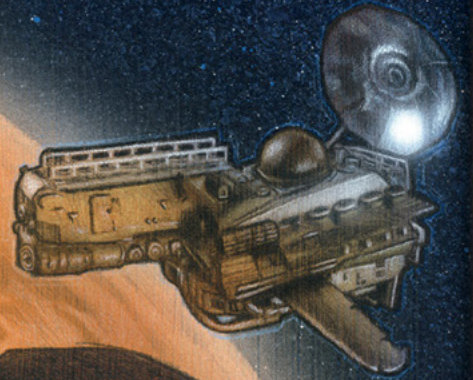


# THE SECRET OF PHOBOS



SPACE

1889

# Impressum

## Texte:

Dominic Hladek, Mháire Stritter, Nicolas Mendrek, Stefan Küppers

## Bandredaktion:

Mháire Stritter, Nicolas Mendrek

## Gesamtredaktion:

Dominic Hladek, Stefan Küppers

## Lektorat:

Dominic Hladek

## Korrektorat:

Kristina Pflugmacher

## Layout:

Daniel Bruxmeier

## Layoutkonzept:

Ralf Berszuck

## Innenillustrationen:

Iris Aleit, Bjorn Beckert, Michael Jaecks, Eric Lofgren, Rich Longmore, Nicolas Mendrek, Martin Schlierkamp, Jan-Hendrik Sonnwald, Mháire Stritter

## Coverillustration:

Martin Schlierkamp

## Kartenillustrationen:

Dominic Hladek, Markus Holzum

Mit Dank an Steff Tannert und Reinhard Rosin.

*Space: 1889 ist © 2018 Frank Chadwick. Alle Rechte vorbehalten.  
© der deutschen Ausgabe 2018 Uhrwerk Verlag, unter Lizenz von Frank Chadwick.*

*Vervielfältigung, auch auszugsweise, ist ausdrücklich untersagt und bedarf der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers. Die im Anhang befindlichen Karten dürfen zum persönlichen Gebrauch vervielfältigt werden.*



# Inhaltsverzeichnis

Teil 1: Das Idol von Taxóúí . . . . .	5	Teil 2: Das Geheimnis von Rhobos . . . . .	20
Einleitung . . . . .	5	Die Jagd nach dem Chadwick-Raptor . . . . .	20
In Gorovaan . . . . .	6	Angriff auf Armstrong Hall . . . . .	22
In der Isidis-Wüste . . . . .	8	Was ist ein Graviton-Schlüssel? . . . . .	22
„Sie sehen auf jeden Fall wie ein Grabräuber aus!“ -		Die verlorene Stadt Dralbaar . . . . .	23
Das Grab . . . . .	11	Von Spiegels Schiff . . . . .	25
Finale: Daloores Verrat . . . . .	17		
		Teil 3: Space 1890 . . . . .	26



# Vorwort

Erst einmal: Vielen Dank!

Das schreiben wir deswegen, weil es sehr wahrscheinlich ist, dass ihr diesen Band in den Händen haltet, weil ihr beim Crowdfunding des Films *Space 1889: The Secret of Phobos* mitgemacht habt. Dort wurde diese nun vorliegende Sammlung von Abenteuern und Szenarien als Add-On-Produkt freigeschaltet. Ursprünglich war die Idee, hier ein Kurzabenteuer abzuliefern, das parallel zum Film abläuft. Während der Produktion des Films hat sich jedoch abgezeichnet, dass dies nicht viel Sinn ergibt und dass die Story wenig Raum dafür lässt, parallele Handlungsstränge unbeleuchtet zu lassen und auf das Rollenspiel zu verlagern.

Dafür wird in den Dialogen auf Ereignisse *vor* dem Film hingewiesen, die wir hier spielbar machen möchten und auch das letzte Ende des Streifens bietet jede Menge Plotabhängigkeit. Somit unterteilt sich dieser Band am Ende in drei Teile:

Der erste Teil **„Das Idol von Taxuul“** (nach einer Idee von Stefan Küppers, Mháire Stritter und Nico Mendrek, ausgearbeitet von Dominic Hladek mit Hilfe von Mháire Stritter und Nico

Mendrek) ist ein Szenario, in dem die Charaktere kurz vor den Ereignissen des Films dessen Hauptfiguren kennen lernen können.

Im zweiten Teil des Bandes **„Das Geheimnis von Phobos“** haben wir einige Ideen für Szenarien gesammelt, die es den Charakteren erlauben, Schlüsselmomente aus dem Film aus ihrer Perspektive zu erleben – ohne dass sie direkt Einfluss auf die Geschehnisse von „The Secret of Phobos“ nehmen können.

Im abschließenden 3. Teil **„Space: 1890“** geht es dann um die Konsequenzen des Films und wie man daraus eine kleine Kampagne stricken kann. Die Teile 2 und 3 stammen von Mháire Stritter, Nico Mendrek sowie Timo Hagemann und Sandra Köhler. Größtenteils haben wir die Szenarien nicht im Detail ausgearbeitet, da dies den Umfang dieses Buchs sprengen würde. Stattdessen versteht sich dieser Band als Fundgrube oder Ideen-Steinbruch, um aus dem Filmprojekt möglichst viel Spielzeit für den Pen and Paper-Tisch zu ziehen. Wir wünschen viel Spaß mit Will Armstrong, Tanaadra und Michel Verne!

*Mháire Stritter und Nico Mendrek*  
Januar 2018



# Teil I: Das Idol von Taxuul

## Einleitung

### Die Verknüpfung zum Film

Der marsianische Gelehrte „Tanaadra“ (gespielt von Stefan Küppers) äußert in unserem Film den Satz „Danke, dass Sie uns das Idol von Taxuul aus der Hand von Daloor und seinen Piraten zurückgeholt haben“. Das folgende Abenteuer greift diese Gegebenheit auf und ist damit eine kleine Prequel-Story zu *The Secret of Phobos*. Die Handlung kann von einer Gruppe Charaktere erlebt werden, die von Will Armstrong angeheuert werden oder die völlig unabhängig von ihr und der Handlung des Films auf dieses Abenteuer gehen.

### Die Vorgeschichte aus Sicht der Crew der Urania

Sollte das Abenteuer in Verbindung mit dem Film und dessen Charakteren gespielt werden, so ist deren Ausgangssituation diese: Die Crew ist in der Stadt Gorovaan auf dem Mars gestrandet, nachdem die Bord-Maschine einen Schaden erlitten hat. Der schnöselige und besserwisserische Mechaniker *Thomas McWhitecrab* war nicht in der Lage, die Maschine wieder in Schuss zu bringen und hat sich darüber mit der Kapitänin Will Armstrong (siehe Seite 5) zerstritten. In der Folge warf er seinen Posten hin und verschwand mit der Bordkasse der Urania irgendwo in den Gassen der Stadt – angeblich würden ihm noch Monate der Heuer zustehen. Will Armstrong ist nun auf der Suche nach Geld, einem neuen Mechaniker und der Möglichkeit, ihre Maschine wieder in Gang zu bringen. Der neue Mechaniker ist mit Glück schnell gefunden: Der Österreicher Franz Wolfgang ist tüchtig, motiviert und bereit, für wenig Geld zu arbeiten, sofern er aus Gorovaan wegkommt. Er vermittelt Will sogar einen Auftraggeber, damit die Crew wieder zu Geld und zu den nötigen Ersatzteilen für die Bord-Maschine kommt.

### Zur Charakterwahl

Für das Abenteuer eignen sich vor allem die klassischen Charaktere: Entdecker, Offiziere, Journalisten – sie finden sich als Archetypen im Grundregelwerk. Aber auch Xeno-Archäologen (Archetyp im Mars-Band), Steppenprinzessinnen, Fährtenfinder oder Mathematische Mönche (allesamt ebenfalls im Mars-Band zu finden) sind tauglich.

### Will Armstrong, Kapitänin der Urania

Wilhelmina ist mit Ende 20 die Kapitänin des kleinen Ätherfliegers „Urania“, der von ihrem Onkel Jack Armstrong gebaut wurde. „Will Armstrong“ ist als Nachwuchs-Abenteurer und Schützling des berühmten Entdeckers Jack einigermaßen bekannt, doch den wenigsten ist bewusst, dass es sich dabei um eine Frau handelt.





Wills Eltern sind bei der Erkundung des Asteroidengürtels vor gut 10 Jahren verschwunden und seitdem ist ihr Onkel für sie zuständig. Er versucht immer wieder, sie gut zu verheiraten, aber Will zieht es vor, durchs Sonnensystem zu reisen und Abenteuer zu erleben. Ihr Ziel ist es, genug Geld zu verdienen, um sich ein eigenes Schiff zu kaufen und so endgültig unabhängig von ihrem Onkel zu werden. Sobald sie ihre Freiheit gewonnen hat, will sie sich auf die Suche nach ihren Eltern machen. Will hat Freunde in allen großen Städten der Venus und des Mars, bringt sich aber auch immer wieder in Schwierigkeiten. Die Urania ist mit seltsamer Mars-Technik aufgerüstet worden, und Will hat selbst viel Zeit auf dem Mars und unter den Gelehrten dieser Welt verbracht, so dass sie eine seltsame Verbindung zu den Mystikern des Mars verspürt, die sie nicht ganz mit ihrer sonst so pragmatischen Art vereinbaren kann. Will ist im Grunde ein recht egoistischer Charakter, der in der Lage ist, die „Damsel in Distress“ zu spielen und ihren Charme einzusetzen, wenn es ihren Zielen dient, letztlich aber vor allem die eigene Freiheit schätzt.

Wills Werte entsprechen denen eines Entdeckers auf Seite 202 des Grundregelwerks.

## Einstieg der Charaktere

Die Charaktere könnten auf folgende Weise in die Geschehnisse hineingezogen werden: Sie könnten Will oder Franz bereits kennen oder auf die beiden aufmerksam werden, als diese sich in der Stadt nach neuen Crewmitgliedern oder Aufträgen erkundigen. Dass die Charaktere der „Dame in Not“ ihre Hilfe anbieten, sollte dann recht wahrscheinlich sein. Immerhin ist Will bei der Aussicht, noch weitere Wochen oder Monate ohne Geld und mit einem kaputten Gefährt in diesem rückständigen und dreckigen Wüstenkaff festzusitzen, hinreichend verzweifelt. Alternativ können sie Zeugen einer Szene werden, in der McWhitecrab sich lautstark an den Docks mit der Bordkasse der Urania verabschiedet und Will und ihr Butler Edmund ihm mit den Worten „Haltet den Dieb“ hinterherjagen. So kann die Bordkasse als Einstieg des Abenteurers nach einer kurzen Verfolgungsjagd auch zurückerobert werden, allerdings enthält sie nur etwa 10 Dollar.

Sollte das Abenteuer ohne Bezug zum Film gespielt werden, können die Charaktere direkt von Tanaadra oder Guido von Mosel-Eiserlei kontaktiert und beauftragt werden.

## In Gorovaan

### Die Stadt Gorovaan

Gorovaan stellt das äußerste Ende des britischen Einflusses im Norden dar und ist von Menschen (v.a. Briten) und Marsianern bewohnt. Die Marsianer sind den Briten hier allerdings nicht wohlgesonnen. Mehr zur Stadt siehe **Der Mars** S. 35.

- **Politik:** Gorovaan wird als Teil des Protektorats Parhoon von *Lord Dundas* als Hochkommissar und *Victor Smedley-Harris* als Vertreter regiert, da 1878 nach einem Attentat Gorovaans als letzter überlebender Erbe Parhoons nur der damals drei Monate alte *Mala-Daarni* überlebte. Heute wird er im britischen Sinne erzogen und als den Briten loyaler Thronfolger sowohl Parhoons als auch Gorovaans aufgebaut. Er besucht das angesehene Eton College in England zusammen mit anderen zukünftigen Kanalprinzen.

- **Stimmung:** Rückständig. Einstige Prachtstraßen und atemberaubende Türme verfallen, während das einstige Zentrum für

Kunst und Wissenschaft nur mehr in vergangenem Ruhm schwelgt. Archivare hüten das Wissen weiterhin, doch statt Neues zu schaffen trauern die Gorovaaner allem Glanz unter der Herrschaft der *Zaganoors* hinterher.

- **„Redcoats go home“:** Aufgrund des verlorenen Krieges gegen Parhoon ist man wenig begeistert von den Kolonialherren. Die Charaktere werden meist abfällig behandelt. Sollte das Gespräch auf das Grab des Taxuul kommen: Es wird hier natürlich als rechtmäßiges Erbe Gorovaans betrachtet.

### Der Auftrag

Die Charaktere werden von Will Armstrong darum gebeten, ihr bei der Suche nach einem Ersatzteil für ihr Schiff zu helfen – und idealerweise auch bei der Suche nach einem lukrativen Auftrag,

denn ihr fehlen momentan die Geldmittel, um das Ersatzteil überhaupt zu erwerben. Der Mechaniker Franz Wolfgang beschreibt das fehlende Teil als „Selbstdichtenden Schaftbolzen“ wobei ein „Maschinell dichtender Zahnradbolzen“ es auch tun würde. Sind die Charaktere gut vernetzt, können sie den Kontakt zum Hehler *Guido von Mosel-Eiserlei* herstellen. Ansonsten ist dieser Österreicher seinem Landsmann Franz Wolfgang bekannt. Mosel-Eiserlei kann das fehlende Ersatzteil verkaufen, jedoch ist es weit außerhalb der Preisklasse der Charaktere. Auch dafür gibt es eine Lösung: Mosel-Eiserlei verweist auf einen anderen Kunden, der eine schlagkräftige Truppe für einen Auftrag sucht: den Gelehrten *Tanaadra*.

Das Treffen mit Mosel-Eiserlei soll in einer Cantina im Zentrum der Stadt stattfinden.

Sollte die Crew der *Urania* in dieser Version der Ereignisse keine Rolle spielen, ist es eben das Gefährt der Charaktere, dem das wichtige Ersatzteil fehlt – oder *Tanaadra* beauftragt diese direkt.

## Der Treffpunkt: Die Cantina

- Die Cantina liegt in einem der – üblicherweise sonst kaum verwendeten – oberen Stockwerke eines alten, marsianischen Hochbaus in *Gorovaan*. Die Treppe nach oben ins 30. Stockwerk ist baufällig und nicht sehr einladend.
- Die Firma *OTIS* hat jedoch einen klapprigen Fahrstuhl mit Gitter installiert, der die Fahrt in das Etablissement ermöglicht. Die Charaktere können sich alle in diese Konstruktion quetschen und dann in einem etwas stockenden Ritt nach oben rattern.
- Die Kneipe selbst liegt direkt hinter den Fahrstuhltüren. Sie wird von Menschen und Marsianern frequentiert. Industriequalm von einer Fabrik unterhalb des Hauses und süßlicher Qualm von wer-weiß-was-die-Marsianer-rauchen liegen in der Luft.
- Marsianische Industrie-Arbeiter, Luftschiffer, aber auch Schmuggler und Drogenhändler sind hier zu finden. Die Charaktere könnten z.B. *Haarwürmer* (*Der Mars*, S. 146) als Droge angeboten und unter der Hand gezeigt bekommen, was bei den meisten eine eher angewiderte Reaktion auslösen dürfte.

## Das Treffen mit Guido von Mosel-Eiserlei

Franz (oder wer immer den Kontakt hergestellt hat) führt die Charaktere zu einem Tisch in einer Ecke, an dem *Guido von Mosel-Eiserlei* mit zwei bewaffneten Leibwachen auf sie wartet. Dieser zwielichtige Hehler ist in der Lage, das gesuchte Ersatzteil zur Verfügung zu stellen, ihm ist jedoch bewusst, dass die Charaktere ihm ausgeliefert sind und er verlangt 75 £ oder die entsprechende Summe in marsianischen Währungen.

Von *Mosel-Eiserlei* wirkt wie ein Haifisch: Freundlich grinsend, dabei sehr höflich aber kalt und mit einer unterschweligen Aggression, die deutlich sagt „keine Kohle, kein Ersatzteil“. Er spricht mit Wiener Schmähs, was für einige Charaktere schwer zu verstehen sein könnte. Seine Leibwachen sind Marsianer, gekleidet in eine Mischung aus irdischen und marsianischen Klamotten und mit deutschen Pistolen in den Gürteln:

- **Pe-torana-aka** („*Petro*“, unglaublich dicker Sumoringer-Typ mit Gewehr; stammt aus den nördlichen Siedlerstädten, sehr wortkarg)
- **Dsching-wooka** („*Tsching*“, drahtiger Cowboy-Typ mit Halstuch bis über Nase, fle-

dermaushaftem „Nagetier“-Look, irgendwie schräg, spielt mit seinem Revolver herum)

Sollte klar werden, dass die Charaktere nicht über die nötige Barschaft verfügen, kann sich die Stimmung schnell erhitzen und die Leibwachen greifen nach ihren Pistolen. Jedoch macht *Mosel-Eiserlei* einen Vorschlag, um die Lage zu entschärfen: Er hat einen anderen Kunden, der nach einer schlagkräftigen Truppe für einen gefährlichen Auftrag sucht. Der Hehler ist bereit, das Ersatzteil gegen den von diesem Kunden versprochenen Sold zu tauschen.

## Das Treffen mit Tanaadra

Sollten die Charaktere sich nicht direkt mit *Tanaadra* getroffen haben, wird *Mosel-Eiserlei* sie ihm vorstellen. *Tanaadra* sitzt etwas verloren an einem anderen Tisch der Cantina und versucht, sich aus dem allgegenwärtigen Qualm herauszuhalten, während er nach den gesuchten Hilfskräften Ausschau hält. *Mosel-Eiserlei* überlässt alles Weitere dem zurückhaltenden Gelehrten und lässt die Charaktere vorerst mit ihm allein. *Tanaadra* kann den Charakteren folgendes berichten:

- *Tanaadra* überwacht eine Ausgrabung in der *Isidis-Wüste* auf der Suche nach dem „**Idol von Taxuul**“, einem Artefakt der Kanalwächter, benannt nach dem Feldherren **Taxuul**. Das Grab wurde kürzlich erst entdeckt. Die Ausgrabungen finden in Zusammenarbeit mit den Briten statt und werden von britischer Seite durch Archäologen sowie dem Militär unterstützt.
- Niemand weiß genau, wie das Idol aussieht oder um was es sich genau handelt. Es gilt aber als *Taxuuls* größter Schatz, ein Symbol seiner Errungenschaften als Feldherr und die Repräsentation seiner Verbindung zur Göttin im Herzen des Mars.
- *Tanaadra* war außerdem zur Recherche in den uralten Bibliotheken *Gorovaans*. Er sucht Freiwillige, die in die Grabkammern eindringen sollen, um das Idol zu bergen.
- *Tanaadra* kann Informationen über *Taxuul* zur Verfügung stellen, die er in der Bibliothek gefunden hat (siehe Seite 9).
- Marsianer sind für die Erforschung des Grabs wenig geeignet (*Hügelmarsianer* glauben, die „Gräber der Götter“ seien tabu, *Gorovaan-Kanalmarsianer* halten zu wenig von den Briten, um sie zu unterstützen), also hofft er auf Menschen, die oftmals nicht so abergläubisch sind.
- *Tanaadra* warnt: Es wird von Flüchen und Fallen geredet.
- Er bietet den Charakteren 200 Puunt (100 £). Sollte *Mosel-Eiserlei* vermittelt haben, gehen diese direkt an ihn – im Austausch für das gesuchte Ersatzteil.
- Schon am nächsten Morgen kann die Reise zum Grabmal losgehen.





## Optional: Der Anschlag

Falls sich die Spieler direkt am Anfang etwas Action wünschen, könnten einige Untergrundkämpfer die Cantina überfallen. Sie kämpfen für ein freies Gorovaan – also eines, das frei von den Briten ist. Ihr Ziel sind britische Soldaten und „Kollaborateure“, und somit auch Marsianer wie Tanaadra, die mit den Briten gemeinsame Sache machen. Die Angreifer könnten einen Brandsatz in die Cantina werfen oder direkt mit Schusswaffen auf die Gäste losgehen, sollten aber leicht überwältigt werden können. Tanaadra muss beschützt werden und erklärt, dass dies sicher nichts direkt mit der Mission der Charaktere zu tun hat, sondern dass derartige Dinge hier häufiger vorkommen.

Es mag sinnvoll sein, Will Armstrong in dieser Konfrontation eine Verwundung zukommen zu lassen, um sie zeitweilig auszuschalten, so dass die Charaktere ab diesem Moment zu den unangefochtenen Hauptfiguren werden und sie lediglich aus dem Hintergrund agieren kann.

## Gorovaaner Freischärler

### Primäre Attribute

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

**Gesundheit: 5**

### Sekundäre Attribute

**Größe: 0**    **Bewegung: 5**    **Wahrnehmung: 5**  
**Initiative: 5**    **Abwehr: 5**    **Betäubt: 2**

### Fertigkeiten

**Heimlichkeit 5, Nahkampf 5, Schusswaffen 5, Waffenlos 4**

### Talente

**Schnellladen**

### Schwächen

**Rücksichtslos**

### Waffen

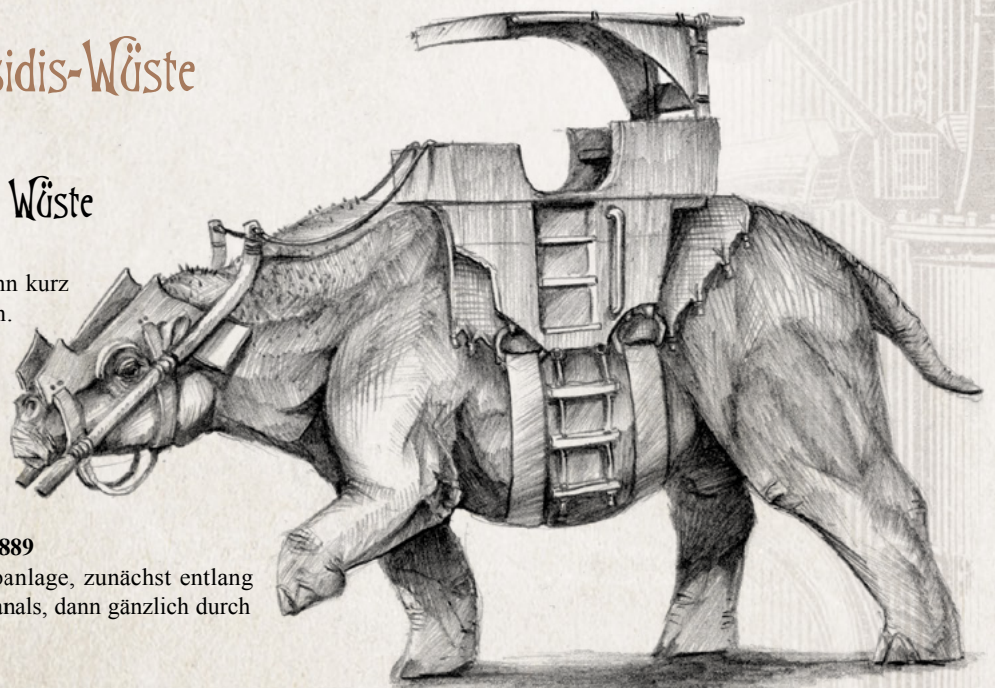
**Vorderlader-Pistole 8 T, Dolch 6 T, Schlag 4 N**

## In der Isidis-Wüste

### Unterwegs in die Wüste

Die Anreise in die Isidis-Wüste kann kurz erzählerisch abgehandelt werden. Das Wüstengebiet liegt am Rand der Nepenthes-Toth-Steppe. Es ist nicht einmal für die Hügelmarsianer der Steppe von Interesse und wird daher auch nicht als Stammesgebiet beansprucht. Tanaadra, einige Arbeiter und die Charaktere reisen mit Ruomet Breehrs (siehe **Space: 1889**

**Grundregelwerk**, S. 75) zur Grabanlage, zunächst entlang eines kleinen, versiegelten Wasserkanals, dann gänzlich durch die Wüste.





## Über Taxuul

Die folgenden Informationen kann Tanaadra mit den Charakteren teilen.

- Der Feldherr Taxuul stand irgendwann zur „Zeit der Wiederentdeckungen“ (um 2700 v. Chr. bis 2200 v. Chr.), also zur beginnenden Blütezeit des marsweiten Weltreichs, in Diensten der Seldonen. Er diente sowohl unter Seldon XVII als auch Seldon XVIII. Tanaadra besitzt ein Schriftstück aus einer alten Gorovaaner Bibliothek, in der er recherchiert hat:

*„Seldon, der 17. seines Namens aber verbannte seine Feinde an den Schlund des Himmels, während sein Sohn, der 18. seines Namens, seine Feinde mit Hilfe der Mutter im Herzen der Welt zerschmetterte.“*

- Tanaadra vermutet, dass „an den Schlund des Himmels“ entweder „ins Eis“ (Nordpol) oder auf die Marsmonde bedeutet. Es könnte der Beginn einer seldonischen Raumfahrt andeuten, die auf die beiden Trabanten des Mars führte. Zum zweiten Teil hat er keine Theorie.

- Taxuul war der beste Feldherr seiner Zeit. Er hat den Quellen nach mehrere Aufstände niedergekämpft und einige der letzten noch nicht im Seldonischen Reich stehenden Städte und Gebiete erobert, weshalb er bei seinem Tod unter Seldon XVIII reich belohnt worden sein soll. Sein Grab muss voller Schätze sein. Explizit erwähnt wird:

*Zum Sieg über Saardaar aber wurde Taxuul zum obersten Heermeister ernannt und erhielt als Geschenk von Seldon XVIII ein wertvolles Idol der Göttin im Herzen der Welt. Mit Hilfe dieses Idols und der Göttin ward der Sieg einst errungen. Und so sollte dem Feldherrn Taxuul dieses Idol auf ewig Erinnerung an seinen Sieg sein, bis es dereinst in seinem Grab gemeinsam mit ihm ins Reich im Herzen der Welt zurückkehren würde.*

- Tanaadra hält „Idol“ für die passendste Übersetzung (ein Objekt, das einen Gott verkörpert oder ihm zugeordnet ist und angebetet bzw. als Fokus zu diesem Gott gesehen wird). Er hat

aber keine Vorstellung, wie es genau aussieht. Offenbar hat es (dessen Anbetung?) im Glauben der Seldonen den Sieg über die Feinde gebracht.

- Quellen haben ergeben, dass es zu Seldons Zeit eine **sesshafte Kultur in der Nepenthes-Toth-Steppe** gab. Taxuul stammt von dort, aus einem Gebiet in der heutigen Isidis-Wüste nahe Gorovaan. Er wurde nach damaligem Brauch wohl in seiner Heimat begraben. Die Gorovaaner sehen ihn deshalb als ein Kind ihrer Stadt. Die Gräber zeugen noch heute von der Kultur. Seit deren Untergang durch plündernde Hügelmarsianer nach dem Zerfall des Imperiums existiert aber keine Geschichtsschreibung mehr, alles was bleibt, sind die Geschichten der Nomaden. Taxuuls Grab wurde nun kürzlich mit Hilfe der Briten gefunden.

- Die Grabstrukturen aus jener Zeit gelten bei den Hügelmarsianern als „**Gräber der Götter**“. Sie zu betreten oder etwas daraus zu entwenden, gilt heute bei den Reitern der Nepenthes-Toth als Frevel. Die Götter können nur besänftigt werden, wenn man das Gestohlene zurückbringt und ein ebenbürtiges Geschenk macht.

## Die Ausgrabung

Bei der Ankunft bietet sich den Charakteren folgendes Bild:

Mitten in der Isidis-Wüste wurde ein Zugang zu einem unter Sand und Erde begrabenen Grab freigelegt. Eine Treppe führt hier in die Tiefe und ins Dunkle. Einige Dutzend Zelte scharen sich um die Ausgrabung. Zwischen ihnen wuseln marsianische Arbeiter und britische Soldaten und Zivilisten umher. Die folgenden Personen können die Charaktere hier antreffen:

### Arthur Evans

Der Brite Evans ist zum Zeitpunkt des Abenteuers Ende 30. Er wird einige Jahre später die minoische Kultur auf Kreta entdecken und verdient sich hier noch erste Sporen als Archäologe auf der Suche nach untergegangenen Mars-Kulturen, hat aber durchaus einige Abenteuererfahrungen in den 1870er Jahren im Balkan machen können. Sein Vater war bereits ein bekannter Archäologe, doch vor allem zieht er seine Inspiration aus Schliemanns Entdeckung von Troja, über die er bei jeder Gelegenheit redet. Evans ist mit seiner Frau Margaret vor Ort. Beide sind generell sehr gebildet und belesen.

Schon jetzt ist Evans fürchterlich kurzsichtig und ohne seine Brille fast blind. Sollte er mit ins Grab gehen, kann ihn ein Miss-



geschick wie das Fallenlassen oder sogar Zerschneiden der Brille in größte Gefahr bringen – die er außer aus allernächster Nähe nicht einmal erkennen wird. Er freut sich über den guten Zustand der Grabkammern, ist aber keineswegs darum verlegen, zerstörte Bereiche nach eigenem Wissen um die marsianische Kultur später so nachzubauen wie er sie sich in etwa vorstellt.

## Weitere Personen vor Ort

- **Captain Striker** ist der militärische Leiter der Ausgrabungen. Ihm unterstehen hier gut 20 Soldaten. Er misstraut den marsianischen Arbeitern und teilt Evans Begeisterung ebenso wenig wie Tanaadras Ehrfurcht.
- **Vorarbeiter** ist der Marsianer **Daloor**, der verschiedene marsianische Sprachen und auch Englisch spricht. Er ist einäugig und wirkt loyal (da bezahlt). Daloor besitzt ein zahmes Rugie, ein aassfressendes, hundeartiges Wildtier. Die Briten vertrauen ihm, er hat wegen des im Grab umgekommenen Marsianers aber Probleme, die Arbeiter weiter bei Laune zu halten. Daloores Werte finden sich auf Seite 18.
- Die hügelmarsianischen sowie gorovaanischen Arbeiter verstehen nur Nepenthesisch bzw. Parhooni und etwas Koline.



## Marsianer (Arbeiter)

### Primäre Attribute

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

### Sekundäre Attribute

**Größe: 0**    **Bewegung: 4**    **Wahrnehmung: 2**  
**Initiative: 3**    **Abwehr: 3**    **Betäubt: 1**

### Fertigkeiten

**Handwerk 4, Heimlichkeit 3, Sportlichkeit 4, Überleben 3, Waffenlos 3**

### Talente

-

### Schwächen

**Unterprivilegiert**

### Waffen

**Schlag 3 N**

- Die anderen zogen sich zurück. Evans wagt sich momentan nicht weiterzugehen.
- Die Marsianer weigern sich seither, das Grab zu betreten und Striker kann es nicht mit seinem Gewissen vereinbaren, seine Soldaten hineinzuschicken.
- Die Leiche des Marsianers liegt seitdem im Grab.
- Die Charaktere sollen die Sache jetzt richten, denn sie sind am entbehrlichsten (Striker ist nicht bereit, das Leben seiner Männer für „alte Brocken“ zu riskieren, die Marsianer sind zu verängstigt). Den Auftrag jetzt abzulehnen könnte größeren Ärger mit Mosel-Eiserlei nach sich ziehen und die Bezahlung gefährden.

Letztlich bleibt den Charakteren wenig anderes übrig, als sich ohne großes Vorwissen in das Grab zu begeben. Sie werden von den NPCs begleitet, die sie dazu überreden können. Im Zweifel kann Striker zwei Soldaten mitschicken, auch wenn keiner von diesen wirklich erpicht darauf ist. Stellen sich die Charaktere überzeugend an, können sie außerdem zwei der Arbeiter mitnehmen. Tanaadra begleitet die Charaktere, hält sich dabei aber im Hintergrund. Auf jeden Fall behält Daloor die Charaktere im Auge. Nachdem sie den Fallengang überwunden haben (wobei er sie beobachtet), streckt er ab und an seinen Kopf durch eine Tür, fragt, wie es läuft und gibt scheinbar wohlmeinende, manchmal aber auch spöttische Tipps von sich. Die Charaktere erhalten auf jeden Fall eine Warnung vor der Falle im Korridor und eine Erklärung, wie sie die Lichtquellen im Grab aktivieren können (siehe „Der Korridor“).

## Was die Charaktere hier erfahren können

- Seit das Grab freigelegt wurde, hat sich nur eine Gruppe hineingewagt. Sie bestand aus Evans, Striker, zwei Soldaten und zwei marsianischen Arbeitern.
- Schon nach wenigen Schritten tappte einer der Marsianer in eine Falle und kam auf grausame Weise ums Leben. Die Beobachter sagen, er lief durch den Korridor und zerfiel plötzlich in fünf Teile.

# „Sie sehen auf jeden Fall wie ein Grabräuber aus!“ - Das Grab

In diesem Abschnitt erkunden die Charaktere das Grabmal von Taxuul auf der Suche nach dem namensgebenden Idol. Im Folgenden sind alle Räumlichkeiten in der Reihenfolge beschrieben, in der sie vermutlich entdeckt werden.

Stunden lang elektrisches Licht bieten, wenn man die Kabel an eine obskure Batterie des britischen Militärs, die sich außerhalb des Grabes befindet, anschließt und diese aktiviert.

## 1) Die Treppe

Eine aus dem Boden freigelegte Treppe führt hinab ins Dunkel. Am unteren Ende finden sich die Reste einer zertrümmerten Steinwand, die bereits mit Spitzhacken eingeschlagen wurde. Darauf stand auf Son-Gaaryani (dem „Latein des Mars“): „Dies ist das Grabmal des großen Feldherren Taxuul. Plünderer, seid gewarnt und kehrt um oder Taxuuls Fluch wird euch richten“. Tanaadra kennt die Inschrift bereits und kann übersetzen.

## Die Marsianer-Leiche

Einer der beiden Marsianer, die sich ins Grab wagten, verlor durch eine Falle sein Leben. Seine Leiche liegt noch immer in etwa der Mitte des Korridors, niemand wagte es, sich ihr zu nähern. Sie ist in fünf Teile zerschnitten. Ursache ist die Spinnenhundseiden-Falle (s. unten).

## 2) Der Korridor

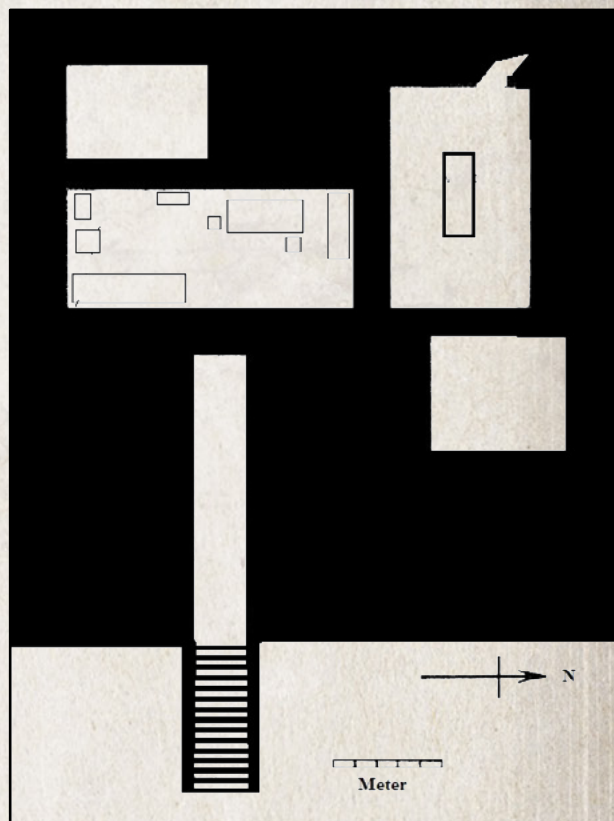
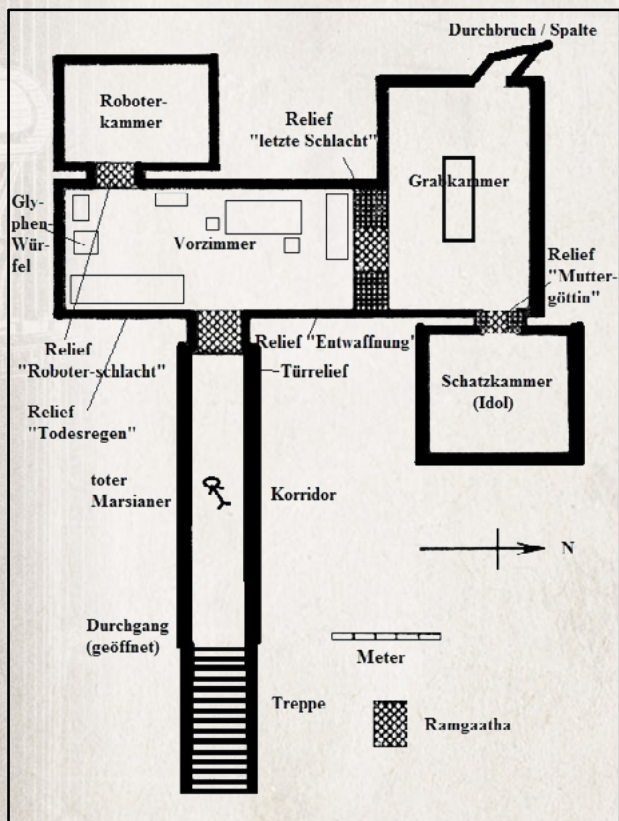
Verlauf: Der 10m lange, abschüssige Korridor endet vor einer scheinbar soliden Wand.

## Die Spinnenhundseiden-Falle

In diesem Korridor befindet sich eine Falle, die Grabräuber abwehren soll. Untersucht man die Stelle, an der der tote Marsianer liegt, erkennt man die hauchdünnen und messerscharfen Seidenfäden, die hier gespannt sind: Sie können z.B. mit Staub sichtbar gemacht (*Wahrnehmungs-Probe*) und in der Folge auch entschärft werden (*Gaunerei- oder Handwerk-Probe*, um die kleinen Halterungen in der Wand zu entfernen). Alternativ können die Charaktere vorsichtig hindurchsteigen (Ges x2 mit Erfolgsschwelle 4, sonst bis zu 10T Schaden). Gehen die Charaktere unvorsichtig vor, kann es sein, dass einer der Soldaten oder Arbeiter hier sein Leben lässt.

## Kabel / Licht

Einige lange Schläuche mit Kabeln darin wurden schon in den Korridor hineingelegt. Sie führen zu Lampenständern, die W6



### 3) Die Tür

An der Wand gegenüber der Treppe befindet sich ein steinerner Torbogen, der von einem massiven Stein ausgefüllt wird. Diesen ziert ein komplexes Relief.

#### Türrelief

Das Relief zeigt mehrere Motive. Das erste stellt einen Marsianer mit zu Boden gerichtetem Stab mit einem Kristall am Kopfende dar. Blitze steigen von diesem herab und dort, wo sie den Boden treffen, öffnet sich ein Tor zur Unterwelt. Auf dem zweiten Bild umfasst eine gütige, dicke Mutterfigur den Marsianer mit dem Stab. Zudem steht in *Son-Gaaryani* (Tanaadra kann es übersetzen) etwas über dem Relief. Der Text lautet schlicht „Ramgaatha“ und lässt sich in etwa so übersetzen: „Der Sandstein, der lebt“. Tanaadra sagt dies nichts. Er weiß aber, dass Ramgaatha ein der Erdmutter heiliger Stein sein soll. Es sieht so aus, als würde der Träger des Stabes über ihn gebieten.

#### Öffnung der Tür

Der Fels ist – wie man feststellen kann – viel zu fest für Spitzhacken. Es muss irgendeinen Öffnungsmechanismus geben. Das einzige, was den Charakteren auffällt, ist ein metallenes und verrostetes Loch von etwa der Dicke und Tiefe einer Faust. Dies ist gedacht für einen „Schlüsselkristall“, mit dem Befugte sich Zutritt zum Grab verschaffen konnten. Dieser Kristall liegt drinnen im Grab bei Taxuul und ist somit unerreichbar. Es gibt jedoch eine Alternative: Elektrische Entladungen können die Tür öffnen, so sie wohldosiert sind. Untersuchungen ergeben eine leichte Elektrisierung / Spannung (Haare stehen nahe dem Loch zu Berge) und identifizieren das „Mars-Kupfer“ als leitende „Steckdose“ für Energie (*Ingenieurswesen*- oder andere passende Probe). Die Charaktere können mit etwas Sachverstand auf diese Idee kommen und beispielsweise die elektrischen Kabel, die die Lampen speisen in die Öffnung einführen. Sollte keiner der Charaktere auf diese oder eine ähnliche Idee kommen, könnte ein Kupferskarabäus aus dem Vorzimmer durch eine kleine Spalte in der Wand krabbeln und sich in der Öffnung entladen, was die Tür noch nicht öffnet, aber einen kurzen Ruck durch den Stein gehen lässt. Sobald die Charaktere eine größere Menge Strom in das Loch leiten, fährt die Steintür in den Boden.

#### Die Türfalle

Eine falsche, zu lange angelegte und zu hohe Ladung verformt die Tür jedoch, so dass eine Reihe Stacheln hervorschießt und eventuell einen der NPCs durchbohrt oder einem Spielercharakter 10 Punkte Schaden zufügt. Dabei wird die Tür jedoch löchrig und gibt kurz den Blick auf die Kammer dahinter frei. Aus dieser Reaktion können die Spieler ableiten, dass sie die Ladung nur für kurze Zeit anlegen dürfen. Experimentierfreudige Charaktere könnten mit den Kabeln auch einen der Skarabäen „aufladen“, bis er beginnt, zu glühen und sich vom Kabel entfernt (bis er also satt ist). In diesem Zustand ist er genug geladen, um die Tür zu öffnen, wenn er denn dann auch ins Loch bugsirt wird. Eine Probe auf *Naturwissenschaft (Ingenieurswesen)* oder ähnliches kann helfen, die Dosierung einzuschätzen.

### Ramgaatha - der „Sandstein der lebt“

Diese Schöpfung antikmarsianischer Wissenschaft, die bei elektrischen Impulsen ihre Form verändert, findet man manchmal in uralten Ruinen. Der Stein wurde unter anderem dazu benutzt, Geheimgänge zu tarnen, Altäre wie lebendig aus Tempelböden wachsen zu lassen und bewegliche Reliefs zu gestalten. Die Formen sind dabei „einprogrammiert“. Veränderungen werden durch Berührungen mit einem „Schlüsselkristall“ ausgelöst, der meist in Ringen, Stäben oder Amuletten eingefasst ist, können aber auch durch das Anlegen eigener elektrischer Kabel oder sogar Kupferskarabäen erfolgen, wobei die Ergebnisse dann unberechenbar(er) sind.

### 4) Das Vorzimmer

Der Raum hinter der Tür ist ca. 10 Meter breit und 4 Meter tief. Auf den ersten Blick gehen keine weiteren Türen von diesem Raum ab. An der Westwand ist ein Relief zu erahnen (s.u.), die meisten anderen Wände sind mit Möbeln und Krimskrams vollgestellt.

#### Inhalt

Der Raum ist angefüllt mit Trophäen und Mobiliar, womöglich als Andenken an die Erfolge des Toten im Jenseits. Die trockene Luft hat vieles erhalten, manches zerfällt aber nun, da die Ausgrabung begonnen hat, bereits. Einige beispielhafte Stücke:

- Schränke und ein Tisch aus edlem Hochlandholz, zum guten Teil vergammelt.
- Eine **Truhe aus Flugholz**, die bei Berührung auf eine angenehme Höhe schwebt. Öffnet man sie (*Gaunerei*), sind darin alte Prunk-Kleidungsstücke und Uniformen, darunter eine *Spinnentuch-Rüstung (Mars, S. 169, Artefakt 1, Abwehr +2, Str 1, 5 kg Gewicht, keine Abzüge)* zu finden.
- Die lamellenartige **Prachtrüstung** des Feldherren aus uraltem Metall. Einer der Metallhandschuhe ist nicht in der Form einer Hand gearbeitet, sondern stellt einen stumpf wirkenden Kristall dar. Es handelt sich um eine defekte Feuerlanze, die kaum mehr Ladungen hat (*Mars S. 161, genug für W8 Schüsse mit 4T, RW 30m*). Den Handschuh kann man einzeln als Schusswaffe verwenden.
- **Waffen:** Zahlreiche von Taxuuls Waffen, viele verrostet. Schwerter, eine uralte verschnörkelte Muskete, Schießpulverdosens sowie eine pflegebedürftige, aber immer noch funktionierende (!) *Saarpak (Mars, S. 168, Artefakt 1, 4T, Str 2, RW 25 m, Kap. 6(r))*. Solche Revolver schenken die Seldonen ihren Offizieren, ein echtes Statussymbol. Die passende Munition ist ebenfalls zu finden.
- Tanaadra glaubt nicht, dass sich irgendetwas hiervon als Idol qualifiziert.

## Die Cooparas (Kupferskarabäen)

In diesem Raum kriechen aus schmalen Ritzen in den Wänden auffällige, handflächengroße Käfer und krabbeln kreuz und quer über den Boden. Sie verfügen über metallische Fühler und ein Rückenmuster, bei dem Techniker (*Naturwissenschaft (Ingenieurswesen)-Probe*) Ähnlichkeit zu einem Schaltkreisplan erkennen könnten. So wie sich andere Wesen in die Sonne legen, lässt sich der Kupferskarabäus auf alter marsianischer Technik aus Mars-Kupfer nieder. Womöglich dient ihm das Rückenmuster als Tarnung. Da er noch nie fressend gesehen wurde und ihm ein Maul gänzlich fehlt, geht man davon aus, dass die Energien im Inneren der Maschinen ihm als Nahrung dienen. Wie er sie aufnimmt, ist ein Rätsel, doch schon mehrfach haben Personen beim Versuch, einen Käfer abzunehmen, Verbrennungen durch elektrische Schläge erlitten oder mussten feststellen, dass der Käfer glühend heiß war. Diese Erfahrung können auch die Charaktere machen (elektr. Schlag / Hitze mit 2T und nur passivem Widerstand). Die Tiere tummeln sich v.a. um die Mars-Kupfer-Löcher herum, so dass man ihnen dorthin folgen kann, um alle diese „Steckdosen“ zu finden.

### Cooparas

**Tiergefährte 0**

**Archetyp: Insekt**

**Gesundheit: 5**

**Primäre Attribute**

**Konstitution: 2**

**Charisma: 0**

**Geschicklichkeit: 2**

**Intelligenz: 0**

**Stärke: 3**

**Willenskraft: 6**

**Sekundäre Attribute**

**Größe: -3**

**Initiative: 2**

**Bewegung: 5 (10)\***

**Abwehr: 9\*\***

**Wahrnehmung: 6**

**Betäubt: 2**

**Fertigkeiten**

**Basis**

**Stufen**

**Wert**

**(Durchschnitt)**

**Waffenlos**

**3**

**1**

**4**

**(2)**

**Heimlichkeit**

**2**

**3**

**8\*\*\***

**(4)**

**Überleben**

**0**

**4**

**6**

**(3)**

**Empathie**

**0**

**2**

**2**

**(1)**

**Talente**

**Begabung (+2 Überleben)**

**Marsstechnik (interagiert mit Marsianischer Technologie; unterschiedliche Effekte)**

**Waffen**

**Wert**

**Größe**

**Angriff**

**(Durchschnitt)**

**Mandibeln**

**1 T**

**+3**

**8 T**

**(4) T**

**Elektrische Entladung**

**5 T**

**+3**

**12 T**

**(6) T**

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

**\*\*Cooparas haben eine Chitinhaut, die ihnen einen +2 Bonus auf ihre passive Abwehr verleiht.**

**\*\*\* +3 Größenbonus für Proben auf Heimlichkeit.**

## Spurensuche im Vorzimmer

Verfolgen die Charaktere die Skarabäen, werden sie auf weitere Kupferlöcher in den Wänden aufmerksam, die hinter den Möbeln verborgen sind. Werden die Möbelstücke verrückt, kommen auch weitere Reliefs an den Wänden zum Vorschein. Sie sind allerdings kaum zu erkennen und müssen erst vom Staub freigepinselt werden. Werden sie gut beleuchtet (mit elektrischem Licht oder Karbidlampen), sind die Motive zu erkennen. Alle Reliefs zeigen

militärische Erfolge Taxuuls. Mit jedem Relief ist ein Kupferloch assoziiert.

Im Norden besteht eine Bodenplatte aus Metall, sie lässt sich jedoch nicht manipulieren (dies ist die Magnetfalle, siehe Relief „Entwaffnung“). Außerdem können die Charaktere bei gründlicher Suche die Bruchstücke eines steinernen Würfels finden, der des Rätsels Lösung bietet (s.u.).

## Die vier Reliefs

- **Relief „Entwaffnung“ (Magnet):** An der Ostwand zu finden. Dargestellt ist die Szene einer Entwaffnung Aufständischer: Gestalten sind zu sehen, die ihre Waffen zu Boden legen. Das passende Kupferloch aktiviert das Bodenstück im Norden, das aus einem großen Elektromagnet besteht. Er zieht metallene Ausrüstung an sich. Bei sehr vorsichtiger Anlegung von Strom ist die Wirkung nur gering und die Charaktere können mit gelungener Probe auf Str x2 ihre Waffe festhalten. Je mehr / länger Strom fließt, desto höher wird die Erfolgsschwelle und desto länger hält der Effekt an. Der Magnet muss aktiviert sein, damit die Wirkung des nächsten Kupferlochs (bei „Taxuuls letzte Schlacht“) eintreten kann.

- **Relief „Taxuuls letzte Schlacht“ (Die Türöffnung):** Dieses Relief befindet sich an der Nordwand, hin zur Grabkammer, allerdings verborgen hinter einem Schrank. Taxuul kämpft hier gegen eine Art Krankheit oder ein unförmiges Wesen, das ihn zu Boden ziehen will. Nur wenn die Magnetfalle aktiv ist, kann hier zusätzlich Strom angelegt werden und nur dann öffnet sich die Ramgaatha-Wand zur Grabkammer. Legt man wieder zu lange Energie an, fängt die (überlastete) Wand an zu glühen. Das Ramgaatha öffnet zwar teils, aber heiß glühende Teile erschweren den Einstieg: Man kann sich hindurchwinden (Ges x2), aber erleidet 6T Schaden, der durch die Erfolge aus dem Ges-Wurf gemindert wird.

- **Relief „Roboter-Schlacht“ (Aktivierung der Roboter):** An der Wand zur Roboterzimmer (Westwand) befindet sich ein auffälliges, unverdecktes Relief. Es zeigt einen Sieg über eine Kanalstadt, bei der schwebende kleine Plattformen wie eine Invasion und auf das Kommando eines Feldherrn dessen Feinde vernichten. Aktiviert man die Kupferbuchse hier, öffnet sich die Ramgaatha-Wand zur Roboterzimmer und ein *Mechanischer Jäger* kommt heraus. Dessen Werte und Beschreibung finden sich auf Seite 14. Eine Möglichkeit zur Verteidigung ist die Magnetfalle, die auch den Jäger bindet und bewegungsunfähig macht (seine Waffe ist nach vorne ausgerichtet, so dass die Charaktere sicher vor ihm sind, wenn er auf die Magnetfalle gezogen wird).

- **Relief „Todesregen“ (Ramgaatha-Decke):** Dieses Relief zeigt eine Schlacht, bei der der Feldherr brennendes Gestein und Hitzestrahlen aus dem Himmel regnen lässt. Die passende Buchse sorgt dafür, dass sich die südliche Hälfte der Decke in einem unberechenbaren Muster zu brennend heißen Stacheln verformt, die nach unten stechen. Es kann jeweils ausgewichen werden (*Sportlichkeit*), ansonsten erleidet ein Charakter 5 T Schaden (vermindert um Erfolge aus *Sportlichkeit*). Der Effekt endet, sobald kein Strom mehr fließt.

## Die Son-Gaaryani-Inschrift in 3D-Würfelglyphen

Mehrere Bruchstücke eines steinernen Würfels sind an der Südwand verteilt. Der Würfel wurde durch Erdbeben zerbrochen und durcheinandergewürfelt. Tanaadra kennt solche „Würfelglyphen“

und kann sie, sofern sie zusammengesetzt wurden, als komplexe Son-Gaaryani-Sprache entziffern. Die Bruchstücke des Würfels greifen nur auf eine Art sinnvoll ineinander. Es ist natürlich denkbar, das Ganze für die Spieler am Tisch als lösbares Rätsel zu präsentieren. In diesem Fall bietet sich an, einen *Soma*-Rätselwürfel zu bauen oder zu kaufen, der am Spieltisch zusammengesetzt werden kann. Es ist aber genauso denkbar, die Spieler einfach passende Proben würfeln zu lassen.

Am Ende ergibt sich eine Son-Gaaryani-Inschrift, die Hinweise liefert, welche Reliefs man über die „Steckdosen“ aktiviert und welche besser nicht (s. oben). Zwei Reliefs beziehen sich auf Schlachten und lassen die Zerstörung aus dem Himmel kommen (passendes *Akademisches Wissen*: auf dem Mars mit Dämonen und Hölle assoziiert). Die anderen beiden beziehen sich auf Entwaffnung und Tod Taxuuls und sind mit dem Boden assoziiert. Die „Schlacht“-Reliefs sollten vermieden werden, während die anderen aktiviert werden müssen, damit die Spieler weiterkommen.



IM TODE ABER MÖGE SICH DER FELDHERR NICHT SEINER SCHLACHTEN ERINNERN, NICHT DER UNTERWERFUNG SEINER FEINDE UND IHRER VERNICHTUNG, NICHT DEN DÄMONISCHEN MÄCHTEN AUS DEN HIMMELN. NEIN, ER MÖGE SICH OHNE SCHWERT UND MUSKETE, OHNE HIMMELSFUEHR UND RÜSTUNG, SO WIE EINST DIE ENTWAFFNETEN AUFSTÄNDISCHEN, IN SEIN LETZTES BETTE LEGEN. TIEF IM HERZEN DES MARS.

## Daloors Kaftritt

Auch wenn Daloor bisher kaum in Erscheinung getreten ist, sollte er in diesem Raum auftauchen und den Charakteren spöttisch zu ihren Fortschritten gratulieren. Er wird dann auf die Käfer aufmerksam und zertritt einen davon angeekelt unter seinem Stiefel, was Tanaadra mit einem missbilligenden Blick quittiert. Daraufhin wird sich einer der kleineren Käfer zitternd, schutzsuchend und erbärmliche Geräusche von sich gebend in der Westentasche eines passenden Charakters verstecken.

## 5) Die Roboterkammer

Dieser dunkle Raum dient nur als Lager für den *Mechanischen Jäger* (s. Falle oben) und ist ansonsten leer.

Die seltensten marsianischen Roboter sind die automatischen Wachen. Während einige alte Marsianer mechanische Menschen bewaffneten oder zur Verteidigung programmierten, bemerkten andere, dass Wachen keine Hände oder Arme benötigten, nur Waffen, und dass mechanische Arbeiter grundsätzlich langsam und ungeschickt sind. Der mechanische Jäger sieht in etwa aus wie ein Miniaturwolkenschiff mit einem Metallrumpf von 90 cm Länge, 60 cm Breite

und 30 cm Höhe. Er wird von Kapseln voller Flugholzextrakt in der Luft gehalten und reguliert seine Höhe und Trimmung automatisch. Auch verfügt er über ein Paar Miniaturpropeller, die ihn mit bis zu 50 km/h vorwärts bringen. Er besitzt eine in Flugrichtung ausgerichtete Feuerlanze, und kann sich schneller als ein Mensch auf der Stelle drehen. Außerdem enthält er eine Düse, um Friedensgas ausströmen zu lassen. Er hat mechanische Augen, die in alle Richtungen blicken, sowie einen Lichtkristall, der ihn mit Licht der Stärke einer kräftigen Taschenlampe versorgt.

Sein Gedächtniskristall wurde nach den Abbildern fähiger Soldaten und Leibwächter modelliert, aber er ist relativ beschränkt. Er führt die einprogrammierten Befehle aus, jeden anzugreifen, der das Grab betritt.

## Mechanischer Jäger

### Attribute

Größe: 0	Initiative: 8
Bewegung: 20	Abwehr: 11*
Wahrnehmung: 8	Betäubt: 3
Gesundheit: 6	

### Fertigkeiten

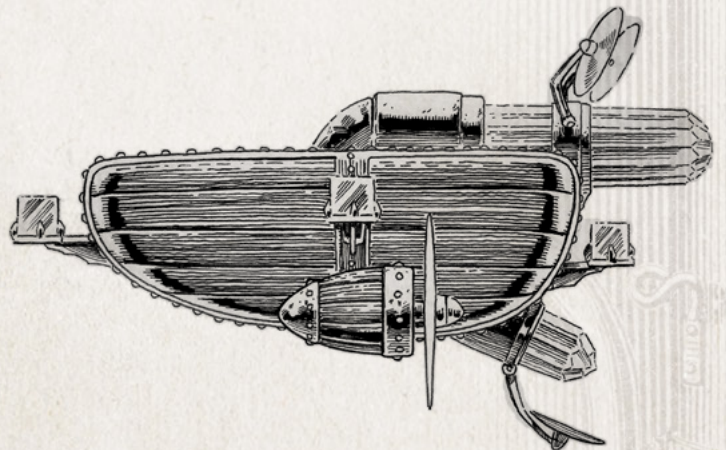
Schusswaffen (Feuerlanze): 8 (4)

Eingebaute Waffen	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
Feuerlanze	4 T	0	12 T	(6) T

### Friedensgas\*\*

\*Die mechanischen Jäger haben einen eingebauten Rüstschutz, der ihnen einen Bonus von +2 auf ihre Abwehr gibt.

\*\*Friedensgas: Durch das Zusammenfügen mehrerer marsianischer Pflanzen, die einzeln als entspannendes Rauchkraut verwendet werden, kann ein Gas erzeugt werden, das Ziele in einen Zustand der Halb-Bewusstlosigkeit versetzt. Sie erleiden einen -4 Zuschlag auf alle Handlungen und die Bewegung wird halbiert. Es wirkt eine Runde nachdem es eingeatmet wurde. Das Gas ist sehr dicht und benötigt einige Minuten, um sich in geschlossenen Räumen auszubreiten (oder auch außen, wenn nur wenig Wind herrscht). Es handelt sich um ein Stufe 6 Gift. Jeder Betroffene muss jede Stunde einen Konstitutions-Wurf machen und 6 Erfolge sammeln, um sich zu erholen (siehe Gifte und Drogen, Space: 1889 Grundregelwerk, S. 217). Bis dahin kann er nicht klar denken und stolpert wie betrunken herum. Friedensgas wirkt auf Menschen und Marsianer gleichermaßen, ebenso auf irdische und marsianische Säugetiere. Venusianer und Reptilien sind nicht betroffen. Die Anwendung ist außergewöhnlich sicher, und auch wiederholte Aussetzung verursacht wenig mehr als Kopfschmerzen nach Ende der Wirkung. Ein Kanister von der Größe einer Sodafflasche erzeugt genügend Gas für ein Gebiet von 6x6x2 Metern.



## 6) Die Grabkammer

Dieser Raum ist so gut wie leer und ca. 8 Meter breit und 5 Meter tief. Er ist schlicht und dunkel. In der Mitte wird er dominiert von einem Sarkophag. An der Westwand scheint sich ein Spalt zu befinden. Während Taxuuls Waffen und seine Schätze das Wohnzimmer schmücken, findet sich hier nur sein Leichnam. Die Kammer ist auffällig schmucklos - pur, rein, der Erde nah.

### Der Sarkophag

In der Mitte des Raumes liegt der Sarkophag des Feldherrn. Er ist porös und beschädigt. Der Sarg beherbergt nicht nur das Skelett von Taxuul sondern auch noch eine Überraschung: Durch den Spalt in der Wand ist eine Kreatur in die Kammer eingedrungen und hat den Sarkophag als Wohnung auserkoren.

Dieses Biest greift an, wenn jemand den Sarkophag öffnet (alternativ kriecht es heraus, weil es die Grabräuber wahrnimmt). Welche Kreatur es genau ist, kann der Spielleiter entscheiden. Das Skelett darin ist gänzlich entkleidet und ohne Schätze, nur ein Stab mit Kristall befindet sich in der Knochenhand. Dies ist der Schlüsselkristall, der die Ramgaatha-Wände kontrolliert. Tanaadra glaubt auch hier nicht, dass es sich um das Idol handelt.

### Der Durchbruch

An der Westwand gibt es einen Durchbruch, dahinter ist das Erdreich mit einem dunklen Tunnel zu sehen, in den keiner der Charaktere hineinpasst. Von hier sind Marskreaturen eingedrungen.

### Die Kreatur

Das Wesen im Sarkophag ist nach Wahl des Spielleiters eine *Glugg*, eine *Weethabraar*-Spinne oder ein *Lurec*-Schwarm.

### Glugg (Riesenschnecke)

Die Riesenschnecke gilt mit mehreren Metern Länge als der größte Bewohner marsianischer Abwasserkanäle und Gewölbe. Der Körper sieht wie ein einziger, lappenartiger Muskel aus, der von Schleim überzogen ist. Zahlreiche Tentakel ragen daraus hervor, und eine pfeilartige, spitze Zunge schiebt sich aus einer Maulöffnung. Zwar ist sie langsam, packt sie ihr Opfer aber erst, ist es schwer, sich ihrem Griff zu entwinden.

#### Tiergefährte 3

Archetyp: Tier Gesundheit: 14

#### Primäre Attribute

Konstitution: 6 Charisma: 0  
Geschicklichkeit: 1 Intelligenz: 0  
Stärke: 5 Willenskraft: 6

#### Sekundäre Attribute

Größe: 2 Initiative: 1  
Bewegung: 6 Abwehr: 5  
Wahrnehmung: 6 Betäubt: 6

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Waffenlos	5	5	10	(5)
Heimlichkeit	1	2	1*	(0+)
Überleben	0	4	6	(3)

#### Talente

##### Begabung (+2 Überleben)

**Ertränken (Wenn ein Angriff gelingt, wird das Wesen unter Wasser gedrückt und ertränkt. Das Opfer kann dies eine Runde pro Erfolg in einer instinktiven Konstitutionsprobe aushalten, danach erleidet es pro Runde eine nicht tödliche Wunde, bis es wieder atmen kann.)**

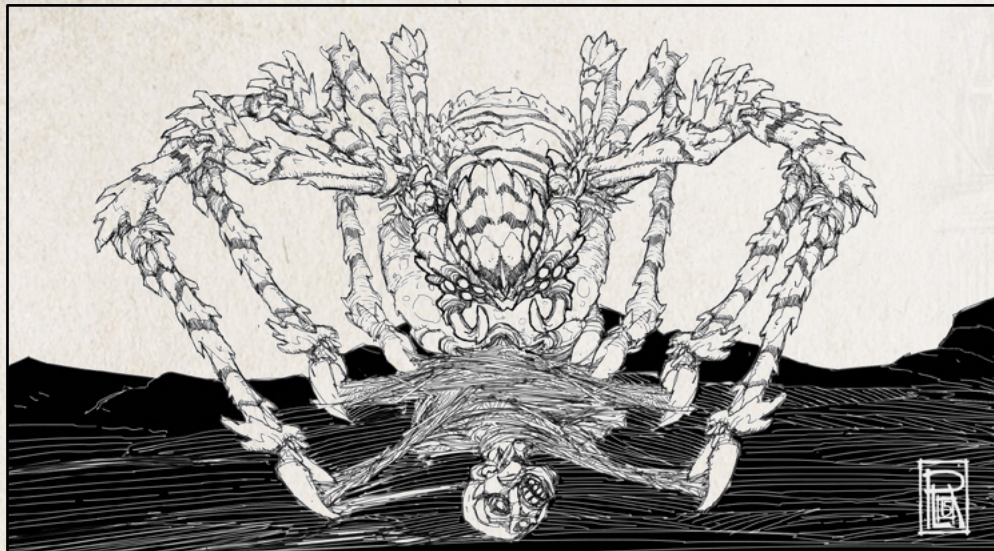
Waffen	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
Biss	2 T	-2	10 T	(5) T
Tentakel (Ertränken)	2 N	-2	10 N	(5) N

\*-2 Größenerschweris für Proben auf Heimlichkeit.

### Weethabraar (Todesspinne)

Diese große Spinnenart ist der Schrecken der Wüste. Sie lebt in den Höhlen und Spalten der marsianischen Ödländer, und lauert auf ihre Opfer. Wissenschaftler sind sich uneins, ob das Tier von einer Landspinnenart abstammt oder sich von einem Langustentier in seine heutige Form entwickelt hat. Ihr orangener Panzer mag auf die zweite Theorie hindeuten, könnte aber auch einfach eine Anpassung an den roten Wüstenboden sein. Fakt ist, dass sie in der Lage ist, Netze zu spinnen. Statt diese jedoch aufzuspannen, bleiben die reißfesten Fäden zwischen ihren acht Beinen kleben und machen so aus ihrem Körper selbst ein tödliches Netz. Als solches springt sie Beutetiere an und wirft sie zu Boden. Mit Widerhacken in ihren Füßen kann sie ihre Beine dann im Wüstenboden rund um das Opfer verankern, so dass dieses ihr kaum entkommen kann, zumal es sich in den klebrigen Fäden des Netzes verstrickt. Wehrlos gemacht, rammt die Spinne ihren Körper in das Opfer. An der Unterseite sind mehrere spitze und hohle Stacheln, durch die es Körperflüssigkeit und Blut, aber auch Fett aufsaugt. Die Opfer bleiben als ausgetrocknete Leichname zurück.





### Tiergefährte 1

Archetyp: Insekt **Gesundheit: 7**

#### Primäre Attribute

**Konstitution: 3** **Charisma: 0**  
**Geschicklichkeit: 4** **Intelligenz: 0**  
**Stärke: 4** **Willenskraft: 5**

#### Sekundäre Attribute

**Größe: -1** **Initiative: 6**  
**Bewegung: 8 (16)\*** **Abwehr: 8**  
**Wahrnehmung: 5** **Betäubt: 3**

#### Fertigkeiten

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Waffenlos	4	5	11	(5+)
Heimlichkeit	4	5	12**	(6)
Überleben	0	5	5	(2+)

#### Talente

**Begabung (+2 Heimlichkeit)**

**Begabung (+2 Waffenlos)**

**Reaktionsschnell (+2 Initiative)**

**Assassine (Wenn unbemerkt: kann einen Überraschungsangriff mit Heimlichkeit statt Waffenlos gegen passive Verteidigung des Opfers machen.)**

**Blutsaugen (Wenn ein Angriff gelingt, setzt sich das Wesen auf der Haut fest. Jedes so festgesetzte Wesen saugt dem Opfer von da an einen Gesundheitspunkt pro Kampfrunde aus.)**

#### Waffen

Waffen	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
Biss	2T	+1	14T	(7)T
Umschlingen	6N	+1	18N	(9)N
Niederwerfen	4N	+1	16N	(8)N

\*Wesen mit 4 oder mehr Beinen verdoppeln ihren Bewegungswert, wenn sie rennen.

\*\*+1 Größenbonus für Proben auf Heimlichkeit.

## Lurec (Fraßlibellen)

Lurecs sind kleine, fliegende Insekten, die Libellen ähneln. Jedoch ernähren sie sich von Fleisch, indem sie wie Mücken auf ihren Opfern landen und sich ein kleines Stück herausbeißen. Dickhäutern wie Ruumet Breehr oder Gaschanten können sie nichts anhaben, dünnhäutigen Menschen oder Marsianern hingegen können sie in großen Schwärmen äußerst gefährlich werden. Als Mittel gegen sie ist das Einreiben der Haut mit Kampfer oder Ölen bekannt. Die Haare an ihrer Unterseite verursachen beim Fliegen ein charakteristisches, zischendes Geräusch.

### Tiergefährte 0

Archetyp: Insekt **Gesundheit: 11**

#### Primäre Attribute

**Konstitution: 4** **Charisma: 0**  
**Geschicklichkeit: 4** **Intelligenz: 0**  
**Stärke: 3** **Willenskraft: 5**

#### Sekundäre Attribute

**Größe: 2** **Initiative: 4**  
**Bewegung: 7 (3)\*** **Abwehr: 6**  
**Wahrnehmung: 5** **Betäubt: 4**

#### Fertigkeiten

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Waffenlos	3	4	7	(3+)
Heimlichkeit	4	3	5**	(2+)
Überleben	0	4	4	(2)

#### Talente

**Schwarm (Nur Waffen mit Flächenwirkung zählen beim Kampf gegen einen Schwarm. Alle anderen Waffen erzeugen maximal einen Punkt Schaden pro Angriff.)**

#### Waffen

Waffen	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
Biss	1 T	-2	6 T	(3) T

\*Fliegende Wesen benutzen ihre normale Bewegung, wenn sie fliegen, und ihre halbe Bewegung, wenn sie laufen.

\*\* -2 Größenerschweris für Proben auf Heimlichkeit.

## Relief der Muttergöttin

An der Ostwand befindet sich eine einstmals bemalte, jetzt kaum mehr erkennbare Abbildung der Muttergöttin im Herzen der Welt. Darunter verborgen ist eine weitere Buchse für eine Ramgaatha-Wand. Diese Tür führt zur Schatz- und Idolkammer. Sofern die Charaktere den Schlüsselkristall an sich gebracht haben, können sie ihn jetzt auch direkt hier nutzen. Bevor es jedoch dazu kommt, kommt es zu den Ereignissen aus „Daloors Verrat“ (siehe unten).





## 7) Die Schatzkammer (Das Idol)

Dieser hinterste Raum der Anlage ist etwa 5 mal 5 Meter groß und voll mit Schätzen. Dieser Raum ist das Ziel der Spielercharaktere.

### Die Schätze

Diese Kammer ist mit Schätzen gefüllt: Gold und wertvolle Metalle, Fluchholzgegenstände, Skulpturen, Schmuck... alles, was die Spieler sich von einer marsianischen Schatzkammer erträumen. Es ist durchaus möglich, dass sie sich einige Münzen in die Weste packen, ohne dass Tanaadra es bemerkt, grundsätzlich gehört aber alles, was sie hier finden, ihren Auftraggebern.

### Das Idol von Taxuul

Der Raum wird dominiert von einer massiven Apparatur: Hier sehen die Charaktere nun also endlich das Idol von Taxuul. Es handelt sich *nicht* um eine Statuette oder ähnliches, sondern um ein antikes, auf Kristalltechnik basierendes Tunnelgrabfahrzeug! Es hat in etwa die Ausmaße eines irdischen Streitwagens, ist aber

massiv und wirkt, als wäre es aus Gestein. Vorne läuft es spitz in einem riesigen Kristall aus, hinten finden ein bis zwei Personen stehend Platz und können die antiken Armaturen bedienen. Auf 8 kleinen Rädern kann sich das Idol bewegen. Zunächst dürften die Spieler nicht darauf kommen, dass dies das gesuchte Idol sein soll. Beim Kristall vorne handelt es sich um einen gewaltigen *Brennkristall* (siehe **Der Mars**, S. 160), womöglich gar einst ein kleiner Teil eines Kanalsprengers, jener Werkzeuge, mit denen die Marskanäle angelegt wurden. Wird das Gerät aktiviert, zieht er Energie aus den Speicherkristallen am Gerät und brennt sich seinen Weg durch jedwedes Gestein.

### Das letzte Relief

Ein weiteres, sehr großes Relief. Es nimmt die komplette Nordwand ein und zeigt den Sieg Taxuuls über Saardaa (wie Tanaadra erklären kann): Das Tunnelfahrzeug gräbt sich unter den gewaltigen, kuppelartigen Mauern der Stadt hindurch (die mit Geschützen bestückt sogar den Luftraum schützen) und schleust damit sich selbst und einige Elitesoldaten ein, die dem Heer die Tore öffnen. Er hat sich also damit durch das Erdreich bewegt, das „Reich der Muttergöttin im Herzen der Welt“, was diese Waffe wohl auch zu einer Art „Idol“ macht – mutmaßt Tanaadra.

## Finale: Daloores Verrat

Im abschließenden Teil des Abenteuers werden die Charaktere vom Vorarbeiter Daloor verraten. Noch während des Kampfes gegen die Kreatur aus Raum 6 greift sich Daloor den Schlüsselstab (bzw. versucht dies) und öffnet die Schatzkammer. Dann geht er hinein und schließt sie von innen wieder.

Sollte er daran nicht erfolgreich von den aufmerksamen Spielercharakteren gehindert werden, wird er im Inneren der Schatzkammer das Idol aktivieren, bevor die Charaktere ihren Kampf beendet haben und ihm folgen können. Er gräbt sich mit der uralten Wunderwaffe einen Weg nach draußen (alternativ kann sich Daloor der Waffe auch bemächtigen, wenn die Charaktere die Schatzkammer bereits erreicht haben und stauend dort verharren). Den Charakteren bleibt nun folgendes zu tun:

- Sie müssen die Tür zur Schatzkammer auf gewohnte Weise öffnen, nachdem sie die Kreatur besiegt haben.
- In der Schatzkammer stellen sie fest, dass ein neuer Tunnel nach draußen gegraben wurde, sie hören den Lärm der Maschine aus dem Tunnel und sehen die Spuren, die sie hinterlassen hat. Mit Tanaadra und den Informationen aus dem Wandbild können sie hinter das Geheimnis des Idols kommen.
- Die Charaktere folgen Daloor durch den Tunnel oder durch den Umweg zurück durch das Grab nach draußen (wo das Fahrzeug in einiger Entfernung geräuschvoll aus der Erde austritt). Sie sehen das Idol in der Ferne, es bewegt sich mit einer unglaublichen Geschwindigkeit weg von der Ausgrabung. Zu Fuß oder auf Reittieren nehmen die Charaktere mit oder ohne Hilfe der Briten die Verfolgung auf.

### Der Kampf um das Idol

Bei der Verfolgung laufen die Charaktere einer Gruppe lauernder gorovaanischer (also natürlich antibritischer) Piraten in die Arme, die gemeinsame Sache mit Daloor machen. Einige

von ihnen befinden sich am Boden, andere schweben mit einer Schraubengaleere in der Luft und bereiten sich vor, das Idol aufzuladen. Sie haben auf Daloores Rückkehr gewartet und greifen nun die Charaktere an. Offenbar hatte Daloor mehr Informationen als Tanaadra und hat die ganze Sache eingefädelt. Wenn die Charaktere die Piraten erreichen, wird das Idol gerade auf eine Fluchholzplattform geschoben, die es zur Galeere bringen soll. Es kommt zum Kampf *um* das Idol und *auf* dem Idol, das zudem noch auf der Fluchholzplattform in die Höhe zur Schraubengaleere gezogen wird.

Den Charakteren kann es in letzter Sekunde mit Ges-Proben gelingen, noch auf die Plattform zu springen und Daloor zu stellen. Gleichzeitig werden sie je nach Wunsch des Spielleiters von 2-3 Piraten aus der Luft beschossen (was unmöglich wird, sobald die Plattform unter der Galeere schwebt) und von 3 weiteren auf dem Boden angegriffen, von denen sich auch einige mit auf die Plattform wuchten können. Der tunnelgrabende Kristall des Idols ist dabei zusätzlich eine perfide Waffe (8T + *Geschütze*).

Sollten die Charaktere sie nicht direkt mitgebracht haben, kommen die britischen Soldaten spätestens dann hinzu, wenn die Plattform die Galeere fast erreicht hat. Sie beginnen, die Piraten an Bord der Galeere unter Beschuss zu nehmen. Die Piraten fliehen und lassen Daloor und seine Kameraden am Boden zurück. Daloor sollte im Kampf mit den Charakteren auf der Plattform sein Ende finden. Sollte er im Nahkampf die Oberhand erringen, wird er den Kristall des Idols gegen die anrückenden Briten einsetzen und einige von ihnen schwer verletzen oder töten. Dies ist der Moment, in dem bereits angeschlagene Charaktere sich noch einmal aufrappeln und ihn von der Maschine herunterzerren können. In der finalen Rauferei mit Daloor am Rand der Plattform könnte einer der Charaktere im richtigen Moment den Kristall aktivieren, um den Gegner zu grillen. Oder der verängstigte Skarabäus aus der Vorkammer, der noch immer in der Tasche eines der Charaktere sitzt, nutzt diesen Moment, um Daloor ins Gesicht zu springen, worauf er in seinen Tod stürzt.

Sollten die Charaktere die Kontrolle über das Idol erlangen, während die Piraten auf der Galeere noch anwesend sind, können sie den Kristall auch nutzen, um die Galeere unter Beschuss zu nehmen.

## Daloor

### Primäre Attribute

**Konstitution:** 4    **Geschicklichkeit:** 3    **Stärke:** 3  
**Charisma:** 1    **Intelligenz:** 3    **Willenskraft:** 4  
**Gesundheit:** 10

### Sekundäre Attribute

**Größe:** 0    **Bewegung:** 6    **Wahrnehmung:** 9  
**Initiative:** 6    **Abwehr:** 7    **Betäubt:** 4

### Fertigkeiten

**Einschüchtern 3, Geschütze 5, Heimlichkeit 5, Nahkampf 6, Schusswaffen 7, Schwindeln 4, Spezielle Fahrzeuge 5, Sportlichkeit 5, Überleben 5, Waffenlos 5**

### Talente

**Aufmerksamkeit, Gefahreninstinkt, Robust, Vielseitig (Spez. Fahrzeuge)**

### Schwächen

**Einäugig**

### Waffen

**Gewehr 10 T, Spitzhacke 9 T, Schlag 5 N**

## Rugie

### Tiergefährte 2

**Archetyp:** Tier    **Gesundheit:** 9

### Primäre Attribute

**Konstitution:** 5    **Charisma:** 0  
**Geschicklichkeit:** 4    **Intelligenz:** 1  
**Stärke:** 4    **Willenskraft:** 3

### Sekundäre Attribute

**Größe:** 1    **Initiative:** 5  
**Bewegung:** 8 (16)\*    **Abwehr:** 8  
**Wahrnehmung:** 4 (8)    **Betäubt:** 5

### Fertigkeiten

	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Waffenlos	4	6	10	(5)
Heimlichkeit	4	1	4**	(2)
Überleben	1	4	7	(3+)

### Talente

**Geschärfter Sinn (+4 Bonus auf Wahrnehmungswürfe, die auf Geruch basieren)**

**Begabung (Überleben +2)**

### Waffen

	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
Biss	2T	-1	11T	(5+)T

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

\*\*Der Rugie erleidet eine -1 Größenerschwernis für Proben auf Heimlichkeit.

## Marsianischer Pirat

### Primäre Attribute

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

### Sekundäre Attribute

**Größe:** 0    **Bewegung:** 6    **Wahrnehmung:** 6  
**Initiative:** 5    **Abwehr:** 5    **Betäubt:** 2

### Fertigkeiten

**Heimlichkeit 4, Nahkampf 6, Schusswaffen 5, Überleben 4, Waffenlos 4**

### Talente

**Aufmerksamkeit, Innerer Kompass**

### Schwächen

**Kriminell**

### Waffen

**Vorderlader-Gewehr 8 T, Entermesser 9 T, Schlag 4 N**

## Britischer Soldat

### Primäre Attribute

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

### Sekundäre Attribute

**Größe:** 0    **Bewegung:** 5    **Wahrnehmung:** 4  
**Initiative:** 5    **Abwehr:** 5    **Betäubt:** 2

### Gesundheit: 4

### Fertigkeiten

**Nahkampf 4, Schusswaffen 6, Überleben 4, Waffenlos 3**

### Talente

**Schnellladen**

### Waffen

**Messer 5 T, Schlag 3 N, Militärgewehr 9 T**



## Rückklang

Unter den Protesten von Tanaadra wird das erbeutete Idol der Gruppe von Striker ab- und in britischen Gewahrsam genommen: „Es gehöre ins British Museum und nicht in die Hände irgendeines Marsianers“. Auch Arthur Evans stimmt dieser Entscheidung zu, er will das Idol in London genauer untersuchen. An dieser Entscheidung ist vorerst nicht zu rütteln, auch wenn Tanaadra auf die Charaktere einwirkt, ihre Beziehungen spielen zu lassen und Will Armstrong, sofern sie anwesend ist, sogar ein derartiges Versprechen abnimmt.

Schließlich zahlt Tanaadra den Charakteren ihre Belohnung in Höhe von 100 Pfund aus. Somit ist es ihnen möglich, Mosel-Eiserlei das nötige Ersatzteil abzukaufen und die Urania wieder flott zu machen. Die Differenz von 25 Pfund sieht der Hehler als Vermittlungsgebühr für den Auftrag an – aber vielleicht sind die Charaktere in der Lage, ihn diplomatisch oder gewaltsam umzu-

stimmen. Ansonsten können sie von Will Armstrong nur die 10 Pfund aus der Bordkasse als Belohnung erwarten, und auch nur dann, wenn sie diese eingangs sichergestellt haben. Andernfalls wollen wir hoffen, dass sie in der Grabkammer einige Schätze einstecken konnten.

## Erfahrung für die Charaktere

Für die Teilnahme an der Sitzung erhält ein Charakter +1 Erfahrungspunkt. Sollte er in Lebensgefahr gewesen sein, erhält er weitere +1. Für gutes Rollenspiel oder besonders schöne oder spektakuläre Aktionen kann die SL weitere 1-3 Punkte vergeben. 1-2 weitere für Charaktere, die sich an der Recherche beteiligt haben und etwas über die Geschichte des Mars gelernt haben. Für alle, die zum Erfolg des Plots beigetragen haben, gibt es einen weiteren Punkt – und 2 für den Abschluss des Plots.



## Teil 2: Das Geheimnis von Phobos

Im Folgenden haben wir einige Szenario-Ideen aufgelistet, mittels denen eure Charaktere an den Ereignissen aus dem Film „The Secret of Phobos“ teilhaben können, auch wenn sie nicht die Charaktere dieser Geschichte sind oder selbst hinter das Geheimnis

von Phobos kommen. Es gibt übrigens viele Geheimnisse auf Phobos und im Film wird nur eines davon beleuchtet. Es ist also noch einiges zu tun.

### Die Jagd nach dem Chadwick-Raptor

Wie Will im Film können die Charaktere auf eine Annonce des Tierparks Hagenbeck aufmerksam werden, der eine absurde Summe für ein lebendiges Chadwick-Raptor-Weibchen bietet. Wenn sie die Reise zur Venus auf sich nehmen, werden die Charaktere feststellen, dass sie nicht die einzigen sind, die dem Aufruf gefolgt sind: Es ist schwer, in Venusstadt noch Träger oder Führer durch den Dschungel zu bekommen, geschweige denn erfahrene Großwildjäger anzuheuern. Mit etwas Ausdauer können sie dennoch einen Trupp zusammenstellen – oder sich Will und Edmund auf deren Jagd anschließen. Egal, ob die Charaktere Verbündete oder Konkurrenten der Film-Charaktere sind: Sie werden bei der Jagd nach dem Chadwick-Raptor immer wieder auf sie treffen. Der Dschungel der Venus hält noch weit größere

Gefahren als mittelgroße Dinosaurier bereit (siehe **Die Venus** ab Seite 91) und es ist einfach, Szenen zu erzeugen, in denen sich die verschiedenen Gruppierungen gegenseitig beistehen oder zusammenraufen müssen – etwa weil ihre Camps von einem größeren Dinosaurier verwüstet und ihre Träger gefressen werden oder die Teams sich auf der Flucht in die Ruinen einer antiken Echsenstadt zurückziehen und dort mit Fallen, Rieseninsekten und wütenden Einheimischen konfrontiert werden. Letztlich können die Spielercharaktere Will und Edmund abwechselnd retten oder von ihnen gerettet werden. Wenn die Jagd nach dem Raptor für sie zu ermüdend wird, können sie in den Ruinen Schätze finden, die sie für ihre Mühen kompensieren – oder sie haben tatsächlich vor Will Erfolg und ziehen triumphal zurück nach Venusstadt. Es

### Aufruf an Zoologen und Großwildjäger der Venuskolonie!

Der Tierpark Hagenbeck zu Hamburg sucht zur Erweiterung seiner extraterrestrischen Exponate ein Weibchen der gemein als *Chadwick-Raptor* bekannten Spezies *Veniraptor chadwicki*. Es ist absolut entscheidend, dass dieses Tier lebend, in gutem Zustand und weiblich ist, da es für die Zuchtbemühungen auf der Erde gedacht ist. Für ein solches Exemplar lobt der Tierpark Hagenbeck bei Anlieferung in Hamburg 2.000 Pfund Sterling oder 40.000 Mark aus.

Chadwick-Raptoren weisen einen großen Sexualdimorphismus auf. Während die Männchen eher von schlanker Statur sind und flinke Jäger abgeben, sind die Weibchen deutlich größer und zugleich schwerfälliger. Zugleich erreichen die Männchen ein Stockmaß von maximal 1,70 Metern und mit einer Länge von Schnauze bis Schwanzspitze von 3 Metern, ein ausgewachsenes Weibchen steht jedoch bei 2 Metern oder mehr und kann gute 5 Meter lang sein.

Die Tiere besitzen eine raue, tief gefurchte Haut, die auf einem gelblich-grünen Grundton verschiedene Farbmuster aufweisen kann. Gerade bei Weibchen können diese Muster besonders auffällig und farbenfroh ausfallen. Eine Federkrone auf dem Schädel zeigt oft ähnliche Farben wie die Körperzeichnung, in der Regel ein schillerndes Grün, Gelb oder Blau.

Die Tiere besitzen zwei kräftige, muskulöse Beine. Die Arme fallen eher klein aus und sind nicht besonders kräftig. Auf einem starken Hals sitzt ein länglicher Schädel mit einer Reihe dolchartiger, ineinandergreifender Zähne, die sich hervorragend zum Reißen von Fleisch eignen. Tatsächlich handelt es sich bei den Tieren um obligate Karnivoren, sie sind also auf tierisches Eiweiß angewiesen. Wir empfehlen

für einen Transport das Anbordnehmen lebender Hühner zur Fütterung.

Bei der Jagd sei zu beachten, dass weibliche Chadwick-Raptoren keine besonders schnellen, aber dafür ausdauernden Jäger sind. Wenn sie nicht, was nur zur Paarungszeit geschieht, von Männchen gefüttert und umworben werden, ernähren sie sich von Aas oder hetzen geduldig weniger ausdauernde Tiere zu Tode. Allerdings stehen Chadwick-Raptoren in dem Ruf, ausgesprochen intelligent zu sein für Kreaturen ihrer Art. Sie entwickeln eine simple Schläue, die sie Fallen gegenüber misstrauisch macht.

Uns sind auch Berichte zugetragen worden, dass Chadwick-Raptoren von Jägern gestellte Fallen ohne eigene Verletzung gezielt ausgelöst und so unschädlich gemacht, im Fall von Schlagfallen an einen anderen Ort geschleppt oder andere darin gefangene Tiere gestohlen haben. Wir ermahnen also alle Jäger zu größter Vorsicht und betonen zugleich, dass wir für keine Schäden an Leib oder Ausrüstung aufkommen werden, die bei einer solchen Jagd auftreten mögen. Die vielerorts verbreiteten Gerüchte, einzelne Raptoren hätten ganze Jagdgesellschaften in die Irre geführt, ihre Vorräte zerstört oder in Abwesenheit ihrer Häsher deren Lager verwüstet, halten wir für die Märchen erfolgloser Jäger. Auch Behauptungen, manche der primitiven Echsenmenschen der Venus würden mit den Tieren reden oder sie zähmen, sind leicht als ausgemachter Humbug zu entlarven.

*Veniraptor chadwicki* ist eine außergewöhnliche Spezies und wir betonen hiermit abschließend, dass ein angeliefertes Exemplar nur gegen Zahlung entgegengenommen wird, wenn es sich in einwandfreiem Gesundheitszustand befindet.



ist aber auch denkbar, dass die Charaktere edelmütig ihre Mission aufgeben, um Verwundete zurück in die Stadt zu bringen.

Sollten sie mit einem Raptor im Schlepptau nach Venusstadt zurückkehren, kann dieser sich beim Verladen immer noch losreißen und die Einwohner der Stadt terrorisieren, bis die Charaktere dem nach einer Verfolgungsjagd durch die Gassen ein gewaltsames Ende setzen müssen (für Anregungen hier siehe **Die Venus** Seite 24 ff).

### Chadwick-Raptor, weiblich

**Tiergefährte 2**

**Archetyp: Dinosaurier**

**Gesundheit: 10**

#### Primäre Attribute

**Konstitution: 5**

**Geschicklichkeit: 2**

**Stärke: 5**

**Charisma: 0**

**Intelligenz: 2**

**Willenskraft: 4**

#### Sekundäre Attribute

**Größe: 1**

**Bewegung: 7\***

**Wahrnehmung: 8**

**Initiative: 4**

**Abwehr: 6**

**Betäubt: 5**

#### Fertigkeiten

**Basis**

**Stufen**

**Wert**

**(Durchschnitt)**

**Heimlichkeit**

2

4

5\*

(2+)

**Überleben**

2

3

5

(2+)

**Waffenlos**

5

3

8

(4)

#### Talente

**Aufmerksamkeit (+2 Wahrnehmung)**

**Tierhaft (kann nicht sprechen und kein Werkzeug verwenden)**

#### Waffen

**Wert**

**Größe**

**Angriff**

**(Durchschnitt)**

**Biss**

5 T

-1

12 T

(6 T)

\*-1 Größenerschweris für Proben auf Heimlichkeit.

## Angriff auf Armstrong Hall

Eventuell reisen die Charaktere nach diesem ersten Szenario gemeinsam mit Will zur Erde zurück und sind am Raumhafen von Glasgow anwesend, um die Pläne der Wurm kultisten zufällig mit anzuhören. Ansonsten könnten sie von Thomas Edison als Leibwächter angeheuert werden – oder einfach Fans des Erfinders sein und gehört haben, dass er in der Stadt ist, worauf sie beschließen, ihn zu besuchen. So oder so: Die Charaktere sind in Armstrong Hall anwesend, als Edison dort zu Besuch ist und als die Wurm kultisten mit dem Ziel angreifen, Edison und Armstrong zu töten. Im Gegensatz zum Film können natürlich nicht nur drei Kultisten mit Gewehren und Dolchen aufgeföhren werden. Je nach Anzahl und Schlagkraft der Charaktere beteiligen sich bis zu 10 der Fanatiker an dem Angriff und dringen auf verschiedenen Wegen in das verwinkelte Anwesen ein. Zwei von ihnen klopfen an der Vordertür und töten den Butler Albert. Eine weitere Marsianerin erklettert die Fassade und dringt durch ein offenes Fenster ein. Weitere Wurm kultisten könnten mit Scharfschützengewehren im Dunkeln lauern und darauf warten, dass eines der beiden Ziele seinen Kopf am Fenster zeigt. Sobald die erste Welle gescheitert ist, versuchen weitere Mörder durch die Hintertür einzudringen. Für die Werte der Gegner siehe Freischärler auf Seite 8.

Je nachdem, wie die Charaktere zu der Situation stoßen, können sie versuchen Edison zu warnen, werden aber bereits an der Tür

von Albert als Spinner abgewiesen – oder sie kommen zufällig zur rechten Zeit dazu, um Schlimmeres zu verhindern. Wenn sie als Leibwachen angeheuert wurden, sind sie natürlich das erste Ziel der Angreifer.

Im Gegensatz zum Film kann der Kampf durchaus spektakulär werden und mit einer teilweisen Zerstörung des Hauses enden. Dafür können einige von Edisons und Armstrongs Erfindungen sorgen, die in einem Schuppen lagern, der direkt an die Villa angegliedert ist. Eine Metallrüstung mit integriertem Flammenwerfer, ein kleiner Kampfpläuer, ein ultraleichtes MG, ein Uhrwerk-Kampfhund – all das sind Mordwerkzeuge, die hier unter Laken und einer Staubschicht lagern und die die Charaktere gegen die Marsianer einsetzen können – jedoch auch umgekehrt, sofern sie darauf aufmerksam werden (für Anregungen siehe **Space: 1889 Grundregelwerk** ab Seite 231).

Letztlich sollten die Marsianer besiegt werden. Edison und Armstrong haben selbst in den Kampf eingegriffen, sind nun aber ramponiert. Will, die bis vor Kurzem hier eingesperrt war, ist entkommen. Sollten die Charaktere ihr begegnen, können sie durchaus erfahren, dass ihr Onkel sie gegen ihren Willen hier festgehalten hat, was kein gutes Licht auf den Abenteurer wirft.



## Was ist ein Graviton-Schlüssel?

In Syrtis Major (siehe **Space: 1889 Grundregelwerk** Seite 88ff) auf dem Mars können die Charaktere (erneut) Will Armstrong begegnen – sofern sie nicht sogar gemeinsam mit ihr hierhergereist sind. Die Mission in der Marsmetropole lautet: Mehr über das Artefakt namens „Graviton-Schlüssel“ herausfinden. Wills Anlaufstelle sind der Gelehrte Tanaadra (bekannt aus „Das Idol von Taxuul“) und der britische Captain Davenport. Sie verweisen auf den Kurator des Museums für marsianische und irdische Geschichte, den etwas verrückten Ookaali und Will macht sich dorthin auf. Die Spielercharaktere kann sie bitten, sich anderweitig umzuhören, wofür sie ihnen ihren Butler Edmund mitschickt. Anlaufstellen sind zum Beispiel der Basar oder – sofern die Charaktere gute Verbindungen haben – das Königliche Archiv (siehe **Space:**

**1889 Grundregelwerk** Seite 93). Dort können sie schließlich jedoch auch nicht mehr herausfinden, als was Will im Film von *Ookaali* (gespielt von Tommy Krappweis) erfährt. Während ihren Nachforschungen werden die Charaktere aber von Wurm kultisten angegriffen, die ihnen entweder auf dem Basar auflauern oder in einer Seitengasse auf sie warten, wenn sie das Archiv wieder verlassen (Werte: siehe Freischärler auf Seite 8). Wenn klar wird, dass die Kultisten unterliegen, werden sie versuchen, Edmund zu verschleppen und ihn später als Druckmittel nutzen, damit Will und ihre Verbündeten die Ermittlungen einstellen. Sie entführen ihn in eines der Ruinviertel am Stadtrand und die Charaktere können die Verfolgung aufnehmen. In einer der auffälligen, leeren Ruinen (siehe **Space: 1889 Grundregelwerk**



Seite 93) haben die Kultisten ihren improvisierten Unterschlupf. Im abschließenden Kampf in einem baufälligen Hochhaus enthüllt einer der Fanatiker eine rostige Gatling-Gun und nimmt die SCs unter Beschuss. Nach wenigen Schüssen explodiert das Gewehr

und reißt den Kultisten in den Tod, durch die Verwüstung beginnt das Hochhaus jedoch einzustürzen und die Charaktere müssen mit Edmund im Schlepptau eine waghalsige Flucht über die baufälligen Dächer wagen, während hinter ihnen das halbe Viertel einstürzt.

## Die verlorene Stadt Dralbaar

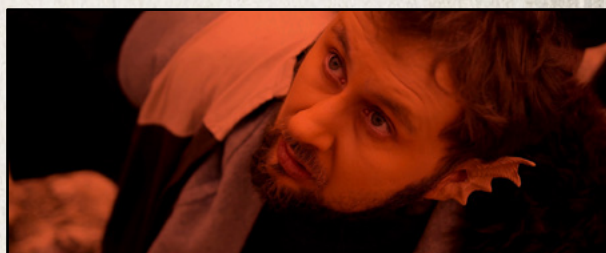
### Die Bewässerungsanlage

Im Film wird kurz eine antike Bewässerungsanlage gestreift, die vom deutschen Ingenieur Johann Drosselmeyer ausgegraben wird. Die Bewässerungsanlage ist Teil der versunkenen Stadt *Dralbaar*. Soll der Ort zu einem Zeitpunkt vor dem Film in einem Abenteuer auftauchen, wird sich hier nur ein giftiger Sumpf finden und nicht weit entfernt ein kleiner Tempel in den Sandsteinklippen, in dem ein halbes Dutzend Priester lebt und die Anlage notdürftig in Stand hält. Sie überleben in der Region nur, weil die Stämme der Region ihnen mit einer Mischung aus Respekt und abergläubischer Furcht begegnen, da ohne die Wacht der Priester angeblich ein altes Grauen erwachen könnte. So kommt die kleine Gruppe an Spenden in Form von Kleidung und andere Nahrungsmittel als das bisschen Gemüse, das sie selber in kargen Gärten ziehen. Sie gehen auch selbst davon aus, über ein gefährliches Geheimnis zu wachen und den Planeten durch ihre Rituale zu schützen und werden Fremden gegenüber höflich, aber abweisend sein. Dennoch kann auffallen, dass der kleine Orden keine rechte Führung besitzt – traditionell steht der Gruppe eine Hohepriesterin vor, seit der Verbannung der letzten ist die Position jedoch unbesetzt geblieben.

### Die Priester

Unter den Priestern stechen ein paar besonders hervor:

- **Halkaan** (ernst, wirkt stets etwas müde und überfordert, im Film von Dominic Hladek gespielt), der im Grunde die Position des Anführers innehat, trägt wie die allerwenigsten Marsianer einen Bart und ist stolz auf das „unheimliche“ Aussehen, das ihm dieser verleiht. Er ist sehr ernst und versucht, sein Amt mit Würde zu füllen und seine Gruppe diszipliniert zusammen zu halten.
- **Bruder Udriitsan** (ergraut, gebeugt und überraschend laut) ist das älteste Mitglied des kleinen Tempels und führt eine per-



sönliche Fehde gegen Drosselmeyer, den er als „teuflischen Eindringling von einer anderen Welt“ sieht. Der alte Marsianer wettet in Gebetsform in Hörweite des deutschen Ingenieurs, schreibt wütende Botschaften, die dieser nicht lesen kann, und wirft mit getrocknetem Rugie-Dung auf das improvisierte Lager.

• **Bruder Salshoom** (hängende Schultern, große Augen, überraschend gute Kenntnis irdischer Sprachen) ist als Erbe einer Familientradition erst vor wenigen Jahren in den Tempel gebracht worden und würde ihn am liebsten wieder verlassen. Er gibt nur vor, an die Rituale der Priester zu glauben und würde sich nur zu gerne einer reisenden Truppe Abenteurer anschließen. So könnte er sich auch regelrecht bei einer Charaktergruppe einschleichen und zu Ärger mit den Priestern führen, denen sie den Jungpriester „entführt“ haben.

## Der kauzige Ingenieur

Johann Drosselmeyer ist ein deutscher Ingenieur, der auf die Reparatur der Bewässerungssysteme Dralbaars fixiert ist und seit mehreren Jahren in der Wüste Röhren instand setzt und alte Verteilerknoten ausgräbt. Dabei gerät er immer mal wieder mit den Priestern aneinander. Fremden gegenüber ist er zunächst sehr misstrauisch, da er Grabräuber fürchtet, die seine Anlage auseinandernehmen könnten, um irgendwelche Schätze zu bergen, die gar nicht vorhanden sind. Hat man dieses erste Misstrauen jedoch überwunden, zeigt sich der Hamburger fast geschwätzig, erzählt viel und gerne über sein Projekt und wird dezent, aber hartnäckig versuchen, seinen Gästen Nahrung, Kleidung, Seife

## Vergessene Schätze unter dem Marssand

*Ein Aufsatz zur Wasserreinigung der sogenannten „Kanalbauer“ von Johann Drosselmeyer*

Es wird den geschätzten Lesern bekannt sein, dass die heute überkommenen Zivilisationen des Mars zu früheren Zeiten wahre Wunder der Technik erschaffen haben. Während dies uns zu jeder Zeit daran erinnern sollte, niemals in unserem eigenen Streben nach dem Gewinn neuen Wissens und dem Erhalt desselben nachzulassen, hat dies vor allem eine praktische Konsequenz. Der Mars ist voll von uralten Relikten, welche die Marsianer selbst kaum oder gar nicht verstehen. Sie sind wie Kinder, denen die Eltern zu früh weggestorben sind und die so nie gelernt haben, die überlieferten Schriften zu lesen und mit ehemals selbstverständlichen Dingen umzugehen. Man mag es sich vorstellen, als sei der Mars vollständig für die Beleuchtung elektrifiziert, aber die kindlichen Marsianer wüssten nicht mehr, wo der Schalter dafür ist, geschweige denn, dass sie eine Ahnung von Generatoren hätten oder allgemein wie ein elektrischer Strom zustande kommt und was er bewirken könnte. Besonders tragisch ist dies, wenn es nicht Spielzeuge wie mechanische Tiere und unterhaltsame Musikautomaten betrifft, wie sie mitunter in Syrtis Major angeboten werden, sondern die grundlegendste Einrichtung, die man auf einem solch trockenen Staubball wie dem Mars nicht missen will: die Wasserversorgung. Die alten Marsianer errichteten das Netz von Kanälen, das selbst von der Erde aus mit guten Teleskopen zu sehen ist, und bis heute sind ihre Nachkommen die Nutznießer dieser großartigen Leistung. Es gibt jedoch auch genügend Regionen, wo die Kanäle versandet oder beschädigt sind und keiner der dort lebenden Stämme sich zu helfen weiß. Hier können auch wir nur den Ratschlag geben, harte Arbeit an den Tag zu legen und die nomadische Lebensweise aufzugeben, der viele dieser Gruppen folgen und hart um knappe Ressourcen ringen, obwohl es diese reichlich gäbe, würde man sich nur anstrengen. Selbst jene, die an solchen toten Kanälen noch Städte betreiben, lassen lieber alles weiter so im Sande ruhen wie sie es gewohnt sind, und bringen keinen eigenen Tatendrang auf. Interessanter und für einen Ingenieur, wie ich es bin, auch eine andere Herausforderung sind solche Regionen, die offenbar schon von alters her eine Sonderlösung nötig machten. Mein derzeitiges Forschungsgebiet ist eine Anlage in der *Aeria* genannten Region, wo zwar das von den größtenteils toten und versandeten Kanälen offenbar weiter sickernde und in die unterirdische Trägerschicht eingebrachte

Wasser durch Pumpmechanismen an die Oberfläche kommt, aber leider bitter und giftig für die meisten Lebewesen ist. Obwohl an dieser speziellen Stelle so Wasser, die wertvollste Substanz auf dem Mars direkt nach den rätselhaften Kristallen der früheren Zivilisationen, offen in Pfützen und Schlammkuhlen verdunstet, wächst nur spärliche Vegetation und die meisten Tiere halten sich von diesem Sumpfland fern. Ich habe nun, nach jahrelanger Arbeit, eine Theorie entwickeln können. Offenbar gibt es tief unter der Region Erdschichten, die in extremem Maße mit giftigen Salzen angereichert sind. Das Wasser nimmt diese auf. So weit so einfach, und auch die Kanalbauer haben hierfür eine Lösung entwickelt. Das Pumpsystem, das hier seit Jahrtausenden existiert, sollte ursprünglich das Wasser in eine andere Schicht leiten, die die Giftstoffe filtern sollte, und dann erst an die Oberfläche. Wie lange schon dieser Mechanismus fehlerhaft ist, ist schwer zu sagen. Aber offenbar wird derzeit kein Wasser aus der Reinigungsschicht nach oben gebracht, sondern es dringt nur das noch unbehandelte, giftige Gebräu nach oben und damit an die Oberfläche. Es könnte ein großer Reichtum an sauberem Wasser unter der kargen Landschaft nur darauf warten, dass die Pumpen wieder korrekt in Gang kommen und zumindest diesen kleinen Flecken Land im sonst so trockenen *Aeria* in eine blühende Oase verwandeln! Welchen Nutzen mag das Deutsche Reich davon haben? Mit Sicherheit eine Festigung der deutsch-marsianischen Beziehungen, was dringend nötig ist. Derzeit leben in der Nähe meines Studienobjektes nur einige wirre Priester in einem „Dralbaar“ genannten Tempel, die die Technologie für Magie und heilig halten. Mumpitz! Mit der Reparatur der Anlage könnten wir die Überlegenheit des technologischen Denkens beweisen und hoffentlich mehr Gleichgesinnte anziehen. Zudem würde sich die hoffentlich entstehende Oase sehr gut als Handelsposten eignen. Wie können Sie, geneigter Leser, dabei helfen? Ich bitte um Spenden, ob nun monetär oder in Form von Sachgut. Vor allem benötigt das Unternehmen derzeit Schmierfette, Werkzeug, Frischwasser, Nahrungsmittel, Seife und frische Hemden. Auch weitere Helfer vor Ort sind gerne gesehen! Die Reparatur einer Wasserreinigungsanlage auf dem Mars dürfte jedem Ingenieur gut als Empfehlungsbrief dienen! Bitte nur erste Zusendungen und Anfragen, abzugeben in der deutschen Botschaft in Syrtis Mayor. Keine Grabräuber.





und alle möglichen Werkzeuge abzuschwatzen. Er eignet sich gut als Zufallsbegegnung, die von bärbeißig zu fast aufdringlich wechselt, oder als Hilfe in der Not, wenn er eine Gruppe in der Wüste aufließt und zu seinem Basislager bringt.

Er ist auch halbwegs wehrhaft, läuft aber als einzelner Mensch mitten in der Wüste Gefahr, von Banditen wie den Kel Avashim gefangen genommen zu werden. Diese könnten ein Lösegeld für den „berühmten deutschen Ingenieur“ fordern, der sich bei der Übergabe oder einer Befreiung dann aber als kauziger Irrer herausstellt, der direkt wieder zurück an den Ort will, von dem er vor kurzem erst entführt wurde, wodurch er auch sofort wieder in Gefahr wäre, wenn man nicht mit den Kel Avashim etwas aushandeln oder ihnen eine Furcht vor der beschädigten Bewässerungsanlage einflößen könnte.

Im Verlauf des Films wird Will Armstrong an Drosselmeyer geraten und die Anlage erkunden. Natürlich könnten ihr dabei

zufällig des Weges kommende Charaktere unter die Arme greifen – eventuell haben sich die SCs den Briten angeschlossen, die auszogen, um das Nest der Kultisten auszuräuchern – und die fast komplett von Kuurdak und dem Kopfgeldjäger von Spiegel niedergemacht wurden. Als Überlebende könnten die Spielercharaktere sich nach Dralbaar retten und auf Drosselmeyer sowie Will und Edmund stoßen. Sie können die Film-Charaktere dann vor der Übermacht der Kultisten warnen. Es ist auch denkbar, aus den Ruinen von Dralbaar ein großes Dungeon-Abenteuer zu stricken, in dem die Charaktere Stück für Stück die unterirdische Anlage erkunden und Will den Weg ebnet. Dann können sich in den alten Hallen alle möglichen Kreaturen (siehe Seite 15) eingenistet haben und sie können ähnlich des Grabmals von Taxuul (siehe Seite 11) voller Fallen und Rätsel stecken.

## Von Spiegels Schiff

Es ist nicht sinnvoll, dass die Charaktere Will und Michel nach Phobos begleiten – effektiv säßen sie dort am Ende des Abenteurers fest. Es ist jedoch denkbar, dass die Charaktere zum Trupp der Briten gehören, die zum Angriff auf Dralbaar reiten – oder

zum später geschickten Rettungstrupp. Wenn Will und Michel wieder in Dralbaar auf dem Teleporter landen, verfügen sie über kein Schiff und kein Transportmittel. Die Charaktere können hier Hilfe anbieten. Außerdem befindet sich der massive Ätherflieger



von Baron von Spiegel in der Nähe. Die Charaktere können ihn zufällig finden und Will könnte beschließen (und tut dies im Film auch), dass dieses Schiff jetzt ihr gehört und ab sofort den Namen „Talguun“ zu tragen hat, um den gefallenen Edmund zu ehren. Sie bittet die Charaktere, ihr zu helfen, das Schiff einzunehmen und zur Erde zu steuern. Dabei kann es natürlich diverse Hindernisse geben:

Die Zugangsschotts sind mit speziellen Schlössern oder sogar Rätseln gesichert, die erst einmal geknackt werden müssen. Von Spiegel hat Stolperdrähte im Schiff installiert, die kleine Sprengladungen auslösen und nicht nur den Charakteren schaden, sondern auch aufwändige Reparaturen notwendig machen, bevor das Schiff wieder starten kann. In den Ruinen von Dralbaar können die Spieler mit Drosselmeyers Hilfe jedoch alte Marstechnik finden, mit der die Reparaturen durchgeführt werden können.

## Teil 3: Space 1890

Die Abenteuer von Will Armstrong, Michel Verne und Franz Wolfgang beginnen mit dem Ende des Films „The Secret of Phobos“ erst. Gerade von der Queen geehrt, werden sie zu gesuchten Verbrechern und Verrätern erklärt und sind auf der Flucht vor dem britischen Imperium und dem ruchlosen Major Hicks - aber auch vor Jack Armstrong selbst. Sie haben ein neues Schiff unter ihrer Kontrolle, die „Talguun“, und verfügen über rätselhafte marsianische Technologie. Es ist gut möglich, dass die Spielercharaktere inzwischen fest zur Crew der Film-Charaktere gehören. Und es gibt viel zu tun: Will möchte sich auf die Suche nach ihren verschollenen Eltern machen, Michel will die neue Macht in seinen Händen lieber einsetzen, um den Unterdrückten gegen die Briten und anderen Kolonialmächten beizustehen. Außerdem ist Basil Zaharoff noch am Leben – und wir haben auch noch nicht geklärt, was Jembathra in den Tiefen des Phobos findet oder wer Kuurdak wirklich war und welcher Macht er dient.

Eine Fortsetzung von „The Secret of Phobos“ in Filmform wird es wohl nicht geben. Aber die Charaktere können diesen Fragen am Spieltisch nachgehen bzw. diese Handlungsfäden weiterspinnen. Hier sind ein paar Anregungen dafür.

### Die Flucht vor dem Imperium

Direkt an das Ende des Films schließt sich eine Flucht an: Die Talguun muss vor den Schiffen des Britischen Imperiums fliehen. Will möchte einfach nur so schnell wie möglich weg, Michel, der genug davon hat, herumgeschubst zu werden, möchte zum

Gegenangriff übergehen. Er schlägt vor, Wills Armband mit den Bordgeschützen zu koppeln und die Briten so mit einer Energie- waffe zu überraschen. Beide wenden sich an die Spielercharaktere, was die Entscheidung angeht: Flucht oder Angriff. Beide Optionen führen zu einer Actionsequenz im Äther, bei der eilig Reparaturen durchgeführt und Bordgeschütze bedient werden müssen. Schließlich nimmt die Talguun aber genug Fahrt auf, um den Briten zu entkommen. In der Folge können diese immer wieder auftauchen und auch bei Besuchen auf Planeten können die Charaktere von britischen Soldaten entdeckt werden. Darunter ist Major Hicks, der im Film am Tod Edmunds die Schuld trägt und der besessen davon ist, Will zur Strecke zu bringen. Andere Offiziere wie Captain Davenport stehen insgeheim auf der Seite der Crew der Talguun und werden versuchen, ihnen zur Seite zu stehen, so lange sie das nicht selbst zu sehr in Gefahr bringt.

### Die Suche nach Wills Eltern Teil 1

Sobald die Talguun dem Imperium entkommen ist, verkündet Will, dass sie vorhat, in den Asteroidengürtel zu reisen, um die Suche nach ihren verschollenen Eltern aufzunehmen. Allerdings verfügt das Schiff noch nicht über die nötige Technik. Der Kollektor sammelt so weit von der Sonne nicht genug Energie und die Hülle des Schiffs ist nicht stark genug, um den Partikeln im Asteroidengürtel zu widerstehen. Das Schiff muss also mit modernerer Technik aufgerüstet werden. Da Edison als Lieferant für diese ausfällt, macht sich die Crew auf zur Westinghouse-





Raumstation, auf der Nicola Tesla arbeitet. Gelingt es ihnen, sich an Sicherheitskräften und Mitarbeitern der Firma vorbei Zugang zu Tesla zu erschleichen, ist dieser bereit, das Schiff aufzurüsten, benötigt dafür aber ein bestimmtes Material, das nur auf dem Merkur zu finden ist.

Die Crew macht sich dorthin auf und durchlebt diverse Abenteuer auf dem Merkur (für Anregungen siehe **Der Merkur**), doch Michel ist zunehmend frustriert. Er will lieber für die Freiheit des Sonnensystems kämpfen, als Wills privaten Problemen nachzuhängen. Er kehrt der Gruppe irgendwann den Rücken und kündigt an, auf dem Schiff zu warten. Die Charaktere haben die Wahl, ob sie ihn begleiten wollen.

## Michels Kreuzzug

Sobald Will mit dem Rohstoff zum Raumhafen zurückgekehrt ist, ist Michel verschwunden. Er hat die Talguun gestohlen, um den Kampf zu den Briten zu tragen. Sind die Charaktere bei Will verblieben, müssen sie einen anderen Weg finden, um den Merkur zu verlassen und Michel einzuholen. Sind sie mit Michel gereist, begleiten sie ihn bei einigen Hit and Run-Missionen gegen Werften der Briten und anderer Kolonialmächte, die meistens nicht besonders gut geplant oder ausgeführt sind, außer die Charaktere nehmen das selbst in die Hand. Michel gefällt sich zunehmend in der Rolle des „Weltraum-Nemo“, auch wenn er dabei weniger

schmissig wirkt, als er selbst glaubt. Schließlich überschätzt er sich komplett und die Talguun wird aufgebracht. Michel wird von Major Hicks gefangen genommen und zum Verhör nach London gebracht.

## Begegnung mit Zaharoff und Michels Befreiung

Schließlich gelingt es den Charakteren, so sie auf dem Merkur verblieben sind, den Planeten in einem vorbeikommenden Handelsschiff zu verlassen. Niemand Geringeres als Basil Zaharoff ist es, der den Merkur ansteuert, um den Einheimischen auf der Dunklen Seite Waffen zu verkaufen. Die Charaktere können ihn zufällig treffen und nach gescheiterten Verhandlungsversuchen von den Einheimischen (siehe **Der Merkur** Seite 47 ff.) retten oder freikaufen. Zaharoff kann berichten, wo er nach dem gescheiterten Teleport von Phobos gelandet ist, aber seine Geschichten ergeben keinen Sinn und sind offensichtlich gelogen. Zaharoff muss dennoch erst überzeugt werden, Will und ihre Crew mitzunehmen. Sollten die Charaktere mit Michel gereist und der Gefangennahme durch die Briten knapp entkommen sein, können sie auch anderswo auf Zaharoff stoßen und ihn bitten, Will vom Merkur zu retten. Sobald alle vereint sind, geht es daran, Michel und die Talguun aus den Händen der Briten zu befreien. Dies kann auf



## Der Mann im Schatten = Wer ist der geheimnisvolle Mr. ZetZet?

**Z**asil Zaharoff – wie kaum ein anderer ist „Mr. ZetZet“, wie er auch genannt wird, zurzeit in aller Munde, und dennoch von einer faszinierenden Aura des Geheimnisvollen umhüllt. Genialer Stratege auf dem Weg zu großem Reichtum? Wohltäter? Kriegstreiber? Frauenheld? Die Facetten des Basil Zaharoff sind so zahlreich, wie die Nationen, mit denen er Geschäfte treibt. Sein gutes Auskommen verdankt Herr Zaharoff zweifelsfrei seinem guten Verhandlungsgeschick wie auch den ausgezeichneten Sprachkenntnissen, die den Generalvertreter des Rüstungsherstellers *Maxim-Nordenfelt* zum beliebten Gast in höchsten Kreisen der Erde sowie auf Mars und Venus machen. „Um mit allen Seiten Geschäftsbeziehungen aufzubauen“, so seine eigene Aussage, „muss man ein Brite in England, in Griechenland ein Grieche, in Belgien ein Belgier und auf dem Mars eben ein Marsianer sein!“ Dabei scheint Zaharoff keinerlei Bedenken über die Natur seiner Waren zu haben. Oder mit wem seine Klienten verbündet oder verfeindet sind – und sei es miteinander. „Wenn ich die Waffen nicht verkaufe, tut es ein anderer. Da ist es mir schon lieber, wenn *ich* daran verdiene!“ Ist er in einem Land zu Gast, verkauft er ihm ein Kanonenboot. Dem nächsten erzählt er von der Aufrüstung des potenziellen Gegners und verkauft ihm gleich zwei. Es steht zu befürchten, dass das Wettrennen um die Aufrüstung unseres Sonnensystems unter dem ehrgeizigen Einfluss des Mannes im Schatten erschreckende Ausmaße annehmen wird. Mit seinem provokanten Verhalten steht der „Kaufmann des Todes“ im Verdacht, Konflikte anzuzünden und durch Waffenverkäufe zu verlängern. Dem entgegen stehen die Aussagen seiner Kunden, welche ihn hoch schätzen und seine Waren begierig erstehen. An den Gerüchten, dass die Waffen der Maxim-Nordenfelt nicht immer zuverlässig funktionieren, scheint demnach nichts dran zu sein. Die Frage, die man sich berechtigterweise bei diesem emsigen Geschäftsmann stellt, ist: Fühlt er sich irgendeinem Volk tatsächlich verpflichtet? Entgegen seinem russisch klingenden Namen ist Vasilios Zacharias – so lautet sein bürgerlicher Name – Grieche. Aufgewachsen in einem Armenviertel Konstantinopels, hat es der gewitzte Herr Zaharoff weit geschafft. Nach unseren Informationen wurde ihm von einem unbekanntem Gönner eine schulische Ausbildung ermöglicht. Die Arbeit als Fremdenführer war es sicherlich, welche seine Sprachkenntnisse und sein Gespür für die Bedürfnisse unterschiedlicher Nationalitäten ausprägten. Durch seinen feinen Geschäftssinn rettete Zaharoff den Textilhandel seines schwer erkrankten Onkels, der ihm

jedoch wenig Dank und Anerkennung dafür entgegenbrachte. Mittels Untersuchungshaft und Gerichtsverhandlung wegen Unterschlagung brachte jener Onkel Zaharoff vor ein britisches Gericht. Der Oheim warf ihm vor, er habe sich mit der Kasse des Geschäfts nach England abgesetzt. Erst ein verloren geglaubter Beweis zeigte, dass der junge Grieche lediglich die ihm zustehende Hälfte als Teilhaber und keine Drachme mehr an sich genommen hatte. Warum das Beweismittel erst am Verhandlungstag, sozusagen in letzter Minute, auftauchte, bleibt mysteriös. Trotz Freispruchs konnte der skandalgeschädigte Zaharoff in England nicht mehr Fuß fassen und kehrte niedergeschlagen nach Athen zurück, wo man ihm allerdings auch mit Misstrauen begegnete. Erst die Bemühungen seines Freundes Stephanos Skouloudis, eines angesehenen griechischen Politikers, brachten Zaharoffs Segeln den nötigen Wind und die Anstellung beim Waffenfabrikanten Thorsten Nordenfelt. Dieser hatte sich nach eigenen Aussagen die Mühe gemacht, die Gerichtsprotokolle und Verhandlungsberichte in den englischen Zeitungen genau zu studieren und alle Einzelheiten der Affäre zu überprüfen. Basil Zaharoff gilt dank seines Auftretens und ausgezeichneter Manieren als Gentleman und Liebling der Damen überall im Sonnensystem. Zahlreiche Affären werden ihm nachgesagt. Ob die englische Erbin eines Sägewerks oder manch andere Schönheit – über das weibliche Geschlecht sagt er: „Frauen sind die besten Verbündeten.“ Die geschäftlichen und gesellschaftlichen Umtriebe des Herrn Zaharoff werden allerdings nicht in allen Gesellschaftskreisen geschätzt und rufen somit auch Neider auf den Plan. Einer dieser Rivalen verbreitete kürzlich das Gerücht, Zaharoff sei in einem griechischen Gefängnis bei einem Fluchtversuch erschossen worden. Doch konnte die Verleumdungskampagne der Karriere des geheimnisvollen Mannes keinen Abbruch mehr leisten. Totgeglaubte leben bekanntlich länger. Zaharoff als großzügiger Wohltäter? Eine recht unbekannt Seite des „Mannes im Schatten“ ist dessen Engagement und Interesse an der Wissenschaft. Besonders die Ätherflieger gelten als seine heimliche Leidenschaft. Mit den in Gründung befindlichen Lehrstühlen für Luft- und Ätherfahrt in St. Petersburg und Nantes profitiert die Forschung von großzügig bemessenen Finanzmitteln. Man sieht also – ob als weitsichtiger Händler, skandalumwobener Frauenheld oder spendabler Mäzen – dieser Mann ist so vielfältig und geheimnisumwittert wie kaum ein anderer unserer Zeit. Wer weiß, welche Überraschungen Herr Basil Zaharoff uns noch zu bieten hat?

verschiedene Arte geschehen: Mit einem waghalsigen Einbruch in den Tower von London oder ganz legal durch ein Eingreifen in den Gerichtsprozess gegen Michel, während dem die Charaktere Beweise vorlegen müssen, dass letztlich alle Probleme auf die Untaten von Jack Armstrong zurückgehen. Natürlich ist Will eher an der Rettung des Schiffes als an der von Michel interessiert, die Charaktere können jedoch auf sie einwirken, so dass sie sich daran erinnert, wie oft ihr der Franzose in der Vergangenheit aus der Patsche geholfen hat.

### Die Suche nach Wills Eltern Teil 2 – und das Erbe von Phobos

Sobald die Crew sich wieder zusammengefunden und zusammengekauert hat, kann Nicola Tesla mithilfe des Merkur-Minerals das Schiff aufrüsten und die Reise in den Asteroidengürtel beginnt. Was werden unsere Charaktere dort finden? Will kann den Charakteren

mitteilen, dass ihre Eltern daran glaubten, im Gürtel habe sich einst eine Kolonie der Marsianer befunden, die vernichtet wurde. Sie ist der Ansicht, einer der Gesteinsbrocken sei bewohnt oder zumindest ähnlich hohl wie der Mond Phobos. Die Charaktere können einen Asteroiden finden, der infrage kommt und von dem in den alten Aufzeichnungen der Armstrongs gesprochen wird. Jedoch ist ihnen immer noch der besessene Major Hicks auf den Fersen. Die Talguun landet in einem uralten Hangar in dem Asteroiden, kurz danach landet Hicks, dessen Schiff den Flug durch den Gürtel längst nicht so gut überstanden hat wie das der Charaktere. Während diese die Anlage erkunden, müssen sie sich mit antiken Fallen und dem blutrünstigen Major und seinen

Leuten herumschlagen. Aber was werden sie finden? Wills Eltern oder zumindest eine Botschaft von ihnen, die die Crew auf der Suche nach einem uralten Geheimnis weit jenseits des Asteroidengürtels führt? Eine überraschend auftauchende Jembathra, die in den Tiefen des Phobos die ältesten Geheimnisse ihres Volkes gelernt und einen Teleporter hierher gefunden hat? Auf wessen Seite wird sie stehen? All diese Fragen sind Stoff genug für einen weiteren dritten großen Handlungsbogen, für „Space 1891“ – und wir überlassen es den einzelnen Spielrunden, wie sie sie – auch im Kontext kommender Space 1889-Publikationen – beantworten wollen.

# SPACE 1889