

Am Grunde des Wurmfortsatzes

Abenteuer für 3 bis 6 Abenteuer der Grade 1 -3.

Das Abenteuer dient als Auftakt für meine Kampagne um die Handelsstation Peridon-Yüüildam I. Es behandelt die Anreise der Abenteuerer, entweder in ihrem eigenen Schiff, als angeheuerte Raumschiffsbesatzung, oder als Passagiere.

Das Raumschiff der Spieler kollidiert während einer Linearetappe mit einem wurmlochähnlichen Halbraumphänomen. Dabei werden sie mit ihrem Schiff in eine Hyperaumblase gesogen.

Diese Kollision sollte der SL möglichst dramatisch gestalten:

Zuerst spielen ein paar Anzeigen des Hawk-Konverters verrückt, dann kommt es zu einer schweren Erschütterung des Raumschiffes verbunden mit einem Energieausfall, dem Einsetzen der Notstromversorgung und Notbeleuchtung, Heulen der Katastrophenalarmsirenen und zu guter Letzt einem kurzfristigen Ausfall (20 Sekunden) der künstlichen Gravitation.

Dann kommt das Schiff zur Ruhe – die normalen Systeme nehmen ihren Betrieb wieder auf, die Ortung springt an, der Hyperraumantrieb zeigt Rotwerte, also eine gravierende Störungs- und Schadensmeldung an, ebenfalls sind sämtliche Sicherungen herausgeflogen und eine Notabschaltung hat stattgefunden.

Die Ortung ergibt, dass das Schiff sich in einer Art 5-D-Energieblase im Hyperraum befindet. Im Zentrum der Blase, die laut den Schiffsinstrumenten 12 Lichttage durchmisst, orten die Schiffssensoren schwache Energiesignaturen und große metallische Objekte.

Die Ränder der Hyperraumblase sind mit den Schiffssensoren nicht zu durchdringen.

In der Blase scheinen einige Gesetze der Physik nicht so zu funktionieren, wie sie eigentlich sollten.

So wird das Schiff anfänglich mit fast Lichtgeschwindigkeit vom Rand des Wurmloches von einer unbekanntem Kraft abgestoßen und bewegt sich (scheinbar allen Gesetzen zuwider) mit abnehmender Geschwindigkeit auf das Zentrum der Hyperaumblase zu.

Hervorgerufen wird diese Drift von einer hyperenergetischen Aufladung des Schiffes, welche beim Durchflug des Wurmloches entstand (Dieser Umstand ist aber zunächst nicht feststellbar und kann durch die SpF erst nach gelungenen Überlegungen in Verbindung mit dem entsprechenden WW auf Physik (Schwerpunkt Hyperphysik) und Sensornutzung entdeckt werden).

Diese Aufladung kann mit den Maschinen des Raumschiffes nicht ohne weitreichende Modifikationen neutralisiert werden. Der Versuch der Rückkehr in das Wurmloch mit Hilfe des Impulsantriebes scheitert ebenfalls, da der Abstoßungseffekt (wenn auch nur minimal) die maximale Triebwerksleistung übertrifft. Der Kalup und die Sprungtriebwerke werden bei versuchter Benutzung in dieser Umgebung zum sofortigen Ausbrennen gebracht.

Den SpF bleibt in dieser Lage zunächst nichts anderes übrig, als sich zum Zentrum der Energieblase treiben zu lassen. Dort kommen sie, wenn sie sich treiben lassen und nicht zusätzlich in Richtung Zentrum beschleunigen, nach 8 Tagen an.

Im Zentrum des Hyperraumphänomens treffen sie auf einen Raumschiffsfriedhof. 37 Raumschiffe unterschiedlicher Größenklassen, Herkunft und Alters treiben hier Bordwand an Bordwand gedrückt von der Hyperaufladung im Zentrum der Hyperenergieblase.

Die meisten der Schiffe sind energetisch tote Wracks. Nur ein akonisches 50 m Beiboot, ein Springerfrachter der 400 m Klasse, ein 300 m topsidischer Kampfkreuzer und ein 150 m Diskusraumer der Blues verfügen noch über Energie und Lebenserhaltung.

Auffällig ist es (bei gelungenem Ortungswürfen), dass die Schiffe allerdings energetisch auf

einem extrem niedrigen Niveau sind. Dieses liegt an einem zusätzlichen Effekt der Energieblase: Diese zapft schleichend die Energiereserven jedes Schiffes an, welches aus dem Wurmloch austritt.

Die SpF und auch die NsC (50 bis 300 Überlebende, je nach Art und Größe des Raumschiffes der SpF), welche in der Blase gefangen sind haben nur eine Chance zu entkommen: Sie müssen ihre verbliebenen Energiereserven im Schiff der SpF bündeln, den Linearkonverter des Schiffes so modifizieren, dass er die Hyperaufladung des Schiffes neutralisiert, um dann mit Hilfe des Impulsantriebes in das Wurmloch einzufliegen, welches sie dann in die Nähe eines Sonnensystems schleudert (in ein mit Unterlichtgeschwindigkeit in 2 Wochen Flugentfernung zu erreichendes), welches mit Reparaturmöglichkeiten ausgestattet ist.

Bei diesem Abenteuer sind also sowohl die technischen, die wissenschaftlichen Fähigkeiten der SpF gefragt, als auch insbesondere die diplomatischen. (Nun ja...sie können natürlich auch kämpfen....seufz...)

Für Spannungsaufbau sorgt auch der bald feststellbare Energieverlust des Schiffes, dieser würde dafür sorgen, dass Stück-für-Stück immer mehr technische Einrichtungen des Schiffes versagen würden. Es lässt sich sehr schnell berechnen, dass der kritische Point-of-no-Return nach 23 Tagen erreicht sein wird, d.h. nach 23 Tagen reichen auch die zusammengefassten Energiereserven aller Schiffe nicht mehr aus um die Energieblase zu verlassen. Diese Erkenntnis sollten die SpF relativ schnell durch den SL erhalten...

Die verbleibenden Energiereserven werden natürlich ggf. durch den Aufbau der Energieschirme und das Abfeuern der Energiegeschütze entsprechend schnell verringert...

Falls keine der SpF über die entsprechenden Technischen Fähigkeiten verfügt, um die Situation zu erkennen, wissenschaftlich zu analysieren, so können die auf den anderen Schiffswracks gefangenen NsC vom SL als Deus-Ex-Macchia eingesetzt werden. Hier sind dann wirklich die diplomatischen Fähigkeiten und die Kooperationsbereitschaft der Spieler und ihrer Figuren gefragt.

Falls die SpF geschickt vorgehen, lässt sich aus einem der Wracks eine kleine Ladung Hyperkristalle bergen, welche später die am eigenen Schiff entstandenen Reparaturkosten decken können.

Auch sollte die Gruppe nach diesem ersten gemeinsamen bestandenem Abenteuer Vertrauen zueinander gefasst haben und die jeweiligen Fähigkeiten der Gruppenmitglieder gut einschätzen können.