

Abenteuer-Exposé: To boldly go where someone has gone before...

Hintergrund:

Wir schreiben die Zeitrechnung kurz vor Traitor und der von Perry Rhodan anlässlich der Entdeckung des Jamondi-Sternenozeans (oder des Camouflage-Sternenhaufens) und der Auseinandersetzungen um Gebietsphären eingeleiteten Konferenz der Völker. Der Jamondi-Sternenozean ist seit kurzem wieder freigegeben worden. Alle Völker, allen voran das arkonidische Imperium und die Terraner, kämpfen um Einflusssphären, Entdeckungen und vor allem freige gewordenen Siedlungsraum und Rohstoffe. Ein offener Krieg jedoch findet nicht statt. Vielmehr wird der Großteil der Entdeckungen über Firmen durchgeführt, die teilweise in Regierungsbesitz sind und teilweise in Privatbesitz.

Es geht rabiāt in der Schlacht um die besten Plätze an der Sonne zu. Besonders arkonidische und terranische Firmen geraten immer wieder in Auseinandersetzungen.

Eine der größten und wichtigsten Firmen auf Terra ist die Star Treck Inc. Sie hat ihren Sitz in der Nähe des Perry-Rhodan-Space Center auf Terra in Orlando, Florida, das dem heutigen Kennedy-Space-Center nicht unähnlich ist, und ist ein Joint-Venture zwischen privaten Investoren und der terranischen Regierung, die die Aktienmehrheit an der Star Treck- Inc. unterhält.

Im Dienste dieser Firma hat vor kurzem ein Prospektor mit dem Namen Christopher Column ein kleines Sternensystem ca. 9000 Lichtjahre von der Erde entfernt entdeckt. Dieses System hat er vor internationalen galaktischen Gerichten als „Christopherus System“ für die Firma Star Treck Inc. registrieren lassen. Für eine weitere Erforschung des Systems, das aus vier Planeten besteht, die alle um die dortige Sonne kreisen und von denen einer möglicherweise Leben birgt, sucht die Firma alle Arten von Wissenschaftlern und Menschen, die gut mit Geschützen umgehen können, und natürlich auch Raumkämpfer etc.

In der ersten Woche finden sich die Abenteuerer im Perry-Rhodan-Space Center. Ihnen werden die Planeten erklärt, bzw., was man bis jetzt über die Planeten weiß. Weiterhin können sie das im

Besucher-Trakt vorhandene Museum der terranischen Raumfahrt-Geschichte besuchen, sich in der Bewegung im Raumanzug in einem Simulationsraum üben (Bewegung im Raumanzug wird um 1 W₃ gesteigert) oder in einer Holo-Simulation bereits das Schiff kennenlernen und das Steuern üben. (Raumschiff Steuern +1W₃). Sie können auch versuchen, in einem Holo-Raum mehr Informationen über das Perry-Rhodan-Space-Center oder über das System zu bekommen. Außerdem sollen sie die Woche nutzen, um sich besser kennenzulernen. Sie können sich auch gern mit Christopher Columbus austauschen, wenn sie es wünschen.

Dann beginnen sie ihren Flug in die Galaxie. Kurz bevor sie in das System eindringen, stoßen sie auf ein arkonidisches, etwa gleich starkes Raumschiff. Der Funker des Raumschiffes und sein Capitain verlangen den sofortigen Abzug der Mannschaft und lassen sich auf keinen Fall auf Verhandlungen ein, egal, was geboten wird. Hintergrund: Sie wollen die Anwesenden töten und durchbringen, selbst das System für die eigene Firma registrieren zu lassen, um es selbst auszubeuten – und wenn das nicht geht, wenigstens das System ausbeuten.

Es kommt zu einer Raumschlacht. Sollte das Schiff dabei fast zerstört werden, gelingt die Notlandung auf dem Planeten, auf dem Leben möglich ist, auf einem der 8 Kontinente des Planeten. Je nach Kontinent geht es mit dem Abenteuer weiter: Es gibt einen recht vereisten Kontinent, auf dem eine Rasse lebt, die Catarnin als Götter von den Sternen verehrt und wo in einem der „heiligen Tempel“ ein altes catarnisches Raumschiff gelagert ist, mit dem unsere Abenteuerer auf jeden Fall wieder nach Hause fliegen können. Es gibt 5 unbewohnte Kontinente, die reich an verschiedensten Rohstoffen (Gold, Silber, Öl, usw.) sind, und die sowohl für die Ausbeutung als auch für die Besiedelung taugen. Es gibt zwei Kontinente, auf denen sich jeweils hoch verstrahlte, aber alte Minen und Städte von Lemurern finden lassen. Dabei taugen einige lemurische Bilder, alte Karten und Aufzeichnungen über lemurische Medizin auf. Außerdem erfährt man etwas über lemurische Abbaueise von Rohstoffen.

In den Meeren haust eine Rasse, die sich telepatisch verständigt und andere Rassen geistig beeinflussen kann. Diese Rasse wurde anscheinend von Aras missbraucht. Die Aras mussten eine Rasse an das Meer zum Bewohnen anpassen und haben die Anwohner hier dafür missbraucht. Es ist rätselhaft, wie ihnen das Durchdringen des verborgenen Sternenozeans gelungen ist, aber sie reagieren vor allem auf Mediker verschiedenster Art extrem allergisch und aggressiv.

Ein wichtiges ethisches Problem wird sein, wie man mit den beiden dort lebenden Rassen weiterverfährt. Soll man sie zerstören (die technischen Möglichkeiten sind gegeben), mit ihnen verhandeln (und in welchem Rahmen) oder irgendwie anders mit ihnen umgehen? Das Tech Level der beiden Zivilisationen ist extrem niedrig, aber sie sind ja nun einmal dort Anwohner und damit entdeckt worden... Wie die Abenteurer mit der Situation umgehen, welche Kontinente sie sich ansehen, wie sie ihr Training absolvieren und was sie mit der arkonidschen Besatzung im Falle eines Sieges über das arkonidische Schiff machen, müssen die Abenteurer selbst entscheiden. Je nach Entscheidung, Beschädigung des Schiffes und nach eigenen Ideen verläuft es unterschiedlich, so dass ein klarer linearer Verlauf des Abenteuers nicht genau vorhergesagt werden kann.