

The Failure of Imagination

Ein Nova Abenteuer von Silvio Kranzusch zu Ehren von Arthur C. Clarke

Dieses Abenteuer lehnt sich stark an die Werke des bekannten SF Autors Sir Arthur Charles Clarke an. Ich schrieb es als ehrende Anerkennung nachdem ich von seinem Tod hörte. Es mag daher Inhalte geben die für das Nova Universum an sich weniger typisch, sondern eben Referenzen an Clarks Werke sind.

Als Zeitansatz sollte mit 6-8 Stunden Spielzeit gerechnet werden.

Spielleiter sollten sich gewahr werden, dass ich hier nur einen roten Faden biete, der unbedingt durch Handlungen der Spieler beeinflusst werden sollte.

Szene 1

Die Spielergruppe wird als Mannschaft für einen Handelstransporter angeheuert oder ist bereits Mannschaft eines Transporters. Der Flug geht von Aldebaran nach Thalassa.

Man beginne ca. eine Stunde nach Abflug von Aldebaran beim gemeinsamen Abendessen in der Schiffsmesse.

Wenn der Kapitän nicht Teil der Spielergruppe ist, kann er überredet werden (Beeinflussen/Überreden - Schwierigkeit leicht) folgende Informationen herauszugeben. Die Information kann auch über einen Hack des Bordcomputers (Technik/Software Schwierigkeit mittel) erreicht werden. Die erste Information könnte man bekommen, wenn man die Frachtkisten aufbricht und weiß was C60 ist (Akademik/Physik Schwierigkeit schwer).

- Dieser transportiert Kabelstränge aus Buckminster-Fulleren (C60).
- Diese Stränge werden zum Bau einer Weltraumliften benötigt.

Als Passagier an Bord ist ein älterer Wissenschaftler namens Dr. Chandra, der öfter brabbelt dass 'der Hammer Gottes uns trifft' und 'nur die Kinder uns retten können'. (überspitzt, fanatisch und penetrant darstellen - Spieler SOLLEN das möglichst als leeres Geschwätz abtun. Wenn sie ihn dennoch akzeptieren und ihm gut zureden - Punkt für sie. Dann können spätere Informationen auch schon jetzt gegeben werden.)

Szene 2

Bei Ankunft im Thalassa System meldet ein Controller mit Namen David Bowman von der Handels- und Außenbeziehungs-Leitstelle (kurz: HAL – nicht verraten, wenn die Spieler selbst drauf kommen gut, wenn nicht auch nicht schlimm) um die Landeformalitäten zu übermitteln. Er ist äußerst pedantisch und beharrlich, bleibt aber stets ruhig (fast emotionslos).

Nach der Landung am Raumhafen ist das pure Chaos los. Alles ist hektisch in Bewegung und niemand lässt sich lange genug aufhalten um aus ihm eine zusammenhängende Information zu bekommen. Der Anblick entlockt Dr. Chandra die Äußerung: "Ich hab's ja gesagt, ich hab's ja gesagt". Ein Befragen des Doktors bringt höchstens noch mal ein "der Hammer Gottes trifft uns" zuwege (außer, sie haben sich schon mit ihm gut gestellt, dann wird er von dem Asteroiden erzählen und daß er die Kinder finden muß - immer noch sehr wirr).

Aus den örtlichen Nachrichtenkanälen oder eine Befragung des HAL-Controllers fördert folgende Information zu Tage:

- Tiefenraumsensoren der örtlichen Spaceguard haben einen riesigen Asteroiden (länglich, ca. 20km Länge und 5km im Durchmesser) entdeckt und ihm die Registernummer 31/439 zugeteilt.
- Dieser rast auf den Planeten zu und wird in drei Tagen einschlagen
- Der große Metallanteil (O-Ton: "Man könnte glauben das wäre ein reiner Eisenklotz.") macht es unmöglich den Asteroiden rechtzeitig mittels Beschuss zu zerstören oder hinreichend abzulenken. (aus dem massiven Einschlag würde ein Regen von radioaktiven Brocken, die trotzdem noch gewaltige Einschlagswirkungen hätten)

Auf die Sache mit dem Asteroiden angesprochen (notfalls auch, wenn laut über die Sache gesprochen wird während er in der Nähe ist - aber wirklich erst dann) liefert Dr. Chandra weitere Informationen, immer durchwachsen mit den bekannte apokalyptischen Äußerungen (Der Hammer Gottes straft die Unwissenden):

- Nach dem Erdkrieg im 21. Jh. als die ISA die Erde evakuiert hat wurden längst nicht alle Menschen ausgesiedelt. Eine religiöse Sekte, die zu den Ausgestoßenen zählte brachte einige Industrielle welche um ihre Pfründe bangten, dazu ein Schiff zu bauen. Dieses Schiff wurde mit Kryogenik-Kammern ausgestattet in der Menschen im Kälteschlaf reisen konnten. Außerdem wurde genetisches Material von vielen Pflanzen und Tierarten mitgegeben. Sie nannten das Schiff Rama und wollten damit ins Alpha Centauri System fliegen, von dem man damals glaubte dass es bewohnbare Planeten enthält, um dort eine Kolonie aufzubauen. Nun, wie wir alle Wissen ist das Alpha Centauri System nicht bewohnt. ICH habe die

Kursberechnungen gefunden und nachgerechnet. Die Konstante für die Rotverschiebung war damals zu ungenau, so dass die das System glatt verfehlt haben.

- Die Kommunikationsprotokolle sind unvollständig, so dass eine Verbindung mit dem Bordcomputer der Rama, vorausgesetzt dieser würde noch funktionieren, mehr als unwahrscheinlich wird. (wenn's ein Spieler versuchen will, hohen Test gegen Technik/Software (gegen 20 oder so) verlangen und auch dann nur rudimentäre Informationen abrufbar machen wegen der Inkompatibilitäten mit moderner Software)
- Ein Tagebuch eines der Ingenieure beschreibt, dass sich die Kinder der Gruppe seltsam verhalten. Er schreibt das dem Fallout zu. Die Beschreibung legt nahe, dass die Kinder paranormale Fähigkeiten entwickelt haben.
- Dr. Chandra hat vor Jahren auf Thalassa ein Artefakt mit Symboliken der Weisen entdeckt, dass scheinbar auf telepathische Signale reagiert und wie ein fugenloser Stein aussieht. Seiner Theorie nach könnte man den Monolithen auf eine geostationäre Umlaufbahn bringen, dort ausrichten und dann am Boden darunter oder von einem Schiff dahinter einen Telepathen (oder besser eine Gruppe davon) etwas senden lassen, das das Unterbewusstsein der Kinder erreichen kann. Ein Lied von der Erde aus der damaligen Zeit vielleicht. Das müsste das Bewusstsein der Kinder wecken, worauf diese das Schiff anhalten können.
- Die Funktionsweise des Artefaktes kennt Dr. Chandra nicht. Er hat diesen Resonanzeffekt den er anwenden will nur per Zufall entdeckt und dann mittels Testen spezifiziert. (wenn die Spieler dem Doktor hart zusetzen, erzählt er, dass dabei einige Paranorme höchst unschön zu Schaden gekommen sind worauf Chandra schließlich seine Forschungsgelder gestrichen bekam)

Es stellen sich also jetzt drei Aufgaben: 1. Telepathen finden, 2. ein passendes Lied suchen und 3. Den Monolithen in den Orbit bringen. Die Aufgaben (die kommenden drei Szenen) können dabei teilweise bis ganz parallel ausgeführt werden, müssen aber nicht. *(In diesem Bereich liegt die größte Varianz im Spielzeitablauf: wenn man sehr früh liegt kann man hier alles schön ruhig und nacheinander angehen lassen, ist es schon spät rafft man zusammen oder lässt Teile hiervon weg - Dann kann das Abenteuer aber besonders schnell in Railroading ausarten, also Obacht)*

Szene 3

Sollten sich ein oder mehrere Telepathen in der Gruppe befinden, so sollte den Spielern unbedingt glaubhaft gemacht werden, dass sie noch mehr Telepathen brauchen um die nötige Signalstärke zu erreichen. *Oder man konzentriert halt den Spielinhalt mehr auf die anderen Teilaufgaben.*

Um passende Telepathen zu finden kann Dr. Chandra einen modifizierten Scanner anbieten, welcher auf den Psychosektor von Menschen geeicht ist. Damit lassen sich also gezielt Menschen mit Telepathischen Fähigkeiten suchen (aber nur mit direktem Scan aus maximal 5m Entfernung, der Rundum-Scan ermittelt aber zumindest wo sich jemand befindet der überhaupt paranorme Begabung hat). Mit entsprechendem technischem Aufwand (Technik Tests) sollte man den Scanner auch mit den Schiffssensoren des Frachters gekoppelt werden können, was die Reichweite beträchtlich erhöht.

Auf dem Raumhafen finden sich nur ein paar schwache, unausgebildete Begabte. Aber in der Nähe gibt es eine Kindergarten der auf die speziellen Bedürfnisse von paranormen Kindern ausgerichtet ist (DIESE Information lässt sich auch alternativ über die Planetaren Datenbanken mit einem Technik/Software Test – Schwierigkeit leicht - finden, falls jemand ne derartige Idee hat).

Die Erziehungsperson muss natürlich noch überzeugt werden. (das sollte keinesfalls einfach nur mittels eines Würfelwurfes gemacht werden)

Szene 4

Ein passendes Lied zu finden ist alles andere als leicht. Daten aus dem 21. Jh. gibt es praktisch so gut wie nicht mehr. Und bei vielen alten Liedern stößt man nach einer gründlichen Recherche darauf, dass es neueren Datums ist. *(Man lasse die Spieler ruhig ne Weile ins Blaue Raten oder sich von ihnen Suchstrategien erklären lassen)*

Der Schlüssel ist ein uraltes Kinderlied (*einmal Hänschen klein bitte ;)* oder auch ein beliebiges anderes Kinderlied - eines der Kindergartenkinder kann notfalls drauf kommen, falls die Spieler wirklich rat- und tatlos dasitzen). Kinderlieder überdauern wie nichts anderes die Zeit.

Szene 5

Der Monolith befindet sich mitten im Dschungel auf dem südlichen Kontinent.

Er lässt sich nicht mittels Schleppstrahl bewegen und für Haken und Seile bietet er keinen Ansatzpunkt (zu glatt) aber wenn man ihn zusammen (zugleich!) hochhebt (mindestens 4-5 Leute, einfach nur wackeln lassen wenn's zuwenig sind) scheint er plötzlich ganz leicht zu sein. (Wenn die Spieler zu unkreativ für diese Idee sein sollten kann Dr. Chandra sagen, dass er das früher schon mal so gemacht hat) Ein paranorm Begabter (falls in der Nähe) kann feststellen, dass der Stein scheinbar auf die Gedanken der Träger reagiert. Der Stein könnte also möglicherweise auch bewegt werden, wenn genug Leute fest glauben dass sich der Stein von alleine bewegen wird (Der geringste Zweifel eines der Beteiligten wird den Stein aber abstürzen lassen). Wenn man nen Kampf mit anbringen will (z.B. weil's ne Einsteigerrunde ist, die die Kampfregeln am praktischen Beispiel bekommen sollen) und genug Zeit ist, KANN man hierbei ein paar aggressive Schatzsucher oder gefährliche Tier vorbeischneien lassen. Man bedenke aber dass Kampf keinesfalls ein Typisches Stilmittel von Arthur C. Clarke ist, im Gegenteil.

Wenn der Monolith im Laderaum untergebracht ist, muß er nur noch zum Orbit geflogen und dort justiert werden, indem die Spitze auf den Asteroiden ausgerichtet wird. *(Bei unkreativen Spielern: Man lasse Dr. Chandra hier ein bisschen Show abziehen, nur damit er letztlich eine Kursanweisung gibt welche dazu führt dass das Schiff den Monolith leicht anstößt worauf sich dieser von selbst ausrichtet.)*

Szene 6

Das Lied auf telepathischem Wege über den Monolithen an den Asteroiden gesendet gibt nach kurzer Zeit eine Resonanz zurück: neue 'Stimmen' fügen sich in den 'Gesang' ein. Die Rama ändert den Kurs und verzögert mit einem klassischen Swing-By Manöver um den Planeten und bleibt schließlich auf einem Orbit um den Planeten. *(hier vergeht IT ne Menge Zeit, ca. eine Woche, OT passiert aber eigentlich nix relevantes - deshalb gerafft erzählen)* Der Monolith beschleunigt daraufhin binnen Sekunden auf Lichtgeschwindigkeit und weiter. Die Sensoren können ihn daraufhin nicht mehr richtig erfassen. Es soll dabei ruhig das Gefühl aufkommen, dass hier extrem fortschrittliche Technik am Werk ist (oder war's DOCH Magie...?)

In der Mitte des Bugs des Schläferschiffes ist eine große Schleuse (500m breit und 300m hoch) in der ein Raumschiff landen kann (Transportmittel/Raumfahrzeuge – Schwierigkeit hoch - das Schiff rotiert recht zügig!). Dort liegt nahezu keine Schwerkraft vor. Ein Blick durch ein vorhandenes Fenster ins Innere der Rama offenbart warum das so ist: An der Innenseite des Zylinders zieht ein sich Dschungel. Die Rotation sorgt offensichtlich für die nötige Schwerkraft.

Die Kryogenikkammer befinden sich im vorderen Teil des Schiffes und der Abtauvorgang wurde bereits eingeleitet.

Der Dschungel enthält einige Lebewesen, die im 27. Jahrhundert längst ausgestorben sind. (Man kann hier einige exotische Tierarten aber auch typische Haustiere beschreiben (nicht benennen) Spieler die richtig assoziieren und den Namen des Tieres nennen sollten unbedingt darauf hingewiesen werden, dass sie die Information irgendwann man in nem Geschichtsunterricht hatten. Auch diverse Pflanzen lassen sich hier anbringen.)

Interessanterweise haben nur die psychoaktiven Kinder den Kryogenikschlaf (bzw. das Auftauen) überlebt. Und der Dschungel (die genetischen Proben) ist natürlich einmalig. Die Kinder werden schließlich in die Gesellschaft von Thalassa integriert.

Anhänge

Begriffe:

- Clark'sche Gesetze:
 1. Wenn ein angesehener, aber älterer Wissenschaftler behauptet, dass etwas möglich ist, hat er mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit Recht. Wenn er behauptet, dass etwas unmöglich ist, hat er höchstwahrscheinlich Unrecht.
 2. Der einzige Weg, die Grenzen des Möglichen zu finden, ist ein klein wenig über diese hinaus in das Unmögliche vorzustoßen.
 3. Jede hinreichend fortschrittliche Technologie ist von Magie nicht zu unterscheiden.
- (Buckminster) Fulleren (C60) - Kohlenstoffverbindung, bei der (wie bei einem Fußball) Sechs- und fünfeckige Elementverbindungen zu einer kugelähnlichen Struktur zusammengefügt sind.
- Kryogenik - Kälteschlaf. Ein Körper wird dabei auf möglichst 0 Kelvin abgekühlt und die Lebensprozesse somit angehalten.
- Rama - hinduistische Gottheit, Inkarnation von Vishnu welcher symbolisch für Erhaltung steht.

verarbeitete Werke:

- Childhood's End (dt.: Die letzte Generation) - Psychoaktive Kinder, die ihren Eltern entwachsen/entfremdet werden
- 2001: A Space Odyssey (dt.: 2001: Odyssee im Weltraum) - HAL (im Buch/Film Akronym für Heuristic ALgorithmic computer), David Bowman, Dr. Chandra, der Monolith
- Rendezvous with Rama (dt.: Rendezvous mit 31/439) - Das Zylinderraumschiff in Form einer O'Neill-Kolonie, sowie der Name Rama und die Registerbezeichnung 31/439
- The Fountains of Paradise (dt.: Fahrstuhl zu den Sternen) - die Idee des Weltraumliftes (im Buch von einem Seil aus Kohlenstoff-Monofilament, wörtlich: "einem kontinuierlichen, pseudoeindimensionalen Diamantkristal" getragen, Jahre später in einem Interview zu einer Variante mit Fullerenen oder Nanotubes revidiert)
- The Songs of Distant Earth (dt.: Das Lied der fernen Erde) - Planet Thalassa, Reise im Kryogenikschlaf
- The Hammer of God (dt.: Der Hammer Gottes) - Asteroideneinschlag (mit Bezeichnung 'Gottes Hammer'), die Institution Spaceguard

Links:

- <http://de.wikipedia.org/wiki/Weltraumlift>
- <http://de.wikipedia.org/wiki/O%E2%80%99Neill-Kolonien>
- <http://de.wikipedia.org/wiki/Fullerene>

Die Artikel beinhalten sowohl begleitende Information als auch (vor allem) geeignetes Bildmaterial für die genannten Konzepte.