



**Alexander A. Huiskes
Rainer Nagel**

unter Mitarbeit von
Rainer Castor, Dieter Fuchs, Marc A. Herren,
Christian Montillon und Thorsten Schramm

Demetria - Das Handbuch

Ein Quellenbuch für
PERRY RHODAN – Das Rollenspiel
zum Zyklus »Demetria« der Serie **PERRY RHODAN ACTION**



Impressum

Verlag für F&SF-Spiele unter Lizenz von Pabel-Moewig Verlag KG, Rastatt
copyright © 2008 by Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg
copyright © für PERRY RHODAN: Pabel-Moewig Verlag KG, Rastatt
Printed in Germany 2008; 1. Auflage
<http://www.dorifer.com>

Titelbild: Dirk Schulz, Umschlagkonzeption & Design: Manfred Escher
Illustrationen: FuFu Frauenwahl, Kostja Schleger, Karten: Ulf Lehmann, Sternkarten: Michael Thiesen,
Fahne und Wappen: Rainer Castor, copyright © 2006 by Rainer Castor
Zierleisten: Ulf Lehmann; Lektorat: Rainer Nagel, Alexander Huiskes

ISBN 978-3-924714-89-5



Inhaltsverzeichnis

Allgemeines	6	Die Magadu	62
Geschichte und Gegenwart	6	Die Magadonen	66
Technologie	7	Die Victorier	69
Spielerfiguren	13		
Psibegabung und Unsterblichkeit	13		
		Personen von Interesse	70
Das Vereinte Imperium	15	Athurn del Falkan	70
Zeittafel	16	Cosmai Cetera	71
Staatsstruktur	17	Curtiz Newton	74
Der Geheimdienst	22	Dezarona	75
Die USO	22	Die Springerpatriarchen Dezebar & Jahol	76
Die Flotte	24	Dr. Jiang Zhou	79
Die Schiffstypen	26	E-Retara-Xeroon	80
		Gucky	81
Demetria - ein Überblick	34	Iwan Iwanowitsch Goratschin	82
Abenteuer in Demetria	34	Jeremon Lazaru	83
Die Ereignisse des »Demetria-Zyklus'«	34	Mifany del Falkan	85
Der Demetria-Sternhaufen	37	Milton Schramm	86
Der Himmel über Demetria	38	Noarto	87
Die Geschichte Demetrias	38	O-Mare-Teska	89
Hellquarze	44	Perry Rhodan	90
		Soren Wellington	91
Die Welten von Demetria	45	Tako Kakuta	92
Sternkarten	45	Tana Yokida	93
Trafalgar (Victory-System)	48	Tremanya del Falkan	94
Sepzim (Sepzimar-system)	53	Wuriu Sengu	96
Das Falkan-System	54		
		Die Technologie der Regenten	97
Die Völker Demetrias	58	Die Truppen der Regenten	97
Die Falkanen	58	Einrichtungen der Regenten	99
Die Grall	58	Raumschiffe der Regenten	101
		Die AURATIA	102
		Anhang	
		Die Strategeme des Lok-Aurazin in Auszügen	105



In der edition DORIFER sind bisher erschienen:

- »PERRY RHODAN - Das Rollenspiel« (Regelbuch)
- »Die BASIS« (Quellenbuch)
- »Kinder der BASIS« (Abenteuer)
- »Die Fährte der Eloxima« (Abenteuer)
- »Die Wächter der Dunkelheit« (Abenteuer)
- »Finale für die Guardians« (Abenteuer)
- sowie ein Heft mit Kurzregeln »Der Einstieg ins Rollenspiel«

Weiteres Material ist in Vorbereitung.

Abkürzungen:

- PRRS: PERRY RHODAN-Rollenspiel
- PRRB: PERRY RHODAN - Das Rollenspiel (Regelbuch)
- PRA: PERRY RHODAN ACTION
- PR: PR-Heftromane (1. Auflage)
- PRTB: PR-Taschenbuch
- PR-HC: Perry Rhodan-Silberbände
- PRM: Perry Rhodan-Magazin
- AT: Atlan-Heftromane



Vorwort

„Ein unbekannter Gegner hat das galaktische Spielfeld betreten.“ (Perry Rhodan, PRA #1)

Mit PERRY RHODAN ACTION hat die größte SF-Serie der Welt Neuland betreten: Ein Spin-off mit der gleichen Hauptfigur wie die längst auf Band 2500 zusteuernden Erstauflage, aber in einer wesentlich früheren Zeit, als man erst das Jahr 2166 n.Chr. schrieb und das „Perryversum“ sage schreibe erst 149 Hefte alt war. PERRY RHODAN ACTION ist als Serie geplant, die in 12-bändigen Handlungsbögen angelegt ist; der zweite Zyklus - »Die Kristallmonde« - wird die Hefte 13-24 umfassen.

Auch diese Publikation ist gewissermaßen Neuland: Nach reiflichen Überlegungen haben wir uns entschlossen, dem Leser (und Spieler) auch die frühe Zeit Perry Rhodans nahezubringen, und zwar ziemlich zeitgleich mit den Heftromanen. Dies wurde unter anderem deswegen möglich, weil wir direkten Zugriff auf alle Planungen und Hintergründe von PERRY RHODAN ACTION haben, besonders durch die wunderbare Zusammenarbeit mit dem dramaturgischen Kopf der Serie, Christian Montillon, und der Redaktion in Rastatt. Auch das Cover ist „Neuland“ - um den Zusammenhang zur Serie deutlich zu machen, ziert eines der schönsten Heftcover auch dieses Handbuch.

Dieses Handbuch erfüllt zweierlei Zweck:

Zum Ersten ist es ein umfangreiches **Nachschlagewerk** zu PERRY RHODAN ACTION: Demetria, das übersichtlich geordnet alle Informationen - und womöglich auch den einen oder anderen „Aha-Effekt“ bietet. Sämtliche Informationen sind sorgfältig geprüft und basieren auf den Exposés, Datenblättern und Romanen des Zy-

klus' sowie auf den nicht öffentlich zugänglichen Hintergrundinformationen und Planungen der Redaktion. In der hier vorhandenen Zusammenstellung und Ausarbeitung haltet ihr daher ein einzigartiges Kompendium in den Händen. Nur wenige Aspekte haben wir ausgespart, weil wir nicht jedes Geheimnis lüften wollten, oder weil diese womöglich in Zukunft innerhalb der Romane fortgesponnen werden können. Wer also auf das Geheimnis des mythischen Demetria oder die vollständigen Hintergründe der Ziriana Mirios hofft, hofft an dieser Stelle vergebens.

Zum Zweiten kann man dieses Quellenbuch auch als **Rollenspielhilfe** verwenden: An den notwendigen Stellen finden sich alle Angaben, die zur Umsetzung des faszinierenden Sternhaufens in das Rollenspiel wichtig und hilfreich sind. Hinzu kommt ein Abschnitt, der sich mit den Besonderheiten der zugrunde liegenden Epoche des Perryversums beschäftigt, da diese Abweichungen vom Regelwerk (im Text als „PRRB“ bezeichnet) mit sich bringt. Das Grundregelwerk von »PERRY RHODAN - Das Rollenspiel« wird zum Spielen benötigt!

Für alle, die zum ersten Mal ein Produkt der *edition DORIFER* in den Händen halten, bieten wir als weiteren Service ein kostenloses Einführungsheft in das Rollenspiel an (gegen eine Versandkostenpauschale), das mit den wesentlichen Begriffen und Vorgehensweisen vertraut macht und das ihr über www.branwensbasar.de bestellen könnt.

Ich danke allen, die sich um die Realisierung von »Demetria« verdient gemacht haben, und bin sicher, ihr als Leser wusstet die Stunden spannender Unterhaltung ebenso zu schätzen wie wir die Zeit der Schöpfung.

Ad astra!
Alexander Huiskes

Allgemeines

„Auf Trafalgar scheint es ja hoch herzugehen Wir haben schon einiges mitbekommen.“ (Gucky, PRA #4)

„Wir wissen also, dass der Kreuzer der Attentäter aus dem Victory-System kam, vom Siedlerplaneten Trafalgar.“ (Perry Rhodan, PRA #1)

In dieser Sektion sind alle Informationen verzeichnet, die sich auf die Gesamtsituation des **Jahres 2166 n.Chr.** beziehen.

Geschichte und Gegenwart

Im »Demetria-Zyklus« bewegen wir uns ausschließlich in der North- und Westside der Galaxis. Zum Handlungszeitpunkt ist die Eastside noch völlig unbekannt, ebenso die Southside.

1971 n.Chr. landet die amerikanische Rakete STAR-DUST - der vierköpfigen Besatzung gehören u.a. der 35-jährige Major **Perry Rhodan** und **Reginald Bull** an - auf dem Mond. Rhodan stößt dort auf das (nach Ausfall der Transitionstriebwerke notgelandete) arkonidische Forschungsschiff AETRON. Er bietet dessen Besatzung, die auf der Suche nach dem „Planeten des Ewigen

neutrale „Dritte Macht“ und verhindert den drohenden Atomkrieg zwischen den irdischen Großmächten. Er gewinnt rasch Freunde und Verbündete, darunter psibegabte Menschen (die **Mutanten**), die als Mutantenkorps eine wesentliche Stütze Rhodans bilden. Die Bewohner der Erde wachsen allmählich zusammen und begreifen sich fortan als **Terraner**. Um eine Invasion der Erde durch Wesen zu verhindern, die vom Notruf des havarierten Arkonschiffs angelockt wurden (u.a. Fantan-Leute, Individual-Verformer und Topsider), stößt Rhodan schneller in die Weiten der Milchstraße vor, als ihm lieb sein kann:

1975 entdeckt Perry Rhodan im Wega-System den Anfang einer Spur zum „Planeten des Ewigen Lebens“. Gemeinsam mit Crest und Thora folgen die Terraner dieser Spur, wobei sie auch den mehrfach psibegabten Mausbibler **Gucky** als Freund und Verbündeten gewinnen. Als Terraner und Arkoniden das Ziel, den Kunstplaneten **Wanderer** und die Superintelligenz **ES**, schließlich erreichen, verweigert ES den Arkoniden das Geschenk des ewigen Lebens mit der Begründung, sie hätten ihre Chance bereits vor langer Zeit gehabt. Stattdessen erhalten Rhodan und Bull die relative Unsterblichkeit, die sie jedoch alle 62 Jahre auf Wanderer durch eine „**Zelldu-sche**“ im Physiotron stets auffrischen lassen müssen.

Bis 1985 trifft Rhodan bei seinen Ausflügen in die Galaxis zwangsläufig auf weitere außerirdische Mächte, darunter die **Springer** (Mehandor), die in den Terranern eine Gefahr für ihr Handelsmonopol sehen, und die galaktischen Mediziner, die **Aras** genannt werden. Die größte Macht der bekannten Milchstraße sind allerdings die **Arkoniden**, die über das sogenannte „Große Imperium“ gebieten. Aufgrund der fortschreitenden Degeneration des Hauptzweigs dieses Volkes (etliche Kolonialarkoniden sind davon nicht betroffen, genießen im Arkonreich aber kaum Ansehen oder Machtbefugnis) hat 1978 ein riesiges Rechengehirn den arkonidischen Imperator abgelöst. Dieser mit unumschränkter Macht ausgestattete **Robotregent** herrscht mit buchstäblich eiserner Faust und einer gewaltigen Robotflotte über das Arkonidenreich. Er versucht es mit allen Mitteln zusammenzuhalten und sogar weiter auszudehnen. Um sich den galaktischen Konfliktherden zu entziehen, solange Terra noch zu schwach ist, um sich im Dschungel der Sterne behaupten zu können, riskiert Rhodan einen Bluff, der allen vorgaukelt, Terra sei vernichtet worden - und gewinnt dadurch Zeit zum Aufbau des Terranerreichs.

1990, nachdem die Erdnationen vereint sind, entsteht das **Solare Imperium**. Mit Perry Rhodan als Administrator

Sprachen

Interkosmo ist die (künstliche) Hauptverkehrssprache der Milchstraße; sie enthält wesentliche Anteile aus dem **Satron** (Arkonidisch).

Für gewöhnlich siezt man sich im Perryversum - in der Flotte ist bei Höherrangigen zusätzlich die Bezeichnung „Sir“ Pflicht -, das Duzen ist ein ziviler Brauch unter Vertrauten und Freunden.

Lebens“ ist, seine Hilfe an - vor allem dem Wissenschaftler **Crest** und der Kommandantin **Thora da Zoltral**. Da Rhodan erkennt, dass die hoch stehende arkonidische Technologie niemals in die Hände eines einzelnen der verfeindeten irdischen Machtblöcke fallen darf, gründet er mit Hilfe der Arkoniden inmitten der Wüste Gobi die



breitet es sich unbeobachtet von den großen Mächten der Galaxis auch über die Grenzen des Solarsystems hinaus aus. Erste interstellare Kolonien entstehen und neue, umweltangepasste Zweigvölker der Terraner (Epsaler, Ertruser, Oxtorner, Siganesen usw.) entwickeln sich.

2040 erwacht in einer Tiefseekuppel auf Terra der vor rund 10.000 Jahren auf der Erde gestrandete arkonidische Kristallprinz **Atlan** aus einem künstlichen Tiefschlaf. Das von der Erde inzwischen erreichte Technologieniveau bietet ihm endlich eine Chance zur Rückkehr nach Arkon. Um Terras Existenz und Position nicht zu verraten, muss Rhodan Atlan hieran hindern. Trotz dieses konfliktbeladenen Auftakts werden Rhodan und Atlan aber Freunde, und schließlich helfen sie einander: Denn auch Atlan besitzt das von ES verliehene Geschenk der relativen Unsterblichkeit - in Form eines eiförmigen **Zellaktivators**, der ihn von der Zelldusche unabhängig macht.

Die Lage für das Solare Imperium wird derweil immer bedrohlicher: Der Robotregent hat den Bluff Rhodans inzwischen durchschaut und macht nun Jagd nach der Heimatwelt des Terraners - er weiß nicht, dass sie den Arkoniden eigentlich schon seit Jahrtausenden als **Larsaf III** bekannt ist. Zum Glück für Rhodan beschäftigen jedoch Überlappungsfronten mit einem anderen Universum das arkonidische Reich noch für eine Weile: Diese Ablenkung nutzt Rhodan, um den Kristallprinzen nach Arkon zu bringen, wo Atlan sich dem Robotregenten gegenüber als designerter Imperator ausweisen kann. Infolgedessen legt der Robotregent sein Amt nieder und Atlan besteigt den Thron des Arkonidischen Imperiums, sodass der Friede in der Milchstraße zunächst gesichert scheint. Lediglich die Umtriebe der **Báalols** (Antis), die Arkons geschwächte Position ausnutzen wollen, sorgen für Probleme.

2102 stoßen die Terraner bei den ersten Testflügen mit dem neuartigen Lineartriebwerk auf die **Akonen**, die in den kommenden Jahrhunderten immer wieder heimtückische Ränke gegen sowohl Terra als auch Arkon schmieden.

Außerdem kommt es zum Kontakt mit den **Posbis**, positionisch-biologischen Robotern, die durch eine „Hass-Schaltung“ auf die Vernichtung allen Lebens konditioniert sind. Nachdem es gelingt, diese Programmierung außer Kraft zu setzen, können die Posbis als Verbündete der Terraner gewonnen werden - ein Bündnis, das seither zu beiderseitigem Nutzen ungebrochen anhält. Arkon, der andere große Verbündete der Terraner hingegen, fällt

Anfang des 22. Jahrhunderts weg: Das Große Imperium bricht ab 2106 vollständig auseinander, als der Robotregent sich unverhofft selbst zerstört und damit die gesamte Logistik des Arkonidenreichs lahm gelegt wird.

2115 fusionieren das Solare Imperium und das Große Imperium von Arkon zum **Vereinten Imperium**; Atlan zieht

sich von seinem Herrscheramt zurück und gründet die unabhängige **United Stars Organisation (USO)** als galaxisweiten Geheimdienst und politisch-militärische „Feuerwehr“.

Währungen

Auf terranischem Gebiet ist der **Solar** die offizielle Währung; sein (gebundener) Wechselkurs zur arkonidischen Währung, dem **Chronner**, liegt bei 1:1.

1 Solar = 100 Soli = 1000 Soliri

Technologie

Die folgenden Abschnitte beschäftigen sich mit Abweichungen gegenüber dem technologischen Standard, wie er im Regelbuch beschrieben wird. Zu Details kann das Regelbuch zu Rate gezogen werden. Das Vereinte Imperium befindet sich auf TECH⁷ (wobei viele Kolonialwelten immer noch auf TECH⁶ sind), die Posbis auf TECH⁸.

Hyperfunk

Der Hyperfunk (**Hyperkom**) dient der überlichtschnellen Kommunikation; er spielt sich via Hyperraum ab. **Hyper(kom)frequenzeinheiten** werden in **Kalup (Kp)** bzw. **Gigakalup (GKp)** angegeben. Bei **55 Gigakalup**

Entfernungen

1 Kilometer = 1000 Meter

1 Lichtsekunde = rund 300.000 Kilometer

1 Astronomische Einheit (AE) = rund 500 Lichtsekunden

1 Astronomische Einheit (AE) = 149.597.870 Kilometer

1 Lichtjahr = 63.240 Astronomische Einheiten

1 Lichtjahr = 9.460.528.000.000 Kilometer