Das große Krabbeln

Abenteuer für das Perry Rhodan-Rollenspiel,

für Abenteurer niedriger bis mittlerer Grade

Das Abenteuer kann grundsätzlich überall angesiedelt werden. Vorzugsweise jedoch an einem Punkt im Universum welcher fernab jeglicher bewohnten Systeme oder Routen liegt.

Mehrere Jahre nach dem Verschwinden eines Forschungsschiffes wird auf einmal ein Hilferuf dieses Schiffes aufgefangen. Bis zu diesem Zeitpunkt galt das Schiff als verloren, da der Funkkontakt abbrach als das Schiff aufgrund eines technischen Defekts auf der Oberfläche eines Planeten aufschlug. Ein Rettungsteam hatte damals festgestellt, dass sämtliche Insassen ums Leben gekommen waren. Seitdem hatte niemand dem Schiff mehr Aufmerksamkeit gewidmet.

Um der Sache auf den Grund zu gehen werden die Abenteurer angeheuert das Schiff zu untersuchen. Hierfür bekommen sie ein Schiff gestellt welches sie zu der Position des Funksignales bringt.

Dort angelangt finden sie tatsächlich das Forschungsschiff welches notdürftig repariert steuerlos in der Gegend herum treibt. Da höchste Vorsicht geboten wurde scannt man zunächst das Schiff. Dabei stellt sich jedoch ein höchst seltsames Ergebnis ein: Das gesamte Schiff scheint zu leben. Nach Absprache mit dem Auftraggeber begibt man sich an Bord des Schiffes.

Schließlich besteht das restliche Abenteuer aus der Aufgabe die Geschichte des Schiffes zu rekonstruieren. Dabei bekommt man es zunächst mit technischen Spielereien eines beschädigten Bordcomputers zu tun, der schließlich seine kleine Insektenarmee auf die Abenteurer loslässt. Nachdem diese Überwunden wurde können die letzten Puzzleteile zusammengefügt werden um so das Rätsel des Schiffes zu klären.

Durch den Absturz gab es im Bordcomputer einige Kurzschlüsse die diesem ein seltsames Eigenleben gaben. Durch die elektronische Vernetzung erlangte der

Computer die Kontrolle über die meisten technischen Gerätschaften an Bord des Schiffes. Durch diese nahm er Kontakt zu den, diesen Planeten bewohnenden halbintelligenten Insekten auf. Mit den restlichen Nahrungsreserven der ehemaligen Crew bestach er die Insekten und schwang sich schließlich zu deren Herrscher auf. Mithilfe der teilweise übermanngroßen Insekten gelang es dem Computer das Schiff wieder startklar zu machen. Allerdings musste der Computer nach dem Start erkennen, dass einige wichtige Teile dem Schiff noch fehlen. So setzte der Computer nochmals den Hilferuf ab den die Crew kurz vor dem Absturz abgesandt hatte, in der Hoffnung die zur Hilfe geschickte Rettungscrew mithilfe der mitgenommenen Insektenarmee überwältigen zu können.

Zum Zeitpunkt des Eintreffens sind die meisten Insekten in einem stasisähnlichen Zustand. Erst im Verlauf der Untersuchungen des Schiffes erwachen nach und nach die verschiedenen Insektenarten welche sich zuvor an verschiedenen Orten versteckt hielten.

Exposé von Yon Attan