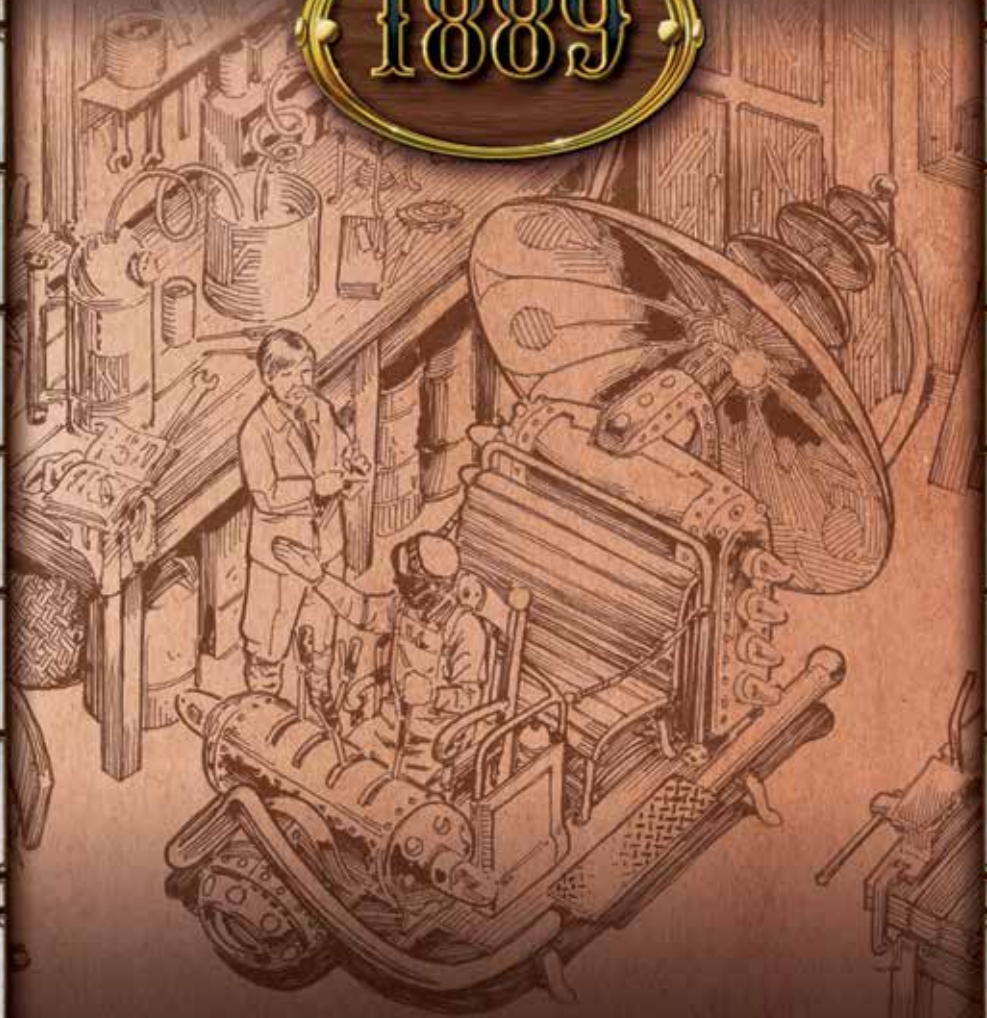


SPACE

1889



Der Zeitreisende

Spieleleiterinformationen

Handlung: Die Abenteurer werden von dem jungen Journalisten H. G. Wells kontaktiert und gebeten, ihm bei der Suche nach seinem verschollenen Freund, dem genialen Erfinder Averell Merritt, zu helfen. Die Spur führt sie in die Werkstatt des Tüftlers, in der sie seine neueste Konstruktion vorfinden: eine Zeitmaschine! Die abenteuerliche Rettungsmission verschrägt die Gruppe in die ferne Zukunft, wo sie auf hilfsbereite Ameisen, kriegerische Pflanzen und übereifrige Maschinen treffen. Schließlich finden sie auch Merritt wohlbehalten wieder, und können zudem Bekanntschaft machen mit der Zukunft der Menschheit: Den Hochmenschen.

Archetypen: Dieses Abenteuer eignet sich grundsätzlich für jegliche Art von Charakteren egal welcher Nation, auch marsianische oder venusische Abenteurer sind durchaus möglich. Folgende Archetypen sind besonders geeignet: Für *Abenteurer* und *Entdecker* hält dieses Abenteuer viele spannende Erfahrungen bereit, auf *Akademiker* (insbesondere Linguisten und Kulturanthropologen) warten interessante Einblicke in die Entwicklung der Menschheit und auch *Reporter* kommen auf ihre Kosten und werden viel zu berichten haben. Es emp-

fehlt sich in jedem Falle, einen *Wissenschaftler* mit Kenntnissen in Physik und/oder Ingenieurwesen mit auf die Reise zu nehmen.

Mein Freund ist verschwunden, und die Polizei denkt, ich habe ihn getötet! Er hat mir gerade seine neueste Erfindung vorgestellt - er bezeichnete sie als Dimensionsvelociped - als er plötzlich verschwand! Bitte, helft mir.
H. G. Wells

Einstieg

Die Spielercharaktere werden von einem jungen Journalisten namens *George Wells* kontaktiert. Mr. Wells ist sehr aufgebracht, da ihn die Polizei des Mordes an seinem guten Freund *Averell Merritt* bezichtigt. Laut Wells habe Merritt ihm gerade seine neueste Erfindung vorgeführt, als er plötzlich auf mysteriöse Weise verschwand! Die Polizei hat eine profanere Erklärung: Wells soll Merritt umgebracht (die beiden hatten sich kürzlich über Geld gestritten) und seinen Leichnam irgendwo versteckt haben. Wells bittet die Spielercharaktere, in diesem Fall zu ermitteln und ihm zu helfen, seine Unschuld zu beweisen, bevor er wegen Mordes verurteilt wird.

Impressum

Text:

James L. Cambias

Übersetzung:

Nicole Heinrichs

Regelüberarbeitung:

Markus Kemper, Jonathan Friebe

Cover- und Innenillustrationen:

Eric Lofgren

Redaktion:

Stefan Küppers

Layout:

Kathrin Dodenhoeft



Merritts Haus

Merritt lebt in einem großen Ziegelhaus in dem Städtchen Woking, in der Nähe von London. Es ist großzügig ausgestattet, da Merritt Einnahmen aus einigen Immobilien in London hatte. Er stellte seine Forschungen in einer kleinen Werkstatt hinter dem Haupthaus an. Die Werkstatt ist ein kleines Steinhaus, das nur einen Raum voller komplizierter wissenschaftlicher Apparaturen und Werkzeuge umfasst. In der Mitte des Raumes steht eine seltsame Maschine aus Metall und Kristall, von der einige Teile in einem unwirklichen Licht schimmern, als seien sie nicht ganz real.

Laut Wells behauptete Merritt, seine neueste Erfindung sei ein Dimensionsvelociped, das sich durch die vierte Dimension genauso leicht bewegen könne wie ein Ätherflieger durch die drei Raumdimensionen. An dem Tag, als er verschwand, bestieg Merritt die Maschine in Wells Anwesenheit; dann haben sich er und die Maschine plötzlich in Luft aufgelöst. Eine Sekunde später tauchte die Maschine aus dem Nichts wieder auf – jedoch ohne Merritt. In weiser Voraussicht hat Wells das Gerät nicht angefasst und auch die Polizei hat das „Beweisstück“ nicht angerührt.

Herbert George Wells

Herbert George Wells (geboren 21.9.1866) ist ein junger Lehrer, Journalist und Romanschriftsteller, der ein besonderes Interesse an den Wundern der Wissenschaft hat, die die Welt so sehr verändern. Er hat selber drei Jahre lang – unter anderem – Physik und Astronomie studiert und fiebert dem Tag entgegen, an dem die umständliche Gesellschaftsordnung von heute durch vernunftgesteuerte Verhaltensweisen ersetzt werden. Er ist sehr freundlich, recht charmant, und besitzt die Neugier sowie die Wissbegierde eines Journalisten.

Archetyp: Reporter **Motivation:** Gerechtigkeit
Stil: 2 **Gesundheit:** 5

Primäre Attribute

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

Sekundäre Attribute

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

Fertigkeiten	Basis	Stufe	Wert
Bühnenkunst	3	2	5
Diplomatie	3	2	5
Ermittlung	4	2	6
Heimlichkeit	2	1	3
Linguistik	4	4	8

Naturwissenschaft: 4 3 7

Physik

Reiten 2 1 3

Waffenloser Kampf 2 1 3

Ressourcen

**Beziehungen 2 (Informanten und Intellektuelle),
Ruhm 1 (Schriftsteller)**

Schwäche

Reformer

Waffen	Wert	Größe	Angriff
Waffenlos	0N	0	3N

Sprachen

Französisch, Deutsch

Merritts Notizen

Auf einer Werkbank liegt ein Notizbuch mit Merritts Forschungsergebnissen. Um das Buch überhaupt lesen zu können, ist eine Probe auf Naturwissenschaft (Physik) erforderlich:

- **0-1 Erfolg:** Irgendwas mit Dimensionen und Äther und so. Obskures Zeug.
- **2-4 Erfolge:** Das meiste behandelt irgendwelche eigenartigen Folgerungen fortgeschrittener Äthertheorien, unter anderem „Dimensionsstabilität“ und das „Prinzip der extra-temporalen Existenz“. Die Notizen scheinen auf den Entwurf einer Maschine hinzuweisen, die nicht durch den Raum, sondern durch die Zeit reist.
- **5+ Erfolge:** Eine so erfolgreiche Probe wird darauf hinweisen, dass Merritt die Konstruktion dieser Apparatur tatsächlich gelungen ist und dass einige Vorläufertests seine Theorien bestätigt haben.

Eine gründliche Durchsuchung des Labors mit einer Wahrnehmungsprobe mit 5 Erfolgen fördert zudem einen zerknüllten Zettel ganz hinten unter einer Werkbank hervor: Der mit Anmerkungen versehene Entwurf eines wissenschaftlichen Artikels über das Dimensionsvelociped und seine grundlegende Funktionsweise. Sowohl aus dem Notizbuch als auch aus dem Artikel lässt sich mit einer Intelligenzprobe (doppelter Attributwert) gegen 4 die grobe Handhabung der Zeitmaschine ableiten.

Averell Merritt

Averell Merritt ist ein äußerst brillanter junger Wissenschaftler, dessen Arbeiten in ganz Europa bekannt sind. Er lebt jedoch sehr zurückgezogen und hasst jede Art von öffentlicher Aufmerksamkeit, da er über keinerlei persönlichen Charme verfügt. Folglich hat er seine jüngsten Forschungen fast gänzlich im Geheimen durchgeführt. Merritt wird, wie viele gute Wissenschaftler, durch Wissensdurst angetrieben, und seine Zeitmaschine hat dem menschlichen Verstand völlig neue Dimensionen eröffnet.

Archetyp: Wissenschaftler

Motivation: Entdeckung

Stil: 3

Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 3

Charisma: 1

Geschicklichkeit: 3

Intelligenz: 5

Stärke: 2

Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0

Initiative: 8

Bewegung: 5

Abwehr: 6

Wahrnehmung: 8

Betäubt: 3

Fertigkeiten

Basis

Stufe

Wert

Handwerk: Elektriker

5

4

9

Handwerk: Mechaniker

5

2

7

Heimlichkeit

3

2

5

(Schleichen)

Linguistik

5

4

8

Nahkampf

2

2

4

Naturwissenschaft:

5

5

10

Physik

Naturwissenschaft:

5

3

8

Ingenieur

Reiten

3

2

5

Sportlichkeit

2

3

5

(Schwimmen)

Überleben

5

1

6

Waffenloser Kampf

2

1

3

Talente

Bastler

Ressourcen

Beziehungen 2 (Wissenschaftler)

Waffen	Wert	Größe	Angriff
Waffenlos	0N	0	9N

Sprachen

Deutsch, Französisch

Ausrüstung

Feldstecher, ein Klappmesser, eine Streichholzsachtel, einige zerrissene und zeretzte Forscherkleidung und eine Armbanduhr

Die Zeitmaschine

Merritts Maschine ist ein großes Gerät, dessen äußere Form vage an einen Schlitten erinnert, mit merkwürdigen Kristallröhren an den Außenseiten und einer eigenartigen Anordnung von Gyroskopen sowohl an der Vorder- als auch an der Rückseite. Das Chassis ist für vier Personen ausgelegt (fünf, wenn man eng zusammenrückt) und verfügt über ein Armaturenbrett vor dem Pilotensitz. Der Spielleiter sollte bei der Zusammenstellung der Spielrunde darauf achten, dass die Gruppengröße die Sitzanzahl in der Maschine nicht übersteigt. Dabei ist auch zu bedenken, dass auf der Rückreise aus der Zukunft der verschwundene Merritt Platz finden muss – notfalls wird er das auf dem Schoß eines der Charaktere tun.

Armaturenbrett

Das Armaturenbrett ist einfach aufgebaut: zwei Schalthebel, eine Reihe Schalter, ein Knopf und vier Messuhren. Leider hat Wells keine Ahnung, welche der Steuerelemente Merritt bedient hat, bevor er verschwand. Eine genauere Untersuchung des Armaturenbretts könnte hier weiterhelfen: Die Hebel und Schalter sind mit einem konfusen Buchstabengewirr beschriftet, das keiner bekannten Sprache ähnelt, offensichtlich ist hier die Bezeichnung verschlüsselt. Um hinter das Geheimnis des Codes zu kommen (ein Alphabetcode, bei dem alle Buchstaben durch den 13. folgenden Buchstaben des lateinischen Alphabets ersetzt werden) ist eine Linguistikprobe gegen 3 nötig. Der Codeschlüssel lässt sich auch im Ar-

beitszimmer Meritts finden. Eine Wahrnehmungsprobe mit 4 oder mehr Erfolgen fördert das Schriftstück aus einer hohlen Nelson-Büste zu Tage.

Alternativ kann natürlich auch das Notizbuch Erkenntnisse über die Funktionsweise der Maschine bringen; doch um die Aufzeichnungen des genialen Erfinders zu verstehen, ist schon eine Probe auf Naturwissenschaft (Physik) mit einer Erfolgsschwelle von 5 nötig.

Die Schalthebel bewegen die Maschine vorwärts und rückwärts in der Zeit; die Schalter steuern die Energieversorgung der Maschine (eine Reihe starker Batterien unterhalb des Chassis); und der Knopf bringt die Maschine schließlich wieder zurück an ihren Ursprungsort. Die Messuhren zeigen an: die lokale Zeit, die Zeit des Ausgangspunktes, die Energiereserven, und die Geschwindigkeit durch den Zeitstrom (in Jahren pro Sekunde).

Die Messuhr, die die Zeit des Ausgangspunktes anzeigt, hat sich noch nicht auf null zurückgestellt, sie zeigt also immer noch die Zeit an, in der Merritt gelandet ist, als der Rückholknopf gedrückt wurde. Laut der Anzeige ist Merritt im März 802889 gestrandet.

Zurück in die Zukunft

Wie es aussieht, müssen die Spielercharaktere die Maschine benutzen, um Merritt zu verfolgen. Der Spielleiter sollte ihnen die Möglichkeit geben, noch einiges an Ausrüstung und Waffen zusammenzusuchen, wenn dies nötig ist. Allerdings hat die Polizei Merritts Haus unter Beobachtung gestellt und eine Gruppe schwer bewaffneter Abenteurer wird sicherlich Aufmerksamkeit erregen.

Mit aufgeladenen Batterien erreicht die Maschine schnell eine Zeitreisegeschwindigkeit von 10.000 Jahren pro Sekunde – natürlich ist die Zeitmaschine für den Laien nur schwer zu steuern, und die notdürftige Anleitung aus Notizbuch und/oder Artikel tut ihr Übriges. Sie werden auf jeden Fall mindestens einen Monat zu spät ankommen, wie viel genau liegt aber

an den Charakteren. Lassen Sie den Piloten eine Geschicklichkeitsprobe (doppeltes Attribut) würfeln, und zählen Sie die Erfolge. Pro Erfolg weniger als 6 schießt die Maschine um einen weiteren Monat über die Zielzeit hinaus.

Das Jahr 802889

Die Maschine materialisiert sich auf einer grasbewachsenen Ebene. Die Luft ist kühl. Neben ihr stehen ein paar äußerst merkwürdige Kreaturen – sie sind etwa so groß wie ein Elefant und besitzen acht Beine mit schmalen Hufen. Zwischen ihren Hinterläufen hängen riesige Euter und ihre Köpfe sind erkennbar die von Kühen. Eine Probe auf Naturwissenschaft (Biologie) mit 3 Erfolgen oder mehr wird den Charakteren erlauben, die Kreaturen tatsächlich als Kühe zu identifizieren, deren Produktivität jedoch durch Züchtung und wissenschaftliche Manipulation enorm gesteigert wurde. Genau wie Kühe sind auch diese Tiere friedlich und harmlos.

Einige Meilen südlich ist ein Fluss zu sehen und am Horizont, etwa 30 km entfernt, ragt ein riesiger Gebäudekomplex in den Himmel. Um aus solcher Entfernung sichtbar zu sein, muss das Bauwerk mehrere Kilometer hoch sein. Etwa einen Kilometer nördlich befindet sich ein kleines Dorf aus seltsamen Lehmhütten. Es ist menschenleer.

Arbeiterameisen

Alle Arbeiterameisen haben dieselben Attribute und Fertigkeiten. Sie sind etwa 1,80m groß, bewegen sich auf ihren Hinterläufen fort und nutzen die vier Vorderläufe als Arme. Obwohl Ameisen über einen rudimentären Stachel und mächtige Mandibeln verfügen, nutzen sie im Kampf einfache Waffen. Alle Ameisen sind geradezu fanatisch loyal gegenüber ihrer Königin und werden bereitwillig ihr Leben opfern, um sie zu retten. Ansonsten sind sie in der Regel vorsichtig und nicht aggressiv; sie kämpfen nur zur Selbstverteidigung.

Primäre Attribute

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

Sekundäre Attribute

Größe 0, Bewegung 7, Wahrnehmung 5, Initiative 5, Abwehr (passiv+aktiv) 3+3=6, Betäubt 3, Gesundheit 6

Fertigkeiten

Heimlichkeit (Schleichen) 6, Nahkampf (Speere) 6, Sportlichkeit 6, Überleben (Fährtsuche, Nahrungssuche) 6, Waffenloser Kampf 6

Talente

Innerer Kompass (kennt immer die Himmelsrichtung)

Waffen

Waffenlos 6N, Mandibeln 8T, Speer 7T

Ameisen

Gleich welchen Weg die Charaktere einschlagen, sie werden sehr bald einigen Einheimischen begegnen. Hierbei handelt es sich um menschengroße Insekten, die offensichtlich von Ameisen abstammen. Sie gehen aufrecht und tragen Werkzeuge in ihren vier Händen. Als sie die Menschen sehen, geben die Ameisen auf einmal aufgeregte Zwitscherlaute von sich und beginnen, wild zu gestikulieren. Sie werden keine Gewalt anwenden, wenn die Charaktere es auch nicht tun, und selbst wenn doch, werden sie nur kämpfen, um zu fliehen. Die Ameisen sind mit Speeren bewaffnet und besitzen Mandibeln und Stacheln.

Mit mindestens 3 Erfolgen auf Linguistik wird ein Abenteurer verstehen können, dass die Ameisen darum bitten, sie zu begleiten, ihre Absichten jedoch bleiben unbekannt. Sollten die Charaktere dies ablehnen, werden die Ameisen ihnen eine Weile zwitschernd und gestikulierend folgen, bis sie irgendwann aufgeben und nach Hause gehen. Wenn die Zeitreisenden aber doch mit den Ameisen mitgehen sollten, werden die Einheimischen die Gruppe nach Norden führen zu dem Lehmhütendorf.

Sollten unter den Charakteren Marsianer sein, so werden diese wie Menschen behandelt. Erstaunlicherweise werden eventuell anwesende Echsenmenschen als die „Stern-Herren“ verehrt. Man behandelt sie ehrfürchtig und respektvoll – nimmt aber von ihnen keine Weisungen entgegen, wie man es von den vermeintlichen Hochmenschen tut.

Ameisendorf: In dem Dorf leben 50 Ameisen – eine Königin, fünf Männchen, und 44 Arbeiter. Sie wohnen in überdachten Lehmhütten und verfügen zudem noch über einige größere Lehmbauten, die als Speicher für Getreide und getrocknetes Rindfleisch dienen. In einem Gehege außerhalb des Dorfes werden etwa 20 straußähnliche Vögel gehalten, die als Lasttiere genutzt werden. Die Ankunft der Abenteurer wird in der Dorfgemeinde großes Aufsehen erregen; mehr und mehr Bewohner strömen aus ihren Hütten und bilden allmählich eine regelrechte Ameisentraube um die Gruppe. Den Spielercharakteren wird auffallen, dass die Ameisen dabei stets darauf achten, einen respektvollen Abstand zu ihnen zu halten. Die Ameisenmenge wird die Charaktere vorwärts treiben zu der größten Lehmhütte, die sich im Zentrum des Dorfes befindet.

Königin: In der großen Hütte sitzt eine riesige Ameise, deren aufgeblähter Körper viel zu groß ist, um sich mit ihren dünnen Beinchen noch bewegen zu können. Es handelt sich um die Königin des Dorfes. Um sie herum stehen die fünf Männchen. Sie sind etwas kleiner als die Arbeiter, haben aber größere Köpfe. Die Königin wird zudem von zwei Kriegern flankiert; sie werden mit ihren Speeren jedem den Weg versperren, der der Königin zu nahe kommt.

Sobald die Spieler die Hütte betreten, wird ein Männchen aufstehen und beginnen, in einer Sprache zu sprechen, die ganz und gar nicht wie die Zwitschergeräusche der anderen Ameisen klingt. Mit mindestens 5 Erfolgen auf Linguistik lässt sich ermitteln, dass die Sprache entfernt mit dem Chinesischen verwandt zu sein scheint, mit unterschiedlichen Einflüssen aus dem Russischen, Englischen,

Spanischen und dem marsianischen Parhooni. Die Sprache ist für die Charaktere völlig unverständlich.

Ameisenkönigin

Die Ameisenkönigin besitzt einen fast gänzlich verkümmerten Oberkörper und einen riesigen, geschwollenen Unterleib. Sie ist komplett unbeweglich und ist darauf angewiesen, dass die Arbeiter sie am Leben erhalten. Sie herrscht gemeinsam mit den Männchen über das Dorf. Die Ameisenkönigin ersucht die Hilfe der Menschen, um die Pflanzen zu bekämpfen, fürchtet aber, ihre Untertanen/Kinder in irgendeinem riskanten Unternehmen zu verlieren.

Die Ameisenkönigin erinnert in ihrer Art bewusst an Königin Victoria – zumindest so, wie man sie sich im Allgemeinen vorstellt.

Archetyp: Berühmtheit **Motivation: Überleben**
Stil: 3 **Gesundheit: 6**

Primäre Attribute

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

Sekundäre Attribute

Größe: 0 **Initiative: 5**
Bewegung: 1 **Abwehr: 6**
(3 mit Hilfe der Arbeiter)
Wahrnehmung: 8 **Betäubt: 2**

Fertigkeiten

	Basis	Stufe	Wert
Diplomatie (Verhandlung)	4	4	8
Empathie (Pheromone)	4	4	8
Linguistik	4	6	10
Überleben (Orientierung)	4	2	6

Talente

Innerer Kompass (kennt immer die Himmelsrichtung)

Waffen	Wert	Größe	Angriff
Waffenlos	0N	0	1N
Mandibeln	2T	0	3T

Sprachen

Hochmenschen, Pflanzen, Tintenfisch, Maschinen

Ausrüstung

Kette, Schmuckstücke

Männliche Ameisen

Die Männchen sind kleiner und fragiler als die Arbeiter, dafür aber auch viel intelligenter. Ihre Köpfe sind größer und sie sind gesprächiger. Sie sind die Experten der Gemeinschaft und herrschen zusammen mit der Königin über das Dorf. Zwischen den Männchen herrscht ein Konkurrenzkampf um Prestige und Autorität, doch ihr persönlicher Ehrgeiz würde niemals über ihre Loyalität für die Königin gehen. Männchen tragen einen Dolch und kunstvoll verzierte Gewänder, um sich noch stärker von den einfachen Arbeitern abzusetzen.

Primäre Attribute

Konstitution 2, Geschicklichkeit 3, Stärke 2, Charisma 3, Intelligenz 4, Willenskraft 2

Sekundäre Attribute

Größe 0, Bewegung 5, Wahrnehmung 6, Initiative 7, Abwehr 5, Betäubt 2, Gesundheit 6

Fertigkeiten

Diplomatie 5, Empathie (Pheromone) 6, Nahkampf 5, Linguistik (Hochmenschen, Pflanzen, Maschinen) 9, Reiten (Strauß) 5, Überleben (Orientierung) 6, Waffenloser Kampf 4

Talente

Innerer Kompass (kennt immer die Himmelsrichtung)

Waffen

Waffenlos 4N, Mandibeln 6T, Dolch 7T

Sobald die Ameisen feststellen, dass die Spielercharaktere sie nicht verstehen können, werden sich die Männchen mit der Königin beraten. Dann wird eines der Männchen ein Glaskästchen aus einer Wandnische hervorholen, eine kleine gelbe Pille daraus entnehmen und sie den Charakteren anbieten.

Die Pille hat die Form einer perfekten Kugel und trägt eine winzige Inschrift, die in keinem den Zeitreisenden bekanntem Alphabet verfasst ist. Sollten die Charaktere die Pille ablehnen, werden die Ameisen für ihr leibliches Wohl sorgen und ihnen eine Hütte für die Übernachtung anbieten. Sie werden sie in ihrem Dorf so lange beherbergen, wie sie es wünschen, es wird jedoch keine nennenswerte Kommunika-

tion zwischen ihnen und den Ameisen stattfinden können.

Wenn einer der Abenteurer die Pille doch schluckt, wird er sich im ersten Moment sehr verwirrt fühlen, als ob er die Fähigkeit zu sprechen verloren hätte. Dann wird er schockiert feststellen, dass er nun in der Lage ist, die mysteriöse Sprache der Ameisen zu verstehen. Er kann nun eine fremde Sprache aus der fernen Zukunft sprechen und verstehen, ohne seine alten verloren zu haben. Eine Intelligenzprobe mit mindestens 2 Erfolgen wird dem Spielercharakter klar werden lassen, dass die Sprache für den Mund und die Stimmbänder eines Menschen weit besser beschaffen ist als für die Ameisen.

Da sie nun über eine gemeinsame Sprache verfügen, können die Charaktere ab sofort mit den Ameisen kommunizieren. Das Männchen wird seine Willkommensrede der Gruppe nun erneut vortragen:

„Willkommen, werte Hochmensch. Es ist viele Jahre her, seit euer Volk diese bescheidene Kolonie zuletzt mit ihrer Anwesenheit beehrt hat. Wie ihr jedoch sehen könnt, haben wir Ameisen weiterhin treu und ergeben unsere Pflichten erfüllt: Die Herden gedeihen prächtig und so zahlreich wie eh und je. Was ist der Grund für euren Besuch, Hochgeborene?“



Die Spieler werden wahrscheinlich viele Fragen haben, deshalb werden unten einige Informationen über die Geschichte und Kultur der

Ameisen bereitgestellt. Sollten die Spielercharaktere sie nach Merritt befragen, werden die Männchen ihnen erzählen, dass zwei Arbeiter vor drei Tagen einen

Hochmensch angetroffen haben, ganz in der Nähe der Stelle, wo sie auch die Abenteurer aufgefunden haben. Die Arbeiter haben versucht, mit ihm zu sprechen, doch er hat sie mit Steinen beworfen und die Flucht ergriffen. Sie haben sein Fahrzeug unter-

sucht, als es plötzlich verschwand. Laut den Arbeitern ist der Hochmensch in die Richtung der Stadt weggerannt.

Geschichte und Kultur

Während der Zeit des Großen Eises errichteten die Hochmensch die großen Stadtgebäude und erschufen vier Rassen, um ihnen zu dienen und sich um das Land zu kümmern: Die Ameisen sollten die Herden hüten und über das Weideland herrschen; die wandelnden Pflanzen sollten die Wälder kontrollieren und das Getreide anbauen; die Tintenfische sollten die Ozeane dominieren; und die Maschinen sollten die Minen abbauen und alle Arbeiten unter Tage erledigen. Doch in den letzten Jahrhunderten ist das Große Eis zurückgewichen, und mit dem Wetterwandel begannen die Kriege zwischen den Pflanzen und den Ameisen. Die Pflanzen wollen ihren Wald

ausweiten, jetzt wo es mehr Regen gibt, doch die Ameisen wollen das Wald- und das Weideland so belassen, wie es ist. In den alten Zeiten hätten die Hochmenschen dem Streit per Befehl ein Ende bereitet, doch sie sind schon seit Jahrhunderten nicht mehr aus ihren Städten herausgekommen. Jegliche Versuche der Pflanzen und Ameisen, die Hochmenschen zu erreichen, scheiterten; die Städte öffnen ihre Pforten nur für Hochmenschen.

Über die Zustände auf den anderen Planeten des Sonnensystems wissen die Ameisen nichts, auch der Begriff „Stern-Herren“, mit dem sie Venusier bezeichnen, ist einer Tradition entsprungen, deren Ursprung sie selber nicht (mehr) kennen.

Die Ameisen verfügen über eine Karte des Gebietes. Es sieht aus wie England, nur dass der Ozean so weit zurückgewichen ist, dass die einstige Insel mit dem Festland verbunden ist. Ein Großteil des Landes besteht aus offenem Grasland, doch die Flusstäler sind von Wald bedeckt. Aus der Karte wird ersichtlich, dass die riesige Stadt im Süden auf dem Gebiet von London steht. Der Wald beginnt direkt hinter der Stadt. Die Ameisen werden die Spielercharaktere so gut sie können unterstützen, indem sie sie mit Wasser, Nahrung, Decken und Reitsträußen versorgen. Doch sie werden die Charaktere auf keinen Fall in die Stadt begleiten, noch in das Gebiet der Pflanzen oder Tintenfische. Sollten die Zeitreisenden darauf bestehen, wird die Königin zwei Arbeiter aussenden, die die Gruppe bis in die Stadt geleiten werden.

Die Stadt der Hochmenschen

Die Stadt besteht aus einem weitläufigen, pyramidal angeordneten Gebäudekomplex, der sich über eine Fläche von 70 km² erstreckt und an seiner Spitze eine Höhe von 3 km erreicht. Die Oberfläche scheint komplett aus Glas zu bestehen, ist aber unzerbrechlich. Auf der untersten Ebene befinden sich entlang der Basis des Bauwerks alle 100 m riesige Tore. Die To-

re öffnen sich automatisch, sobald sich ihnen ein Mensch auf 10 m nähert. Die Stadt besteht aus einem verblüffenden Labyrinth aus sanft erleuchteten Passagen und riesigen Gewölbekammern. Auf die Korridore gehen Büros, Werkstätten, Laboratorien, Handelsniederlassungen und Wohnquartiere auf. Sie sind in keinem einheitlichen Stil gehalten und variieren fast endlos, so dass sich die Beschreibung der Details nach der Fantasie des Spielleiters bemisst. Die gesamte Stadt ist lupenrein und in hervorragendem Zustand. In den Wohnquartieren befinden sich noch immer persönliche Gegenstände ordentlich und sauber aufgebaut; die Büchereien sind voller Bücher (leider verleiht die Sprachpille keine Lesefähigkeiten); und die großen Gärten sind sorgfältig gepflegt.

Die Abenteurer werden zu keinem Zeitpunkt eine der intelligenten Maschinen zu Gesicht bekommen, die die Stadt instand halten; die Apparate arbeiten nur, wenn kein Mensch zugegen ist. Die völlige Stille und Leere wird die Abenteurer stark beunruhigen und der Spielleiter sollte den Spielern kontinuierlich klar machen, wie alleine ihre Charaktere in dieser riesigen Stadt sind.

Nachricht von Merritt: Nachdem die Reisenden einige Zeit durch die Stadt umhergewandert sind, werden sie auf eine Kammer stoßen, die offensichtlich als Künstleratelier dient. Der Raum enthält jede Menge abstrakte Skulpturen in verschiedensten Materialien (manche davon unbekannt) und einige beruhigende Gemälde. Eine der Leinwände wurde jedoch mit weißer Farbe bekratzelt:

„Ist hier irgendjemand noch am Leben? Ich heiße Averell Merritt. Ich war hier – der letzte Mensch auf Erden. Wenn Sie dies hier lesen können, kommen Sie um Gottes Willen in das Observatorium. Ich bin ganz allein auf der Erde.“

Observatorium: Das Observatorium befindet sich auf dem höchstgelegenen Punkt der Stadt. Es besteht aus einem großen, pyramidenförmigen Raum unterhalb eines riesigen Spiegelteleskops. Ein einfaches Kontrollpanel steuert

die Ausrichtung und den Fokus des Teleskops, und die Bilder, die es macht, werden auf einen Bildschirm an der Wand projiziert. Merritt hat es genutzt, um nach Anzeichen menschlichen Lebens Ausschau zu halten. Doch obwohl sein kleiner Reiserucksack und seine Feldflasche noch immer neben dem Kontrollpanel liegen, ist Merritt nirgends zu finden.

Aufmerksame Charaktere werden eine seltsame Ansammlung eigenartiger Federn bemerken, die verstreut auf dem Boden nahe der Tür liegen. Die Tür ist nicht verschlossen und führt auf eine kleine Terrasse, wo noch mehr der fremdartigen Federn herumliegen. Eine Probe auf Naturwissenschaften (Biologie) mit 2 Erfolgen, oder alternativ eine Wahrnehmungsprobe mit einer Erfolgsschwelle von 4, wird ergeben, dass die Federn gar keine Federn sind, sondern Blätter von einer Pflanze, die die Struktur von Vogelfedern fast perfekt nachahmen kann. Doch es gibt nirgendwo in der Nähe Pflanzen. Nur ein fliegendes Wesen könnte die Terrasse erreicht haben. Die logische Schlussfolgerung wäre, dass Merritt von irgendeiner Art fliegender Pflanze weggetragen wurde – möglicherweise eine der intelligenten Pflanzen, von denen die Ameisen in dem Dorf gesprochen haben. Sollten die Charaktere dies nicht selbst bemerken, kann der Spielleiter einem von ihnen diese Schlussfolgerung nach einer erfolgreichen (2 Erfolge) Probe auf Intelligenz mitteilen.

Der Wald

Die Abenteurer werden wenig Schwierigkeiten haben, bis zum Waldrand zu gelangen, um nach den intelligenten Pflanzen und Merritt zu suchen. Der nächste Wald befindet sich etwa 8 km von der Stadt entfernt, und die Grenzlinie zwischen Grasland und Wald ist sehr scharf. Der Wald wird durch eine Mauer aus Dornhecken umzäunt, die Ameisen und andere Tiere abwehren soll. Um sich einen Durchgang in den Wald zu schlagen, ist eine langfristige

Aktion (Attributprobe mit Stärke gegen eine Erfolgsschwelle von 3) nötig. Nachdem 5 Erfolge gesammelt wurden, ist der Weg frei. Jenseits der Dornhecke besteht der Wald nicht aus einem dichten Gewirr aus Unterholz, sondern ist überraschend ordentlich. Das Blätterdach der Baumkronen lässt fast kein Sonnenlicht durch und der Boden ist mit einer dicken Moosschicht bedeckt. Kletterpflanzen verbinden alle Bäume und auf dem Waldboden wachsen überall verstreut Büsche. Den Abenteurern könnte der seltsame Umstand auffallen, dass es in dem Wald außer Würmern und Insekten keinerlei Tiere gibt. In dem Wald herrscht vollkommene Stille – das einzige Geräusch ist das leise Rascheln der Blätter im Wind.

Pflanzen

Die Pflanzen haben die Form großer Büsche, die mit Greiffranken und vier Stämmen zur Fortbewegung ausgestattet sind. Sie decken ihren Grundbedarf durch Photosynthese, müssen aber zusätzlich Fleisch zu sich nehmen, um aktiv zu bleiben. Sie leben in den tiefen Wäldern, die sie hegen und pflegen. Die Pflanzen haben allmählich begonnen, die Wälder auszudehnen und systematisch all jene tierischen Lebewesen ausgewiesen, die sich von pflanzlicher Nahrung ernähren. Die Pflanzen fiebern dem Tag entgegen, an dem alles Land auf Erden ein einziger riesiger Wald unter ihrer Kontrolle sein wird. Ältere Pflanzen schlagen ihre Wurzeln an einem festen Platz aus und verbleiben damit quasi unbeweglich.

Pflanzen sind für gewöhnlich mit einem Speer bewaffnet.

Primäre Attribute:

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

Sekundäre Attribute:

Größe 0, Bewegung 6, Wahrnehmung 6, Initiative 5, Abwehr 6, Betäubt 4, Gesundheit 9

Fertigkeiten:

Heimlichkeit (Schleichen) 7, Nahkampf (Speere) 6, Linguistik (Ameisen, Hochmenschlich) 8, Sportlichkeit 8, Überleben (Führtensuche, Nahrungssuche) 7, Waffenloser Kampf 7

Waffen:

Waffenlos 7N, Speer 9T

Intelligente Pflanzen

Nachdem sie etwa zwei Kilometer in den Wald gegangen sind, werden die Abenteurer von einem Busch überrascht, der sich ihnen in den Weg stellt. Der Busch

ist eine intelligente Pflanze.

Sie läuft auf vier gegliederten Stämmen und besitzt fünf tentakelartige Ranken, von denen eine einen Speer hält. Sie kann durch mehrere Augen sehen und kommuniziert, indem sie ihre Äste gegeneinander reibt, um Sprache nachzuahmen. Ihr Hörvermögen beruht darauf, dass sie die Vibration der Menschensprache wahrnimmt. Dank der Pille, die ihnen die Ameisen gegeben haben, können die Cha-

raktere das Pflanzenwesen verstehen. Ähnlich den Ameisen werden eventuell anwesende Marsianer von dem Busch zu den Hochmenschlichen gezählt, während Echsenmenschen ebenfalls mit Ehrfurcht behandelt werden,

aber auch hier nimmt man von ihnen keine Weisungen entgegen.

Die Pflanze ist arrogant und bedrohlich – ganz anders als die unterwürfigen Ameisen. Sie wird verlangen zu erfahren, was die Spielercharaktere im Wald zu suchen haben und ihnen befehlen, ihr zu den Anführern zu folgen. Jeglicher Widerstand wird mit Gewalt beantwortet werden, und im Falle eines Kampfes kommt pro Gruppenmitglied eine weitere Pflanze als Verstärkung hinzu.

Die Pflanzengemeinde befindet sich auf einer Lichtung von etwa 2 ha. Die Pflanzen haben keine Feuerstellen und auch keine Unter-

terkünfte, ihre Waffen und Werkzeuge jedoch lagern sie unter Dächern. In der Mitte der Gemeinde steht der Pflanzenanführer – eine sehr alte Pflanze, mittlerweile unbeweglich und viel größer als alle anderen. Um den Anführer herum stehen zehn weitere, mit Speeren bewaffnete Pflanzen.

Der Pflanzenanführer wird sich an die Spielercharaktere wenden, und seine Blätter und Äste rascheln eine Begrüßung:



„Friede, Hochmensch. Es ist lange her, dass einer eurer Art die Grünen Lande betreten haben. Wir Pflanzen herrschen nun hier

und kein Tier ist uns willkommen – nicht einmal ihr selbst. Aus Respekt vor eurer Weisheit und Macht werden wir euch freies Geleit aus den Grünen Landen heraus gewähren, aber dieser Ort gehört nun uns, nicht euch. Geht in Frieden.“

Wenn die Spielercharaktere sich nach Merritt erkundigen, muss einem von ihnen eine Probe auf Diplomatie (Überzeugungskraft) mit mind. 4 Erfolgen gelingen, um eine Antwort von den Pflanzen zu erhalten. Eine erfolgreiche Probe wird den Pflanzenanführer zu der Aussage bewegen, dass eine Gemeinde etwas tiefer im Wald für eine aggressivere Expansion des Waldlandes eingetreten ist. Diese Gemeinde wird möglicherweise mehr wissen. Der Anführer wird den Abenteurern gestatten, die andere Gemeinde aufzusuchen, wird sie jedoch warnen, dass sie ihre Reise von nun an auf eigene Gefahr fortsetzen.

Sollte keine entsprechende Probe gelingen, so werden die Charaktere auf dem Rückweg zum Waldrand von den Maschinen überfallen und es geht weiter mit dem Abschnitt *Gefangen!*.

Das zweite Dorf

Das andere Dorf ist etwa zehn Kilometer entfernt. Doch als die Spielercharaktere hier ankommen, werden sie feststellen, dass es fast komplett zerstört wurde. Die zersplitterten Körper der Pflanzen liegen überall verstreut auf dem Boden und in die Erde wurden riesige Löcher gebohrt. Manche der toten Pflanzen qualmen noch – darunter auch einige, die Flügel aus den seltsamen, federähnlichen Blättern zu haben scheinen. Der Anführer des Dorfes liegt im Sterben, kann aber noch kommunizieren. Er hat fürchterliche Angst vor den Zeitreisenden und sein Laub wispert nur noch schwach:

„Vergebt uns, furchterregende Hochmenschen! Wir wollten dem einsamen Hochmenschen kein Leid zufügen! Wir wollten ihm nur

helfen! Schickt eure Kriegsmaschinen nicht gegen die Grünen Lande aus!“

Die Charaktere werden wenig von der sterbenden Pflanze in Erfahrung bringen, außer seinen verzweifelten Gnadensuchen. Offensichtlich hat das Dorf tatsächlich eine fliegende Pflanze in die Stadt ausgesandt, um Merritt zu holen. Doch dann wurden die Pflanzen von riesigen Maschinen aus dem Untergrund angegriffen, die Merritt verschleppt haben.

Gefangen!

Während die Abenteurer versuchen, Informationen von der sterbenden Pflanze zu erhalten, wird ein leises Rumoren unter ihren Füßen ertönen. Plötzlich werden vier riesige dreibeinige Maschinen aus dem Untergrund hervorragen und Netze auf die Charaktere abfeuern. Wenn diese ihre Waffen ziehen können, werden sie bald feststellen, dass weder Schussfeuer noch rohe Gewalt etwas gegen die Maschinen ausrichten können. Sollte einer der Abenteurer jedoch Dynamit besitzen und in der Lage sein, es zu nutzen, ohne die Gruppe dabei in die Luft zu sprengen, können sechs zusammengebundene Stangen eine einzelne Maschine zerstören oder verkrüppeln (in diesem Falle siehe Abschnitt *Entkommen!*)

Zum Verstricken machen die Maschinen einen Berührungsangriff (siehe „Berührungsangriffe“ im Grundregelwerk, S. 219). Bei einem Erfolg wird kein Schaden verursacht. Stattdessen vergleichen Sie den Schaden, den der Angriff verursacht hätte mit dem Stärkewert des Attackierten.

Ist der gewürfelte Schaden größer als seine Stärke, ist der Gegner verstrickt und muss einen Zug darauf verwenden, sich selbst zu befreien; wenn Sie mehr als das Doppelte seiner Stärke gewürfelt haben, ist der Abenteurer gefangen und kann sich nicht ohne fremde Hilfe befreien.

Die Maschinen werden sich um die in den Netzen gefangenen Spielercharaktere gruppieren und zurück in den Untergrund wühlen.



Sie werden eine Weile durch grob gegrabene Tunnel in die Tiefe reisen, bis sie einen Komplex aus elektrisch beleuchteten Durchgängen erreichen, der sich kilometerweit in alle Richtungen erstreckt. Die Maschinen bringen die Abenteurer in eine riesige Kammer und setzen sie in einem Metallkäfig ab, bevor sie verschwinden.

Entkommen!

Sollten sich die Charaktere derart kampftüchtig erweisen, dass ihnen die Flucht gelingt, so könnte der Spielleiter versuchen, zumindest einen der Charaktere gefangen nehmen zu lassen, der dann von den Maschinen abtransportiert wird. Durch die von den Maschinen gebohrten und gegrabenen Tunnel können die Charaktere in die Kammer der Maschinen (s.u.) eindringen, um ihren Gefährten zu befreien. Dieser Weg kann natürlich auch dann genommen werden, wenn keiner der Charaktere gefangen wurde. In diesem Fall entfällt dann allerdings der Abschnitt *Der Käfig*.

Die Heimat der Maschinen

Die Gänge der Maschinen führen eine zeitlang durch die Erde und schließlich durch gewachsenen Fels, bevor sie in einer Art Schleusenkammer endet. Hinter einem gewaltigen Tor, das sich auf Annäherung von Maschinen oder Menschen öffnet, befindet sich eine gewaltige Kammer. Eine weitere Tür, durch die die Erdoberfläche erreicht werden kann, ist erst durch die Hochmenschchen zu öffnen.

Alle Räume wirken steril, kalt und zweckmäßig. Alle Materialien sind glatt und nur Bedienelemente (Schalter, Taster, Sensorflächen) wirken metallisch.

Die Kammer

Die Kammer ist 100 m breit, fast 2 km lang und 50 m hoch. An einem Ende öffnet sie sich zu einer großen Kugel, in deren Zentrum sich ein hell glühender blauer Kristall befindet. Lange Leitungen oder Kabel führen von dem Kristall weg zu den Wänden der Kugel. Die Wände des Hauptraums sind gesäumt von etwa 50.000 Glassärgen, von denen jeder ein menschliches Wesen beinhaltet, das entweder tot ist oder schläft. Die Menschen sind alle klein und schlaksig, fast gänzlich unbehaart. Skandalöserweise sind sie alle nackt. Nach einer erfolgreichen Wahrnehmungsprobe mit 4 oder mehr Erfolgen wird den Charakteren auffallen, dass in einem der näher liegenden Säрге ein gewöhnlich aussehender Engländer der 1890er Jahre liegt.

Hochmenschchen

Die Hochmenschchen der fernen Zukunft sind alle klein und schlaksig und haben wenig bis keine Haare. Sie tragen nur an sehr kalten Tagen überhaupt Kleidung. Sie sind eine friedvolle Rasse und widmen die meiste ihrer Zeit der Wissenschaft und der Philosophie. Sie können jedoch auch schnell und mit eiserner

Entschlossenheit handeln, sobald ein Problem einmal erfasst wurde. Sie sind unbekümmert und erfreuen sich an Musik und Tanz. Entscheidungen werden meist durch einstimmigen Konsens innerhalb der Gemeinschaft getroffen, und da alle strikt logisch denken, gibt es nur selten Uneinigkeit.

Grundsätzlich laufen Hochmenschen nackt herum, zur Aufbewahrung von Werkzeugen und Apparaten tragen sie jedoch häufig eine Weste oder einen Gürtel mit Taschen. Die meisten ihrer Gerätschaften sind für die Charaktere vollkommen unverständlich. Keiner der Hochmenschen trägt eine Waffe, wenn es nicht absolut notwendig ist – und die meisten ihrer Waffen betäuben ihre Opfer nur.

Primäre Attribute

Konstitution 2, Geschicklichkeit 4, Stärke 2, Charisma 4, Intelligenz 6, Willenskraft 4

Sekundäre Attribute

Größe 0, Bewegung 6, Wahrnehmung 10, Initiative 10, Abwehr 6, Betäubt 2, Gesundheit 6

Fertigkeiten

Akademisches Wissen 12, Diplomatie 8, Empathie 9, Handwerk (Elektriker) 10, Linguistik (Ameisen, Pflanzen, Maschinen, Tintenfisch, Venusisch, Lunarisch) 12, Medizin 8, Nahkampf 5, Naturwissenschaft (Physik) 12, Überleben 8, Waffenloser Kampf 5

Talente

Intelligent, Vielseitig

Waffen

Waffenlos 5N

Der Käfig

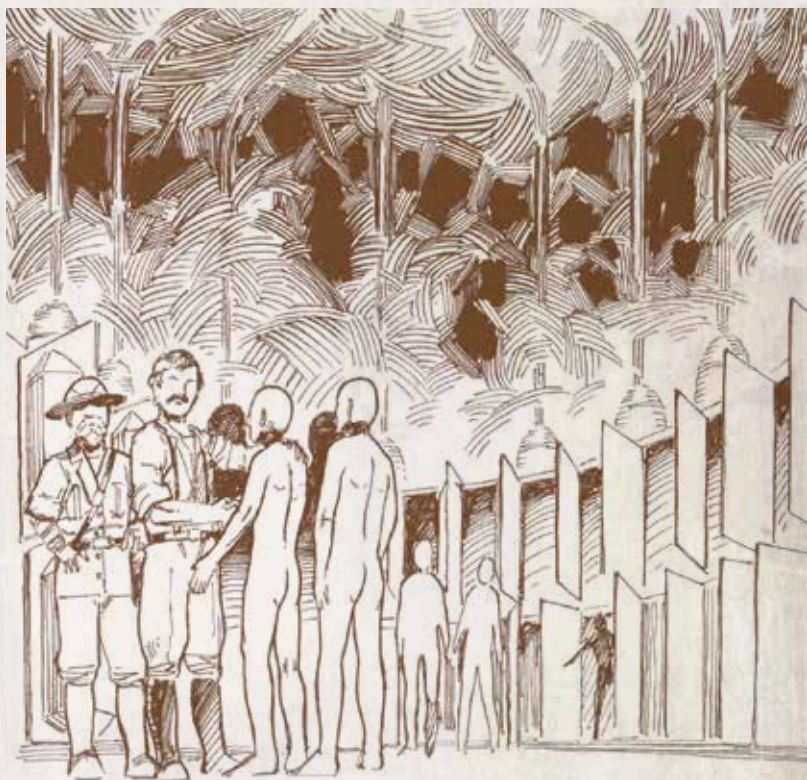
Der Käfig befindet sich am Übergang zwischen dem Hauptraum und der Kugelkammer. Er ist darauf ausgelegt, Menschen festzuhalten, die nicht so stark sind wie Engländer des 19. Jahrhunderts. Die Stangen zu verbiegen, erfordert eine langfristige Stärkeprobe gegen eine Erfolgsschwelle von 4 (5 Erfolge müssen gesammelt werden), bis zu vier Charaktere können ihre Kräfte bei dem Ausbruchversuch jedoch vereinen (+2 für jeden Helfer, der min-

destens eine Stärke von 2 hat). Die Maschinen überwachen den Käfig nicht, ein Ausbruch wird also zunächst nicht bemerkt werden. Erst, wenn sich jemand an einer der Schlafkammern zu schaffen macht oder sonst irgendwelche Schaltflächen manipuliert, werden die Maschinen alarmiert und eine Maschine wird nach etwa 15 min. den Raum kontrollieren.

Die Menschen befreien: Die Glassärge können einer nach dem anderen geöffnet werden; dies erfordert erneut eine langfristige Stärkeprobe (Erfolgsschwelle 4, 5 Erfolge) (auch hier können die Kräfte vereint werden). Sobald einer der Särge geöffnet wird, wird sofort eine Maschine zur Kontrolle herbeigerufen. Die Särge können ebenfalls geöffnet werden, indem man den Kristall am anderen Ende des Raumes zerstört. Für die Zerstörung des Kristalls sind fünf Schadenspunkte nötig (der Kristall hat eine Abwehr von 5, waffenlose Angriffe sind ohne Effekt). Ist er einmal zerstört, öffnen sich die Särge automatisch und die Gefangenen erwachen.

Flucht: Wenn der Kristall zerstört wird, schalten sich alle Maschinen ab. Reparaturmaschinen werden eine Stunde brauchen, um ihn wieder instand zu setzen; diese Zeit können die Charaktere nutzen, um durch eine Rampe am entgegengesetzten Ende des Raumes wieder an die Oberfläche zu gelangen.

Haben die Spielercharaktere lediglich Merritt befreit, werden die Maschinen die Gruppe verfolgen. Maschinen sind unempfindlich gegenüber Feuerwaffen und können nur durch Sprengstoff Schaden nehmen, wie weiter oben bereits beschrieben. Sie bewegen sich so schnell wie ein rennender Mensch und können diese Geschwindigkeit uneingeschränkt lange halten. Die Maschinen werden versuchen, die Spielercharaktere und Merritt wieder einzufangen und sie zurück in den Käfig zu sperren, während nun auch für sie Schlafsärgen vorbereitet werden. Nach einem Fluchtversuch wird jeder Charakter einzeln von einer Maschine bewacht werden, die alles daran legen wird, ihn von einer weiteren Flucht abzuhalten.



Die Hochmenschen

Wenn die Abenteurer die gefangenen Hochmenschen aus den Glassärgen befreit haben, werden sie unsagbar dankbar sein. Die Hochmenschen berichten, dass die Maschinen sie einst gefangen nahmen, um sie vor Schaden zu bewahren. Nach ihrer Befreiung können die Hochmenschen die Maschinen temporär abschalten und wollen zurück in die Stadt gehen und dort die Kontrollbefehle der Maschinen wieder in Ordnung bringen, damit das gleiche Problem nicht noch einmal auftritt.

Die Hochmenschen werden den Charakteren eine Belohnung zukommen lassen, werden ihnen jedoch nicht erlauben, irgendetwas in der Zeitmaschine mit in ihre Zeit zu nehmen. Sie befürchten gravierende Auswirkungen auf

die Geschichte, wenn antike Menschen wie die Abenteurer Zugang zu irgendeiner fortschrittlichen Technologie der Hochmenschen erlangen würden.

Zurück aus der Zukunft

Nach einer angemessenen Festzeit mit den Hochmenschen, können die Abenteurer zurück in das Jahr 1889 reisen und damit den jungen Wells vor einer Gefängnisstrafe bewahren. Wells wird ihren Bericht des Abenteurers außerordentlich interessant finden. Nach einigen Monaten wird er basierend auf den Ereignissen eine Geschichte schreiben und er wird anbieten, den Erlös aus dem Verkauf mit den Spielercharakteren zu teilen.

Ein neugieriger Reporter,
ein genialer Erfinder und eine
waschechte Zeitmaschine – und
schon beginnt ein aufregendes
Abenteuer der etwas anderen Art!



Dieses Space-Abenteuer führt die Charaktere auf eine abenteuerliche Expedition in das Jahr 802889, wo sie einen verschollenen Wissenschaftler aufspüren sollen. Auf ihrer Rettungsmission treffen sie auf Riesenameisen, müssen sich mit sprechenden Bäumen auseinandersetzen und gegen intelligente Maschinen kämpfen.

Wandeln Sie auf den Spuren H.G. Wells und begeben Sie sich auf eine phantastische Reise in eine Welt, wie sie noch kein Gentleman vor Ihnen betreten hat: die Welt der Zukunft!

