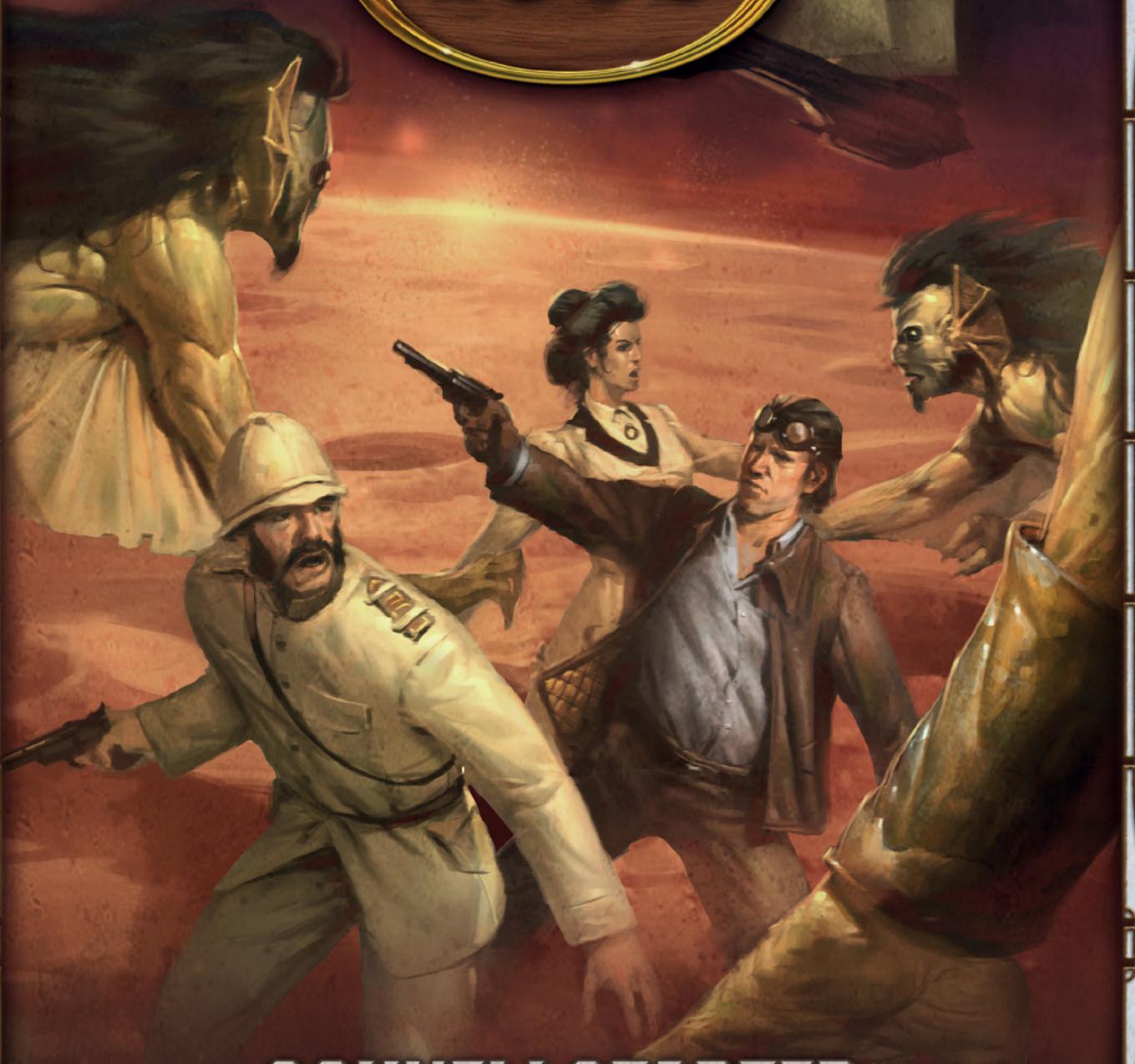


SPACE

1889



SCHNELLSTARTER



Einführung in die Welt von Space: 1889

Die Geschichte

Die Geschichte unserer Erde und die von *Space: 1889* verlaufen bis zum Jahre 1870 identisch. Doch dann gelingt es dem Erfinder Thomas Edison, den Ätherpropeller zu entwickeln, der die Reise durch den Weltenraum ermöglicht. Zusammen mit dem schottischen Abenteurer Jack Armstrong startet er seine erste Expedition zum Mars und macht dort eine Bruchlandung, bei der das Ätherschiff schwer beschädigt wird. Der Rückweg scheint auf ewig versperrt. Doch die beiden Abenteurer entdecken kurze Zeit später, dass der Mars bereits von intelligenten Wesen bewohnt ist, die in der fernen, legendenumwobenen Vergangenheit ein gigantisches Netzwerk von Kanälen auf dem Mars anlegten, um das kostbare Wasser von den Polen zu den trockenen Gebieten um den Äquator zu leiten. Denn der Mars ist eine sterbende Welt, der langsam das Wasser ausgeht. Die beiden werden von den misstrauischen Marsianern zunächst gefangen genommen, lernen allmählich deren Sprache und erlangen schließlich das Vertrauen der Anführer. Sie erfahren von der Existenz des sogenannten „Liftwood“ – Flugholz –, das die kuriose Eigenschaft besitzt, Gravitationskräfte abzuschirmen bzw. ein entgegen gerichtetes Gravitationsfeld zu erzeugen. Damit gelingt es ihnen, den Ätherflieger auf die nötige Flughöhe zu bringen, um den Rückweg zur Erde antreten zu können. Knapp 20 Jahre später: Der Wettlauf der europäischen Kolonialmächte um lukrative Handelsstationen und Kolonien auf den inneren Planeten des Sonnensystems ist in vollem Gange. Briten, Deutsche, Franzosen, Russen, Amerikaner und sogar Japaner haben ihre Claims auf den Krusten der fernen Planeten längst abgesteckt. England leitet die Kronkolonie „Syrty Major“ auf dem Mars und es wurden bereits einige Scharmützel und teilweise echte Kriege mit angrenzenden Reichen marsianischer Kanalprinzen geführt. Wichtigster Exportschlager ist das Flugholz,

dessen Handel fast ausschließlich von England kontrolliert wird. Die Deutschen und ihre Chemieindustrie haben die Nase in den Sümpfen und Dschungel der Venus vorne, wo sie mit „Venusstadt“ auf der Hochebene der Kaiser-Willhelm-Berge eine strategisch wichtige Position für sich verbuchen können. Der Vorsprung der Deutschen ist auf das ungewöhnliche Magnetfeld der Venus zurückzuführen, das die besonderen Eigenschaften von Flugholz aufhebt und nach einigen Tagen sogar unwiederbringlich zerstört. Daher sind die deutschen Ätherschiffe auf Zeppelin-Basis den englischen Flugholzschiffen überlegen.

Die Technik

In *Space: 1889* durchkreuzen zahlreiche Ätherschiffe das innere Sonnensystem, wobei die Dampfmaschinen, welche die Ätherpropeller antreiben, nicht mit Feuer geheizt werden (dies würde in einem zu hohen Sauerstoffverbrauch resultieren, den die mitgeführten Gewächshäuser nicht decken könnten), sondern durch riesige Hohlspiegel erhitzt werden, die das Licht der Sonne einfangen und auf die Wasserboiler bündeln. Deswegen gelangen gewöhnliche Schiffe auch nur bis zum Asteroidengürtel, danach wird die Sonne zu schwach. Doch hinter vorgehaltener Hand erzählt man sich Gerüchte über ein experimentelles Schiff, das mit neuer Technologie ausgestattet ist, um diese durch das Sonnenlicht bestimmte Barriere zu überwinden ...

Außerirdisches Leben

Der Schwerpunkt des Spieles liegt eindeutig auf dem Mars. Dort gibt es drei eng verwandte intelligente Rassen: 1) die wilden und flugfähigen Hochlandmarsianer, die eifrig die Flugholzplantagen bewachen, 2) die nomadisch lebenden Hügelmarsianer, die mit ihren großen Herden durch die weiten Steppen ziehen, und 3) die zivilisierten Kanalmarsianer, die – wie der Name schon erkennen lässt – entlang der Marskanäle und insbesondere in den großen Städten an den Kanalkreuzungen leben. Eines ist jedoch allen gemein: Sie haben ihren kulturellen Höhepunkt bereits überschritten. Die Technologie, mit der sie vor tausenden von Jahren das Wunderwerk der Kanäle realisierten, geriet in Vergessenheit und heute sind sie nur noch in der Lage, mit viel Mühe die wichtigsten Kanäle schiffbar zu halten.

Auf der Venus gibt es eine intelligente Rasse von Echsenmenschen, die sich jedoch noch in einem sehr primitiven Entwicklungsstadium befindet.

Die Zwiellichtzone des Merkur – ein schmaler, bewohnbarer Streifen in der ewigen Dämmerungszone des Planeten – konnte kein bekanntes vernunftbegabtes Wesen hervorbringen. Doch auch hier gibt es primitives Leben, das an die Frühgeschichte der Erde erinnert.

Dann ist da noch der mysteriöse Asteroidengürtel mit seinen Abermillionen an Gesteinstrümmern. Es häufen sich Berichte von Ätherkapitänen, die bei ihrer Ehre schwören, auf einigen Trümmerstücken Hinweise einer ehemaligen Zivilisation gefunden zu haben. Artefakte, Ruinen und Inschriften deuten darauf hin, dass die Asteroiden Überreste eines zerstörten und ursprünglich bewohnten Planeten sein müssen. Doch was ist mit diesen Wesen geschehen? Sie müssen technologisch weit fortgeschritten gewesen sein ...

Impressum

Texte:

James L. Cambias, Jeff Combos, David Grashoff, Dominic Hladek, Andrew McColl, Matthias Reppisch

Bandredaktion:

Patric Götz, Nicole Heinrichs

Chefredaktion:

Dominic Hladek, Stefan Küppers

Coverillustration:

Slavomir Maniak

Logodesign:

Arndt Drechsler (basierend auf dem Original-Logo von GDW)

Innenillustrationen:

Markus Holzum, Daniel Jödemann, Holger Kirste, Rich Longmore, Jan-Hendrik Sonnewald, Mia Steingraber

Lektorat:

Nicole Heinrichs

Layoutdesign:

Ralf Berszuck

Layout:

Daniel Bruxmeier

Space: 1889 ist © 2017 Frank Chadwick. Alle Rechte vorbehalten.
© der deutschen Ausgabe 2017 Uhrwerk Verlag, unter Lizenz
von Frank Chadwick



Schließlich häufen sich auch Geschichten, dass das Innere des Erdenmondes keineswegs so trist und leblos ist, wie allgemein angenommen wird. Beweise dafür stehen allerdings noch aus.

Doch auch hier gibt es Gerüchte über ein merkwürdiges Leuchten auf der Rückseite des Mondes. Wäre das nicht eine Herausforderung für echte Draufgänger Ihrer Majestät?

Die Regeln

Willkommen! *Das Kloster von Tasharvan* ist ein kostenloses Einführungsabenteuer für *Space: 1889*. In diesem Heft finden Sie alle Regeln, die Sie brauchen, um ein kurzes *Space: 1889*-Abenteuer zu spielen. Natürlich ist dieses Regelwerk nur ein kleiner Ausschnitt aus dem vollständigen *Ubiquity Roleplaying System*. Wenn Sie weitere Abenteuer oder Kampagnen in der Welt von *Space: 1889* spielen wollen, benötigen Sie dafür das entsprechende Grundregelwerk: *Space: 1889*. Bis dahin reicht aber der Inhalt dieses Heftes völlig aus, um Sie und Ihre Mitspieler und Mitspielerinnen in ein spannendes Abenteuer voller übler Hochlandmarsianer und bössartiger marsianischer Fauna inmitten der Überreste einer untergegangenen Hochkultur zu entführen.

Charakterbogen

Am Ende dieses Heftes finden Sie fünf Beispielcharaktere, mit denen Sie sofort losspielen können. Nehmen Sie sie heraus oder kopieren Sie die entsprechenden Seiten, damit jeder Spieler sich den Charakter aussuchen kann, den er spielen will. Viele weitere Beispielcharaktere, die Ihnen neue Möglichkeiten und Varianten eröffnen, finden Sie im *Space: 1889 Grundregelwerk* und den Quellenbänden **Die Venus**, **Der Merkur** und **Der Mars**. Alle veröffentlichten Beispielcharaktere sowie einen leeren Charakterbogen zum Erstellen eigener Charaktere können Sie kostenlos auf der Homepage des Uhrwerk Verlages herunterladen: <http://www.uhrwerk-verlag.de>

Archetypen

Jeder Charakter ist einem Archetyp zugeordnet. Dies dient der groben Charakterisierung der entsprechenden Figur, hat aber regeltechnisch keine Bedeutung. Üblicherweise handelt es sich bei den Charakteren aus *Space: 1889* um Abenteurer, Forscher, Wissenschaftler und dergleichen, aber es gibt natürlich auch andere mögliche Archetypen. Natürlich können Sie jederzeit eigene Archetypen entwickeln, wenn Sie glauben, dass sie passen (etwa auf den Mars, wenn das Abenteuer dort spielt) – unsere Vorschläge sind nur eine Grundlage, auf der Sie aufbauen können.

Motivation

Die Motivation eines Charakters ist sein vorwiegender Antrieb. Sucht Ihr Charakter das Abenteuer, weil er sich seinem Land oder seiner Regierung gegenüber verpflichtet fühlt, oder reist er bis ans Ende der Welt, weil er Ruhm und Ehre sucht? Jeder Charakter hat genau eine Motivation, deswegen sollten Sie sehr genau überlegen, welche am besten zu Ihrem Charakter passt. Sobald ein Charakter in Übereinstimmung mit seiner Motivation handelt, kann der Spielleiter dies mit einem Stilpunkt belohnen. Um was es sich bei diesen Stilpunkten handelt, erfahren Sie weiter

unten, hier sei aber schon einmal erwähnt, wer wann Anspruch auf einen Stilpunkt hat.

Ehre: Sie erhalten einen Stilpunkt, sobald Ihr Charakter besonders verantwortungsvoll agiert oder jemanden dazu bringt, ein gegebenes Versprechen zu halten.

Entdeckung: Jedes Mal, wenn Ihr Charakter eine besondere Entdeckung macht oder jemanden dazu bringt, ein Geheimnis zu verraten, erhalten Sie einen Stilpunkt.

Gewinn: Ihnen steht ein Stilpunkt zu, wenn Ihr Charakter etwas besonders Wertvolles erlangt oder großen wirtschaftlichen Gewinn macht.

Ruhm: Sobald Ihr Charakter etwas Bemerkenswertes vollbringt oder seinen Ruf mehrt, haben Sie Anrecht auf einen Stilpunkt.

Stil

Jeder Charakter hat zu Spielbeginn drei Stilpunkte, die er dazu benutzen kann, bestimmte Würfelergebnisse zu beeinflussen. Eine Liste, was der Einsatz von Stilpunkten im Einzelnen bewirken kann, finden Sie auf der Rückseite der Beispielcharaktere.

Primäre Attribute

Jeder Charakter hat sechs primäre Attribute, die die Basis seiner Fähigkeiten und Fertigkeiten darstellen. Bei menschlichen Charakteren reichen die Werte dieser Attribute von 1 (schwach) bis 5 (hervorragend), wobei in Ausnahmefällen auch höhere Werte möglich sind.

Konstitution repräsentiert die Zähigkeit und die körperliche Widerstandskraft eines Charakters. Ein hoher Konstitutionswert ermöglicht es, mehr körperlichen Schaden hinzunehmen und länger ohne Nahrung und Flüssigkeit durchzuhalten, und er verringert die Wahrscheinlichkeit einer Erkrankung.

Geschicklichkeit misst die Reaktionsgeschwindigkeit und Beweglichkeit. Hohe Geschicklichkeit verbessert die Fähigkeiten im Umgang mit Schusswaffen, erleichtert es, Verletzungen zu vermeiden, und ermöglicht schnellere Reaktionen im Kampf.

Stärke ist ein Maß für Körperkraft. Ein Charakter mit hoher Stärke ist ein besserer Nahkämpfer (unter anderem weil er mehr Schaden erzeugt) und kann größere Lasten tragen.

Charisma repräsentiert die Ausstrahlung und das Auftreten. Ein hoher Charismawert macht den Charakter attraktiver und erleichtert soziale Interaktion.

Intelligenz ist ein Maß für das Wissen und den Intellekt eines Charakters sowie für seine Aufmerksamkeit. Hohe Intelligenz erleichtert das Anwenden von Wissens- und Handwerksfertigkeiten und erhöht die Reaktionsgeschwindigkeit im Kampf.

Willenskraft sagt etwas über den Mut und die Entschlossenheit eines Charakters aus. Charaktere mit hoher Willenskraft lassen sich nicht so schnell einschüchtern, weder von Personen noch von

bedrohlichen Situationen. Sie sind nur schwer zu manipulieren und können höheren Schaden ertragen.

Sekundäre Attribute

Die sekundären Attribute eines Charakters sagen etwas über seine Größe, seine Laufgeschwindigkeit, Wahrnehmung und Kampffähigkeiten aus. Die meisten von ihnen werden jeweils aus zwei primären Attributen berechnet.

Größe entspricht der Körpergröße und dem Gewicht eines Charakters. Ein durchschnittlicher Mensch hat die Größe 0, ein ausgewachsener marsianischer Ruumet Breehr Größe 2 und ein kleiner Affe Größe -2.

Bewegung (Stärke + Geschicklichkeit) misst, wie schnell ein Charakter sich fortbewegen kann. Pro Punkt Bewegung kann der Charakter in jeder Runde 1,5 Meter weit gehen.

Wahrnehmung (Intelligenz + Willenskraft) repräsentiert die Fähigkeit eines Charakters, zu bemerken, was in seiner Umgebung vor sich geht. Dazu gehört zum Beispiel auch das Entdecken von versteckten Gegnern (die also gerade ihre Heimlichkeits-Fertigkeit anwenden).

Initiative (Geschicklichkeit + Intelligenz) entscheidet darüber, wie schnell ein Charakter in Gefahren- und Kampfsituationen reagiert.

Abwehr (Konstitution + Geschicklichkeit - Größe) entspricht der Fähigkeit, Schaden zu ertragen oder zu vermeiden. Wie Sie an der Berechnung sehen, können große Charaktere leichter getroffen werden als kleine.

Betäubt (Konstitution) sagt etwas darüber aus, wie stark die Auswirkungen einer Kampfverletzung sind. Wenn ein Charakter durch einen einzelnen Angriff mehr Schaden hinnehmen muss, als sein Betäubtwert beträgt, ist er kurzzeitig orientierungslos und verliert seine nächste Handlung. Übersteigt der Schaden sogar den doppelten Betäubtwert, wird er für eine Minute pro zusätzlichem Schadenspunkt bewusstlos.

Gesundheit (Konstitution + Willenskraft + Größe) entscheidet darüber, wie viel Schaden (tödlichen oder nicht tödlichen) ein Charakter hinnehmen kann. Sobald die Gesundheit unter 0 sinkt, wird der Charakter bewusstlos, und ab einem Wert von -5 stirbt er.

Fertigkeiten

Jeder Spieler darf einige Fertigkeiten wählen, um die Stärken seines Charakters noch genauer zu definieren. Jede Fertigkeit ist einem primären Attribut zugeordnet, und die Summe aus Attribut und Fertigkeit ergibt den effektiven Fertigkeitwert. Zu jeder Fertigkeit gibt es einige Spezialisierungen, also Teilbereiche, in denen sich ein Charakter möglicherweise besonders gut auskennt. Der Erwerb einer solchen Spezialisierung verleiht einen Bonus auf die entsprechende Fertigkeit.

Die **Basis** einer Fertigkeit ergibt sich aus dem Wert des primären Attributes, dem diese Fertigkeit zugeordnet ist. Die **Stufen** sind die Punkte, die während der Charaktergenerierung erworben wurden, um diese Fertigkeit zu erhöhen, und der **Wert** ist die Summe aus Basis und Stufe, während der **Durchschnitt** die Hälfte des Wertes beträgt.

Talente

Talente verleihen besondere Fähigkeiten und ermöglichen Tricks, die einen Charakter einzigartig machen können. Durch manche

Talente erhält ein Charakter einen Bonus bei der Verwendung bestimmter Fertigkeiten, während andere den Einsatz besonderer Aktionen ermöglichen. Die Auswirkungen der einzelnen Talente sind bei den Beispielcharakteren aufgelistet.

Ressourcen

Ressourcen können einen Charakter in Bereichen definieren, die nicht über Talente abgedeckt sind. Dies können Verbündete, besondere Reichtümer oder auch ein geheimer Unterschlupf sein.

Schwächen

Nicht jeder ist fehlerlos, und dies kann durch Schwächen dargestellt werden. Solche Unzulänglichkeiten beeinflussen die Fertigkeiten eines Charakters unter bestimmten Umständen, aber ihr Einsatz kann einem Spieler zusätzliche Stilpunkte einbringen.

Bewaffnung

Männer und Frauen kämpfen in der Regel nicht nur mit den Fäusten, sondern mit verschiedenen Waffen, vor allem wenn der Gegner nicht leicht zu überwinden ist. Jede Waffe erhöht den Wert einer passenden Fertigkeit (Waffenlos, Nahkampf oder Schusswaffen).

Wert ist der Bonus, um den eine Waffe die entsprechende Fertigkeit erhöht. Unter dem Eintrag **Größe** ist eine Modifikation auf die Kampffertigkeit genannt, die aus der Größe des Charakters resultiert: Liegt sie über 0, dann sinkt die Kampffertigkeit, während ein negativer Wert einen Zuschlag auf die Kampffertigkeit mit sich bringt. **Angriff** ist der Wert in der Kampffertigkeit, nachdem alle Boni und Abzüge eingerechnet wurden, und **Durchschnitt** ist die Hälfte dieses Werts.

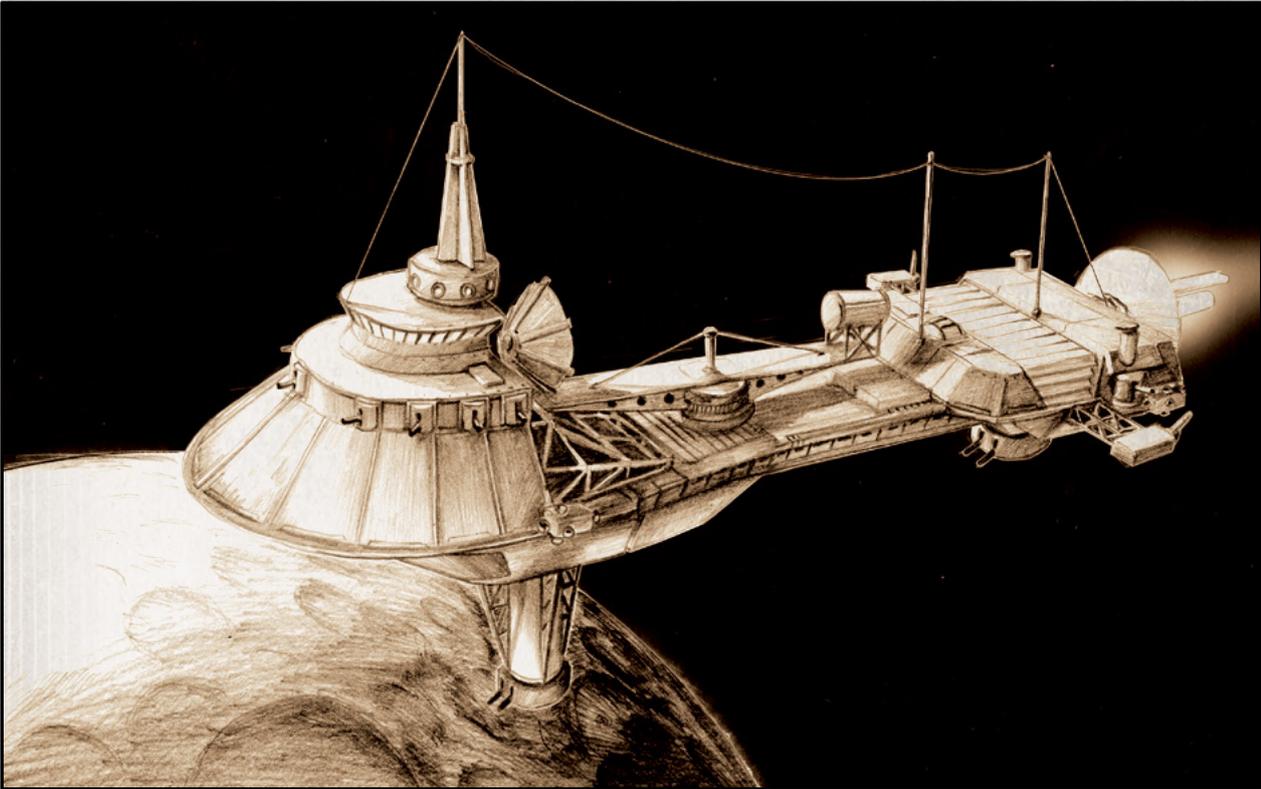
Regeln

Space: 1889 verwendet die Regeln von *Ubiquitiy*, einem Rollenspielsystem, das für schnelles, cineastisches Spiel ausgelegt ist. In diesem Heft finden Sie nur die wichtigsten Regeln, die aber völlig ausreichen, um dieses Abenteuer zu spielen. Um Ihnen den Umgang mit den Regeln zu erleichtern, haben wir auf der Rückseite der Beispielcharaktere eine Liste mit Kampfaktionen und Stilpunkt-Kosten abgedruckt.

Würfeln

Das erste, was Sie über das *Ubiquitiy*-System wissen müssen, ist seine Art, mit Würfeln umzugehen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Rollenspielen ist es bei *Ubiquitiy* egal, was für Würfel Sie verwenden, Hauptsache, sie haben eine gerade Anzahl von Seiten. Wenn Sie eine Attributs- oder Fertigungsprobe ablegen müssen, würfeln Sie mit der entsprechenden Anzahl an Würfeln und zählen, wie viele Würfel eine gerade Zahl zeigen. Das Ergebnis ist die Zahl der Erfolge, die Sie in der Probe erzielt haben. Würfel mit einer ungeraden Zahl werden ignoriert.

Beispiel: Sie würfeln mit sieben Würfeln und erhalten folgende Ergebnisse: 1, 4, 5, 7, 8, 8 und 11. Damit haben Sie drei Erfolge erzielt: 4, 8 und 8.



Proben

Wenn Sie eine Probe ablegen sollen, verwenden Sie dafür also so viele Würfel, wie der entsprechende Fertigungs- oder Attributwert beträgt, und zählen die Erfolge. Wenn Sie mindestens so viele Erfolge haben, wie die Erfolgsschwelle der Probe beträgt, ist die Probe bestanden. Benutzte Ausrüstung (Werkzeug, Waffen ...) kann die Zahl der benutzten Würfel nach oben oder unten verändern.

Automatischen Erfolg beanspruchen

Wenn der Durchschnitt in einer Fertigkeit mindestens so hoch ist wie die Erfolgsschwelle einer Probe, kann der Spieler auf das Würfeln verzichten und stattdessen einen automatischen Erfolg beanspruchen. Dies ist nicht während eines Kampfes oder in anderen Situationen möglich, in denen der Charakter unter Stress steht (der Spielleiter entscheidet, wann dies der Fall ist). Nur der Spielleiter darf auch im Kampf den Durchschnitt für seine Nichtspieler-Charaktere verwenden, um damit den Ablauf eines Kampfes zu beschleunigen.

Kampfregeln

Initiative: Jeder Spieler würfelt mit so vielen Würfeln, wie sein Initiativwert beträgt, und zählt die Erfolge. Der Spielleiter verfährt für jede Gruppe seiner Nichtspieler-Charaktere ebenso. Wenn die Spieler zum Beispiel gerade eine Gruppe Hochlandmarsianer angreifen, ermittelt der Spielleiter die Initiative für alle Hochlandmarsianer gemeinsam. Wer die meisten Erfolge hat, handelt zuerst. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler (oder die Nichtspielergruppe) mit dem höheren Initiativwert; sollte auch der gleich sein, ist der Charakter mit dem höheren Geschicklichkeitswert zuerst dran.

Aktionen: In jeder Runde kann ein Charakter genau eine Angriffsaktion und eine Bewegungsaktion ausführen, dazu aber so viele Abwehraktionen, wie er benötigt. Eine Liste möglicher Angriffsaktionen finden Sie auf der Rückseite der Beispielcharaktere. Jeder Charakter führt seine Angriffs- und Bewegungsaktionen aus, sobald er laut Initiative an der Reihe ist. Als Bewegungsaktion gilt das Zurücklegen einer Distanz, die den eigenen Bewegungswert mal 1,5 Meter nicht übersteigt.

Angriff: Um anzugreifen, wählt der Spieler eine der Waffen, die auf seinem Charakterbogen aufgeführt sind (in diesem Fall gelten natürliche Angriffe wie Schläge und Bisse als Waffen), und würfelt mit so vielen Würfeln, wie der entsprechende Angriffswert beträgt. Zur Vereinfachung wurden die Modifikationen durch Waffen und Ausrüstung überall schon in die Angriffswerte eingerechnet.

Abwehr: Der Angegriffene würfelt mit einer Zahl von Würfeln, die seinem Abwehrwert entspricht (auch hier wurde der endgültige Wert schon berechnet), und ermittelt die Anzahl der Erfolge. Wenn der Angreifer mehr Erfolge erzielt als der Angegriffene, erleidet letzterer für jeden zusätzlichen Erfolg einen Punkt Schaden. Reichen die Erfolge des Angreifers nicht, dann hat er daneben geschlagen oder sein Angriff hat nicht gut genug getroffen, um Schaden zu verursachen.

Schaden: Es gibt zwei Arten von Schaden: tödlichen (T) und nicht tödlichen (N). Sobald ein Charakter so viel (tödlichen oder nicht tödlichen) Schaden erlitten hat, dass seine Gesundheit unter 0 sinkt, ist er außer Gefecht gesetzt. Hat er sogar so viel tödlichen Schaden erlitten, dass seine Gesundheit die Grenze von -5 erreicht oder überschreitet, stirbt er. Zur Vereinfachung gilt in diesem Abenteuer jeder Nichtspielercharakter, dessen Gesundheit auf 0 sinkt, als tot.

Heilen: Erste Hilfe beseitigt einen Punkt nicht tödlichen Schaden pro erzieltm Erfolg in einer Probe auf die Medizinfertigkeit. Sobald der nicht tödliche Schaden vollständig geheilt ist, verwandeln weitere Erfolge jeweils einen Punkt tödlichen Schaden in nicht tödlichen Schaden.

Das Kloster von Tasharvan

Das folgende Abenteuer ist ein kurzes One-Shot-Abenteuer, mit dem neue Spieler *Space: 1889* und das Ubiquity-System kennenlernen können. Sie können dafür die Beispielcharaktere ab S. 15 benutzen oder aber eigene entwickeln.

Das Abenteuer im Überblick

Die Charaktere gelangen mit einer Expedition in ein uraltes, verlassenes Kloster eines Technikkultes auf dem Mars, um das sich abergläubische Spukgeschichten ranken. Während der leitende Archäologe Prof. Dyer die Funde katalogisiert und das Kloster vermisst, entdecken sie immer mehr Spuren auf Kämpfe in der Vergangenheit. Ursache ist „Das Ding“, eine widerliche, vom Kult einst in einem Schöpfungsakt erschaffene Lebensform, die nun alles tötet, was ihr Kloster betritt, und die unempfindlich gegen die meisten Waffen ist. Als der leitende Entdecker Jack Slade aus Gier in die tieferen Ebenen vordringt, suchen die Charaktere ihn und treffen auf das Wesen, welches sie mit den Mitteln, die ihnen im Kloster zur Verfügung stehen, bekämpfen müssen.

Anwerbung

Die Spielercharaktere werden auf dem Mars vom anerkannten Archäologen *Professor Charles Dyer* angeworben. Er organisiert eine Expedition, die das verlassene Kloster von Tasharvan erkunden soll, das zwischen Dioscuria und Cydonia liegt. Dyer hat von den Charakteren gehört und weiß, dass sie erfahrene Entdecker und Abenteurer sind, weshalb er sie gerne anwerben würde. Die Universität von Cambridge zahlt einen Tagessatz von £ 1 und deckt alle Ausgaben. Die Anwerbung kann in einer beliebigen marsianischen Stadt mit menschlicher Präsenz stattfinden. Dioscuria würde sich anbieten, aber auch das britisch dominierte Syrtis Major ist denkbar. Die Handlung setzt auf dem Weg zwischen Dioscuria (genauer Ismenilus) und dem Kloster ein.

Nachforschungen

Recherchen in alten, marsianischen Bibliotheken im Vorfeld können je nach Erfolgen einer Probe auf *Akademisches Wissen (Geschichte)* folgende Informationen hervorbringen:

Waffe	Schaden	Reichweite	Gewicht	Fertigkeit
Taschen-Revolver	2 T	15 m	0,45 kg	Schusswaffen (Pistole)
Lee-Metford-Gewehr	3 T	30 m	4 kg	Schusswaffen (Gewehr)
Martini-Henry-Hinterlader	3 T	20 m	3,8 kg	Schusswaffen (Gewehr)
Büffelgewehr	4 T	30 m	10,9 kg	Schusswaffen (Gewehr)
Schrotflinte, Kaliber .12	3 T	7,5 m	3,6 kg	Schusswaffen (Schrotgewehr)
Nordenfelt-Mitrailleuse (5-läufig)*	5 T	300 m	240 kg	Geschütze (Maschinengewehre)

*Die Waffe ist fest auf dem Flugschiff angebracht.

- **0-1 Erfolg:** Das Kloster Tasharvan gehörte einem Technikkult, der noch aus Zeiten der Seldonenherrscher stammt und sich dem Erhalt und Erlangen wissenschaftlicher Erkenntnisse verschrieb. Vor 2000 Jahren verschwanden alle Gelehrten spurlos. Alle Chronologien enden abrupt mit diesem Ereignis, und es gibt nur noch Gerüchte darüber, dass niemand, der das Kloster seitdem aufgesucht hat, je zurückgekehrt ist. Geschichten von Geistern und Monstern, die hier spuken, machen die Runde.

- **2 oder mehr Erfolge:** Der Orden existierte schon vor den seldonischen „Technikkriegen“ (vor 1.500 v. Chr.) und auch danach wieder. Als der wahnsinnige Seldon XXXI (31) damals wegen des Todes seines Vaters Technik und Manuskripte als Teufelswerk verbieten und vernichten ließ, folgten Jahrhunderte des Rückgangs von technologischem Wissen, in denen der Kult verfolgt wurde und sich in den Untergrund zurückzog. Es ist strittig, ob er wirklich schädliche Techniken anwandte und unheilbringende Forschungen betrieb oder einfach nur Opfer der Umstände wurde.

Die Expedition

Professor Dyer (S. 13) ist nicht einfach nur ein Schatzjäger. Er hat vor, das gesamte Kloster systematisch zu untersuchen. Er selbst leitet diese Arbeiten, vertraut aber dem erfahrenen *Jack Slade* (S. 14), einem australischen Großwildjäger und Entdecker, die Führung der Expedition an. Neben den Spielercharakteren werden einige marsianische Arbeiter angeheuert.

Die Ausrüstung der Expedition

Das kleine dampfbetriebene Flugschiff *SS Aetheria* von der *Royal Martian Geographic Society* transportiert die Expeditionsteilnehmer und Ausrüstung. Es ist wie folgt ausgerüstet:

- Eine komplette Camping-Ausrüstung mit Zelten, Schlafsäcken, Kochern usw.
- Genügend Dosennahrung und Wasser für zwei Monate
- Vermessungsgeräte, Grabungswerkzeuge, Schaufeln, Spitzhacken, Brecheisen für Arbeiten vor Ort
- Vier Kameras und hunderte von Photographieplatten zur Dokumentation der Funde
- Ein Fernglas, mehrere Grubenlampen und Verbandskästen
- Zum Schutz gegen Hochlandmarsianer und Wüstennomaden vier Taschenrevolver, zwei Lee-Metford-Gewehre, zwei Martini-Henry-Hinterlader, ein Büffelgewehr und zwei Kaliber .12-Schrotflinten
- Das Flugschiff verfügt über eine fünf-läufige Nordenfelt Mitrailleuse

Natürlich können die Charaktere ihre eigenen Waffen und Ausrüstung mit an Bord nehmen. Falls die Abenteurer nicht in Dioscuria starten, verläuft der Weg bis dorthin ohne Zwischenfälle, von Syrtis Major aus würde das kleine Schiff entlang des Kanals nach Coloe in Richtung Norden fliegen, dann westlich nach Dioscuria. Dort werden weitere Vorräte und Wasser aufgeladen.

Konkret am Kloster

Das Kloster von Tasharvan steht am toten Kanalbett zwischen Ismenilus und Cydon (650 km westlich von Ismenilus). Die Region ist eine aride Steppe, die Grenze zwischen der Tundra der Polarregion und den riesigen Wüsten im Süden. Es ist ein hoch aufragender, schwer befestigter Komplex, der in einen Felsvorsprung aus Granit oberhalb des Kanals geschlagen ist. Die Anlage ist dem Zahn der Zeit erlegen, viele der Gebäude oben auf dem Felsen sind eingestürzt. Der Haupteingang auf Bodenhöhe ist von den Trümmern eines eingestürzten Turms blockiert, der einzige Weg hinein führt also über die obere Ebene.

Tasharvan im Überblick

Eingangsebene

Die Gebäude oben auf dem Klosterkomplex sind verwittert, da sie seit zwei Jahrtausenden den Elementen ausgesetzt sind. Was Plünderer nicht mitgenommen haben, hat der Wind zu Staub zerfallen lassen. Alle Räume sind leer.

Es gibt hier einige Spuren von Plünderern und Schatzräubern der Vergangenheit, die man mit einer Probe auf *Überleben* (Erfolgsschwelle 2) als marsianisch erkennt, ab 3 Erfolgen kann man sie als Spuren von insgesamt allen drei Marsianervölkern erkennen. Sie sind alle mehrere Jahre alt.

Hof: In dieser großen Freifläche ist der Flieger angetäut.

Lager: Hier wird das Lager errichtet, im Schutz einer der verfallenen Gebäude direkt neben dem Hof. Die Lage bietet Schutz vor Wüstentieren und Nomaden.

Auditorium: Dieses große, mit einer Kuppel überdachte Gebäude ist ein Auditorium oder Tempel mit faszinierenden Wandgemälden, die allegorische Götterfiguren zeigen, die die marsianischen Wissenschaften und Künste darstellen. Dyer richtet seine Arbeitsmaterialien in diesem Raum ein und fotografiert, katalogisiert und verpackt Gegenstände für den Transport.

Hinweise: Eine Untersuchung der Wandgemälde zeigt, dass es sich um 11 Götter handelt, die mit einer Probe auf *Akademisches Wissen* (*Theologie* oder *Geschichte*, Erfolgsschwelle 3) als die *Elf Universellen Götter* erkannt werden. Diese sehr alte Religion ist auf dem ganzen Mars in verschiedensten Ausprägungen verbreitet. Hier stehen sie jeweils für eine der wichtigen Techniken, Künste und Wissenschaften. Links neben dem Eingang, beginnend mit der *Wasserspenderin* für lebensspendende Kanalbautechnik und Pumpwerke, geht es weiter mit so unterschiedlichen Göttern wie den *Windherren* für Flugholzkonstruktionen und Aerodynamik und dem *Flinken Mond* für Poesie bis hin zum *Totengott* rechts neben dem Eingang. Dieser schließt den Kreislauf zur lebensspendenden Wasserspenderin und steht wohl für Biologie, Medizin

und unbekannte Techniken, die mit der Heilung, Verlängerung, Evolution und wohl sogar Schaffung des Lebens zu tun haben und den Charakteren völlig schleierhaft sind. Er trägt Symbole einer spiralförmigen Doppelhelix.

Untere Ebenen

Die unteren Ebenen des Klosters sind gut erhalten. Abgesehen von den Räumen, die dem peitschenden Wind ausgesetzt sind, sind die meisten der Kammern ab hier und tiefer in den Fels intakt. Räume, die von Interesse sind, sind beschrieben.

2. Obergeschoss

In diesem Geschoss, das einst für Gäste und den Kontakt zur Außenwelt eingerichtet war, kam es vor Jahren zu einem Kampf zwischen den Kriegerern eines Stammes hügelmarsianischer Wüstennomaden und dem Ding. Sie drangen ein, um das Kloster zu plündern, wurden aber vom Ding überrascht. Sie konnten sich in zwei Räumen verbarrikadieren, der eine wurde aber vom Ding gestürmt und die Nomaden qualvoll und unter fürchterlichen Schreien getötet. Als die Krieger im anderen Raum dies hörten, wählten sie den Freitod. Die Charaktere können hier Hinweise auf das Ding finden, aber noch nicht auf Mittel zu dessen Bekämpfung.

Zuflucht (1): Der kleine Raum ist von innen verbarrikadiert und verriegelt. Er kann mit *Gaunerei* (*Schlösser knacken*, Erfolgsschwelle 2), *Stärke x2* oder *Sportlichkeit* (Erfolgsschwelle 4 per Brecheisen) geöffnet werden. Innen befinden sich die skelettierten Leichen von sechs hügelmarsianischen Nomaden.

Hinweise: Mit einer Probe auf *Wahrnehmung* (Erfolgsschwelle 3) kann man erkennen, dass wahrscheinlich Selbstmord durch aus nächster Nähe abgefeuerte, eigentümliche Vorderlader-Waffen sowie in die Brust gerammte Speere die Todesursache waren (für Charaktere, die über min. 2 Ränge in Medizin verfügen, ist die Probe um 2 erleichtert).

Nützliche Funde: Bei den Leichen können die Charaktere zwei Vorderlader (Espingolen) und sechs Speere finden.

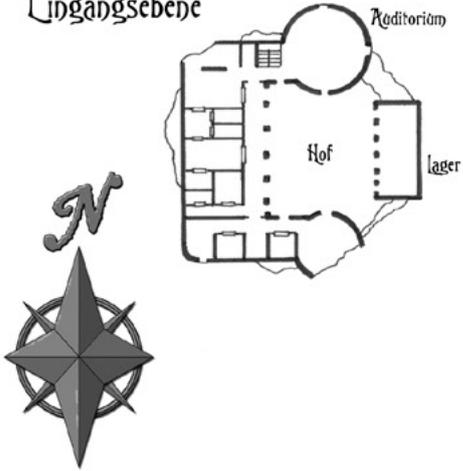
Zuflucht (2): Auch dieser Raum war verbarrikadiert, doch ist der Zugang aufgebrochen. Hier liegen vier weitere Skelette von Hügelmarsianern. Ihre Kleidung und Ausrüstung ist ähnlich denen der sechs Marsianer in der verbarrikadierten Zuflucht (1), doch starben sie nicht durch Selbstmord, sondern durch stumpfe Gewalteinwirkungen, Brüche und Quetschungen, wie eine Probe auf *Wahrnehmung* (Erfolgsschwelle 2) verrät.

Hinweise: Die Hügelmarsianer haben zuvor im Kloster einen Fund gemacht, der noch bei ihnen liegt: Bei den Scherben eines etwa handtellergroßen, trüben Kristalls handelt es sich um die Reste eines alten, marsianischen Artefakts, eines sogenannten *Fotokristalls*. Er ist in der Lage, darin gespiegelte Bilder zwar durchscheinend, aber in Farbe zu konservieren, wenn man den Kristall anhaucht. Solch ein Bild wurde kurz vor dem Tod der Marsianer im Eifer des Gefechts aufgenommen, wie man bei Untersuchung einer Scherbe und einer Probe auf *Wahrnehmung* (Erfolgsschwelle 2) erkennen kann. Doch selbst durch Zusammensetzen aller auffindbaren Bruchstücke erkennt man kaum mehr als eine schräge, chaotische Ansicht dieses Raums, der kämpfenden Hügelmarsianer und eines beunruhigend unförmigen Schattens ohne Details.

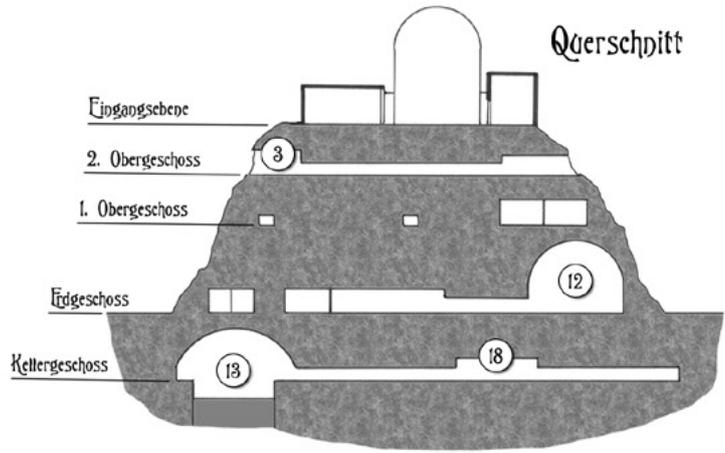
Nützliche Funde: vier Speere, eine Espingole

Das Kloster

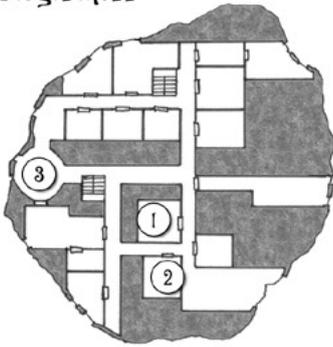
Eingangsebene



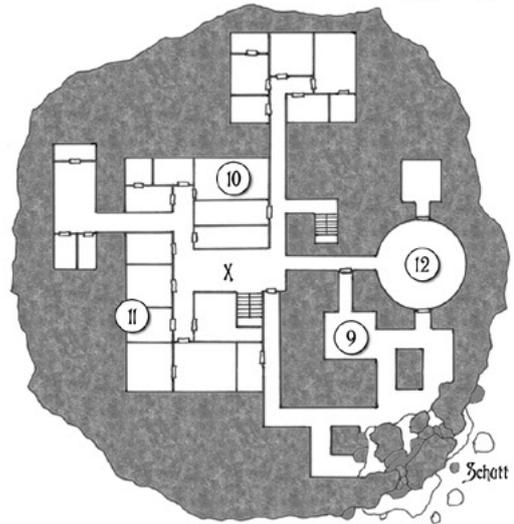
Querschnitt



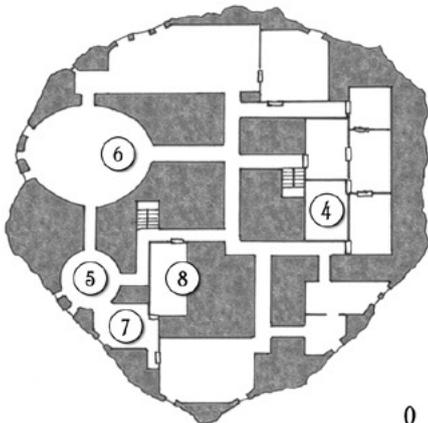
2. Obergeschoss



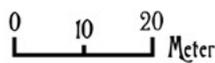
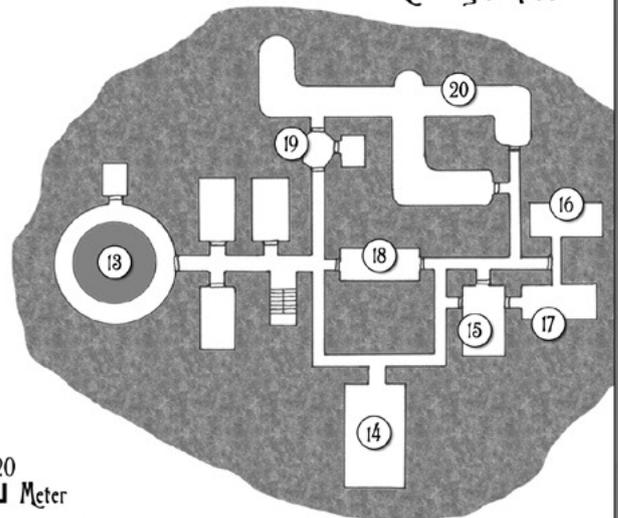
Erdgeschoss



1. Obergeschoss



Kellergeschoss



Daniel Jödemann 2016

Waffe	Schaden	Reichw.	Gewicht	Fertigkeit
Espingole	4 T	7,5 m	2,7 kg	Schusswaffen (Pistole)
Speer	3 T	2	4 kg	Nahkampf (Speere)

Badekammer (3): Dieser Raum diente Reinigungsriten. Hier fließt noch immer Wasser – offensichtlich von einer Quelle gespeist – und er stellt eine ideale Wasserversorgung für die Expedition dar.

1. Obergeschoss

Dieses Geschoss bildete den gemeinschaftlichen Bereich der Kultisten: Tempel- und Lagerräume, eine Bibliothek und derlei mehr. Nachdem das Ding geschaffen wurde, flohen viele Kultisten in den Schutz des Tempels und versuchten ihn durch Schwefel zu schützen (sie wussten um die Verwundbarkeit), allerdings drang das Ding durch den Boden in den Tempelraum und tötete sie. Hier gibt es weitere Hinweise auf das Ding, auf Möglichkeiten zu dessen Bekämpfung sowie einige erste Mittel dazu.

Lagerraum (4): Einer von fünf Lagerräumen nahe der alten Küchen. Während in den anderen nur die verrotteten Überreste von Nahrungsmitteln liegen, enthält diese Kammer fest verschlossene Steingläser mit Chemikalien.

Nützliche Funde: Unter den Chemikalien befinden sich Salpetersäure, Salzsäure, Glukoselösung, destilliertes Wasser, Ammoniak, Quecksilber, Petroleum, Schwefelpulver (ungefähr 25 Kilogramm), Natronlauge und Wasserstoffperoxid. Um die Chemikalien zu identifizieren, ist für jede einzelne von ihnen eine Probe auf *Naturwissenschaften (Chemie)* gegen 3 nötig. Beachten Sie dabei, dass die Säuren, die Natronlauge und das Wasserstoffperoxid alle bei Berührung 1 T bis 3 T Schaden verursachen (je nach Menge und Dauer von vorsichtiger Berührung bis beherztem Griff hinein, bei längerer Dauer pro Kampfrunde). Der Schwefel ist eine wirkungsvolle Waffe gegen das Ding. Mit einer Probe auf *Sprengstoffe* (Erfolgsschwelle 4) lassen sich außerdem bis zu 3 Ladungen Sprengstoff mit 4 T Schaden bauen.

Schrein (5): In der Mitte befindet sich ein Altar, auf der eine reich verzierte Schatulle aus Glas und Bronze steht.

Nützliche Funde: In der Schatulle befindet sich ein seltsames Relikt – der Schädel einer Kreatur, die man mit einer Probe auf *Naturwissenschaft (Biologie) / Medizin* (Erfolgsschwelle 3) als Schädel eines Teschuwaan, einer raptorähnlichen Raubechse mit Nachtsicht, identifizieren kann. Im Schädel sind seltsamerweise noch die großen, grünlichen Linsen der Augen des Tieres, die durch eine altmarsianische Technik zu harter, kristallähnlicher Konsistenz verarbeitet wurden. Setzt ein Charakter den Schädel auf den Kopf, verleiht ihm dies Nachtsicht, sodass er im Kloster wie bei Tage, jedoch nur in Grüntönen sehen kann.

Tempel (6): Geschmückt von abermals 11 Götterstatuen in gleicher Reihenfolge wie die Bilder im Auditorium und verbarrikiert, doch befindet sich im Boden ein großes Loch – das von unten hineingeschlagen wurde. Im Raum befinden sich die zerhackten Skelette von zwölf Marsianern.

Hinweise: Wem eine Probe auf *Wahrnehmung* (Erfolgsschwelle 3) gelingt, der kann Spuren von Schwefelpulver auf dem Boden hinter der verbarrikierten Tür erkennen.

Bibliothek (7): Die einzige von vier Bibliothekskammern, die nicht von den seit Jahrhunderten hindurchpeitschenden Winden

zerstört wurde. Sie enthält Werke antiker marsianischer Architektur und Ingenieurskunst, von denen sich die meisten mit der Konstruktion von Städten und Befestigungen beschäftigen.

Nützliche Funde: Hier lassen sich mit erfolgreicher Probe auf *Wahrnehmung* (Erfolgsschwelle 2) Baupläne des Klosters finden. Sie können den Spielern die Pläne von S. 8 aushändigen.

Krankenzimmer (8): Hier befinden sich einige erstaunlich moderne Operationsinstrumente. Es liegen auch noch einige handgeschriebene Folianten herum, die in *Son-Gaaryani*, einer altmarsianischen Sprache, verfasst sind.

Nützliche Funde: Ein Steintank in einer Ecke enthält genügend Schlafgas, um den Raum zu füllen. Jeder, der das Gas einatmet, muss eine Probe auf *Konstitution x2* gegen 5 ablegen, um nicht für eine Stunde in tiefen Schlaf zu verfallen.

Hinweise: Die Folianten beschäftigen sich mit praktischen, medizinischen Themen, unter anderem lässt sich mit Proben auf *Medizin* (Erfolgsschwelle 3) oder *Naturwissenschaft (Biologie, Erfolgsschwelle 3)* rekonstruieren, welche Wirkung Kristallwaffen auf Zellen haben, nämlich deren Zerstörung, außerdem wird die Wirkungsweise des Schlafgases beschrieben und es finden sich viele zellbiologische Schriften über marsianischen Zellaufbau, -teilung und -erschaffung. Schwefel wird dabei, wie per *Naturwissenschaft (Biologie oder Chemie, Erfolgsschwelle 4)* zu erkennen, als schädigend beschrieben. Eingegangen wird auch auf das Potential bei der Regenerationsfähigkeit solcher Zellen und deren zahlreichen Immunitäten.

Erdbgeschoss

Hier lagen die Wohnbereiche der Kultisten. Sie sind für Funde Dyers recht ergiebig. Spätestens hier können die Charaktere auch auf jüngere Spuren des Dings stoßen, ebenfalls finden sie alle Informationen zu dessen Bekämpfung und einige Mittel dazu.

Waffenkammer (9): Hier befinden sich zahlreiche Waffen. Der Raum führt zu einer Reihe von Tunneln, die an den Eingangshallen entlanglaufen und in die versteckte Schießscharten eingelassen sind.

Nützliche Funde: Speere, Schwerter, altertümliche Musketen, drei klobige, aber tragbare antike Flammenwerfer, die allerdings beschädigt und unzuverlässig wirken, was die Charaktere mit einer erfolgreichen Probe auf *Geschütze, Sprengstoffe oder Handwerk (Mechaniker)* mit Erfolgsschwelle 3 feststellen können.

Waffe	Schaden	Reichweite	Gewicht	Fertigkeit
Speer	3 T	-	4 kg	Nahkampf (Speere)
Kurzschwert	2 T	-	0,9 kg	Nahkampf (Schwerter)
Muskete	3 T	30 m	2,5 kg	Schusswaffen
Flammenwerfer*	4 T	5 m	30 kg	Geschütze

***Ist das Ziel länger als 1 Runde dem Feuer ausgesetzt, erleidet es von da an jede weitere Runde 3 T Schaden, bis eine Probe auf Geschicklichkeit x2 (Erfolgsschwelle 3) gelingt. Bei einem Angriff mit 1 Erfolg gibt die Waffe endgültig den Geist auf, bei 0 Erfolgen detoniert sie dabei und richtet ihren Schaden beim Träger an.**

Gemach des Wissenschaftlers (10): In dieser Zelle lebte der Wissenschaftler, der das Ding erschuf.

Hinweise: Seine Notizbücher, die in *Khallan* verfasst sind, bergen Beschreibungen aller Eigenschaften des Dings: seine Schwächen gegen Schwefel und gebündeltes Licht sowie Immunitäten und regenerative Fähigkeiten.

Schlafgemach (11): Von innen verschlossen und verbarrikiert. Darin liegen die ausgetrockneten Mumien von drei Mönchen,

die sich nach Erschaffung des Dings hierher flüchteten. Zwei von ihnen wurden gewaltsam getötet. Bei einer erfolgreichen Probe auf *Wahrnehmung* (Erfolgsschwelle 3) lassen sich Spuren von Kannibalismus erkennen. Der andere hat sich selbst getötet.

Hinweise: Erneut liegt eine, diesmal sehr dicke und auffällige, Schicht Schwefel vor der Tür. Die Kultisten konnten das Ding damit wirksam außen halten, allerdings tötete einer im Überlebenskampf seine Mitkultisten und ernährte sich eine Weile von deren Fleisch, in der Hoffnung, das Wesen würde verschwinden. Als es das nicht tat, tötete er sich selbst.

Planetarium (12): Diese Kammer hat eine kuppelförmige Decke, auf der Sternkonstellationen dargestellt sind, im Inneren steht ein verziertes, aber verrostetes Planetenmodell aus Messing. Die Sterne sind angeordnet wie sie vor 5000 Jahren am marsianischen Himmel standen, was mittels *Naturwissenschaft (Astronomie)* oder *Akademisches Wissen (Geschichte)* (Erfolgsschwelle 5) erkennbar ist, während das Planetenmodell mehrere kleine Objekte jenseits des Neptuns darstellt. Es handelt sich um den Kuipergürtel, zu denen Pluto (real erst 1930 entdeckt) sowie Objekte wie Orcus und Eris (reale Entdeckung erst im 21. Jahrhundert) gehören. Dieser Fund zeigt das enorme astronomische Wissen, das die Marsianer bereits besaßen.

Nützliche Funde: Die Kammer, die direkt im Norden des Raumes anschließt, enthält sakramentale Priestergewänder, darunter auch einen Anzug, den die Spielercharaktere als Raumanzug oder Vakuumanzug identifizieren können und der dick gepanzert wirkt.

Rüstung	Abwehr	Stärke	Geschicklichk.	Gewicht
Raumanzug	+2*	3**	-1***	30 kg

*gegen das Ding +3
 **Mindestwert in Stärke, um den Raumanzug tragen zu können
 ***Abzug auf Geschicklichkeit durch die Behinderung des Raumanzuges

Kellergeschoss

Hier finden sich viele Spuren und alte Artefakte, da das Stockwerk tief im Fels gut geschützt liegt, es die Laborbereiche und Lager für die wertvollsten Relikte umfasst und kaum je ein Plünderer lebend von hier mit Plündergut verschwinden konnte. In diesen tiefsten Kellern wurde das Ding erschaffen und hier haust es noch immer.

Zisterne (13): Gespeist von einer unterirdischen Quelle stellte sie einst die Hauptwasserversorgung des Klosters dar. Aufmerksame Charaktere können auf dem Boden zwischen dem Beckenrand und der Tür Wasserpfützen bemerken, wenn ihnen eine Probe auf *Wahrnehmung* (Erfolgsschwelle 2) gelingt. Das Ding verbringt die meiste Zeit in der Zisterne, wobei es sich an der tiefsten Stelle im Wasser versteckt. In dem dunklen Raum ist die Kreatur kaum zu entdecken, eine Probe auf *Wahrnehmung* (Erfolgsschwelle 6) ist dazu nötig.

Hinweise: Der kleine Raum, der sich nördlich anschließt, ist ein Eishaus, in dem es keinerlei Spuren des Wesens gibt (ein Hinweis, dass es Kälte nicht sonderlich mag und mit dem Gefrierstrahler aufzuhalten sein könnte).

Schatzkammer (14): Man betritt die Schatzkammer durch eine kleine Kammer mit zwei Türen, die mit 11 allegorischen Figuren aus Kunst und Wissenschaft verziert sind. Diese kleine Kammer ist eine Falle. Um in die Hauptschatzkammer zu gelangen, müssen die Charaktere zunächst die äußere Tür schließen und dann die Abbilder der 11 Götter in der Reihenfolge, wie sie auf den Wänden des **Auditoriums** auf der obersten Ebene oder im **Tempel (6)** dargestellt waren, drücken. Falls die Charaktere sich deren Reihenfolge nicht explizit eingeprägt haben, ist zum Erinnern eine Probe auf Intelligenz x2 (Erfolgsschwelle 4) nötig. Wenn die Bilder einmal in der falschen Reihenfolge gedrückt werden, passiert nichts. Bei einem zweiten Fehlversuch beginnt sich die Decke herabzusenken und tötet jeden im Raum, der nach 11 Runden noch hier ist. Um die äußere Tür mit Gewalt zu öffnen, muss eine Probe auf Stärke x2 oder *Sportlichkeit* (Erfolgsschwelle 3, Dauer 2 Runden) gelingen; die innere Tür kann ohne Sprengstoff (z.B. aus dem **Lageraum (4)**) nicht mit Gewalt geöffnet werden.

Nützliche Funde: Innerhalb der Schatzkammer liegen Gold, Relikte und Edelsteine im Wert von £ 1000 sowie die Archive des Klosters in Form von metallenen Schriftrollen. Eines der Relikte ist eine altmarsianische Feuerlanze aus seldonischer Zeit.

Hinweise: Recherchieren die Charaktere in den Schriften und beherrschen die Sprachen *Son-Gaaryani* oder *Khallan*, so können sie bei gelungener Probe auf *Naturwissenschaft (Biologie oder Chemie)* eine Abhandlung mit vielen Zeichnungen entdecken, die die Wirkung gebündelten Lichts aus einer Kristallwaffe (mit einem Bild ähnlich der hier zu findenden Feuerlanze) auf die Zellen ihrer Opfer beschreibt. Kurz gesagt: Es macht „Bumm!“. Die Zeichnung der kleinen Körperzellen hat verdächtige Ähnlichkeit mit dem Ding. Tatsächlich reagiert es auch ähnlich auf einen Angriff mit durch Kristalltechnologie gebündeltes Licht.

Labor (15): Hier experimentierten Wissenschaftler an einem Gefrierstrahl. Das halbfertiggestellte Werk steht noch immer in der Mitte des Raumes.

Nützliche Funde: Um den Gefrierstrahl zu aktivieren, ist eine Probe auf *Naturwissenschaft (Physik)* oder *Handwerk (Mechaniker)* mit Erfolgsschwelle 3 nötig. Misslingt die Probe, passiert nichts. Bei einem Erfolg kann die stationäre Maschine angeschaltet und für einige Gefrierschüsse eingesetzt werden.

Waffe	Schaden	Reichweite	Kapazität	Gewicht	Fertigkeit
Gefrierstrahl	6 N	10 m	noch 8 Schuss	300 kg	Geschütze
Feuerlanze*	4 T	30 m	noch 5 Schuss (von 100)	10 kg	Schusswaffen

*Diese tragbare Feuerwaffe ist kurz und gewehrartig aufgebaut und von der Länge eines Karabiners. Den Lauf bildet ein Brennkristall von etwa 30 cm Länge und drei kleinere Brennkristalle um ihn herum. Die Waffe wird von Sonnenlicht angetrieben, das durch am Lauf befestigte Spiegel gebündelt wird. Mit einem Energiespeicherkristall kann die Waffe auch ohne Licht betrieben werden, die Ladung reicht aber nur für 100 Schuss (aktuell noch 5 Schuss geladen).

Labor (16): Hier befindet sich eine Wand voller Käfige, in denen die Knochen von kleinen Tieren verstreut liegen. Auch sie wurden vom Ding getötet. Ihre Knochen sind vielfach gebrochen und zerquetscht.

Hinweise: Schleimige Spuren des Dings können von hier und dem **Labor (17)** aus mit einer Probe auf *Überleben (Fahrtensuchen)*, Erfolgsschwelle 2) zur **Zisterne (13)** zurückverfolgt werden.

Labor (17): Hier wurde das Ding erschaffen. Im Raum herrscht solch ein Chaos, dass eine Untersuchung nichts Wertvolles zu Tage fördert. Zwei völlig zerschmetterte Skelette liegen zwischen dem Geröll.

Weinkeller (18): In diesem Weinkeller lagern über 100 Flaschen marsianischen Weins, die alle zu Essig verkommen und vollkommen ungenießbar sind.

Balsamierungsraum (19): Hier wurden Leichname für die Niederlegung in der Grabkammer vorbereitet. Große Gläser mit Harz und Duftkräutern stehen an einer Wand.

Nützliche Funde: Unter den Mitteln ist 1 kg Schwefel zu finden, ebenso ein weiteres Kristallartefakt, ein *Brennkristall* von 40 cm Länge, der als eine Art Skalpell zur Präparierung der Leichname verwendet wurde. Bei Einfall von Sonnenlicht, wie an der Oberfläche oder durch einige geschickt platzierte Spiegel, die es in diesen Raum leiten, ist ein Brennstrahl von 1 T Schaden und 3 m Reichweite erzeugbar. Gebündelt wären 2 T Schaden und 15 m Reichweite möglich. Der Strahl kann als improvisierte Schusswaffe (-2 Würfel) eingesetzt werden.

Grabkammer (20): Jahrhundertlang wurden in diesem Komplex alle toten Mönche bestattet. Das Ding ist durch das Grab gekrochen, hat die Leichname verschlungen und die Knochen und Bandagen überall verstreut.

Nützliche Funde: Zwischen den Knochen lassen sich Goldornamente und Edelsteine im Wert von £ 50 finden.

Zeitablauf und Ereignisse

Im Folgenden ist der Ablauf der Ereignisse zusammengefasst, nach dem Sie sich in etwa richten können. Passen Sie ihn aber flexibel an das Vorgehen Ihrer Spieler an.

Ankunft

Das Flugschiff ankert auf der Spitze des Felsens, in dem sich das Kloster befindet. Dyer lässt kurz durch die Charaktere die Eingangsebene absuchen, verbietet aber vorerst, weiter in das Kloster einzudringen, weil er befürchtet, es könnten wertvolle archäologische Funde beschädigt werden. Stattdessen wird ein Lager errichtet und das Schiff entladen. Die Erschütterungen und Präsenz des Flugschiffes wecken das Ding, das tief in den Kellern schlummert, aus seiner Starre.

Die Vermessung des Klosters

Professor Dyer setzt als nächstes den Plan in die Tat um, das Kloster systematisch zu vermessen. Er will jeden Raum fotografieren und jeden Gegenstand katalogisieren, wobei er sich von der Oberfläche Stockwerk für Stockwerk nach unten vorarbeiten will. Insgesamt würde dieser Vorgang sicher Wochen dauern, aber wegen des Dings sollten maximal 2-3 Tage vergehen, bevor sich die Ereignisse überschlagen.

Bis dahin werden die Charaktere entsprechend ihrer Fähigkeiten eingesetzt und können eine Reihe archäologisch interessanter Funde machen.

Erste Spuren des Dings

Bei den Vermessungen sollten die Charaktere in den ersten Tagen bereits auf einige Spuren des Dings stoßen. Neben jenen, die in den Räumen beschrieben werden, können Sie folgende Spuren einsetzen, die zunehmend merkwürdiger werden:

- Schleimspuren auf dem Boden (frisch und noch feucht nicht über dem Erdgeschoss, uralte und vertrocknet evtl. bis ins 2. Obergeschoss hinein)
- Ein leichter Geruch nach Verwesung und beißender Lauge (der charakteristische Geruch des Dings; evtl. bis ins 2. Obergeschoss, aber strenger weiter in der Tiefe)
- Blubbernde, platschende Geräusche aus den unteren Ebenen, als schiebe sich eine große organische Masse über Stein
- Die Überreste eines zerquetschten, verformten Kleintieres, wie man es in der umgebenden Wüste findet, beispielsweise eines Ganz Willoi (einer Art Prärieratte), oder der gesprengte und ausgeschlüpfte Panzer eines Wirrlig (unterarm langer, gürteltierartiger und harmloser Käfer).

Die Spuren sollten Anlass zu Spekulationen geben, dass irgendetwas sich in den Kammern verbirgt. Auch die bislang wahrscheinlich noch rätselhaften Hinweise wie jene aus Schriften, die Schwefelfunde und ähnliches sollten den Charakteren zu Grübeln geben, sie sind durch den Professor aber weiter voll in die archäologischen Arbeiten eingespannt und machen (oder katalogisieren oder säubern) Funde.

Slades Plan

Big Jack Slade ist eher an Reichtum denn an Wissen interessiert. Während die Charaktere die oberen Etagen des Klosters untersuchen, rekrutiert er zwei der marsianischen Arbeiter für seine eigenen Vorhaben. Etwa am 3. Abend übernimmt er eine der Nachtwachen und schleicht, wenn alle schlafen, mit seinen zwei Schergen hinab in die unteren Etagen des Komplexes, um sich auf die Suche nach Wertsachen zu machen.

Die Charaktere und anderen Expeditionsteilnehmer erwachen, als ein markerschütternder Schrei unten aus dem Fels an die Oberfläche dringt. Dyer und die Charaktere stellen schnell fest, dass Slade und zwei Marsianer fehlen. Er beschließt, sofort noch in dieser Nacht einen Suchtrupp anzuführen, zu dem alle Charaktere gehören. Nur einige Marsianer bleiben zurück, um das Lager zu bewachen.

Die Suche nach Slade

Der Suchtrupp entdeckt beim Hinabsteigen die zerschmetterte Leiche eines der beiden Marsianer an dem Punkt, der in der Karte mit einem X markiert ist. Slade und der andere Marsianer sind vorerst nirgends zu finden – in ihrer Panik sind sie nach unten geflohen und verstecken sich nun in der Eiskammer neben der **Zisterne (13)**, wo sie tatsächlich wegen der Temperatur relativ sicher sind.

Dyer und die Spielercharaktere können den Komplex durchsuchen, bis sie schließlich entweder zur Kammer vordringen und sich von Slade über das Ding berichten lassen, oder von selbst



auf die Kreatur stoßen. Sobald das Ding erscheint, greift es an, eventuell tötet es dabei auch direkt Nichtspielercharaktere. Hat man zu diesem Zeitpunkt noch keine wirksame Waffe gegen das Ding, ist eine Rettung Slades und des Marsianers der größte derzeit erreichbare Erfolg.

Die Bekämpfung des Dings: Schwächen und Taktiken

Das Wesen wurde nun gesichtet und die Abenteurer konnten sich einen ersten Eindruck von dessen Fähigkeiten machen. Stellen sich die Charaktere dem Kampf, sollten sie es vorbereitet tun: Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, es mit den vorhandenen Mitteln zu bezwingen. Die folgende Liste gibt einige Vorschläge und Ideen, auf die die Spieler kommen könnten, ist aber nicht notwendigerweise abschließend. Wenn Ihre Spieler also weitere Ideen haben, können diese ebenfalls erfolgversprechend sein.

- Die Spielercharaktere könnten durch die Hinweise in den Räumen **6** und **11** (die Schwefel-Schutzbarrieren), **8** (Aufzeichnungen im Krankenzimmer) und **10** (die Aufzeichnungen des Wissenschaftlers) von der Verwundbarkeit des Dings gegenüber **Schwefel** erfahren. Falls sie die richtigen Schlüsse nicht ziehen, kann der Spielleiter eine Probe auf *Naturwissenschaften (Biologie oder Chemie; Erfolgsschwelle 4)* würfeln lassen und 1 Bonuswürfel für jeden gefundenen Hinweis geben, um die Verwundbarkeit des Dings gegenüber Schwefel zu entdecken. Es kann Schaden aus Schwefel *nicht* regenerieren. Im **Lagerraum (4)** kann man bis zu 25 kg zusammentragen, um das Ding zu töten (je 500g richten 2 T Schaden an). Dazu muss eine Falle gebaut oder eine Möglichkeit zum Verschleudern gefunden werden. Eine Möglichkeit sind die Espingolen der Hügelmarsianer und die Musketen aus der **Waffenkammer (9)**, die man auch mit dem Schwefelpulver laden kann (Schaden gegen das Ding ist dann pro Schuss maximal 2 T für Espingolen (500g Schwefel) bzw. 4 T für Musketen (1 kg Schwefel)). Eine Falle kann mit einer Probe auf *Überleben, Gaunerei oder Sprengstoffe* angelegt werden, wobei pro Erfolg effektiv 500g Schwefel (2 T Schaden) verbaut werden können, sodass dieser sich je nach Fähigkeiten des Fallenstellers aufsummieren kann; ein Misslingen führt zu einer nicht funktionierenden Falle, die keinen Schaden ausrichtet, wohl aber Schwefel aufbraucht. Das Ding tappt nur in eine Falle, wenn man es an die entsprechende Stelle locken kann und ihm keine Probe auf *Überleben* (Erfolgsschwelle = Erfolge

des Charakters beim Fallenbau) gelingt.

- Die **Feuerlanze** in der **Schatzkammer (14)** oder, weniger wirkungsvoll, der **Brennkrystall** im **Balsamierungsraum (19)**, lassen sich ebenfalls als wirksame Waffe einsetzen. Hinweise auf eine Schwäche gegen gebündeltes Licht sind in den Schriften im **Krankenzimmer (8)** sowie der **Schatzkammer (14)** zu finden. Die Charaktere können in der Anlage durch den **Energiekristall** noch 5 Schuss absetzen, die das Ding wegen seiner Schwäche nicht regenerieren kann. Genügt dies nicht, können sie bei Sonnenlicht außerhalb der Anlage unbegrenzt Feuerstöße absetzen.

- Der **Gefrierstrahl** im **Labor (15)** ist effektiv genug, um das Ding mit seinen 6 N Schaden zu betäuben bzw. in Eisstarre zu versetzen. Danach kann es beispielsweise mit schweren Waffen oder Schwefel vernichtet werden oder man hat Zeit gewonnen, um die Flucht anzutreten, bevor es wieder aus der Starre erwacht.

- Das im **Krankenzimmer (8)** zu findende **Schlafgas** kann verwendet werden, um das Ding zu betäuben. Dazu muss es in den Raum gelockt und das Gas entlassen werden. Ihm steht dann dieselbe Probe wie den Charakteren zu, um nicht in Schlaf zu fallen: (Konstitution x2) gegen Erfolgsschwelle 5.

- Gerade wenn die Charaktere keine Schwachstellen entdecken, können sie versuchen, das Ding durch **schiere Feuerkraft** auszulöschen. Es kann durch seine Regenerationsfähigkeit zwar 5 Punkte Gesundheit pro Runde regenerieren und erhält durch Waffen mit 3 T oder weniger Grundscha­den gar keinen Schaden, aber mit Feuerwaffen von der Größe eines Büffelgewehrs, dem Geschütz auf dem Schiff und anderen Waffen im Besitz der Abenteurer könnte man es mit ausreichend Feuerkraft vernichten. Dazu müssten die Charaktere das Ding wahrscheinlich aus dem Tempelkomplex herauslocken, da zumindest das Geschütz am Schiff montiert und nicht transportabel ist.
- Ein alternativer Ort, um das Ding zu bekämpfen, ist die **Eingangshalle** im Erdgeschoss. Rundherum sind mit Schießscharten ausgerüstete **Verteidigungsgänge**, die ein gutes Schussfeld auf die Eingangshalle bieten. Mit den **Flammenwerfern** aus der **Waffenkammer (9)** und anderen Waffen kann man das Ding hier bekämpfen.

Flucht

Wenn alles schiefgeht, können die Spielercharaktere sich natürlich auch entschließen, mit dem Dampf­flugschiff um ihr Leben zu fliehen und das Kloster mitsamt seiner Geheimnisse im Wüstensand zurückzulassen. Um dies spannend zu gestalten, kann das Ding mit seinen Fangarmen und seinem verformbaren Leib noch für kurze Zeit versuchen, das Schiff anzuspringen, sich daran festzuhalten und an Bord zu klettern, was die Charaktere verhindern müssen. Haben sie es schließlich besiegt oder zumindest irgendwie von Bord gestoßen, kriecht es zurück in seinen Unterschlupf und wartet auf den nächsten armen Entdecker, der sich von den Berichten nicht abschrecken lässt.

Dramatis Personae

Das Ding

Das Ding wurde vor langer Zeit von einem der Gelehrten von Tasharvan in einem leider erfolgreichen Versuch, künstliches Leben zu schaffen, krei­ert. Es hat sämtliche Mönche getötet oder in die Flucht getrieben. In den letzten zwei Jahrtausenden hat es im Kloster gelebt, wobei es jahrelang im Ruhezustand verweilt und auf alles lauert, was den Komplex betritt. Das Ding sieht aus wie eine grauenvolle Masse aus sich windender, schleimiger Organe und zappelnden Tentakeln. Dutzende von riesigen roten Augen stieren aus seinem unförmigen Körper hervor. Nasse, zahnlose Münder klaffen und saugen an allen Ecken und Enden.

Das riesige Monster kann mit bis zu vier Tentakeln gleichzeitig angreifen, wobei es seine Opfer entweder unter seinem Körper zerquetscht oder mit einem langen Scheinfuß niederschlägt (Schwanzangriff). Es hat umfassende Immunitäten und regenerative Fähigkeiten, aber auch Schwächen: Schwefel hat einen stark ätzenden Effekt auf seinen Körper. Je 500 g Schwefel verursachen auf der Körperoberfläche des Dings einen Schaden von 2 T, die es nicht regenerieren kann. Schaden aus gebündeltem Licht kann es ebenfalls nicht regenerieren.

Talente				
Begabung (+2 Waffenlos)				
Robust (+2 Gesundheit)				
Immunität (gegen Gifte, Säuren, Chemikalien, Krankheiten, tödliche Gase, Waffen mit Grundscha­den ≤ 3 T / 3N)				
Regeneration (pro Runde regeneriert das Wesen 5 Punkte Gesundheit, außer Schaden aus Quellen, gegen die es verwundbar ist)				
Verwundbarkeit (Schwefel, gebündeltes Licht)				
Waffen	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
Tentakel	2 T	-1	13 T	(6+) T
Schwanz	0 N	-1	11 N	(5+) N
Zerquetschen	4 T	-1	15 T	(7+) T
*-1 Größenerschwer­nis für Proben auf Heimlichkeit				

Professor Charles Dyer

Dyer ist Professor der Archäologie an der Cambridge Universität, der sich schnell einen Namen als guter Leiter von Feldforschungen machen konnte. Er lehnt die alte Schule der extravaganten, schatz­ jagenden Archäologen ab und ist ein Pionier in der Anwendung von präzisen, methodischen Grabungstechniken. Trotz seines herausragenden Intellekts und seiner wissenschaftlichen Expertise kann er recht leichtgläubig sein.

Dyer ist ein großer, schlaksiger, asketisch aussehender Mann. Er ist von Natur aus ruhig und gibt nur wenig von sich preis. Er ist nur selten aufgeregt oder bedrückt.

Das Ding

Tiergefährte 4				
Archetyp: Tier	Gesundheit: 15			
Primäre Attribute				
Konstitution: 8	Charisma: 0			
Geschicklichkeit: 4	Intelligenz: 1			
Stärke: 6	Willenskraft: 4			
Sekundäre Attribute				
Größe: 1	Initiative: 5			
Bewegung: 10	Abwehr: 11			
Wahrnehmung: 5	Betäubt: 8			
Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Heimlichkeit	4	2	5*	(2+)
Sportlichkeit	6	2	8	(4)
Überleben	1	4	5	(2+)
Waffenlos	6	4	12	(6)

Archetyp: Wissenschaftler	Motivation: Entdeckung			
Stil: 3	Gesundheit: 5			
Primäre Attribute				
Konstitution: 2	Charisma: 3			
Geschicklichkeit: 3	Intelligenz: 6			
Stärke: 1	Willenskraft: 3			
Sekundäre Attribute				
Größe: 0	Initiative: 9			
Bewegung: 4	Abwehr: 5			
Wahrnehmung: 11	Betäubt: 2			

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Akademisches Wissen (Geschichte)	6	3	9	(4+)
Diplomatie	3	4	7	(3+)
Heimlichkeit	3	2	5	(2+)
Linguistik	6	3	9	(4+)
Naturwissenschaft	6	5	11	(5+)
Schusswaffen	3	1	4	(2)
Spezielle Fahrzeuge (Dampfflugschiff)	3	1	4	(2)
Überleben	6	1	7	(3+)
Waffenlos	1	1	2	(1)

Talente

Aufmerksamkeit (Wahrnehmung +2)

Ressourcen

Ruhm 1, Vermögen 1

Schwächen

Schüchtern

Sprachen

Englisch, Französisch, Deutsch, Khallan, Parhooni, Dio-Umbranisch, Son-Gaaryani

Waffen

Schlag Wert 0 N Größe 0 Angriff 2 N Durchschnitt (1) N

Taschen-Revolver Wert 2 T Größe 0 Angriff 6 T Durchschnitt (3) T

Big Jack Slade

Big Jack Slade ist ein Australier, der auf der Suche nach Reichtum und Abenteuer auf den Mars kam. Er macht ein klägliches Auskommen mit der Jagd nach seltenen Tieren und als Wildnisführer. Slade träumt davon, zu Reichtum zu kommen und sich in einem Leben im Luxus zur Ruhe zu setzen. Er macht sich nur selten Sorgen um Belanglosigkeiten wie Gesetze und hält nur dann sein Wort, wenn er muss.

Slade ist ein großer Mann, überraschend agil für seine Größe. Er ist immer sehr herzlich und freundlich – und zögert auch nicht,

neu gewonnene Freunde um Gefallen zu bitten. Slade trägt stets eine Machete und sein Büffelgewehr bei sich.

Archetyp: Abenteurer **Motivation: Reichtum**

Stil: 3 **Gesundheit: 6**

Primäre Attribute

Konstitution: 4 **Charisma: 1**

Geschicklichkeit: 4 **Intelligenz: 3**

Stärke: 4 **Willenskraft: 2**

Sekundäre Attribute

Größe: 0 **Initiative: 7**

Bewegung: 8 **Abwehr: 8**

Wahrnehmung: 5 **Betäubt: 5**

Fertigkeiten

Einschüchtern Basis 1 Stufen 1 Wert 2 (1)

Gaunerei Basis 4 Stufen 1 Wert 5 (2+)

Geschütze Basis 3 Stufen 1 Wert 4 (2)

Heimlichkeit Basis 4 Stufen 3 Wert 7 (3+)

Nahkampf Basis 4 Stufen 2 Wert 6 (3)

Schusswaffen Basis 4 Stufen 4 Wert 8 (4)

Schwindeln Basis 1 Stufen 1 Wert 2 (1)

Sportlichkeit Basis 4 Stufen 2 Wert 6 (3)

Überleben Basis 3 Stufen 3 Wert 6 (3)

Waffenlos Basis 4 Stufen 2 Wert 6 (3)

Talente

Eisenschädel (Betäubt +1)

Ressourcen

Gefolge 1 (Marsianer)

Schwächen

Rücksichtslos

Sprachen

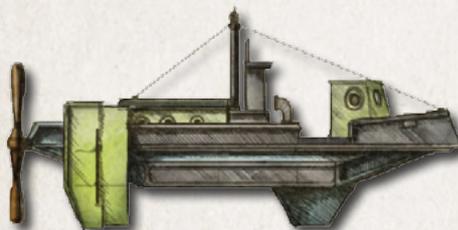
Englisch, Koline, Dio-Umbranisch

Waffen

Schlag Wert 0 N Größe 0 Angriff 6 N Durchschnitt (3) N

Machete Wert 2 T Größe 0 Angriff 8 T Durchschnitt (4) T

Büffelgewehr Wert 4 T Größe 0 Angriff 12 T Durchschnitt (6) T



Fährten-sücherin

Archetyp: Jägerin
Stil: 3
Motivation: Überleben
Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 3
Geschicklichkeit: 3
Stärke: 3
Charisma: 1
Intelligenz: 3
Willenskraft: 2

Sekundäre Attribute

Größe: 0
Bewegung: 6
Wahrnehmung: 5 (9)
Initiative: 6
Abwehr: 6
Betäubt: 3

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Heimlichkeit	3	3	6	(3)
Nahkampf	3	1	4	(2)
Primitiver Fernkampf	3	4	7	(3+)
Sportlichkeit	3	2	5	(2+)
Überleben	3	5	8	(4)

Talente

Geschärfter Sinn (Wahrnehmung +4 bei einem Sinn nach Wahl)
Innerer Kompass (kennt immer die Himmelsrichtung)

Ressourcen

Keine

Schwächen

Schüchtern (fürchtet soziale Kontakte und meidet sie)

Waffe	Wert	Größe	Angriff	Durchschnitt
Bogen	2 T	0	9 T	(4+) T
Speer	3 T	0	7 T	(3+) T



Fährten-sücherin

Space: 1889 - Kampfaktionen und Tipps zu Stilpunkten

Kampfmanöver

Die folgenden Aktionen können im Kampf anstelle des normalen Angriffs eingesetzt werden. Allerdings ist diese Liste nicht vollständig – im Grundregelwerk *Space: 1889* finden Sie noch weitere Möglichkeiten.

Manöver	Nachteil	Vorteil
Aufstehen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Der Charakter erhebt sich aus liegender Position.
Gezielter Schuss (verletzbare Stelle)	Der Angriff wird um den Abwehrwert des Gegners erschwert.	Jeder erwürfelte Erfolg erzeugt automatisch 1 Punkt Schaden.
Rennen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	In dieser Runde können zwei Bewegungsaktionen ausgeführt werden.
Sturmangriff	Vor dem Angriff muss eine Bewegungsaktion ausgeführt werden. Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr entfällt.	Waffenloser oder Nahkampf-Angriff +2 in dieser Runde
Volle Abwehr	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Abwehrwert +4 in dieser Runde
Voller Angriff	Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr entfällt.	Angriff +2 in dieser Runde
Waffe bereitmachen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Der Charakter zieht eine Waffe, die in der nächsten Runde eingesetzt werden kann.
Zielen	In dieser Runde können keine Angriffs- oder Bewegungsaktionen ausgeführt werden, der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr entfällt.	Schusswaffen +2 in der nächsten Runde

Stilpunkte

Stilpunkte können dazu benutzt werden, die Fähigkeiten und Fertigkeiten eines Charakters zu steigern, wenn der Spieler glaubt, dass der aktuelle Wert nicht ausreicht. Man kann mit Stilpunkten auch andere Spielercharaktere unterstützen. Sie können mit Ihren hart erarbeiteten Stilpunkten folgende Vorteile erkaufen:

Aktion	Kosten	Auswirkungen
Schaden reduzieren	2	Der Schaden aus einem Angriff sinkt um 1 Punkt.
Würfel kaufen	1	Für jeden Würfelwurf können zusätzliche Würfel eingekauft werden. Sie gelten nur für einen Wurf.

Offizier

Archetyp: Soldat

Sil: 3

Motivation: Ehre

Gesundheit: 7

Primäre Attribute

Konstitution: 3

Charisma: 2

Geschicklichkeit: 2

Intelligenz: 2

Stärke: 3

Willenskraft: 4

Sekundäre Attribute

Größe: 0

Initiative: 5

Bewegung: 5

Abwehr: 5

Wahrnehmung: 6

Betäubt: 3

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Diplomatie	2	2	4	(2)
Einschüchtern	2	1	3	(1+)
Nahkampf	3	2	5	(2+)
Reiten	2	2	4	(2)
Schusswaffen	2	4	6	(3)
Sportlichkeit	2	2	4	(2)
Überleben	2	1	3	(1+)
Waffenlos	3	1	4	(2)

Diplomatie 2 2 4 (2)

Einschüchtern 2 1 3 (1+)

Nahkampf 3 2 5 (2+)

Reiten 2 2 4 (2)

Schusswaffen 2 4 6 (3)

Sportlichkeit 2 2 4 (2)

Überleben 2 1 3 (1+)

Waffenlos 3 1 4 (2)

Talente

Willensstark (Willenskraft +1)

Ressourcen

Rang 2 (Militär; z.B. Hauptmann)

Schwächen

Rechthaberisch (glaubt, allen anderen überlegen zu sein)

Waffen	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
Webley Mk I Revolver	3 T	0	9 T	(4+) T
Schlag	0 N	0	4 N	(2) N
Säbel	3 T	0	8 T	(4) T

Webley Mk I Revolver 3 T 0 9 T (4+) T

Schlag 0 N 0 4 N (2) N

Säbel 3 T 0 8 T (4) T



Offizier

Space: 1889 - Kampfaktionen und Tipps zu Stilpunkten

Kampfmanöver

Die folgenden Aktionen können im Kampf anstelle des normalen Angriffs eingesetzt werden. Allerdings ist diese Liste nicht vollständig – im Grundregelwerk *Space: 1889* finden Sie noch weitere Möglichkeiten.

Manöver	Nachteil	Vorteil
Aufstehen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Der Charakter erhebt sich aus liegender Position.
Gezielter Schuss (verletzbare Stelle)	Der Angriff wird um den Abwehrwert des Gegners erschwert.	Jeder erwürfelte Erfolg erzeugt automatisch 1 Punkt Schaden.
Rennen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	In dieser Runde können zwei Bewegungsaktionen ausgeführt werden.
Sturmangriff	Vor dem Angriff muss eine Bewegungsaktion ausgeführt werden. Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr entfällt.	Waffenloser oder Nahkampf-Angriff +2 in dieser Runde
Volle Abwehr	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Abwehrwert +4 in dieser Runde
Voller Angriff	Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr entfällt.	Angriff +2 in dieser Runde
Waffe bereitmachen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Der Charakter zieht eine Waffe, die in der nächsten Runde eingesetzt werden kann.
Zielen	In dieser Runde können keine Angriffs- oder Bewegungsaktionen ausgeführt werden, der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr entfällt.	Schusswaffen +2 in der nächsten Runde

Stilpunkte

Stilpunkte können dazu benutzt werden, die Fähigkeiten und Fertigkeiten eines Charakters zu steigern, wenn der Spieler glaubt, dass der aktuelle Wert nicht ausreicht. Man kann mit Stilpunkten auch andere Spielercharaktere unterstützen. Sie können mit Ihren hart erarbeiteten Stilpunkten folgende Vorteile erkaufen:

Aktion	Kosten	Auswirkungen
Schaden reduzieren	2	Der Schaden aus einem Angriff sinkt um 1 Punkt.
Würfeln kaufen	1	Für jeden Würfelwurf können zusätzliche Würfel eingekauft werden. Sie gelten nur für einen Wurf.

Erfinderin

Archetyp: Technikerin
Stil: 3
Motivation: Entdeckung
Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 2
Geschicklichkeit: 2
Stärke: 1
Charisma: 2
Intelligenz: 6
Willenskraft: 3

Sekundäre Attributes

Größe: 0
Bewegung: 3
Wahrnehmung: 9
Initiative: 8
Abwehr: 4
Betäubt: 2

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Ermittlung	6	1	7	(3+)
Handwerk (Mechaniker)	6	3	9	(4+)
Linguistik	6	1	7	(3+)
Medizin	6	1	7	(3+)
Naturwissenschaften (Physik)	6	5	11	(5+)
Naturwissenschaften (Chemie)	6	2	8	(4)
Schusswaffen	2	1	3	(1+)
Sprengstoffe	6	1	7	(3+)

Talente

Innere Uhr (kennt immer die Zeit), Intelligenz (Intelligenz +1)

Ressourcen

Keine

Schwächen

Unterprivilegiert (gehört einer sozial benachteiligten Gruppe an)

Sprachen

Deutsch, Englisch, Französisch, Son-Gaaryani, Khallan

Waffen	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
Derringer	2 T	0	5 T	(2+) T
Schlag	0 N	0	0 N	(0) N



Erfinderin

Space: 1889 - Kampfaktionen und Tipps zu Stilpunkten

Kampfmanöver

Die folgenden Aktionen können im Kampf anstelle des normalen Angriffs eingesetzt werden. Allerdings ist diese Liste nicht vollständig – im Grundregelwerk *Space: 1889* finden Sie noch weitere Möglichkeiten.

Manöver	Nachteil	Vorteil
Aufstehen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Der Charakter erhebt sich aus liegender Position.
Gezielter Schuss (verletzbare Stelle)	Der Angriff wird um den Abwehrwert des Gegners erschwert.	Jeder erwürfelte Erfolg erzeugt automatisch 1 Punkt Schaden.
Rennen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	In dieser Runde können zwei Bewegungsaktionen ausgeführt werden.
Sturmangriff	Vor dem Angriff muss eine Bewegungsaktion ausgeführt werden. Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr entfällt.	Waffenloser oder Nahkampf-Angriff +2 in dieser Runde
Volle Abwehr	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Abwehrwert +4 in dieser Runde
Voller Angriff	Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr entfällt.	Angriff +2 in dieser Runde
Waffe bereitmachen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Der Charakter zieht eine Waffe, die in der nächsten Runde eingesetzt werden kann.
Zielen	In dieser Runde können keine Angriffs- oder Bewegungsaktionen ausgeführt werden, der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr entfällt.	Schusswaffen +2 in der nächsten Runde

Stilpunkte

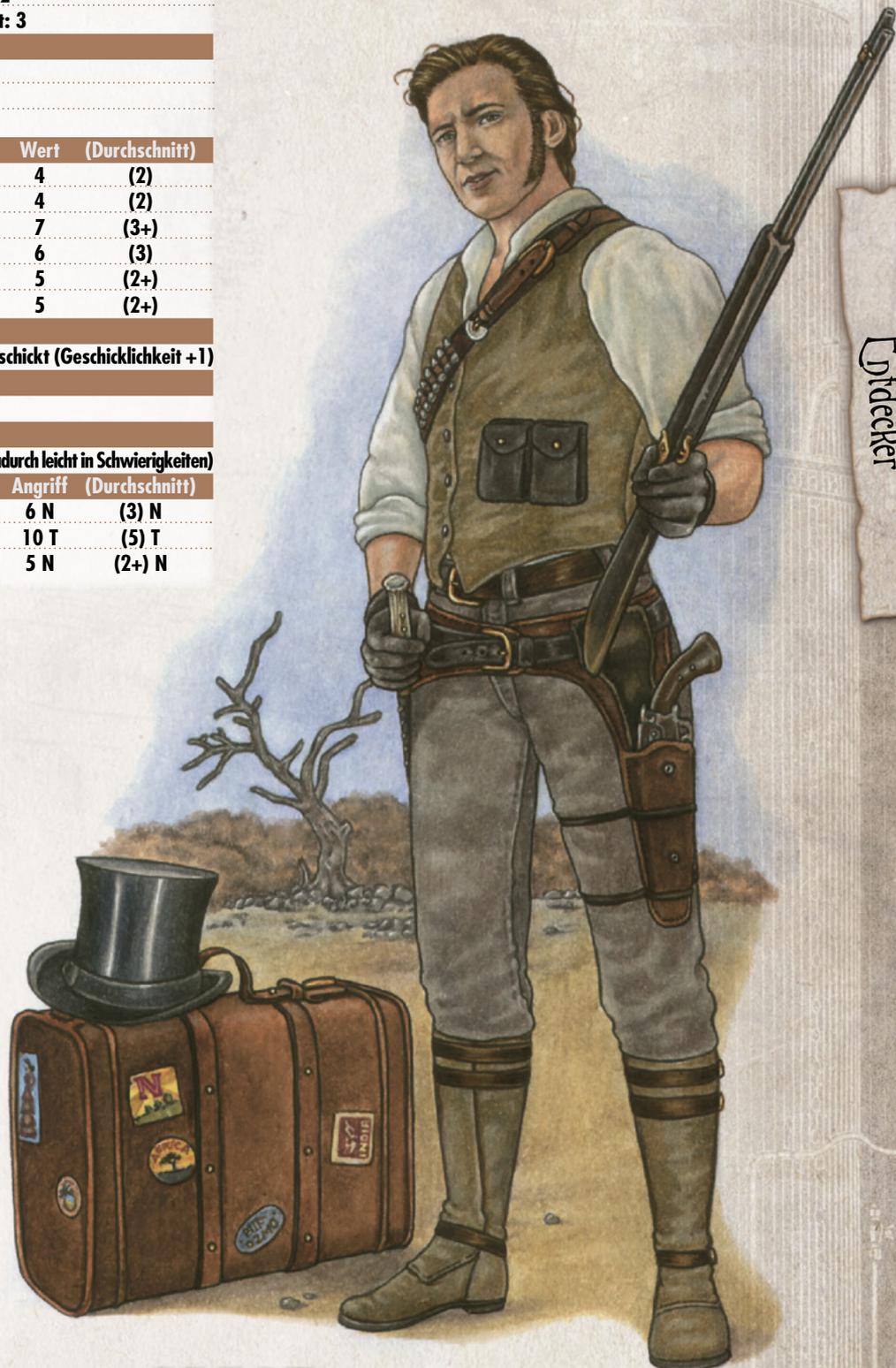
Stilpunkte können dazu benutzt werden, die Fähigkeiten und Fertigkeiten eines Charakters zu steigern, wenn der Spieler glaubt, dass der aktuelle Wert nicht ausreicht. Man kann mit Stilpunkten auch andere Spielercharaktere unterstützen. Sie können mit Ihren hart erarbeiteten Stilpunkten folgende Vorteile erkaufen:

Aktion	Kosten	Auswirkungen
Schaden reduzieren	2	Der Schaden aus einem Angriff sinkt um 1 Punkt.
Würfel kaufen	1	Für jeden Würfelwurf können zusätzliche Würfel eingekauft werden. Sie gelten nur für einen Wurf.

Erfinderin

Entdecker

Archetyp: Abenteurer		Motivation: Entdeckung		
Stil: 3		Gesundheit: 6		
Primäre Attribute				
Konstitution: 3	Charisma: 2			
Geschicklichkeit: 4	Intelligenz: 2			
Stärke: 2	Willenskraft: 3			
Sekundäre Attribute				
Größe: 0	Initiative: 6			
Bewegung: 6	Abwehr: 7			
Wahrnehmung: 7	Betäubt: 3			
Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Einschüchtern	2	2	4	(2)
Nahkampf	2	2	4	(2)
Schusswaffen	4	3	7	(3+)
Sportlichkeit	4	2	6	(3)
Überleben	2	3	5	(2+)
Waffenlos	2	3	5	(2+)
Talente				
Aufmerksamkeit (Wahrnehmung +2), Geschick (Geschicklichkeit +1)				
Ressourcen				
Keine				
Schwächen				
Impulsiv (ungeduldig und leichtsinnig, gerät dadurch leicht in Schwierigkeiten)				
Waffen	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
Klappspaten	2 N	0	6 N	(3) N
30-06 Repetiergewehr	3 T	0	10 T	(5) T
Schlag	0 N	0	5 N	(2+) N



Entdecker

Space: 1889 - Kampfaktionen und Tipps zu Stilpunkten

Kampfmanöver

Die folgenden Aktionen können im Kampf anstelle des normalen Angriffs eingesetzt werden. Allerdings ist diese Liste nicht vollständig – im Grundregelwerk *Space: 1889* finden Sie noch weitere Möglichkeiten.

Manöver	Nachteil	Vorteil
Aufstehen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Der Charakter erhebt sich aus liegender Position.
Gezielter Schuss (verletzbare Stelle)	Der Angriff wird um den Abwehrwert des Gegners erschwert.	Jeder erwürfelte Erfolg erzeugt automatisch 1 Punkt Schaden.
Rennen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	In dieser Runde können zwei Bewegungsaktionen ausgeführt werden.
Sturmangriff	Vor dem Angriff muss eine Bewegungsaktion ausgeführt werden. Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr entfällt.	Waffenloser oder Nahkampf-Angriff +2 in dieser Runde
Volle Abwehr	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Abwehrwert +4 in dieser Runde
Voller Angriff	Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr entfällt.	Angriff +2 in dieser Runde
Waffe bereitmachen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Der Charakter zieht eine Waffe, die in der nächsten Runde eingesetzt werden kann.
Zielen	In dieser Runde können keine Angriffs- oder Bewegungsaktionen ausgeführt werden, der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr entfällt.	Schusswaffen +2 in der nächsten Runde

Stilpunkte

Stilpunkte können dazu benutzt werden, die Fähigkeiten und Fertigkeiten eines Charakters zu steigern, wenn der Spieler glaubt, dass der aktuelle Wert nicht ausreicht. Man kann mit Stilpunkten auch andere Spielercharaktere unterstützen. Sie können mit Ihren hart erarbeiteten Stilpunkten folgende Vorteile erkaufen:

Aktion	Kosten	Auswirkungen
Schaden reduzieren	2	Der Schaden aus einem Angriff sinkt um 1 Punkt.
Würfeln kaufen	1	Für jeden Würfelwurf können zusätzliche Würfel eingekauft werden. Sie gelten nur für einen Wurf.

Xeno-Archäologin

Archetyp: Entdeckerin Motivation: Entdeckung
 Stil: 3 Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 2 Charisma: 3
 Geschicklichkeit: 2 Intelligenz: 4
 Stärke: 1 Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0 Initiative: 6
 Bewegung: 3 Abwehr: 4
 Wahrnehmung: 7 Betäubt: 2

Fertigkeiten

	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Akademisches Wissen (Geschichte)	4	5	9	(4+)
Linguistik	4	5	9	(4+)
Medizin	4	2	6	(3)
Reiten	2	2	4	(2)
Schusswaffen	4	2	6	(3)
Überleben	4	2	6	(3)

Talente
 Begabung (Linguistik +2), Berechneter Angriff (Intelligenz als Basis für Schusswaffen)

Ressourcen

Keine

Schwächen

Reformer (will die Rechte von Unterprivilegierten verbessern)

Sprachen

Deutsch, Englisch, Latein, Altgriechisch, Son-Gaaryani, Khallan

Waffen

	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
Taschenrevolver	2 T	0	6 T	(3) T
Schlag	0 N	0	0 N	(0) N

Xeno-Archäologin

Space: 1889 - Kampfaktionen und Tipps zu Stilpunkten

Kampfmanöver

Die folgenden Aktionen können im Kampf anstelle des normalen Angriffs eingesetzt werden. Allerdings ist diese Liste nicht vollständig – im Grundregelwerk *Space: 1889* finden Sie noch weitere Möglichkeiten.

Manöver	Nachteil	Vorteil
Aufstehen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Der Charakter erhebt sich aus liegender Position.
Gezielter Schuss (verletzbare Stelle)	Der Angriff wird um den Abwehrwert des Gegners erschwert.	Jeder erwürfelte Erfolg erzeugt automatisch 1 Punkt Schaden.
Rennen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	In dieser Runde können zwei Bewegungsaktionen ausgeführt werden.
Sturmangriff	Vor dem Angriff muss eine Bewegungsaktion ausgeführt werden. Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr entfällt.	Waffenloser oder Nahkampf-Angriff +2 in dieser Runde
Volle Abwehr	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Abwehrwert +4 in dieser Runde
Voller Angriff	Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr entfällt.	Angriff +2 in dieser Runde
Waffe bereitmachen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Der Charakter zieht eine Waffe, die in der nächsten Runde eingesetzt werden kann.
Zielen	In dieser Runde können keine Angriffs- oder Bewegungsaktionen ausgeführt werden, der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr entfällt.	Schusswaffen +2 in der nächsten Runde

Stilpunkte

Stilpunkte können dazu benutzt werden, die Fähigkeiten und Fertigkeiten eines Charakters zu steigern, wenn der Spieler glaubt, dass der aktuelle Wert nicht ausreicht. Man kann mit Stilpunkten auch andere Spielercharaktere unterstützen. Sie können mit Ihren hart erarbeiteten Stilpunkten folgende Vorteile erkaufen:

Aktion	Kosten	Auswirkungen
Schaden reduzieren	2	Der Schaden aus einem Angriff sinkt um 1 Punkt.
Würfel kaufen	1	Für jeden Würfelwurf können zusätzliche Würfel eingekauft werden. Sie gelten nur für einen Wurf.

Xeno-Archäologin