



Das Geheimnis von Chondyr

von Rainer Nagel

Karten von Lars Böttcher

„Wie Ihr wisst, war Trafalgar vor mehr als 13.000 Jahren vom Volk der Magadonen besiedelt. Deren Oberhäupter, die Regenten der Energie, schienen für die Zukunft vorgesorgt und in geheimen Depots riesige Bestände an Robotern eingelagert zu haben.“ - Perry Rhodan zu Athurn del Falkan, 2166 n.Chr. [Demetria-TB #3]

Einführung und Hintergrund

„Die von Ihnen oft beschworene Vergangenheit hält viele Überraschungen bereit, fürchte ich.“ - Cosmai Cetera, 2166 n.Chr. [Demetria-TB#1]

Das Geheimnis von Chondyr ist ein Einführungsabenteuer für PERRY RHODAN - Das Rollenspiel, gedacht für die auf www.dorifer.com zu findenden Spielerfiguren von **Grad 1**. Der Besitz des DEMETRIA-Quellenbands ist für das Leiten des Abenteuers ausgesprochen hilfreich, da viele der Hintergründe im Abenteuer nur angedeutet, aber nicht wiederholt werden. Es ist für eine Spielzeit von zwei bis drei Stunden ausgelegt.

Der Spielleiter sollte insbesondere mit den Ereignissen vertraut sein, die in den ersten zwölf Bänden von PERRY RHODAN ACTION beschrieben sind. Zum Nachlesen empfiehlt sich die dreibändige Taschenbuchausgabe vom März 2009, in der die Romane noch einmal überarbeitet und von Widersprüchen bereinigt wurden.

Das Geheimnis von Chondyr ist mit allen sechs Abenteurern im Sinn geschrieben; bei weniger als sechs Spielern sollten die Figuren wie nachstehend angegeben eingesetzt werden. Die jeweils fehlenden Figuren sollten als Nichtspielerfiguren mit dabei sein und notfalls an Bord des Kreiselschiffs bleiben. Falls ihre besonderen Fähigkeiten gebraucht werden (z.B. die von Serkas gegen Ende des Abenteuers), kann

man sie entweder nachkommen lassen oder durch Bildfunk dazuschalten.

Fünf Spieler: Q-Kaha-Teska, Lamary del Falkan, Temora, Serkas, Jeremy Archer

Vier Spieler: Q-Kaha-Teska, Lamary del Falkan, Temora, Jeremy Archer

Drei Spieler: Lamary del Falkan, Temora, Jeremy Archer

Zeitlich ist das Abenteuer in den ersten Monaten nach der Ausschaltung der Regenten der Energie angesiedelt, also irgendwann ab Mitte April 2166 n.Chr.

Im Gegensatz zu einem „normalen“ PERRY RHODAN-Abenteuer sollte diese auf den Vorgaben von PERRY RHODAN ACTION basierende Einführungsrunde rasanter verlaufen, als man dies vielleicht bislang gewohnt war. Spektakuläre Stunts und schnelle Action sollten Vorrang vor Handlungslogik und Regeltreue haben!

Zum Verlauf des Abenteuers

Die Handlung von *Das Geheimnis von Chondyr* ist eher einfach gestrickt: Sie beginnt mit dem Anflug des Grall-Kreisels der Gruppe auf eine unbekannte Struktur auf dem unbewohnten Planeten Chondyr, von der seltsame energetische Signale ausgehen. In getreuer PERRY RHODAN ACTION-Manier beginnt das Abenteuer direkt mit dem Angriff automatischer Abwehrforts auf das Schiff!

Ist dieser abgewehrt, kann die Gruppe landen und in das Höhlensystem eindringen, aus dem die Abenteurer die Strahlung anmessen. Hier hat zudem ein Tier Zuflucht vor einem Sandsturm gesucht und fühlt sich von der Gruppe gestört. Davon abgesehen ist die Höhle leer.

Die Spielerfiguren müssen nun den Zugang zu den getarnten Altanlagen im Fels suchen. Schließlich stoßen sie auf



eine alte Speicheranlage der Regenten der Energie, mit deren robotischen Wächtern sie sich auseinandersetzen müssen. Am Ende der Spielhandlung steht ein Hinweis auf mögliche weitere Abenteuer...



Chondyr

Chondyr ist der dritte von sieben Planeten von **Mekhis**, einer orangefarbenen Sonne der Spektralklasse K2, 3,17 Lichtjahren von Trafalgar und 5,22 Lichtjahre von Falkan entfernt (Koordinaten: $x=35.420,54$; $y=-9257,71$; $z=-824,51$). Der Planet ist eine heiße, trockene Normalwelt mit einem Durchmesser von 11.655 Kilometern, einer Rotationszeit von 22,6 Stunden und einer Schwerkraft von 1,06 Gravos. Die Entfernung zum Muttergestirn beträgt 1,08 Astronomische Einheiten (ca.161 Millionen km). Der Planet hat einen (namenlosen) Mond von 1044 Kilometer Durchmesser in 223.000 Kilometer Entfernung.

Über die weiteren Planeten des Systems ist recht wenig bekannt (sie sind für dieses Abenteuer unerheblich). Der sonnennächste Planet ist eine dem solaren Merkur nicht unähnliche Hitzewelt, Mekhis II eine etwa marsgroße Welt mit einer Atmosphäre, die zu dünn ist, um menschliches Leben zu ermöglichen. Die Planeten IV und V sind Gasriesen (IV hat einen Doppelring aus Eisstückchen und mit gefrorenem Wasser überzogenen Gesteinsbrocken), VI und VII sind atmosphärelose Eisbrocken.

Das System wurde vor 13.000 Jahren von den Arkoniden erforscht, aber als uninteressant für eine Besiedlung deklariert. Die einzige Erkundungsmision von Trafalgar kam wegen der vergleichsweise unwirtlichen Bedingungen des Hauptplaneten zu einem ähnlichen Ergebnis.

Der Spielleiter sollte der Einfachheit halber davon ausgehen, dass Temora die obigen Informationen zum System bekannt sind.

Immerhin ist sie Prospektorin und im Sternhaufen weit herumgekommen!

Action – Das Abenteuer beginnt!

„Geschützfeuer! Das Schiff wird angegriffen!“ -
Oberstleutnant Catuwande, 2166 n.Chr. [Demetria-TB #1]

Das Abenteuer beginnt mit einer kurzen Einleitungspassage, die der Spielleiter vorlesen oder kurz umschreiben kann:

Eure Suche nach Relikten der Regenten der Energie hat euch nach Chondyr geführt, einer unwichtigen Wüstenwelt ganz in der Nähe von Trafalgar. Bei mehreren Umrundungen des Planeten habt ihr nur eine einzige Energiequelle ermitteln können, die sich in den Ausläufern einer Hügelkette zu befinden scheint. Dorthin seid ihr gerade unterwegs.

An dieser Stelle sollte der Spielleiter kurz unterbrechen, damit die Spieler ihre Figuren vorstellen können. Außerdem bietet es sich an, zu fragen, ob die Figuren Posten an Bord des Schiffes besetzt haben. Aller Voraussicht nach dürfte sich Q-Kaha-Teska im Pilotensessel befinden – es ist *sein* Schiff, und er kann es mit dem Tech-Kragen lenken wie kein anderer. Weitere Posten in der kleinen Zentrale sind Funk/Ortung (sowohl Temora als auch Jeremy Archer verfügen über *Sensortechnik*, Archer zudem über *Signaltechnik*) sowie die Kontrolle der Schildsysteme (sowohl Lamary als auch Temora verfügen über *Feldtechnik*, wenn auch mit den falschen Schwerpunkten, also **-4** auf alle Würfe). Notfalls könnte auch die Bedienung der Greiftentakel auf eine externe Station ausgelagert werden; dies könnte sowohl Temora mittels *Raumschiff steuern* (mit **-4**, da falsches Modell) oder Jeremy Archer mit *Mechanik* erledigen (mit **-4** aufgrund der ungewohnten Technologie; dies könnte er allerdings durch einen gelungenen Wurf auf *Fremdtechnologie* - ebenfalls mit **-4**, da es sich nicht um Magadonentechnik handelt - aufheben).

Sobald all das geklärt ist geht es direkt weiter:

Ihr erreicht euer Zielgebiet und geht langsam tiefer. Direkt unter euch tobt ein Sandsturm, der eurem Schiff allerdings nichts anhaben kann. Doch da, plötzlich - die Ortung zeigt grell zwei Energiespitzen an!



Der Spielleiter sollte den Spielern nun genau eine Runde Zeit geben, auf diese Beobachtung zu reagieren. Falls noch nicht geschehen, werden sie nun vermutlich die Schutzschirme hochfahren und sich den Ortungsanlagen zuwenden. Man braucht sie ausnahmsweise nicht würfeln zu lassen, damit sie folgendes sehen:

Die Ortungsanzeigen sind eindeutig: zwei sehr helle Punkte haben sich von der Oberfläche des Planeten gelöst und jagen mit hoher Geschwindigkeit auf euch zu! In wenigen Sekunden werden sie euch erreicht haben!

„In wenigen Sekunden“ bedeutet: am Ende der Runde! Die Abenteuerer haben also genau 1 Runde Zeit, bis das Verhängnis bei ihnen einschlägt!

Haben die Abenteuerer die eine Runde direkt nach der Energiespitze dazu genutzt, den Sinkflug abubrechen und wieder zusteigen, gewinnen sie dadurch eine weitere Runde, haben also zwei Kampfunden Zeit, sich zu retten.

Was da von der Planetenoberfläche auf sie zukommt, sind zwei **Boden-Luft-Raketen** mit einem Angriffsbonus von **+15** und einem Schaden von je **10W6**. Die Raketen sind so schnell, dass ihnen das Schiff nicht einfach davonfliegen kann. Diese Informationen lassen sich durch *Sensortechnik* (Temora, Jeremy) erhalten.

Sensortechnik (zweiter Wurf) oder *Feldtechnik* (Lamary, Temora) ergibt zudem, dass der Schutzschirm des Grall-Kreisels vielleicht einen Treffer aushalten könnte, aber mit Sicherheit keine zwei!

Raumkampf (Q-Kaha) erbringt letztlich die gleiche Information, dazu die Idee, den Raketen am besten auszuweichen. Dazu wird ein Wurf auf *Raumschiff steuern* (bei Q-Kaha unter Verwendung des Tech-Kragens mit **+23**) nötig, dessen Ergebnis dann als **Abwehrwurf** des Schiffes gegen die Raketen zählt. Gelingt es einer Rakete nicht, diesen Wert zu schlagen, fliegt sie harmlos am Kreiselschiff vorbei und wird nicht mehr gesehen.

Abenteuerlustige Spieler mögen versuchen, die Raketen mit den beiden Greiftentakeln des Schiffes auszuschalten. Sie festzuhalten, ist sicherlich keine gute Idee (die Explosion würden den betroffenen Tentakel zerstören) - aber man könne ja mit den Tentakeln zuhauen und die Geschosse abzulenken versuchen ... da dies eine für PERRY RHODAN ACTION durchaus angemessene Lösung ist, sollte der Spielleiter ihr aufgeschlossen gegenüberstehen.

Zuerst einmal muss man mit dem Tentakel die Rakete treffen. Da sie sich auf mehrere Kilometer Länge ausfallen lassen, ist zumindest genügend Spielraum vorhanden. Metalltentakel können mittels *Raumschiff steuern* (mit den üblichen **+7** für den Tech-Kragen) ferngesteuert oder notfalls mittels *Mechanik* manuell bedient werden. Es gibt dabei allerdings ein Problem: Man kann pro Runde nur einen der beiden Tentakel in dieser Art und Weise einsetzen. Dies bedeutet, dass man nur dann in einer Runde beide Raketen ablenken kann, wenn sowohl der Pilotensessel als auch die Ausweichstation besetzt ist! Dies impliziert auch, dass der Pilot nicht in der gleichen Runde Ausweichmanöver fliegen und einen Tentakel einsetzen kann. Die Raketen haben für Zwecke dieses Manövers **Abwehr+12**.

Eine Gruppe, die direkt nach der Energiespitze den Sinkflug abgebrochen hat, befindet sich wegen der zwei Runden zur Verfügung stehender Zeit im Vorteil: O-Kaha-Teska kann sich pro Runde mit seinem (vollen) hohen Erfolgswert einem der beiden Geschosse zuwenden.

Sobald dieses Problem gelöst ist, kann sich die Gruppe wieder dem ursprünglichen Ortungsreflex zuwenden. Mit einem weiteren Wurf auf *Sensornutzung* können die Abenteuerer die beiden Stellungen anmessen, aus denen die Raketen abgeschossen wurden (je etwa 2 km rechts und links des ursprünglichen Echos) und feststellen, dass zumindest dort keine weiteren Gefahren auf sie lauern, da keine weiteren Raketen vorhanden sind.

Wird das Schiff getroffen, könnte es zu Problemen kommen ... Der Kreisel hat einen Schutzschirm I mit 50 SFP. Beide Raketen schlagen in der gleichen Runde ein, sofern man sie nicht daran hindert. Bei nur einem Treffer besteht eine recht große Chance, dass das Schiff unversehrt bleibt (der Erwartungswert von 10W6 Schaden ist **35**), bei zwei Treffern sieht es da bei **15 LP** und **RS 2** eher schlecht aus.

Zur Erzeugung von Spannung könnte es durchaus gut sein, eine der beiden Raketen treffen zu lassen, damit die Spieler dann die zweite abwehren können. Selbst ein Volltreffer mit 60 Punkten Schaden würde das Schiff nicht zerstören, es allerdings mit **7 LP** recht unsanft notlanden lassen. Selbst bei zwei Treffern sollte der Schaden maximal so ausfallen, dass das Schiff noch **5 LP** hat und notlanden kann, auch wenn dies dem tatsächlich erwürfelten Schaden nicht entsprechen mag. Es ist einer Einführungsrunde in das System eher abträglich, wenn sie nach zehn Minuten mit dem Tod aller Spielerfiguren endet ...

Eine Notlandung erfordert einen Wurf auf *Raumschiff steuern*, bei dem Q-Kaha-Teska dank seines Tech-Kragens alles würfeln darf, außer einer **1**. Bei der Landung verliert jeder Abenteuerer **1W6 AP**.

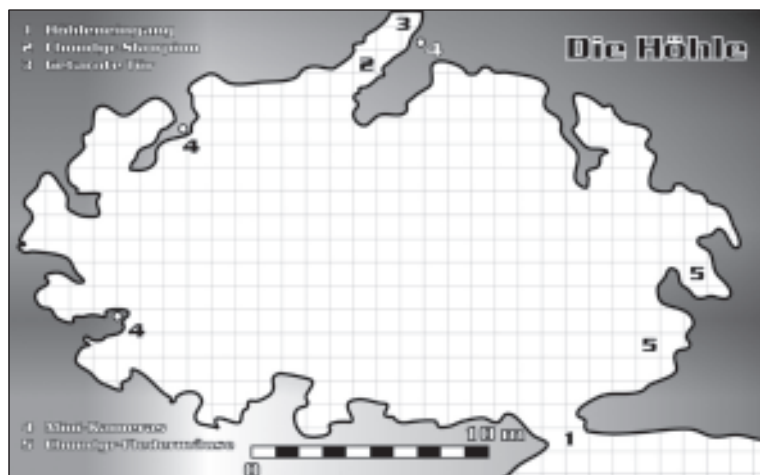


Bei einer **1** kommt das Schiff wirklich hart zu Boden, und jeder Insasse verliert **1 LP und 2W6 AP**. Arbeit für den Magadu und den Ara ...

Eine Höhle in der Wüste

„Die Kleidung und Ihr Kampfanzug sind gereinigt und getrocknet. Wo wollen Sie hin?“ – Jiang Zhou zu Perry Rhodan, 2166 n.Chr. [Demetria-TB #1]

Trotz des Sandsturms kann das Kreiselschiff problemlos landen. Draußen ist es allerdings recht ungemütlich. Der Sturm tobt noch etwa eine halbe Stunde. In dieser Zeit sollte man



das Schiff, falls überhaupt, nur mit Schutzanzügen verlassen (es sind ausreichend Anzüge für alle Spielerfiguren an Bord, auch in Grall- und Magadu-Ausführungen). Diese Schutzanzüge gewähren **RS 2** und verfügen über einen einfachen Prallschirm (Schutzschirm 0, **10 SFP**). Waffen, die über die Angaben auf den Datenblättern hinausgehen, gibt es an Bord des Schiffes nicht. Die Anzüge verfügen nicht über eingebaute Ortungsgeräte, doch kann man aus dem Grall-Kreisel ein solches Gerät mitnehmen; Q-Kaha-Teska, Temora und Jeremy Archer können es angemessen bedienen.

Temora kann natürlich ihren eigenen Raumanzug benutzen; er hat ohnehin den besseren Rüstungsschutz. Lamary kann ihre Schutzweste unter dem Anzug tragen, Q-Kaha-Teska seinen Unterleibschutz darüber.

Abenteurer in Schutzanzügen können sich ohne Schaden durch den Sandsturm bewegen, sofern sie ihren Prallschirm aktiviert haben und ihnen ein Wurf auf *Bewegung im Raumanzug* gelingt. An sich verfügen nur Lamary und Temora über diese Fertigkeit, aber unter deren Anleitung sollte man den anderen Figuren ausnahmsweise einen Wurf mit **+5** zugestehen. Das Misslingen des Wurfs führt zu jeweils **1W6 AP** Schaden durch Windstöße.

Abenteurer ohne Schutzanzug verlieren pro Runde im Sandsturm **2 LP und 2W6 AP**. Natürlich können die Spielerfiguren auch einfach warten, bis der Sandsturm vorbei ist ... Im Bedarfsfall könnte der Spielleiter Hoogu einen Wurf auf *Überleben* zugestehen (mit **-4**, da es sich um das falsche Gelände handelt), um festzustellen, dass der Sturm am Abflauen ist. Natürlich kann dies Temora auf wissenschaftlicher Basis mittels *Physik (Planetologie)* ebenso gut. Nach Entscheidung des Spielleiters könnte man dies auch mit *Allgemeinbildung* wissen (Lamary, Serkas), dann aber mit **-4**.

Die Spuren der Energiequelle lassen sich gut auf einen bestimmten Punkt festlegen, der irgendwo in nicht allzu großer Entfernung unter den Hügeln liegt. Die grobe Richtung ist also bekannt, aber nach dem Sandsturm ist kein Eingang mehr zusehen - der Sturm hat so viel Sand herangeweht, dass die Abenteurer den Eingang erst wieder suchen müssen! Am einfachsten wäre dies durch Serkas' Einsatz von *Suchen* mit **+4** möglich. Sollte das misslingen, kann man es immer noch mit normalen *Sehen*-Würfeln versuchen oder notfalls die Gruppe nach zehnmütiger Suche den Eingang automatisch finden lassen. Das Freilegen des Eingangs sollte ebenfalls nicht länger als zehn, fünfzehn Minuten dauern.

Ich war aber zuerst hier!

Ein großer Plan der Höhle findet sich im Anhang. Die Höhle ist ein unregelmäßig geformter, grob ovaler Raum mit einer größten Breite von 30 m und einer größten Tiefe von 16 m. Die Höhlendecke ist zwischen 4 und 6 m hoch. Vereinzelt hängen Stalaktiten von der Decke. Zu den Höhlenwänden hin finden sich ab und an kleine „Alkoven“, die Teile der Höhlen vom Rest abtrennen. Es ist dunkel.

Die Höhle ist leer - mit Ausnahme eines Vertreters der heimischen Fauna, der sich vor dem Sandsturm hierher geflüchtet hat. Im Vergleich zur Energiequelle sind seine Lebens-



zeichen so schwach, dass sie nicht auf den Ortungsschirmen auftauchen. Hat die Gruppe ein tragbares Ortungsgerät mitgenommen, zeigt sich bei einem Wurf auf *Sensornutzung* mit -4 ein verwaschener Fleck an der Stelle, an der sich das Wesen aufhält (Punkt 2 auf der Karte).

Eine weitere Möglichkeit, die Höhle zu erkunden, bestünde darin, dass Hoogu seinen Tellar vorschickt. Gelingt ihm ein Wurf auf *Abrichten*, kann er das Tier mit eingeschränkten Aufträgen losschicken. Der Tellar kehrt dann nach 20 min zurück und vermeldet die Anwesenheit von etwas großem, übel riechenden an einem bestimmten Punkt der Höhle.

Der ungebetete Gast, um den es hier geht, weist eine gewisse Ähnlichkeit mit einem auf halbe Menschengröße (ca. 90 cm Körperlänge ohne Schwanz) vergrößerten irdischen Skorpion auf. Im Gegensatz zu diesem kann er allerdings die Farbe seiner Panzerung seiner Umgebung anpassen und sich fast lautlos bewegen. Auch hat er zehn Beine statt acht. Jedenfalls wird sich dieser **Chondyr-Skorpion** ruhig verhalten, solange ihn niemand stört. Leider hält er sich in direkter Nähe der Geheimtür zum Rest des Abenteurers auf (in einem der „Alkoven“ am Nordwestrand der Höhle), sodass sich eine Konfrontation nicht vermeiden lassen - daher wird die Suche nach der Energiequelle die Gruppe letztlich (wenn auch aus Zufall) zum Skorpion führen. Sobald das Tier Gegner kommen hört (pro Runde ein Wurf auf *Hören*+8), tarnt es sich und harrt der Dinge, die da kommen. Nach Möglichkeit stürzt es sich mit Überraschung auf ein etwas abseits stehendes Ziel und vertraut auf sein **Lähmgift**. Zangen und Stachel des Skorpions sind scharf bzw. spitz genug, dass ein Schutzanzug über seine normale RS hinaus keinen Schutz gewährt. Selbst einen Prallschirm könnte das Tier durchdringen, wenn es mindestens 11 Punkte Schaden erzielt!

Spielerfiguren, die ansagen, dass sie aufmerksam die Umgebung absuchen, sollten *Sehen*-Würfe gegen den *Tarnen*-Wurf des Skorpions erhalten. Darüber hinaus könnten Würfe auf *Sechster Sinn* angesagt sein, um auf die drohende Gefahr aufmerksam zu werden (Spielleiter-Entscheidung - da Hoogu allerdings weitaus stärker mit der Natur in Einklang lebt, als der Rest der Gruppe, sollte er auf jeden Fall einen solchen Wurf erhalten, und sein Tellar einen weiteren). Sobald der Skorpion in Sicht ist, erkennt Serkas mit einem Wurf auf *Biologie* mit -2 (-4 wegen des falschen Schwerpunkts, $+2$ weil das eigentlich ziemlich offensichtlich ist) sowohl, dass der Stachel giftig ist, als auch, dass der Skorpion angreift, indem er Gegner mit beiden Zangen packt und dann zusticht.

Nach einem Sieg über den Skorpion könnte Serkas auf die Idee kommen, dessen Lähmgift zu extrahieren, um es für

seinen Druckluftnadel zu verwenden. Für das „Umfüllen“ des Gifts braucht er die Ruhe eines Labors, aber das Gift entnehmen kann er vor Ort. Hierzu wird pro Dosis Gift, das entnommen werden soll, ein Wurf auf *Biologie* (allerdings mit -4 aufgrund des falschen Schwerpunkts) oder *Chemie* (ohne Abzug, da richtiger Schwerpunkt) nötig. Der Skorpion verfügt über (**6-Zahl der durchgeführten Angriffe mit dem Stachel**) **Dosen** des Lähmgifts. Ein misslungener Wurf bedeutet, dass diese Dosis des Gifts verloren ist; misslingt ein Wurf mit einer **1**, sind diese und alle weiteren Dosen des Gifts wegen unsachgemäßer Behandlung verloren!

Chondyr-Skorpion (Grad 3)

LP 3W6+2	AP 3W6+12		B30
St 65	Gw 55	RW 65	In t40
Abwehr+13	Ausweichen+11		RS 5
Resistenz+8	Sechster Sinn+3		

Angriff: $2 \times$ Zange+8 (je 1W6), im Handgemenge auch Stachel+9 (1W6-2 & Gift: Virulenz+20, Wirkdauer 1W6 \times 10 sec., Lähmung für 1W6 Stunden), Biss+7 (1W-2) - Raufen+6 (1W6-2)

Bes.: *Schleichen*+15, *Tarnen*+15. Trifft der Skorpion mit beiden Gliedmaßen, würfelt er sofort einen EW:Raufen; misslingt der WW:Abwehr des Angegriffenen, hat der Skorpion ihn umklammert und ins Handgemenge gezogen. Er kann noch in der gleichen Runde seinen Stachel einsetzen und sofort zustechen. Ab der folgenden Runde setzt der Skorpion dann nur noch seinen Stachel ein, bis sich der Gegner aus dem Handgemenge löst.

Außer dem Kampf mit dem Chondyr-Skorpion gibt es in dieser Höhle nur noch einen Schwarm schlafender (weshalb der Tellar sie nicht „meldet“), fledermausähnlicher Tiere in der südöstliche Ecke der Höhle, die man aber am besten ungestört lässt, da sie auch nur ihre Ruhe haben wollen. Sie können zudem weder Schutzanzüge noch Prallschirme durchdringen, sind also ziemlich harmlos und flattern allenfalls panisch um die Abenteurer herum.

Chondyr-Fledermäuse (Grad 3)

2 Rudel aus je 30 Tieren

LP 3W6	AP = LP B18		
St *	Gw 60	RW 65	In t10
Abwehr+0	Ausweichen+0		RS 0
Resistenz+4	Sechster Sinn+3		

Angriff: keiner

Bes.: erhalten doppelten Schaden durch Feuer oder Energiewaffen; Ultraschallsonar; Abenteurer im Schwarm erhalten einen Abzug von -4 auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe

Letztlich aber gibt es hier nichts von Interesse zu finden, abgesehen von den Signalen der Energieortung, die auf eine bestimmte Stelle hinter der Höhlenwand verweisen ...



Da ist doch noch was ...

„Versuchen Sie es hier, Captain. Die Wand ist an dieser Stelle verhältnismäßig dünn.“ - Wuriu Sengu zu Captain Trudeau, 2166 n.Chr. [Demetria-TB #1]

In der Tat lässt sich schließlich an der auf der Karte markierten Stelle in der Höhlenwand eine Feststellung machen (Serkas' *Suchen*, Lamarys *Spurensuche*, erneuter Einsatz des tragbaren Orters mit -4): Unter einer etwa 2 Zentimeter dicken Gesteinsschicht befindet sich eine **Metalltür** (2 Meter hoch, 1 Meter breit)!

Den Fels abzutragen, dauert ohne Desintegrator etwa **10 Minuten**. Danach kommt eine einfache Metalltür zum Vorschein, die mit Reg-Schriftzeichen verziert ist. Natürlich könnte man den Fels auch einfach wegsprengen, das geht entschieden schneller - eine Ladung von Temoras Plastiksprengstoff ist ausreichend. Die Tür beschädigt das noch nicht - aber die Explosion löst einen stillen Alarm aus, der zum Einen die Wächter im Raum hinter der Tür weckt, zum Anderen aber die sofortige Aktivierung eines Schutzschirms (Klasse I, **50 SFP**) vor der Tür bewirkt.

Der Schutzschirm wird auch ausgelöst, wenn die Abenteurer den Fels manuell abtragen und dann der Tür mit Gewalt zu Leibe rücken.

Der aktivierte Schutzschirm ist auf die üblichen Arten zu durchdringen; das Zusammenspiel von Temoras Bomben und Lamarys Thermostrahler sollte ausreichen. Aufgrund des Alters der Anlage brennt der Schutzschirmgenerator im Raum hinter der Tür sofort aus, wenn der Schirm zum ersten Mal überlastet wird.

Die Tür dahinter hat **400 Strukturpunkte**, was letzten Endes mit nur einem Thermostrahler eine Fleißarbeit ist. Natürlich könnte auch Q-Kaha-Teska mit seinen metallenen Klauententakeln der Tür zusetzen... Während all der Zeit, die dies dauert, haben natürlich auf der anderen Seite der Tür die den Spielerfiguren noch unbekanntem Roboter mehr als genügend Muße, in Stellung zu gehen (siehe unten).

Es gibt allerdings Alternativen zum Einsatz von Gewalt hier, insbesondere solche, die weniger Zeit in Anspruch nehmen als das Aufschweißen einer Metalltür mit einem Thermostrahler.

Sobald man die Tür sieht, sieht man auch, dass es kein Schloss, keinen anderen Öffnungsmechanismus und auch keine Tas-

tatur gibt, auf der man einen Kode eintippen könnte. Die Schlussfolgerung daraus (notfalls über einen Geistesblitz) ist die, dass man die Tür wohl über ein Funksignal öffnen können. Der Spezialist für Funktechnologie ist Q-Kaha-Teska (hat den richtigen Schwerpunkt), der für Magadonentechnologie (und fürs Improvisieren...) am besten geeignete ist Jeremy Archer.

Gelingt also zuerst Archer ein Wurf auf *Fremdtechnologie* und dann Q-Kaha einer auf *Signaltechnik*, sind die beiden in der Lage, einen Sender auf die passende Frequenz einzustellen; Archers *Improvisieren* kann dabei als Referenzfertigkeit für den *Signaltechnik*-Wurf des Gralls gelten, trägt diesem also +1 ein. Jetzt muss nur noch Temora ein Wurf auf *Informatik* gelingen, und der improvisierte Türöffner ist fertig! Pro Wurf sollte man dabei von etwa **3 Minuten** Arbeitszeit ausgehen (1 Minute bei einer **20**); die Würfe können beliebig oft wiederholt werden, was halt Zeit kostet. Der fertig programmierte Sender öffnet wunschgemäß die Tür und lässt auch ggf. den Schutzschirm in sich zusammenfallen. Hierzu ist ein letzter Wurf auf *Signaltechnik* notwendig, der allerdings +12 erhält (d.h. er schlägt nur bei einer 1 oder einer 2 fehl, wenn Q-Kaha das Gerät bedient - dann aber löst er einen stillen Alarm wegen Benutzung eines unbefugten Kodes aus!).

Und dann gibt es da auch noch die Reg-Schriftzeichen auf der Tür ... Sowohl Hoogu als auch Jeremy Archer können sie bei einem gelungenen Wurf lesen, wobei Archer allerdings -4 erhält, da es sich um eine sehr altertümliche Form des Reg handelt - die Sprache der Magadonen, nicht deren 13.000 Jahre später von den Magadu gesprochene Weiterentwicklung.

Es handelt sich um zwei Zeilen, die voneinander durch ein Gleichheitszeichen getrennt sind. Die erste Zeile besteht aus Platzhalterzeichen ohne Sinn, die zweite Zeile heißt: „Wir werden opfern, was notwendig ist, um unsere Geheimnisse zu wahren.“

Hierbei handelt es sich um einen Auszug aus den Strategemen des Lok-Aurazin (s. DEMETRIA, S. 105f) - seinerzeit höchst geheim, 13.000 Jahre später fast schon wieder vergessenes Wissen. Mittels *Historik (Demetria-Sternhaufen)* erkennen Q-Kaha, Hoogu und/oder Archer die Quelle dieses Satzes, und sie wissen dann auch vom ersten Teil, dem Satz vor dem Doppelpunkt: „Es verdorre der *Ha'luk-Baum* anstelle der *Gesharin-Fichte*.“

Bei diesem Sinnspruch handelt es sich um eine Art Übertrennkode, der Regenten der Energie, die kein Steuergerät mit sich tragen, den Zutritt zum Raum hinter der Stahltür ermögli-



chen sollte. Laute Aussprache des ersten Satzes aktiviert den Türöffner – desaktiviert aber nicht den Schutzschirm, falls er aufgebaut wurde! (Da die Regenten der Energie wussten, wie sie den Aufbau des Schutzschirms verhindern konnten, bauten sie auch keine Möglichkeit ein, ihn wieder auszuschalten - aus Regentensicht vollkommen logisch.) Ein falscher Codesatz löst einen stillen Alarm aus.

Recht geschickt im Fels versteckt sind übrigens drei **Mini-kameras**, durch die die Wachen im nächsten Raum beobachten können, was vor der Tür so vor sich geht. Diese Kameras entdeckt man nur nach Ansage einer eingehenden Untersuchung, und selbst dann nur mit **-2** auf *Suchen* bzw. **-6** auf *Sehen*!

Früher oder später sollte es den Abenteurern gelingen, diese Tür zu durchdringen. Und dahinter wartet ...

Die Kammer der Regenten

„Wir durchsuchen die automatischen Logbücher, die noch zur Station gefunkt wurden, als wir schon im Tiefschlaf lagen.“ - Lom-Yrtonik, 2166 n.Chr. [Demetria-TB #2]

Hinter der Metalltür befindet sich eine alte Daten-Backupstation der Regenten der Energie. Diese Anlage besteht aus zwei Räumlichkeiten - dem etwas größeren Wachraum sowie der kleineren, eigentlichen Datenstation.

Die Wachstation

In diesem 10 m tiefen, 8 m breiten und 5 m hohen Raum befinden sich neben diversen Positroniken, Energieerzeugern, einem Schutzschirmgenerator (für den Schirm auf der anderen Seite der Tür - möglicherweise ausgebrannt) und einem Waffenschrank zwei wannenähnliche Behälter mit gewölbten Klarsichtdeckeln, in denen je ein **Täuscher** (siehe DEMETRIA, S. 97) in Form eines Magadonen schläft, sowie ein (anfangs inaktiver) **Wächter** (s. DEMETRIA, S. 98). In der dem Eingang gegenüber liegenden Wand befindet sich eine weitere Metalltür.

Die Truppen werden geweckt, wenn die Abenteurer einen **Alarm** auslösen. Dazu kommt es in folgenden Fällen:

- der Schutzschirm auf der anderen Seite der Tür wird ausgelöst
- die Positronik empfängt einen falschen Öffnungskode
- ein falscher Codesatz wird ausgesprochen

Dem Alarmplan nach aktiviert sich umgehend der Wächter, während zugleich der Erweckungsprozess der Täuscher eingeleitet wird. Leider geht aufgrund des Alters der Anlage etwas schief. Der Prozess zu Erweckung der Täuscher wird problemlos eingeleitet, aber die Aktivierung des Wächters misslingt. Nach ihrem Erwachen bewaffnen sich die Täuscher, dann gehen sie daran, den Fehler zu beheben und den Wächter zu aktivieren. All dies geschieht nach folgendem Zeitplan:



- T: Der Alarm wird ausgelöst
- T+3 min: Die Wannen öffnen sich, die beiden Täuscher erheben sich.
- T+4 min: Die Täuscher haben sich aus dem Waffenschrank bewaffnet.
- T+6 min: Die Täuscher haben sich über die Beobachtungsanlagen mit der Situation vertraut gemacht.
- T+7 min: Einer der Androiden bezieht hinter dem Waffenschrank Stellung, der zweite beginnt mit der manuellen Aktivierung des Wächters.
- T+14 min: Der Wächter ist aktiviert und stellt sich mit aktiviertem Schutzschirm in die Raummitte.
- T+15 min: Der zweite Täuscher sucht Deckung hinter einer der nun offenen Wannen.



Plasmawaffen finden sich hier nicht, da die Regenten der Energie sehr wohl über die verheerende Wirkung solcher Waffen auf derart engem Raum Bescheid wussten (aus dem gleichen Grund setzen die Wächter auch ihre Impulstrahler nicht ein). Und Paralytoren sind für Weicheier (gleichwohl der Wächter seinen Narkosestrahler durchaus einsetzen wird).

Sollte es zu einem ernsthaften Feuergefecht mit dem Wächter kommen, sollte der Spielleiter frühzeitig auf den (mittlerweile offenen) Waffenschrank aufmerksam machen (durch verdeckte *Sehen*-Würfe, oder durch einen Kampftaktik-Wurf für Lamary, der ihren Überblick über das Schlachtfeld widerspiegelt), damit die Gruppe sich durch waghalsige Manöver (Q-Kaha, Lamary und Hoogu verfügen über *Körperbeherrschung*) in den Besitz dieser Waffen setzen kann.

All dies gilt natürlich nur so lange, wie die Spielerfiguren diesen Plan nicht durch ihr Eindringen in den Raum unterbrechen. Greifen die Abenteurer an, solange der Wächter noch nicht aktiviert ist, unterbricht der zweite Täuscher seine Arbeit und wendet sich ebenfalls der Abwehr der Eindringlinge zu.

Je schneller die Gruppe also ist, desto schwächer werden hier ihre Gegner sein! Dringen die Abenteurer in den Raum ein, solange der Wächter noch nicht einsatzfähig ist, geben sich die Täuscher keinesfalls als Androiden zu erkennen, sondern tun so, als wären sie reinrassige Magadonen mit der entsprechenden Arroganz. Sie geben den Eindringlingen „10 Sekunden“ (also eine Kampfrunde ...) Zeit, sich ihren „magadonischen Herren“ zu unterwerfen. Vermutlich wird aber niemand mehr darauf hereinfliegen... und falls doch, sollte ein Wurf auf Hoogus *Urteilskraft* mit +8 ausreichen, das Problem zu lösen.

Ein Wort noch zum **Waffenschrank**: Dieser enthält mehr Waffen, als die beiden Täuscher verwenden können. Diese durchaus logische Redundanz könnte zur letzten Rettung für die Abenteurer werden, falls sie wirklich gegen den Wächter in seinem Schutzschirm antreten müssen – und das nur mit Lamarys Thermostrahler!

Zusätzlich zu den Waffen, mit denen sich die Täuscher bereits ausgerüstet haben, enthält der Schrank noch:

- 3 Handthermostrahler (*Handfeuerwaffen* - 1W6+2 AP / 4W6+4)
- 5 Handdesintegratoren (*Handfeuerwaffen* - 1W6+1 AP / 2W6+8)

Zwar können die wenigsten von ihnen ernsthaft damit umgehen, aber ungelerntes *Handfeuerwaffen*+2 plus Angriffsbonus kann letzten Endes jeder ... Es verbessert ihre Chancen zumindest ein klein wenig.

Sofern die Spieler sich hier nicht völlig dämlich anstellen, sollen sie entweder für schnelles, zielstrebiges Spielen durch einen leichten Kampf belohnt werden oder sich in einem schweren, spannenden Kampf haarscharf durchsetzen. Dies steht in der Tradition von PERRY RHODAN ACTION.

Täuscher

LP 15	AP ∞		B24
St 70	GW 90	RW 100	In 60
Abwehr+13	Ausweichen+13		RS 0

Angriff: Thermostrahler+1 (1W6+2 AP / 4W6+4); Raufen+9 (1W6+2)

Bes.: *Sehen*+12, *Sensornutzung*+12 (für eigene Sensoren)

Täuscher sind Androiden, die als Infiltrationseinheiten dienen und mit Zerebralquarzen (siehe DEMETRIA, S. 44) ausgestattet werden. Sie sehen Lebewesen so täuschend ähnlich, dass sie als *Fünfte Kolonne* agieren können. Ihre Skelettstruktur ist (zumindest) quasirobotisch, die restliche Grundsubstanz hingegen organisch und basiert auf den in der Brutkammer gesammelten Zellkulturen von Magadonen, Grall und Arkoniden. Diese hier gleichen Magadonen (siehe DEMETRIA, S. 67): Magadonen unterscheiden sich von Magadu durch ihre geringere Größe (nur bis zu 1,80 Meter), die hellbraune, beinahe ockerfarbene Haut, eine völlig glatte Kopfhaut und leicht nach oben gewölbte, starre Augenbrauen, vor allem aber durch ein gespaltenes (zweigeteiltes) Kinn, das sich direkt in extrem biegsame, spitz zulaufende Kinn-Tentakel (Länge 70 Zentimeter) fortsetzt. Diese haben eine ring- und rillenartige Oberflächenstruktur und glänzen metallisch.



Wächter

LP 40	AP ∞		B60
St 100	GW 80	RW 100	In 60
Abwehr+14	Ausweichen+14		RS 4

Angriff: 2×Desintegrator+10 (1W6+1 AP / 2W6+8), 2×Impulsstrahler+10 (1W6+6 AP / 2W10+20), Narkosestrahler+12 (2W6+4 AP & Narkose), messerscharfe Flugscheibenkanten+8 (2W6-1); Raufen+10 (1W6+4)

Bes.: *Geschütze*+10 (zum Synchronisieren der beiden Desintegratoren und der beiden Impulsstrahler), *Sehen*+10, *Sensornutzung*+10 (für eigene Sensoren), Prallschirm (Schirmfeld I)

Wächter sind kegelförmige Roboter, die auf einer Antigravscheibe mit messerscharfen Kanten montiert sind (Höhe 160 cm, Durchmesser der Kegelspitze 20 cm; Durchmesser der Kegelspitze 20 cm; Plattformdurchmesser 2m). Aus dem stumpfen oberen Kegellende ragen drei Tentakel mit drei gleich aussehenden, silberfarbenen Kugeln. Jede der drei hat jedoch eine andere Funktion: Eine Kugel dient der Kommunikation (enthält u.a. einen Vokabulator und einen Translator), eine andere enthält optische und akustische Sensoren (*keine* olfaktorische Wahrnehmung!) und die letzte emittiert eine Strahlung ähnlich der eines Narkosestrahlers. Im Ruhezustand werden die drei Kugeln knapp unterhalb der Spitze verankert. Ungefähr in der Mitte des Kegels befinden sich vier ausfahrbare Waffenarme mit insgesamt zwei Impulsstrahlern und zwei Desintegratoren, die um den Rumpf herum rotieren können. Das Kegellende enthält eine Positronik, die Energieerzeugung sowie einen Schutzschirmgenerator, der einen Energieschirm von 2 m Durchmesser um den Roboter projiziert.

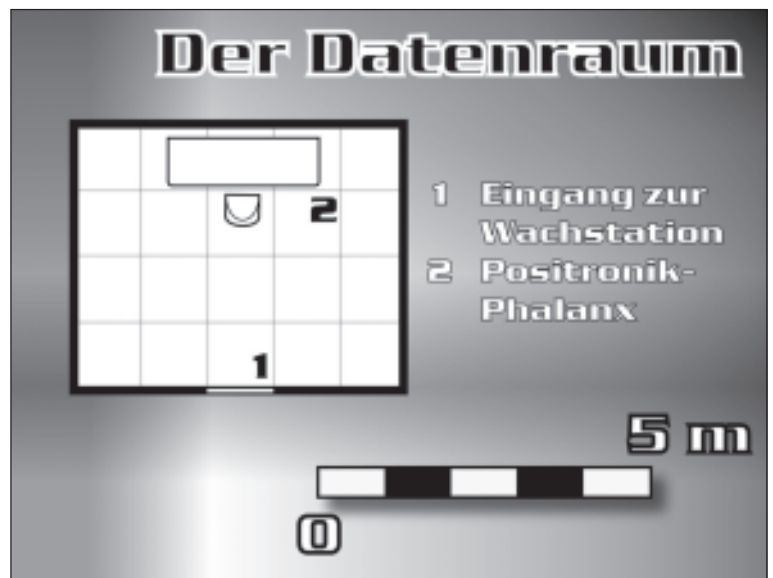
Sind die Abenteuerer schnell genug, den Kampf zu gewinnen, ohne dass der Wächter aktiviert wird, ist die Gruppe plötzlich im Besitz eines magadonischer Roboters, den Temora versuchen könnte umzuprogrammieren (*Robotik* mit Schwerpunkt *Kybernetik* auf +6). Sollte die Idee aufkommen, würfelt der Spielleiter geheim und merkt sich das Ergebnis. Vielleicht braucht man die Figuren ja noch einmal ...

Der Datenraum

Die dicke Metalltür zu diesem Raum ist mit einem sehr komplexen Verriegelungsmechanismus geschützt, der letztlich nur durch magadonische DNS zu öffnen ist. Dies kann Serkas durch die Untersuchung des Sensorfelds an der Tür erkennen (*Biotechnik*) - der einzigen Unterbrechung in der ansonsten makellosen Oberfläche der Tür. Sollte ihm dies misslingen (oder er nicht anwesend sein), kann der Spiellei-

ter auch den Einsatz von *Allgemeinbildung* zulassen (Lamary, Serkas), dann aber mit -4. Nicht einmal Hoogu kann hier weiterhelfen; auch Serkas weiß nicht weiter (*Medizin*), da der Magadu kein „reiner“ Magadone ist (dies erfährt man mit *Allgemeinbildung* nicht). Zum Glück aber liegen im Wachraum (hoffentlich) zwei zerstörte Täuscher, die als unfreiwillige DNS-Spender dienen können.

Kommen die Abenteuerer auf die Idee, die Tür nach Fallen zu untersuchen, stellen sie bei gelungenen Würfeln auf *Suchen* oder auch *Mechanik* fest, dass die Tür an eine große, fette Bombe auf der anderen Seite gekoppelt ist, die ausgelöst wird,



wenn die Tür auf **irgendeine** andere Art und Weise zu öffnen versucht wird, als durch magadonische DNS. Dies hat zwar auf dieser Seite der Tür keinerlei Auswirkungen, vernichtet aber mit Sicherheit alles, das sich auf der anderen Seite der Tür befindet.

In der Tat tut es dies, und zwar mit einer Hitzeentwicklung, die die Tür selbst auf dieser Seite noch zum Glühen bringt!

Nun könnte man natürlich versuchen, diesen *Mechanismus* zu *deaktivieren* (sowohl Serkas als auch Jeremy Archer können das), doch ist dies von dieser Seite der Tür derart schwierig, dass -4 auf den Wurf angerechnet werden. Serkas' *Biotechnik* könnte ebenso als Referenzfertigkeiten angerechnet werden wie entweder Q-Kahas oder Jeremys *Mechanik*, doch selbst dann sind wir noch in der unangenehmen Lage, dass mindestens eine 17 gewürfelt werden muss.



Um die Tür durch magadonische DNS zu öffnen, genügt es einfach, ein bloßes Körperteil eines vernichteten Täuschers mit dem Sensorfeld in Kontakt zu bringen, und schon gleitet das Schott nach oben.

Der Raum hinter der Tür ist klein (5×4×4 m) und enthält nicht mehr als die in den Rahmen der Tür integrierte Bombe, eine Positronik und einen gepolsterten Drehstuhl davor. Die Positronik ist ausgeschaltet, aber mit einer eigenen Energiequelle versehen, so dass sie auch nach Ausfall der Geräte im Vorraum in Betrieb genommen werden kann. Es gibt keine weiteren Ausgänge.

Sobald die Energieversorgung aktiviert wurde (ein einfacher Knopfdruck, sofern Jeremy ein Wurf auf *Fremdtechnologie* mit +4 gelingt), fährt die Positronik automatisch hoch. Allerdings stockt der Vorgang in dem Moment, als das Symbol des Magadonischen Imperiums (siehe unten) auf dem Bildschirm auftaucht, und eine harsche männliche Magadonenstimme sagt in altertümlichen Reg (Würfe für Hoogu und Jeremy Archer, wobei Archer wieder -4 erhält): „Es verdorre der *Ha'luk-Baum* anstelle der *Gesharin-Fichte*.“ und macht dann eine bedeutungsschwere Pause. Natürlich erwartet sie den zweiten Satz des Stratagems (siehe die Beschreibung der Tür zum Geheimkomplex weiter oben für das notwendige Verfahren). Haben die Abenteurer dieses Rätsel schon gelöst, als sie die Tür öffneten, ist das hier bloße Wiederholung; falls nicht, werden sie eben jetzt damit konfrontiert. Bei korrekter Nennung des Kodesatzes fährt der Rechner hoch, und das Auslesen seiner Daten ist allein noch eine Frage der Anwendung von *Computernutzung* (kann jeder außer Hoogu, allerdings mit -4 aufgrund der fremden Technologie; Jeremy kann dies durch erfolgreiche Anwendung von *Fremdtechnologie* allerdings aufheben).

Das Symbol des Magadonischen Imperiums ist eine flache, runde Goldscheibe, in deren Zentrum sich ein halbkugelförmiger roter Hellquarz befindet; die Goldscheibe läuft in je zehn kleine, haifischflossenartige, silberne und zehn größere, geschwungene goldene Elemente aus. Dieses Symbol ist identisch mit Hoogus Kamée-Brosche (zu den Hintergründen siehe DEMETRIA, S. 66).

Spricht man den Kodesatz nicht oder falsch aus, geht die Positronik zur Notabschaltung über (sofort nach falschem Kennsatz bzw. nach 30 Sekunden Schweigen nach der Frage - man kann ja wohl erwarten, dass ein ermächtigtger Nutzer die Stratageme des Prim-Regenten memoriert hat!).

In diesem Falle wird das alles schwerer - viel schwerer. Erst einmal gilt: Solange Jeremy Archer kein Wurf auf *Fremdtechnologie* gelingt, erhalten alle Würfe im Umgang mit dem

Rechner -4. Da niemand im Umgang mit *Energietechnik* geübt ist, wird Archer zuerst eine Energieumleitung *improvisieren* müssen. Danach muss dann jemand mit *Kybernetik* (also Temora) versuchen, die Steuereinheit zu umgehen, während jemand mit *Informatik* (am besten ebenfalls Temora, da sie den richtigen Schwerpunkt hat; Q-Kaha kann es ebenfalls versuchen, erhält aber aufgrund des falschen Schwerpunkts -4) den Rechner wieder zum Laufen bringt. Jeremys *Mathematik* kann für alles als Referenzfertigkeit dienen (+1). Gelingt all dies, muss man nun nur noch mit *Recherchieren* (Temora) oder *Infoselektik* (Jeremy Archer) die interessanten Dateien von den uninteressanten trennen.

Ein explosives Ende

„An beide Teams: Sofort die Anlage verlassen und in Deckung gehen. Bombenalarm!“ - Perry Rhodan, 2166 n.Chr. [Demetria-TB #1]

Die Abenteurer können die „interessanten Dateien“ entweder ausdrucken oder auf einen tragbaren Datenträger überspielen. Es handelt sich um eine Reihe von Koordinatensätzen, die auf den ersten Blick alle im Demetria-Sternhaufen zu liegen scheinen. Temora ist sich allerdings sicher (und kann dies durch einen Wurf auf *Astrogration* bestätigen), dass ihr keine dieser Koordinaten etwas sagen. Gelingt Q-Kaha ebenfalls ein Wurf auf *Astrogration*, kommt ihm zumindest einer der Datensätze bekannt vor - er kann aber nicht sagen, woher ... Es gab sicherlich noch mehr an „interessanten Dateien“, aber mittels eines Wurfs auf *Computernutzung* lässt sich herausfinden, dass in den verstrichenen 13.000 Jahren ein Speicherverlust von **73%** stattgefunden hat.

Dies sind Themen, mit denen wir uns vielleicht in späteren Abenteuern beschäftigen, die aber den Rahmen dieses Einführungsabenteuers übersteigen. Und außerdem...

...und außerdem fangen just in dem Moment, als die letzten Daten überspielt/ausgedruckt sind, mehrere Leuchten auf dem Hauptschaltfeld der Positronik hektisch an zu blinken - der Rechner ist an eine eigene Bombe gekoppelt, die gerade einen Countdown von 5 Minuten in Gang gesetzt hat, der nicht zu stoppen ist!

Wer die ersten 12 Romane von PERRY RHODAN ACTION gelesen hat, weiß, dass die Regenten der Energie wahre Meister im



Deponieren geradezu unglaublich gut getarnter Bomben sind, die einfach nicht zu entdecken sind, bevor sie losgehen. So auch hier.

Das Ende des Abenteuers wird somit zu einem Wettrennen gegen die Zeit, das der Spielleiter so spannend gestalten kann, wie er möchte. Würfe auf *Laufen* (ungelernt nicht möglich, also nicht übertreiben, denn nur Hoogu kann das), *Körperbeherrschung* (mit ungelernten +4 für Temora, Serkas und Jeremy) und vielleicht auch *Klettern* oder *Springen* (jeweils ungelernt für alle mit +5) können zum Einsatz kommen und bei Misslingen die Spannung erhöhen und zum Verlust von ein paar AP führen. Und unter Umständen gibt es ja vielleicht auch noch einen von animalischer Panik erfüllten Chondyr-Skorpion ...

Letztlich aber sollten alle mit letzter Kraft das Kreiselschiff erreichen und gerade noch rechtzeitig abheben, bevor unter ihnen die gesamte Station explodiert und einige Felsbrocken im Schutzschirm verglühen ...

Ein gewisser Sonderfall tritt natürlich ein, wenn der Grall-Kreisel aufgrund von Raketentreffern abgestürzt ist. In diesem Fall muss dem Piloten ein Wurf auf *Raumschiff steuern* mit -8 gelingen, damit das Schiff rechtzeitig abheben kann. Misslingt dieser Wurf, sind die Schäden so groß, dass der Kreisel die Explosion am Boden über sich ergehen lassen muss. Doch keine Angst, die Schilde halten, gleichwohl die Abenteuer durch die Erschütterungen jeder noch einmal **1W6AP** verlieren. ... und dann können sie über Funk Hilfe herbeirufen.

Erfahrungspunkte

„Haben Sie schon Erkenntnisse, über die wir uns freuen können?“ - Perry Rhodan, 2166 n.Chr. [Demetria-TB #1]

Normalerweise würden in einem Einführungsabenteuer ja keine Erfahrungspunkte vergeben. Falls aber die Spieler das grundlegende Verfahren interessiert, gibt es nachstehend ein paar Anmerkungen. Und wer weiß –vielleicht begegnen wir ja dem hier begonnenen Handlungsstrang mit den hier vorgestellten Figuren noch einmal ...

Neben den üblichen Erfahrungspunkten (PRRB S. 318ff) erhält jede Spielerfigur die folgenden Erfahrungspunkte für bestimmte Ideen oder Handlungen:

Pro verhinderter Raketenexplosion	5 AEP
Marsch durch den Sandsturm	5 AEP
Finden der getarnten Tür in der Höhle	5 AEP
Vermeidung des Auslösens des Alarms	10 AEP
Eindringen in Wachstation vor Wächteraktivierung	10 AEP
Nennen des Kodesatzes (nur einmal)	5 AEP
Auslesen/Kopieren der Daten	15 AEP

