

Im Weltall hört dich keiner rufen

Ein Nova Einstiegs One-Shot von Silvio Kranzusch

"Es ist an der Zeit, dass wir unsere kleinen Streitigkeiten beiseite legen. Jetzt heißt es, gemeinsam an einem Strang zu ziehen. Jetzt kämpfen wir um unser Überleben, denn wir sitzen alle auf diesem Planeten!"

Mary O'Connor, Präsidentin der ISA

Wir schreiben das Jahr 2063. Die natürlichen Ressourcen der Erde sind zum größten Teil verbraucht und das Klima wandelt sich: hin zu einer zweiten Venus auf der Menschen nicht lebensfähig sind. Die International Space Agency bereitet mit Hochdruck den Exodus der Menschheit vor. Die Mondbasis platzt bereits aus allen Nähten. Deshalb wird der Ausbau der Anlagen auf dem Mars forciert.

Aber es fehlt an Ressourcen. Wasser, Sauerstoff, Energie und Baumaterial müssen mühsam zur Großbaustelle auf dem Mars geflogen werden. Im Namen der ISA suchen private Unternehmer daher im Asteroidengürtel nach Ressourcen, um die gebeutelte Wirtschaft der Erde zu entlasten. Aber wo es etwas zu holen gibt, sind Neider niemals weit. Und so kommt es Jahre vor dem Erdkrieg bereits zu sehr viel kleineren aber dennoch weitreichenden Auseinandersetzungen, deren Ausgang über das Bestehen der Menschheit entscheiden könnte...

Ein Space-Thriller in der Frühphase des Nova-Universums. Zu einer Zeit als Raumfahrt noch eine technische Herausforderung darstellt und das All noch eine unbekannte Leere war.

Prolog:

Die Spieler sind als Crew der 'Prospector', einem CargoStellar Schiff, das im Asteroiden-Hauptgürtel nach Bodenschätzen suchen soll. Die Cargomodule sind voll mit Gerätschaft zum Aufbau einer Abbaustation. Die Prospector ist auf dem Weg zum Ceres um zu prüfen, ob eine Erschließung und Förderung des Wassers unter der Eiskruste lohnenswert wäre. Im Zweifelsfall soll mit dem Bau einer automatischen Förderanlage begonnen werden.

Das Schiff ist mit einem hochmodernen Antrieb ausgestattet, dass es ihm erlaubt spürbar schneller als praktisch alle anderen existierenden Schiffe zu sein. Man ist schon einige Zeit unterwegs und hat den Marsorbit bereits überquert.

Dieses Abenteuer ist als One-Shot ausgelegt. Ich habe hier halbfertige Charaktere vorher ausgearbeitet, bei denen die Werte und Zahlen erstellt waren, die Persönlichkeit aber zur freien Entfaltung offen geblieben ist. An dieser Stelle möge man also den Spielern Gelegenheit geben, sich auf ihre Charaktere und aufeinander „einzuschießen“.

Es sollte klar gemacht werden wo ein jeder gerade ist und was er tut, wenn man mit dem Plot einsteigt. Außerdem sollte geklärt werden, wer alles einen Schlüssel zur Waffenkammer hat. Es ist hier NICHT ratsam, dass ein jeder ständig Waffen trägt die potentiell die Schiffshülle durchschlagen könnten. Ein Spielleiter möge sich ebenfalls bewusst werden, dass ich hier nur einen groben roten Faden anbiete, der so gut wie möglich durch die Handlungen und Aktionen von Spielern gefüllt werden sollte.

Szene 1

Ein automatischer Ruf auf der allgemeinen Notfallfrequenz wird aufgefangen. Das Signal ist schwach und von Störungen durchzogen. Der Ruf wird als Schleife wiederholt. Dem Notruf kann entnommen werden, dass er von der Jeremiah stammt und dass sich dort eine Explosion ereignet hat.

- solchen Notrufen muss laut ISA-Standardprotokoll auf jeden Fall nachgegangen werden
- ein Nachfragen beim zuständigen ISA-Flight-Controller auf dem Mars ergibt:
 - dass es sich um einen Frachter (Baumaterial für die Marsbasis) handelt, der seit einiger Zeit vermisst wird
 - dass noch niemand weiter auf diesen Ruf aufmerksam und tätig geworden ist, die Prospector soll sich also darum kümmern

Um die Position der Jeremiah zu bestimmen ist eine Triangulierung des Notrufs notwendig. Sie befindet sich tief im Asteroiden-Hauptgürtel.

Dies ist eine gute Stelle um den Spielern zu erklären, wie sie mit Hilfe von kombinierten Tests über einen Erschwernistopf, als Team direkt zusammenarbeiten können.

Szene 2

Bei Ankunft an der Position der Jeremiah findet man diese treibend vor. Ein Umkreisen offenbart deutlich, dass auf der Backbordseite die Solarpanels abgerissen worden sind. Eine Überprüfung der Sensoren lässt erkennen, dass eine gleichmäßige Wärme vom Schiffskörper ausgeht, die einer normalen Zimmertemperatur im Inneren entspricht. Ergo kann geschlussfolgert werden:

- dass die Bordheizung noch läuft (sonst wäre das Schiff ausgekühlt)
- dass Atmosphäre an Bord noch vorhanden ist (sonst wären eher punktuelle Wärmequellen vorhanden)

Die Körperwärme der Crew kann vor der Hintergrundtemperatur nicht ausgemacht werden und auf Funkrufe reagiert niemand an Bord. Um zu überprüfen, ob dort noch jemand lebt, wird man also da rüber gehen müssen.

Dafür kommt ein Weltraumspaziergang (ohne Andocken) zwar in Frage. Dieser würde aber ein Aufsprengen o.ä. nötig machen, was eventuelle Überlebende gefährden kann. Ein manuelles Andockmanöver (Andockautomatik der Jeremiah reagiert nicht) ist ebenfalls möglich.

Szene 3

Mit erfolgreichem Andocken, wird auch eine Verbindung der Datenkabel erreicht. Man kann jetzt also auf den Bordcomputer der Jeremiah zugreifen. Je nachdem wie paranoid die Spieler agieren ergeben sich jetzt unterschiedliche Möglichkeiten.

Variante a

Eine sehr paranoide Crew bekommt es jetzt mit einem Elektronikspezialisten zu tun, der sich in die Systeme der Prospector hackt. Er simuliert z.B. einen Druckabfall im Luftaufbereitungssystem, was eine automatische Notfallverriegelung sämtlicher Schotts zu Folge hat, die daraufhin nur noch per Hand (Hydraulikpumpe am Schott) geöffnet werden können. Außerdem unterbindet er Stück für Stück die Kontrollmöglichkeiten der Spieler auf den Hauptcomputer und manipuliert das Überwachungssystem (Die Kameras zeigen nur die normalen Räume aber keine Personen – auch keine eigenen Leute)

Die gegnerische Gruppe versucht die Prospector zu kapern und dabei unentdeckt zu bleiben. Sollte es den Spielern gelingen, den Angreifern den Zutritt zur Brücke zu verweigern und an ihre Waffen zu kommen, können sie die bösen Jungs zum Showdown zwingen. Diese kämpfen aber bis sie bewusstlos oder tot sind (sie wissen genau welche Strafe auf Piraterie steht). Aber wenn halbwegs möglich wollen die Angreifer eigentlich Kampfhandlungen oder größere Zerstörungen vermeiden.

In keinem Fall geben sie oder ihre Ausrüstung irgendeine Identifikation preis. Ein Vergleich mit den Personaldaten der Jeremiah, ergibt keine Übereinstimmung (es handelt sich also nicht um deren Original-Besatzung).

Bei den Kämpfen soll ruhig einiges an Bord der Prospector kaputt gehen. Es ist zwar recht wahrscheinlich, dass Spieler, die auf diesem Pfad wandeln eine Menge dazu beisteuern, aber es schadet nichts da noch etwas drauf zu geben. Die Spieler dürfen ruhig spüren, dass die technische Ausrüstung eines Raumschiffs empfindlich und nicht dazu gedacht ist, Deckung oder Ziel für Kampfhandlungen abzugeben. Idealerweise wird das Frachtmodul mit der Bohrausrüstung mit einbezogen (Ob Laser oder Ultraschall oder auf welcher technischen Basis auch immer: für EINE von beiden Seiten gibt das eine großartige schwere Waffe ab). Die Schäden an der Prospector machen dann letztlich einen Abbruch der eigentlichen Mission notwendig.

Variante b

Eine Crew, die vertrauensselig genug ist, um komplett an Bord der Jeremiah zu gehen (oder zumindest gesammelt in der Schleuse zu stehen) wird buchstäblich die Tür hinter ihnen zugeschlagen. Wer auch immer an Bord der Jeremiah war, hat im Raumanzug auf die Prospector gewechselt und dort die Systeme übernommen. Die Schleuse geht zu und eine Warnleuchte weist auf ein beginnendes Abdockmanöver hin. Eine Flucht auf die Jeremiah ist problemlos möglich, ein Öffnen der Schleusentür der Prospector geht nur manuell (wofür angesichts des Abdockens nicht genug Zeit bleiben wird).

Wenn die Spieler unschlüssig in der Schleuse stehen bleiben, wird das Manöver sie dort "überraschen" wodurch sie ins All gesaugt werden. Da wird wohl erstmal eine Probe fällig in Null-G-Bewegung fällig um sich sicher an Bord der Jeremiah zu bringen.

Szene 4

(nur für Variante b)

Die Jeremiah ist zwar beschädigt, aber trotzdem noch überraschend flugtauglich. Bis zum Mars wird man den Kahn schon noch problemlos bekommen. Der Kurs der Prospector kann zwar ausgemessen werden, führt aber tief in den Asteroidengürtel mit unbestimmtem Ziel. Eine Verfolgung kommt mangels Treibstoff *eigentlich* nicht in Frage (*Ich würde es aber nicht per se unterbinden, wenn sie eben unbedingt alles auf eine Karte setzen wollen*).

Das Funkgerät sendet nicht mehr, kann aber empfangen. Die Marsbasis kann also nur auf kurze Distanz mittels der Helmfunkgeräte der Raumanzüge angesprochen werden. Die Sicherheitskräfte auf dem Mars müssen aber erstmal überzeugt werden, dass die abenteuerliche Geschichte von der Raumschiffsentführung stimmt und die Spieler sind, wer sie sind.

Epilog

Am Mars angekommen, steht die Besatzung vor einem Problem: ihr Schiff ist stark beschädigt (und eventuell ist es sogar das falsche Schiff) und die Mission war ein Fehlschlag. Beides Nachrichten die die Chefs bei CargoStellar nicht gerade in Freudentränen ausbrechen lassen wird. Und leider gibt es keinen erkennbaren Schuldigen, so dass die Crew einiges unternehmen muss um nicht als Sündenbock herzuhalten.

Aber das ist eine andere Geschichte...