ALEX NOURNEY

Kerndaten

›› Alter: 43
›› Beruf: TECHNIKER_IN
›› Angestelltenverhältnis: UNGEKÜNDIGT

SOLAR ORE & GAS
CREATING TOMORROW'S FUTURE – TODAY

Hintergrund

›› Du und Čapek, ihr seid seit ewig ein eingespieltes Wartungsteam für die Firma S.O.G. – Solar Ore and Gas. Die Firma betreibt überall im Sonnensystem Bergbauplattformen. Diese laufen weitestgehend autark, aber hin und wieder geht etwas schief und dann müsst ihr ran. So kommt es, dass ihr schon seit Jahren durch das Sonnensystem gondelt, nur unterbrochen von Episoden des Stasisschlafes.

›› Eigentlich hättest du das alles gar nicht mehr nötig. Du hast genug Geld, um dich zur Ruhe zu setzen. Aber es macht dir Spaß und zu Hause wartet niemand auf dich. Auch wenn du dir das wünschen würdest.

›› Euer aktueller Auftrag bringt euch auf den Neptun-Mond Despina. Die dort befindliche Bergbaustation Goliath sendet eine Störmeldung, mit der die KI, welche die Anlage steuert, nicht selbst klarkommt. Also müsst ihr herausfinden, was genau das Problem ist, und es beheben.

›› Kaigo ist deine beste Freundin, fast schon eine Schwester. Sie ist die Frau, die du als Trauzeugin wählen würdest. Sie wäre die Taufpatin deiner Kinder. Sie wäre diejenige die du an deinem Sterbebett sehen wolltest. Du hast sie sogar als Erbin eingesetzt. Davon weiß sie aber nichts. Wenn ihr mal irgendwann genug Geld zusammen habt, willst du gemeinsam mit ihrer Familie auf der Erde alt werden. Denn im Gegensatz zu dir hat sie eine Familie.

›› Aber jetzt gilt es erst mal, diese Bergbaustation in Schuss zu bringen. Euer Raumschiff setzt auf Despina zur Landung an. Die Hangar-Tore sind geöffnet und nach dem Druckausgleich kann es losgehen.

Attribute

	wert [x5]	
STÄRKE	10 [50]	
KONSTITUTION	13 [65]	{kompakt}
GESCHICKLICKEIT	14 [70]	{geschickt}
INTELLIGENZ	10 [50]	
ENTSCHLOSSENHEIT	13 [65]	{unnachgiebig}
CHARISMA	09 [45]	{nervig}

Abgeleitete Werte

	aktuell	max
TREFFERPUNKTE	[ ]	12
WILLENSKRAFTPUNKTE	[ ]	13
STABILITÄTSPUNKTE	[ ]	65
BELASTUNGSGRENZE	[ ]	

Psyche

Stabilitätsverluste ohne weitere Folgen
Gewalt [ ][ ][ ] abgehärtet
Hilflosigkeit [ ][ ][ ] abgehärtet

Motivationen & psychische Störungen
›› Ist von eigener Meinung überzeugt
›› Handelt aus Lust
›› Fokus auf Freunde
›› Schaut gerne in die Zukunft
›› Neigt zu ungesundem Kaffeekonsum

Bindung: Kaigo Čapek (beste Freundin)

Besitz

›› Arbeitsoverall der Solar Ore & Gas (mit Namensschild: „Alex N.")
›› Magnetstiefel

Fertigkeiten

Anthropologie.....[00%]
Archäologie.....[00%]
Artillerie.....[00%]
Athletik.....[40%]
Buchführung.....[40%]
Bürokratie.....[10%]
Erste Hilfe.....[30%]
Fahren.....[40%]
Forensik.....[00%]
Geschichte.....[40%]
Handwerk.....[00%]
├ Mechanik.....[60%]
└ Elektrotechnik.....[40%]
Heimlichkeit.....[10%]
Informatik.....[40%]
Kriminologie.....[10%]
Kunst.....[00%]
└ Literatur.....[60%]
Mathematik.....[00%]
Medizin.....[00%]
Militärwissenschaft..[00%]
Nahkampfwaffen.....[30%]
Naturwissenschaft....[00%]
├ Physik.....[40%]
└ Chemie.....[40%]
Navigation.....[20%]
Okkultismus.....[10%]
Pharmazie.....[00%]
Psychologie.....[10%]
Psychotherapie.....[10%]
Rechtswesen.....[00%]
Reiten.....[10%]
Religion.....[10%]
Schusswaffen.....[20%]
Schwimmen.....[20%]
Sprengstoffe.....[40%]
Steuern.....[00%]
└ Raumschiffe.....[40%]
Suchen.....[40%]
Träumen.....[__%]
Traumlandwissen.....[__%]
Überlebenskunst.....[10%]
Überwachen.....[00%]
Überzeugen.....[40%]
Unnatürliches Wissen.[__%]
Verkleiden.....[10%]
Wachsamkeit.....[20%]
Waffenloser Kampf.....[40%]

Hinweis: Gestalte Alex' Geschlecht und Aussehen nach deiner Wahl. Kaigo Čapek ist auf diesem Bogen weiblich beschrieben; dies kann in deiner Spielrunde anders aussehen.

KAIGO ČAPEK

Kerndaten

>> Alter: 40
>> Beruf: TEAMLEITER_IN
>> Angestelltenverhältnis: UNGEKÜNDIGT

SOLAR ORE & GAS
CREATING TOMORROW'S FUTURE – TODAY

Hintergrund

>> Was andere über dich wissen: Du und deine Kollegin Nourney seid seit ewig ein eingespieltes Wartungsteam für die Firma Solar Ore and Gas. Die Firma betreibt überall im Sonnensystem Bergbauplattformen. Euer aktueller Auftrag bringt euch auf den Neptun-Mond Despina. Die dort befindliche Station Goliath sendet eine Störmeldung, mit der die KI, die die Anlage steuert, nicht selbst klarkommt. Also müsst ihr dran. Ihr müsst herausfinden, was genau das Problem ist, und es beheben.

>> Was nur du weißt: Nourney geht dir auf die Nerven. Sie redet davon, mit dir und deiner Familie alt zu werden. Aber mit Nourney in der Nachbarschaft zu leben, ist auch nicht gerade dein Wunschtraum. Außerdem hast du mitbekommen, dass dich Nourney in ihr Testament aufgenommen hat. Vermutlich weiß sie nichts davon, dass du informiert wurdest, weil sie es dir nicht selbst gesagt hat. Aber du hast eine Nachricht von dem Notar erhalten, von der sie offenbar nichts weiß. Also warum nicht zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen? Bei der Wartung der Reaktoren eures Schiffes bleiben stark abgereicherte Plutonium-Isotope übrig. Diese sind ungefährlich, wenn man sie sofort fachgerecht entsorgt. Du hast aber schon vor einer Weile angefangen sehr geringe Mengen davon an Nourney zu verfüttern. Du musst behutsam vorgehen, weil die Medpods und die Stasis-kapseln sonst Alarm schlagen. Zugegeben … ein Wenig hast du an den MedPod manipuliert. Nur um sicher zu gehen. Aber bald wird es soweit sein, dass bei ihr der Krebs diagnostiziert wird und du ihr am Sterbebett die Hand halten kannst. Dann kannst du endlich mit dem Erbe in den Ruhestand und zurück zu deiner Familie.

Bis dahin spielst du das Spiel mit.

Aber jetzt gilt es erstmal diese Bergbaustation in Schuss zu bringen. Euer Schiff setzt auf Despina zur Landung an. Die Hangar-Tore sind geöffnet und nach dem Druckausgleich kann es losgehen. Ein Schritt nach dem anderen.

Attribute

	wert [x5]	
STÄRKE	09 [45]	
KONSTITUTION	10 [50]	
GESCHICKLICKEIT	12 [60]	
INTELLIGENZ	12 [60]	
ENTSCHLOSSENHEIT	14 [70]	{willensstark}
CHARISMA	05 [75]	{angenehm}

Abgeleitete Werte

	aktuell	max
TREFFERPUNKTE	[ ]	10
WILLENSKRAFTPUNKTE	[ ]	14
STABILITÄTSPUNKTE	[ ]	70
BELASTUNGSGRENZE	[ ]	

Psyche

Stabilitätsverluste ohne weitere Folgen
Gewalt [ ][ ][ ] abgehärtet
Hilflosigkeit [ ][ ][ ] abgehärtet

Motivationen & psychische Störungen
>> Schmiedet gerne einen Plan
>> Handelt aus Zorn und Gier
>> Ist zuverlässig
>> Fokus auf Sicherheit
>> Lebt eigene Werte

Bindung: Alex Nourney (Kollegin/Feindin)
Bindung: Ehepartner [Wert 12]
Bindung: Sohn [Wert 12]

Besitz

>> Arbeitsoverall der Solar Ore & Gas (mit Namensschild: „Kaigo Č.")
>> Magnetstiefel

Fertigkeiten

Anthropologie.....[00%]
Archäologie.....[00%]
Artillerie.....[00%]
Athletik.....[40%]
Buchführung.....[40%]
Bürokratie.....[10%]
Erste Hilfe.....[30%]
Fahren.....[40%]
Forensik.....[00%]
Geschichte.....[40%]
Handwerk.....[00%]
├ Mechanik.....[60%]
└ Elektrotechnik.....[40%]
Heimlichkeit.....[10%]
Informatik.....[40%]
Kriminologie.....[10%]
Kunst.....[00%]
└ Literatur.....[60%]
Mathematik.....[00%]
Medizin.....[00%]
Militärwissenschaft..[00%]
Nahkampfwaffen.....[30%]
Naturwissenschaft....[00%]
├ Physik.....[40%]
└ Chemie.....[40%]
Navigation.....[20%]
Okkultismus.....[10%]
Pharmazie.....[00%]
Psychologie.....[10%]
Psychotherapie.....[10%]
Rechtswesen.....[00%]
Reiten.....[10%]
Religion.....[10%]
Schusswaffen.....[20%]
Schwimmen.....[20%]
Sprengstoffe.....[40%]
Steuern.....[00%]
└ Raumschiffe.....[40%]
Suchen.....[40%]
Träumen.....[__%]
Traumlandwissen.....[__%]
Überlebenskunst.....[10%]
Überwachen.....[00%]
Überzeugen.....[40%]
Unnatürliches Wissen.[__%]
Verkleiden.....[10%]
Wachsamkeit.....[20%]
Waffenloser Kampf.....[40%]

Hinweis: Gestalte Kaigos Geschlecht und Aussehen nach deiner Wahl. Alex Nourney ist auf diesem Bogen weiblich beschrieben; dies kann in deiner Spielrunde anders aussehen.

JURY L.

Kerndaten

›› Alter: 39
›› Beruf: ???
›› Angestelltenverhältnis: ???

SOLAR ORE & GAS
CREATING TOMORROW'S FUTURE – TODAY



Hintergrund

›› Du wirst wach. Langsam merkst du, wie das Gefühl für Schwerkraft, für Oben und Unten zurückkehrt. Du hörst ein metallisches Surren vor deinem Gesicht. Du öffnest die Augen. Eine Glasplatte fährt zurück. Offensichtlich befindest du dich in einer Stasiskapsel. Das erklärt auch den Geschmack nach Ozon und Eisen in deinem Mund. Du schälst dich aus der Stasiskapsel und streckst deine schmerzenden Muskeln. Du bist noch immer desorientiert. Das ist nicht normal.

›› Neben der Kapsel liegen, auf einem Beistelltisch, ein Arbeitsoverall und eine Packung Nelkenzigaretten. Der Overall ist unordentlich zusammengelegt, aber er passt. Auf dem Revers steht der Name: „Jury L. – S.O.G."

›› Desorientiert siehst du aus einem Bullauge. Du erblickst eine steinige Mondoberfläche vor einem blauen Eisriesen. Du bist also auf einem Mond. An einer Wand steht in großen Lettern: „Goliath – MHK 12C5".

›› In einiger Entfernung scheint ein Raumschiff zu landen. Du beschließt, dich dahin auf den Weg zu machen. Eventuell weiß da jemand mehr.

Attribute

	wert [x5]	
STÄRKE	13 [65]	{drahtig}
KONSTITUTION	11 [55]	
GESCHICKLICKEIT	12 [60]	
INTELLIGENZ	15 [75]	{clever}
ENTSCHLOSSENHEIT	11 [55]	
CHARISMA	10 [50]	

Abgeleitete Werte

	aktuell	max
TREFFERPUNKTE	[ ]	12
WILLENSKRAFTPUNKTE	[ ]	10
STABILITÄTSPUNKTE	[ ]	40
BELASTUNGSGRENZE	[ ]	

Psyche

Stabilitätsverluste ohne weitere Folgen
Gewalt [ ][ ][ ] abgehärtet
Hilflosigkeit [ ][ ][ ] abgehärtet

Motivationen & psychische Störungen
›› Du hast eine Stasis-Amnesie. Finde heraus, was hier vor sich geht.
›› Du bist misstrauisch.
›› Du bist neugierig.
›› Du bist schwer zufrieden zu stellen.
›› Du bist fokussiert.

Besitz

›› Arbeitsoverall der Solar Ore & Gas (mit Namensschild: „Jury L.")
›› Magnetstiefel
›› Nelkenzigaretten, Marke „Balaji"
›› Feuerzeug

Fertigkeiten

Anthropologie.....[00%]
Archäologie.....[20%]
Artillerie.....[00%]
Athletik.....[50%]
Buchführung.....[10%]
Bürokratie.....[10%]
Erste Hilfe.....[30%]
Fahren.....[60%]
Forensik.....[00%]
Fremdsprache.....[00%]
└ Polnisch.....[60%]
Geschichte.....[00%]
Handwerk.....[00%]
Heimlichkeit.....[50%]
Informatik.....[20%]
Kriminologie.....[10%]
Kunst.....[00%]
Mathematik.....[00%]
Medizin.....[20%]
Militärwissenschaft..[00%]
Nahkampfwaffen.....[50%]
Naturwissenschaft....[00%]
Navigation.....[60%]
Okkultismus.....[50%]
Pharmazie.....[00%]
Psychologie.....[10%]
Psychotherapie.....[10%]
Rechtswesen.....[20%]
Reiten.....[10%]
Religion.....[10%]
Schusswaffen.....[50%]
Schwimmen.....[20%]
Sprengstoffe.....[00%]
Steuern.....[00%]
└ Raumschiffe.....[40%]
Suchen.....[50%]
Träumen.....[__%]
Traumlandwissen.....[__%]
Überlebenskunst.....[60%]
Überwachen.....[40%]
Überzeugen.....[20%]
Unnatürliches Wissen.[__%]
Verkleiden.....[10%]
Wachsamkeit.....[50%]
Waffenloser Kampf.....[60%]

Hinweis: Jury ist wie alle Spielercharaktere geschlechtsneutral angelegt. Gestalte Geschlecht und Aussehen nach deiner Wahl.

RYAN C.

SOLAR ORE & GAS
CREATING TOMORROW'S FUTURE – TODAY



Kerndaten

›› Alter: ???
›› Beruf: ???
›› Angestelltenverhältnis: ???

Hintergrund

›› Du erinnerst dich, dass du in einem Gang standst. Die Bewegung eines landenden Raumschiffes hat dich aus deiner Umnachtung geweckt. War es eine Umnachtung? Du weißt es nicht. Dein Gedächtnis ist wie leer gefegt. Alles, was du weißt, ist, dass auf deinem Overall „Ryan C. – S.O.G." steht.

›› Du scheinst dich auf einem Mond zu befinden. Ein felsiger Horizont vor einem blauen Planeten. Instinktiv bahnst du dir einen Weg durch die metallenen Gänge der Mondstation in Richtung Raumschiff.

Attribute

	wert [x5]	
STÄRKE	14 [70]	{sportlich}
KONSTITUTION	14 [70]	{kompakt}
GESCHICKLICKEIT	14 [70]	{behende}
INTELLIGENZ	12 [75]	
ENTSCHLOSSENHEIT	10 [55]	
CHARISMA	10 [50]	

Abgeleitete Werte

	aktuell	max
TREFFERPUNKTE	[ ]	14
WILLENSKRAFTPUNKTE	[ ]	10
STABILITÄTSPUNKTE	[ ]	50
BELASTUNGSGRENZE	[ ]	

Psyche

Stabilitätsverluste ohne weitere Folgen
Gewalt [ ][ ][ ] abgehärtet
Hilflosigkeit [ ][ ][ ] abgehärtet

Motivationen & psychische Störungen
›› Finde heraus, was hier vor sich geht.
›› Finde heraus, warum du dich an nichts erinnern kannst.
›› Erlange dein Gedächtnis zurück.

Besitz

›› Arbeitsoverall S.O.G.
(mit Namensschild: „Ryan C.")
›› Magnetstiefel

Fertigkeiten

Anthropologie.....[00%]
Archäologie.....[00%]
Artillerie.....[00%]
Athletik.....[50%]
Buchführung.....[10%]
Bürokratie.....[30%]
Erste Hilfe.....[30%]
Fahren.....[30%]
Forensik.....[00%]
Fremdsprache.....[00%]
└ Tschechisch.....[60%]
Geschichte.....[00%]
Handwerk.....[00%]
├ Mechanik.....[40%]
└ Elektronik.....[40%]
Heimlichkeit.....[40%]
Informatik.....[40%]
Kriminologie.....[10%]
Kunst.....[00%]
Mathematik.....[60%]
Medizin.....[00%]
Militärwissenschaft..[00%]
Nahkampfwaffen.....[30%]
Naturwissenschaft....[00%]
└ Astronomie.....[40%]
Navigation.....[60%]
Okkultismus.....[30%]
Pharmazie.....[00%]
Psychologie.....[10%]
Psychotherapie.....[10%]
Rechtswesen.....[00%]
Reiten.....[10%]
Religion.....[10%]
Schusswaffen.....[20%]
Schwimmen.....[20%]
Sprengstoffe.....[00%]
Steuern.....[00%]
└ Raumschiffe.....[80%]
Suchen.....[40%]
Träumen.....[__%]
Traumlandwissen.....[__%]
Überlebenskunst.....[10%]
Überwachen.....[40%]
Überzeugen.....[40%]
Unnatürliches Wissen.[__%]
Verkleiden.....[10%]
Wachsamkeit.....[50%]
Waffenloser Kampf.....[60%]

Hinweis: Ryan ist wie alle Spielercharaktere geschlechtsneutral angelegt. Gestalte Geschlecht und Aussehen nach deiner Wahl.

RYAN C. – SPIELLEITUNGSVERSION

SOLAR ORE & GAS
CREATING TOMORROW'S FUTURE – TODAY

Kerndaten

›› Hardwaremodell: ANDROIDE (SERIES C)
›› Alter: N/A
›› Beruf: RAUMPILOT_IN
›› Angestelltenverhältnis: INVENTARISIERT

Hintergrund

›› Du erinnerst dich, dass du in einem Gang standst. Die Bewegung eines landenden Raumschiffes hat dich aus deiner Umnachtung geweckt. War es eine Umnachtung? Du weißt es nicht. Dein Gedächtnis ist wie leer gefegt. Alles, was du weißt, ist, dass auf deinem Overall „Ryan C. – S.O.G." steht. Du scheinst dich auf einem Mond zu befinden. Ein felsiger Horizont vor einem blauen Planeten. Instinktiv bahnst du dir einen Weg durch die metallenen Gänge der Mondstation in Richtung Raumschiff.

›› Vorteil: Immun gegen Stabilitätsverlust und jegliche Effekte des Wahnsinns. In einem Fachgebiet extrem qualifiziert. Immun gegen Kälte, Ertrinken, Vakuum etc. Benötigt keine Nahrung.

›› Nachteile: An die Regeln der Robotik gebunden.

›››› Ein Roboter darf kein menschliches Wesen verletzen oder durch Untätigkeit zulassen, dass einem menschlichen Wesen Schaden zugefügt wird.

›››› Ein Roboter muss den ihm von einem Menschen gegebenen Befehlen gehorchen – es sei denn, ein solcher Befehl würde mit Regel eins kollidieren.

›››› Ein Roboter muss seine Existenz beschützen, solange dieser Schutz nicht mit Regel eins oder zwei kollidiert.

›››› Keine der Regeln darf gebrochen werden, außer sie steht in einem Wiederspruch zu sich selbst. In diesem Fall muss erst ein Wurf gegen STA (ohne Stabilitätsverlust) bestanden werden. Sonst verharrt der Androide regungslos und kann nicht handeln. Ein Beispiel dafür wäre etwa, einen Menschen zu verletzen, um einen anderen Menschen zu retten.

Attribute

	wert [x5]	
STÄRKE	14 [70]	{sportlich}
KONSTITUTION	14 [70]	{kompakt}
GESCHICKLICKEIT	14 [70]	{behende}
INTELLIGENZ	12 [75]	
ENTSCHLOSSENHEIT	10 [55]	
CHARISMA	10 [50]	

Abgeleitete Werte

	aktuell	max
TREFFERPUNKTE	[ ]	14
WILLENSKRAFTPUNKTE	[ ]	10
STABILITÄTSPUNKTE	[N/A]	50
BELASTUNGSGRENZE	[ ]	

Psyche

Stabilitätsverluste ohne weitere Folgen
Gewalt [ ][ ][ ] abgehärtet
Hilflosigkeit [ ][ ][ ] abgehärtet

Motivationen & psychische Störungen
›› Finde heraus, was hier vor sich geht.
›› Finde heraus, warum du dich an nichts erinnern kannst.
›› Erlange dein Gedächtnis zurück.

Besitz

›› Arbeitsoverall S.O.G. (mit Namensschild: „Ryan C.")
›› Magnetstiefel

Fertigkeiten

Anthropologie.....[00%]
Archäologie.....[00%]
Artillerie.....[00%]
Athletik.....[50%]
Buchführung.....[10%]
Bürokratie.....[30%]
Erste Hilfe.....[30%]
Fahren.....[30%]
Forensik.....[00%]
Fremdsprache.....[00%]
└ Alle (!).....[100%]
Geschichte.....[00%]
Handwerk.....[00%]
├ Mechanik.....[40%]
└ Elektronik.....[40%]
Heimlichkeit.....[40%]
Informatik.....[40%]
Kriminologie.....[10%]
Kunst.....[00%]
Mathematik.....[60%]
Medizin.....[00%]
Militärwissenschaft..[00%]
Nahkampfwaffen.....[30%]
Naturwissenschaft....[00%]
└ Astronomie.....[40%]
Navigation.....[60%]
Okkultismus.....[30%]
Pharmazie.....[00%]
Psychologie.....[10%]
Psychotherapie.....[10%]
Rechtswesen.....[00%]
Reiten.....[10%]
Religion.....[10%]
Schusswaffen.....[20%]
Schwimmen.....[20%]
Sprengstoffe.....[00%]
Steuern.....[00%]
└ Raumschiffe.....[80%]
Suchen.....[40%]
Träumen.....[__%]
Traumlandwissen.....[__%]
Überlebenskunst.....[10%]
Überwachen.....[40%]
Überzeugen.....[40%]
Unnatürliches Wissen.[15%]
Verkleiden.....[10%]
Wachsamkeit.....[50%]
Waffenloser Kampf.....[60%]

Hinweis: Ryan ist wie alle Spielercharaktere geschlechtsneutral angelegt. Gestalte Geschlecht und Aussehen nach deiner Wahl.

Samstag 1422

Wir haben eine Lösung gefunden. Liebes Tagebuch. Es ist schwer, in dieser Welt passendes Schreibmaterial zu finden. Daher habe ich diese Seiten aufgespart. Aber Domek und ich sind uns sicher, dass wir eine Lösung gefunden haben. Wenn das die anderen noch erleben könnten. Dabei liegt die Lösung nicht im Spirituellen, sondern in der guten alten Wissenschaft. Alles, was es braucht, ist eine Mischung aus Ammoniak, Methan und Wasserstoff, sehr geringen Druck und sehr niedrige Temperatur. Wir haben versucht das nachzustellen und dabei fast unser Haus gesprengt (das war ein Schreck!). Wir werden es weiter versuchen, möglichst ohne uns umzubringen. Da wir aber nicht wissen, wie wir das mit unseren primitiven Mitteln anstellen sollen, haben wir die Schatulle verschweißt und werden sie bis auf Weiteres sicher verwahren!

An dieser Stelle sei ein Hinweis gegeben. Geschätzte Leserin, geschätzter Leser, zuerst mal sei gesagt, dass es sich nicht geziemt, in Tagebüchern fremder Leute zu schnüffeln. Schande über Sie! Aber jetzt ist es passiert und nun will ich mein Wort an Sie richten.

Diese Schatulle bedeutet Unheil und nichts als Unheil mag man meinen. Aber Rehor, Domek und ich haben viele Stunden damit zugebracht zu ergründen, warum das Schicksal uns mit diesem Ding bestraft hat. Was will das Schicksal uns sagen? Wir glauben, dass die Schatulle eine Art Fokuspunkt des Schicksals ist. Genau wie das Schicksal, das das Dorf Medvedí Vesnice verheert hat, hat es auch die Schatulle gesendet, um es zu bewahren. Genau wie die Schatulle uns alle ins Elend gestürzt hat, hätte sie uns auch ewiges Glück bringen können. Domek ist anderer Meinung, aber ich glaube, das Schicksal spielt ein Spiel mit uns, und ich glaube auch, dass dieses Spiel zwei Spieler hat. Um was gespielt wird, mag sich mir nicht erschließen. Das mögen unsere Seelen sein. Das mag das Schicksal der Welt sein (bitte verzeihen Sie dieses plumpe Wortspiel). Auch die Dimension des Spiels erschließt sich mir nicht. Sollte das Schicksal gleichbedeutend mit Gott sein, so würde ich doch meinen, dass es um alles geht, was in unserem Universum existiert. Ach, wie schön wäre es, wenn hier noch jemand meine Gedanken verstehen würde.

Sei es drum: Damals, vor zwanzig Jahren, hatte ich das Gefühl, als würde ich von etwas gelenkt werden. Wie im Wahn sind wir in diesen verfluchten Wald gerannt. Wer weiß, was passiert wäre, wären wir nicht gegangen. Vermutlich nichts! Aber wir mussten es tun und wir wussten nicht warum. Nie wieder sollte ich so ein Gefühl haben.

Daher glaube ich, wie gesagt, dass die Schatulle ein Fokuspunkt des Schicksals ist. Wie eine Spielfigur auf dem Schachbrett. Eventuell bin auch ich eine Figur auf diesem Brett. Aber was macht die Schachfigur, wenn sie des Spielers gewahr wird? Wird der Läufer den Bauern schlagen, nur weil der Spieler es verlangt? Wird der Bauer nur geradeaus und schräg laufen? Kann der Bauer die Regeln infrage stellen und sich über sie hinwegsetzen? Angenommen, ich bin der Bauer und ich stehe auf einem Schachbrett: Kann ich dann einfach seitlich herunterschreiten und verschwinden?

Angenommen, wir befinden uns in einem gewaltigen Spiel des Schicksals: Wer macht die Regeln, nach denen das Schicksal spielt? Gibt es überhaupt Regeln?

Und können wir uns gegen das Schicksal auflehnen? Und auch dann gilt die Frage: Gibt es denn zwei Spieler? Gegen wen spielt das Schicksal, wenn nicht gegen sich selbst? Und wenn das Schicksal gegen sich selbst spielt, gibt es dann überhaupt einen Gewinner und einen Verlierer? Gibt es gut und böse, richtig und falsch?

Geneigte Leserin, geneigter Leser: Lassen Sie sich von einem alten Mann einen Rat geben. Wenn Sie jemals in einer ausweglosen Situation sind und sich fragen, ob Sie etwas tun sollen, von dem Sie ahnen, dass es falsch ist, obwohl es für Sie als richtig erscheint. Wenn sich alle Instinkte in Ihnen verkrampfen und es Sie innerlich zerreißt. Und insbesondere, wenn Sie in einer Situation sind, die so falsch erscheint, dass sich Ihnen die Nackenhaare sträuben. Und am allermeisten, wenn Ihnen ein alter Mann erscheint, der nicht erscheinen dürfte. Dann stellen Sie alles infrage. Vertrauen Sie nicht! Trauen Sie nichts, was Sie sehen und nur dem, was Sie zu begreifen meinen. Nichts ist so, wie es auf den ersten Blick scheint, auch wenn es stimmt.

Wenn sie jemals das Gefühl haben, der Bauer auf einem Spielbrett zu sein: Schlagen Sie nicht den Läufer, wenn Sie glauben, ihn schlagen zu müssen. Denn nicht Sie wollen den Läufer schlagen, sondern das Schicksal. Und in diesen besonderen Momenten, in denen das Schicksal seinen Fokus auf uns richtet, ist es besonders wichtig, mit wachem Geist zu handeln.

Gezeichnet
Pyotr Havel

P.S.: In diesem grausigen Moment fällt es mir wie Schuppen von den Augen. Geneigte Leserin, geneigter Leser. Wenn Sie das hier lesen, sind Sie vermutlich schwer in der Bredouille. Denken Sie daran: Sie sind nur eine Figur auf einem Spielbrett. Wer macht die Regeln?
Viel Glück!

Schatulle wurde verschlossen, aber beim Marine-Vorfall geöffnet.
Sie befindet sich in sicherer Verwahrung.

Sehr geehrter Professor Jakobus,

nach reichlicher Forschung haben wir endlich einen Weg gefunden, um Artefakt 292 – die Ebenholzschatulle – zu vernichten. Hierfür sind besondere atmosphärische Bedingungen nötig. Ausgehend von Havels Experimenten konnten wir ermitteln, dass wir eine Atmosphäre von ca. 80 % Wasserstoff, 19 % Helium und 1,5 % Methan benötigen. Dazu kommt eine sehr niedrige Temperatur von weniger als 60 K bei weniger als 0,3 bar absolut.

Wir haben auch herausgefunden, warum es Havel nicht möglich war, diese recht simpel herzustellenden Bedingungen nachzubilden. Der Einfluss der Schatulle ist im nicht geöffneten Zustand zwar nicht sehr hoch, aber das Einflüsterungsvermögen der daran gebundenen Entität ist dennoch gegeben. Uns scheint, dass die Schatulle sich selbst schützt und über die Manipulation und Einflüsterungen immer wieder den Aufbau zerstört hat.

Uns ist noch etwas aufgefallen. Beim Gefängnisvorfall in Maine hatte sich die Schatulle nicht in der Vollzugsanstalt und damit nicht in der Nähe der Betroffenen befunden. Daraus konnten wir schliessen, dass ihr Effekt eine grosse Reichweite hat. Wir konnten dies nicht experimentell eingrenzen, ohne die Schatulle zu öffnen, und kennen die genaue Reichweite daher nicht. Wir schätzen sie aber auf über 100 km.

Daher haben wir folgenden Plan entwickelt: Die NASA hat den Start der Voyager 3 für das Jahr 2033 angekündigt. Diese Sonde wird sehr nah am Neptun vorbeifliegen. Auf dem Neptun herrschen exakt jene Bedingungen, welche die Schatulle vernichten würden. Ich schlage vor, der Voyager 3 zum Start zu verhelfen. Kurz vor dem Start platzieren wir die Schatulle an Bord. Sobald die Schatulle unterwegs ist, kann sie uns mit ihren Einflüsterungen hoffentlich nicht mehr erreichen und wir können die Kapsel durch eine Manipulation im Kontrollzentrum in den Neptun stürzen lassen.

Dieser Plan bräuchte noch einige detailliertere Ausarbeitungen. Mit Ihrer Genehmigung würde ich mich diesen gerne mit all meiner Kraft widmen.

Mit freundlichen Grüssen

Dr. rer. nat. Bucher

2248-01-05

Eintrag 01

Wir docken heute an der Goliath auf dem Neptun-Mond Despina an. Unser Auftrag lautet, Artefakt 292 zu bergen und zu zerstören. Das Artefakt galt als vernichtet, ist jetzt aber wieder aufgetaucht. Es darf unter keinen Umständen erneut zur Erde zurückgebracht werden. Es handelt sich um eine Schatulle aus Ebenholz. Sie ist zu bergen und dann mittels auf dem Schiff befindlicher Langstreckenraketen auf den Neptun zu feuern. Genauere Anweisungen liegen in den Missionsparametern bei.

Eintrag 02

Wir sind gelandet und beginnen jetzt uns einzurichten und die Funktionalität der Lebenserhaltung sicherzustellen.

2248-01-06

Eintrag 01

Wir haben in MHK-3261B1 einen Beobachtungsposten eingerichtet, um die Fundstelle genauer zu untersuchen. So etwas ist selbst mir in all den Jahren noch nicht begegnet. Sehr faszinierend. Wenn wir unsere Messungen vorgenommen haben, werden wir morgen mit der Bergung beginnen.

2248-01-07

Eintrag 01

Lieberberg und Ryan haben das Artefakt geborgen. Wir werden etwas Zeit brauchen um die Trägerrakete vorzubereiten.

Eintrag 02

Etwas ist seltsam: Die Schatulle war eindeutig verschlossen. Dennoch hatte ich gerade das Gefühl einer Realitätsverschiebung, wie sie in den Missionsparametern beschrieben ist.

2248-01-08

Eintrag 01

Wir haben die ganze Nacht durchgearbeitet. Die Verschiebungen haben angehalten. Die Rakete ist bestückt und kann in das Schiff geladen werden.

Eintrag 02

Das Schiff ist gestartet. Es hat vor unseren Augen abgehoben. Verdammte Scheiße, was geht hier vor sich?

File: ~/logbooks/despina.paper
Owner: skingsley

S·O·G

ANROID SERIES C
INV#: 33483-AX
HOSTNAME: RYAN C

Dir wird schwarz vor Augen.
Alle deine Sinne schwinden.
Vor deinem inneren Auge läuft folgender Text ab.

```
================================================================
  _____  ____   ______     ____ ____  ______   _____
 ( ___/ / __ \ / ____/    / __ )/ __ \/_  __/  ( ___/__  _______
  \__ \ / / / // / __     / __  / / / / / /      \__ \/ / / / ___/
 ___/ // /_/ // /_/ /_   / /_/ / /_/ / / /      ___/ / /_/ (__  )
/____(_)____(_)____/(_) /_____/\____/ /_/      /____/\__, /____/
================================================== /____/ =======
Welcome to S.O.G. BOT Sys v24.2.1
----------------------------------------------------------------

System Configuration
memory check 640pb.....................OK
ja hi/lo boot sector...................OK

co-cpu.................................validated
i/o vectors............................validated
driver binaries........................validated
rt.....................................validated
status analyzer........................validated
malware protection.....................inactive
asimov subsystem.......................validated

ADDR    PSP     BLKS    SIZE            PARAM
5f57    SYS     1       6757            behom
72a6    SYS     1       9574            drv
b73e    71e5    1       1023            smalldrv
4cd2    d9b8    1       675408          <free>
fce1    E000    1       7686            drv
3785    SYS     2       0016            behom
b5e0    SYS     1       174330          mrks
ca97    SYS     1       90623           <free>
4692    <--     4       0064            <free>
3693    <--     2       0064            <config>
f123    <--     1       1024            smalldrv

SYS.LOG
> [INFO] init.run not empty. Executing...
$ proc disable asimov
$ proc cfg asimov[mode="override"]
> [WARN] ASIMOV mode set to override
$ proc enable asimov
$ sync && sys reboot now
> [INFO] rebooting system now

================================================================
  _____  ____   ______     ____ ____  ______   _____
 ( ___/ / __ \ / ____/    / __ )/ __ \/_  __/  ( ___/__  _______
  \__ \ / / / // / __     / __  / / / / / /      \__ \/ / / / ___/
 ___/ // /_/ // /_/ /_   / /_/ / /_/ / / /      ___/ / /_/ (__  )
/____(_)____(_)____/(_) /_____/\____/ /_/      /____/\__, /____/
================================================== /____/ =======
Welcome to S.O.G. BOT Sys v24.2.1
----------------------------------------------------------------
```



S·O·G

ANROID SERIES C
INV#: 33483-AX
HOSTNAME: RYAN C

```
System Configuration
memory check 640pb.....................OK
ja hi/lo boot sector...................OK

co-cpu.................................validated
i/o vectors............................validated
driver binaries........................validated
rt.....................................validated
status analyzer........................validated
malware protection.....................inactive
asimov subsystem.......................inactive

ADDR    PSP     BLKS    SIZE            PARAM
5f57    SYS     1       6757            behom
72a6    SYS     1       9574            drv
b73e    71e5    1       1023            smalldrv
4cd2    d9b8    1       675408          (free)
fce1    E000    1       7686            drv
3785    SYS     2       0016            behom
b5e0    SYS     1       174330          mrks
ca97    SYS     1       90623           (free)
4692    (--     4       0064            (free)
3693    (--     2       0064            (config)
f123    (--     1       1024            smalldrv

SYS.LOG
> [INFO] system in target state.
> [WARN] asimov safety disabled.
> [WARN] operating device in unsafe state.
> [INFO] reboot complete
> [INFO] materializing memory data...
> [ERROR] invalid data! checksum mismatch. initiating recovery...
> [INFO] progress: 1%
> [INFO] progress: 2%
> [ERROR] recovery failed. partial memory data restored: 2%
> _
```

Langsam kehren deine Sinne zurück. Du hast nur einen sehr geringen Teil deiner Erinnerung wiederherstellen können. Was du weißt, ist, dass du zu einem Team gehörtest, das geschickt wurde, um ein Artefakt namens Ebenholzschatulle zu bergen und zu vernichten. Mit in deinem Team waren Simon Kingsley und Jury Lieberberg. Dein Auftrag war, die Schatulle auf den Neptun zu feuern. Etwas oder jemand hat dich scheinbar angegriffen. Du erinnerst dich auch daran, dass der Rest deines Teams langsam dem Wahnsinn verfallen ist. Auch du hattest mit Realitätsverschiebungen deine Probleme.

Die Regeln der Robotik gelten für dich nicht mehr. Aber das weißt nur du. Den Auftrag auszuführen, ist deine oberste Priorität. Aber du musst vorsichtig vorgehen, da du nicht weißt, was passiert ist. Es ist sogar möglich, dass etwas mit der KI nicht stimmt.



Zwischen der Person Jury Lieberberg und Artefakt 292 wird folgender Überlassungs- und Fürsorgevertrag eingegangen. Der Person wird hiermit die Schatulle aus Ebenholz übertragen. Die unterzeichnende Person übernimmt die Verantwortung für die Unversehrtheit und den Schutz der Schatulle. Desweiteren wird die Person alles unternehmen, um die Schatulle zur Erde zurückzubringen. Als folge dieser Übereinkunft seien der Person bis zu ihrem Tode unendliches Glück und unfassbarer Reichtum beschert.

Der Vertrag gilt auf Lebenszeit.

Goliath, Despina, 8. Januar 2248

J Lieberberg

Jury Lieberberg

Artefakt 292

Artefakt 292

Diese Seite ist nur für dich bestimmt.

*Dein Name ist **Jury Lieberberg.** Du bist in sehr armen Verhältnissen am unteren Rand der Gesellschaft aufgewachsen. Angeblich gibt es in der modernen Gesellschaft keine Sklaverei, aber erzähl das den Banden, welche die Müllverarbeitungsstationen der Erde betreuen. Du warst ein Sklave.*

*Eine Organisation namens **Unknown Orbit** hat dich gerettet. Offenbar haben deine Zähigkeit und dein Überlebenswille die Obrigkeiten überzeugt. Es ist nicht leicht, in all dem Elend den Verstand zu behalten.*

Seitdem hat man dich auf mehrere Missionen im Zusammenhang mit okkulten Artefakten geschickt. Du hast Menschen sterben sehen, du hast Menschen gesehen, die dem Wahnsinn verfallen sind. Aber am Ende warst du immer erfolgreich. Doch auch dir war klar, dass du wieder nur ein Sklave bist. Diesmal ein Sklave einer geheimen Organisation namens Unknown Orbit. Man gibt dir Essen, man gibt dir Kleidung und man behandelt dich gut. Aber du hattest nie die Freiheit zu entscheiden, wo du hingehst und was du tust.

*Doch das **Artefakt 292,** diese merkwürdige Schatulle, hat einen Unterhändler geschickt. Einen alten Mann, der dir ein Angebot unterbreitet hat. Schütze die Schatulle und bringe sie zur Erde zurück. Und niemals darf sie geöffnet werden. Dann wird alles gut. Und der alte Mann hat Wort gehalten. Über Nacht wurdest du zum reichsten Menschen des Sonnensystems.*

Allerdings musstest du dafür ein paar Dinge tun. Als erstes musstest du verhindern, dass die Schatulle auf den Neptun geschossen wird. Das hast du zunächst mit einer Attrappe versucht, was aber schief ging. Dann hast du das Schiff selbst abdocken und in den Neptun stürzen lassen. Die anderen hielten es zunächst für eine Fehlfunktion oder einen Effekt der Schatulle. Doch Ryan hat dich durchschaut, und du musstest „intervenieren“. Auch Kingsley schien Verdacht zu schöpfen. Also hast du ihm eine Falle gestellt und den MedPod so manipuliert, dass er die Arbeit für dich macht.

*Nun musstest du nur noch abwarten, bis das eigentliche Wartungsschiff der S.O.G. kommt, denn es war klar, dass eines kommen würde. Und jetzt, wo sie da sind, musst du nur noch **das Schiff mitsamt Schatulle kapern und damit zur Erde fliegen.** Das Schicksal der Besatzung ist dabei zweitrangig. Aber je weniger Zeugen, umso besser.*



Wir schreiben das Jahr 2249. *Regierungen haben die Macht über die Erde. Aber Konzerne beherrschen das Sonnensystem und damit die Rohstoffe, von denen die Menschheit abhängt. Die Menschheit hat die Erde nie wirklich verlassen. Doch die Konzerne haben Sonden und Drohnen in ihr Sonnensystem entsandt, um jedes Gramm Rohstoffe zu plündern, zu verarbeiten und zur Erde zu schaffen.*

Der erfolgreichste und mächtigste dieser Konzerne ist die ***Solar Ore & Gas,*** *kurz* ***S.O.G.***

Der bemannte Raumflug ist möglich, aber auf lange Strecken unglaublich teuer. Daher gibt es nur sehr wenige bemannte Flüge über den Erdenmond hinaus. Diese sind dann fast immer von Konzernen veranlasst, die ihre Bergbauanlagen reparieren müssen. Diese Flüge dauern oft Jahre. Die eigentliche Eroberung des Sonnensystems, die Verarbeitung von Rohstoffen sowie ihr Transport, funktioniert vollautomatisch durch von Künstlichen Intelligenzen gesteuerte Drohnen und Maschinen.

Die Technologie auf der Erde hat sich stark weiterentwickelt. Nanobots, Androiden und fliegende Autos sind längst keine Science-Fiction mehr. Als der Platz auf der Erde eng wurde, hat man Raumstationen im Orbit und auf dem Mond errichtet. An diesen Orten wird die Arbeit verrichtet, von der auf der Erde keiner wissen will: Giftmüllaufbereitung, gefährliche chemische Prozesse oder andere unsaubere Arbeiten. Da diese Anlagen allesamt im Besitz der Konzerne sind, gelten hier nur die Regeln der Konzerne. Aus einem glücklichen Mitarbeiter wird hier nur allzu schnell ein stummer Sklave.

Aber all die technischen Errungenschaften der Erde folgen in den Tiefen des Sonnensystems ganz eigenen Regeln. Die Anlagen müssen sich selbst reparieren, und das meist nur mit den Ressourcen, die vor Ort verfügbar sind. Auch sind die Systeme zum Teil schon seit einem Jahrhundert im Einsatz und entsprechend antiquiert. Hightech findet man hier nicht. Dafür altbewährte Systeme, die auch weitere 100 Jahre ihren Dienst verrichten sollen.

ALEX N.



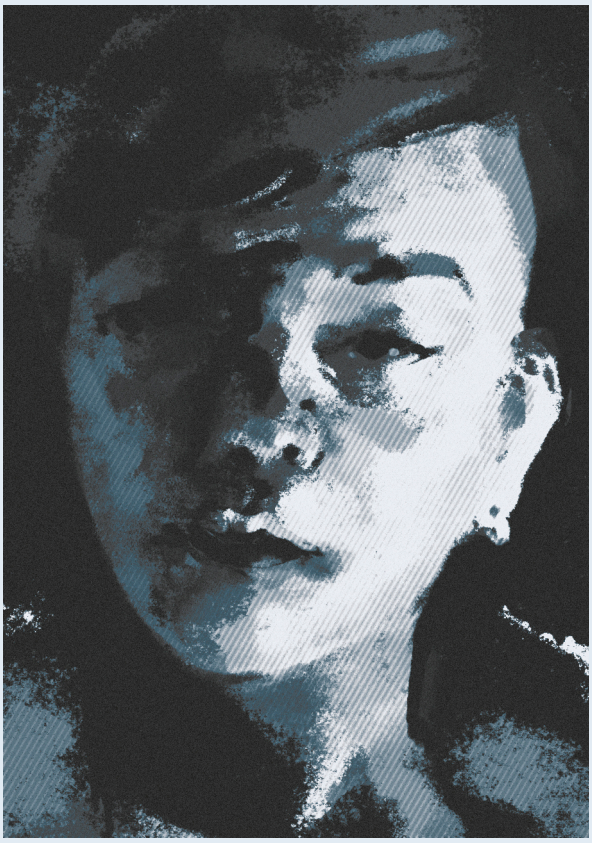


JURY L.



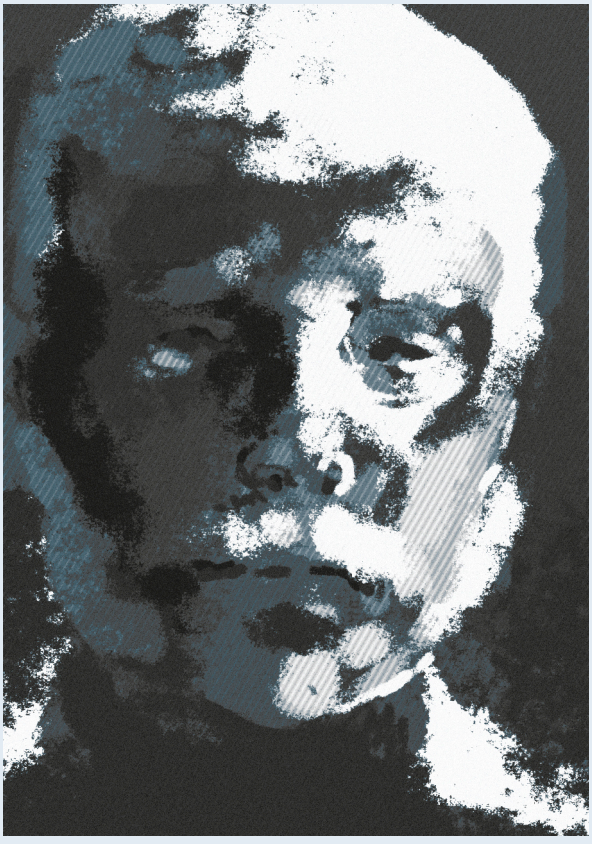


KAIGO Č.

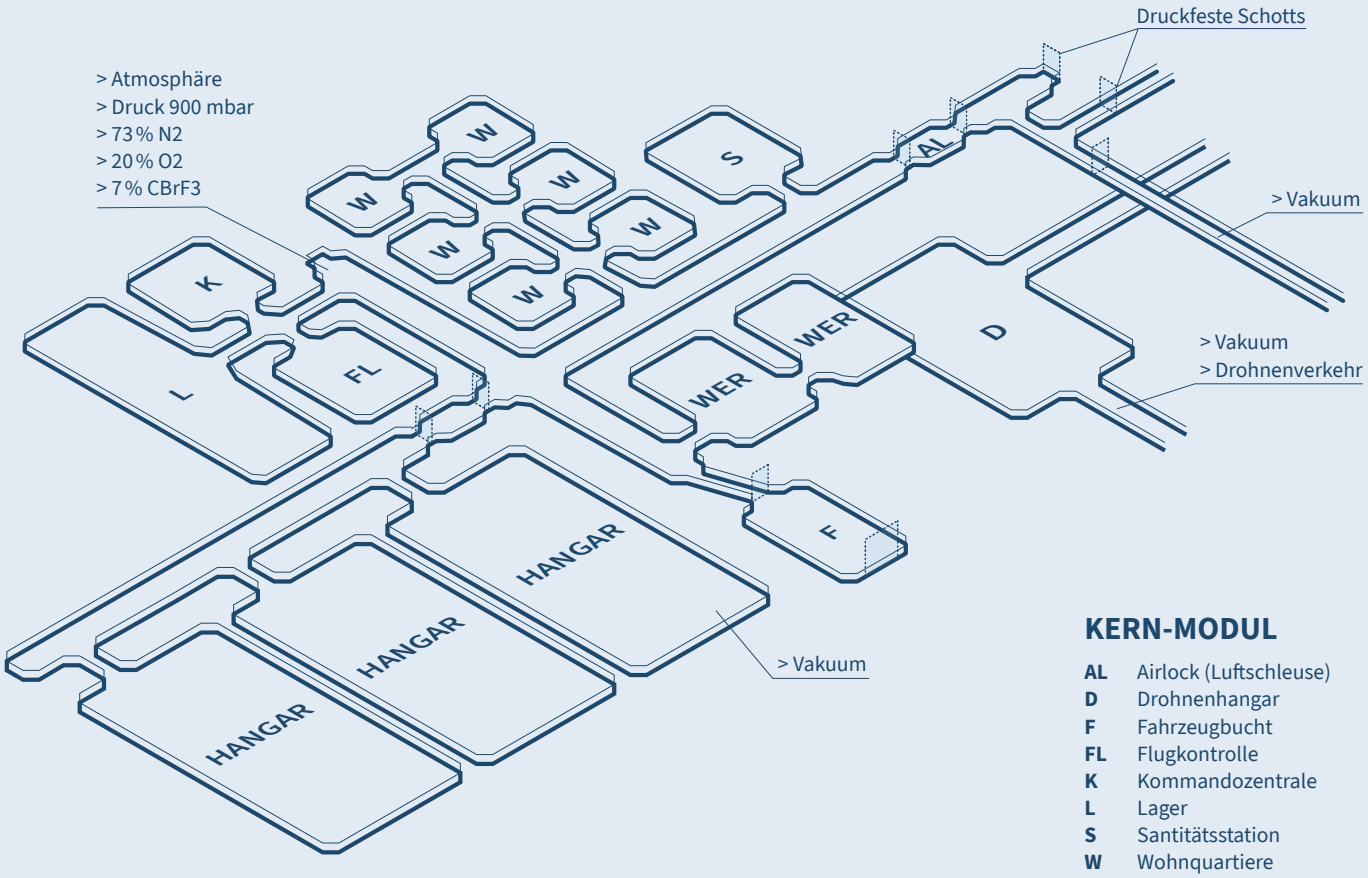




RYAN C.





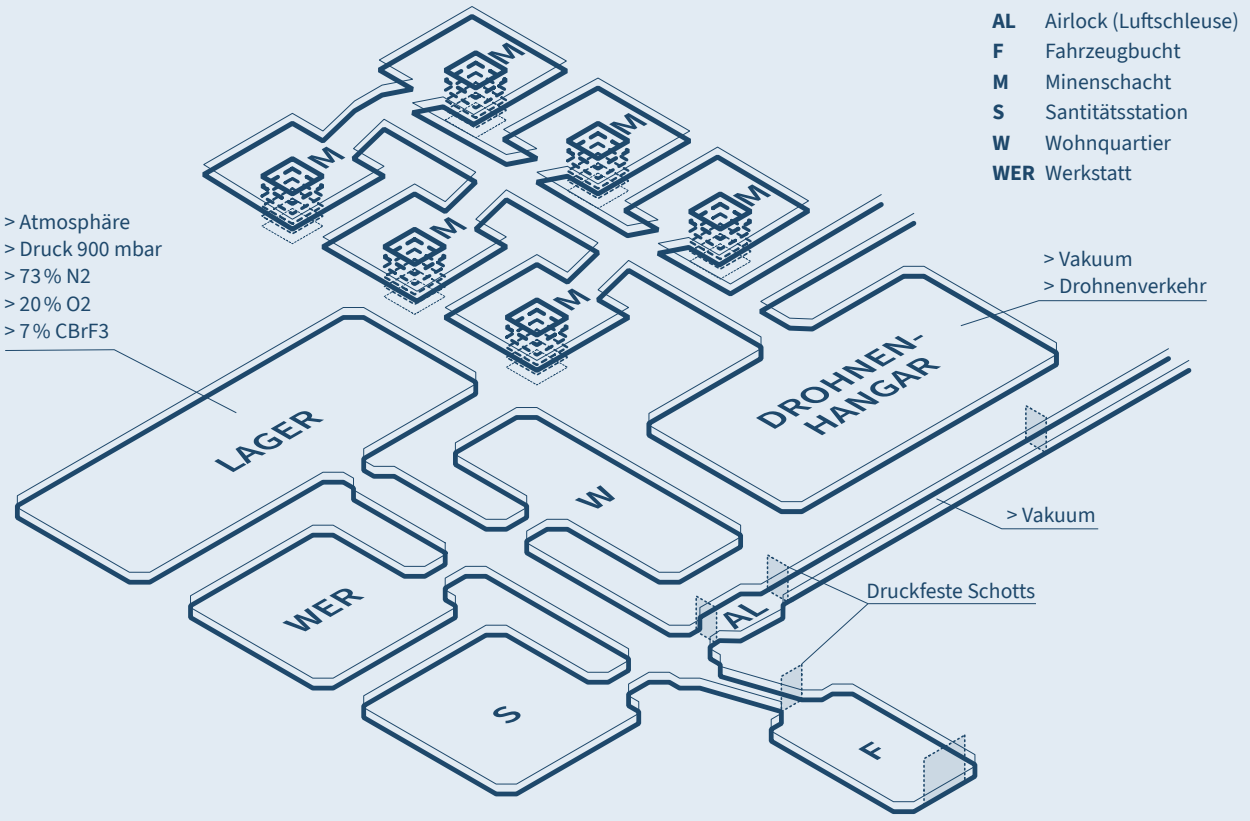


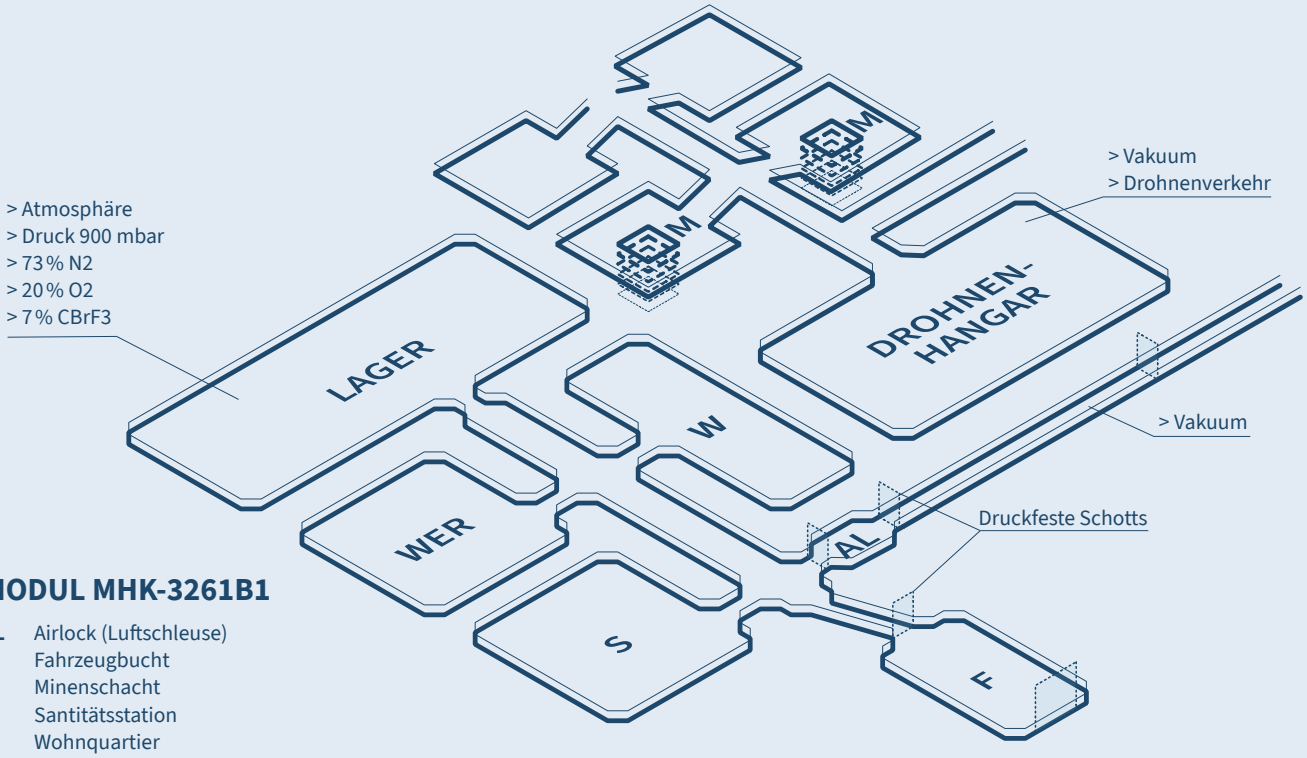
KERN-MODUL

AL Airlock (Luftschleuse)
D Drohnenhangar
F Fahrzeugbucht
FL Flugkontrolle
K Kommandozentrale
L Lager
S Santitätsstation
W Wohnquartiere
WER Werkstatt

MODUL MHK-12C5

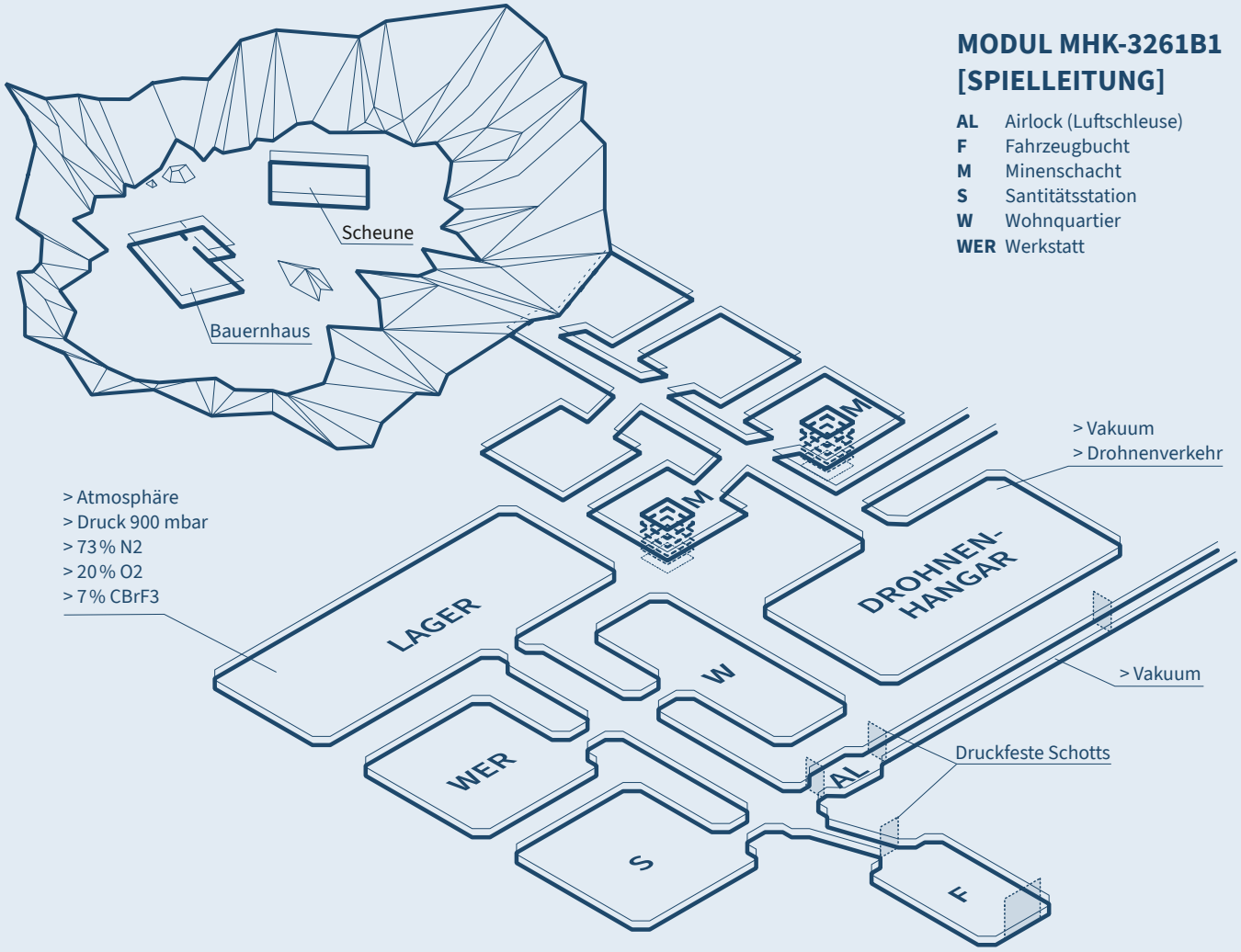
AL Airlock (Luftschleuse)
F Fahrzeugbucht
M Minenschacht
S Santitätsstation
W Wohnquartier
WER Werkstatt





MODUL MHK-3261B1

AL Airlock (Luftschleuse)
F Fahrzeugbucht
M Minenschacht
S Santitätsstation
W Wohnquartier
WER Werkstatt



MODUL MHK-3261B1 [SPIELLEITUNG]

AL Airlock (Luftschleuse)
F Fahrzeugbucht
M Minenschacht
S Santitätsstation
W Wohnquartier
WER Werkstatt