

Marathon der Raumschiffe

Wir geben nicht auf!

Zeit: 1334

Spielort: BASIS

Jetzt erst recht!

Der Marathon der Raumschiffe fand schon mehr als zwei Dekaden nicht mehr statt. Und nach der Erhöhung der Hyperimpedanz schien es so, als müsste man dieses sportliche Ereignis endgültig zu Grabe tragen. Doch wie wir die Teraner kennen, lassen sie sich nicht unterkriegen. Sie nutzen ihre Kreativität und trotzen den kosmischen Ereignissen. So war es nicht verwunderlich, dass das Marathon-Komitee, kurz nach der Erhöhung der Hyperimpedanz für das Jahr 1334 NGZ einen neuen Marathon der Raumschiffe ausrief. Dieses Mal unter dem Motto: »Jetzt erst recht«! Als Startpunkt wurde die Basis angegeben.

Zusammensetzung der Spielergruppe

In diesem Abenteuer können sehr unterschiedliche Arten von Spielerfiguren ihre Freude haben. Bei den Spielerfiguren könnte es sich um eine Besatzung eines kleinen Raumschiffes handeln, die an dem Marathon der Raumschiffe Teil nehmen möchte. Ebenso könnten es Sicherheitsangestellte der BASIS sein. Oder auch Agenten, Techniker, Wissenschaftler o.ä.

Hintergrund / Zusammenfassung

Kurz nach der Erhöhung der Hyperimpedanz waren viele Völker und Spezies gezwungen, ihrer drohenden Isolation, aufgrund des Ausfalls eines Großteils der Hypertechnik, durch intensive Forschung in der Antriebstechnik entgegen zu wirken. Manche Völker sahen in der Hyperimpedanz sogar die Chance, durch technischen Fortschritt, eine führende Stellung in der Galaxis in diesem Bereich zu erhalten. So ist es nicht verwunderlich, dass ein Großteil der Raumschiffe, die zum Marathon der Raumschiffe angetreten sind, eine sehr modifizierte und zum Teil sogar experimentelle Antriebstechnik an Bord haben. Hier möchte jedes Volk zeigen, zu welchen wissenschaftlichen Fertigkeiten sie es gebracht haben.

Es soll aber auch nicht unerwähnt bleiben, dass so mancher Antrieb aufgrund des Zeitdruckes nicht in gebührendem Maße auf alle möglichen physikalischen Seiteneffekte getestet wurde.

Zum Marathon der Raumschiffe haben sich mehrere Hundert Raumschiffe unterschiedlichster Völker und Spezies eingefunden. Sie bilden in einer Warteposition eine Kugel um die BASIS und den Planeten Stiftermann III.

Unsere Spielerfiguren befinden sich entweder gerade im Anflug auf die Basis, da sie auch mit ihrem Schiff an dem Marathon der Raumschiffe Teil nehmen möchten, oder sind gerade aus einem anderen Grund in einem Shuttle von einem Raumschiff zur Basis unterwegs, als etwas Unvorhergesehenes geschieht. Ein Raumschiff der Dookies tritt in den Normalraum ein, doch etwas muss schief gelaufen sein, denn ihr Schiff befindet sich, schwer beschädigt, im direkten Kollisionskurs mit dem Raumschiff unserer Spielerfiguren.

Erfolgreiches Raumschiff steuern bringt unsere Abenteuerer aus der Flugbahn. Ein Scan erlaubt der Bordpositronik zu erkennen, dass nur wenig Zeit verbleibt, die Besatzung des Räumers zu retten. Nach der Rettungsaktion werden alle Besatzungsmitglieder und auch verletzte Spielerfiguren, in eine Medostation der BASIS gebracht.

Durch den beherzten Rettungseinsatz sind die Spielerfiguren mit der Besatzung des dookischen Raumschiffes verbunden. So bekommen sie indirekt mit, als in einem der »Patientenzimmer« ein Mord am medizinischen Personal geschieht und der Mörder flieht.

Optische Überwachungskameras ergeben, dass eine humanoide Person eine weitere geschultert, das Medolabor hek-

tisch, panisch und mit einem Desintegratorskalpell bewaffnet, das Krankenzimmer verlässt und flüchtet.

Was ist geschehen?

Ern Orlare ist ein dookischer Schwerverbrecher, der sich als blinder Passagier auf dem dookischen Raumer TEL-LENSE befand. Er wollte den Marathon der Raumschiffe nutzen, um irgendwo in dem Völkergemisch der BASIS unterzutauchen und vielleicht sogar auf einem der teilnehmenden Raumern weiter seine Spur zu verwischen und irgendwo in der Galaxis zu verschwinden. Ern ist psibegabt und beherrscht das Psitalent Paratransport. Doch geschah es kurz vor der Ankunft, zur BASIS dass er sich bei einer Routinekontrolle durch Wartungstechniker in die Enge gedrängt fühlte und sein Versteck mittels seines Psitalentes Paratransport verlassen musste um sich an einem ruhigeren Ort im Raumschiff niederzulassen. Als Medium für seinen Paratransport benutzte er Energieleitungen des Schiffes.

Doch beim letzten Eintritt in den Normalraum vor der BASIS fand ein fatales Unglück statt. Es müssen Interferenzen mit den experimentellen Antriebsenergien eines zweiten Schiffes, das in unmittelbarer Nähe ebenfalls aus dem Linearraum trat stattgefunden haben. Der Antrieb eigenen Raumschiffes geriet außer Kontrolle. Hyperenergetische Effekte strömte unkontrolliert durch das Schiff. Ern Orlare, von diesen Energieausbrüchen mitgerissen materialisierte bewusstlos und verletzt in einem Hangar für die Beiboote. Für außenstehende nicht sichtbar, haben diese unbeherrschten Energien, die das Raumschiff stark beschädigten, in Ern Orlare bei seines Paratransportes eine Spaltung hervorgerufen. Im Körper Ern befindet damit eine weitere Kopie seiner Selbst und wartet auf eine Möglichkeit daraus auszubrechen.

Bei einer Rettungsaktion durch unsere Spielerfiguren wurde auch der reglose Körper Ern entdeckt und, unwissend dass es sich hier um einen blinden Passagier handelte, mit den anderen Besatzungsmitgliedern auf die Medostation gebracht.

Das Drama um Ern Orlare erreichte seinen Höhepunkt als die medizinischen Geräte der Medostation auf Grund seines tiefen scheinbaren Komas, einen Tiefenscan seines Gehirnes durchführten. Die starke energetische Strahlung des Hyperkristalls im Medoscaner gab der Ern-Kopie die Möglichkeit aus dem Originalkörper herauszubrechen. Eine Ern-Kopie aus Fleisch und Blut. In seinem verwirrten Zustand tötete sie den verdutzt schauenden Arzt, der gerade nach seinem Patienten schauen wollte, schulterte sein bewusstloses Original und flüchtete aus dem medizinischen Bereich bevor die Sicherheit eintreffen konnte.

Die Spielerfiguren, vom Lärm der Flucht angelockt, treffen noch vor den Sicherheitsrobotern ein und können mehrere Entdeckungen machen:

1. Alle technischen und medizinischen Geräte (welche auf hyperkristalle angewiesen sind) sind außer Betrieb (Die Ern-Kopie benötigte die Energie des Hyperkristalles zur Abspaltung aus Ern's Körper).
2. Dem Arzt wurde das Genick gebrochen
3. Laut Protokoll der Medizinischen Geräte gab es einen starken Energieausbruch (Entladung der Hyperkristalle in den medizinischen Geräten)
4. Es verließen mehr Personen den Raum als hineingingen. (Kopie mit Original auf den Schultern)

Wie geht es weiter?

1. Die Ern-Kopie sucht sich ein Versteck in dem sie sich mit ihrem Original erst einmal orientieren kann.
2. Durch Zufall kommt das Ern-Original wieder in die Nähe von Hyperkristallen und Produziert damit eine weitere Ern-Kopie.
3. Die erste Ern-Kopie kann dies beobachten und lernt dadurch, weitere Kopien von sich herzustellen.
4. Ein Plan wird gefasst: Ein Raumschiff soll mittels Ern-Kopien übernommen werden. Mit diesem wollen sich die halb wahnsinnig gewordenen Kopien, an ihren Verfolgern auf ihrem Heimatplaneten rächen.
5. Aber weshalb gleich nach Doo VIII zurückkehren, wenn es hier doch so viele Möglichkeiten gibt, seine Macht zu mehren.

Aufgabe der Spielerfiguren

Die Spielerfiguren werden eine Verfolgungsjagd durch die BASIS inklusive Unterheimat erleben und versuchen dabei Bedrohungen von der Basis abzuwenden. Dabei geraten sie durchaus selbst in den Verdacht Sabbotage zu betreiben und müssen sich vor Verfolgungen durch Geheimdienste schützen.