

Flug ohne Wiederkehr

*Flug ohne Wiederkehr* ist ein Nachfolgeabenteuer zu *Das Geheimnis von Chondyr* für PERRY RHODAN - Das Rollenspiel, gedacht für die auf [www.dorifer.com](http://www.dorifer.com) zu findenden Spielerfiguren von **Grad 1**.

- Bei der Erforschung einer versteckten Kommunikationsanlage der Regenten, empfangen sie den Notruf eines Schiffes der Robotgarde.

Infos für den Spielleiter

Das Schiff gehörte zur Robotgarde der Regenten der Energie. Sie wurden in den äußeren Schicht der Sonne versteckt. Einige wurden jedoch durch Sonnen Eruption zerstört. Dieses Schiff hatte jedoch Glück, es wurde zwar von der Strahlung beschädigt aber nicht zerstört.

Nachdem die Flotte den Befehl zum Sammeln erhielt, versagte bei diesem Schiff das Hauptenergielais aufgrund von Materialermüdung durch die Strahlung. Es erfolgte eine Notabschaltung der Systeme und seit dem treibt das Schiff im Raum.

Die an Bord befindlichen Roboter konnten leider nicht vom Zentralrechner aktiviert werden, da die Strahlung das Gewebe das die Hellquarze umschließt zerstört hat. Nur der geschützte Zentralrechner blieb davon verschont, kann aber ohne fremde Hilfe den Schaden nicht reparieren.

Wenn die Spieler das Schiff gefunden haben, können sie sich im Raumanzug zu einer der Luftschleusen begeben. Da keine Energie vorhanden ist, kann man sie von außen öffnen, ( eine Notfallmaßnahme, im normalen Betrieb sind die Schleusen gegen ein öffnen von aussen gesichert )

Das zweite Schott der Luftschleuse läßt sich erst öffnen, wenn das Aussenschott geschlossen ist ( mechanische Verriegelung, die auch ohne Energie funktioniert ). Ein Druckausgleich findet nicht statt, da auch der Rest des Schiffes ohne Atmosphäre ist. Da ohne Energie auch die künstliche Schwerkraft nicht funktioniert, müssen sie Spieler sich erstmals daran gewöhnen.

Wenn die Spieler die Zentrale erreichen, ist der Hauptrechner aktiv und Begrüßt sie mit der Sprache der Regenten. ( Der Boardrechner hat eine eigene Energieversorgung).

Wenn die Spieler sich gegenüber dem Rechner als legitimiert ausgeben können, zum Beispiel mit dem Code der Regenten aus dem ersten Abenteuer, bittet sie der Rechner um Hilfe.

Der Rechner kann den Spielern, den Schaden beschreiben und sie dorthin lotsen.

Die Spieler können erkennen das sie mit ihren Boardmitteln eine provisorische Reparatur durchführen können.

Also erstmal zurück in den Kreisel und dann mit Werkzeug und Ersatzteilen zurück in das treibende Schiff. Ist aber nicht so leicht, sich im Raumanzug, vollgepackt mit Ersatzteilen und Werkzeug in der Schwerelosigkeit zu bewegen.

Wenn die Reparatur beendet ist, schaltet sich die künstliche Schwerkraft ( für die Spieler etwas überraschend) wieder ein, und das Schiff wird mit atembarer Luft gefüllt.

Nachdem die Spieler wieder in der Zentrale angekommen sind, wird erstmals der Arkonide der Gruppe vom Rechner paralytisiert ( Arkoniden wurden, jetzt da die Sensoren wieder arbeiten als Feind erkannt) , Gralls und Magdu werden als Hilfsvölker der Regenten erkannt, über Terraner hat sich der Rechner noch keine Meinung gebildet, und analysiert weiter das Verhalten.

Der Rechner reagiert nicht auf die erbosten Beschwerden der Spieler, sondern läßt das Testprogramm ablaufen.

Die Spieler erkennen das die nächsten Koordinaten die angesprungen werden sollen das innere der Sonne ist.

Befehle der Spieler, werden mit der Bemerkung „Berechtigung nicht ausreichend“ ignoriert.

( Der Befehl zum Sprung stammte ja von einem der Regenten und wurde mit dem persönlichen Code gesperrt)

Falls die Spieler das Schiff verlassen wollen, stellen sie fest das sich die Luftschleusen nicht öffnen lassen, sie werden von Rechner blockiert.

Die Spieler könnten versuchen mit ihrem Werkzeug die Luftschleuse dich noch aufzubekommen, oder aber sie kommen auf die Idee ihre Reparatur wieder zu sabotieren um dem Schiff wieder die Energie zu entziehen.

Falls die Spieler fluchtartig das Schiff verlassen, springt es in die Sonne und verglüht.

Falls die Spieler ihre Reparatur der Energieversorgung wieder sabotieren, haben sie etwas Zeit gewonnen.

Die Spieler könnten zu erst den Antrieb sabotieren, bevor sie ein zweites mal die Energieversorgung aktivieren.

Dann können sie auch versuchen den Boardrechner umzustimmen, entweder können sie den Code eines Regenten eingeben, der höherrangig ist als der letzte Befehl. Oder den Rechner irgendwie anders überzeugen.

Für den Boardrechner ist nicht der Fortbestand des Schiffes wichtig sondern die Ausführung seines letzten Befehls, wenn er der Meinung ist das die Lebensformen an Board ihm die Ausführung auf Dauer unmöglich machen, stuft er sie als feindlich ein und beginnt mit der Selbstzerstörung. „ Noch 5 Minuten bis zur Selbstzerstörung“

Gruss Karim