betreten, sehen sie die Kreatur Animus im Schatten. Sie können kaum etwas erkennen, aber irgendwas Lebendiges bewegt sich dort. Die Kreatur bewegt sich erst, wenn die Held*innen versuchen, in ihre Richtung zu kommen. Dann verschwindet sie in den Rohren der Wand und greift aus diesen heraus an.

Kampfverhalten:

- Sind die Spielenden leise, stoppen die Angriffe abrupt, da Animus' Sensoren auf Schall reagieren, wenn er nicht sieht
- Sie können ihn also nur mit anhaltendem Lärm herauslocken



- Seine Rüstung ist anfällig für Hitze und Kälte
- Locken sie ihn für den Kampf in die Küche, bricht ein Feuer aus, wenn jemand schießt.

Die Kampfwerte sind **hier** zu finden.

Loot: Sie erhalten eine Art "Schlüssel" mit der Aufschrift "A4" darauf.

Hangar

Vor 14:00 Uhr

Hier treffen die Held*innen Yuri an, der das Raumschiff belädt. Er hat eine Verladeliste. Der dritte Eintrag ist erst nachträglich per Hand ergänzt worden.

Nummer	Objekt	Einheiten
4351	Abfall	4
3416	Geförderte Rohstoffe	14
6153	Cargobox	1

Wollen die Held*innen die Box öffnen, dauert das eine ganze Weile, außer sie haben den Cargo-Code. Diesen trägt Newman Deggert bei sich.

Wenn sie die geförderten Rohstoffe durchsuchen, sind darin in Wahrheit Unmengen von Lebensmitteln.

Genau um 14:00 Uhr

Pater Deggert greift Yuri an, nachdem er Yuri nicht davon überzeugen konnte, die Ladung (die Cargobox) aufzunehmen, obwohl sie nicht auf dem Verzeichnis stand. Daraufhin erschoss Deggert Yuri.

- wenn die Spielenden zu diesem Zeitpunkt da sein sollten, dann bekommen sie die Diskussion mit
 - werden sie von Daggert bemerkt, fällt kein Schuss und er erschießt ihn später
 - sollten sie sich erfolgreich anschleichen, ohne das Daggert es mitbekommt, bekommen sie den kompletten Ablauf der Szene mit, inklusive des Schusses
 - daraufhin könnten die Spielenden Daggert zur Rede stellen --> Eventuell Kampf mit Newman Daggert.

Nach 14:00 Uhr

Der Hangar ist verschlossen. Wenn sie sich dennoch Zutritt verschaffen, finden sie Yuri erschossen. Die Ladeliste in seiner Hand, aber eine Kiste fehlt. Von der Cargobox gibt es keine Spur. In dieser Box befindet die uralte Steintafel mit den 10 Geboten.

- Eventuell verschoben oder aufgehoben durch Genau um 14:00 Uhr Option

Ab 18:30 Uhr

Die Tür des Hangars steht wieder offen. Newman Deggert trifft letzte Vorbereitungen für seine Abreise.



Ab 19:00 Uhr

Szene: Die Held*innen treffen auf Newman Deggert, der gerade einen Verladewagen abstellt. Er reagiert verängstigt und gibt sich als Dillan Miller aus. Er trägt auch dessen Kleidung. Erkennen sie nicht, dass es sich um Dillan Miller handelt, erzählt er ihnen, dass alle tot seien und eine Art "Wahnsinn" auf der Station umging. Er konnte als Einziger entkommen und verbrachte die Zeit im Hangar und bei den Ausgrabungsgeräten. Sie sollten schnell fliehen und er würde ihnen auf NIKOW alles erzählen.

Bemerken sie die Ladung oder sprechen ihn darauf an, werden seine Ausreden fadenscheinig und es offenbart sich mehr und mehr, dass etwas nicht stimmt. Wollen sie in die Kisten sehen, wird er aggressiv und zieht blitzschnell eine Pistole. Er schießt auf den Spielenden, welcher versucht die Kiste zu öffnen...

In der Kiste finden die Held*innen dann schließlich den Grund für all die Aufregung. Zwischen Verpackungsmaterial holen sie eine steinerne Tafel hervor. Sie drehen sie um und darauf stehen wieder Schriftzeichen. Der Bordcomputer beginnt die Übersetzung, während sie weiter durch das All gleiten. Nach einem kurzen Moment beginnt die Software zu lesen:

"Das erste Gebot Ich bin der Herr, dein Gott. Du sollst keine anderen Götter haben neben mir.

Das zweite Gebot Du sollst den Namen des Herrn, deines Gottes, nicht missbrauchen...."

Und hier... Endet unser Abenteuer

Duschen

In den Duschen steht kein Wasser. Sie wurden offensichtlich schon eine Weile nicht mehr benutzt. Allerdings stehen an zwei Stellen Rinnsale aus ungewöhnlichem, schwarzem Dreck.

Passende Probe: Es handelt sich um Staub von gebrannten Ziegeln. Etwas, das hier oben auf keinen Fall vorkommen dürfte.

Dieser Staub ist aus **der Ruine**.

Im Freien

Uraltes Objekt gefunden (Steintafel mit den 10 Geboten)

Ortsbeschreibung: *Es tobt weiterhin ein furchtbarer Sturm.*

Sollte bei der ersten Umfrage die Option "Attentat" gewählt worden sein, dann ist der Luftfilter eines/einer Held*in sabotiert. Draußen dringt plötzlich Staub in den Anzug und die Luft entweicht. Wenn die anderen Held*innen es nicht schnell schaffen, ihre/n Kamerad*in wieder in die belüftete Station zu bringen, dann erstickt dieser.

Untersuchen die Held*innen die Außentür, entdecken sie hier eine Vielzahl von Kerben und Dellen, so als habe jemand oder etwas versucht, mit Gewalt ins Innere der Anlage zu kommen.

Die Held*innen finden im Innenhof eine Leiche in Priester-Kleidung. Die Anzeige auf dem Anzug zeigt, dass der Sauerstoffvorrat leer ist. Wenn die Spielenden gut aufgepasst haben, merken sie hier allerdings, dass der Person der Bart fehlt. An sich wirkt die gesamte Kleidung etwas zu groß.

Probe auf Medizin: Diese Person ist nicht erstickt, sondern hat sich selbst mit einer Überdosis Schlaftabletten das Leben genommen.

Die Leiche ist in Wahrheit **Dillan Miller**, der von **Pater Deggert** hier platziert wurde, um den Verdacht von sich abzulenken.



Bei der Leiche finden die Spielenden folgenden Brief. (Dieser wurde von Degert geschrieben, um seine Spuren zu verwischen.)

Bruder Jakobius,

eilt nach Dysnomia. Uns wurden Informationen zugespielt, die auf einen Gegenstand höchster Bedeutung für unseren Glauben schließen lassen, der dort gefunden wurde. Unsere Lehren sind in Gefahr! Bringt ihn daher zu uns. Höchste Geheimhaltung. Kein Aufsehen. Keine Zeugen!

Das Konzil

WC

In einem WC finden sich Reste von Stoff, die jemand versucht hat, im Klo herunterzuspülen. Es sind allerdings nur winzige Reste und es ist schwer zu sagen, von wem oder was sie stammen, ohne weitere Teile des Kleidungsstückes.

Lager

Hier steht der Tank für die organischen Abfälle. Eine/r der Held*innen kann ihn untersuchen.

Darin finden sie Stoffreste von Kleidung mit einem Label. "DM" Steht darauf.

Flüssigkeit

Bei der Flüssigkeit handelt es sich um die gleiche, exotische Flüssigkeit, für moderne, hydraulische Anlagen, welche die Held*innen schon in den Luftschächten finden konnten.

Mit passender Probe: *Es handelt sich um eine hydraulische Flüssigkeit modernsten Standards. Sowas wird nicht in alten Robotern verwendet, wie man sie auf einer solch mittelmäßig ausgestatteten Station findet.*

Herausragender Erfolg: *Die Einstiche erinnern den Untersuchenden an die Spuren eines Roboters, den der Held einmal im Militäreinsatz gesehen hatte. Eine Art Attentäter-Droide. Klein aber effektiv.*

Diese Flüssigkeit ist gut brennbar.

Gegenstand

Welchen Gegenstand die Held*innen finden hängt von **Umfrage 1** des Abenteuers ab.

Wurde ein Attentat verübt, finden die Held*innen den Luftfilter eines Raumanzugs.

Wenn die Held*innen nie ihre Anzüge aus den Augen lassen und keine Manipulation ihrer Anzüge möglich war, finden die Held*innen hier einen besseren Raumanzug. In diesem kann sich ein Spielender so viel angenehmer bewegen, dass er keinen Malus auf Geschicklichkeitsproben o.ä. hat.

Wurde eine Sabotage verübt, finden die Held*innen einige Kabel und andere elektrische Bauteile. Diese gehören offenbar in einen Herd. (Aus diesem wurden sie nämlich entfernt, um einen Brand auszulösen.)

E-Raum

Der Elektronik-Schaltraum liegt aus Brandschutzgründen außerhalb der eigentlichen Anlage YUKA 1. Er wird durch eine kleine Tür gesichert.

Zum Öffnen ist eine Probe auf Kraft oder Mechanik nötig.

Wenn der Strom ausgefallen ist:

Im Inneren ist es fast komplett dunkel. Dafür liegt eine kleine Taschenlampe neben dem Eingang. Ein gewaltiger Schaltkasten hängt an der hinteren Wand des Raumes und unzählige Kabel laufen hinein. Durch den Sturm

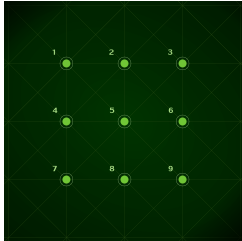


wurde eine Menge Staub aufgewirbelt, der nun im Schein der Lampe tanzt. Der Kasten ist durch ein Rätsel gesichert, welches zu lösen ist, um ihn öffnen zu können.

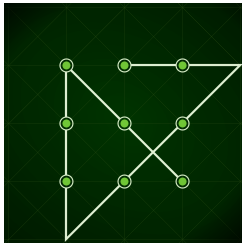
Schaltungsrätsel - Alle 9 Metallstäbchen müssen mit einem Kabel verbunden werden

Neben dem Kasten hängt ein kleiner Zettel, auf dem die Regeln des Rätsel stehen.

1. Das Rätsel muss mit einem einzigen Kabel gelöst werden.
2. Das Kabel darf am Ende nur aus 4 geraden Teilstücken bestehen.



Hier ist das Rätsel



Hier ist die Lösung

Kantine

Der Raum ist groß. Überraschend groß. Er wirkt aber sauber und gut in Schuss. In einer Ecke zieht ein Putzroboter seine Bahnen. Oben auf ihm sitzt ein Wassertank und unten wischt er fleißig den Boden. Ein Saugrüssel reinigt die Tische.

Charakteren mit stellarem-urbanem Wissen ist klar, dass es ungewöhnlich ist, den Boden mit Wasser zu wischen. Wasser ist hier eine seltene Ressource, die umständlich herangeschafft werden muss.

Der Roboter spricht nicht und kann nur ausweisen. Er hat aber ein Bedieninterface.

Durch entsprechende Interaktion mit dem Roboter und Wissen in Programmierung/Hacken oder ähnlichem können die Held*innen erkennen, dass an diesem Roboter herumgefummelt wurde. Eigentlich sollte er kein Wasser, sondern einen Reinigungsschaum benutzen.

Küche

Als ihr die Küche betretet, ist dort das Licht ausgeschaltet.

Wenn in der **ersten Umfrage** die Sabotage gewählt wurde, dann bricht ein Feuer aus, sobald der Lichtschalter betätigt wird.

Wird das Feuer nicht schnell gelöscht, nimmt die Station Schaden.

Raumbeschreibung - Vor dem Feuer:

Hier ist alles sehr aufgeräumt (außer nach dem Feuer) allerdings ist auffällig, dass keinerlei Lebensmittel zu finden sind. Die Schränke wirken geplündert und nur einzelne Packungen liegen noch herum.

Nach dem Feuer:

- Wurde das Feuer schnell gelöscht, ist nur ein kleiner Teil der Küche verbrannt. Den Held*innen fällt aber durchaus noch auf, dass es keinerlei Lebensmittel mehr gibt.
- Wurde das Feuer nicht rechtzeitig gelöscht, ist die ganze Küche verbrannt und es können keine Hinweise mehr gefunden werden.

Ausgrabungsgeräte

Alle sind verlassen aber noch üppig mit Staub gefüllt, der allerdings schon eine Weile zu liegen scheint. Auf ihrer Außenseite ist jeweils groß der jeweilige Buchstabe angebracht.

Held*innen mit Wissen über den Abbau von Staub ist klar, dass der Staub eigentlich immer aufgewirbelt werden müsste, um transportfähig zu bleiben. Kommt er zum liegen, kann die Produktion nicht erfolgen.

Ausgrabungsgerät 4

Als ihr euch den Geräten nähert, hallen eure Schritte laut von den Wänden wieder. Das Gerät ist völlig leer. Allerdings sieht man auf dem Boden Schleifspuren eines viereckigen Objektes. Weiter oben im zylindrischen Korpus entdeckt ihr einen kleinen Kasten, der knapp auf einer Kante steht, jedoch noch nicht zu kippen scheint.

Der Kasten kann entweder durch lange, anhaltende (Schall-)Schwingungen (Lärm oder Gesang) zum Fall gebracht werden oder durch andere, kreative Lösungen.

Der Kasten enthält protokollierte Daten der Ausgrabung einer alten Ruine. Der Standort wird auf der Karte der Held*innen markiert.

Die Ruine

Ihr tretet in einen uralten, tempelartigen Komplex ein. Alles ist vermodert und uralt. Allerdings wirkt der Boden aufgewühlt. Viele Füße sind darüber gelaufen. Die Wände sind übersät mit ungewöhnlichen Schriftzeichen (Alt-Hebräisch). Nach einer Weile des Herumirrens kommt ihr in einen Raum, der wie eine Art Zentrum wirkt. Genau in der Mitte des Raumes steht eine steinerne Empore, auf der scheinbar einst etwas lag. Etwas Eckiges, das nun verschwunden ist.

Bei dem fehlenden Objekt handelt es sich um die Steintafel mit den 10 Geboten in Alt-Hebräisch.

Sollten die Spielenden diesen Ort betreten und Animus noch am Leben sein, dann werden sie hier von Animus angegriffen. Die Kampfwerte sind **hier** zu finden.

NPCs**Menschen****Yuri Gagarin**

Blond. Kantig und etwas aus der Form ... vielleicht auch etwas mehr. Er trägt einen Arbeitsoverall der mehr aus Aufnähern als aus Overall besteht und mit verschiedensten Werkzeugen vollgestopft ist, die man eben so brauchen könnte, um ein Schiff zu reparieren oder eine Dose Ravioli zu öffnen.



Yuri ist benannt nach seinem Urgroßvater, einem berühmten Raumfahrer, wie er selbst sagt. So strebte auch Yuri eine Karriere in der Raumfahrt an. Trotz seines nicht zu unterschätzenden Talentes reichte es allerdings nicht zu mehr als einem Frachterpiloten, dessen Können von seinem Arbeitgeber stets an den Meistbietenden verkauft wird. Sein Auftraggeber ist allerdings seit nun schon 8 Monaten die Dysnomia Minen-Gesellschaft.

Er mag Roboter nicht besonders, was es erschwert ihn zu überreden, wenn einer anwesend ist.
 Er kann verraten, dass zuletzt ein Priester auf die Station geschickt wurde. Ein gewisser "Newman Deggert". Sprach nicht viel. 2 Wochen dürfte das her sein.
 Er selbst hat seit etwa 3 Wochen mit niemandem auf Dysnomia gesprochen. Das ist schon eher ungewöhnlich, da zumindest "Elisa Jung" sonst ganz nervös auf ihre Post wartet und sie ihm noch in der Schleuse aus der Hand reißt.

Handeln: 20		Wissen: 10		Soziales: 10	
Geistesblitzpunkte: 2		Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 1	
Raumschiffe fliegen	60 + 20 = 80	Sinnesschärfe	20 + 10 = 30	Menschenkenntnis	40 + 10 = 50
Faustkampf	40 + 20 = 60	Stellares-urbanes Wissen	30 + 10 = 40	Lügen	30 + 10 = 40
Zeichen	30 + 20 = 50	Geschichtswissen	10 + 10 = 20	Überreden	30 + 10 = 40
Mechanische Reperaturen	60 + 20 = 80	Russisch	40 + 10 = 50		
Rennen	10 + 20 = 30				

Newman Deggert

Er ist Mitte dreißig, wirkt ruhig und besonnen, aber auch so, als verberge er etwas. Sein Bart ist bereits leicht ergraut und das Haar trägt er zu einer Art moderner Tonsur rasiert. Sein futuristisches Gewand hat einen Priesterkragen und er trägt eine Umhängetasche aus Stoff. Seine Statur ist für ein Priester ungewöhnlich trainiert.

Er wurde vom Vatikan entsandt, das Objekt zu bergen. Um jeden Preis.
 Er hat die anderen Crewmitglieder mithilfe eines Attentat-Roboters (**Animus**) töten lassen bzw. ihnen Selbstmordgedanken eingeedet (nur den christlichen Mitgliedern der Crew: Juan, Elisa und Dillan). Dies gelang nur bei Dillan Miller.
 Er hat das Objekt (Steintafel mit den 10 Geboten) bereits in der Cargobox zum Hangar gebracht, wo er Yuri tötete.
 Er tötete Dillan, indem er ihn zum Selbstmord überredete. Dann nahm er dessen Leiche, als er von der Ankunft der Gruppe erfuhr, und legte ihr die eigene Ersatzkleidung an, um seine Spuren zu verwischen.
 Deggert trägt den Schlüssel für die Cargobox bei sich.

Braucht die Fähre der Gruppe um von Dysnomia zu entkommen, darf aber keine Zeugen zurücklassen.

Kampfwerte: Leben: 140, Rüstung: 30, Initiative: 15 + W10

Angriffsart	Angriffswert	Schaden
-------------	--------------	---------



Dolch	90	5W10
Laserwaffe	85	9W10

Handeln: 15		Wissen: 10		Soziales: 15	
Geistesblitzpunkte: 2		Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 2	
Dolche	30 + 15 = 45	Hacken	50 + 10 = 60	Menschenkenntnis	40 + 15 = 55
Laserwaffe	70 + 15 = 85	Kirchliche Lehren	40 + 10 = 50	Lügen	40 + 15 = 55
Schleichen	30 + 15 = 45	Sinnesschärfe	10 + 10 = 20	Manipulieren	70 + 15 = 85
Mechanik	20 + 15 = 35				

Anik Bhat

Wird von den Held*innen tot und scheinbar erhängt (eigentlich durch einen Stich in den Nacken ermordet) gefunden.

Er ist etwa 20 Jahre alt und hat freundliche, braune Augen. Seine Statur ist hager und sein Haar dicht, schwarz und halblang.

Er stammt aus Indien und fand nach seinem mittelmäßigen Studium zunächst keine bessere Stelle. Er arbeitet als Aushilfsmechaniker auf der Station.
Er ist ein sehr religiöser Mensch.

Elisa Jung

Die junge Frau ist sehr zierlich. Ihre Brille ist etwas zu groß für ihr schmales Gesicht und die kurzen braunen Haare sind wild durcheinander. Sie trägt durchgeschwitzte Arbeitskleidung.

Sie arbeitet als Mechanikerin auf der Station.
Elisa ist völlig lethargisch und gibt kaum einen Ton von sich, der nicht Wimmern und Weinen wäre. Nur mit viel Mühe kann man aus ihr die Worte "Der Priester" herausbekommen.

Juan Alvaro

Juan wird im verschlossenen Hinterzimmer seiner Unterkunft von Animus getötet, während die Heldinnen im Nebenzimmer sind.

Er war der Stationsleiter von YUKA1 und ein sehr intelligenter Mann. Mit 1,64 nicht gerade groß gewachsen und vielleicht ein wenig zu sehr vom Guten in allen Menschen überzeugt. Er trägt einen Schnauzbart und wirkt mit seinen 50 Jahren müde und erschöpft. Yuka1 ist nicht gerade das, was er sich immer erhofft hatte, aber er trägt die Stellung mit Würde. Sein Körperbau ist schlank und er hat ungewöhnlich große Hände mit Schwelen und Furchen durch die vielen Jahre harte Arbeit.

Dillan Miller

Dillan wurde von Deggert zum Selbstmord überredet. Danach steckte Deggert ihn in eine Priesterrobe sowie einen Raumanzug und legte seinen Körper außerhalb der Station ab.



Er ist etwa 35 Jahre alt und hat dunkles Haar. Dillan ist rasiert und von sportlich schmaler Statur. Er ist der Ingenieur der Station und kümmert sich hauptsächlich um die Instandhaltung der Ausgrabungsmaschinen.

Roboter

CL1M

Ein typischer Hilfsdroide, wie es sie auf den meisten Stationen gibt. Sie sind recht kostspielig und werden daher auch oft über die eigentlich verlässliche Nutzungszeit hinaus verwendet. Als Ausgabe der früheren Generation sieht CL1M noch stark wie ein Metallskelett aus und auch seine Sprache wirkt wenig natürlich.

Sein Wesen ist neutral freundlich, aber er gibt seine Informationen erst mit steigender Sicherheitsstufe frei. Dringen die Held*innen gewaltsam in die Anlage ein, erfahren sie gar nichts von CL1M. Er greift sie stattdessen an. Wenn sie ihn töten, können sie seinen Speicher auslesen.

Kampfwerte: Leben: 140, Initiative: 15 + 1W10

Angriffsart	Angriffswert	Schaden
Hände	80	3W10
Laserwaffe	95	5W10+20

Stufe 1

Sie befinden sich auf Dysnomia, dem einzigen bekannten Satelliten des Zwergplaneten Eris. Die Minenrechte auf diesem Mond liegen bei der Dysnomia-Minen-Kooperative und diese betreibt seit genau 11 Monaten die Station "Yuka", in welcher wir uns gerade befinden. Bitte melden Sie sich für weitere relevante Informationen zu gängigen Abläufen beim Stationsleiter.

Stufe 2

Eine nicht unrelevante Fehlfunktion der Grabungsgeräte legt die Station seit nun mehr 4 Wochen in ihrer Funktion lahm. Informationen zum Ursprung der Fehlfunktion erfordern eine höhere Sicherheitsstufe.

Stufe 3

Bei Ausgrabungen stieß man auf ein Objekt, das für vielfältige Differenzen innerhalb der menschlichen Besatzung von Yuka sorgte. Aus diesem Grund wurde das Objekt vorerst zur Verwahrung in das Ausgrabungsgerät mit der Nummer 4 gebracht. Ich markiere das Gerät auf Ihrer Karte.

4NN1

Leben	Waffe	Schaden
140	80 (Hände)	30

Schaffen es die Held*innen 4NN1 zu zerstören, geschieht nichts. Gelingt es ihnen 4NN1 zu hacken, erhalten sie von ihm den Code für den Zugang zum Ausgrabungsgerät 4.

Animus

Der Droide des hohen Konzils wurde zu genau einem Zweck entworfen: stilles Töten. Er mag nicht sehr robust sein, aber dafür sehr wendig und hinterlistig, wenn er richtig eingesetzt wird. Seine Struktur erinnert an eine Art Tausendfüßler. Ein langer Leib mit einem Vorderkörper, der sich aufrichten und dort einen tödlichen Dorn ausfahren kann. Auf seinem Kopf prangt ein kleines goldenes Kreuz.

Er ist sehr anfällig gegen Feuer.



Kampfwerte: Leben: 150, Initiative: 20 + 1W10

Angriffsart	Angriffswert	Schaden
Stachel	80	7W10
Laser	70	8W10

Sonstige Werte: Verbergen (70)

ZUSAMMENGEFASSTE ZEITACHSE

7:00 Uhr - Station Nikow 4: Zusammentreffen der Held*innen auf der Station Nikow 4.

7:30 Uhr - Station Nikow 4: Abholung der Held*innen durch die Fähre.

11:00 Uhr Ankunft auf Dysnomia: Die Held*innen erreichen Dysnomia und können sich ab hier frei bewegen. Wahrscheinlich gehen sie aber zuerst zur Station Yuka1. Yuri entlädt in der Zwischenzeit die Raumfähre im Hangar.

12:00 Uhr - Umfrage: Passiert ein Attentat oder eine Sabotage, ohne das die Spielenden es merken?

13.30 Uhr - Deggert geht zum Hanger: Deggert geht zum Hangar, um seinen Abflug vorzubereiten. Er kann von der Lobby gesehen, aber nicht erkannt werden.

14:00 - Kampf im Hangar: Die Held*innen hören Schüsse aus Richtung des Hangars. Sehen sie den Hangar auch, dann erkennen sie, dass das Rolltor geschlossen wird.

Ab 18:30 - Am Hangar: Der Hangar ist plötzlich offen. Dort finden die Held*innen Yuris Leiche. Alles weitere ist **hier** beschreiben.

Ab 19:00 Uhr am Schiff im Hangar: Newmann Deggert ist zur Abreise bereit. Bald sollten die Held*innen auftauchen, um ihn zu stoppen.

... Ende des Abenteuers ...



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. September 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., <https://howtobeahero.de>

ENTHALTENE SEITEN

1. Dysnomia – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Dysnomia&oldid=31446>

