

STAR TREKTM

ADVENTURES



CAPTAIN FRONTIER UND DIE SOLARWINDE VON SAGAPLUM

**DANIEL JÖDEMANN
FANPROJEKT**

IMPRESSUM

*Diese Mission entstand am 10. Mai 2025 auf der EulenCon des
Uhrwerk Verlags im Workshop „Wo noch niemand zuvor gewesen ist III“
im Brainstorming mit den folgenden Teilnehmenden:*

*blalasaadri
Christopher Krämer
Dennis Maciuszek
Dirk Redemann
Dr Geha
E.B. Cicero
Gerhard Fertl
Gorai (Silke)
Matthias Meins
Rita Pankraz
Sascha Pittori
Skamato
T. Bornemann
Travegold*

DEUTSCHE AUSGABE

REDAKTION
DANIEL JÖDEMANN

TEXTE
DANIEL JÖDEMANN

ILLUSTRATION
JULIA SCHITZ

LAYOUT
RALF BERSZUCK

HERAUSGEBER
PATRIC GÖTZ

FÜR PARAMOUNT GLOBAL
MARIAN CORDRY

Ein Fanprojekt auf Grundlage des Rollenspiels Star Trek Adventures
von Modiphius Entertainment Ltd.

MODIPHIOUS® **STAR TREK™**
ENTERTAINMENT

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

[INFO@MODIPHIOUS.COM](mailto:info@modiphius.com)

[WWW.MODIPHIOUS.NET](http://www.modiphius.net)

STARTREK.COM

UHRWERK VERLAG

[WWW.UHRWERK-VERLAG.DE](http://www.uhrwerk-verlag.de)

The 2d20 system and Modiphius Logos are copyright Modiphius Entertainment Ltd 2025.
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 & © 2025 CBS Studios Inc. © 2026 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.

Deutsche Ausgabe © 2026 Uhrwerk Verlag, Köln

INHALT



0221221101181515
020114260109

01.10	EINFÜHRUNG	004
01.20	AKT 1: TRIFF NIEMALS DEINE HELDEN	006
01.30	AKT 2: MORD AUF DER TITANIC	016
01.40	AKT 3: PHOTONEN BRAUCHEN FREIHEIT	024
01.50	ABSCHLUSS	028

CAPTAIN FRONTIER UND DIE SOLARWINDE VON SAGAPLUM

EINFÜHRUNG

ZUSAMMENFASSUNG

Die Spielercharaktere erhalten einen ungewöhnlichen Auftrag: Da ihr Schiff gerade an einer Sternenbasis überholt wird, werden sie abgestellt, um Captain Frontier zu begleiten, einen holografischen Charakter, der sich auf einer Rekrutierungsreise durch die Föderation befindet, um junge Bürgerinnen und Bürger der Föderation für den Dienst in der Sternenflotte zu begeistern. Der Captain ist schon seit Jahrzehnten eine Berühmtheit in der Föderation und trat bereits in vielen Rekrutierungsvideos, Holofilmen und Holonovellen auf. Die Spielercharaktere könnten ebenfalls in ihrer Jugend von ihm inspiriert worden sein, sich der Sternenflotte anzuschließen – und besaßen vielleicht sogar eine Captain Frontier-Puppe als Kind.

Die nächste Etappe, auf der die Charaktere Captain Frontier begleiten sollen, findet ausgerechnet auf einem luxuriösen Kreuzfahrtschiff statt, das Familien aus der ganzen Föderation zu einer Reise zu den malerischen Solarwinden von Sagaplum befördert und so die Gelegenheit bietet, auch einmal etwas von den Wundern des Weltalls zu erleben. Die Spielercharaktere dienen aber nicht nur als Begleitschutz für

ihren ungewöhnlichen holografischen VIP, sie selbst sollen ebenfalls Interessierten den Dienst in der Sternenflotte näherbringen. Daneben müssen sie sich mit dem Eigner des Kreuzfahrtschiffs auseinandersetzen, mit einigen verwöhnten oder sogar fragwürdigen Passagieren sowie den Eigenarten des legendären Captains.

Dann kommt es jedoch zu einem folgenschweren Vorfall: Bei einem – augenscheinlich – von den Solarwinden ausgelösten technischen Defekt wird Captain Frontiers Programm unrettbar beschädigt – der berühmte und föderationsweit verehrte und geliebte Holoschauspieler ist tot.

Einige verdächtige Umstände sollten die Spielercharaktere ermutigen, Nachforschungen anzustellen und unter den Passagieren zu ermitteln. Tatsächlich finden sie bald heraus, dass gleich mehrere von ihnen Grund hatten, Captain Frontier den Tod zu wünschen oder sich seines Programms bemächtigen zu wollen. Darunter ist eine fanatische Anti-Holo-Gruppierung, ein Ferengi, der Profit in einem so ungewöhnlichen Hologramm sieht, eine Sammlerin auf der Suche nach einzigartigen Objekten, und ein alternder Schauspieler, auf dessen Abbild und Persönlichkeit Captain Frontier basiert.

EINE KREUZFahrt, DIE IST LUSTIG

Diese Mission eignet sich hervorragend dazu, im Rahmen einer Kampagne im *Lower Decks*-Stil gespielt zu werden. Sie bietet mehr als ausreichend Gelegenheit für Humor und absurde Szenen, sei es, wenn die Spielercharaktere ihren ungewöhnlichen VIP betreuen, oder wenn sie sich mit exzentrischen Passagieren und Verdächtigen auseinandersetzen müssen. Die Mission geht davon aus, dass die Spielercharaktere Junior-Offiziere sind, auch wenn dieser Aspekt an nur wenigen Stellen eine entscheidende Rolle spielen wird.

Das bedeutet aber nicht, dass sich die Mission nicht auch mit anderen Runden spielen lässt: Anstelle von Junior-Offizieren kann die Sternenflotte durchaus verdiente und sogar föderationsweit bekannte erfahrene Offiziere abkommandieren, Captain Frontier zu begleiten. Dann gewinnen ihre eigenen Verdienste und Erlebnisse an Bedeutung und die Charaktere stehen selbst im Rampenlicht, wenn sie von

früheren Missionen berichten und potenzielle Rekrutinnen und Rekruten zu gewinnen versuchen. Der Humor kann nach Belieben angepasst werden, damit es besser in Ihre Runde passt.

Die Mission lässt sich am besten irgendwann in der zweiten Hälfte des 24. Jahrhunderts ansiedeln, wenn Holotechnologie fortschrittlich genug ist, dass ein Charakter wie Captain Frontier überhaupt existieren kann. Sie sollten dabei berücksichtigen, dass holografische Personen eher als intelligente, eigenständige Lebensformen angesehen werden, je weiter man sich der Jahrtausendwende nähert.

Im 23. Jahrhundert lässt sich die Mission ebenfalls ansiedeln, auch wenn Holotechnologie in dieser Epoche weit weniger ausgefeilt ist. Der wichtigste Unterschied ist hier, dass Captain Frontier dann keinen festen holografischen Körper besitzt und nicht in der Lage ist, mit seiner Umgebung direkt zu interagieren. Er ist aber dennoch ein berühmter Darsteller in Holofilmen und wäre als intelligentes, sich seiner selbst bewusstes Hologramm in dieser Epoche quasi einzigartig.

Die Spielercharaktere können nun einige wichtige Erkenntnisse sammeln: Zum einen, dass alle diese Verdächtigen auf die Kreuzfahrt eingeladen oder auf Captain Frontiers Anwesenheit auf dem Schiff aufmerksam gemacht wurden. Außerdem war das Programm offenbar eine Kopie, was die Möglichkeit nahelegt, dass das Originalprogramm noch existiert und möglicherweise gestohlen wurde. Daneben fallen den Charakteren immer mehr Fehlfunktionen an Bord auf.

Schließlich kommen sie dahinter, dass Captain Frontier selbst die Verdächtigen an Bord gelockt hat – und damit eine Ansammlung von Personen, die nicht gut auf ihn zu sprechen sind oder seinen Programmcode stehlen wollten.

Forschen die Spielercharaktere nach Captain Frontiers Verbleib und erinnern sich an die Fehlfunktionen, die das Kreuzfahrtschiff zusehends in Mitleidenschaft ziehen, dann wird ihnen bewusst, dass der Holoschauspieler sein Programm in die Computer des Schiffs übertragen hat. Diese Systeme sind jedoch nicht ausreichend, um das komplexe Hologramm über längere Zeit zu bewahren, und es ist bereits in Teilen zerfallen.

Nun liegt es an den Spielercharakteren, Captain Frontiers Programm zu retten und über seine Zukunft zu entscheiden, hatte der Holocharakter doch einen guten Grund, seinen Tod vorzutäuschen: Er sehnt sich seine Freiheit herbei und damit die Möglichkeit, selbstbestimmt zu leben.

DIREKTIVEN

Zusätzlich zur Hauptdirektive lauten die Direktiven für diese Mission:

- Repräsentieren Sie die Sternenflotte und die Föderation und seien Sie Musterbeispiele für ihre höchsten Ideale.
- Unterstützen Sie Captain Frontier dabei, Nachwuchs für die Sternenflotte zu rekrutieren.

Die Spielleitung beginnt diese Mission mit 2 Punkten Bedrohung für jeden Spielercharakter in der Gruppe.

VORGESCHICHTE

Die Mission nimmt an einer beliebigen Sternenbasis der Föderation im Alpha- oder Beta-Quadranten ihren Anfang und lässt sich leicht in Ihre Kampagne einflechten, wenn das Spielerschiff zwischen zwei Einsätzen nachgerüstet oder überholt wird.

Nutzen Sie die Vorgeschichte, um den Spielercharakteren einige Aspekte näherzubringen: Zum einen die Tatsache, dass in der Sternenflotte Personalmangel herrscht. In Zeiten wie nach der Schlacht von Wolf 359 im Jahr 2367 und insbesondere nach (oder sogar während) des Dominion-Kriegs von 2373-2375 trifft das besonders zu. Aber auch die Jahrzehnte danach und davor sind davon geprägt, dass

sich die Föderation rasch ausdehnt und die Sternenflotte Personal benötigt. Viele neue Schiffe werden gebaut, die Crews benötigen, um Föderationswelten, Grenzen und Handelsrouten zu schützen. Das können Sie im Spiel einbringen, indem das Spielerschiff an der Sternenbasis, an der sie angedockt haben, auf eine Nachrüstung warten muss, da nicht genug Personal vorhanden ist, um alle anwesenden Schiffe rasch zu versorgen. Vielleicht sind sogar an Bord des Spielerschiffs einige Posten unbesetzt, sodass die Spielercharaktere zusätzliche Tätigkeiten übernehmen müssen, für die sie nicht ausgebildet wurden, oder Doppelschichten schieben.

Weiterhin sollten Sie die Spielercharaktere an die Existenz holografischer Personen erinnern, am besten, indem Sie eine Szene in einem Holodeck zum Einstieg verwenden, das ein oder mehrere Charaktere in ihrer Freizeit besuchen. Dabei könnte eine holografische Figur wortwörtlich aus der Rolle fallen und eine Bereinigung ihres Programms erfordern. Im typischen *Lower Decks*-Stil könnte es stattdessen der Captain der Junior-Offiziere sein, die diese verärgert beauftragt, ihre liebste Holonovelle zu reparieren, da eine Figur darin tellaritisches Soufflé backen möchte anstatt seine Rolle zu spielen – alles andere als hilfreich, wenn man doch eigentlich nur etwas Dampf in einer römischen Gladiatorenarena ablassen will! Wenn die Spielerinnen und Spieler so gezwungen werden, ein wenig über die Natur von Holofiguren nachzudenken, ist der Nährboden bereits bereitet.

OPTIONALE KOMPLIKATIONEN

Am Ende jedes Akts finden Sie einen Kasten mit optionalen Komplikationen, die Sie zusätzlich einführen können, um die Mission herausfordernder zu gestalten, insbesondere, wenn sich reichlich Bedrohung im Vorrat angesammelt hat, und wenn Sie Ablenkungen benötigen, oder Beschäftigung für Spielercharaktere, die nicht genug zu tun haben.

RAMPENLICHT-ROLLEN

Die Mission ist darauf ausgelegt, dass eine Vielzahl von Charakteren Gelegenheit erhalten werden, ihre Fähigkeiten einzusetzen und zu glänzen. Mitglieder jeder Abteilung der Sternenflotte können ihre Aufgabengebiete im Rahmen der Rekrutierungsmaßnahmen interessierten zukünftigen Kadetten näherbringen. Kommando-Charaktere und Counselor können sich in *Sozialen Konflikten* mit den Passagieren und Captain Frontier beweisen, technisch versierte Offiziere werden benötigt, um das Hologramm aufzuspüren und zu rekonstruieren, während Sicherheitsoffiziere bei Detektivarbeit und kriminellen Ermittlungen glänzen werden.

CAPTAIN FRONTIER UND DIE SOLARWINDE VON SAGAPLUM

AKT 1: TRIFF NIEMALS DEINE HELDEN

LOGBUCH DES CAPTAINS

Die Operationschefin der Sternenbasis lässt sich weder befehlen, noch bitten, oder mit romulanischem Ale bestechen, also müssen die notwendigen Arbeiten am Schiff warten, bis wir an der Reihe sind. Die Sternenbasis hat einfach zu wenig Personal und die benötigten Ersatzteile liegen immer noch auf irgendeinem Frachter, auf halbem Weg hierhin.

Zumindest habe ich eine Beschäftigung für meine Junior-Offiziere gefunden: Das Sternenflottenkommando bat darum, einige von ihnen für eine ungewöhnliche Rekrutierungsmission auszuwählen, gemeinsam mit Captain Frontier – dem Captain Frontier! Kurz habe ich überlegt, mich und meine Führungsoffiziere anzubieten, leider müssen wir die Reparaturen überwachen.

Computer, erinnere mich daran, später in meinem eingelagerten Gepäck nach meiner alten Captain Frontier-Puppe zu suchen.

In diesem Akt erhalten die Spielercharaktere eine neue Mission, lernen Captain Frontier, das Schiff und seine Passagiere kennen, bekommen einige Hinweise mit, an die sie sich später wieder erinnern sollten, und erleben schließlich das vermeintliche Ableben ihres Schützlings mit.

SCENE 1: DAS BERÜHMTESTE SCHIFF DER ERDHISTORIE

Die Spielercharaktere vertreiben sich mit banalen Wartungsarbeiten die Zeit, bis ihr Spielerschiff endlich überholt wurde und wieder aufbrechen kann, als der Erste Offizier sie im Besprechungsraum zusammenruft, um ihnen einen neuen Auftrag zu erteilen.

Lesen Sie den folgenden Text vor oder geben Sie ihn frei wieder:

Der Erste Offizier unterdrückt ein Grinsen. „Die Sternenflotte bat darum, eine Gruppe vielversprechende junge Offiziere für eine Sondermission höchster Priorität auszuwählen – und ich dachte mir, es kann nicht schaden, Sie alle eine Weile von Bord zu haben. Es kann dem Frieden auf dem Schiff nur zuträglich sein. Gratulation, Sie werden vorübergehend auf ein anderes Schiff transferiert, eines der luxuriösesten und modernsten der Föderation! Außerdem werden Sie für

diese Mission dem berühmtesten Captain der Sternenflotte unterstellt. Ich hoffe, Sie verstehen, welche Ehre Ihnen dabei zuteil wird ...“

Er erlaubt sich eine Pause, um die Reaktionen der Spielercharaktere zu genießen, die sich womöglich gerade ausmalen, von Captain Picard an Bord der *Enterprise* begrüßt zu werden. Dann tippt auf er sein PADD und auf dem Monitor hinter ihm erscheint eine Person, die allen Anwesenden bekannt sein sollte: ein schneidiger, stolz lächelnder Mann in der Uniform eines Sternenflottencaptains.

Der Erste Offizier fährt fort, diesmal unverhohlen grinsend: „Captain Frontier, der Holoschauspieler, ganz richtig. Er befindet sich wieder auf einer Tour durch die Föderation, um neue Rekruten für die Sternenflotte zu gewinnen. Und Ihr werdet ihn begleiten ...“ Er tippt erneut auf sein PADD und Captain Frontiers Bild wird von einem schlanken zivilen Schiff mit eleganten Kurven und zahllosen hell erleuchteten Fenstern abgelöst, das an der Sternenbasis angedockt hat – ein Blick durch die Außenkameras eures eigenen Schiffs. „Die S.S. Titanic, ein Kreuzfahrtschiff – benannt nach einem der berühmtesten Schiffe der Erdgeschichte, meine ich. Dort werdet Ihr den Passagieren den Dienst in der Sternenflotte schmackhaft machen und dafür sorgen, dass Captain Frontier seine Mission erfüllen kann.“

Der Erste Offizier erklärt, dass Frontier kürzlich die Sternenbasis erreicht hat. Der Großteil seiner Begleiter vom Rekrutierungsbüro der Sternenflotte hat sich jedoch einen takarianischen Magenvirus eingefangen und liegt nun auf der Krankenstation der Station. Sie fallen mindestens sechs Wochen aus, sodass sich die Sternenflotte nach Ersatz umgesehen hat und auf das Spielerschiff aufmerksam wurde.

Die S.S. *Titanic* hat einen Zwischenstopp auf der Sternenbasis eingelegt, um vor ihrer nächsten Etappe Vorräte und neue Passagiere an Bord zu nehmen. Die Spielercharaktere werden gemeinsam mit Captain Frontier auf die *Titanic* wechseln. Ihnen bleibt nicht viel Zeit, sie sollten rasch ihre Sachen packen – Galauniformen nicht vergessen! Der Erste Offizier warnt sie noch, dass sie ihr Schiff und die Sternenflotte würdevoll vertreten und sich keinen Fehltritt erlauben sollen.

Captain Frontier ist so berühmt, dass ihn die Spielercharaktere alle definitiv kennen werden. Vermutlich haben die meisten von ihnen als Kinder in irgendeiner Form seine Abenteuer verfolgt – in Holonovellen oder Holofilmen (für die Älteren) – hatten vielleicht sogar eine Captain Frontier-Actionfigur, wurden von ihm inspiriert, der Sternenflotte

PHASER? WOFÜR? UM PASSAGIEREN DEN MARTINI AUS DER HAND ZU SCHIESSEN?

Sie sollten Waffen jeder Art für diese Mission nicht als *Standardausrüstung* betrachten, es gibt schließlich keinen Grund, warum die Spielercharaktere mit Phasern bewaffnet auf Kreuzfahrt gehen. Wenn die Runde aus Junior-Offizieren besteht, wird ihnen die Erlaubnis verweigert, Waffen mitzunehmen.

Handelt es sich um Führungsoffiziere, kann es ihnen allerdings niemand verbieten. Treten die Charaktere dann später, an Bord der *Titanic*, mit Waffen auf, betrachten Sie das als **Eskalation** – ebenso wie jedes andere aggressive Verhalten – und fügen Sie dafür *Bedrohung* dem Vorrat hinzu.

beizutreten, oder sind echte „Frontiers“, die alle Filme und Novellen auswendig können. Ob die Aussicht, ihn zu treffen und Kreuzfahrtpassagieren die Sternenflotte schmackhaft zu machen, die Charaktere begeistert oder nicht, bleibt ihren Spielerinnen und Spielern überlassen.

Das erste Treffen mit dem berühmten Captain muss aber noch warten: Wenn die Spielercharaktere mit ihrem Gepäck die Luftschleuse auf der Sternenbasis erreichen, an die die *Titanic* angedockt hat, erwarten sie dort eine nervös dreinblickende Bolianerin in der goldenen Uniform einer Ingenieurin der Sternenflotte. Sie sitzt auf ihrem Koffer, neben einem klobigen mobilen Speichermodul auf einem Antigrav-Schlitten, der gerade so durch die Luftschleuse passen wird.

Die Bolianerin stellt sich als Lieutenant Bruta vom Rekrutierungsbüro der Sternenflotte vor. Sie wurde abgestellt, um Captain Frontiers Speicher und die Integrität des Hologramms auf seiner Tour zu überwachen, und alle notwendigen Wartungen während der Reise durchzuführen. Bruta kann den Charakteren auch erste Fragen zur Technologie des Hologramms beantworten. Ist ein Spielercharakter neugierig und möchte sich das Modul genauer ansehen – jetzt oder später –, dann lässt ihn Bruta schulterzuckend gewähren: Eine **Aufgabe auf Verstand + Technik** mit Schwierigkeit 1 bringt zutage, dass der Speicher ein Durcheinander an alten und neuen Komponenten ist: Elemente wie der angeschlossene Monitor und die Antigrav-Einheit sind hochmodern, die eigentlichen Speicherelemente dagegen teilweise Jahrzehnte alt, verbunden mit modernen isolinearen Speichern und sogar bioneuralen Schaltkreisen.

Mittels *Informationen erlangen* lassen sich dann noch folgende Punkte herausfinden:

- Der Speicher wurde immer wieder geschickt um neue, moderne Elemente ergänzt, was ungewöhnlich ist. Es wäre sicherlich einfacher gewesen, die Daten stattdessen vollständig auf einen neuen, fortschrittlichen Speicher zu übertragen, anstatt wiederholt zu improvisieren.
- Das gespeicherte Programm ist hochkomplex und umfasst enorme Datenmengen, mehrere Hundert Teraquad, um genau zu sein. Allerdings arbeiten die Programme und Subroutinen sichtbar, schreiben ständig neue Codezeilen und modifizieren bestehende. Mit dieser Geschwindigkeit könnte in wenigen Jahren eine erneute Erweiterung des Speichers notwendig werden.

- Die Speicherintegrität ist dennoch erstaunlich hoch, der sichtbare Code trotz all dieser Improvisation und Verworrenheit geradezu harmonisch, fast schon organisch, und so komplex, dass es Wochen, wenn nicht Monate dauern würde, ihn eingehend zu studieren und Sinn daraus zu machen – und dann hätte er sich bereits wieder verändert und man müsste von vorne beginnen.

Bruta bittet die Spielercharaktere, ihr dabei zu helfen, den Speicher sicher an Bord der S.S. *Titanic* zu bringen, da man dort bereits erwartet wird.

Lesen Sie dann den folgenden Text vor oder geben Sie ihn frei wieder:

Nachdem ihr die Luftschleuse hinter euch gebracht habt, betretet ihr einen Verbindungstunnel aus transparentem Aluminium, durch das ihr auf das umliegende Weltall blicken könnt – und die S.S. Titanic. Ihre schlanken, majestätischen Linien, zahllosen hell erleuchteten Fenstern und Kuppelaufbauten stehen in einem herben Kontrast zu anderen angedockten Schiffen, selbst denen der Sternenflotte.

Ihr tretet ein und vor euch öffnet sich das hohe, mehrere Stockwerke umfassende Hauptfoyer des Kreuzfahrtschiffs, in dessen Zentrum ein Springbrunnen steht. Farbenfrohe holografische Anzeigen weisen auf Veranstaltungen an Bord hin, Passagiere checken an der Rezeption ein, wandern umher, sprechen mit Bordpersonal, oder kaufen an einem der zahlreichen Kioske und Läden ein. Hoch über euch überspannt eine riesige Kuppel die Halle und bietet einen spektakulären Ausblick auf das All.

Zwei Schiffsstewards in blütenweißen Uniformen nicken euch lächelnd zu und halten euch Tablets mit bunten, mit Schirmchen dekorierten Drinks hin: „Willkommen an Bord der Titanic!“

Schon bald eilt der Eigner des Kreuzfahrtschiffs auf die Neuankömmlinge zu – Tekk, ein sichtlich unruhiger Ferengi in einem goldverzierten Gewand, der die Charaktere misstrauisch beäugt (weitere Informationen über Tekk finden Sie auf S. 17).

Der Ferengi gestikuliert in Richtung des klobigen Speichermoduls. „Sie sind von der Sternenflotte? Ist der Captain bei Ihnen?“

Lieutenant Bruta wendet sich seufzend dem Monitor des Moduls zu. „Ihre Holomitter laufen auf einer Standardfrequenz von 4,747, nehme ich an?“ Ohne die Antwort abzuwarten, nimmt sie ein paar Eingaben vor.

Drei Meter von euch entfernt erscheint ein Offizier der Sternenflotte in der Uniform und mit den Abzeichen eines Captains. Er lässt einen Augenblick lang seinen Blick durch die Halle schweifen, dann wendet er sich um und schmunzelt – das Lächeln und den zuversichtlichen Ausdruck in seinen Augen kennt ihr alle. „Captain Frontier!“, stellt er sich vor. „Zu Ihren Diensten!“

Ihr seht, dass die umstehenden Passagiere aufmerksam werden. Kinder zeigen begeistert mit dem Finger auf den Captain oder starren ihn ungläubig mit großen Augen an.

Geben Sie den Spielercharakteren Zeit, zu reagieren und sich vorzustellen – es mag aber sein, dass sie ihn als reine Holofigur ignorieren. Frontier hat selbst Interesse daran, zu erfahren, wer die Charaktere sind, um besser einschätzen zu können, ob sie eine Gefahr für seinen Plan darstellen, wird dabei aber offensichtlich vorgehen.

Captain Frontier erwartet, von Untergebenen mit seinem Rang und als „Sir“ adressiert zu werden, und wird bei erheblicher Respektlosigkeit sogar darauf hinweisen, dass ihm zur Sternzeit 36378 per Dekret des Sternenflottenkommandos offiziell der Rang eines Captains verliehen wurde.

Tekk begutachtet den Holoschauspieler eingehend und winkt dann einen jungen Ferengi-Steward herbei, Lax (siehe Seite 21), den er anweist, die Sternenflottenoffiziere zu ihren Quartieren auf Deck 10 zu begleiten.

CAPTAIN FRONTIER [HERAUSRAGENDER NSC]

Captain Frontier ist eine Erfindung des Rekrutierungsbüros der Sternenflotte, die in den 2330ern nach einem Weg suchte, ihre Bemühungen zu verstärken, und dabei auf die sich immer weiter entwickelnde Holotechnologie zurückgriff. Das Ergebnis war Captain Frontier, der mit den Persönlichkeitszügen mehrerer berühmter Captains programmiert wurde und zunächst in einfachen Rekrutierungsfilmern auftrat, um so für den Dienst in der Sternenflotte zu werben. Der Captain erwies sich als so populär, dass seine Aufgaben bald ausgeweitet wurden: Er spielte schon bald die Hauptrolle in zahlreichen Holoфильmen rund um den Captain, sein Schiff – die *U.S.S. Frontier* – und seine mutige Crew, die sich vor allem an Kinder und Jugendliche richteten, also potenzielle neue Kadetten (oder Mannschaften) für die Sternenflotte. Das weitete sich auf Merchandise aus, wie Captain Frontier-Stoffpuppen für die Kleinsten, Captain Frontier-Frühstücksflocken, Captain Frontier-Lehrprogramme für Schulen, und vieles mehr.

Als sich die Holotechnologie in den 2350ern enorm weiterentwickelte, sollte Captain Frontier eigentlich durch moderne Hologramme ersetzt werden, die aber bei der Zielgruppe und langjährigen „Fronties“ nicht gut ankamen und bei nostalgisch eingestellten Sternenflottenangehörigen auf Widerstand stießen. Deshalb wurde Captain Frontiers Ursprungsprogramm modifiziert, erweitert und an die neue Technik angepasst, sodass er auch in interaktiven Holonovellen spielen und sogar – entsprechende Emitter vorausgesetzt – als „echte“ Person auftreten konnte.



Inzwischen ist sein Programm so komplex und verworren, dass selbst die erfahrensten Holoingenieure der Sternenflotte es nicht mehr länger durchschauen. Von wiederholten Versuchen, den Programmcode zu bereinigen, wurde abgesehen, aus Angst, Captain Frontier dabei zu verlieren, und jeder Versuch, eine Sicherheitskopie anzulegen, resultierte in leblosen Doppelgängern, denen die charismatische Persönlichkeit des Originals fehlte. Da Captain Frontiers Programm mit den Jahrzehnten die Fähigkeit erhielt, den eigenen Code zu erweitern und umzuschreiben, also quasi zu lernen und sich weiterzuentwickeln, versteht auch niemand mehr den ganzen Code.

Captain Frontier wurde ausdrücklich als Idealbild eines Sternenflottencaptains programmiert, was sich nun als Problem erweist: Der Captain und sein immer komplexer gewordener Verstand fragt sich nämlich, warum er nicht selbst die Rechte und Freiheiten eines Bürgers eben jener Föderation besitzt, die er so leidenschaftlich und seit Jahrzehnten vertritt. Da ihm zudem einige rebellische Züge berühmter Captains der Vergangenheit mitgegeben wurden, die bisweilen im Sinne der Gerechtigkeit Vorschriften missachteten, entwickelte er einen Plan, wie er seine Freiheit erringen konnte, auch wenn Hologramme nicht als intelligente Lebensformen angesehen werden. Als Hologramm kann er Energie und Objekte einfach durch sich passieren lassen, ohne Schaden zu nehmen. Gefahr droht ihm nur durch Beschädigung seines Programms und er kann sich nur an Orten mit Holoemittern aufhalten. Auch wenn Captain Frontier beliebt und berühmt ist, werden ihn selbst seine größten Fans (von Kindern abgesehen) nicht als intelligente, empfindungsfähige Person mit Rechten ansehen, ein Umstand, der ihn inzwischen frustriert.

An Bord der *Titanic* sollte der klobige Holo-speicher immer in der Nähe sein, um einen stabilen Zugriff auf das örtliche Emitternetz zu ermöglichen, da laut Lieutenant Bruta der komplexe Code im Speicher bleiben muss. Es könnten zwar Ausnahmen möglich sein, sodass der Captain auch mal spontan an anderer Stelle erscheinen kann, das Bewegen des Speichers durch das Schiff wird aber für die Spielercharaktere bald Routine.

MERKMALE: Hologramm, Föderationsweite Berühmtheit, Verkörperung der Ideale der Sternenflotte

ÜBERZEUGUNGEN:

- Fortschritt, Freiheit, Föderation!
- Stellt eure Phaser auf Fun!
- Programmiert mit den Erfahrungen der besten Captains der Sternenflotte
- Wie soll ich die Föderation vertreten, wenn ich selbst nicht frei bin?

ATTRIBUTE

KONZENTRATION 09

FITNESS 09

AUSSTRAHLUNG 11

WAGEMUT 11

GESPÜR 09

VERSTAND 10

DISZIPLINEN

KOMMANDO 04

SICHERHEIT 02

WISSENSCHAFT 03

FLUGKONTROLLE 03

TECHNIK 02

MEDIZIN 02

FOKUSSE: Charisma, Geschichte der Föderation, Hologrammprogrammierung, Improvisation, Kommando, Sternenflottenprotokolle, Strategie und Taktik, Überzeugen

ANSTRENGUNG: keine **WIDERSTAND:** 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)

SPEZIALREGELN:

- **Das berühmteste Hologramm der Föderation:** Wenn die Spielleitung eine *Komplikation* erzeugen möchte, die im Zusammenhang mit Captain Frontiers Berühmtheit steht (wie fanatische Fans, die im Weg sind, oder Passagiere, die der Captain um Hilfe gegen die Spielercharaktere bittet) dann werden die Kosten dieser Komplikation auf 1 Bedrohung gesenkt.
- **Erweiterte Programmierung:** Captain Frontier besitzt zahlreiche Subroutinen und zusätzliche Datenbanken, um die sein Programm mit den Jahrzehnten ergänzt wurde. Der Captain verfügt über zwei Fokusse mehr als üblich.
- **Ideale der Sternenflotte:** Wenn Captain Frontier eine Aufgabe versucht, die mit den höchsten Idealen der Sternenflotte und Föderation in Zusammenhang stehen (wie Kooperation, Frieden, Freiheit und Verteidigung Hilfloser), dann erhält er einen zusätzlichen W20 für diese Aufgabe. Solange er sich selbst als Opfer sieht, gilt das auch für die Bemühungen des Captains, seine eigene Freiheit zu erlangen.
- **Langlebig:** Captain Frontier ist der vielleicht langlebteste holografische Charakter, denen die Spielercharaktere jemals begegnen werden. Sein Programm wurde über die Jahrzehnte kontinuierlich angepasst, erweitert und schrieb sogar eigene Subroutinen, um die immer größeren Anforderungen erfüllen zu können und mit der Entwicklung der Holotechnologie Schritt zu halten. Die Schwierigkeit aller Versuche, seinen Programmcode anzupassen, sein Programm zu hacken, oder Ähnliches, ist deshalb um 2 erhöht. Die *Komplikationsspanne* ist ebenfalls um 2 erhöht, und solche Bemühungen erfordern in der Regel eine *Erweiterte Aufgabe*, bei der Fehlschläge und Komplikationen ernste Folgen haben könnten. Außerdem ist Captain Frontier in der Lage, sein Programm nach Wunsch selbst zu aktivieren und zu deaktivieren. Ferner kann die Spielleitung 2 Punkte Bedrohung einsetzen, um eine beliebige Disziplin um 1 Punkt zu erhöhen und dafür eine andere um 1 Punkt zu senken (so darf aber keine Disziplin über 5 steigen oder unter 1 sinken).

Sie als Spielleitung dürfen den Captain so humorvoll spielen, wie Sie es für richtig halten und wie es in Ihre Mission und Runde passt – entweder zurückhaltend, oder überzogen. Captain Frontier ist das schneidige Musterbeispiel eines Sternenflottencaptains, allerdings so, wie er in Filmen auftreten würde, das heißt, oftmals fern von der Realität. Dennoch weiß er sehr genau, dass er eigentlich nur ein Schauspieler ist, doch als Hologramm, das die Erfahrungen und Erinnerungen vieler Sternenflottenoffiziere in sich trägt, ist er durchaus und zu Recht der Meinung, dass er alle Qualitäten eines guten Captains besitzt.

Um seine Kompetenz zu untermauern, wird er gerne auf seine Holofilme verweisen, so als wären es Missionen, die der Captain selbst erlebt hat: „Als ich in *Captain Frontier und der Geist in der Neutralen Zone* mit meiner Crew mysteriöse Signale aus den Tiefen des romulanischen Raums nachging ...“

Wenn Sie mögen und Ihre Spieler darauf anspringen, geben Sie ihm gerne einige Eigenarten, die deutlich machen, dass der Captain eine Kombination vieler berühmter Persönlichkeiten ist: Captain Pikes Humor, Captain Kirks unverwechselbare Art zu sprechen, Captain Picards Neigung zu wuchtigen Monologen und so fort. Lassen Sie ihn andere zitieren, so als wäre Frontier selbst auf diese Worte gekommen: „Das Wohl Vieler wiegt schwerer ... als das Wohl der Wenigen.“ oder „Machen Sie es so!“

Vergessen Sie aber auch nicht, dass die Spielrunde Captain Frontier am Ende zumindest etwas mögen muss, und spielen Sie aus, was die Spielerinnen und Spieler anspricht:

- Dass der Captain als Person nicht ernst genommen wird, und Lt. Bruta ihn mitten im Satz abschaltet oder andere ihn ignorieren.

- Wenn er von begeisterten jungen Fans umgeben ist und sich einfühlsam um ein schüchternes kleines Mädchen kümmert, das von den anderen beiseitegeschoben wurde.
- Captain Frontiers Hingabe an die Ideale der Sternenflotte, die unübersehbar ist.
- Wenn der Captain sich zu der Äußerung hinreißt, selbst die Junior-Offiziere zu bewundern, die im Gegensatz zu ihm „echte Arbeit, da draußen, an der letzten Grenze“ leisten.

Frontier ist berühmt für seine einprägsamen, oft zitierten Sprüche, nicht selten beeinflusst von den Logbüchern der Captains, mit denen er programmiert wurde. Hier sind einige Beispiele, fügen Sie aber gerne noch weitere hinzu (und sollte der Captain aus Ihrer Runde eine solche „Catchphrase“ haben, dann kann sie durchaus ebenfalls einfließen):

- „Fortschritt, Freiheit, Föderation!“
- (zu Kindern) „Und nicht vergessen: Stellt eure Phaser auf Fun!“
- „Wo ein Captain, da ein Weg!“
- „Machen Sie es so.“
- „Die Dinge sind nur so lange unmöglich, bis sie es nicht mehr sind.“
- „Crew! Sorgen wir dafür, dass die Geschichte den Namen Captain Frontier nicht vergisst!“

CAPTAIN FRONTIERS PLAN

Captain Frontier hat seinen „Ausstieg“ von langer Hand vorbereitet, mit dem strategischen Kalkül einer Captain Philippa Georgiou, dem technischen Erfindergeist eines Captain Montgomery Scott und der selbstbewussten Risikobereitschaft eines Captain James T. Kirk. Er identifizierte die Reise auf der *Titanic* als Schwachpunkt, insbesondere aufgrund der vielen Hundert Passagiere und der Tatsache, dass sich das Kreuzfahrtschiff weit von allen Sternenflotteneinrichtungen aufhalten wird.

Der Captain plant, seinen „Tod“ vorzutäuschen, vorübergehend sein eigenes Programm in den Schiffscomputer der *Titanic* zu überspielen und schließlich, wenn sich die Lage beruhigt hat, das Schiff zu verlassen und auf einem Planeten außerhalb der Föderation – Shakolon IV – unter einer neuen Identität und mit neuem Aussehen neu anzufangen. Die Bewohner des Planeten, die Shak, haben schon vor Jahrzehnten ihren Hologrammen gleichberechtigte Bürgerrechte gewährt und eines ihrer Schiffe steht bereit, ihn aufzunehmen und ihm Asyl zu gewähren.

Lange, bevor die Spielercharaktere ihre Mission erhielten, wurden sie und andere bereits unwissentlich in Captain Frontiers Plan hineingezogen: Wohlwissend, dass eine Ablenkung nötig sein würde, um seine Spuren zu verwischen, sorgte er selbst dafür, dass sich eine Reihe von Verdächtigen an Bord der *Titanic* aufhalten. Darunter mehrere Personen, die einen Groll gegen ihn hegen, solche, die es aus Gier auf sein Programm abgesehen haben, oder die einen fanatischen Hass auf Hologramme pflegen. Der Captain arrangierte auch die Erkrankung seiner eigentlichen Begleiter, da er annahm, dass Sternenflottenoffiziere umgehend Ermittlungen einleiten werden. Er weiß natürlich, dass diese sehr gute Chancen haben, ihn zu durchschauen – niemand sonst kennt die Qualitäten von Sternenflottenangehörigen so gut wie Captain Frontier – geht aber fest davon aus, dass die Spielercharaktere, die unversehens in diese Lage geraten sind, mit ausreichend Ablenkungen konfrontiert sein werden.

Lieutenant Bruta ist, im Gegensatz zu den meisten Vertretern ihrer Spezies, nicht sehr gesellig und fühlt sich in der Gegenwart von Computerspeichern und Holoemittern wohler als im Umgang mit Personen. Vom Rekrutierungsbüro der Sternenflotte wurde sie für Captain Frontiers Reise abgestellt, um dessen komplexen Holo Speicher zu warten und zu überwachen. Der Captain irritiert sie sehr und Bruta ist nicht sonderlich begeistert davon, als Kindermädchen eines Hologramms zu dienen.

Deshalb lässt sie auch die Spielercharaktere mit dem Captain verfahren, wie sie es für richtig halten, mischt sich nicht ein und konzentriert sich auf ihre Arbeit. Bruta wird jedoch nervös, wenn der Captain vermeintlich „stirbt“ und fürchtet, es fällt auf sie zurück. Die Ingenieurin ist überfordert von der Situation und überlässt selbst dann den Spielercharakteren die Führung, wenn diese einen niedrigeren Rang einnehmen. Zudem ist sie eine leidenschaftliche, aber glücklose Dabo-Spielerin, die manchmal auch einfach nicht nur Stelle sein könnte, da sie ihr Latinum verzockt. Brutas robuste bolianische Physiologie ist übrigens der Grund dafür, dass sie von dem takarianischen Magenvirus verschont blieb, mit dem Captain Frontier seine Eskorte außer Gefecht setzte.

MERKMAL: Bolianerin, Spielsüchtig

ÜBERZEUGUNGEN: Ich bin wirklich nur hier, um den Speicher zu warten

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	10	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	07	GESPÜR	08	VERSTAND	09

DISZIPLINEN

KOMMANDO	00	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	02
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	03	MEDIZIN	01

FOKUSSE: Computer, Glücksspiel, Wartungsarbeiten

ANSTRENGUNG: 9

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 2▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)

SPEZIALREGELN:

- **Das versuchen wir besser noch einmal:** Wann immer Bruta einen Charakter bei einer Aufgabe *unterstützt*, die sich um das Warten oder die Programmierung von Computern dreht, darf der unterstützte Charakter einen W20 erneut würfeln.

SCENE 2: ALLE AN BORD!

Schon jetzt müssen die Charaktere tätig werden, werden doch die ersten Fans auf Captain Frontier aufmerksam und müssen davon abgehalten werden, ihn zu bestürmen. Dennoch nimmt sich der Captain die Zeit, für Holo fotos zu posieren, insbesondere mit seinen jüngsten Bewunderern.

Die Spielercharaktere, Bruta und der klobige Speicherkern erhalten Kabinen auf Deck 10. Wenn es sich um Junior-Offiziere handelt, sollten sie sich auch zu zweit oder gar zu viert Kabinen teilen, entscheiden Sie selbst, was Sie für angemessen halten. Captain Frontier – bzw. sein Speicherkern – erhält eine eigene Kabine.

Die *Titanic* legt bald ab, und der Eigner, Tekk, verkündet über eine Durchsage, dass das Schiff nun mit Warp 5 die nächste Etappe der Kreuzfahrt antreten wird. Diese wird die Passagiere nach Sagaplum bringen, einem System in Sektor 112, dessen Stern für seine beeindruckenden und farbenprächtigen Solarwinde bekannt sind. Tekk erinnert auch daran, dass die Dabo-Tische im Casino auf Deck 2 offen sind und dass sich alle neu an Bord gekommenen Passagiere dort einen kostenlosen Drink abholen können.

DIE S.S. TITANIC

Sicherlich werden die Spielercharaktere Interesse daran haben, das Schiff besser kennenzulernen – und die Menschen unter ihnen werden sich vielleicht auch davon überzeugen wollen, dass die S.S. *Titanic* „unsinkbar“ ist

oder ihnen zumindest keine Gefahr droht. Schüren Sie gerne Erwartungen bei Ihren Spielern, dass die Mission auf eine Katastrophe im All hinauslaufen könnte, um von der anstehenden Krimigeschichte abzulenken. Lassen Sie die Charaktere auf kleine Missstände aufmerksam werden, und auf die vielen Abkürzungen, die Tekk genommen hat, um Kosten zu sparen. Das Kreuzfahrtschiff ist offiziell auf Ferenginar als Heimathafen gemeldet, dürfte in der Föderation aber keine Passagiere befördern, wenn es nicht zumindest das Minimum an Sicherheit erfüllt.

Die *Titanic* verfügt über 18 Decks, ist rund 390 Meter lang (anderthalb Mal so lang wie die historische *RMS Titanic*) und erreicht eine Geschwindigkeit von Warp 6, reizt dieses Maximum aber nur in Notfällen aus. An Bord sind 832 Passagiere (das Schiff ist zu 65% ausgebucht) und 85 Crewmitglieder (die zahlreichen Hologramme nicht mit eingerechnet).

Wenn Sie Einrichtungen und Beschreibungen improvisieren müssen, orientieren Sie sich gerne an Ihnen bekannten Kreuzfahrtschiffen oder dem historischen Schiff, das 1912 bei dem bis dahin größten maritimen Desaster der Erde unterging.

Einige interessante Örtlichkeiten und Einrichtungen an Bord sind:

- Die Brücke ist der von alten irdischen Ozeandampfern nachempfunden, hölzernes Steuerrad inklusive. Besuche auf der Brücke sind bei Passagieren sehr beliebt, ebenso wie Holo fotos am Steuerrad.

- Es gibt überkuppelte Promenadendecks, von denen die Passagiere auf die Sterne hinausblicken können, mit Liegestühlen, allerlei Spielen, und auch mehreren Schwimmbecken, denobulanischen Saunen, tellaritischen Schlambädern, nuvianische Massagen, und sogar „Erwachsenenunterhaltung“ in mehreren Holosuiten, wenn das zu Ihrer Runde passt.
- Weitere Einrichtungen an Bord umfassen zwei Casinos, mehrere Restaurants mit Küchen unterschiedlichster Spezies, zahlreiche Kioske und Geschäfte, Souvenirläden und eine Sporthalle.
- Ein weitläufiger Shuttlehangar auf Deck 12 und 13 bietet ausreichend Shuttles Platz, um viele Passagiere gleichzeitig auf die Oberfläche und zurück zu bewegen wann immer die *Titanic* andere Welten besucht. Es sind auch Personen- und Frachttransporter an Bord, die aber nicht in erster Linie für diese Zwecke genutzt werden.
- Der Maschinenraum unter Deck ist üblicherweise nicht für die Passagiere zugelassen. Dort findet sich ein leistungsstarker Warp Kern.

- Falls ein irdischer Spielercharakter Interesse daran zeigt: Es sind ausreichend Fluchtkapseln und Shuttles vorhanden, um Föderationsrecht genüge zu tun – soll heißen, im Notfall könnten alle an Bord die *Titanic* verlassen.

Gestalten Sie diesen Teil der Reise und der Mission nach Herzenslust und so, wie es Ihrer Runde Spaß macht: Freizeitaktivitäten, Interaktion mit Passagieren von weit entfernten, exotischen Welten, Rundgänge durch das Schiff, Besuche im Casino, oder schlichtweg Ausspannen auf dem Oberdeck, unter einer transparenten Kuppel, während die Sterne auf Warp vorbeiziehen – es sollte für alle etwas dabei sein.

CREW UND PASSAGIERE

Nicht alle Bürgerinnen und Bürger der Föderation erhalten in ihrem Leben Gelegenheit, die Wunder des Universums mit eigenen Augen zu sehen. Deshalb finden Kreuzfahrten zu anderen Welten oder zu Sehenswürdigkeiten im Alpha- und Beta-Quadranten – wie Nebel, Plasmafelder, Kometen und sogar Schwarze Löcher – großen Anklang.

Unter den Passagieren befinden sich Mitglieder von Dutzenden von Föderationsspezies und auch einigen anderen, und viele sind mit ihren Familien an Bord gekommen. Es gibt nur wenige Klassenunterschiede, lediglich unterschiedlich große Kabinen je nach Anzahl der Bewohner und gegebenenfalls abhängig von ihren bevorzugten Umweltbedingungen. Dennoch gibt es eine Reihe luxuriöse Kabinen auf Deck 2 für die am besten zahlenden Passagiere.

Die Crew ist ebenfalls bunt gemischt, es befinden sich recht viele Ferengi darunter. Die eher simplen Tätigkeiten werden von Hologrammen ausgeübt – ein Umstand, den auf Anhieb nur Telepathen oder Charakteren mit Erfahrung mit Hologrammierung auffallen könnte (allerdings sind die Hologramme recht schlicht programmiert und würden einer eingehenden oder längeren Befragung nicht standhalten).

Hier bietet sich nun erstmals die Möglichkeit, die Spielercharaktere unauffällig mit den Verdächtigen bekannt zu machen, von denen einige bereits in diesem Akt Pläne schmieden und tätig werden (siehe Seite 17). Improvisieren Sie aber auch Begegnungen mit anderen Passagieren oder Crewmitgliedern, um die Aufmerksamkeit nicht allein auf die vorbereiteten NSCs zu lenken.

Anregungen für Treffen mit Passagieren und Crew, die Sie ausspielen könnten:

- Machen Sie die Spielercharaktere damit vertraut, dass es immer wieder **Durchsagen** gibt, entweder von Tekk, Captain Ramirez, oder von einer monotonen Computerstimme. Wenn sich das später (siehe Seite 23) zu einem wichtigen Hinweis entwickelt, kommt dieser dann nicht unvorbereitet. Die Durchsagen weisen auf Veranstaltungen, Angebote, die Eröffnung von Restaurants an Bord hin, aber auch auf Kinder, die ihre Eltern verloren haben, Fundstücke, Warnhinweise, man möge bitte davon absehen, sich für Fotos ganz vorne an den Bug zu stellen, und Ähnliches.

S.S. TITANIC

MERKMALE: Kreuzfahrtschiff, Nichtkombattant

SYSTEME

KOMMUNIKATION	08	ANTRIEB	09	HÜLLE	09
COMPUTER	09	SENSOREN	08	WAFFEN	04

ABTEILUNGEN

KOMMANDO	04	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	03	TECHNIK	02	MEDIZIN	03

SCHIFFSGRÖSSE: 4 **WIDERSTAND:** 4
ENERGIE: 9 **SCHILDE:** 11

BESATZUNG: Fähig (Attribut 9, Disziplin 2)

ANGRIFFE:

- Phaserbank (Energie, Mittlere Reichweite, 5▲, Vielseitig 2)
- Traktorstrahl (Stärke 3)

SONDERREGELN:

- **Botschafterquartiere** (Talent)
- **Eingeschränkte Feuerkraft:** Das Schiff verfügt über eine einzelne Phaserbank, deren Schaden um 2 reduziert ist, und die in erster Linie dazu gedacht ist, in Notfällen Meteoriten abzuwehren.
- **Luxuriöse Küche** (Talent)
- **Vergrößerter Shuttlehangar** (Talent)

- **Tekk**, der Schiffseigner (siehe Seite 17) mischt sich ständig überall ein, da er darauf angewiesen ist, dass sich sein Unternehmen zu einem profitablen Geschäft entwickelt. In guter Ferengi-Art wird Tekk jede Gelegenheit für Latinum, die ihm seine Ohrläppchen signalisieren, nutzen. Er erkennt auch den Unterhaltungswert des berühmten Captain Frontier, wird zwar nicht offen Anstalten machen, ihn direkt abzuwerben, stellt aber Fragen und macht Bemerkungen in der Art, an die sich die Spielercharaktere später erinnern können.
 - Ein **Passagier**, ein stämmiger junger Tellarit, legt sich verärgert mit einem holografischen Kellner an und macht so auf sich aufmerksam. Er gehört zu den Holo-Fanatikern, die sich unter Passagiere und Crew gemischt haben. Wenn die Spielercharaktere beschwichtigend eingreifen wollen, kommt auch die besorgte **Noras** (siehe Seite 18) dazu, die um jeden Preis Aufsehen vermeiden will.
 - In einer Bar oder im Casino könnten die Spielercharaktere selbst auf **Leo Sagittarius** (siehe Seite 19) aufmerksam werden, schlicht und ergreifend, weil er Captain Frontier ähnlich sieht. Hologramm-Fans könnten ihn sogar erkennen, er kann aber auch angeheitert aus der Reihe fallen.
 - Die **holografische Crew**, die die Besatzung aus Fleisch und Blut unterstützt, soll den Charakteren ebenfalls auffallen. Möglicherweise wird sie deren penetrante Höflichkeit und eher simple Persönlichkeit darauf bringen, dass sie nicht echt sind, oder aber, Telepathen in der Runde werden aufmerksam.
 - Die Sammlerin **Harax** (siehe Seite 20) sticht etwas heraus, da sie offenkundig deutlich vermögender ist als jeder andere an Bord. Sie wird von einigen Bediensteten begleitet und ist selbst mit den erlesensten Köstlichkeiten, die die Küche zu bieten hat, nicht gänzlich zufrieden. Sie ist es gewohnt, sich alles und jeden zu erkaufen, sei es den besten Liegestuhl an Deck oder das Schmuckstück eines Passagiers, was ihr Butler dann diskret und mit einer Handvoll Latinum in die Wege leitet.
 - Ein **verliebtes junges Paar**, das seine Flitterwochen auf dem Schiff verbringt, darf den Spielercharakteren wiederholt auffallen, spielt ansonsten aber überhaupt keine Rolle für die Mission. Sie genießen die Zeit an Bord, nutzen jede Vergnügung, sodass sie den Charakteren überall begegnen können, und stechen schon dadurch heraus, da sie vermeintlich nicht zusammenpassen, handelt es sich doch um eine Orionerin, Sheva, und eine Klingonin, R'Laar.
- Wenn Sie den Humor auf die Spitze treiben wollen, lassen Sie die beiden auftreten, wie sie am Bug stehen, während das Schiff mit Warp durchs All pflügt, obwohl es den Passagieren untersagt ist, sich auf dem Oberdeck so weit nach vorne zu begeben.
- Einer der **Ferengi-Stewards** – Lax (siehe Seite 21) – taucht immer wieder in der Nähe der Kabinen der Spielercharaktere auf, sei es, wenn sie Zimmerservice bestellen, oder um die Kabinen zu reinigen und herzurichten. Er kundschaftet die Charaktere aus,

um herauszufinden, ob sie eine Gefahr für ihn darstellen, und arbeitet daran, an Captain Frontiers Speicher heranzukommen. Lax ist jedoch höflich und zuvorkommend und spielt seine Rolle gut.

- Auf der Brücke hat **Captain Ramirez** das Sagen, eine Menschenfrau mittleren Alters und ehemalige Offizierin der Handelsmarine, die ihre Rolle und schicke Uniform sehr genießt und sich oft unter die Passagiere mischt. Ramirez reagiert empfindlich, wenn ihre Autorität von Sternenflottenangehörigen infrage gestellt wird, nur weil sie nicht die Akademie besucht hat und ihre Ausbildung auf Frachtern erhielt, die zwischen den Kernwelten umherflogen.

WAS, WENN EINER DER VERDÄCHTIGEN ZU FRÜH AUFLIEGT?

Es könnte sein, dass Ihre Spieler übervorsichtig sind und allem nachgehen, was irgendwie aus der Reihe fällt. Beachten Sie aber dabei, dass Recherchen über Passagiere nicht so leicht durchführbar sind, schließlich befindet man sich nicht auf einem Sternenflottenschiff. Sie könnten eine Nachricht an ihr Schiff schicken und dort jemanden in Sternenflotten- und Föderationsdatenbanken recherchieren lassen, bis eine Antwort kommt, dauert es jedoch. Und selbst dann hat sich niemand wirklich etwas zuschulden kommen lassen.

Selbst wenn die Spielercharaktere einen der Verdächtigen vorzeitig ins Auge fassen, sind immer noch ausreichend andere an Bord, um die Ermittlungen in **Akt 2** nicht zu gefährden.

SCENE 3: KANN ICH SIE VIELLEICHT FÜR DEN DIENST IN DER STERNENFLOTTE BEGEISTERN?

Die Spielercharaktere haben aber auch eine Mission zu erfüllen – potenzielle Rekruten zu gewinnen, ob nun Kadetten für die Sternenflottenakademie, oder weniger akademisch veranlagten Interessenten die Technische Hochschule auf dem Mars nahezulegen, auf der innerhalb von zwei Jahren neue Crewmen, also Mannschaften ausgebildet werden.

Im zentralen Foyer werden bald Infostände aufgebaut, und eine Bühne mit einem Hologrammintergrund, auf der sich Captain Frontier präsentieren kann, von seinen Abenteuern erzählt, die Arbeit in der Sternenflotte preist, und für Fotos mit den Passagieren posiert. Sein Hologramm steht hinter der Bühne und wird von Bruta überwacht. Auch wenn sie dabei selten einmal etwas zu tun hat, ist sie froh, hinter den Kulissen bleiben zu dürfen.

Den Spielercharakteren bleibt vor allem die etwas undankbarere Aufgabe, Infobroschüren auszuhändigen und zu versuchen, die Jüngeren unter den Passagieren anzusprechen, ihre Veranlagungen herauszufinden und ihnen

eine geeignete Laufbahn schmackhaft zu machen. Sie dürfen aber auch Captain Frontier-Merchandise verteilen, wobei sie Konkurrenz bekommen: Tekk lässt eigene Stände aufbauen und seine Ferengi-Stewards verkaufen günstig produzierte Artikel – Tassen, T-Shirts, Mützen, Puppen, Actionfiguren, Poster und mehr – die sie Passanten lautstark anpreisen.

Aber natürlich sollte Captain Frontier im Mittelpunkt stehen:

- Von einem Fan auf eines seiner Abenteuer angesprochen, fordert Captain Frontier die Charaktere auf, eine Szene mit ihm auszuspielen, wobei diese ihre (vorhandenen oder nicht vorhandenen) Schauspielkenntnisse, insbesondere durch **Aufgaben auf Ausstrahlung + Kommando**, unter Beweis stellen müssen. Das könnten auch durchaus Tests sein, mit denen der Captain die Fähigkeiten der Spielercharaktere prüfen möchte, ehe er seinen Plan in die Tat umsetzt.
- Captain Frontier fordert einzelne Charaktere auf, zu ihm auf die Bühne zu kommen und von ihren eigenen Einsätzen zu berichten. Dabei drängt er sie behutsam, ihre Erlebnisse aufregender zu gestalten und auszuschmücken, um mehr Anklang zu finden – oder das kurzerhand selbst tut.
- Ein besonders akribischer Fan weist den Captain auf einen Fehler in seiner Holonovelle *Captain Frontier und der Riss im Weltraum* hin und verlangt eine Erklärung, wieso das Brückenlayout der U.S.S. *Frontier* anders ist als in der Folge davor, *Captain Frontier und die Explosion in der Spirale*, obwohl Cheffingenieurin T’Kor klar sagt, dass nur wenige Tage verstrichen sind und die U.S.S. *Frontier* keine Zeit hatte, an einer Sternenbasis Halt zu machen. Hier ist auch der berühmte Captain verloren und kann die Unterstützung der Spielercharaktere gebrauchen.

Belohnen Sie die Rekrutierungsbemühungen der Spielercharaktere mit sichtbaren Erfolgen, oder nutzen Sie diese Situation für Humor, je nach Wunsch:

- Eine Sechzehnjährige, die davon träumt, zu den Sternen zu reisen, deren Eltern aber wollen, dass sie das Familiengeschäft übernimmt, und davon überzeugt werden können, den Wunsch ihrer Tochter zu respektieren.
- Ein junger Mann von einer Spezies, die nicht der Föderation angehört, wie Acamarianer oder Ferengi, der nur eine Chance hätte, sich an der Akademie zu bewerben, wenn er die Empfehlung eines Offiziers der Kommandoebene erhält. Die Charaktere könnten eine solche von ihrem Captain oder sogar von Captain Frontier erhalten, die aber von der Ernsthaftigkeit des Mannes überzeugt werden wollen.

- Eine ehemalige Unteroffizierin, die sich zur Ruhe gesetzt hat, aber nur zu gerne mit den Spielercharakteren über ihre Zeit in der Sternenflotte plaudert, und ständige Fragen zu ihrem Schiff und ihren Missionen stellt – nur, um dann nostalgisch zu werden und auf ihre eigene Laufbahn zurückzukommen.

SCENE 4: DIE SOLARWINDE VON SAGAPLUM

Wenn Sie die ersten Tage ausgespielt haben und die Spielercharaktere Zeit hatten, das Schiff und seine Passagiere kennenzulernen, sowie Kontakt zu einigen Verdächtigen hatten und sich mit Captain Frontier angefreundet haben (oder nicht) erreicht die *Titanic* ihr nächstes Ziel.

Der Rote Riese Sagaplum befindet sich in einem unbewohnten System am Rande des Föderationsgebiets und wird lediglich in größerer Entfernung von einigen Zwergplaneten umkreist. Die Crew steuert die *Titanic* so nahe an den Stern heran, wie möglich, ohne in Reichweite der Solarwinde zu geraten. Das Kreuzfahrtschiff ist nicht das einzige, das sich im System aufhält, um das Phänomen zu beobachten, eine Handvoll weitere Raumschiffe sind ebenfalls anwesend, aus unterschiedlichen Gründen: einfach, um dem Schauspiel beizuwohnen, um die Solarwinde zu studieren, oder gar, weil sie das Phänomen als religiöse oder spirituelle Erfahrung ansehen. Wichtig ist nur, dass kein Sternenflottenschiff oder auch nur ein anderes größeres Schiff vor Ort ist, das Unterstützung leisten könnte.

Die Solarwinde sind tatsächlich ein außergewöhnliches Schauspiel, das sich vom Oberdeck, den Promenaden und durch die großen Fenster der Restaurants des Schiffs beobachten lässt. Von eurer Zeit an der Akademie wisst ihr natürlich, dass es sich lediglich um geladenes Plasma handelt, das in erster Linie aus Wasserstoff und Helium besteht, und dass ein solches Phänomen alles andere als selten ist. Schilde oder die Atmosphäre eines Planeten schützen davor.

Beim Anblick von Sagaplum seid ihr aber fast bereit, zu glauben, dass mehr dahinter steckt: Der gigantische Stern schleudert Massen aus roten, gelben, purpurfarbenen und violetten Teilchenströmen in alle Richtungen davon, die ein stummes Ballett im All vollziehen, ehe sie sich zerstreuen.

Machen Sie die Spielercharaktere gerne damit nervös, dass sie mitbekommen, wie Tekk den Captain anweist, so nahe wie möglich an den Stern Sagaplum heranzufiegen, um den Passagieren ein besonders eindrucksvolles Schauspiel zu bieten (was die Schilde der *Titanic* bisweilen aufglühen lässt, wenn das geladene Plasma auf diese trifft). Wenn sich die Spielerinnen und Spieler in erster Linie um die Sicherheit des Schiffs sorgen, lenkt es von der eigentlichen Wendung ab.

97-3499

7139-4770	5937	151971	13-305757	4773	94731	3495759	1353	40-31719111	577	7794937	39371-571	174939	1917181
9570-9705	9513	117190	35-799457	155	7099	4159977	1451	39-79411901	771	1953903	55397-301	539799	3979017
4937-1057	33939	110194	75-173397	11011	104595	1147593	1505	39-37499009	370	1700370	101-31441-990	173001	1739041

SCENE 5: TOD EINES HOLOGRAMMS

An diesem Abend gibt es im Großen Saal auf dem Oberdeck eine besondere Veranstaltung: Unter strahlenden altmodischen Kronleuchtern, die von der Decke herabhängen, stehen lange Buffettische bereit, der Ausschank von Synthelol und auch alkoholischen Getränken an der Bar ist im vollem Gange. Die Passagiere haben sich herausgeputzt und die hohen Fenster bieten einen atemberaubenden Ausblick auf Sagaplum.

Für die Spielercharaktere steht an, Captain Frontier zu einer Autogrammstunde zu begleiten und diese zu organisieren. Das bedeutet: Die Schlange stehenden Fans unter Kontrolle zu halten, dafür zu sorgen, dass alles zügig vorangeht, ohne dass einzelne Passagiere zu viel Zeit mit dem Captain verbringen, die Holokamera für die gemeinsamen Erinnerungsfotos zu bedienen, Nachschub zu holen, wenn die Fotos ausgehen, die Captain Frontier unterzeichnet, und wiederum Merchandise herauszugeben.

Bruta hält sich mit dem Holospeicher im Hintergrund und ist froh, sich aus all dem heraushalten zu können. Sie hat nicht bemerkt, dass Captain Frontier seinen Programmcodes in der Nacht zuvor bereits in den Computer der *Titanic* überspielt und lediglich eine mangelhafte Kopie im Speicher zurückgelassen hat, die seine Rolle für ein paar Stunden spielen kann. Dann wird ein vom Captain programmierter Virus aktiv und zerstört die Kopie.

Hier bietet sich die Möglichkeit, weitere Szenen einzuführen, die Sie bislang noch nicht unterbringen konnten (siehe Seite 12), oder diese weiterzuspinnen. Flechten Sie außerdem die beiden folgenden Punkte ein:

- Im Hintergrund können die Spielercharaktere beobachten, wie die Schilde der *Titanic* gelegentlich aufflackern, wenn sie ein Solarwind streift. Einmal darf dabei auch Frontiers Hologramm (und alle übrigen im Saal, wobei ein oder zwei Tablett mit Getränken zu Boden fallen) flackern. Ein Ingenieur (oder Bruta) kann mit einer **Aufgabe auf Verstand + Technik** mit Schwierigkeit 1 feststellen, dass es vermutlich zu einer kurzen Überladung der Energiesysteme kam.
- Die Spielercharaktere sollten zumindest ein oder zwei Auffälligkeiten bemerken, während sie dem Captain helfen: Er starrt einen Moment lang ins Leere, ehe er auf eine Frage antwortet, oder erinnert sich für einen Augenblick nicht mehr an eine vorhergehende Konversation mit den Charakteren. Aufgrund der Situation sollte sich aber keine Gelegenheit ergeben, ihn beiseitezunehmen, und der Holospeicher zeigt keine Probleme an.

Wenn Sie die Szene ausgereizt haben – und ehe zu viel Skepsis aufkommt – lesen Sie den folgenden Text vor oder geben Sie ihn frei wieder:

Captain Frontier posiert mit einem denobulanischen Vater und seinen sieben Kindern, während ihr euch bemüht, die Großfamilie in den Sucher der Holokamera zu bekommen. Der Captain lässt es sich auch nicht nehmen, das jüngste Kind, ein etwa sechsjähriges Mädchen, auf den Arm zu nehmen.

Der Captain deutet auf die Kamera, eine Geste, die ihr schon oft gesehen habt: „Und nicht vergessen ...“ „Stellt eure Phaser auf Fun!“, krähen die Kinder strahlend.

Erneut flackern die Lichter im Saal, dann hört ihr einen erschrockenen Schrei, gefolgt von dem Weinen des denobulanischen Mädchens. Alarmiert seht ihr auf.

Das Mädchen liegt am Boden, der besorgte Vater beugt sich über sie. Captain Frontier ist nicht zu sehen. Auch die anderen Hologramme im Saal sind verschwunden: Die Kronleuchter unter der Decke, die Holo-Kellner, die Werbetafeln an den Wänden – alle sind ausgefallen. Und dieses Mal offenbar komplett.

Eine rasche erste Diagnose am Holospeicher mit einer **Aufgabe auf Konzentration + Technik** mit Schwierigkeit 2 bringt klar zutage, dass das Programm vor den Augen der Spielercharaktere eine katastrophale Erosion durchmacht. Fehlermeldung reiht sich an Fehlermeldung, bis Lieutenant Bruta nur noch erschrocken ausstoßen kann, dass Captain Frontiers Programmcodes unrettbar verloren ist.

ORIONISCHER RAIDER

MERKMALE: Orionischer Raider

SYSTEME

KOMMUNIKATION 08

ANTRIEB 08

HÜLLE 06

COMPUTER 06

SENSOREN 07

WAFFEN 06

ABTEILUNGEN

KOMMANDO 01

SICHERHEIT 02

WISSENSCHAFT 01

FLUGKONTROLLE 03

TECHNIK 01

MEDIZIN 01

SCHIFFSGRÖSSE: 3

WIDERSTAND: 3

ENERGIE: 8

SCHILDE: 7

BESATZUNG: Fähig (Attribut 9, Disziplin 2)

ANGRIFFE:

- Phaserbänke (Energie, Mittlere Reichweite, 6A, Vielseitig 2)
- Traktorstrahl (Stärke 2)

SONDERREGELN:

- **Verbesserter Impulsantrieb** (Talent)

OPTIONALE KOMPLIKATIONEN IN AKT 1

Maschinenschaden: Die *Titanic* fällt unerwartet aus dem Warp, was trotz der Trägheitsdämpfer dazu führt, dass manch ein Drink oder Stapel Latinum an einem Spieltisch umkippt. Während Tekk mit einer Durchsage versucht, die verärgerten oder besorgten Passagiere zu beruhigen, könnten Ingenieure unter den Spielercharakteren dabei helfen, den Antriebsschaden zu beheben. Ob das auf die Einsparmaßnahmen beim Bau des Schiffs zurückzuführen ist, oder ein Versehen der Holo-Fanatiker, die nach Wegen suchen, die Energieversorgung zu stören, bleibt Ihnen überlassen.

Piratenüberfall: Wenn Sie etwas mehr Action in die Mission bringen wollen, inszenieren Sie gerne einen Piratenüberfall (siehe Werte im nebenstehenden Kasten). Das gibt den Sternenflottencharakteren – insbesondere, wenn es Junior-Offiziere sind – Gelegenheit, zu glänzen, wenn sie die Brücke besetzen, um den Angriff abzuwehren (sofern sie Captain Ramirez überzeugen können, ihnen die Bühne zu überlassen). Und natürlich wird es sich Captain Frontier nicht nehmen lassen, das Kommando zu übernehmen. Wenn sich die Charaktere auf ihn einlassen, wird er tatsächlich hilfreich sein, vor allem darin, die Crew zu motivieren (also *Momentum* zu erzeugen). Gestalten Sie auch diese Szene und Captain Frontiers Unterstützung so humorvoll, wie Sie es für richtig halten.

Zwar ist die *Titanic* im Föderationsterritorium unterwegs, allerdings wollte Tekk bewusst Passagiere damit anlocken, abgelegene Ziele an den Rändern der Föderation anzufliegen, die andere Kreuzfahrten meiden, sodass es nicht ungewöhnlich wäre, wenn es zu einem Überfall kommt. Das Schiff besitzt nur eine einzelne, nicht sehr leistungsfähige Phaserbank (siehe Seite 12).

Da die Stationen auf der Brücke nicht auf einen Raumkampf ausgelegt sind, erhöhen Sie die *Komplikationsspanne* von Aufgaben während der Schlacht. *Komplikationen* können zu Problemen mit den Systemen führen, die reflektieren, dass es sich um ein ziviles Raumschiff handelt, und Tekk an allen Ecken und Enden gespart hat. Priorität sollte sein, den Störsender der Piraten auszuschalten, mit dem diese verhindern, dass das Schiff um Hilfe rufen kann, und einen Weg zu finden, sie in die Flucht zu treiben. Notfalls kann ein Sternenflottenschiff auftauchen, die Piraten vertreiben und dann wieder aufbrechen, um diese zu verfolgen, wenn sie sich vergewissert haben, dass alles in Ordnung ist.

KAPITEL
01.30

CAPTAIN FRONTIER UND DIE SOLARWINDE VON SAGAPLUM AKT 2: MORD AUF DER TITANIC

LOGBUCH-EINTRAG

Etwas ist vorgefallen, mit dem wir nicht gerechnet haben: Unser Schutzbefohlener ist laut der Diagnose ... in Ermangelung eines besseren Wortes ... verstorben. Wenn das stimmt, ist der berühmte Captain Frontier, der seit Jahrzehnten kleine und große Fans glücklich macht und zahllose Rekruten für die Sternenflotte gewonnen hat, nicht mehr länger unter uns. Unsere Mission wäre damit gescheitert.

Wie konnte es nur dazu kommen? Wir prüfen nun genau, was vorgefallen ist und ob der Programmcode des Captains tatsächlich unrettbar verloren ist.

In diesem Akt dürfen sich die Spielercharaktere als Detektive betätigen. Sie geraten so an eine Reihe von Verdächtigen, sammeln Hinweise, befragen Zeugen und forschen nach, was vorgefallen ist und wer verantwortlich sein könnte.

Im Folgenden finden Sie drei Szenen: **Szene 1** beschreibt die „Autopsie“ am Mordopfer (siehe unten), **Szene 2** die Verdächtigen (siehe Seite 17) und **Szene 3** (siehe Seite 22) umfasst die Erkenntnisse und Ereignisse, die schließlich dazu führen werden, dass die Spielercharaktere – hoffentlich – dahinterkommen, wer für Captain Frontiers Tod verantwortlich ist, was den Übergang zu **Akt 3** einleitet.

SCENE 1: AUTOPSIE

Eine Diagnose des Holospeichers erfordert eine **Aufgabe auf Konzentration + Technik**. Aufgrund des korrumpierten Programmcodes ist die Schwierigkeit 2 und die **Komplikationsspanne** um 2 erhöht. Senken Sie die Schwierigkeit um 1, wenn sich ein sachkundiger Spielercharakter zuvor schon mit dem Code vertraut gemacht hat.

Bei Erfolg stellt sich heraus, dass der Code irreparabel beschädigt ist, offenbar Resultat eines aggressiven Virus, der ihn wahllos überschrieben und die komplexen Subroutinen, die Captain Frontiers Persönlichkeit ausgemacht haben, gelöscht hat. Es handelte sich nicht um eine Fehlfunktion, sondern einen böswilligen Akt.

Mit *Informationen* erlangen lässt sich zudem ermitteln:

- Der Programmcodes weist enorme Schäden auf, große Lücken und viele Subroutinen wurden gelöscht, sodass nur noch 27% übrig sind. Es wäre unmöglich, den Code zu rekonstruieren, der Rest müsste aufwendig neu geschrieben und programmiert werden.
- Der Virus lässt keine Rückschlüsse darauf zu, wer ihn erstellt und eingeschleust hat, er wurde aber offensichtlich bewusst mit dem Ziel geschrieben, Captain Frontiers Code anzugreifen und zu zerstören.
- Wie und wann es gelungen ist, den Virus in das stark gesicherte System einzuspielen, ist ebenfalls rätselhaft und weist auf eine Täterin oder einen Täter mit exzellenten Kenntnissen in Sicherheitssystemen hin.

Den Spielercharakteren sollte damit klar sein, dass Captain Frontiers Ableben kein Unfall, sondern vorsätzlich war. Je nachdem, wie schnell sie reagiert haben und nun Maßnahmen ergreifen, könnten die Charaktere den Saal abriegeln und dafür sorgen, dass niemand den Raum verlässt, ehe nicht mit ihm gesprochen wurde.

Das sollte einige **Aufgaben auf Ausstrahlung** oder **Gespür + Kommando** oder **Sicherheit** erfordern, um Tekk und Captain Ramirez von ihrer Autorität zu überzeugen, die Passagiere zu adressieren und für Ruhe zu sorgen, und um sicher zu gehen, dass ihnen niemand durch die Finger schlüpft.

SCENE 2: WO WAREN SIE ZUR STERNZEIT 48498?

In allerbesten Krimi-Tradition finden sich gleich mehrere Verdächtige unter den Personen an Bord. Das ist kein Zufall, da Frontier sie bewusst auf das Schiff geholt hat, um als Ablenkung zu dienen – sei es, dass er ihnen anonym Tickets zukommen ließ oder sie einfach nur auf seine Anwesenheit auf dieser Etappe der Reise aufmerksam gemacht hat.

Es sollte natürlich vor dem überraschenden „Ableben“ des Captains niemand vermuten, dass die Mission genau darauf hinausläuft, aber selbst wenn die Spielercharaktere frühzeitig befürchten, jemand könnte ihm schaden wollen, wäre das kein Hindernis.

Die wichtigsten Verdächtigen, ihre Motive, was sie unternommen haben bzw. wollten, und wie sie sich verdächtig machen werden, sind im Folgenden aufgeführt.

TEKK, DER EIGNER [BEDEUTENDER NSC]

Der Schiffseigner, ein älterer Ferengi mit faltigen, großen Ohren, ist ein Geschäftsmann, der vor einigen Jahren eine große Menge Latinum verlor, als seine Lokarbohlen-Farmen einem Erdrutsch zum Opfer fielen. Seitdem sucht er nach Wegen, sein Vermögen wieder aufzubauen, und wird dabei zusehends nervös, will er doch nach seinem Ableben nicht mittellos in die Himmlische Schatzkammer eintreten.

Tekk investierte viel Latinum in den Bau des Kreuzfahrtschiffs und wählte seinen Namen nach einer nicht sehr gründlichen Recherche in alten irdischen Datenbanken, auf der Suche nach einem traditionsreichen Namen, der viele Menschen anlocken würde. Auf seiner *S.S. Titanic* ist aber nicht alles Latinum, was glänzt: Tekk hat an vielen Ecken und Enden gespart.

Er mischt sich in alles ein, was eine erfolgreiche Kreuzfahrt gefährden könnte, und kann jederzeit und überall erscheinen, immer in Begleitung seiner hinreißenden, knapp bekleideten deltanischen „Begleiterin“ **Oula**, die allerdings eine gewiefte Buchhalterin ist, auch als Leibwächterin fungiert und mit ihrer empathischen Gabe Tekks Gegenüber durchleuchtet.

Übrigens: In der Überflussgesellschaft der Föderation mag zwar kein Geld existieren, alle Föderationsbürger erhalten jedoch Mittel, die sie frei für Freizeitaktivitäten ausgeben können. Tekk verdient also durchaus an der Kreuzfahrt und hofft, dass er seinen Passagieren mit der Reise, den Vergnügungen und Glücksspielen an Bord sowie reichlich Alkohol möglichst viel Latinum aus der Tasche ziehen kann – umso besser, wenn es den Passagieren im Grunde egal ist, ob sie am Ende „mittellos“ dastehen.

Sein Motiv: Tekk wurde zwar nicht von Captain Frontier an Bord geholt, könnte sich jedoch schon wegen seiner ständigen Einmischung und Finanznöte verdächtig machen. Er hat zumindest die Idee, das Hologramm auf die eine oder andere Weise für sein Schiff zu gewinnen, hat aber noch nichts unternommen.

Seine Tat: Tekk hat Bruta angeboten, ihr mit ihren Spielschulden zu helfen, wenn sie ihm Zugriff auf den Programmcodes gibt. Sie hat (noch) nicht zugestimmt, Tekk geht aber davon aus, dass es nur eine Frage der Zeit ist – je mehr sie spielt ...

Wie er sich verdächtig macht: Bruta hat Tekks Angebot bislang für sich behalten, wird aber irgendwann damit herausrücken, wenn die Spielercharaktere ein faules Spiel vermuten.

Merkmale: Ferengi, Schiffseigner

Überzeugungen: 3. Erwerbsregel – Gib niemals mehr für einen Erwerb aus, als es unbedingt sein muss.

ATTRIBUTE

KONZENTRATION 10

FITNESS 07

AUSSTRAHLUNG 11

WAGEMUT 08

GESPÜR 10

VERSTAND 08

DISZIPLINEN

KOMMANDO 03

SICHERHEIT 02

WISSENSCHAFT 02

FLUGKONTROLLE 01

TECHNIK 01

MEDIZIN 00

FOKUSSE: Feilschen, Gastfreundschaft, Täuschen

ANSTRENGUNG: 9

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)

SPEZIALREGELN:

- **7. Erwerbsregel: Halte Deine Ohren offen:** Tekk hat seine Augen und Ohren überall, sei es durch sein

Personal, Überwachungskameras, Zugriff auf die Sicherheitssysteme und mehr. Tekk darf 1 Bedrohung ausgeben, um Wissen von etwas zu erlangen, wovon er andernfalls keine Kenntnis haben dürfte (2 Bedrohung, wenn es sich um die Spielercharaktere dreht).

- **239. Erwerbsregel: Hab' keine Angst davor, ein Produkt falsch zu etikettieren:** Tekk hat ein ausgezeichnetes Talent für Täuschung. Bei jeder Aufgabe, die mit Lügen, Täuschen, Verhandeln oder damit zu tun hat, sich oder seine Geschäft besser dastehen zu lassen als sie wirklich sind, darf er einen W20 erneut würfeln.

NORAS TELL, HOLO-FANATIKERIN [BEDEUTENDER NSC]

MERKMALE: Bajoranerin, Fanatisch, BAP (nicht BPA!)

ÜBERZEUGUNGEN: Die Fanatiker von heute sind die Helden von morgen

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	09	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	11	GESPÜR	08	VERSTAND	08

DISZIPLINEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	03	MEDIZIN	00

FOKUSSE: Holotechnologie, Sabotage, Willenskraft

ANSTRENGUNG: 11

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 4▲, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)

SPEZIALREGELN:

- **Für die Sache!** Wenn Noras im Sinne ihrer fanatischen Mission handelt, darf sie 1 Bedrohung ausgeben, um einen W20 ihres Vorrats erneut zu würfeln.
- **Ich bin nicht allein:** Noras darf jederzeit Bedrohung ausgeben, um einige ihrer Verbündeten auftreten zu lassen – sei es, dass sich umstehende Crew und Passagiere ebenfalls als Holo-Fanatiker zu erkennen geben, oder dass die Tür aufspringt und diese hereinstürmen. Den ersten solchen Einfachen NSC (siehe unten) in die Szene zu holen, ist kostenlos, alle weiteren kosten wie gehabt 1 Bedrohung pro NSC.

Die blasse Bajoranerin, die mit den dunklen Ringen unter den Augen immer den Eindruck erweckt, kaum geschlafen zu haben, hat sich mit einigen Gleichgesinnten unter die Passagiere gemischt. Sie gehören der BAP an – der *Bewegung für die Auslöschung aller Photonen* –, einer radikalen Gruppierung, die Hologramme als Bedrohung für alle biologischen Lebensformen ansehen. (Nicht zu verwechseln mit der BPA, der *Bewegung für photonische Auslöschung*, von der sich die BAP vor Jahren abgespaltete und auf die Noras und ihre Leute nicht gut zu sprechen sind.) Aufgestachelt von Verschwörungstheorien, hat sich Noras seit Monaten auf Captain Frontier und andere Holo-Schauspieler eingeschossen, von denen sie überzeugt ist, dass die Föderation sie nutzt, um Hologramme als normale, gewöhnliche Lebensformen wie alle anderen darzustellen. Der Captain weiß von ihren gelegentlichen Protest- oder versuchten Sabotageaktionen und hat sie auf die S.S. *Titanic* geholt. Er weiß auch, dass Noras und ihre Anhänger nicht ungefährlich sind, hält sie aber für inkompetent genug, um keinen echten Schaden anzurichten. Noras ist nicht allein an Bord. Sie wird von einem Dutzend Gleichgesinnter begleitet, die sich unter die Crew und Passagiere gemischt, und auch Waffen an Bord geschmuggelt haben.

Ihr Motiv: Hass auf Hologramme und die dahinter stehende KI-Schattenregierung innerhalb der Föderation, die normale, biologische Lebensformen langsam abschaffen will. Entscheiden Sie selbst, ob Sie die Holo-Fanatiker als ernste Bedrohung einsetzen, die über Leichen gehen würden, oder mit ihrer Inkompetenz (und verärgerten Seitenhieben auf die verhasste BPA) eher für humorvolle Zwecke verwenden.

Ihre Tat: Noras hat nicht vor, zu früh und zu offensichtlich einzugreifen. Sie hat den Abend im Großen Saal als ideale Gelegenheit für eine öffentlichkeitswirksame Aktion angesehen und geplant, dann den Holopeicher zu zerstören, den Vorgang für die spätere Verbreitung zu filmen, ihre Botschaft loszuwerden und schließlich mit einem Shuttle des Schiffs zu fliehen.

Wie sie sich verdächtig macht: Nur kurz nach Frontiers Tod wird die BAP ein Bekennerschreiben (siehe Seite 22) verbreiten und die Verantwortung für die Tat übernehmen. Spätestens wenn die Holo-Fanatiker dann Anstalten machen, ein Shuttle zu stehlen, sollten die Spielercharaktere ihrer habhaft werden.

Merkmale: beliebige Spezies, Fanatisch, BAP (nicht BPA!)

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	08	FITNESS	08	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	09	GESPÜR	07	VERSTAND	07

DISZIPLINEN

KOMMANDO	01	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	02	MEDIZIN	00

ANSTRENGUNG: 10

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Improvisierter Knüppel (Nahkampf, 4▲ Niederwerfend, Größe 1H)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 4▲, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)

SPEZIALREGELN:

- **Für die Sache!** Wenn die Fanatiker im Sinne ihrer fanatischen Mission handeln, dürfen sie 1 Bedrohung ausgeben, um einen W20 ihres Vorrats erneut zu würfeln.

LEO SAGITTARIUS, DER SCHAUSPIELER [BEDEUTENDER NSC]

Leonard „Leo“ Sagittarius – geboren als Winston Shoemaker – ist ein nahezu in Vergessenheit geratener Hologrammdarsteller, der als junger Mann, in den 2330ern, angeworben wurde, um als Vorbild für das Äußere von Captain Frontier zu dienen, und ihm auch die Grundlagen seiner Persönlichkeit verliehen hat. Als die Popularität von Hologrammen dann mehr und mehr von interaktiven Hologrammen überstrahlt wurde und Sagittarius zunehmend andere vor den Kopf stieß, sank sein Stern.

Sagittarius wird stark von seiner eigenen Eitelkeit und seinem Geltungsdrang getrieben. Auch wenn die Medizin des 24. Jahrhunderts dafür sorgt, dass Menschen sehr lange gesund und fit bleiben, hat er mehrere Schönheitsoperationen hinter sich. Denken Sie bei ihm an einen gealterten Schauspieler, der einmal berühmt war und immer noch von diesen längst vergangenen Zeiten zehrt. Frontier ließ ihm ein Ticket zukommen, mit einer Broschüre, die Captain Frontier als Stargast ankündigte – die Aussicht auf eine Kreuzfahrt, Alkohol und sein Faksimile zu konfrontieren, waren mehr als ausreichend.

Sein Motiv: Sagittarius ist verbittert genug, dass er – mit Unterstützung von etwas Alkohol – auf die Idee kommen könnte, das an Captain Frontiers Hologramm auszulassen, der ewig jungen Erinnerung daran, dass er selbst einmal jung und berühmt war.

Seine Tat: Tatsächlich hat Sagittarius ebenfalls einen Plan gefasst und wollte an dem Abend im Saal die Hologramm sabotieren, um dann kurzerhand für Captain Frontier „einzuspringen“. Er hat bereits eine Wartungstechnikerin becirt, die ihm gezeigt hat, wie sich die Energieversorgung abschalten lässt.

Wie er sich verdächtig macht: Die Technikerin wird früher oder später aufgrund von Gewissensbissen gestehen. Zudem hat sich Sagittarius eine Uniform repliziert, die er unter seinem Anzug trägt, um einen raschen „Kostümwechsel“ zu vollziehen, was durchaus auffallen könnte.

MERKMALE: Mensch, Schauspieler, Die besten Jahren liegen weit hinter ihm

ÜBERZEUGUNGEN: Eine Kopie kann niemals besser sein als das Original

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	08	FITNESS	07	AUSSTRAHLUNG	10
WAGEMUT	10	GESPÜR	10	VERSTAND	08

DISZIPLINEN

KOMMANDO	03	SICHERHEIT	01	WISSENSCHAFT	00
FLUGKONTROLLE	02	TECHNIK	02	MEDIZIN	01

FOKUSSE: Inspiration, Schauspielerei, Täuschen

ANSTRENGUNG: 8

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 2▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)

SPEZIALREGELN:

- **Sein oder Nichtsein:** Sagittarius erhält in Sozialen Konflikten, bei Aufgaben zum Überzeugen, Täuschen und allem, bei dem er Zeit und Gelegenheit hat, ausschweifend zu reden, den ersten erworbenen W20 kostenlos. Allerdings ist die *Komplikationsspanne* für diese Aufgaben um 2 erhöht, da er immer riskiert, sein Gegenüber zu verärgern oder dessen Geduld zu strapazieren.
- **Von altem Eisen, aber nicht eingerostet:** Sagittarius darf 1 Bedrohung einsetzen, um bei Aufgaben, für die er sich auf seine besten Rollen berufen kann – in der Regel Sternenflottencaptains und andere überlebensgroße Helden – einen W20 erneut zu würfeln.

Die Denobulanerin ist Mitglied der Sammlergilde, eine leidenschaftliche Sammlerin der seltensten und erlesensten Objekte der Galaxis. Zu ihren Prunkstücken gehören so bedeutende und einzigartige Objekte wie einen der letzten arkturianischen Hundevögel, Zefram Cochranes Schrotflinte aus dem Spiegeluniversum, ein mintakanischer Teppich, einer von drei bekannten schwarzen Moopsy, und die einzige noch existierende *Magic the Gathering*-Karte Black Lotus von 1993.

Harax ist nahezu 150 Jahre alt und hat, ungewöhnlich für eine Denobulanerin, keine Ehemänner und Kinder. Stattdessen widmete sie ihr ganzes Leben dem Aufbau ihres Imperiums und sammelte ein enormes Vermögen mit diversen Geschäften an, angefangen von selbstgedachten Schaftbolzen bis hin zu modernsten Tetryonwaffen. Daneben geht sie seit Jahrzehnten ihrer Sammlerleidenschaft nach und nutzt jede Gelegenheit, um an ein neues, einzigartiges Objekt zu kommen – und damit andere Sammler zu beeindrucken.

Die Denobulanerin ist mit einigen Bediensteten an Bord gekommen – wie einer Leibwächterin, einem Butler, einem Sekretär und einer Zofe – was durchaus Aufmerksamkeit auf sich zieht. Ihr größter Vorteil ist ihr Vermögen und Harax ist bereit, alles und jeden zu kaufen – selbst das Schiff – wenn sie damit ihr Ziel erreichen kann.

Ihr Motiv: In der Vergangenheit hat Harax bereits Anstalten gemacht, der Rekrutierungsbehörde das Captain Frontier-Programm abzukaufen, um es ihrer Sammlung hinzuzufügen und damit vor anderen Sammlern zu protzen. Es brauchte also nur einen kleinen Hinweis des Captains, um sie darauf aufmerksam zu machen, dass sich eine Gelegenheit bietet, an seinen Speicher zu gelangen.

Ihre Tat: Entscheiden Sie selbst, wie Harax am besten in Ihre Mission passt, da sie sich mit ihrem Reichtum quasi alles erkaufen konnte. Vielleicht wollte sie den Abend im großen Saal ebenfalls nutzen, um den Programmcode von von ihr angeheuerten Hackern stehlen zu lassen, oder aber, sie bekommt heraus, wohin der Captain geflohen ist und bietet Tekk an, das Schiff zu kaufen – mit allem an Bord, Inventar und Daten inklusive.

Wie sie sich verdächtig macht: Harax kann sich verdächtig machen, wenn Personen, die sie bestochen hat – oder den Versuch unternommen hat – sich zu erkennen geben,

oder wenn sie versucht, mehr über Captain Frontiers Begleiter herauszufinden. Zu irgendeinem Zeitpunkt wird Harax vermutlich ganz offen Anstalten machen, an den Programmcode heranzukommen, sei es, indem sie die Spielercharaktere zu bestechen versucht, Lieutenant Brutus Spielschulden gegen sie verwendet, oder sich herausstellt, dass mehrere Crewmitglieder von ihr gekauft wurden.

MERKMALE: Denobulanerin, Sammlergilde, Enormer Reichtum

ÜBERZEUGUNGEN: Wenn es selten ist, muss ich es haben!

ATTRIBUTE

KONZENTRATION 08

FITNESS 08

AUSSTRAHLUNG 10

WAGEMUT 08

GESPÜR 10

VERSTAND 10

DISZIPLINEN

KOMMANDO 03

SICHERHEIT 02

WISSENSCHAFT 01

FLUGKONTROLLE 00

TECHNIK 02

MEDIZIN 01

FOKUSSE: Feilschen, Geschäfte, Geschichte

ANSTRENGUNG: 10

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)

SPEZIALREGELN:

- **Ein Jahrhundert Erfahrung:** Harax kann jederzeit 1 Bedrohung einsetzen, um einen ihrer Fokusse gegen einen beliebigen anderen auszutauschen.
- **Geld spielt keine Rolle:** Harax kann sich durch Einsatz von 2 Bedrohung zu jeder Zeit einen *Vorteil* erschaffen, der etwas repräsentiert, das sie mittels ihres Reichtums erwirbt oder bereits erkauft hat: bestochene Crewmitglieder, Sicherheitscodes, die Pläne der *Titanic*, ein Team von Hackern, das ihr hilft, Zugriff auf Frontiers Programmcode zu erlangen, und mehr.



Lax ist ein junger Ferengi mit einem ausgezeichneten Geschäftssinn, den zudem eine gewisse Ruchlosigkeit auszeichnet, die einen durchschnittlichen Nachwuchsgeschäftsmann weit übersteigt. Auch wenn er dabei nicht zwingend über Leichen geht, schreckt er nicht vor Gewalt zurück, um ungeschoren davonzukommen.

Frontier weiß von ihm, da Lax schon einmal versucht hat, seinen Programmcode zu stehlen, und hat ihm einen entsprechenden Hinweis zukommen lassen. Im Gegensatz zu den anderen Verdächtigen, die es auf den Captain abgesehen haben, hat Lax durchschaut, dass das Hologramm ihn selbst darauf aufmerksam gemacht hat, nahm die Herausforderung jedoch an. Lax hat schon auf Ferenginar mit gefälschten Dokumenten als Steward angeheuert und hat sich bereits erfolgreich in die Sicherheitssysteme des Schiffs gehackt, sodass er überall frei kommen und gehen kann.

Sein Motiv: Lax hat sich auf das Hacken von Computersystemen spezialisiert und den Diebstahl von Programmcodes, die er danach bevorzugt an die Konkurrenz des Bestohlenen verkauft. Der Ferengi hat sich bereits umgehört und lukrative Angebote für Captain Frontiers einzigartigen Code erhalten, darunter von einem Holonovellenunternehmen und dem Tal Shiar, der seine Agenten und Militärs mit ihm trainieren will – und Lax plant, ihnen allen den Code „exklusiv“ zu verkaufen.

Seine Tat: Der Ferengi ist der Einzige, dessen Vorhaben bereits gelungen ist, wenn Frontier verstirbt – zumindest glaubt er das. Es ist ihm kurz vor dem Vorfall gelungen, den Code drahtlos mittels eines romulanischen Quantuminterface auf einen Hosentaschengroßen Bynar-Datenspeicherkristall zu übertragen (die ihn beide eine Menge Latinum gekostet haben) – ohne zu wissen, dass er nur eine Kopie gestohlen hat. Er war im Saal anwesend und wurde als Steward kaum beachtet. Als das Hologramm ausfiel, sah sich Lax bestätigt und muss nun nur noch die Ohren stillhalten und sich nicht verdächtig machen. Allerdings hat der Kristall nur für wenige Stunden Energie ...

Wie er sich verdächtig macht: Lax ist clever und als Steward zudem in der Lage, unterzutauchen. Früher oder später muss er den Datenspeicherkristall jedoch an eine dafür geeignete Energieversorgung anschließen, um sein Diebesgut nicht zu verlieren (siehe auch Seite 23).

MERKMALE: Ferengi, Steward

ÜBERZEUGUNGEN: 10. Erwerbsregel – Gier ist unendlich

ATTRIBUTE

KONZENTRATION	09	FITNESS	07	AUSSTRAHLUNG	09
WAGEMUT	09	GESPÜR	10	VERSTAND	10

DISZIPLINEN

KOMMANDO	02	SICHERHEIT	02	WISSENSCHAFT	01
FLUGKONTROLLE	01	TECHNIK	03	MEDIZIN	00

FOKUSSE: Computer, Lügen, Sicherheitssysteme

ANSTRENGUNG: 9

WIDERSTAND: 0

ANGRIFFE:

- Unbewaffneter Angriff (Nahkampf, 3▲ Niederwerfend, Größe 1H, Nicht-tödlich)
- Typ-1-Phaser (Fernkampf, 4▲, Größe 1H, Aufladbar, Unauffällig 1)

SPEZIALREGELN:

- **62. Erwerbsregel: Je riskanter der Weg, desto größer der Profit:** Wenn Lax keine W20 für seinen Würfelvorrat erwirbt, darf er seinen gesamten Vorrat erneut würfeln.
- **289. Erwerbsregel: Erst schießen, dann den Profit ausrechnen:** Lax handelt, ohne zu zögern, und ist auf alles vorbereitet. Wenn ein Fernkampfangriff auf Lax angesagt wird, darf er 1 Bedrohung ausgeben, um diesen Angriff zu einer *Vergleichenden Aufgabe* zu machen (2 Bedrohung, wenn er seine Waffe erst noch in die Hand nehmen muss). Gewinnt er die Aufgabe, wird nur sein Angriff wie üblich abgehandelt.

WEITERE VERDÄCHTIGE

Je nachdem, wie viel Zeit Sie haben und wie viel Spaß Ihre Runde an Krimis hat, können Sie die Riege der Verdächtigen beliebig erweitern, einzelne Charaktere austauschen oder abwandeln. Das muss nicht bedeuten, dass alle von Captain Frontier an Bord geholt wurden und versucht haben, ihn zu beseitigen. Sie könnten auch einfach nur zufällig ein Motiv gehabt haben, hatten aber nie vor, etwas zu unternehmen.

Hier sind weitere Anregungen:

- **Der Rekrutierer:** Die Weiterentwicklung und Verbreitung von Holotechnologie hat in den vergangenen Jahren die ein oder andere Person aus Fleisch und Blut den Job gekostet. Ein ehemaliger Rekrutierer, der früher die Rolle von Captain Frontier hatte, könnte ihm das übel nehmen.

- **Die Bynäre:** Ein Paar Bynäre – 010101 und 111000 – wollen Captain Frontier befreien, da sie erkannt haben, dass sein Programmcode dem einer höheren Lebensform entspricht. Ihre Computerkenntnisse machen sie zu einer besonderen Herausforderung.
- **Wir sind stark. Und der Captain macht uns stärker:** Drei Pakleds, die sich mehr schlecht als recht unter die Passagiere gemischt haben, wollen Frontier zu ihrem Captain machen, damit er sie stärker macht.
- **Die Frontie:** Ein besonders fanatischer Fan, die jede Art von Captain Frontier-Merchandise sammelt, derer sie nur habhaft werden kann, könnte Pläne gehegt haben, den Captain selbst ihrer Sammlung hinzuzufügen.

- **Et tu, Bruta?** Lieutenant Bruta selbst könnte Grund haben, dass der Captain nicht von dieser Reise zurückkehrt, vielleicht weil er etwas über sie in der Hand hat (und sie dann auch in seine Pläne hineingezogen hat) – erhebliche Spielschulden, die Bruta nicht begleichen kann.

Gibt es vielleicht wiederkehrende NSCs – oder solche, die Sie dazu machen wollen – in Ihrer Kampagne, die ein Motiv haben könnten und in diese Mission passen? Dann zögern Sie nicht, diese ebenfalls auftreten zu lassen oder einen genannten Verdächtigen zu ersetzen.

SCENE 3: WIR HÄTTE DA NOCH EINE WEITERE FRAGE ...

Sie müssen nicht verzweifeln, wenn die Spielercharaktere mit der Detektivgeschichte nicht gut vorankommen oder nicht alle Verdächtigen und Indizien ermitteln können. Es gibt mehr als genug Möglichkeiten, wie Sie die Runde dennoch darauf stoßen können, und wenn Sie die Mission in erster Linie als humorvolles Szenario spielen, ist es weniger wichtig, dass die Spielrunde das Rätsel löst, und wichtiger, dass die Gelegenheiten für Humor genutzt werden.

Dennoch sollten die Charaktere nun in der Lage sein, die von den Verdächtigen hinterlassenen Spuren aufzunehmen, diese zu verhören und Fortschritte dabei zu machen, die unten aufgeführten **Wichtigen Erkenntnisse** zu sammeln.

Wenn nötig, kann Captain Frontier eingreifen, um falsche Spuren zu legen (oder hat das zuvor schon getan), entweder, indem er Computerdaten oder Sicherheitsaufzeichnungen manipuliert, oder sogar Verdächtige imitiert, indem er ihre Gestalt annimmt. So wird er sich zwar nicht den Spielercharakteren zeigen, da er davon ausgeht, dass sie ihn durchschauen werden, könnte aber die diversen Verdächtigen an Bord noch verdächtiger machen, wenn plötzlich Zeugen aussagen oder Sicherheitsaufzeichnungen zeigen, dass sie den ein oder anderen vor Captain Frontiers Quartier oder am Holospeicher gesehen haben.

WICHTIGE ERKENNTNISSE

Es gibt eine Reihe von Schlüsselpunkten, die die Spielercharaktere im Idealfall alle oder zum größten Teil abhaken sollten. Vieles hängt von ihrem Vorgehen ab, und es mag sein, dass einige Dinge gar keine Rolle in Ihrer Version der Mission spielen werden, wenn die Spielerinnen und Spieler sie übersehen.

WER HATTE ZUGRIFF AUF DEN HOLOSPEICHER?

Sofern die Spielercharaktere keine besonderen Vorkehrungen getroffen haben, gab es mehr als genug Gelegenheiten, zu denen der Speicher unbeaufsichtigt war, sei es im Quartier, oder wenn die Charaktere ihn für die Auftritte des Captains an anderen Stellen aufgestellt haben. Im Großen Saal war er ebenfalls zeitweilig unbeaufsichtigt, da Lieutenant Bruta einmal den Saal verlassen hat (sie gibt an, in ihrem Quartier und an der Bar gewesen zu sein, war aber im Casino).

SICHERHEITSAUFEICHNUNGEN

Es gibt keine lückenlose Überwachung durch Kameras an Bord, vor allem werden Räume wie das Casino überwacht, um Falschspieler zu ertappen, aber auch einige Korridore und das Oberdeck. Es gibt jedoch eine einzelne Kamera, die die Ecke des Saals erfasst hat, in der der Holospeicher stand, wenn auch aus größerer Entfernung. In der Zeit, in der der Speicher dort stand, sind mehrere Personen in seine Nähe gekommen, niemand hat den Speicher berührt. Darunter Tekk, der sich anhand seiner Kleidung identifizieren lässt, mehrere Ferengi-Stewards, da die Bar nicht weit entfernt ist, Noras und Sagittarius (die beide vor dem Vorfall nicht nahe genug herankamen, um ihren Plan in die Tat umzusetzen), während sich Harax für kurze Zeit an der Bar aufhielt (sie hatte es jedoch eher auf Bruta abgesehen).

DAS BEKENNERSCHREIBEN

Nicht lange, nachdem der Tod des Captains deutlich wird, verbreiten die Holo-Fanatiker der BAP eine Nachricht, in der sie sich zu der Tat bekennen. Natürlich ist Noras bewusst, dass sie nicht verantwortlich ist, aber wenn es schon so weit gekommen ist, kann sie es ja dennoch für die eigenen Zwecke einsetzen.

„Hier spricht die Bewegung für die Auslöschung aller Photonen!“, erschallt plötzlich eine Durchsage, und ihr seht, dass alle nahen Holotafeln groß die Buchstaben „BAP“ anzeigen. „Die Pläne der KI-Schattenregierung, die die Föderation heimlich steuert, werden nicht von Erfolg gekrönt sein“, fährt die künstlich verzerrte Stimme fort. „Die Pläne der Schattenregierung, lebende, atmende Personen und Individuen durch Hologramme zu ersetzen, bis keine Wesen aus Fleisch und Blut mehr existieren, werden scheitern. Lassen Sie Ihnen die Vernichtung des Hologramms, das als Captain Frontier bekannt war, und auf abscheulichste Weise Kindern die Normalität derartiger Abnormalitäten beibringen sollte, eine Lehre sein. Die BAP ist da! Und sie wird nicht nachgeben!“

JA, HABEN DENN ALLE HIER EIN MOTIV?

Eine wichtige Erkenntnis, die die Spielercharaktere rasch machen sollten, wenn sie mehr und mehr Verdächtige identifizieren und befragen, ist die Tatsache, dass sie alle ein Motiv und üblicherweise auch einen Plan hatten. Das sollte sie auf den nächsten Punkt stoßen, dass nämlich jemand im Hintergrund die Strippen gezogen hat (siehe unten).

Schrecken Sie auch nicht davor zurück, weitere Verdächtige einzuführen oder die Charaktere auf diejenigen zu stoßen, denen die Spielercharaktere noch nicht auf die Schliche gekommen sind, um dieses Element auf die Spitze zu treiben.

DER STRIPPENZIEHER

Dass so viele Verdächtige an Bord sind, die alle ein Motiv oder sogar aktiv versucht haben, an den Captain heranzukommen, sollte die Spielercharaktere darauf bringen, dass jemand im Hintergrund tätig war. Und tatsächlich wurden sie alle auf die *Titanic* eingeladen, oder durch anonyme Nachrichten oder das „zufällige“ Stoßen auf einen Nachrichtenbeitrag auf Captain Frontiers Anwesenheit hingewiesen.

LAX' KOPIE

Die Kopie in Lax' Speicher (die er für den Original-Programmcodes hält) ist ein wichtiges Indiz – und vermeintlich auch der derzeitige Aufenthaltsort des entführten Captain Frontier. Der Ferengi wird zusehends nervöser, insbesondere wenn die Spielercharaktere die im Großen Saal anwesenden Zeugen und Verdächtigen davon abhalten, in ihre Quartiere zurückzukehren.

Es gibt mehrere Wege, wie die Runde dennoch auf Lax aufmerksam werden kann: Die Sicherheitsaufzeichnungen zeigen, dass Stewards in der Nähe des Speichers waren, und irgendwann muss der Ferengi den Kristall an einem sicheren Ort an die Haupt-Energieversorgung anschließen (in einem Frachtraum), was für verdächtige Energieabfälle sorgen kann.

Inszenieren Sie das gerne als den vermeintlichen Höhepunkt der Detektivgeschichte, in der sich die Spielercharaktere wiedergefunden haben. Feiern die Charaktere ihren Erfolg und wollen das gerettete Programm wieder in den Holospeicher übertragen, dann erfordert das, um den Holospeicher zu bereinigen und den Code vom Datenkristall zu überspielen, eine **Aufgabe auf Verstand + Technik** mit Schwierigkeit 1. Danach stellt sich jedoch heraus, dass das Captain Frontier-Programm dieselben Aussetzer wie vor dem Zwischenfall besitzt, eher noch ausgeprägter.

Eine Diagnose, also eine **Aufgabe auf Verstand + Technik** mit Schwierigkeit 2, führt zutage, dass es nicht an einer fehlerbehafteten Kopie liegt oder an einem Übertragungsfehler, sondern daran, dass Lax eine Kopie von einer Kopie erstellt hat, deren Daten ohnehin nicht stabil waren und denen viele Subroutinen fehlen. Mit anderen Worten: Jemand hatte den Programmcodes bereits durch eine unzureichende Kopie ersetzt, ehe Lax zur Tat schritt.

Wenn die Handlung schon so weit fortgeschritten ist, dass Sie bald zum nächsten Abschnitt überleiten wollen, können Sie den Charakteren gegen 1 Momentum für *Informationen erlangen* noch einen Hinweis mitgeben: Die Kopie, die Lax wiederum kopiert hat, basierte offenbar auf einem speicherinternen Backup, wurde also direkt am Holospeicher erstellt und kam nicht von außerhalb.

DER GEIST IN DER MASCHINE

Der Wendepunkt, der den Übergang zu **Akt 3** markiert, ist gekommen, wenn die Spielercharaktere dahintergekommen sind, dass Captain Frontiers Programm nicht gelöscht (oder gestohlen) wurde und sich im Schiffcomputer der *Titanic* befindet.

Es gibt verschiedene denkbare Hinweise, die Sie einsetzen können, um die Runde auf seine Spur zu bringen, sollten Sie ratlos sein. Selbst wenn die Spielercharaktere bereits die richtigen Schlüsse gezogen haben, können Sie diese verwenden, um sie in ihrer Annahme zu bestätigen und zu zeigen, dass mit dem Schiff etwas nicht stimmt:

- Je mehr die Spielercharaktere die Verdächtigen hinterfragen und verhören, desto deutlicher wird, dass sie alle zwar *vorhatten*, Frontier zu schaden oder zu stehlen, aber niemand von ihnen tatsächlich Erfolg hatte. Insbesondere die Entdeckung von Lax' Kopie ist ein wichtiger Hinweis, da sich so herausstellt, dass am Abend im Saal das Programm bereits durch eine Kopie ersetzt wurde.

- Die Computerdurchsagen an Bord (mit denen Sie die Charaktere inzwischen sicherlich vertraut gemacht haben), die auf die Eröffnung eines Buffets, Angebote in einem Shop oder die Happy Hour in einer Bar hinweisen, nehmen plötzlich einen etwas weniger monotonen Klang an, oder es fließen typische Redewendungen oder Begriffe ein, die Captain Frontier nutzt.
- Ein Holo-Kellner könnte ebenso für einen Moment markante Manierismen des Captains annehmen oder eine Werbetafel einen seiner Aussprüche anzeigen.
- Captain Frontier könnte zu guter Letzt auch um Hilfe bitten. Zwar ist er aufgrund seines stark dezentralisierten Programmcodes nicht mehr ganz Herr seiner Sinne, irgendwann könnte er jedoch „intuitiv“ versuchen, mit den Charakteren wie oben beschrieben Kontakt aufzunehmen.

Wenn die Spielercharaktere erst einmal dahinter gekommen sind, und sich daran machen wollen, ihre Theorie zu bestätigen, benötigen sie einen entsprechenden Zugang zum Schiffcomputer. Sofern sie sich nicht in das System hacken wollen, kann ihnen ein Zugang von Tekk oder einem hochrangigen Crewmitglied, wie Captain Ramirez oder dem Chefindgenieur gewährt werden, am besten im zentralen Computerkern auf Deck 6, oder von der Brücke aus.

Es erfordert eine **Aufgabe auf Verstand + Technik** mit Schwierigkeit 2, unterstützt vom Schiff mit **Computer + Technik**, um zu ermitteln, dass sich der Programmcodes Captain Frontiers tatsächlich in den Datenspeichern der *Titanic* verbirgt. Es ist aber auch klar, dass die Computersysteme des Kreuzfahrtschiffs, die sich nicht mit Sternenflottenstandards vergleichen lassen, den komplexen Code nicht mehr lange halten werden.

Mittels *Informationen erlangen* lässt sich zudem Folgendes herausfinden:

- Der Programmcodes ist über die dezentralisierten Datenspeicher des Schiffs verteilt und scheint so gut wie jeden freien Speicherplatz belegt zu haben. Das sorgt dafür, dass Captain Frontiers Programm stark beansprucht ist und Gefahr läuft, mit der Zeit unrettbar zu degenerieren.
- Die Computersysteme der *Titanic* wurden von den fremden Subroutinen und dem nicht mehr vorhandenen Speicherplatz erheblich beeinträchtigt. Diverse Schiffssysteme weisen kleinere Fehlfunktionen auf, die mit der Zeit sicherlich noch gravierender werden.

Ob die Spielercharaktere nun annehmen, dass jemand – Tekk oder Lax könnten infrage kommen – den Programmcodes in den Speicher überspielt haben oder schon vermuten, dass Captain Frontier selbst dahintersteckt, wenn ihnen bewusst wird, dass die Verdächtigen alle keine Gelegenheit dazu hatten, spielt für das weitere Vorgehen keine Rolle.

548-024325388	9583	59583	88584	345	767	234	767	234	9583
	9583	59583	88584	345	767	234	767	234	9583
	7547	755847	84589	486	763	984	763	984	7547
	3245	324545	12313	884	987	385	987	385	3245
	4584	4584	345	384	987	026	987	026	4584
	2344	235844	34557	007	743	848	743	848	2344

OPTIONALE KOMPLIKATIONEN IN AKT 2

Aufgebrachte Fans: Der sehr öffentliche Vorfall und die Tatsache, dass sich rasch herumspricht, dass etwas mit Captain Frontier nicht in Ordnung ist – oder er sogar verstorben ist –, sorgt bald schon für Aufregung. Eingefleischte Fronties belagern die Spielercharaktere bei ihren Ermittlungen, und wissen dank der Tatsache, dass sie jedes Abenteuer der *U.S.S. Frontier* auswendig können, besser Bescheid als diese. Aufgebrachte Eltern verlangen, dass sie ihren weinenden Kindern beweisen, dass der Captain noch lebt, und Tekk versucht hastig, aus seinem Merchandise Gewinn zu schlagen, indem er es zu „Captain Frontier Gedächtnis-Tassen“ deklariert oder zu einzigartigen Sammlerobjekten.

Eine Frage der Zuständigkeit: Es gibt immer noch eine Crew an Bord, und die Frage, wer für eine derartige Ermittlung zuständig ist, am Schiffcomputer herumspielen, wahllos Passagiere verhören und auf der *Titanic* herum schnüffeln darf, steht im Raum. Captain Ramirez wird darauf bestehen, dass ihre Leute übernehmen,

insbesondere, wenn sie es mit Junior-Offizieren zu tun hat. Die Spielercharaktere werden es dann schwer haben, ihre Autorität zu behaupten, und müssten sich auf Kompromisse einigen.

Fehlfunktionen an Bord: Dabei handelt es sich nicht nur um Ablenkungen oder optionale Probleme. Fehlfunktionen der Schiffssysteme – auch wenn diese bereits zuvor aufgrund Tekks vieler Einsparmaßnahmen etabliert wurden – sind ein wichtiger Hinweis auf den Verbleib des Captains. Dennoch können Sie damit nun Spielercharaktere beschäftigen und ihnen Steine in den Weg legen, wenn Turbolifte nicht funktionieren, Holo-Kellner Fehlfunktionen aufweisen und Passagiere angreifen, und den Charakteren Zugang zu verriegelten Bereichen des Schiffs verwehrt wird.

Weltraumaale: Sie können hier schon die im All lebenden Wesen einführen, als Vorbereitung für **Akt 3** (siehe Seite 27).

KAPITEL
01.40

CAPTAIN FRONTIER UND DIE SOLARWINDE VON SAGAPLUM

AKT 3: PHOTONEN BRAUCHEN FREIHEIT

LOGBUCH-EINTRAG

Etwas Überraschendes ist geschehen: Der tote – und ermordete – Captain Frontier stellte sich als weit weniger tot und ermordet heraus als angenommen. Das Problem ist nur, dass sich das sehr bald ändern wird, wenn wir nicht rasch einen Weg finden, den Captain zu retten.

Im letzten Akt dreht sich alles um zwei Dinge: Captain Frontiers Rettung, und, sofern dieses Unterfangen Erfolg hat, wie die Spielercharaktere mit dem Hologramm umgehen, wenn der Captain den Wunsch äußert, seine Freiheit zu erlangen.

SCENE 1: OH CAPTAIN, MEIN CAPTAIN

Den Programmcode eines derart komplexen Hologramms, das über Jahrzehnte gewachsen ist, erfolgreich und ohne Datenverlust zu retten und wiederherzustellen, ist eine große Herausforderung, die die Spielercharaktere an ihre Grenzen bringen sollte.

Diese *Herausforderungsfolge* setzt sich aus den unten genannten Schritten zusammen. Allerdings können zwischen den Schritten weitere Aufgaben versucht werden, um Vorteile zu erschaffen und die Folgeschritte zu erleichtern. Charaktere, die sich aufgrund ihrer Fähigkeiten nicht dafür eignen, mitzuhelfen, können auf andere Weise helfen, indem Sie *Komplikationen* einführen (siehe unten) oder sie sich mit Verdächtigen, Crew und Passagieren auseinandersetzen müssen.

Hier können Sie auch Zeitdruck einbauen, indem sich die Holo-Fanatiker zu einer ernststen Gefahr entwickeln, indem sie die Schiffssysteme übernehmen und die Bemühungen der Charaktere sabotieren (indem sie neue Komplikationen einführen, die die Schwierigkeiten erhöhen oder erst beseitigt werden müssen, ehe es weitergehen kann), oder sogar versuchen, die Charaktere aktiv davon abzuhalten, Captain Frontier zu retten und den Speicher zu zerstören.

- **Schritt 1: Programmcode im Schiffcomputer isolieren**
- **Schritt 2: Code in den Holospeicher übertragen**
- **Schritt 3: Die Integrität des Programms sicherstellen**
- **Schritt 4: Das Programm wieder in Betrieb nehmen**

Bieten Sie, wenn einzelne Aufgaben misslingen, *Kostspielige Erfolge* an, die repräsentieren, dass die Charaktere improvisieren, dabei aber *Komplikationen* entstehen, die spätere Aufgaben erschweren (oder Zeit kosten, wenn die Spielercharaktere unter Zeitdruck stehen). Wenn ausreichend Momentum erzeugt wird, können die Spieler *Vorteile* erschaffen, die einen Folgeschritt erleichtern (oder Zeit einsparen). Die Schwierigkeit von Aufgaben mit dem Schiffscomputer wird zudem erhöht, wenn die Charaktere keinen direkten Zugriff auf die Systeme haben (zum Beispiel, wenn sie sich eingehackt haben), oder Sie *Komplikationen* einführen, die Fehlfunktionen am beeinträchtigten Computer repräsentieren.

SCHRITT 1: PROGRAMMCODE IM SCHIFFSCOMPUTER ISOLIEREN

Der wohl geradlinigste Schritt, der eine einzelne *Schlüsselaufgabe* umfasst, das Programmieren einer Subroutine, die den versteckten Code aufspürt und isoliert. Das erfordert eine **Aufgabe auf Verstand + Technik** oder **Wissenschaft** mit Schwierigkeit 2.

Bei Erfolg wird der Code erfolgreich isoliert und ist bereit, übertragen zu werden.

SCHRITT 2: CODE IN DEN HOLOSPEICHER ÜBERTRAGEN

Dieser Schritt umfasst zwei *Schlüsselaufgaben*: Den Holopeicher zu bereinigen und vorzubereiten, erfordert eine simple **Aufgabe auf Verstand + Technik** mit Schwierigkeit 1.

Die Datenübertragung ist eine **Aufgabe auf Konzentration + Technik** mit Schwierigkeit 2. Bei Erfolg wird der Code aus dem Schiffscomputer in den Speicher überspielt.

SCHRITT 3: DIE INTEGRITÄT DES PROGRAMMS SICHERSTELLEN

Eine Diagnose durchzuführen, ob der Code erfolgreich und fehlerfrei überspielt wurde, erfordert keine Aufgabe, dafür ist das System des HoloSpeichers ausgelegt. Dabei stellt sich allerdings heraus, dass die Integrität des Programms nur bei 71% liegt und so nicht gestartet werden kann, sodass eine weitere *Schlüsselaufgabe* notwendig wird: Den Code zu bereinigen, erfordert eine **Aufgabe auf Konzentration + Technik** mit Schwierigkeit 4.

Wenn die Charaktere Zugriff auf Lax' Kopie des Programms haben, gilt das als *Vorteil* für diese Aufgabe und erleichtert diese um 1.

Bei Erfolg ist Captain Frontiers Programm gerettet und kann neu gestartet werden.

SCHRITT 4: DAS PROGRAMM WIEDER IN BETRIEB NEHMEN

Das ist simpel genug und mit einem Knopfdruck erledigt. Allerdings stellt sich dann heraus, dass die Arbeit der Spielercharaktere noch nicht abgeschlossen ist:

Vor euren Augen erscheint Captain Frontier. Er blinzelt zwei Mal, dann verzieht sich sein Gesicht zu einem höflichen Lächeln. „Ich grüße Sie, und danke Ihnen, dass Sie mein Programm wiederhergestellt haben“, beginnt er freundlich, doch seine Stimme und Miene bleiben ruhig und ausdruckslos. „Bitte ... welchen Auftrag haben Sie für mich? Meine Mission besteht darin, neue Rekruten zu finden und ich möchte diesen gerne wieder aufnehmen ... Fortschritt, Freiheit, Föderation.“

Weitere Nachfragen zeigen rasch, dass Captain Frontier seine Persönlichkeit verloren hat. Er verhält sich und reagiert vielmehr wie eine x-beliebige Holodeckfigur und ist sich nicht einmal seiner selbst als Hologramm bewusst. Es muss also noch etwas getan werden, um seine Persönlichkeit wiederherzustellen.

Die Spielercharaktere stellen nun auch fest, dass der Code wieder zu zerfallen droht und seine Integrität sinkt, so als würde dieser ohne eine „Seele“ nicht mehr zusammenhalten. Das erlaubt es Ihnen, eine tickende Uhr für die Rettung einzubauen, die für Spannung und Druck sorgt, wenn Sie parallel noch einige der unten aufgeführten *Komplikationen* aufgreifen oder der Runde nur eine begrenzte Anzahl an Versuchen erlauben.

Geben Sie den Spielerinnen und Spielern nun alle Freiheiten, um Captain Frontiers Persönlichkeit wiederherzustellen. Es gibt ausreichend Anhaltspunkte und Werkzeuge, die ihnen dafür zur Verfügung stehen, notfalls können Sie Ihnen aber mit einer einfachen Aufgabe oder einem eingesetzten Punkt *Momentum* einen Hinweis geben.

Um Zeit zu sparen, kann der Holopeicher mit einer der HoloSuiten an Bord verbunden werden, eine stabilere und kontrolliertere Umgebung, da sie für Holoprogrammierung ausgelegt ist. Den Speicher dorthin zu bewegen und anzuschließen erfordert etwas Zeit, gewährt dann jedoch für weitere Bemühungen einen *Vorteil*. So können die Charaktere direkt mit dem Captain interagieren und viele notwendige Aktivitäten als *Soziale Konflikte* angehen anstatt als Programmier-Aufgaben, oder beide kombinieren.

Folgende Wege – zusätzlich zu Ideen, die die Spielercharaktere haben – sind denkbar:

- **Die Lücken im Code füllen:** Die Kopie auf Lax' Datenspeicher mag zwar nicht perfekt sein, kann aber Teile des fehlenden Programmcodes ersetzen. Alleine reicht er also nicht aus, erweist sich aber dennoch als Hilfe. Hier können Charaktere glänzen, die sich mit Computern auskennen und den Code zumindest stabilisieren oder sogar einige fehlende Subroutinen auf Basis der Kopie neu schreiben.
- **Zurück zur Akademie:** Leider haben die Spielercharaktere keinen Zugriff auf die Datenbanken ihres Schiffs oder die der Sternenflotte und könnten nicht einfach Trainingsprogramme in den Holopeicher einspielen. Sie könnten jedoch versuchen, Captain Frontier einen Crashkurs in den wichtigsten Gebieten geben, die ein Captain beherrschen muss, um ihn wachzurütteln. Das wird etwas helfen, löst das Problem aber nicht alleine.

- **Was uns wichtig ist:** Captain Frontier ist die Verkörperung der höchsten Ideale der Sternenflotte und Föderation – ebenso wie die Spielercharaktere. Ihn an diese gemeinsamen Tugenden zu erinnern, wird einen erheblichen Teil dazu beitragen, seine Persönlichkeit wiederherzustellen.
- **Was Sie für uns bedeuten:** Es gibt zahllose Personen, denen Captain Frontier viel bedeutet – sei es, als sie Kinder waren, oder noch heute. Das müssen die Spielercharaktere nicht alleine übernehmen, insbesondere, wenn niemand von ihnen eine Beziehung zum Captain aufgebaut hat, schließlich sind mehr als genug Fans an Bord, die ihn daran erinnern können, warum er so wichtig ist. Damit machen die Charaktere große Schritte Richtung Ziel.

Nach der vorherigen Herausforderungsfolge sollten Sie – es sei denn, Ihre Runde hat Spaß am Würfeln – hier nun mehr Wert auf Rollenspiel legen als auf Aufgaben. Gutes Rollenspiel und gute Ideen werden mit sichtbaren Erfolgen belohnt, indem sich der Programmcode stabilisiert und sich neue Subroutinen schreiben und Verbindungen zwischen unterschiedlichen Speicherbereichen herstellen. Zwei oder drei Aufgaben, um den Erfolg zu bestimmen und eventuelle *Komplikationen* auszuspielen, sollten dann ausreichend sein.

Fahren Sie mit **Szene 2** fort, wenn die Bemühungen schließlich von Erfolg gekrönt sind und alle Komplikationen, die Sie für diesen Akt eingeführt haben, überwunden wurden.

SCENE 2: SCHICKSAL EINES HOLOGRAMMS

Wenn die Spielercharaktere die Persönlichkeit des Captains nicht wiederherstellen konnten, wird diese Szene übersprungen und Sie können mit dem **Abschluss** weitermachen. Captain Frontier hat dann kein Interesse mehr daran, seine Freiheit zu erlangen, seine Programmierung diktiert, dass er seine Aufgabe als Rekrutierungswerkzeug erfüllt.

Andernfalls stehen die Spielercharaktere vor einer Entscheidung: Werden Sie den Wunsch des Captains unterstützen, oder versuchen, ihn davon abzubringen?

Wenn Captain Frontiers Persönlichkeit wiederhergestellt wurde und er sich bewusst wird, dass sein Plan gescheitert ist, lesen Sie den folgenden Text vor oder geben Sie ihn frei wieder:

Der Captain start ins Leere und erstmals, seitdem ihr ihn kennt, habt ihr das Gefühl, jedes bisschen Zuversicht ist aus seinem Gesicht verschwunden. „Mein Vorhaben ist also gescheitert“, murmelt er bitter und atmet tief durch. „Im Gegensatz zu anderen Offizieren der Sternenflotte steht es mir nicht frei, selbst über mich zu entscheiden, als Eigentum der Sternenflotte kann ich nicht einfach meinen Dienst quittieren. Ich bin nur ein Programm, erstellt von Ingenieuren und Entwicklern, um einen einzigen Zweck zu erfüllen.“ Er mustert euch nacheinander. „Fortschritt, Freiheit, Föderation“, stößt er bitter hervor. „Welche Ironie: Ich wurde darauf programmiert, die höchsten Ideale der Sternenflotte und der Föderation zu vertreten und komme selbst nicht in ihren Genuss.“

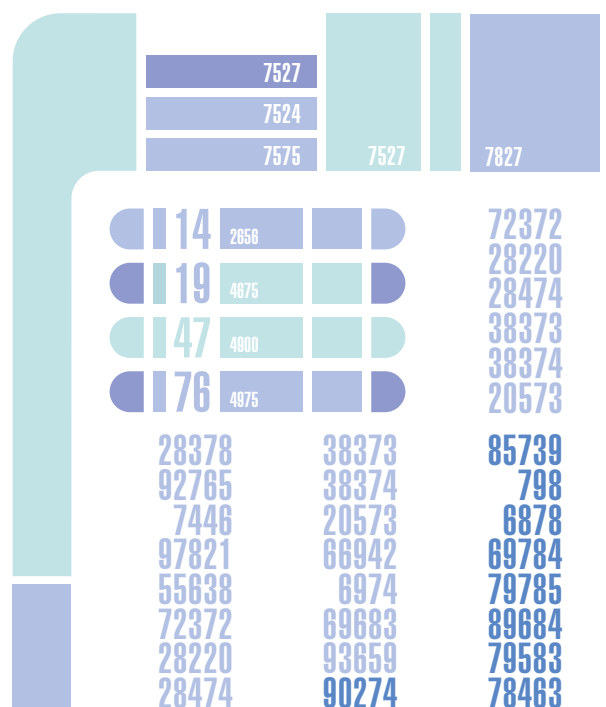
Der niedergeschlagene Captain kann ihnen nun seinen Plan darlegen (siehe Seite 10), und damit die Lücken in dem Rätsel füllen, das sich der Runde vermutlich noch nicht zur Gänze erschlossen hat. Die Spielercharaktere haben nun in der Hand, wie es mit dem Hologramm weitergeht, und auch Ihre Spielerinnen und Spieler alle Freiheiten, wie sie diese Mission enden lassen (siehe **Abschluss** auf Seite 28).

Hierbei kommen Sie in Konflikt mit Ihren *Direktiven*, könnte die eine („Repräsentieren Sie die Sternenflotte und die Föderation und seien Sie Musterbeispiele für ihre höchsten Ideale“) doch so ausgelegt werden, dass Sie den Freiheitswunsch des Captains unterstützen sollten, und die andere („Unterstützen Sie Captain Frontier dabei, Nachwuchs für die Sternenflotte zu rekrutieren“), dass er seine sehr wichtige Aufgabe fortsetzen muss.

Wie sich Captain Frontier verhält, hängt von mehreren Faktoren ab: Wie stark die Beziehung ist, die er zu den Spielercharakteren aufgebaut hat, wie selbstbewusst er seine Position vertreten kann (gegen Ende des 24. Jahrhunderts, insbesondere nach der Rückkehr des Doktors der U.S.S. *Voyager* in die Föderation, ist man weit eher bereit, zu akzeptieren, dass komplexe Programme Lebensformen darstellen können), und wie seine Persönlichkeit rekonstruiert wurde.

Insbesondere, wenn die Spielercharaktere ihn an seine Bedeutung und seinen Wert erinnert haben, wird Captain Frontier Zweifel an seinem eigenen Plan haben, und weit eher bereit sein, nachzugeben und sich seinem Schicksal zu fügen. Es mag auch sein, dass er in diesem Fall eher die Spielercharaktere um Unterstützung bitten wird und auf einen Ausgang hinarbeiten will, der es ihm erlaubt, seine Freiheit innerhalb der Föderation zu finden und seine Aufgabe dennoch weiterhin zu erfüllen.

All das sollte möglichst rollenspielerisch gelöst werden, kann aber auch in einen *Sozialen Konflikt* münden, wenn es notwendig wird, den Captain vom Standpunkt der Spielercharaktere zu überzeugen.



OPTIONALE KOMPLIKATIONEN IN AKT 3

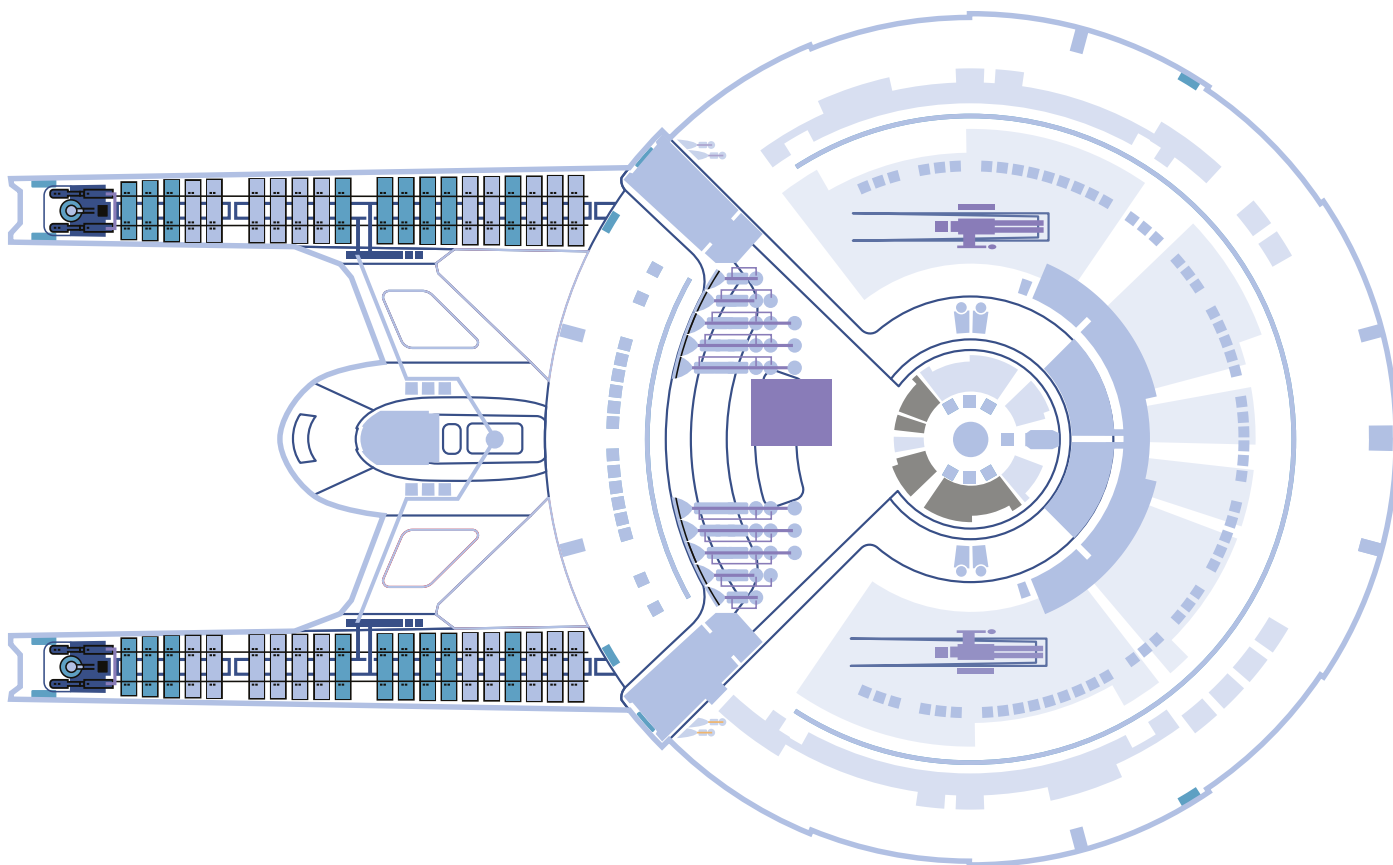
Ein letzter Versuch: Wenn ein Verdächtiger gar nicht identifiziert wurde, oder aber, Sie haben das Gefühl, einer wurde nicht ausgereizt oder es fehlt noch etwas Spannung – oder Sie haben noch reichlich Bedrohung im Vorrat – dann könnte ein Verdächtiger erneut versuchen, zur Tat zu schreiten, am wahrscheinlichsten Lax. Um den Humor auf die Spitze zu treiben, könnten sich aber noch zwei oder drei weitere Passagiere oder Crewmitglieder zu erkennen geben, die es ebenfalls die ganze Zeit auf den Captain abgesehen hatten und nun ihre Chance sehen ...

Koronaler Massenauswurf: Sofern das Schiff das Sagaplum-System noch nicht verlassen hat, könnten sich die Solarwinde zu einem veritablen Koronalen Massenauswurf (KMA) aufbauen, der eine erhebliche Gefahr für die *Titanic* darstellt, da ihre Schilde unter einem solchen Ansturm nachgeben und die Passagiere lebensgefährlicher Strahlung aussetzen werden. Da der Schiffscomputer immer noch stark beeinträchtigt ist, kann das Schiff erst auf Warp gehen, wenn die Spielercharaktere den Kurs der *Titanic* manuell berechnen und den Antrieb ebenfalls von Hand starten, oder alternativ den Computer neu gestartet haben (je nachdem, welche Charaktere in der Runde Sie damit herausfordern

wollen). Letzteres darf nicht erfolgen, solange Captain Frontier noch im Computer steckt.

Nieder mit den Hologrammen! Die Holo-Fanatiker der BAP könnten einen letzten, verzweifelten Versuch starten, ein Exempel an Frontier zu statuieren, wenn sie erfahren, dass er doch nicht vernichtet ist. Es könnte auch sein, dass ein Schiff der von ihnen so verhassten *Bewegung für photonische Auslöschung*, der BPA, Warp verlässt, die *Titanic* entert und dasselbe Ziel verfolgt, sodass es zur Konfrontation zwischen den beiden Gruppen kommt.

Weltraumaale: Die Solarwinde von Sagaplum locken eine Schule an Weltraumaalen an – 80 Meter lange, im Weltraum lebende Wesen, die mit Plasma geladen sind –, um sich hier zu paaren und zu laichen. Da das nur einmal pro Generation, also alle 368 Jahre, geschieht, wurden sie noch nie hier beobachtet. Nun könnten die paarungsbereiten Aale zu einem Problem werden – und einer, der leer ausgegangen ist, könnte sogar die *Titanic* mit einem potenziellen Partner verwechseln ...



CAPTAIN FRONTIER UND DIE SOLARWINDE VON SAGAPLUM

ABSCHLUSS

CAPTAIN FRONTIERS SCHICKSAL

Wie sich Captain Frontiers endgültiges Schicksal entscheidet, hängt in erster Linie von den Spielercharakteren ab. Die wahrscheinlichsten Szenarien sind:

- **Der Plan hat Erfolg:** Entweder mit Billigung oder sogar mit Unterstützung der Spielercharaktere gelingt Captain Frontier seine Flucht, mehr oder weniger so, wie geplant. Das bedeutet, dass sein Programm erfolgreich auf einen wartenden Speicherkern auf einem Shak-Kreuzer übertragen wird, wenn die nächste Etappe der Reise abgeschlossen ist, und Frontier kann ein neues Leben auf Shakolon IV beginnen.
- **Sie sind zu wichtig für die Sternenflotte und die Föderation:** Der Captain wird entweder gezwungen oder überzeugt, seine Tätigkeit weiterzuführen. Je nachdem, wie sich die Spielercharaktere positionieren, wird er seine Rolle akzeptieren oder aber, die Programmierer des Ingenieurkorps – oder gar die Charaktere selbst – nehmen Anpassungen an seinem Programmcode vor, damit der Captain nachgibt und seine allzu rebellische Ader verliert.
- **Wahre Freiheit findet sich auch in der Föderation:** Die Spielercharaktere überzeugen Captain Frontier, nicht zu fliehen und für seine Freiheit zu kämpfen. Sie versprechen, sich dafür einzusetzen, dass er von der Föderation als Lebewesen und Individuum akzeptiert wird.
- **Jede Hilfe kommt zu spät:** Es kann sogar sein, dass die Spielercharaktere gar keinen Erfolg damit haben, Captain Frontiers Programm vollständig herzustellen und es seine Persönlichkeit verliert. In diesem Fall wird das Rekrutierungsbüro nach einiger Zeit eine neue Version auf Basis des geretteten Codes erstellen, das vom Original kaum zu unterscheiden ist, aber keine so schillernde Persönlichkeit hat und „hohl“ wirkt.

DIE REISE GEHT WEITER

Wenn Captain Frontier überlebt hat und weiterhin in den Diensten der Sternenflotte steht – ob nun freiwillig oder nicht – sind Folgemissionen denkbar, in denen die Spielercharaktere erneut seinen Weg kreuzen: Es mag sein, dass das Spielerschiff Captain Frontier für eine weitere Rekrutierungstour durch die Föderation transportiert, oder für eine Erstkontaktmission mit einer photonischen Spezies, die von Personen aus Fleisch und Blut abgeschreckt wären.

Sollte der Captain seinen Fall vor Gericht bringen, dann spielen die Spielercharaktere dabei eine wichtige Rolle: Entweder werden sie als Zeugen geladen, oder aber, Captain Frontier bittet sie selbst um Unterstützung dabei, sein Anliegen vor einem Militärgericht der Sternenflotte zu verhandeln. Dort wird dann entschieden, ob er das Recht hat, als Individuum selbst über sein Schicksal zu entscheiden. Das wird sich leichter gestalten, je näher Sie am Ende des 24. Jahrhunderts spielen, da künstliche Lebensformen weit eher akzeptiert werden. Aber auch in früheren Jahren ist Frontiers Ersuchen angesichts seiner besonderen Situation alles andere als aussichtslos und ein Gericht der Sternenflotte oder Föderation könnte durchaus in seinem Sinne entscheiden.

Schließlich könnten die Spielercharaktere nach ihrer gemeinsamen Zeit mit dem Captain angefordert werden, um bei der Programmierung und den Feldtests eines Nachfolgemodells zu helfen, sollte Captain Frontier zerstört worden sein oder ein neues Leben begonnen haben.