

STAR TREK[™]

ADVENTURES



DAS ICARUS-RÄTSEL
DANIEL JÖDEMANN

Fanprojekt

IMPRESSUM

1732011

DIESE MISSION ENTSTAND AM 11. MÄRZ 2023 AUF DER HEINZCON DES UHRWERK VERLAGS
IM WORKSHOP *WO NOCH NIEMAND ZUVOR GEWESEN IST — STAR TREK ADVENTURES*
MISSIONS-WORKSHOP IM BRAINSTORMING MIT DEN FOLGENDEN TEILNEHMENDEN:
ADRIAN GIERSCH ▲ F. N. WAGNER ▲ FRAUKE ROHRBACH ▲ GERD GRAHLMANN ▲ LÜCHI ▲
MHINAS ▲ MICHAEL PRANGENBERG ▲ SKAMATO ▲ T. UND I. BLEES ▲ VIKTOR EICHMANN

191984

DEUTSCHE AUSGABE

REDAKTION
DANIEL JÖDEMANN

LAYOUT
RALF BERSZUCK

HERAUSGEBER
PATRIC GÖTZ

MIT DANK AN
GIULIA PELLEGRINO

FÜR PARAMOUNT GLOBAL
MARIAN CORDRY, STEPHEN ZELIN & BRIAN LADY

221084

EIN FANPROJEKT AUF GRUNDLAGE DES ROLLENSPIELS STAR TREK ADVENTURES
VON MODIPHUS ENTERTAINMENT LTD.

AUX SYS

MODIPHUS™ **PARAFON™**
ENTERTAINMENT

Original herausgegeben von Modiphius Entertainment Ltd.
39 Harwood Road, London, SW6 4QP, England.

INFO@MODIPHUS.COM
WWW.MODIPHUS.NET
STARTREK.COM

UHRWERK VERLAG

WWW.UHRWERK-VERLAG.DE

The 2d20 system and Modiphius Logos are copyright Modiphius Entertainment Ltd 2023. All 2d20 system text is copyright Modiphius Entertainment Ltd. Any unauthorised use of copyrighted material is illegal. Any trademarked names are used in a fictional manner; no infringement is intended. This is a work of fiction. Any similarity with actual people and events, past or present, is purely coincidental and unintentional except for those people and events described in an historical context. TM & © 2023 CBS Studios Inc. © 2023 Paramount Pictures Corp. *STAR TREK* and related marks and logos are trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved.

Artwork and graphics © and ™ CBS Studios Inc. All Rights Reserved., except the Modiphius Logo which is Modiphius Entertainment Ltd. This is a work of fiction. Any similarity with actual people and events, past or present, is purely coincidental and unintentional except for those people and events described in an historical context.

**KAPITEL
01.00**

DAS ICARUS-RÄTSEL

VON DANIEL JÖDEMANN

082397
050670081302030806



01.10	ZUSAMMENFASSUNG	4
01.20	AKT 1: VERSCHOLLEN IM WELTRAUM	5
01.30	AKT 2: LAUTLOS IM WELTRAUM	8
01.40	AKT 3: ALARM IM WELTALL	16
01.50	ABSCHLUSS	18

ZUSAMMENFASSUNG

Das Schiff der Spielercharaktere befindet sich auf einer Routinemission weit außerhalb des Föderationsraums und fängt ein schwaches Sternenflotten-Transpondersignal auf, das die Charaktere in ein bislang unerforschtes Sternensystem führt. Dort entdecken sie ein mehr als 200 Jahre altes Schiff der irdischen Sternenflotte, die *Icarus*, die seit 2140 als verschollen gilt. Im System gibt es einen Planeten der Klasse M, der von einer Präwarp-Zivilisation bewohnt wird. Diese hat das Raumfahrtzeitalter erreicht, weshalb die Gefahr besteht, dass diese Zivilisation die *Icarus* bereits bemerkt hat oder in Kürze auf sie aufmerksam wird. Rätselhaft ist auch, wieso das verschollene Schiff nach mehr als zwei Jahrhunderten immer noch über Energie verfügt und wie es die weite Reise bewältigen konnte.

Wenn die Charaktere Bericht erstatten, wird das Sternenflottenkommando sie zu ihrer Überraschung anweisen, die *Icarus* nicht zu betreten. Sie sollen das Schiff aus dem System schleppen und dafür sorgen, dass die primitive Zivilisation nicht auf dieses aufmerksam wird, um die Hauptdirektive auf keinen Fall zu verletzen. Die Sternenflotte wird ein Spezialschiff entsenden, um die *Icarus* zu bergen. Auch die Datenbanken legen nahe, dass nicht alle Details der damaligen Mission darin aufgeführt sind, bis auf die Tatsache, dass die *Icarus* ein Testschiff zu einer Zeit war, als die Schiffe der Menschen gerade einmal Warp 2 erreichten.

Die Spielercharaktere stellen bald fest, dass es nicht möglich ist, die *Icarus* mit einem Traktorstrahl abzuschleppen, da dessen Energie von dem Schiff geradezu abgesaugt wird. Auch die Schiffsenergie ist in der Nähe der *Icarus* betroffen. Da die Zeit drängt, bleibt nur, an Bord des Schiffs zu gehen und einen Weg zu finden, dessen Antrieb zu aktivieren, um die *Icarus* so außer Reichweite des Klasse M-Planeten zu bewegen.

An Bord findet das Außenteam kaum eine Spur der Crew vor, dafür aber eine immer noch aktive Künstliche Intelligenz, die über Hologramme mit ihnen kommuniziert und sich „Ariadne“ nennt. So stellt sich heraus, dass die *Icarus* ein neuartiges Antriebssystem testen sollte, eine Alternative zum Warpantrieb. Dieser zieht Energie von einem Stern ab, um einen Warpsprung zu einem anderen System durchzuführen und dort dann diesen Prozess zu wiederholen. Allerdings geriet die KI außer Kontrolle und der Computer bestand so nachdrücklich darauf, seine Mission auszuführen, dass er Sprung um Sprung vornahm und dabei immer höhere Energiemengen aufnahm. Der menschlichen Crew wurde bewusst, dass der Antrieb auch eine verheerende Waffe

darstellte, die ganze Sterne vernichten kann und damit auch alles Leben in einem System. Sie beschloss schließlich, in einem Sternensystem mit einem bewohnbaren Planeten von Bord zu gehen und die Zerstörung des Raumschiffs auszulösen. Das geschah jedoch nicht und für zwei Jahrhunderte sprang die *Icarus* von System zu System. Ariadne ging stur ihrer Aufgabe nach, auch wenn das Schiff immer größere Energiemengen und immer mehr Zeit benötigte, ehe der nächste Sprung anstand.

Das Außenteam stellt auch fest, dass sie nicht die Einzigen an Bord sind: Es ist einigen Heconiern, Mitgliedern der Präwarp-Zivilisation, die die *Icarus* bereits seit einer Weile beobachten, gelungen, eine Rakete zum Schiff zu schicken und an Bord zu gehen, wo sie seitdem gestrandet sind. Diese Astronauten halten die *Icarus* für eine Waffe, da sich deren Energiekondensator bereits auf ihre Welt auswirkt.

Die Spielercharaktere wissen nun, dass die Sternenflotte geheim halten möchte, dass sie in ihrer Frühzeit, wenn auch unbeabsichtigt, eine derart verheerende Waffe gebaut hat. Sie müssen sich nun mit der Künstlichen Intelligenz und mit den Heconiern auseinandersetzen, und entscheiden, wie sie weiter vorgehen: Die *Icarus* aus dem System bewegen, das Schiff zerstören, damit es nicht in falsche Hände gerät, oder Ariadne zusagen, das Schiff so weit zu reparieren, dass sie ihre Mission fortsetzen kann, und es dem Schicksal zu überlassen, wo die *Icarus* endet.

Und dann ist da noch der Bruch mit der Hauptdirektive, da die Astronauten der Heconier, die an Bord gelangt sind, bereits sehr viel mehr wissen, als womöglich gut für ihre Zivilisation ist. Oder sollte doch schon ein Erstkontakt hergestellt werden?

DIREKTIVEN

Zusätzlich zur Hauptdirektive lauten die Direktiven für diese Mission:

- Gehen Sie Notrufen nach und helfen Sie Schiffen in Not.
- Sichern Sie die *Icarus* und gehen Sie nicht an Bord. Verhindern Sie, dass das Schiff in falsche Hände gerät oder seine Existenz Dritten bekannt wird. (Diese Direktive kommt ins Spiel, wenn Admiral Harper die Spielercharaktere kontaktiert, siehe S. 8.)

DIESE MISSION IN ANDEREN EPOCHEN

Diese Mission ist standardmäßig für die Ära des *Nächsten Jahrhunderts* und das Jahr 2371 ausgelegt (Sternzeit 48000-48999), lässt sich jedoch leicht an andere Spielepochen anpassen.

In der Ära der Originalserie muss die Mission kaum angepasst werden. In diesem Fall war die *Icarus* erst ein Jahrhundert im All unterwegs.

Es ist ebenfalls denkbar, dass die Mission in der *Enterprise*-Ära spielt, die *Icarus* erst wenige Sprünge vorgenommen hat und nur wenige Jahre oder Jahrzehnte unterwegs war. Es ist dann sogar noch brisanter, wenn die Charaktere in der irdischen Sternenflotte dienen, die das Schiff selbst gebaut hat, und die Admiräle, Ingenieure und Forscher, die die *Icarus* in Auftrag gegeben haben, immer noch am Leben sind.

KAPITEL
01.20

DAS ICARUS-RÄTSEL

AKT 1: VERSCHOLLEN IM WELTRAUM

Im ersten Akt stoßen die Spielercharaktere auf die *Icarus* und werden sich der gefährlichen Situation im Heconia-System bewusst. Dieser Akt endet, wenn der Entschluss gefallen ist, ein Außenteam auf die *Icarus* zu schicken.

SCENE 1: ANKUNFT IM HECONIA-SYSTEM

Die Mission beginnt, wenn das Schiff der Spielercharaktere, nachdem der Spieler des Captains den nebenstehenden Logbucheintrag vorgelesen hat, das schwache Transpondersignal in ein Sternensystem weit außerhalb des Föderationsraums verfolgt. Das System ist auf den Sternenkarten mit „Heconia“ verzeichnet, ein Name, der ihm vor 250 Jahren von einem vulkanischen Astronomen verliehen wurde. Das abgelegene Sternensystem wurde aber noch nie von der Föderation oder mit ihnen befreundeten Mächten erforscht.

Der Charakter, der die Sensoren bedient, kann nun eine **Aufgabe auf Verstand + Wissenschaft** mit Schwierigkeit 0 durchführen, unterstützt von **Sensoren + Wissenschaft** des Schiffs. So stellt sich heraus, dass das Heconia-System aus sechs Planeten besteht, die einen gelben Stern der Klasse G2 umkreisen. Die drei inneren Planeten sind leblose Welten der Klasse K und die zwei äußersten Gasriesen der Klasse J. Heconia IV dagegen ist ein Planet der Klasse M. Das Transpondersignal kommt von einem Punkt unweit des vierten Planeten.

Mit *Informationen erlangen* lassen sich (für jeweils 1 Momentum pro Punkt) weitere Details ermitteln:

LOGBUCH DES CAPTAINS

„Wir befinden uns im Sektor 110323, jenseits der Grenzen der Föderation, weitab von allen Handelsrouten, Subraumrelais und bewohnten Systemen, um Vermessungsarbeiten vorzunehmen. Nach unseren Informationen sind wir das erste Föderationsschiff in dieser Region. Deshalb war es umso überraschender, als wir ein altes Sternenflotten-Transpondersignal auffingen – eines aus dem 22. Jahrhundert, der Frühzeit der irdischen Sternenflotte. Es ist ein Rätsel, wie ein 200 Jahre altes Sternenflottenschiff mit einem primitiven Warpantrieb und nur geringer Reichweite hierhin gelangen konnte. Ich habe den Kurs ändern lassen, um der Sache auf den Grund zu gehen.“

- Heconia IV besteht aus drei großen Kontinenten. Die Energiemesswerte weisen darauf hin, dass die Zivilisation einen hohen Energiebedarf hat, und der Planet wird von zahlreichen Satelliten umkreist. Alles deutet darauf hin, dass die Zivilisation einen technologischen Stand hat, der etwa dem der Erde Ende des 20. Jahrhunderts entspricht. Die Luft weist eine recht hohe Verschmutzung auf. Die Bevölkerungsdichte ist in den urbanen Zentren, die sich in den Zentren der Kontinente und auf beiden Seiten des Äquators konzentrieren, am höchsten. Der Planet hat eine Bevölkerung von neun bis zehn Milliarden, sodass schon von Überbevölkerung gesprochen werden kann. Heconia IV hat zwei Monde und deshalb wohl auch starke Gezeiten, weshalb die Küstenregionen weitestgehend unbewohnt sind.

- Das Transpondersignal kommt von einem Punkt unweit von Heconia IV (*Mittlere Reichweite*, nähert sich *Naher Reichweite*). Das schwache Signal ist nun deutlicher zu empfangen und der Code lässt sich als NC-555 identifizieren. Es geht von einem Schiff aus, das erratische Energiewerte aussendet.
- Es gibt keine weiteren Raumschiffe oder künstliche Strukturen im Heconia-System, abgesehen von einer Sonde, die Heconia VI umkreist, und Anzeichen dafür, dass beiden Monden von Heconia in der Vergangenheit Besuche abgestattet wurden. Offenbar sind die Bewohner des Planeten noch nicht an dem Punkt, oft und weiter als das ins All hinauszufiegen.

Eine Recherche in der Datenbank nach der Registriernummer ist Routine. So lässt sich ermitteln, dass NC-555 zu dem Raumschiff *Icarus* gehört, eines der ersten Schiffe der irdischen Sternenflotte, das 2140 vom Stapel lief und noch im selben Jahr auf seinem Jungfernflug für verschollen erklärt wurde. Es handelt sich um einen Prototypen, ein technisches Versuchsschiff, von dem nie ein zweites gebaut wurde. Mysteriöserweise findet sich weiter nichts in der Datenbank des Spielerschiffs, was durchaus für Verwunderung sorgen sollte, da der Bibliothekscomputer üblicherweise sehr viel mehr Details enthält. Weiterhin hat keiner der Charaktere jemals von einem solchen Schiff gehört, die *Icarus* wurde in keinem Buch und keinem Kurs über die Frühzeit der Sternenflotte auf der Akademie erwähnt. Die Charaktere können eine Anfrage an die zentrale Datenbank der Sternenflotte stellen – es kann jedoch aufgrund der Tatsache, dass das nächste Subraumrelais zu weit entfernt für einen zeitnahen Kontakt ist, etwas dauern, bis sie eine Rückmeldung erhalten (siehe unten).

Wenn kein Spielercharakter diesen Einwand vorbringt, wird notfalls ein NSC auf der Brücke einbringen, dass eine Präwarp-Zivilisation dieses Entwicklungsstands sicherlich in der Lage ist, den nahen Weltraum (*Naher Reichweite*) um ihren Planeten mit Teleskopen und anderen technischen Mitteln zu beobachten und den Orbit mit primitiven Methoden wie Radar zu erfassen. Es ist also Vorsicht angebracht, um keinen Bruch mit der Hauptdirektive zu riskieren, und die *Icarus* könnte entdeckt werden, wenn sie in diese Reichweite zu Heconia gelangt.

Wenn die Charaktere ihr Schiff behutsam näher an die *Icarus* heransteuern, um diese genauer zu untersuchen, lesen Sie den folgenden Text vor oder geben Sie ihn frei wieder:

Auf dem Hauptbildschirm erscheint ein Schiff, wenn auch ein sehr ungewöhnliches: Ein Ringschiff, mit einem Warpring, wie er bis heute noch von den Vulkaniern und wenigen anderen Spezies genutzt wird. Auch frühe irdische Schiffe nutzten diese Konfiguration, wurden aber rasch von den bis heute üblichen Warpgondeln abgelöst. Das Schiff ist ungewöhnlich groß und lang, erinnert damit wiederum an vulkanische Schiffe, ist jedoch eindeutig irdischer Bauart. Vergleichbare Raumschiffklassen aus der irdischen Frühzeit sind euch bekannt, diese Klasse jedoch nicht.

Die visuellen Sensoren zeigen, dass die Tore des Shuttlehangars der Icarus offenstehen, es sind keine Shuttles darin zu erkennen. Offenbar fehlen auch alle zehn Rettungskapseln des Schiffs.

Die *Icarus* hat zwei *Merkmale*: Das erste, „Elektromagnetisches Feld II“, werden die Charaktere bei ihrem nun folgenden Scan bemerken. Es erschwert den Einsatz von Sensoren, Transportern und Kommunikation und macht Scans des Schiffsinners sowie eine Transportererfassung und den Einsatz von Kommunikatoren im Schiff unmöglich. Das zweite Merkmal, „Energiekondensator“ wird später zum Tragen kommen, wenn das Spielerschiff näher heranfliegt (siehe unten). Die *Icarus* reagiert nicht auf Rufe.

Der Sensorscan erfordert aufgrund des Merkmals eine **Aufgabe auf Verstand + Wissenschaft** mit Schwierigkeit 2, unterstützt von **Sensoren + Wissenschaft** des Schiffs. So werden die Charaktere auf das starke und sehr erratische elektromagnetische Feld aufmerksam, das die *Icarus* abgibt. Sensoren durchdringen das Feld nicht und Scans beschränken sich auf das Äußere und oberflächliche Beobachtungen: Das Schiff ist etwa 230 Meter lang, ungewöhnlich groß für ein Sternenflottenschiff dieser Ära, und der Antriebsring hat einen Durchmesser von 60 Metern. Es gibt keine nennenswerten Schäden, bis auf einige Stellen, die auf den Einschlag von Mikrometeoriten zurückzuführen sind. Die *Icarus* treibt auf Heconia IV zu. Wird 1 Punkt Momentum für *Informationen erlangen* ausgegeben, lässt sich die Vermutung aufstellen, dass das Schiff jetzt schon auf Teleskopen zu sehen sein könnte, die den Heconiern zur Verfügung stehen, allerdings bestenfalls als nicht genauer zu identifizierendes unbekanntes Objekt. Das wird sich jedoch in wenig mehr als 20 Stunden ändern, wenn die *Icarus* nahe genug an Heconia IV herangekommen ist, um bessere Bilder zu liefern. Ein weiterer Punkt Momentum enthüllt, dass die *Icarus* aus eigener Kraft mit ihren Manöverdüsen zielgerichtet auf den Planeten zufliegt und nicht nur treibt.

KONTAKT MIT DEM STERNENFLOTTENKOMMANDO

Wenn die Spielercharaktere beschließen, das Sternenflottenkommando zu informieren, erhalten sie bald darauf von der Einsatzplanung der Sternenflotte Antwort. So weit außerhalb des Föderationsraums ist Echtzeitkommunikation nicht möglich, es gibt eine Verzögerung von etwa einer Stunde. Die Nachricht, die das Spielerschiff erreicht, ist eindeutig:

Ihr spielt die Nachricht ab. Von hinter seinem Schreibtisch blickt euch Admiral Harper von der Einsatzplanung entgegen. Seine Miene ist eine Mischung aus Besorgnis und Strenge: „Captain, Ihr Befehl lautet, die Icarus an den Rand des Heconia-Systems zu schleppen, um sie dem Zugriff der Präwarp-Zivilisation zu entziehen und unter allen Umständen einen Bruch mit der Hauptdirektive zu vermeiden. Unternehmen Sie nichts weiter als das und gehen Sie nicht an Bord. Wir entsenden umgehend ein Bergungsraumschiff, das in einigen Tagen eintreffen und die Icarus sichern wird. Harper Ende.“

Das sollte für Verwirrung bei den Spielercharakteren sorgen und die Frage aufwerfen, warum sich die Einsatzplanung direkt bei ihnen meldet und sich das Sternenflottenkommando so verschlossen gibt. Für den Moment gibt es aber keinen Grund, etwas anderes zu tun, als Admiral Harpers Befehl zu befolgen.

DER STURZ DER ICARUS

Die *Icarus* ist tatsächlich ein dunkler Fleck in der Geschichte der frühen irdischen Sternenflotte. Zu deren Gründung wurde die Organisation damit beauftragt, das All zu erkunden und die Vereinigte Erde zu schützen. Problem war nur, dass die Vulkanier die Erde nach Meinung vieler Menschen, insbesondere in der Sternenflotte, trotz aller Fortschritte immer noch zurückhielt und sich weigerten, der Erde moderne Warptechnologie zu überlassen – Technologie, die Wissenschaftler wie Zefram Cochrane und Henry Archer in den 90 Jahren seit dem Ersten Kontakt mühsam selbst entwickeln mussten.

In den 2130ern begann ein Team ambitionierter Sternenflottenoffiziere, Ingenieure und Wissenschaftler, an alternativen – und möglicherweise sogar effektiveren – Antriebsmethoden zu arbeiten. Ihre Hoffnung war, einen rascheren Weg zur Warpgeschwindigkeit jenseits von Warp 2, der damaligen Höchstgeschwindigkeit, zu finden.

Das Icarus-Projekt war streng geheim und wurde auf dem irdischen Außenposten auf Alpha Centauri entwickelt, absichtlich weitab der wachsamen Augen der Vulkanier. Das Team fand einen Weg, die Energie eines Sterns abzuziehen und diese enormen Energiemengen zu verwenden, um damit einen Warpring anzutreiben, der (zumindest in der Theorie und je nach Ladung) bis zu Warp 5,5 erreichen sollte. Zudem war der Antrieb nicht darauf angewiesen, selbst Energie zu produzieren und Substanzen zur Energieerzeugung (wie Materie und Antimaterie) mit sich zu führen – einmal abgesehen von geringen Mengen für einen konventionellen Warp 2-Antrieb, der ebenfalls für alle Fälle an Bord installiert wurde. Ein Schiff mit einem solchen Antrieb würde lediglich von Sternensystem zu Sternensystem springen, und sich vor jedem neuen Warpsprung erneut aufladen.

Fünf Jahre lang arbeiteten die Forscher im Geheimen, bis sie 2140 einen Prototypen bauen konnten – ein Schiff, das nach dem Projekt den Namen *Icarus* erhielt. Das Sternenflottenkommando war vorsichtig, auch wenn Simulationen vielversprechend waren, und nicht gewillt, diesen Durchbruch umgehend öffentlich zu machen (und sich womöglich vor den Vulkaniern zu blamieren), ehe der Antrieb nicht gründlich getestet worden war.

Im März 2140 ging eine Crew von rund 50 an Bord und aktivierte den Antrieb. Der Kondensator nahm die Energie der nahen Sonne auf und startete mit Warp 5 hinaus ins unbekannte All. Der Jubel der Admiräle dauerte jedoch nicht lange an, da die *Icarus* nach ihrem ersten Sprung nicht zurückkehrte, sondern stattdessen spurlos verschwand.

Erst einige Monate später traf eine verstümmelte Nachricht der Captains der *Icarus* ein (siehe S. 12), die einige Rätsel aufgab und die Sternenflotte erkennen ließ, dass ihr Experiment nicht nur ein Fehlschlag war, sondern dass sie damit, ohne es zu wollen, auch eine potenziell verheerende Waffe entwickelt hatten.

Auch wenn das Icarus-Programm die folgenden Jahre immer noch aktiv war, wurde niemals ein zweiter Prototyp gebaut. Dem NX-Programm gelang es dann bis 2151, Warp 5 zu erreichen, und Alternativen wurden nicht mehr länger verfolgt. Die Sternenflotte erklärte das Icarus-Projekt zur Verschlussache und alle Daten verschwanden in den Archiven.

Wenn die Spielercharaktere keine Anstalten machen, das Sternenflottenkommando zu unterrichten, aber eine Datenbankabfrage geschickt haben, erhalten sie eine vergleichbare Nachricht (auch wenn Admiral Harper dann die genaue Situation nicht kennt, wird sein Befehl dennoch lauten, nicht an Bord zu gehen und zu verhindern, dass Dritte auf die *Icarus* aufmerksam werden). Passen Sie dann den Vorlesetext an.

Wenn die Sternenflotte gar nicht auf den Fund aufmerksam wird, spielt sich der Rest der Mission dennoch mehr oder weniger identisch ab. Es mag jedoch sein, dass die Charaktere später eine Nachricht absetzen. Auch dann erhalten sie eine Antwort, vergleichbar mit der von Admiral Harper weiter oben. Die Sternenflotte ist bemüht, die Existenz der *Icarus* und die des experimentellen Antriebs geheim zu halten, ehe sie nicht Gelegenheit hatte, das Schiff zu untersuchen.

SCENE 2: TRAKTORSTRAHL AKTIVIERT, CAPTAIN!

Die *Icarus* an den Rand des Systems zu ziehen und damit an einen sicheren Ort, wo sie auf das Eintreffen eines Bergungsschiffs warten kann, sollte keine große Herausforderung sein. Mit der Aufgabe *Traktorstrahl* kann ein anderes Schiff schließlich eingefangen und abgeschleppt werden.

Wenn die Spielercharaktere ihr Schiff in *Naher Reichweite* bewegen und das Ringschiff erfassen, geschieht jedoch etwas Unerwartetes: Der Traktor fluktuiert, wird dann wieder aktiv und es hat den Anschein, als würde alles seinen Gang gehen. Dann flackern aber plötzlich die Konsolen auf der Brücke und die Charaktere stellen fest, dass Energie von ihrem Schiff abgezogen wird: Das Spielerschiff verliert nun jede Runde 2 Punkte Energie, bis sie den Traktorstrahl (mittels einer *Einfachen Aktion*) wieder deaktivieren. Selbst danach verliert das Schiff jede Runde 1 Energie, bis es sich aus *Naher Reichweite* zur *Icarus* herausbewegt hat. Sollte die Energie bereits auf 0 sein, wenn das Schiff weitere Energie verlieren soll, entsteht stattdessen eine *Komplikation* in einem zufällig bestimmten *System*.

Wenn die Spieler nicht selbst diese Schlussfolgerung ziehen, lässt sie eine **Aufgabe auf Verstand + Technik** mit Schwierigkeit 1 erkennen, dass die *Icarus* Energie aus ihrer Umgebung abzieht – zu welchem Zweck und mit welchen technischen Mitteln, bleibt jedoch unbekannt.

Unterbinden Sie alle weiteren Versuche, das Schiff durch Einwirkung von außen zu bewegen, auf ähnliche Weise, oder lassen Sie die *Icarus* die Bemühungen ausgleichen: Wenn die Spielercharaktere ferngesteuerte Antriebsmodule an die *Icarus* andocken und aktivieren, verlieren diese

ebenfalls Energie. Wenn nötig, springen die Manöverdüsen des Ringschiffs an und arbeiten aktiv gegen Versuche, abgeschleppt zu werden, was die *Icarus* womöglich auseinanderzureißen droht. Das könnte die Spielercharaktere zu dem Schluss kommen lassen, dass sich jemand an Bord des Ringschiffs befindet – auch wenn alle Rettungskapseln und Shuttles fehlen.

Sehr aufwendige Methoden könnten allerdings auch so viel Zeit in Anspruch nehmen, dass sie sich einfach nicht anbieten, schließlich bleiben der Crew nur noch 20 Stunden, ehe die *Icarus* dem Planeten zu nahekommt. Wenn die Spielercharaktere (womöglich entgegen ihren Befehlen) in Betracht ziehen, das Schiff zu zerstören, dann wird jeder Ingenieur und Wissenschaftler aufgrund der Tatsache, dass nichts über den Antrieb bekannt ist und die erratischen Energiewerte bedenklich sind, davon abraten. Die Crew könnte eine verheerende Explosion und Verseuchung des Heconia-Systems riskieren.

Wenn die Charaktere einige Bemühungen unternommen haben (und vielleicht schon überlegen oder beschlossen haben, an Bord zu gehen), werden sie überraschend von der *Icarus* gerufen:

Das Bild flackert immer wieder, ihr erkennt aber die Brücke eines Raumschiffs der alten irdischen Sternenflotte. Eine dunkelhaarige Menschenfrau blickt ernst und mit blassem Gesicht in die Kamera. Sie wirkt so, als hätte sie tagelang nicht mehr geschlafen. Ihre blaue Uniform mit den goldenen Streifen, die Mitte des 22. Jahrhunderts Standard war, ist verdreckt. „... ist fehlgeschlagen. Bleiben Sie fern, wir werden ...“ Das Bild flackert erneut und der Ton bricht für einen Moment ab. „Wenn der Kondensator erneut seine volle Ladung erreicht ... schicken Sie kein Schiff, bleiben Sie auf Abstand! Wir haben beschlossen ...“ Dann bricht der Kontakt ab.

Die *Icarus* reagiert nicht auf weitere Rufe. Spätestens jetzt sollten die Charaktere zu dem Schluss gelangen, dass sie – womöglich entgegen ihrer Direktive – an Bord gehen müssen, um mit dem Antrieb des Ringschiffs selbst die *Icarus* von Heconia IV fortzusteuern.

Wenn die Spielercharaktere die Zeit, die sie damit verschwenden, in Kauf nehmen und zunächst das Sternenflottenkommando kontaktieren, wird ihnen Admiral Harper wenige Stunden später in seiner Antwort zusagen, mit einem Außenteam an Bord zu gehen.

KAPITEL
01.30

DAS ICARUS-RÄTSEL

AKT 2: LAUTLOS IM WELTRAUM

Der zweite Akt befasst sich mit der Erkundung der *Icarus* und den Begegnungen mit der Künstlichen Intelligenz des Schiffs sowie der Erkenntnis, dass bereits heconianische Astronauten an Bord gekommen sind, die dem Außenteam feindselig gegenüberstehen.

LOGBUCH DES CAPTAINS

NACHTRAG

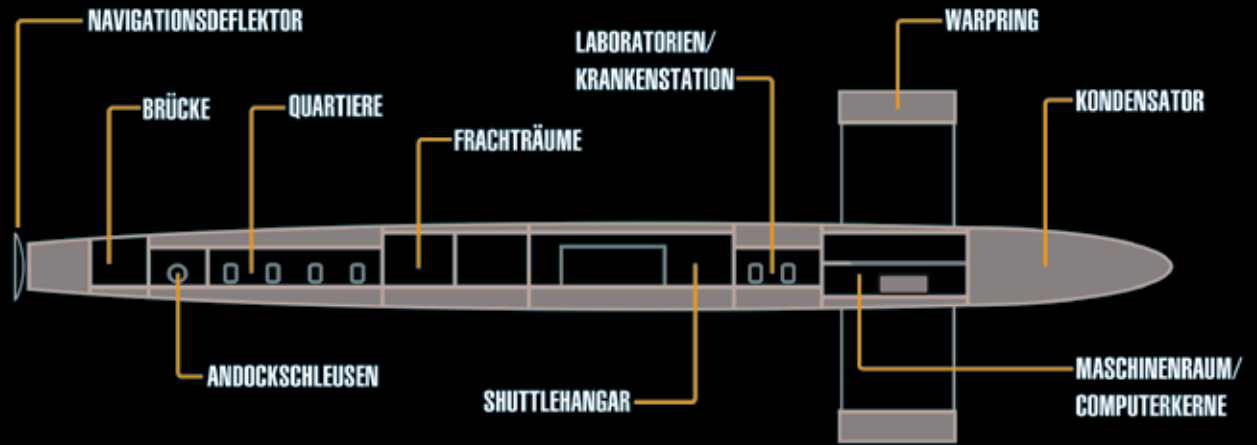
„Unsere Versuche, die Icarus vom Planeten Heconia IV wegzuziehen, ehe die Präwarp-Zivilisation auf die Besucher von einem anderen Stern aufmerksam werden, sind gescheitert. Uns bleibt nur noch, ein Außenteam an Bord zu schicken und zu versuchen, auf die Antriebssysteme der Icarus zuzugreifen, damit das Raumschiff so in Sicherheit gebracht werden kann.

Sorgen bereitet uns jedoch die mysteriöse Nachricht, die wir von der Icarus erhalten haben, und die uns aufforderte, dem Schiff fernzubleiben. Was ist in den vergangenen zweihundert Jahren wohl auf der Icarus vorgefallen?“

SZENE 1: AN BORD DER ICARUS

Ein Transportereinsatz käme aufgrund der starken Interferenzen und der Tatsache, dass die Zielscanner nicht ins Innere des Schiffs vordringen, Selbstmord gleich. Die Charaktere können sich jedoch mit einem Shuttle nähern und entweder im Shuttlehangar landen (siehe unten) oder an einer der Andockschleusen andocken. Letzteres erscheint jedoch sicherer und das Außenteam wäre in unmittelbarer Nähe zur Brücke. Die Andockpunkte eines 200 Jahre alten irdischen Schiffs sind mit denen eines modernen Sternenflottenshuttles kompatibel. Auch das Shuttle wird Energie verlieren, das kann aber auf dem kurzen Flug schlichtweg in Kauf genommen werden – ein Charakter könnte jedoch auch entsprechende Modifikationen vornehmen, um das Shuttle zu isolieren (was aber Zeit kosten wird).

Da sich die Charaktere nicht auf die Sensoren verlassen können, erfordert das Andocken eine **Aufgabe auf Konzentration + Flugkontrolle** mit Schwierigkeit 2, unterstützt von **Antrieb + Flugkontrolle** des Shuttles. Danach ist es problemlos möglich, die Schleuse zu öffnen und die *Icarus* zu betreten.



KARTE

Da die Annahme nicht abwegig ist, dass Raumanzüge zum Überleben an Bord notwendig sind, müssen für diese keine *Verzichtskosten* bezahlt werden. Spätestens in der Luftschleuse werden die Charaktere aber feststellen, dass es eine atembare – wenn auch leicht abgestandene – Atmosphäre an Bord gibt und die künstliche Schwerkraft ebenfalls funktioniert. Anzüge sind also nicht notwendig.

Direkt im Korridor, in dem sich das Außenteam wiederfindet, entdecken sie einen einfachen Plan des Schiffs an der Wand, sodass sie sich einen Überblick darüber verschaffen können, wie die *Icarus* aufgebaut ist: Das Schiff ist zigarrenförmig, 230 Meter lang und hat einen maximalen Durchmesser von 12 Metern, der sich an Bug und Heck weiter verjüngt. Im Zentrum verlaufen Korridore, an die sich die beengten Räumlichkeiten anschließen.

Vom Bug bis zum Heck ist die *Icarus* wie folgt aufgebaut:

- **Navigationsdeflektor und Sensoren:** Die *Icarus* besitzt keine Defensivdeflektoren (dafür jedoch eine polarisierte Hüllenpanzerung), nutzt aber natürlich einen Navigationsdeflektor, um auf Warp Hindernisse wie Weltraumstaub, die das Schiff ansonsten zerschlagen würden, abzulenken. An der Spitze sitzen auch die Langstreckensensoren.
- **Brücke:** Die Brücke wird weiter unten beschrieben.
- **Andockschleusen:** Die Andockpunkte befinden sich direkt hinter der Brücke.
- **Crewquartiere:** Die Quartiere werden weiter unten beschrieben.
- **Rettungskapseln:** Die zehn Fluchtkapseln des Schiffs sind über dessen volle Länge verteilt. Alle fehlen.
- **Frachträume:** In den Frachträumen finden sich 200 Jahre alte, nicht mehr genießbare Vorräte sowie Ersatzteile und Ausrüstung auf dem Stand des frühen 22. Jahrhunderts. Die Crew konnte nicht mehr als einige Notfallvorräte und Überlebensausrüstung mitnehmen, sodass der Großteil zurückblieb.
- **Shuttlehangar:** Der Hangar wird weiter unten beschrieben.

- **Laboratorien:** Diese werden weiter unten beschrieben.
- **Maschinenraum und Computerkern:** Dieser wird weiter unten beschrieben.
- **Energiekondensator und Warpring:** Der gewaltige Kondensator liegt direkt hinter dem Maschinenraum und ist zudem die Quelle der Interferenzen. Der Warpring ist mit vier Pylonen, in denen sich auch die Elektro-Plasma-Energieleitungen befinden, mit der *Icarus* und dem Kondensator sowie ihrem Warp 2-Antrieb verbunden.

ICARUS, NC-555 (PROTOTYP-WARPSCHIFF)

MERKMALE: Raumschiff der Vereinigten Erde, Prototyp, 200 Jahre alt, Beschädigt

SYSTEME

KOMMUNIKATION	06	ANTRIEB	07	HÜLLE	06
COMPUTER	07	SENSOREN	06	WAFFEN	00

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	01	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	02	MEDIZIN	01

ENERGIE: 7
SCHILDE: 7 (siehe unten)

SCHIFFSGRÖSSE: 3
WIDERSTAND: 3

ANGRIFFE: keine

SONDERREGELN:

- **Hüllenpolarisation:** Die *Icarus* besitzt keine modernen Deflektorschilder, aber eine Hüllenpanzerung, die polarisiert werden kann, um Angriffen zu widerstehen. Das funktioniert auf dieselbe Weise wie Schilde, das Raumschiff erleidet allerdings schon dann eine Beschädigung, wenn nach Abzug des Widerstands 4 oder mehr Punkte Schaden angerichtet werden.
- **Warp-Kondensator** (siehe S. 7)

WAS WIRKLICH AUF DER ICARUS GESCHAH

Anfänglich hatte alles den Anschein, als wäre das *Icarus*-Projekt ein Erfolg. Die Crew nahm, nachdem der Kondensator durch die Energie einer der Sonne des Alpha Centauri-Systems aufgeladen worden war, den ersten Warpsprung vor. Das Schiff erreichte Warp 4,8 und nach nur drei Wochen das unbewohnte Gamma Trigon-System, das ansonsten mit Warp 2 eine Reise von 2 Jahren erfordert hätte – ein Triumph und ein Rekord für ein irdisches Schiff, auch wenn das lange Zeit niemand erfahren sollte.

Dann geschah etwas Unerwartetes: Die *Icarus* war zur Unterstützung der Crew mit einer Künstlichen Intelligenz ausgestattet, die von ihren Erfindern „Ariadne“ genannt wurde und die die hochkomplexen Berechnungen vornehmen sollte, die notwendig waren, um einen sicheren Sprung zu ermöglichen. Hinter Computern des 24. Jahrhunderts steht Ariadne natürlich weit zurück, war für ihre Zeit aber hochmodern.

Während die Crew der *Icarus* noch ihren ersten erfolgreichen Sprung feierte, sorgte ein Programmierfehler für eine Katastrophe. Ariadne war mit genau drei Kernpunkten programmiert: Die Menschen an Bord zu schützen, ihre eigene Existenz und die der *Icarus* zu bewahren und schließlich, die Warpsprünge durchzuführen, um von einem Stern zum nächsten zu reisen. Genau das tat Ariadne auch und begann direkt mit den Vorbereitungen für einen weiteren Sprung. Als die Crew darauf aufmerksam wurde, dass der Kondensator auf Ariadnes Anweisungen hin bereits begonnen hatte, Energie vom Stern des Gamma Trigon-Systems abzuziehen, war es zu spät: Die KI ließ sich nicht davon abhalten, ihren Auftrag zu erfüllen und die Crew beobachtete mit wachsendem Entsetzen, wie sich der Stern Gamma Trigon immer mehr verdunkelte, in sich zusammenfiel und schließlich zu einer verheerenden Supernova wurde. Die *Icarus* sprang gerade noch rechtzeitig auf Warp, um ihrer Vernichtung zu entgehen.

Das Schiff verließ nach einer Reise von beinahe zwei Monaten in einem weiteren, der Crew völlig unbekanntem System, Warp. Die Crew hatte in dieser Zeit ihre Möglichkeiten diskutiert und beschlossen, nun, da die *Icarus* sicher war, Ariadne abzuschalten und einen Notruf abzusetzen. Auf keinen Fall wollten sie einen weiteren Sprung riskieren und eine erneute Supernova auslösen, die womöglich dann mehr als nur ein unbewohntes System vernichtete.

Ariadnes Programmierung, sich selbst und ihre Crew zu schützen, widersprachen jedoch einer Abschaltung (die auch die Menschen an Bord im All hätte stranden lassen). Die KI weigerte sich, schottete sich ab und bereitete den nächsten Sprung vor. Wieder kam es zu einer Supernova, der dritte Sprung dauerte 5 Monate und die Crew wagte es erneut nicht, während dieser Zeit in die KI einzugreifen, auch wenn sich einige lieber selbst opfern wollten und dafür plädierten, das Schiff zu zerstören.

Die Crew fasste in dieser Zeit jedoch einen Entschluss: Sobald die *Icarus* ein System mit einem Planeten erreichte, der Leben ermöglichte, würde sie von Bord gehen, sich auf diese Welt retten und die *Icarus* sprengen, ehe Ariadne einen erneuten Sprung durchführen konnte.

Nach dem fünften Sprung war es so weit: Die Crew befand sich nun weiter entfernt von der Erde, als jemals zuvor Menschen vorgedrungen waren, und die Scans entdeckten einen Klasse M-Planeten, der ihre neue Heimat sein sollte. Bei der Sabotage des Antriebs ging jedoch etwas schief und er wurde zwar beschädigt, aber nicht zerstört. Die Crew erlebte von ihren Shuttles und Fluchtkapseln erschrocken mit, wie die *Icarus* erneut sprang – allerdings hatte sie dieses Mal nicht so viel Energie gesammelt, um eine Supernova auszulösen. Die Crew setzte eine letzte Nachricht ab und begann auf dem Planeten ein neues Leben.

In den folgenden zwei Jahrhunderten sprang die *Icarus*, geleitet von Ariadne, deren Programmierung immer noch vorschreibt, eine Reise nach der anderen vorzunehmen, weiter von System zu System. Dafür benötigte sie nun aber oftmals Jahre, um mit dem beschädigten Kondensator ausreichend Energie für einen neuen Sprung zu sammeln, und konnte aufgrund der Sabotage auch niemals mehr die einstmal erhofften Geschwindigkeiten erreichen.

Inzwischen ist das Schiff nach Einschlägen von Mikrometeoriten, aufgrund fehlender Wartung und vor allem durch Materialermüdung arg in Mitleidenschaft gezogen worden, auch wenn seine Systeme immer noch funktionieren. Vor etwa einem Jahr erreichte die *Icarus*, ihre Energiespeicher erschöpft, den Rand des Heconia-Systems. Ariadne entdeckte auf der Suche nach der nächsten Energiequelle eine auf dem vierten Planeten – die Zivilisation der Heconier, die einen enormen Energiebedarf besitzt und entsprechend viel produziert. Es dauerte Wochen, bis sich die *Icarus* in die Reichweite des Planeten geschleppt hatte und damit beginnen konnte, Energie aufzunehmen.

Das weckte jedoch die Aufmerksamkeit der Bevölkerung, die Energieschwankungen in ihrem planetaren Versorgungsnetz feststellten, wie auch Schwankungen im magnetischen Feld von Heconia IV. Kurz darauf entdeckten Astronomen das fremdartige Objekt im All. Die meisten Regierungen des Planeten kamen zu dem Schluss, dass es sich um einen feindseligen Akt handelt, und begannen mit Planungen, wie sich dieser abwenden lässt. Zum einen bereiten sie einen Beschuss mit primitiven Atomraketen vor, sobald die *Icarus* noch etwas näher herangekommen ist. Zum anderen starteten sie eine Raumkapsel, deren Besatzung versuchen sollte, an Bord zu gehen und mit den Fremdwesen zu sprechen oder notfalls gewaltsam dafür zu sorgen, dass diese ihren Angriff einstellen.

Unbemerkt von den Spielercharakteren ist es der Crew dieser Raumkapsel bereits gelungen, über den Hangar an Bord zu gehen, auch wenn sie ihr Raumfahrzeug dabei zurücklassen mussten und dieses davongetrieben ist. Die Heconier konnten in den vergangenen fünf Tagen ein wenig über die Fremden herausfinden, die das Schiff gebaut haben, halten diese aber immer noch für eine Bedrohung (siehe S. 13).

Sie können den Horroraspekt der Mission mehr oder weniger stark ausspielen, je nachdem, wie viel Spaß Ihre Runde daran hätte: Das alte Schiff gibt gelegentlich seltsame Geräusche von sich (Knarren, Ächzen, Summen) und das Licht ist ausgefallen (Ortsmerkmal: „Dunkelheit“). Die Tricorder werden von den Interferenzen (Merkmal: „Elektromagnetisches Feld II“) gestört, fangen aber dennoch manchmal Signale oder Bewegungen in der Ferne auf, erhaschen sogar für einen Augenblick Lebenszeichen (die der Heconier, siehe S. 13), die aber ebenso gut auch Sensorschatten sein könnten. Dazu kommen die „Geistererscheinungen“ an Bord.

Parallel zur Erkundung des Schiffs spielen sich **Szene 2: Geister an Bord** (siehe S. 12) und die Begegnung mit **Ariadne** (siehe S. 13) ab. Die Begegnung mit den **Heconiern** findet erst dann statt, wenn das Außenteam den Maschinenraum erreicht (siehe unten).

BRÜCKE

Die Brücke der *Icarus* ist sehr beengt, in etwa so groß wie die eines Schiffs der NX-Klasse. Es gibt große Fenster aus transparentem Aluminium anstelle eines Sichtschirms. Aufgrund der Sabotage durch die Crew lässt sich hier aber wider Erwarten nichts herausfinden: Die Computerkonsolen sind schwer beschädigt, durch rohe Gewalt und primitive Partikelwaffen (die typisch für das 22. Jahrhundert sind). Sie haben keine Energie. Tricorderscans ergeben, dass alles seit 200 Jahren unberührt ist.

CREWQUARTIERE

Die beengten Quartiere (nur der Captain hatte ein eigenes, alle anderen mussten sich ihre mit vier oder fünf anderen Crewmitgliedern teilen) wurden leergeräumt, was darauf schließen lässt, dass die Besatzung Zeit hatte, alle ihre Habseligkeiten zu packen, ehe sie von Bord ging. Eine gründliche Suche führt noch ein Foto zutage, das unter einen Schrank gerutscht war, und offenbar ein Crewmitglied mit seinen stolz lächelnden Eltern am Tag seiner Graduierung von der Sternenflottenakademie zeigt.

SHUTTLEHANGAR

Da Kraftfelder 2140 auf Sternenflottenschiffen noch nicht existierten und die Hangartore offenstehen, herrscht im Hangar ein Vakuum. Es ist jedoch möglich, die Hangarsysteme (vom Zugangskorridor oder Kontrollraum aus) mit Energie zu versorgen, indem zum Beispiel eine Energieleitung vom Shuttle hierhin verlegt wird. Das erfordert eine **Aufgabe auf Wagemut** oder **Verstand + Technik** mit Schwierigkeit 2. Die Systeme erwachen dann zum Leben, die Tore können geschlossen und die Atmosphäre wiederhergestellt werden. Auf der anderen Seite des Hangars machen die Charaktere dann eine Entdeckung: Offenbar hat sich dort jemand Zugang verschafft, das Schott weist Beschädigungen auf, wurde aufgestemmt und danach wieder geschlossen.

LABORATORIEN UND KRANKENSTATION

Zwei kleine Labore und eine noch kleinere Krankenstation schließen sich auf beiden Seiten an den Korridor an. Die Labore dienten offenbar stellarkartografischen Beobachtungen und Analysen, wurden von den Heconiern

in den vergangenen Tagen aber auch als Quartiere genutzt (siehe **Szene 3: Die Heconier**). Die Konsolen hier haben Energie, eine **Aufgabe auf Verstand + Technik** mit Schwierigkeit 1 führt zutage, dass jemand die Energieversorgung repariert hat, obwohl einige Teile aufgrund von Materialermüdung ausgefallen waren. Mittels *Informationen erlangen* lässt sich herausfinden, dass derjenige oder diejenige dabei zwar recht geschickt vorging, wenn auch krude Arbeit leistete, was darauf schließen lässt, dass diese Person mit derartigen Systemen nicht vertraut war.

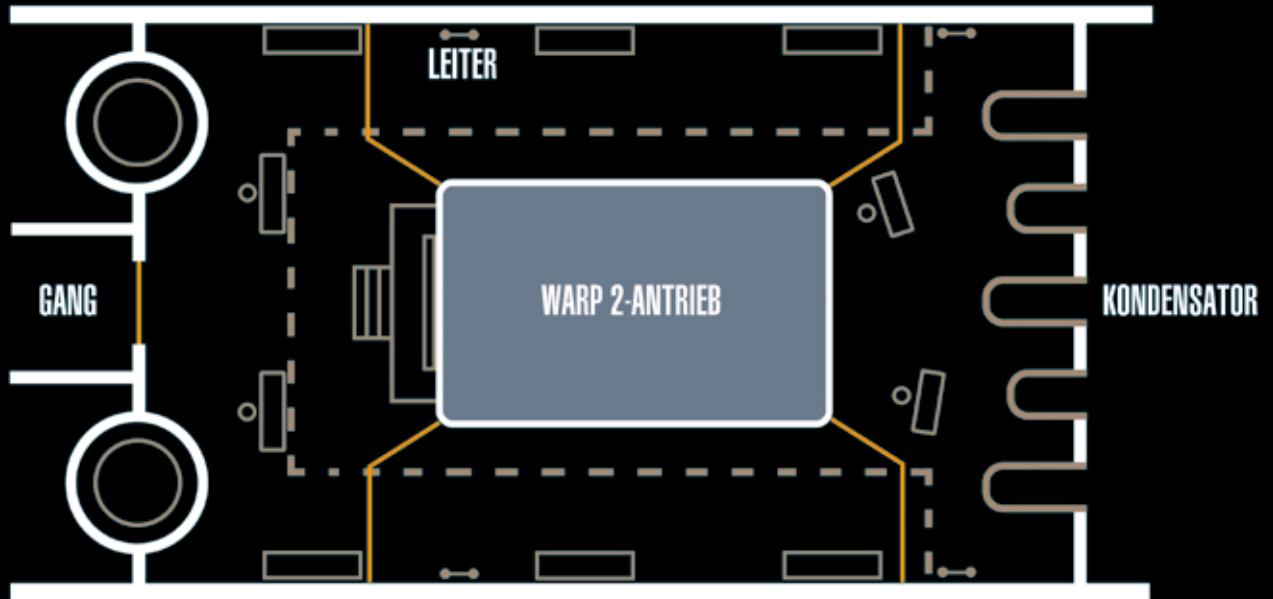
An den Konsolen lässt sich Zugriff auf die Daten nehmen, die die Sensoren der *Icarus* in den vergangenen 200 Jahren gesammelt haben. So lässt sich auch ihr Flugplan zurückverfolgen. Nachdem die ersten sechs Sprünge in recht rascher Folge und mit hohen Warpgeschwindigkeiten erfolgten (dem Außenteam wird nun bewusst, dass die *Icarus* das erste Sternenflottenschiff war, dass eine Geschwindigkeit von Warp 5 erreichte, wenn auch nur bei zweien seiner frühen Sprünge), verbrachte das Schiff danach oftmals Monate und Jahre in einem System und unternahm sehr viel länger dauernde Reisen mit niedrigeren Warpgeschwindigkeiten. Dabei hat es wertvolle Sensordaten über abgelegene Sternensysteme gesammelt, die bis heute noch nicht von der Sternenflotte vor Ort untersucht wurden. Hier kann das Außenteam die letzten Puzzleteile zusammentragen, um die im Kasten **Was wirklich auf der Icarus geschah** auf S. 10 beschriebene Hintergrundgeschichte zu rekonstruieren. Nun könnten sie auch eine Ahnung haben, wieso die Sternenflotte die Existenz der *Icarus* geheim halten möchte.

In allen vier Laboren liegen einige Habseligkeiten: einfache Decken, kleine elektrische Laternen und etwas, das wie Notrationen aussieht, sowie Verpackungen davon. Die Schrift darauf ist den Charakteren unbekannt, die DNA-Spuren daran lassen sich keiner bekannten Spezies zuordnen. Offenbar ist das Außenteam nicht allein an Bord.

MASCHINENRAUM, KONDENSATOR UND COMPUTERKERN

Ehe das Außenteam diesen Bereich erreicht, sollte es bereits ersten Kontakt mit Ariadne aufgenommen haben (siehe **Szene 2: Geister an Bord** und **Begegnung: Ariadne** weiter unten). Das schwere Schott zum Maschinenraum wurde aufgestemmt und steht halb offen. Wenn die Charaktere den Bereich erstmals betreten, lösen Sie damit eine Konfliktbegegnung aus (siehe **Begegnung: Die Heconier** weiter unten).

Der Maschinenraum ist weit weniger beengt als der Rest des Schiffs und nimmt einen erheblichen Teil der *Icarus* ein. Er erstreckt sich über zwei Ebenen und ist rund 8 Meter hoch. In seinem Zentrum steht ein recht konventioneller, nach aktuellen Standards jedoch antiquierter, Materie-/ Antimaterie-Reaktor, umgeben von Konsolen und Laufstegen. Ingenieure werden ihn aus alten technischen Handbüchern wiedererkennen, er erreicht maximal Warp 2,1. Sehr viel interessanter ist das, was hinter dem Reaktor zu sehen ist: Eine bis zur Decke reichende Anordnung an pulsierenden Spulen und leuchtenden Röhren, vor der mehrere Konsolen angebracht sind. Die Röhren und Konsolen sind teilweise beschädigt, offenbar wie auf der Brücke durch Partikelwaffen und rohe Gewalt. Ein Knistern liegt in der stark aufgeladenen



KARTE

Luft, wie vor einem kurz bevorstehenden Gewitter. Tricorder und andere elektronische Gerätschaften spielen verrückt und sind nicht zu gebrauchen.

Die immense Anordnung am Ende des Raums ist der Kondensator, der Energie von einer Sonne abziehen und speichern soll, um diese danach an den Warpring abzugeben. Erst in **Akt 3**, wenn sie sich mit Ariadne und den Heconiern – sowie allen möglichen weiteren Gefahren – auseinandergesetzt haben, erhält das Außenteam Gelegenheit, sich mit den Antriebssystemen zu befassen.

SZENE 2: GEISTER AN BORD

Die *Icarus* verfügt über holografische Projektoren, die über das Schiff verteilt sind. Ariadne nutzte diese, um sich in Form eines Hologramms mit der Crew zu verständigen, damit diese ein menschliches Abbild zur Interaktion haben. Es handelt sich dabei nicht um Hologramme in der Form, wie sie im 24. Jahrhundert existieren und zum Beispiel das Medizinisch Holografische Notfallprogramm oder Holodeckfiguren erschaffen, sondern primitive Projektionen. Die Systeme leiden zudem wie alles an Bord unter Materialermüdung. Sie sind jedoch in der Lage, geisterhafte Gestalten zu projizieren, die nur für einen Moment auftauchen, flackern, mit verzerrter Stimme sprechen oder nur wortlos die Lippen bewegen.

Das mag im ersten Moment so erscheinen, als wären die Geister der Crew noch an Bord, da Ariadnes beeinträchtigter Datenkern Probleme hat, sich auf eine Gestalt festzulegen und sich klar verständlich zu machen – insbesondere im vorderen Teil des Schiffs, der erheblich beschädigt ist. Sie nutzt stattdessen die Abbilder der Crew und spielt Aufzeichnungen aus ihrem Speicher ab, mit denen sie versucht, sich mit den Besuchern zu verständigen.

Spielen Sie den Horroraspekt auch hier so weit hoch, wie es für Ihre Runde angemessen ist, und lassen Sie dem Außenteam auf diese Weise einige Informationen zukommen:

- Eine junge Frau in einem weißen Kleid, deren Augen ebenfalls vollkommen weiß sind (die eigentliche holografische Repräsentation Ariadnes, die tatsächlich etwas an eine griechische Prinzessin erinnert). Das sollte der erste „Geist“ sein, dem das Außenteam begegnet und auch danach wird es mehrfach einen Blick auf sie erhaschen (und damit einer geisterhaften „Weißen Frau“ entsprechen), ehe die anderen Aufzeichnungen zu sehen sind. Die Erscheinung könnte kurz in einer spiegelnden Oberfläche auftauchen und ist fort, wenn sich der Charakter umdreht, oder am Ende eines Korridors stehen und stumm winken.
- Crewmitglieder, die zu den Fluchtkapseln laufen, Notfallvorräte unter beiden Armen.
- Ein gehetzt wirkender Sternenflottenoffizier, der hektisch an einer Konsole arbeitet. Die Aufzeichnung flackert und bricht wiederholt ab: „... kann es nicht stoppen, Sir. Der Kondensator ist bereits zu 84 Prozent gefüllt und ... war niemals dazu gedacht, derart ...“
- Eine flackernde, sich wiederholende Aufzeichnung des Captains, die offenbar ihre letzte Nachricht aufzeichnet: „... können nicht zulassen, dass weitere ... Entscheidung ist gefallen. Wir haben die Steuersysteme zerstört und überladen den Kondensator. Wir geben die Icarus auf. Der Planet in diesem System erscheint uns bewohnbar. Wir sind so weit von der Erde entfernt, dass sie uns vielleicht niemals finden werden, doch wir können nicht zulassen, dass weitere ... Entscheidung ist gefallen. Wir überladen ...“

BEGEGNUNG: ARIADNE

Ariadne, die Künstliche Intelligenz, die den Schiffscomputer kontrolliert und seit nahezu 200 Jahren allein mit der *Icarus* durchs All fliegt und stur Warpsprünge durchführt, stellt ein weiteres Problem dar. Ihre Computerkerne leiden ebenfalls unter Materialermüdung und beeinflussen ihre Entscheidungen und „Zurechnungsfähigkeit“. Abhängig davon, was Sie für Ihre Version dieser Mission für richtig halten, könnte es das Außenteam mit einem primitiven, stark beschädigten Computerinterface zu tun bekommen, das lediglich Reparaturen benötigt, um wieder einsatzfähig zu sein, oder einer mörderischen KI, die es darauf abgesehen hat, die Eindringlinge zu töten, sobald diese ihren Auftrag gefährden oder ihr bzw. dem Raumschiff gefährlich zu werden drohen.

Spätestens dann, wenn sie das Außenteam als mögliche Bedrohung einstuft, wird sich Ariadne melden. Im vorderen Teil des Schiffs wird sie wie oben beschrieben Aufzeichnungen der Crew abspielen, um Kontakt aufzunehmen. Wenn das Außenteam den Shuttlehangar hinter sich hat und im hinteren Teil der *Icarus*, wo die Holoprojektoren und internen Sensoren weniger große Schäden aufweisen, angekommen ist, wird ein „echter“ Kontakt hergestellt. Sie kann als holografische „Weiße Frau“ erscheinen oder sich über Lautsprecher verständigen.

Wenn die Charaktere herausfinden, womit sie es zu tun haben, können sie entweder mit Ariadne sprechen oder Zugriff auf den Computer nehmen, und so mehr über sie in Erfahrung bringen. Das Wichtigste ist, dass sie darauf kommen, worauf Ariadnes Programmierung beruht und dass sie auf die drei Richtlinien stoßen, denen die KI folgt (siehe Kasten).

Wie sie das Problem, das sich ihnen durch Ariadne bietet, lösen können, wird in **Akt 3** beschrieben.

BEGEGNUNG: DIE HECONIER

Vor gerade einmal fünf Tagen schaffte es eine Gruppe Heconier, die mit einer Raumkapsel ins All geschossen wurden, die *Icarus* zu erreichen und in ihren Raumanzügen durch die offenen Hangartore in das Schiff zu gelangen. Es handelt sich um insgesamt fünf Heconier, die in den hinteren Bereich der *Icarus* eindringen konnten. Ihre Raumkapsel blieb zurück, als die *Icarus* weiterflog, da es den Astronauten nicht gelungen war, diese ordentlich festzumachen.

Die Heconier waren zunächst sehr eingeschüchtert und sie fürchten sich immer noch vor den geisterhaften Erscheinungen Ariadnes, auch wenn ihnen inzwischen klar geworden ist, dass es sich um eine Form von Holotechnologie handeln muss. Sie stellten rasch fest, dass Ariadne sie in Frieden lässt, solange sie Sabotagen der Systeme unterlassen. Es gelang ihnen sogar, ein rudimentäres Verständnis für die Sprache der *Icarus*-Erbauer zu erlangen. Sie halten das Schiff jedoch immer noch für eine Waffe, die gekommen ist, um ihre Zivilisation zu zerstören.

Kurz bevor das Außenteam an Bord geht, wagten sie es schließlich, in den verschlossenen Maschinenraum einzudringen. Dort versuchen sie nun behutsam, herauszufinden, wie sich

ARIADNE [HERAUSRAGENDER NSC]

Ariadne (**Artificial Intelligence and Data Network**) ist die Künstliche Intelligenz der *Icarus*. Selbst wenn sie von genialen Computerwissenschaftlern ihrer Epoche programmiert wurde und die Fähigkeit besitzt, zu lernen und sich in einem gewissen Maß weiterzuentwickeln – wofür sie zudem 200 Jahre Zeit hatte – ist Ariadne im Vergleich zu modernen Computern sehr primitiv, was sich insbesondere in mangelnder Flexibilität ausdrückt. Sie folgt drei Prinzipien, die sich auch in ihren drei Überzeugungen widerspiegeln.

MERKMALE: Primitive Künstliche Intelligenz, Gelassen und zielstrebig

ÜBERZEUGUNGEN:

- Schütze die Menschenleben an Bord
- Beseitige Bedrohungen für deine eigene Existenz und die der *Icarus*
- Reise von Sternensystem zu Sternensystem

ATTRIBUTE

KONZENTRATION 10

FITNESS –

AUSSTRAHLUNG 09

WAGEMUT 09

GESPÜR 06

VERSTAND 10

DISZIPLINEN

KOMMANDO 04

SICHERHEIT 02

WISSENSCHAFT 02

FLUGKONTROLLE 04

TECHNIK 03

MEDIZIN 01

FOKUSSE: Computer, Haltung, Überleben, Warpantriebe

ANSTRENGUNG: speziell

WIDERSTAND: speziell

ANGRIFFE: keine

SPEZIALREGELN:

- **Der Geist in der Maschine:** Ariadne kann nicht auf gewöhnliche Art und Weise bekämpft werden. Die Künstliche Intelligenz entweder zu deaktivieren, zu isolieren (damit sie keinen Zugriff mehr auf die Schiffssysteme nehmen kann) oder gar irreparabel zu beschädigen, erfordert zumindest eine *Erweiterte Aufgabe* (siehe auch S. 16).
- **Selbsterhaltungstrieb:** Ariadne erhält bei allen Aufgaben, die dazu dienen, sich selbst oder die *Icarus* zu schützen, einen zusätzlichen W20.

die Waffe abschalten oder so sabotieren lässt, dass das Schiff zerstört wird. Ihr eigenes Leben ist den Heconiern dabei egal, solange sie nur ihre Welt retten. Sie haben darüber hinaus auch noch nicht die Möglichkeit ausgeschlossen, die hochentwickelte Technik zu bergen, damit ihre Nation diese gegen ihre Feinde einsetzen kann.

Sofern das Außenteam nicht außerordentlich vorsichtig vorgegangen ist, haben die Astronauten mitbekommen, dass jemand auf den Weg zu ihnen ist. Sie erwarten entweder Astronauten einer anderen Nation Heconias, oder die Erbauer der Waffe, die sie davon abhalten wollen, den „Weltvernichter“ zu zerstören. Sie verschanzen sich dann im Maschinenraum und erwarten dort die Neuankömmlinge.

Die Heconier haben in diesem Konflikt einen Vorteil, von dem sie noch gar nichts wissen: Der Kondensator ist aktiv und erzeugt im gesamten Maschinenraum das Ortsmerkmal „Energiekondensator“. Das bedeutet, dass jegliche Energie, die im Raum freigesetzt wird, sofort von den Spulen in Röhren im hinteren Teil des Raums angezogen, absorbiert und dem Energievorrat der *Icarus* zugefügt werden – das gilt insbesondere natürlich für Phaserfeuer. Die Heconier verwenden dagegen Projektilwaffen, die davon nicht beeinflusst werden.

In dem anstehenden Konflikt heißt das, dass den Charakteren beim Abfeuern des ersten Phasers deutlich wird, dass etwas nicht stimmt: Die Phaserenergie löst sich überraschend langsam aus der Mündung und wird abgelenkt. Sie macht gegebenenfalls sogar einen Bogen, verfehlt ihr Ziel und wird vom Kondensator absorbiert.

Fernkampfangriffe mit Energiewaffen sind deshalb um 2 erschwert und die *Komplikationsspanne* um 2 erhöht. Bei Fehlschlägen wird die Energie harmlos aufgesaugt, *Komplikationen* sorgen dafür, dass ein Verbündeter oder die empfindlichen Maschinen getroffen werden. Alternativ können die Charaktere zum Nahkampf übergehen oder sich bereitliegende Werkzeuge und Ersatzteile als provisorische Waffen nehmen (Werte wie Knüppel, siehe Grundregelwerk, S. 193, aber mit der Eigenschaft *Unhandlich*).

Hier bieten sich zahlreiche Möglichkeiten, *Bedrohung* einzusetzen: Die Maschinen und Konsolen leiden unter Materialermüdung und wurden seit zwei Jahrhunderten nicht mehr gewartet. Für den Kondensator gilt dasselbe, dieser ist inzwischen unberechenbar und könnte als Grundlage für eine Vielzahl kreativer Effekte genutzt werden. Zum Beispiel:

- Mit 1 *Bedrohung* kann eine kleine Ablenkung erschaffen werden, die die *Komplikationsspanne* einer Aufgabe um 1 erhöht, wie etwa eine harmlose Energieentladung oder ein Funkenregen.
- Mit 3 *Bedrohung* kann die *Komplikation* „Energieschlag“ erschaffen werden, der einen Charakter in einer Zone trifft und 3▲ *Niederwerfend* Schaden anrichtet.
- Mit 4 *Bedrohung* kann die *Komplikation* „Energiebogen“ erschaffen werden, der 3▲ *Flächenwirkung* Schaden anrichtet, also alle Charaktere in einer Zone betrifft.

Die Heconier dazu zu bewegen, die Feindseligkeiten einzustellen, ist nicht leicht, da diese die Außenweltler für Invasoren (oder Schlimmeres) halten und davon überzeugt sind, dass die *Icarus* eine Waffe ist, die auf ihre Welt losgelassen wurde. Dass die Erbauer gerade jetzt auftauchen, wenn sich die Heconier daran machen, diese abzuschalten oder zu zerstören, bestätigt ihnen nur die Feindseligkeit der Spielercharaktere. Wenn Sie ausreichend *Bedrohung* im Vorrat haben, führen Sie mit 2 *Bedrohung* die *Komplikation* „Komplexe Sprachmatrix“ ein. Damit können die Universalübersetzer in den Kommunikatoren des Außenteams die heconianische Sprache nicht auf Anhieb

übersetzen, was die folgenden Beschwichtigungsversuche, Überreden und Einschüchtern für die Spielercharaktere um 1 erschwert. Wenn der Universalübersetzer die Heconier eine kurze Zeit hat sprechen hören, beginnt er aber doch noch, zu übersetzen.

Der Konflikt kann auf verschiedene Arten enden:

- Die Heconier werden überwältigt und entwaffnet, was aufgrund der erheblichen Probleme mit dem Energiewaffeneinsatz kein leichtes Unterfangen wird.
- Die Heconier werden eingeschüchtert, was noch am einfachsten ist, da sie doch inzwischen erhebliche Angst vor den Fremden haben, auch wenn sie als erfahrene Astronauten über einen starken Willen verfügen: **Vergleichende Aufgabe auf Ausstrahlung + Kommando** mit Schwierigkeit 2 gegen Qidar Fell, die Anführerin der Astronauten (siehe unten). Wenn die Spielercharaktere einen überzeugenden Weg finden, ihre Überlegenheit zu demonstrieren, wird die Schwierigkeit für sie um 1 gesenkt. Wenn die Heconier bereits mitbekommen haben, dass die „Laserpistolen“ der Fremden im Gegensatz zu ihren Waffen nicht funktionieren, sinkt die Schwierigkeit für Qidar Fell um 1. Ein Fehlschlag sorgt dafür, dass nur noch Gewalt bleibt, eine *Komplikation* erhöht die Schwierigkeit der nächsten Aufgabe im Zusammenhang mit den Heconiern in **Akt 3** um 1.
- Die Heconier werden überredet, dass das Außenteam keine feindlichen Absichten hat, und stimmen einer Feuerpause zu, damit die Spielercharaktere die Situation auf friedliche Art beilegen können. Das erfordert eine **Aufgabe auf Ausstrahlung + Kommando** mit Schwierigkeit 3. Wenn das Außenteam einen Beweis dafür erbringt, dass es keine feindlichen Absichten hegt (wie ihre Waffen auf den Boden zu legen und mit erhobenen Händen aus der Deckung zu kommen), wird die Schwierigkeit um 1 gesenkt. Die Heconier sind dann bereit, wenn auch mit vorgehaltenen Waffen, dem Außenteam zuzuhören. Eine *Komplikation* sorgt dafür, dass die Astronauten sehr viel feindseliger bleiben, den Spielercharakteren ihre Waffen abnehmen und diese erst zurückgeben, wenn sie davon überzeugt sind, dass die Außenweltler nur ihr Bestes wollen.
- Die Heconier überwältigen das Außenteam oder die Spielercharaktere sind dazu gezwungen, sich zu ergeben. Auch in dem Fall kommt es zu Gesprächen und Verhandlungen, allerdings werden die Astronauten die Fremden dann verhören und dazu bewegen wollen, ihre Weltvernichtungswaffe abzuschalten. Sie dann immer noch von der Friedfertigkeit der Spielercharaktere zu überzeugen, ist möglich, aber erheblich schwieriger. Es ist sehr wahrscheinlich, dass dabei derart viel Zeit vergeht, dass die Lage weiter eskaliert (siehe **Akt 3**).

Wie dann weiter mit den Heconiern verfahren werden kann, wird in **Akt 3** beschrieben.

Die Heconier sind eine Spezies, deren Entwicklungsstand dem der Erde am Ende des 20. Jahrhunderts entspricht. Ihre Welt befindet sich in einer Umbruchphase, die vielen Spielercharakteren aus der Vergangenheit ihrer eigenen Spezies bekannt vorkommen wird: Globalisierung, Ressourcenknappheit, Klimawandel und dadurch ausgelöste soziale Spannungen drohen sich womöglich schon bald in einem verheerenden Weltkrieg zu entladen, sollten die verfeindeten Nationen von Heconia keinen Weg finden, zusammenzuarbeiten.

Heconier sind humanoid, allerdings mit einer ungewöhnlichen evolutionären Eigenart: einem hyperreaktiven Nervensystem. Ihre Reflexe sind deshalb deutlich ausgeprägter als zum

Beispiel die von Menschen. Das erlaubt es ihnen, mitunter im letzten Moment Angriffen auszuweichen und selbst unter hoher Belastung rasch zu reagieren.

Die Astronauten gehören einer der wohlhabendsten und mächtigsten Nationen an, die Raumfahrt betreiben, der sogenannten Union von Fidhar. Sie sind allesamt Militärs, die darauf eingeschworen wurden, ihre Welt zu retten, indem sie die Waffe ausschalten (und für ihre Nation sichern) oder zerstören, notfalls unter Einsatz ihres eigenen Lebens. Ihre Anführerin ist Ahdia Fell, die den Rang einer Qidar trägt (der in etwa einem Lieutenant Commander der Sternenflotte entspricht). Die übrigen Astronauten sind Subqidare (Lieutenants) und tragen Namen wie Sunaloh Rekk, Agohja Joll und Lhures Hatt.

QIDAR AHDIA FELL [BEDEUTENDER NSC]

MERKMALE: Heconierin

ÜBERZEUGUNG: Ich werde tun, was nötig ist, um meine Welt zu schützen

ATTRIBUTE

KONZENTRATION 07 FITNESS 09 AUSSTRAHLUNG 10

WAGEMUT 09 GESPÜR 10 VERSTAND 09

DISZIPLINEN

KOMMANDO 03 SICHERHEIT 02 WISSENSCHAFT 01

FLUGKONTROLLE 01 TECHNIK 02 MEDIZIN 00

FOKUSSE: Kommando, Projektilwaffen, Raumfahrt

ANSTRENGUNG: 11 **WIDERSTAND:** 1 (Schutzanzug)

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Projektil-Pistole (Fernkampf, 4▲ Verheerend 1, Größe 1H)
- **Eskalation** Projektil-Gewehr (Fernkampf, 5▲ Verheerend 1, Größe 2H, Präzise)

SPEZIALREGELN:

- **Missionskommandantin:** Wenn Fell anderen Heconiern *Anweisungen erteilt* oder diese anderweitig *unterstützt*, darf der unterstützte Charakter einen W20 erneut würfeln.
- **Reaktionsschnell:** Heconier verfügen über derart schnelle Reflexe, dass es so erscheinen kann, als ob sie einen sechsten Sinn besitzen. Wenn Fell im Nahkampf angegriffen wird oder eine Aufgabe mit Wagemut oder Gespür versucht, um einer drohenden Gefahr zu entgehen oder ihr zu begegnen, kann sie einen W20 erneut würfeln.

HECONIANISCHE ASTRONAUTEN [EINFACHE NSCS]

MERKMALE: Heconierin

ATTRIBUTE

KONZENTRATION 08 FITNESS 09 AUSSTRAHLUNG 07

WAGEMUT 08 GESPÜR 09 VERSTAND 07

DISZIPLINEN

KOMMANDO 00 SICHERHEIT 02 WISSENSCHAFT 01

FLUGKONTROLLE 02 TECHNIK 01 MEDIZIN 00

ANSTRENGUNG: 11 **WIDERSTAND:** 1 (Schutzanzug)

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Projektil-Pistole (Fernkampf, 4▲ Verheerend 1, Größe 1H)
- **Eskalation** Projektil-Gewehr (Fernkampf, 5▲ Verheerend 1, Größe 2H, Präzise)

SPEZIALREGELN:

- **Reaktionsschnell:** Heconier verfügen über derart schnelle Reflexe, dass es so erscheinen kann, als ob sie einen sechsten Sinn besitzen. Wenn Heconier im Nahkampf angegriffen werden oder eine Aufgabe mit Wagemut oder Gespür versuchen, um einer drohenden Gefahr zu entgehen oder ihr zu begegnen, können sie einen W20 erneut würfeln.

DAS ICARUS-RÄTSEL

AKT 3: ALARM IM WELTALL

Im dritten Akt müssen sich die Spielercharaktere nun entscheiden, wie sie die verschiedenen Probleme, die sich ihnen bieten, lösen: Wie sie mit den feindseligen Heconiern umgehen wollen und mit der Verletzung der Hauptdirektive, wie sie die Auseinandersetzung mit Ariadne angehen und schließlich, wie sie die *Icarus* in Sicherheit bringen, damit diese keine Gefahr mehr für Heconia darstellt.

Dieser Akt ist bewusst sehr offen gestaltet und erlaubt es Ihnen, die Mission auf Basis der hier vorgestellten Ausführungen und Vorschläge sowie anhand des Vorgehens Ihrer Spielrunde und Ihrer eigenen Vorstellungen zu einem ganz individuellen Ende zu führen. Vier Szenen werden in diesem Akt beschrieben, diese müssen aber nicht in dieser Reihenfolge gelöst werden und werden sich sehr viel eher wohl auch überschneiden oder abwechseln: In **Szene 1** dreht es sich um Heconia und wie deren Bewohner vorgehen, insbesondere wenn Sie die Spannung erhöhen wollen. In **Szene 2** müssen sich die Spielercharaktere mit Ariadne auseinandersetzen, in **Szene 3** dreht es sich um die Hauptdirektive und die Astronauten, während **Szene 4** das Hauptproblem angeht, der Umgang mit der *Icarus*.

zweiten Nation gestartet wird, die der ersten die fremde Technologie abjagen will). Das können Sie als tickende Uhr im Hintergrund einführen, wenn die auf dem Spielerschiff verbliebene Crew Nachrichten über die Startvorbereitungen abfängt, oder aber, die neue Kapsel hält tatsächlich auf die *Icarus* zu und verschärft so das Dilemma hinsichtlich der Hauptdirektive.

Eine andere Nation des Planeten, die der Meinung ist, dass es sich um einen Angriff handelt, oder die verhindern möchten, dass andere Heconier Zugriff auf die Technologie erhalten, könnten ballistische Raketen mit Atomsprenköpfen starten, sobald die *Icarus* nahe genug gekommen ist. Die Einschläge würden dem Schiff in jedem Fall erheblichen Schaden zufügen, die Raketen sind aber vergleichsweise langsam und könnten vom Spielerschiff abgelenkt oder zerstört werden. (Es mag aber sein, dass das Schiff dazu nahe genug an die *Icarus* heranfliegen muss und ihm daher erneut Energie abgesaugt wird.)

■ Atomrakete (5▲ Verheerend 1)

LOGBUCH DES CAPTAINS

NACHTRAG

„Auf der *Icarus* haben wir eine überraschende Entdeckung gemacht: Eine Gruppe Astronauten vom nahen Planeten, die sich bereits eine Weile an Bord aufhalten. Nun müssen wir uns genau überlegen, wie die Hauptdirektive auf diese Situation angewandt werden muss.“

Darüber hinaus lebt an Bord der *Icarus* niemand mehr – allerdings ist seine Künstliche Intelligenz immer noch aktiv und stellt uns vor unerwartete Herausforderungen. Das Schiff hält derweil immer noch auf den Planeten zu ...“

SZENE 1: RAKETENSTART

Entgegen dem ersten Eindruck ist es den Heconiern gelungen, das fremde Schiff als solches zu identifizieren und eine Rakete zu starten, um eine Kapsel mit Astronauten zur *Icarus* zu transportieren. Eine weitere könnte durchaus startbereit sein und sich ebenfalls auf den Weg machen, um das fremde Schiff zu erreichen, da sich die erste Gruppe Astronauten nicht mehr gemeldet hat (oder weil sie von einer

SZENE 2: ARIADNES LABYRINTH

Der Umgang mit Ariadne hängt davon ab, wie Sie die KI darstellen möchten: Als ärgerliches Hindernis, dessen Überwindung viel Zeit kostet, während die *Icarus* weiter auf Heconia zuhält, oder ein, wenn auch unwillentlich mörderischer, gerissener Computer, der eine echte Gefahr für das Leben aller an Bord darstellt.

Die 200 Jahre alten Datenbanken der KI sind jedoch stark eingeschränkt und sollten es Ariadne nicht erlaubt haben, das Niveau von Künstlichen Intelligenzen des 24. Jahrhunderts zu erreichen. Vergessen Sie also nicht, dass Ariadne einer sehr begrenzten Programmierung folgt und nicht sonderlich flexibel ist. Ihr Wissen beschränkt sich auf das, was in ihren Datenspeichern zu finden ist, alles andere akzeptiert sie nicht und betrachtet es entweder als Bedrohung oder ignoriert es am ehesten noch.

Sobald das Außenteam die drei Grundsätze ermittelt hat, denen die KI folgt, können sie das gegen Ariadne einsetzen, die stur und unbeirrbar ihrem Auftrag folgt: Wenn Menschen im Außenteam sind, kann Ariadne davon überzeugt werden, dass sie geschützt werden müssen und sogar versuchen, sie zu überreden, dass die KI Befehle von ihnen annimmt. Das ist allerdings leichter gesagt als getan: Ariadne kennt nur ihre ehemalige Crew aus ihren Datenbanken und Personen, die einfach nur aussehen wie Menschen, wird sie gar nicht

pauschal als solche anerkennen. Daten über das Außenteam in den Computer hochzuladen, kann hier Abhilfe schaffen und sogar Tellariten und Caitianer würde Ariadne dann als „Menschen“ und Teil ihrer Crew akzeptieren, da schlichtweg keine exakte Definition in ihrer Datenbank existiert. Versetzen Sie sich in der Lage von Ariadnes Programmierern aus dem 22. Jahrhundert und legen Sie so fest, was die KI weiß und was nicht: Warum eine Definition von Vulkanieren in den begrenzten Datenplatz einspeichern, wenn doch niemals einer an Bord gehen wird? Warum Subroutinen programmieren, die sich mit Dingen befassen, mit denen es Ariadne niemals zu tun bekommen wird? Dazu sind ihr die Hauptdirektive, die Föderation und die Geschichte und Fortschritte der letzten zwei Jahrhunderte vollkommen unbekannt.

Es ist möglich, einen *Sozialen Konflikt* mit Ariadne zu beginnen, um sie dazu zu bewegen, sich von Heconia fortzubewegen. Dazu müssen die Charaktere aber zunächst einmal verstanden haben, in welchen engen Bahnen die KI denkt und sehr wahrscheinlich wird sie sich nur dann auf eine Diskussion einlassen, wenn das Außenteam ihr als Gegenleistung ermöglicht, ihre Mission wieder aufzunehmen, etwa indem sie dringend notwendige Reparaturen am Warpcondensator vornehmen. Dann wird sich Ariadne auf Vorschläge einlassen, etwa, indem sie die Sonne von Heconia nutzt, um ihren (nun reparierten) Kondensator gerade ausreichend für einen neuen Sprung zu laden, wie ursprünglich vorgesehen. Wenn der Soziale Konflikt für die Charaktere sehr schlecht verläuft, könnte sie darauf bestehen, dass eine Crew an Bord bleibt, um das Schiff in Schuss zu halten (das könnten vielleicht auch die heconianischen Astronauten sein).

Ariadne stehen relativ wenige, dafür aber im richtigen Moment sehr potente Mittel zur Verfügung, um sich gegen das Außenteam zu wehren: Sie kann Schotte schließen, Lichter ausschalten, Lebenserhaltung und künstliche Schwerkraft in Teilen des Schiffs oder auf der gesamten *Icarus* deaktivieren, oder Energie umleiten, um Konsolen und Wandpaneele zu überladen, um Personen in deren Nähe Schaden zuzufügen. All diese Effekte können Sie auslösen, indem Sie Ariadne geeignete Aufgaben versuchen lassen oder durch den Einsatz von *Bedrohung*, wenn sich ausreichend im Vorrat angesammelt hat.

Ariadne abzuschalten oder ihr den Zugriff auf die Schiffssysteme zu nehmen, erfordert in jedem Fall eine *Erweiterte Aufgabe*, in deren Verlauf sich die KI wehren wird und wertvolle Zeit vergeht, in der die Lage mit den Astronauten und Heconia weiter eskaliert (und sich die *Icarus* gefährlich nahe dem Planeten nähert). Der Zugriff ist nur am Computerkern im Maschinenraum möglich, sodass zunächst das Problem mit den Astronauten gelöst werden muss.

Beide Wege erfordern eine **Erweiterte Aufgabe auf Wagemut** oder **Verstand + Technik** mit Arbeitsleistung 16, Größenordnung 4 und Widerstand 1 sowie einer Grundschwierigkeit von 3. Die *Komplikationsspanne* ist aufgrund der Schäden und der unvertrauten primitiven Technologie um 1 erhöht. Komplikationen führen dazu, dass Ariadne sie aus ihren Systemen aussperrt und diese Sperren erst umgangen werden müssen (repräsentiert wie gewohnt durch Abziehen von *Arbeit* von der *Arbeitsleistung*

und Erhöhung des *Widerstands*). Zusätzlich kann Ariadne wie zuvor beschrieben Bedrohung einsetzen, um kleine Ablenkungen zu schaffen (1 Bedrohung, um die *Komplikationsspanne* um 1 zu erhöhen) oder um für 2 Bedrohung *Komplikationen* zu erzeugen, die die Schwierigkeit erhöhen. Bei einem Fehlschlag werden die Charaktere komplett ausgesperrt und in der zur Verfügung stehenden Zeit ist es nicht mehr möglich, die Aufgabe zu absolvieren, sodass das Außenteam einen anderen Weg finden muss.

Hier könnten andere Charaktere sogar dabei helfen, indem sie Ariadne in einen *Sozialen Konflikt* verwickeln und ihre Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Wenn dieser erfolgreich verläuft, schränkt das die Möglichkeiten der KI ein, gegen die Charaktere vorzugehen, die die Erweiterte Aufgabe absolvieren – sie kann also schlechter *Bedrohung* einsetzen.

SCENE 3: EIN HAUPTDIREKTIVEN-DILEMMA

Eine Auseinandersetzung mit der Hauptdirektive lässt sich nicht verhindern, spätestens dann nicht, wenn die heconianischen Astronauten angetroffen werden, die reichlich Zeit hatten, die fremde Technologie zu studieren und einige Datenbankeinträge sogar übersetzen konnten.

Wenn es den Spielercharakteren gelingt, zu verhindern, dass die *Icarus* Heconia nicht sonderlich nahekommt und niemand sonst ein besseres Bild von dem Schiff und dem Spielerschiff erhält, muss „nur“ das Schicksal der Astronauten geklärt werden: Der Erste Medizinische Offizier könnte versuchen, das Gedächtnis der Heconier zu löschen und diese auf dem Planeten absetzen, oder aber, der Captain bietet ihnen an, auf dem Schiff zu bleiben (bzw. eine Mischung daraus). Allerdings dürfen sie dann nie wieder zu ihrem Volk zurückkehren. Die eine oder andere Vorgehensweise den Heconiern schmackhaft zu machen, beginnt einen *Sozialen Konflikt*, sofern die Charaktere die Astronauten nicht einfach betäuben und ihnen die Entscheidung abnehmen.

Schwieriger wird es, wenn das Außenteam viel Zeit benötigt und Sie entscheiden, dass die *Icarus* dem Planeten ausreichend nahegekommen ist (*Nahe Reichweite*), sodass die Heconier mit ihren Teleskopen und Satelliten sehr gute Aufnahmen anfertigen konnten. Womöglich treffen auch weitere Raumkapseln ein, oder es gelingt den Astronauten gar, das Shuttle des Außenteams zu kapern und den Versuch zu unternehmen, damit wieder ihre Welt zu erreichen.

Welche Auswirkungen es dann hat, wenn die Spielercharaktere keine andere Wahl mehr haben, als einen vorgezogenen Erstkontakt mit den Heconiern herzustellen, hängt von sehr vielen Faktoren ab: Wen genau wollen die Spielercharaktere kontaktieren, gibt es doch zahlreiche, miteinander verfeindete Nationen? Wie geschickt gehen sie dabei vor und haben sie die Astronauten als Unterstützung, die für sie sprechen und sich für sie einsetzen können? Wie groß ist der Schaden, den die *Icarus* bis hierhin angerichtet hat, und kam es zuvor zu kriegerischen Auseinandersetzungen mit der Sternenflotte? Wie nahe ist die *Icarus* dem Planeten nun gekommen und ist womöglich bereits eine weltweite Panik ausgebrochen?

SZENE 4: DAS SCHICKSAL DER ICARUS

Schließlich – sehr wahrscheinlich erst dann, wenn die Spielercharaktere Ariadne überwunden haben und die Heconier ihnen nicht mehr länger den Zugang zum Maschinenraum verwehren – müssen die Spielercharaktere entscheiden, wie sie mit der *Icarus* umgehen.

Wenn sehr viel Zeit vergangen ist, kann die *Icarus* nun auch bereits auf *Nahe Reichweite* an Heconia herangekommen sein und sein Kondensator beginnt damit, die Energie vom Planeten abzuziehen: Satelliten fallen vom Himmel, das Energienetz fällt aus, nuklearen Kraftwerken droht Kernschmelze ...

Es ist nur vom Maschinenraum aus ist möglich, Zugriff auf die Schubdüsen des Schiffs zu nehmen und nur dann, wenn Ariadne bereit ist, die Kontrolle abzugeben oder die KI abgeschaltet oder umprogrammiert wurde (siehe **Szene 2** in diesem Akt). Dann erfordert es eine **Manövrieren-Aufgabe auf Konzentration + Flugkontrolle**, allerdings mit Schwierigkeit 2, unterstützt von **Antrieb + Flugkontrolle** der *Icarus*, um einen Kurs weg vom Planeten der Heconier einzuschlagen und sich in *Mittlere Reichweite* zu bewegen – um damit außerhalb der Reichweite von Raumkapseln und Raketen. Danach kann das Ringschiff dann in aller Ruhe an den Rand des Systems bewegt werden, wo es auf ein Bergungsschiff der Sternenflotte warten kann.

Es wäre auch möglich, ausreichend Reparaturen vorzunehmen, dass die *Icarus* wie bei ihren ersten Sprüngen ihre Aufgabe wieder wahrnehmen kann und ausreichend Modifikationen durchzuführen, sodass der Kondensator nicht mehr versehentlich zu hohe Mengen Energie von Sternen abzieht und die Gefahr einer Supernova nicht mehr länger besteht. Ariadne würde das Außenteam aktiv dabei unterstützen, wenn ihr das zugesagt wird, und würde ihre Mission wieder aufnehmen, sofern die Spielercharaktere sie nicht dazu bewegen können, nach Hause zurückzukehren. Das erfordert eine **Erweiterte Aufgabe auf Konzentration oder Wagemut + Technik** mit Arbeitsleiste 13, Größenordnung 3 und Widerstand 1 sowie einer Grundschwierigkeit von 3. Kombinieren Sie auch diese Erweiterte Aufgabe dann mit einem Raketenstart auf Heconia oder einem anderen Problem, das die Spielercharaktere zur Eile drängt. Wenn die Erweiterte Aufgabe nicht innerhalb von 6 Zeiteinheiten abgeschlossen ist (jede Aufgabe erfordert 2 Zeiteinheiten), verschärft sich mit jeder weiteren Zeiteinheit die Lage.

Letztendlich bleibt den Spielercharakteren auch noch die Möglichkeit, das Schiff zu verlassen und (entgegen ihrer Direktiven) zu zerstören, wenn alle Stricke reißen und Sie diesen Ausweg zulassen möchten.

KAPITEL
01.50

DAS ICARUS-RÄTSEL

ABSCHLUSS

Wie genau die Spielercharaktere die Herausforderungen meistern, die sich ihnen stellen – die Astronauten, die Verletzung der Hauptdirektive, die *Icarus* und Ariadne – bleibt ihnen überlassen und es mag durchaus sein, dass sie nur Teilerfolge erzielen und in einem oder mehreren Punkten sogar Fehlschläge erleiden:

- Wenn die Charaktere die *Icarus* zerstören, wird das Sternenflottenkommando das nicht als Erfolg ansehen, aber zumindest zufriedenstellen.
- Nachdem die Crew Bericht erstattet hat, könnte das Sternenflottenkommando versuchen, den Vorfall unter den Tisch zu kehren, und sie zur Geheimhaltung verpflichten. Wenn die Charaktere erfolgreich argumentieren, dass der Vorfall aufgeklärt werden sollte, wird die Sternenflotte nachgeben. Wenn die Spielercharaktere das *Icarus*-Projekt sogar selbst öffentlich machen, bringt sie das in Schwierigkeiten mit ihren Vorgesetzten und könnte Konsequenzen haben.
- Wenn die Charaktere Ariadne erlauben, ihre Mission fortzuführen, wird das beim Sternenflottenkommando auf nur geringes Verständnis stoßen, sofern dies nicht klar und eindeutig der einzige Ausweg war. Die Frage bleibt, ob die *Icarus* erneut aufgespürt werden kann, um doch noch einen Versuch zu unternehmen, sie zu bergen.
- Wenn die Spielercharaktere entscheiden, dass die heconianischen Astronauten nicht zu ihrem Volk zurückkehren dürfen, um die Hauptdirektive aufrechtzuerhalten, müssen die Heconier auf ihren Schritten in eine neue Welt, die ihrer eigenen weit voraus ist, begleitet werden. Einige werden es vielleicht nicht gut aufnehmen, ihre Familien und ihr Zuhause zurückzulassen. Wenn Ariadne ihre Reise wieder aufgenommen hat und darauf besteht, dass eine neue Crew an Bord bleibt, könnten sich auch einige der Astronauten dazu bereiterklären.

- Wenn sich die Spielercharaktere entschieden haben, Erstkontakt mit Heconia herzustellen, oder keine Wahl hatten, müssen sie das später vor dem Sternenflottenkommando verantworten. Es können aber auch unmittelbare Probleme dabei auftreten, da die Heconier keine vereinte Weltregierung haben: Andere Nationen und Fraktionen als diejenigen, die von den Spielercharakteren als Erste kontaktiert wurden, könnten das als Bedrohung für ihre Sicherheit aufnehmen und annehmen, dass die Fremdweltler ihre Rivalen mit modernen „Laserpistolen“ und „Raketenschiffen“ versorgen werden.

DIE REISE GEHT WEITER

Es bieten sich, je nach Ausgang der Mission, verschiedene Möglichkeiten für Folgemissionen an: Die Spielercharaktere müssen sich mit Unruhen auf Heconia auseinandersetzen, die durch einen vorzeitigen Erstkontakt herbeigeführt wurden, womöglich bricht sogar durch Verschulden der Sternenflotte ein Krieg aus.

Wenn die *Icarus* geborgen wurde, könnten andere Großmächte oder Fraktionen (wie die Romulaner oder Sektion 31) Interesse an dem Potenzial des Schiffs haben, als Waffe eingesetzt zu werden, oder sehen sich bedroht, wenn herauskommt, dass die Föderation nun über eine derartige Massenvernichtungswaffe verfügt.

Wenn die *Icarus* wieder ins All aufgebrochen ist, könnten die Spielercharaktere den Auftrag erhalten, das Schiff zu finden. Das kann in allen möglichen Folgemissionen resultieren, wenn die *Icarus* in die Romulanische Neutrale Zone fliegt oder in falsche Hände gerät.

Schließlich ist da noch die Kolonie, die die einstige Crew der *Icarus* vor 200 Jahren gegründet hat: Existiert sie noch oder ist sie irgendwann untergegangen? Welchen technologischen Stand haben sie inzwischen erreicht und auf welche Probleme sind sie in ihrer neuen Heimat gestoßen? Warten die Nachkommen immer noch auf Rettung oder wollen sie ihr neues Zuhause gar nicht verlassen?

