



SPACE

1889

Schnellstartregeln & Abenteuer

Einführung in die Welt von Space: 1889

Die Geschichte

Die Geschichte unseres Universums und die von Space: 1889 ist 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 „Sytis 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 zurück zu führen, 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 Sonnen zu schwach. Doch hinter vorgehaltener Hand erzählt man sich Gerüchte über ein experimentelles Schiff, dass 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 nomadenartig 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 Zwielflichtzone 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 Kleinstplaneten. 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...

Schließlich häufen sich auch Gerüchte, 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?

Impressum

Text:

David Grashoff, Matthias Reppisch, Andrew McColl, Jeff Combos

Übersetzung des Regelteils:

Florian Don-Schauen

Überarbeitung:

Natascha Barteck, Patric Götz, Jens Schäfer

Coverillustration:

Slavomir Maniak

Logodesign:

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

Innenillustrationen:

Jan-Hendrik Sonnewald, Mia Steingraber, Sabine Weiss

Deutsche Redaktion:

Patric Götz

Layout & Grafikdesign:

Ralf Berszuck



Die Regeln

Willkommen! *Ein gefährlicher Ausflug* 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 bösartiger marsianischer Fauna inmitten den Überresten 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, welchen er spielen will. Viele weitere Beispielcharaktere, die Ihnen neue Möglichkeiten und Varianten eröffnen, finden Sie im *Space: 1889* Grundregelwerk und folgenden Quellenbänden. 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 auf den Mars passen – 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 4 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 5 Fuß (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 Fertigkeitswert. 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 unterschiedlichen Waffen, vor allem wenn der Gegner nicht leicht zu überwinden ist. Jede Waffe erhöht den Wert einer passenden Fertigkeit (Waffenlos, Bewaffnet 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 davon.

Regeln

Space: 1889 verwendet die Regeln von *Ubiquitiy*, einem Rollenspielsystem, das für schnelles, cinematisches Spiel ausgelegt ist. In diesem Heft finden Sie nur die wichtigsten Regeln, die aber vollständig 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.

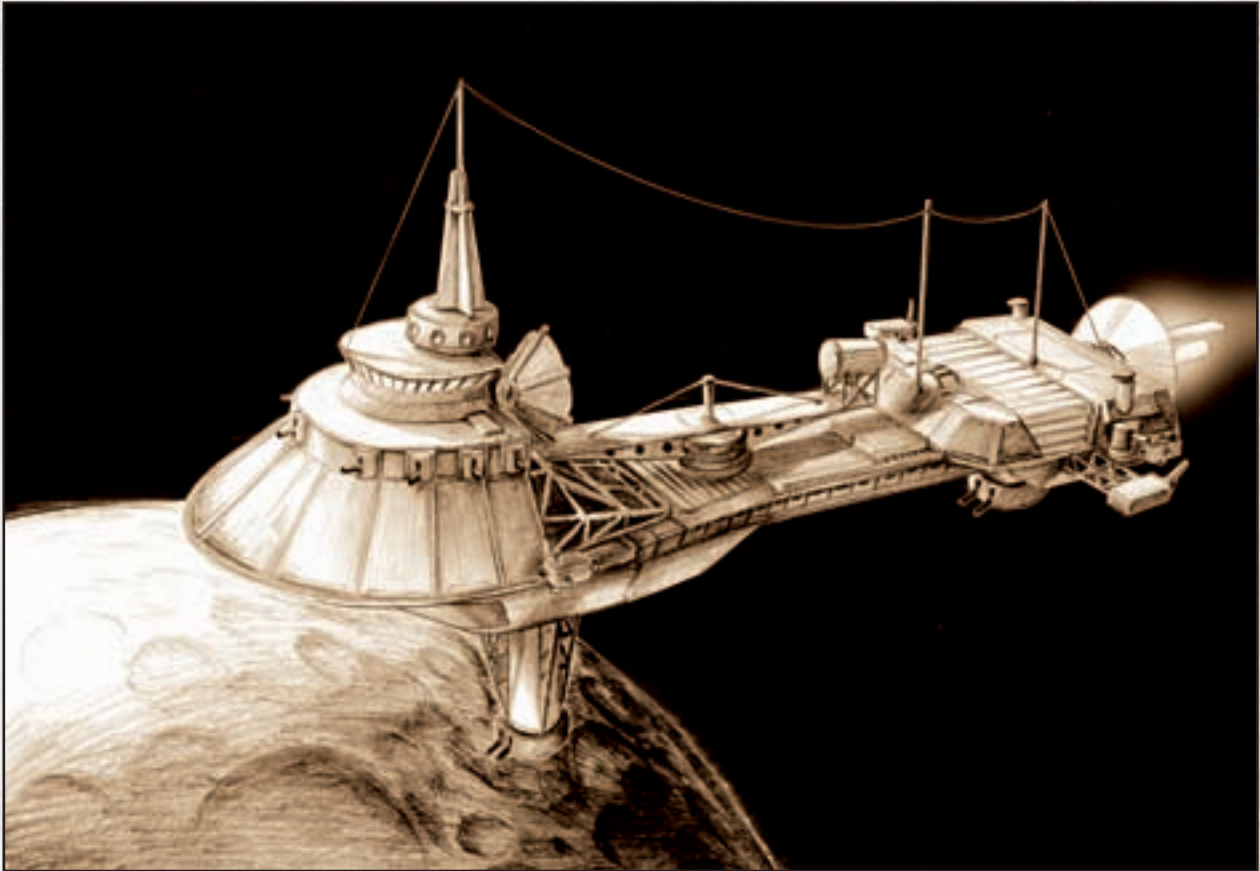
Würfel

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 Fertigkeitsprobe 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 Fertigkeits- 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 Initiativewert 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 Initiativewert; sollte auch der gleich sein, kommt der Charakter mit dem höheren Geschicklichkeitswert zuerst.

Aktionen: In jeder Runde kann ein Charakter genau eine Angriffsaktion und eine Bewegungsaktion ausführen, dazu aber so viele Verteidigungsaktionen, 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. 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 erzielttem 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.

Ein gefährlicher Ausflug

Das folgende Abenteuer ist ein kurzes One-Shot-Abenteuer, mit dem neue Spieler *Space 1889* und das Ubiquity-System kennenlernen können. Es kann aber auch als Einstieg in eine längere Kampagne benutzt werden – in diesem Fall können Sie die vorgeschlagenen Beispielcharaktere verwenden, aber auch eigene entwerfen.

Die Handlung

Die Charaktere begleiten den berühmten Biologen Henry Burlington III. auf eine Forschungsreise in die marsianische Steppe, wo sie von einem Schiff der Hochlandmarsianer angegriffen werden. Die Charaktere überleben den Absturz, müssen aber feststellen, dass die Marsianer einige der Gäste des Biologen – und vor allem seine hübsche Tochter – entführt haben. Jetzt liegt es an den Charakteren, die Marsianer zu finden und die Gefangenen zu befreien. Dafür müssen sie sich den Gefahren der marsianischen Steppe stellen und in eine Festung der Hochlandmarsianer eindringen, um den versklavten Gefangenen zur Flucht zu verhelfen.

Henry Burlington

Henry Burlington III. ist ein properer Mann Anfang Fünfzig, der eine große Leidenschaft für die Tierwelt hegt und einem guten Glas Cognac oder Scotch nicht abgeneigt ist. Durch seine erfolgreichen Forschungsreisen auf dem afrikanischen und australischen Kontinent konnte er sich als Zoologe einen Namen machen, was zu der ehrenvollen Mitgliedschaft bei der Royal Society of London führte. Er gehört dem britischen Adel an und trägt den Titel Duke of Devonshire, wobei er aber nicht zu der Sorte Blaublüter gehört, die darauf pochen, mit ihrem Titel angesprochen zu werden. Seit seine Frau vor drei Jahren an einer Lungenentzündung gestorben ist, nimmt er seine Tochter Marie mit auf seine Forschungsreisen.

Henry Burlington ist recht klein gewachsen, mit leichten Bauchansatz und einem grauen Haarkranz, was ihm das Aussehen eines Postschalterbeamten verleiht. Er ist ein lebensfroher und optimistischer Mensch, der seine Tochter über alles liebt.

Der Einstieg

Die Charaktere befinden sich am Anfang des Abenteuers an Bord der Crescent, einem luxuriösen Luftschiff, das sich im Besitz des berühmten und betuchten Biologen Henry Burlington III. befindet. Dieser Gentleman-Zoologe ist ein angesehenes Mitglied der Royal Society of London, in deren Auftrag er die seltsame Fauna des Mars' erforscht. Ganz nebenbei ist Henry Burlington III. auch noch ein ziemlicher Partylöwe, weswegen er sich entschieden hat, einige Gäste einzuladen, die ihn auf seine nächste Forschungsreise zu den Steppen des roten Planeten begleiten sollen.

Das Abenteuer beginnt, als die Crescent Syrtis Major auf ihrem Weg in die nördlichen Steppen verlässt. Die Stimmung innerhalb der Reisegruppe ist sehr ausgelassen und es herrscht eine erwartungsvolle Vorfreude. Am ersten Tag der Reise können die Charaktere die anderen Gäste (siehe Kasten „Die Gäste“) und die Charaktere der anderen Spieler kennenlernen. Marie Burlington entzückt die Gäste mit ihrem Gesang und es wird ordentlich getrunken, gegessen und jede Menge Geschichten werden erzählt.

Die Gäste

Marie Burlington

Die Tochter des Zoologen ist Anfang zwanzig und von einer außerordentlichen Schönheit, die nur noch von der Klarheit ihrer Gesangsstimme überflügelt wird. Sie wirkt ein wenig schüchtern, doch sobald sie – begleitet von ihrem Vater am Klavier – ein Lied anstimmt, zieht sie alle Gäste an Bord der Crescent in ihren Bann.

James Tate

Seines Zeichens Kartograph und ein ebenso großer Lebemann wie Henry Burlington. Wenn man ihn antrifft, hat er stets ein Glas Cognac in der Hand und immer eine Geschichte parat, die von seinen Reisen auf dem afrikanischen Kontinent handelt.

Theresa Butcher

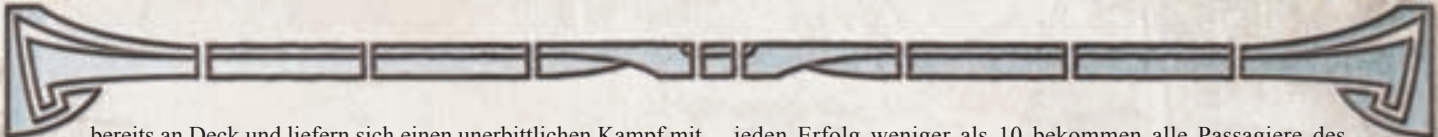
Miss Butcher ist eine Frau Mitte Fünfzig mit der burschikosen Ausstrahlung einer britischen Landbesitzerin. Sie ist Schriftstellerin und ihre Kriminalromane sind weltweit erfolgreich. Sie arbeitet gerade an einem Buch mit dem Titel „Mord auf dem Mars“, was sie jedem erzählt, der ihr über den Weg läuft.

Charles Fontleroy

Ein ehemaliger Rugby-Spieler mit dem Körperbau eines Silberrückens und dem Gemüt eines jungen Welpen. Reich geworden durch die Erfindung einiger Geräte zur körperlichen Ertüchtigung, ist Fontleroy seit dem Ende seiner Karriere als Rugbyspieler ständig unterwegs, um die Welt und das Universum zu sehen.

Kampf in der Luft

Als die Charaktere nachts schlafen, werden sie von einer mächtigen Erschütterung geweckt. Wie durch ein starkes Erdbeben werden sie aus ihren Kojen geworfen und hören von draußen laute Rufe und Kampfgeräusche. Als sie an Deck stürmen, sehen sie das ganze Ausmaß der Katastrophe. Einige Meter über ihnen schwebt eine marsianische Galeere, die mit schweren Kanonen auf die Crescent feuert. Einige Hochlandmarsianer befinden sich



bereits an Deck und liefern sich einen unerbittlichen Kampf mit der Crew des Schiffes, andere schweben wie Raubvögel auf die Charaktere zu. Es führt kein Weg an einem Kampf vorbei.

Da die Crescent sich bereits im Sinkflug befindet, schwankt das Schiff beim Kampf ziemlich stark. Die Charaktere und ihre Gegner müssen alle zwei Runden eine Probe auf Geschicklichkeit oder Akrobatik mit einer Erfolgsschwelle von 3 ablegen. Misslingt diese Probe, fallen der Charakter oder sein Gegner hin und müssen nächste Runde erst einmal wieder aufstehen. Sobald die Charaktere fünf Gegner besiegt haben, flüchten auch die anderen Hochlandmarsianer, allerdings können die Charaktere sehen, dass sie einige Mitglieder der Crew sowie Mister Tate, Miss Butcher und Marie Burlington in ihrer Gewalt haben und einfach mit ihnen über Bord springen. Da die Charaktere nicht fliegen können, sind sie nicht in der Lage, die Entführer zu verfolgen.

Hochlandmarsianer

Archetyp: Soldat		Motivation: Gier		
Stil: 0		Gesundheit: 4		
Primäre Attribute				
Konstitution: 2		Charisma: 2		
Geschicklichkeit: 2		Intelligenz: 2		
Stärke: 2		Willenskraft: 2		
Sekundäre Attribute				
Größe: 0		Initiative: 4		
Bewegung: 4		Abwehr: 4		
Wahrnehmung: 4		Betübt: 2		
Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Einschüchtern	2	2	4	(2)
Nahkampf	2	2	4	(2)
Speer			5	(2+)
Sportlichkeit	2	2	4	(2)
Waffenlos	2	2	4	(2)
Talente				
Flügel (kann mit halber Bewegungsweite fliegen)				
Ressourcen				
keine				
Schwächen				
Vorurteile (+1 Stilpunkt, sobald er jemanden dazu bringt, das zu has-sen, was er selbst hasst. Im Falle der Hochlandmarsianer handelt es sich dabei um Erdenmenschen im Allgemeinen)				
Waffen	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
Speer	3 T	0	8 T	(4) T
Schlag	0 N	0	4 N	(2) N

Vom Himmel gefallen

Die Hochlandmarsianer sind weg und die Charaktere müssen sich jetzt mit der Tatsache auseinandersetzen, dass die Crescent rapide an Höhe verliert. Erschwerend kommt hinzu, dass der Kapitän des Schiffes – Peter Furlong – im Kampf schwer verletzt wurde und nicht mehr in der Lage ist, das Luftschiff zu landen. Sollte einer der Charaktere die Fertigkeit Spezielle Fahrzeuge (Luftschiffe) haben, muss er fünf Runden lang jede Runde eine Probe auf diese Fertigkeit ablegen. Sammelt er innerhalb dieser fünf Runden 8 Erfolge an, schafft er es, die Crescent so zu landen, dass sich keiner verletzt. Für jeden Erfolg weniger als 8 bekommen alle Passagiere des Luftschiffes einen Punkt Schaden. Sollte keiner der Charaktere eine passende Fertigkeit haben, kann der verletzte Kapitän einen von ihnen anleiten. Dabei muss der Charakter die Proben mit seiner Geschicklichkeit ablegen und 10 Erfolge sammeln. Für

jeden Erfolg weniger als 10 bekommen alle Passagiere des Luftschiffes einen Punkt Schaden.

Egal ob einer der Charaktere die Proben erfolgreich abgelegt hat oder nicht, die Landung wird hart und ruppig und das Schiff rutscht noch gut eine halbe Minute über den trockenen Steppenboden, bevor es zum Stehen kommt. Die Charaktere werden ordentlich durchgerüttelt, aber immerhin leben sie noch.

Mitten im Nirgendwo

Als die Charaktere aus den Überresten der Crescent heraus getorkelt kommen, wird ihnen schnell klar, dass das Schiff in diesem Zustand nicht mehr fliegen wird. Der Kapitän hat den Absturz leider nicht überlebt und auch einige Mitglieder der Crew haben schwere Verletzungen davon getragen. Mit Proben auf Medizin gegen eine Erfolgsschwelle von 3 können die Charaktere schon mal Erste Hilfe leisten und dafür Sorge tragen, dass nicht weitere Menschen sterben.

Wer sich mit Handwerk (Mechanik) auskennt, kann mit einer Probe gegen eine Erfolgsschwelle von 3 versuchen, den Heliographen des Luftschiffes zu reparieren. Wenn keiner der Charaktere die Fertigkeit besitzt, wird einer der Mannschaftstechniker diese Aufgabe übernehmen. Hilfe wird angefordert, doch da sie aus Syrtis Major kommt, wird sicher ein ganzer Tag oder länger vergehen, bevor die Rettungsmannschaft eintrifft.

Als wenig später die Sonne aufgeht, sehen die Charaktere, dass sie sich inmitten einer riesigen Steppe befinden. Hohe rote Gräser, soweit das Auge reicht, bis auf eine Gebirgskette im Norden der Absturzstelle, etwa einen halben Tagesmarsch entfernt. Henry Burlington ist wegen der Entführung seiner Tochter völlig aufgelöst und den Tränen nahe. Er drängt darauf ein Team zusammenzustellen, um seine Tochter zu suchen. Er vermutet, dass die Hochlandmarsianer sie entführt haben, um sie in einer ihrer Kraag genannten Höhlenwelten als Sklaven zu halten. Er ist sich zwar nicht sicher, aber er mutmaßt, dass die Hochlandmarsianer in dem nahen Gebirgsmassiv leben könnten, und er drängt die Charaktere regelrecht dazu, ihn dorthin zu begleiten. Da der Rettungstrupp sie frühestens am nächsten Tag erreichen wird, sollten sie in der Lage sein, das Gebirge zu erreichen und sich ein wenig umzuschauen.

Da die Charaktere natürlich allesamt heldenhaft veranlagt sind, werden sie Henry Burlington auf seine Erkundungsreise begleiten. Charles Fontleroy und Mister Tate bleiben derweil beim Schiff.

Wer eine Reise tut

Die marsianische Steppe ist ein trockenes Gebiet mit hohen Graspflanzen, die anders als die Charaktere mit der trockenen Luft sehr gut zurechtkommen. Obwohl Burlington nicht gerade den sportlichsten Eindruck erweckt, kann er dank seiner vielen Reisen sehr gut mit den Charakteren mithalten. Gelegentlich überkommt ihn sein Forscherdrang und er sammelt Tierkot- oder Fellproben ein, die er auf dem Weg findet.

Wenn die Charaktere schon ein paar Stunden unterwegs sind, können sie eine Wahrnehmungsprobe (Erfolgsschwelle 2) ablegen und bemerken bei Erfolg, dass aus einem der Berge eine dünne Rauchsäule aufsteigt. Das sollte sie motivieren, ihren Marsch ein wenig zu beschleunigen. Doch dadurch besteht auch die Gefahr, dass die Charaktere ein wenig nachlässig werden.

Hier ein paar Gefahren, die der Spielleiter auf dem Fußmarsch einbauen kann:

Das Abenteuer

- **Katz und Maus:** Die Charaktere haben das Interesse eines hungrigen Steppentigers geweckt, der sich an sie anzuschleichen versucht. Lassen Sie die Charaktere eine vergleichende Wahrnehmungsprobe gegen eine Heimlichkeitsprobe des Steppentigers würfeln. Bei einem Erfolg kann ein Charakter seine Begleiter noch früh genug warnen, bevor der Steppentiger angreift. Kann keiner der Charaktere einen Erfolg vorweisen, werden sie von dem Raubtier überrascht und können in der ersten Kampfrunde nicht handeln. Sie würfeln trotzdem ihre Initiative und können instinktive Aktionen durchführen und sich normal verteidigen.
- **Pass auf, wo du hintrittst!:** Die Charaktere müssen eine erfolgreiche Wahrnehmungsprobe gegen eine Schwelle von 2 ablegen, sonst treten Sie aus Versehen auf einen marsianischen Traumpilz, der als Abwehrreaktion sofort giftige Sporen in die Luft sprüht. Der betroffene Charakter muss eine Konstitutionsprobe gegen eine Erfolgsschwelle von 3 ablegen. Schafft er die Probe, passiert nichts weiter. Ein Scheitern bedeutet, dass der Charakter die Sporen einatmet und nach fünf Minuten beginnt, Halluzinationen zu bekommen, die eine Stunde lang anhalten.
- **Ein Sturm zieht auf:** Ein kurzer aber heftiger Sturm zieht über die Gruppe der Charaktere hinweg. Der herumwirbelnde Sand macht es fast unmöglich, sich zu orientieren, weshalb die Charaktere eine Überlebensprobe (Orientierung – Erfolgsschwelle 3) ablegen müssen, um nicht vom Weg abzukommen.
- **Über eine Brücke musst du gehen:** Zwischen den Charakteren und dem Gebirge zieht sich ein zehn Meter breiter und genauso tiefer Riss durch den marsianischen Boden. Den Riss zu umgehen, würde zu lange dauern, doch glücklicherweise gibt es eine natürliche Brücke aus Stein, die einige Meter weiter über den Graben führt. Doch die ist höchstens einen Meter breit. Die Charaktere können sich entscheiden, über die Brücke zu balancieren, wofür man eine erfolgreiche Probe auf Geschick oder Akrobatik braucht (Erfolgsschwelle 3), oder eine langfristige Probe auf Klettern gegen eine Erfolgsschwelle von 2 abzulegen, bei der die Charaktere 5 Erfolge sammeln müssen.
- **Mars Attacks!:** Die Charaktere laufen einer Gruppe (5) Hochlandmarsianer auf der Jagd über den Weg. Ihnen muss eine Wahrnehmungsprobe gegen eine Erfolgsschwelle von 4 gelingen, damit Sie die Marsianer entdecken, bevor sie selbst entdeckt werden.

Sollten die Charaktere drei ihrer Gegner besiegt haben, werden die restlichen zwei versuchen zu fliehen. Sollte es den Charakteren gelingen, einen der Marsianer lebend zu fangen, können Sie versuchen, ihn einzuschüchtern (Erfolgsschwelle 3), und bekommen bei Erfolg die Gewissheit, dass die Tochter des Zoologen und die anderen Gefangenen von den Hochlandmarsianern in ihren Kraag verschleppt worden sind. Genau dorthin, wo sie die Rauchsäule gesehen haben (falls sie bei der Probe Erfolg hatten).

Falls keiner der Charaktere Marsianisch spricht, kann Henry Burlington das Reden übernehmen.

Steppentiger

Archetyp: Tier		Motivation: Überleben		
Stil: 0		Gesundheit: 8		
Primäre Attribute				
Konstitution: 4		Charisma: 0		
Geschicklichkeit: 5		Intelligenz: 0		
Stärke: 4		Willenskraft: 4		
Sekundäre Attribute				
Größe: 0		Initiative: 5		
Bewegung 8(16)*		Abwehr: 9		
Wahrnehmung: 6		Betäubt: 4		
Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Waffenlos	4	5	9	(4+)
Heimlichkeit	5	1	6	(3)
Überleben	0	4	6	(3)
Talente				
Aufmerksamkeit 1 (+2 Wahrnehmung)				
Begabung (+2 Überleben)				
Ressourcen				
Keine				
Schwäche				
Tier (kann nicht kommunizieren und keine Werkzeuge benutzen)				
Waffen	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
Biss	2 T	0	11 T	(5+) T
Klaue	0 T	0	9 T	(4+) T

*Wesen mit vier oder mehr Beinen verdoppeln ihren Bewegungswert, wenn sie rennen.

Der Berg ruft

Die Charaktere erreichen den Fuß des Berges und können jetzt verschiedene Höhleneingänge sehen, die über den Hang verteilt sind. Der unterste und somit nächste Eingang befindet sich auf einer Höhe von zwanzig Metern. Um dorthin zu gelangen, müssen die Charaktere eine langfristige Aktion durchführen, bei der sie Sportlichkeitsproben (Klettern) gegen eine Erfolgsschwelle von 2 ablegen müssen, bis sie 5 Erfolge zusammenhaben. Jede Probe entspricht 10 Minuten.

Als die Charaktere den Eingang erreichen, merken sie, dass es sich dabei anscheinend um eine natürliche Höhle handelt, was eher gegen einen Eingang des Kraags spricht. Allerdings geht die Höhle weiter in den Berg. Da der nächste Ausgang nicht mit Klettern zu erreichen ist, müssen sie wohl oder übel den Höhlengang erforschen. Glücklicherweise hat Burlington eine Öllampe dabei.

Recht schnell wendet sich der Tunnel in dem Berg aus rotem Gestein nach oben, so dass die Charaktere Hoffnung



schöpfen können, dass sie auf dem rechten Weg sind. Plötzlich hören sie (Wahrnehmungsprobe gegen eine Erfolgsschwelle von 3) ein komisches Geräusch, eine Mischung aus Saugen und Kratzen. Als Burlington seine Öllampe in die Richtung des Lautes schwenkt, sehen die Charaktere ein grauenhaftes Wesen, das entfernt an einen Oktopus erinnert – ein Knoe Shoshu. Die Kreatur ist gerade dabei, ein kleines, reptilartiges Wesen zu fressen, wobei es so aussieht und sich vor allem so anhört, als würde es den Kadaver aussaugen.

Henry Burlington ist vom Anblick des Knoe Shoshus völlig fasziniert, da es bisher keinem Erd-Forscher gelungen war, ein lebendes Exemplar dieser Art zu beobachten. Er erklärt den Charakteren, dass dieses Wesen laut einheimischen Forschern eigentlich ein reiner Aasfresser ist. Die Charaktere haben jetzt die Wahl, es anzugreifen oder es nicht weiter beim Fressen zu stören und sich einfach leise daran vorbeischieben (Heimlichkeitsprobe gegen eine Schwelle von 3). Sollte der Wurf bei einem der Charaktere misslingen, fühlt sich der Knoe Shoshu von dem Charakter bedroht und greift ihn an. Das Wesen wird erst einmal versuchen, die Charaktere mit seinem Gift lahm zu legen, bevor es mit seiner Biss-Attacke angreift.

Knoe Shoshu

Archetyp: Tier
Stil: 0

Motivation: Überleben
Gesundheit: 10

Primäre Attribute

Konstitution: 6

Charisma: 0

Geschicklichkeit: 5

Intelligenz: 1

Stärke: 5

Willenskraft: 4

Sekundäre Attribute

Größe: 1

Initiative: 6

Bewegung: 10

Abwehr: 11

Wahrnehmung: 5

Betäubt: 6

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Sportlichkeit	5	3	8	(4)
Klettern		9	(4+)	
Empathie	1	1	2	(1)
Heimlichkeit	5	4	9	(4+)
Überleben	1	3	4	(2)
Waffenlos	5	6	11	(5+)

Talente

Gift (temporärer Geschicklichkeits- und Stärkeverlust von -1 beim getroffenen Opfer)

Begabung (+2 Waffenlos)

Beidhändigkeit

Ressourcen

Keine

Schwäche

Tier (kann nicht kommunizieren und keine Werkzeuge benutzen)

Waffen	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
Biss (Gift*)	2 T	013 T	(6+) T	
Tentakel	0 T	011 T	(5+) T	
Greifen	0 N	011 N	(5+) N	

*Wesen mit vier oder mehr Beinen verdoppeln ihren Bewegungswert, wenn sie rennen.

In die Höhle der Marsianer

Wenn die Charaktere den Knoe Shoshu überwunden haben, können sie weiter durch den Tunnel gehen, der sie letztlich zu einer Verengung führt, durch die sie nur noch kriechen können. Dieser schmale Gang endet nach zweihundert Metern an einer Stelle, von der aus sie drei Meter unter sich einige Sklaven beim Abbau von glänzendem Gestein beobachten können. Ein Stück weiter sind einige weibliche Sklaven damit beschäftigt, die Fundstücke mit Wasser auszuwaschen. Dort sehen die Charaktere auch Marie Burlington und Miss Butcher.

Die Sklaven werden von sechs Hochlandmarsianern bewacht, die jeweils zu zweit durch die Höhle patrouillieren.

Die Charaktere haben jetzt mehrere Möglichkeiten, die Sklaven zu befreien.

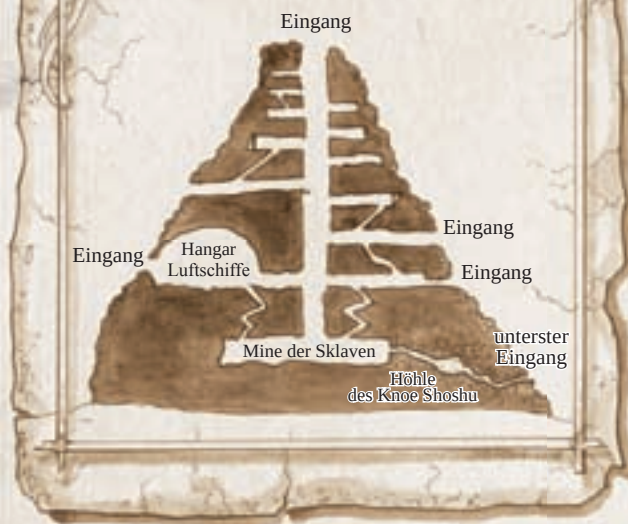
Sie können versuchen, eine Ablenkung zu organisieren, um die Wachen wegzulocken. Sie können sich an die Wachen heranschieben (vergleichende Probe auf Heimlichkeit und Wahrnehmung), um sie nach und nach auszuschalten, oder gleich mit wehenden Fahnen in die Höhle stürmen, um die Marsianer zu bekämpfen.

Der Kraag der Hochlandmarsianer

Die Kraags der Hochlandmarsianer sind tief in den Berg eingearbeitete Höhlensysteme (siehe Karte auf Seite 9), die – da die Marsianer fliegen können – in die Höhe gebaut werden und nicht wie menschliche Höhlen in die Breite. In der Mitte des Höhlensystems befindet sich ein Schacht, in dem die Marsianer hoch und runter fliegen könne, um die verschiedenen Etagen des Kraags zu erreichen. Gebaut wurden diese Tunnel von Sklaven, die in den Kraags gehalten werden, denn ein Hochlandmarsianer ist sich viel zu gut, um selbst einmal Werkzeug in die Hand zu nehmen. Die Sklaven werden in der untersten Etage des Kraags festgehalten und können sich dort relativ frei bewegen, da die Hochlandmarsianer davon ausgehen, dass keiner der Sklaven den gefährlichen Abstieg auf sich nehmen und dann in der Steppe ohne Nahrung und Wasser den Tod riskieren würde.

Die meisten Etagen sind auch durch Treppen und Leitern miteinander verbunden, damit auch die Sklaven sie erreichen können. Es gibt aber in den meisten Kraags noch ganze Systeme aus kleinen Höhlen, die zu klein für die Hochlandmarsianer sind und von den Sklaven genutzt werden.

Der Kraag der Hochlandmarsianer



Allerdings würde das bedeuten, dass die marsianischen Wachen Verstärkung rufen können, so dass weitere 10 bis 20 Wachen nach fünf Runden auftauchen. Allerdings können die Charaktere dann auf die Hilfe einiger Sklaven hoffen, die sich mit ihren Spitzhacken auf ihre Seite schlagen. Der Kampf sollte ruhig ein wenig spannend und actionreich gestaltet werden. Überall in der großen Höhle stehen Gerüste, auf die man klettern kann, und es gibt Loren, mit denen das Gestein aus der Höhle transportiert wird. Sobald die erste Welle der Gegner besiegt wurde, sollten sich die Charaktere Gedanken über einen möglichen Fluchtweg machen.

Flucht ins Ungewisse

Nachdem Henry Burlington seine Tochter kräftig geherzt hat, müssen die Charaktere dafür Sorge tragen, dass sie und die Sklaven – insgesamt dreißig Personen – lebend aus dem Kraag der Hochlandmarsianer entkommen können. Vor allem, weil wahrscheinlich weitere Marsianer auf dem Weg zu ihnen sind.

Es gibt mehrere mögliche Fluchtwege:

- Die Charaktere können den Tross der Sklaven durch den Gang zurückführen, durch den sie selbst gekommen sind. Das nimmt aber ein wenig Zeit in Anspruch, da immer nur eine Person durch das Loch klettern kann, das sich drei Meter über dem Boden befindet. In der Zeit müssen die Charaktere sich mit neuen Wellen aus Hochlandmarsianern auseinandersetzen, die natürlich die Flucht verhindern wollen. Auch der Knoe Shoshu kann sich noch in der Höhle befinden, wenn die Charaktere ihn nicht getötet haben sollten.
- Einer der Sklaven kennt einen Weg zum Schiffshangar des Kraags, wo sich momentan eine kleine Flugholz-Galeere der Hochlandmarsianer befindet.

Die wird allerdings von einer Handvoll Hochlandmarsianer bewacht, die auch keine Bedenken haben, mit den Schiffsgeschützen auf die Charaktere und die Sklaven zu schießen.

Die Marsianer sind auch im Besitz einer großen Flugholz-Galeere – nämlich diejenige, die für den Angriff auf die *Crescent* benutzt wurde –, doch diese hat bereits vor ein paar Minuten den Kraag verlassen.

- Die Charaktere können versuchen, einen der anderen Ausgänge des Kraags zu nehmen, doch das würde eine für alle Beteiligten gefährliche Kletteraktion zur Folge haben, bei der sie von fliegenden Hochlandmarsianern angegriffen werden.

Die Kavallerie kommt

Egal wie die Charaktere und die Sklaven entkommen, sie werden durch (oder über) die Steppe flüchten müssen, wo sie zum leichten Ziel der Hochlandmarsianer werden, vor allem, weil diese inzwischen ihre große Galeere auf die Flüchtlinge gehetzt haben.

Gerade als die Galeere in Sichtweite ist und die Charaktere sich schon verloren wähnen, erscheinen durch einen Wolkenvorhang zwei britische Kreuzer der Aphid-Klasse, die sofort das Feuer auf die Hochlandmarsianer eröffnen.

Als sie in den Himmel blicken, sehen sie auf einem der Schiffe die breite Statur von Charles Fontleroy, der ihnen zuwinkt. Während eines der *Aphids* die Verfolgung der Galeere aufnimmt, landet das andere Luftschiiff, um die Charaktere und die befreiten Sklaven aufzunehmen. Als alle Menschen an Bord sind, bricht unter den Geretteten Jubel aus, der noch lauter wird, als sie sehen, wie das marsianische Schiff schwer getroffen in Richtung Boden trudelt.

Die Sklaven, die vorrangig aus verschiedenen Schiffsmannschaften bestehen, die von den Hochlandmarsianern angegriffen wurden, kommen und bedanken sich sehr herzlich bei den Charakteren für ihre Rettung und Marie Burlington singt spontan ein kleines Ständchen zu ihren Ehren.

Nachdem die restlichen Marsianer in die Flucht geschlagen wurden, reisen die Charaktere zurück nach Syrtis Major, wo sie von der örtlichen Presse erwartet werden, die gespannt ihren Berichten lauscht. Die Charaktere werden auch hier als Helden gefeiert, doch das waren sicher nicht ihre letzten Erlebnisse dieser Art, denn Space 1889 hält noch viele spannende Abenteuer für sie bereit ...



Angesehener Diplomat

Archetyp: Beamter

Motivation: Pflicht

Stil: 3

Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 2

Charisma: 3

Geschicklichkeit: 2

Intelligenz: 3

Stärke: 2

Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0

Initiative: 5

Bewegung: 4

Abwehr: 4

Wahrnehmung: 6

Befähigt: 2

Fertigkeiten

Basis

Stufe

Wert

Durchschnitt

Akademisches Wissen
(marsianische Geschichte)

3

2

5

(2+)

Bürokratie

3

2

5

(2+)

Diplomatie

3

4

7

(3+)

Ermittlung

3

2

5

(2+)

Linguistik

3

2

5

(2+)

Schusswaffen

2

2

4

(2)

Pistolen

5

(2+)

Schwindeln

3

1

4

(2)

Talente

keine

Ressourcen

Status 2 (Erhält 150\$ monatliches Einkommen und genießt großen Respekt in seinem Umfeld)

Schwächen

Rechthaberisch (glaubt, allen anderen überlegen zu sein)

Waffen

Wert

Größe

Angriff

Durchschnitt

Webley No.1 .450 (Pistole)

2T

0

7T

(3+) T



Angesehener Diplomat

Space: 1889 – Kampffaktionen 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. aus liegender Position.	Der Charakter erhebt sich
Gezielter Schuss (verletzbarer 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 verfällt.	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 verfällt.	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 verfällt.	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. Folgende Vorteile können mit Ihren hart erarbeiteten Stilpunkten erkaufte werden:

Aktion	Kosten	Auswirkungen
Schaden reduzieren	2	Der Schaden aus einem Angriff sinkt um 1 Punkt.
Talent steigern	2	Die Stufe eines nicht einzigartigen Talentes wird um 1 angehoben.
Würfel kaufen	1	Für jeden Würfelwurf können zusätzliche Würfel eingekauft werden. Sie gelten nur für einen Wurf.

Mutiger Entdecker

Archetyp: Abenteurer
Stil: 3

Motivation: Entdeckung
Gesundheit: 6

Primäre Attribute

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

Sekundäre Attribute

Größe: 0
Bewegung: 6
Wahrnehmung: 5 (7)
Initiative: 6
Abwehr: 7
Befähigt: 3

Fertigkeiten	Basis	Stufe	Wert	Durchschnitt
Einschüchtern	2	2	4	(2)
Schusswaffen	4	3	7	(3+)
Gewehr			8	(4)
Nahkampf	2	4	6	(3)
Sportlichkeit	2	3	5	(2+)
Überleben	2	3	5	(2+)
Waffenlos	2	4	6	(3)

Talente

Aufmerksamkeit (Wahrnehmung +2)

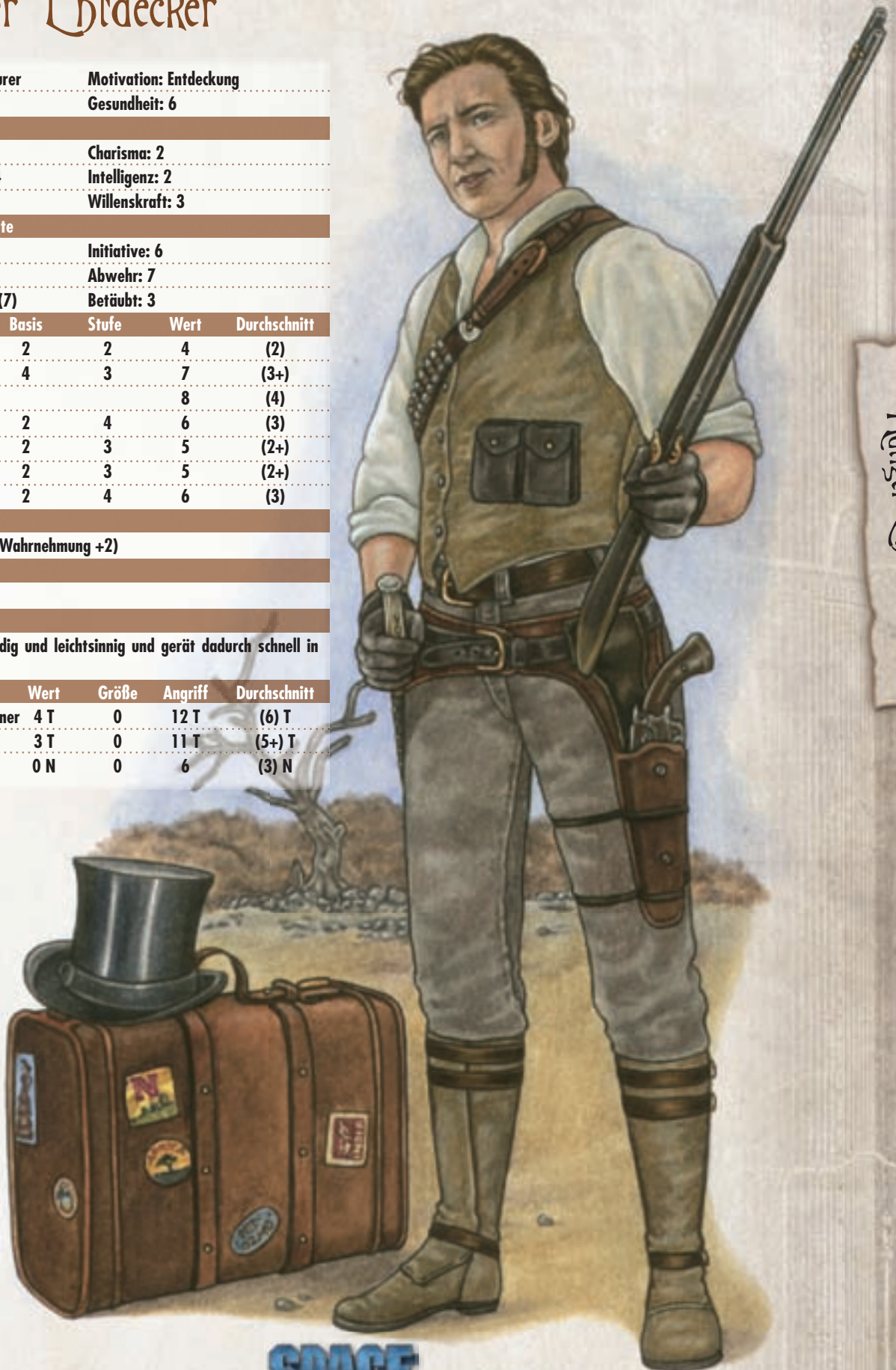
Ressourcen

keine

Schwächen

Impulsiv (ungeduldig und leichtsinnig und gerät dadurch schnell in Schwierigkeiten)

Waffen	Wert	Größe	Angriff	Durchschnitt
Springfield Karabiner	4 T	0	12 T	(6) T
Colt Lightning .38	3 T	0	11 T	(5+) T
Schlag	0 N	0	6	(3) N



Mutiger Entdecker

Space: 1889 – Kampffaktionen 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. aus liegender Position.	Der Charakter erhebt sich
Gezielter Schuss (verletzbarer 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 verfällt.	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 verfällt.	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 verfällt.	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. Folgende Vorteile können mit Ihren hart erarbeiteten Stilpunkten erkaufte werden:

Aktion	Kosten	Auswirkungen
Schaden reduzieren	2	Der Schaden aus einem Angriff sinkt um 1 Punkt.
Talent steigern	2	Die Stufe eines nicht einzigartigen Talentes wird um 1 angehoben.
Würfel kaufen	1	Für jeden Würfelwurf können zusätzliche Würfel eingekauft werden. Sie gelten nur für einen Wurf.

Offizier

Archetyp: Soldat

Motivation: Pflicht

Stil: 3

Gesundheit: 6

Primäre Attribute

Konstitution: 3

Charisma: 2

Geschicklichkeit: 3

Intelligenz: 2

Stärke: 3

Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0

Initiative: 5

Bewegung: 6

Abwehr: 6

Wahrnehmung: 5

Betäubt: 3

Fertigkeiten	Basis	Stufe	Wert	Durchschnitt
Einschüchtern	2	2	4	(2)
Schusswaffen	3	3	8	(4)
Medizin	2	2	4	(2)
Nahkampf	3	3	6	(3)
Sportlichkeit	3	3	6	(3)
Waffenlos	3	2	5	(2+)

Talente

Begabung Schusswaffen (+2 auf Schusswaffen)

Ressourcen

Keine

Schwächen

Rechtshaberisch (glaubt, allen anderen überlegen zu sein)

Waffen	Wert	Größe	Angriff	Durchschnitt
Reichsrevolver M1883	2 T	0	10 T	(5) T
Schlag	0 N	0	5	(2+) N



Offizier

Space: 1889 – Kampffaktionen 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. aus liegender Position.	Der Charakter erhebt sich
Gezielter Schuss (verletzbarer 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 verfällt.	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 verfällt.	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 verfällt.	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. Folgende Vorteile können mit Ihren hart erarbeiteten Stilpunkten erkaufte werden:

Aktion	Kosten	Auswirkungen
Schaden reduzieren	2	Der Schaden aus einem Angriff sinkt um 1 Punkt.
Talent steigern	2	Die Stufe eines nicht einzigartigen Talenten wird um 1 angehoben.
Würfel kaufen	1	Für jeden Würfelwurf können zusätzliche Würfel eingekauft werden. Sie gelten nur für einen Wurf.

Marsianischer Butler

Archetyp: Betrüger		Motivation: Überleben		
Stil: 3		Gesundheit: 5		
Primäre Attribute				
Konstitution: 3		Charisma: 3		
Geschicklichkeit: 3		Intelligenz: 2		
Stärke: 2		Willenskraft: 2		
Sekundäre Attribute				
Größe: 0		Initiative: 5		
Bewegung: 5		Abwehr: 6		
Wahrnehmung: 4		Betäubt: 3		
Fertigkeiten	Basis	Stufe	Wert	Durchschnitt
Diebstahl	3	3	6	(3)
Taschendiebstahl			7	(3+)
Diplomatie	3	1	4	(2)
Etikette			5	(2+)
Gassenwissen	3	2	5	(2+)
Heimlichkeit	3	3	6	(3)
Medizin	2	2	4	(2)
Nahkampf	2	3	5	(2+)
Talente				
Gefahreninstinkt (Keine Modifikationen bei Überraschungsangriffen durch Gegner)				
Zäher Hund (wird nicht bewusstlos und stabilisiert sich automatisch, wenn der Gesundheitswert unter 0 fällt)				
Ressourcen				
keine				
Schwächen				
Sprachfehler (hat Probleme beim Reden und wird oft missverstanden)				
Waffen	Wert	Größe	Angriff	Durchschnitt
Adams .32cl	2 T	0	2 T	(1) T
Schlag	0 N	0	5 N	(2+) N



Marsianischer Butler

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. aus liegender Position.	Der Charakter erhebt sich
Gezielter Schuss (verletzbarer 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 verfällt.	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 verfällt.	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 verfällt.	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. Folgende Vorteile können mit Ihren hart erarbeiteten Stilpunkten erkaufte werden:

Aktion	Kosten	Auswirkungen
Schaden reduzieren	2	Der Schaden aus einem Angriff sinkt um 1 Punkt.
Talent steigern	2	Die Stufe eines nicht einzigartigen Talent es wird um 1 angehoben.
Würfel kaufen	1	Für jeden Würfelwurf können zusätzliche Würfel eingekauft werden. Sie gelten nur für einen Wurf.

Sensationsreporter

Archetyp: Reporter

Stil: 3

Motivation: Wahrheit

Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 2

Charisma: 3

Geschicklichkeit: 2

Intelligenz: 3

Stärke: 2

Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0

Initiative: 5

Bewegung: 4

Abwehr: 4

Wahrnehmung: 6

Betäubt: 2

Fertigkeiten	Basis	Stufe	Wert	Durchschnitt
Empathie	3	1	4	(2)
Ermittlung	3	4	7	(3+)
Aushorchen			8	(4)
Schusswaffen	2	2	4	(2)
Gassenwissen	3	3	6	(3)
Linguistik	3	2	5	(2+)
Schriftstellerei	3	2	5	(2+)
Schwindeln	3	2	5	(2+)
Überreden			6	(3)

Talente

keine

Ressourcen

Beziehungen (+2 auf Proben um Ressourcen oder Informationen von seinen Kontakten zu bekommen)

Schwächen

Neugier (alles Unbekannte zieht in magisch an)

Waffen	Wert	Größe	Angriff	Durchschnitt
Adams .442cl	2 T	0	6 T	(3) T



Sensationsreporter

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. aus liegender Position.	Der Charakter erhebt sich
Gezielter Schuss (verletzbarer 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 verfällt.	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 verfällt.	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 verfällt.	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. Folgende Vorteile können mit Ihren hart erarbeiteten Stilpunkten erkaufte werden:

Aktion	Kosten	Auswirkungen
Schaden reduzieren	2	Der Schaden aus einem Angriff sinkt um 1 Punkt.
Talent steigern	2	Die Stufe eines nicht einzigartigen Talentes wird um 1 angehoben.
Würfel kaufen	1	Für jeden Würfelwurf können zusätzliche Würfel eingekauft werden. Sie gelten nur für einen Wurf.