

Abenteuer-Expose für Perry Rhodan-Abenteuer-Wettbewerb

von Sternchen

alias Christine Daunke, chrisdau@web.de

Spielepoche : 1339 NGZ

Grundidee: Mondra Diamond ist traurig-depressiv, da sie ihren Sohn Delorian an ES verloren hat.

Sie möchte nun endlich einmal Kontakt zu ihm aufnehmen. Da aber niemand weiß, wo

ES zu finden ist bzw. alle offiziellen Stellen ihr die Hilfe verweigern würden, sucht sie

die Unterstützung durch eine Abenteuerer-gruppe.

Die Spieler erhalten eine Gewinnbenachrichtigung, ein neues Transportschiff bei der Jungfernfahrt miterleben zu dürfen. Es handelt sich um die von den Swoons gebaute und betriebene

HI-DO 2000 (Hierhin-Dorthin),

die über ein neuartiges System funktioniert :

Durch ein besonderes Bieterverfahren wird das Ziel zuerst angesteuert, für welches jemand den aktuell höchsten Preis geboten hat. So kann man Glück haben und ziemlich billig sehr weit reisen!

Die Kategorie der Unterkunft ist davon getrennt buchbar; die Abenteuerer haben eine mittelmäßige Kategorie 3 gewonnen, können aber gegen Aufpreis auch die Luxus- Version (Kategorie 1) mieten. Kategorie 10 wäre dann Mehrbettzimmer mit Gemeinschaftsbad auf dem Flur.

An Bord befinden sich auch Mondra und ihre Freundin Bre Tsinga, die allerdings inkognito als

ASP (Mondras derzeitiger Deckname ist Ashanty Paz = ASP) und Inga Brest (Bre's Namen nur anders zusammengewürfelt) reisen. Zu Beginn der Reise kommt es in einer Bar, Kneipe, Poolbar oder sonstigen gemeinsamen Aufenthaltsstätte (wo sich auch die Spieler aufhalten), an denen sich auch die Terminals zur Eingabe der Reisepreisgebote befinden, zu einer typischen kleinen Schlägerei. Die Abenteuerer haben nun die Gelegenheit, sich untereinander und auch die beiden Frauen kennenzulernen (gemeinsam überstandene Prügelei). Falls es brenzlig wird oder zu lange dauert, werden die neuen Swoon-Roboter für Ruhe und Ordnung sorgen. Die Frauen bandeln mit den männlichen Abenteuerern an und laden sie zu einem kleinen Rundflug in Mondras Space Jet „ Teekate“, die tatsächlich außen ein Hologrammbild wie eine Teekanne hat, ein. (Wer sich im Perryversum auskennt, kann vielleicht wissen, dass Mondra eigentlich Agalija

Teekate heißt!). An Bord wird Mondra versuchen, die Gruppe als Begleiter zu engagieren. Sie lockt mit 100.000 Galax Entlohnung und der Organisation wichtiger Kontakte; außerdem wird sie sich auch als Mondra vorstellen und ihren Wunsch erläutern. (Wer würde nicht mit einer der Hauptpersonen der Serie reisen wollen?)

Mondra steuert nun zu den Loowern, die eventuell Kontakt zu ES aufnehmen können. Sie haben es schon einmal mit den Kosmokraten aufgenommen und sind technologisch weit fortgeschritten.

Unterwegs kann es zu einem Raumgefecht mit einer kleinen Springerwalze kommen, die von den Reisenden Informationen über das neue Transportschiff der Swoons erfahren wollen, die damit ja zur Konkurrenz der Mehendor werden.

Ansonsten dürfen die Abenteurer nicht auf Alkyra II landen, sondern erhalten auf einem Vorposten eine Information / Rätselfrage von ES, die dort auf sie wartete :

1. Nenne mir die Ursache für die Entwicklung der wichtigsten Person meines Daseins.

Gehe dorthin, woher sie kam.

(Mutter als wichtigste Person eines kleinen Kindes; sie stammt von Horrikos)

Nun müssen die Abenteurer recherchieren und die Lösung finden, denn inzwischen geht es Mondra in ihrer depressiven Verstimmung sehr schlecht, so dass sie fast nur noch schläft!

Wenn sie also Horrikos als Ursprungswelt von Mondra erkannt haben, werden sie dort in ihrem Elternhaus eine weitere Nachricht finden :

2. Warum verließ sie ihre Heimat?

Gehe dorthin, woher der Grund der Veränderung kam.

(die Rofus-Seuche ließ alle Verwandten und viele Bewohner sterben, Agalija überlebte als eine der Wenigen und verließ deshalb diese Welt, von Rofus stammt die Krankheit)

Der Flug nach Rofus wird durch Asteroidenschauer gestört. Letztlich dort angekommen landet Mondra in der großen Südwüste, weil sie unerkannt bleiben möchte. Nun gilt es noch einem Sandwurm auszuweichen oder zu bekämpfen und sie lernen am Rande der Stadt einen jungen seltsamen Ferronen kennen, der Lorref heißt und stark autistische Züge aufweist. Außerdem ist er seltsamerweise sehr gut in Hyperphysik, weswegen ihn seine Mitferronen auch aus der Gesellschaft ausgeschlossen haben. Im Museum des Krankenhauses finden sie die nächste Nachricht :

3. Wie viel verschiedene Buchstaben beherbergt ihr Name? Addiere dazu die Zahl des Seins. Steht diese Summe in einem weiteren mathematischen Zusammenhang bezüglich ihres Namens?

Gehe dorthin, wohin die Zahl Dich weist.

(8 verschieden Buchstaben, „eins-sein“ und daher die eins addieren, 9 ist das Quadrat von 3 und so viele Namen trägt Mondra : Agaliya Teekate, Mondra Diamond, Ashanty Paz)

Falls die Spieler nicht auf eine Lösung kommen, hilft ihnen Lorref. Er wohnt in der Thortgasse 9 und kennt den Zusammenhang von 9 und 3 und erzählt ihnen von der Dreifaltigkeitskirche. Dort in der Krypta steht eine Perry-Rhodan-Figur als Bischof und hält eine Nachricht in der Hand. Als die Nachricht entnommen wird, verwandelt sich die Figur wieder in eine typische Bischofsstatue. Die Frage lautet :

4. Wie viel verschiedene Spielfiguren hat das Spiel, welches Sissa erfand?

Gehe dorthin, wohin der besondere Zug Dich führt.

(6 verschiedene Figuren, der besondere Zug ist die Rochade, bei dem zwei Figuren (Turm und König) gleichzeitig bewegt werden dürfen, Zwillinge sozusagen)

Eventuell suchen die Abenteurer die Stadtmauer mit ihren neun Türmen auf; der Königsturm ist ein Zwilling-Doppel-Turm, so dass sie auf die Idee kommen sollen, das Zwillingssystem anzusteuern. Sie sollen allerdings nicht Twin, sondern den Doppelstern Zwillinge nahe des Solystems anfliegen.

Zur Not muss per Psi-Nachricht oder improvisierter Hilfe die Gruppe ein wenig dorthin gelenkt werden. ES kann ja jedem einen Traum schicken oder eben einen psi-begabten direkt ansprechen!

Unterwegs gibt es dann noch ein Problem mit einem „durchdrehendem“ Haushaltsroboter. Mondra wusste, dass er manchmal etwas launisch und seltsam ist, aber sie hängt an „Robby“, weil er das erste Geschenk von Perry Rhodan für sie war. Zu diesem Zeitpunkt allerdings ist sie so aggressiv, dass die Spieler sie schlafen legen oder anderweitig fixieren sollten. Später können sie herausfinden, dass sie unter der PAD-Seuche leidet (zumindest „gaukelt“ ES das so vor). Währenddessen übertreibt Robby; er mischt unbemerkt Drogen in Getränke und Speisen und wer nicht resistent, gerät unter den Einfluss von marihuana-ähnlichen Drogen. Dann schießt er mit Paralyse auf die Spieler, hört laute Techno-Musik, hat sich als „RP“ in den Bordcomputer gehackt und dort das Ziel auf Morgenstern geändert. Haben die Abenteurer alle Probleme beseitigt (Gegenmittel gegen die PAD Seuche entwickelt oder das Schachspiel zwischen ES und ANTI-ES nachgespielt und gewonnen (3456-3458 alter Zeit) und dadurch Mondra gerettet), können sie auf Greendoor (wenn sie keine Idee haben, wohin sie müssen, dann träumen alle von grünen Türen!) landen. Dort müssen sie sich mit den Drenhols auseinandersetzen. Wenn sie den Kampf gegen drei der Bäume nicht alleine gewinnen, kommen ihnen die Neutralisten zu Hilfe. (Diese haben vor einiger Zeit einmal mit Hilfe der Drenhols Perry Rhodan befreit und wurden

vom Vater von Mory Abro gegründet. Mory wiederum war Perrys Frau (2329 alter Zeit) und die Mutter seiner Zwillinge Suzan Betty und Michael Reginald.). Jedenfalls kommen die Abenteurer zu Schwarzbart Breth, dem Anführer der Rebellen, der auch die nächste Frage besitzt :

5. Warum habe auch ich etwas mit Zwillingen zu tun?

Die Buchstaben einer Antwort führen Dich weiter zum nächsten Ziel.

(Mory Abro und Suzan Betty starben beim Panither-Aufstand, die beiden erscheinen sogar Mondra, als sie an Bord der Sol im PULS System ist, der Name Suzan muss umgedreht werden, Nazus ist der alte weise Drenhol hier)

Schwarzbart hilft auch zur Not bei der Lösung.

Im Geäst dieses Baumes finden sie eine weitere Nachricht, wenn sie einen alten märchenhaften Spruch sagen (Sesam Sesam öffne Dich - allerdings auch dies rückwärts gelesen). Die nächste Rätselfrage lautet :

6. Wo wurde ein Teil von mir erzeugt?

Spielt ein Spiel, welches Charade genannt wird.

Lösungswort : _ _ _ - R - _ _ _ _ (KAU-R-RANG)

a) Zeige eine Tätigkeit während des Essens (Kauen)

b) Zeige / Male : Gradbezeichnung beim Militär (Rang)

unterhalb des vorbereiteten Lösungswortzettels steht die nächste Frage :

7. Was bedeutet Jedi?

Die Antwort kann Dich zum Ursprung zurückführen, wenn Du sie erkennst.

(es bedeutet 7, religiöse Zahl, Glaube an die Macht des Geistes (wie bei Star Wars!), Rückkehr zum Ursprung der Terraner)

Die Abenteurer sollen zur Erde fliegen, von wo aus vor langer Zeit die Terraner herkamen. Dort erscheint ihnen ein von ES geschickter Bote, Lotho Keraete. Er stellt die letzte Frage an die

Gruppe :

Was zeichnet den Terraner gegenüber anderen Wesen aus?

Gehe dorthin, wohin die Antwort Dich führt und dort triffst Du mich.

(nichts zeichnet Terraner besonders aus, ins Nichts gehen bedeutet „Sterben“)

ES verspricht damit seiner „Mutter“ Mondra, dass auch sie in ihm aufgehen wird, wenn sie einmal stirbt und dann mit ihrem Sohn vereint ist. So hat er auch Mory und Suzan bereits aufgenommen.

Mondra wird das trösten; sie wird auf keinen Fall versuchen, sofort sterben zu wollen. Sonst müssten die Spieler sie davon abhalten!

Ich habe das Abenteuer mit meiner Gruppe noch nicht zuende durchgespielt. Vielleicht ändert sich das Ende noch etwas, je nachdem, wie sie vorgehen werden passe ich gerne meine Ideen an. Es gäbe ja auch noch andere Wege...

Ein Beispiel : Jedi bedeutet sieben und das letzte Lösungswort hatte auch sieben Buchstaben. Mögliche Lösungen wären hier auch noch „Buch der sieben Siegel“, „Die sieben Todsünden“, „Konzil der Sieben“ oder „Die sieben Mächtigen“.